

Nile Joint Operations – Schnell Guide (v1.2)

1.0 Installation.

2.0 Schnelleinstieg Nile.

2.1 Nile Starten.

3.0 Eigenschaften der Map editieren.

3.1 Mission-Briefing.

3.2 Level Properties.

3.3 String Table Resource Editor.

3.4 Terrain Variables.

3.5 Victory Conditions.

3.6 Waypoint Lists.

4.0 Schnelleinführung in die Tastenbelegung.

4.1 Im 3D-Modus.

4.2 Im 2D-Modus.

4.3 Geschwindigkeit beim Scrollen.

4.4 Markieren und abwählen von Objekten im 2D-modus.

5.0 Das Gitternetz als Orientierungshilfe.

6.0 Die Helligkeit der Map einstellen.

7.0 Objekte von der Höhe bzw. Position verschieben.

7.1 Objekte von der Höhe verschieben.

7.2 Objekt von der Position her verschieben.

8.0 Objekte an den Achsen X/Y/Z drehen.

9.0 Objekte/Gebäude einfügen.

9.1 Tunnelsysteme richtig einbauen.

10.0 Schneller Karten erstellen per Tastaturbefehlen.

11.0 Die selbsterstellte Map abspeichern.

12.0 Updates.

1.0 Installation

Starten sie Setup.exe und installieren sie den Editor in einen Ordner z.B. so:

C:\Programme\Novalogic\Nile-Editor\.

Sollten sie den Editor im Verzeichnis des Spiele-Ordners von Joint Operations installieren , so wird es sehr wahrscheinlich zu Konfliktproblemen kommen. Zum Beispiel wird Joint Operations unstabil werden oder das Auto-Update wird einen Fehler melden.

2.0 Schnelleinstieg Nile

2.1 Nile Starten.

Starten sie Nile über Verknüpfung auf dem Desktop. Werden sie aufgefordert einen Ordner auszuwählen , akzeptiert er nur den Joint Operations-Ordner z.B. so C:\Programme\Novalogic\Joint Operations Typhoon Rising. Die J-Ops Hauptdateien müssen in diesem Ordner enthalten seien.

3.0 Eigenschaften der Map edieren.

3.1 Mission-Briefing



Das Mission-Briefing ist für Multiplayer-Maps unwichtig. In diesem Tutorial gebe ich keine Auskunft um Coop-Missionen zu erstellen bzw. Einzelspielerkarten.

3.2 Level Properties



-In diesem Menü können sie den Missionsnamen **Mission Name** sowie den Designer **Designer** einschreiben.

- Unter Game Typ **Game Type** stellen sie ein welche Game-Variante gespielt werden solle.

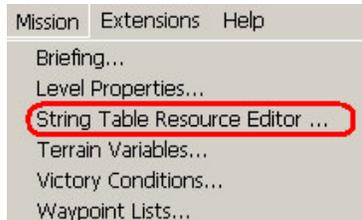
Coop : Einzelspielermission oder auch als Team online gegen den Computer kämpfen.

TDM : Team gegen Team solange bis eine neue Map kommt

DM : Jeder gegen jeden ohne Teamangehörigkeit

und so weiter...

3.3 String Table Resource Editor



Im können sie wichtige Objekte / Waypoints / Briefings / etc. edieren.

3.4 Terrain Variables

Unter Terrain Variables können sie einstellen wie sich die Umwelt verhält wenn der Spieler sich auf dieser Map befindet.



- Unter **Terrain File** wählen sie ihre Landschaft aus z.B. mit Bergen , Wissen oder Flüssen. Sie müssen selbst ausprobieren welche Landschaft von denen ihnen am Besten gefällt. Die Landschaft selbst kann nicht verändert werden aber verschönert durch Bäume oder anderen Pflanzen.
- Unter **Water Level** stellen sie den Meeresspiegel ein bzw. den Wasserpegel ein(bis wo hin das Wasser gehen soll).
- Unter **Water Color** geben sie an , welche Farbe das Wasser vom Himmel aus widerspiegeln soll.
- Hmm , was wohl **Water Murk** bedeuten soll ? Übersetzt heißt es : Wasser-Finsternis . Wirklich , keine Ahnung was das im Spiel bewirkt?
- Unter **Sky Height** stellen sie die Höhe der Wolken ein. Stellt man die Wolken auf eine sehr niedrige Höhe ein , so sehen sie aus wie Regenwolken.
- Unter **Sky Speed** stellen sie die Geschwindigkeit der Wolken ein.
- Unter **Time of Day** stellen sie die Tageszeit ein. Die Skala geht von 0 bis 2359.

