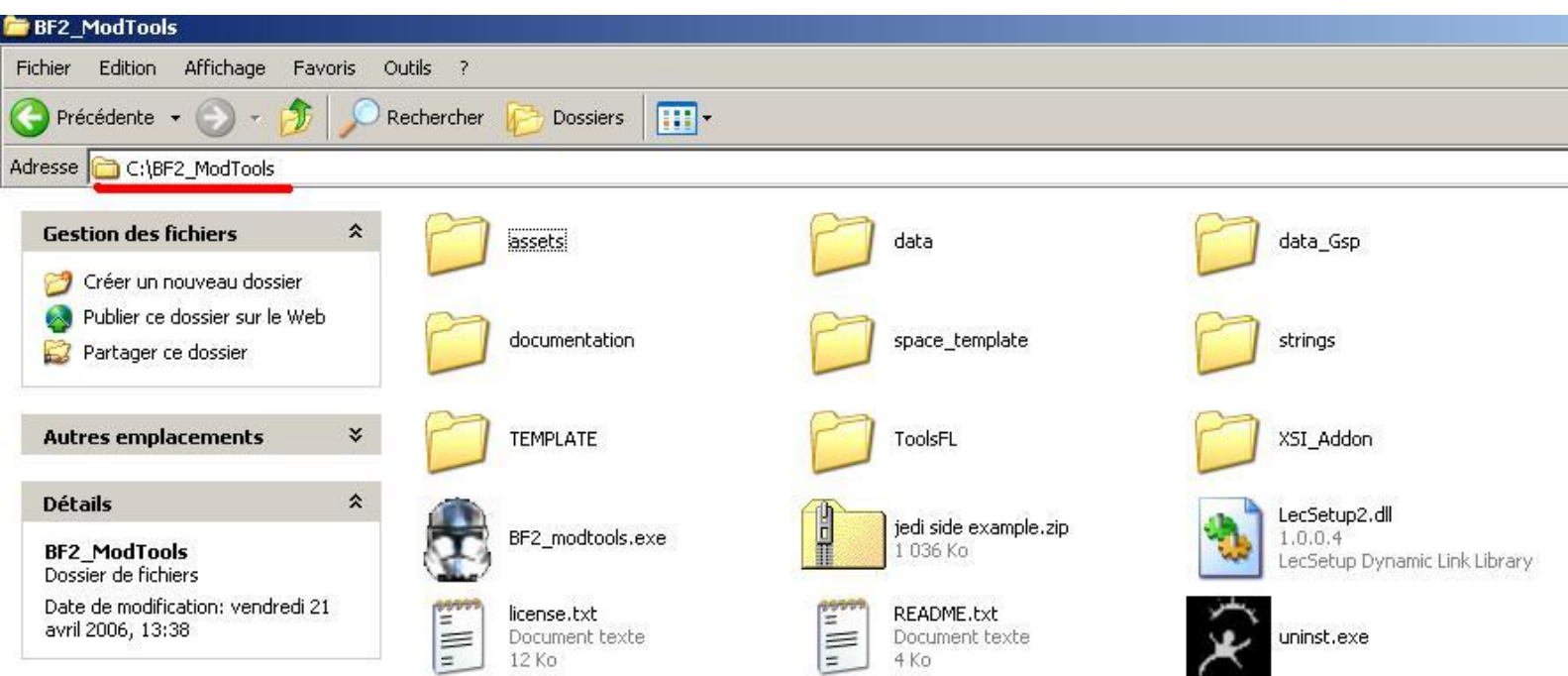


Créer la map et lancer l'éditeur par jano31coa

1) allez dans le repertoire du mod tools



2) allez dans le dossier data

BF2_ModTools

Fichier Edition Affichage Favoris Outils ?

