

# Všeobecný pokec

Mulpatcher, ktorý používam stiahnete tu: <http://ultima.lonet.cz/download/vd/mulpatcher.rar>

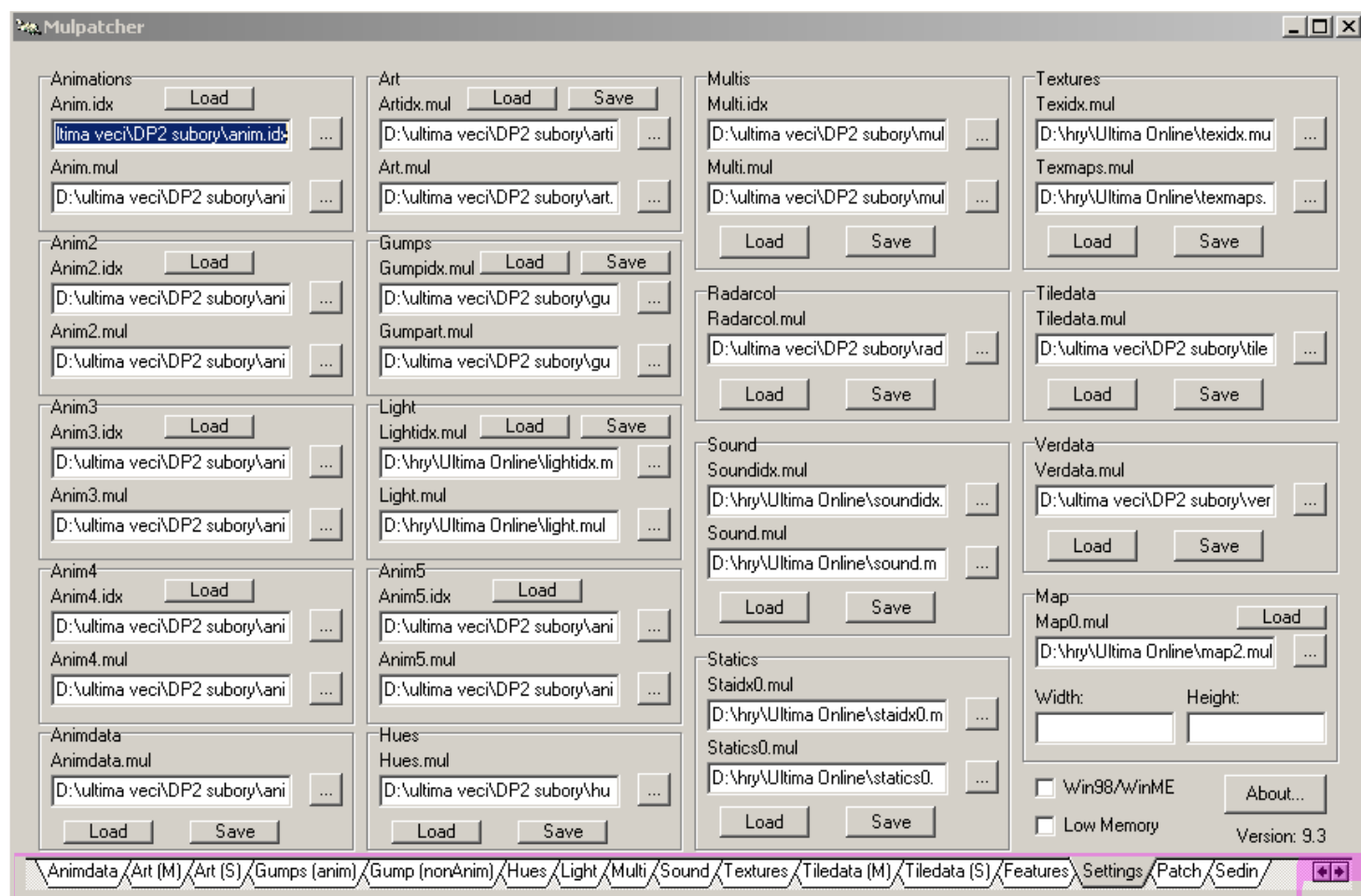
Je dobré mať spravené kópie svojich súborov z UO. Ja osobne som mal 4 kópie:

