

Tiles und Combos

26/09/2007 21:52 by Mudvayne

Tiles:

Begriff: Tiles sind die kleinen 16x16 Pixel grossen Quadrate, mit denen man den Quest grafisch gestaltet. Zudem werden im Spiel oft Charaktere und Gegner mit einem Tile dargestellt. Jedes Tile ist somit irgend wo Abgespeichert.

Wo sind meine Tiles?: Finden tut ihr alle sich im Spiel befindenden Tiles bei Quest--> Grafik--> Tiles

Was mach ich damit?: In der Tile Database könnt ihr verschiedene Tiles zum beispiel bearbeiten, einfügen, neu erstellen, oder von einer bmp oder gif datei von eurer Bilderdatabase auf dem Computer einbinden. wenn du ein Tile bearbeiten willst, klicke darauf, und nachher edit. Dannach startet ein Tile Editor.

Die bewegungen von einzelnen Tiles geschehen im Comboeditor, und bestehen aus einzelnen nacheinander folgenden Tile-Frames.

Combos:

Einleitun: Nach der bearbeitung der Tiles, wollen wir sie nun in unsere Combopalette einbinden (Auf dem Hauptbildschirm ist die rechte, bewegliche Sparte die Combopalette). Denn mit der Combopalette arbeitest du nachher.

Begriff: Combos sind die bearbeiteten Tiles, die zum beispiel die fertigen Bewegungen darstellen, oder bei denen gewisse Effekte aufgeführt wurden.

Comboeditor: Den findest du bei Quest--> Grafik--> Combos. Er dient dazu schnell, viele Combos in die palette einzufügen. Mit der Leertaste wechselst du die Ansicht des Rasters von Reihe zu Block.

Einfaches einfügen mit rechter Maustaste auf ein rot-schwarzes Quadrat. Diese Quadrate symbolisieren, dass dort noch kein Gebrauchfertiges Tile plaziert ist. Bei Rechtsklick kommt gleichzeitig der Effekte Editor. Dort kann man das Tile mit den Effekten bestücken, die man gerade braucht.

Zum Schluss:

So, nun wisst ihr das wichtigste über diese 2 Wichtigen Dinge. Bei Fragen meldet euch im Forum. Wenn ihr selbst noch was rausgefunden habt, schreibts bei Uploads rein.

Ansonsten könnt ihr im Editor bei HILFE gewisse begriffe und Tastaturkürzel anschauen.

Tips: Probiert das ganze aus, und lernt den Umgang mit dem Tile, beziehungsweise Comboeditor gut. Den werdet ihr immer brauchen. Mit der Zeit könnt ihr allerlei Effekte erstellen.