

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE MAPPING TUTORIAL

PERSONLICHES LOGBUCH CHEF INGENIEUR JAMES APRIL
STERNZEIT 22.01.2011

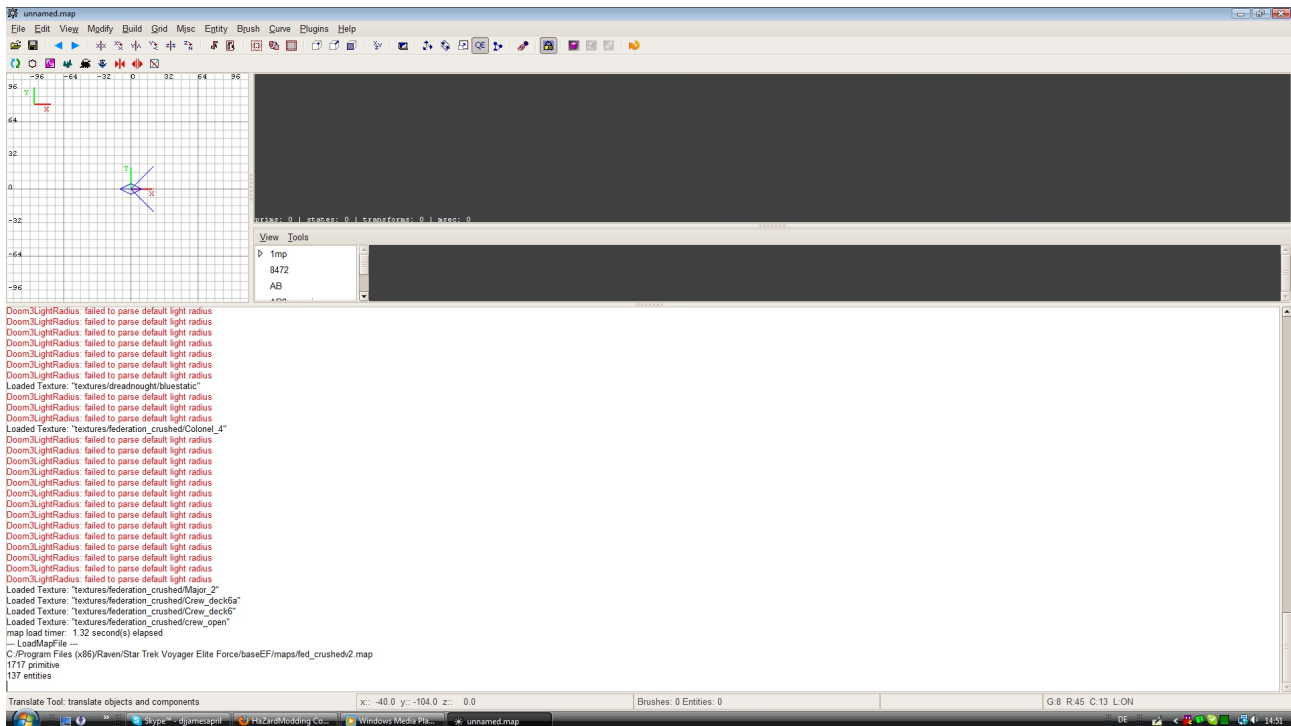
DA DIE STERNENFLOTTE KAUM NEUE SCHIFFE UND DESIGNS HAT, HAT DAS FLOTTENKOMMANDO BESCHLOSSEN, MEHR INGENIEURE FÜR DIESEN BEREICH ZU REKRUTIEREN. MEINE DERZEITIGE AUFGABE IST ES, EIN HANDBUCH FÜR DIESE REKRUTEN ZU SCHREIBEN, DAS IHNEN DEN UMGANG MIT DEM GTK RADIANT, STARFLEETS NEUESTEM DESIGNPROGRAMM, BEIBRINGEN WIRD.

BEIM ERSTEN STARTEN WIRD DAS PROGRAMM NACH DEM PFAD ZU IHREN DESIGNUNTERLAGEN FRAGEN, DER IN DEN MEISTEN FÄLLEN SO AUSSIEHT:

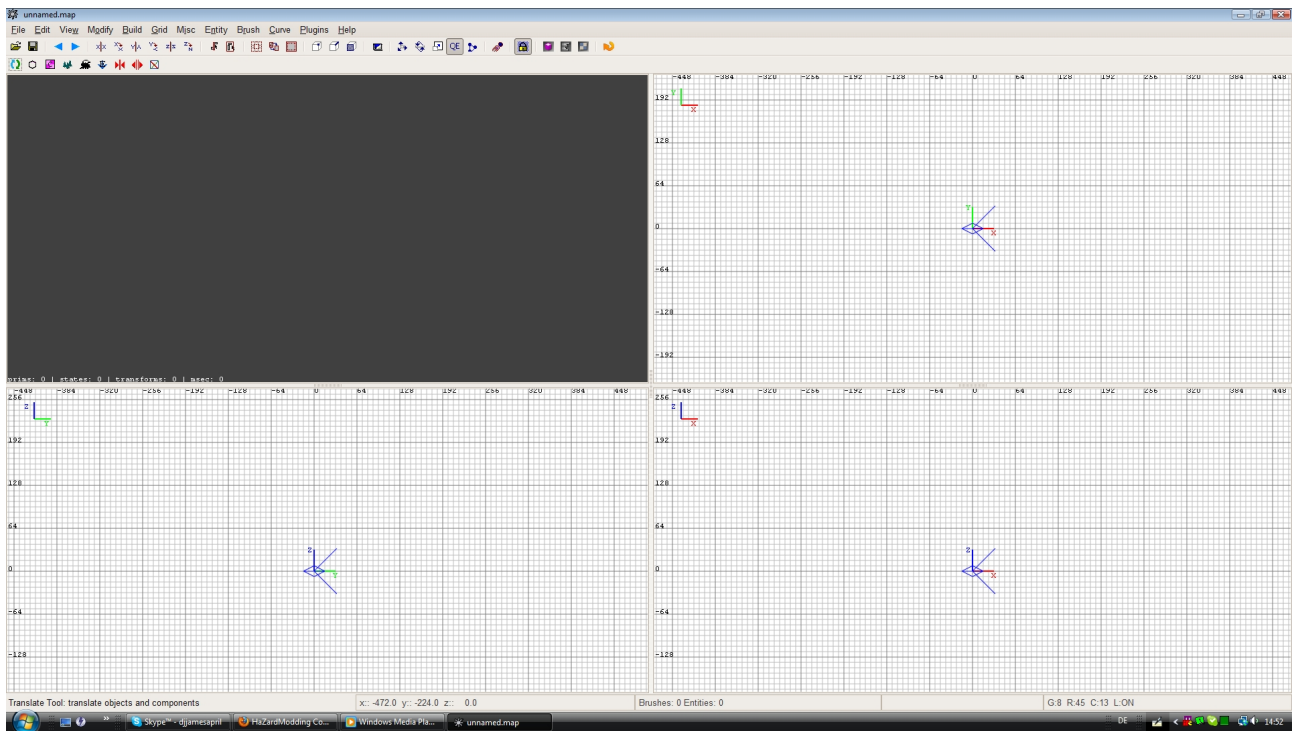
«C:/PROGRAMME/RAVEN/STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE/».

