

Poradnik tworzenia map w Tiled

1. Początek

Po pierwsze pobieramy edytor map ze strony <http://gra.polskaonline.org/> znajduje się w dziale „wsparcie->dla projektantów”, a następnie instalujemy go w dowolnym miejscu na dysku. W poradniku przyjmujemy, że jest to katalog C:\Tiled.

Po drugie mapy należy zapisywać w katalogach zamieszczonych tutaj:

C:\Tiled\PolskaOnLine\tiled

Na przykład mapa podziemi C:\Tiled\PolskaOnLine\tiled\Level -1\orri\

Mapa na powierzchni: C:\Tiled\PolskaOnLine\tiled\Level 0\zakopane\

Zwróćcie uwagę, że jeżeli utworzycie mapę nowego miasta to należy ją umieścić np. w katalogu Level 0 oraz stworzyć katalog z nazwą miasta i w nim umieścić mapę.

Np.: C:\Tiled\PolskaOnLine\tiled\Level 0\krakow\

I analogicznie tworzyć ten katalog w ramach rozbudowy danego miasta w katalogach **interiors**, **Level 1**, **Level -1** itp.

Do każdej przesłanej mapy musicie też podać w e-mailu ścieżkę gdzie ma się znajdować!!

Tyle tytułem wstępu.

2. Co oznaczają katalogi?

Zacznijmy od pierwszego jaki zobaczymy, a jest nim „interiors”. Znajdują się w nim wszystkie wnętrza budynków jakie spotkamy w grze. Jeżeli chcemy dodać tam mapę budynku piętrowego to przechodzimy do katalogu z nazwą miasta, w którym będzie się znajdował i na końcu nazwy dodajemy w zależności od piętra np. _1, _2 itd. W przypadku parteru dodajemy _0 natomiast piwnicy dodajemy _-1, _-2 itd. Jeżeli budynek będzie posiadał tylko parter to nie musimy dodawać _0.

Na przykład nazwy plików budynku 2 piętrowego z piwnicą powinny wyglądać tak

budynek_-1.tmx - piwnica

budynek_0.tmx - parter

budynek_1.tmx - 1 piętro

budynek_2.tmx - 2 piętro

Następne katalogi zaczynające się na „Level” oznaczają poziomy obszarów.

Od „Level 0” wzwyż oznaczają obszary nad poziomem morza np. góry.

„Level 0” oznacza główny teren.

Obszary będące w katalogach od „Level -1” w dół oznaczają podziemia.

Kolejny ważny katalog to „tileset” w nim znajdują się wszystkie grafiki i symbole oznaczeń na mapach. Podzielony jest w zależności od rodzaju tilów.

Katalog „building” zawiera wnętrza budynków jak i zewnętrzny ich wygląd.

W katalogu „furniture” znajdują się meble do budynków.

Folder „ground” zawiera tilesety trawy, wody, ziemi itd.

W „item” znajdziemy różne przedmioty, które można dodać do mapy np. butelki, beczki, zwłoki i inne przedmioty.

W kolejnym katalogu „logic” znajdują się potwory, które po dodaniu do mapy w odpowiedniej warstwie będą oznaczać miejsce ich występowania oraz oznaczenia portali, ścian itd.

W „object” znajdują się m.in. tile statków i łodzi.

Katalog „plant” zawiera roślinność znajdującą się w grze.

W folderze „pol” znajdują się wszystkie tile stworzone lub dodane przez nas, który także jest podzielony na katalogi wg tego schematu.

W ostatnim „sky” znajduje się grafika nieba.

3. Zaczynamy

Aby zacząć robić mapę najlepiej jest otworzyć jakąś istniejącą mapę, a następnie wyczyścić ją w każdej warstwie - korzystając z opcji „Zaznacz → Wszystko” – (zaznaczenie będzie kolorem niebieskim), a następnie używając opcji „Edycja → Wytnij” wyczyści warstwę. Po wyczyszczeniu musimy odznaczyć zaznaczenie wybierając „Zaznacz → Nic”.

