

COMBAT PATROL GRAFEDIT

Zum Editor

Anhand von diesem Grafikeditor kann man Dateien erstellen, die mit dem richtigen Dateinamen versehen so im Spiel COMBAT PATROL auftauchen.

Vorgehensweise:

1. Starten sie den Editor mit „CPedit.exe“.
2. Drücken sie ‘n’ für die Erstellung eines neuen Bildes, ‘l’ zum Laden eines bereits vorhandenen (dessen Dateinamen sie wissen und das sich im selben Verzeichnis wie CPedit.exe befindet).
3. n: geben sie eine Bildgröße in Pixeln ein (Maximaler x-Wert ist 100, maximaler y-Wert 80). Mit ‘Enter’ können sie dann (bei korrekten Werten) beginnen.
4. l: geben sie den Dateinamen ein und drücken sie Enter.

Bildbearbeitung:

aktuelle Malfarbe ändern: F5 drücken und Farbe (0-15, siehe rechte Darstellung im Editor) eingeben, Enter.
Das Bild Speichern: F2 drücken, korrekten Namen (nach 8.3 Norm) eingeben, Enter.

Ein Bild Laden: F3 drücken und siehe oben.

Das Bild umdrehen (Achsen Spiegelung an einer waagrechten Gerade durch die Bildmitte): F8

Eine Vorschau des Bildes in Originalgröße anzeigen: F9

Das Bild auf kleine Größe bringen: Drücken sie F10 (probieren Sie es einfach kurz aus)

Ein Neues Bild beginnen: Alt-N (Ausgangsmaße sind dann 100*80)

Bewegung des Stiftes (das hellrote Rechteck): Pixel für Pixel mit den Cursortasten.

Schnellnavigation (jeweils 10 Pixel):

Ende: nach rechts;

Posl: nach links;

Bild: nach oben;

Bild↓: nach unten;

Beenden: Escape-Taste

WICHTIG 1, WICHTIG 1:

Da CP eine Auflösung von 640*350 Pixeln benutzt und der Editor 640*480, stimmen die Proportionen in y-Richtung nicht überein. Das Bild sieht in CP dann anders aus (und zwar in y-Richtung gestreckt) als in der Vorschau im Editor. Deswegen sollten sie das Bild im Editor gleich so malen, daß es dort etwas zusammengedrückt wirkt (und zwar von oben und unten). Im Spiel wird es dann richtig dargestellt.

WICHTIG 2, WICHTIG 2:

Wenn Sie denken, daß Ihr Bild fertig ist, drücken Sie im Grafikeditor F10. Das Bild wird dann zusammengeschrumpft, es hat zwar die gleiche Datenmenge, wirkt sich aber in CP extrem auf die Performance aus. **UNBEDINGT F10 DRÜCKEN.**

Fragen zur Implementierung der Grafiken in COMBAT PATROL:

Es gibt in CP 10 verschiedene Feindflugzeuge. Das Programm sucht beim Programmstart im aktuellen Verzeichnis nach vordefinierten Dateinamen für externe Grafikdateien. Findet es keine entsprechenden Dateien benutzt es die internen Grafiken. Manche Jäger besitzen Animationsphasen, deshalb müssen zu einzelnen Jägern dann entsprechend der Anzahl der Animationsphasen gleich viele Grafikdateien vorhanden sein. Hier eine Liste der Jägertypen (Die Beschreibung basiert auf den von mir implementierten Grafiken), mit den zugehörigen Dateinamen:

(AP: Anzahl der AnimationsPhasen)

1. Roter langsamer Jäger, Standardjäger am Spielanfang; 1 AP; simple1.dat
2. Grüner langsamer Jäger, gleiches Design wie 1; 1 AP; simple2.dat
3. Bomber, mit rotierendem Farbantrieb; 3 AP; strange1.dat, strange2.dat, strange3.dat

4. Thunder-Fighter, schneller Jäger, mit breitem Schuss (braun); 4 AP; thunder1.dat, thunder2.dat, thunder3.dat, thunder4.dat
5. Bomber mit Schüssen in 3 Richtungen, sehr gefährlich; 1 AP; power3.dat
6. Raketenbomber, Stealthbomber; 3 AP; rocket1.dat, rocket2.dat, rocket3.dat
7. Schwerer Bomber, Animationsphasen im Antrieb, (Design by Bene); 2 AP; hbomber1.dat, hbomber2.dat
8. Minenleger; 5 AP; mlayer1.dat, mlayer2.dat, mlayer3.dat, mlayer4.dat, mlayer5.dat
9. Standard Fighter, schnell, blaue Schüsse, oft in Formationen eingesetzt; 1 AP; fighter.dat
10. Der Endgegner; 1 AP; vhbomber.dat

Das Spieler-Schiff:

Eine Animationsphase; existieren player1.dat oder player2.dat nicht, nimmt CP das Standardschiff.

player1.dat

player2.dat

Autor: Paul Grathwohl (paulgrathw@vosnet.de)

Programmierung des Grafikeditors: auch Paul Grathwohl

Grafiken und Screendesign soweit nicht anders erwähnt: Paul Grathwohl