ES WIRD AUCH DIE OPTION ANGEZEIGT, BEI JEDEM STARTEN DIESE OPTIONEN ANZEIGEN ZU LASSEN. SIE SOLLTEN DIES JEDOCH DEAKTIVIEREN, DA ES DEN BAUVORGANG VERLANGSAMEN KÖNNTE.

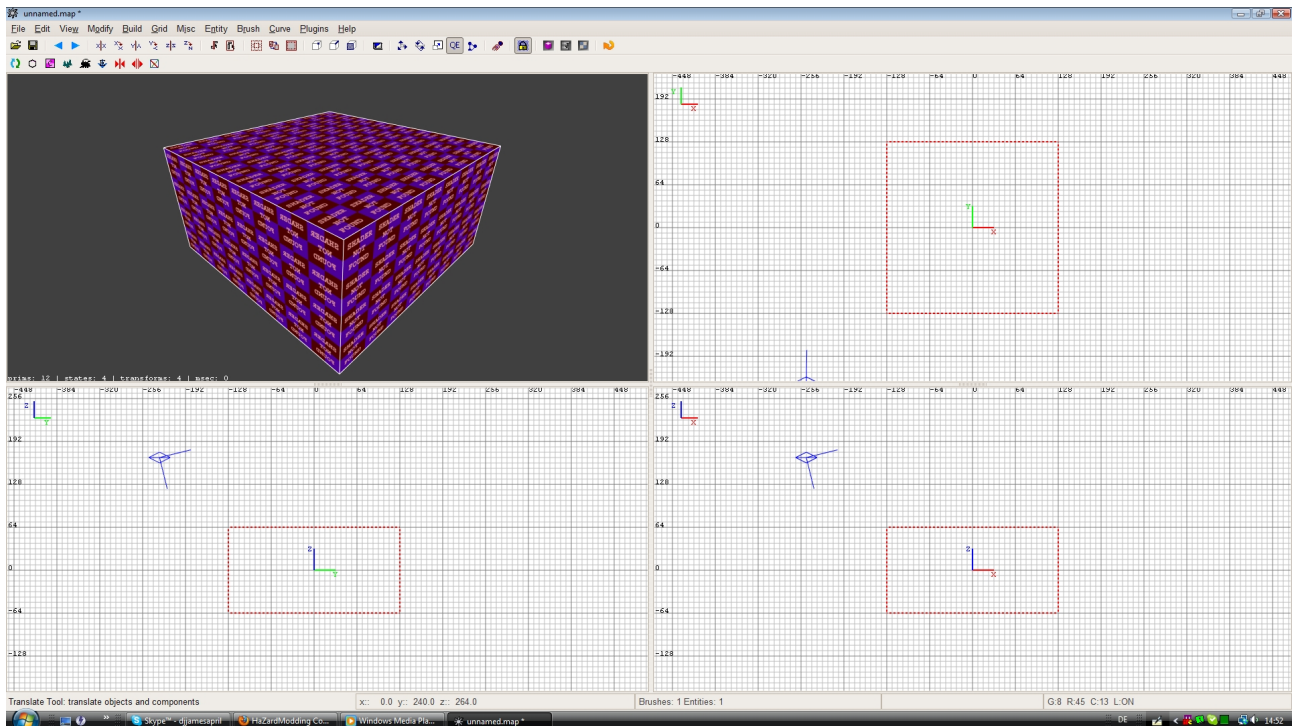
BEIM ERSTEN ÖFFNEN DES PROGRAMMS WERDEN VIELE INGENIEURE VOM KOMPLIZIERT AUSSEHENDEN LAYOUT ABGESCHRECKT.



DIES KANN EINFACH GEÄNDERT WERDEN, INDEM MAN UNTER «EDIT-PREFERENCES-LAYOUT» DAS VIER-FENSTER-LAYOUT WÄHLT.

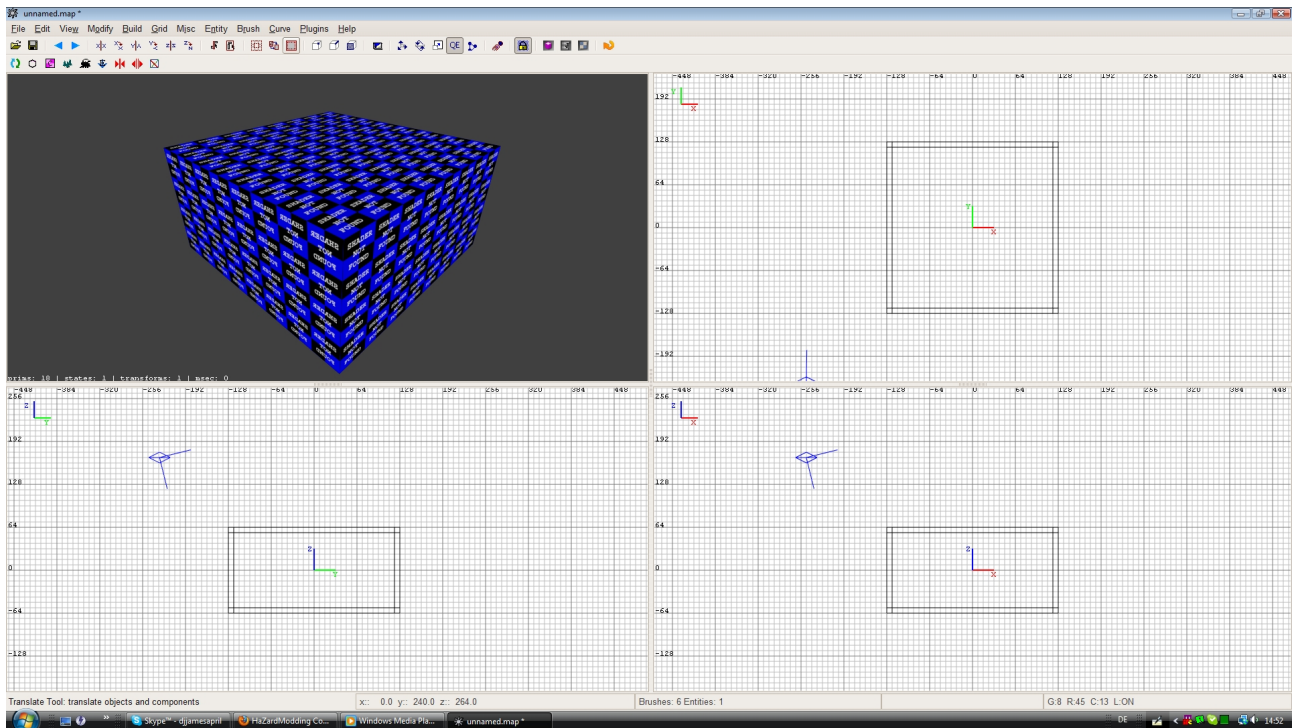


UM IHREN ERSTEN, EINFACHEN RAUM ZU ERSTELLEN, KLIKEN UND ZIEHEN SIE MIT DER LINKEN MAUSTASTE EINEN KASTEN, WIE IN DER ABBILDUNG GEZEIGT.

