

Ein einfacher Raum

by Alexander Pippa aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippa@rnbcreative.at>, 01/08/01

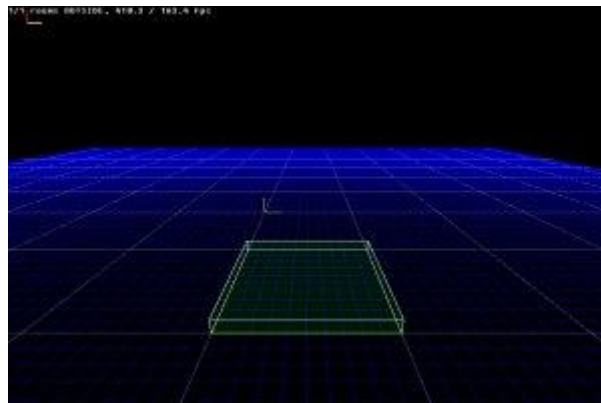
Vorwort

Wir wollen in diesem Tutorial einen einfachen Raum erstellen, diesen Texturen geben, die Map kompilieren und in MaxPayne starten.

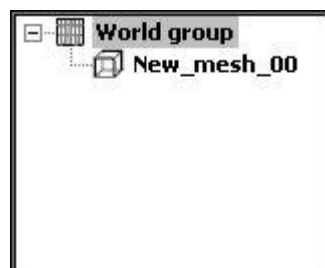
Erstellen des Raumes

Als erstes startet ihr den **MaxEd** der mit einer leeren Map startet. Geht anschließend in den **Model-Mode** mit der Taste **F3** oder im Menü unter **Mode** und dann **Model-Mode**.

Zeichnet jetzt ein Quadrat, indem ihr mit der **linken** Maustaste auf das Gitter klickt. Macht ihr einmal einen Fehler wenn ihr einen Punkt setzt, so könnt ihr den letzten mit der **Entf**-Taste wieder löschen. Seid ihr mit der Form zufrieden, drückt einmal die **rechte** Maustaste und der Raum ist fast fertig.

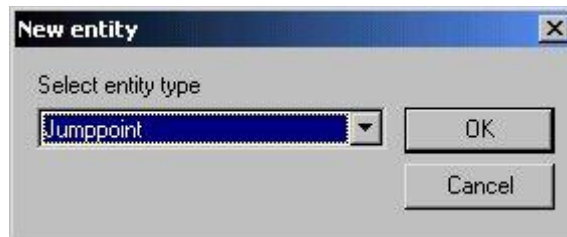


Im Fenster links oben wurde nun ein neuer Eintrag erstellt.



Klickt nun mit der **rechten** Maustaste auf **New_mesh_00** und geht anschließend auf **Properties** und benennt hier den Mesh in **StartRoom** um.
Achtung das ist sehr wichtig

Wechselt nun in den **Extrude-Mode** (**F4**), klickt dann mit der **linken** Maustaste in die Mitte des Raumes und zieht ihn nach oben (Mausbewegung nach vor).



Gibt dann als Namen PlayerStart an. **Achtung das ist sehr wichtig**. Da es beim Exportieren Fehler geben würde muss jedes Object einem Raum zugeordnet sein. Dafür gehen wir in den Transform-Mode (F5) (nur hier kann man Objekte verschieben). Jetzt klickt man auf den Jumpoint, drückt dann G (Group) und klickt auf eine beliebige Wand des Raumes

Wie man jetzt links oben im Fenster sieht ist der Jumpoint PlayerStart ein Teil des Raumes.



Kompilieren

Ladet euch diese -> [Datei](#) herunter. Entpackt die Datei anschließend z.B. nach C:\MPM

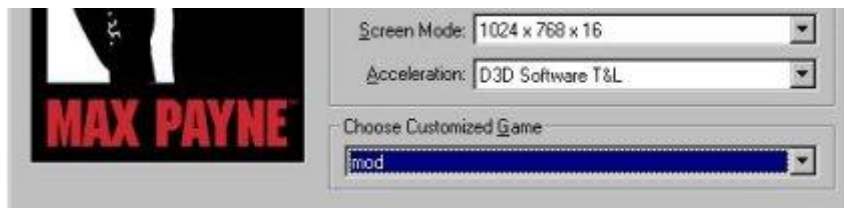
In dem Verzeichnis **data/database/levels** befindet sich die Datei **levels.txt**. Öffnet diese und ändert sie wie in den Kommentaren beschrieben. Kommentare sind die Texte die nach // stehen. Das gleiche macht ihr dann mit der Datei **menu.txt** im **data/menu-**Verzeichnis.

Jetzt müsst ihr eure Map exportieren. Dazu geht ihr im MAXEd im Menü auf **File -> Export X_LevelIDB**. Lasst alle Einstellungen wie sie sind und gebt **data/database/levels/level/-**Verzeichnis an.

Anschließend kopiert die Dateien aus dem Verzeichnis C:\maxtools\rasmaker in das Verzeichnis von vorhin z.B C:\MPM

Öffnet jetzt ein DOS-Fenster und wechselt in das MPM-Verzeichnis. Gebt dann dort **rasmaker -a data mod.mpm** ein. Jetzt wird eine mod.mpm Datei erstellt. Diese Datei kopiert ihr jetzt ins **MaxPayne**-Verzeichnis und startet MaxPayne.

Jetzt nur noch den Mod auswählen und starten.



Bei denen es funktioniert sieht das Ganze jetzt so aus



© 2001 *rrr*bbb*, MPM