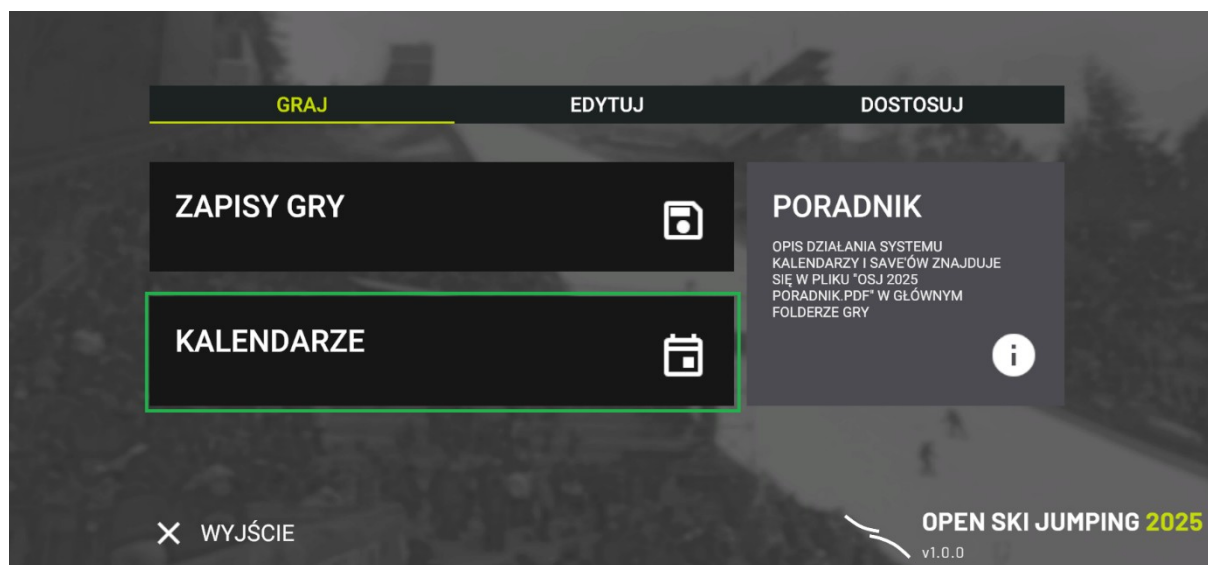


Open Ski Jumping 2025 - Poradnik

1. Kalendarze



Open Ski Jumping opiera się na systemie kalendarzy, które zawierają informacje o wszystkich konkursach oraz zawodnikach biorących udział w danym cyklu, np. Pucharze Świata, Pucharze Kontynentalnym, FIS Cupie, itd. W podstawowej wersji OSJ 2025 kluczowym kalendarzem jest „World Cup” zawierający wszystkie konkursy Pucharu Świata sezonu 2024/2025.



Mając kalendarz „World Cup” zaznaczony na liście, kliknijmy w przycisk „EDYTUJ”. Pojawi nam się okno poniżej:

EDYTOR KALENDARZA

SKOCZKOWIE

KLASYFIKACJE

KONKURSY

☐ ZAZNACZ WSZYSTKICH

<input checked="" type="checkbox"/> JAN HOERL	AUT		♂
<input checked="" type="checkbox"/> DANIEL TSCHOFENIG	AUT		♂
<input checked="" type="checkbox"/> MANUEL FETTNER	AUT		♂
PHILIPP ASCHENWALD	AUT		♂
DANIEL HUBER	AUT		♂
ULRICH WOHLGENANNT	AUT		♂
<input checked="" type="checkbox"/> STEFAN KRAFT	AUT		♂
JONAS SCHUSTER	AUT		♂
<input checked="" type="checkbox"/> MICHAEL HAYBOECK	AUT		♂
CLEMENS AIGNER	AUT		♂
<input checked="" type="checkbox"/> MAXIMILIAN ORTNER	AUT		♂

POWRÓT

W zakładce „Skoczkowie” wybieramy zawodników, którzy mają być uwzględnieni w zapisie gry, który wkrótce założymy. Później na poziomie save’a można wybrać listę zawodników startujących w poszczególnych konkursach, więc jeśli np. chcemy, by niektórzy skoczkowie wystąpili tylko w pojedynczych konkursach w ramach kwoty krajowej, to musimy ich zaznaczyć teraz, na poziomie kalendarza, tak samo jak tych którzy będą występowali we wszystkich konkursach.