1. V adresári kde som pracoval aj s Mulpatcherom.
2. V adresári kde som mal samotnú UO
3. Originálne povodné súbory
4. V poriadku a správne upravené súbory

Toto má výhodu keď robíte väčšie množstvo úprav. A vždy si zachováate napr posledné 2-3 verzie keby náhodou ste zistili nejakú chybu. Záleží to ale najme od miesta na HDD;)

Čo sa týka mojich návodov, tak *kurzívou* budú písane názvy samotných záložiek, pomenovaní atď. (*Settings*, *Tiledata(S)*,...). Hexadecimálne čísla(HEX), píšem v tvare 1A4, C4F4... V mulpatcheri, i UO musia byť zadávané v tvare 0xCISLO. DEC- desiatková sústava

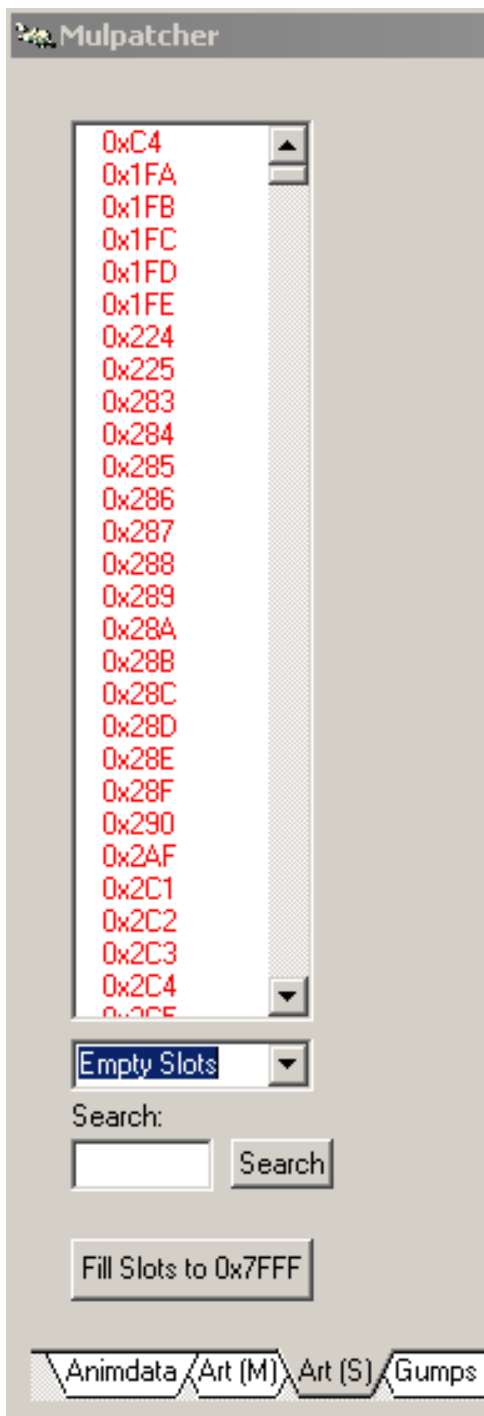
Samotné nastavenie Mulpatchera (obr. 1) je jednoduché, na každý súbor si nájdite cestu na vašom disku, nahrajte do pamete (load) a dole si potom len prehadzujete **medzi jednotlivými súbormi**. Animácie sa nahrávajú iba do pamäte( majú iba *Load*, ukladajú sa zavretím Mulpatcheru. Všetky ostatné kde je *Load* aj *Save* sa ukladajú tak, že po práci kliknete na *Save*, prepíšete súbor ktorý ste načítali. (Môžete si to ukladať aj inde ako máte určené na načítanie, ale potom nezabudnite, že ste ho inde uložili aby ste sa nečudovali keď dáte opäť *Load*, že kde vám zmizli pridané veci. Keby vám pri nahrávaní *Anim.mul* padol Mulpatcher a výhodí tabuľku s chybovými hláškami, Bug reportom ... (**nie** obr. 6 to znamená, že *Animx.mul* súbory používa nejaký iný program(uo fidler, uo inside...). Súbory sú potom v pamäti navzájom prepojené. Čiže aby ste videli obrázky v *Tiledata*, pripadne *Animdata*, musíte si nahráť aj *Art*, a tak podobne.



