**Tvorba mořského revíru a ryb pro Fishing Simulator II**

|  |
| --- |
| **Úvod** |
| Tvorba mořského revíru není moc odlišná od tvory sladkovodních revírů, ale je zde několik věcí, které jsou důležité pro sladkovodní revír a nejsou podstatné pro mořský a zase naopak. Například PH vody a příliv/odliv.  Stejně tak i mořské druhy ryb a nástrahy pro mořské ryby jsou trochu odlišné co se týče chování a charakteristik. Proto každá mořská ryba a nástraha musí mít extra hodnoty v konfiguračních souborech. |

|  |
| --- |
| **Tvorba mořského revíru** |
| Je to úplně stejné jako sladkovodní revír, akorát profil hloubky a vzdálenosti se budou muset určitě upravit, protože moře je mnohem větší a hlubší. Je nutné také přidat do **.ven** souboru mořského revíru tři hodnoty v sekci **[WEATHER]**. Tyto hodnoty ovlivňují čas a výšku přílivu a odlivu. Níže je příklad:  **Hightide = 9**  Tato hodnota udává čas, ve který bude první příliv, 1.ledna. Každý den jsou dva přílivy a dva odlivy, každý příliv je asi po 12 hodinách stejně jako odliv. Takže v příkladu výše bude 1.ledna odliv ve **3 hod**, příliv v **9 hod**, další odliv v **15 hod** a poslední příliv ve **21 hod** Je to kvůli nastavení 9 - což je první příliv 1.ledna. Časy ostatních přílivů a odlivů není nutné nastavovat, protože si je fishsim vypočítá jednoduše sám.  **TideInc = 45**  Tato hodnota udává o kolik minut se každý den posouvá příliv a odliv. Například 1.ledna bude první příliv v 9 hod, 2.ledna bude v 9:45, 3.ledna v 10:30 atd... Každý den o 45 minut později. Můžete nastavit jakoukoliv hodnotu v minutách. Je to hrubý způsob tvorby přílivů a odlivů vzhledem k realitě, ale pro potřeby FS2 je to adekvátní.  **Tidedev = 72**  Tady nastavujete deviaci hladiny při přílivu a odlivu v palcích (inches). Opět je to hrubé, ale dostačující pro naše potřeby. Toto nastavení znamená, že při přílivu bude hloubka vody větší o 72" ( 72 palců - 6 stop ) než při odlivu. Když se zadávají hloubky do mořských pegů - jsou to hloubky při odlivu. Takže pokud by jste byli pedanti tak by měl rybář stáv při přílivu ve vodě hluboké 6 stop - v tomto příkladu. Ale tohle je simulátor a je bezpečný, takže se nikdy nenamočíte.  Za použití našeho příkladu, pokud budete chytat v poledne 1.ledna, bude již odliv, protože max. příliv byl v 9:00 a max. odliv je v 15:00 - poledne je přesně uprostřed. Všechny hloubky budou více o 3 stopy a postupně se bude hloubka zmenšovat ( 3 stopy je polovina ze 6 stop ). V 15:00 bude hloubka přesně taková, jaká byla nastavena v editoru pegu, což je max. odliv. Po 15 hod bude hloubka opět narůstat až do 21:00 kdy bude o 6 stop větší, atd. Tyto změny hloubky probíhají v reálném čase během rybaření.  U mořských revírů je na obrazovce ukazatel přílivu/odlivu ( šipka do prava - příliv, šipka do leva - odliv ). Na modrém proužku je taktéž možno vidět výšku přílivu/odlivu. Pokud je proužek celý modrý je maximální příliv a pokud je prázdný je maximální odliv. Ukazatel je umístěný v pravém dolním rohu obrazovky, v místě kde je u sladkovodních revírů vidět východ/západ slunce.  Další odlišnosti .ven souborů  Teplotní model FS2 nepracuje ideálně s mořskými teplotami. Nejlepší nastavení je nyní pro **tempmodel**=**6**. Stejně tak hodnota **tempfact** by se měla nastavit na něco jako **1.2** nebo **1.3** pro hluboká moře, kvůli umělému zvýšení teplot. Algoritmus výpočtu teplot pracuje ve FS2 dobře s extrémně hlubokou vodou, jen vypočítává teplotu a počasí zpětně od prvního rybaření na revíru, začíná se 3 před datem kdy jste prvně vstopili do revíru. To je to co dělá generátor počasí a teplot, rychle simuluje každou minutu 3 roky zpátky až do dneška aby zjistil jaké budou teploty v revírů v různých hloubkách. U extrémně hluboké vody, naneštěstí není 3 roky dostatečně dlouhá doba, plus míchání vody, ke kterému v moři dochází a ve FS2 se nepočítá. Pro co nejlepší výsledek je nutné nastavit hodnotu **Starttemp** trochu vyšší, např. **15 - 30** stupňů. |

