

# Jak zrobić mapę/plan miasta.

Tutorial dla gry Postal 2.

Wersja dla Share the Pain.

## 1. Początek.

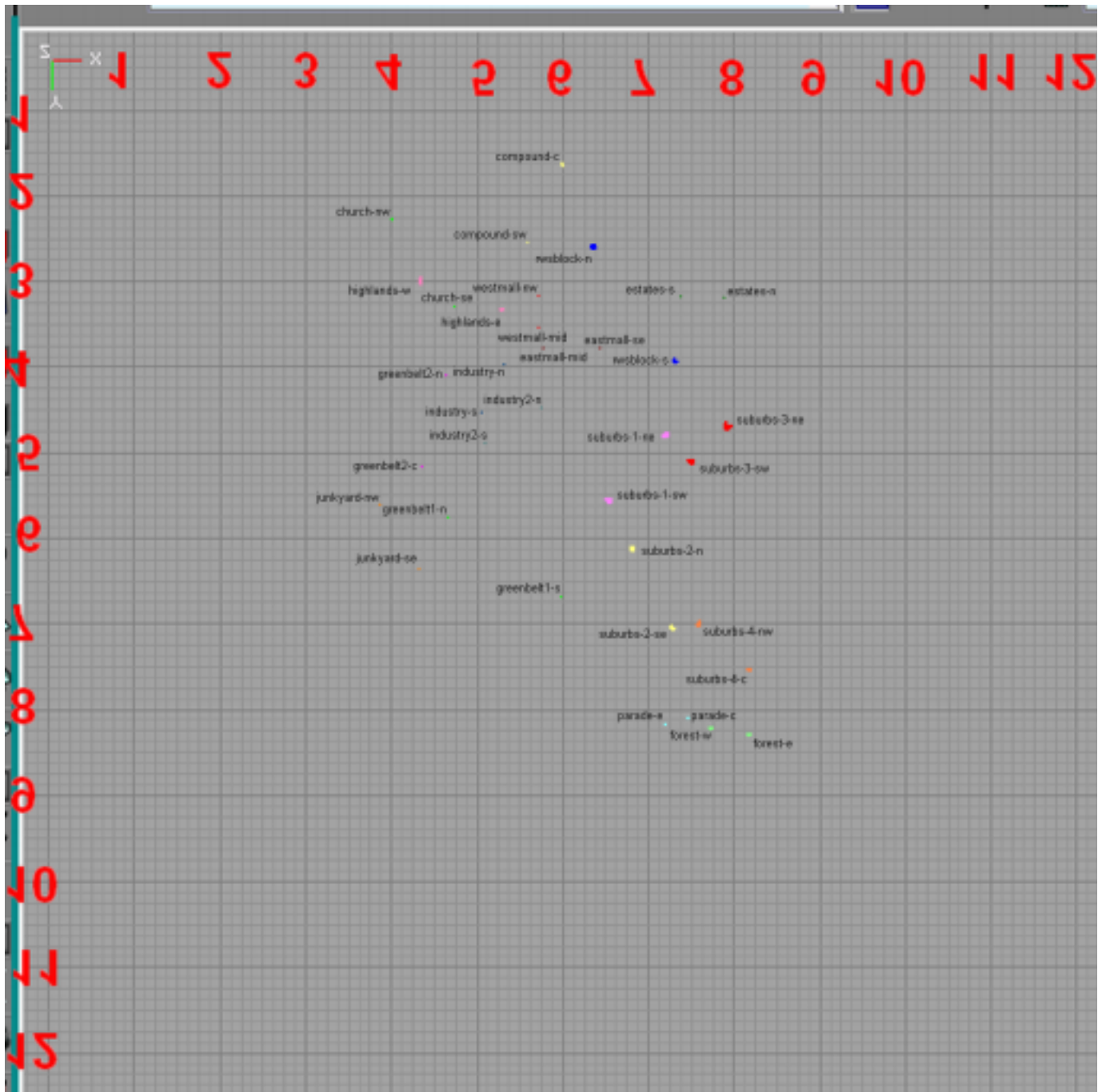
Warsztat pracy tworzymy zaczynając od pliku samej mapy. Całość przedstawiam na tym, co ma sama gra, dla własnego moda robimy, co oczywiście, swoje. Oto znany wszystkim plik, o wymiarach kwadratu, przez grę rozciągnięty do proporcji ekranu:



