KONWERSJA PLIKU

Autor: Proszak

Aby móc stworzyć zaawansowaną mapę należy zmienić rozszerzenie pliku "c2m" na "DAT".

Aby to zrobić niezbędne będą:

gotowa mapa w "c2m", którą chcesz przekonwertować
Plik "DAT" (znajduje się w folderze załączonym do poradnika)

- program do odszyfrowywania kodu plików, polecam "TinyHexer", można go pobrać tutaj: http://www.toggle.com/lv/group/view/kl38951/tiny_hexer.htm

UWAGA: Podczas konwersji mapy do "DAT" nie zostaną przeniesione takie obiekty jak: budynki, jednostki, zwierzęta (oprócz ławic ryb), pojazdy, palisady drogi itp. Również utracone zostaną zapisy w tekstach mapy oraz wszelkie zachowania graczy.

Wszystkie utracone informacje podczas konwersji pliku można uzupełnić wpisując je ręcznie w odpowiedni sposób, o tym w kolejnych poradnikach.

Krok 1.

Za pomocą Hexera otwieramy plik "DAT" oraz plik"c2m" swojej mapy.

UWAGA: Zaleca się zrobienie kopii swojej mapy w razie ewentualnych komplikacji.

Krok 2.

-Zaznaczamy całość z pliku "c2m" -Wklej do pliku "DAT"

C:\Program	Files\8								
	0001	0203	0405	0607	0809	OAOB	0C0D	OEOF	0123456789ABCDEF
0x00	0100	0000	0200	0000	0200	0000	0100	0000	
0x10	5C00	0000	000F	0000	0063	7572	7265	6E74	\current
0x20	7573	6572	6D61	705C	0100	0000	1600	0000	usermap\
0x30	6375	7272	656E	7475	7365	726D	6170	5C6D	currentusermap\m
0x40	6170	2E64	6174	9 F 41	0000	8354	0900	1600	ap.datźADT
0x50	0000	6375	7272	656E	7475	7365	726D	6170	currentusermap
0x60	5C6D	6170	2E63	6966	7000	0000	2F41	0000	\map.cifp/A
0x70	FD03	0000	0000	0000	0100	0000	A201	0000	ý
08x0	A201	0000	A201	0000	723A	0000	E903	0000	~ [~] r:é
0x90	0000	0000	8806	0000	48C6	6525	0008	2B6F	ПНĆe%+о
0xA0	CB5A	01C9	9CBC	E733	F52E	DDAD	E2B0	E337	ËZ.ÉśIç3ő.Ý-â°ă7
0xB0	2342	F9D1	6AE4	1F7B	4896	5535	9058	9BFF	#BůŃjä.{H−ʊ5⊡x>'
0xC0	452A	F1D9	040C	57C3	A1FE	CDBD	CDFF	53C7	E*ńŮWĂ`ţĺ´ĺ`SÇ
0xD0	4B11	E9E1	E633	8F0B	8F65	4545	5EA7	0B8F	K.éáć3Ź.ŹeEE^§.Ź
0xE0	77F9	E1E9	4B5B	C753	95CD	BDCD	8C4F	C357	wůáék[ÇS•Í″ÍŚOĂW
0xF0	83E1	D9F1	8F83	FF9B	9635	3555	4CF7	7B1F	□áŮńź□・>-55ʊ⊥÷{.
0x0100	0909	D1F9	BEAB	37E3	A4A0	ADDD	3B9E	33E7	.ÉŃůľ≪7㤠−Ý;ž3ç
0x0110	A0B4	C901	63D2	6F2B	5808	2565	AA46	EBAF	′É.cŇo+X.%eŞFëŻ
0x0120	EB9C	C109	E2FA	A773	0070	9DED	F8EE	A377	ëśÁ.âú§s.pťířîŁw
0x0130	DF84	В911	4422	DFBB	53D8	1575	0B96	5B3F	ß"ą.D"ß»SŘ.u[?
0x0140	586B	в119	9249	1703	333F	8DFD	DC3D	1307	Xk±.'I3?ŤýÜ=
0x0150	7E53	A921	CA71	4F4B	1DA7	0585	B6E5	CBCF	~S©!ĘqOK.§¶ĺËĎ
0x0160	593B	A129	6A99	8793	6F0F	7D0D	5D8D	8397	Y;`)j™‡"o.}.]Ť⊡—
0x0170	2123	9931	2001	BFDB	1B72	F595	7E34	3B5F	!#™1 ÁżŰ.rő•~4;
0x0180	970E	9139	53F0	F723	0DDA	6D1D	81DC	F327	—.'9sd÷#.Úm.□Ü6'
0x0190	04F6	8941	8318	2F6B	7242	E5A5	4784	ABEF	.ö%AD./krBİAG,«ď
0x01A0	B8DE	8149	C640	67B3	E2AA	5D2D	152B	63B7	,Ț□IĆ@głâş]+c•
0x01B0	0705	7951	0267	9FFB	2311	D5B5	DCD3	1B7F	.LyQ.gźű#.ŐµÜÓ.□
0x01C0	7EAD	7159	EA8F	D743	5D79	4D3D	E67B	D347	~-qYęŹ×C] yM=ć {ÓG
0x01D0	1995	6961	AAB7	OF8B	1992	0505	1023	SBOF	•iag• /Ďáťť, ‡/