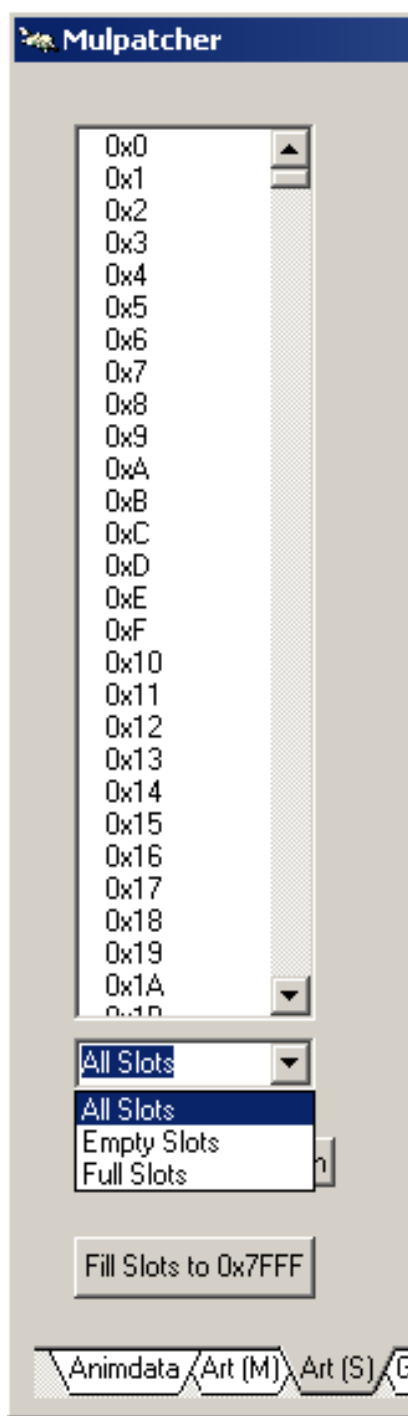
Obr. 1

Čísla v mulpatcheri sú v hex tvare, takže pozor na to. Taktiež moje návody budú písane s Hex číslami pri napísaní DEC tvaru alebo rovnice vás upozorním (dec:/ hex: ; dectvar/hextvar ). Mulpatcher ma funkciu, ktorá sa mi veľmi ľúbila, je to možnosť zobrazíť len plné, alebo len prázdne sloty, takže nemusíte dlho hľadať. (obr. 2a,2b).

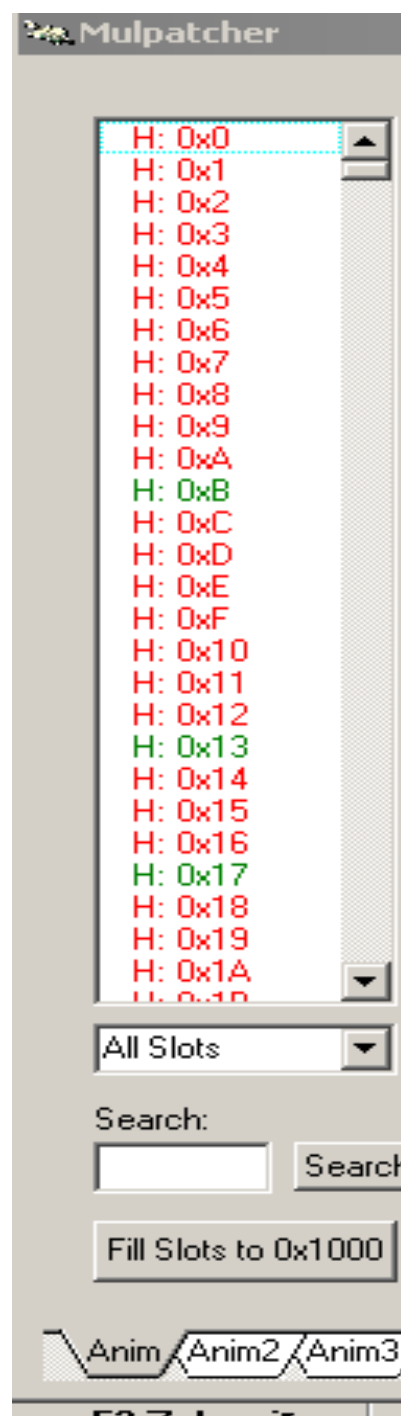
Taktiež tam občas dám znak Ú: čo bude značiť otázku na ktorú skúste odpovedať, aby ste sa lepšie naučili, odpoveď vždy bude ďalej...



