

Dokumentacija za SWOS Picture Editor

v0.9

Karakaš Zlatko <zkz@eunet.yu>

2. novembar 2004.

Hvala što koristite SWOS Picture Editor. Ovaj program je napisan da učini mogućom izmenu grafičkih delova igre. Zbog tužne činjenice da neće biti novih (bar ne zvaničnih) izdanja igre, ovaj program će pomoći da se stara igra grafički osveži.

Potrudio sam se da interfejs programa bude sto bliži pravom SWOS-u. Ovo je možda iskomplikovalo program za korisnike (nema prozora, miša, itd.), ali se nadam da su igrači SWOS-a do sada postali iskusni računarski korisnici, i da će se snaći bilo ko kô pokuša da iskoristi ovaj program za nešto korisno (SWOS skinovi možda?). Interfejs će biti poboljšan vremenom.

Jedna napomena, dok program radi ne bi trebalo pokretati SWOS.

1 Režimi programa

Radi bolje organizacije, program je podeljen u pet režima: **SPRITE**, **PICTURE**, **PITCH**, **PATTERN** i **REPLAY** (**SPRAJTOVI**, **SLIKE**, **TERENI**, **ŠABLONI** i **REPRIZE**). Svaki režim ima drugačiju namenu i sopstvene komande. Pritisnite **F1** u bilo kom modu da vidite koji se tasteri koriste.

Komande dostupne na svim ekranima su:

F1	–	uključi/isključi pomoć
F5	–	režim sprajtova
F6	–	režim slika
F7	–	režim terena
F8	–	režim šablona
F9	–	režim repriza
ALT + ENTER	–	zauzmi ceo ekran/radi u prozoru
ESCAPE	–	izlazak iz programa
A	–	informacije o programu

Glavni prozor može biti pomeren prevlačenjem mišem dok se drži taster control, dok će desni klik + taster control centrirati prozor. Prozor se minimizuje duplim klikom na njega dok je pritisnut taster control. Isto se postiže pritiskom na window + s, ali će ista kombinacija vratiti program u normalno stanje ako je već minimizovan.

1.1 Režim sprajtova

Režim sprajtova služi za pregled i zamenu sprajtova. Postoji 1334 sprajta u SWOS-u. Indeksni fajl je SPRITE.DAT, a fajlovi sa podacima su CHARSET.DAT, SCORE.DAT, TEAM1.DAT, TEAM2.DAT, TEAM3.DAT, GOAL1.DAT, BENCH.DAT.

Komande:

SPACE/BACKSPACE	
STRELICE DESNO/LEVO	– naredni/prethodni sprajt
G	– direktan skok na sprajt
PAGE UP/DOWN	– 10 sprajtova napred/nazad
0..9	– promena boje pozadine
HOME/END	– prvi/poslednji sprajt
+/-	– uvećanje/umanjenje slike
F2	– snimi trenutni sprajt u bitmapu
SHIFT + F2	– snimi sve sprajtove
I	– uključi/isključi informacije o sprajtu
INSERT	– zameni trenutni sprajt sa odgovarajućom bitmapom
SHIFT + INSERT	– zameni sve sprajtove odgovarajućim bitmapama iz trenutnog direktorijuma
CTRL + R	– povratak na snimljeno stanje
CTRL + T	– prebacivanje između team2.dat i team3.dat

Strlice su tu za prolazak kroz sprajtove. Za brzo pozicioniranje na određeni sprajt pritisnite **G** i otkucajte njegov broj. **F2** snima sprajt na disk u bitmap formatu radi lakše promene. Taster insert će prouzrokovati izmenu sprajta sadržajem eksternog fajla. Snimanje i izmena velikog broja sprajtova obavlja se istim tasterima, ali uz pritisnuto shift. **SHIFT + F2** snima sve sprajtove na disk, dok **SHIFT + INSERT** učitava sprajtove iz svih fajlova koje može da pronađe u trenutnom direktorijumu. Pri startu programa sprajtovi 644 – 946 biće mapirani na fajl team2.dat. Pritiskom na **CTRL + T**, sprajtovi 644 – 946 biće mapirani na fajl team3.dat, tako da i on može biti izmenjen. Ponovnim pritiskom na tastere vraća se fajl team2.dat.

