|  |
| --- |
| **Úvod** |
| Jednou z nejsilnějších vlastností Fishing Simulatoru je možnost jeho rozšiřování o nové vybavení, návnady, nástrahy, druhy ryb a revíry. Fishing Simulator 2 má mnohem vylepšené možnosti rozšiřování oproti původní verzi.  Revír ( "venue" ) je ve Fishing Simulatoru složen z několika pegů což jsou v podstatě různá místa pro rybaření. Pegy jsou většinou oblíbená místa na revíru. Revír ( "venue" ) je potom vlastně míněn jako celá řeka, jezero nebo rybník apd. Termín revír ( "venue" ) lze pochopit jako nějakou větší vodu na které jsou různá místa k rybaření - což jsou vlastně pegy.  *Rozdíly mezi původní verzí a verzí 2 jsem nepřekládal - nejsou pro tvorbu revíru důležité*  Tvorba revíru ve Fishing Simulatoru 2 byla oproti původní verzi zjednodušena a snažíme si ji dále zjednodušit tvorbou různých nástrojů.  Tento návod detailně popisuje proces tvorby revíru pro Fishing Simulator 2. |

|  |
| --- |
| **Potřebné nástroje a znalosti** |
| Níže je stručně popsáno co budete potřebovat na tvorbu revíru pro FS2:  **-** Základní znalost souborů a složek v systému Microsoft Windows **-** Kopii Fishing Simulatoru 2 **-** Jednoduchý textový editor - Poznámkový blok ve Windows je ideální. **-** Program na úpravu obrázků, který umí měnit velikost a editovat obrázek - Paint Shop Pro je dobrá volba **-** Čas : cca 30 minut na jeden peg, záleží jak moc detailně jej budete propracovávat. - Základní znalosti chování ryb |

|  |
| --- |
| **Uložení revírů** |
| Zde je popsáno jaké soubory potřebuje Fishing Simulator 2 k tomu aby poznal každý revír.  Na disku je ve složce Fishsing Simulatoru 2 složka **VENUES**. V této složce se nachází soubory s příponou **.ven**. Každý soubor s příponou **.ven** obsahuje informace o jiném revíru. Při spuštění hry se kontrolují všechny soubory s příponou **.ven** v této složce aby systém mohl identifikovat všechny nainstalované revíry. Při tvorbě nového revíru musíte vytvořit i nový soubor s příponou **.ven** a uložit jej do složky **VENUES**.  Přestože mají soubory příponu **.ven**, jsou pořád uloženy v obyčejném ASCII textovém formátu a mohou být tvořeny nebo editovány**\*** jednoduchým textovým editorem jako například Poznámkový blok ve Windows  **\*** Některé soubory s příponou **.ven** jsou uloženy jako binární data a jsou zašifrována. Tyto soubory může editovat pouze jejich tvůrce. Je to kvůli zabránění neoprávněných změn v souborech např. při pořádání soutěží apd. |

|  |
| --- |
| **Tvorba složek revíru** |
| Zde je ve dvou krocích popsán postup na tvorbu potřebných složek pro nový revír do FS2.  Krok 1 - vytvoření složky pro soubory nového revíru  Jako první musíte najít a otevřít složku **VENUES** ve složce kde máte nainstalovaný Fishing Simulator 2. K nalezení složky můžete použít např. ikonu Tento počítač na pracovní ploše nebo Windows Explorer.  Ve složce **VENUES** si vytvořte novou složku - např. přes pravé tlačítko myši **->Nový -> Složka.**  Nyní je ve složce **VENUES** nová složka. Pravděpodobně se jmenuje **Nová Složka** a je prosvícená. Přejmenujte tuto složku krátkým názvem který bude vystihovat název revíru který tvoříte. Nepoužívejte v názvu mezery, protože FS2 nedokáže rozpoznat složky s názvy obsahujícími mezery, přestože Windows to dokáží. Například pokud tvoříte revír Packmoor můžete složku pojmenovat **PKMOOR**.  V této složce budou uloženy všechny soubory potřebné pro nový revír. Je důležité aby jste si pamatovali jméno této složky pro další krok. Uvědomte si že název složky **PKMOOR** je jenom pro revír Packmoor jako příklad pro tento návod. Váš revír bude mít určitě jiný název a proto **PKMOOR** vždy zaměňte za svůj název. .  Krok 2 - vytvoření dalších složek uvnitř složky nového revíru  Nyní když máte vytvořenou a pojmenovanou novou složku již zbývá jen tuto složku otevřít a vytvořit v ní další potřebné složky.  Uvnitř této složky vytvořte 3 další složky , použijte stejný postup jako při tvorbě této složky, nové složky přejmenujte na : **DATA, IMAGES** a **PEGS**.  Ještě budete muset vytvořit další složky, ale prozatím nám tyto budou stačit.  Složku **DATA** bude používat systém k ukládání všech potřebných dat k danému revíru, prozatím může zůstat prázdná.  Ve složce **IMAGES** budou uloženy obrázky ze všech pegů v revíru.  Ve složce **PEGS** budou uloženy rybí obsádky pro každý peg. |

|  |
| --- |
| **Tvorba .ven souboru pro nový revír** |
| Pro tvorbu souborů s příponou **.ven** budete potřebovat znalost formátu souborů ve FS2 Pokud znáte formát souborů z původní verze bude to velmi podobné a můžete první část přeskočit. Druhá část obsahuje detailní popis jednotlivých **sekcí** a **proměnných**  Formát textových souborů ve FS2  Většina souborů ve FS2 je uložena ve stejném formátu. Je to formát, který je velmi podobný **.ini** souborům běžně používaným ve Windows. Soubor má tři části :  - Sekce : Jména sekcí jsou v [ hranatých závorkách ] - Proměnné : Jsou v jednotlivých sekcích, za názvem proměnné je vždy = - Hodnoty : Jsou na pravé straně za = na řádku proměnné  Ve zkratce - formát souborů se dělí do [**sekcí**] z nichž každá má různé **proměnné** obsahující konkrétní **hodnoty**.  Tvorba nového .ven souboru  Stejně jako při tvorbě nové složky, otevřete si složku **VENUES** a přes pravé tlačítko myši si v ní vytvořte **-> nový -> textový dokument**, přejmenujte tento soubor stejně jako jste pojmenovali vaši složku, ale s příponou **.ven**, v naší ukázce se soubor bude jmenovat **pkmoor.ven**. Používejte krátké názvy a bez mezer. V případě, že se vás systém Windows zeptá jestli chcete opravdu změnit příponu souboru, odpovězte **Ano**.  Teď když jste vytvořili soubor, jej otevřete. Soubor otevřete pomocí Poznámkové bloku nebo jiného textového editoru - v případě, že systém Windows nedokáže soubor otevřít, vyberte ze seznamu programů k otevření Poznámkový blok ( Notepad).  Nyní je otevřen prázdný soubor a je připraven pro zápis informací o novém revíru.  Formát **.ven** souboru  Nejjednodušší způsob jak vysvětlit jednotlivé části **.ven** souboru, je použít ukázkový soubor. Níže je na ukázku soubor z revíru River Lot.   |  | | --- | | **[DETAILS] Name = River Lot Ref = LOT Desc = venues/lot/fsb/page1.fsb Dir = venues/lot/\*.peg LastPeg = venues/lot/last.dat Creator = Teresa Morris Date = 24 September 2000 Records = venues/lot/ Level = 1.0 Regcode = 786868**  **[WEATHER] Weather = data/ukwthr.dat LookUp = venues/lot/temps.dat TempModel = 1 TempFact = 1 StartTemp = 14** |   V prvním řádku je název sekce **[DETAILS]** , tato sekce obsahuje různé proměnné a hodnoty, které jsou specifické pro tvořený revír.  Proměnná **Name** obsahuje název revíru, název by měl být pokud možno co nejkratší kvůli zobrazovacím možnostem FS2, obzvláště na stránce rekordů. V názvu mohou být mezery a měl by být unikátní mezi všemi revíry ve FS2  Proměnná **Ref** obsahuje referenční název revíru, název by měl být unikátní mezi všemi revíry a měl by mít délku maximálně 9 znaků.  Proměnná **Desc** je volitelná a může být použita k zadání cesty k informační brožuře o revíru. Informační brožury jsou uloženy ve .fsb souborech, více informací o tvorbě .fsb souborů najdete [kliknutím sem](http://www.fishsim.eu/manual/fsb_cz.htm). Tyto informační brožury jsou dostupné před rybolovem kliknutím na obrázek revíru, který jste si vybrali k lovu. Jedna z možností je dát sem Informace o revíru ( Venue info ), při kliknutí na toto tlačítko FS2 zkontroluje .ven soubor jestli obsahuje proměnnou Desc a pokud ano, zobrazí .fsb soubor, který je v ní nastaven.  Hodnota proměnné **Dir** říká FS2 kde a jaké soubory má hledat, které definují každý peg v revíru. Tato hodnota by měla zůstat jako relativní cesta do adresáře FS2. V našem příkladu říká, že se má FS2 podívat do složky **venues/lot/** na všechny soubory s příponou **.peg** ( zadáno parametrem .peg). V našem původním příkladu kdy jsme tvořily revír PKMOOR bude hodnota Dir takto: **venues/pkmoor/.peg**. Peg soubory vysvětlíme později.  Proměnná **LastPeg** ukazuje cestu k souboru kde si FS2 ukládá informace o posledním navštíveném pegu z revíru kde se chytalo. Tento soubor se vytvoří automaticky při vstupu do pegu. V případě našeho revíru **PKMOOR** bude tato hodnota: **venues/pkmoor/last.dat**.  Proměnná **Creator** obsahuje jméno tvůrce revíru. Tato hodnota může být libovolně dlouhá a může obsahovat mezery - slouží pouze pro zobrazení. Snažte se, ale i tak nechat tuto hodnotu krátkou aby se vešla na obrazovku.  