

mud lecture

## [Rock lecture] 7. Playing with tilesets (2) - Attempting to apply custom tilesets 1



why do you ask

2014. 2. 5. 10:47

add neighbor



Today's goal is as you can see above.

whyask37's blog

To make something like the above

We need to create a new tileset for the tiles used above.

So, I made (extterrain2.zip) like the attached file.

(refer to extterrain2\_exe.zip for exe)

To be honest, except for programmers, I don't think you have much interest in the principles of this program.

But let me just explain

1. Collect all used tiles.
2. Also collect Group 0 and 1 tiles (Null tiles and Creep tiles) of the original tileset.
3. Collect all megatile and minitile information referenced by these tiles as well.
4. Add them all to something like custom.vx4.
5. Recreate mtxm according to the newly created custom tileset.

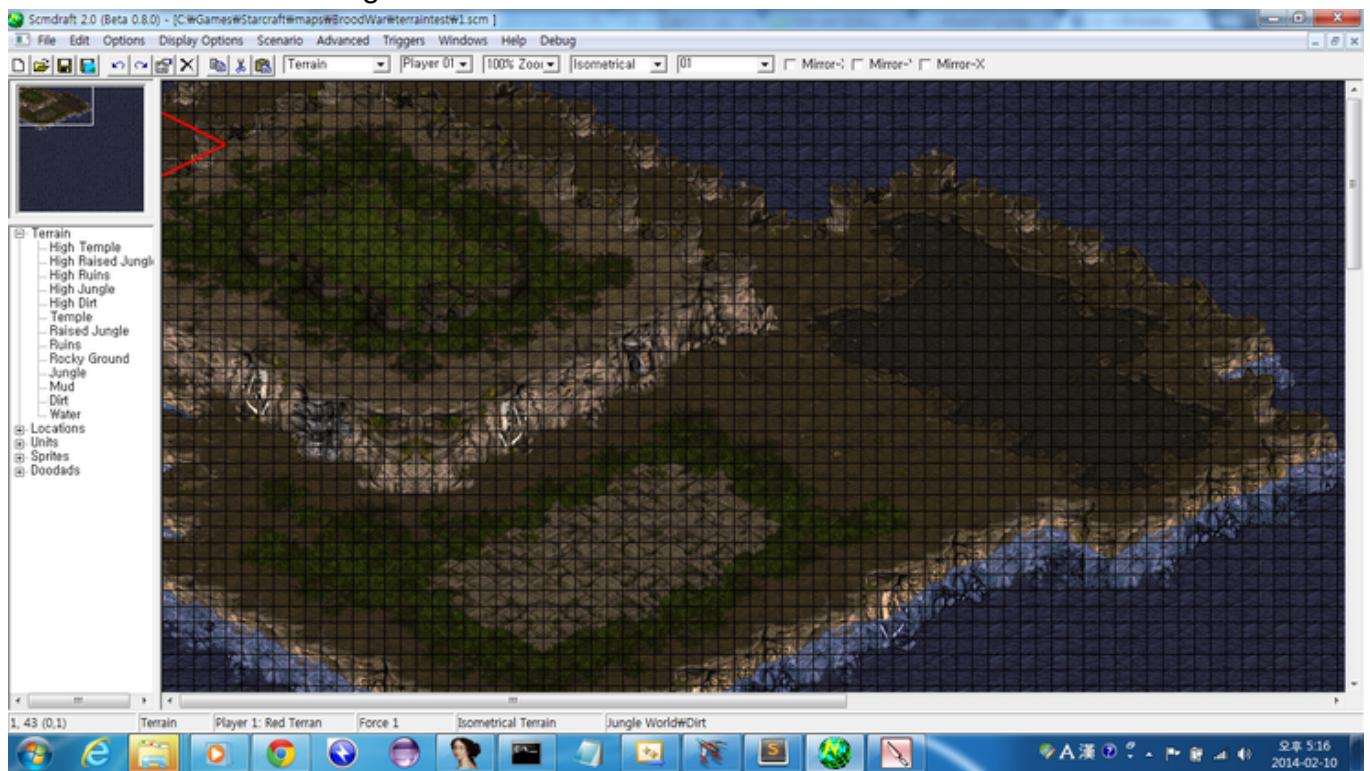
Rather than looking at the code, it seems more convenient to read the outline above and write the code from scratch...

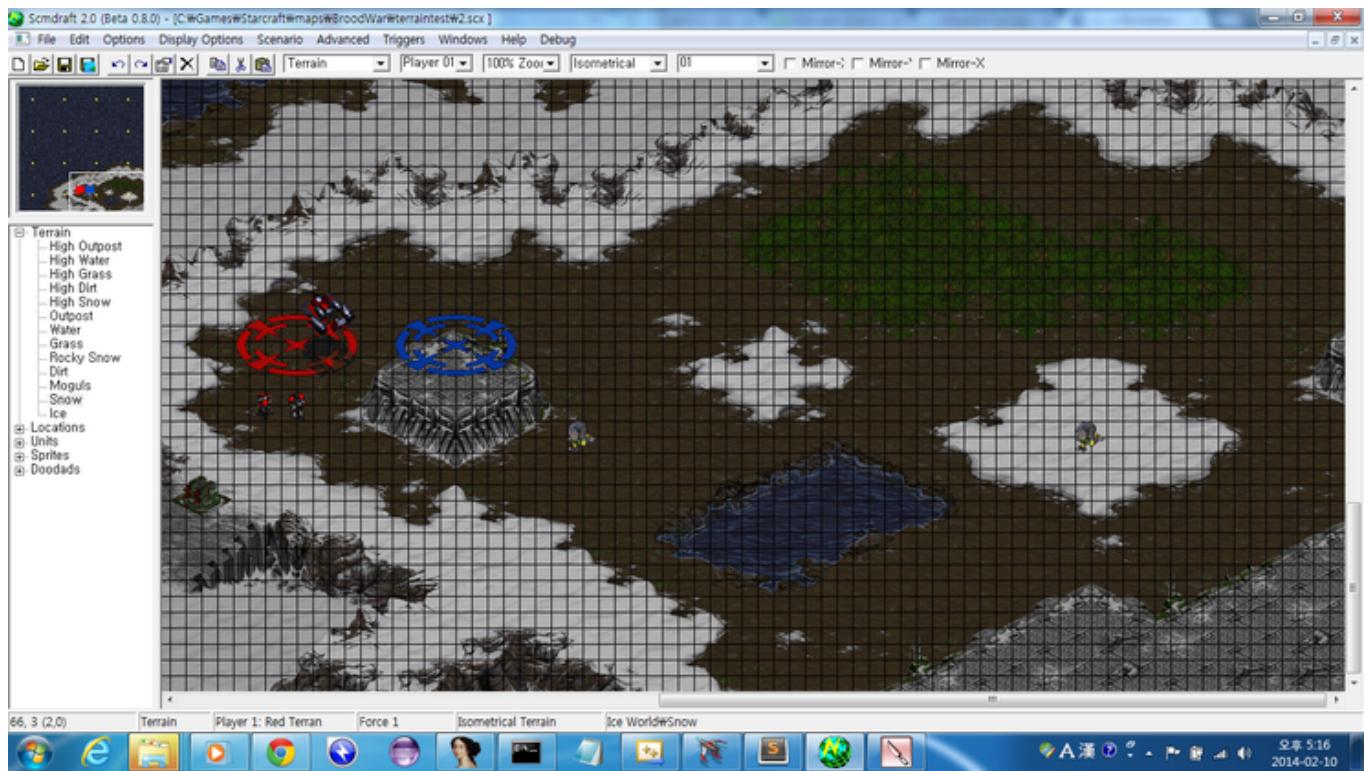
The code has no comments.

