

Saurons Mapping Tutorial

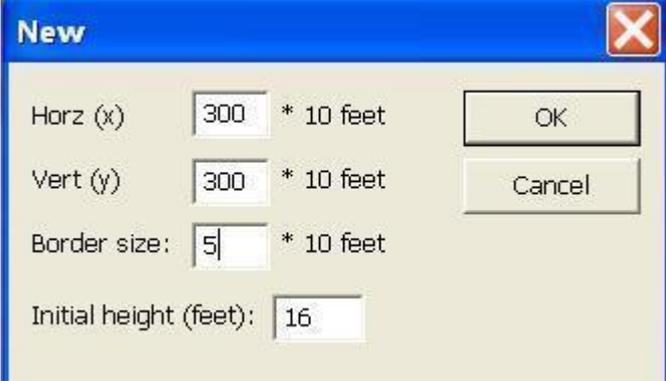
1. Grundkenntnisse

1.1 Mapgröße

Für die meisten Maps empfiehlt sich eine Größe von **300x300**. Die **Bordersize** könnt ihr auch individuell festlegen. Das ist der Kartenrand, im WB das orange Rechteck an den Enden der Map. Die **Initial height** ist die Höhe des Terrains. Gestaltet ihr sie besonders hoch, könnt ihr später durch Absenken des Terrains (siehe weiter unten) Schluchten erstellen. Haltet ihr es niedrig besteht die Möglichkeit bei Bedarf Berge zu "erschaffen".

Der Standardwert ist 16, das kann erst mal so gelassen werden.

Bsp:



The screenshot shows a dialog box titled "New" with a close button (X) in the top right corner. It contains four input fields, each followed by "* 10 feet":

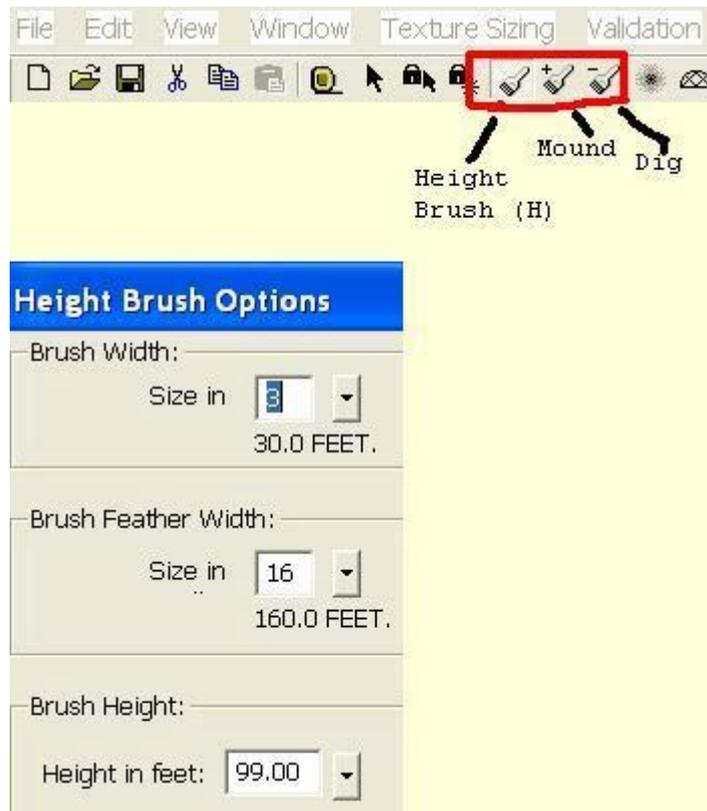
- Horz (x): 300
- Vert (y): 300
- Border size: 5
- Initial height (feet): 16

To the right of the input fields are two buttons: "OK" and "Cancel".

1.2 Terrain

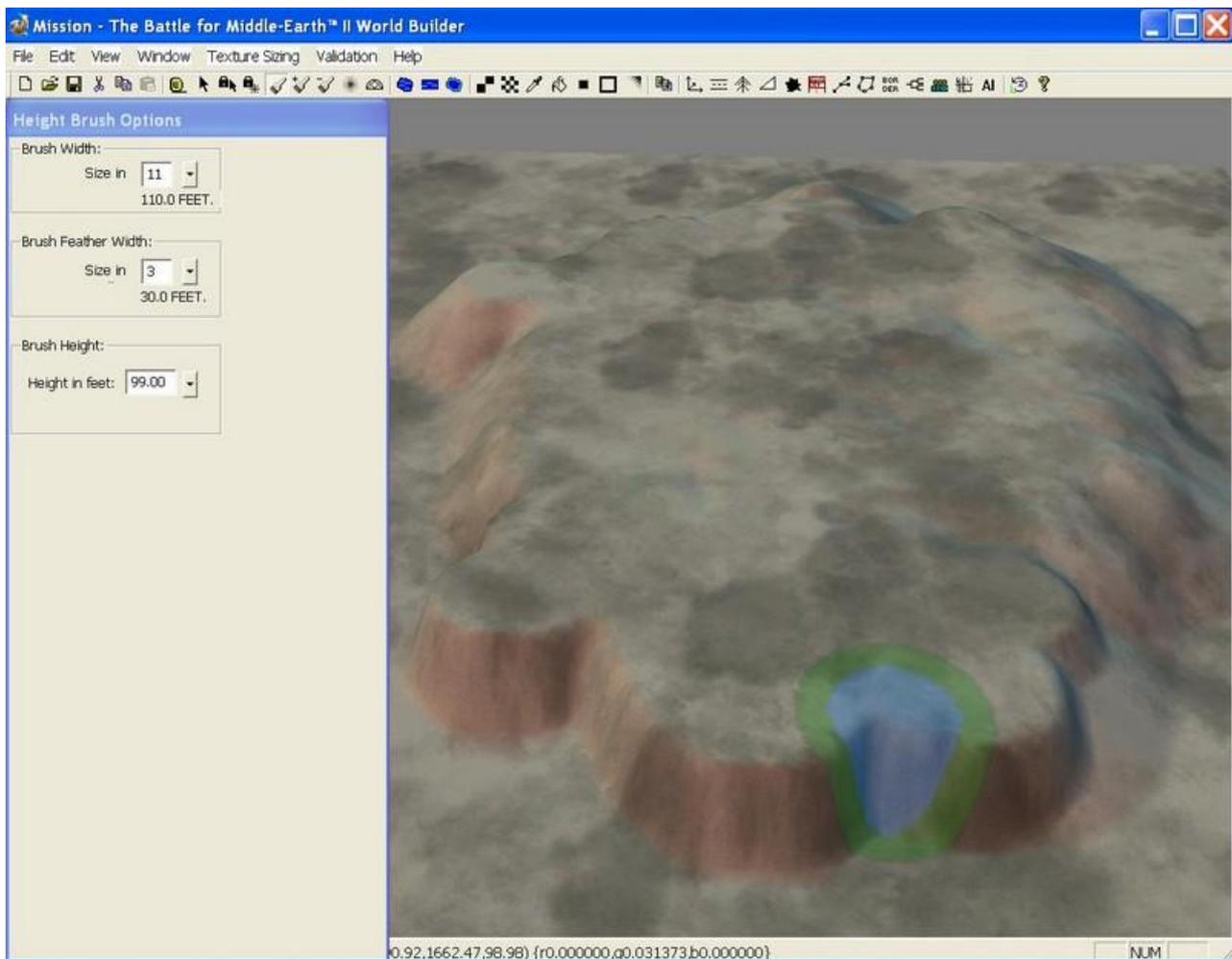
Begeben wir uns zur Erstellung eines Berges. Dazu gehen wir unter **Texture Sizing** auf die Iconleiste, wo wir 3 Pinsel vorfinden - **Height Brush**, **Mound** und **Dig**.

Bsp:

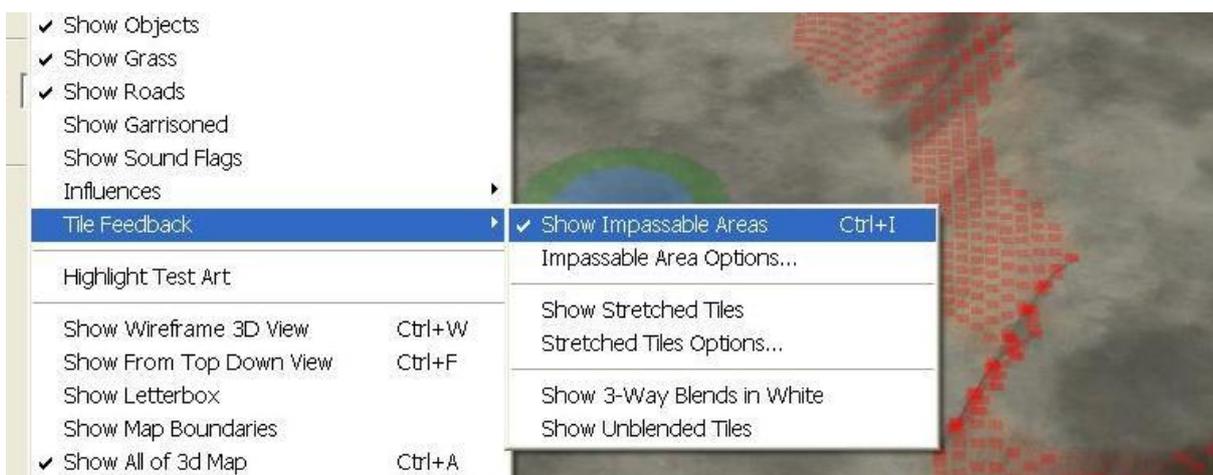


Für einen mittelgroßen Berg stellen wir die Höhe ein auf ca. 70-100 Feet. Dazu gehen wir auf das **Height Brush** Pinselicon. Hier finden wir drei Werte. **Brush Width**, **Brush Feather Width** und **Brush Height**. Der Wert **Brush Width** gibt die Pinselstärke an. Der Wert **Brush Feather Height** dagegen die Beschaffenheit des Terrains: Soll der Berg steil sein, oder begehbar langsam schräg nach unten abfallend sodass man hochlaufen kann? Je geringer dieser Wert desto steiler wird euer Berg und dadurch auch unbegehbar (*impassible*).

Bsp s. nächste Seite



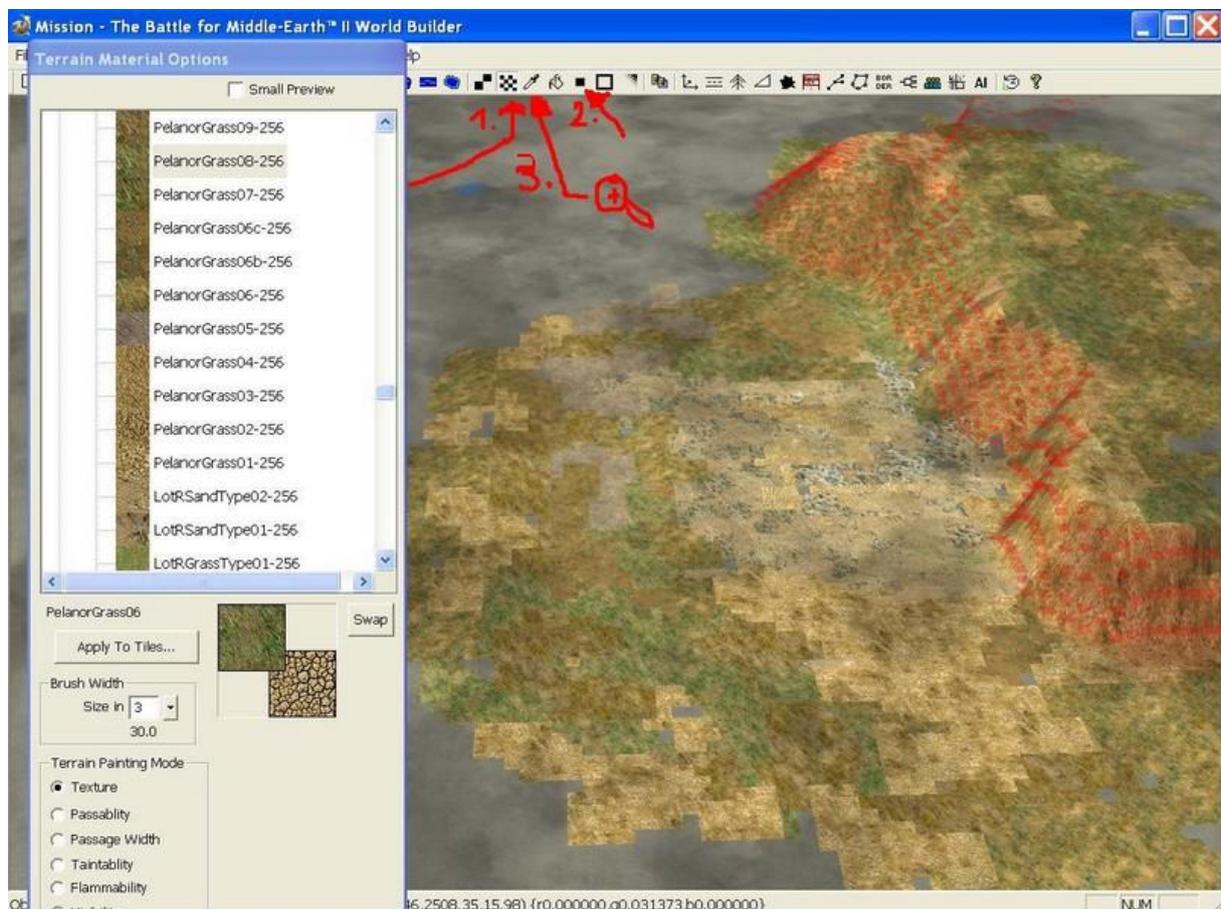
Um dies zu sehen gehen wir in der Menüleiste unter **View/Tile Feedback/Show Impassible Areas**



Die anderen Pinselicons **Mound** und **Dig** erhöhen bzw. senken das Gelände ab, auch hier lässt sich der Wert einstellen - genau so wie beim **Brush Height** Tool.

