

Sakul

25. 6. 2005 (11:13) X O

P. Fuentes:

Pokud budou další dotazy budu dnes kolem 16:00 a pak 20:00 na chatu. Případně můžeš navrhnout nějaký jiný čas.

Zoro

24. 6. 2005 (20:56) X O

Hoj.

P. Fuentes

24. 6. 2005 (16:31) X O

A ještě dotaz č. 5) Když je Lara pod vodou, která se vlní, tak mezi těmi dvěmi místnostmi to jest pod vodou a nad vodou prosvětluje pozadí, což souvisí i s další otázkou.

6) Když je Lara daleko od nějaké stěny příklad přes dvě obrovské místnosti, tak ta zeď zmizí a místo toho je tam vidět opět pozadí. Jak se toho zbavit. Stačilo by to, jak je to v úrovni Experientro kde pozadí mizí postupně v černotě. Tak co a jak.

Doufám, že už je to opravdu všechno.

Sakul reaguje:

25. 6. 2005 (11:09)

5.) Prosvětlování pozadí. To je způsobeno špatným otexturováním vodní hladiny. Na toto téma a i jiné připravuji aktualizaci návodu k Editoru. Tak pro tebe s předstihem. U TR-4 se texturuje voda ne v místnosti s vodou (Strop), ale v místnosti nad vodou podlaha, kde je místnost propojena s tou vodní. A zároveň se pro texturu použije parametr Double side. Pak by již nemnělo prosvítat černé nebo žádné pozadí.

6.) Provítání pozadí (horizontu). Opět na toto téma bude aktualizace.

Jde o to, že v první řadě engine hry nepodporuje tak velké místnosti a proto pokud je to jen trochu možné vyhni se tomu. V praxi to vychází asi tak, pokud je místnost delší jak 20 sektorů engin má problém a přestane vykreslovat. Jakoby místnost uřízne a tím pádem je vydět ven. Pokud je v levelu horizont je vidět například uprostřed místnosti (ošklivé co ?). Pokud už máš tak velké místnosti nedávej tam horizont nebo ho aspoň ve skriptu vypni. Pak tam budeš mít jen tmou ale místnosti budou pořád uříznuté jako s horizontem. Bude také vydět i do jiných místností pokud nějaké tím směrem jsou. Nejlépe zde nepoužívat vůbec venkovní prostory. Pak bys měl jen černou mlhu bez ošklivých efektů. Pokud už chceš horizont v tak velké místnosti nepoužívej žádné stěny a žeň to do stracena. Prostě nejlépe nedělat venkovní prostory a když už tak malé do 20 sektorů čtverečních.

P. Fuentes

24. 6. 2005 (16:19) X O

Ted' jsem si uvědomil, že mám ještě jeden dotaž, takže bod číslo

4) Jak udělat, aby se jméno úrovně objevovalo podle toho jak chci já. Opět jaké programy k tomu potřebuji atd, atd. Doufám, že vše kolem otázek je jasné. Dík za vyřízení.

Sakul reaguje:

25. 6. 2005 (10:05)

4.) Tak na toto sice programy existují, ale já to dělám ručně. Co je třeba : zase TRLE editor a v něm je složka "Script". A nějaké TXT, DAT, EXE a BAT soubory. Nechť žije Dos. Takže zaprvé nastuduj návod : Editace Scriptu (TR-4). S toho by snad mělo být vše jasné. Název levelu je pod položkou Name v souboru Script a je nutno to napsat také do English. Také se můžeš mrknout do Diskuse na stránce <http://www.trle.unas.cz/index2.htm>. Tam jsem popisoval něco trochu jiního, ale je tam i to co potřebuješ vědět i ty. Hlavně až budeš cokoli přepisovat tak bacha na sintaxi, jakékoli špatné znaménko nebo špatný řádek bude mít neblahé následky. Zde se i zadává hudba, která bude hrát na pozadí. No myslím že to stačí musíš si to prostudovat a vyzkoušet.

P. Fuentes

Nazdar. Tak teď toho mám opravdu hodně, a chtěl bych to vědět dřív než odjedeš do Řecka. Takže po bodech.

1) Když si chceš dát do hry hudbu od určitého místa co mám udělat, jak mám mít dané audio pojmenované atd.

2) Létaající kamery. Jak se dělají, co mám dělat, atd.

3) Když mám stažený jeden outfít čili oblek pro Laru a chceš vyměnit ten co mám za tento stažený, co mám dělat, které programy k tomu potřebuji. Jestli to vůbec jde.

Všechno dělám z jednoho Base levelu, tak na to ber ohled. Ještě tě žádám, aby si mě to vysvětlil jak pro úplného debila. Jinak, jestli se neuvidíme tak si užij Řecko.

Sakul reaguje:

25. 6. 2005 (09:50)

Zdar, teda ty sis toho na mě přichystal.

Tak začneme:

1.) Audio. Ve hře se audio stopy nacházejí ve složce Audio. Každá hudební stopa je označena 3místným číslem (např.: 005; 009; 015; 104). Tyto stopy jsou ve formátu wav s těmito parametry: Přenos. rychlost - 354kbps; 4bity; stereo; vzorkování 44,1KHz. Jakékoli nedodržení formátu povede k nefunkčnosti zvuku ve hře. Doporučuji ti se podívat do složky audio v TRLE editoru. Pokud ho nemáš, tak si ho stáhni, protože ho budeš potřebovat i na další tvé dotazy. Zvuk se dá k levelu dát i ve formátu MP3. Pak je ale nutno ho pomocí programu "start_me.exe" a "madplay.exe" převést na wav. Tyto programy najdeš buď v mém základu pro TR4 nebo nějakém Amat. Levelu (Deck 16; Sakul House).

V editoru je to pak jednoduché. Na místo kde chceš daný zvuk pustit dáš nějaký Trigger s příkazem Play_Soundtrack a do parametru zadáš ono 3místné číslo hudební stopy ve složce audio. Ale pozor v celém levelu jze použít danou stopu pouze na jednom místě.

2.) Létaající kamery.

Tak to je docela velká kapitola, tak jen ve stručnosti. Předem doporučuji důkladně prostudovat v sekci Návodů Testovací projekty pro začátečníky. Tam se o těchto kamerách zmiňuji.

V editoru je to tak, že se přepneš na funkci More 2. V poli Seq si navolíš číslo sekvence (pro první sekvenci nemusíš nic vyplňovat je tam 1) Number je pak číslo kamery v sekvenci. Na to taky nemusíš makat. Ono to bude kamery počítat samo. Na ostatní políčka moc nešahej nebo si pěkně zavaříš. Těch 15 tlačítek nastavuje chování kamer. Popis funkcí najdeš v Návodu k Editoru. No a jako poslední smáčkneš Add a už tam můžeš ty kamery mrskat. Šipkama je natočíš kam maj koukat (SHIFT + šipky je jemné ladění), nebo Q a A klesání a stoupání kamery. Celé se to pak spustí Triggerem (moc nedoporučuju Do_Activate a Lara_ON_Ground... s tím mohou nastat problémy. Viz ty projekty) Do Command dáš FlyBy_Camera a do parametru číslo dané sekvence. A už by to mělo létat.

3.) Outfít. Všechno de. Pokud to máš, ale ve wadech je to trochu složitější. V praxi ho můžeš narvat buď do hotového levelu nebo do Base Levelu. Mělo by to být asi jedno. Co budeš potřebovat. Zaprvé program WadMerger pokud je to ve wadu a pak FexMerger. Všechny jsou v downloadu. Pak samozřejmě TRLE editor. Do WadMergru načteš do zdrojového okna ten outfít a do výstupu nějaký level z TRLE (je to jedno jaký, jen potřebuješ tam přepsat ten outfít). Přepíšeš ten outfít a level zkompiluješ (viz návod k WadMergeru). Nyní máš nějaký zkompilovaný level s novím outfítem. Pust program FexMerger a do pole SOURCE načti tento level s outfítem. Do pole TARGET načti Base Level nebo již tvůj hotový level. No a zase přepíšeš ten outfít (viz návod Tvorba Base Levelu programem : FexMerger). A je hotovo. Důkladně si, ale přečti návod na kombinování předmětů v levelu, je tam dost omezení, které se musí hlídat.

Anežka

22. 6. 2005 (20:07) X O

Prosím tě. Mám slabý počítač a nahrála jsem si několik amatérských levelů a nastavila jsem si rozlišení 640x480. A teď bych si ho chtěla zvýšit, ale nevím jak. Nikde není žádná konfigurace. ááá Já se zblázním.