-----

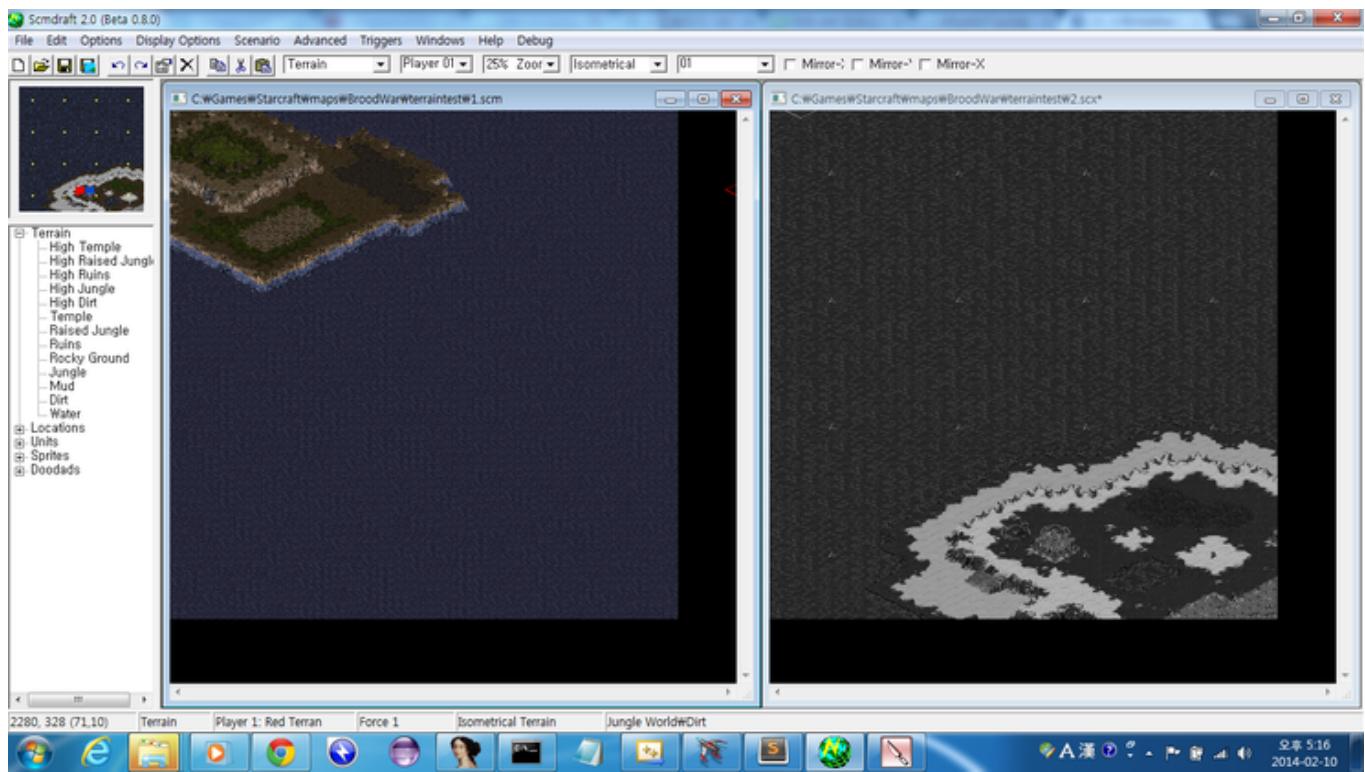
Here's how to use it: Basic chk knowledge is required.