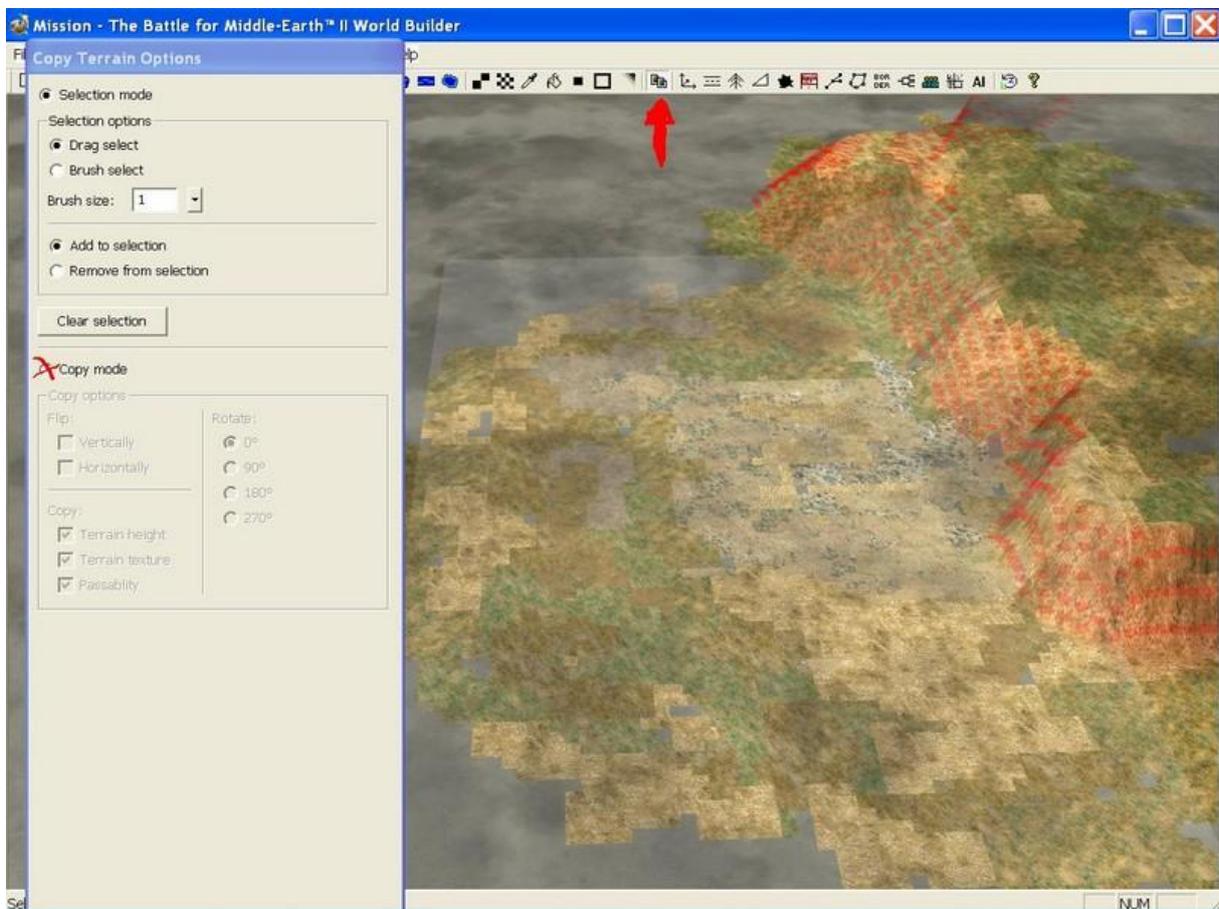
1.3 Texturen

Damit unsere Map nicht völlig texturlos bleibt, wählen wir in der Iconliste mit das schachartige Kachel-Icon an. Nun könnt ihr euch hier eure Textur raussuchen. Ich empfehle pro Map mind. 12-15 unterschiedliche Texturen, damit das ganze nicht zu eintönig aussieht. Setzt den Wert des **Brush Width** nicht zu hoch, ungefähr 3. Nun füllt ihr immer kleine Flächen mit dieser Textur, wählt dann andere Texturen (aber achtet das sie zueinander passen) und füllt die übrigen Flächen. Etwa so:

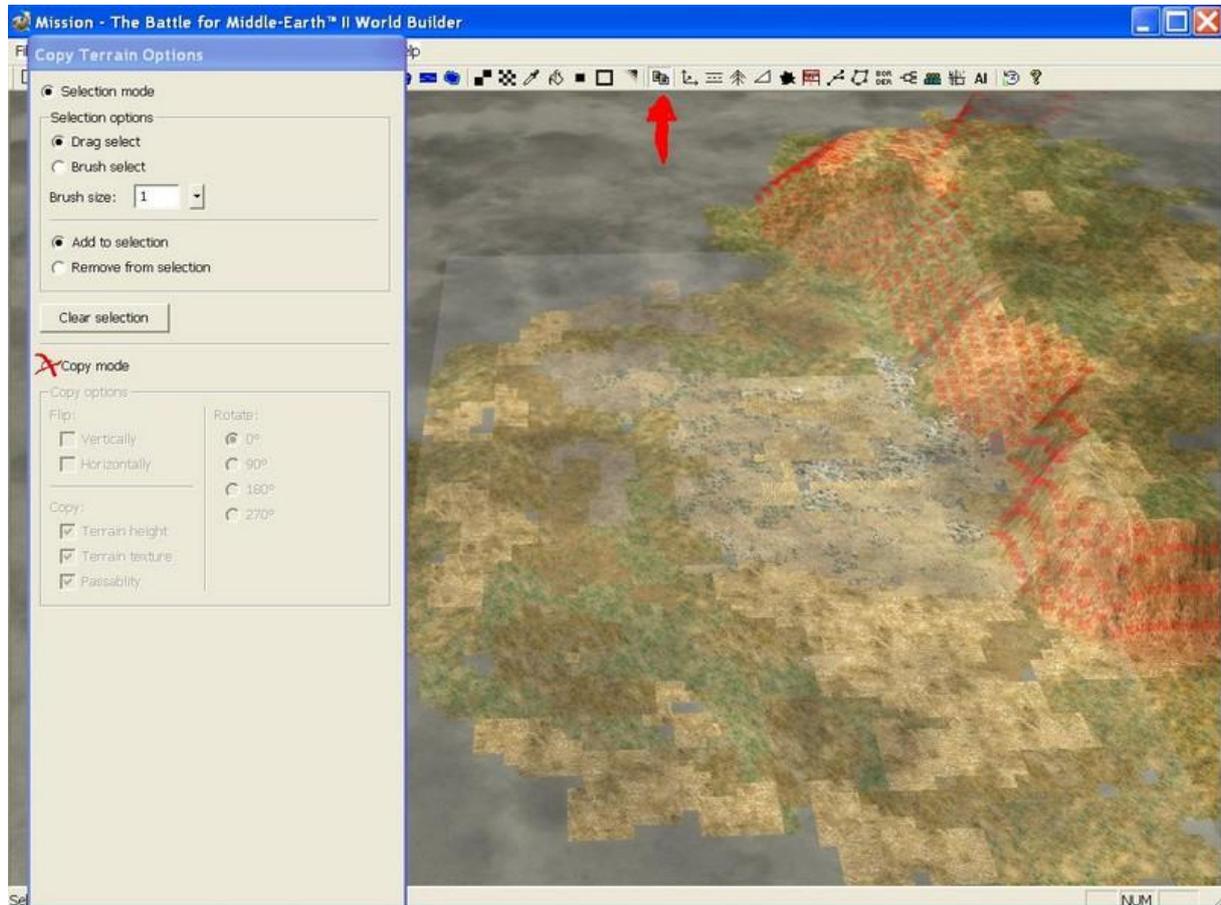


Ich ungefähr ca. 10-12 verschiedene Texturen dafür verwendet. So sollte es dann aussehen. **ALLERDINGS** sind die Texturen noch sehr kantig dazu benutzen wir das kleine viereckige schwarze Icon das auf den Namen **Auto Edge Out** hört (2. Schritt im Bild). Solltet ihr eine Textur nicht wiederfinden die ihr bereits "gestrichen" habt dann geht ihr auf das **Eyedropper** Icon (3. Schritt im Bild). Gleich rechts neben dem Textur Icon. Wenn euch das zu umständlich ist könnt ihr natürlich auch 2 andere Möglichkeiten nutzen:

1. Ihr sucht euch eine Textur und benutzt den Farbeimer-Icon **Flood Fill**. Dadurch wird die gesamte Map mit einer Textur unterlegt. Wirkt allerdings sehr eintönig und langweilig ich rate davon ab.
2. Ihr benutzt das Copy Tool **Terrain Copy Tool** *im Bild markiert*. Nun wählt ihr euren Texturbereich aus und geht dann auf **Copy Mode**. Nun könnt ihr die kopierten Texturen einer texturlosen Stelle zufügen. Achtet darauf ob ihr auswählt ob er die *Textur height* mitkopiert - das könnte zu unerwünschten Erhebungen führen. Falls ihr dies nicht wünscht, macht dort das Häkchen weg.



Vorher sollten wir allerdings die Texturränder glätten. Dazu gehen wir wie schon oben erwähnt auf das viereckige schwarze Tool **Auto Edge Out**. Nun wählen wir dazu die Texturen die ihr platziert habt an und er glättet den Rand der zusammenhängenden Texturen (müsst ihr mehrmals machen). Es sollte dann so aussehen:

