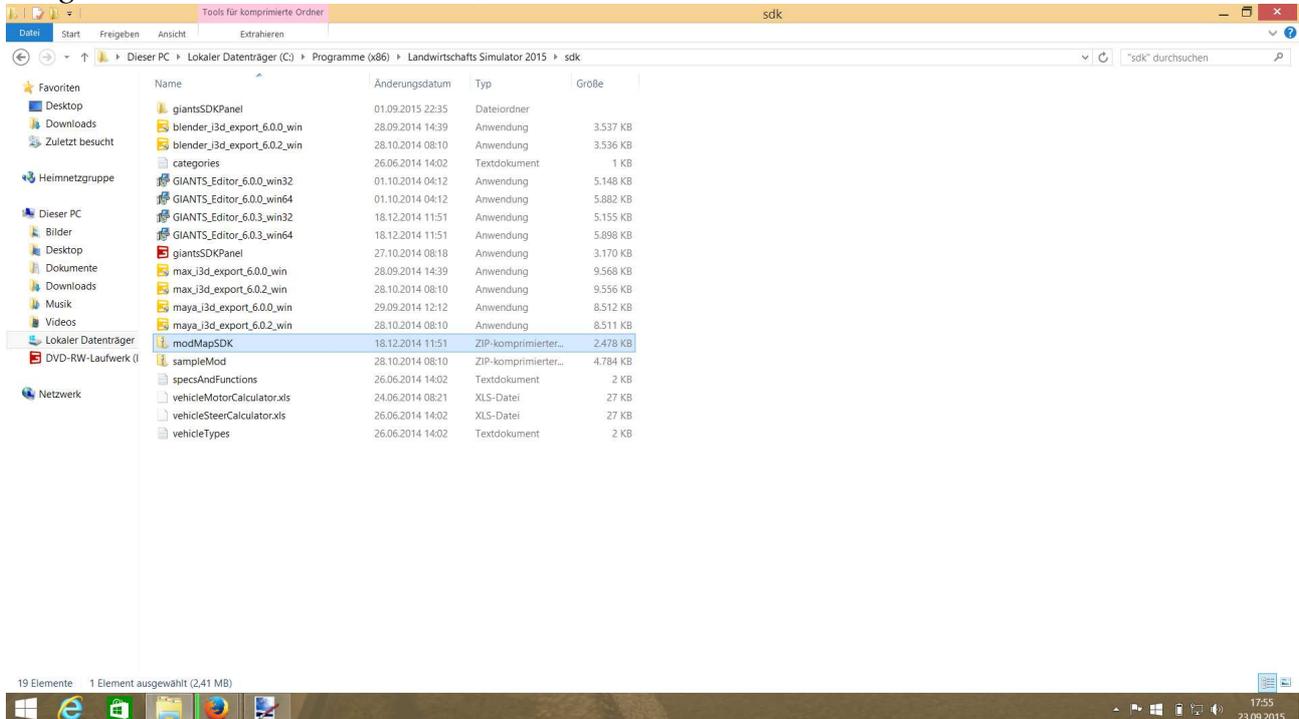


Teil 2: Eigene Map erstellen

In diesem Teil zeige ich euch wie ihr eure Eigene map erstellen könnt.

Schritt 1:

ihr geht in das Installationsverzeichnis des Ls15.