Sakul reaguje:

22. 6. 2005 (23:34)

Zdar,

Rozlišení se dá navýšit klávesovou kombinací ALT a + ,nebo snížit ALT a - přímo ve hře. Nebo si vytvoř zástupce souboru Tomb4.exe. Pak dej vlastnosti tohoto zástupce a v řádku cíl na konec dopiš " -setup" bez těch uvozovek. ("C:\Program Files\Core Design\TRLE\tomb4.exe" -setup) asi nějak tak. Pak když hru spustíš přes tohoto zástupce bude ti nabídnuto okno s nastavením.

Zoro

22. 6. 2005 (17:17) X O

Nic nechci, jen tě pozdravit.

Tak 73.

Sakul reaguje:

22. 6. 2005 (23:35)

Taky tě zdravím. Někdy se zas musíme sejít na chatu. Zatím 73.

MP3

22. 6. 2005 (13:12) X O

Cau mam zase problem. Mam level je tam uz 71 miestnosti a problem je v tom ked pridam dalsiu 72-hu tak mi level pri nacistavani padne.

Je jedno ci ju prepojim alebo nie, dokonca som skusal aj premenovat miestnost pri vytvarani - nepomohlo,

Ked miestnost opat vymazem tak to uz ide.

p.s mam 3 zalohi a v kazdej ked sa dostanem na cislo miestnosti 72 tak mi to pri loadingu pada.

Sakul reaguje:

22. 6. 2005 (23:42)

Zdar,

To je zajímavý problém. Dosud se mi nic takového nestalo. Může to být způsobeno několika faktory.

1. Příliš velké místnosti a tím pádem přetížený level
2. Teoreticky by mohla být i chyba ve scriptu (spíš ne, ale radši prověř)
3. Někáká chyba v editoru, potažmo v tvém projektu.

Skutečně těžko říct. To bych asi musel vidět.

Sakul

22. 6. 2005 (10:32) X O

Tak jsem ti na to kouknul. Vodní dveře se nespouští Triggerem, ale Lara je sama otevře, pokud k nim připlaveš a dáš CONTROL. Takže žádné páky, žádné OCB. Jen si musíš dát pozor jak a kam je umístíš, aby měla Lara dost místa na jejich otevření. Pokud to uděláš blbě poznáš to. Tyto dveře nesmí být v tunelu, který je stejně široký jako dveře.

P. Fuentes

21. 6. 2005 (20:06) X O

Nemůžu tě zastihnout na chatu, tak se tě zeptám tady. Mám problémy s vodními dveřma, otvírají se vodní pákou. Je to vše z toho levelu Day Castle. Dveře se buď otevrou, ale jsou neviditelné, nebo jsou viditelné, ale neotevrou se vůbec. Co s tím. Je možné, že pro páku zadávám špatnou funkci, tak když tak, kterou funkci mám na vodní páku použít.

Sakul reaguje:

21. 6. 2005 (23:47)

Zdar.

Podívám se ti na to.

Na Chatu nejsem, neb mám odpolední a tak jsem v práci. Mohu pouze dopoledne, ale to tam asi nikdo nebude. Takže bych to viděl až na víkend.

Zoro

19. 6. 2005 (08:03) X O

To jserm samozřejmě dělal...

No ale chce to zkoušet a zkoušet, když mi to na potřetí nešlo, tak jsem usoudil, že to nejde vůbec. Chyba. Takže na 10 pokus to pustilo :). Díky. Level je fajn, kde jsi splášil toho robota?

Sakul reaguje:

19. 6. 2005 (09:20)

Ono toto lezení do škvíry není tak úplně enginem TR-4 podporováno. Chce to právě tento trik. A ten bohužel nefunguje pokud drží Lara v ruce světlici. Tak na to je třeba si dát pozor.

Ohledně robota. To už si ani nepamatuju. Tehdá před rokem a něco jsem to našel v nějakém Amat. Levelu. Docela dobřej co ?

Zoro

18. 6. 2005 (23:47) X O

Čau,

porad' jak vylézt do otvoru v Sakul House2. Jsem v místě, kam se skočí z fontánky (před chvílí jsem sejmul robota a psy). Vyšplhám k otvoru ale Lara do něj nechce vlézt, klasický postup (ctrl+up+) nefunguje, co mám pomačkat? Díky :)

Sakul reaguje:

19. 6. 2005 (00:25)

Vyleze až k otvoru a vlez do něj (Aby Lara do otvoru vlezla je nutno ji donutit, aby se pustila nohama. Toho docílíme tak, že ji na kratičký moment pustíme a hned zase chytíme. Ještě než se stihne znovu zachytit nohama ji vtáhneme do díry)

P. Fuentes

18. 6. 2005 (16:41) X O

Ahoj Sakul.

Prosim tě potřebuji poradit. Jak se dělá, abych mohl vložit předměty tak jak potřebuji. Protože se mě skoro vždycky vloží absolutně stupidně, že nejdou použít. Buď to sou daleko zaražené ve zdi, nebo by se tam vznášely. A jak se ještě zbavím spouště. Dávám odstranit a nic. Please help. Čau.

Sakul reaguje:

18. 6. 2005 (19:07)

Zdar:

Ještě můžeme upravit jeho natočení tlačítkem Rotate ,nebo jeho nasvícení v okénku Color a While. Také je možné předmětem posouvat do stran a nahoru nebo dolů. Pokud tedy podržíš SHIFT + kurzorovou klávesu, předmětem budeš pohybovat do stran, pokud ho chceš zvedat, tak je to zase CONTROL + kurzorová klávea. Ono v editoru se hodně používá těchto kombinací (SHIFT, CTRL, ALT) Vyz. klávesové skratky na konci manuálu.

Spoušť (Trigger) jde odstranit pouze pokud je ve výpisu jako poslední !!! Pak je to menu EDIT a volba Delete Last Trigger. Pokud už ho máš někde uprostřed seznamu jde jenom deaktivovat. To uděláš tak že si nastavíš Trigger ---DISABLE--- a pak ho přepíšeš tlačítkem Replace. Tím se daný Trigger deaktivuje a v levelu se neprovede. Smazat nejde, to bys musel umazat veškeré následující a pak tento.

Larissa

16. 6. 2005 (17:05) X O

Zdraví Sakula.

Důfam, že půjdete na čta- ja by som sa mala dnes

staviť....inak na Tvoju radu sok si vypočula Krysař-
CD bolo treba vyčistiť....:-o)
Inak opäť som správca /juchú/!:-o)
Maj sa...
L.

Nevko 

14. 6. 2005 (17:07) X O

Stáhl jsem si ten DXTre3D,nainstaloval,a dal jsem aby se to udělalo(místnost)udělal jsem výstupky atd.a potom co mám dát??:-((

Sakul reaguje:

14. 6. 2005 (18:52)

Podrobný návod na tento editor najdeš v sekci Návody.

Zoro

14. 6. 2005 (09:30) X O

No tak jsem to překousal.Zdá se,že první 2 levely to má fungovat bez kazu,ale v Lost Valley to propukne (přesně to se u mě stalo).Ten Glidos od tebe je jen demo, mám si koupit plnou verzi.Křiváci,navnadí a pak plat!Nemáš na to crack?

Sakul reaguje:

14. 6. 2005 (15:07)

Zdar,

Bohužel toho, že je to demo jsem si nevšiml. Nejsem si jist, že to vůbec někde psali. Po prostudování toho odkazu se skutečně jedná o demo a za odblokování chtěj prachy. Pokusím se někde sehnat plnou verzi. O postupu budu informovat.

Zoro

14. 6. 2005 (06:45) X O

Ahoj Sakule, jak jsi na to s angličtinou?Já nic moc:(Mám neustále problém s TR1 a to takový,že mám ve hře přes obrazovku rotující nápis GLIDOS,vadí to hodně.Našel jsem o tomto problému tuto zmínku (<http://vogons.zetafleet.com/viewtopic.php?t=8960&sid=b533a5a28ee95b6f2bafbbbd96d44d86>) , ale nedokážu z toho pochopit co mám dělat.Uměl bys mi pomoci?

Nevko

13. 6. 2005 (19:49) X O

Tady jsem si stáhl TRLE Editor,nainstaloval a skusim jsem dát winroomedit a tam jse takový okno co s tím?? Je to tam tak neobvyklé,a tak složité,já neumim anglicky!

Sakul reaguje:

13. 6. 2005 (20:02)

Můžu ti dát pouze jednu radu. Podívej se na stránky <http://www.trle.unas.cz/> tam najdeš kompletní návod na TRLE editor. Já se tímto editorem prakticky vůbec nazabývám. Mohu ti pomoci pouze s editorem DXTre3D o kterém jsou tyto stránky. Na tento editor jsem vytvořil i češtinu.