Proměnná **Date** obsahuje datum kdy byl revír vytvořen. Tato hodnota může být libovolně dlouhá v libovolném formátu a může obsahovat mezery - slouží pouze pro zobrazení. Snažte se, ale i tak nechat tuto hodnotu krátkou aby se vešla na obrazovku.  Proměnná **Records** obsahuje relativní cestu do adresáře FS2. Označuje FS2 místo, kam se mají ukládat záznamy o ulovených rekordech z daného revíru. Opět pro revír **PKMOOR** bude cesta takto **venues/pkmoor/** ( Všimněte si, že obsahuje lomítko na konci ).  Proměnná **Level** se použije pro určení úrovně obtížnosti revíru. 1.0 znamená nejjednodušší revír a hodnota 5.0 nejtěžší. Hodnoty lze nastavit po 0.1, např. 1.0, 1.1, 1.2, 1.3 apd. Nejlepší způsob nastavení této hodnoty je použít 2.5 a pak pokud se na revíru chytá snadno hodnotu zvýšit nebo pokud se chytá špatně naopak hodnotu snížit. Případně si nastavte hodnotu přímo.  Proměnná **Regcode** musí být vyplněna, jinak bude Váš revír nastaven na směšnou obtížnost a možná ani nebude obsahovat ryby. Měli by jste nastavit hodnotu **786868**.  Volitelné proměnné, které lze nastavit do sekce [DETAILS]  Existuje několik volitelných proměnných, které lze do sekce [DETAILS] doplnit. Některé z nich byly doplněny ve verzi 2.08 a dřívější verze FS2 je budou ignorovat což znamená, že při jejich použití nemusí Vaše revíry fungovat dobře ve verzích nižších než 2.08, také kontrolní součet rekordů se bude lišit.  **TimeInc** - pomocí této volby můžete nastavit aby čas běžel rychleji ( nebo pomaleji ) podle nastaveného faktoru. Například pokud chcete aby čas běžel 10x rychleji než v reále tak každá reálná vteřina bude 10 vteřin v simulátoru. To znamená že povětrnostní podmínky se budou měnit rychleji a vy budete muset častěj měnit svou taktiku lovu. Na délku závodu tato volba nemá vliv, což znamená že pokud bude nastaven závod na 1 hodinu, bude trvat reálně 1 hodinu i když v simulátoru uběhne 10 hodin. Skutečné závody netrvají nikdy hodinu, ale více popř. celý den - to je teď možné pomocí této volby nastavit a nemusíte sedět celý den u PC.  **VenBaitMul** - Tuto hodnotu si můžete nastavit libovolně a přímo bude ovlivňovat hodnoty oblíbenosti nástrahy pro všechny hejna v revíru. Může se zdát že tato hodnota je zbytečná, ale jsou dva důvody proč ji použít. Ten hlavní je, že dříve bylo možné nahradit zakódovaný .ven soubor obyčejným txt .ven souborem pro daný revír. Toto pak umožnilo používat funkce přes F11 a zobrazit oblíbenost nástrah pro všechny hejna v revíru. To již není možné, protože ten kdo si bude chtít udělat místo zakódovaného .ven souboru obyčejný txt .ven soubor nebude znát tuto hodnotu. Druhý důvod i když ne tak důležitý je, že změnou této hodnoty lze trochu pozměnit oblíbenost nástrah  **Pegbaitdif** - Tato hodnota může být nastavena na 0 nebo 1 (defaultně). Když bude nastavena na 0 znamená to, že hejno ryb ( o stejném množství ) umístěných do jiného pegu v revíru bude mít stejné bait pop hodnoty v obou pegách.  **MaxBait** - Tato hodnota udává maximální hodnotu pro oblíbenost nástrahy pro všechny hejna v revíru. Pokud nastavíte hodnotu na 100 potom žádné hejno nebude mít hodnotu oblíbenosti nástrahy větší než 100 pro žádnou nástrahu, pokud bude nastavena u hejna více než 100 automaticky bude snížena na 100. Toto snížení se provede až po výpočtu BaitFact ( dále ) - netýká se krmení, mušek a třpitek, týká se pouze vnadění a nástrah na háček i pod háček.  **BaitFact** - Tato hodnota udává faktor k hodnotám popularity nástrahy pro všechny hejna v pegu. Pokud je hodnota 0.5 tak se všechny hodnoty popularity nástrah v revíru sníží na polovinu, při 0.25 na čtvrtinu a při 2.0 se zdvojnásobí - netýká se krmení, mušek a třpitek, týká se pouze vnadění a nástrah na háček i pod háček Hodnota 0.0 zajistí nepoužitelnost všech nástrah což může být žádoucí například pokud vyrábíte muškařský revír a nechcete umožnit lov na jiné nástrahy.  **ShoalSpook** - Toto je trochu umělý faktor, ale je k dispozici pro případ, že by jej někdo chtěl použít. Hodnotou je celé číslo a znamená počet sekund ( reálného času ) za které se hejno zotaví pokud je nějaká ryba chycena a nebo poraněna háčkem. V době kdy se hejno zotavuje je stále možné chytit další ryby z tohoto hejna, ale zmenší se šance na záběr. Po uběhnutí času zotavení se hejno chová zase normálně jako by se nic nestalo. Například pokud je hodnota 100 a uběhne 50 sekund od posledního vyrušení hejna bude hejno asi o polovinu míň důvěřivé k nástraze než by bylo normálně. Po uplynutí 100 sekund bude hejno zase normálně důvěřivé. Tato hodnota nejde nastavit pro jednotlivá hejna, ale je nastavena stejně pro všechna hejna v revíru. Je to sice krutý, ale efektivní způsob omezení úlovků v případě potřeby. Upozornění - všechny výpočty času probíhají podle reálného času a ne podle času nastaveného v TimeInc i pokud je nastaven jinak než 1.0.  **Baitpopcond** - Tuto hodnotu lze nastavit místo defaultní 0 na celé číslo 1-10. Pokud je hodnota vyšší než 0 změní hodnotu oblíbenosti nástrahy pro všechny hejna v revíru podle podmínek a místa nahození, nižší hodnoty ( kromě 0 ) způsobí, že ryby budou měnit své preference častěji. Hodnota zobrazená pomocí F11 bude stále stejná a lze ji stále použít jako orientační ale ne tak přesnou jako bez tohoto nastavení. S tímto nastavením není možné zjistit která nástraha je pro které hejno nejlepší, protože se to vypočítává v reálném čase za použití různých hodnot jako např. místo nahození, datum, čas, teplota vody apd. ke změně oblíbenosti nástrahy pro každé hejno. Tyto změny probíhají reálně během lovu což znamená že hejna ryb mění své chování ( způsob krmení apd. ) taktéž průběžně během lovu podle změny podmínek a chování rybáře  Další sekce **[WEATHER]** obsahuje hodnoty, které nastavují počasí a teplotu vody pro všechny pegy v revíru  Proměnná **Weather** značí cestu k souboru s definicí počasí pro revír. Soubor s definicí počasí obsahuje informace o klimatu a počasí pro různé lokality. Vytvoření souboru s definicí počasí je popsáno [zde](http://www.fishsim.eu/manual/weather_cz.htm), ale většinou není nutno si je vytvářet, protože je v simulátoru již několik různých souborů vytvořeno, které lze použít. Doporučuje se používat předvytvořené soubory s počasím, protože pokud si vytvoříte svůj vlastní, musíte jej distribuovat s revírem v jr2.  Proměnná **LookUp** opět obsahuje cestu k souboru pomocí kterého se vyhledávají informace o teplotě vody. Tento soubor nemusíte vyrábět a distribuovat s revírem, protože si jej FS2 automaticky vytvoří sám - toto se stane právě když vidíte na obrazovce "the first time a venue is fished" Model počasí a teploty je ve FS2 komplexní, teplota vody je kontrolována každých 60 sekund po v hloubkách po 1cm. Teplota vody v různých hloubkách může být ovlivněna teplotou vzduchu, hodinu, den nebo i měsíc před datem kdy lovíte. FS2 neumí tyto hodnoty počítat reálně během lovu, proto se vytváří "look up" tabulka pro rychlejší výpočty. Soubor který je uveden v proměnné **LookUp** obsahuje právě tuto tabulku. Například pro revír Packmoor bude tento soubor uložen zde: **venues/pkmoor/temps.dat**.  Proměnná **TempModel** označuje hodnotu, která udává typ revíru teplotní model, který se má použít. V revírech pro FS2 lze použít těchto 6 možností:  1 = Běžné, středně hluboké jezero ( velké rybníky ) 2 = Velké jezero ( přehrady ) 3 = Pomalu tekoucí řeka nebo malá nádrž ( menší rybníky a nádrže ) 4 = Řeka se středně rychlým proudem 5 = Řeka s velkým proudem 6 = Obrovské a velmi hluboké jezero nebo moře  Proměnná **TempFact** se používá pro umělé zvýšení nebo snížení teploty vody na základě zakalení vody. Revíry s kalnou vodou jsou většinou teplejší než ty s čistou vodou a obsahují méně rozpuštěného kyslíku. Toto lze nastavit hodnotou **TempFact** vyšší než 1.0, ale většinou ne více než 1.5. Revíry s velmi čistou vodou mohou obsahovat hodnotu nižší než 1.0, ale taktéž většinou ne nižší než 0.5. Zjednodušeně - pokud má být revír který tvoříte kalný a vy chcete zvýšit teplotu vody, nastavte hodnotu mezi 1.0 až 1.5. Pokud tvoříte revír s čistou vodou nebo chcete snížit teplotu vody měli by jste nastavit hodnotu v rozmezí 1.0 až 0.5. Hodnota 1.0 je průměr. Pamatujte, že každá změna teploty vody ať už směrem nahoru nebo dolů bude mít za následek změnu obsahu kyslíku ve vodě. Zvýšení teploty snižuje obsah kyslíku a ochlazení vody zase naopak zvyšuje kyslík obsažený ve vodě. Je spousta faktorů, které ovlivňují teplotu vody a obsah kyslíku ve vodě, ale žádná ne tak výrazně jako **TempFact**. Přidání rostlin do vody například zvýší obsah kyslíku za denního světla a naopak sníží obsah kyslíku v noci což způsobuje fotosyntéza.  