



Witaj! W tej części dokumentacji znajdziesz wszystkie potrzebne informacje, które przydadzą się przy tworzeniu własnego poziomu pod wersję 1.4+ (CrazyHook).

wersja: finalna, autor: Pejti

Podziękowania dla: Zax37, Kubus_PL

Spis treści

Informacje ogólne.....	2
a) Rodzaje plików	3

Warto wyposażać się w program Notepad++, posiada więcej opcji niż zwykły notatnik i pozwala tworzyć w przystępnej formie. Podczas edytowania plików **ANI** warto używać systemowego kalkulatora (przeliczanie wartości pomiędzy systemem szesnastkowym i dziesiętnym).

UWAGA!

- Tylko edytor **WapMap Beta** (i jego nowsze wersje) pozwala wyświetlać nowe grafiki.
- Dodanie pliku o innym rozszerzeniu niż **XMI** do folderu **MUSIC** spowoduje wystąpienie błędu.
- Dodanie pliku w innym formacie niż **BMP** / **PID** do folderu **IMAGES** (oraz podfolderów) spowoduje wystąpienie błędu podczas uruchamiania edytora **WapMap Beta**.

Informacje ogólne

Tworzenie poziomów pod wersję 1.4+ wymaga podstawowej wiedzy dotyczącej pisania nowych logik w języku LUA. Poza pisaniem nowych logik możemy do poziomu dodać/zamienić inne elementy takie jak ekran wczytywania poziomu czy muzykę. Każdy z tych elementów postaram się opisać na tyle prosto, aby każdy mógł bez większego problemu sobie z tym poradzić. W poniższej tabeli znajdują się opis elementów składających się na nowy poziom (nie oznacza to, że musimy wszystkie elementy wykorzystać).

Poziom, na którym będziemy pracować nazywa się !CHTest.WWD i powinien znajdować się w folderze CUSTOM:

Ścieżka dla folderu	Prefix	Typ plików
..\Custom\!CHTest\IMAGES\	CUSTOM	
..\Custom\!CHTest\LEVEL\IMAGES\	LEVEL	.PID .BMP .PCX
..\Custom\!CHTest\IMAGES\SPLASH\	_____	
..\Custom\!CHTest\TILES*	CUSTOM	.PID .BMP .PCX
..\Custom\!CHTest\ANIS\	CUSTOM	
..\Custom\!CHTest\LEVEL\ANIS\	LEVEL	.ANI
..\Custom\!CHTest\SOUNDS\	CUSTOM	
..\Custom\!CHTest\LEVEL\SOUNDS\	LEVEL	.WAV
		LEVEL.XMI
		BOSS.XMI
..\Custom\!CHTest\MUSIC\	_____	POWERUP.XMI
		**DOWOLNY.XMI
..\Custom\!CHTest\SCREENS\	_____	LOADING.PCX
..\Custom\!CHTest\LOGICS\	_____	*.LUA

* - W tym folderze możemy umieścić standardowo foldery: ACTION, BACK, FRONT, ale istnieje też możliwość dodania warstwy, która będzie wykorzystywać obrazki z folderu o INNEJ nazwie.

DOWOLNY.XMI - istnieje możliwość dodania pliku **XMI o własnej nazwie, a także zmiana odgrywanej muzyki podczas grania w poziom. Sposób w jaki można zmienić odgrywaną muzykę na własną zostanie przedstawiony w jednej z nowych logik. ☺

Źródło:

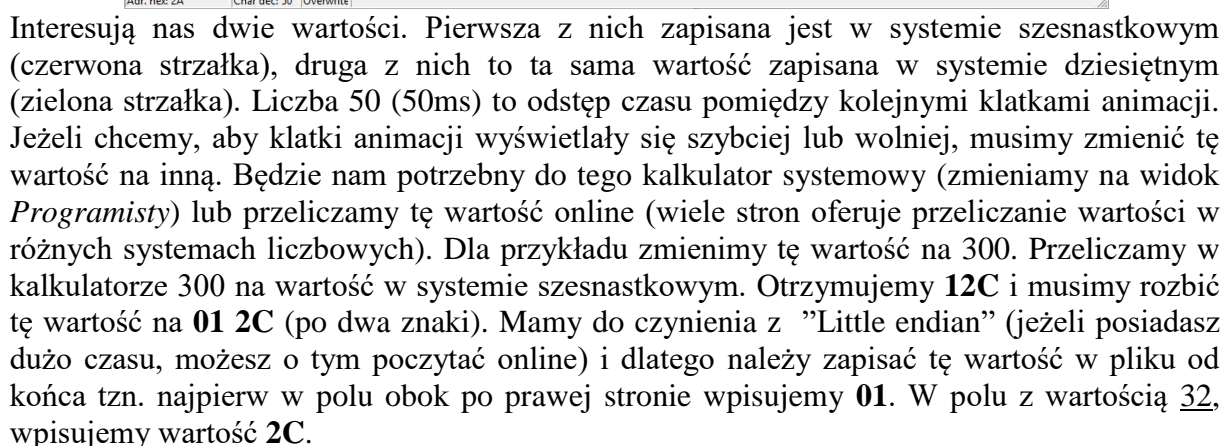
<http://www.clawforum.fora.pl/dokumentacja,34/struktura-folderu-zasobow-a-ich-mapowanie,4679.html>

Prefix wskazuje, gdzie znajdują się dany plik np. nowa grafika lub nowy dźwięk.

ny zginąć od utonięcia
a dotycząca tworzenia

Tiles - w tym folderze umieszczamy **podfoldery** (domyślne nazwy ACTION, BACK i FRONT) zawierające grafiki nowych kafelków. Jeżeli chcemy korzystać z nowych grafik, zaleca się stosować numery (stanowią nazwę kafelka) inne niż domyślne dla danego zestawu Tiles w wybranym **Base** poziomie. Dodatkowo w edytorze należy ustawić maski dla każdego nowego kafelka (Solid etc.). Można również korzystać z własnych NAZW dla kafelków (nazwa zestawu). W tym celu powinien użyć edytora *WapMap Beta*, aby móc wyświetlić nowe grafiki.

Otwieramy program i wczytujemy plik (CTRL+O) CYCLE50.ANI:



Zapisujemy plik (Save As...) jako CYCLE300.ANI. Gotowy plik wklejamy do \Custom\!CHTest\ANIS\ . Teraz wystarczy w polu Animation: dla obiektu animowanego,

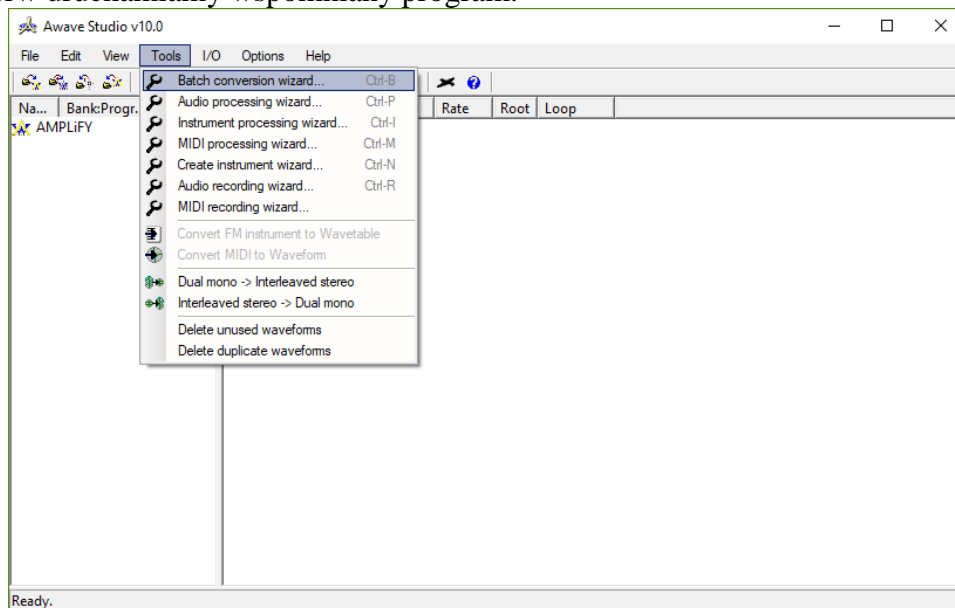
wpisać CUSTOM_CYCLE300. Przykładowy obiekt z użyciem tego pliku ANI został dodany do poziomu (miejsce startu - LEVEL_TORCHSTAND), a po prawej stronie od pierwszego obiektu drugi obiekt, który ma ustawioną animację GAME_CYCLE50.

