Readme



Installation:
Ihr könnt die ganzen Addons in der Res-Addon Ordner kopieren.
Die Addons liegen aber in Mod-Ordner Struktur vor. Falls ihr nicht wisst, wie ihr den erstellt findet ihr Hilfe in den Foren von www.Mapfact.net.
So sind eure original OFP Addon-Ordner immer sauber und bei Problemen wisst ihr was an Addons wo hingehört.

Die „RedShadow.pbo“ muss in den Ordner „\Res\Campaigns”.
Da ich für das Intro eine andere Insel verwende musste ich auf die Kampagnenstruktur zurückgreifen.

Einstellungen:
Die Grafikeinstellungen sind bei Red Shadow lieber etwas runterzusetzen weil die Basis in der sich das ganze abspielt doch sehr groß ist. Unterm Strich kommt es halt drauf an was eurer Rechner packt.
Die Soundeinstellung muss so sein dass sich alle drei Regler genau in der Mitte der Skala befinden, ansonsten hört ihr evtl. bestimmte, doch sehr wichtige Sounds nicht gut oder gar nicht.

Zeitraffer/Zeitbeschleunigung:
Benutzt das in dieser Mission bloß nicht (!!!) denn sonst kann es vorkommen das wichtige Funksprüche nicht richtig abgespielt werden und ihr nicht mehr wisst was als nächstes zu tun ist.

Veteran/Kadett Modus:
Spielt das ganze unbedingt auf Veteran. Die Mission wurde so zugeschnitten das ihr das ganze locker ohne GPS-mässige Hilfe gebacken bekommt. Also nehmt euch nicht den Spaß in dem ihr jede Position des Feindes schon vorab kennt. Ich übernehme auch keine Garantie für den Kadett Modus da ich alle Tests immer auf Veteran vollzogen habe. Also erspart euch plötzlich auftauchende gelbe Dreiecke mit Zielangabe oder ähnliches das überhaupt gar keinen Sinn in der Mission ergibt.

Spielablauf:

Spielt das ganze so als wäre es ein realer Einsatz. Also erst schauen, abwarten und dann schleichen. Ihr werdet auch immer mal wieder per Funkt angefunkt und erhaltet weitere wichtige Optionen. Wenn ihr nicht mehr weiterkommt so checkt das Briefing durch ob ihr das jeweilige Ziel erreicht habt oder ob sich etwas neues ergeben hat.

Addons:

Einige Addons für Red Shadow wurden von mir selbst erstellt oder modifiziert. Diese Addons sind nur für diese Mission gemacht, was bedeutet das sie hier tadellos funktionieren jedoch nicht für einen universellen Einsatz in anderen Missionen gedacht sind. Dazu sind sie nicht Detailliert genug entwickelt (zu wenig LOD´s per Model oder sehr performance fressend). Mache Models sind Texturmässig sogar voneinander abhängig. Beispiel: Wollt ihr das Stollensystem irgendwo anders einbauen braucht ihr auch das Farmland-pack weil die Texturpfade voneinander abhängig sind. Ohne das Farmland-pack hättet ihr dann im Stollen untexturierte, weiße Fässer.

Also viel Spaß dann beim Spielen.

Gruss big X