

TileSets erzeugen/Tiles anfügen

In der Datei JA2SET.DAT aus der BINARYDATA.SLF wird festgelegt, welche Tiles zu welchen TileSets gehören. Es gibt eine Möglichkeit, wie man neue TileSets erzeugen oder Tiles einfügen kann. Auch Autos (Hummer, Eldorado) und sonstige InGame–Grafiken können nun in andere TileSets eingefügt werden. ***Die Liste von Kombinations–Möglichkeiten ist endlos.***

Die JA2SET.DAT besteht aus festgelegten Aufzeichnungen, welche die *.STI–Dateien auflisten, die von jedem TileSet genutzt werden. Es gibt 70 Rekords (die letzten 10 sind leer). Die Rekords sind 4865 Bytes (0x1301) lang und der erste Satz beginnt am Offset 5. Die Sätze haben das folgende Format: In den ersten 33 Bytes ist der Name des TileSets in einem String. Der String endet mit einem Nullbyte, leer.

Dann folgen 151 32–Byte–Werte mit den Namen der *.STI–Dateien (es sind auch mit einem leeren Byte beendete Werte). Unbenutzte Werte werden mit 'Müll' gefüllt. Die ersten 5 Bytes sind: 46 97 00 00 00 (hex). Die erste Zahl ist vermutlich die Gesamtzahl der Rekords in der Datei und die zweite vermutlich die Zahl Werte in jedem Rekord.

Was können wir nun mit diesen Informationen machen? Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Tiles zu vorhandenen TileSets hinzufügen

Wenn du mit dem Editor arbeitest, hast du vielleicht gemerkt, dass in vielen TileSets doppelte Hinweise auf Tiles sind. Zum Beispiel in TileSet 'Heavy Snow'. Dort gibt es 4mal einen Hinweis auf einen Möbel. Wenn du die Werte in der JA2SET.DAT betrachtest, siehst du, dass Hinweise auf die furn_6.STI an 4 unterschiedlichen Plätzen existieren. Du kannst nun solche doppelten Hinweise durch Hinweise auf andere Tiles ersetzen; auf diese Weise kannst du ein TileSet ergänzen, ohne etwas zu opfern. Du musst zwei Dinge tun:

A. Bearbeite die JA2SET.DAT–Datei. Zum Beispiel könntest du den zweiten Hinweis auf die furn_6.STI durch das Tile hardware.STI vom TileSet 'Fall Town' ersetzen. Schreib einfach den neuen Hinweis über dem alten und überprüfe, ob du ein Nullbyte am Ende eingesetzt hast.

b. Extrahiere und kopiere alle passenden Dateien ins TileSet–Verzeichnis. Zum Beispiel musst du die hardware.JSD, die hardware.STI und die T\hardware.STI (vom Tileset # 53) ins Verzeichnis Data\Tilesets\50 kopieren. Wenn die Verzeichnisse nicht existieren, einfach erstellen.

Wenn du nun den Editor startest (mit dem TileSet 'Heavy Snow'), dann kannst du ein Extratile aus der Möbelauswahl wählen.

2. Neue TileSets erzeugen

Man kann auch komplett neue TileSets hinzufügen, die aus den Tiles der anderen TileSets bestehen. Uum dies zu tun, fügst du einfach neue TileSets nach dem letzten TileSet in der JA2SET.DAT an. Du kannst aber auch ein TileSet kopieren, und dann zu ändern. Du musst aber auch noch passende Verzeichnisse erstellen (z.B. Data\Tilesets\60 und Data\Tilesets\60\T für das 61. TileSet). In dieses Verzeichnis musst du alle Tiles kopieren, die du nutzen willst.

Leider siehst du im Editor dein neues TileSet noch nicht, kannst es nicht auswählen. Du kannst dein TileSet aber natürlich trotzdem verwenden:

Speichere eine leere Map (TileSet ist egal). Öffne die Map–Datei in einem Hex–Editor. Byte #10 ist die Zahl des TileSet. Trage dort das TileSet ein, welches du benutzen möchtest (z.B. 60) und speichere die Datei. Jetzt

wird im Editor dein TileSet verwendet.

Ausserdem musst du diese Prozedur nicht immer wiederholen. Speichere eine leere Map-Datei mit dem korrekten TileSet und verwende sie als Vorlage.

(aus dem Englischen von Patriot, Originalautor Snap, Originaltext by [LotB](#))