1. First make the following.

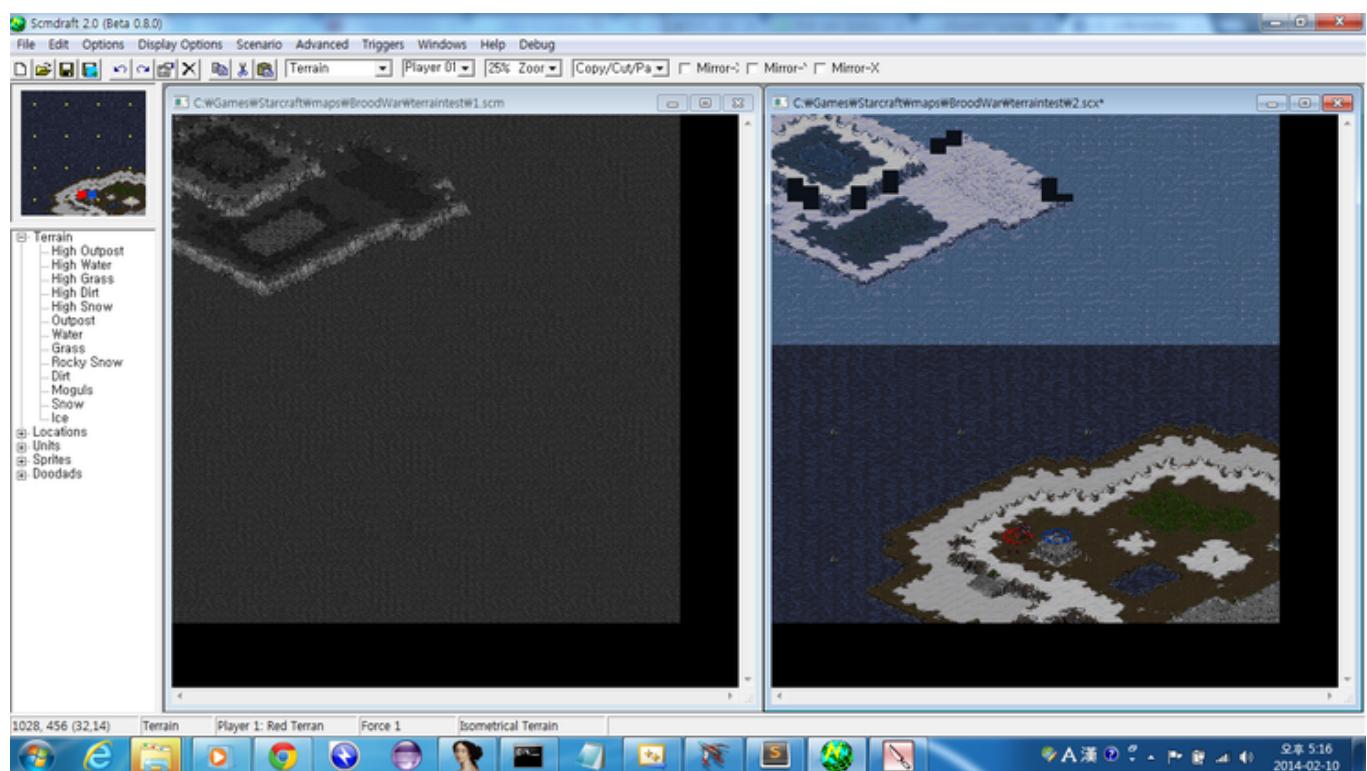
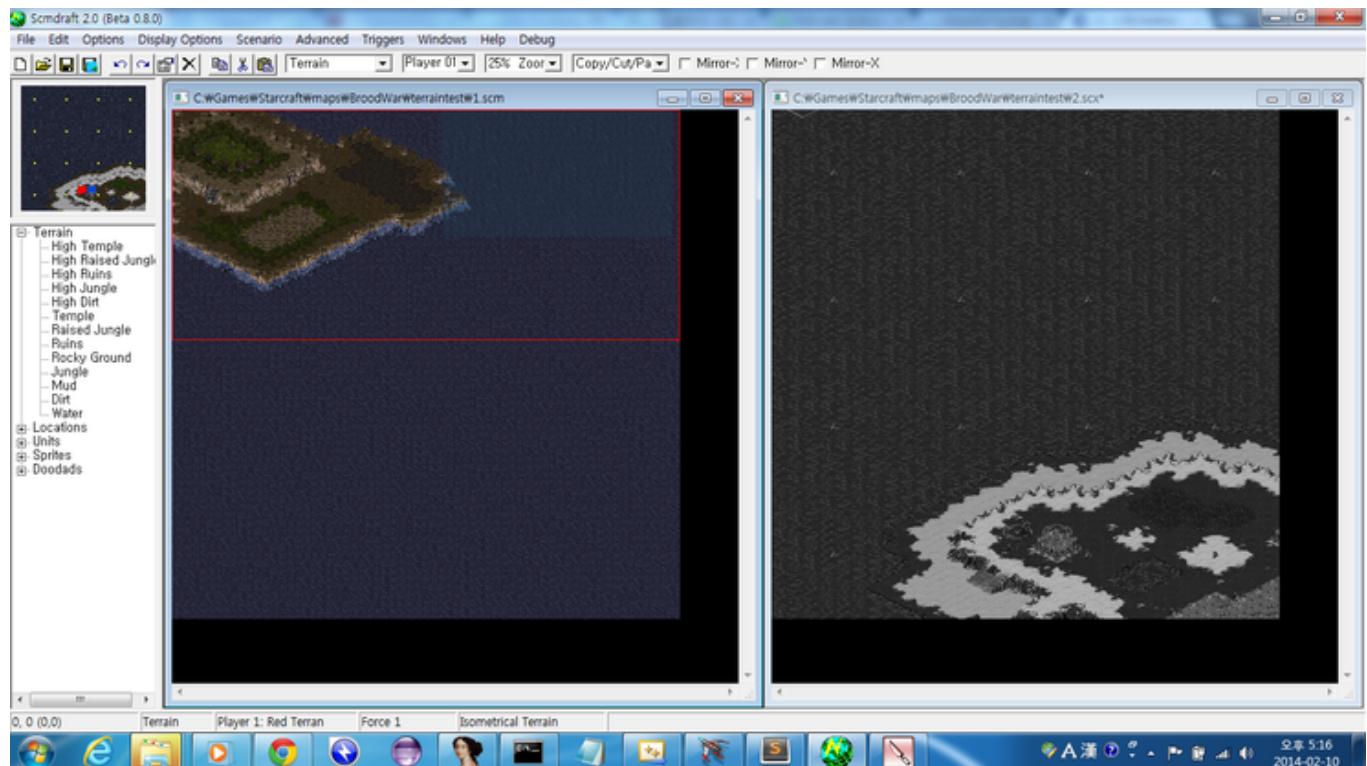