Zakładki „Klasyfikacje” i „Konkursy” nie uległy zmianie w stosunku do OSJ v0.5.0a18.

2. Zapisy gry

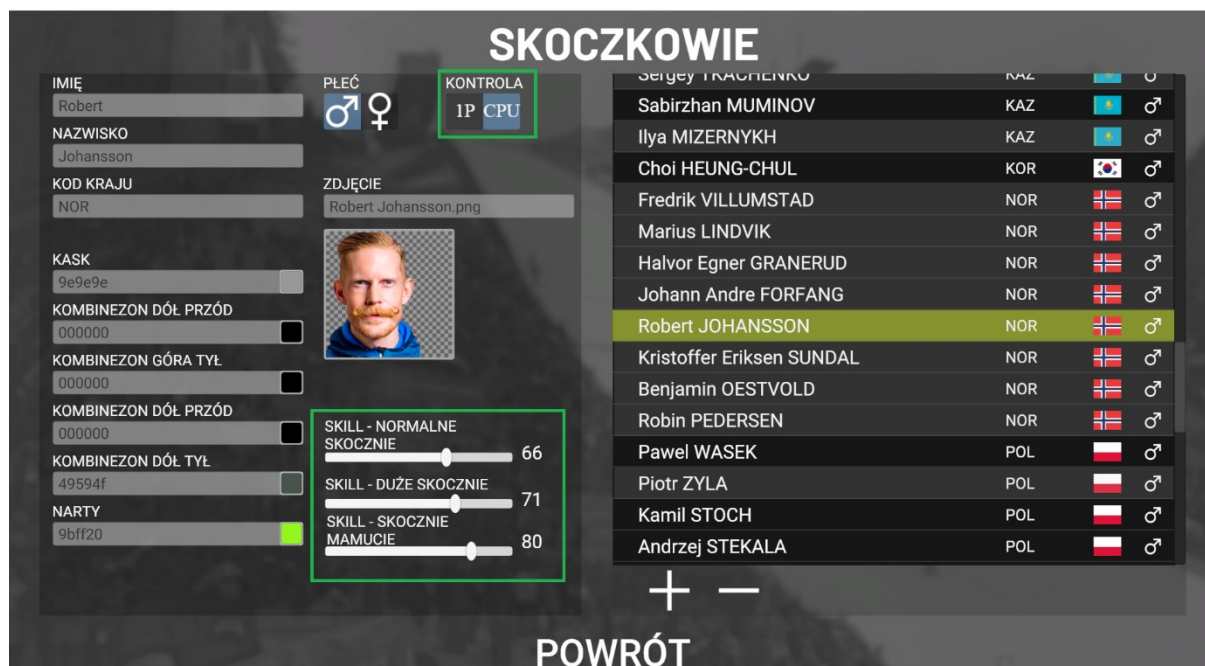
Na bazie stworzonych kalendarzy możemy tworzyć nowe zapisy gry. Na screenie poniżej na zielono zaznaczone są trzy różne zapisy gry, gdzie wybranym kalendarzem był „World Cup”. Przed stworzeniem każdego z tych zapisów wchodziłem w zakładkę Edytuj > Skoczki, a następnie wybierałem, którzy zawodnicy mają mieć kontrolę CPU, a którzy kontrolę gracza. **Uwaga! Aby informacje dotyczące kontroli 1P/CPU odpowiednio się zapisały, za każdym razem po stworzeniu nowego zapisu gry należy rozegrać na nim przynajmniej jeden konkurs przed stworzeniem następnego.** A więc jeśli chcemy równocześnie rozgrywać trzy zapisy gry zaznaczone na zielono, należy zachować następującą kolejność czynności.