1.2 Režim slika

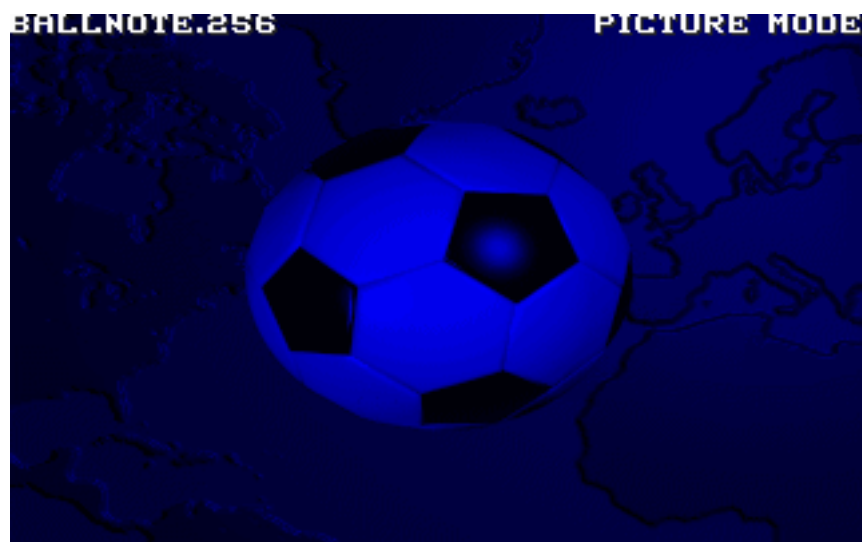
Osnovni cilj ovog režima je pregled *.256 slika. Moguće ih je snimati u bitmape pritiskom na **F2**.

Komande:

SPACE/BACKSPACE	
STRELICE DESNO/LEVO	– naredna/prethodna slika
F2	– snimi sliku kao bitmapu
F3	– ponovo učitaj sliku
+/-	– osvetli/zatamni sliku



Slika 1: Režim sprajtova



Slika 2: Režim slika



Slika 3: Režim terena

1.3 Režim terena

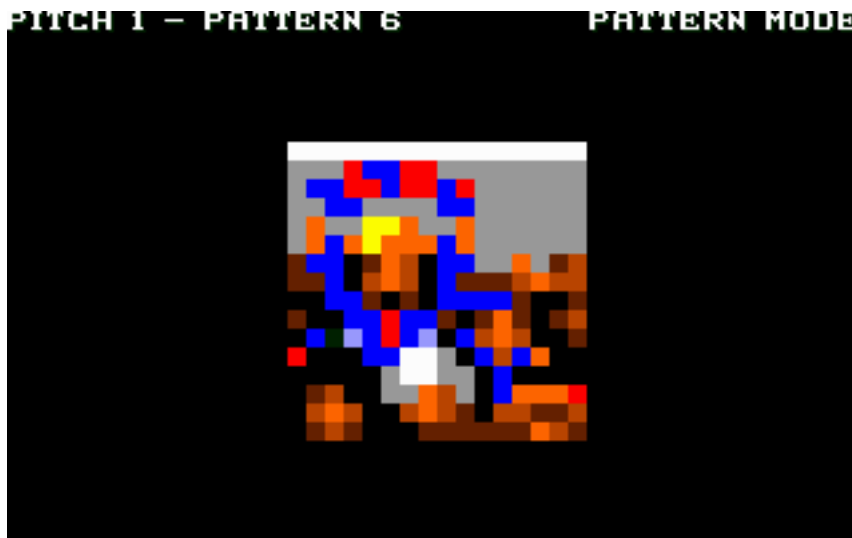
Ovaj režim omogućava korisniku pregled čitavog terena, kao i njegovu izmenu. Teren je sastavljen od 42 x 53 šablona dimenzija 16 x 16. Pritiskajući **CTRL + E**, ulazi se u režim izmena, i pojavljuje se svetleći kursor. Izabirući neki šablon i pritiskajući **CTRL + GORE/DOLE**, moguće je menjati indeks šablona na tom delu terena.