Proměnná **StartTemp** má malý vliv na celkovou teplotu vody a měla by být ideálně nastavena na 14 stupňů. Důvod proč má být nastavena je, když poprvé jdete na revír vytváří se tabulka s definicí počasí na tři roky zpětně, při tom se nastavují teploty vody ve všech úrovních a hloubkách na tuto teplotu a potom se provádí rychlá simulace teploty a počasí na tři roky. Mezitím co se tohle provádí má počáteční teplota minimální vliv na celkovou teplotu vody ( odchylka pravděpodobně menší než 0.00005 stupně ).  **HighTide** hodnota by měla být nastavena ve sekci [weather] při tvorbě mořského revíru. Tato hodnota je ve FS2 použita k ideálnímu pohybu vody v revíru. Nastavuje čas ( hodina a den ) kdy bude první příliv od 1.1.2001. Hodnota by měla být v rozmezí 0-11, což znamená, že v těchto hodinách by měl být první příliv. Například pokud bude hodnota nastavena na **9** znamená to, že první příliv bude 1.1:2001 v 9:00 ráno. Ve FS2 jsou vždy dva přílivy a dva odlivy za den, vždy po 12 hodinách. Pokud použijeme nastavení 9 bude první příliv v 9:00 a odliv bude za 6 hodin tj. v 15:00, za dalších 6 hodin bude druhý příliv ve 21:00 a tak dále.  **TideInc** je další hodnota, která by měla být nastavena v mořském revíru taktéž - udává čas v minutách o kolik se příliv posouvá každý den. Např. když byl 1.1. 2001 příliv v 9:00 a tideinc je nastaveno na 45 minut, první příliv 2.1.2001 bude v 9:45 a dále 3.1.2001 v 10:30 atd. Takto se vypočítává příliv pro každý další den celý rok podle nastavení tideinc.  **TideDev** je poslední hodnota, která by měla být nastavena pro mořský revír v sekci [weather]. Udává odchylku přílivu v palcích. Pokud je tato hodnota nastavena na 72 ( 6 stop - 1,8 m ) potom hloubka vody bude při přílivu o 6 stop větší než při odlivu. Pokud byl peg udělán s hloubkou vody 10 stop, bude tato hloubka použita při odlivu, při přílivu bude hloubka 16 stop  Pokud tvoříte mořský revír, více informací najdete [kliknutím sem](http://www.fishsim.eu/manual/seaven_cz.htm)  Volitelné hodnoty, které lze přidat do sekce [Weather]  **Tempupdatemins** - pokud se tato hodnota nepoužije bude se vypočítávat teplota vody každou hodinu ( 60 minut ) reálného času. Toto je defaultní nastavení, ale vzhledem k tomu, že algoritmus pro výpočet je na dnešních výkonných procesorech možné použít bez znatelného zatížení systému, je vhodné použít častější výpočty počasí. Také proto, že ve verzi 2.08 byl algoritmus více optimalizován. Lze použít jakoukoliv hodnotu mezi 1 - 60, při použití hodnoty 1 se bude teplota přepočítávat každou minutu, což je dnes již použitelná hodnota a znamená mnohem častější změny teploty. Nezapomeňte, že výpočty se provádějí v reálném čase bez ohledu na nastavení hodnoty TimeInc.  Poznámky k teplotě vody a výpočtům počasí  Hodnoty **Weather, TempModel, TempFact** a **StartTemp** jsou všechny použity při generování souboru udaného v proměnné LookUp. Pokud některou z těchto hodnot změníte během tvorby revíru, musíte soubor temps.dat ( LookUp soubor ) smazat a nechat FS2 vygenerovat nový. Vygeneruje se jakmile půjdete na revíru rybařit při testování.  Dokončení **.ven** souboru  V této fázi by jste již měli mít **.ven** soubor, který vypadá podobně jako příklad co jsme uváděli, soubor nyní uložte pomocí volby **Soubor -> Uložit** z menu Poznámkového bloku aby se uložily všechny změny. Kdykoliv lze soubor znovu otevřít pro editaci a provádět změny, nezapomeňte, že pokud změníte nějaké hodnoty weather, musíte smazat soubor temps.dat (LookUp soubor).  Pokud již máte vytvořený nějaký revír je nejrychlejší cesta při tvorbě dalšího revíru, editovat již hotový **.ven** soubor, změnit si hodnoty a uložit jej pod jiným jménem ( nového revíru ) s novými hodnotami. Pořádně si však zkontrolujte všechny změny aby jste nezanechali nějaké hodnoty z původního revíru. |

|  |
| --- |
| **Obrázky Pegů** |
| Fishing Simulator verze jedna používal pouze PCX soubory v paletě 256 barev, což byla sice použitelná kvalita, ale nedá se srovnávat s kvalitou true color JPG obrázků, které se používají dnes. Ve FS2 lze použít jak PCX tak JPG obrázky, vzhledem k velikosti se nepředpokládá s použitím PCX obrázků na obrázky pegů.  Navíc Fishsim verze 1 používal obrázky jen 640 x 480 pixelů, přičemž ve FS2 lze použít širší obrázky kvůli možnosti scrolování. Prosím nezapomínejte, že musí být na výšku jen 480 pixelů, protože vertikální scrolování není možné a ani potřebné.  Před tím, než začnete tvořit revír je dobré pokud již máte k dipozici obrázky pegů. Ideální velikost je 800 x 480 pixelů, je možné použít obrázky užší než 800 pixelů, ale nevypadají ve hře dobře proto se nedoporučují. Můžete obrázky roztáhnout např. v programu Paint Shop Pro.  Nakonec je ještě důležité aby obrázky pegu měli šířku dělitelnou 4. Například 800 pixelů je OK, protože děleno 4 je 200 beze zbytku. 850 pixelů je špatně, protože 840 dělěno 4 = 212,5 ( není celé číslo ). Výška musí být vždy 480 pixelů. Pokud obrázek nebude dělitelný 4 beze zbytku, bude při rybaření zkosený.  Pokud plánujete implementovat do pegu efekt čeření vody, měli by jste z obrázku odstranit všechny objekty z popředí ( keře, svahy adp. ) a nahradit je vodní hladinou. Efekty čeření hladiny, ale není nutné do pegu dávat.  Jestliže již máte správné obrázky pro pegy a ve správném formátu ( pravděpodobně JPG , uložte je všechny do adresáře **IMAGES** ve složce revíru, kterou jste již vytvořili **VENUE/<jméno pegu>**. Například pokud tvoříme revír Packmoor, bude to adresář **IMAGES** ve složce **PKMOOR** ve složce **VENUES**, která je v hlavním adresáři FS2.  **VENUES/PKMOOR/IMAGES**  Stručné zhrnutí  Nyní již máme vytvořený nový revír s informacemi o teplotě a počasí a obrázky pro všechny pegy jsou uloženy v adresáři **IMAGES** ve složce revíru. Teď nastal čas pro vytvoří vlastních pegů. |

|  |
| --- |
| **Vytvoření pegů v revíru** |
| Na rozdíl od verze jedna je možné ve FS2 přidávat pegy do revíru až po vytvoření revíru. Informace níže popisují kroky potřebné k přidání pegu do revíru. Důležité - revír musí mít alespoň jeden peg, jinak to při pokusu o vstup do revíru bez pegu povede k pádu celého simulátoru.  Tvorba adresářů a složek  Nyní již víte, kolik pegů budete mít v revíru, je to stejný počet jako počet obrázků, které jste uložili do adresáře **IMAGES**. Adresáře, ve kterých budou všechny data k všem pegům se musí vytvořit ve složce **PEGS**, kterou jste vytvořili již dříve. Tyto adresáře se budou jmenovat **PEG1, PEG2, PEG3**... atd pro každý peg v revíru.  Vytvoření **.peg** souborů  V předchozím kroku*, "****Tvorba .ven souboru pro nový revír***", jsme definovali proměnnou **Dir**. Opět předpokládejme, že vytváříme Packmoor a tato hodnota bude obsahovat: **venues/pkmoor/\*.peg**. Tato hodnota ukazuje FS2 kde má hledat informace pro všechny pegy v revíru. Když si rybář vybere revír, FS se podívá do adresáře udaného v **Dir** aby zjistil kde má hledat **.peg** soubory. Protom zkontroluje adresář na obsah **.peg** souborů, každý patří k jinému pegu v revíru.  **.peg** soubory jsou velmi podobné **.ven** souborům popsaným dříve. Jsou uloženy v úplně stejném formátu a lze je vytvořit stejným způsobem.  Když chcete vytvořit **.peg** soubor, vytvořte nový textový dokument ve složce **VENUES/<jméno revíru>**, například pro revír Packmoor to bude ve složce **VENUES/PKMOOR** create a **.peg** file, create a new text document in the **VENUES/<venue name>**. Soubor pro první peg pojmenujte **peg1.peg**, pro druhý peg **peg2.peg** a tak dále pro všechny pegy v revíru.  Obsah souborů **.peg** je trochu delší než obsah **.ven** souborů, jako příklad uvádíme první peg z revíru Lot :   |  | | --- | | **[DETAILS] Name = Peg one Ref = 5 Creator = Jason Date = 24 December 2000 Desc = venues/lot/fsb/peg1.fsb**  **[FILES] Image = venues/lot/images/peg1.jpg Data = venues/lot/data/peg1.dat Records = venues/lot/pegs/peg1/ Stocks = venues/lot/pegs/peg1/\*.stk Sounds = inf/gensound.ini Fish = venues/lot/stocks/peg1/peg1.all IncStk = 0**  **[Distance] DPRatio = 1.00 XGrad = 5 YGrad = 5 Rotate = 0 XD = 30 YD = 0 RTop = 250 Orient = S**  **[Water] PH = 7.00 O2 = 1.00 Turbid = 50.00 Saline = 0.00 Temp = 1.0**  **[Ripple] On = 1 Frames = 50 YAdd = 200 XWave = 0 Damping = 100 Speed = 1 DivModWave = 100 YAddDiv = 0.7 Reverse = 0** |   Sekce **[DETAILS]** obsahuje obecné informace o pegu.  