## 2. Wyliczamy współrzędne.

Siatka w P2 jest wielkości od 1 do 1024. To, co "robi" za strzałkę na planie, to akurat pozycja

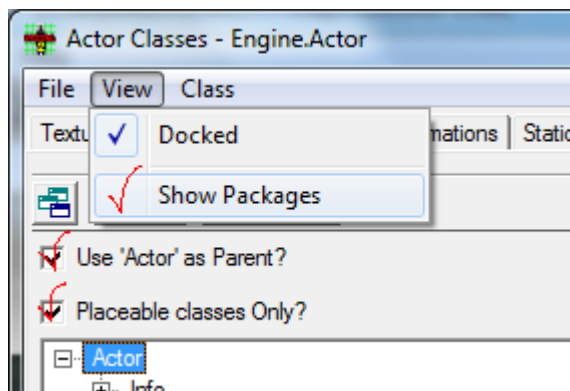
gracza względem tej siatki współrzędnych. Sama siatka, to określenie za pomocą współrzędnych X i Y, gdzie na naszej mapie znajduje się gracz. Współrzędne zapisane są w w skrypcie MapScreen. Kiedy wiemy, gdzie na planie ma stać gracz, to współrzędne z tej siatki odczytujemy i zapisujemy. Dla własnych potrzeb zrobiłem sobie kiedyś siatkę takich mappoint'ów. Wersja robocza moich żmudnych wyliczeń i nie piękna, ale przyjrzenie się jej może pomóc. Oto ona:



### 3. Stawianie MapPoint'ów, krok 1.

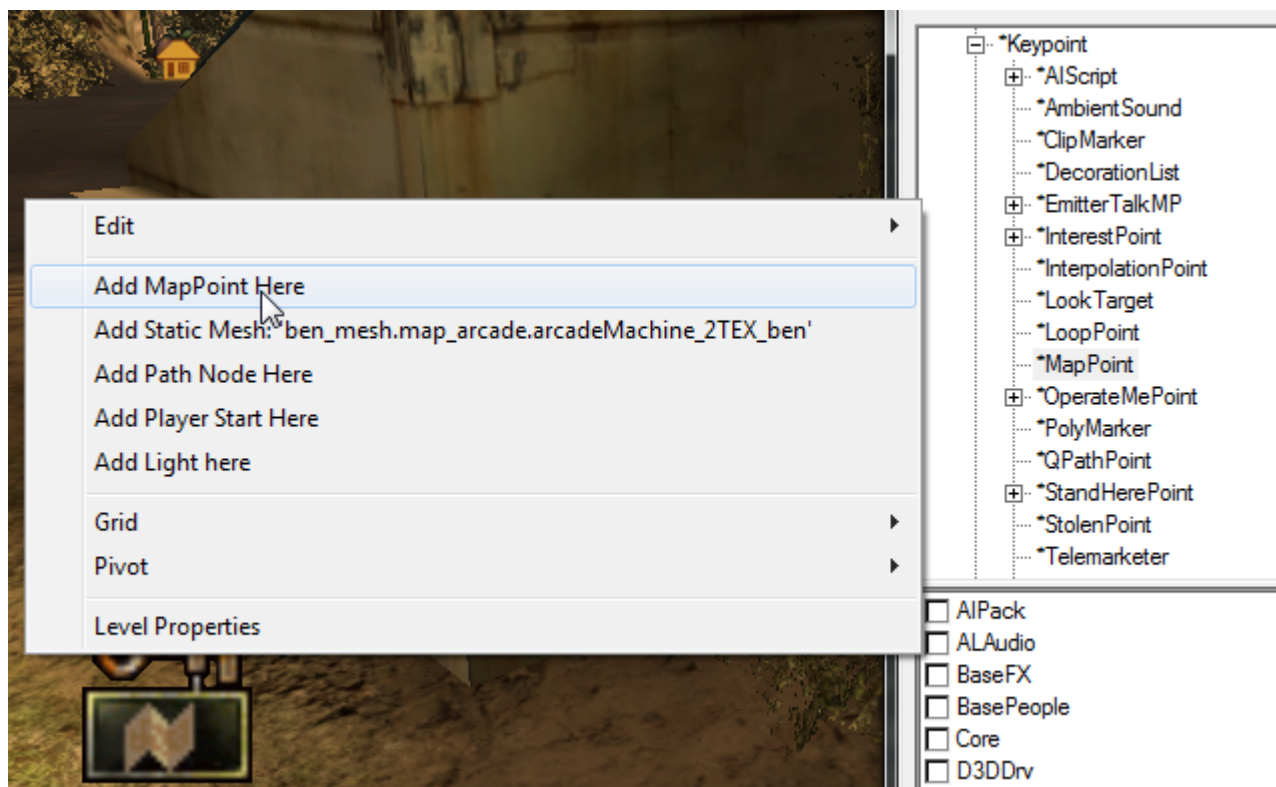
Każda mapa wymaga dwóch punktów, MapPoint'ów. Najlepiej na krańcach mapy, aby dobrze pokazać, gdzie się zaczyna a gdzie kończy. Gdzie je postawić? W miejscach charakterystycznych dla mapy - punkt wczytania na inną mapę, charakterystyczny budynek. Otwierasz daną mapę w PostEd. Teraz idziesz do przeglądarki klas (Actor Browser). Dla samych MapPoint'ów opisany zaraz zabieg nie jest potrzebny, ale jest niezbędny dla MapScreen, o którym potem. Jeśli masz włączony widok paczek pod drzewem klas, musisz go wyłączyć, aby pokazały się obie (a nie jedna)