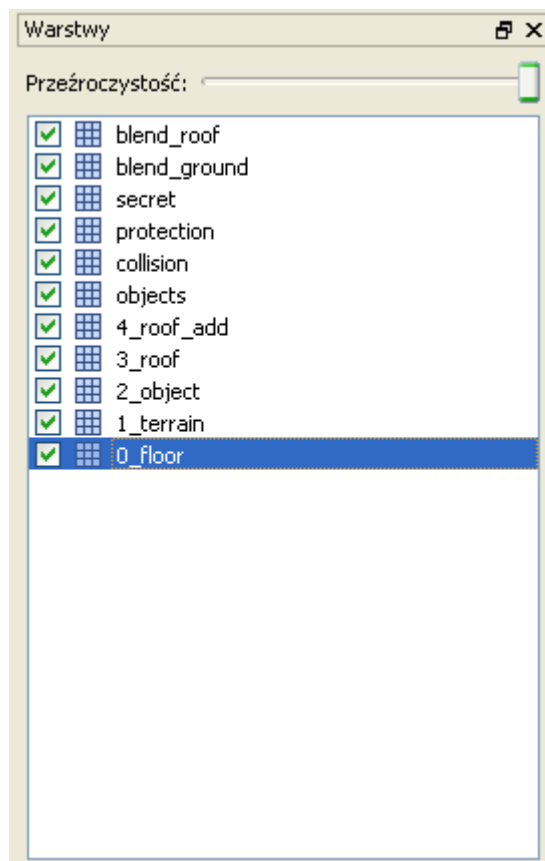
Można utworzyć mapę wybierając „Plik → Nowa”, a następnie w oknie „Rozmiar mapy” podać jej wymiary (max. zalecane 128x128). Po wpisaniu wymiarów i naciśnięciu przycisku „Ok” pojawi się na czarna pusta przestrzeń z pustą listą warstw.

4. Warstwy

W celu dodania warstwy naciskamy na dole pod listą z warstwami na biały prostokąt, który wygląda jak biała kartka papieru lub wybieramy u góry „Warstwa → Dodaj warstwę tile...” i wpisujemy jej nazwę jak na obrazku poniżej. Warstwa **blend_roof**, **blend_ground**, **secret** i **4_roof_add** jest opcjonalna i nie musi być dodawana natomiast reszta tak. Jeżeli chcemy zmienić kolejność warstw to zaznaczamy wybraną warstwę przez pojedyncze kliknięcie na nią i u góry wybieramy

„Warstwa → przesun warstwę wyżej” lub posługujemy się kombinacją klawiszy Shift + Page up jeżeli chcemy przesunąć wyżej. Jeśli chcemy przenieść niżej to wybieramy

„Warstwa → przesun warstwę niżej” albo Shift + Page down. Można też używać strzałek znajdujących się na dole listy warstw.



Warstwy należy używać od dołu do góry

0_floor – na tej warstwie tworzymy główne tło mapy. Np. śnieg, trawę lub podłogę

1_terrain – tu układamy ścieżki, kamienie, trawę czy śnieg, a także ściany w budynkach.

2_object – w tej warstwie buduje się ploty, domki, drzewa, meble czyli to, co nie można dodać na niższych warstwach.

3_roof – w tej warstwie wykańczamy szczyty drzew i dachy domków – dlatego tak robimy, żeby w

grze postać była niewidoczna, gdy stanie za czymś wysokim. Elementy, które umieszczamy w tej warstwie, dają niejako efekt trójwymiarowości w grze.

4_roof_add – w tej warstwie nie robimy NIC chyba, że musimy coś dodać (najlepiej nic do niej nie dodawać)

objects – w tej warstwie umieszcza się potworki i przedmioty, z których będzie mógł korzystać gracz

collisions – ta warstwa służy do oznaczania pól, na które gracz nie będzie mógł wejść np. domki, ploty, mury, jeziora, części drzew i inne obiekty. Kolizje nakłada się tylko i wyłącznie używając koloru czerwonego z tła collisions. Nie ma konieczności zaznaczania zielonym kolorem miejsc dostępnych.

protection – oznacza miejsca, w których gracz nie będzie mógł zaatakować gracza lub zapisać i użyć zwoju

secret – oznacza tajne przejścia, które na minimapie w grze będą oznaczone kolorem czerwonym tak jak m.in. ściany

