

## Willkommen,

zum 2. Bot's Factory Tutorial, indem alle Fehler behoben sind und das sich ausschließlich mit der neuen Version (2.0) befasst. Wir gehen das ganze an der kleinen beschaulichen Map Wüstensturm von King Phantom durch.

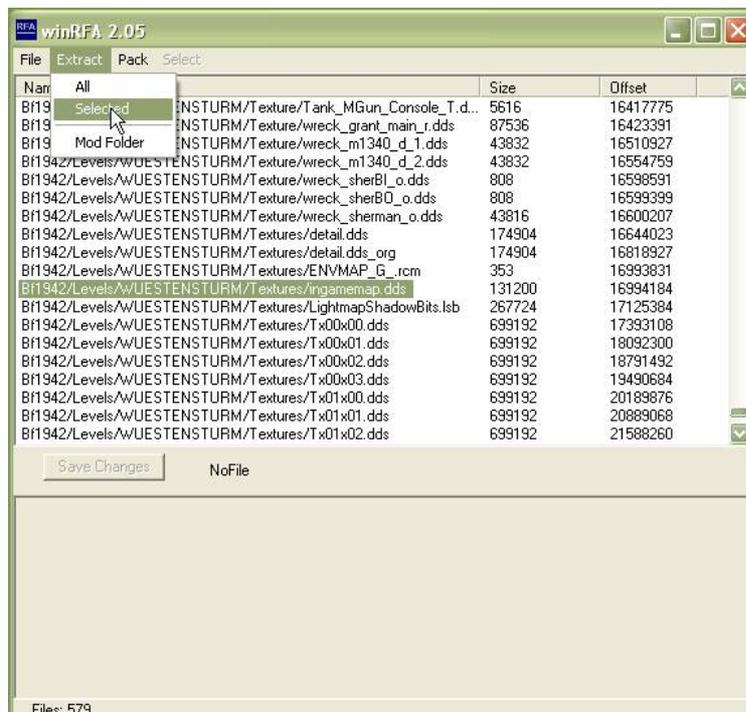
Das Tutorial wird erheblich kürzer werden, da sich Bot's Factory mit jeder Version zunehmend vereinfacht hat. Trotzdem empfehle ich, das ganze SEHR sorgfältig zu lesen, denn schöne Bot - Schlachten müssen kein Zufall sein.

## Vorraussetzungen:

- die BF1942\_r.exe (sucht bei [Google](#) einfach nach dem Schlagwörtern: BF 1.6. Debug, das müsste euch sofort zu einer EA Seite schicken)
- ihr benötigt ebenfalls die aktuellste Bot's Factory Version vom 8. Dezember (die bekommt ihr hier: [Bot's Factory 2.0 Dec. \(BF20.exe\)](#) )
- Das Battlefield MDT (zu finden [HIER](#)), um eventuelle Korrekturen, bzw. den ersten Schritt vornehmen zu können → sollte euch der Download zu groß sein, fragt einfach jemanden, ob er euch WinRFA schickt.
- Ein Programm, das \*.dds liest und umwandeln kann

## Schritt 1:

Tjo, nun seid ihr mitten drin. Öffnet zuerst WinRFA und öffnet eure Map. Ihr müsst in der Fileliste etwas scrollen und schon bekommt ihr die Ingamemap.dds zu sehen, wie auf dem Screen.



Die müsst ihr jetzt natürlich noch entpacken. Geht dazu wie beschrieben auf Extract / Selected und wählt im folgenden Dialog am besten den Desktop (am schnellsten erreichbar).

## Schritt 2:

So, das war die halbe Miete, noch eine kleine Sache und es geht los.

Öffnet die ingamemap.dds mit Programmen wie PaintShop / Photoshop/ DDS Converter

Und speichert sie am besten als \*.jpeg, \*.jpg wieder ab.

Ich hab beide in den selben Ordner gepackt (als Beispiel):



## Schritt 3:

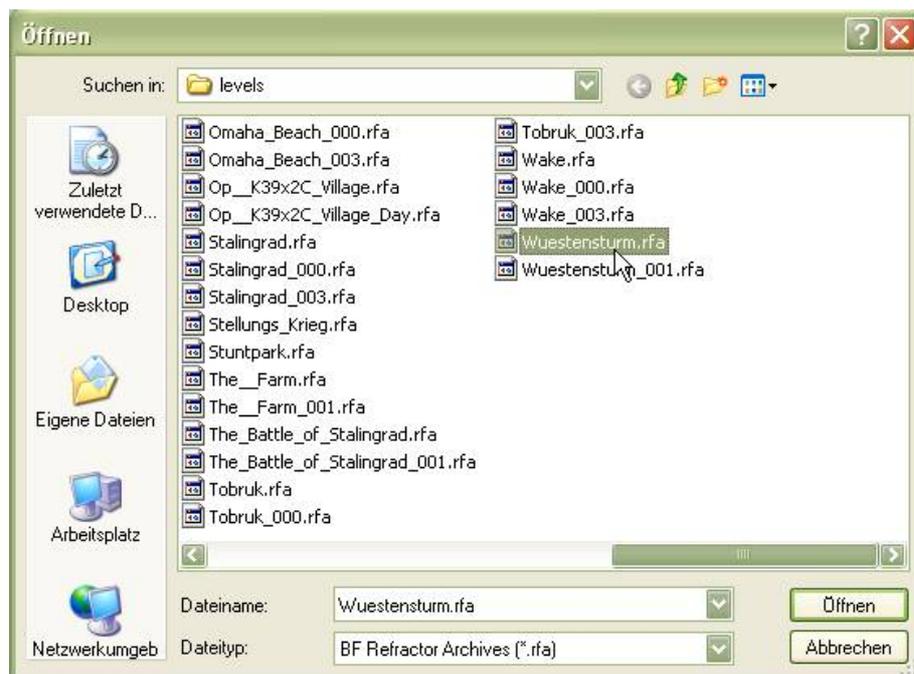
Let the Party begin !

