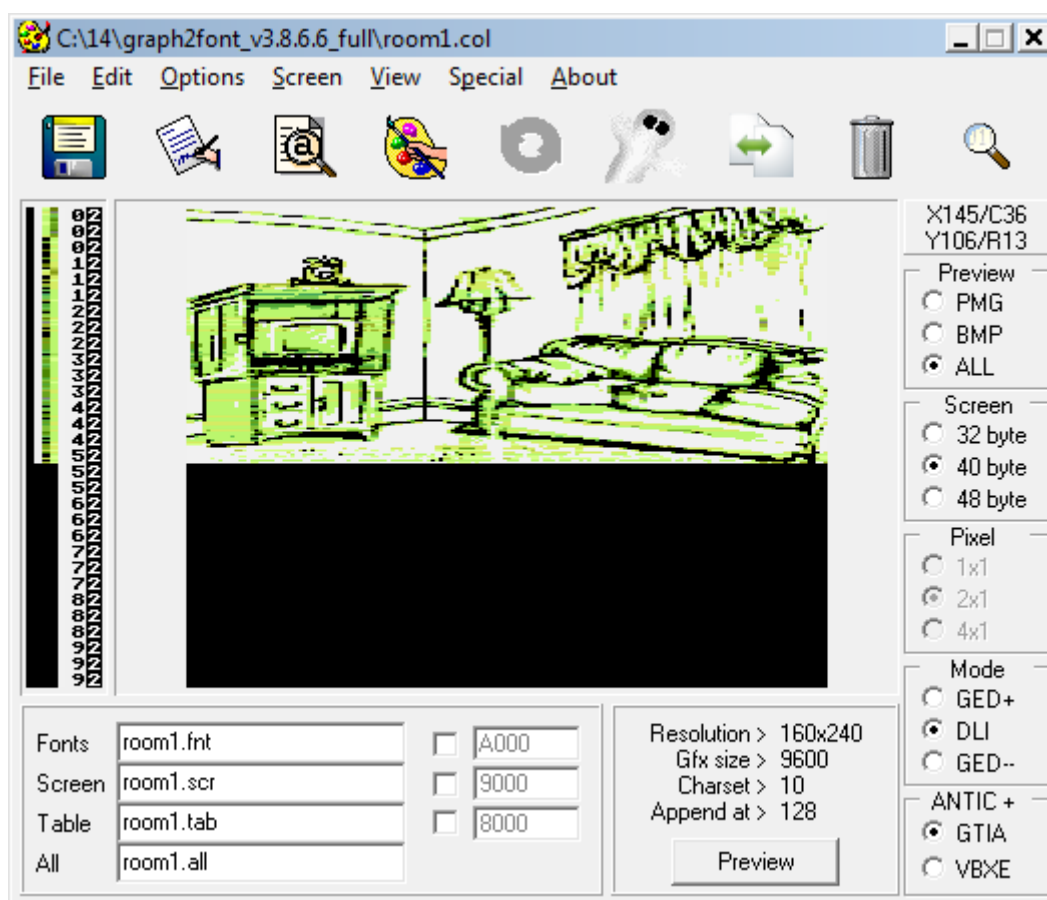


Część 1 – Przygotowanie grafiki gry

Malowanie obrazków

Na początek musimy przygotować grafikę do gry. Najprościej wykorzystać do tego program Graph2Font, który jest w stanie zapisać grafikę w formatach MIC i COL. Do konwersji obrazków można użyć program Quantizator.

Przygotowując grafikę upewnij się, że wszystkie obiekty, które będziesz chciał wybierać kursorem są czytelne.



Adventure Studio działa w gr.15 i ma rozdzielczość 160x192 piksele (proporcje piksela to 2:1). Standardowo na dole ekranu znajdują się 4 linie tekstowe zajmujące 32 piksele. Pozostaje więc 160x160 piksele na grafikę.

Inwentarz domyślnie wyświetlany jest tuż nad polem tekstowym i jego obiekt ma 16x32 piksele, tak więc na główny ekran gry pozostaje 160x128 pikseli, jeżeli nie chcemy, żeby po zamknięciu inwentarza ekran główny był odrysowywany, co zmniejsza płynność gry.

Z tego powodu nasz obrazek ma 160x128 pikseli.

160 pikseli szerokości odpowiada wybraniu w Graph2Font opcji „Screen 40 byte”.