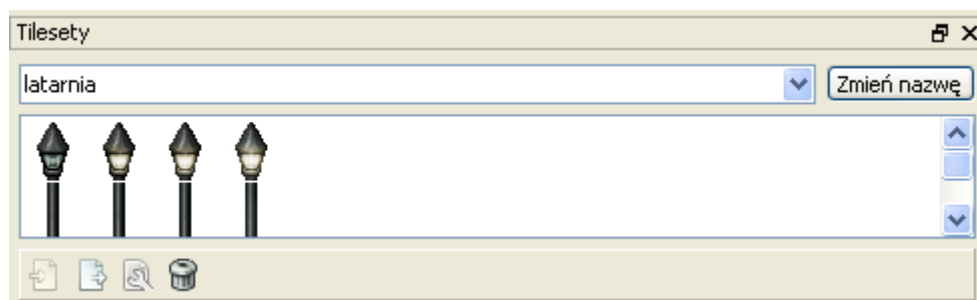
blend_ground – warstwa odpowiadająca za oświetlenie w nocy

blend_roof – warstwa odpowiadająca za oświetlenie po zmroku

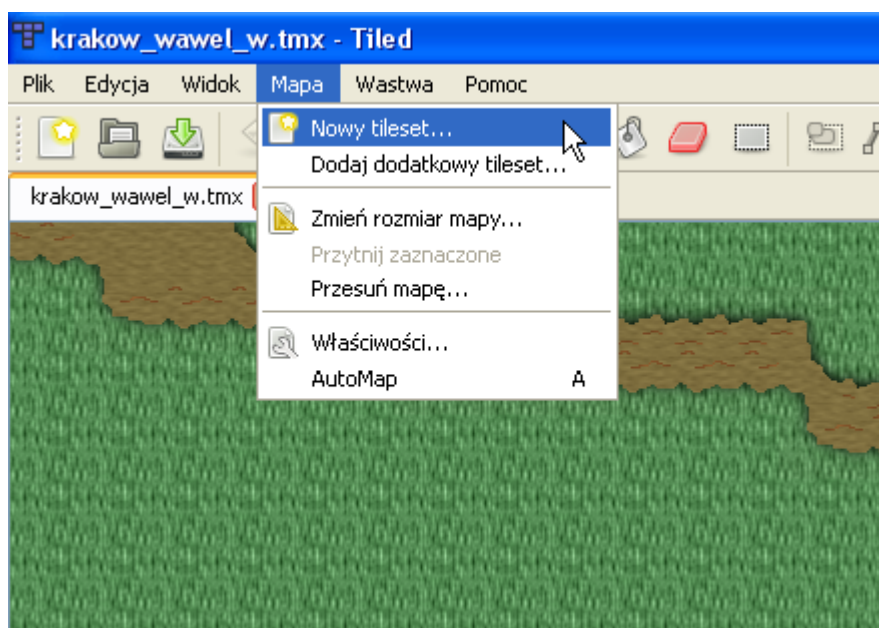
UWAGA!

Każda spacja w nazwie warstwy czy wielkość litery będzie miała znaczenie i spowodują, że dana warstwa oraz elementy dodane do niej nie będzie uwzględniona w grze.

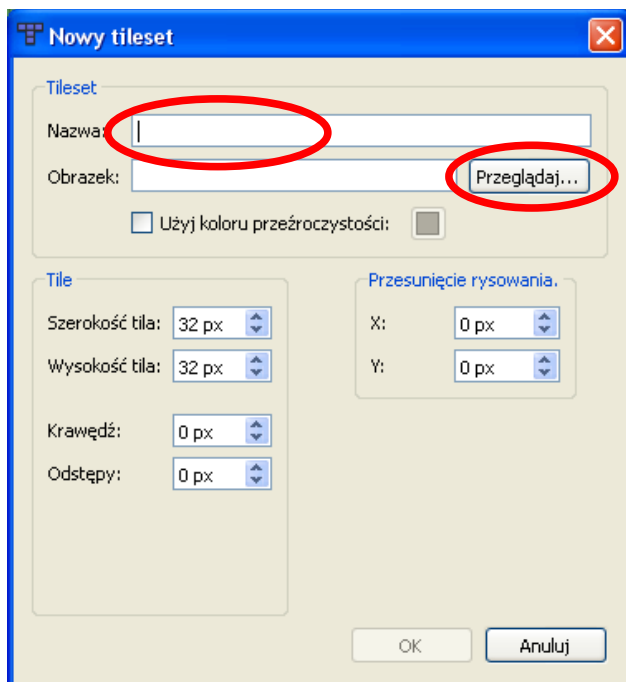
No właśnie tilesety wyglądają przykładowo tak:



Aby dodać grafikę do tilesetów, której nam akurat potrzeba należy kliknąć:



Otworzy nam się wtedy okienko:



Tutaj możemy wpisać własną nazwę dodawanego tilesetu np. drzewa, albo poczekać aż zrobi to za nas program po wybraniu obrazka z tilesetem nadając nazwę wybranego pliku

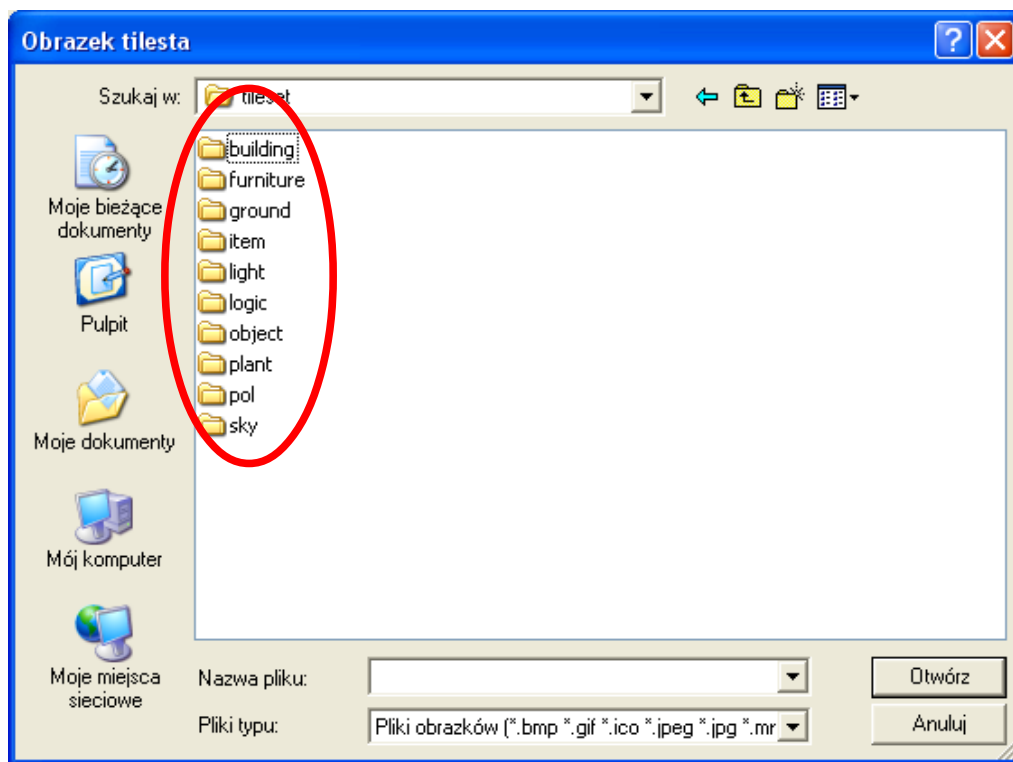
Naciskamy „Przeglądaj” w celu dodania interesującego nas tileseta

UWAGA!!!

Tilesty dodajemy tylko te, które użyjemy do budowania mapy – każdy dodany tileset, który nie jest użyty na mapie po prostu zajmuje pamięć i zwalnia grę.

Po skończeniu prac nad mapą należy usunąć zbędne tilesety, ale o tym później.

Następnie musimy wskazać ścieżkę do wybranego tilesetu:



Wszystkie tilesety znajdują się w katalogu: C:\Tiled\PolskaOnLine\tiled\tileset

Są podzielone na oddzielne kategorie. Najlepiej jest je przeglądać wcześniej w jakimś programie do oglądania zdjęć tak, aby z góry wiedzieć co się dodaje, a nie dodawać czegoś na chybił trafił czego nie chcemy. Po wskazaniu ścieżki zatwierdzamy wybór i możemy korzystać z danego tilesetu.

Zmiana rozmiaru mapy podczas tworzenia.

