

## **LDB Datei erstellen**

by Crazy <[crazy@maxpaynearea.de](mailto:crazy@maxpaynearea.de)>, 09/12/01

### ***Wichtig fürs Exportieren***

1. So, ihr habt jetzt einen Level erstellt und wollt ihn natürlich mal testen. Aber damit ihr den Level exportieren könnt, müsst ihr einige Sachen in eurem Level gebaut haben :

- Habt ihr einen Exit gesetzt? -> [Exits](#)
- 2. Habt ihr (mit STRG + E ) alle Objekte gegroupt ?
- 3. Habt ihr alle Flächen mit Texturen bedeckt?
- 4. ( Das muss nicht sein) Habt ihr mit „Material - Purge unused materials“ alle nicht benötigten Texturen weggemacht ?
- 5. Habt ihr einen Startpunkt gesetzt? -> [Erster Raum](#)

So, wenn ihr dies alles eingehalten habt dann steht eurem ersten Level Test nichts mehr im Weg.

### ***LDB Exportieren***

Am besten noch mal speichern, und dann geht's los:

Klickt auf -> **FILE ->Export X\_LevelDB...**

Jetzt kommt ein Fenster in dem ihr einfach alles so lasst und auf OK klickt. Im nächsten Fenster auch wieder auf OK klicken. Jetzt kann es je nach Größe des Levels ein bisschen dauern bis sich ein Fenster öffnet, in dem ihr den Namen, und den Ordner wählt in dem die .ldb (Level Data Base) Datei gespeichert wird.

Fertig jetzt habt ihr eine .LDB Datei welche ihr in Mods einbauen könnt.

© 2001 Crazy, MPM