Obrazek po namalowaniu w Graph2Font zapisujemy jako room1.mic i room1.col

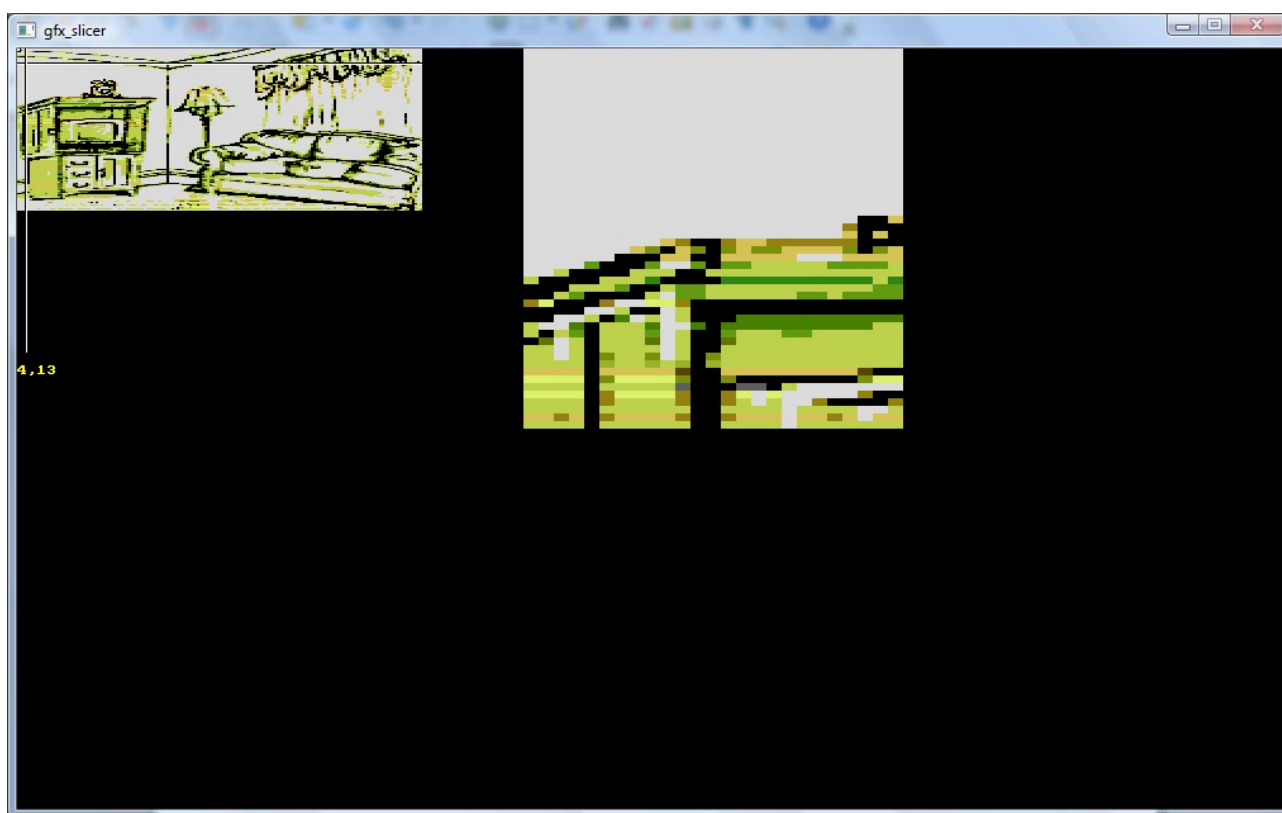
Przetworzenie grafiki

Graph2Font pracuje jedynie na pełnoekranowych obrazkach (160x240), a my zwykle potrzebujemy mniejsze.

W katalogu Tools znajduje się program Gfx_slicer, który służy do wycinania i przetwarzania grafiki do użytku Adventure Studio. Najprościej uruchomić go w trybie interaktywnym z linii poleceń. Jako parametry przyjmuje nazwę pliku MIC, nazwę pliku COL, szerokość i wysokość obrazka w pikselach. Te dwa ostatnie parametry są potrzebne, ponieważ w plikach MIC i COL nie ma zapisanych ich wielkości.

W naszym przypadku uruchamiamy go poleceniem „gfx_slicer.exe room1.mic room1.col 160 240” (240, ponieważ Graph2Font zapisuje obrazek zawsze takiej wysokości).