Możemy też stworzyć bardziej zaawansowany plik ANI. Instrukcję jak można to zrobić znajdziesz w pliku - CWD(8) PL - ANI.

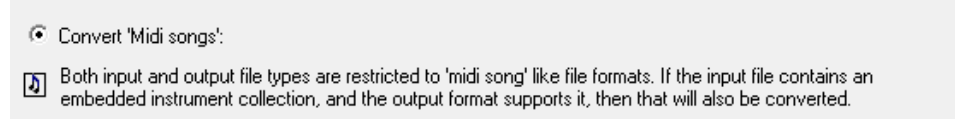
Sounds - dźwięki, które możemy wybrać wpisując nazwę w polu Animation: tak jak przy zwykłym umieszczaniu domyślnych dźwięków.

Music - tutaj umieszczamy pliki **XMI**. Poniżej został przedstawiony proces dodawania tego typu plików, mając do dyspozycji plik **MID** (Midi). Będzie nam do tego potrzebny darmowy program **Awave Studio**.

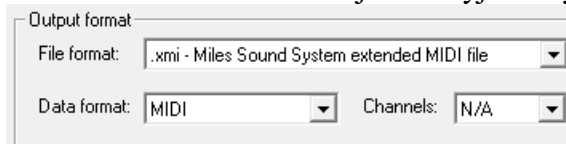
Najpierw uruchamiamy wspomniany program.



Wybieramy opcję *Batch conversion wizard...* z zakładki **Tools**. Otworzy się nowe okienko:



Wybieramy ostatnią opcję z czterech dostępnych. Pozwala przekonwertować plik .mid do .xmi. Klikamy przycisk *Dalej* i do następnego okienka przeciągamy nasz plik w formacie .mid. Możemy również dodać plik klikając na *Add files...* i wybrać go z dysku. Następnie klikamy przycisk *Next*. W ostatnim okienku interesuje nas wyjściowy format:



Wybieramy wyjściową lokalizację dla pliku .xmi, *Output directory*: , wciskamy przycisk *Start* (konwersja trwa kilka sekund) i gotowe. Przekonwertowany plik nadaje się do użycia.

Screens - grafika widoczna przy wczytywaniu się poziomu. Wymiary to 640 pikseli szerokości oraz 480 pikseli wysokości. Możemy użyć programu Photoshop (**A**) lub Gimp (**B**) do konwersji naszej grafiki:

Ad A

Otwieramy grafikę i wybieramy z zakładki **Obraz** podzakładkę *Tryb*, a następnie opcję Kolor indeksowany... - otworzy się okienko. U samej góry wybieramy **Paletę**, należy wybrać z listy: *Lokalna (Selektywna)*, **Kolory**: 256, **Wymuszony**: *Brak*. Poniżej wybieramy: **Otoczka**: *Inna...* - tu wybieramy kolor czarny (RGB: 0,0,0), **Roztrzaskanie**: *Dyfuzja*, **Wartość**: 1%. Nie trzeba zaznaczać ostatniej opcji. Klikamy Ok i mamy gotową grafikę. Na koniec zapisujemy ją w formacie **PCX**.

Ad B

Otwieramy grafikę i wybieramy z zakładki **Obraz** podzakładkę *Tryb*, a następnie opcję Indeksowany... - otworzy się okienko. Wybieramy **Wygenerowana optymalna paleta** i wpisujemy poniżej 256 kolorów. W części **Dithering** ustawiamy opcję *Brak* i nie zaznaczamy opcji poniżej. Wciskamy przycisk **Konwertuj** i gotowe. Teraz zapisujemy grafikę wybierając z zakładki **Plik** opcję **Wyeksportuj jako...** i zapisujemy (wybierając **Obraz ZSoft PCX**) jako **NazwaGrafiki.pcx**. Klikamy w przycisk **Wyeksportuj** i nasza grafika jest gotowa do użycia.

UWAGA!

Warto wspomnieć, że obraz, który konwertujemy jako ekran wczytywania naszego poziomu nie musi być konwertowany pod paletę **BASE** poziomu, dzięki czemu możemy zachować najlepszą jakość grafiki.