|  |
| --- |
| **Změny v .peg souborech** |
| Do mořského pegu se musí přidat pouze jedna proměnná v sekci **[water]** a tou je **Seatype**. Tato specifikuje a jaký typ mořského pegu se jedná, používají se následující kódy :  0 = Sladkovodní revír ( defaultní ) 1 = Písečná pláž 2 = Ústí řeky 3 = Molo 4 = Skály 5 = Blátěná pláž 6 = Oblázková pláž 7 = Pískové / skalnaté pásy 8 = Hluboká voda 9 = Vraky  Pokud do pegu není přídána proměnná seatype v sekci [water], potom je použito nastavení pro sladkovodní revír.  Je pouze na vás jaký peg si zvolíte, pokud si vyberete ústí řeky, nastavíte:  **SeaType = 2**  a přidáte tuto proměnnou do souboru .peg do sekce [water].  Další změny v .peg souborech  Pravděpodobne bude nutné upravit hodnotu DPRATIO pro hlubší vodu a také hodnoty RTOP a XD, tak aby nahazování, řekněme 300 stop vypadalo realisticky.  Je důležité nastavit hodnotu SALINE, jinak nebude možné chytit žádnou mořskou rybu a taktéž nebude možné chytit sladkovodní ryby, které budou třeba omylem umístěné do mořského revíru.  Nastavení PH není nutné použít, ačkoliv to vypadá jako plýtvání "faktory", prostě toto nastavení ignorujte. Takže tuto hodnotu lze použít jako jiný libovolný faktor. Můžete třeba vytvořit speciální objekt, který bude měnit hodnotu PH ( nebo něco jiného co budete chtít použít ) a také nastavit u mořských ryb do .stk souboru hodnotu PH.  Stejně tak v revíru nastavte hodnotu TEMP v sekci [Water] na něco jako 1.2 aby se stihla hluboká voda prohřát.  Odlišnosti v Peg editoru  U mořských revírů použijte ukazatel proudu k určení směru a síly přílivu/odlivu, zvláště pak u rozbouřených moří. Ústí řek a klidná moře mohou mít slaběí proud, ale pláže se skálami apd. ... budete muset nastavit na velmi silný proud jak u hladiny tak spodní proudy. |

