

Kartan luominen Luolastokuningas II -peliin

Pelaajan Luolastokuningas-elämys on erittäin muokattavissa! Jokainen pystyy luomaan oman karttansa luomalla .hqm-päätteisen (päätteellä ei oikeasti ole väliä, kunhan hienostelen) tiedoston jonka sisältö noudattaa seuraavaa formaattia:

- tiedosto saa sisältää vain numeroita
- kartan rivien kohdalla mahdolliset arvot ovat 1 = lattia, 0 = seinä
- monsterikartan rivien kohdalla arvot ovat 1 = monsteri, 0 = ei monsteria
- tavarakartan merkit ovat seuraavat:
 - 1 = arvokas aarre
 - 2 = voimaputeli
 - 3 = energiaputeli
 - 4 = ansojenpaljastaja
 - 5 = kotiportaali

Muita tavaroita ei tällä hetkellä valitettavasti ole!

Kartan rivien on syytä istua tiedoston alussa annettuihin arvoihin ja monsterien on syytä osua lattiaruuduille, muuten kaikki menee mönkään! Lisäksi ruudun 1,1 (numerointi alkaa siis nollasta) täytyy olla lattiaa, koska sen on tarkoitus olla aloitusruutu. Tiedoston sisältö on siis seuraava.

kartan leveys

kartan korkeus

kartan rivi yksi

kartan rivi kaksi

.

.

.

kartan viimeinen rivi

TYHJÄ RIVI

monsterikartan rivi yksi

monsterikartan rivi kaksi

.

.

.

monsterikartan viimeinen rivi

TYHJÄ RIVI

tavarakartan rivi yksi

tavarakartan rivi kaksi

.

.

.

tavarakartan viimeinen rivi

Tyhjät rivit ovat lähinnä selkeyden vuoksi.

Eli käytännön esimerkki voisi olla seuraavanlainen:

8
8
00000000
01111110
01000110
01110000
01010000
01011110
01110010
00000000

00000000
00000000
00000000
01000000
00000000
00000000
00000000
00000000

00000000
00000010
00000320
00000000
00000000
00000000
00000010
00000000