Obr. 2a



Obr. 2b



Obr. 3

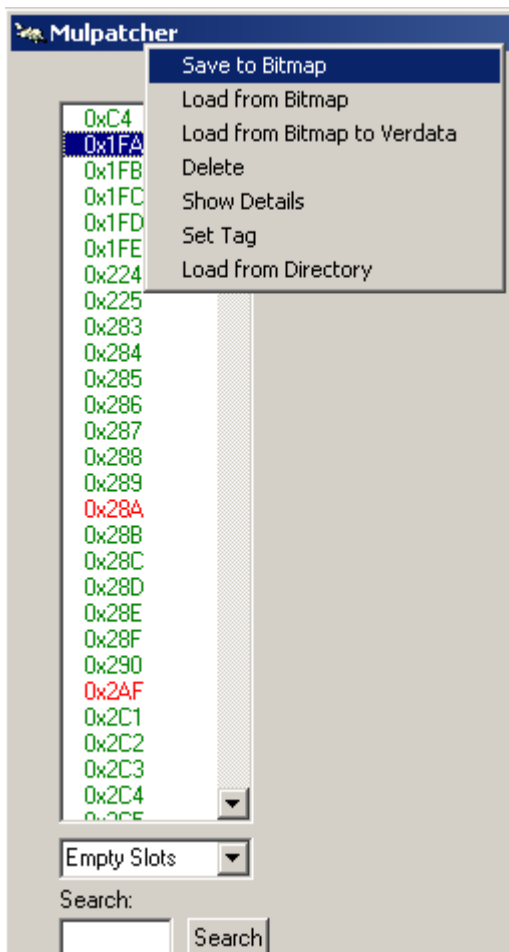
Keď máte staré animácie, itemy, gumpy... vo *Verdata.mul* ľahko sa dajú preniesť do *anim.mul*...

1.) Načítate si *Anim.mul* a po načítaní si načítajte ešte *Verdata.mul* a tie ktoré boli vo *Verdata*, a v *Anim.mul* majú voľnú pozíciu sa vám načítajú zelenou farbou (obr. 3) a potom len jednoducho uložte daný súbor.

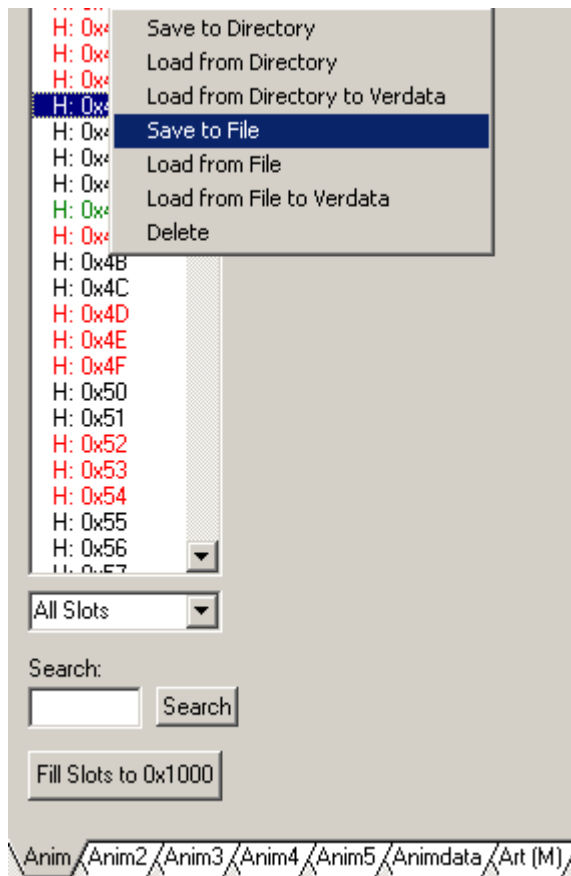
Ú: Aby ste ich nemuseli hľadať zložito, dá sa to zjednodušiť pomocou nastavenia mulpatcheru?

Teraz je ľahšie viditeľné ktoré sú z *Verdata* a sú pokope viac menej.