Beispiel: 0 wäre 0 Uhr

1200 wäre 12.00 Uhr am Nachmittag

2359 wäre 23.59 Uhr

600 wäre 6.00 Uhr am Morgen

- Unter **Fog Distance** stellen sie ein ab wie vielen Metern man den Nebel sieht. Lässt man den Nebel weg so sieht das sehr unschön aus. Nebel gibt der Map etwas reales besonders am Horizont.
- Unter **Fog Type** kann man zwischen vier Verschiedene Nebelarten sich entscheiden. Exponential ist der dichteste Nebel / Linear 25% ist ein sehr seichter Nebel / Linear 50% hat dagegen schon mehr Nebeldichte/ danach kommt natürlich Linear , man kann auch Linear 100% zu dieser Option sagen.

3.5 Victory Conditions

- Hier können sie einstellen , welche Gewinn oder Verlierbedingungen es gibt. Besonders wichtig für Karten die nur durch erobern aller Basen gewonnen werden kann.

3.6 Waypoint Lists



- Waypoints sind dazu da , dass man Helikoptern / Autos Wegpunkte zuschreibt. Waypoints machen den Fahren/Piloten überflüssig , so das dann der Heli vom PC gesteuert wird. Mehr erkläre ich zu diesem Thema nicht , weil Wegpunkte meist nur in Einzelspieler-Missionen gebraucht werden.
Tipp: Damit auch der Helikopter in der richtigen Reihenfolge fliegt , sollten sie die Waypoints unter diesem Menüpunkt sortieren.

4.0 Schnelleinführung in die Tastenbelegung.

4.1 Im 3D-Modus:

Über dieses Symbol  kommen sie in den 3D-Modus
-Drehen am Mausrad = zoomen
-Leertaste + Rechte Maustaste = Nach oben/unten/links/rechts scrollen
-Leertaste + Linke Maustaste = Freihand 360° sich drehen nach oben/unten/links/rechts

4.2 Im 2D-modus

Über dieses Symbol  kommen sie in den 2D-Modus
-Drehen am Mausrad = zoomen (drückt man alt wird zoomen deaktiviert)
-Leertaste + Linke Maustaste = Nach oben/unten/links/rechts scrollen
-Tasten W/A/S/D = Nach oben/unten/links/rechts scrollen

4.3 Geschwindigkeit beim Scrollen

- Man kann verschieden schnell scrollen.

Oben links gibt es 3 Buttons mit je 3 verschiedenen Zeichen bzw. Symbolen.



Hase = schnell

Schildkröte = langsam

Hase + Schildkröte getrennt durch Blitz = mittel Geschwindigkeit

Tipp:

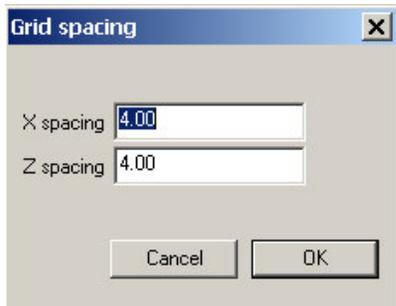
Das geht fast überall.

4.4 Markieren und abwählen von Objekten im 2D-modus

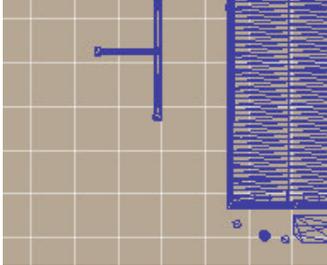
-Klicken sie dieses Symbol  an um den Markierungsmodus zu benutzen. Halten sie die Steuerungstaste gedrückt und markieren sie einen Bereich mit Objekten. Jetzt müssten diese Objekte in gelblicher Farbe markiert seien.
-Wollen sie diese Objekte abwählen so gehen sie so vor:
Rechtsklick → Select → Deselect All
-Wollen sie nur bestimmte Objekte markieren gehen sie wie folgt vor:
Halten sie die Shift-Taste gedrückt und markieren sie den Bereich den sie abwählen wollen