Proměnná **Name** obsahuje jméno, které chcete dát pegu. Může být libovolně dlouhé, ale mělo by být pokud možno krátké jak jen to je možné aby se vešlo do zobrazení ve FS2. Může obsahovat mezery a musí být jedinečné v rámci revíru.  Proměnná **Ref** obsahuje číselnou hodnotu ( celé číslo ). Toto není číslo pegu, označuje na kterém místě se peg zobrazí v rozbalovacím menu. Nízká čísla se zobrazují první v seznamu pegů a vysoká čísla na konci. Když vytváříte revír, doporučuje se začít první peg s hodnotou Ref = 5, další 10 a tak dále, každý další peg o 5 víc. Tento způsob je jednoduchý pro případné další přidání pegu mezi stávající pegy v budoucnu.  Proměnná **Creator** a **Date** jsou shodné s hodnotama ve .ven souboru, měly by obsahovat vaše jméno a datum vytvoření pegu.  Proměnná **Desc** může být použita v .peg souborech a obsahuje cestu k soubory .fsb s informací o pegu. Více informací o tvorbě .fsb souborů naleznete [klinutím sem](http://www.fishsim.eu/manual/fsb_cz.htm) . Tyto informace si lze přečíst pouze před rybařením, kliknutím na obrázek revíru. Jedna z možností je zde potom ***Peg info***, kde po stisknutí tlačítka FS2 zkontroluje obsah proměnné DESC v .peg souboru, pokud je zadaná cesta k souboru .fsb, bude tento soubor zobrazen.  Sekce **[FILES]** obsahuje informace o všech souborech, které jsou pro peg použity.  Proměnná **Image** obsahuje cestu a název JPG nebo PCX souboru pro peg. Tento soubor bude v adresáři **IMAGES**, který jste již dříve vytvořli - pokud jste vše prováděli podle tohot návodu.  Proměnná **Data** by mělá být nastavena a obsahovat cestu a název souboru, který obsahuje data k pegu ( hloubku, objekty, proud atd... ). Soubor nemusíte vytvářet, FS2 si jej vytvoří sám automaticky, jakmile je později peg editován ( ukážeme později ). Předpokládejme opět, že vytváříme revír Packmoor, tato hodnota bude **venues/pkmoor/data/peg1.dat** pro peg1 a **venues/pkmoor/data/peg2.dat** pro peg2 atd... Pokud někdy při tvorbě revíru potřebujete odstranit objekty, proud apd samzáním tohoto souboru toho docílíte.  Proměnná **Records** by měla obsahovat cestu k adresáři kde se budou uchovávat rekordy pro daný peg. Rekordy se uchovávají ve čtyřech souborech a musí být uloženy ve správném adresáři. Například opět pro Packmoor, peg1 bude mít hodnotu **venues/pkmoor/pegs/peg1**, peg2 by měl obsahovat **venues/pkmoor/pegs/peg2** a tak dále ... Soubory s rekordy se generují automaticky ve FS2 a jsou to rec.rgh, rec.rlh, rec.rgv, rec.rlv.  Proměnná **Stocks** ukazuje FS2 kde má hledat informace o rybí obsádce pro daný peg. Ryby jsou ve FS2 uloženy v pegách, což je odlišné od verze 1, která používala algoritmus pravděpodobnosti při rozhodování, jestli jsou tam ryby nebo ne. Rybí obsádka je uložena ve **.stk** souborech, což jsou obyčejné ASCII textové soubory. Budou popsány v další sekci. Předpokládejme, že tvoříme revír Packmoor, tato hodnota bude obsahovat: **venues/pkmoor/pegs/peg1/\*.stk** pro peg1, **venues/pkmoor/pegs/peg2/\*.stk** pro peg 2 atd. ... Hodnota stocks je sice zdvojená, ale měla by být vyplněna, protože některé verze ji stále používají i když všechny nové verze již používají pro rybí obsádku soubory .all  Do pegu lze přidat okolní zvuky. Lze to udělat použitím hodnoty **Sounds**, která ukazuje cestu k textovému souboru, v němž jsou informace o zvukových efektech a o zvucích pro peg. Používají se dva konfigurační soubory ***inf/gensound.ini****,* který obsahuje informace o okolních zvucích v krajině nebo pro mořský revír můžete použít soubor ***inf/seasound.ini***. Místo těchto standartních souborů můžete taktéž vytvořit vlastní zvuky a vlastní soubory s informacemi o zvucích pro Váš revír.  Hodnota **Fish** stanovuje rychlejší ,efektivnější a lepší způsob zarybnění pegů než hodnota **Stocks**. V sekci **Stocking fish** níže naleznete více informací o zarybnění pegů.  Hodnota **IncStk** se taktéž používá v souvislosti se zarybněním pegů. V sekci **Stocking fish** níže naleznete více informací o zarybnění pegů. Doporučuje se aby tato hodnota byla nastavena na 0, protože je pak k dispozici mnohem jednodušší systém zarybnění pegů pomocí .all souborů.  Do sekce [Files] mohou být přidány ještě další tři volitelné hodnoty, jsou to **Csound, CsoundVol** a **CsoundFreq**. Tyto hodnoty lze použít pro nastavení konstantních zvukových efektů pro peg. Toto je použitelné třeba u mořských revírů kde se neustále tříští vlny nebo u prudce tekoucích řek, kde je neustále slyšet hukot vodního proudu. Příklad použití těchto hodnot vidíte dole. **Csound** nastavuje .wav soubor, který se bude přehrávat neustále dokola. **CsoundVol** nastavuje hlasitost zvuku jak bude přehráván. Zkoušením si nastavte požadovanou hodnotu. **CsoundFreq** nastavuje frekvenci v Khz jakou by měl být soubor přehráván. Běžně se tato hodnota nastavuje stejně jako frekvence s souboru samotném, ale změnou této hodnoty můžete dosáhnout odlišných efektů. Pokud použijete ve Vašem revíru soubor, který není standartně součástí FS2 nezapomeňte jej přibalit do jr2 s revírem.   |  | | --- | | **Csound = sounds/sea/surf.wav CsoundVol = 10 CsoundFreq = 8000** |   V sekci **[DISTANCE]** jsou obsaženy důležité proměnné jako velikost pegu, úroveň detailů, hloubka a směr.  Proměnná **DPRatio** ( Depth ratio ) může být použita k vytvoření extrémně hlubokého pegu nebo členitého a mělkého pegu. Hodnota 1.0 zanmená, že hloubka v pegu může být nastavena po 1ft ( 1 stopa - á 30 cm ) až do maximální hloubky 21 ft ( á 7 metrů ). Hodnota 0.5 tyto hodnoty sníží na polovinu, což znamená, že hloubku lze nastavovat po 6" (6 palců - á 15 cm ) až do maximální hloubky 10'6" ( 10 stop a 6 palců - á 3,5 metru ). Nastavení na 2.0 naopak hodnoty zdvojnásobí což znamená, že hloubka se může nastavit po 2 ft až na maximální hloubku 42 ft ( á 13 metrů ). Lze použít jakékoliv hodnoty, například 10.0 pokud hodláte vytvořit revír s maximální hloubkou přes 200 ft ! ( á 60 metrů ). Toto je další rozdíl mezi verzí jedna a FS2, ve verzi 1 šlo nastavit hloubku pouze po 1 ft a max 22 ft.  Hodnoty **XGrad** a **YGrad** Vám umožňují kontrolovat stupeň přesnosti hloubek v pegu, objekty a proud které jsou nastavené. Ve verzi 1 byl každý čtvereček v peg editoru 5 x 5 pixelů. Nastavení **XGrad** a **YGrad** obou na 5 Vám umožní nastavení stejné jako ve verzi 1. Ve verzi 1 to plně dostačovalo, ale dnes ve FS2 je ponechána volba přímo na tvůrci revíru a ten si může nastavit libovolnou detailnost podle svých potřeb. Nastavením gridu na 3 x 3 docílíme větších detailů při nastavování objektů, proudu apd. v peg editoru. Nastavením vyšších hodnot zase snižujeme detailnost a nastavujeme větší mřížku. Důležité - detailnější pegy spotřebují více místa na disku a více paměti při běhu FS2. Velikost souboru na který ukazuje hodnota **Data** nám ukáže kolik paměti je potřeba. Jakmile jsou hloubka pegu, objekty a proud nastaveny, už by se velikost neměla změnit. Pokud se Vám něco nezdá, smažte soubor na který se vztahuje k pegu a peg změňte v peg editoru.  Proměnná **Rotate** může být nastavena na 0 ( default ) nebo 1, když hodláte vytvořit pegy, které budo mít plnou rotaci 360 stupňů jako třeba peg verdisolle. Pokud nastavíme na 1, bude peg možné rotovat a posouvat do stran. Pokud budete vytvářet rotující peg, dejte pozor aby levý a pravý okraj obrázku byly plynule napojitelné jinak to bude vypadat podivně. Trik, který je možno na tohle použít je "Zrcadlový (Mirror)" efekt v běžných editorech obrázků, jako například paint shop pro. Uděláte to tak, že vytvoříte zrcadlový obraz obrázku a připojíte obraz na levou nebo pravou stranu originálního obrázku.  Proměnné **XD**, **YD**, a **RTOP** se používají k definování perspektivního pohledu na pegu a jsou celkem komplexní. Verze jedna neměla perspektivu vzdálenosti, což byl jeden z velkých nedostatků verze 1. Ve verzi 1 jste mohli nahazovat na obrovské vzdálenosti a ryba, kterou jste táhli mohla ujet strašně daleko. Toto není ve FS2 možné, protože pegy jsou zde definovány jako skutečné 3 rozměrné objekty s perspektivním pohledem. Například splávky jsou tím menší, čím dál jsou od rybáře. Právě tyto tři proměnné jsou za tohle zodpovědné. Také jsou použity ve FS2 k výpočtu pobřeží a množství vody v pegu. Množství vody, které je v pegu ovlivňuje rybí obsádku. Například můžete vytvořit dva úplně stejně velké obrázky se stejnou plochou pro rybaření, jeden může být malá říčka a druhý obrovské jezero. FS2 vypočítá množství vody přesně podle plochy pro rybaření. Když dáme jednu rybu do malé říčky a tu stejnou do obrovského jezera, bude výsledek takový, že mnohem častěji se nám podaří rybu chytit v malé říčce než v jezeře. V obrovském jezeře může být kdekoliv, zatímco v malé říčce má mnohem méně místa pro pohyb.  