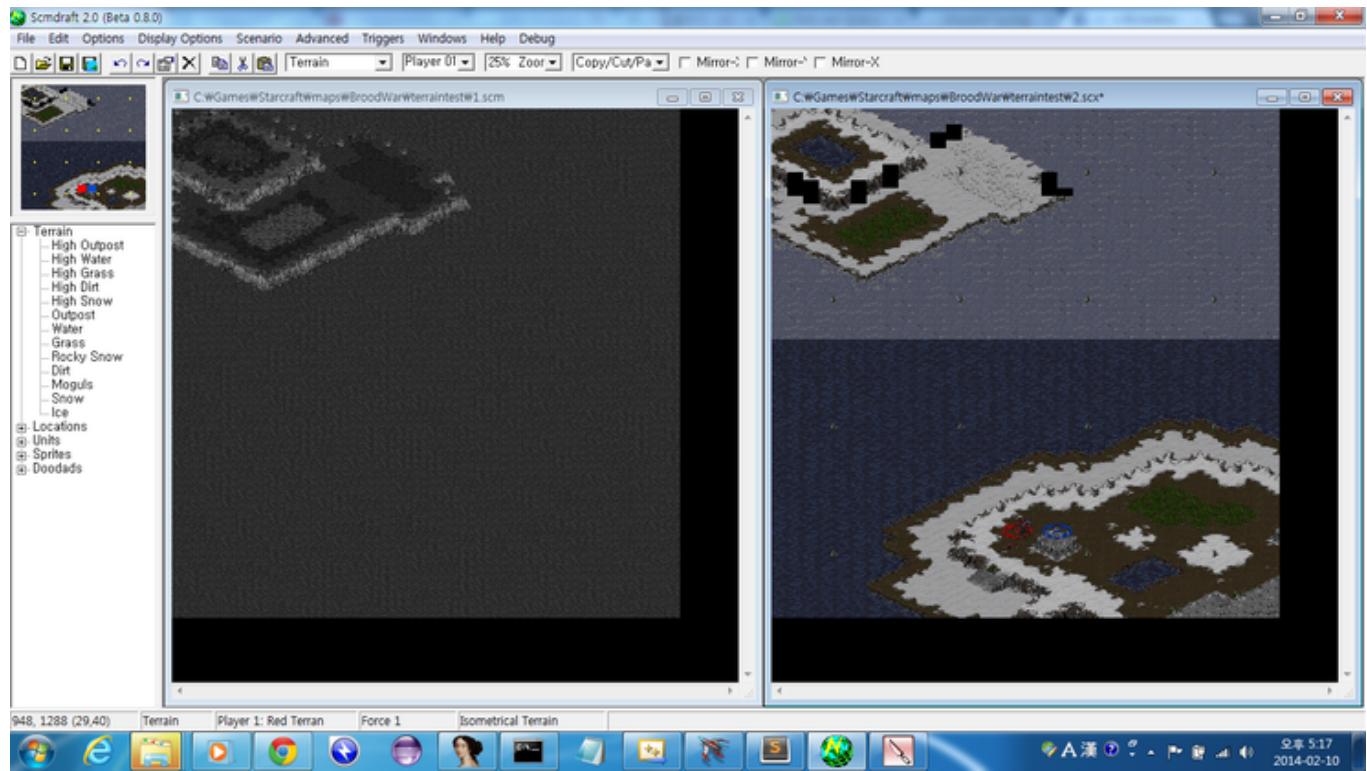


like. Now open it like this



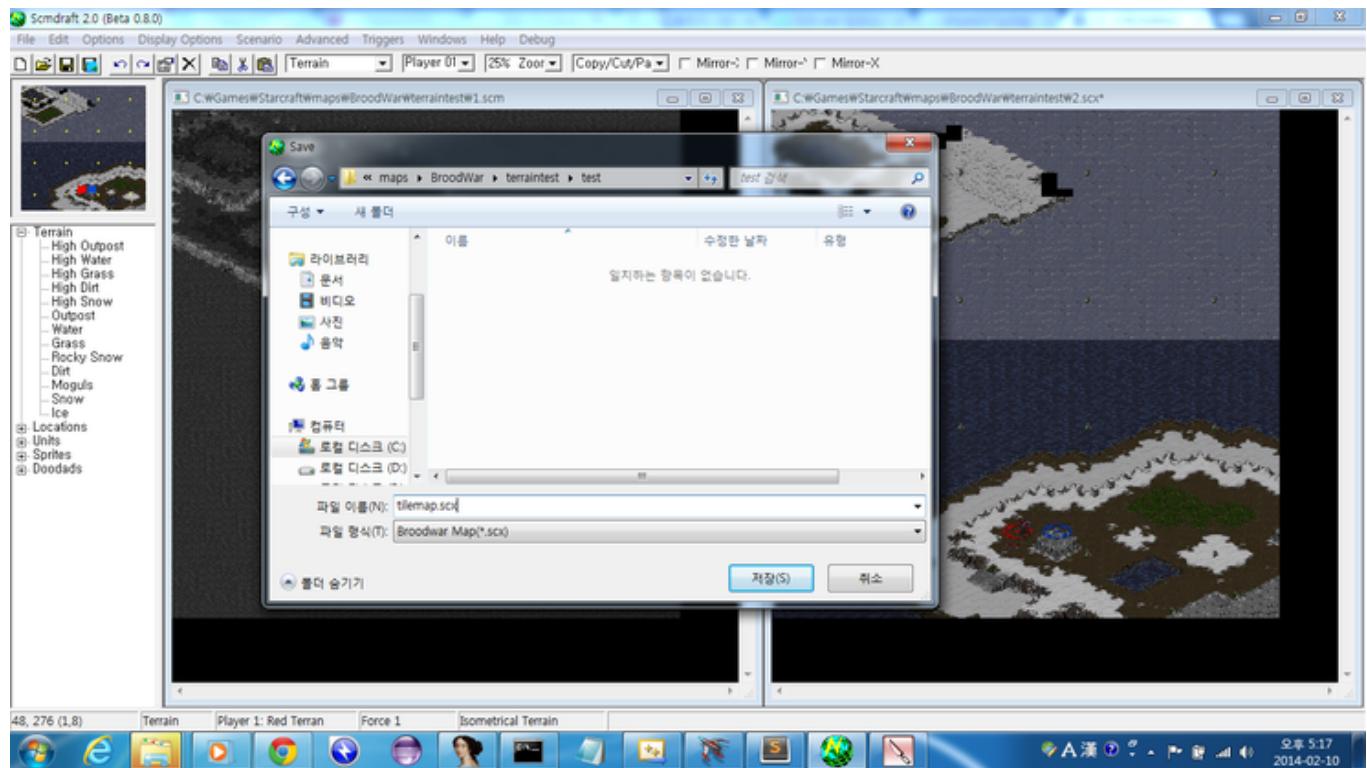
Good luck!





That's great.

Now write it as tilemap.scx. It then selects a group of tiles according to the following table.