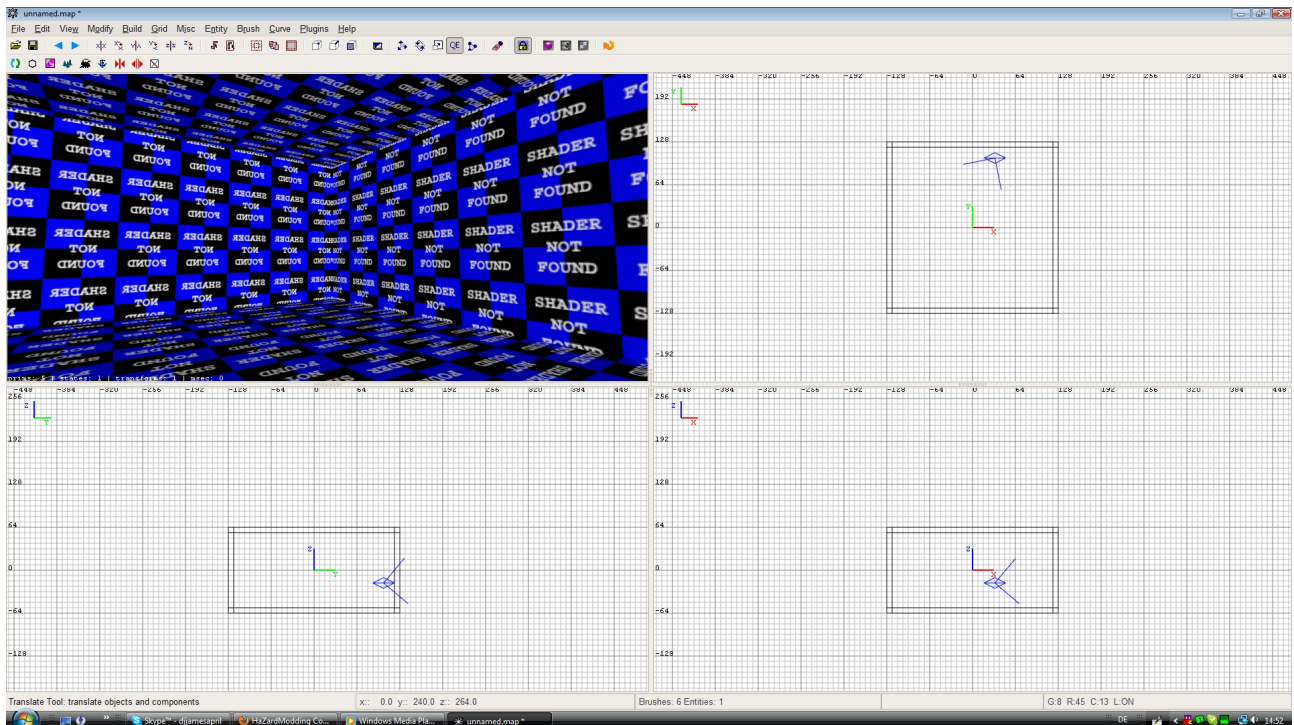


(ANMERKUNG: DIE ANSICHT DES LINKEN OBEREN FENSTERS KANN VERÄNDERT WERDEN, INDEM SIE EINMAL MIT RECHTS REINKLICKEN UND IHRE KAMERA DANN MIT HILFE DER PFEILTASTEN UND DER MAUS BEWEGEN. DIE ANDEREN ANSICHTEN KÖNNEN MIT DER RECHTEN MAUSTASTE VERSCHOBEN WERDEN UND MIT DEM MAUSRAD HEREIN- ODER HERAUSGEZOOMT WERDEN.)

KÄSTEN WIE DIESE, DIE HARDWARE IHRES SCHIFFES, WERDEN BRUSHES GENANT. DAMIT SIE IHREN RAUM BETRETEN KÖNNEN, WÄHLEN SIE IHN BITTE MIT «SHIFT+LINKE MAUSTASTE» AUS UND KLIKEN SIE BITTE AUF «HOLLOW».

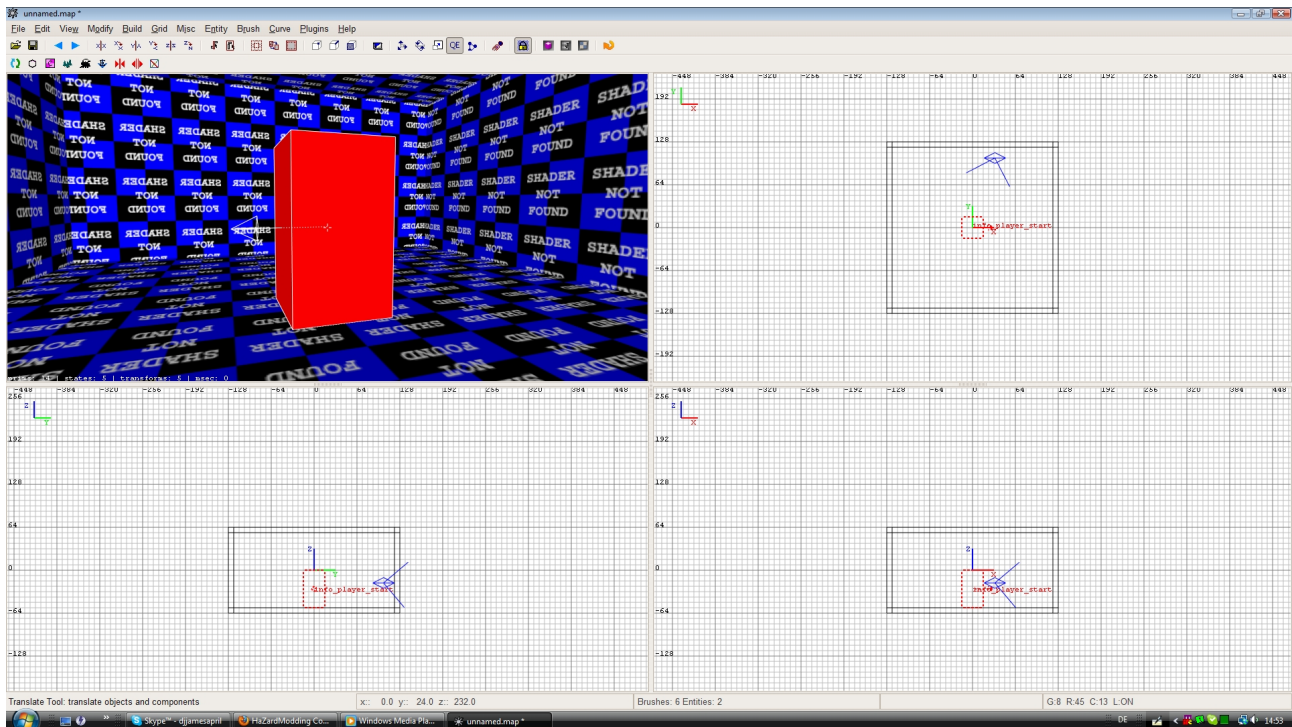


VON INNEN SOLLTE IHR RAUM NUN SO AUSSEHEN:

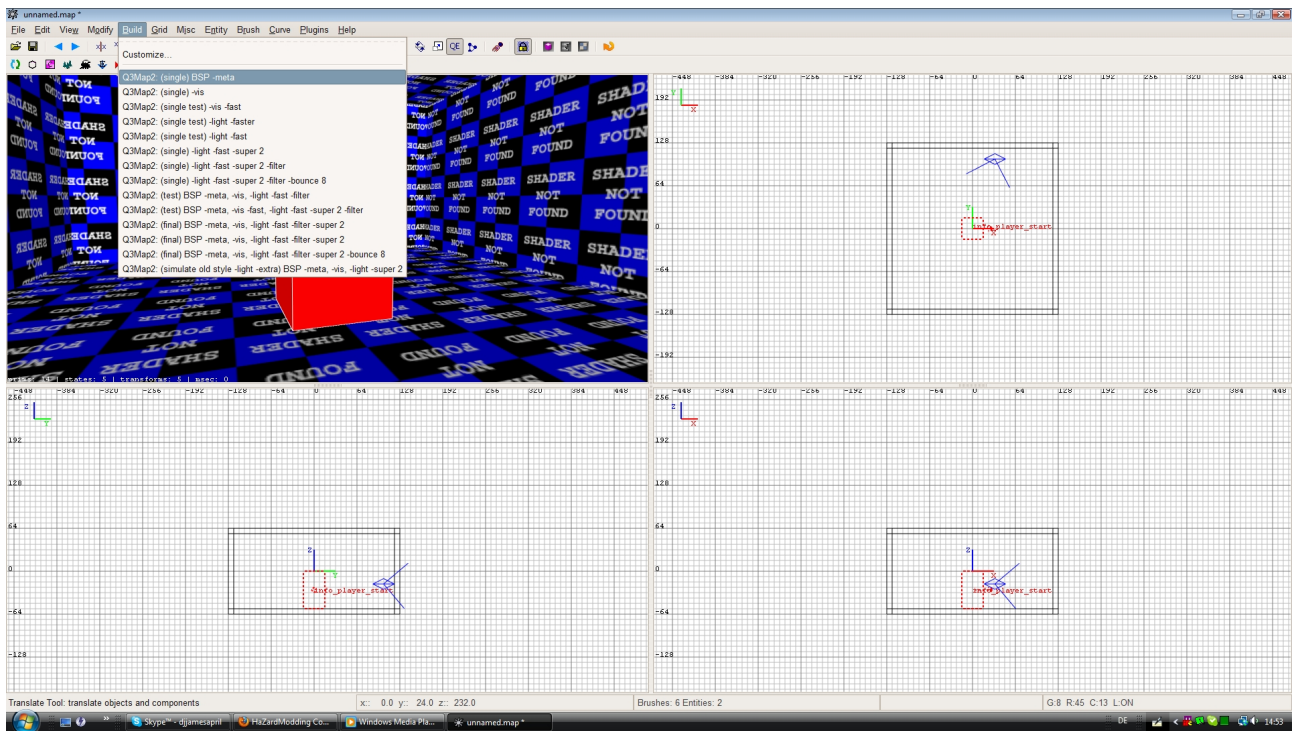


DIE BLAUEN KÄSTEN AN DEN WÄNDEN ZEIGEN, DASS AUF DIESEN BRUSHES KEINE TEXTUR VORHANDEN IST. ZU DIESEM THEMA KOMMEN WIR ALLERDINGS SPÄTER.

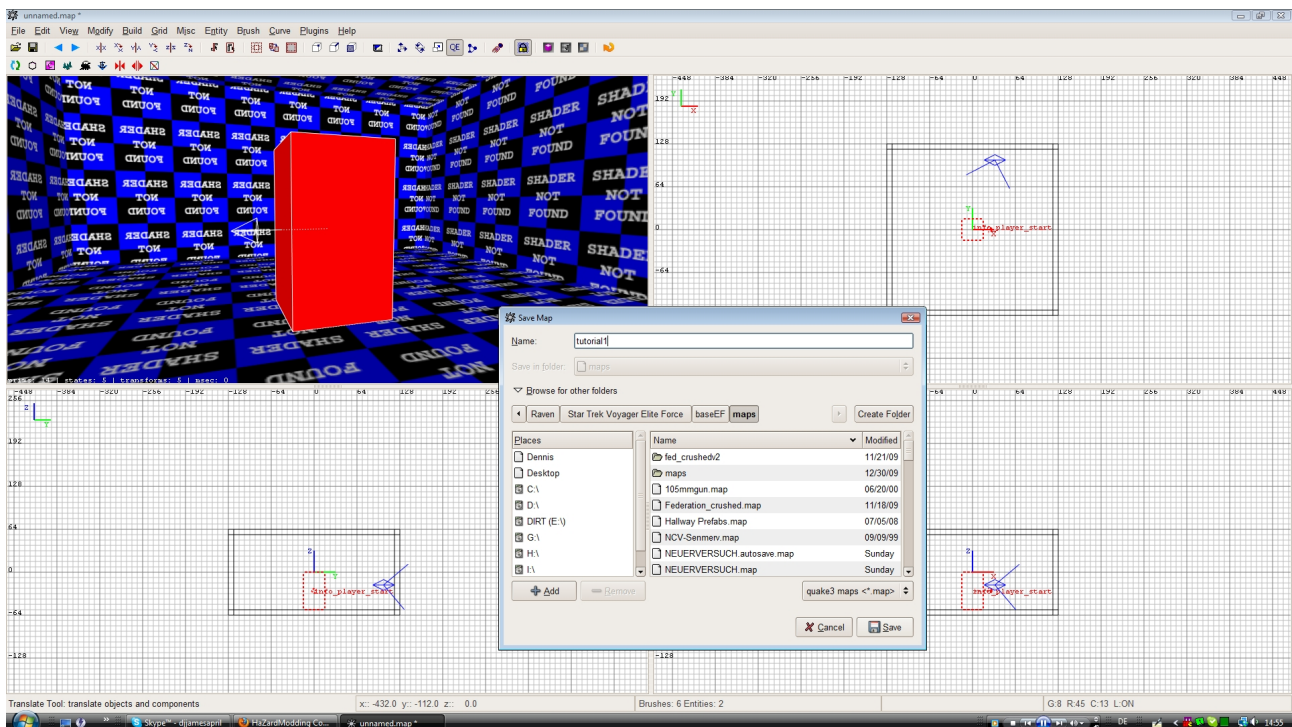
GRATULATION, SIE HABEN IHREN ERSTEN RAUM ERSTELLT. DAMIT SIE HINEINBEAMEN KÖNNEN, MUSSEN SIE EINEN SPAWNPOINT ERSTELLEN. RECHTSKlicken SIE IN IHREN RAUM UND WÄHLEN SIE «INFO-INFO_PLAYER_START» AUS DEM MENU AUS. DER ROTE KASTEN IST IHR SPAWNPOINT. SPAWNPOINTS UND ANDERE FUNKTIONEN IHRES SCHIFFES WERDEN «ENTITIES» GENANNT. SIE SIND DIE SOFTWARE IHRES SCHIFFES UND UMFANGEN ALLES, VON LICHTERN ZU TUREN.