Öffnet jetzt Bot's Factory 2.0 und entscheidet zuerst ob die Map die ihr „verbotten“ wollt im RFA – Format (ist der meiste Fall) oder im entpackten (für E42 User Typisch) Zustand vorliegt.



Klickt nun auf das Ordnericon, um eure Map zu suchen. Als RFA sollte sie meistens im Battlefield Levels Verzeichnis und entpackt im E42 Levels-Dir zu finden sein.

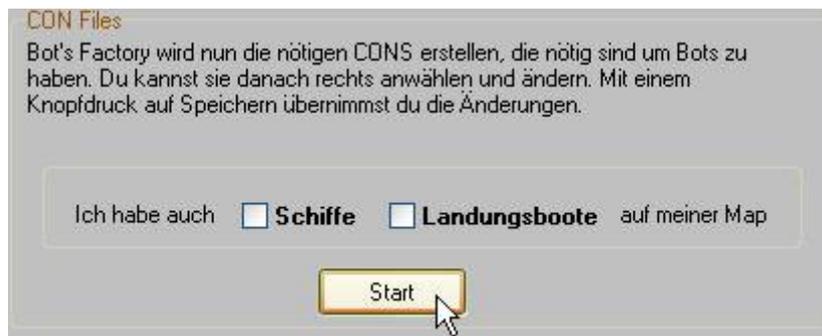
Meine Beispielmap ist gepackt und wird ausgewählt ☺



Wenn es eine RFA ist wird ein kleines Konsolenfenster erscheinen (Map wird entpackt), wartet bitte bis es verschwunden ist. Bei kleinen Maps oder schnellen PCs taucht es gar nicht erst auf.

Bestätigt das ganze mit einem Klick auf OK.

Wenden wir uns dem 2. Punkt zu. Wählt einfach ob ihr noch Boote o-ä. auf der Map habt (ist bei mir nicht der Fall) und klickt Start.



## Feature

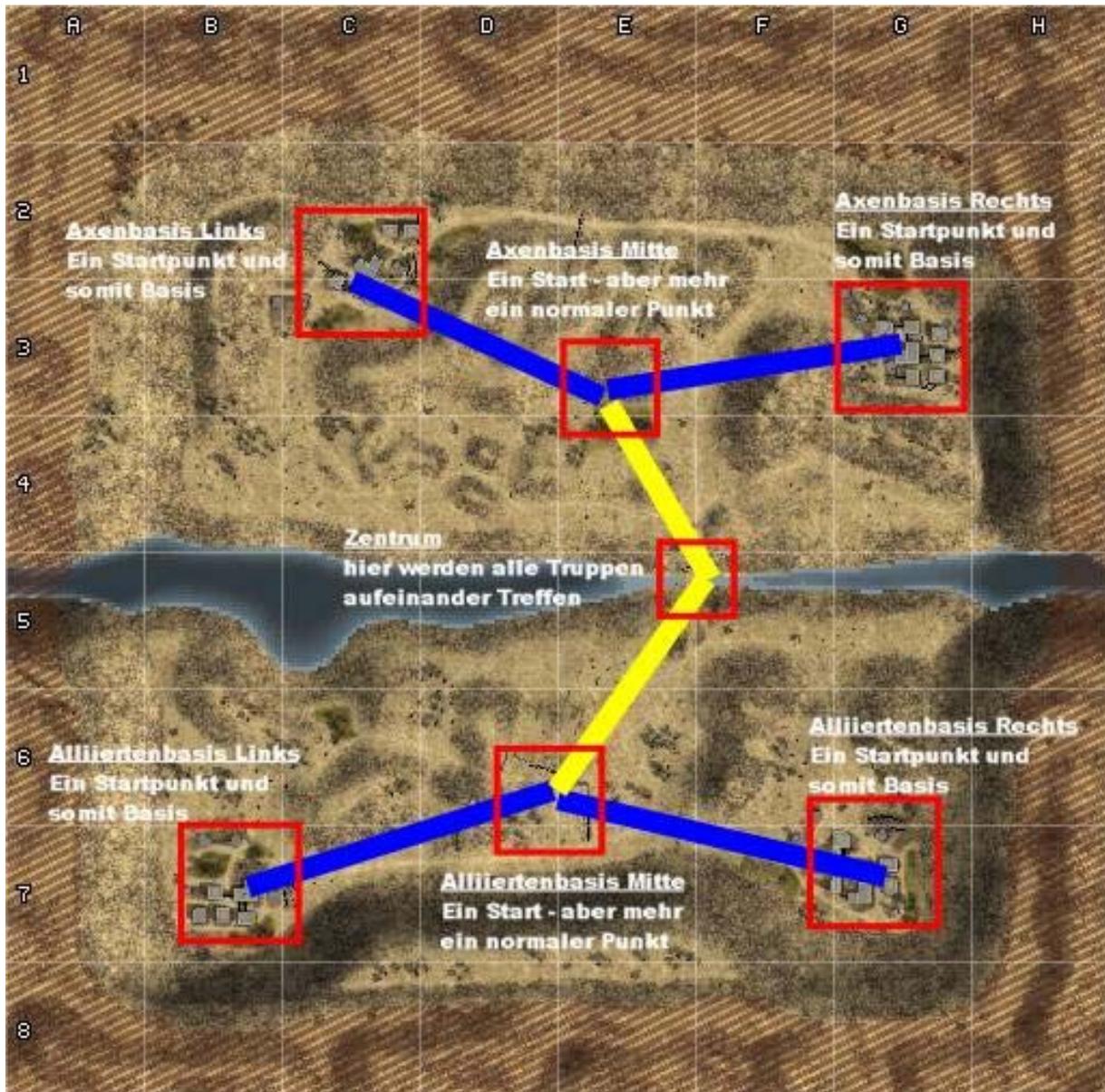
Wem der Schmarren ☺ so nicht reicht, kann sich gerne im Con File Editor umtun. Ein Klick auf die Con genügt und sie kann editiert werden. Über Änderungen speichern wird neues übernommen.