Source: <http://www.staredit.net/starcraft/CHK#ERA>

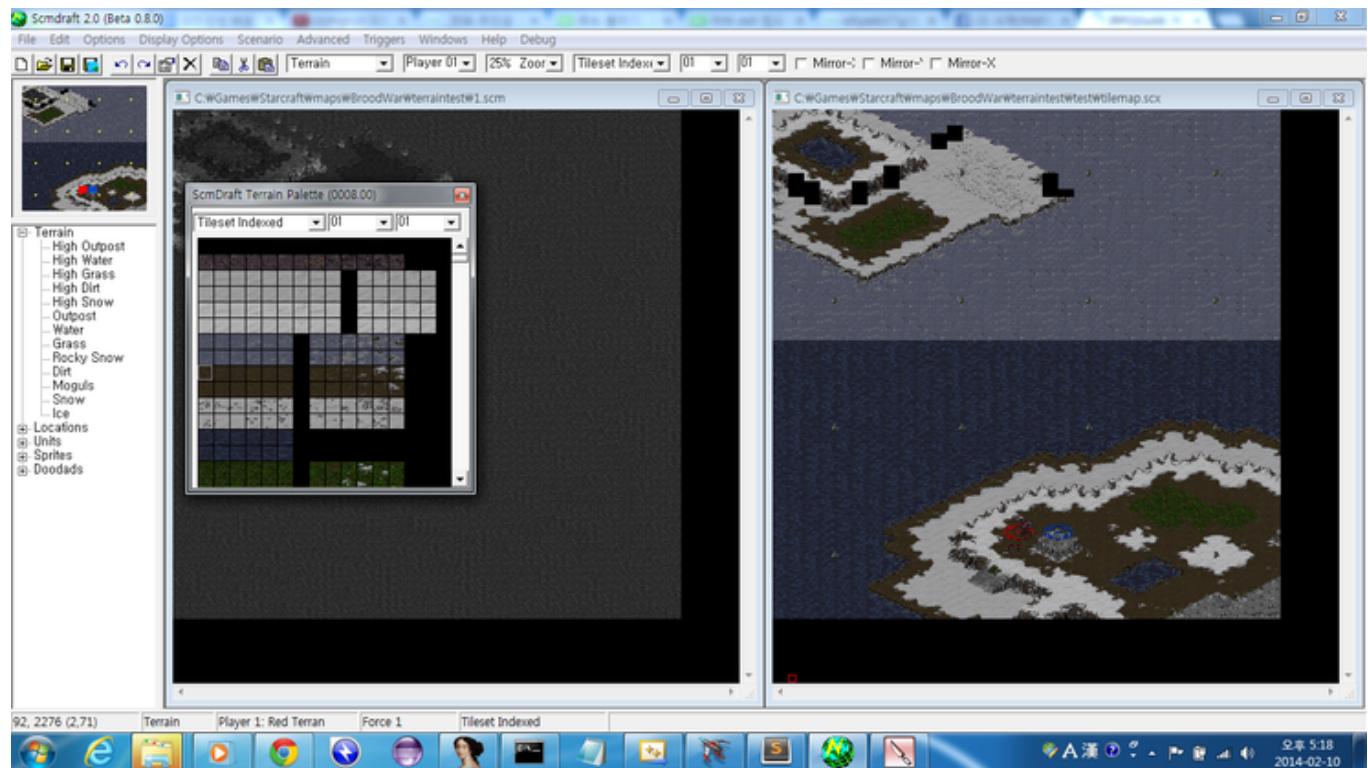
**whyask37's blog**

**02** - Installation**03** - Ashworld**04** - Jungle**05** - Desert**06** - Arctic**07** - Twilight**08+** - Loop

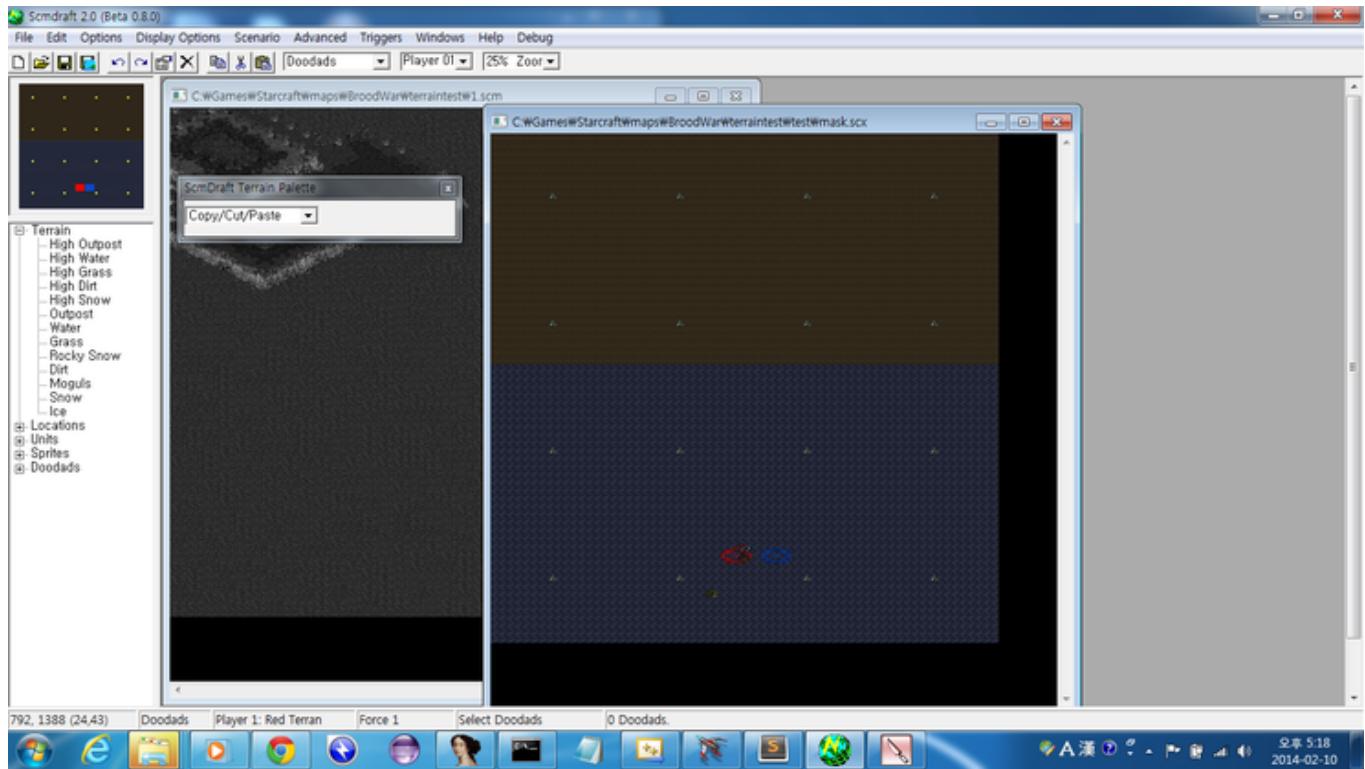
For example 1.scm has the Jungle World tileset

2.scx was made using Ice World (Arctic) tileset

Using tile groups  $4 * 2 = 8$ ,  $6 * 2 = 12$ , respectively



Fill in as follows. (Based on Ice Terrain, each tile group points to Dirt and Water)



So, if you save it, it will be saved as mask.scx.

Just by using the program, you will feel a tremendous amount of pressure.

It's a bit annoying, but I made it simple on my own.

How to use the program, just because it's written this long doesn't mean it'll take more than 20 minutes. This is a short but strong second half. I think it will take an hour to write the second half.

then

The tile values will be stored in the MTXM paragraph of tilemap.scx.

The MTXM paragraph in mask.scx will tell you which tileset each tile is in.

MTXM paragraphs have terrain (tilemap) information for each map. It is a two-dimensional array of unsigned shorts.

Simply put, if you just copy the MTXM, you can copy the terrain as it is.