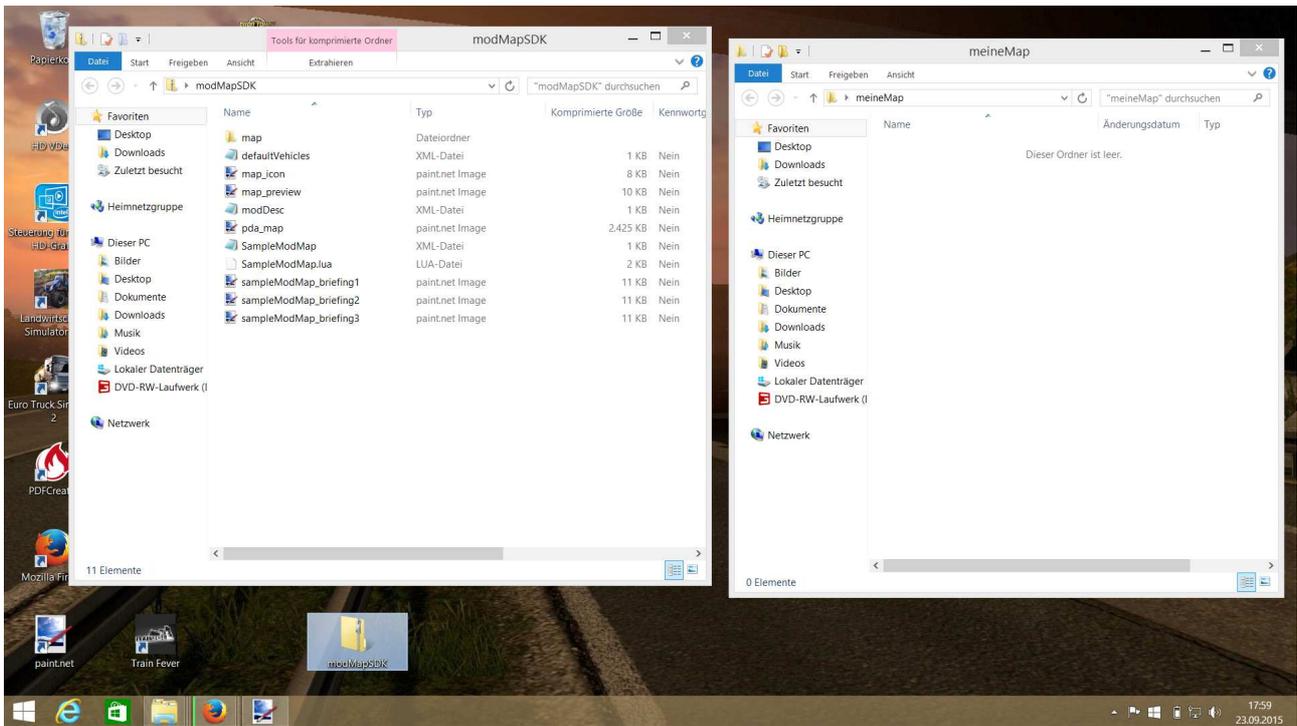
Ihr findet im Ordner „sdk“ einen weiteren Ordner welcher „modMapSDK“ heißt, diesen kopiert ihr auf euren Desktop.

2.Schritt:

Ihr erstellt einen neuen Ordner auf eurem Desktop und benennt ihn so wie die Map später heißen soll. Ich habe mich erst mal für „MyMap“ entschieden.

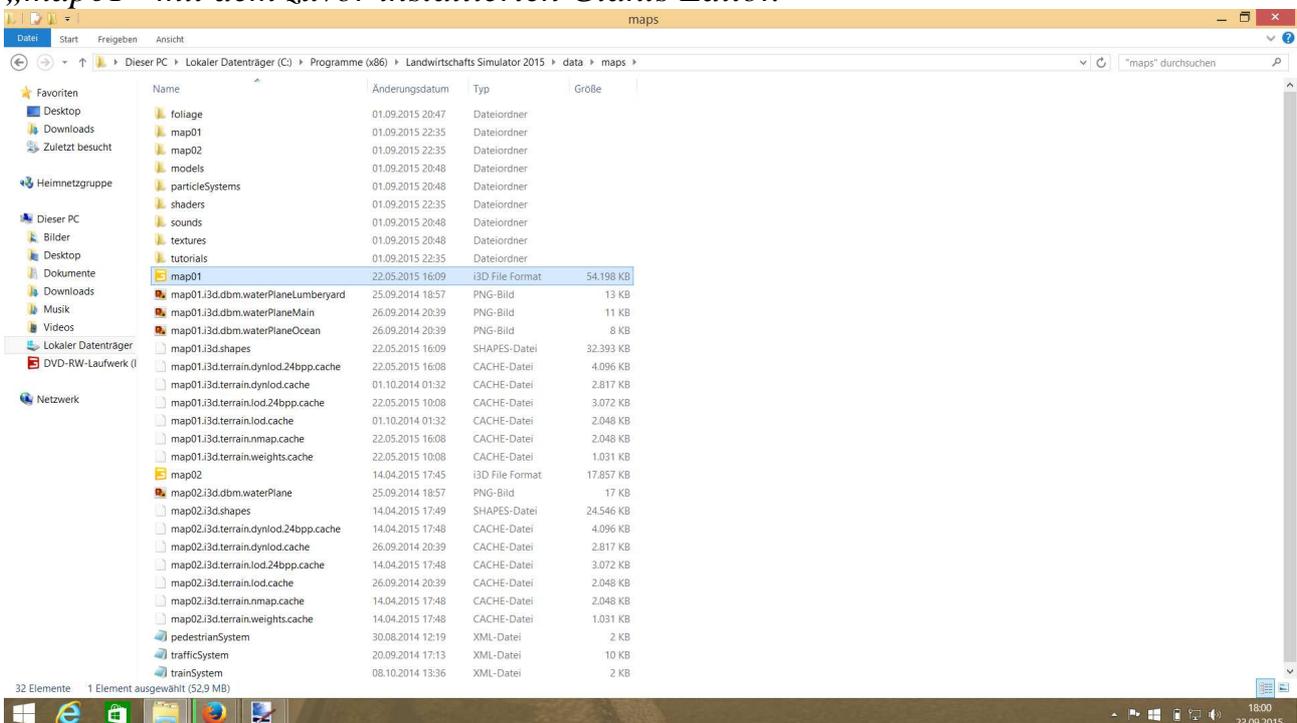
Nun öffnet ihr das „modMapSDK“ und kopiert den Inhalt.