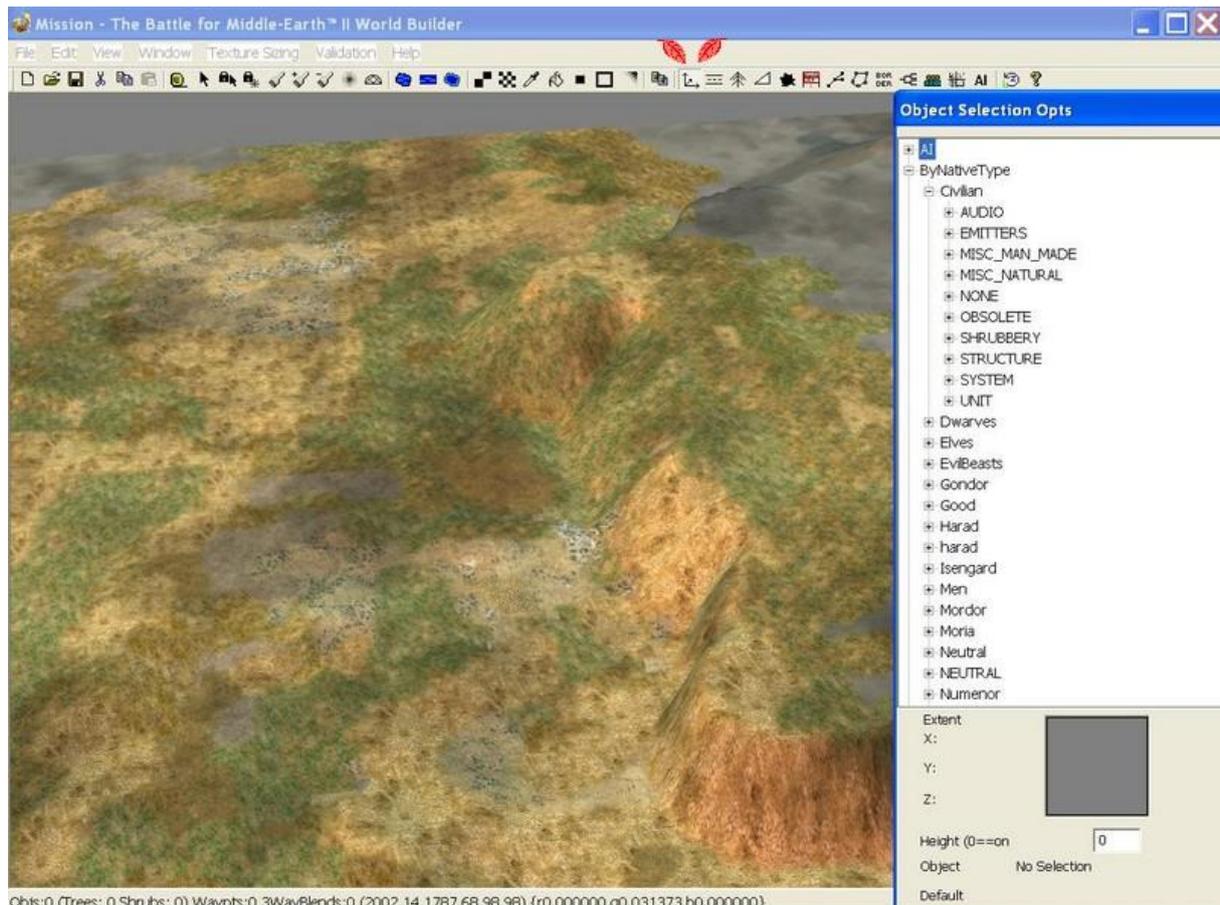


Kleine Texturfehler können natürlich immer auftreten da die Funktion minimal fehlerhaft ist (manche Ränder will er einfach nicht glätten, aber das fällt wenig auf). Nun solltet ihr noch mit dem Pinselicon **Mount** das Gelände leicht, ganz leicht anheben. Da kein Terrain der Welt total eben ist. Hügel, Erhebungen und speziell auch Bäume (die ihr sehr überlegt und in verschiedenen Arten setzen solltet die auch harmonisieren mit der Textur) prägen die Map und tragen erheblich zur Atmosphäre bei.

Nun fehlt noch eins, die Vegetation.

1.4 Vegetation, Bäume und Objekte

Damit die Map nicht so kahl aussieht, müssen wir etwas dazu machen: **Bäume, Sträucher** u.s.w.. Dazu klicken wir in der Icon Leiste das Symbol mit den 3 Pfeilen an.



Unter **ByNativeType/Civilian** finden wir folgende Einträge die wichtig sind:

MISC_MAN_MADE

MISC_NATURAL

SHRUBBY

STRUCTURE

unter **MISC_MAN_MADE** sind einige Gebäude sowie viele detaillierte Extras wie Barrikaden, Tische, Lampen Fässer Bänke Stühle, Holzbretter, zu finden die zur Detailgenauigkeit der Map dienen.

bei **MISC_NATURAL** finden wir Felsen so wie Tiere (Hunde, Hirsche, Schafe, Enten, Vögel, Wölfe, Bären u.s.w.)

Unter **SHRUBBY** gibt es mit das wichtigste zu entdecken. Jegliche Art von Pflanzen und Bäumen sind hier auswählbar.

Der Eintrag **STRUCTURE** beinhaltet dagegen alle Bauteile von Minas Tirith über Minas Morgul bis sonstige Bauelemente die im Spiel enthalten sind.

Machen wir unsere Map also etwas grüner. Jetzt wählen wir uns unter dem Eintrag **SHRUBBY** in der Objektliste ein paar Baumarten aus, bzw. erst mal einen (jeder wird einzeln gesetzt). Überlegt euch gut welcher Baum wo hinsoll und platziert Bäume nicht einfach wild per Mausklick. Sucht euch verschiedene Baumarten die zueinander passen und zur Textur passen würden. ABER VORSICHT: Hier gilt die Regel:

Mehr als 14 Baumarten sind nicht erlaubt! Bei mehr als der erlaubten Anzahl erfolgt beim Laden der Map im Spiel eine *game.dat* Error (Fehler der Engine). Die Baumtexturen dürfen sich maximal auf 1024x1024 Texturen aufaddieren. daher nehme ich als Map nie größer und nie mehr als 300x300 (kleinere Maps können crashen wenn die Artenvielfaltverbot völlig ausgenutzt wird, d.h. 14)

Tipp: Ihr könnt auch unter **View/Layers List** sehen wie viel Bäume jeder Art ihr schon platziert habt. Dort wird alles festgehalten.

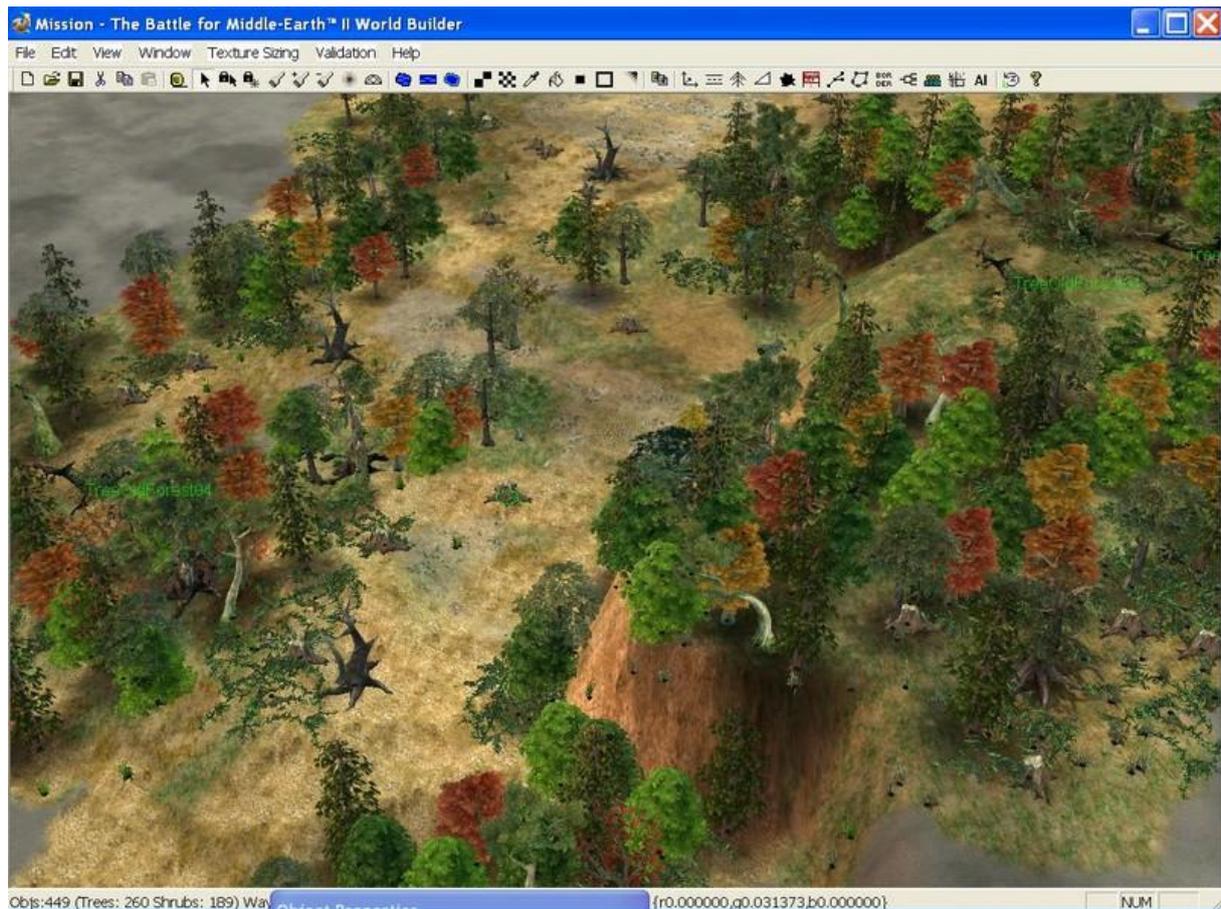
Also wählen wir uns ein paar Bäume und setzen sie, dazu ein paar Sträucher und Büsche. In etwa sollte es so aussehen, aber das ist jedem ja selber überlassen:

Allerdings gibt es auch hier wieder eine goldene Regel die EA eingebaut hat: Nicht mehr als ca. 1100 Bäume (was sich vielleicht viel anhört aber versucht mal einen Wald zu mappen mit diesem Limit) überschreitet ihr diese, werden vorhanden Bäume ausgeblendet. EA betonte dieser Schritt wurde unternommen, damit Mapper nicht das freie Bausystem blockieren durch so viel Bäume (ich find das hätten sie jedem selbst überlassen können - ich persönlich mache Maps auf denen das freie Bausystem nicht verwendet wird - ich hasse es.)

Nach ca. 10 Minuten und ein wenig Übung sieht unsere Map dann schon sehr viel detaillierter und liebevoll gestaltet aus:

Ihr seht also das viele Arten (aber nicht mehr als 14) die Abwechslung und Schönheit der Map hervorbringen als wenn die ganze Map über 20-25 Bäume der gleichen Art auf einer Textur stehen die sich über die ganze Map erstreckt. Sträucher und Büsche verschönern noch das Gesamtbild.

(Ich hab die wirklich neben diesem Tutorial gemacht und die Bäume auch in 10 Minuten alle so gesetzt)



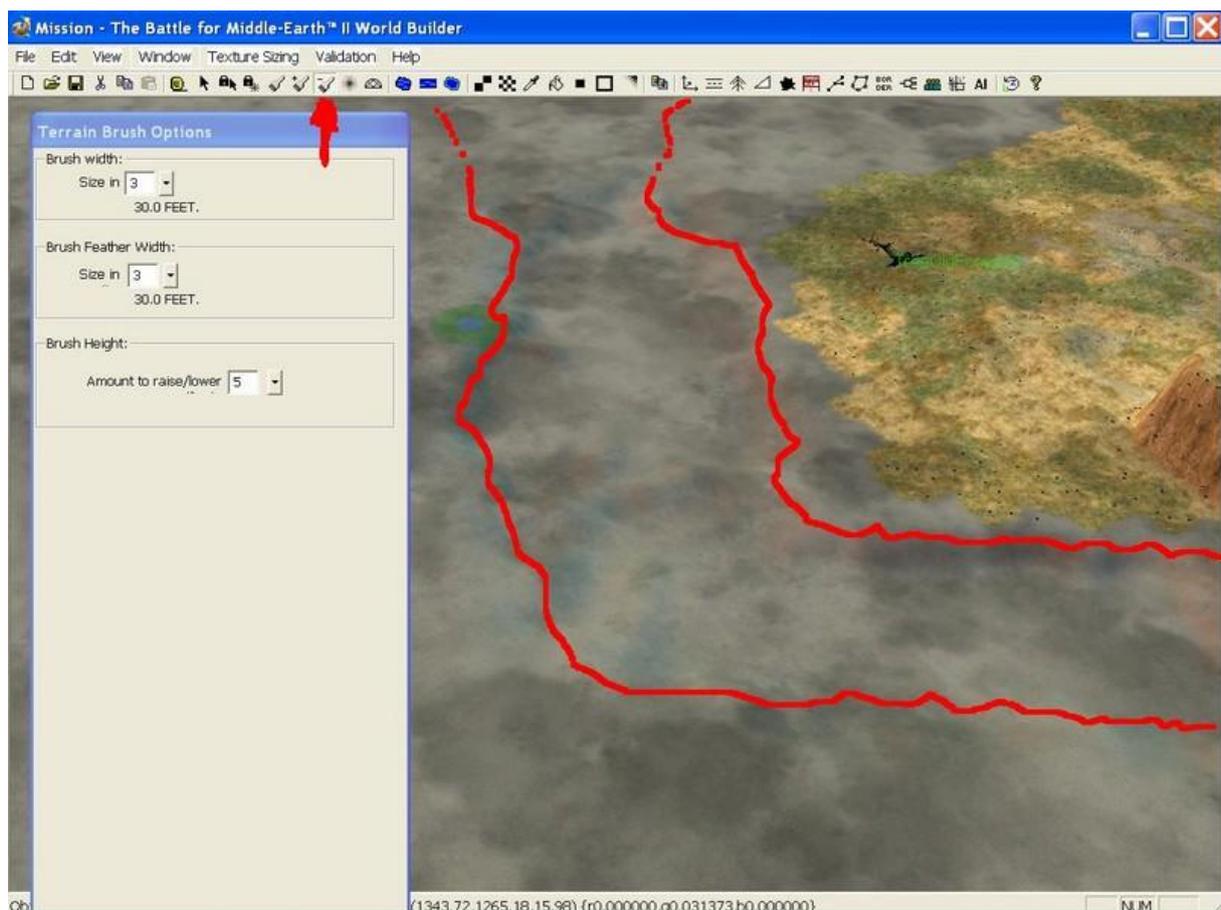
Nun können wir auch Tiere setzen, setzt meinetwegen was ihr wollt. Sie bewegen sich frei, daher braucht man dazu kein Script.
Jetzt fehlen abschließend noch die Gewässer.