## Schritt 4:

Jetzt kommen wir zum Herzstück der Factory. Hierzu sollten wir uns einer kleinen Taktik - Besprechung bedienen. Ich habe mal das Jpeg etwas editiert und werde es auch so in Bot's Factory hineinladen. Wer also mehr Zeit hat kann sich vorher per Bildbearbeitungsprogramm (und sei es Paint) exakte Skizzen machen und so die Areas vervollkommen.

Ich speichere sie als Ingamemap2.jpg.



**System:** Um Teams vorrücken zu lassen brauchen sie bestimmte Checkpoints oder auch Areas genannt. Sie befinden sich also anfangs in einer „Startarea“ und schauen sich um. Erster Schritt ist also, solche Checkpoints festzulegen. Das müssen nicht immer Flaggen sein und es braucht auch nicht viele Areas um eine Map zu verbannen. Ich habe meine geplanten Areas mal rot eingekästelt (Areas müssen nicht quadratisch sein !). Wenn eine Area erstellt wird bekommt sie einen Wert, der sagt, wie wichtig sie ist (1 - 200).

Erster Schritt ist immer den Bots zu zeigen, dass ihre Basis wertlos ist und sie zum herauslaufen zu bewegen. Dies geschieht indem die Basisareas einen kleinen wichtigkeitswert bekommen (normal 10, bei dieser Map reicht auch noch 50). Nun sollen sie sich in der Mittelbase sammeln, um von da aus das Zentrum zu attackieren. Wir geben der Mittelbase einen hohen Wert, sodass sie von der Basis dahin laufen (150 wäre Ok).

Und jetzt geht's volles Rohr aufs Zentrum. Es dürfte klar sein, dass dies das non-plus-ultra von 200 bekommt.

Diese Map hat den Vorteil, dass sie auf beiden Seiten gleich ist, was bedeutet, dass man sich nur einmal Gedanken machen muss, weil man für beide Teams das gleiche eintragen kann.

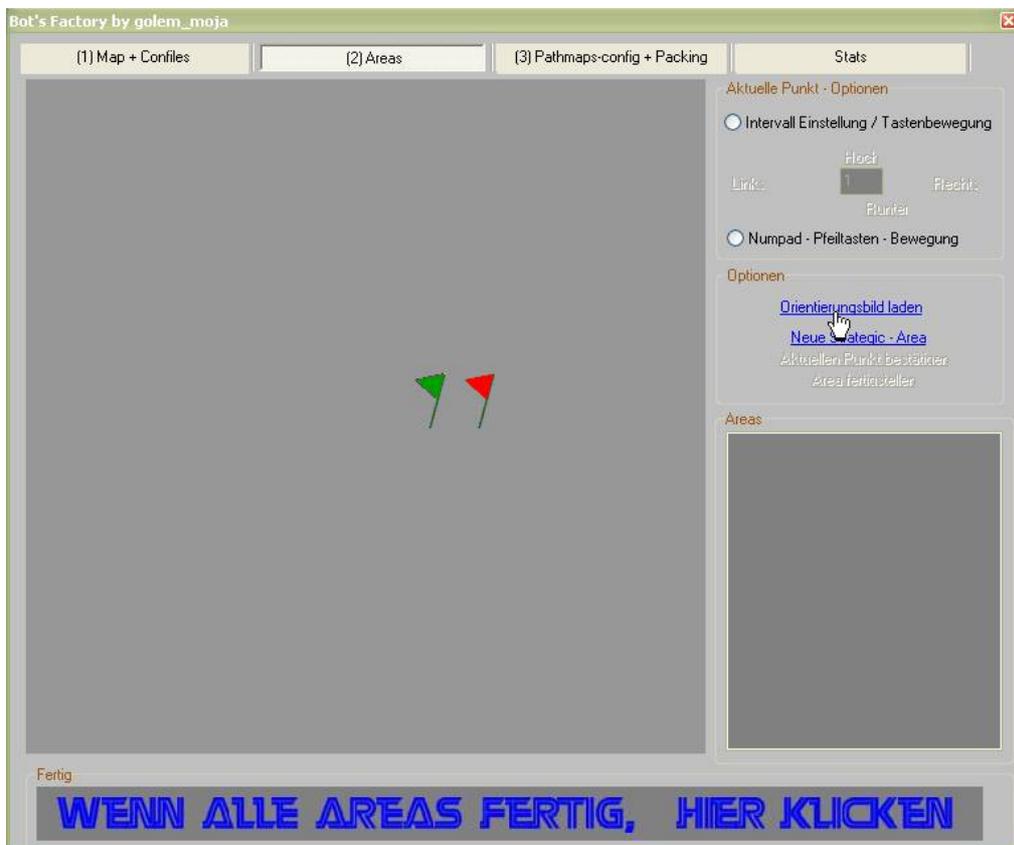
## Schritt 5:

Nun wollen wir das oben genannte in die Tat umsetzen ;o)

Um in den Area Modus zu gelangen klick einfach oben auf Areas.



Dann öffnet sich dieses Fenster



Klicke wie im Screen auf Orientierungsbild laden und öffne die Ingame-Map.  
Dann hast du im Feld die Ansicht deiner Map.

Geh zuerst oben rechts in die Intervalleinstellungen, setz das Intervall auf 5 und schalte wieder auf NumPad Steuerung.



Die Voreinstellungen sind gemacht, mein Feld sieht jetzt so aus:



Klicke jetzt auf neue Strategic – Area.