1. W zakładce Edytuj > Skoczki kontrolę Stocha ustawiamy na 1P, a wszystkich pozostałych skoczków na CPU.
2. Tworzymy zapis gry „PŚ2425 Stoch” na bazie kalendarza „WorldCup” i rozgrywamy przynajmniej jeden konkurs.
3. Wracamy do zakładki Edytuj > Skoczki i zmieniamy kontrolę z CPU na 1P dla innych Polskich skoczków.
4. Tworzymy nowy zapis gry „PŚ2425 Polska” na bazie kalendarza „WorldCup” i rozgrywamy przynajmniej jeden konkurs.
5. Wracamy do zakładki Edytuj > Skoczki i zmieniamy kontrolę z 1P na CPU dla polskich skoczków i z CPU na 1P dla Ryoyu Kobayashiego.
6. Tworzymy nowy zapis gry „PŚ2425 Ryoyu” na bazie kalendarza „WorldCup” i rozgrywamy przynajmniej jeden konkurs.



Możliwa jest zmiana ustawień kontroli 1P/CPU dla istniejącego zapisu gry z co najmniej jednym konkursem, ale wymaga manualnej edycji pliku saves.json.

3. Skoczkowie



Nowości w obszarze edycji skoczków w stosunku do OSJ v0.5.0a18 to kontrola oraz skille. Zawodnicy z wybraną kontrolą CPU na liście po prawej stronie pojawią się na szarym tle. Zawodnicy z kontrolą gracza – na czarnym.

Podobnie jak w DSJ 4, zawodnicy mogą mieć różne skille w zależności od rozmiaru skoczni.

Skille wpływają na wyniki zarówno zawodników CPU jak i sterowanych przez gracza.

Skille oraz kontrola gracza/CPU aktualizowane są przy rozpoczęciu nowego zapisu gry. Jeśli chcielibyśmy je zmienić dla istniejącego zapisu gry, to konieczna jest manualna edycja pliku saves.json (folder gry/Assets/StreamingAssets/saves.json).

4. Skocznie

Edycja i tworzenie skoczni, podobnie jak we wcześniejszych wersja OSJ, odbywa się w pliku hills.json (folder gry/Assets/StreamingAssets/hills.json).

```
"betaA": 0.0,
"b1": 3.3,
"b2": 16.28,
"bK": 36.18,
"bU": 41.67,
"d": 91.2,
"q": 37.3,
"gateStairsTexture": "PlainWhite",
"gateStairsColor": "#636379",
"inrunStairsTexture": "PlainWhite",
"inrunStairsColor": "#BFCAD",
"inrunOuterGuardrailTexture": "PlainWhite",
"inrunOuterGuardrailColor": "#8997A4",
"inrunGuardrailTexture": "Transparent",
"inrunGuardrailColor": "#FFFFFF",
"handRailTexture": "PlainWhite",
"handRailColor": "#FFFFFF",
"inrunConstructionTexture": "PlainWhite",
"inrunConstructionColor": "#8997A4",
"landingAreaGuardrailTexture": "WhitePlanks",
"landingAreaGuardrailColor": "#987257",
"distancePlatesColor": "#112fe7",
"poleTexture": "Default",
"poleColor": "#FFFFFF",
"inrunMinHeight": 4.0,
"poleThickness": 1.0,
"poleSpacing": 200.0,
"gateStairsLeft": true,
"gateStairsRight": false,
"inrunStairsLeft": false,
"inrunStairsRight": true,
"handRail": false,
"inrunStairsAngle": 0.001,
"inrunData": {
  "summerTrack": "SingleTrackGreen",
  "winterTrack": "SnowTrack"
},
"landingAreaData": {
  "metersLow": 0,
  "metersHigh": 0,
  "summerLinesSpacing": 0,
  "summerLinesLow": 0,
  "summerLinesHigh": 0,
  "winterLinesSpacing": 0,
  "winterLinesLow": 0,
  "winterLinesHigh": 0
}
},
{
  "name": "Villach HS98",
  "terrainSteepness": 1.0,
  "time": 1
```