DAMIT SIE IHRE RESULTATE IN ELITE FORCE BETRACHTEN KÖNNEN, MUSSEN SIE DIE MAP NUN KOMPILIEREN. WÄHLEN SIE AUS DEM MENU «BUILD» DEN PUNKT BSP-META AUS. WENN SIE IHRE MAP SPÄTER BELEUCHTEN SOLLTEN SIE EINE BSP-OPTION WÄHLEN, DIE DEN PUNKT -LIGHT BEINHÄLTET (VORZUGSWEISE EINEN «TEST» PUNKT), DAMIT ELITE FORCE DIE BELEUCHTUNG IHRER MAP VERWENDET UND NICHT EINE GLOBALE BELEUCHTUNG.



BEVOR SIE EIN NEUES SCHIFF KOMPILIEREN KÖNNEN, WIRD DAS PROGRAMM NACH EINEM NAMEN FRAGEN. WÄHLEN SIE HIER ETWAS EINFACHES, DA SIE DEN NAMEN SPÄTER BRAUCHEN WERDEN.



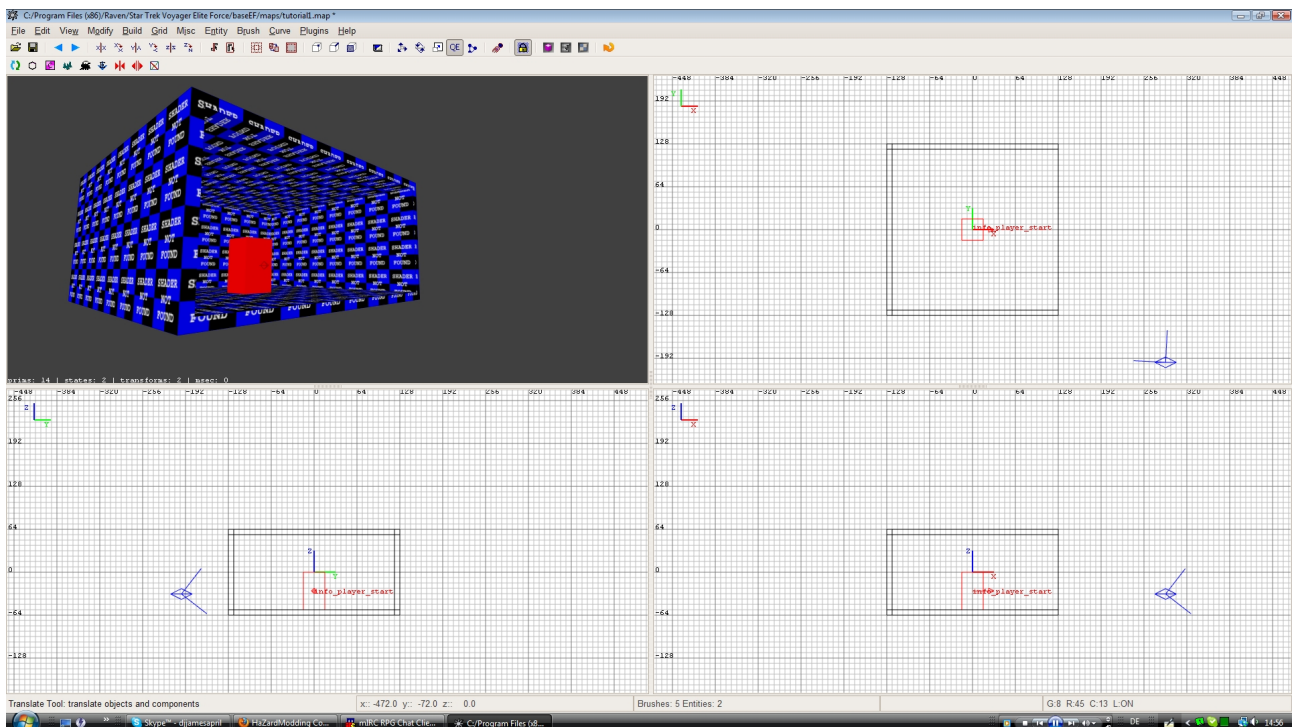
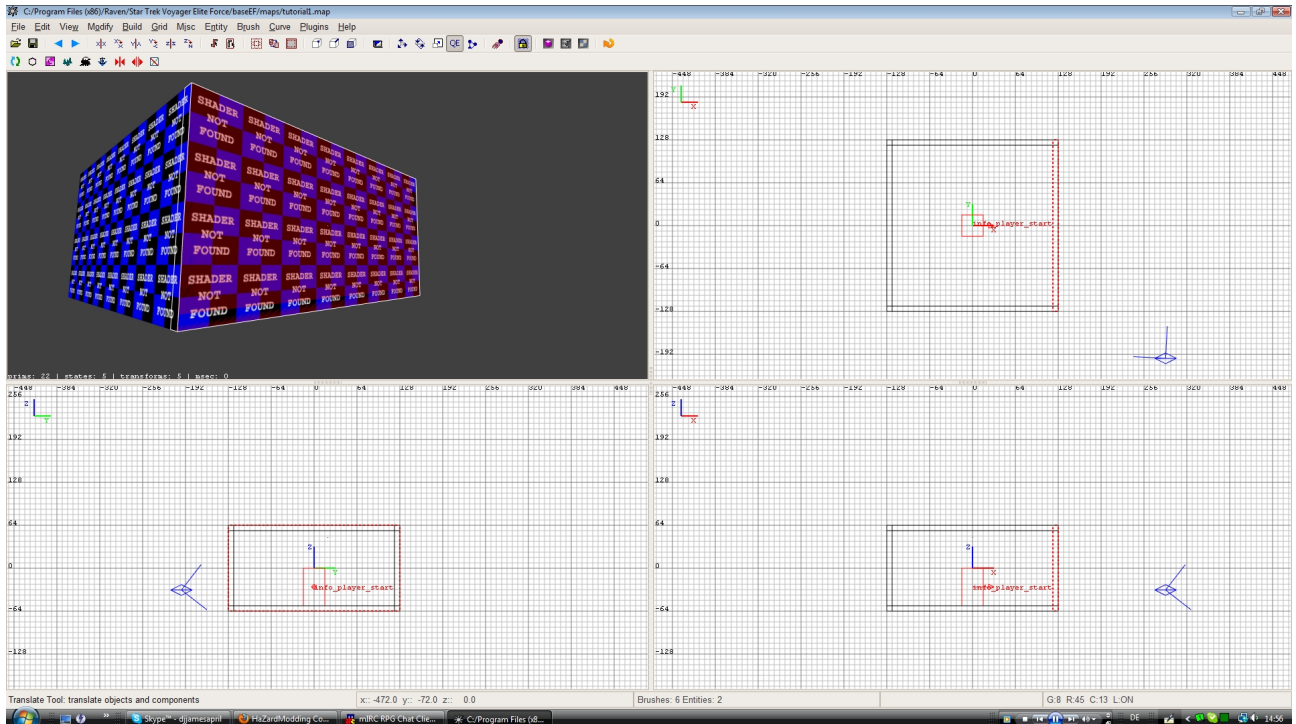
NACHDEM DIE MAP KOMPILIERT WURDE, STARTEN SIE ELITE FORCE UND ÖFFNEN SIE DIE KONSOLE, INDEM SIE «SHIFT+^» DRUCKEN. TIPPEN SIE /map (HIER IHREN NAMEN EINSETZEN) EIN UND DRUCKEN SIE ENTER. SIE WERDEN SICH IN EINEM GRAUEN RAUM MIT WEIßEN LINIEN BEFINDEN.

