

# Veröffentlichen eines MOD Updates

by Vicious <[dervicious@web.de](mailto:dervicious@web.de)> und Alexander Pippan aka RnB \*rrr\*bbb\* <[alexander.pippan@rnbcreative.at](mailto:alexander.pippan@rnbcreative.at)>, 27/12/03

## Vorwort

Jeder kennt das Problem, man lädt sich eine große MOD runter (z.B. 80MB), 2 Tage später wird eine neue Version veröffentlicht die einige störende Fehler behebt und man muss wieder alle 80MB runterladen, auch wenn nur eine einzige \*.txt-Datei verändert wurde.

Dieses Tutorial zeigt dir, **dem Modder**, wie man ein Update seiner MOD (mp2m file) veröffentlicht, welches nur die veränderten oder neuen Dateien enthält. Der Endbenutzer muss dieses Update downloaden, extrahieren und eine batch-Datei ausführen, welche die existierende MOD Version mit dem Update verbindet. Neue Dateien werden zur MOD-Datei (mp2m) hinzugefügt, veränderte Files überschrieben. Der Große Vorteil - Man muss sich nicht wieder die gesamte MOD runterladen.

## Wie es funktioniert

Wir haben die *MODOLDVERSION.mp2m* in unserem Max Payne 2 Ordner. Zu der neuen \*.zip/\*.rar-Datei fügen wir die *MODUPDATE.mp2m*, die Rasmaker2 Dateien und ein batch-File hinzu. Nach dem Download wird alles ins Max Payne 2 Verzeichnis entpackt. Der Endbenutzer muss letztendlich die batch-Datei ausführen, welche den Inhalt der *MODOLDVERSION.mp2m* und *MODUPDATE.mp2m* über den Rasmaker2 extrahiert (existierende Datei der *MODOLDVERSION* werden überschrieben und neue hinzugefügt) und letztendlich werden alle Dateien als eine neue mp2m-Datei erstellt und die alten gelöscht..

## Setup

Erstellt einen Ordner und kopiert die folgenden Dateien hinein:

- rasmaker2.exe
- rl.dll
- MODUPDATE.mp2m

Die *MODUPDATE.mp2m* beinhaltet nur die veränderten oder neuen Files von der alten Modversion zu der neuen Modversion.

## Erstellen der Batch Datei

Jetzt erstellen wir die Batch Datei mit Hilfe eines normalen Texteditors. Schreibt folgendes hinein:

```
@echo off
echo updating your version of MODOLDVERSION

rasmaker2 -x MODOLDVERSION.mp2m
rasmaker2 -x MODUPDATE.mp2m
```

```
rasmaker2 -a data MODNEWVERSION.mp2m
```

```
del MODUPDATE.mp2m  
del MODOLDVERSION.mp2m  
del rasmaker2.exe  
del rl.dll  
rmdir /s /q data  
del setup.bat
```

- echo, gibt einen Text aus
- rasmaker extrahiert die Dateien der MODOLDVERSION.mp2m und der MODUPDATE.mp2m in den data-Ordner
- rasmaker erstellt aus den Dateien aus dem data-Ordner eine komprimierte und neu generierte MODNEWVERSION.mp2m
- die batch-Datei löscht anschließend die alten \*.mp2m-Dateien, die rasmaker2.exe, die rl.dll, den gesamten data-Ordner und letztendlich sich selbst

Speichert die Datei nun ab als \*.bat-File (z.B. setup.bat) in euren erstellten Ordner. Jetzt könnt ihr alle Dateien zippen und euer Update veröffentlichen.

Nachwort

**Wichtig:** Trotz des Developer Ordners gibt es einige Modder die einen data-Ordner in ihrem normalen Max Payne 2 Ordner besitzen (um die Mods ohne compiling zu testen). Beim Ausführen der \*.bat Datei, wird der gesamte data-Ordner ohne Warnung gelöscht und alle Dateien wären verloren. So legt eurem Update **immer** eine readme Datei bei, welche erklärt wie man das Update installiert und dass der eventuell vorhandene data Ordner gelöscht wird. Der Part mit dem Löschen sollte vor dem HowTo stehen ;)

Readme:

Extrahiert die Dateien in euren Max Payne 2 Ordner und führt anschließend die setup.bat im Ordner aus, um die die alte Modversion auf den neuesten stand zu bringen ... \*blabla\* schreibt was ihr wollt ...

Beachtet bitte dass bei größeren Änderungen neben dem Update immer eine Full Version veröffentlicht werden sollte. Niemand will eine Full Version und 10 Updates runterladen bis er die neueste Version hat.

© 2003 Vicious, MPM