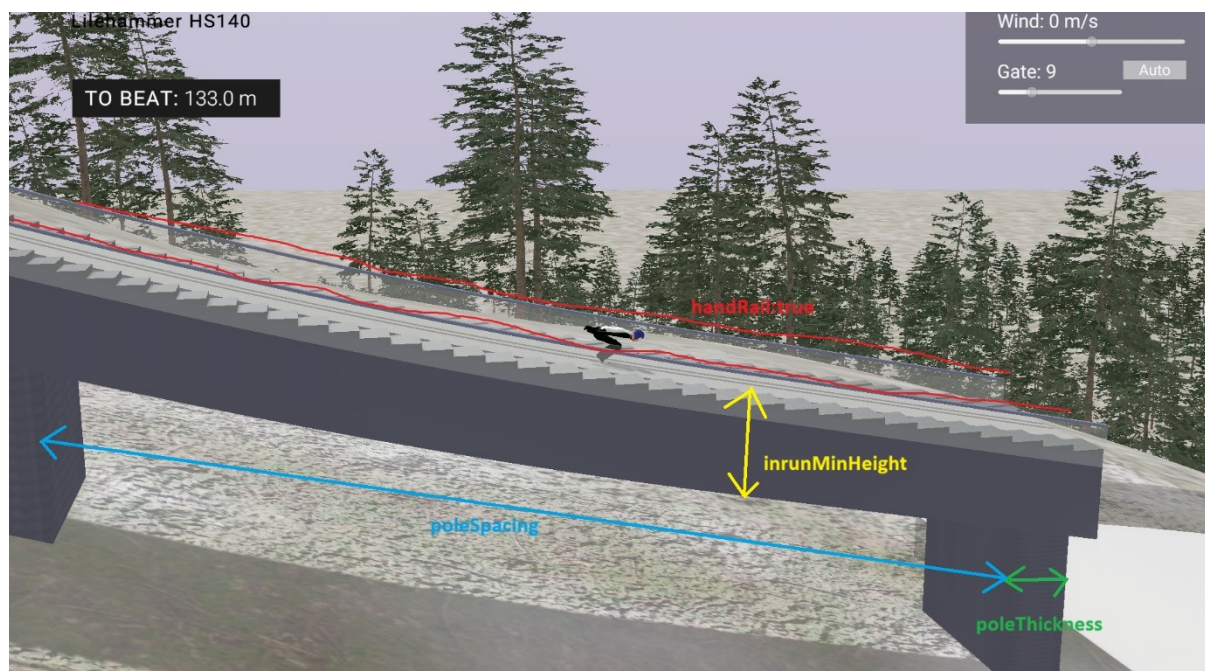
W stosunku do OSJ v0.5.0a18 dodano pola dla tekstur oraz kolorów poszczególnych elementów skoczni, a także cztery nowe elementy konstrukcji:

"inrunMinHeight" – wysokość rozbiegu w jego najcieńszym punkcie.