Komande:

STRELICE	– pomeranje terena
+/-	– promena uslova na terenu (smrznut, blatnjav itd.)
CTRL + N	– prikaži/ukloni brojeve šablona
CTRL + E	– uključi/isključi režim izmena
SPACE/BACKSPACE	– prikaži naredni/prethodni teren
PAGE UP/DOWN	– pomeranje gore/dole za približno pola ekrana
HOME/END	– prikaži gornji-levi/donji-desni ugao terena
F2	– snimi teren u bitmapu
INSERT	– pročitaj teren iz odgovarajuće bitmape
U režimu izmena:	
CTRL + STRELICE GORE/DOLE	– promeni broj šablona plus/minus jedan

1.4 Režim šablona

U ovom režimu se pregledaju i menjaju pojedinačni šabloni.



Slika 4: Režim šablona

Komande:

STRELICE DESNO/LEVO	– naredni/prethodni teren
STRELICE GORE/DOLE	– naredni/prethodni šablon
HOME/END	– prvi/poslednji šablon
PAGE UP/DOWN	– 10 šablona napred/nazad
SPACE/BACKSPACE	– promena uslova na terenu
F2	– snimi šablon u bitmapu
G	– direktan skok na šablon
C	– izmena broja šablona
DELETE	– obriši trenutni šablon
INSERT	– zameni trenutni šablon sa odgovarajućom bitmapom

Ne postoji način da se poništi dejstvo komande za brisanje trenutnog šablona; stoga je koristite oprezno.

1.5 Režim repriza

Ovaj režim je u osnovi eksterni program za pregled SWOS-ovih *.rpl i *.hil fajlova. U glavnom meniju birate između highlight i replay fajlova. Ukoliko takvih fajlova ima u trenutnom direktorijumu, pojaviće se meni sa imenima fajlova. Postavite kursor na željeni fajl i pritisnite enter. Uz malo sreće projekcija počinje.

Tasteri dostupni u menijima, izuzev strelica, su:

BACKSPACE	– povratak u prethodni meni (ako postoji)
HOME	– skok na prvu stavku menija
END	– skok na poslednju stavku menija



Slika 5: Režim repriza

Za vreme snimka, možete koristiti sledeće naredbe:

ESCAPE	–	prekid snimka
F	–	uključi/isključi ispis broja frejmova u sekundi
+/-	–	ubrzaj/uspori
P	–	pauza
N	–	(za vreme pauze) prikaži sledeći frejm

Imajte u vidu da podprogram za pregled nije kompletan. Još uvek nedostaju neke stvari poput zvuka, pokretnih reklama, animirane publike i njihovih boja.

2 Izmena sprajtova

Prilikom ubacivanja sprajtova, traži se bitmapa sa imenom `sprnnn.bmp`, gde je `nnnn` broj trenutnog sprajta. Bitmapa mora biti osmobitna sa paletom od 256 boja, bez kompresije. Dimenzije moraju biti: $0 \leq \text{širina} < 320$, $0 \leq \text{visina} < 200$.

Preporučeni način izmene sprajtova je:

1. Pronađite sprajt koji želite da izmenite (trebalo bi da je ispred Vas)
2. Zapamtite njegov broj (prikazan u gornjem levom uglu)
3. Pritisnite '**F2**' - sada je sprajt snimljen na disk kao bitmapa
4. Pronađite bitmapu, koja je u istom direktorijumu, i počinje sa "spr", praćeno sa četvorocifrenim brojem sprajta
5. Učitajte bitmapu u neki program za obradu grafike i načinite izmene
6. Ponovo startujte SWOS Picture Editor, pronadite ponovo isti sprajt i pritisnite '**INSERT**' na tastaturi

7. Pritisnite ‘**ESCAPE**’, i pritisnite ‘**Y**’ kada se pojavi pitanje da li želite da snimate izmene

8. Startujte SWOS i uživajte u Vašoj novoj grafici ...

Budite obazrivi prilikom menjanja veličine sprajtovima - ovo može imati nepredvidive rezultate, naročito pri uvećavanju. Prilikom testiranja, u nekim slučajevima je sve bilo u redu, dok je u nekim SWOS nepredvidivo padao.