5.0 Das Gitternetz als Orientierungshilfe

- Das Gitternetz ist ein sehr nützliches Werkzeug. Mit ihm kann seine Objekte einfacher positionieren ohne ein Lineal an den Bildschirm zu halten z.B. wenn man eine Art Allee machen will. Dazu drücken sie diesen Button  . Nach betätigen müsste von sich aus ein kleines Fenster öffnen , hier schreiben sie die Höhe und Breite je eines Kästchen des Gitternetzes ein.



Nach Eingabe könnte das dann so aussehen:



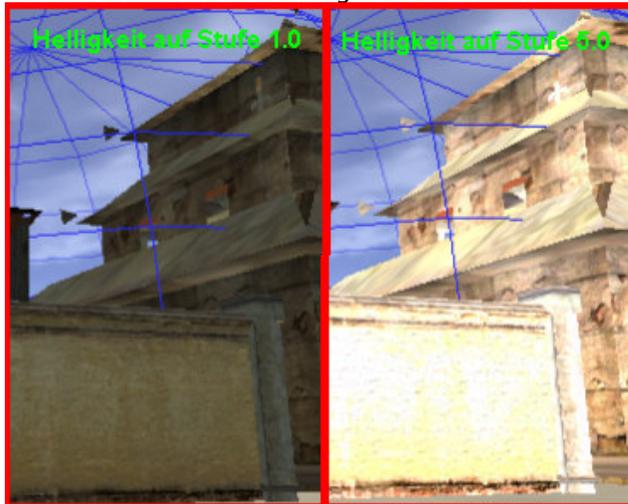
Wollen sie das Gitternetz wieder wegnehmen müssen sie für X + Z je eine 0 eintragen.

6.0 Die Helligkeit der Map einstellen.

-Sie können die Helligkeit der Map einstellen in dem sie den 3D-Modus aufrufen. Gehen sie so vor: Rechtsklick → Brightness → Helligkeit einstellen.



Können sie mal dieses Fenster nicht sehen weil es verdeckt ist durch den Editor , minimieren sie den Editor ganz einfach.



7.0 Objekte von der Höhe bzw. Position verschieben.

7.1 Objekte von der Höhe verschieben.

-Gehen sie wie folgt vor:

In den 3D-modus wechseln → Objekt anwählen → diesen Button  oben links anklicken → halten sie die Shift-Taste gedrückt sowie die linke Maustaste → bewegen sie jetzt ihre Maus jetzt nach oben um das Objekt nach oben zu verschieben bzw. nach unten um das Objekt nach unten zu verschieben.

7.2 Objekt von der Position her verschieben.

-Gehen sie wie folgt vor:

In den 3D-modus wechseln → Objekt anwählen → diesen Button  oben links anklicken → halten sie die Linke Maustaste gedrückt um das Objekt an einer x beliebigen Stelle zu positionieren.

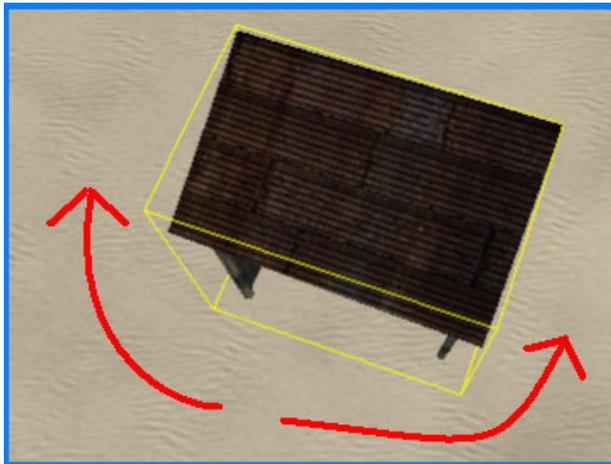
8.0 Objekte an den Achsen X/Y/Z drehen

-Sie können Objekte an den Achsen X/Y/Z-Achsen drehen.

