**Tvorba nástrah pro Fishsim 2**

|  |
| --- |
| **Úvod** |
| Tato stránka ukazuje jak vytvořit nástrahy nebo návnady pro Fishsim 2. Všechny soubory ve FS2 fungují téměř stejně a mají stejnou strukturu / formát, soubory nástrah nejsou vyjímkou. Všechny nástrahy, které máte nainstalované ve FS2 jsou uloženy ve složce TACKLE/BAITS s mají příponu .tkl. Nástraha a návnada se rozlišuje pouze jiným nastavením uvnitř souboru. |

|  |
| --- |
| **Potřebné znalosti a nástroje** |
| Následující řádky zběžně popisují budete potřebovat na vytvoření nástrah ve Fishsim 2**-** Znalost systému souborů a adresářů v operačním systému Microsoft Windows.**-** Kopii Fishing Simulatoru 2.**-** Jednoduchý textový editor, Microsoft Notepad, který je součástí Windows je ideálním řešením.**-** Program na editaci a úpravu obrázků PCX a JPG Paint Shop Pro je dobrou volbou |

|  |
| --- |
| **Ukládání a formát souborů nástrah** |
| Adresář **TACKLE** uvnitř složky s Fishsim 2 obsahuje podadresář nazvaný **BAITS**. V tomto podadresáři budou soubory s příponou .tkl. Každá nástraha nebo návnada ve FS2 má soubor s příponou .tkl, který obsahuje specifické detaily o nástraze nebo návnadě. Chcete-li vytvořit novou nástrahu nebo návnadu, použijte Notepad ( Poznámkový blok ) a vytvořte nový textový soubor s příponou **.tkl** v tomto adresáři nebo zkopírujte a přejmenujte již existující **.tkl** soubor nástrahy ve stejném adresáři.Příklad .tkl souboru nástrahy vidíte dále, každá sekce je zobrazena tučně :**[HEADER]**Name = Fat grubDesc = fsb/baits/fatgrub.fsbRef = FATGRUBType = 10**[BAIT]**Type = 1bigGraphic = graphics/bait/fatgrub.jpgGraphic = graphics/bait/fatgrub.pcxHairrig = 0Hookbait = 1Minsize = 1Hooksize = 20Weight = 0.08Adjustsize = 10Addsize = 40Adjusthooksize = -1.0Adjweight = 0.08Disperhour = 10.0Smallfact = 5.0**[Class]**ClassType = 1Protein = 50Starch = 0Carbo = 10Sweet = 0Sour = 0Bitter = 20Spicy = 0Citrus = 0Blood = 60Fish = 0Fat = 40Hardness = 15Sight = 30Move = 0Smell = 40Col = R100 G000 B000Seapop = 6Freshpop = 100 Sekce **[HEADER]** obsahuje všeobecné informace o nástraze, jako - jméno, cestu k souboru s popisem nástrahy, referenční jméno a druh nástrahy.**Name** můžet být cokoliv co vystihuje nástrahu, kterou tvoříte, ale doporučuje se aby jméno mělo pouze několik znaků tak aby se vešlo na obrazovku při výběru nástrahy na stránku s rekordama.Hodnota **Desc** je volitelná a může být použita k udání cesty k souboru popisujícím nástrahu. Když je rybář na stránce s výběrem nástrahy a klikne pravým tlačítkem na jméno nástrahy v seznamu, zobrazí se tento FSB soubor ( pokud byl vytvořen ). Více informací o vytváření FSB souborů pro FS2 najdete na [této stránce](http://www.fishsim.eu/manual/fsb.htm).Hodnota **Ref** musí být vyplněna a taktéž musí být unikátní - je to referenční název nástrahy, maximální délka je 8 znaků.Hodnota **Type** musí být taktéž vyplněna, jinak nebude nástraha/návnada načtena do seznamu. Vždy musí být nastavena na **10**. Je to proto, že všechny nástrahy a vybavení používají .tkl soubory a pokud je omylem uložíte do jiných adresářů nebudou se načítat. Například pokud soubor caster.tkl omylem uložíte do adresáře FLOATS, tak se nenačte jako splávek, ale bude ignorován, protože nemá v proměnné **type** nastavenu správnou hodnotu pro splávek. Sekce **[BAIT]** obsahuje specifické informace o nástraze, níže jsou popsány všechny řádky :Hodnota **Type** musí být nastavena na **1** pro nástrahu a **2** pro krmení.Proměnná **BigGraphic** by měla obsahovat cestu ( uvnitř FS2 složky ) a název JPG souboru nástrahy o velikosti 200 x 100 pixelů. Toto je velký obrázek nástrahy, který se zobrazuje na obrazovce s vybavením při výběru nástrahy.Proměnná **Graphic** by měla obsahovat cestu ( uvnitř FS2 složky ) a název PCX souboru nástrahy o velikosti 66 x 66 pixelů nebo pro krmení o velikosti 76 x 76 pixelů. Můžete přidat průhlednou ( transparentní ) barvu a pro případ nástrahy, by měl být obrázek kruhový aby se správně vešel do boxů na nástrahu. Více informací o tvorbě transparentních obrázků najdete [zde](http://www.fishsim.eu/manual/pcxfiles.htm).Hodnota **Hairrig** udává jestli lze nástrahu zavěsit pod háček - při nastavení na 1 to lze, při nastavení na 0 nelze.Hodnota **Hookbait** udává jestli nástrahu lze dát na háček - při nastavení na 1 to lze, při nastavení na 0 nelze. Při vytváření nástrahy, narozdíl od krmení, musí být buď hodnota **hookbait** nebo **hairrig** popřípadě obě nastaveny na 1.Hodnota **Minsize** udává minimální velikost ryby v dramech, kterou lze na tuto nástrahu ulovit. Například nebudete chtít lovit malé plotice na velké boilies. Tato hodnota také udává systému FS2 jakousi informaci o velikosti nástrahy. Tato velikost nemusí být nutně statická, může se měnit podle toho kolik a jak velké nástrahy rybář dá na háček ( uvidíte níže ). Pokud se použije jeden nejmenší možný kousek nástrahy, potom to bude minimální velikost ryby, kterou lze ulovit na tuto nástrahu.Hodnota **Hooksize** udává *ideální* velikost háčku, který by se měl použít pro tuto nástrahu. Stejně jako minsize, toto taktéž udává jakousi informaci pro FS2 o jak velkou nástrahu se jedná a opět se to vztahuje jen na případ použití jednoho nejmenšího možného kousku nástrahy ( uvidíte níže ).Hodnota **Weight** udává váhu nástrahy, která je důležitá především při použití splávků, pro určení jak se splávek potopí při použití nástrahy. Váha také ovlivňuje to, jak rychle klesá nástraha ke dnu - opět se to vztahuje jen na případ použití jednoho nejmenšího možného kousku nástrahy ( uvidíte níže ). Při použití záporné hodnoty u váhy nástrahy bude nástraha plavat na hladině.Hodnota **Adjustsize** udává kolikrát lze zvětšit nástrahu při nastražování na háček. Pokud je hodnota více jak 1, potom může rybář vybírat velikost nástrahy. Změna velikosti nástrahy ovlivní hodnoty **minsize, hooksize** a **weight** zmíněné výše - jak moc záleží na nastvení hodnot **addsize, adjusthooksize** a **adjweight** (viz níže).Hodnota**Addsize** udává FS2 kolik dramů přidat k hodnotě **minsize** při každém zvětšení nástrahy nebo při zvýšení počtu kusů nástrahy na háčku. Pokud je možné měnit velikost a počet kusů u nástrahy, potom platí pravidlo, že čím větší je nástraha tím se zvyšuje minimální velikost ryby, která nástrahu sežere.Hodnota **Adjusthooksize** dělá to stejné co bylo popsáno u *addsize* akorát, že se mění ideální velikost háčku podle změny velikosti a množství nástrahy. Upozornění - normálně zde bude záporná hodnota, protože větší háčky mají menší číselné označení než malé háčky. Hodnota **Adjweight** je stejně jako dvě výše popsané hodnoty použita ke zvýšení váhy nástrahy podle změny její velikosti a množství.Proměnná **Disperhour** se používá pouze u vnadících a krmných směsí, nebo pokud je nástraha použita jako krmení. Pokud se krmení hodí do vody, nezůstane zde na vždy, ale postupně se rozpouští. Tato hodnota udává, jak rychle nebo pomalu toto probíhá. Krmení se měří v "jednotkách" a množství krmení závisí na množství, které vybere rybář na vnadění na obrazovce s nástrahama. Není to úplně přesné, protože nikdy nedopadne úplně všechno krmení na stejné místo, ale pokud vyberete 5 jednotek krmení na stránce s nástrahou, můžete předpokládat, že 5 jednotek dopadne přibližně do zamýšleného místa krmení, někdy více, někdy méně přesně. I blízké okolí místa krmení bude ovlivněno. Pokud je hodnota disperhour 10 a nějakém místě je 10 jednotek krmení, potom bude trvat jednu hodinu než se všechno krmení rozpustí. Krmení by se mělo používat s rozmyslem, protože několik hrstí takového krmení může zůstat v místě dost dlouho a způsobit spíše méně záběrů než více.Hodnota **Smallfact** je volitelná a byla přidána od verze 2.07. Pokud není tato hodnota nastavena bude systémem použita hodnota 5.0. Tuto hodnotu lze použít pro nastavení toho aby velké ryby nezajímaly malé nástrahy. Je to další faktor pro FS2 udávající velikost nástrahy. Hodnota 1.0 úplně zredukuje zájem jen na velké ryby, hodnota 5.0 také redukuje zájem na velké ryb, ale ne tak striktně jako 1.0. Sekce **[CLASS]** obsahuje specifické informace o atraktivitě a typu nástrahy, každý řádek je popsán níže :Proměnná **Classtype** se používá k zařazení nástrahy do jedné z následujících kategorií :