1.5 Wasser

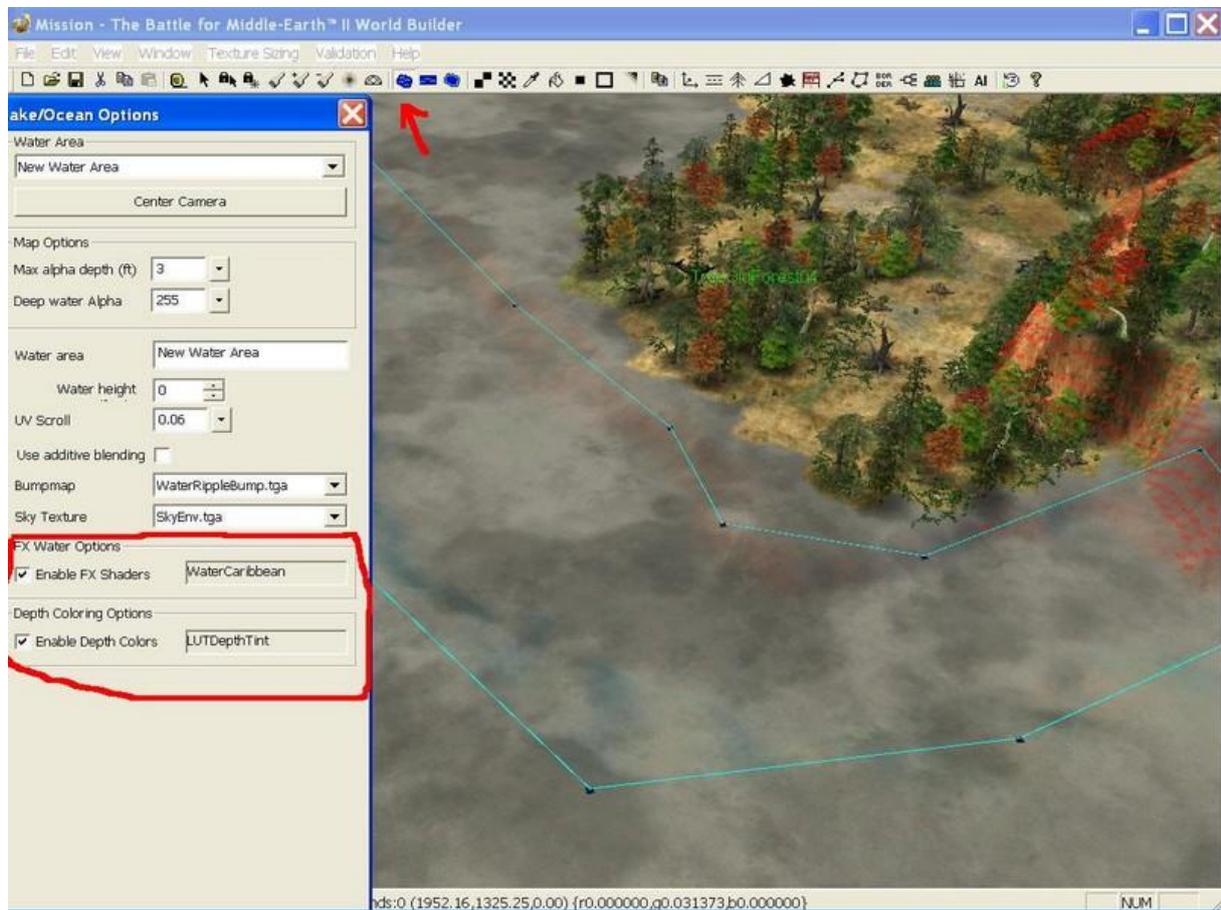
Nun haben wir schöne Texturen und eine schöne Umgebung der eins fehlt – Wasser. Dieses ist zwar nicht zwanghaft benötigt, aber so ein kleiner Fluss ist schon mal was Feines und sieht auch schön aus wenn man über gewisse Zusatzeinstellungen verfügt, um verschiedene Wassertypen zu erstellen. Dazu braucht ihr die datei „lang.rar“, welche beliebt. Diese Datei entpacken und ins SUM2 Hauptverzeichnis in den Unterordner "**Lang**" kopieren.

Als erstes heben wir einen kleinen Graben aus, um das Wasser bzw. den Fluss überhaupt erscheinen zu lassen. Das Flussbett hebt ihr mit dem Brush-Tool **Dig** aus um das Terrain abzusenken

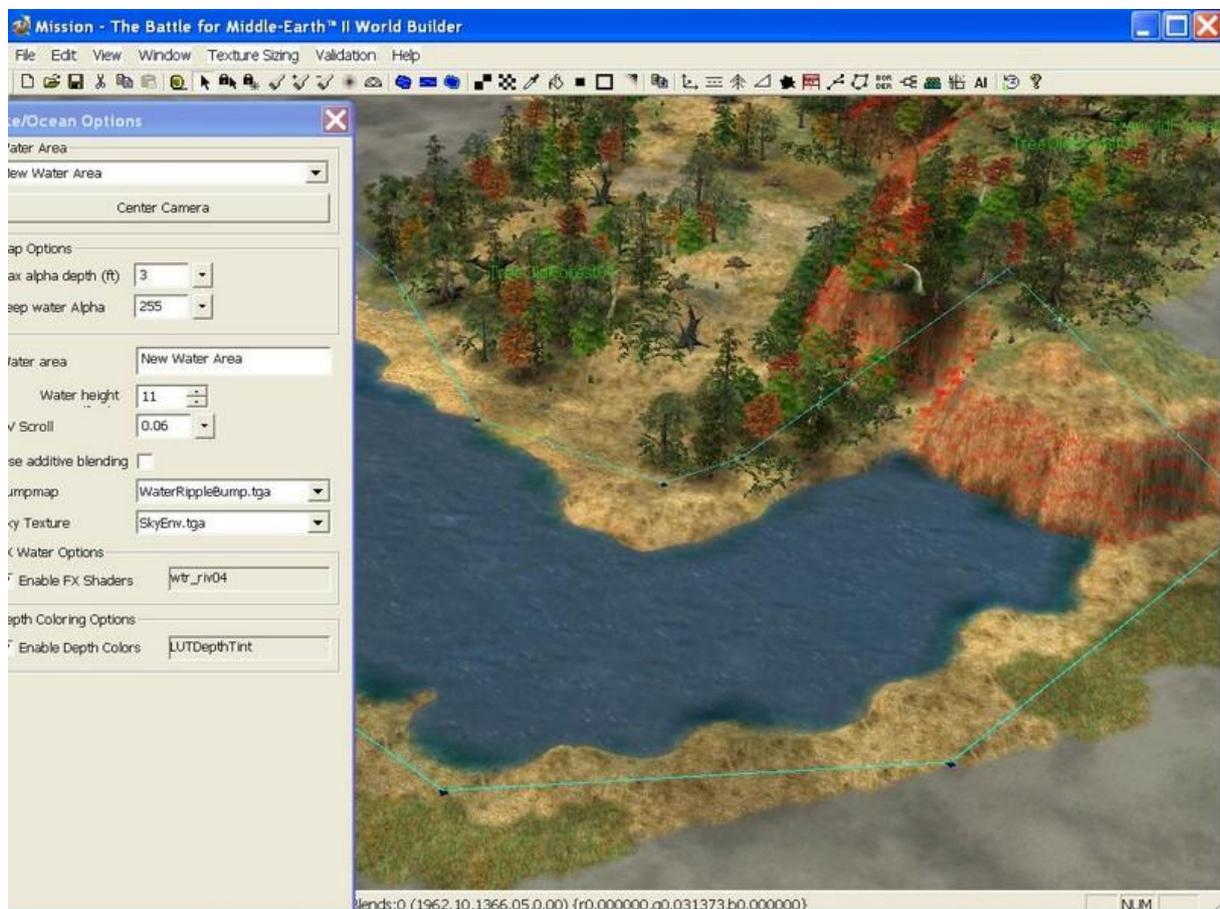
Tipp: wenn der WB dabei zu stark ruckelt, einfach unter **View** das Häkchen bei **View Grass** entfernen damit blendet er die Bäume und Sträucher aus was Speicher spart in dem Moment und ihr ohne Ruckler den Fluss bearbeiten könnt



Nun wählen wir unter Ocean-Tool (nicht den River-Tool, das sieht scheiße aus, der richtige Einsatz wird später erklärt) und ziehen die Wegpunkte zu einer Form die der Fluss bzw. das Flussbett haben soll:



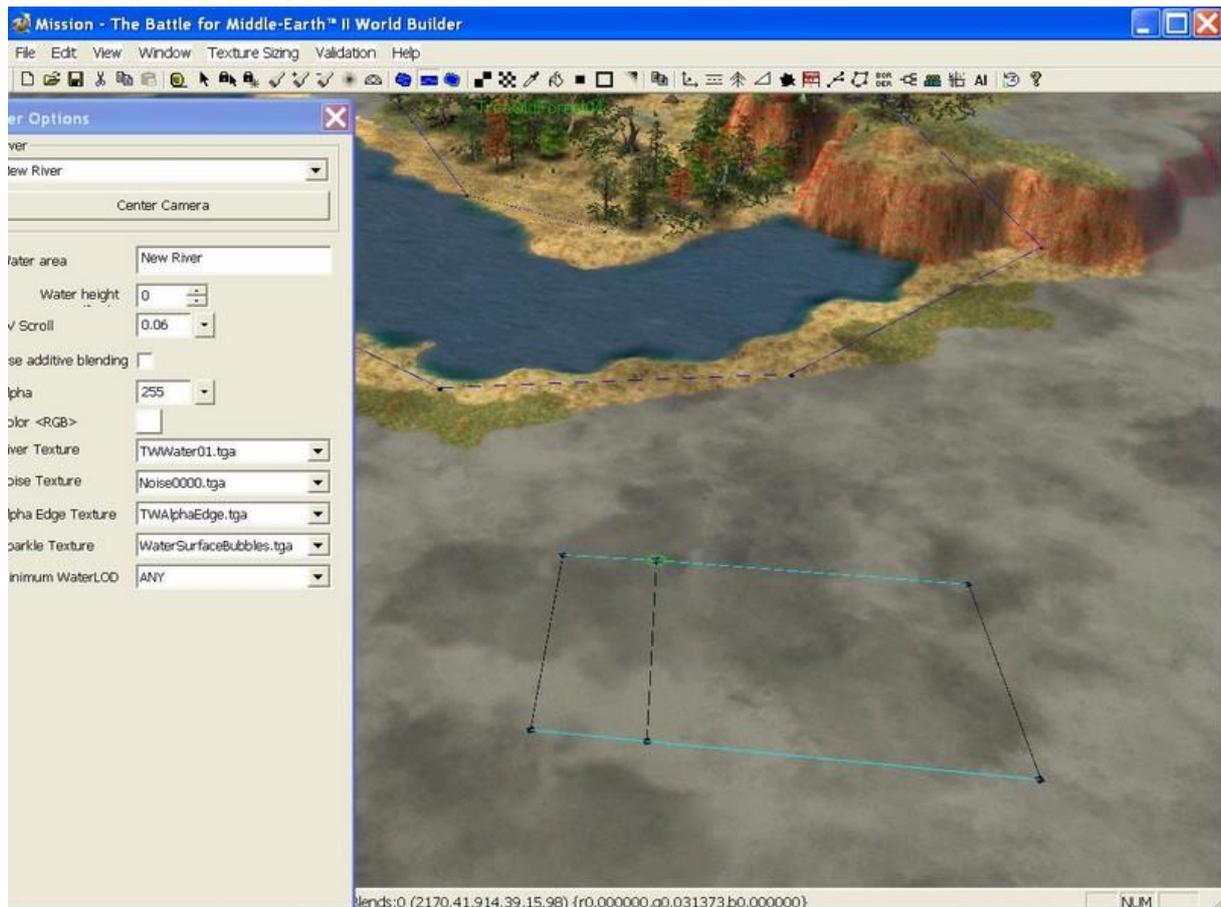
Unter FX Water Options seht ihr die Einträge **Enable FX Shadders** (Wassertextur) und **Depth Coloring Options** (Unterwassertextur). Diese befinden sich im Unterordner Lang in eurem Schlacht um Mittelerde II Verzeichnis das ihr gedownloadet habt (Link oben). Dort wählt ihr nun aus was euch am besten gefällt. Dann wird das Flussbett angehoben bzw. der Fluss. Die Water-height steht bei 0, eure Initial Height Feet bei 8. Also hebt ihr das Flussbett an und setzt die Water Height auf ca. 6-7, dies ist möglich da ihr ja vorher das Flussbett ausgehoben habt und die Fläche wo der Fluss hinkommt eine Höhe von ca. 0-1 hat. Der Fluss ist also über der dem Terrain des Flussbetts aber unter dem des übrigen Terrains das den Fluss umgibt. Bei den Einstellungen **Maximal Alpha Depth und Deep Water Alpha** könnt ihr die Beschaffenheit des Wassers ändern. Ist es ein tiefes Gewässer setzt ihr den Wert runter, so wird das Gewässer dunkler. Nun heben wir unseren Fluss aber aus dann sollte er so aussehen: Das ist der 1. von 2 Schritten