MP3

13. 6. 2005 (16:14) X O

Cau mam takyto problemik so static mesh ked totiz Lara nasadne do auta tak mi cez tieto predmeti prechadza, da sa stim nieco robyť?

A este nieco da sa nejak zvetsit dohľad v leveli (myslim kolko clovek vidi dopredu).Ked totiz dam dalekohľad tak aj tak vidim len horizont.

Nakoniec ako zmenim rotáciu predmetov v inventeri myslim lekarnicku, zbrane.

Sakul reaguje:

13. 6. 2005 (19:58)

Procházení skrze předměty viz. příspěvek níže.

Dosah dohledu se nijak zvětšit nedá, je totiž dán Enginem daného dílu TR.

Ohledně rotace předmětů v inventáři. Nevím, že by tato rotace šla změnit, ta je dána dle mě napevno. Jze měnit rotaci pouze např.: klíčů, puclů a to ve scriptu. Viz návod na tvorbu a editaci scriptu.

Zoro

13. 6. 2005 (06:41) X O

Ahoj.

Zase jsem se zasekl v amatérském:(

Znáš Himalayan Mysteries? Asi jo, mám ho z tvého (a MissCroftího) webu. Nevím jak dál v 2.levelu. Jsem pod zemí, dveře se za mnou zavřely (byly na masku). Je tu malé bludiště, kde jsem našel pochodeň i místo, kde ji zapálit, ale ne a ne přijít na to jak a kde ji použít :((Přesouváním kostek jsem si vyskákal pro secret (lebka) a našel místnost kde jsou dveře (2 padající sněhové koule), které jsou ale zavřené. Jsem tedy v uzavřeném prostoru se zapálenou loučí a nevím co dál, uměl bys poradit?

Díky

Sakul reaguje:

13. 6. 2005 (16:04)

Zdar.

Moc dobře vím kde jsi a také co je třeba udělat. Tehdáž když jsem to hrál, také jsem se tam zasekl. Tedy věz, že musíš s podpálenou pochodní do té místnosti s těmi padajícími koulemi a nahoře u těch dveří máš na obou stranách vodu. Tu musíš tou loučí zapálit. Trochu nelogické, ale je to tak. Pak se ty dveře konečně otevrou.

Usirev

12. 6. 2005 (21:26) X O

Děkuji za radu s tím download managerem... Vše mi jde v poho... jen nyní čekám, až mi přivezou nový monitor - a tvořeníčko začne. (s tímhle se nedá pracovat)

Ještě se ozvu - Usirev

Nevko

12. 6. 2005 (09:57) X O

Sakul: Pomiň :-((

Akira

12. 6. 2005 (09:36) X O

Nazdárek mám problém v levelu The Experiment 2 dostal jsem se až do lařina pokeje tam zavolala z mobilu a otevřely se mi dveře na balkon a dál vůbec nevím mohl by mi tady někdo pomoci díky Akira

Sakul reaguje:

12. 6. 2005 (10:21)

Zdravím tě.

Momentálně se pracuje na návodech ke všem levelům zde uveřejněným. Pokud bys tedy chvíli vydržel návod bude. Jinak pokud chceš poradit již teď, zašli mi save z místa, kde jsi zaseknutý a já se ti na to podívám. Email adresu najdeš v sekci Admin.

Fuentes

11. 6. 2005 (20:48) X O

Nazdar Sakul. Nestihl jsem dojít do tvého stanoveného času na ten chat. Teď mám mnohem akutnější problém.

Ta úroveň co ji tvořím mi pokaždé po pár krocích vyletí do windows (tj. že se mi z ní vyjede). Předtím mi to nedělalo a začalo to od té doby, kdy sem vytvořil jednu místnost a propojil ji z druhou, ale později sem se rozhodl, že není nutná a tak sem ji zrušil. Jenomže to propojení tam zůstalo. A podle mě to dělá ono. Tak nevím jak se toho zbavit. Prosím porad'.

Sakul reaguje:

11. 6. 2005 (21:08)

Pokud jsi propojil místnost a pak rozhodl, že ji smažeš, tak to jde jen za několika předpokladů. Ta mazaná místnost by měla být poslední. A bezpodmínečně než ji smažeš musíš zrušit všechny propojení s touto místností. Pokud tam to propojení máš level bude padat. Pokud jsi tu místnost smazal bez zrušení místností, tak máš docela problém. Pokud nemáš záložní soubor před smazáním, tak to vidím na nový projekt. Na toto je třeba si dát hodně velký pozor a vyvarovat se takovéchto zásahů do geometrie. To samé platí i pro mazání kamer v sekvencích a tak podobně. Nelze odmazávat někde z prostředka. Hlavní je ukládat projekt minimálně do tří kopií a okamžitě po takovémto zásahu level testovat, jestli je vše v pořádku. Aby se na to přišlo zavčas a dalo stím něco dělat.

Pokud bi ti na tom projektu hodně záleželo a nepodařilo se ti to zpravit, můžu se na to zkusit podívat jestli bich to neopravil. Dyštak mi to pošli na Email.

Nevko 

11. 6. 2005 (18:42) X O

Nevíš jak se instaluje A.Lavel??Jmenuje se The Experiment 2 v jakém programu to mám otevřít??

Sakul reaguje:

11. 6. 2005 (19:59)

Dost dobře nechápu otázku v jakém programu chceš co otevírat.

Jinak o instalaci Amat.Levelů se dočteš v sekci Návody. Již aspoň 5x jsem to tu psal. Jen se nejdřív podívat.

Sakul

11. 6. 2005 (12:26) X O

Zdravím přátelé.

Kdo bude mít nějaké dotazy, ať již k editoru tak samotným levelům. Tak vezte, že dnes od 20:00 do 20:30 budu přítomen na mém Chatu. Tento chat najdete v sekci Poradna vpravo dole. Vstup je bez hesla.

Takže pokud máte nějaké dotazy můžeme pokecat.

Fuentes

10. 6. 2005 (19:17) X O

Nazdar Sakul. Dělán na tom levelu a mám další problém. Dám třeba na nějaké místo nějaký předmět: světlice nebo dalekohled a když ho potom ve hře vezmu tak v inventáři není. Co s tím??? Dík dopředu za pomoc.

A ještě mě Lara prochází skrz stůl a postel, tak s tím taky nevím co mám dělat. Ještě jednou předem dík za pomoc.

Sakul reaguje:

10. 6. 2005 (23:14)

Vezmu to odzadu.

To že ti Lara prochází předměty je způsobeno špatně nadefinovanými bariérami daného předmětu. Dá se to zpravit v programu Strpix nebo Pixstr. Bohužel však nevím jak. Nejjednodušší je sehnat si daný předmět jinde a v pořádku.

Co se týče sbírání předmětů. Samozřejmě pokud sebereš dalekohled nebude v inventáři pokud už tam nebyl. Není to totiž přímo předmět pro sbírání. Světlice co dáš do levelu se musí jmenovat Flare inv Item. Jinak je samozřejmě možné, pokud si Base Level kombinoval, že máš něco špatně. Pak se může stát, že předmět v inventáři je, ale není vidět. Příčin je několik.

Nevko 

9. 6. 2005 (17:10) X O

Prosim tě na www.screamteam.cz jsem si stáhl základ potom A.Level. Všechno jsem nakopíroval, podle příkazů, a nevím co mám jako spustit a když jsem skusil spustit základ, vono mi to něco říká odeslat zprávu o chybách a nebo neodesílat. Nejde mi to :-((((Pomůžeš??

Sakul reaguje:

9. 6. 2005 (23:28)

Zdravím ,

není problém a můžu se ti na to podívat. Jak jsem na to jen tak zběžně kouknul máš asi problém v tom že si do základu nenahrál soubor Script.dat a English.dat. Také by tam měl být soubor Load.bmp. Tyto soubory tam musíš nahrát z nějakého staženého Amat.Levelu. Více o instalaci Amat. Levelů v sekci Návody a Instalace Amat.Levelů. Tam se můžeš dočíst vše potřebné k zprovoznění kteréhokoli levelu do TR.

Usirev 

8. 6. 2005 (23:22) X O

Zdravíčko Sakule!

Potřeboval bych tak trochu poradit - totiž jsem v (pro mě) neřešitelné situaci... Rád bych si udělal nějakou tu misi v TR , ovšem nemám jak ... - tvá sekce download je sice dobře vybavená pro takovéto (opravdu) amatérské týpky jako jsem já, ovšem - mě nejde stáhnout skoro nic!!! - maximum co stáhnou je nad 1 MB ... pak mi to vyplivne..=(Nevím kde je chyba - ale je fakt, že když stahuji něco někde jinde - tak vůbec nevádí jak je to velké. - viz audio, video, programy - z jiných stránek s jinou tematikou.