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | Insect (hmyz) |
| **2** | Seed (semena) |
| **3** | Vegetable (zelenina) |
| **4** | Fruit (ovoce) |
| **5** | Flora, plant life etc (rostliny) |
| **6** | Flying insect (létající hmyz) |
| **7** | Shellfish (korýši, škeble) |
| **8** | Fish (ryby) |
| **9** | Small animal (malí živočichové) |
| **10** | Processed ( man made ) (vyrobené člověkem) |

Tyto kategorie jsou pevně dány a vždy musí být jedna z nich vybrána pro hodnotu classtype, pokud žádná z nich nevystihuje nástrahu přesně, vyberte tu, které je svou povahou nejbližší.Hodnoty **Protein, Starch, Carbo, Sweet, Sour, Bitter, Spicy, Citrus, Blood, Fish,** a **Fat** obsahují procentuální množství (1-100) specifikující různé chyrakteristiky nástrah. Pokud nastavíte všechny hodnoty na 100 nebo příliš vysoko, budou systémem FS2 sníženy na optimální hodnotu.Hodnota **Hardness** je opět procentuální vyjádření a udává tvrdost nástrahy ( 0 = měkká, 100 = tvrdá ). Tvrdá nástraha odradí malé ryby a některé druhy ryb.Proměnné **Sight, Move** a **Smell** jsou opět procentuální hodnoty, které udávají jak dobře je nástraha vidět, jak moc se pohybuje a také jak voní/zapáchá. Různé druhy ryb různě reagují na tyto tři faktory. Úhoři například primárně používají čich pro nalezení nástrahy, zatímco pstruzi reagují nejlépe na pohyb. Dravci v zásadě kombinují viditelnost a pohyblivost nástrahy k její lokalizaci. V případě nastavení hodnot příliš vysoko, budou tyto systémem FS2 opět sníženy na optimum.Proměnná **Col** je vždy formátu **R**999 **G**999 **B**999 a udává barvu nástrahy. Tato barva je ve FS2 použita jako kontrast oproti barvě dna a objektů ve vodě pro ryby, které používají zrak pro nalezení potravy. Je to kombinace tří barev - červené, zelené a modré, kde hodnoty každé barvy jsou v rozmezí od 000 do 255. Hodnota všech tří 0 vyústí v černou barvu nástrahy, při nastavení všech tří barev na 255 bude naopak nástraha bílá. Pokud chcete nějakou přesnou barvu, použijte nějaký editor barevné palety ( např. v PSP ) a po namixování požadované barvy zadejne zobrazené hodnoty RGB.Proměnné **Seapop** a **Freshpop** jsou volitelné a pokud nejsou použity, bude mít nástraha od systému nastavení seapop = 0 a freshpop = 100. Jsou to procentuální hodnoty, udávající jak je nástraha efektivní ve slané vodě ( seapop) a jak ve sladké vodě (freshpop). |