TEIL 2: DIE ERSTE TUR

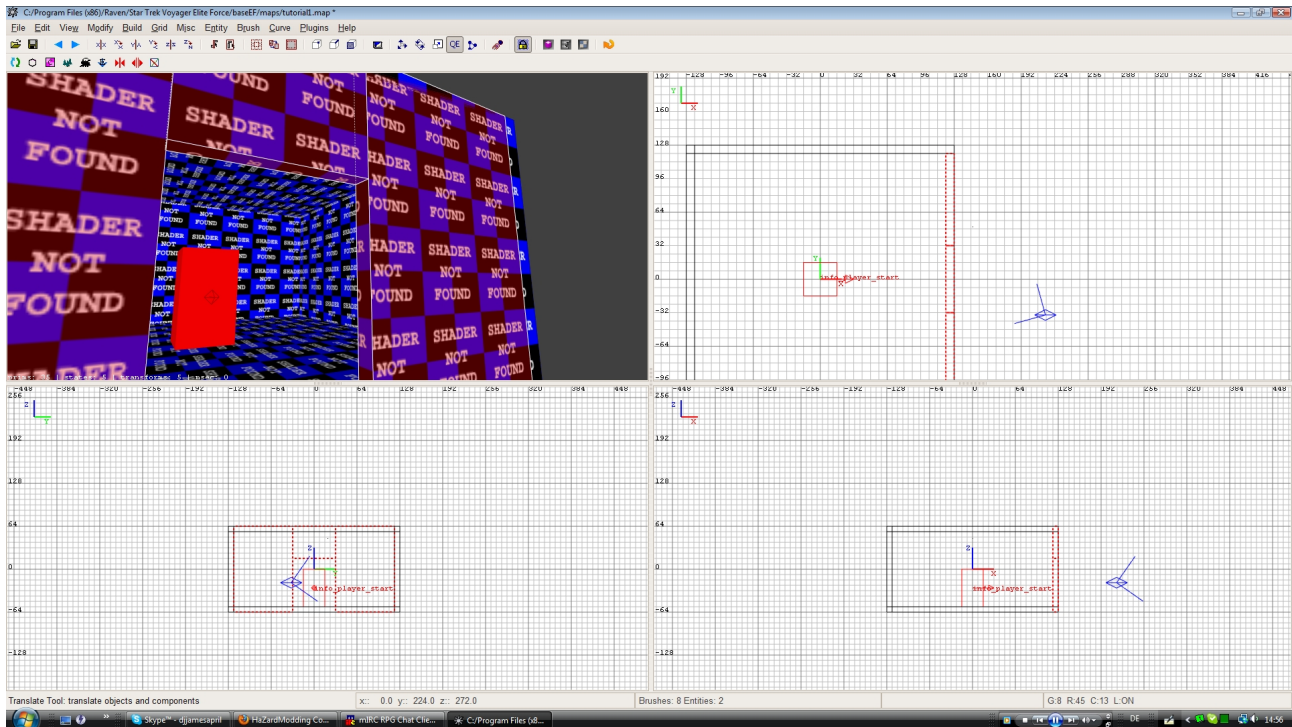
DA EIN RAUMSCHIFF MEHR ALS EINEN RAUM HAT, WERDEN WIR NUN EINEN ZWEITEN BAUEN UND EINE TUR DAZWISCHEN ERSTELLEN.

UM IHR PROJEKT ZU ÖFFNEN, KLIKEN SIE AUF «FILE-OPEN» UND WÄHLEN SIE DEN NAMEN IHRES PROJEKTS AUS DER LISTE AUS.

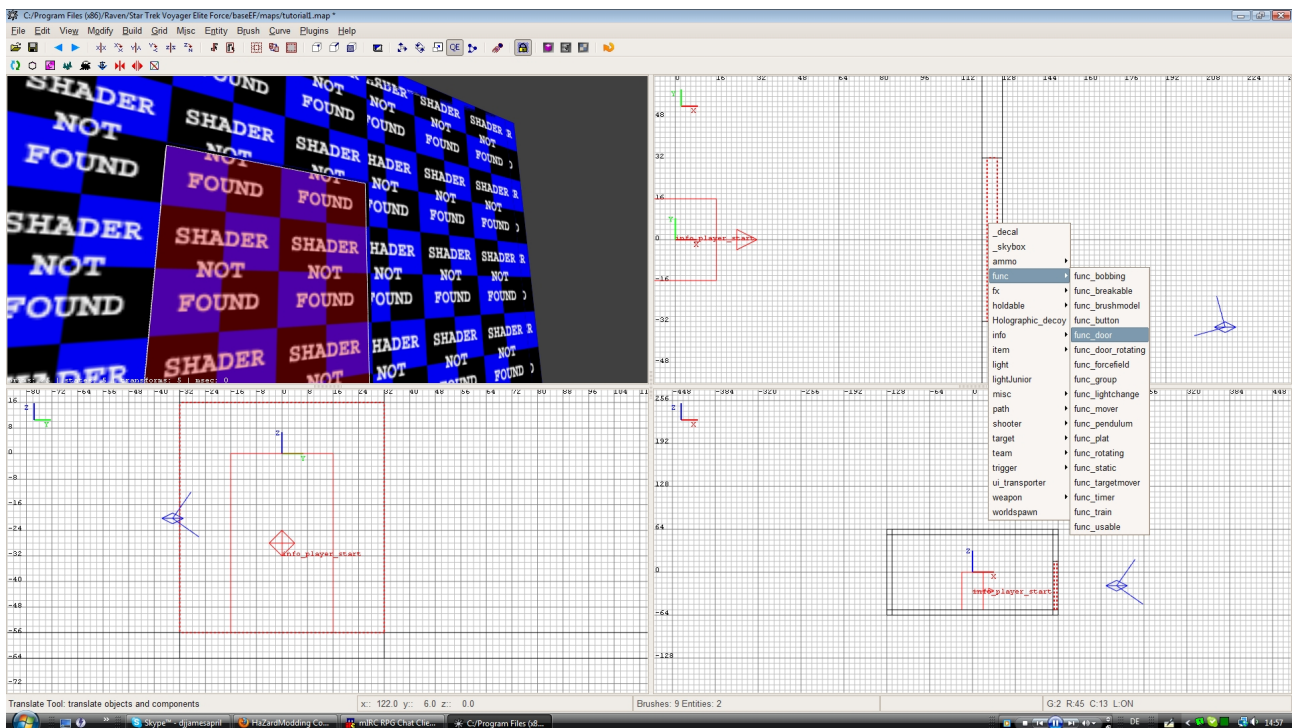
WÄHLEN SIE EINE DER WÄNDE AUS UND LÖSCHEN SIE. INDEM SIE DIE RUCKTASTE DRUCKEN.