Diesen fügt ihr in euren „myMap“ Ordner ein.

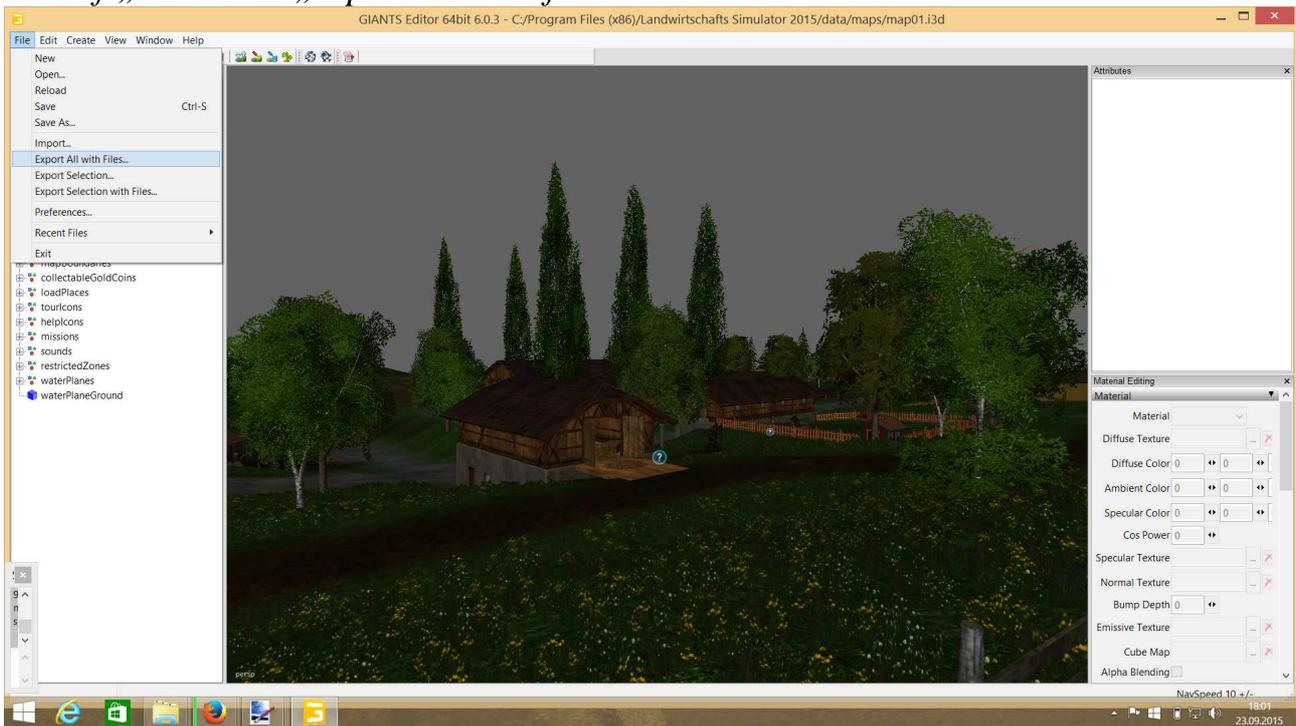


3.Schritt:

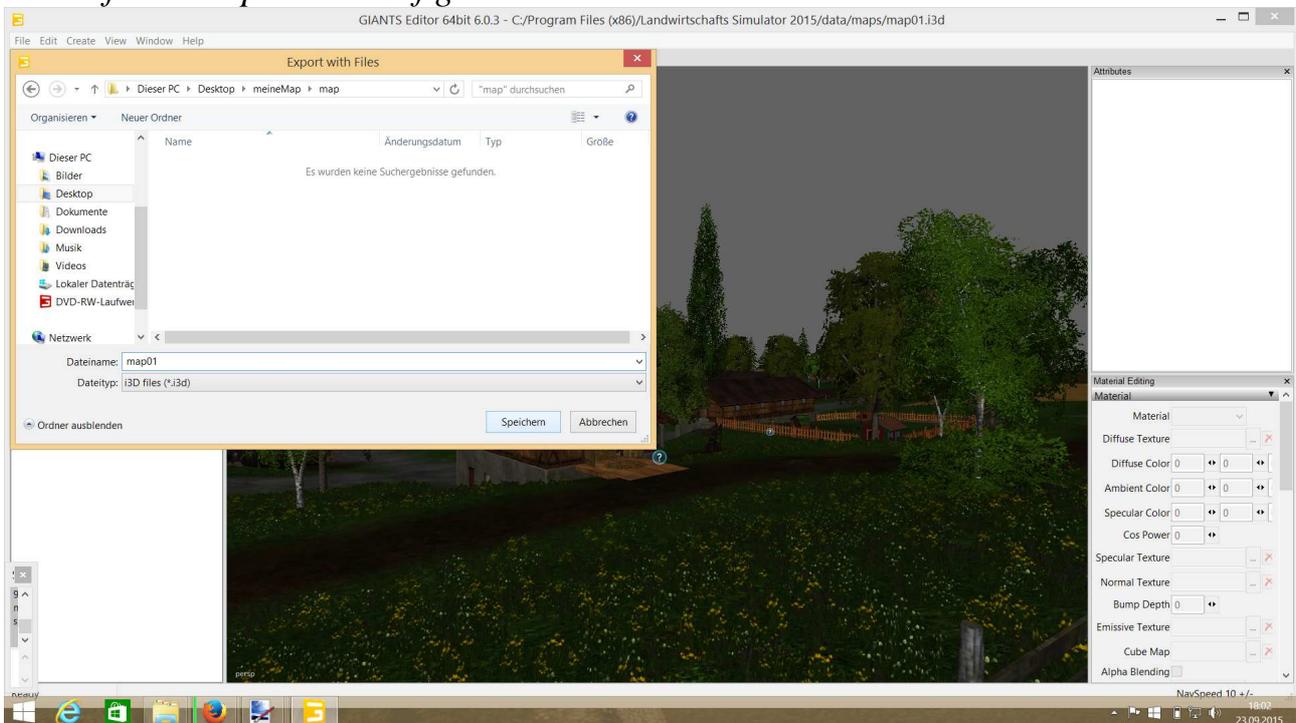
Ihr geht in das Installationsverzeichnis des Ls15. Dort befindet sich ein ordner namens „data“. In diesem Ordner befindet sich der Ordner „maps“. Ihr öffnet die „map01“ mit dem zuvor installierten Giants Editor.



4.Schritt:
Ihr auf „File“ und „export All with files“.



Ihr speichert ihn in eurem „MyMap“ Ordner im Ordner „map“ unter „map01“ ab. map01 deshalb da sie sonst nicht funktionieren würde. In der „sample mod map“ lua heißt sie map01. Darauf gehen wir in einem anderen Teil ein.



Unten links steht nach dem abspeichern noch „Exporting“. Das liegt daran das er die map und die dazugehörigen Daten kopiert und in eure map abspeichert. Wenn unten links „Ready“ steht könnt ihr in schließen.

Eure map ist bereit zum spielen. Ihr könnt sie jetzt in den „mods“ Ordner verschieben und loslegen. Wenn ihr einen neuen Spielstand anfangt dann findet ihr sie unter dem Namen „SampleModMap“.

Wie ihr sie verändert, das erkläre ich euch im nächsten teil.

Solltet ihr Fragen habe dan schreibt mir eine Mail auf Modhoster.

Euer Obst Heini