Krok 3.

W "DAT." szukamy frazy "hoixigol" znajduje się ona nieco dalej za początkiem zapisu.

Zaznaczamy tekst przed "hoixigol" i kasujemy wszystko co jest powyżej, tak żeby "hoixigol" znajdował się na samej górze.

C:\Program	Files\8	Cud S	wiata	map.da	t				
1	0001	0203	0405	0607	0809	OAOB	0C0D	OEOF	0123456789ABCDEF
0x00	686F	6978	6967	6F6C	0000	0000	0000	0000	hoixigol
0ж10	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	
0x20	686F	6978	6D6D	676C	0000	0000	0000	0000	hoixmmgl
0x30	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	
0x40	686F	6978	7A69	736C	0100	0000	0800	0000	hoixzisl
0x50	0000	0000	3FA0	17C1	0000	0000	0000	0000	? .Á
0x60	9600	0000	C800	0000	686F	6978	6568	6D6C	Čhoixehml
0x70	0100	0000	7477	0000	0000	0000	2A59	8343	tw*YOC
0880	0000	0000	0000	0000	016F	7700	006B	6370	owkcp
0x90	5838	656C	7230	7500	006F	7700	OOFF	OOFF	X8elrOuow'.'
0xA0	00B1	001E	0200	0105	0002	0902	0502	0105	.±
0xB0	0204	0300	0106	0002	0502	0903	0806	080C	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
0xC0	0803	8209	0607	0307	0102	0083	0303	0407	,
0xD0	0482	0304	0402	0403	8201	0804	0100	0105	• , • • • • • • , • • • • • • •
0xE0	0300	0482	0309	0206	0509	0306	0102	0582	,
0xF0	0304	0202	0009	8207	0205	0482	0501	0782	
0x0100	0801	0482	0601	0882	0703	0807	0982	0401	,
0x0110	0582	0783	0107	0204	0106	0001	0484	0001	.,.0
0x0120	0482	0302	0401	8202	0805	0609	0603	0001	.,
0x0130	0082	010A	0004	0902	0504	0100	050B	820C	.,
0x0140	0203	0984	A000	0502	0106	0503	0603	0100	••••
0x0150	8204	1501	0603	0207	0001	0304	0008	0407	,
0x0160	040A	0B09	0409	070B	8205	0204	0582	0012	
0x0170	0303	0205	0102	0103	0106	0704	0305	0400	
0x0180	0100	8204	0505	0402	0109	8203	1E06	0B05	,
0x0190	0402	0302	0405	0301	0907	050C	0306	80A0	
0x01A0	0908	0206	0A05	0207	0605	0782	0402	0105	
0x01B0	8300	0A01	0201	0402	0001	0704	0082	0404	0
0x01C0	0205	0001	8202	80A0	0106	0901	0204	0104	
0x01D0	0082	0209	0407	0306	0509	0507	0882	0A02	

(W wielu przypadkach zaznaczanie może być długie i uciążliwe, dlatego warto pomóc sobie klawiszem "page up")

Zapisujemy i wychodzimy Mapa została przekonwertowana i jest gotowa do oskryptowania.

Więcej na: www.culturesnation.pl