Nastavení těchto hodnot není jednoduché, přesto ve zkratce: čím nižší budou hodnoty XD a RTOP, tím větší peg bude vytvořen. Zvýšení těchto dvou hodnot, bude mít za následek zmenšení pegu. Nejjednodušší způsob jak zjistit, jestli máte správně perspektivu, je chytat ryby a stisknout klávesu **F9**, což zobrazí mřížku perspektivy. Nicméně, aby jsme to mohli provést, musíme nejdříve nastavit hloubku a vlastnosti ( níže ). Když používáte klávesu F9 a potřebujete udělat úpravy v perspektivě, ukončete rybaření pomocí klávesy Esc a minimalizujte FS2 pomocí kláves ALT-TAB ( ve Win XP toto funguje pouze ve verzi 2.08 a vyšších ). Potom proveďte změnu hodnot v souboru .peg a uložte jej, obnovte FS2 z lišty a běžte opět rybařit, přepněte se do jiného revíru v menu pro výběr revíru a pak se přepněte zpět do revíru, který tvoříte a běžte znova rybařit. To způsobí, že se nahrají změny, které jste provedli v souborech a nemusíte při každé změně ukončovat FS2 a znovu pouštět.  Proměnná **Orient** je mnohem jednodušší na vysvětlení.. Tato hodnota určuje zeměpisný směr, kterým se dívá rybář sedící u vody. Lze použít hodnoty **N, NE, E, SE, S, SW, W, NW**. Ve verzi jedna rybář vždy seděl směrem na Sever, což znamenalo, že Jižní vítr pomáhal ve spoustě pegů při nahazování. Nyní pokud je orientace pegu Jižní a fouká Jižní vítr, musí rybář nahazovat proti větru a ne s větrem v zádech. Směr větru se mění v závislosti na počasí, času a ročním období, takže každý peg bude mít jiné podmínky v závislosti na počasí.  Sekce **[Water]** obsahuje proměnné, které upravují nebo nastavují kvalitu vody v celém pegu.  Proměnná **PH** specifikuje PH vody, 7.0 je neutrální, 1.0 silně kyselá a 15.0 je silně alkalická. Vápencové potoky například budou mít hodnotu PH pravděpodobně někde kolem 8, což znamená, že jsou alkalické. Rašelinová jezero jsou kyselá a budou mít hodnotu PH kolem 6.0. Některé ryby preferují kyselou vodu, jiné zase alkalickou. PH vody bude mít přímý vliv na chování ryb v revíru. Tvrdost vody (dH) není použitá jako faktor mající vliv na chování ryb. Nelze říct, že by tvrdost vody neovlivňovala chování ryb, ale existuje velmi blízký vztah mezi PH a dH vody, což se dá dopočítat. Měli by se použít hodnoty 5.0 - 9.0, hodnoty mimo tento rozsah nijak zvláště nepomohou rybaření v pegu.  Proměnná **O2** udává, jestli je peg bohatý na obsah kyslíku nebo je v něm kyslíku málo. Toto nastavení není stejné jako nastavení PH, protože obsah O2 ve vodě se počítá v závisloti na počasí a na základě různých dalších okolností. Tato hodnota se používá pouze k "obecnému" zvýšení nebo snížení obsahu kyslíku v aktuálním pegu. Nastavení 2.0 efektivně zdvojnásobí obsah kyslíku ve vodě, nastavení 0.5 sníží obsah kyslíku v celém pegu na polovinu, přičemž nastavení 1.0 nemění nic.  Proměnná **Turbid** udává kalnost vody a nastavuje se v procentech. Nastavení 100% udává extrémně kalnou vodu, což bude mít za následek celkově teplejší vodu, ale s nižším obsahem kyslíku. Taktéž světlo nepronikne do hloubky což bude mít vliv na objekty s fotosyntézou, které budou spotřebovávat kyslík obsažený ve vodě. Čistá voda s nastavením 0% bude vždy chladnější s vyšším obsahem kyslíku. Teplota vody v čisté vodě se může celkem rychle měnit v různých úrovních. Dávejte si pozor ať neděláte pegy příliš bahnité, což může značně snížit obsah O2 v pegu.  Proměnná **Saline** nastavuje slanost vody ( obsah soli ). Stejně jako klanost tak i slanost se udává v procentech, 100% velmi slaná voda, 0% sladká voda. Většina sladkovodních pegů bude mít nastaveno 0.  Proměnná **Temp** se používá k nastavení celkové teploty vody v pegu. Nastavuje se podobně jako proměnná **O2**, což znamená, že 0.5 efektivně snižuje teplotu vody na polovinu a 2.0 naopak zdvojnásobuje normální teplotu. Nastavení 1.0 ponechá běžnou teplotu beze změny v pegu.  Pro mořské revíry lze přidat proměnnou **SeaType** do sekce [water], ta slouží pro nastavení typu mořského revíru. Defaultní nastavení je 0, v případě, že tato proměnná není použita. V tabulce jsou možné typy mořských revírů, které lze použít.   |  |  | | --- | --- | | **Hodnota** | **Popis** | | **0** | **Není mořský revír** | | **1** | **Písečná pláž** | | **2** | **Ústí řeky do moře** | | **3** | **Přístavní hráz ( molo )** | | **4** | **Skalnaté pobřeží** | | **5** | **Blátěné pobřeží** | | **6** | **Oblázkové pobřeží** | | **7** | **Písečné pobřeží se skalnatými výběžky** | | **8** | **Hluboká otevřená voda** | | **9** | **Moře s vraky lodí** |   Například, pokud se použije v sekci [water] proměnná **SeaType = 2** v souboru .peg, bude to znamenat, že peg je ústím řeky do moře.  Můžete pozměnit průchodnost světla vodou přidáním proměnné **MaxLight** do sekce [water]. Například, pokud je použita hodnota **MaxLight = 360**, znamená to, že maximální hloubka, do které pronikne světlo je 360". Cokoliv hlouběji bude pouze tma.  V mořských revírech s přílivem a odlivem lze použít efekt kdy poznáte na náčiní vliv přílivu a odlivu, u některých pegů je tento efekt silnější než na jiných, proto lze nastavit hodnotu **TideFact**. Hodnota 1.0 je defaultní, hodnota 0.5 dníží účinek přílivu a odlivu na polovinu a hodnota 2.0 naopak zdvojnásobí vliv přílivu a odlivu na náčiní, lze tak nastavit, že na peg s velmi silným proudem je třeba použít opravdu "tvrdou" výbavu.  Proměnné v sekci **[Ripple]** lze použít k vytvoření efektu čeření vodní hladiny v pegu. Než se pustíte do tvorby čeření hladiny, je nutné aby byly splněny některé důležité faktory. V současné verzi FS2 není implementována "overlay maska", což znamená, že čeření na pegu, který obsahuje objekty v popředí, jako břeh, keře apd. bude vypadat divně. Jsou dva způsoby jak se tomuto vyhnout:  - Nepoužívejte čeření na vašem pegu - Upravte obrázek tak, že překryjete objekty v popředí vodou  Pokud máte obrázek pegu bez objektů v popředí, lze čeření úspěšně použít. Pak už záleží pouze na rybáři, jestli efekt čeření použije nebo ne.  Proměnná **On** může být nastavena na 0 nebo 1. Pokud je nastavena na 0, nebude k dispozici žádné čeření na tomto pegu. Nastavení 1 znamená, že lze zapnout efekt čeření a pak záleží na každém rybáři jestli jej použije nebo ne. Pokud je čeření vypnuto - nastavení 0, hodnoty popsané níže nebudou mít žádný vliv.  Nastavení **Frames** lze použít k nastavení počtu framů v sekvenci animace čeření. Sekvence animace čeření není předem určená, ale počítá se za běhu , ale ani tak tyto nastavení nezatíží systém, dokonce ani při vysokých hodnotách. Nízká nastavení mají za následek jasnější opakování stejného vzoru. Vysoké nastavení hodnot mají za následek téměř nerozpoznatelný vzor. Tyto hodnoty je nutno zkoušet dokud nedosáhnete vámi požadovaného efektu. Toto platí pro většinu hodnot v sekci [ripple].  Proměnná **YAdd** označuje kde na obrázku má začít animace, ve směru **Y** ( vertikální ). Obrázek je založen na směrovém systému kde ( x=0, y=0 ) je levý horní roh obrázku. Nastavení 210 znamená, že animace čeření začne 210 pixelů od vrhní hrany obrázku a bude pokračovat dolů ke spodní hraně obrázku. Pokud čeření zasahuje rostliny nebo jiné objekty na protějším břehu je nutno tuto hodnotu zvýšit. Přesný start animace je také řízený proměnnou **YAddDiv** , popsanou níže:  Proměnná **XWave** se používá pro specifikování směru X "vlnění" pro efekt čeření. Platné jsou hodnoty 0, 1, 2. Nastavení 0 znamená žádné vlnění ( normální ). Nastavení 1 znamená mírné vlnění a 2 silné vibrování.  Proměnná **Damping** má vliv na velikost vlnění. Nízké hodnoty mají za následek větší vlny a vysoké hodnoty způsobí decentní vlnění. Nízké hodnoty mohou být trochu šílené a mohou vytvořit celkem obrovský efekt.  Proměnná **DivModWave** se používá k jemnému doladění pro damping.  Proměnná **Speed** určuje rychlost vlnění nebo více specificky rychlost každého framu v animační sekvenci. Nízké hodnoty jako 0 nebo 1 jsou velmi rychlé, zatímco vyšší hodnoty zpomalují animaci.  Proměnná **YAddDiv** je propojená s proměnnou **YAdd** a lze ji použít na vyčlenění části obrázku dále. Hodnota 0.7 použije 70% vrchní části obrázku, hodnota 0.3 použije 30% vrchní části obrázku.  Proměnná **Reverse** nastavuje směr vlnění. Při nastavení na 0 budou vlny postupovat směrem k rybáři, při nastavení 1 budou vlny postupovat od rybáře.  Vysvětlení efektu vlnění v několika větách není vzhledem ke složitosti možné, proto je neljlepším způsobem zkoušet a měnit nastavení aby člověk zjistil jaký mají vliv na hladinu vody a najít si nejvhodnější nastavení.  Rychlá rekapitulace  Každý **.peg** soubor patří k jenomu pegu v revíru. Měli by se nacházet ve složce s revírem, každý by měl mít odlišný název. Každý peg soubor obsahuje několik různých proměnných. Doporučuje se použít funkci Windows kopírovat->vložit, protože většina hodnot bude potřebovat pouze malé úpravy. Pokud hodláte použít efekt čeření hladiny, pokuste se odstranit z obrázku objekty v popředí a zkoušejte různá nastavení dokud nenajdete vám vyhovující kombinaci. |