Wenn Numpad-Pfeilsteuerung aktiviert ist kannst du die grüne Flagge nun mit den Tasten

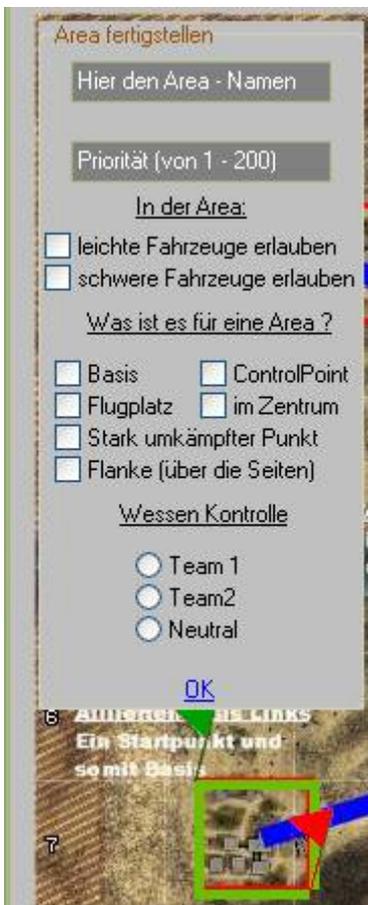
- 8** – Nach oben
- 4** – Nach links
- 6** – Nach rechts
- 5** – Nach unten

bewegen. Das Numpad muss aktiviert sein !

Da ich die schöne Skizze gemacht habe, brauchen wir das ganze jetzt nur noch nachziehen. Versuche nun das untere Ende der grünen Fahnenstange an die obere Ecke der ersten Basen – Area zu bewegen. Sollte das getan sein, klicke auf aktuellen Punkt bestätigen und bewege die rote Flagge an das untere Ende (Diagonale). Das sollte dann so aussehen:

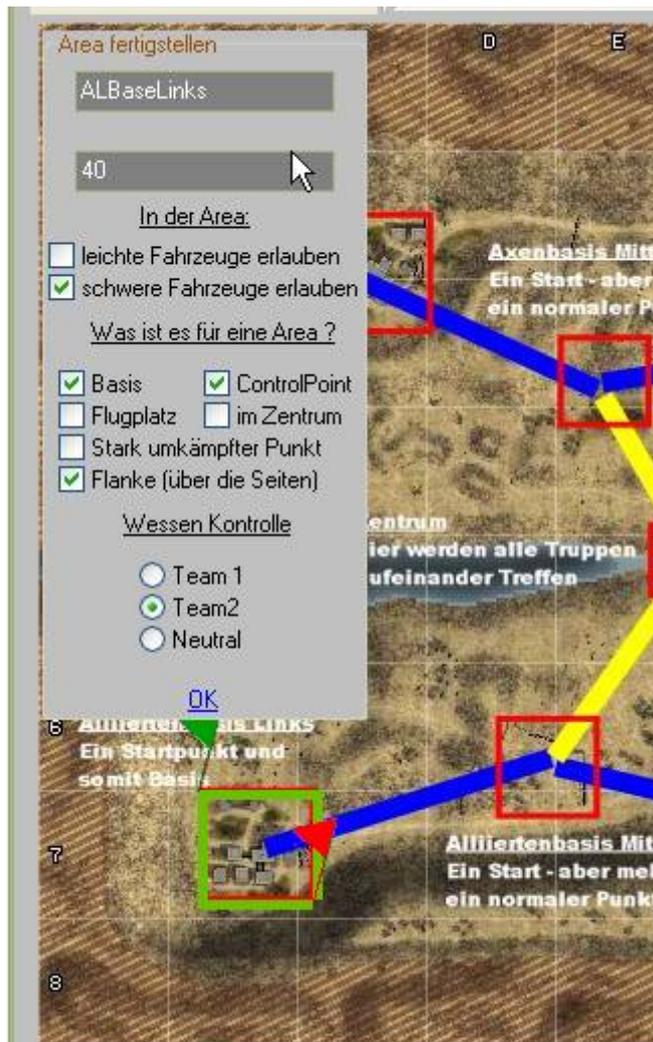


Nun einfach auf Area fertig stellen klicken und die Area wird zur Ansicht noch einmal eingekreist und ein Einstellungsfenster taucht auf.



So, jetzt wird's kriminell ☺

Die Einstellungen sind jetzt nichts anderes mehr als in unserer Taktikbesprechung erwähnt. Versucht ruhig die Felder erst mal allein auszufüllen und schaut euch dann meine Einträge an.



### **Erläuterung:**

Erst mal der Name, sollte ja klar sein. Darunter steht, dass sie ihre Basis verlassen sollen (die Wichtigkeit → hier 40)

Die Ankreuzmöglichkeiten darunter sagen nur eins aus: Sind in dem Gebiet Panzer (schwere) oder Kübelwagen etc. (leichte) Fahrzeuge vorhanden. Das ist nur noch mal ein Wink für die Bots, die Fahrzeuge auch zu benutzen.

Was für eine Area ? Das liegt auf der Hand: es ist wie erwähnt eine Basis, aber auch ein Controlpoint und da es nicht im Zentrum, sondern mehr auf der Seite liegt ist es die Flanke. Das Team sollte ebenfalls ne klare Sache sein (bei der Map 1 = Axis , 2 = Allies), wer sich nicht sicher ist, kann ja mal einen Blick in die init.con seiner Map werfen.

Ein Klick auf OK bestätigt das Ganze.

Die folgenden Areas werden genauso gemacht, ich liste hier mal die Eigenschaften auf:

*ALBaseLinks*

Priorität: 40

Leichte Fahrzeuge: Nein

Schwere Fahrzeuge: Ja

**Basis**

**Controlpoint**

**Flanke**

Team 2

*ALBaseRechts*

Priorität: 40

Leichte Fahrzeuge: Nein

Schwere Fahrzeuge: Ja

**Basis**

**Controlpoint**

**Flanke**

Team 2

*ALBaseMitte*

Priorität: 150

Leichte Fahrzeuge: Ja

Schwere Fahrzeuge: Ja

**Controlpoint**

**Zentrum**

Team 2

*AXBaseLinks*

Priorität: 40

Leichte Fahrzeuge: Nein

Schwere Fahrzeuge: Ja

**Basis**

**Controlpoint**

**Flanke**

Team 1

*AXBaseRechts*

Priorität: 40

Leichte Fahrzeuge: Nein

Schwere Fahrzeuge: Ja

**Basis**

**Controlpoint**

**Flanke**

Team 1

*AXBaseMitte*

Priorität: 150

Leichte Fahrzeuge: Ja

Schwere Fahrzeuge: Ja

**Controlpoint**

**Zentrum**

Team 1

*Kampfzentrum*

Priorität: 200

Leichte Fahrzeuge: Nein

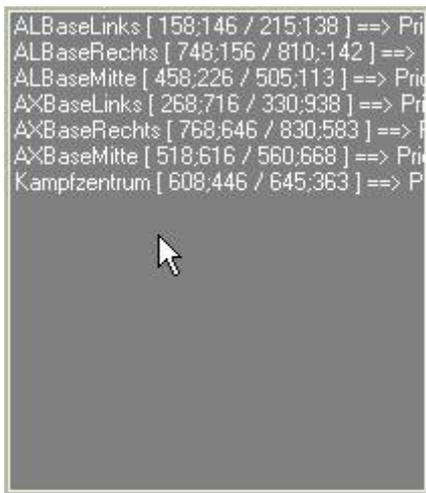
Schwere Fahrzeuge: Nein

**Stark umkämpfter Punkt**

**Zentrum**

Neutral

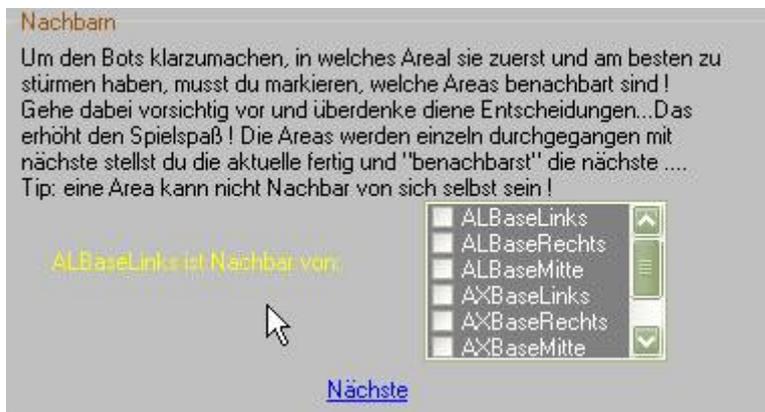
So, jetzt hat sich eine kleine Schar angesammelt.



### **Schritt 6:**

So, Taktikplan erfüllt, bis auf ... ? Genau ! Wie sollen sie von der Basis zur Mitte und von da zum Kampfzentrum kommen ? Jap, es muss jetzt noch geregelt werden, welche Areas „Nachbarn“ sind.

Klickt dazu auf „Wenn alle Areas fertig hier klicken“.



Na wenn das nicht mal verwirrend ist ☺. Aber schauen wir noch mal zurück zu unsrem kleinen Plan. \*hochscroll\*

Die Teams sollen sich zuerst an der Mitte sammeln. Ok Dann muss die ALBaseLinks Nachbar von ALBaseMitte sein. Sonst geht da gar nichts. Also angekreuzt das Ding.



So, mehr braucht's doch gar nicht. Auf nächste klicken. Im folgenden sieht's dann so aus:

*ALBaseRechts*

**Nachbarn:**

ALBaseMitte

Und Moment mal die Rechte hat's gar nicht weit zum Zentrum ! Also auch: Kampfzentrum

*ALBaseMitte*

**Nachbarn:**

ALBaseLinks

ALBaseRechts

Kampfzentrum

*AXBaseLinks*

**Nachbarn:**

AXBaseMitte

*AXBaseRechts*

**Nachbarn:**

AXBaseMitte

Kampfzentrum

*AXBaseMitte*

**Nachbarn:**

AXBaseLinks

AXBaseRechts

Kampfzentrum

*Kampfzentrum*

**Nachbarn:**

ALBaseMitte

AXBaseMitte

Bei der letzten Area öffnet sich nun die fertige Datei und es können Änderungen vorgenommen werden. Hier meine:

**Code:**

```
rem *** WorX done by golem_moja's Bot's fAcToRy ... http://golem.4u.gs
aiStrategicArea.create ALBaseLinks 158/146 215/138 40

aiStrategicArea.create ALBaseRechts 748/156 810/-142 40

aiStrategicArea.create ALBaseMitte 458/226 505/113 150

aiStrategicArea.create AXBaseLinks 268/716 330/938 40

aiStrategicArea.create AXBaseRechts 768/646 830/583 40

aiStrategicArea.create AXBaseMitte 518/616 560/668 150

aiStrategicArea.create Kampfzentrum 608/446 645/363 200
```

aiStrategicArea.setActive ALBaseLinks  
AIStrategicArea.addNeighbour ALBaseMitte  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag Base  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag ControlPoint  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag flank  
AIStrategicArea.setOrderPosition Infantry 205/128  
AIStrategicArea.setOrderPosition Tank 205/128  
aiStrategicArea.setSide 2

aiStrategicArea.setActive ALBaseRechts  
AIStrategicArea.addNeighbour ALBaseMitte  
AIStrategicArea.addNeighbour Kampfzentrum  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag Base  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag ControlPoint  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag flank  
AIStrategicArea.setOrderPosition Infantry 800/-152  
AIStrategicArea.setOrderPosition Tank 800/-152  
aiStrategicArea.setSide 2

aiStrategicArea.setActive ALBaseMitte  
AIStrategicArea.addNeighbour ALBaseLinks  
AIStrategicArea.addNeighbour ALBaseRechts  
AIStrategicArea.addNeighbour Kampfzentrum  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag ControlPoint  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag center  
AIStrategicArea.setOrderPosition Infantry 495/103  
AIStrategicArea.setOrderPosition Car 495/103  
AIStrategicArea.setOrderPosition Tank 495/103  
aiStrategicArea.setSide 2

aiStrategicArea.setActive AXBaseLinks  
AIStrategicArea.addNeighbour AXBaseMitte  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag Base  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag ControlPoint  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag flank  
AIStrategicArea.setOrderPosition Infantry 320/928  
AIStrategicArea.setOrderPosition Tank 320/928  
aiStrategicArea.setSide 1

aiStrategicArea.setActive AXBaseRechts  
AIStrategicArea.addNeighbour AXBaseMitte  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag Base  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag ControlPoint  
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag flank  
AIStrategicArea.setOrderPosition Infantry 820/573  
AIStrategicArea.setOrderPosition Tank 820/573  
aiStrategicArea.setSide 1