Docela bych uvítal nějakou radu, co s tím. Moc (dě)kuju a sem s pozdravem =)

Usirev

Sakul reaguje:

9. 6. 2005 (23:20)

Zdravím

Ohledně padání stahování. Již jsi druhý s tímto problémem a to mě přivádí k přemýšlení co by mohlo být špatně. Když to zkusím já, funguje mi to bez problémů. Prozatím doporučuji použít nějaký download manager (např: Download Akcelérátor). S tím by to mělo jít.

Pokud by ti nevádlilo zde napsat jaký používáš prohlížeč potažmo download manager, byl bych ti vděčen, abych to mohl prověřit. Možná by nebylo od věci i napsat verzi operačního systému a druh připojení k internetu. Pokud to nechceš psát do diskuse můžeš to poslat Emailem. Rorhodně to budu nějak řešit. Ovšem moje možnosti v tomto směru jsou poměrně omezené.

Zoro

8. 6. 2005 (21:04) X O

Ahoj. Jak to jde? Ten Technoegyptians level asi hrát nebude. Nepřirostl mi k srdci, je na můj vkus moc strakatý a už 1. lokace se mi dost nelíbila, je to nepřehledné a vymalované (jak praví polský web) jako od Gaudího. Tys to hrál?

Na ScreamTeamu momentálně nejede chat, takže buď se objev někdy v diskusi, nebo tady. Zatím
73

Sakul reaguje:

8. 6. 2005 (23:04)

Zdravím.

Tento týden mám nabušený až po strop. Takže se k netu dřív jak 23:00 nedostanu. Akorát stihnu skouknout novinky.

Ohledně levelu Techno... Já jsem ho dohrál asi do 7. mého levelu. V tom že je takový strakatý máš pravdu. On je celí takový jiný. Upřímně řečeno mě na něm fascinuje jeho provedení a technická

stránka věci. Ta herní se mi však také líbí. Není zrovna lehký a některá kola jsou fakt na palici. Nicméně se k němu vždy po delší odmlce vracím.

Někdy o víkendu se snad dostanu k PC a internetu tak snad pokecáme. Zatím 73 na tebe.

Zoro

6. 6. 2005 (14:55) X O

Odkud je ta Hudba co máš tady na stránkách? Vypadá to, jako by to vykutil nějaký amatér na midi.

Sakul reaguje:

6. 6. 2005 (22:54)

Zdar.

Skutečně je to mid. Stáhnul jsem to z nějaké stránky o TR. Už nevím ani kde.

Zoro

5. 6. 2005 (17:21) X O

Tak hru jsem rozjel (díky za Patche:), ale bez zvuku, přerušení IRQ mám 19, takže jak jsem pochopil z "čti mě" mám se zvukem smůlu. No nevádí, hlavně, že jde hra. Ještě jeden dotaz mám, už se mi ve hře podruhé přes půl obrazu objevil rotující nápis GLIDOS a nedokážu se ho zbavit, nevíš jak na to?

Sakul reaguje:

5. 6. 2005 (17:36)

Právě jsem to testoval.

Ten nápis se mi oběvil jenom v menu hry. Skutečně nevím proč. Nicméně na originále to nedělá. Aspoň mi to nikdy neudělalo.

Sakul

5. 6. 2005 (14:11) X O

Pro Nevka:

Víš o tom že ti nefunguje Mail ? Něco si stím udělej. Jinak tady máš odpověď na tvůj dotaz:

Stačilo si tu stránku dočíst až do konce a dole je napsáno co máš pro registraci udělat.

Abys to tam nemusel hledat a když už ti píšu tak tady to máš:

Na téma registrace :

Ve fóru, které je v poradně, lze registrovaným uživatelům umožnit odpovídat

na příspěvky. Pokud by tedy měl někdo z vás zájem o registraci do fóra,

můžete mi na E-mail zaslat svůj Nick a heslo na jaké se do fóra chcete přihlašovat a já vám vytvořím profil.

Zoro

5. 6. 2005 (13:32) X O

rád pokecám o old CB časech:)

ted' bych ale potreboval trochu poradit, chtel jsem klukovi nainstalovat TR1 na XP, at' se tuzi a začne pěkně od začátku, ale narazil jsem na problém, stáhl jsem si tvůj patch TR1 XP, jenže já nemám orig. CD, jenom CD s různými hrami, kde je i adresář Tomb1. Hra odtud zkopírovaná na HDD funguje, hrál jsem to kdysi na Win 95, ale narazil jsem při snaze využít tvůj patch a program Glidos. Chce po mě ať vložím CD do mechaniky.....dá se to nějak obejít?

Jo a dá se ten Glidos potom nějak odinstalovat? Nikde ho nevidím (ani přidat odebrat programy, ani v programech), trochu se bojím, že mi bude dělat v systému bordel .

Sakul reaguje:

5. 6. 2005 (14:29)

Ohledně instalace Glidosu:

Skutečně odinstalaci asi nemá. Nicméně pokud ho smažeš nemělo by po něm nic moc zůstat.

Defaultně se nainstaluje do C:/Program Files/Glidos.

Uhledně instalace TR-1:

Tam by to teoreticky ani instalováno z CD pomocí toho instalátoru nemuselo. Jde o to že ten instalátor jen přepíše exe soubor a zapíše konfiguraci zvuku (taky nahrává patch). Pokud tedy tyto soubory nahradíš ručně a zvuk také nastavíš ručně, mohlo by to fungovat za předpokladu, že ještě vypálíš na CD tu cracknutou verzi. Protože ten upravený Tomb.exe bude chtít načítat hru z CD. Podívám se na to a dám vědět zda to bude fungovat. Ale důležité je abys měl nastavenou zvukovku na IRQ 5 nebo 7. Jinak nepude zvuk. Pokud bych to rouzhodil tak jak jsem psal, dám na web i upravený Tomb.exe pro glidos. Patch na zvuk už tam je. Kolem sedmé budu snad na Chatu Screamteamu tak to tam budem moct probrat.

Kagome

5. 6. 2005 (10:48) X O

hej tady si za mě někdo vydává co to má být

Sakul reaguje:

5. 6. 2005 (11:36)

Pokud nechceš aby se za tebe mohl někdo vydávat podívej se do sekce Admin a pošli mi Registrační údaje a tím získáš jedinečný Nick chráněný heslem + možnost odpovídat na příspěvky. Toto samozřejmě platí pro všechny !!!

Zoro

4. 6. 2005 (21:31) X O

Zrovna mi docvaklo jak jsi přišel ke svému nicku :))))

Sakul reaguje:

5. 6. 2005 (10:07)

Mo vidíš, není to tak složitéj Nick.

Někdy budem muset pokecat o starejch CB časech.

Zoro

4. 6. 2005 (21:12) X O

Já zapínám CB tak jednou za 2 měsíce. Souhlasím s tím "kde jsou ty časy..." Na několika expedičkách jsem byl (Sivý vrch Roháče Slovensko, Vír, Smrk, Kněhyně, Trávný a hlavně Lysá hora Beskydy - 1. místo v soutěži expediček heč:))) Nástupem mobilní telefonie ale kouzlo bezdrátu trochu vybledlo, už mě to tak nebere, před časem jsem ufrčel na WiFi, ale i to už opadá :(TR ale ve vlnách smažím už 9 let

George je samozřejmě pila, ale i Jackson má např. SSB

Měl jsem i Dragona 201 s SSB, ale dal jsem ho pryč měl úděsnou spotřebu a v době kdy jsem ho měl existovaly aku max. 1300MAh, dnes už je to jinačí

Kagome

4. 6. 2005 (14:05) X O

Ještě jednou potřebuji pomoci z levelu The Experiment 2 asi jsem úplně blbá protože jsem prohledala snad všechno a nemůžu najít klíč od hlavních pojistek jestli jsou to pojistky je to ve sklepě. Děkuji mnohokrát Kagome

Sakul reaguje:

4. 6. 2005 (15:28)

Klíč (jestli je to on) je v mrazáku za tím masem. V tom otvoru. Musíš si to maso zvednout, aby se tam Lara mohla dostat. Vypínač je někde v kuchyni. Hledej.

Zoro 🐼

4. 6. 2005 (07:44) X O

Jo, ještě jsem zapoměl žasnout nad tvou rádio výbavou. To já mám pouze Presidenta Jacksona (DTMF už jsem z toho vyndal před lety) a Dragona 101, 5/8 16 radiál, lokátor JN99ES. :)))

Sakul reaguje:

4. 6. 2005 (09:03)

Dík za pochvalu.