Gehen sie wie folgt vor um das Objekt an der Y-Achse zu drehen:

In den 3D-modus wechseln → Objekt anwählen → diesen Button  oben links anklicken → mit gedrückter Maustaste Objekt zu einer Seite drehen. Wenn ihnen das drehen zu langsam geht , sollten sie den Editor updaten , danach geht es bestimmt schneller.

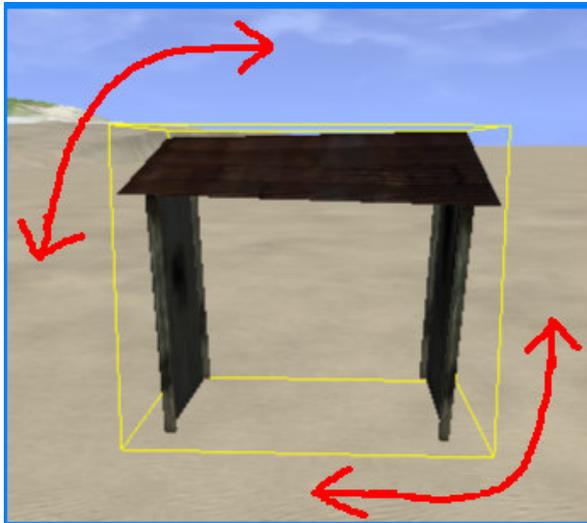
Beispielbild:



Gehen sie wie folgt vor um das Objekt an der Z-Achse zu drehen :

In den 3D-modus wechseln → Objekt anwählen → diesen Button  oben links anklicken → Shift-Taste gedrückt halten + linke Maustaste → Objekt an Z-Achse drehen.

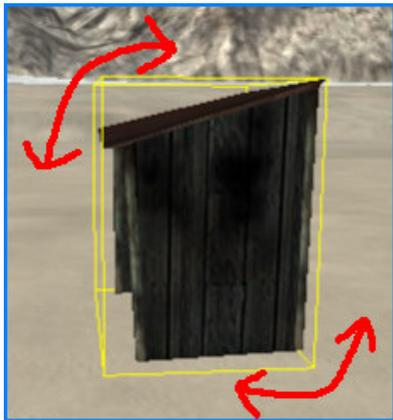
Beispielbild:



Gehen sie wie folgt vor um das Objekt an der X-Achse zu drehen :

In den 3D-modus wechseln → Objekt anwählen → diesen Button  oben links anklicken → Steuerung-Taste gedrückt halten + linke Maustaste → Objekt an X-Achse drehen.

Beispielbild:



Tipp:

Sie sollten dazu keine Pfeil-Tasten nach oben/unten/links/rechts verwenden. So geht das viel zu langsam.

9.0 Objekte/Gebäude einfügen.

-Gehen sie in den 2D-Modus bzw. 3D-Modus um ein Gebäude in die Map einzubauen. Um das zu machen klicken sie auf die Objekt Palette...



...um ein Objekt aus der Liste auszuwählen. Wollen sie diesem Modus verlassen klicken

sie ganz einfach auf Events bzw. Objekte.

Tipp:

Sie sollten mit dem alten Med-Editor (unoffizieller Editor) arbeiten. Er ist sehr gut zu benutzen um komplexere Arbeiten zu meistern. Besonders im 3D-Bereich hat man da mehr Feingefühl. (Nur etwas für welche, die das schon einmal gemacht hatten)

9.1 Tunnelsysteme richtig einbauen

Ok, bevor sie frustrierend eine verbuggte Tunnelmap Map spielen, sollten sie diesen Abschnitt sich durchlesen. In Joint Operations gibt es Gebäude, die dafür sorgen, dass man überhaupt durch einen Eingang in das Tunnelsystem kommt. Diese Eingänge werden in den meisten Fällen einen nicht "verschütten" Durchgang zum Berg haben.