ERSTELLEN SIE NUN DREI NEUE BRUSHES, UM DIE GELÖSCHTE WAND ZU ERSETZEN. LASSEN SIE JEDOCH EINE LUCKE FÜR DIE TUR.



SCHALTEN SIE IHR ARBEITSGITTER NUN KLEINER, INDEM SIE UNTER «GRID-» «GRID2» AUSWÄHLEN. ERSTELLEN SIE NUN EINEN BRUSH, DER NICHT SO BREIT IST WIE DIE ANDEREN. UM DIE TUR ZU ERSTELLEN, WÄHLEN SIE DEN BRUSH AUS, KLIKEN SIE MIT RECHTS AUF IHN UND WÄHLEN SIE «FUNC-FUNC_DOOR» AUS.

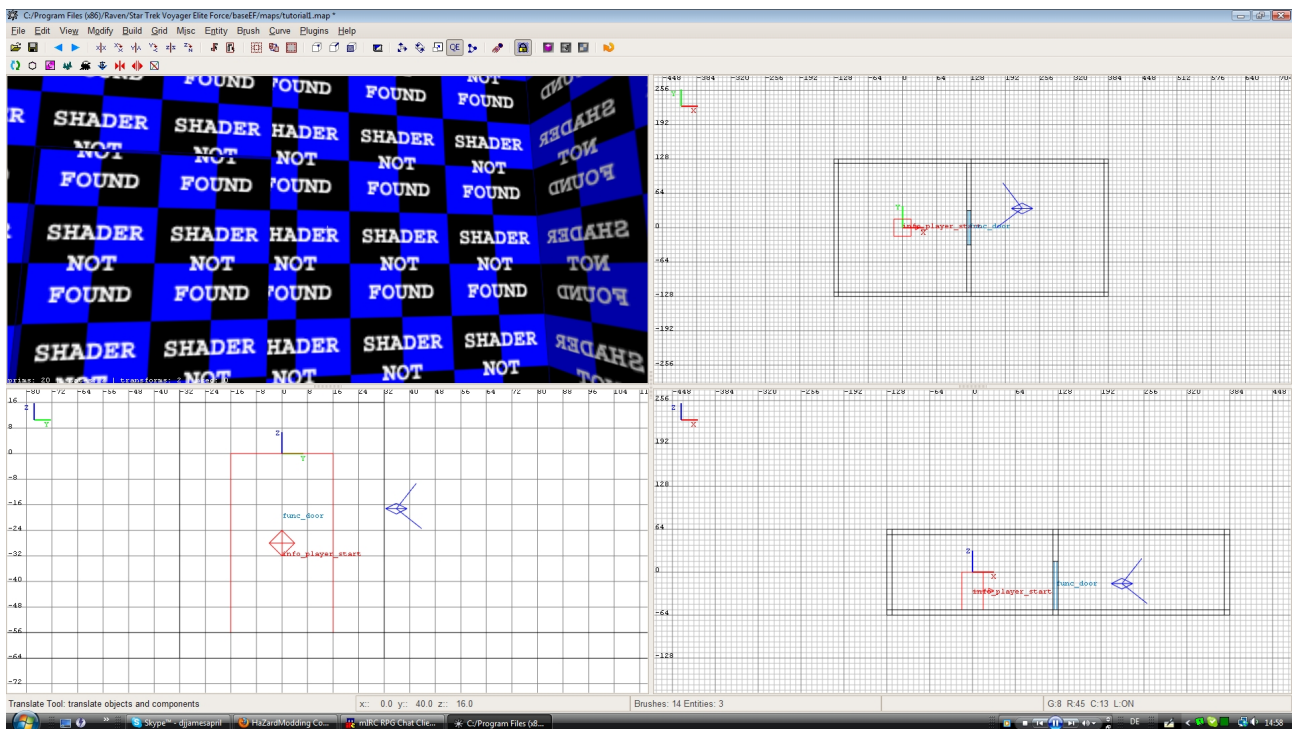


The screenshot shows the Garry's Mod console with the configuration for a 'func_door' entity. The configuration is as follows:

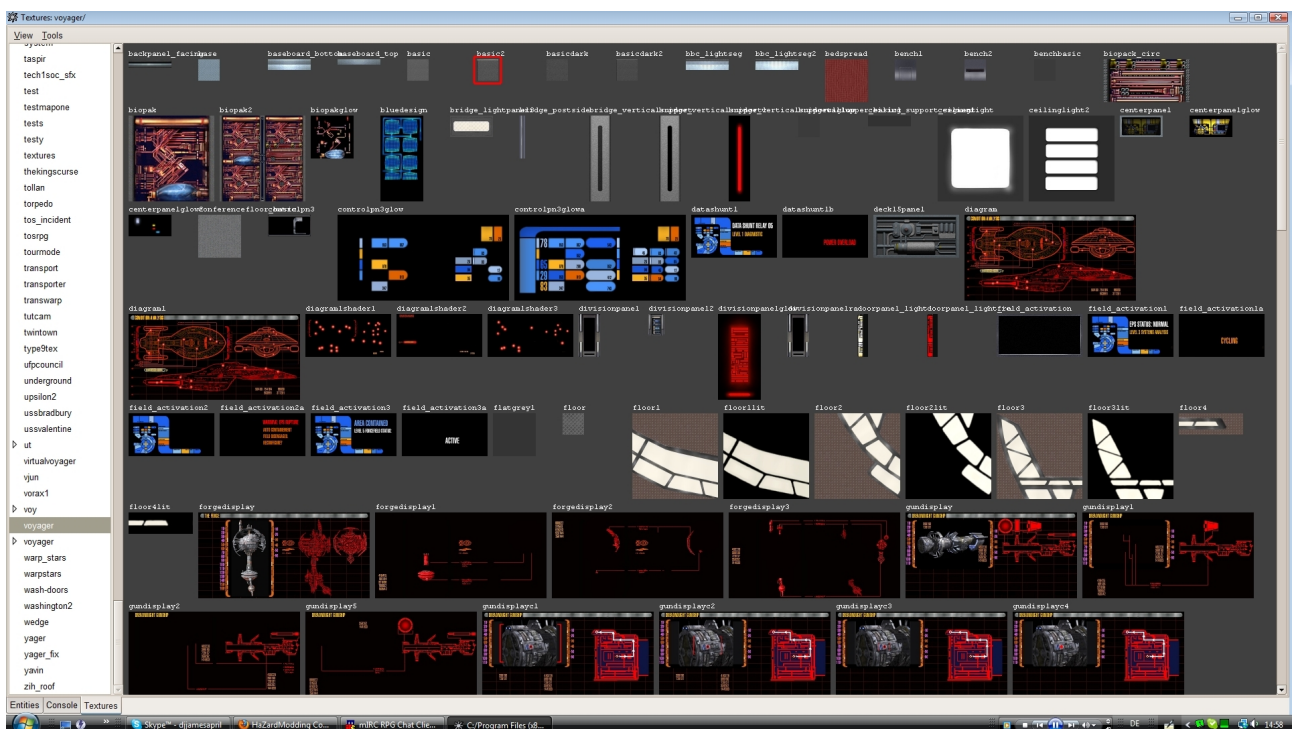
```
func_door  
START_OPEN the door to moves to its destination when spawned, and operate in reverse. It is used to temporarily or permanently close off an area when triggered (not useful for touch or takedamage doors).  
X  
CRUSHER door will crush  
TREK_DOOR if set this door will have a reduced auto trigger volume  
FACE if set, this door requires you to be facing it before the trigger will fire  
OVERRIDE if set, targetted doors won't wait until they're clear before closing  
LOCKED if set, door is locked at spawn  
ADMIN_ONLY if set, door only opens for admins  
CORRIDOR if set, door will have an even more reduced auto trigger volume  
"model2" md3 model to also draw  
"angle" determines the opening direction  
"targetname" if set, no touch field will be spawned and a remote button or triocer field activates the door.  
☐ start_open ☐ x ☐ crusher ☐ trek_door  
☐ face ☐ override ☐ locked ☐ admin_only  
☐ corridor  
angle 0  
classname func_door
```


