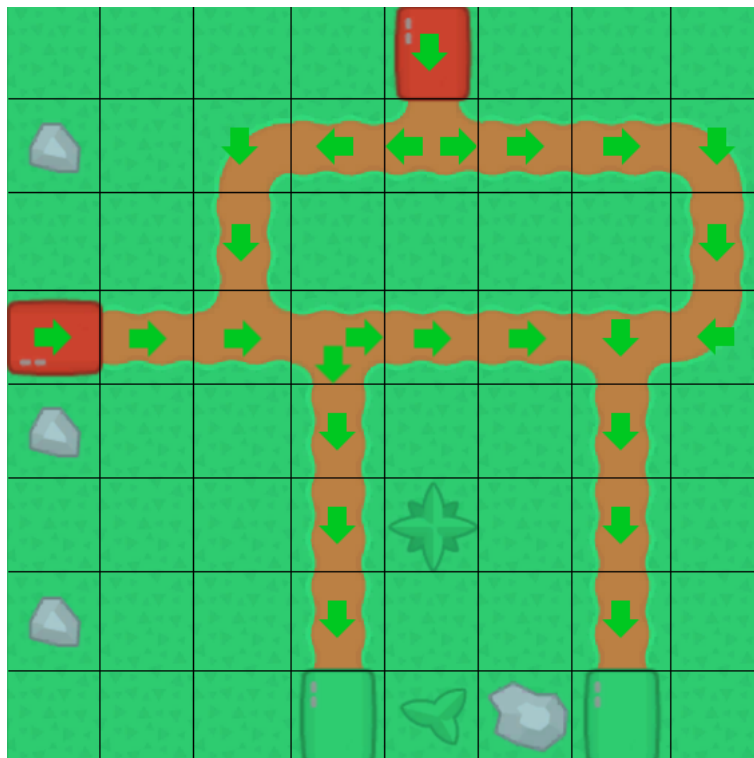


ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΠΙΠΕΔΩΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ

Μία από τις δυνατότητες που υποστηρίζονται είναι η δημιουργία επιπέδων τα οποία μπορεί ο παίξει ο χρήστης στο Survival mode. Τα επίπεδα αυτά αποθηκεύονται μέσα στον φάκελο CustomLevels ο οποίος βρίσκεται στον ίδιο κατάλογο με το .exe του παιχνιδιού. Κάθε αρχείο με κατάληξη .ptl αντιπροσωπεύει ένα επίπεδο.

Name	Date modified	Type	Size
HELLO WORLD.ptl	29/5/2017 1:37 μμ	PTL File	1 KB
TEST.ptl	29/5/2017 1:37 μμ	PTL File	10 KB

Πριν ξεκινήσετε να δημιουργείτε το δικό σας επίπεδο είναι σημαντικό να κατανοήσετε την δομή των χαρτών. Ο χάρτης αποτελείται από πλακίδια. Καθένα από αυτά γνωρίζει ποιο πλακίδιο είναι επόμενο/α δημιουργώντας έτσι τη ροή του χάρτη.

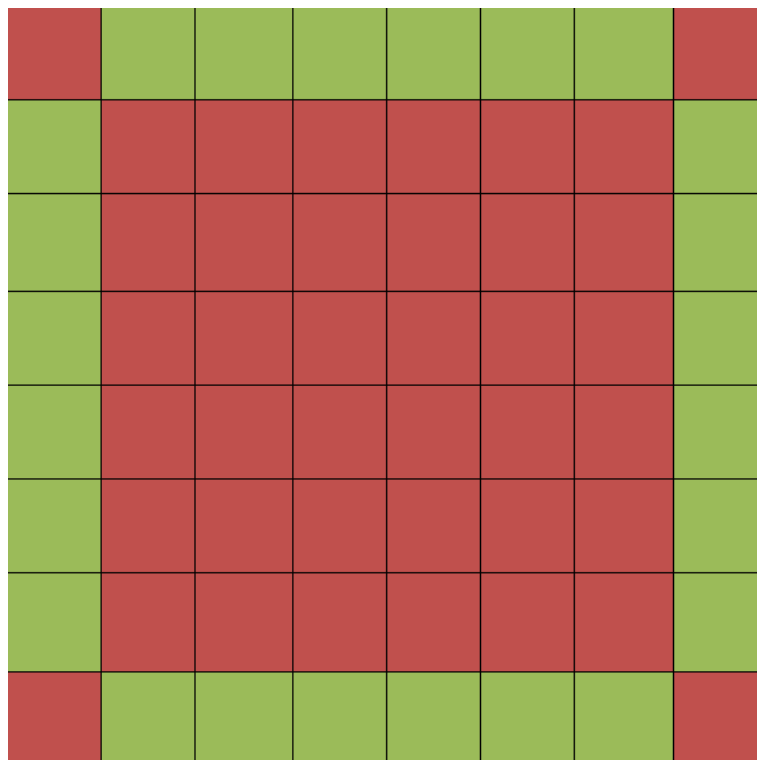


Αυτή η πληροφορία δίνεται στα πλακίδια με τη μορφή ενός ή περισσότερων χαρακτήρων που υποδηλώνουν είτε ότι είναι πλακίδιο στο οποίο δεν υπάρχει μονοπάτι, είτε -σε περίπτωση που υπάρχει μονοπάτι- η τοποθεσία του επόμενου πλακιδίου/ων σε σχέση με το τρέχον καθώς και ένας ειδικός χαρακτήρας στην περίπτωση που το πλακίδιο είναι

αφετηρία ή τέλος της πίστας. Αν ένα πλακίδιο έχει 2 ή 3 πλακίδια ως επόμενα, οι εχθροί θα ακολουθήσουν τυχαία μία από τις διαδρομές.