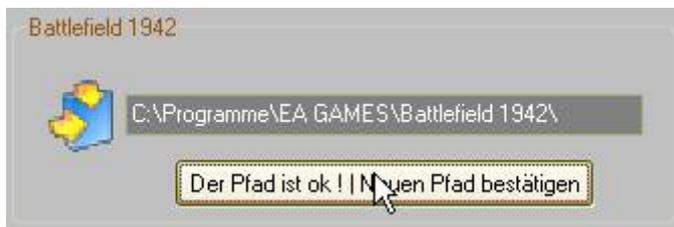
```
aiStrategicArea.setActive AXBaseMitte
AIstrategicArea.addNeighbour AXBaseLinks
AIstrategicArea.addNeighbour AXBaseRechts
AIstrategicArea.addNeighbour Kampfzentrum
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag ControlPoint
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag center
AIstrategicArea.setOrderPosition Infantry 550/658
AIstrategicArea.setOrderPosition Car 550/658
AIstrategicArea.setOrderPosition Tank 550/658
aiStrategicArea.setSide 1
```

```
aiStrategicArea.setActive Kampfzentrum
AIstrategicArea.addNeighbour ALBaseMitte
AIstrategicArea.addNeighbour AXBaseMitte
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag StrongPoint
aiStrategicArea.addObjectTypeFlag center
AIstrategicArea.setOrderPosition Infantry 635/353
aiStrategicArea.setSide 0
```

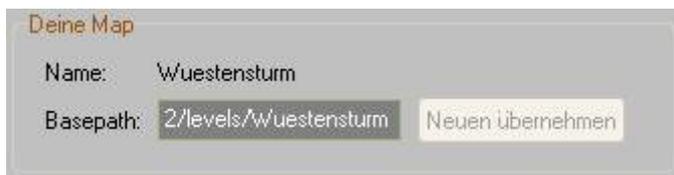
So Junx, das Schlimmste ist erledigt, ab jetzt gibt's nur noch Routinekram ☺

### **Schritt 7:**

Jow, wieder ein neues Fenster:

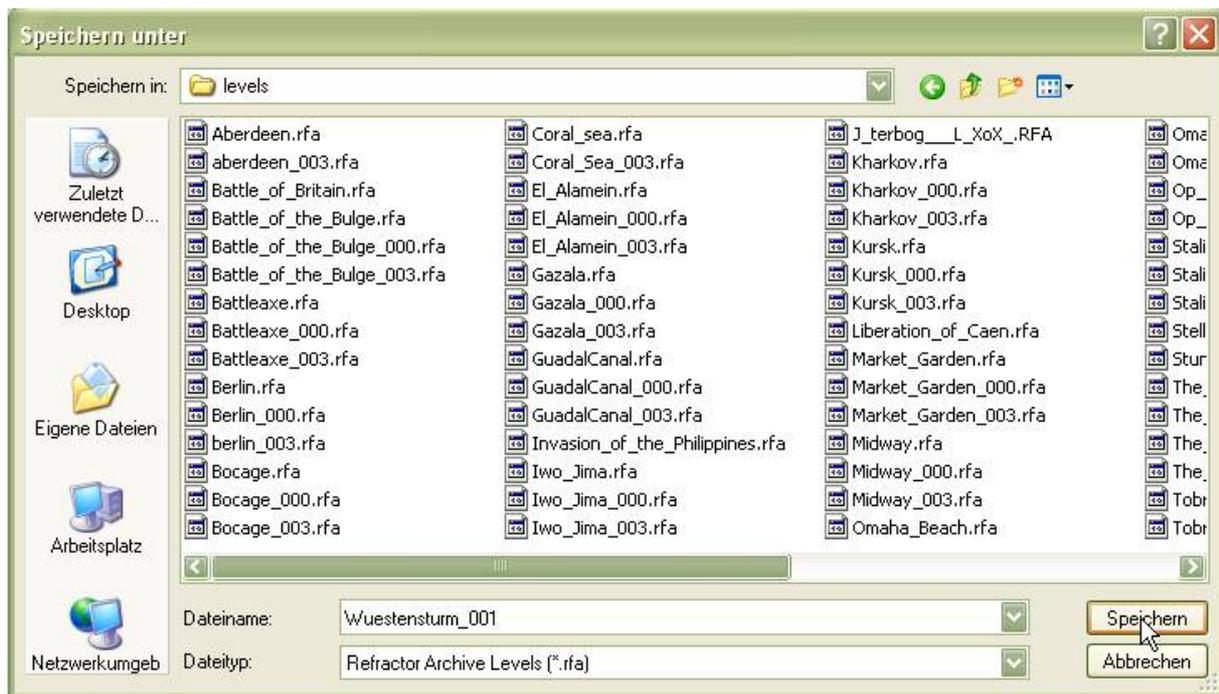


Ganz einfach, wenn da kein Pfad steht oder der vorgegebene nicht stimmt, dann einfach auf das Symbol klicken und die BF1942.exe auswählen. Sollte alles stimmen, einfach bestätigen, weiter geht's.



Das kannst du so lassen.

Klick nun eins tiefer um die Map zum ersten Streich zu packen



Sobald der Fortschrittsbalken sein Ende erreicht hat, kannst du Bot's Factory so wie beschrieben ausmachen.