Below the configuration, the 'Key' is set to 'angle' and the 'Value' is set to '270'. At the bottom, there are buttons for 'Clear All' and 'Delete Key'. The 'Direction' is set to 'up', 'Model' is set to 'Z-axis', and 'Sound' is set to '0'. The console also shows the 'Entities' tab selected at the bottom.

HALTEN SIE DIE LINKE MAUSTASTE GEDRUCKT UND ZIEHEN SIE DEN RAUM AN SEINE NEUE POSITION.



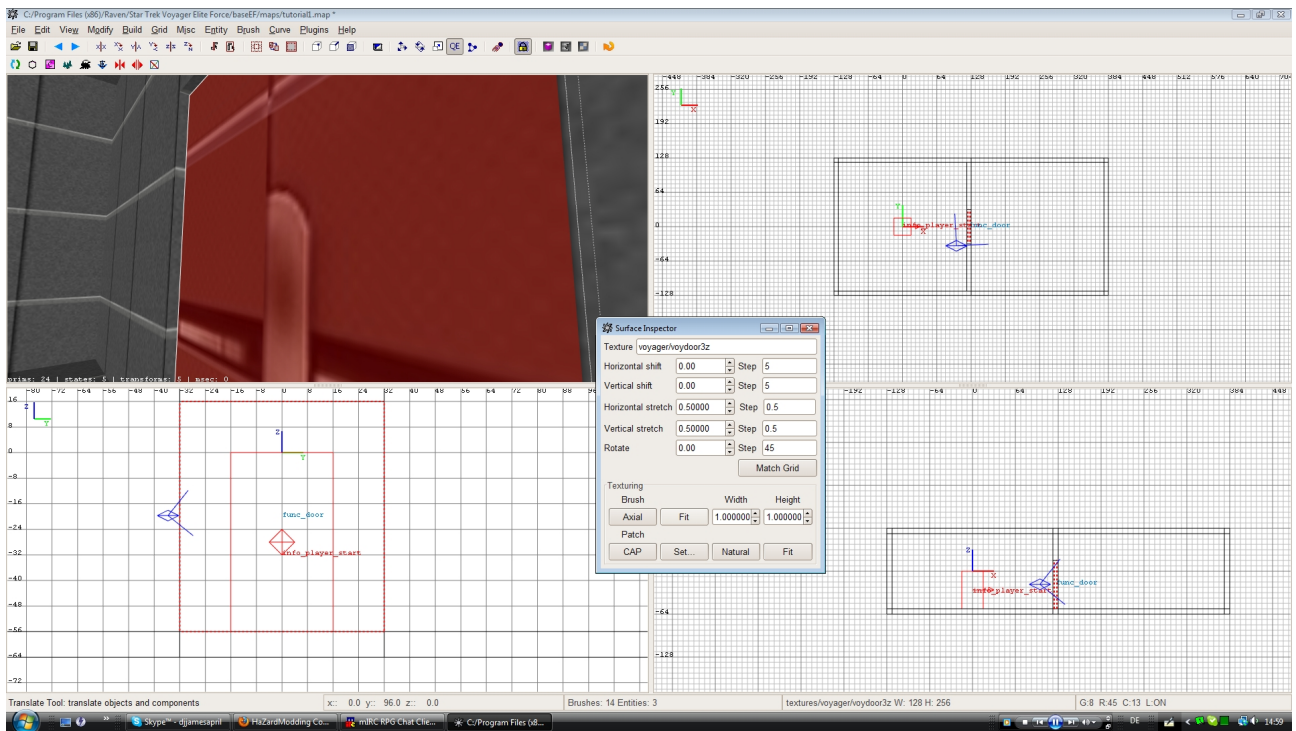
JETZT TEXTURIEREN WIR DIE WÄNDE. DRUCKEN SIE «T» UM DAS TEXTUREN FENSTER ZU ÖFFNEN. SCROLLEN SIE RUNTER BIS ZUM «VOYAGER» ORDNER UND WÄHLEN SIE DIE TEXTUR «BASIC2» ODER IRGEND EINE ANDERE.



SCHLIESSEN SIE DAS TEXTUREN-FENSTER UND ÖFFNEN SIE DEN «SURFACE INSPECTOR» INDEM SIE «S» DRUCKEN. IN DIESEM FENSTER KÖNNEN SIE DIE AUSRICHTUNG DER TEXTUR ANPASSEN. WIR WOLLEN EINE FLIEßENDE TEXTUR AUF ALLEN

[illegible]

WENN SIE DAS FENSTER SCHLIEßEN, WERDEN SIE EINE TUR MIT EINER NICHT KORREKT ANGEPAßTEN TEXTUR SEHEN. WÄHLEN SIE IM SURFACE INSPECTOR DIE OPTION «FIT» AUS, DAMIT DIE TUR SCHÖN TEXTURIERT WIRD.



NUN KÖNNEN SIE DEN BRUSH WIEDER DESELEKTIEREN.

WENN SIE IHR ALTES PROJEKT NICHT ÜBERSCHREIBEN WOLLEN, KLIKEN SIE UNTER «FILE» AUF «SAVE AS...» UND GEBEN SIE EINEN NEUEN NAMEN EIN.

KOMPILIEREN SIE WIEDER DIE MAP UND SCHAUEN SIE SICH DAS RESULTAT AN.

IM NÄCHSTEN TEIL ZEIG ICH IHNEN, WIE SIE IHRE MAP BELEUCHTEN.

BIS DAHIN KÖNNEN SIE JA DAS BAUEN VON RÄUMEN UND TÜREN ÜBEN.