

Rasmaker - MPM File erstellen

by Crazy <crazy@maxpaynearea.de>, 28/10/01

Vorwort

So, im letzten Tutorial wurde erklärt wie ich eine Mod oder Ras Datei entpacke, jetzt lernen wir eine eigene MPM (Max Payne Mod) File zu erstellen.

Los geht's

Also wir wollen einmal gern die Skins verändern, ok dann brauchen wir die X_DATA.RAS in der diese gespeichert sind.

Am besten ihr erstellt einen neuen Ordner. In diesen Kopiert ihr den Rasmaker.exe und die rl.dll aus dem **MaxFX-Tools/Rasmaker**-Verzeichnis und die X_DATA.RAS aus dem MaxPayne-Ordner.

Geht nun unter Windows auf ->Start ->Ausführen und gebt dort **Command** ein. Dies startet die MS-DOS-Eingabeaufforderung. Wechselt jetzt in euren Ordner. Mit **cd Ordnername** kommt ihr in den Ordner mit **cd..** verlässt ihr ihn wieder.

Wer sich die Ordnerprozedur sparen will, kopiert die Datei **Command** aus eurem Windowsordner in euren erstellten Ordner. Startet ihr jetzt mit der kopierten Command, so seid ihr gleich im richtigen Ordner.

mpm Datei erstellen

Also, am besten ihr macht nen neuen Ordner und kopiert **!!!WICHTIG!!!** die **rl.dll** und die **Rasmaker.exe** in den neuen Ordner.

So jetzt müsst ihr nur noch die Files die ihr verändert habt in den Ordner kopieren.

Im Windows geht auf -> Start -> Ausführen und gebt dort "Command" ein.

Wechselt in euer Verzeichnis. Dann müsst ihr **Rasmaker.exe -a** (das ist der Befehl zum Erstellen einer Datei) **data** Und dann noch Engeben wie die File heißen soll. Das sollte dann so aussehen:

Rasmaker.exe -a data beispiel.mpm

Jetzt auf ENTER drücken und fertig, die MPM File wird in dem Ordner gespeichert wo auch die anderen Files (rl.dll, rasmaker.exe usw.) drin sind.

© 2001 Crazy, MPM