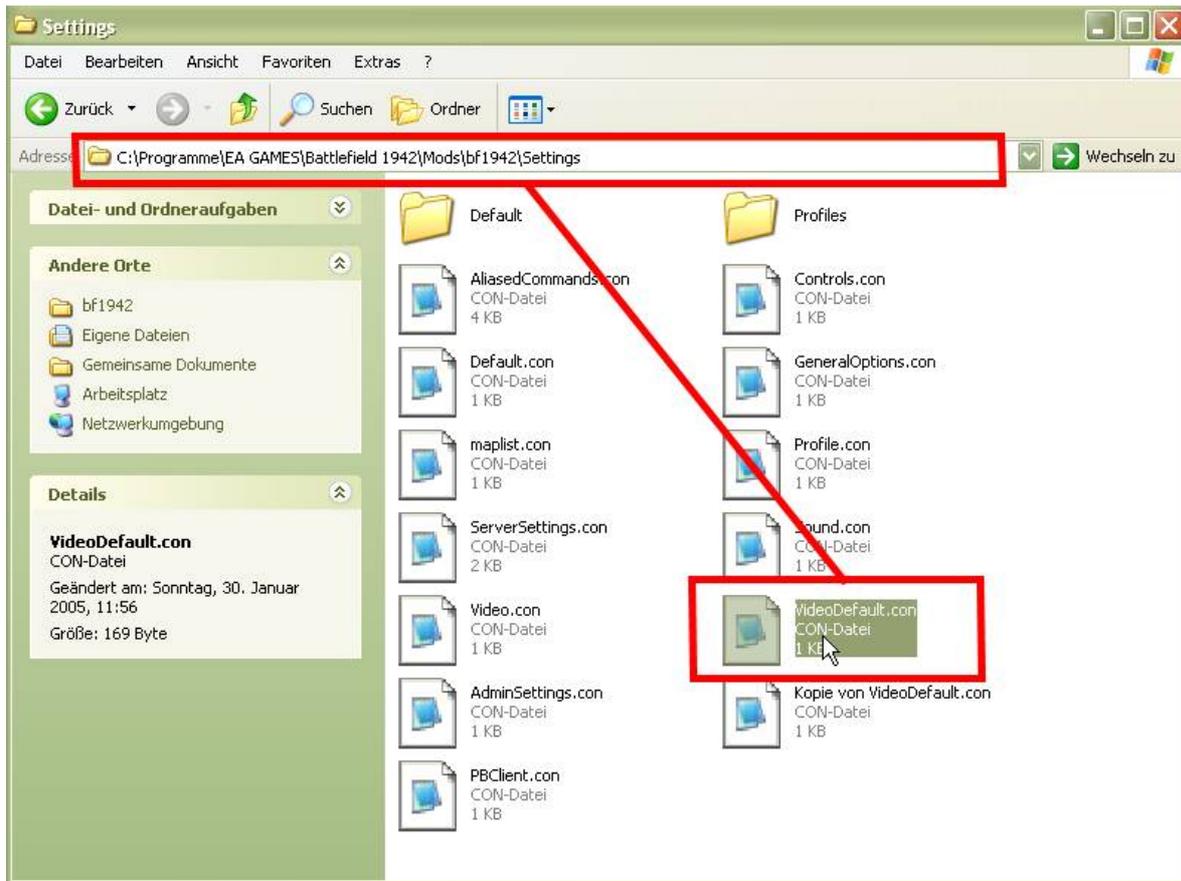
Es ist soweit: Du wirst nun zum ersten Mal die Map im Coop starten, wenn auch auf eine etwas andere Weise.

### **Schritt 8:**

Zuerst musst du Battlefield in den Fenstermodus setzen. Solltest du wissen wie dies funktioniert, kannst du diesen Schritt überspringen.

Wer es nicht von Hand lernen will kann das neue Tool dazu nehmen, dass sich ebenfalls im Bot's Factory Downloadbereich findet [Zur Bot's Factory Downloadsection](#)

Öffne die Videodefult.com im Settings-Ordner von BF.



Der Inhalt sollte in etwa so aussehen:

```

renderer.setFullScreen 1
renderer.fieldOfView 1
renderer.globalLodRadius 1
renderer.globalLodRadiusScaleFactor 5
console.showStats 0
renderer.allowAllRefreshRates 1
  
```

Die Fett gedruckte Zeile ist nun lediglich auf 0 zu setzen, sodass sich folgendes Bild ergibt:

```

renderer.setFullScreen 0
renderer.fieldOfView 1
renderer.globalLodRadius 1
renderer.globalLodRadiusScaleFactor 5
console.showStats 0
renderer.allowAllRefreshRates 1
  
```

Einfach speichern und fertig ist der Lack.

Um online usw. wieder im Vollbild spielen zu können lediglich die Zeile wieder auf 1 setzen.

## Schritt 9:

Des Bottes Wege sind unergründlich ? Weit gefehlt, denn jetzt geht's an den letzten Schritt: Die Pathmaps. Das sind diese wuseligen schwarz – weißen \*.raw Maps, die wir sowiso schon selten zu sehen bekommen.

Das bleibt auch so, denn wir lassen die Dinger freundlicherwise gleich von BF generieren.

Stellt sicher, dass die BF1942\_r.exe installiert ist und sich Battlefield im Fenstermodus befindet. Sind diese Voraussetzungen geschaffen, kann es losgehen.

Öffnet die BF1942\_r.exe und wechselt zum gewünschten Mod. Sollte schon ein Fehler auftreten einfach auf Ignorieren klicken (z.B. bei DesertCombat). Sollte der Fehler Irgendwas mit *flatarchive* sein, dann hat Bot's Factory nicht richtig gepackt, ich bitte dies zu entschuldigen. In dem Fall oder bei anderen Sachen, wo die \_r.exe beendet wird einfach per Mail an mich senden, ich kümmere mich sofort darum. (Adresse findet sich unten)

Startet ein Lokales Netzwerkspiel im Coop – Modus mit eurer Map. Es treten beim Laden oft Fehler auf, die aber vollkommen normal sind, indem Falle einfach die I Taste gedrückt halten.