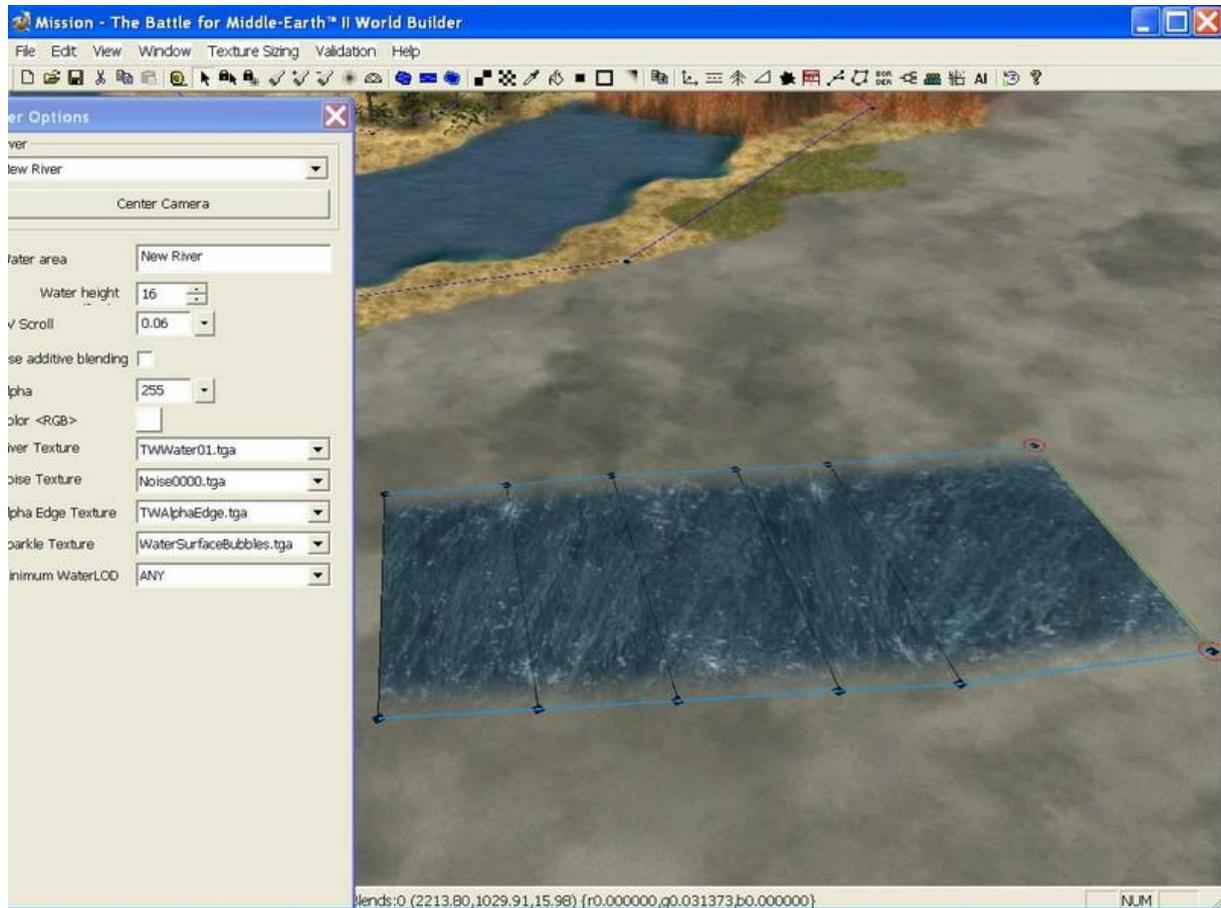
Nun haben wir einen Fluss, aber er fließt nicht in die entsprechende Richtung. Deshalb benutzen wir **jetzt** das **River Tool** gleich rechts neben dem **Ocean Tool** das wir gerade verwendeten

Wir setzen EINEN River-Tool Punkt und ziehen diesen dann auseinander bis er so erscheint:

Wollen wir mehrere Abschnitte haben um den Fluss auch nach links und rechts zu manövrieren ohne das die Textur verzerrt, klicken wir mit dem River-Tool auf die blaue Linie.

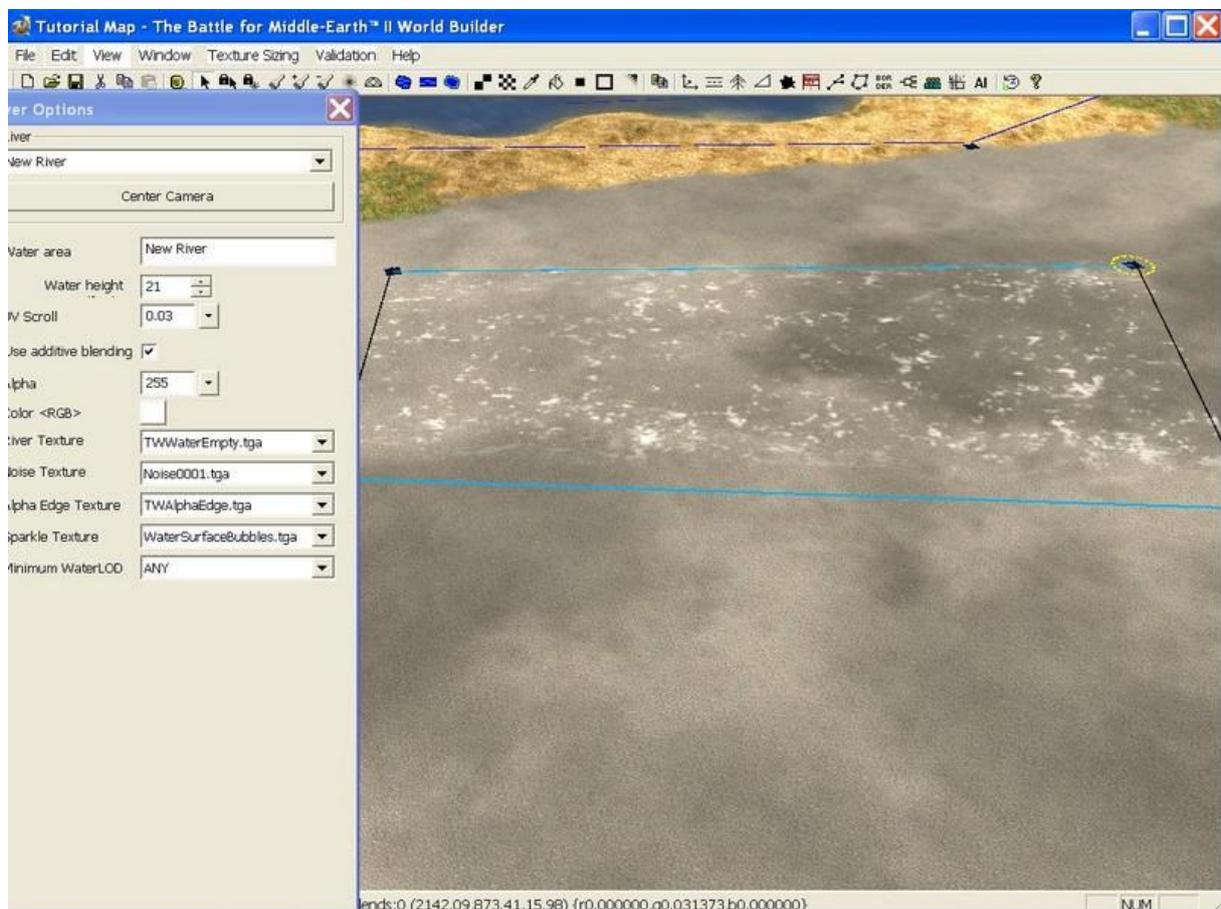


Nun erhöhen wir die Water height leicht bis wir den Fluss sehen. Ihr könnt auch gerne diesen nehmen, nur EA legt die wunderschönen Flüsse die sie machen, das River-Tool da immer über das Ocean-Tool so hat man die Wassertextur des Ocean-Tool und die Flussrichtung bzw Animationen des Watertools. Seht zu das die River-Tool Punkte immer gegenüberliegen um ein Verzerren zu verhindern

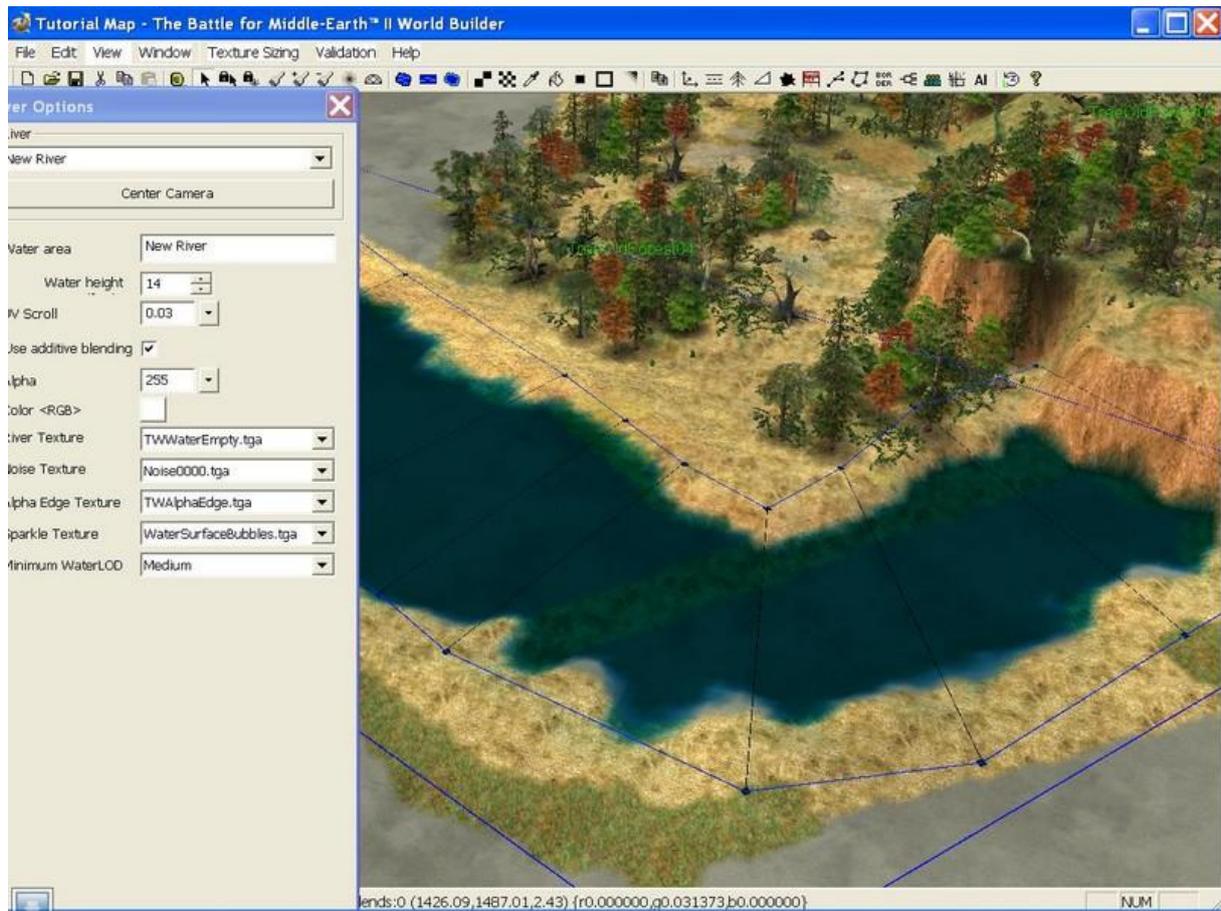


Nun senken wir unter der Einstellung **Alpha** den Wert auf ca. 215 (muss nicht sein). Ihr könnt auch gern die Farbe des Flusses selbst definieren **Color <RGB>**. Nun haben wir seichtes Gewässer das wir nun absenken und über das Flussbett bzw. den Ocean-Tool legen. Unser Ocean Tool hatte eine Höhe von ca. 6-7 Feet. Schaut einfach nach und stellt den mit dem **River-Tool** erstellten Fluss sodass nun ein seichtes Gewässer ist eine Ziffer höher und legt ihn drüber über das Flussbett bzw. den vorhanden Fluss. Ihr geht bei dem Eintrag **River Texture** auf empty und macht ein Häkchen bei **use additive blending** Senkt den Eintrag **UV Scroll** auf ca. 0.03 , damit wird der Strom des Flusses langsamer gemacht. Wir sehen hier ein Flussbett und das River Tool ist draufgelegt, wir benötigen für diese Breite ca. 3x den River Tool da das nun die schwach seichte Textur sonst zu langgezogen wird und verzerrt wird:

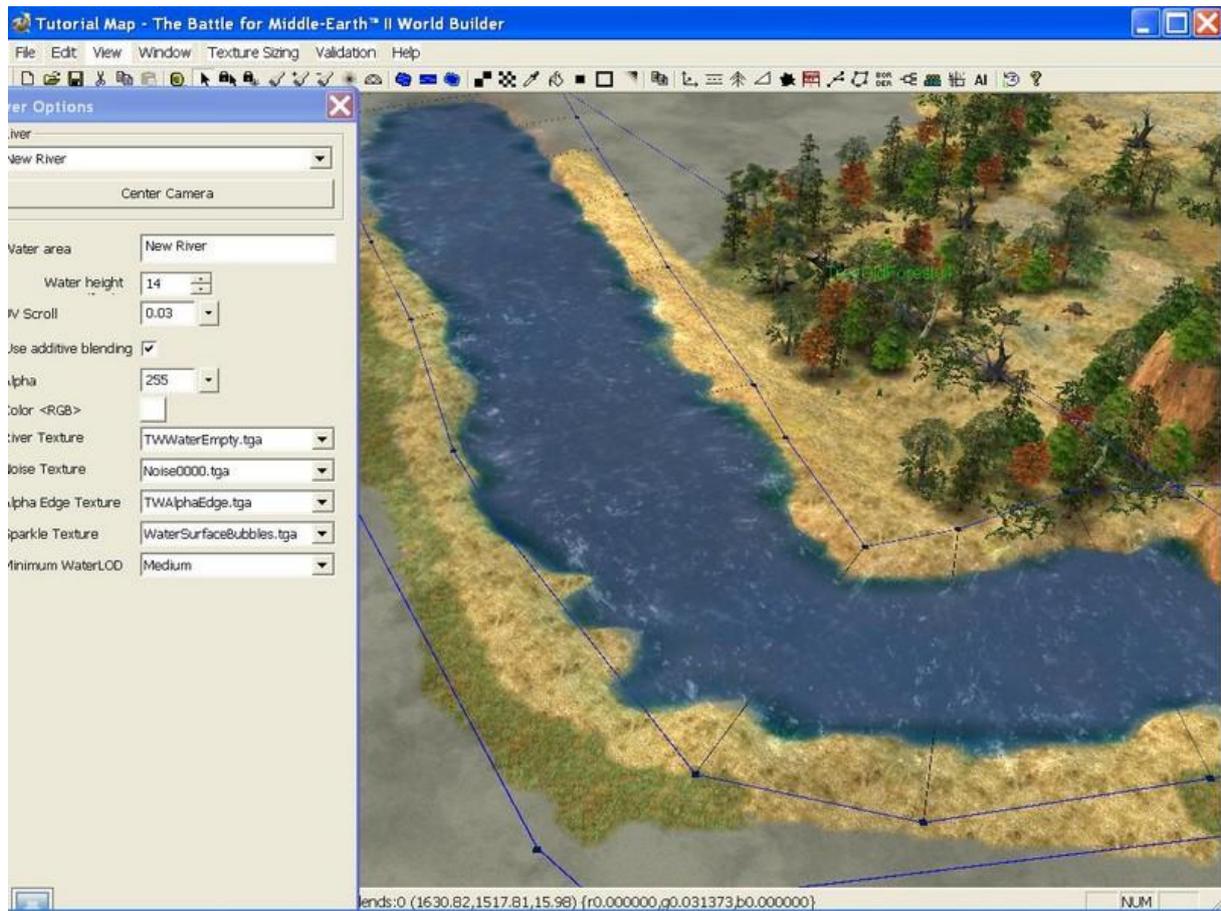
So sieht unser Flussbett außerhalb aus, seichtes Gewässer bevor wir es drüber legen:



So solltet ihr es drüberlegen:

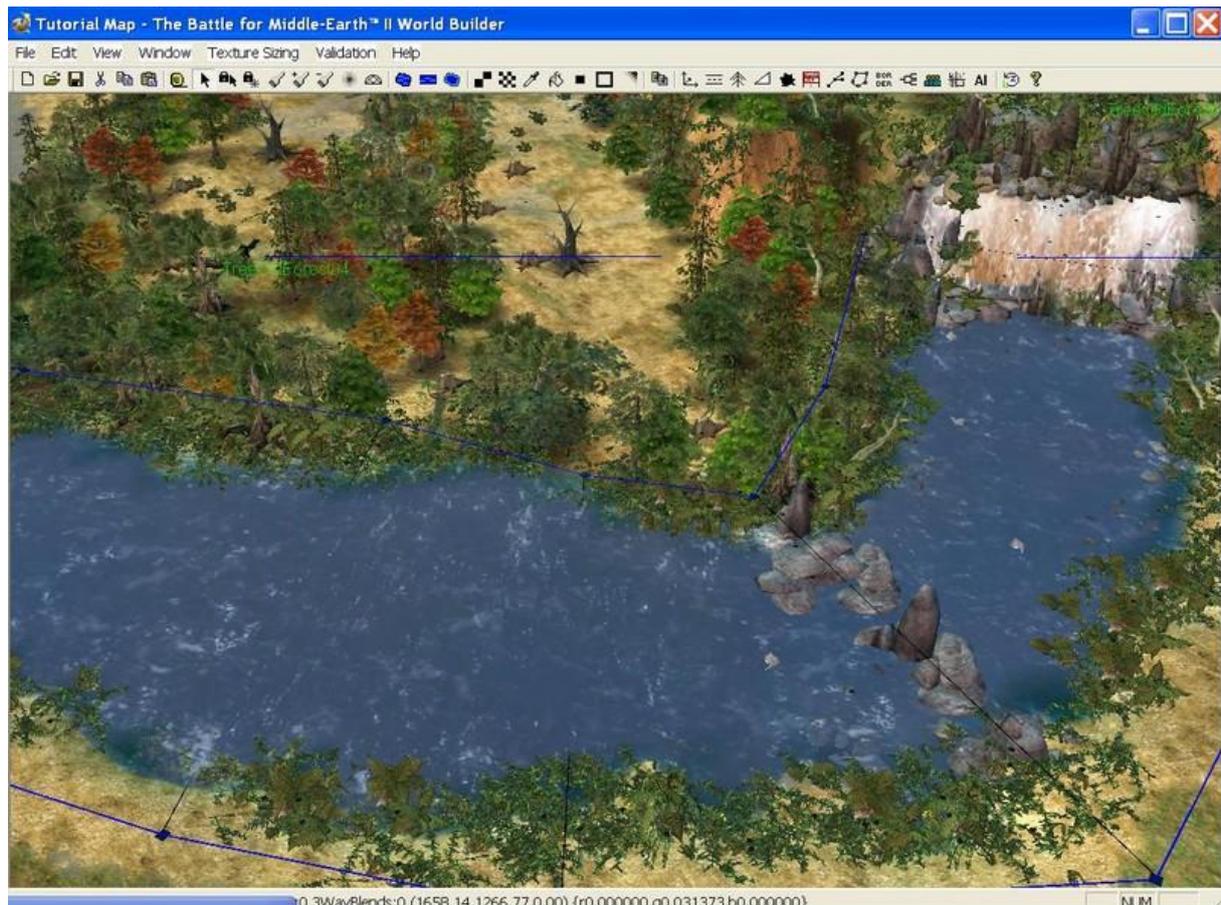


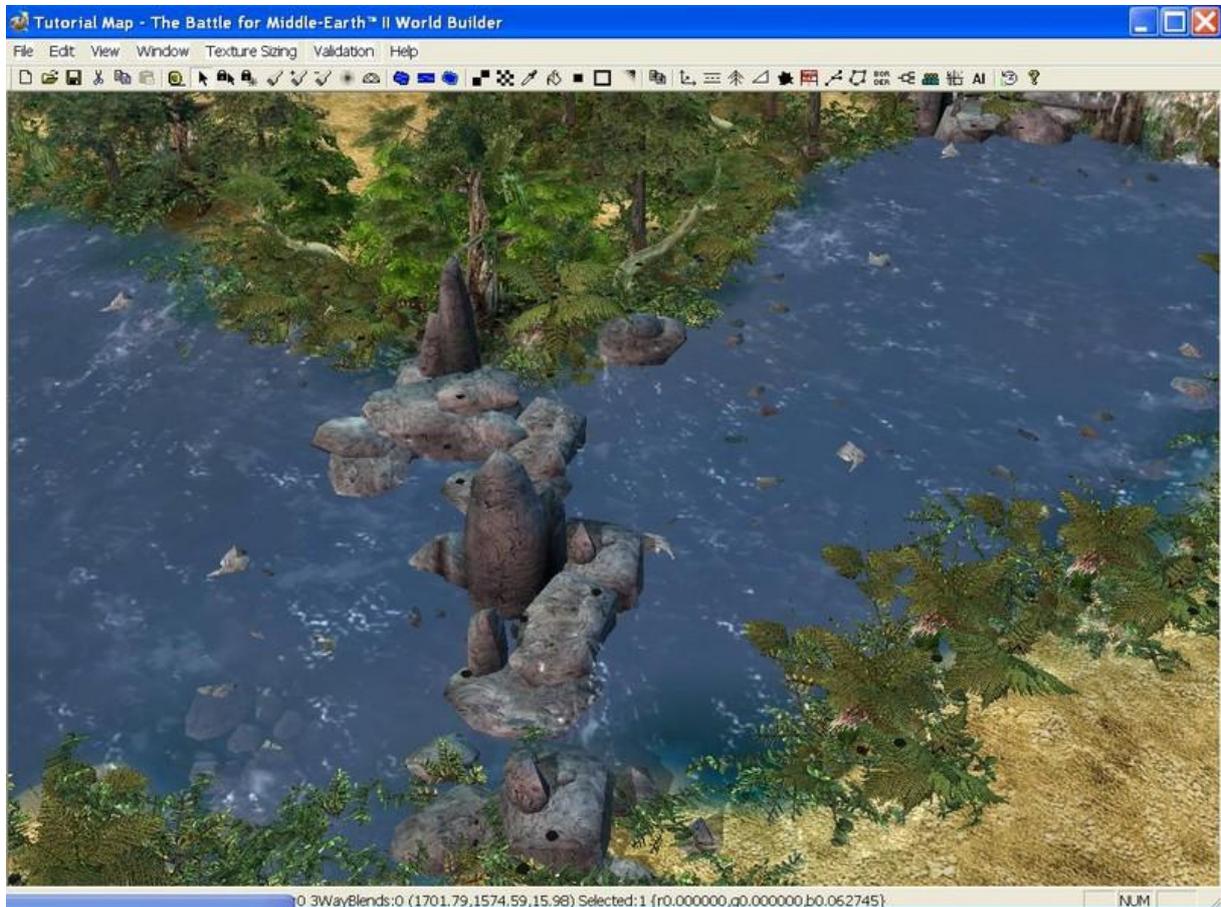
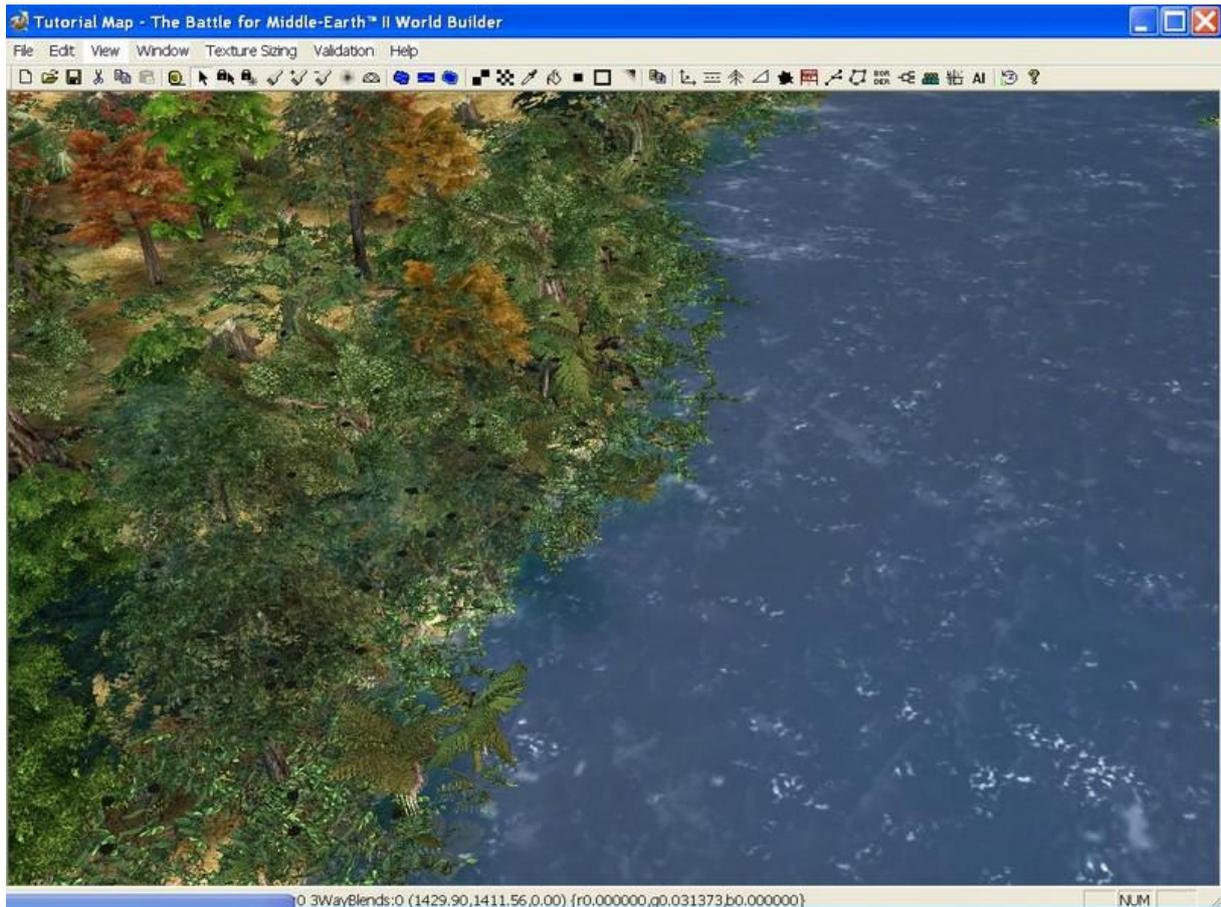
So sieht das dann richtig aus:

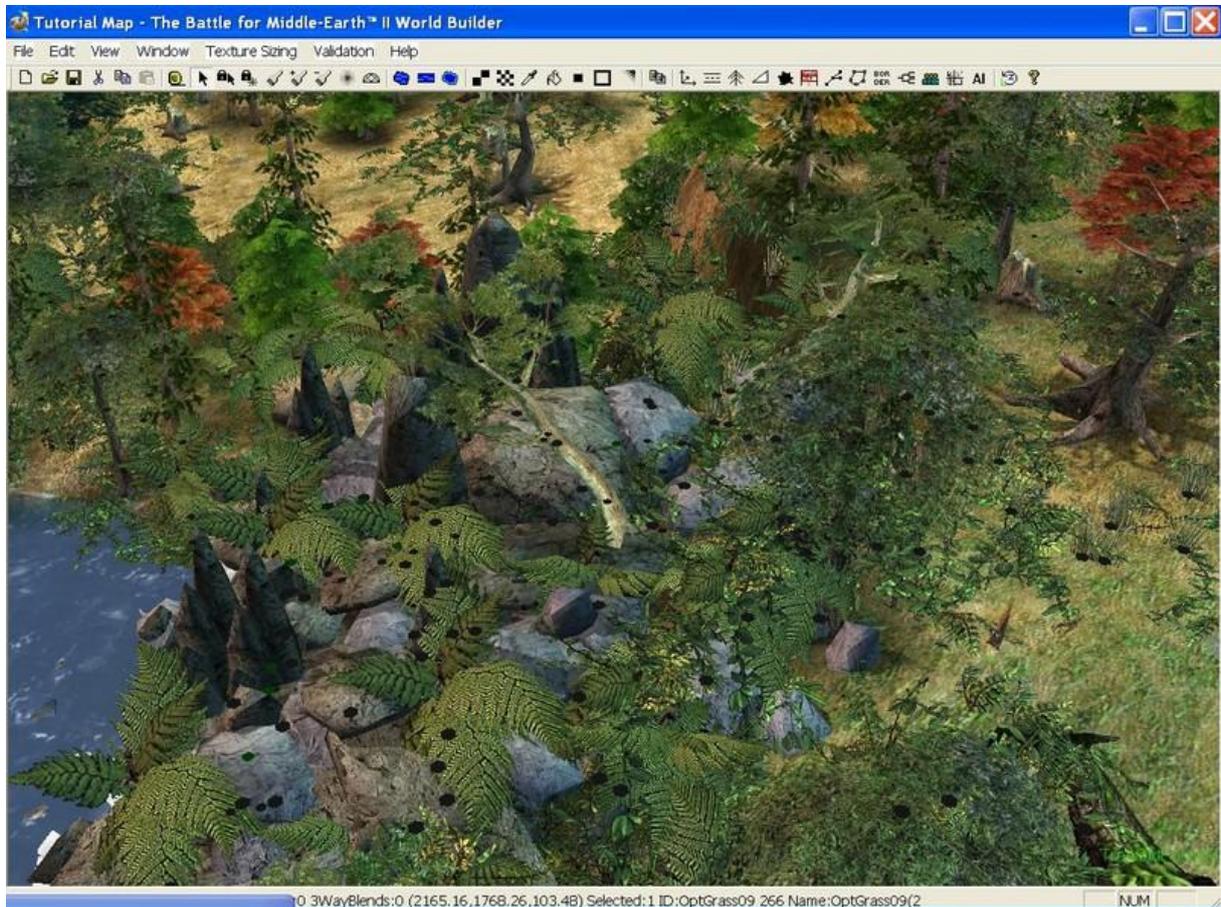
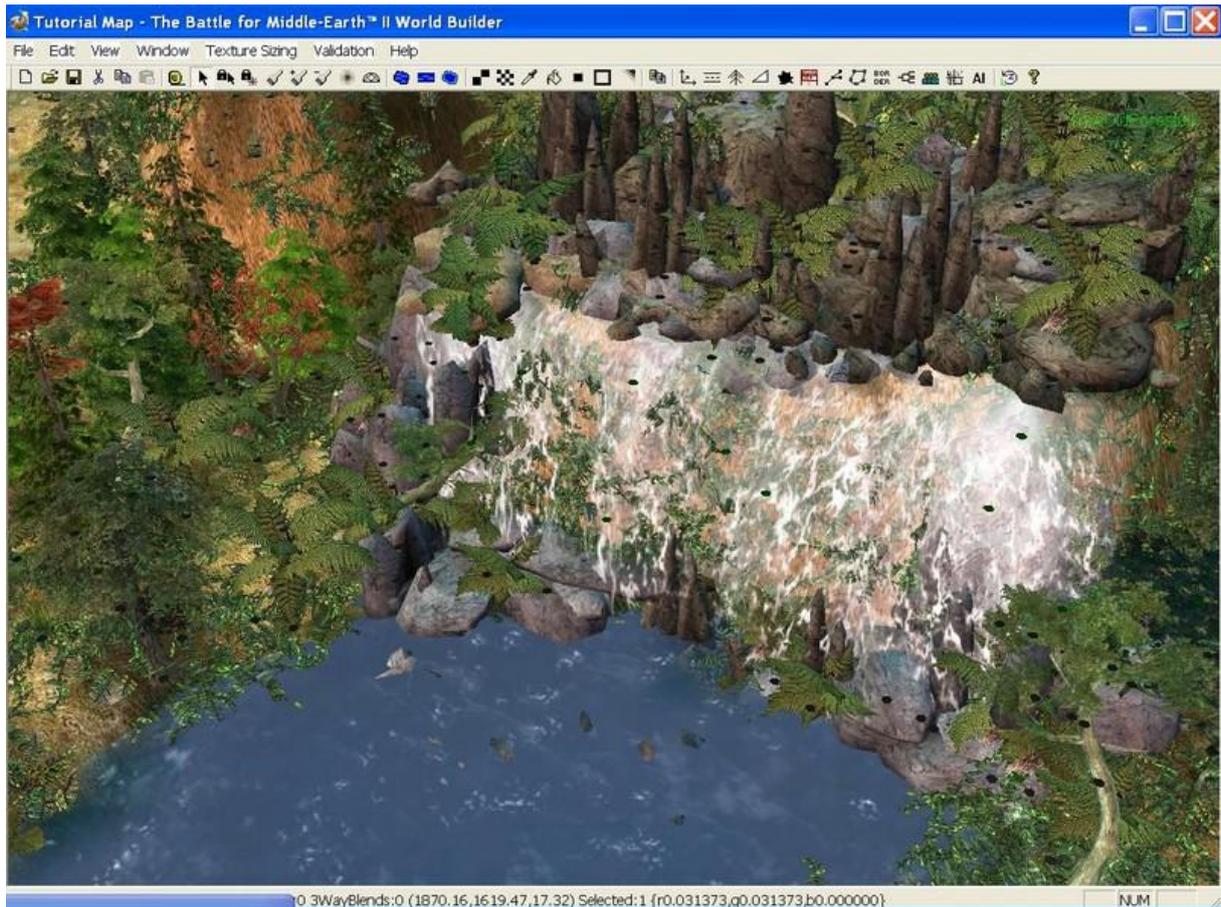


Nun verschönern wir noch das Wasser und fügen einen Wasserfall hinzu und einige Pflanzen diese finden wir unter dem Eintrag *Misc_Natural* bzw. unter *Shrubby*

Damit die Kurve und minimale Verzerrung nicht auffällt verdecken wir sie mit ein paar Steinchen. Das Ende sollte dann so aussehen:







1.6 Die Map skirmishtauglich machen

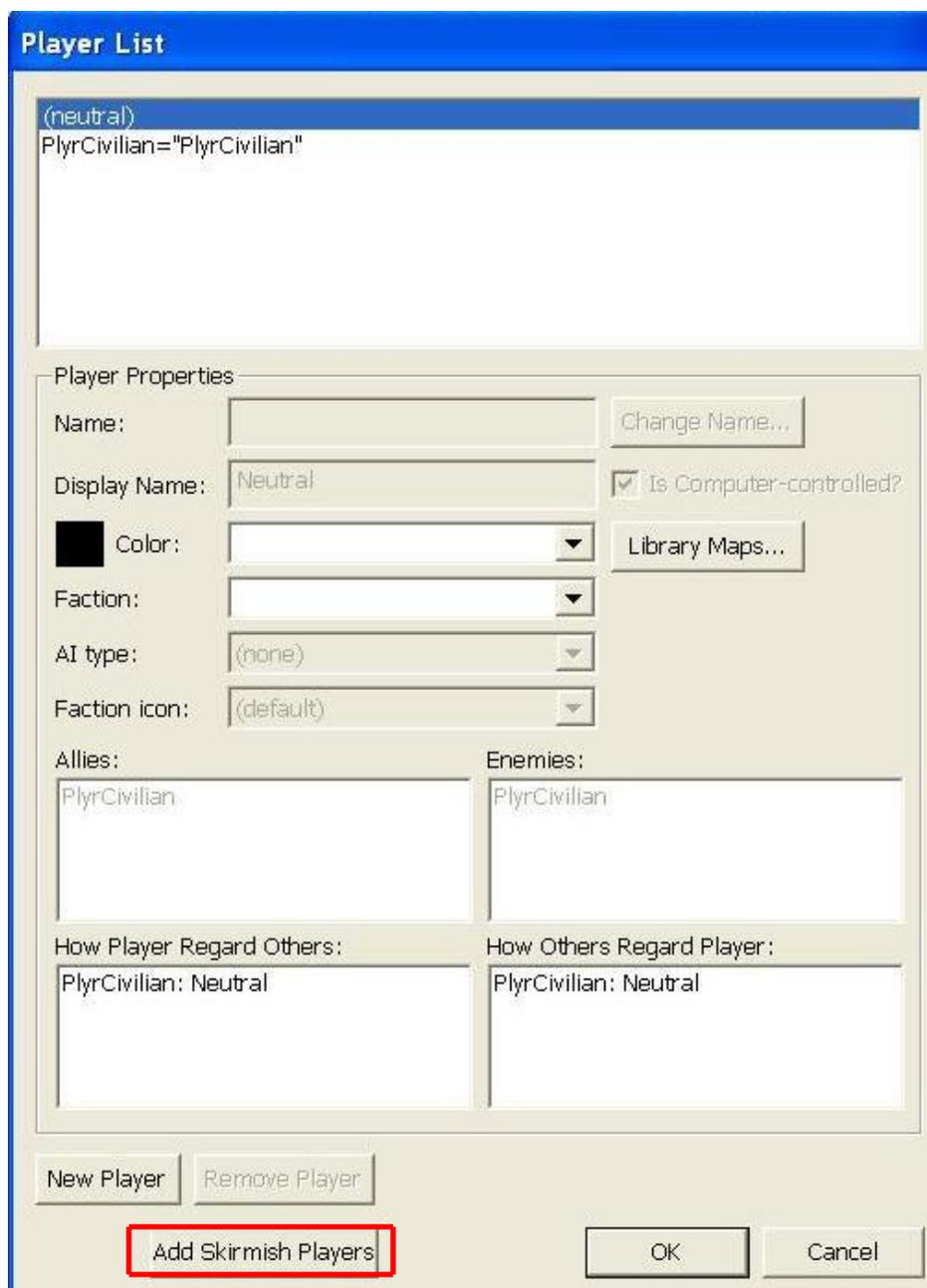
Damit die Map im Skirmish funktioniert setzen wir nun noch 2 Startpunkte. Diese nennen wir jeweils

Player_1_Start

bzw.