Koukám máš Presidenta. To byl vždy můj sen, tedy President George. Jenže v dobách kdy ještě CB žilo stával 10000Kč a to bylo na mě moc. Jinak Dragona 101 znám. Perfektní ruční stanice (jedna z nejlepších). Kde jsou ty chvíle strávené na kopcích na různých expedicích. Anténí systém CB mám dost zanedbaný, už se asi 2 roky chystám tu moji 5/8 7rad trochu zkulturnit, ale nějak na to vždy zapomenu.

Jsem rád že jsem i zde narazil na amatéra.

Nevko 📧

29. 5. 2005 (12:32) X O

Já mám Tomb Raider Exklusivní Level. Mám tam problém. Du úplně dolů, tam se skulí nějaký bodlák, na pravo je nějaká pokladna, a já, na levo do té díry nahore se musím dostat. Ale nevím jak. Pomůžeš mi?? Taky si to kolo můžete stáhnout na www.tombraiderchronicles.com. Dáte TR IV, dáte demo a tam to najdete.

Sakul reaguje:

29. 5. 2005 (14:45)

Tam nahore jak je ten zlatý poklad nebo co to je, musíš posunout tu zlatou vázu. Pak ti vyjede ze země blok a pomocí něho se dostaneš do té škvíry nahore a hurá dál. Také v té místnosti se zlatem jsou 2 hlavy na stěně. Pokud je roztřešiš otevře se ti Secret 2, uprostřed v dle od té zlaté sochy.

Kagome 📧

28. 5. 2005 (12:17) X O

Dobrý den

Potřebovala bych poradit v levelu The Experiment 2 - Intro nevím co mám dělat když se dostanu krbem nahoru no místnůsky kde získám nějakou knížku a jsou tam bedny nevím jak je odtáhnout abych se dostaly do místnůsky za ní pomozte děkuji kagome

Sakul reaguje:

28. 5. 2005 (13:34)

Zdravím.

Už je to dlouho co jsem tento level hrál. Pokud vím v této místnosti co popisuješ jsou bedny v chodbě na půdě, kde jsou ty 3 páky za mříží. Je nutno si to na půdě připravit, aby pak ta jedna bedna šla postrčit. Je zaná vypínač. Pak tam taky jsou bedny na druhé půdě tam co je to modré světlo. Ty je nutno prostrkat do druhé místnosti, kde se musí umístit na správné sektory na podlaže včetně té šoupací vázi. Nejsem si, ale přesně jist kde jsi a tak jestli ti to nepomůže pošli save abych se na to mohl podívat. Email najdeš v sekci Admin.

Zatím hodně zdaru při hraní. Ať se to povede. Je to pěkný level a má dva alternativní konce. Sám jsem ten druhý neobjevil.

MP3

23. 5. 2005 (07:50) X O

Cau tie okna robym prave v DXTRe podla navodu ale bud teda vidim do miestnosti ale pod urcitim uhlom mi miestnost scernie alebo teda vidim horizont.

Ako sa nastavuje neviditeľnosť ty píšeš že prave nastavením ocb na 1.

Ps: v preklade máš malú chybu v nastavení miestnosti

máš prehodene parametre miestnosti vysku so sirkov.

Sakul reaguje:

23. 5. 2005 (18:39)

Takže jejdříve k těm oknům. Díval jsi se již do sekce Návody: Testovací projekty pro začátečníky? Konkrétně je to Pohled na dům ze zahrady. Tam je mimo jiné krásně vyždět jak je okno definováno.

Neviditelnost se nenastavuje v OCB kódu, ale u předmětu v poli Activation Flag je na konci tlačítko I (Invisible), tak tím. Toto nastavení je však až u editoru verze 2.0 R2.

Za upozornění na chybu v překladu děkuji. Pokusím se to co nejdříve napravit.

MP3

20. 5. 2005 (08:51) X O

Cau moje leveli nanajdes nikide ziadni som neuznal dost hodnim na zverejnenie.

S TRMVB subormi robi napr. nastroj od popova TrViever alebo tak nejak sa vola, ale tieto subori su len pre Tr 3 a nisie bude to pravdepodobne skin na laru.

A mam dve prosby

1, Ako sa roby vytahovanie veci zo skrin a truhlic pouzivam nato rovnaky postup ako pri brani veci od mrtvich nepriatelov funguje to ale ten predmet vidiet na zami a da sa zobrat aj z nej a to aj ked som nastavil ocb ma 1.

2, Ked spravim manual portal (okno) tak vidim nie do miestnosti ale horizont.

Vdaka.

Sakul reaguje:

21. 5. 2005 (09:55)

Zdravím tě.

Musel jsem se na to trochu mrknout, proto to spoždění. Takže předměty ve skříních nebo truhlách dělám tak, že na sektor dám skříň nebo truhlu a předmět který má být sebrán dám též na ten sektor s parametrem INVIZIBLE. Do OCB mu nic nedávám. Trochu jiná situace nastane pokud budeš chtít použít jako schovku Switch_tipe1 (neboli díru ve zdi). Tam je třeba tomuto Switchi dát do OCB -1 a předmět co se má najít za dírou je na stejném sektoru na podlaze a nemá ani OCB ani invizible.

Nyní ty okna. O okně píšu v mém manuálu. Tak zde jen ve stručnosti. Okno musí mít samozřejmě správnou texturu (průhledná, poloprůhledná), dále musí místnost do které má být vidět přímo sousedit s místností, ve které děláš to okno. No a pak se také v editoru musí zadat do jakéže to místnosti má být vidět (Room #). No a samozřejmě tam umístit i ono spávně velké okno (žlutá deska). Pak už by to mělo fungovat. Podívej se na to do návodu Kpitola třetí Vybrané funkce je to hned ze začátku.

Vše je psáno k Editoru DXTre3D a pro TR-4. Pokud používáš TRLE tak ti moc neporadím zkus se podívat do odkazů je tam odkaz přímo na TRLE editor.

Gerbil

15. 5. 2005 (11:37) X O

<http://gekagames.sk>

Zdravím, no vidím, že v Amatérskych leveloch je už môj Vaults Beneath Nile. :D Keď som tak brázdil Lara's Levelbase web, všimol som si tam tvoj nový level, má už aj dosť vysoké hodnotenie, gratulujem.

Sakul reaguje:

15. 5. 2005 (22:46)

Dík.

Snažím se co to dá. Je tam sice nejedna chyba, ale asi se líbí.

Xmas

14. 5. 2005 (14:25) X O

Dobry Den!

Muzu se zeptat na jedné Tomb Raider stránce jsem si stáhl object který byl v souboru trmvb co s ním mám delat???

Sakul reaguje:

14. 5. 2005 (18:10)

Zdravím.

Abych řekl pravdu tak nevím. Žádný program co používám já nepoužívá soubory tohoto typu. Pravděpodobně to bude nějaký program pro úpravu objektů. Možná bych se skusil podívat zdali není u tohoto souboru ještě README a jestli tam nepíšu, který program na to použít. Jinak

nezbide nic jiného než skoušet různé programy, jestli to nějaký nedokáže otevřít. Nebo si holt daný předmět stáhnout ve wadu někde jinde. Viz sekce ODKAZY.

MP3

13. 5. 2005 (10:49) X O

Cau Sakul s tými schodmi si mal pravdu. Akurat vsimol som si to az na mojom vlastnom leveli.

Sakul reaguje:

13. 5. 2005 (15:58)

Zdravím tě.

Tvoříš vlastní levely ? Kde se můžu podívat na tvou tvorbu ?

Gerbil

6. 5. 2005 (20:44) X O

<http://gekagames.sk>

Okay, už sa těším - keď to tu bude, daj vedieť.

Gerbil

6. 5. 2005 (14:37) X O

<http://gekagames.sk>

Nazdarek Sakul! Napadlo ma, či by si nemohol dať do sekcie "Amatérské Levely" aj odkazy na tie moje, teda pokiaľ si niektoré hral. :o)

Sakul reaguje:

6. 5. 2005 (15:10)

Zdravím,

To není problém. Mám je tady stažené snad všechny tak něco vyberu.

Sakul

27. 4. 2005 (10:27) X O

Nyní se mi sešlo několik dotazů na hru TR, tak na to odpovím najednou zde v poradně.

První dotaz se týká ovládání hry:

Lano- rozhoupání - klávesou sprintu (-) tam co je otazník
seskočení z lana - ALT

Asi připravím manuály pro všechny TR v PDF formátu.

Dále pak byl dotaz na screenshoty:

No já to dělám klávesou Print Screen. Poté je ještě nutno obrázek uložit třeba v malování, klávesou Control + V. A nebo ve hře klávesou vykřičníku vedle Entru (!). Pak bude, ale uložený obrázek ve formátu TGA.