← Précédente → Rechercher Dossiers

Adresse C:\BF2_ModTools

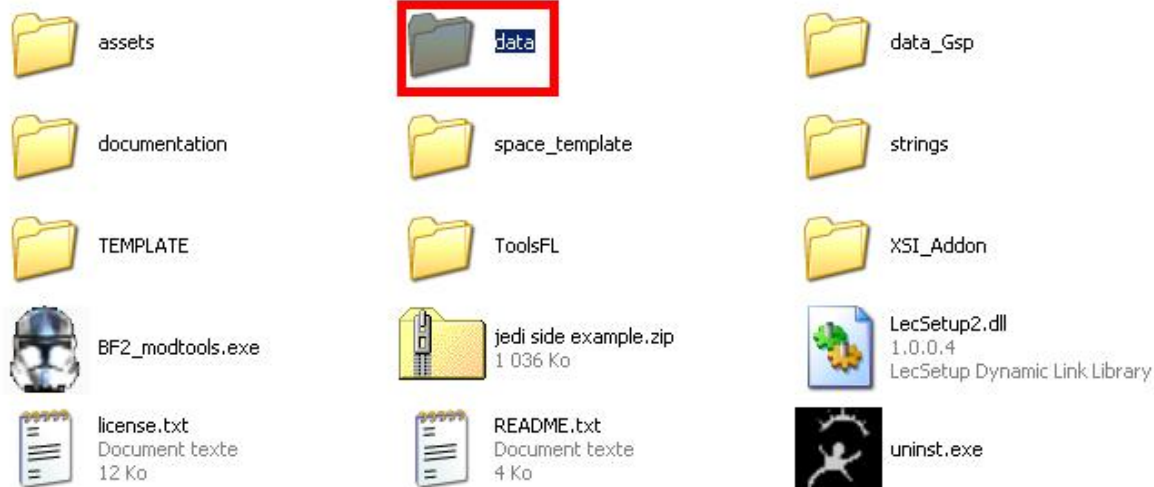
Gestion des fichiers

- Renommer ce dossier
- Déplacer ce dossier
- Copier ce dossier
- Publier ce dossier sur le Web
- Partager ce dossier
- Envoyer les fichiers de ce dossier par courrier électronique
- Supprimer ce dossier

Autres emplacements

Détails

data
Dossier de fichiers
Date de modification: mercredi 19 avril 2006, 22:54



3) vous y êtes =)

data

Fichier Edition Affichage Favoris Outils ?

