

Inhaltsverzeichnis

1 • WED-Funktionen	7
Editieren von Maps	7
Objektorientiertes Konzept	8
Menübefehle	8
File Menu (Dateimenü)	8
Edit Menu (Editiermenü)	10
Mode Menu (Modus-Menü)	10
Object Menu (Objektmenü)	13
Texture Menu (Texturenmenü)	16
View Menu (Sichtmenü)	16
Help Menu (Hilfemenü)	17
User Interface (Benutzeroberfläche)	17
Editierfenster	17
3D-Fenster	18
Texturleiste	18
WAD Manager	18
WAD Editor	18
Bookmarks (Texturmarkierungen / Lesezeichen)	19
Texture Properties (Textureigenschaften)	19
Object Window (Objektfenster)	21
Entity Properties (Entity-Eigenschaften)	21
Config Options (Konfigurationsmöglichkeiten)	22
Erstellen einer Map	25
Map-Grenzwerte:	27
2 • WED-Tutorial	28
Was Sie wissen sollten	28
Grundlagen	30
Die Benutzeroberfläche	30
Icon-Leiste	30
Mode	31
Object	32
Texturleiste	32
Der erste Raum	32
Blocks	32
Prefabs (Fertigteile):	33
Lichtsetzung	37
Mehr Räume	41
Texturen	44
Gruppieren	51
Entities	53
Die Skriptsprache	57
Türen und Plattformen	59

4 • SYBEX Software: 3D GameStudio

Konfiguration	61
Finale: Die Mission	62
Häufig gestellte Fragen	71
3 • MED-Tutorial	72
Zusammenbauen	72
Erstellen der Skin	74
Animation	77
4 • MED Referenz	79
Glossar	79
Die Bedieneroberfläche	81
File-Menü	81
Edit-Menü	82
View-Menü	83
Options-Menü	84
Help-Menü	84
Werkzeugeisten	85
Der Skin-Editor	88
File-Menü	88
Edit-Menü	89
View-Menü	90
Skin Werkzeugleiste	90
Edit Werkzeugleiste	90
Paint Werkzeugleiste	91
5 • WDL-Tutorial	93
Spiele programmieren lernen in 6 Tagen!	93
Sonntagnachmittag: WDL Syntax	94
Variablen und Strings	96
If-Verzweigungen	98
Programmschleifen	100
Debuggen	104
Montag: Türen und Schlüssel	107
Aktionen	107
Die erste Bewegung	108
Der User greift ein	110
Dienstag: Game-Physik	113
Beschleunigung, Trägheit, Reibung	116
Im freien Fall	119
Mittwoch: Künstliche Intelligenz	121
Die Theorie der Schwarzen Kästen	122
Die Tabelle der Zustände	123
Fortgeschrittene Automaten	129
Donnerstag: Die Benutzer-Schnittstelle	130
Texte	130
Panels - Bedienungsfelder	132

Freitag: Spielsteuerung	134
Levelwechsel	134
Speichern und Laden	135
6 • 3D-Rollen oder Abenteuerspiel	138
Erstellen des Levels	139
Entities einsetzen	142
Erstellen Sie Ihr Skript	143
Hinzufügen der Venture.wdl	145
Vordefinitionen und Umdefinitionen	146
Modifikation der Hauptfunktion	147
Spiel schnell beenden	148
Charaktereigenschaften	149
Spielererfahrung	150
Periodische Updates	151
Spielerinventory	152
Gegenstände	154
Kritische Gegenstände	156
NPCs (Non-Player Characters)	159
Dialog	164
Feind	168
Kämpfen	173
Zum guten Schluss	177
Hinweise	178
Befehlszeilenoptionen	178
D3D-Modus	181
Fehlermeldungen	182
Fehler beim Start der Engine	182
Fehler beim Laden von Leveln, Entities oder Multimedia-Dateien	183
Fehlermeldungen zur Laufzeit	184
Client/Server Kommunikationsfehler	185
Fehlerhafter WDL-Code	185
WED / Map Builder Warn- und Fehlermeldungen	186
Häufig gestellte Fragen	188
Juristisches	189
Häufig gestellte Fragen	190