zaptaszalne opcje. Czyli menu View i odznaczasz *Show Packages*. Widzisz tylko drzewo a nad drzewem dwie pozycje. *Use "Actor" as parent?* oraz *Placeable classes Only?* Obie musisz odznaczyć. Drzewo klas ci się przeladuje.



## 4. Stawianie MapPoint'ów, krok 2.

W drzewie klas otwierasz kolejno *Object>Actor->Keypoint->MapPoint*. Zaznaczasz ów MapPoint i przechodzisz do mapy. Wybierasz miejsce i dajesz z menu *Add MapPoint Here*. Robisz to samo z drugim MapPoint. Możesz dodać i trzecie, jeśli okaże się w grze, że dwa to za mało. Ale od razu więcej niż dwóch nie dawaj. Zapisujesz mapę pod tą samą nazwą. Nie musisz jej przebudowywać. Czynność więc, jak widzisz, bezbolesna dla mapy i przyjemna dla edytującego. ;) No i rzecz ważna. Nazwa każdego MapPointa musi być odmienna od innych MapPointów, jedyna. Aby gra współrzędne dla niego przypisane w MapScreen kojarzyła wyłącznie z tym MapPointem. A nazwa może być bardzo krótka, ale też i dłuższa, tak byś ty mógł się po niej łatwo zorientować, czego dotyczy. No i nie może mieć polskich znaków ani spacji, rzecz jasna.