Další dotaz byl jestli a kdy vydám další level.

Můžu vás potěšit, neb můj další level je již hotov a právě se provádí betatest. Podle toho kolik bude chyb a jakých, se ještě vydání o nějaký ten týden pozdrží. Zatím to, ale vypadá, že tam až zas tak moc chyb nebude, takže snad již hodně brzi se dočkáte.

MP3

25. 4. 2005 (16:18) X O

No ono top zas tak prirodzene nevipada. Lare sa totiz do Schodov zabaraju clenky. A prave pekne to nevyzera. Ja som vydel aj amaterske leveli kde to bolo spravene riadne tak ze Lara po schodoch chodila.

Sakul reaguje:

26. 4. 2005 (09:49)

Zdravím tě.

Nevím u jakého levelu jsi viděl, že by Lara chodila přímo po schodech. Engine hry totiž nepodporuje bariérové zóny menší jak 16pix. Z toho vyplývá, že teoreticky by takové schody šli udělat na jednom sektoru čtyři, při stoupání na celý blok 64pix. V praxi si však nedovedu

představit, že by to fungovalo. Nevím jak by se hra chovala kdyby Lara měla na jednom sektoru každých 16pix udělat krok výš. Asi by to nefungovalo. To už by to někdo použil.

Opravdu jediná možnost jak to udělat je přes Static Mesh schodů. Ovšem tyto předměty jsou pouze na okrasu a Lara s nima nemůže přijít do interakce (kromě Shatters, které jdou roztřelit). Všude i v originál levelech, když ji po schodech trochu pohoniš, docílíš toho, že bude po kotníky jakoby zabořená ve schodu. Proto také jsou ty schody většinou dost malé, aby to nebylo tak vidět. Pokud bys našel ten level kde chodila po scodech, tak bych to strašně rád viděl. Kdyžtak prosím pošli screenshots nebo celý level na můj Email.

Gerbil

24. 4. 2005 (12:47) X O

<http://gekagames.sk>

Jasne, vydal som :) Len je doost' tmavý, mnoho ľuďom to vadí - to len ako varovanie. ;-)

Sakul reaguje:

24. 4. 2005 (13:06)

Stim mám taky trochu problém. U mého minulého levelu si také lidi stěžovali, že v místech kde je tma ani světlice moc nepomáhá.

U levelu který právě dokončuju s tím zápolím zas. Dělal jsem to v práci na TFT panelu a tam to vypadalo jako docela světlé. Když to, ale pustím na CRT monitoru je to dost tmavé. Tak nevím. Nechám to zas na lidech.

Martin 🐼

19. 4. 2005 (20:37) X O

Zdravím Sakule!

Dík žes dal můj level na tvoje stránky.Moc se mi to líbí.

Mám ale jeden problém. Nevím jak dát ten odkaz na ten level do toho fóra na stránkách

<http://p084.ezboard.com/btreditingzone>

Všechno je tam anglicky a málo čemu rozumím.potřeboval bych nějak poradit jak to udělat.

Zdar Martin

Sakul reaguje:

20. 4. 2005 (18:00)

Čau,

je třeba se nejdříve zaregistrovat. Registraci najdeš úplně na spodku stránky pod odkazem Register An Account. Pokud ti to nepůjde můžeš odkaz napsat do jiného fóra. Stránek o TR je dost a dost. Mrkni kdyžtak do sekce Odkazy na této stránce.

MP3

19. 4. 2005 (09:11) X O

Cau nevies mi poradit ako na schody-myslim tie co su v static mesh totiz ked ich dam do levelu Lara ich odignoruje a prepada sa cez ne.

Sakul reaguje:

19. 4. 2005 (13:48)

Zdravím tě.

Je to jednoduché. Pod ty schody musíš dát sešikmený kvádr. Lara pak běží po tom sešikmeném kvádru, ale vypadá to jakoby šla po schodech.

Gerbil

16. 4. 2005 (22:32) X O

<http://gekagames.sk>

Nazdarek, tak ako to tu ide?

Sakul reaguje:

18. 4. 2005 (14:07)

Také tě zdravím.

Jak jinak než dobře. Koukal jsem že jsi vydal nový level do TR4. Musím se na něj mrknout.

moje 

16. 4. 2005 (17:21) X O

nic nového se tady neděje

MP3

13. 4. 2005 (11:49) X O

Co sa tika toho ze mi seka Tr2. Hram to z disku, ale cracom to nieje lebo som si z netu stiahol ine NoCD cracky a robilo to stale. Inak mam WinMe.// robilo to aj na 98Se//.Inak 500Mhz procesor, 192 Ram, a Voodoo3 16M.A ako som povedal ine Tr to nerobia , iba Tr2 dokonca sekaju aj Custom leveli.

Poznamka: Tvoj download je nejakz posahani pretoze ked stahujem stiahne mi len cast suboru a skonci Navod do Editora som stiahol az na 5 krat. A testovacie leveli sa mi stiahnut nepodarilo.

Sakul reaguje:

14. 4. 2005 (08:55)

Zdravím.

Vezmu to od konce. Děkuji za upozornění na problémy s downloadem. Dnes jsem to testoval, ale nezjistil jsem žádnou závadu. Pravděpodobně byl ve chvíli kdy jsi stahoval přetížený server. Stím bohužel já ani ty nemůžeme nic dělat. Doporučuji použít nějaký download manager, třeba já používám Download Akcelerator Plus v7.2. Stím by to mělo být bez problémů.

Nyní co se týká toho sekání TR-2:

Zkus změnit rozlišení a barevnou hloubku ve hře. Případně si pohraj s nastavením položky Graphyc Options. Nastavení grafiky vyvoláš tak, že si vytvoříš zástupce souboru Tomb2.exe a do řádku Cíl dopíšeš na konec parametr -setup. (Mělo by to vypadat asi takto "C:\Programy\Dxtre3d 2.0 Rev.0\TR Hry (TEST)\Hra TR2\Tomb2.exe" -setup) ty uvozovky nahoře je nutno zachovat.

Sakul

13. 4. 2005 (10:36) X O

Pro Martin

Pokud budeš chtít mohu ti tvé levely umístit na mé stránky.

Martin 

12. 4. 2005 (21:52) X O

Zdravím sakule.

Mám jeden dotaz. Mám už vytvořených pár svých levelů ale nevím si rady jak je dát na Internet třeba na stránky www.traider.pl nebo na stránky Laras Levelbase. Už jsem je zkoušel nějaký level posílat na www.traider.pl ale vždycky mi to poslalo zpátky e-mail že dělám něco špatně. prosím porad'

Sakul reaguje:

13. 4. 2005 (10:04)

Ještě doplním ty informace o Editorech animací. Ten druhý program se jmenuje TRAE a není zcela dokončen. Můžeš si ho stáhnout z tohoto fóra <http://www.larashome.com/forums/index.php?showtopic=9436&st=60&#entry317204> někde ke konci tam najdeš odkaz. Mě ale hází stejnou chybu jako FexAnim. Pravděpodobně to bude chtít něco dohrát do počítače (nějaké knihovny jako u WadMergeru). A když už jsme u WadMergeru ten umí animace také. Dokonce na stránce TRLE Search Engine je návod na animaci sice předmětu, ale i tak se z toho dá vyjít <http://www.trsearch.org/Tutorial.php> .

Ohledně umístění levelu.

No já to dělám tak, že svůj level umístím na mé stránky a pak do nějakého fóra dám na tento nový level odkaz. Během týdne to je na všech velkých webech. Pokud to posíláš na traider.pl je třeba dát v emailovém klientu rozdělit odchozí správu, která převyšuje 2MB. Jinak to většinou neprojde.

Takže pokud máš od poskytovatele internetu nějaké místo pro www prezentaci dej to tam a třeba na fóru <http://p084.ezboard.com/btreditingzone> dej link na tvůj level(y).

Martin 

12. 4. 2005 (18:45) X O

Zkoušel jsem to a taky mi to házelo jakýsi chyby hned jak jsem se pokusil načíst nějaký level.

Co se týče těch videí je to jednoduché.

postup: Na horním panelu klikni na položku effect a v ní na Flyby kameru a umísti někam do levelu. Z kamery vede malý kroužek který ti ukazuje jaké pole bude kamera snímat. označ kameru a pomocí kláves Shift+alt+šipky navol co bude kamera snímat. Takhle dej za sebe několik kamer. Potom klikni na první kameru a zmáčkni "o" objeví se nabídka a v ní vyplň:

seq a num. seq udává kolikátý je to video ve hře a num udává kolikátá kamera běží. Postupně vyplň všechny kamery.

př. 1. kamera-seq0 num0

2. kamera-seq0 num1

3. kamera-seq0 num2 atd.