← Précédente → Rechercher Dossiers

Adresse C:\BF2_ModTools\data

Gestion des fichiers

- Créer un nouveau dossier
- Publier ce dossier sur le Web
- Partager ce dossier

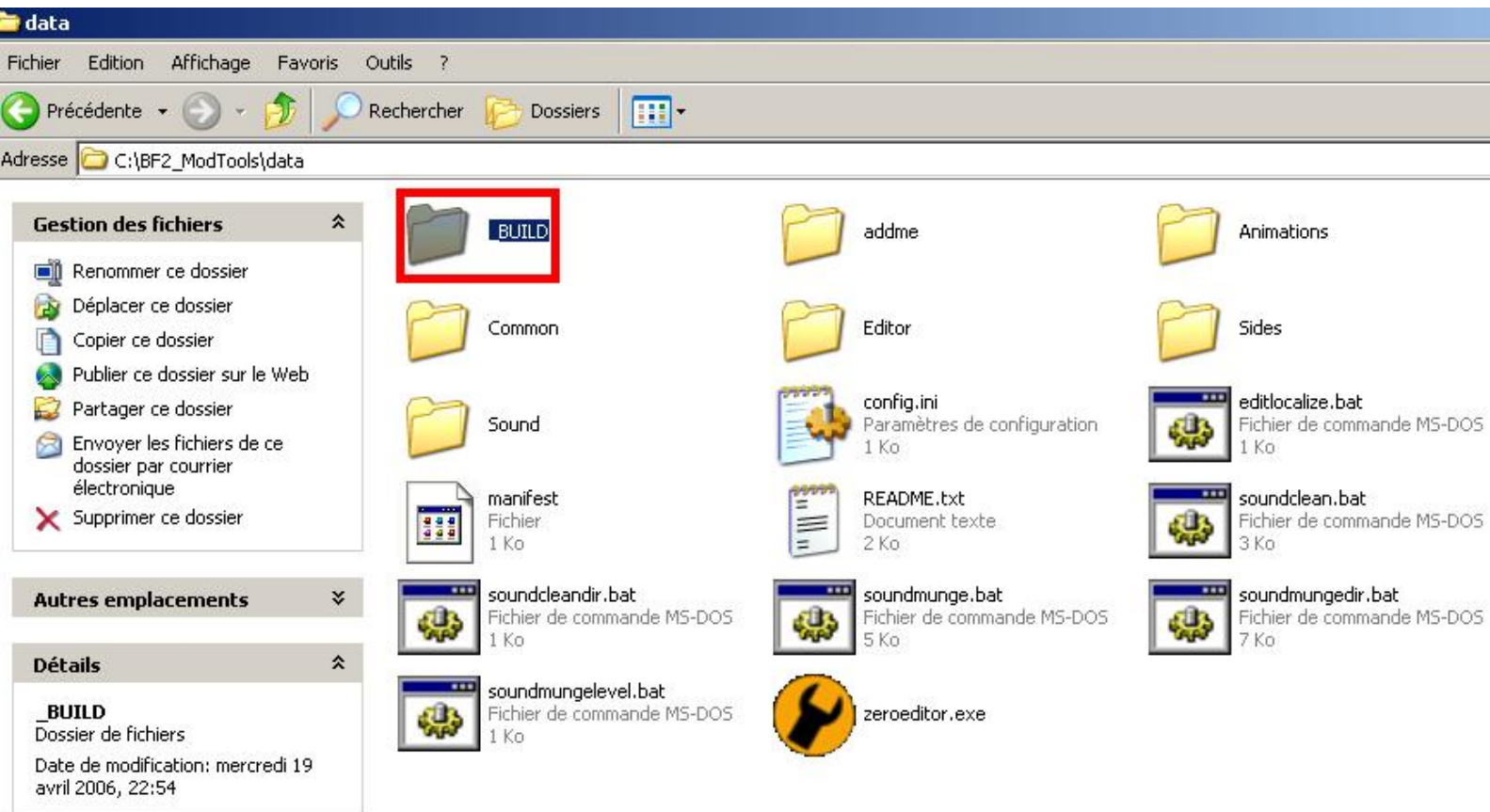
Autres emplacements

Détails

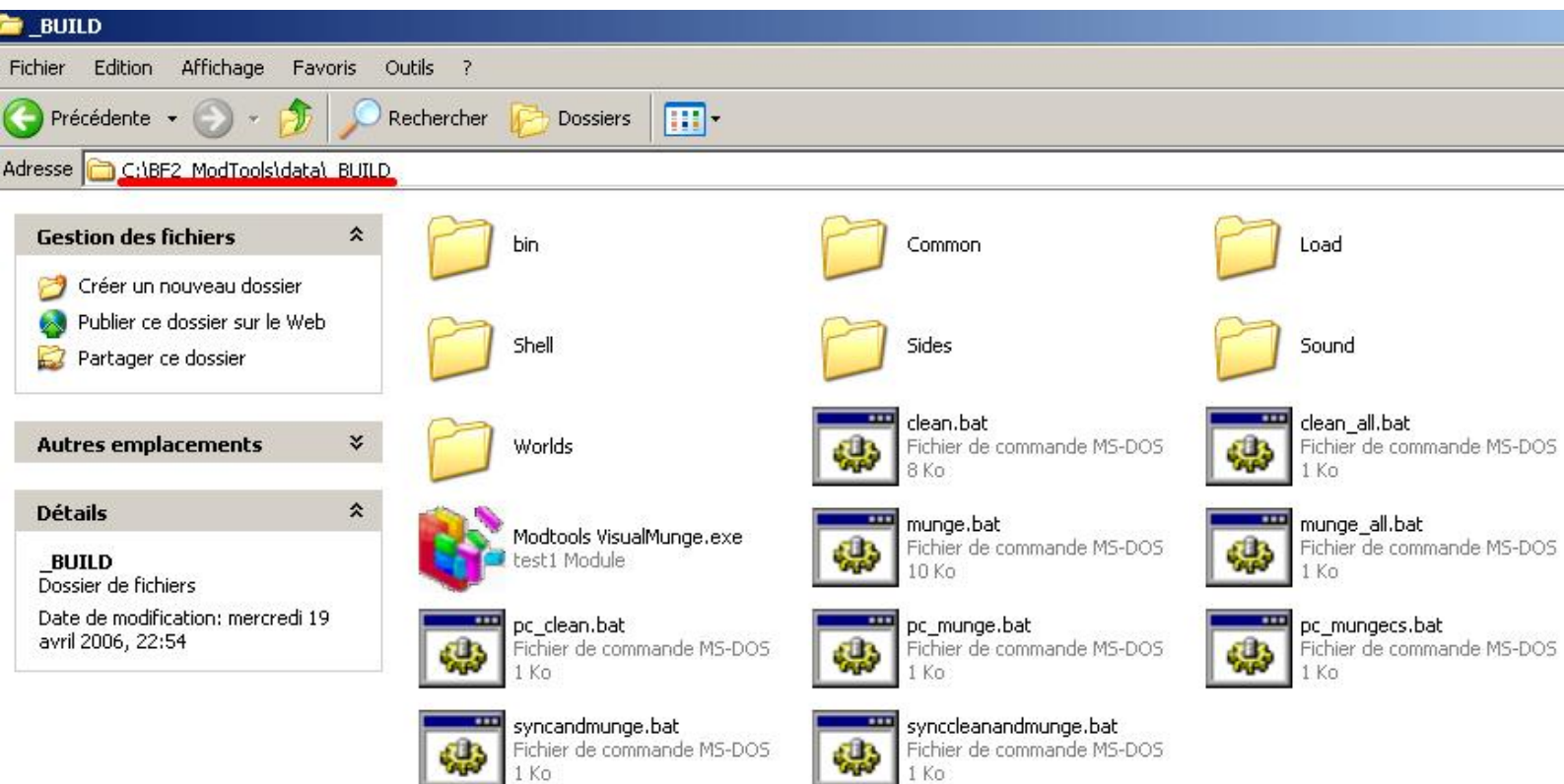
data
Dossier de fichiers
Date de modification: mercredi 19 avril 2006, 22:54