## 5. Edycja właściwości MapScreen, krok 1.

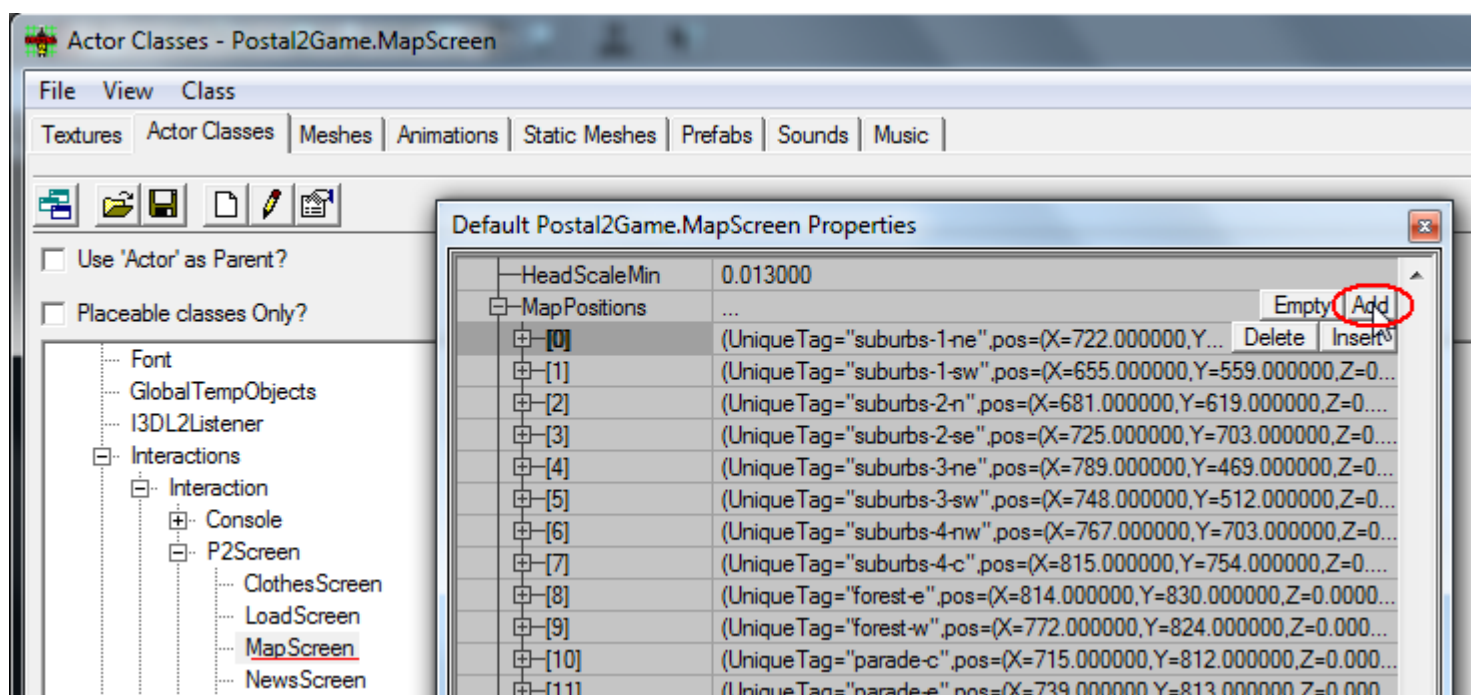
Przerażać może edycja skryptów, że trzeba wypakować skrypty, edytować, kompilować... Nic z



tego. Wszystko zrobisz tu i teraz za pomocą PostEd, niczego więcej. Ale, żeby ustrzec się notorycznego błędu, że zapisana w PostEd paczka skryptów jest mniejsza od oryginalnej, musisz wszystkie skrypty, wszyściutkie używane w grze otworzyć w PostEd i wczytać je do niego. Bo samo otwarcie mapy tego nie da, edytor wczyta z paczek tylko to, co mu teraz potrzebne, reszty nie. A więc wczytujesz zawartość folderu \System twojego Share the Pain. PostEd jest gotowy do roboty.

## 6. Edycja właściwości MapScreen, krok 2.

Teraz dopiero przyda się "odptaszenie" opcji, jakie wybrałeś wcześniej. Musisz bowiem wyjść poza klasę Actor i zająć się elementem, który nie dodaje się do mapy. A dokładnie, musisz znaleźć to tak: *Object->Interactions-Interaction->P2Screen->MapScreen*. Prawoklikasz na MapScreen i wybierasz z menu *Default Properties...* Wskoczy ci okienko podobne do tego, jakie widać, gdy się wybierze właściwości czegoś, co znajduje się na mapie. Tylko że to okienko nie zmienia swej zawartości, kiedy klikniesz na coś na mapie, bo jest stale przypisane do obiektu otwartego nie na mapie, ale w przeglądarce klas. Masz je więc stale pod ręką i nie zamykaj, gdy wczytasz inną mapę. Ono będzie stale i stale potrzebne. Znalazłeś już MapScreen, to możesz teraz powrócić do *Object->Actor->Keypoint->MapPoint* i ów MapPoint zaznaczyć w przeglądarce klas. Po co? On musi być aktywny, aby pojawiło się menu *Add MapPoint Here*, które wybierzesz na następnej wczytanej mapie, do której będziesz dodawał MapPointy.



