



- **Author:** Christian Strahl
- **Genre:** Pure Basics
- **Erstellt:** 5. Feb. 2007
- **Letzte Änderung:** 23/ Jul/ 2007

INDEX

- **Einleitung**
- **Tutorial**
 - Modding Tools
 - Datei Formate
- **Danksagungen**

Einleitung

Wichtig: Dieses Dokument wird weder vom Publisher noch vom Entwickler des referenzierten Spiels unterstützt. Nutzung auf eigene Gefahr,

Ziel dieses Dokuments ist dem interessierten Leser den Einstieg in Elite Force II Modding, sprich Mapping, Scripting und ähnlichem zu erleichtern. Dazu werden die einzelnen Dateiformate erklärt und Tools zum Modden vorgestellt.

Es ist nicht Ziel dieses Dokuments Modding zu lehren.

Neue Welten...

Dieser Abschnitt richtet sich an Leser die noch nicht über die Grundkenntnisse vom Modding verfügen, Modding erfahrene Leser können diesen Abschnitt überspringen.

Modding Tools

Zum Modden benötigt man oftmals spezielle Tools die einen ermöglichen Dateien zu erstellen oder zu bearbeiten die sich nicht mit einem herkömmlichen Text-Editor bearbeiten lassen.

Ein gutes Beispiel sind die so genannten Maps, Geometrische Konstrukte angepasst an die Spiele-Engine die sogar Interaktiv agieren können. Diese Maps lassen sich nur schwer mit einem Text-Editor erstellen und bearbeiten, dafür wird ein Level-Editor benötigt. Auch für Scripte wird ein spezielles Programm empfohlen. Am geeignetesten ist ein Text-Editor mit Syntax-Hervorhebung (Syntax-Highlighting).

Es wird ausdrücklich von Programmen wie Microsoft Word oder sonstigen Windows Standard Programmen abgeraten, der Zeichensatz-Typ stimmt nicht überein!

Eine Liste meiner Persönlichen Programm Empfehlungen (kostenlos) :

Programmart	Name	Beschreibung	Web
Level-Editor	Über Radiant	Der Über Radiant ist der Einzige Level-Editor der Elite Force II Maps erstellen, bearbeiten und kompilieren kann. Andere Programme zum Kompilieren für Elite Force II Maps sind nicht bekannt. Es können keine Karten dekompiert werden (bsp to map).	Effiles.com
Script-Editor	Notepad++	Ein sehr leistungsstarkes und einfache zu bedienendes Programm, das mit seiner Unterstützung von C++ Syntax-Hervorhebung gut geeignet ist für Elite Force II Level-Scripte, da diese C++ ähneln.	notepad-plus.sourceforge.net
Bild-Betrachter	Irfan View	Irfan View ist ein sehr leistungsstarker Bild-Betrachter, der auch TGA und DDS Grafiken anzeigen kann. Da alle Texturen von Elite Force II entweder als TGA oder DDS vorliegen müssen bietet sich dieses Programm zum betrachten an.	irfanview.com
Konverter	DDS Converter (2.1)	Konvertiert Grafiken in das bevorzugte .dds-Format	Effiles.com

Datei-Formate

Elite Force II besitzt verschiedene Datei-Formate, wobei jedes Format einen bestimmten Zweck dient. Einige Dateien lassen sich nachträglich nicht mehr bearbeiten.