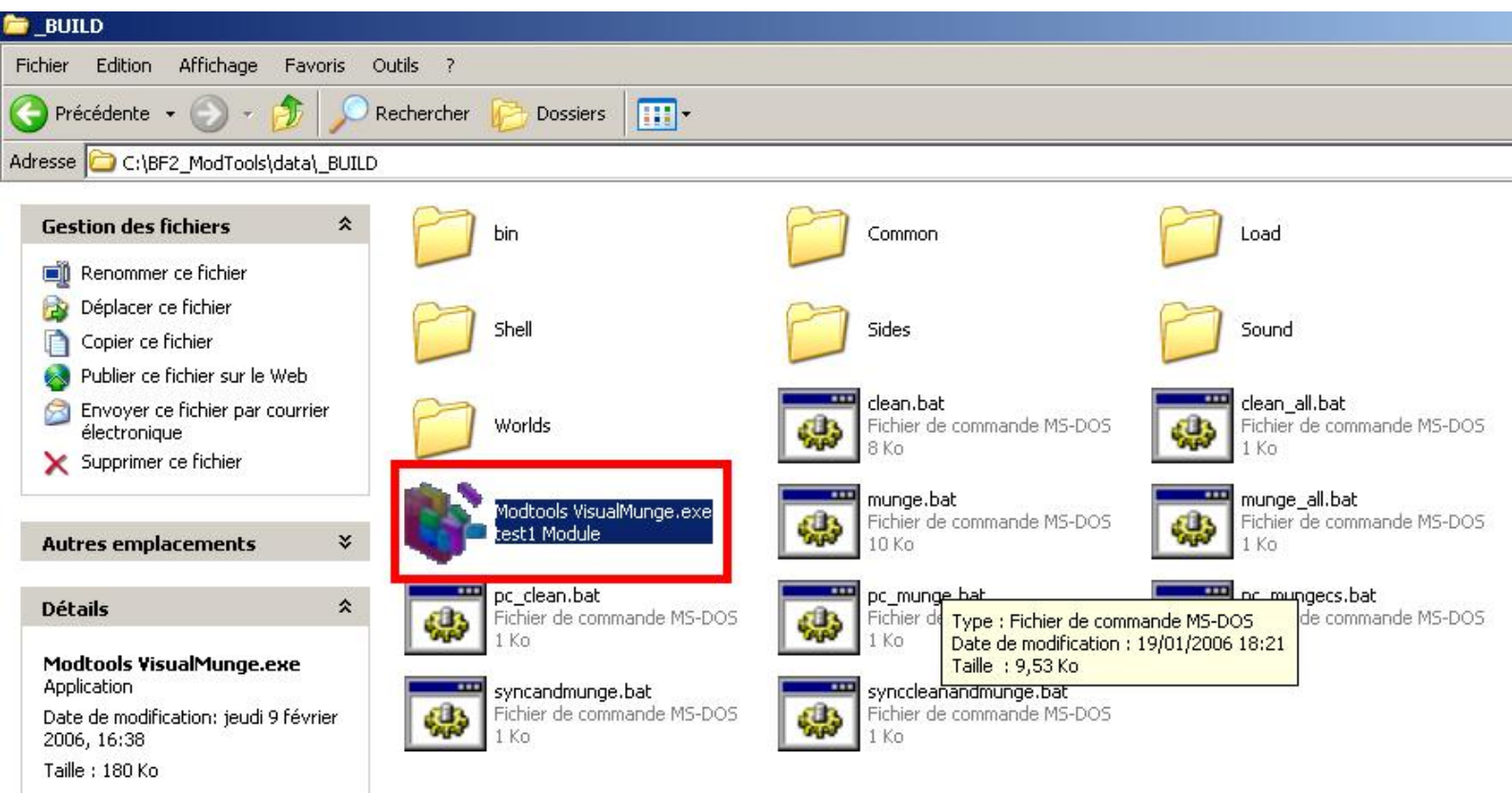
4) allez dans le dossier _Build



5) vous y êtes =)



6) cliquez sur modtools visualmunge.exe



7) une fenêtre apparaît, remplissez les 3 champs soulignés (initiales de la carte en 3 lettres, nom complet de la carte, description de la carte ; dans la description, n'oubliez pas de mettre votre pseudo (pour qu'on sache qui est le créateur de la carte) et sélectionner les modes de jeu que vous voulez pour votre map :