|  |
| --- |
| **Změny u rybých druhů** |
| Mořské druhy ryb mají navíc několik proměných, které udávají FS2 jak se má ryba chovat při různých fázích přílivu a odlivu a v různých typech moří. Jsou k dispozici tři nastavení pro příliv a odliv, které lze přidat jak do **.sp** tak do **.stk** souborů, viz. příklad :  **TIDE 80 -30 150 2**  Tato hodnota udává, jak ryba reaguje na výšku přílivu/odlivu. Je to podobné jako ostatní faktory - ideální, minimální, maximální a testy. Hodnoty v příkladu udávají, že ryba je maximálně aktivní při výšce přílivu 80% ( je jedno jestli je zrovna příliv nebo odliv ) a minimum je -30%, maximum 150% se dvěma testy.  **TIDEIN 40 TIDEOUT 80**  Tyto dvě proměnné lze použít k nastavení důležitosti směru - příliv/odliv pro ryby, opět se nastavují procenta. V příkladu výše, je nastavena 40% šance na ulovení ryby při přílivu a 80% šance při odlivu.  Navíc je zde ještě procentuální nastavení udávající oblíbenost jednotlivých typů moří pro daný druh ryby. Všechny proměnné jako teplota, kyslík, světlo atd.... jsou stále aktuální a platné, testy týkající se přílivu a odlivu jsou navíc ( sladkovodní ryby je nemají ). Dále je příklad, 100% znamená, že ryba preferuje tento typ moře a 0% znamená, že ryba nemá daný typ v oblibě atd....  BEACH 40 ESTUARY 20 PIER 40 ROCK 50 MUD 15 SHINGLE 20 SROCK 60 DEEP 100 WRECK 80  Další faktory  Pravděpodobně je moudré nastavit proměnou WDEPTH pro mořské ryby. Nastavením této hodnoty zajistíte, že ryby se přemisťují s přílivem a odlivem stejně jako v reále.  Také je dobré u mořských druhů ryb nastavit roční období kdy jsou ryby aktivní, například chytáni CODů z pobřeží je nejlepší v zimě, zatím co makrely jsou letní ryby. Pro tyto případy lze přidat proměnné MONTH, které specifikují jak je který měsíc dobrý pro chytání daného druhu. Tyto proměnné lze přidat i sladkovodním rybám pokud potřebujete. Dále je příklad, který lze použít například pro COD.  MONTH 1 100 MONTH 2 90 MONTH 3 70 MONTH 4 60 MONTH 5 50 MONTH 6 40 MONTH 7 30 MONTH 8 20 MONTH 9 40 MONTH 10 60 MONTH 11 80 MONTH 12 100  Ujistěte se že nastavení proměnné saline je u mořských druhů na vysoké hodnotě, jinak se potom můžeme setkat se sladkovodním revírem do něhož autor přidá COD a dokonce se bude chytat !  Co se týče záběrů, je pravděpodobně lepší u mořských revírů nastavit hodnotu RUN v stk souboru na vysoké číslo aby bylo možné rozpoznat záběr v divoké vodě. Mořské ryby nejsou při záběrech tak moc opatrné jako sladkovodní ryby. Ideální hodnoty by mohly být třeba :  RUN 70 90 80  Toto nastavení zajistí záběr typu "jízda", který nejde přehlédnout.  Taktéž, většina mořských ryb pojídá ryby a hodně mořských ryb používá čich k nalezení potravy. |

|  |
| --- |
| **Mořské nástrahy, návnady a vybavení** |
| Pokud vytvoříte mořský revír, pegy a mořské ryby, budete ještě potřebovat mořské nástrahy a návnady aby jste něco mohli chytit. Protože mořský rybolov se objevil ve FS2 později než sladkovodní, původní nástrahy používané na sladkovodní ryby nebudou účinné na moři.  Pokud vytváříté nástrahu jak pro mořský tak pro sladkovodní rybolov, měli by jste do sekce [CLASS] v .tkl souboru přidat následující dvě proměnné :  **Freshpop = 10 Seapop = 100**  Tyto proměnné ( v našem příkladu ) zajistí, že nástraha bude efektivní na 10% ve sladké vodě na 100% ve slané vodě ( v moři ). Pokud tyto proměnné do nástrahy nepřidáte bude systém používat nastavení takto :  Freshpop = 100 Seapop = 0  Prozatím není kromě prutů k dispozici žádné další mořské vybavení, to znamená, že se bude také muset vyrobit. Pro plážový rybolov a pro rybolov v rozbouřeném moři bude potřeba dostatečně těžké závaží pro nahození ( 3 oz-unce a více ). Taktéž bude potřeba aby mělo závaží ostny pro zapíchnutí do písku aby jej proud nevláčel po dně. Proměnnou **GRIP** lze přidat do .tkl souboru u závaží. Hodnota GRIP=100 znamená, že se závaží nepohne v proudu, hodnota 50 znamená, že se pravděpodobně pohne v silném proudu, ale je dostatečná pro slabší proud, jako např. řeka apd. Nastavíte-li hodnotu na 0, bude se v proudu závaží vláčet po dně.  Stejně tak, i stávající detektory záběru jsou tvořené pro klidné vody. Ve verzi 1.12 je to jedno, ale ve verzi 1.13 bude detektor téměř nepoužitelný při mořském rybolovu. Proto se budou hodit detektory záběru vyrobené speciálně pro mořský rybolov. |