2.) Uložíte to spôsobom, že pravým tlačítkom myši kliknete na hodnotu obrázku, ktorý chceme uložiť, dáme *Save to Bitmap* (obr. 4), zadáme si názov alebo necháme číselnú hodnotu a máme obrázok na nami zvolenom mieste na disku.

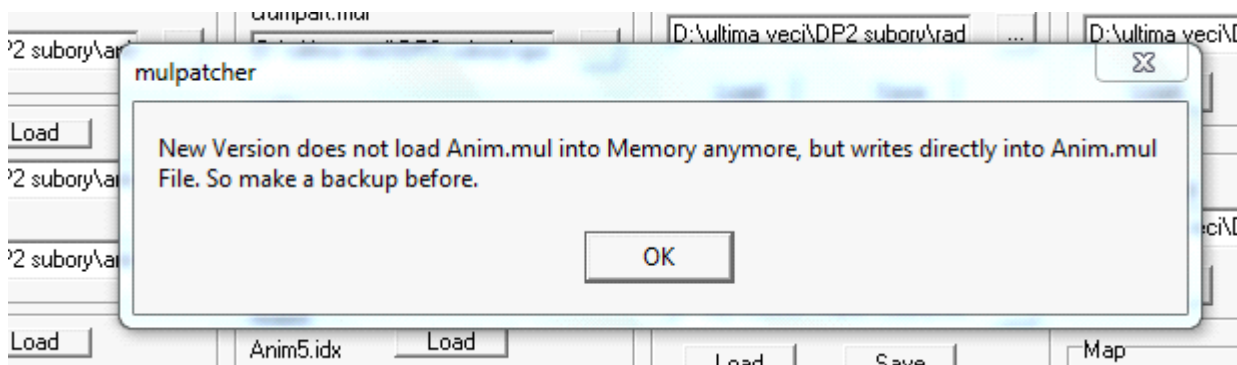


Obr. 4



Obr. 5

Pri animáciach jerozdiel len v *Save to file* (uloží do formátu \*.vd) alebo *Load from file*. A pri nich sú dôležité aj určité \*.def súbory, \*.txt súbory. (p.s: Pri Anim2-5 je to *Save Anim to File...*) Ale o tom viac už pri samotnom pridávaní grafiky. Čísla v týchto súboroch sú v DEC tvare.



Obr.6

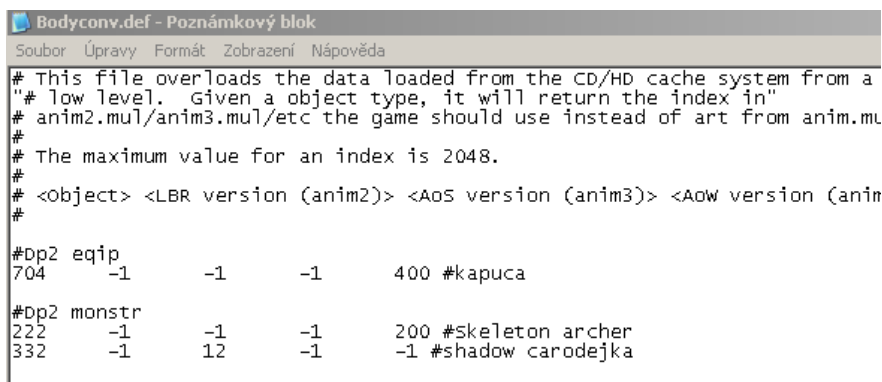
Normálna hláška pri nahrávaní animácie do pamäte.

Pokiaľ vám pri Loadovaní animx.mul súborov hodí túto hlášku, nie je to chyba, iba upozorňuje, že robí priamo v mule. Keď chcete uložiť zmeny treba teda zavrieť Mulpatcher. **POZOR!** Ostatné súbory, ktoré upravujete si najprv uložte cez Save.

