

## **Zusammengestellt von Gnominator.**

### **sky all.scb:**

Diese Scripts kann man in seiner Map einfügen. Dafür auf den Spieler "neutral" klicken und dann auf Import Scripts. Hier die Scripts raussuchen und laden.

Wenn eine Meldung kommt, dass die Mapgröße nicht überein stimmt, dann diese einfach wegklicken (es wird dadurch nichts an der Map geändert).

Danach sind in deiner Map die Kameraperspektiven der Edain Mod."

### **gollum.scb**

Gleiche Vorgehensweise, wie bei den Scripts für die Kameraperspektiven. Nur muss dieses Script in den Ordner "PlyrCreeps".

Danach sind auf der Map 8 Wegpunkte verstreut auf denen Gollum zufällig spawnt, wenn man Ringhelden angeschaltet hat.

Am besten wäre es, wenn man diese noch einmal überprüft, nicht dass sie in einem Meer oder direkt bei der Startfestung eines Spielers liegen.

### **Wassertexturen:**

Diese beiden Ordner in den lang Ordner des Spieles Schlacht um Mittelerde II kopieren.

Danach kann man sie im Worldbuilder laden. Dafür wählt man zuerst eine Meeresfläche aus und klickt dann ganz unten auf einen der beiden Haken weg. Dann klickt man ihn wieder an und kann sich nun eine Wassertextur aussuchen. Das eine sind die Wassertexturen, das andere die Unterwassertexturen.

Weitere Tutorials und Ressourcen unter "Modding" auf  
**[www.modding-union.com](http://www.modding-union.com)**

Im Forum könnt Ihr bei Problemen außerdem Support bekommen.