Using these two MTXMs

- What is the tile value of the tile at each coordinate?
- 각 좌표의 타일이 어느 타일셋에 속하는지

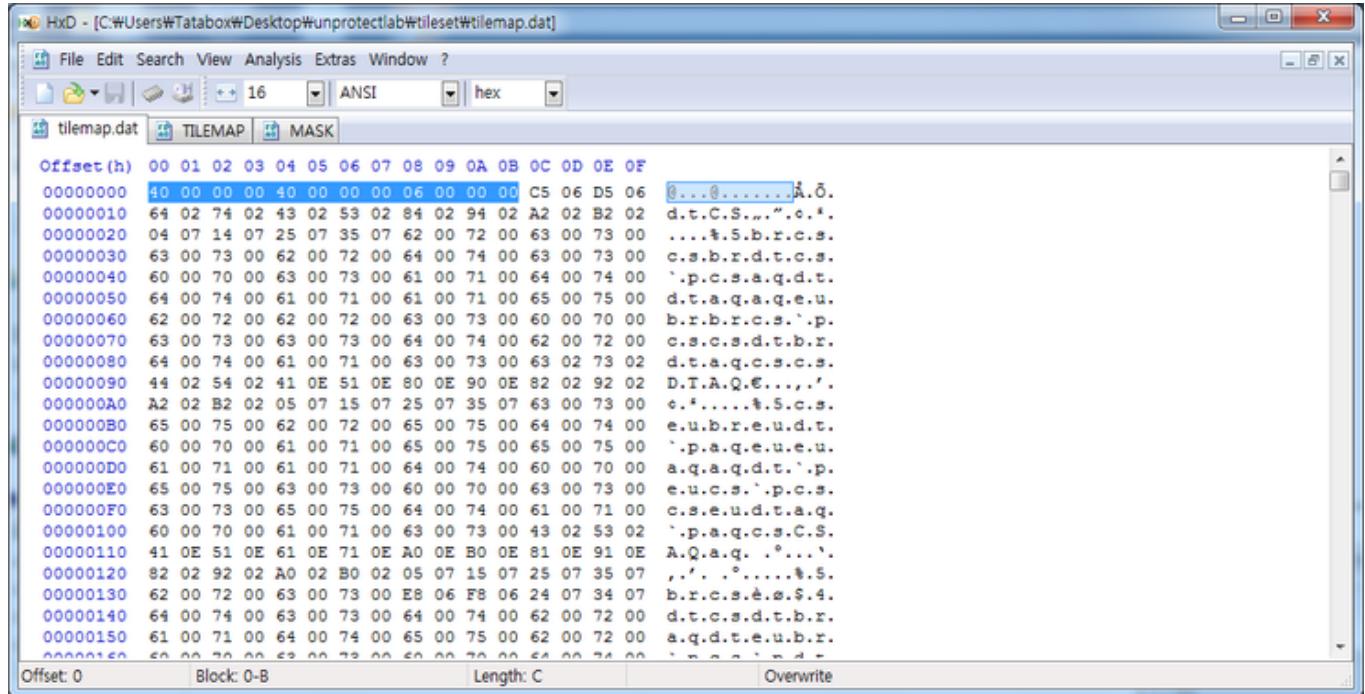
두 맵에서 scenario.chk 추출하시고 MTXM 단락 뽑아내고 (<http://blog.naver.com/whyask37/140205602973> 와 동일한 방식 )

헥스 에디터로 다음 포맷과 같이 만듭니다.

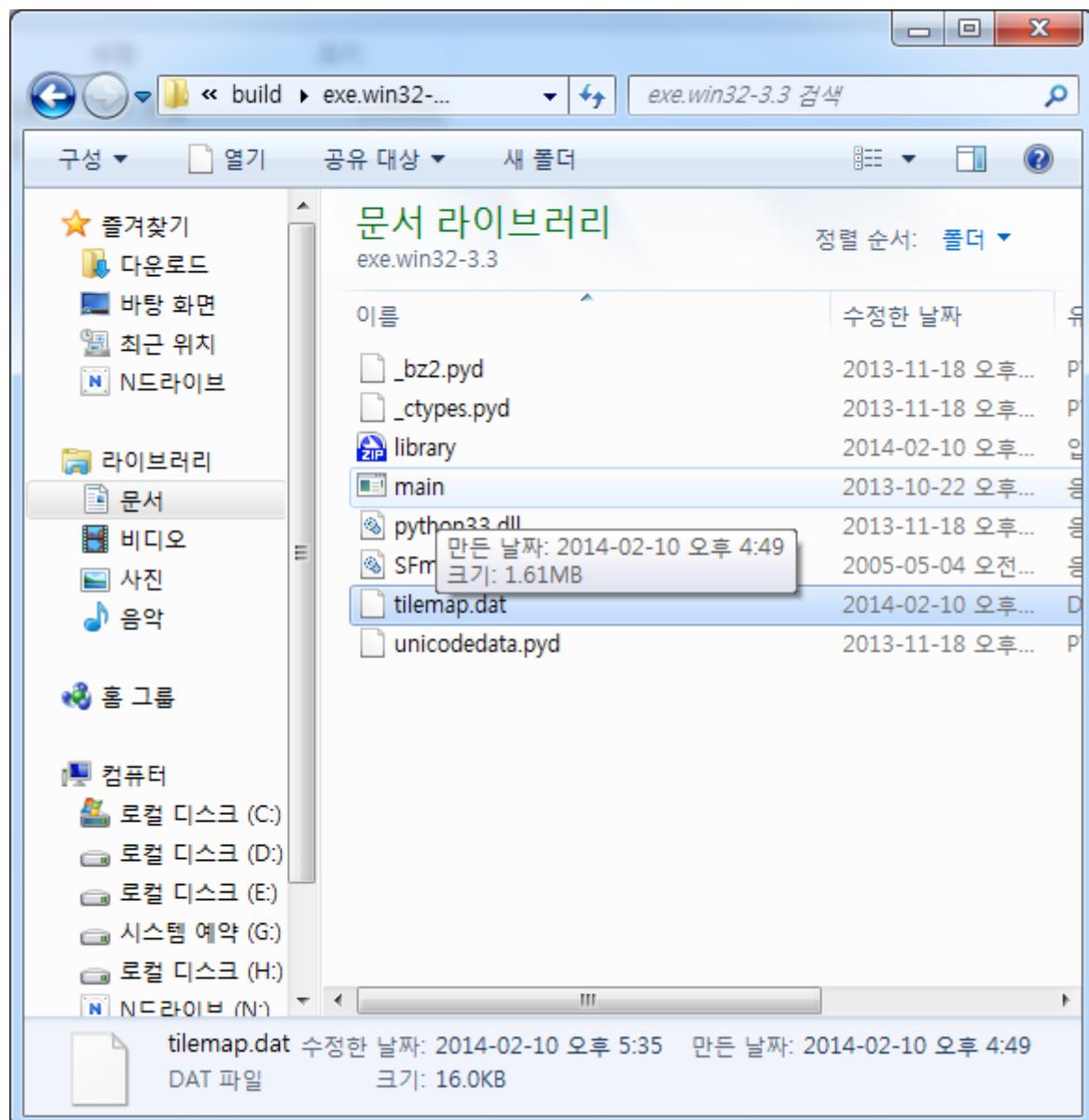
[dimw][dimh][타일셋][tilemap.scx의 MTXM][mask.scx의 MTXM]

dimw, dimh, 타일셋은 각각 4byte로 적으시면 되고

제 경우에는 map dimension이 64 \* 64였고 최종 타일셋을 Ice World (06)으로 잡을거니까  
다음과 같이 되겠죠. 님들은 님들 알아서.