Format	Beschreibung	Programm(e)
.bsp	Binary Space Partitioning -Dateien sind speziell für die Darstellung mehrdimensionaler virtueller Welten entwickelt worden, und sind bei Elite Force II die sogenannten Maps. Hierbei handelt es sich um kompilierte Map-Dateien. Alle Berechnungen wie VIS und Licht werden während des Kompilierens in diese Datei geschrieben.	Spiel-Engine
.map	Map-Datei , enthält alle Informationen die für das Level erforderlich sind, und kann sowohl mit dem Radianten als auch mit einem Text-Editor bearbeitet werden.	Level-Editor Script-Editor
.bak	Bakup-Datei , Sicherung der zuletzt gespeicherten Version der .map-Datei (umbennate .map-Datei).	Script-Editor
.scr	Script-Dateien enthalten Script-Anweisungen die C++ code ähnlich sind, jedoch Spielinterne Befehle verwenden. SCR-Dateien werden von Windows als Bildschirmschoner ausgewiesen, diese Einstellung lässt sich unter Systemsteuerung -> Ordneroptionen, Register-Karte Dateitypen ändern. Häufigste Verwendung von SCR-Dateien ist als Level-Script. http://www.ritualistic.com/games/ef2/gdkdocs/content/allclasses_g.html	Spiel-Scriptmaster Script-Editor
.shader	Shader-Dateien werden bei allen Quake III verwanten Spielen eingesetzt um verschiedene Effekte auf texturierten Oberflächen zu generieren. Beispiele: (Spiegelndes)Wasser, Lava, Reflektionen, Oberflächen animationen.	Spiel-Engine Script-Editor
.st	State-Dateien enthalten Anweisungen für die Künstliche Intelligenz der Charaktere im Spiel.	Spiel-Engine Script-Editor
.cfg	Config-Datei enthält Konfigurations- Einstellungen, von Spiel und Server-Einstellungen bis hin zu clientseitigen Einstellungen. Muss unter 7,99 Kilobyte klein sein!!!	Spiel-Engine Script-Editor
.gpf	GamePlayFormula-Dateien enthält GamePlay relevante Formeln.	Spiel-Engine Script-Editor
.txt	Text-Datei enthält diverse zweitrangige Spiel-Einstellungen, so wie Missionsziele und grafische und tonale Details.	Spiel-Engine Script-Editor
.gdb	Enthält GamePlay relevante Informationen zu den im Spiel verfügbaren Waffen, Monitionsart so wie Informationen zu Missions Gegenstände, beispielsweise Eine wichtige Kontroll-Konsole mit Beschreibung duch den	Spiel-Engine Script-Editor

Format	Beschreibung	Programm(e)
	Tricorder.	
.roq	Spiel-Videos , Intro, Publisher und Entwickler Spots. Kann durch die Eingabe folgendes Kommandos in die Konsole deaktiviert werden, der Befehl wird in die Benutzer Config-Datei geschrieben. seta introCommand "pushmenu main \n"	Spiel-Engine Script-Editor
.dds	Direct Draw Surface-Datei ein Grafik-Format entwickelt von Microsoft ursprünglich ausschließlich für Direct-X ab Version 7. Es kombiniert die Eigenschaften einer JPEG-Datei (hohe Kompression) mit der einer TGA-Datei (Transparenz).	Spiel-Engine Bild-Betrachter
.tga	Truevision Advanced Raster Graphics Array-Datei war Jahre lang das bevorzugte Format von Spile-Texturen. TGA-Dateien können Informationen zu Alphakanälen, Gammakorrektur und auch Metadaten enthalten.	Spiel-Engine Bild-Betrachter
.cam	Camera Path-Datei enthält Daten zur Kameraführung der Ingame-Videosequenzen.	Spiel-Engine Script-Editor
.kfc	Keine Beschreibung verfügbar.	Spiel-Engine Max CameraExport plugin
.cin	Cinematic-Datei enthält Informationen zu Cinematic Video Sequenzen, zu deren Darstellung die Ingame-Engine genutzt wird um Charaktere und Entities zu animieren.	Spiel-Engine Script-Editor
.aas	Enthält Informationen zur Karte die den Bots im Spiel zu geordnet sind.	Spiel-Engine
.mni	Level Definition-Datei , diese werden im Spiel-Menü angezeigt und legen fest welche Spiel-Moden für dieses Level zulässig sind. Desweiteren wird ein Bild zur Kartenvorschau darin angegeben so wie der Kartenname im Menü als auch der Datei-Name der Karte/des Levels und die dazugehörigen Bots.	Spiel-Engine Script-Editor
.snd	Sound Manager-Datei enthält Informationen für den Soundmanager und regelt die tonalen Effekte eines Levels, wie Lautstärke, Kanal, Position und Ton.	Spiel-Soundmanager Script-Editor
.pth	Path Manager-Datei , keine detaillierte Beschreibung verfügbar.	Spiel-Engine
.tik	TIKI-Datei ein von Ritual Entertainment entwickeltes Datei Format zum festlegen von Modell- und Charakter-Eigenschaften, wie Skalierung, Grösse, Masse, Archetype, KI-Incl, Oberflächen Eigenschaften Sounds etc...	Script-Editor
.ska	Model-Datei , keine detaillierte Beschreibung verfügbar.	Spiel-Engine
.skb	Model-Datei , keine detaillierte Beschreibung verfügbar.	Spiel-Engine
.mus	Music-Datei enthält Informationen zur Level Musik, für jeden Musik Typ werden verschiedene .mp3-Dateien inklusive Pfad definiert. Die Typen sind wie folgt:	Spiel-Soundmanager Script-Editor