Gdy wykonaliśmy część mapy i chcemy, aby była większa lub mniejsza to przed zmianą musimy zaznaczyć wszystkie warstwy w prawym okienku tak, aby były widoczne na mapie.

Dlaczego musimy? Gdy nie zaznaczymy warstwy to jej rozmiar się nie zmieni i wystąpią problemy z dodawaniem nowych elementów na danej warstwie. Będzie posiadać taką niewidzialną blokadę edycji. Gdy zaznaczymy wszystkie warstwy to z paska wybieramy „Mapa->Zmień rozmiar” i w sekcji „Nowy rozmiar” otwartego okienka zmieniamy wysokość lub szerokość mapy w zależności od potrzeb. Gdy zatwierdzimy zmianę przyciskiem „OK” to możemy wziąć się do dalszej pracy. Po zmianie rozmiaru nowe miejsce zawsze przybywa na dole tego co stworzyliśmy lub po prawej stronie

Sprawdzanie mapy

Po skończeniu mapy przychodzi czas na sprawdzenie jej czy wszystko jest na swoim miejscu i czy w grze wojownik np nagle nie schowa się za stołem lub czy czymś innym. W tym celu najlepiej jest odznaczyć wszystkie warstwy i kolejno zaznaczając pojedynczą warstwę sprawdzać każdą z osobna czy nie jest na niej umieszczony jakiś tile.

Gdy wszystko jest w porządku to nadchodzi czas na usunięcie zbędnych tilesetów, których nie wykorzystano na mapie. Najprostszym sposobem jest naciśnięcie na X znajdujący się na każdej zakładce obok nazwy tileseta w oknie na dole. Jeżeli tileset zniknie to będzie oznaczać, że nie został użyty, a jeśli pojawi się komunikat z pytaniem o usunięcie to będzie oznaczać, że tileset jest użyty i należy wtedy wybrać przycisk „Nie” lub nacisnąć klawisz Esc.

Kilka uwag i wskazówek.

1. Zwracajcie uwagę na warstwy – często się zdarza zapomnieć zmienić warstwę i trzeba potem kasować dodane elementy i rysować na nowo w innej warstwie.
2. Standardowy rozmiar map wynosi maksymalnie 128x128, ale jeśli robicie wnętrza budynków mogą być one mniejsze np. 32x32 lub 16x16 w zależności od potrzeb.
3. Zanim zaczniecie robić mapę przeglądnijcie te istniejące – odznaczcie sobie warstwy tym samym zobaczycie, co gdzie jest umieszczone.
4. Nie usuwajcie przypadkiem i nie dodawajcie nowych warstw!!! ABSOLUTNIE
5. Tworząc np. powtarzające się elementy nie róbcie każdego oddzielnie tylko zaznaczcie dany obiekt (w tej warstwie, w której jest narysowany). Zaznaczenia dokonuje się przytrzymując Prawy Przycisk Myszy. Teraz możecie wklejać zaznaczony obiekt w innych miejscach.
6. Nie róbcie map na tzw. Pałę – przemyślcie wcześniej swój projekt – obgadajcie go z GameAdminami, naszkicujcie sobie na kartkę i dopiero rysujcie.
7. Pamiętajcie, żeby tak tworzyć mapę, żeby zapewnić później dalszy rozwój np. nowego miasta – chodzi o boczne mapy – tak, żeby ścieżki czy rzeki się zazębiały na drugiej mapie.
8. Jeżeli dodacie zbyt wiele tilesetów albo jeden ogromny to mapa będzie zabierała za dużo pamięci!!
9. W sieci znajduje się masa tilesetów, a propozycje ich dodania proszę zgłaszać do TOMKO.
10. Podczas budowania mapy korzystajcie z folderu POL, jeśli nie ma w nim danego interesującego budynku to trzeba nam podać skąd była brana grafika.

Życzę wszystkim miłej i przyjemnej zabawy przy tworzeniu map. Oczywiście skonsultowane wcześniej projekty dobrze wykonane i ew. poprawione przez GameAdminów zostaną dołączone do naszej gry.

Wysłanie mapy oznacza automatyczną akceptację zapisu w Regulaminie Gry dotyczącą praw autorskich.

Nie muszę chyba dodawać, że to ogromna przyjemność łączyć sobie potem po mapie swojego autorstwa!!!

Pozdrawiam, Devonisch oraz edi18028