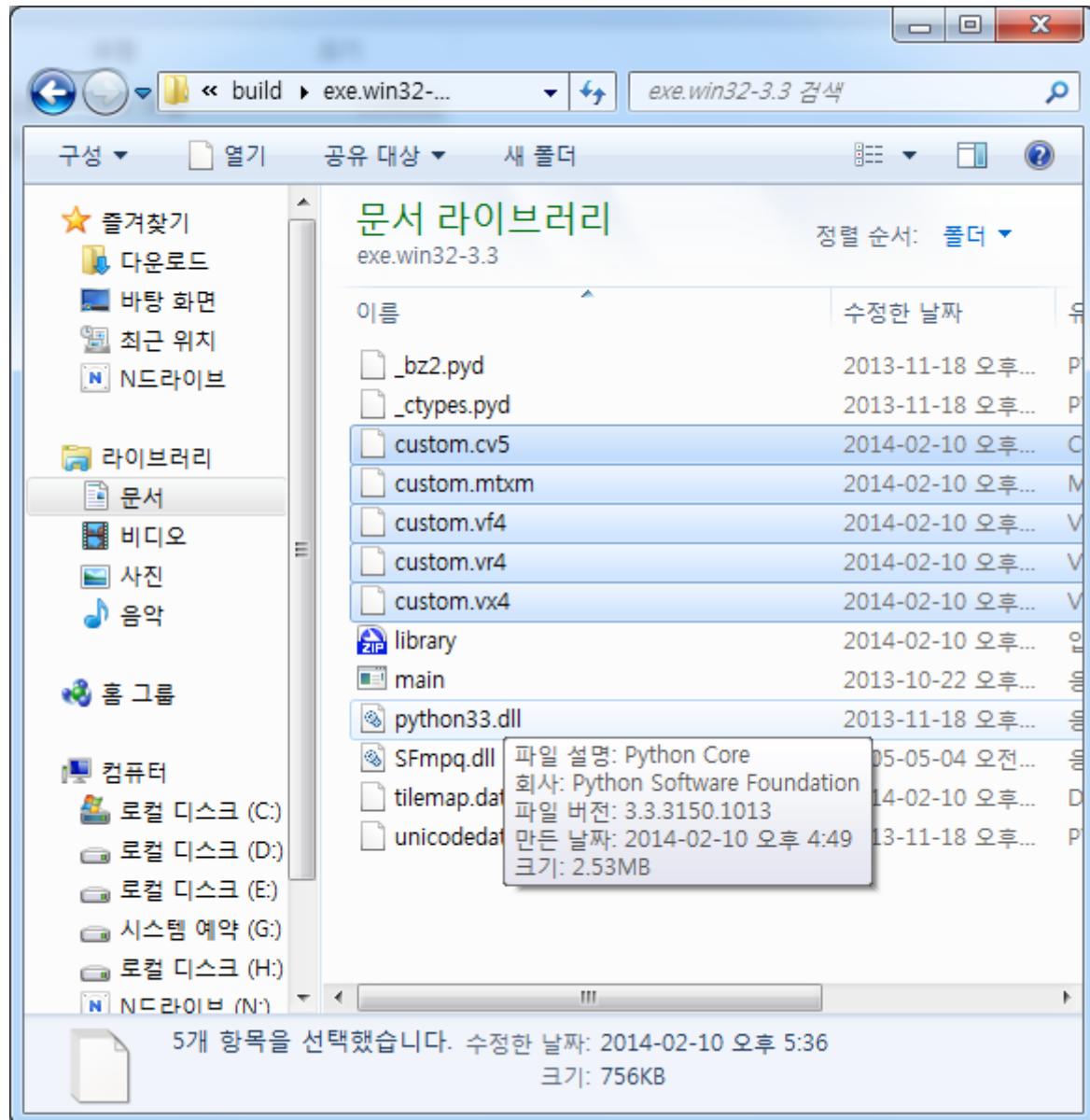
그래서 tilemap.dat를 저장하고 extterrain2\_exe.zip 압축 폴더에 복붙하고 main.exe 실행시키면 아래  
와 같이 되요.



The screenshot shows a Windows command-line window with a blue title bar. The title bar text is "C:\Users\Tatabox\Documents\Python\extterrain2\build\main.exe". The window itself has a black background and contains white text representing the log output of a tileset building process. The text includes messages like "Reading tileset data", "Parsing input file", "Collecting used tiles.", etc., followed by statistics such as "403 tile groups collected", "956 megatiles collected", and "10696 minitiles collected". It also shows the creation of various files like VR4, UX4, UF4, CU5, and MTXM, and finally "Tileset built. Writing payload" and "Payload generated. See custom.\*". At the bottom, it says "Press Enter to exit.".

```
Reading tileset data
Parsing input file
Collecting used tiles.
Collecting cv5 groups...
- 403 tile groups collected.
Collecting megatiles...
- 956 megatiles collected.
Collecting minatile graphics...
- 10696 minitiles collected.
Creating custom tileset
Building VR4 <Minatile images>
Building UX4, UF4
Building CU5
Building MTXM
Tileset built. Writing payload
Payload generated. See custom.*
Press Enter to exit.
```

콘솔 프로그램이 제일 뽀대나는것같아요



그냥 맵 제작 유틸리티에 올릴걸 그랬나요?

좋아요. 재미있는 타일셋이 만들어졌습니다.

### 첨부파일

- extterrain2.zip : 소스코드
- extterrain2\_exe.zip : cx\_freeze로 exe로 만든 버전.

우리가 지금까지 만든 .cv5, .vf4, ... 등등의 파일들은 arctic.wpe라는 Ice World의 팔레트만 공유하는 새로운 타일셋입니다.

(Extended Ice World라고 해둘까요. 이 맵 전용의 타일셋입니다. 유틸 프로젝트 이름인 extterrain도 extended terrain의 약자고요)

마찬가지로 STR 섹션에 타일셋 관련 정보를 올려주면 될것같습니다.

TileEdit이든 뭐든 파그나 플러그인이 적용되지 않은 모든 드래프트는 위와 같은 방식으로 모두 맵 안에 집어넣을 수 있습니다.