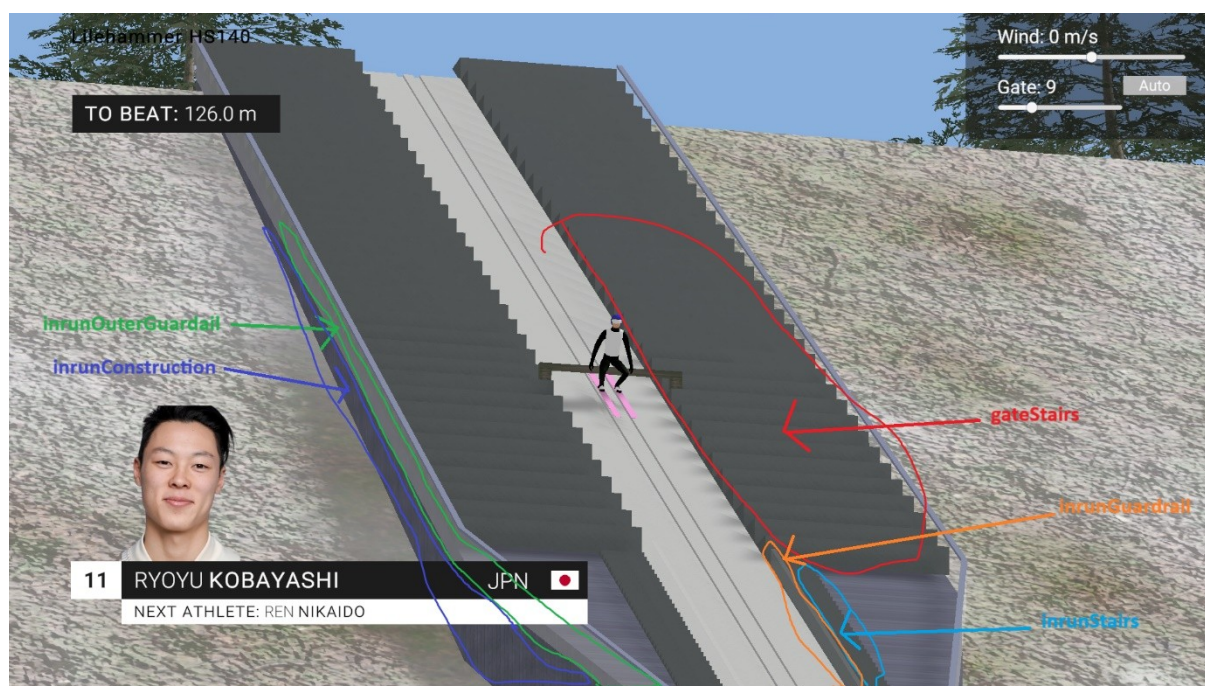
"poleThickness" – grubość podpór podtrzymujących rozbieg

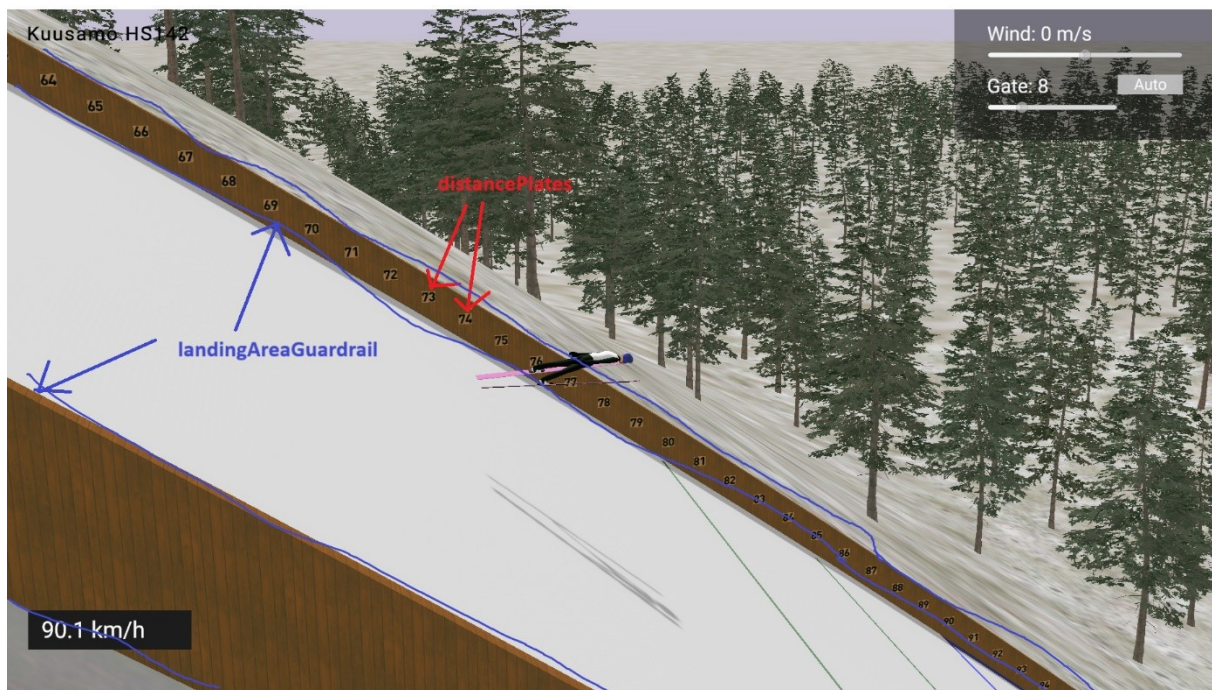
"poleSpacing" – odległość między dwoma kolejnymi podporami