## BodyConv.def (obr. 7)

Súbor ktorý ovláda prevody medzi jednotlivými *animX.mul*, určuje, na ktorom mieste sa bude nachádzať animácia v konečnom výsledku, t.j. nastaví číslo animácie, ktoré sa bude používať v hre. Prvé **Object** je číslo (DEC tvar pozor!) v hre (akoby v *Anim.mul*), a ďalšie sú čísla v jednotlivých *\*.mul*, môžete si ich potom aj pomenovať nech viete, ktoré ste pridávali vy. Následne ich treba pridať aj do **mobtypes.txt**

Výhoda je, že ostatné *Animx.mul* su menšie ako samotný *Anim.mul*. Môžete doplniť napr. *Anim3.mul* príšerami typu High detail Creatures lebo je malý a má úplne voľné prvé čísla. *Anim5.mul* som chcel používať na Low detail Creatures a Equip, ale s LDC som nemal dobré skúsenosti, a equip som ešte poriadne neskúšal.



```
# This file overloads the data loaded from the CD/HD cache system from a
"# low level. Given a object type, it will return the index in"
# anim2.mul/anim3.mul/etc the game should use instead of art from anim.mu
#
# The maximum value for an index is 2048.
#
# <Object> <LBR version (anim2)> <Aos version (anim3)> <Aow version (anim5)>
#
#Dp2 equip
704 -1 -1 -1 400 #kapuca
#Dp2 monstr
222 -1 -1 -1 200 #skelton archer
332 -1 12 -1 -1 #shadow carodejka
```

Obr. 7

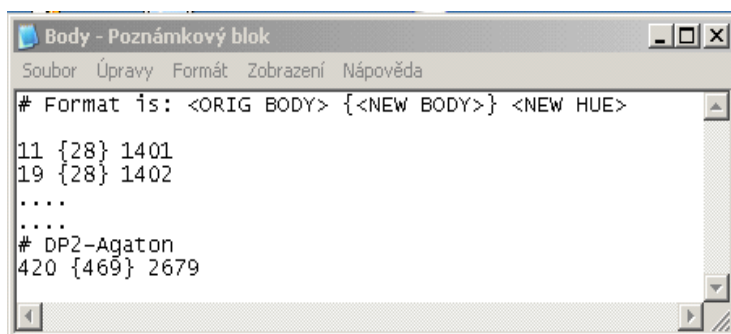
## Body.def (obr.8)

Súbor, ktorý z jednej základnej animácie urobí x ďalších vďaka sfarbeniu. Je to súbor kde môžete vytvoriť použitím už hotovej animácie, novú ale v inej farbe, t.j. určujeme z ktorej animácie si naša animácia bude brať vizualizáciu. Takto sú robení napr. vlci, leopardi, ale aj oblecenie.

**ORIG BODY** - Číslo animácie nášho nového predmetu.

**NEW BODY** - Číslo animácie predmetu ktorú chceme použiť pre náš nový predmet.

**NEW HUE** - Farba animovaného predmetu. Čiže predmetu ktorý vidieť na postave. V gumpke zostáva predmet vo farbách ako sme ho vložili do *gumpart.mul*. Je to výhoda keď máte nejaký predmet a nevíete zo súčasných nájsť nejaký podobný tak si ho proste ofarbíte a už sa môže viac podobať tomu vášmu.



```
# Format is: <ORIG BODY> {<NEW BODY>} <NEW HUE>
11 {28} 1401
19 {28} 1402
....
....
# DP2-Agaton
420 {469} 2679
```

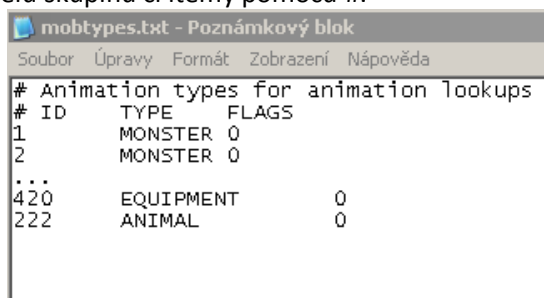
Obr. 8

## MOBTYPES.TXT

Súbor ktorý obsahuje všetky predmety, monstra a zvieratá v hre. Určuje sa tam:

**ID** animácie ; **Type** MONSTER, ANIMAL, EQUIPMENT - typ; **Flags** - krídla pri NPC ako drak, gargoyla...

Tiež je možné aj pomenovať celú skupinu či itemy pomocu #.



```
# Animation types for animation lookups
# ID TYPE FLAGS
1 MONSTER 0
2 MONSTER 0
...
420 EQUIPMENT 0
222 ANIMAL 0
```

Obr. 9

p.s: Low Deail Creatures odporúčam dávať ako *ANIMAL* aj keď ide o bojové NPC. Ako *MONSTER* mi ich nezobrazovalo.