Beispiel für einen Fehler, zu entfernen mit der I Taste – diese einfach gedrückt halten, um viele Fehler sofort zu umgehen

Sobald die Map geladen ist, blitzschnell mit der ^ - Taste auf der Tastatur die Konsole auf – machen und

**ai.createallmaps**

Das muss sehr schnell passieren, möglichst bevor erste Fehler in Ermangelung von Pathmaps erscheinen, das bedeutet sofort beim Startbildschirm.



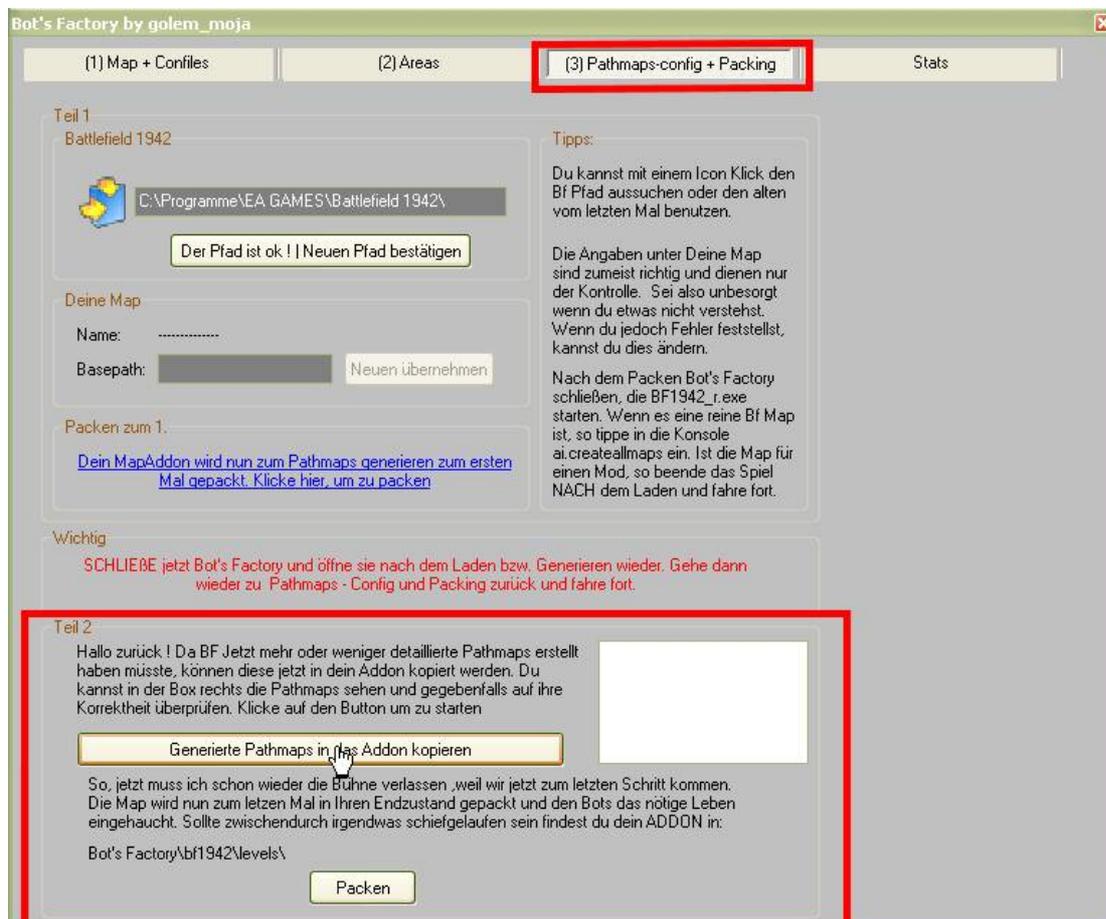
Ihr seht, schnelle Finger sind von Nöten, denn die ersten Fehler lassen nicht auf sich warten. Wenn euch zu früh Fehlermeldungen auf die Füße treten, einfach noch mal neu laden. Die Map beendet sich wenn man bei einer Fehlermeldung Abbrechen drückt.

Nachdem ihr ai.createallmaps eingegeben habt, müsst ihr warten, das Spiel wird während des Erstellens komplett angehalten. Versucht es also nicht via Taskmanager oder ähnlichem auszuschalten. Das erstellen kann bis zu 10 Minuten in Anspruch nehmen.

Danach läuft das Spiel normal weiter. Dann einfach mit Alt + F4 ausmachen, denn wirklich spielbar ist es ohne eingefügte Pathmaps nicht.

### Schritt 10:

Öffnet nun wieder Bot's Factory und kehrt zu diesem Bildschirm zurück:



Klickt nun, dass er die generierten Pathmaps in euer Addon einfügt und eine Liste macht deutlich welche Map generiert & eingefügt wurden.



Haha, und wisst ihr was jetzt abgeht ? Genau ihr seid fertig ! Eure Map muss nur noch zum letzten Schliff ein 2. Mal gepackt werden, dann ist alles in Butter. Klar, klickst auf Packen und fertig ist der Pudding !

Wer will bekommt jetzt noch ein Paar Tipps:

*Spawnpunkte:*

- Sollten möglichst nicht in Häusern sein, da BF zum Teil ungenaue Maps für Häuser errechnet.
- Baut in euer Map nicht zu dicht aneinander, weil die Pathmaps eine so geringe Auflösung haben, dass ein Pixel ein Quadratmeter im Spiel ist
- Areas müssen keine Städte, Dörfer oder Flaggen sein ! Wenn eure Bots nicht laufen, dann noch mal an den Prioritäten fummeln oder eine weitere Area als „Checkpoint“ dazwischen setzen, wenn sie zu weit auseinander liegen.

Bot's Factory 2.3 MP

Ein Tutorial von: gOIEm aka the Programmmer

Kontakt: [golem\\_moja@freenet.de](mailto:golem_moja@freenet.de) (bei Fragen, Bugs, Anregungen, Problemen)

Wüstensturm ist eine Map von King Phantom

Kontakt: [kingphantom@gmx.net](mailto:kingphantom@gmx.net)

Downloadlink: [Wüstensturm](#)

mfgolem

