

## Installation der Modding-Tools

by Alexander Pippan aka RnB \*rrr\*bbb\* <[alexander.pippan@rnbcreative.at](mailto:alexander.pippan@rnbcreative.at)>, 09/12/03

### **Download**

Die Tools sind NICHT auf der CD enthalten, darum müsst ihr diese über den folgenden Link downloaden:

-> [Max Payne 2 - MOD Tools \(21MB\)](#)

Im Download inkludiert sind:

- **MaxEd2.0**, (erstellen neuer Maps)
- **ParticleFX**, (erstellen von neuen Partikeleffekten)
- **Diverse Plugins, Scripts**, (modifizieren und hinzufügen von Inhalten)

### **Installation**

Bevor ihr mit der Installation beginnt vergewissert euch über die 2 folgenden Punkte:

- Max Payne 2 installiert
- An die 2,5GB freier Festplattenspeicher?

Wenn ihr so weit seid, führt die MaxPayne2Tools.exe aus. Als Installationsordner wählt z.B. "C:\MaxPayne2Tools". Bei der Vergabe des Ordernamens keine Leerzeichen verwenden, da sonst die Tools nicht richtig funktionieren.

In weiterer Folge der Installation, werdet ihr nach dem Installationsumfang abgefragt. Wählt hier alle Installationsoptionen, da ihr im Laufe des Moddings mit Sicherheit einige, sonst nicht vorhandene Dateien benötigt.

Bei voller Installation kann das entpacken etwas dauern, da MaxPayne2 ein 2. Mal auf die Festplatte geschrieben wird. Der Unterschied ist, dass die im MaxPayne2 befindlichen \*.ras-Dateien entpackt werden, d.h. alle editierbaren Files wie (Sounds, Scripte, Skins, Models, Animation, etc.) werden aus der ras-Datei extrahiert und in den neuen MaxPayne-Ordner kopiert. Die Dateien sind nach der Installation unter "C:\MaxPayne2Tools\Game".

Nach dem Beenden, ist auch ein neues MaxPayne2-Symbol am Desktop sichtbar, welche das "neue" MaxPayne mit zusätzlichen Parametern über das Ziel:

```
C:\MaxPayne2Tools\Game\MaxPayne2.exe -developer -developerkeys  
-skipstartup -screenshot -profile
```

aufruft. Die Parameter unterdrücken das Anfangsvideo und schalten die

Developerkeys im Spiel frei, mit denen ihr wichtige Editinginformationen oder die Console erhält.

## **Ordner und Inhalte**

Im Installationsordner der Modding-Tools befinden sich einige Ordner. Hier eine kurze Übersicht:

### **3dsmax5**

Gut, in diesem Ordner findet sich nichts Wichtiges

### **3dsmax5\_plugins**

In diesem Ordner befinden sich alle relevanten Plugins, Scripts und UI's (User Interfaces) für 3D Studio Max 5. Damit könnt ihr neue Charaktere erstellen, bearbeiten und z.B. Kamerafahrten kreieren.

### **ExampleMod**

Darin enthalten, ist eine Beispiel \*.mp2m-Datei (Max Payne 2 Mod). Kopiert ihr diese Datei in euren Max Payne Ordner, könnt ihr beim Starten im Konfigurationsfenster die MOD auswählen.

### **Game**

Der Ordner ist das 2. Max Payne auf eurer Festplatte. Wenn ihr den Ordner öffnet, seht ihr das *data*-Verzeichnis, in welchem sich die entpackten \*.ras-Dateien (Remedy Archive System) befinden, die ja nicht vorhanden sind.

Max Payne kann über 3 Arten auf Spieldateien zugreifen.

- #1: data-Ordner
- #2: \*.mp2m-Dateien
- #3: \*.ras-Dateien

Die Arten sind oben nach Priorität geordnet, d.h. befindet sich eine Datei z.B. die *levels.txt* in einer \*.ras-Datei (was ja der Fall ist) und ihr wählt eine MOD (\*.mp2m-Datei) beim Starten aus, die ebenfalls eine *levels.txt* enthält, so wird die *levels.txt* der \*.mp2m-Datei verwendet. Ist die *levels.txt* verändert worden, werden dadurch die Veränderungen der "offiziellen *levels.txt*", übergeordnet. Befindet sich im data-Ordner ebenfalls eine *levels.txt*, so wird diese der \*.ras- und \*.mp2m *levels.txt* vorgezogen.

### **Help**

Die *readme.html* sollte in jedem Fall einmal komplett durchgelesen werden, da sie wichtige Informationen zu Dateiformaten und den Tools beinhaltet.

### **Levels**

Dies ist der Standardordner auf den der MaxEd2 beim Laden der Levels zugreift. Den kann man im Editor selbstverständlich ändern. Weiters befindet sich hier die *ExampleLevel.lv2*, welche eine kleine Beispielleveldatei von Remedy ist.

## **MaxEd2**

Hier befindet sich die *MaxED2.exe*, mit der ihr den Editor startet. Über die \*.bat-Dateien (Batch), lassen sich die Renderserver starten. Dies geht auch über das Startmenü und die entsprechende Programmgruppe der MaxTools.

## **ParticleFX**

In dem Ordner ist die *ParticleFX.exe*, mit der ihr neue Partikeleffekte wie Explosionen und Mündungsfeuer erstellen könnt.

## **Prefabs**

Aus/In diesen Ordner werden standardmäßig die Prefabs geladen und gespeichert. Prefabs sind vorgefertigte Objekte wie z.B. Tische, Stühle, Kisten, die ihr nach dem Erstellen Abspeichern und in die Map einfügen könnt.

Wird das Grundprefab verändert, so werden alle in der Map befindlichen Prefabs ebenfalls geändert, was viel Arbeit erspart. Mehr zu den Prefabs erfahrt ihr in einem eigenen Tutorial.

## **RasMaker2**

Mit dem RasMaker2 lassen sich \*.ras -und \*.mp2m entpacken, sowie erstellen. Zur Benutzung des RasMakers findet sich in der Helpdatei eine Anleitung. Nebenbei gibt es diverse Tools mit grafischer Oberfläche die den Prozess erleichtern.

## **Textures**

Aus diesem Ordner werden defaultmäßig die Texturen geladen. Ihr könnt hier eigene Ordner erstellen oder den Pfad im Editor ändern.

Remedy hat im *Indicators*-Verzeichnis, bereits die wichtigen Spezialtexturen, die ihr beim Arbeiten benötigt.

Da nun die Tools installiert sind, ihr einen Überblick über die Inhalte besitzt und hoffentlich die *readme.html* studiert habt, kann's nun los gehen mit dem Mappen!