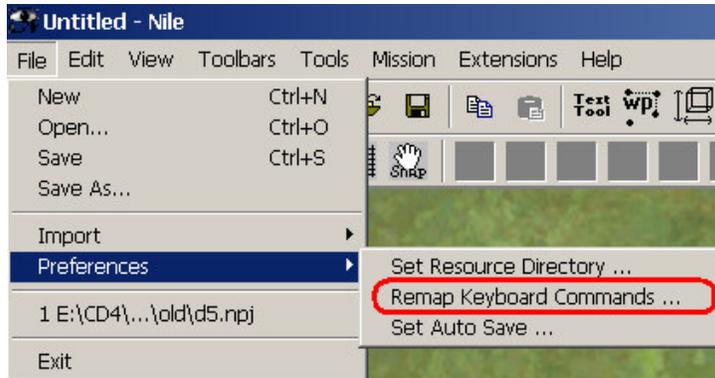
Damit sie nicht wie in Matrix auf einmal in einen Tunnel blicken, der eine weiße Wand hat, die ins „nichts“ führt, sollten sie jeden neuplatzierten Tunnelgang nicht haargenau einander platzieren sondern etwas weiter in den anderen Tunnel hinein. So wie in diesem Beispielbild:



Dadurch, dass ich die Tunnel verschoben anzeigen lasse, können sie den Unterschied besser sehen.

10.0 Schneller Karten erstellen per Tastaturbefehlen.

- Damit es schneller geht, sollten sie mit der Tastatur arbeiten.

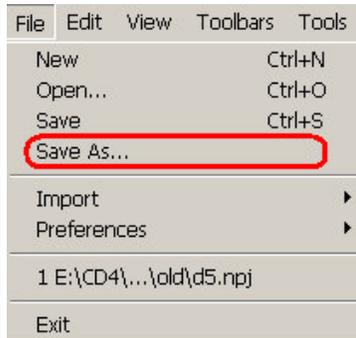


-Klicken sie auf Remap Keyboard Commands (wie im Bild oben sichtbar)→ klicken sie einmal per Doppel-Klick auf einen Tastaturbefehl → nun können sie eine beliebige Taste dafür auswählen → einfach mit dem Button „Done“ bestätigen.

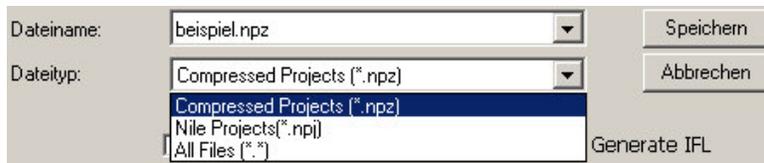
- Welche Tastaturbefehle für welche Taste:?

1. 2D-Standard Cursor = normaler Maus Cursor (Taste **Y** ist bei diesem Befehl gut gewählt)
2. 2D-Move Cursor = Cursor mit dem man Höhe/Position eines Objektes verstellt (Taste **X** ist bei diesem Befehl gut gewählt)
3. 2D-Rotate Cursor = Cursor für die Rotation (Taste **C** ist bei diesem Befehl gut gewählt)
4. 2D-Select / Deselect Cursor = Anwählen / Abwählen von Objekten (Taste **V** ist bei diesem Befehl gut gewählt)
5. So , danach können sie nach belieben die Befehle so festlegen wie sie das wollen.

11.0 Die selbsterstellte Map abspeichern.



- Klicken sie auf Save As → geben sie einen Dateinamen ein →



→ speichern sie Datei im platzsparenden Compressed Projekts Format ab.

- Generate STR Generate WAC Generate IFL

- 1 .Generate STR = dort stehen die Informationen vom String Table Resource Editor

2. Generate WAC = Kann man bei nachträglichen Edieren die Tageszeitenrotation deaktivieren ,etc.
3. Generate IFL = ? scheint bis jetzt noch nicht im Editor vorhanden zu sein. Vielleicht geht das ja nach einem neueren Update?

12.0 Updates.

- Sie sollten sooft es geht ihren Editor updaten. Jedes Update verschafft dem User mehr Stabilität sowie Features.

**Nur www.j-ops.de / www.joint-operations.de darf diesen Guide zum Download anbieten , sowie die Zeitschrift Gamestar hat die Berechtigung diesen zu veröffentlichen.
Edieren oder auf fremden Webspace zum Download anzubieten ist verboten.**

Copyright by Janpeter Duhr 2004 (Duhrja).

(Freundliche Grüße vom www.now-sqaud.de)