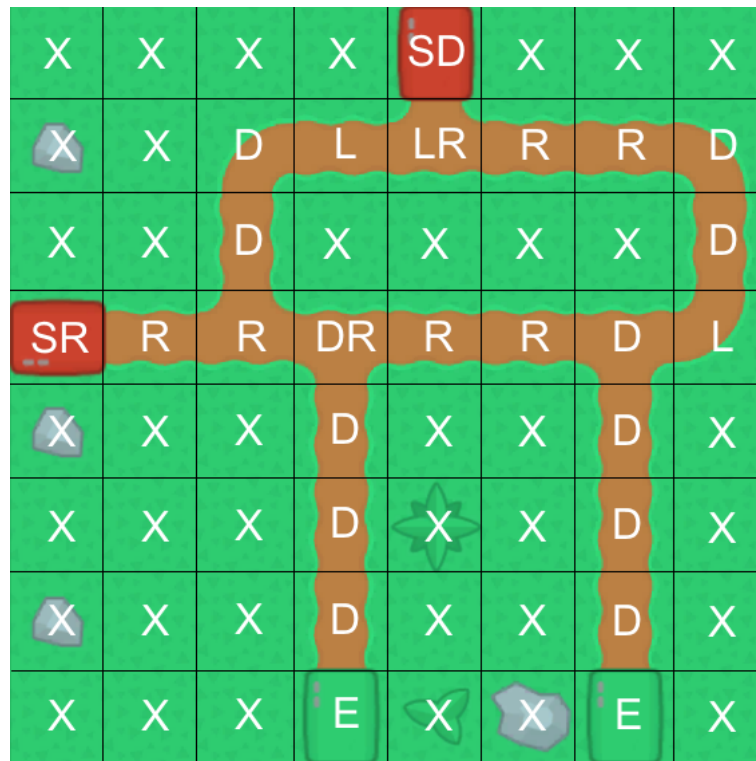
ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ	ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΣ
X	Κενό πλακίδιο
U	Επάνω
D	Κάτω
L	Αριστερά
R	Δεξιά
S	Αφετηρία
E	Τέλος

Αν ένα πλακίδιο έχει την πληροφορία X η E δεν μπορεί να έχει καμία άλλη πληροφορία πάνω του. Ένα πλακίδιο με την πληροφορία S πρέπει οπωσδήποτε να έχει τουλάχιστον μία πληροφορία κατεύθυνσης(πορτοκαλί).Κάθε χάρτης πρέπει να έχει τουλάχιστον ένα πλακίδιο με τον χαρακτήρα S και τουλάχιστον ένα πλακίδιο με την πληροφορία E. Τα πλακίδια που έχουν αυτή την πληροφορία πρέπει να βρίσκονται στις άκρες του χάρτη, και όχι στις γωνίες του.



Στο παραπάνω σχήμα, ο χρήστης μπορεί να τοποθετήσει την πληροφορία S και E μόνο στα πράσινα πλακίδια.

Προκειμένου λοιπόν να δημιουργηθεί ο χάρτης που αποτυπώθηκε παραπάνω, η πληροφορία κάθε πλακιδίου πρέπει να είναι η εξής:



Σημείωση: Οι πέτρες και τα φυτά μπαίνουν τυχαία για να αυξήσουν την δυσκολία το replayability, και δεν είναι κάτι που εσείς ως παίκτης ελέγχετε.

Όταν καταλήξετε σε μία τέτοια μορφή του επιπέδου σας, ανοίξτε έναν επεξεργαστή κειμένου όπως το notepad και περάστε την παραπάνω πληροφορία σε μορφή κειμένου, αφήνοντας ένα κενό μεταξύ των πλακιδίων. *Προσοχή:* μην βάλετε κενό μετά το τελευταίο πλακίδιο κάθε σειράς, αλλά πατήστε enter για να αλλάξετε γραμμή. Ο παραπάνω χάρτης θα έχει την εξής μορφή:

X X X X S D X X X

X X D L R L R R D

X X D X X X D

S R R R R D R R D L

X X X D X X D X

X X X D X X D X

X X X D X X D X

X X X E X X E X

Σημείωση: Η σειρά με την οποία δίνεται η πληροφορία για τα πλακίδια που έχουν πάνω από ένα χαρακτήρα δεν έχει σημασία(π.χ. Το RL είναι το ίδιο με το LR).

Αποθηκεύστε το αρχείο στο φάκελο CustomLevels δίνοντας του το όνομα που επιθυμείτε και την κατάληξη .ptl για να αναγνωριστεί από το παιχνίδι. Το αρχείο του παραδείγματος βρίσκεται στο φάκελο CustomLevels ως Example.ptl. Αν έχετε ακολουθήσει σωστά τις οδηγίες και ο χάρτης σας έχει αποδεκτή ροή(δηλαδή δεν υπάρχουν πλακίδια που να μην οδηγούν πουθενά και επίσης υπάρχει διαδρομή από την αφετηρία ως το τέλος) το επίπεδο θα εμφανιστεί στη λίστα του Survival και θα μπορέσετε να παίξετε.

Το αTEAMo Team σας εύχεται καλή διασκέδαση!