Nakonec nezapomeň označit první kameru a udělat ji trigger aby se ve hře spustila.

Napiš jestli ti to pomohlo a jestli sis vzpoměl na název toho druhého programu na ty animace.

Sakul reaguje:

13. 4. 2005 (09:39)

Zdravím tě.

Děkuji za vysvětlení kamer v TRLE. Ohledně toho se ti ještě ozvu na E-Mail.

Původně jsem sice myslel, že máš na mysli RPL videa, ale nevádí. Pro tyto FlyBy sekvence chystám podrobný návod do DXTre3D. Je tam o tom zatím pouze zmínka.

MP3

12. 4. 2005 (13:02) X O

Ozaj nevie niekto preco mi tr2 seka. Roby tolen na niektorich castiach a iba niekedy. Je to crack :(Ostatne casti mi idu v pohode Od jednotky az po petku.

Sakul reaguje:

13. 4. 2005 (09:34)

Píšeš tu že se ti TR-2 seká. No může to mít několik příčin. Zmiňuješ tam Crack a z toho usuzuji, že máš verzi která se hraje z HDD. Že by byl problém v samotném exe souboru se mi zdá nepravděpodobné. Z toho co píšeš se, ale opravdu nedá ani spekulovat nad tím co tam máš za problém. Je třeba uvést alespoň konfiguraci PC, verzi Windows a popis té tvé TR2 (originál, Cracknutá z CD, cracknutá z HDD) to znamená jestli ji hraješ z CD-Romky nebo hardisku.

MP3

12. 4. 2005 (12:55) X O

Ahoj, nechysta sa niekto urobiť preklad do samotneho

DXTre3D v2.0, Turbo k prekladu spravil celkom príjemni programik. Kedže ja neviem po anglicku musel som všetko robiť metódou pokus omyl a myslím že mnohé funkcie celkom nechápem este ani teraz.

Sakul reaguje:

13. 4. 2005 (09:25)

Zdravím.

K tomu překladu. Já bych ho udělal, ale mám strašně málo času. Takže jednou možná. Ovšem ve chvíli kdy by byl překlad, bude plno lidí zmatených kvůli návodu. Nebudou sedět popisky a tak dále. Už z tohoto důvodu bych překlad moc nedoporučoval začátečníkům. Stejně by jim to moc nepomohlo. Pokud nezná princip editoru bude muset stejně skoušet formou pokus omil co která

funkce znamená (i když bude mít třeba přeloženo Trigger na Spoušť moc mu to nepomůže). Pro začátečníky doporučuji můj návod na těchto stránkách.

Martin 

11. 4. 2005 (18:46) **X O**

Ahoj, nevím jak udělat animace. Př. ve videoklipu lara někam jde a někým promluví. (obyčejná videa dělat už umím). Předem děkuju za radu.

Sakul reaguje:

12. 4. 2005 (11:52)

Zdravím tě.

No s těmi animacemi ve hře je trochu problém. Jsou na to 2 programky :FexAnim a ještě jeden, ale te'd nevím jak se jmenuje. Já jsem se na to už několikrát chtěl podívat, ale nemůžu rozjet ten program FexAnim. Stále mi to při načítání levelu hlásí chybu. Takže ti v tomhle asi zatím nepomohu. Skus to kdyžtak taky, jestli ti to bude hlásit chyby a dej prosím vědět.

Zmiňuješ že umíš dělat videa. To by mě také zajímalo. Pokud by si mě mohl trochu zasvětit do problematiky, případně sepsat nějaký návod byl bych rád.

David 

25. 3. 2005 (22:29) **X O**

Sakule!!!!

Mám dobrou zprávu! V Tomb Raider A-The Techno

Egyptians jsem dokončil první level!!! Jsem v druhém! Ale byl opravdu složitý vís Sakule, nechápu jak to děláš ze tvoje levely jsou tak namakané a když si třeba pustím ten svůj tak vydím ten rozdíl.... No, Tak moc díky za pomoc!!

Sakul reaguje:

26. 3. 2005 (09:30)

Čau,

opravdu ten Tomb Raider A-The Techno Egyptians je dost složitý. Počkej až budeš tam co jsem já. Tam je to fakt na bednu.

Ohledně mých levelů. Jsem rád, že se ti líbí. Sakul House pro TR-3 byl můj úplně první kompletní level. Ale když se na něho podívám nyní, zjišťuji kolik je tam docela fatálních chyb. V Sakul House v2.0 jsem to celé předělal do enginu TR-4 a snažil se to co možná nejvíce vylepšit. Myslím že v rámci možností se to docela povedlo v porovnání s tím prvním levellem, avšak stejně je to opět plně chyb.

Nyní pracuji na novém levelu, ale bohužel již nyní vím, že tam budou také chyby.

Je to o tom stále tvořit a zdokonalovat se v editoru. Hlavně je důležité začít něčím jednodušším a postupně to vylepšovat. Není až tak důležité, aby byl level nějak moc rozsáhlý 150 místností, nebo tam bylo naplácáno mnoho nepřátel. Dobrý level se dá udělat i s 30 místnostmi bez jediného nepřítele. Jen je třeba tam vymyslet nějakou zápletku pár hádanek. To je na celé tvorbě levelu asi to nejsložitější.

Takže hodně zdaru při tvorbě levelů.

moje 

24. 3. 2005 (20:10) **X O**

nehraje mi hudba na tvých stránkách!

Sakul reaguje:

25. 3. 2005 (14:52)

Podívám se na to.

Dík za upozornění.

David 

24. 3. 2005 (18:30) **X O**

Zdravím!!!

To jsem rád ze se schodnem na tom,ze ta hra je opravdu velmi jedinečná!!!!Prosímte jsem v prvním levelu a zatáhl jsem za tu páku(zlatou)nekam jsem vysplhal a nevím moc co dál?!!Když tak jestli budete mít čas muzes mi sepsat návod?!!!,ale jenom když budete mít čas...:))

Sakul reaguje:

24. 3. 2005 (18:46)

Opět zdravím,

no asi mít čas nebudu, ale podívám se na ten první level. Musím si to trochu oživit, přece jenom už je to delší doba co jsem tam bloudil já. Tak nestrácej naději a vydrž.

Laraaa.Croft.TR

24. 3. 2005 (14:22) X O

Ještě bych se ráda zeptala....Když chci tyč, či lano...jak ho mám prodloužit aby bylo dostatečně dlouhé ???Z jedné místnosti do druhé????Děkuji

Sakul reaguje:

24. 3. 2005 (18:01)

Ohledně tyče je to jednoduché. Musíš dát 2 tyče nad sebe. Samozřejmě v jedné místnosti nelze dát dost dobře 2 stejné předměty na jeden sektor. Musíš mít 2 místnosti nad sebou, které jsou propojené a v každé mít jednu tyč. To ve výsledku vypadá jako pouze jedna tyč v jedné velké místnosti.

Ohledně lana. Nejsem si vědom jak by se dalo definovat jak má být lano dlouhé. Asi budeš muset vystačit s tím jedním lanem.

Laraaa.Croft.TR

24. 3. 2005 (14:14) X O

Zdravím!!!

Četla jsem návod, ale bohužel mi to stále nejde.

To, co jsem vytvořila v Dxtre zkopíruji do dat ve složce TRLE a stejně to nefunguje...Tak nevím...???

Sakul reaguje:

24. 3. 2005 (17:53)

Dobrá. Pokud tedy budeme vycházet z předpokladu, že je ten tvůj level v pořádku, zkus následující.

Aby mohl level fungovat je nutno, aby pro něho byl napsán Script (Podrobnosti o scriptu najdeš v návodu :Tvorba a editace Scriptu). Tento script by jsi za určitých okolností nemusela psát a mohla použít ten co je již v editoru. V tomto případě je nutné, aby se level jmenoval jako nějaký originální Level (např : Catacomb.tr4 , City.tr4 nebo Cleopal.tr4 atd...), poté je nutné, aby ve složce DATA, zároveň s levellem byl i originální soubor Title.tr4 a soubor uklogo.pak. Pak by se level spustil tak, že se v seznamu dostupných levelů vybere ten, který odpovídá souboru levelu. Například, pokud jsi svůj level pojmenovala City.tr4 tak mu odpovídá právě název levelu City Of The Dead a tak dále. Názvy levelů se dají zjistit ze souboru Script.txt nebo z mého návodu :Instalace Amat. Levelů.