"handRail" – poręcz widoczna na screenie poniżej. Do wyboru są opcje „true” i „false”, gdzie „true” oznacza, że poręcz zostanie wygenerowana, a „false”, że nie zostanie wygenerowana.



Pozostałe elementy, dla który można wybrać teksturę i kolor przedstawione są na obrazkach niżej:





Kolory podawane są w formacie hex. Do wyboru są następujące tekstury dla poszczególnych elementów skoczni:

```
1 reference
public enum GateStairsTexture
{
    Default,
    MetalPlate,
    PlainWhite,
    WhitePlanks
}

1 reference
public enum InrunStairsTexture
{
    Default,
    MetalPlate,
    PlainWhite,
    WhitePlanks,
}

1 reference
public enum InrunOuterGuardrailTexture
{
    Default,
    Transparent,
    WhitePlanks,
    PlainWhite,
    Glass,
    ThickGlass
}

1 reference
public enum InrunGuardrailTexture
{
    Default,
    Glass,
    WhitePlanks,
    PlainWhite,
    Transparent
}
```



```

public enum InrunConstructionTexture
{
    Default,
    DefaultWhite,
    WhitePlanks,
    MetalPlate,
    PlainWhite,
    PlainMetallic,
    ConcreteWhite,
    MetalStrips
}

1 reference
public enum HandRailTexture
{
    PlainWhite,
    PlainMetallic,
    WhitePlanks
}

1 reference
public enum LandingAreaGuardrailTexture
{
    Default,
    DefaultPlanks,
    WhitePlanks,
    Glass,
    ThickGlass,
    SuperThickGlass,
    Transparent,
    PlainWhite
}

4 references
public enum PoleTexture
{
    Default,
    PlainWhite,
    Metal,
    WhitePlanks
}

```

Nowe skocznie można dodawać poprzez wklejenie danych skoczni w odpowiednim alfabetycznie miejscu w pliku hills.json. Warto przedtem wykonać kopię zapasową tego pliku, również pod kątem poprawnego działania rozpoczętych zapisów gry.

5. Ustawienia



Nowe elementy w ustawieniach to dwa suwaki po prawej stronie.

Poziom losowości wyników CPU – im większa wartość w tym polu, tym bardziej odległości CPU mogą odbiegać od tych określonych przez ich skille.

Prawdopodobieństwo opadów śniegu – szansa na pojawienie się w czasie konkursu padającego śniegu. Śnieg testowany był głównie na kamerze F2 i to również jest sugerowana kamera do korzystania z niego.