|  |
| --- |
| **Rybí obsádka** |
| Existují dva způsoby jak nastavit ryby v revíru, původně v beta verzích byla jen jedna možnost a to použití hodnoty **stocks** v .peg souborech. Tento způsob je stále funkční, ale doporučuje se raději použít následující - přidat do sekce [files] v peg souboru řádek **IncStk = 1**. Toto nastavení říká FS2 aby zkontroloval všechny adresáře stocks v pegu jestli obsahují stk soubory a jaké ryby najde ty přidá do pegu. V nových revírech by se starý způsob již neměl používat, místo toho aby se použilo nastavení IncStk = 0.  V aktuální verzi FS2 je k dispozici mnohem jednodušší způsob nastavení zarybnění pegu, kde jeden soubor obsahuje všechny rybí druhy a chování všech ryb v pegu. Tento soubor se nastaví v sekci [Files] hodnotou **Fish** v souboru .peg. Například když nastavíme hodnotu **Files = venues/lot/stocks/peg1/peg1.all** FS použije tento soubor k tomu aby věděl jaké ryby přidat do revíru. Stejně jako mnoho dalších ve FS jsou tyto soubory textová soubory - malý příklad níže :   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Qty** | **Stock behaviour file** | **Name** | **Graphic file** | | **600** | **species/stocks/carp02.stk** | **[None]** | **[None]** | | **200** | **species/stocks/carp03.stk** | **[None]** | **[None]** | | **100** | **species/stocks/carp07.stk** | **[None]** | **[None]** | | **1** | **species/stocks/carp15.stk** | **Carl** | **[None]** | | **1000** | **species/stocks/perch01.stk** | **[None]** | **[None]** | | **200** | **species/stocks/perch02.stk** | **[None]** | **[None]** | | **70** | **species/stocks/perch03.stk** | **[None]** | **[None]** |   Malý příklad výše ukazuje peg obsahující 2.171 ryb ( kaprů a okounů ). První řádek **600 species/stocks/carp02.stk [None] [None]**, ukazuje hejno 600 malých kaprů, číslo na konci .stk souboru ( Stock behaviour ) lze použít jako "velmi zhruba orientační" inforaci o věku ryb v hejnu ( v našem příkladu jde o 2leté kapry ). Pozor na význam slova hejno, neznamená, že všechny ryby ( 600 ) v tomto hejnu tráví celý den pohromadě, všechny se pohybují jednotlivě v celé ploše vody. Pokud ve sloupci pro jméno ( Name ) je zadáno [None], znamená to, že hejno není pojmenováno. Když nastavujete jména pro ryby, měli by jste vždy nastavit množství ryb na 1, protože neexistuje způsob jak přidělit různé jméno každé rybě v hejnu. Taktéž by jména ryb neměli obsahovat mezery, pokud potřebuje jméno s mezerou, použijte místo mezery znak Ł. Sloupec ( grafic file ) na konci udává cestu k obrázku, který se má k dané rybě při ulovení zobrazit místo defaultního. Například graphics/species/btrout1.pcx se použije pokud je obrázek pro Broun Trout v pegu jiný než je defaultní obrázek. Pokud používáte vlastní obrázky ryb, musíte je distribuovat s revírem v jr2 souboru.  Upozornění : V .all souborech se nesmí používat zakomentované řádky ( začínající ; ) ani znaménko = .  Pokud vytváříte stk soubory tímto způsobem, hodnota množství ( qty ) již není v stk souboru, protože se bere ze souboru .all . Toto je rozdíl od způsobu, kdy jsou stocks vytvořeny v adresářích v pegu ( níže ). Můžete si vytvářet stk soubory v adresáři species/stocks, ale dejte pozor aby jste nepřepsali soubory z jiného revíru ! Nejlepším způsobem je vytvořit si podadresáře pro vaše vlastní stk soubory. Například species/stocks/jase, cokoliv vytvoříte musíte distribuovat s revírem v jr2 souboru nebo vytvořit další jr2 soubor s rybama a dát upozornění, že je nutno tento nainstalovat pro správný chod revíru. Nebo jak vypadá a často se tak děje, vytvořit vlastní složku pro stk soubory v adresáři s revírem, což je asi nejlepší způsob. Vytvořte složku v adresáři spieces, pokud plánujete použít tyto stk soubory do budoucna pro více revírů a jste připraveni na nadávky hráčů, kteří nemají nainstalované základní ryby.  Můžete kombinovat oba systémy nastavení rybí obsádky, např. mít některé ryby uložené v .all souborech a jiné zase v samostatných .stk souborech, ale použití .all souborů je mnohem přijatelnější a doporučená varianta uložení ryb v pegu.  Přidání ryb pomocí hodnoty **stocks**  Fishing Simulator verze 2 má dnes nastavení ryb pro revír v přesném množství, což je úplně odlišné od verze jedna. Dneska je to tvůrce revíru, kdo určuje kolik ryb bude v každém pegu v revíru. Přesné množství ryb závisí na velikosti pegu a celkovém pocitu jak dobře by měl být peg zarybněný.  Když vytváříte **.peg** soubory pro každý peg, je v sekci **[Files]** proměnná **Stocks**. Tato proměnná určuje cestu k souborům s rybí obsádkou pro každý peg, jde o soubory s příponou .stk. Ryby jsou seskupeny v "hejnech" ( shoals ), což neznamená, že jsou stále pohromadě jako hejno, ale pouze se takto ukládají. Hejna jsou použita, protože nastavení každé jednotlivé ryby v pegu by zabralo neúměrně mnoho času. Pokud chcete, ůžete si nastavit hejna a v každém pouze 1 rybu, ale pokud budete mít v pegu 2.000 ryb, zabere vám to spoustu času a taktéž spuštění pegu ve FS2 bude trvat dlouho.  Aby jste plně porozumněli souborům .stk, musíte znát chování ryb, které je definované v souborech **.sp** v adresáři **SPIECES** ve složce s Fishsim2. Zkráceně řečeno, každá ryba ( druh ), definovaná v adresáři **SPIECES** může být umístěna do pegu. Pokud nenastavíte vlastní chování pro rybu, bude použito defaultní chování definované v .sp souborech. Můžete si změnit chování pro kterékoliv hejno, což je mnohem vhodnější a doporučené pokud tvoříte vlastní revír.  Formát **.stk** souborů je podobný, ale trošku odlišný jako ostatní typy textových souborů použitých ve Fishsim2. Nejsou zde žádné sekce, proměnné apd. .. a znak "=" se zde nepoužívá. Příklad velmi jednoduchého stock souboru můžete vidět níže :   |  | | --- | | **REF** Roach **MINSIZE** 50 **MAXSIZE** 120 **QTY** 150 |   Pokud je **.stk** soubor vytvořen a uložen v adresáři stocks v pegu, přidá do pegu 150 malých plotic ( roach ) mezi 50 a 120 drams ( 88-212 gramů ). Velikost je vždycky udaná v dramech ( 1 dram = 1,7 gramů ), protože je to nejmenší možná váhová jednotka ve Fishsim2. Jedna Unce (Ounze) má 16 dramů a jedna Libra ( Pound ) má 256 dramů. Všech 150 plotic budu mít defaultní chování, protože nemají ve svém .stk souboru nastaveny žádné hodnoty měnící jejich chování speciálně pro tento peg.  Hodnota **REF** musí být shodná s hodnotou **REF** v adresáři s rybami. Jakákoliv ryba s hodnotou **REF**, která nebude nalezena v adresáři **SPECIES** nebude do pegu přidána.  Hodnota **MINSIZE** udává minimální velikost ryby v dramech.  Hodnota **MAXSIZE** udává maximální velikost ryby v dramech.  Hodnota **QTY** udává množství ryb v hejnu.  Název stock souboru není důležitý, ale musí mít příponu **.stk**. Příklad nahoře může být uložen jako **roach1.stk** ve složce stocks v pegu. Můžete přidat další hejna plotic s jinými velikostmi do stejného pegu. Na příklad :   |  | | --- | | **REF** Roach **MINSIZE** 120 **MAXSIZE** 250 **QTY** 60 |   Tohle přidá dalších 60 plotic do pegu, které jsou již trochu větší, mezi 120 a 250 dramy.  Nastavení rybí obsádky je plně na tvůrci revíru, stejně tak i nastavení chování ryb a jejich velikosti. Pokud tvoříte peg, předokládá se že jej vytvoříte s doměním, že Fishsim2 je rybářský simulátor. Je samozřejmě možné dát do malého rybníčku tisíce 20ti librových lipanů a chytat je téměř každou minutu. Sice nereálné, ale možné takto nastavit. Tento způsob myšlení, ale neprospěje oblíbenosti FS2. Na ukázku toho jak toto lze udělat, následující hejno bude obsahovat 1.000 parem se změněným chováním na rozdíl od defaultního nastavení pro parmu.   |  | | --- | | **REF** BARBEL **MINSIZE** 100 **MAXSIZE** 256 **QTY** 1000 **TEMP** 16.98 -4.0 32.0 2 **O2** 8.0 2.5 22.0 3 **PH** 7.0 6.0 9.0 1 **FDEPTH** 70 -100 200 2 **LIGHT** 75 -70 150 2 **SALINE** 0 -10 2 2 **FLOW** 0 -10 50 4 **COVER** 30 -90 120 2 |   Více informací o možnosti změn chování, které vidíte výše naleznete [na této stránce](http://www.fishsim.eu/manual/cfish_cz.htm) Je velmi důrazně doporučeno pochopit jak funguje chování hejn ryb při tvoření vlastního revíru. Vyrobit vlastní revír s defaultním nastavením chování ryb trvá cca 30 minut, ale vytvořit takový revír, který bude zajímavý a podobný reálu může trvat týdny i déle.  Nejprve se to může zdát složité, měnit chování jednotlivých hejn nebo měnit chování hejn pro jednotlivé pegy, ale chování ryb se mění pomocí různých faktorů. Například velké plotice se krmí hlavně nade dnem, zatímco malé plotice jsou mnohem benevolentnější co se týče hloubky krmení. Jeden revír může obsahovat kapry, kteří se chovají úplně jinak než v jiném revíru apd. Takovéto chování je možné nastavit ve Fishsim2.  Neexistuje žádný limit, kolik hejn lze umístit do pegu. |

