



Denne guide er oprindeligt udgivet på Eksperten.dk

Opsætning til Hammer Edition / World Craft

En guide til, hvordan man sætter ValveHammer Editor / World craft op. IKKE et tutorial til at lave maps :)

Skrevet den **01. Mar 2009** af **uso** | kategorien **Internet / Generelt** | ★★★★★

Ændringer:

1/5 - 04 Har ændret nogle småfejl (Edition / Editor, en "lille" upser :)

Opsætning af Valve Hammer Editor:

Først, vil jeg lige "gennemgå" hvad Hammer Editor er.

Valve Hammer Editor, er et program, som man laver maps / baner med, i cs, hl og alle de andre MODS til halflife. Det hedder nu Valve Hammer Editor, (det hed før World Craft) fordi, Valve opkøbte World craft, og kaldte kaldte det deres "eget" navn.

Så kommer vi til opsætningen, som det hele går ud på :):

Først installerer man programmet, og før man starter det op, rådes det man lige downloader ZHLT (Zoners Half-Life Tools) som er en slags "Plugin" til Hammer Editor. De bruges til at lave den færdige map, når du når så langt, om til .bsp ellers kan du kun gemme den i .map og så kan man ikke spille den i cs...

Nu kan vi godt "starte" programmet op, og hvis den ikke siger et eller andet, før den går direkte ind i "Configure Valve Hammer Editor" og så går vi ellers igang :) først går vi ind i Game Configurations. (hvis ikke den går direkte ind i Game Configurations, så gå derind, i Tools -> Options)

Game Configurations:

Her er der en masse tomme "bokse" som vi skal til at fylde op :). Først, skal du lige trykke på edit, ved side er den øverste drop-down boks (configuration:) Så popper der et lille vindue op, hvor du trykker add, og kalder din nye configuration, for fx CS. så lukker du det vindue, og hvis der så ikke står "CS" i din drop down boks, så skal du lige finde den frem. I Game Data Files, skal din FGD være i (eks: E:\Programmer\Valvehammereditor\fgd\counter-strike\hl-cs.fgd) som ligger i (Den mappe du installerede valve hammer editor i)/fgd/counter-strike. Så skulle det være i orden, og for en god orden skyld, forklarer jeg lige hvad fgd filen er:

I din HI-Cs.fgd fil, "ligger" alle de entitys der er, feks stiger, startsteder, døre og så videre! uden den vil det være umuligt, at lave andet end kasser, fordi de tre nødvendige ting i en cs-map er: Terrorist startsted (Info_player_deathmatch), Counter-terrorist startsted (info_player) og lys (Info_light) alle tre ting ligger i din FGD fil :)

De næste 4 skulle være ok, fra starten af, der skulle gerne stå:
I Texture Format: WAD3 (Halflife /TFC)

I Map type: Halflife / TFC
I Default PointEntity class: Ligegyldigt
I Default SolidEntity Class: Ligegyldigt

Det næste, Game Executable Directory, skal der stå hvor din HL mappe er placeret (Fx. E:\games\hl)
I Mod Directory, skal der stå det samme som i Game Executable Directory, der skal bare stå Cstrike
bagefter

(hvis det er CS man sætter op til)

Den næste, Game directory, skal være den samme som før.

RMF directory skal være det hvor den skal gemme dine BSP filer, når du er færdig med mappen.

Så er vi sørme færdig med game configurations! Nu skal vi videre med Build programs.

Build Programs:

Først, så skal du være sikker på det er den samme configuration som vi kaldte for CS.

I Game executable skal der stå hvor hl.exe er placeret (Fx. E:\games\hl\hl.exe)

I CSG executable skal der stå hvor din CSG fil er henne, og den ligger i din ZHLT mappe,
som du downloadede før. (feks E:\programmer\ZHLT\hlcsg.exe)

I BSP executable skal der stå, hvor din BSP fil er placeret, og den ligger også i ZHLT mappen.

I VIS executable skal der stå, hvor din VIS fil er placeret, og den ligger også i ZHLT mappen.

I RAD executable skal der stå, hvor din RAD fil er placeret, og den ligger også i ZHLT mappen.

Og så når vi til, "Place compiled map in this directory before running the game:" og der skal
stå, hvorhenne du vil placerer mappen, før du siger run, hvis der nu skulle ske en "fejl" og Hammer
Edition skulle lukke ned (og det gør den alligevel, selvom den ikke lukker)

Det var noget af en smørre, og nu er vi også snart færdige :) For nu skal vi nemlig til
og finde Texturene sådan at din map ikke bliver sort på væggene ...

Textures:

Først skal vi lige op i "Textures" og så siger du bare "Add WAD" og tilføjer dem du nu
vil bruge :) WAD filerne ligger i din hl/counter-strike mappe.

Når du har tilføjet nogle WADS trykker du Anvend, og ok, og så lukker du ned for programmet
og starter det op igen. Så virker Valve Hammer Editor, og du er klar til at lave CS-Maps! (Eller alle de andre
MODS :)

Held og lykke!

Kommentar af formatc (nedlagt brugerprofil) (nedlagt brugerprofil) d. 31. May 2004 | 1

God artikel.

Kommentar af bernie d. 16. Jul 2004 | 2

Kunne bruges til nada

Kommentar af ridefisken d. 28. May 2004 | 3

Du forklarer ikke, hvad de forskellige ting betyder, og da er det næsten bedre at læse Hammer Editor (ikke
edition)'s hjælp-fil om præcis samme emne.

Kommentar af larskhansen d. 03. Aug 2005 | 4

Den var da ganske okay. Rimelig tung for noobs. Men okay :o)