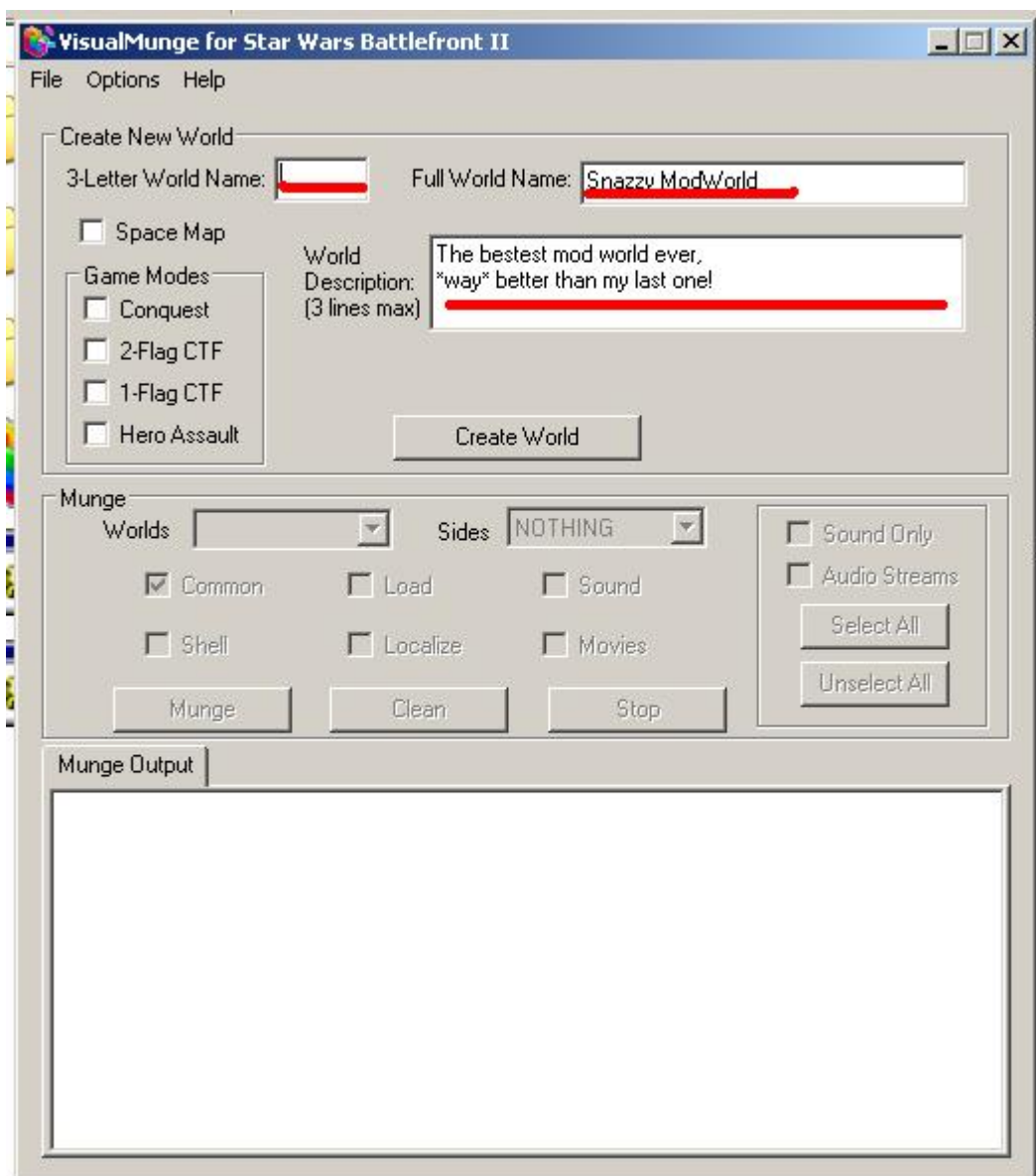
space map = map dans l'espace (je ne m'y suis pas encore intéressé)