마린 죽는 소리도 아마 sfxdata.tbl을 가르키는 포인터 전부 조작하면 바꿀 수 있을거에요.

아직은 w런쳐에서 맵 실행 후에 이 오프셋들을 제대로 초기화시켜줄것같진 않지만요.

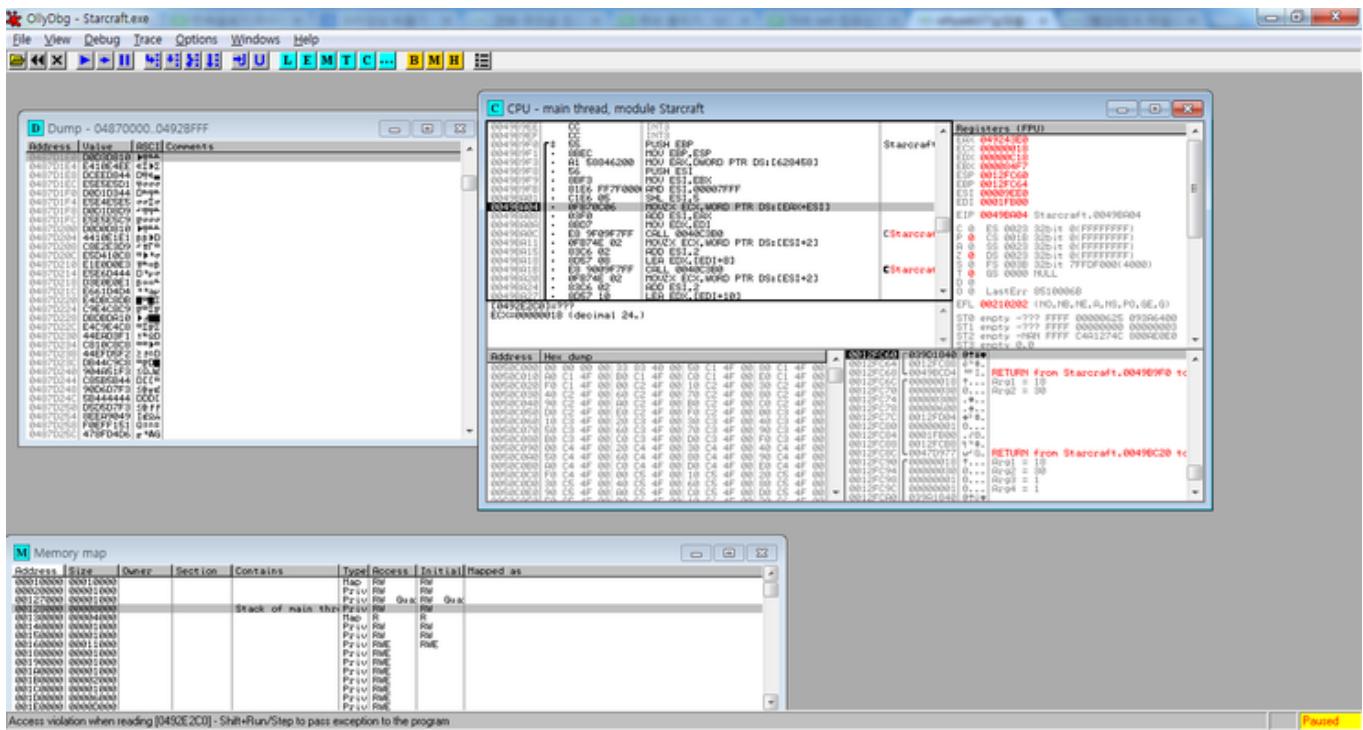
완성된 custom.mtxm을 MTXM 단락에 넣고, cv5, vf4, vr4, vx4 등을 STR 섹션에 넣은 다음에 전 강좌랑 마찬가지로 포인터를 수정하면

포인터 수정 전:



오오오 뭔가 될것같다!

포인터 적용 후:



Access Violation 에러가 뜨네요. 뭔가 문제가 있나봅니다.

스타 자체에 대한 리버싱이 더 필요할것같네요. 일단 이것부터 해결해보도록 합시다.

(3)에서 이어집니다.

지금까지의 과정은 test.zip에 담아뒀습니다.

프로그램에 문제가 있는 것이 아니냐, 라는 분들이 있으실지도 모르겠습니다. 없어요.  
드래프트에 cv5 vf4 등등 적용시키면 대략 맨 위에 사진과 같이 나올겁니다.

타일셋은 잘 만들어졌는데, 제가 아직 잘 모르는 뭔가가 문제가 있다... 정도입니다.

솔직히 이 부분은 UnitFinder같은 이상한 자료구조가 끼어드는게 힘들어요. 잘 될거에요.  
잘 안되면 트리거 프로그래밍부터 강좌를 진행해서 어떻게든 되게할겁니다. ㄱ-

다음 강좌는 잘 되면 커스텀 타일셋을 완성시킬거고  
못 되면 트리거 프로그래밍으로 바로 넘어갈겁니다.

다음 강좌 기대...는 아직 이르고

**whyask37's blog**

#IT·컴퓨터

**첨부파일**

extterrain2\_exe.zip.zip

extterrain2.zip

test.zip

3

**왜물어**

whyask37님의 블로그입니다.

[이웃추가](#)**이 블로그 **빨강좌** 카테고리 글****[빨강의] 9. 트리거 프로그래밍 - 반복문**

2014. 2. 12.

0

**[빨강의] 8. 트리거 프로그래밍 - 기초**

2014. 2. 11.

1

**[빨강의] 7. 타일셋 가지고 놀기 (2) - 커스텀 타일셋 적용 시도 1**

2014. 2. 5.

**whyask37's blog**

## [밸강의] 6. 타일셋 가지고 놀기 (1) - 타일셋 포맷, 동적 할당

2014. 1. 27.

1

---

## [밸강의] 5. 포인터 예제 - 유닛 제한 줄이기

2014. 1. 23.

0



## 이 블로그 인기글

### MPQ 가지고 놀기 (1) - 간단한 MPQ 파일 분석

2013. 10. 19.

11

---

### 5. SFmpq (ShadowFlare's MPQ Library) 와 예제

2013. 9. 11.

1

---

## [밸강의] 13. 트리거 프로그래밍 - TRIG-MRGN 루프

2014. 2. 24.

0

---

## 4. scenario.chk

2013. 9. 10.

0

---

## [밸강의] 2. 데스 사이의 대입, 더하기

2014. 1. 19.

1



---

[back to top](#)

블로거 단순한 진심  
단순한 삶, 간소한 삶을 블로그에 담다



[View in PC version](#)

---