Pokud by ti ani toto nepomohlo napiš přesně co ti to dělá nebo píše za cybu. Je i samozřejmě, že je ten tvůj vytvořený level nějak poškozen. Napiš kdyžtak i jaký používáš Base Level. Případně se můžeme domluvit na dalším postupu řešení tohoto problému.

Zatím přeji hodně zdaru při rozcházení Levelu.

David 🐼

23. 3. 2005 (21:29) X O

Sakule,zjistil jsem ze taky hrajes Tomb Raider A-Techno Egyptian-moc obdivuju autora jak takovouhle hordu levelu dokázal udelat skoro sám,ale mám strory problém hned v prvním levelu jsem zabloudil a nevím kam mám jít?!! Ohledne protažené textury poslu i mailem o co e jedná...

Sakul reaguje:

24. 3. 2005 (17:32)

Zdravím,

ano máš pravdu tuto hru skutečně hraji. Já jsem někde v 6 nebo 7 levelu (Také jsem zaseklý). Hra je to dobrá a velmi propracovaná. Dá se tam okoukat hodně věcí, které se hodí při vlastní tvorbě. Jak píšeš o tom, že jsi se zasekl v prvním levelu. Skus mi popsat kde přibližně jsi a co jsi už udělal. Snad si vzpomenu. Některé levely jsou takové dost složité a snadno se tam zabloudí. Jedna malá rada. Tato hra je svým způsobem jedinečná a autor používá různé nestandardní předměty, které se dají sbýrat nebo s nimi nějak zacházet. Chce to hodně experimentovat.

Laraaa.Croft.TR

22. 3. 2005 (11:31) X O

zdravím!!!!prosím o radu.Jak mám uvést hotový level do chodu???Nějak se mi to stle nedaří...???

Sakul reaguje:

22. 3. 2005 (15:09)

Zdravím.

Už jsi se dívala do sekce Návodů/Instalace Amat.Levelů ? Pokud ne, tak to tam okoukni. Rozepisují to tam dost podrobně. Pokud ti to i přesto nejde napiš co ti to dělá, případně jakým způsobem jsi se ten level snažila rozchodit. Věřím že to nakonec půjde.

Gerbil

19. 3. 2005 (21:08) X O

<http://gekagames.sk>

Jasne, veď ani ja nie som dajaký preborník. Radím však, ak o tom nevieš, navštíviť www.jakpsatweb.cz - veľa sa tam dá naučiť.

Sakul reaguje:

19. 3. 2005 (22:09)

Jo znám. Výborný web. Tam čerpám skoro všetky znalosti.

Sakul 

14. 3. 2005 (09:59) X O

Nemáte někdo TXT verzi scriptu pro plnou verzi Tomb Raidera 4.

Pokud ano ozvěte se prosím.

Gerbil

12. 3. 2005 (14:09) X O

<http://gekagames.sk>

Ok, vyzerá stránka už dobre, teraz ešte by som poradil zrušiť tie okaté okraje rámov, aby to nepôsobilo moc "windowsovo". A taktiež trochu CSS by neuškodilo. :)

Sakul reaguje:

12. 3. 2005 (17:35)

To víš, já se teprve učím. Postupem jak přibývají znalosti vylepšuji.

ondrej (pokracovani) 

2. 3. 2005 (15:13) X O

....treba kdyz otevru roletu: File-> Config, napise windows hlasku: "Access violation at adress 00546381 in module dxtre3d.exe. Read of adress 00000034". nekaj to nechapu, díky za radu.....

Sakul reaguje:

3. 3. 2005 (09:38)

Tuto chybu editor napíše, pokud je například vadný Base Level (hned při jeho načítání). Většinou však nespadne a tváří se, že běží dál. Opak je pravdou. Pokud poté uděláme jakoukoli akci (otevření nějakého menu nabo tak) opět hlásí chybu. Zde doporučuji program vypnout a znovu nastartovat. Mě se občas stane, že tuto chybu vyhodí pokud se prohrabuji v seznamu Item pomocí kurzorových kláves. Ale po restartu programu je zase vše vpořádku. Tato chyba se mi stane, ale opravdu jen velmi zřídka (za předpokladu, že je vše vpořádku).

Pokud ti, ale program tuto chybu hlásí již při spuštění, bude problém pravděpodobně buď v konfiguraci Tvého PC nebo v nedostatečném výkonu PC. Zde přikládám minimální požadavky Editoru DXTre3D v2.0 R1 :

CPU - 500MHz ,ale doporučuji výce

Ram - 64MB , doporučeno 256MB

HDD - 500MB volného místa pro swap soubor

VGA - min 4MB a hardware podpora 16bytových barev (pozor na karty Voodoo a nastavení 32Bytového zobrazení ve windows !!!)

DirectX 8.1 nebo vyšší (Lze spustit minimálně na 8.0)

Rozlišení 1024x768

Windows 98SE a vyšší

Všechny tyto hodnoty jsou většinou minimální požadavky aby šel editor vůbec spustit. Pro bezproblémový chod doporučuji mít hodnoty doporučené.

No pokud ti to ani přes toto všechno nepůjde a chyby přetrvávají napiš přesnou konfiguraci svého PC, jaký používáš operační systém a v jaké verzi editoru pracuješ a skusíme to rozjet.

ondrej 

2. 3. 2005 (15:03) X O

cau! dxtre3D mi hlasi neustale jakousi chybu (presto stale bezi). jeste nikdy jsem nic needitoval, nevim jestli je to bezny, co s tim. A to: pri spusteni, behem behu. nikde jsem na tebe nenasel telefon, zavolal bych ti, je to v pytli. nemuzu udelat ani carku. jinak jsem si precet kompletni navod a stve me to. je to bezny? napriklad kdyz dam vytvorit "ROOM" a stisknu enter. a podobne. díky jestli mi napises tel., nebo (asi tezko) zavolas: 605-075-346. díky za radu, za pomoc - Ondrej Praha. CAU

Sakul

23. 2. 2005 (19:37) X O

Rozdíl mezi originálním TRLE editorem a DXTre3D editorem.

Ve stručnosti asi následující: DXTre3D dokáže vytvářet levely do všech dílů TR (TR1-TR5). TRLE pouze do TR4. Rozdíl je i v principu tvorby levelů. DXTre3D vytváří přímo jako výstupní soubor již hotový zkompileovaný level. Naproti tomu TRLE nejdříve vytvoří takzvané WAD soubory a ty se teprve potom musí v jiném programu zkompileovat na soubor .TR4. Mě osobně připadá tvorba levelu v Originálním TRLE poněkud zdlouhavá. Na druhou stranu má TRLE stále ještě některé funkce navíc, které DXTre3D stále postrádá. I když nejnovější verze DXTre3D v2.0 R2 už je hodně namakaná. Pokud chceš výce informací o TRLE a rozdílech editorů, můžeš navštívit stránku <http://www.trle.unas.cz/index2.htm> .

K rozdílu mezi hrou TR-4 a TR5. Rozdíl je celkem minimální. Engine používají oba stejný, akorát TR5 má několik vychytávek.

Samozřejmě se vytvářejí levely do všech dílů TR, ale hlavně do TR-4 z důvodu snad jasného (Nejnovější engine a existence original Editoru).

Tímto je má odpověď snad naprosto vyčerpávající. Doporučuji prostudovat stránky v Odkazech.

Ad 

23. 2. 2005 (15:49) X O

Zdravim Sakul,

skusal som hrat levely tie amaterske a nemozem dalej -

<http://www.sakulraider.kgb.cz/pics/screenshot/Xmas2.JPG>

prave tento obrazok to vystihuje. Preliezol som cez uzky otvor dnu a nemozem preskocit. Co dalej?

Kedze hra TR sa mi velmi paci, chcem sa pred vytvaranim vlastnych levelov spytat na podrobnejši rozdiel medzi oficialnym a neoficialnym editorom levelov. A zaroven, ci sa bezne vytvaraju levely len pre TR4. Pripadne aky je rozdiel oproti TR5 (napr. v kvalite grafiky a podobne). S pozdravom.

Sakul reaguje:

23. 2. 2005 (19:20)

V této místnosti co popisuješ, je několik váz. Tyto vázi musíš roztřelit. Poté se ti spustí ze stropu lano pomocí kterého se přehoupneš, až k té bráně.

g

23. 2. 2005 (01:22) **X O**

<http://www.internetnewsdaily.com>

hey

Sakul

22. 2. 2005 (20:58) **X O**

Jak jsem upozorňoval, byla zrušena původní diskuse. Ale místo ní zde máte alespoň tuto.

Momentálně pracuji na novém vzhledu stránek a tak to vše bude poladěné právě až na těchto stránkách.