conquest = conquête

2flagctf = capture du drapeau avec 2 drapeaux

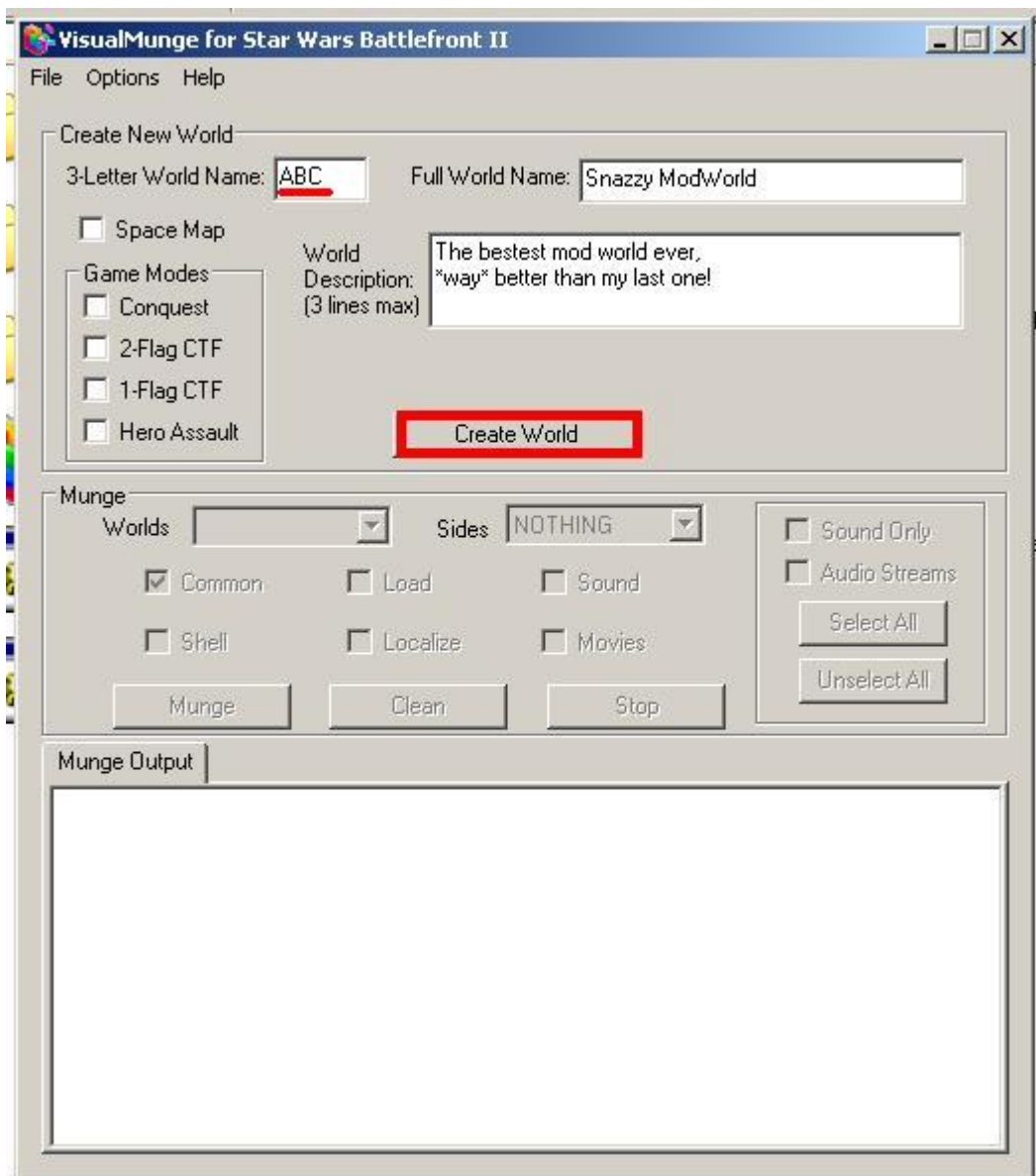
1flagctf = capture du drapeau avec 1 drapeau