|  |
| --- |
| **Peg editor** |
| Nyní již máme hotové veškeré editace souborů. Zbytek je již automatizován samotným Fishsim2. Jak již bylo zmiňováno na začátku, plánuji vytvořit různé programy na usnadnění všech výše popsaných činností.  Do teď máme vytvořen revír s modelem počasí a pegy s efekty a rybí obsádkou. Ještě nám zbývá definovat více detailů pro každý peg, jako např. hloubku, objekty a proud. Toto všechno lze udělat pomocí Fishsimu v Editoru pegů.  V nynější verzi lze editor spustit přes menu "Options" odkazem Editor.  http://www.fishsim.eu/manual/images/oppedit.jpg  Vybraný revír a peg jsou vidět v modrých řádcích. Revír můžete změnit kliknutím na jméno revíru a vybráním jiného revíru v seznamu. Peg lze změnit stejným způsobem. Pokud jste si již vybrali vám požadovaný revír a peg, klikněte na tlačítko "Edit peg".  Nyní se zobrazí obrazovka editoru pegu. Nejdůležitější jsou tři tlačítka nahoře :  http://www.fishsim.eu/manual/images/depobjfl.jpg  Tyto tři tlačítka se používají na přepínání mezi třimy různými režimy:  - Depth ( Hloubka ) : Když vyberete tuto volbu budete moct nastavit hloubku pro různá místa v pegu - Objects ( Objekty ) : Když vyberete tuto volbu budete moct vkládat do pegu různé objekty jako například skály, kořeny, porosty, druhy dna apd....  - Flow ( Proud ) : Tato volba vám umožní nastavit proud vody v pegu.  Aktuálně vybraný režim bude zobrazen zelenězatímco nevybrané režimy budou a volby budou bílé. Když poprvé pustíte peg editor bude vybrán režim Depth.  Na spodní straně obrazovky editoru bude více tlačítek pro volby, jako třeba na obrázku :  http://www.fishsim.eu/manual/images/pedbar.jpg  Může jich zde být i více, záleží jaký režim si vyberete.  Tlačítko **Close** ukončí peg editor.  Tlačítko **Grid** slouží k zobrazení gridu ( mřížky ) přes obrázek pegu. Velikost čtverečků gridu závisí na hodnotě **XGrad** a **YGrad** v sekci **[Distance]** v **.peg** souboru.  Tlačítko **Clear** lze použít k zobrazení částečně transparentních barev na obrázku pegu. Toto lze hlavně použít při nastavování hlobky pegu, protože vidíte obrázek pegu pod barevným gridem.  Tlačítko **Fill X** lze použít k zaplnění ploch v pegu ve směru **X** ( horizontálním ). Využití této možnosti vám může ušetřit spoustu času při úpravě pegu v peg editoru. Při zapnutí této volby se změní kurzor jako upozornění, že je volba aktivní.  Čtyři černé boxy ukazují polohu kurzoru na obrazovce v pixelech ( horní boxy ) a polohu v gridu pegu ( dolní boxy ). Hodnoty se mění jak pohybujete myší po ploše pegu.  Nastavení hloubky pegu  Před nastavováním hloubky pegu se ujistěte, že máte vybraný režim "Depth".  Na pravé straně obrazovky se zobrazí 22 tlačítek, každé udává jiný rozsah hloubek.  První tlačítko bude pravděpodobně zelené a jmenuje se "Land" ( pevnina, souš ). Ostatní tlačítka závisí na nastavení hodnoty **DPRatio** v pegu, ale vždy budou začínat od vrchu nemělčí místa, směrem dolů se bude hloubka zvyšovat. Modré čtverečky u každého tlačítka ukazují barvu pro daný rozsah hloubky, začínají světle modrou a pokračují přes tmavší až k temně modré ( skoro černé ). Požadovanou hloubku si vyberete kliknutím na tlačítko - text tlačítka zezelená.  V dolní části pod tlačítky hloubky jsou dvě další tlačítka "Imperial and Metric", zvolením jednoho z tlačítek si veberte v jakých jednotkách mají být zobrazeny údaje ( Imperial - stopy a palce, Metric - metry a centymetry ) Pod těmito tlačítky je černý box, který ukazuje hloubku hloubku místa, na kterém je kurzor.  Když si veberete hloubku ze seznamu tlačítek napravo, můžete nyní kliknout kdekoliv na obrázku pegu a tím nastavíte vybranou hloubku pro dané místo. Pokud máte zapnutou volbu **Fill X**, vybraná hloubka bude nastavena ve směru X.  Při nastavování hloubky, dávejte pozor aby jste nenastavili hloubku do míst kde je na obrázku břeh. Rybář by potom mohl nahazovat i na tato místa. Pokud se vám omylem podaří nastavit na takové místo hloubku, použijte tlačítko "Land" na vymazání této hloubky.  Nastavení hloubky je téměř stejné jako ve verzi jedna, pouze s těmito vylepšeními :  - Transparentní zobrazení pomocí tlačítka Clear může usnadnit nastavení hloubky - Když nastavujete pobřeží ( Land ), nezobrazuje se bílé pozadí, ale obrázek pegu - Pomocí zěmny hodnoty **DPRatio** v pegu lze nastvit jiné rozmezí hloubek - Hloubku lze zobrazit v metrech a centimetrech ( metrické soustavě )  Nepoužívejte pro celý peg pouze jedno tlačítko hloubky, ale zkoušejte a nastavte mnoho různých hloubek v pegu. To umožní potom rybáři mnohem "atraktivnější" rybaření. Pokud vytvoříte peg bez objektů se stejnou hloubkou v celém pegu, bude rybáři úplně jedno jestli chytá v dálce nebo pod nohama, protože budou všude stejné podmínky, což bude velmi jednoduché rybaření a velmi nereálné.  Nastavení objektů v pegu  Možnosti vkládaných objektů doznaly ve FS2 značných změn oproti verzi jedna. Ve verzi dva nejsou téměř žádná omezení ce se objektů týče.  Aby jste mohli vkládat objekty do pegu musíte si vybrat režim **Objects** , pomocí tlačítka v peg editoru. Poté se změní zobrazení, objeví se vám 32 tlačítek na pravé straně obrazovky. V novém pegu budou tyto tlačítka prázdná - bez textů.  Můžete do jednoho pegu vložit až **32** objektů. Tyto objekty nejsou pevně stanoveny jako ve verzi jedna, ale můžete si je vybrat se seznamu objektů ( add objects ). Navíc jsou vpravo dole další 3 tlačítka.  http://www.fishsim.eu/manual/images/pobjbut.jpg  Stiskem tlačítka **Add objects** se zobrazí seznam všech známých objektů ve Fishsim 2.  http://www.fishsim.eu/manual/images/allobjs.jpg  Po stisknutí tlačítka **Add objects** se zobrazí seznam objektů ( lze vidět výše ). Tento seznam obsahuje všechny objekty pro peg, které jsou uloženy ve složce **OBJECTS** v adresáři Fishsim2. Možná budete muset použít posuvníky aby jste viděli všechny objekty. Pokud najedete myší nad objekt, změní se kurzor na ruku, když na objekt kliknete, umístí se na první volné místo v pravém sloupci tlačítek. Tento objekt bude nyní jeden z 32 použitelných objektů pro tento peg. Můžete přida další objekty. Pokud třeba chcete 5 gravel objektů ( štěrk, kameny ) je to možné a použitrlné třeba do kamenitého pegu. Pravděpodobně nepoužijete do pegu 32 objektů, ale ta možnost tady je.  Pokud již máte vybrány všechny objekty, které chcete v pegu použít, klikněte na **x** v pravém horním rohu okna Once you have decided on the objects ***All objects*** a zavřete jej.  Pokud omylem vyberete objekt, který nechcete v pegu použít, stačí když jej vyberete a kliknete dole na obrazovce na tlačítko **Delete object**. Pro zvýšení plynulosti při hraní je lepší nepoužité objekty smazat ze seznamu.  Jakmile máte vybrány požadované objekty, můžete začít s jejich umísťováním do pegu, stejným způsobem jako jste nastavovali hloubku. Na rozdíl od hloubky, nevadí pokud umístíte objekt mimo vodní plochu na pobřeží.  Jestliže omylem umístíte objekt na jiné místo, než jste zamýšleli , použijte tlačítko **Erase** a smažete objekt z vody.  Když vyberete další objekt ze seznamu, změní se zobrazení a předchozí objekt se nebude zobrazovat. Neznamená to, že by byl smazán, ale jen není zobrazen a máte čistý peg pro další objekt. Každý objekt se zobrazuje na obrazovce editoru jinou barvou. Právě barva objektu má také vliv na chování ryb. Ryby, které preferují hledání potravy zrakem, lépe najdou )potravu pokud je kontrastní s daným objektem. Například chytání na žlutou kukuřici nebude na žlutém písku tak efektní jako na hnědém blátě.  