

# Mapcache.ini – Tutorial

Hallo zusammen.

In diesem weiterführenden Tutorial werde ich erklären, wie man eine selbsterstellte Map in eine Mod einfügt, sodass die Map als offizielle Map und nicht als selbsterstellte angezeigt wird und die Map auch fest in eurer Mod integriert ist.

Es handelt sich um kein Anfänger Tutorial, soviel sei vorgemerkt, es muss bereits eine Mod vorhanden sein.

Dieses Tutorial ist für SuM I, SuM II und das Addon gültig, es gibt nur geringe Unterschiede, die ich kurz erläutern werde.

Nun fangen wir an. Zunächst speichern wir die gewünscht Map ganz normal unter „User Maps“ im Worldbuilder ab, dann kurz das Spiel starten. Dies ist nötig um eine Mapcache zu autogenerieren. Ihr findet sie in den Anwendungsdaten in dem Ordner „Maps“.

Diese ini öffnet ihr nun und sie müsste z.B. so aussehen:

MapCache

```
c_3A_5Cdokumente_20und_20einstellungen_5Ch_FARin_20thalion_5Canwendungsdaten_5Cmeine_20die_20schlacht_20um_20mittelerde_2Ddateien_5Cmaps_5Cmap_20mp_20mouths_20of_20entwash_5Cmap_20mp_20mouths_20of_20entwash_2Emap
  fileSize = 868264
  fileCRC = 3435274180
  timestampLo = 1313290202
  timestampHi = 29989088
  isOfficial = no
  isMultiplayer = yes
  isScenarioMP = no
  numPlayers = 4
  extentMin = X:0.00 Y:0.00 Z:0.00
  extentMax = X:5000.00 Y:5000.00 Z:0.00
  displayName =
_24_00M_00a_00p_00_3A_00m_00a_00p_00m_00p_00m_00o_00u_00t_00h_00s_00o_00f_00e_00n_00t_00w_00a_00s_00h_00
  description =
M_00a_00p_00_3A_00m_00a_00p_00m_00p_00m_00o_00u_00t_00h_00s_00o_00f_00e_00n_00t_00w_00a_00s_00h_00_2F_00D_00e_00s_00c_00
  Player_1_Start = X:571.97 Y:3374.81 Z:0.00
  Player_2_Start = X:2382.61 Y:4131.92 Z:0.00
```

```
Player_3_Start = X:2552.38 Y:814.44 Z:0.00
Player_4_Start = X:4402.14 Y:1090.89 Z:0.00
END
```

In dieser Form kann man die Map noch nicht in das Spiel anbinden, es müssen noch einige Änderungen vorgenommen werden.  
Der erste Absatz der ini muss folgendermaßen verändert werden:

MapCache

```
c_3A_5Cdokumente_20und_20einstellungen_5Ch_FARin_20thalion_5Canwendungsdaten_5Cmeine_20die_20schlacht_20um_20mittelerde_2Ddateien_5Cmaps_5Cmap_20mp_20mouths_20of_20entwash_5Cmap_20mp_20mouths_20of_20entwash_2Emap
```

( Das Sonderzeichen `_5C` steht hierbei für ein `\` und `_20` für ein Leerzeichen )  
Der markierte Bereich muss rausgelöscht werden, damit das ganze dann so aussieht:

MapCache

```
maps_5Cmap_20mp_20mouths_20of_20entwash_5Cmap_20mp_20mouths_20of_20entwash_2Emap
```

Als nächstes müsst ihr noch „isOfficial = no“ zu „isOfficial = yes“ abändern. An diesem Punkt könnt ihr den Eintrag bereits verwenden, doch gibt es bei den Punkten „displayName“ und „description“ noch einige Aspekte, die man beachten sollte:

```
displayName =
_24_00M_00a_00p_00_3A_00m_00a_00p_00m_00p_00m_00o_00u_00t_00h_00s_00o_00f_00e_00n_00t_00w_00a_00s_00h_00
```

Das bedeutet „Map:mapmpouthofentwash“  
Und so steht der Eintrag dann auch in der lotr.str

x\_00 steht dabei immer für einen Buchstaben und „\_24\_00“ steht außerdem in der Regel auch noch davor, es wird ja eh meist autogeneriert und muss dort am Anfang der Zeile nicht beachtet werden, dann ist das soweit fertig. Die Passage 3A\_00 steht dabei für einen Doppelpunkt.

Nun zur description

```
description =
M_00a_00p_00_3A_00m_00a_00p_00m_00p_00m_00o_00u_00t_00h_00s_00o_00f_00e_00n_00t_00w_00a_00s_00h_00_2F_00D_00e_00s_00c_00
```

Hier taucht noch ein weiteres Sonderzeichen im Code auf: 2F\_00 steht für ein /  
Also:

Map:mapmpmouthhofentwash/Desc

Zu diesen beiden Einträgen müsst ihr dann jeweils bei euren eigenen Maps einen Text zu schreiben, der dann ingame beim Laden der Map auftaucht, sowie der Name der Map, ansonsten bekommt man dort Missings.

Der letzte Schritt wäre dann nur noch die Mapcache.ini aus der maps.big zu extrahieren, den neuen Eintrag einzufügen und mit der Map selbst die neue Mapcashe.ini in eure Mod zu integrieren.

Der Effekt ist dann, dass in SuM I die Map unter den offiziellen Maps zu sehen ist, in SuM II und dem Addon wird das Hammersymbol entfernt.

Viel Erfolg beim Einbauen eurer Maps.

WRITTEN BY ELESSAR TELCONTAR  
WWW.MODDING-UNION.COM