## 7. Orientujemy się.

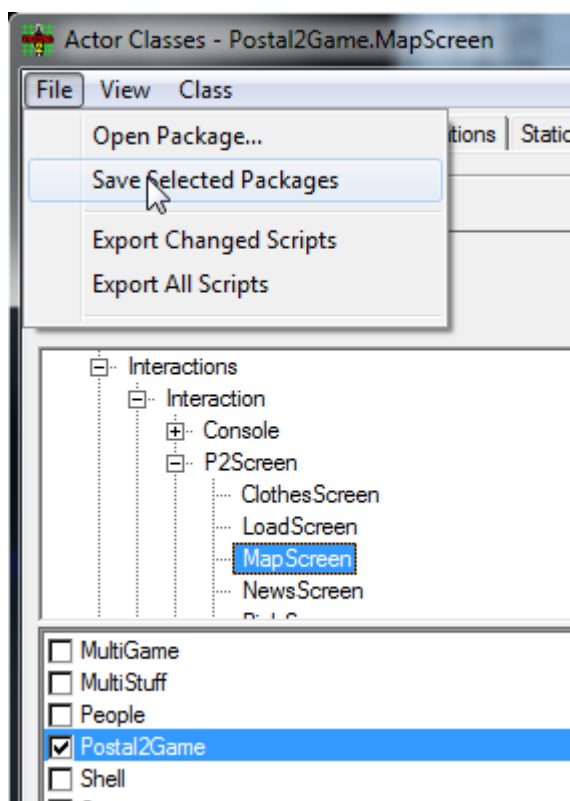
I teraz już do roboty! :) Stawiasz na mapie dwa MapPointy. Zapisujesz mapę. Zaglądasz do okna edytora graficznego i na obrazku odczytujesz współrzędne punktów, które wybrałeś na lokalizację MapPointa. Masz współrzędne, dodać je więc pora do MapScreen. Najlepiej robić to bowiem na bieżąco, kiedy widzisz co i jak z edytowaną mapą i niczego nie zapomnisz. Dodajesz oba MapPointy do właściwości skryptu MapPoint i uzupełniasz je o współrzędne. Teraz zapobiegawczo warto zapisać paczkę Postal2Game.u, aby nie utracić wprowadzonych danych. O czym poniżej. Ale nie musisz tego robić po każdej edytowanej mapie, sam wybierasz częstotliwość zapisania paczki Postal2Game.u - w niej jest MapScreen i by zachować swoją pracę, jej zapisywanie jest niezbędne.

## 8. Edycja właściwości MapScreen, krok 3.

Czyli właściwa już edycja skryptu wzbogacająca samą grę o strzałkę na mapie. W okienku właściwości MapScreen rozwijasz MapScreen a tam MapPositions. Widzisz całutką listę mappointów jakie są w P2. Pozycji jest 48 (od 0 do 47) i ostatnia to *junkyard-se*. Niczego nie kasujesz, by mapa Paradise nadal była aktualna, tylko dodajesz swój dowolny, dodany wcześniej MapPoint dla swojej gry. Jak dodać? Klikasz na napis MapPositions i pojawia się po prawo przycisk Add. Klikasz w niego i jesteś na końcu listy z nowym MapPointem. (Przypominam, że każdy musi mieć wyjątkową nazwę). Jak wpisać współrzędne, zobaczysz, rozwijając wcześniejszą pozycję. Gdy już z wszystkim się uporasz - zapisujesz skrypt, czyli paczkę Postal2Game.u jego zawierającą. I tu uwaga: Nie edytowałeś treści samego skryptu, od tego jest inne okno i inne narzędzia. Dodałeś tylko nowe linie do *Default properties*.

## 9. Zapisywanie paczki Postal2Game.u.

Edytowane skrypty (czy to treść czy właściwości) zapisujemy do paczki, w której były. Jak się zapisuje paczkę w przeglądarce klas? W punkcie pierwszym wyłączyłeś widok *View->ShowPackages*. Musisz go teraz włączyć. Zobaczysz pod drzewem klas listę paczek wczytanych do gry. Zaptaszasz kwadracik przy paczce Postal2Game i tylko (wyłącznie!) przy niej. Wybierasz menu *File->Save Selected Packages*. Jeśli paczka okaże się mniejsza od oryginału edytor ostrzeże o tym. Widać nie wczytałeś do edytora wszystkich skryptów. Ale zakładam, że takiego ostrzeżenia nie zobaczysz. Na pytanie czy podpisać oryginalną paczkę, dajesz odpowiedź twierdzącą (bylebyś tylko miał oryginał tego pliku!). Paczuszkę możesz dać już ludziom. Razem z twoją mapą albo modem, rzecz jasna. ;)



I to wszystko, co musisz wiedzieć w tej sprawie. :D Powodzenia!