


[RPG]Guild 게임 자료실

https://cafe.daum.net/rpgguild

최신글 보기 | 인기글 보기 | 이미지 보기 | 동영상 보기

카페정보

[RPG]Guild 게임 자료실

 실버 (공개)

카페지기 **부재중**

회원수 **545**

방문수 **13**

카페애플 **1**

목록

이전글

다음글

스타1 - 스타에디트(chk)

Hex로 보는 scenario.chk 제 1 편 - 단락 분석



rpgkdh 추천 0 조회 14,613 06.05.09 20:39 댓글 16

Hex로 보는 scenario.c

최신글 보기

카페 공지

카페 Q&A

회원 게시판

하고 싶은 말

개소리 알알

SC Beta 12.24.97D

스타1 - 베타 버전?

스타1 - 베타 자료실

Blizzard (StarCraft)

[공략] 공략& 리뷰

[공략] 유닛 컨트롤

[공략] 스타 실험실

스타1 - 스타에디트(chk)

스타1 - 스타에디트(AI)

스타1 - 스타에디트(MOD)

스타1 - 스타에디트(EUD)

스타1 - 스타에디트(번역)

스타1 - 스타에디트(맵)

스타1 - 유틸 자료실

스타1 - 드래프트 자료

scenario.chk 파일은 각 scx/scm 파일의 staretit\scenario.chk 경로에 포함되  
추출하려면 WinMPQ, MPQView, MPQ2k 등등.. 을 사용하시고,  
chk파일의 편집은 자료실의 hex스위크샵이나 울트라에딧을 사용하세요.  
이걸 마스터하면, 에디터없이도 맵을 만들 수 있습니다.. 그럴 사람이 있을리가 없지만  
글만으로는 이해하기 쉽지 않습니다. 아무 scenario.chk 파일이든 열어놓고 직접 보  
그렇게 하기 쉽도록 간단한 단락 앞부분 그림도 넣어놨습니다.

▶ 최근에 수정한 내용 ◀

(그 이후..) 오타 수정

(2006. 08. 09) 각 버전별 단락이름 및 존재여부, beta 12.24.97 D 내용 추가

(2006. 05. 08) MTXM, DD2 내용 추가

(2006. 05. 05) 전체적인 내용 수정

(2006. 04. 11) ISOM 단락 길이 계산법 수정

(2006. 03. 16) MASK, TRIG, MBRF 내용정리 표 추가

(2006. 02. 02) 표 수정

(2006. 01. 25) STR, MTXM 단락 내용 추가

(2006. 01. 16) ERA 단락 내용 추가

(2005. 12. 17) UNIT 단락 내용 수정