Prilikom izmene bitmape sprajta u grafičkom editoru, postoji par stvari koje bi trebalo da znate. Providna boja će biti boja 17 u paleti. Ukoliko želite da dodate providne površine sprajtu, jednostavno crtajte tom bojom. Možete i “obrisati” sprajt ako ga učinite 100% providnim. Providna boja će biti predstavljena bojom pozadine u trenutku snimanja tako da bi trebalo da izaberete neku boju koja se ne koristi u sprajtu.

Obratite pažnju da će boje u sprajtu biti konvertovane prema boji kože igrača i boji dresova timova koji igraju:

- 0 – bez promene
- 1 – bez promene
- 2 – bez promene
- 3 – bez promene
- 4 – boja kože (svetla nijansa)
- 5 – boja kože (srednja nijansa)
- 6 – boja kože (tamna nijansa)
- 7 – ide u nulu
- 8 – bez promene
- 9 – boja kose (srednja nijansa)
- 10 – osnovna boja majice
- 11 – boja pruga na majici (zamenjena sa 10 kod vertikalnih pruga)
- 12 – boja kose (tamna nijansa)
- 13 – boja kose (svetla nijansa)
- 14 – boja šortsa
- 15 – boja čarapa

3 Izmena šablona

Procedura izmene šablona je slična proceduri izmene sprajtova, s tim što su ovde dozvoljene samo bitmape dimenzija 16 x 16. Podaci iz bitmape se jednostavno kopiraju na odgovarajuće mesto u pitch fajlu. Indeksi šablona se mogu izmeniti u režimu terena.

Prilikom izmene šablona u grafičkom editoru, treba da znate da će boje 10 i 11 biti promenjene. Boja broj 10 će biti boja šortsa ako tim koristi jednoboje majice, ili boja pozadine majice, ako majice nisu jednoboje. Boja 11 će uvek biti osnovna boja majice. Boja se menja samo kod 42 šablona, i to su uglavnom šablone koji čine publiku. Te boje su crvena i plava, i možete videti u režimu terena da su navijači uglavnom njima prekriveni.

Tipovi terena se postižu izmenom palete. Boje u paleti: 0, 7, 9, 78, 79, 80, 81, 106 i 107 se menjaju u zavisnosti od tipa terena i time se postižu vizualne promene izgleda terena.

Šablone od 1 do 24 imaju posebna svojstva – oni su animirana publika. Šablone 1..12 su gornja publika, a šablone 13..24 su donja. Neparni indeksi su statične slike, a parni indeksi su animirane (navijači koji skaču, mašu šalovima itd.). Šablon 0 je uglavnom prazni šablon (izuzev u slučaju trening terena).

Zamena šablona je poprilično sigurna operacija, dok se na čitanje celog terena iz bitmape mora obratiti posebna pažnja. Ukoliko se zamenjuje trening teren, sledeće ne važi, jer taj teren nema publiku, pa ni animirane šablone. Kada se menja teren sa publikom, nulti šablon će biti prazan (popunjen nulama), a šabloni od 1 do 24 će biti podešeni: 1 = 2, 3 = 4, itd., svaki paran broj i naredni neparan će sadržati isti šablon. To će prouzrokovati isključenje animacije. Da bi animacija ponovo proradila, potrebno je izmeniti brojeve animiranih šablona u neparne brojeve u opsegu 1..24. Parni animirani šabloni moraju biti ručno uneseni.

Bitna stvar kod unošenja terena iz bitmape je da maksimalni broj jedinstvenih šablona na terenu iznosi 296. SWOS koristi samo 75776 bajtova memorije za šablone, i ako se ta granica prekorači, svaki šablon sa indeksom višim od 295 biće prepisan.

4 Poznati bagovi/ograničenja

Program trenutno nema poznatih bagova. Jedina ograničenja proizilaze iz činjenice da nisam 100% siguran kako SWOS tretira neke fajlove. Postoje sprajtovi i šabloni sa specijalnim svojstvima, ali nisam imao dovoljno vremena da testiram ponašanje SWOS-a sa svim mogućim kombinacijama.

Ukoliko se program nepredviđeno zatvori, molio bih Vas da pronađete fajl pod imenom errlog.txt u istom direktorijumu, i da mi pošaljete na e-mail, zajedno sa detaljnim opisom greške, kako bih mogao da je ispravim u narednim verzijama.