Format	Beschreibung	Programm(e)
	action, normal, suspense, failure, success, aux<nummer>	
.wav	Wave-Datei ein unkomprimiertes Audio-Format, eignet sich besonders zur schnellen, überlappenden so wie verzögerungsfreien und nahtlosen Wiedergabe von Tönen.	Spiel-Soundmanager Audio-Player
.mp3	Ein komprimiertes Audio-Format , eignet sich besonders gut zur Wiedergabe von längeren Tönen, wie zum Beispiel Musik Stücken oder Sprach-Aufnahmen.	Spiel-Soundmanager Audio-Player
.pk3	Medienbibliothek für Quake III Engine basierende Spiele , es handelt sich hierbei um ein umbennantes ZIP-Archiv.	Spiel-Engine ZIP-Programm
.dll	Dynamic Link Library-Datei enthält Programm-Code der von mehreren Applikationen simultan gelesen werden kann.	Spiel-Engine Anwendungen
.lst	List-Datei , enthält eine Auflistung von Dateien die einer Gruppe angehören können.	Script-Editor
.log	Log-Datei , enthält Aufzeichnung zum Spielverlauf, bzw. Konsolen Meldungen. Logging aktivieren: seta logfile "1"	Spiel-Engine Script-Editor
.dm3	Demo-Datei , enthält die Aufzeichnung des Spielverlauf aus der Sicht des Spielers, inklusive der Konsolen Meldungen. Dieses Format ist Spiel basierend und benötigt daher sehr wenig Speicherplatz, es wird auf die im Spiel befindenen Dateien zurück gegriffen bei der Wiedergabe.	Spiel-Engine Script-Editor
.urc	User Interface / Menü-Datei , legt das Aussehen des Spiel Menüs so wie die Einstellungs Optionen fest. Dient primär der Verarbeitung, bzw Übergabe von Eingaben an die Konsole.	Spiel-Engine Script-Editor
.loc	Local-Datei , enthält Zeichenketten, Missions-Ziele bzw. Satzweise Übersetzungen des Spiel-texts.	Spiel-Engine Script-Editor
.RitualFont	SchriftTyp-Datei , entwickelt von Ritual Entertainment.	Spiel-Engine fontgen.exe
.dlg	Dialog-Datei , enthält Informationen zu Dialogen.	Spiel-Engine Script-Editor
.vlp	Voice Lip-Datei , dient zur Synchronen Lippen Animation von Dialogen die im mp3-Format vorliegen.	Spiel-Engine Script-Editor lipsync.exe
.c	C++ Code , keine detaillierte Beschreibung verfügbar.	Spiel-Engine Level-Editor Script-Editor
.h	C++ Code , keine detaillierte Beschreibung verfügbar.	Spiel-Engine Level-Editor Script-Editor
.cpp	C++ Code , keine detaillierte Beschreibung verfügbar.	Spiel-Engine Level-Editor Script-Editor
.inf	Informations-Datei , enthält Versions Informationen.	Spiel-Engine Script-Editor

Danksagungen

Ein Dank an alle die geholfen haben dieses Tutorial zu realisieren:

Avenger

[dM]Rico

[dM]Modboy

Mer!In

Marvelman

Badman

Brush Baron

Shakaar

Albert Dorn

GSIO01

NERP Jayde

Für die Übersetzung ins Englische:

Evil

//Eof @Chrisstrahl