Player_2_Start

Jetzt gehen wir unter **Edit** in der Leiste oben auf Einstellung **Edit/EditPlayerList** (ganz unten) und klicken dort auf den Button **add Skirmish Players**



Player List

Jetzt sehen wir die Spieler

PlyrCivilian
PlyrCreeps
SkirmishElves
Skirmish
Drwarves
Skirmish
Mordor
Skirmish
Isengard
Skirmish Men
Skirmish Wild

sowie

Player_1,
Player_2,
Player_3,
Player_4

(neutral)
PlyrCivilian="PlyrCivilian"
PlyrCreeps="PlyrCreeps"
SkirmishMen="SkirmishMen"
SkirmishElves="SkirmishElves"
SkirmishDwarves="SkirmishDwarves"
SkirmishIsengard="SkirmishIsengard"
SkirmishMordor="SkirmishMordor"

Player Properties

Name: PlyrCivilian

Display Name: PlyrCivilian Is Computer-controlled?

Color:

Faction: FactionCivilian

AI type: (none)

Faction icon: (default)

Allies:

Player_1	Player_1
Player_2	Player_2
Player_3	Player_3
Player_4	Player_4
PlyrCreeps	PlyrCreeps

Enemies:

Player_1	Player_1
Player_2	Player_2
Player_3	Player_3
Player_4	Player_4
PlyrCreeps	PlyrCreeps

How Player Regard Others:

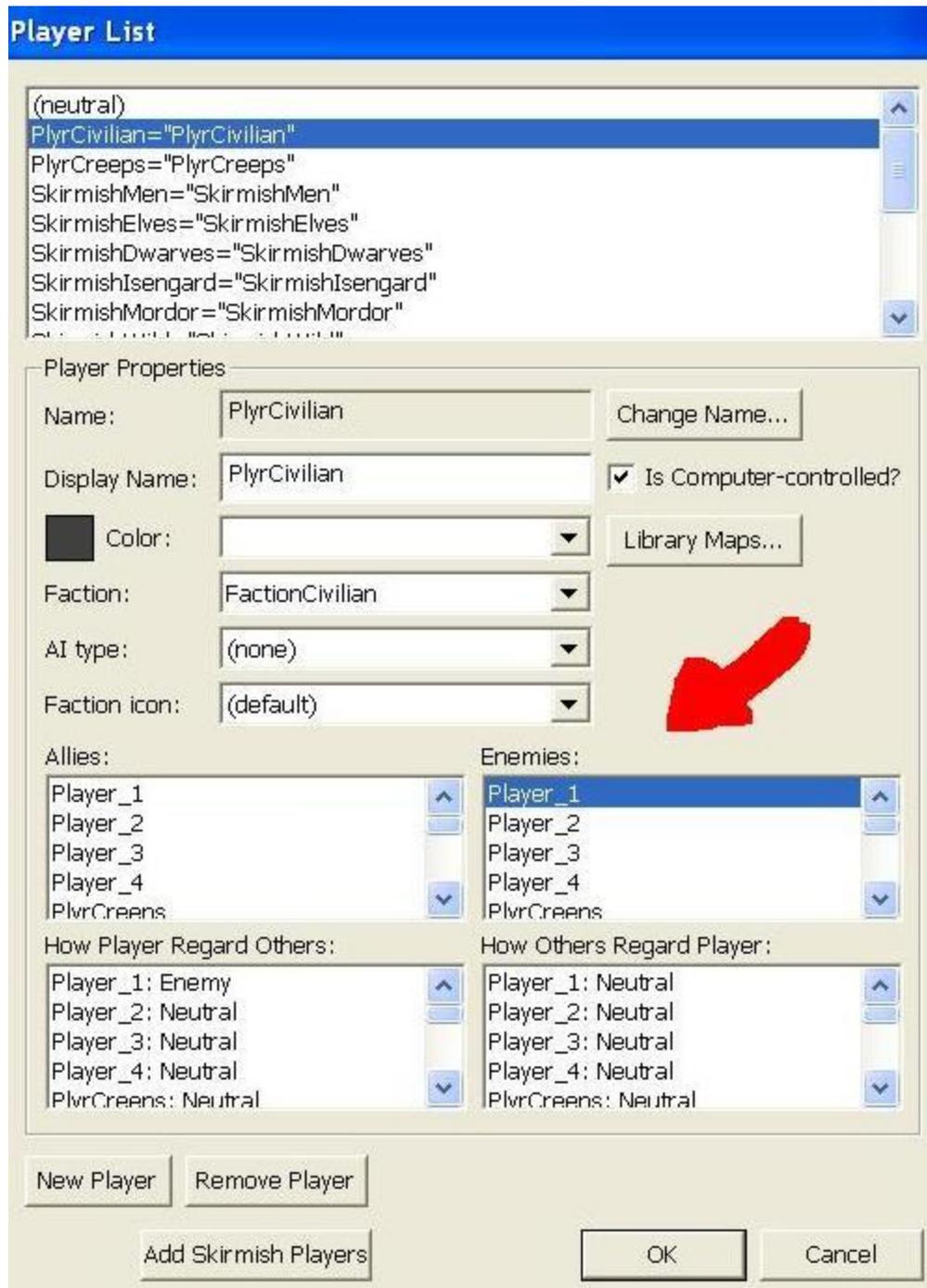
Player_1: Neutral	Player_1: Neutral
Player_2: Neutral	Player_2: Neutral
Player_3: Neutral	Player_3: Neutral
Player_4: Neutral	Player_4: Neutral
PlyrCreeps: Neutral	PlyrCreeps: Neutral

How Others Regard Player:

Player_1: Neutral	Player_1: Neutral
Player_2: Neutral	Player_2: Neutral
Player_3: Neutral	Player_3: Neutral
Player_4: Neutral	Player_4: Neutral
PlyrCreeps: Neutral	PlyrCreeps: Neutral

Erweiterte Einstellungen

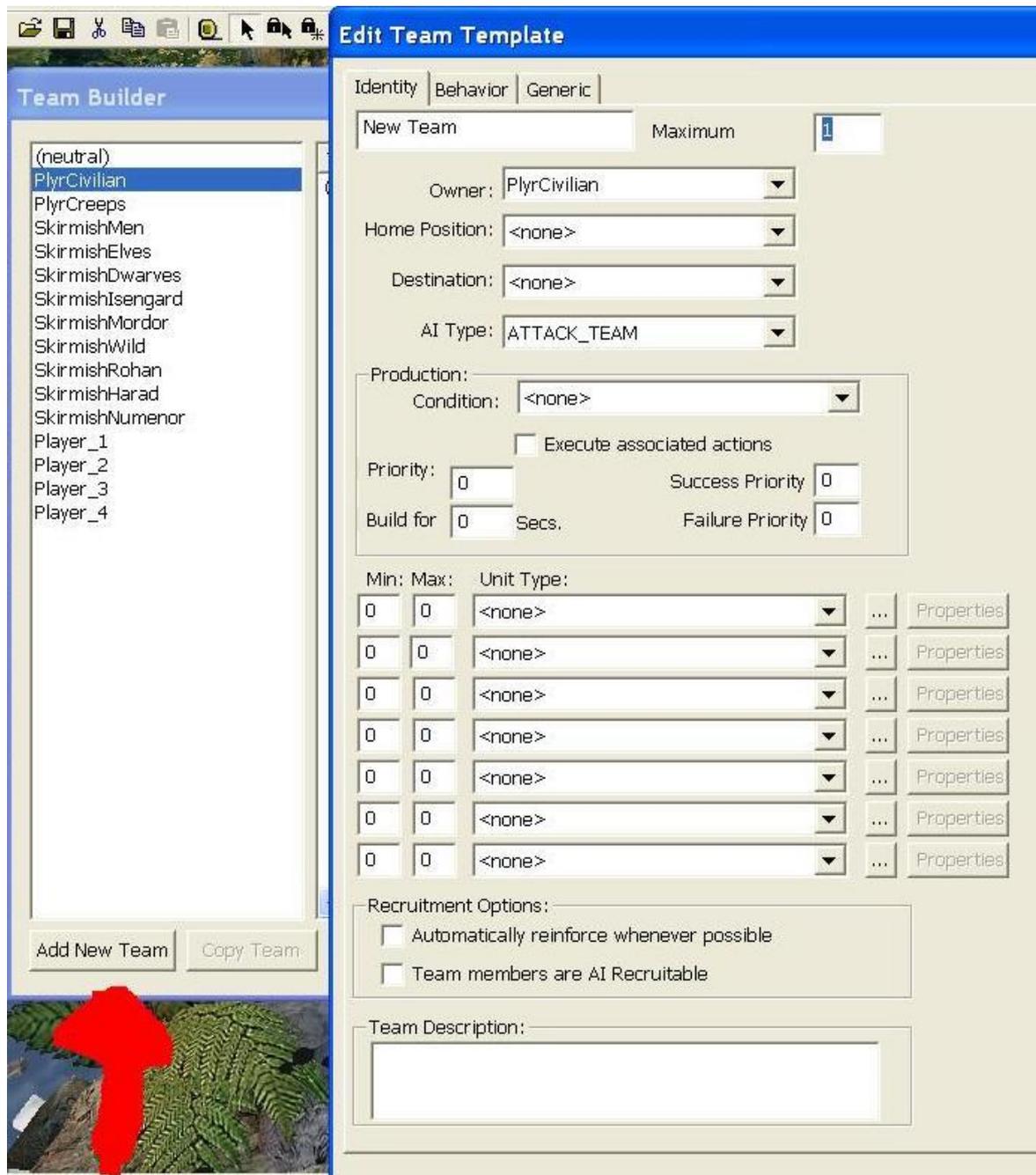
Wir können nun auch bei Bedarf einstellen welche Politik bzw. Haltung die Spieler zueinander haben. Einige Spieler z.B. Plyr Creeps haben als Standardhaltung schon den Wert neutral, d.h. sie können angreifen bzw. angegriffen werden tun das aber nur bei Feindkontakt. Andere Spieler wie PlyrCivilian kann nicht angegriffen werden Außer der Spieler **Player_1_Inherit**, bzw. **Player_2_Inherit u.s.w.** die unter dem Spieler **PlyrCivilian** eingetragen werden. Wollen wir zwei Spieler verfeinden klicken wir einfach den Spieler unter der Haltung Enemies an. In diesem Fall wie auf dem Screen befindet sich der Spieler Civilian also feindlich gegenüber Spieler 1.



Aber Spieler 1 hat diese Haltung nicht

Daher tun wir selbiges für Spieler 1 und fügen unter der Haltung Enemy PlyrCivilian hinzu.

Bei erweiterten Einstellungen wie z.B. Einheiten die jemandem gehören sollen oder das ein Spieler an einem bestimmten Startpunkt startet wählt ihr unter **Edit/Edit Teams** und dort unter **PlyrCivilian** geht ihr auf **add New Team**.



Nun gebt ihr dort jeweils die 2 Teams **Player_1 Inherit** und **Player_2 Inherit** ein. Dies ist nur erforderlich wenn ihr im Skirmish die Startplatzwahl festlegen wollt. Sollen Einheiten einem bestimmen Spieler gehören bzw einer bestimmten Partei egal wo der Spieler startet, wählt ihr diese als Teameigner z.B. PlyrMordor aus. Egal wo der Spieler nun startet, nimmt er Mordor werden ihm immer diese Einheiten gehören.

Tutorial by: S@uron2000

In Word transferiert by: Simbyte

visit

<http://modding-union.com>