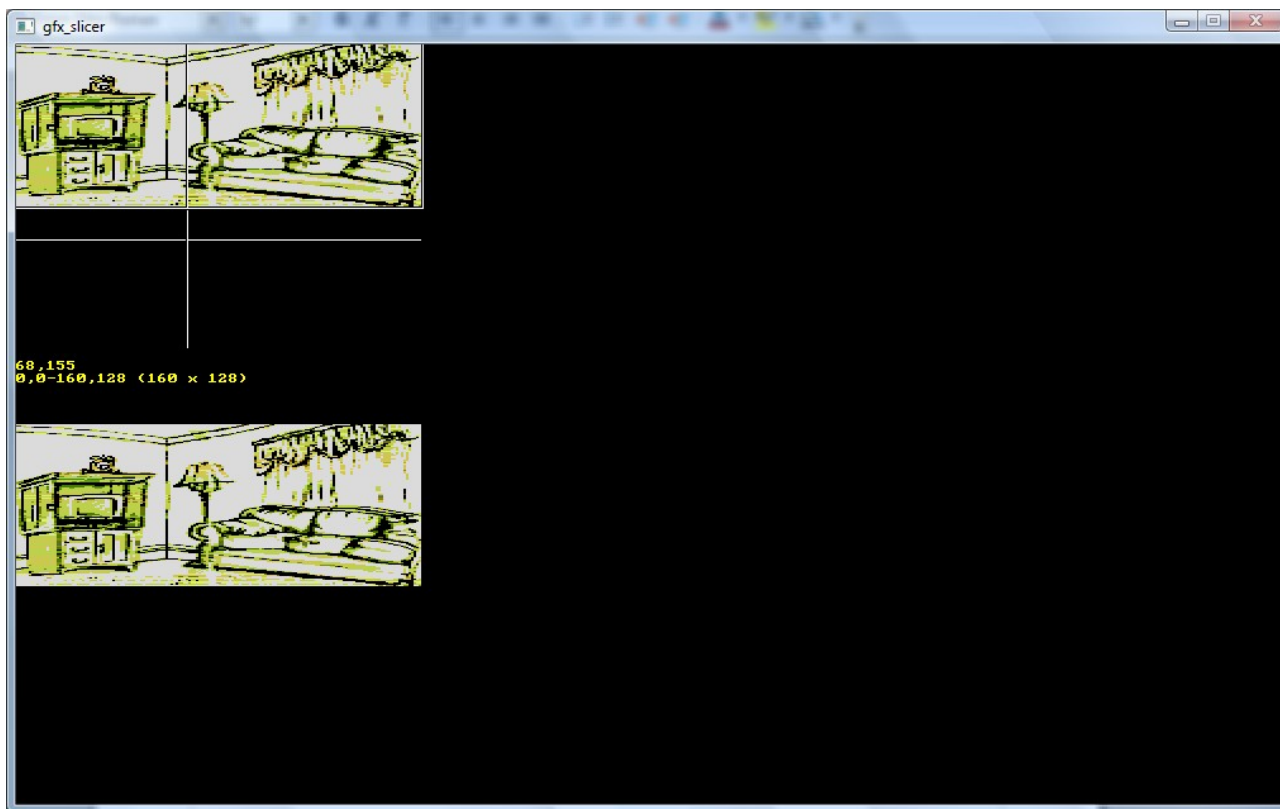
Po uruchomieniu naszym oczom powinien ukazać się ekran wycinania:



Ekran ten składa się z trzech głównych części – obrazka, powiększenia i współrzędnych.

Powiększenie jest przydatne do dokładniejszego wycinania fragmentów obrazka. Gfx_slicer pracuje na siatce 4x1 pikseli, co wynika ze sposobu budowy pamięci ekranu podczas gry.

Aktualnie potrzebujemy grafikę całego pomieszczenia, więc zaznaczamy lewym klawiszem obszar 0,0-160,128 (wielkość 160x128). Po naciśnięciu prawego przycisku myszy zostanie on zapisany:



Tworzone są trzy pliki (BMP - podgląd, MIC - dane obrazu, DLI - paleta, zapisana w sposób bardziej zwężony niż w pliku COL).

W nazwie pliku zapisane są również pozycja lewego górnego rogu wyciętego kawałka, a w nawiasie jego wielkość:

room1.mic0,0(160,128).bmp

room1.mic0,0(160,128).dli

room1.mic0,0(160,128).mic

Program Gfx_slicer opuszczamy klawiszem Escape.

W ten sposób postępujemy ze wszystkimi obrazkami, które znajdują się w grze.