hero assault = assault (uniquement avec des héros



8) quand c'est rempli, cliquez sur Create World

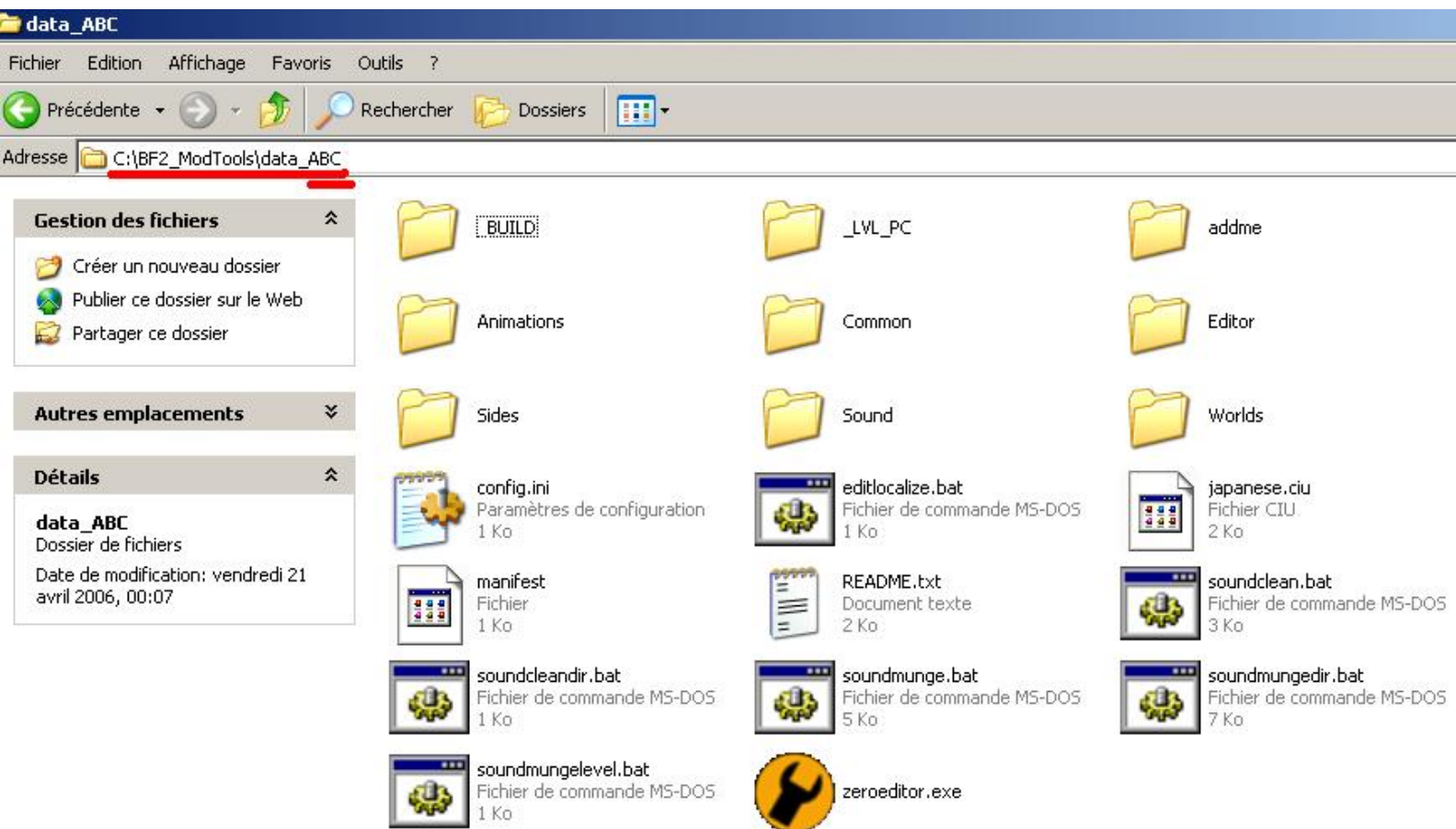
pour l'exemple j'ai mis ABC comme initiales



9) attendez que l'opération se termine ; ça y est, votre map est crée

vous pouvez maintenant l'éditer

pour ouvrir l'éditeur, allez dans le dossier de votre map : data_"initiales de votre map"



10) lancez zero editor