Mnohem zajímavěji ale objekty ovlivňují vlastnosti okolní vody a to různými způsoby ( **vnadění a krmení vlastnosti vody neovlivňuje !!** ). Obecně rostliny okysličují ve dne vodu a snižují obsah kyslíku v noci. Více informací o tom jak objekty ovlivňují okolní prostředí najdete níže.  Objekty přidáváte stejným způsobem jako jste nastavovali hloubku, zkuste raději dát do pegu více objektů než méně, protože pak vznikne více rozličných míst na rybaření. Taktéž můžete přidat do seznamu stejný objekt vícekrát a dát jej na předchozí objekt, tím zvýšíte účinek objektu na okolí. Kvůli chybě v dřívějších verzích je doporučeno přidat jeden extra "nepoužitý" objekt na konec seznamu, jinak se může stát, že poslední objekt na seznamu nebude ve hře použit.  Tvorba odlišných objektů  Pokud chcete, můžete si vytvořit jiné objekty, než ty které jsou uloženy ve složce **OBJECTS**. Každý soubor s příponou .fso uložený ve složce **OBJECTS** patří jednomu objektu ( mud, weed, apd... ). Můžete vytvořit další objekty, vytvořením nového textového souboru. Formát souboru je standartní se sekcema, proměnnýma a hodnotama. Příklad na ukázku je zde :   |  | | --- | | **[Details] Name = Mud Ref = MUD**  **[Quality] O2 = 0.9 SALINE = 0 PHOTO = 0  PH = 1.0 TEMP = 1.03 LIGHT = 0 COVER = 1**  **[Camouflage] Colour = R080 G040 B000** |   Sekce **[Details]** obsahuje obecné informace o objektu.  Proměnná **Name** obsahuje jméno objektu, jediné místo, kde se tento název používá je seznam objektů **All objects**.  Proměnná **Ref** musí obsahovat unikátní referenční jméno objektu..  Sekce **[Quality]** obsahuje proměnné, které specifikují jakým způsobem objekt ovlivňuje kvalitu okolní vody.  Hodnota **O2** by měla být nastavena na *faktor*, který bude ovlivňovat obsah kyslíku ve vodě ( Poznámka : pouze pokud objekt není triggered - viz dále ). Hodnota 1.0 udává, že objekt nemá žádný vliv na obsah kyslíku ve vodě. Hodnoty vyšší než 1.0 znamenají že objekt bude navyšovat obsah kyslíku ve vodě, např. 1.1 znamená navýšení obsahu kyslíku o 10% ( 1.1 - 1.0 = 0.1 \* 100 = 10% ). Hodnoty nižší než 1.0 budou naopak snižovat obsah kyslíku ve vodě. Například 0.9 sníží obsah kyslíku o 10% ( 0.9 - 1.0 = -0.1 \* 100 = -10% ). Pokud je nastavena proměnná **Photo**, bude objekt ovlivňovat světelné podmínky.  Hodnota **Saline** neovlivňuje ani světelné podmínky ani O2, ale slanost vody. Hodnota 0 znamená, že slanost okolní vody není nijak ovlivněna, hodnota 10 zvyšuje slanost o 10%, hodnota -10 snižuje slanost o 10%  Proměnná **Photo** udává, jestli je objekt ovlivněn fotosyntézou nebo ne. Hodnota 0 znamená, že není ovlivněn a hodnota 1 znamená, že je ovlivněn fotosyntézou. Normálně budou rostliny mít nastavenu hodnotu **Photo** na 1, protože ve dne produkují kyslík a v noci jej naopak spotřebovávají. Nastavení hodnoty 1 mění nastavení **O2** . Lze mít objekt, který funguje obráceně s nastavením Photo. Upozornění - objekt, který je triggered, musí mít nastavenu hodnotu Photo na 0.  **PH** je faktor, který ovlivňuje PH vody v okolí objektu. Nastavení 1.0 nemění nic, hodnoty < 1.0 způsobí, že voda bude kyselejší, za tím co hodnoty > 1.0 způsobí, že voda v okolí bude více alkalická.  Proměnná **Temp** se použije u objektů, které přímo ovlivňují teplotu okolní vody. Je to faktor podobně jako O2 a PH, kde nastavení 1.0 nic nemění, hodnoty < 1.0 okolní vodu ochlazují a hodnoty > 1.0 okolní vodu ohřívají . used to create objects that directly affect the surrounding water temperature. It's a factor like the **O2** and **PH** with a setting of 1.0 not affecting the temperature, < 1.0 = surrounding water cools, >1.0 surrounding water heats ( Poznámka : pouze pokud objekt není triggered - viz dále ). Toto lze použít na vytvoření umělých ohřívačů vody např.  Proměnná **Light** funguje stejně jako proměnná **Saline**. Není to faktor, ale přímo hodnota udávající jak objekt ovlivňuje množství okolního světla v procentech. Záporná hodnota snižuje množství světla v okolní vodě ( např. stíny velkých stromů apd. ), kladná hodnota naopak zvyšuje množství okolního světla ( lze vytvořit něco jako podvodní světelné objekty ).  Proměnná **Cover** udává kolik **úkrytu** daný objekt poskytuje rybám. Jde o procentuální hodnotu ( 0 -> 100 ). Některé druhy ryb preferují množství úkrytů. Objekty jako rákos (reeds), skály (rocks), kořeny (roots) poskytují úkryt pro ryby. Bláto (mud) a písek (sand) žádný úkryt neposkytují.  Sekce **[Camouflage]** obsahuje zatím pouze jednu proměnnou **Colour**. Tato hodnota nastavuje barvu objektu, určenou třemi různými barvami ( RGB - červená, zelená, modrá ). Jsou to vždy tříčíselné hodnoty a vždy ve formátu RGB. Mezi každou barvou musí být dána mezera. Rozsah číselných hodnot pro každou barvu je 0 - 255. Což dává možnost výběru z 16 miliónů různých barev pro každý objekt.  Barevná hodnota R255 G255 B000 označuje žlutou barvu ( hodně červené a zelené, žádná modrá ). R050 G050 B050 je tmavě šedá barva. Bílá barva má hodnoty R255 G255 B255 ( maximum všech barev ), zatímco černá barva má R000 G000 B000.  Na obrazovce peg editoru si můžete zkontrolovat jestli máte přesně tu barvu, kterou jste chtěli - když si vyberete a přidáte objekt.  Barva může být celkem důležitá pro ryby, které mají dobrý zrak. Kontrast mezi objektem a třeba nástrahou může rozhodnout, jestli ryba nástrahu uvidí nebo ne. Na druhou stranu kontrast mezi vlascem a objektem ovlivní, jestli ryba uvidí vlasec nebo ne ( což není moc dobré ). Toto nastavení způsobí, že na různých revírech a různých pegách, dokonce i na různých místech jednoho pegu budou odlišně fungovat různé nástrahy a vlace, protože každý peg bude mít jiné objekty s jinou barvou.  Také můžete mít objekty označené jako ***Triggered objects***, ve verzi 2.08 nebo vyšší. To jsou objekty, které mohou přímo ovlivnit hodnoty O2, Teploty a/nebo Světla v okolní vodě kolem objektu. Tyto objekty nebudou fungovat ve verzích nižších jak 2.08 a budou mít nepříznivý effekt na Teplotu a O2 v pegu. Proto každý revír, který bude obsahovat "Triggered objects" musí být striktně nastavený aby nešel použít ve verzi nižší než 2.08.  Dejme tomu, že chcete přidat do pegu ohřívač vody, který zvýší teplotu okolní vody o "x" stupňů C v určeném časovém rozmezí během dne, například od 6 do 14 hod, toto lze nastavit pomocí Triggered objektů, stejně tak jako pár dalších typů objektů, které můžete chtít vyrobit a použít.  Pro Triggered objekt se musí přidat podobná sekce jako je zde :  [Trigger] Type = 1 Min = 06:00 Max = 14:00 Grad = 0  Pokud tuto sekci nepřidáte do FSO souboru nebo nastavíte Type na 0, potom bude objekt považován jako obyčejný ne-triggered objekt. Existují tři typy triggerů ( nebo senzorů ) pokud chcete, které lze použít, jež se nastavují v hodnotě **Type**.  **1** = Časový trigger : Hodnoty **min** a **max** specifikují časový ( hh:mm ) rozsah kdy bude objekt aktivní. Ve výše uvedeném příkladu je to od 6:00 do 14:00 hod. Formát času **musí** být přesně jako na vzoru dvě číslice pro hodinu, dvojtečka a dvě číslice pro minuty, i v případě kdy hodiny i nebo minuty jsou méně jak 10. Lze použít bez problémů nastavení pře půlnoc, např. od 23:00 do 02:00. Hodnota MIN je vždy počáteční čas i když je to vyšší hodnota než MAX ( přes půlnoc např. ). Hodnota Grad se u časových triggerů nepoužívá.  **2** = Trigger založený na teplotě vzduchu : Upozornění ( vzduchu ne vody, není možné mít trigger založený na teplotě vody, protože to nelze ve stávajícím programu použít ). Hodnoty **min** a **max** udávají dvě teploty ve stupních C, pokud je teplota vzduchu v rozmezí těchto teplot, bude aktivní funkce triggered objektu. Hodnota **Grad** se u teplotních triggerů používá a lze ji nastavit na 0 nebo 1. Viz níže :  **3** = Trigger založený na světle : Hodnoty **min** a **max** udávají dva rozsahy externího světla a jsou specifikovány procentuálně, 0 = tma, 100 = jas. Pokud externí světelné podmínky jsou v rozmezí těchto hodnot bude triggered objekt aktivní. Hodnota **Grad** může být taktéž použita a opět se nastavuje 0 nebo 1 ( uvidíte dále ).  Všechny Triggered objekty ovlivňují buď teplotu okolní vody, hodnoty O2 v okolní vodě nebo množství světla v okolní vodě. Jak mov tyto hodnoty objekt ovlivňí závisí na nastavení v sekci Quality. Zde jsou nastaveny odlišně od normálích objektů hodnoty teploty a O2. Pro normální objekty jsou hodnoty nastaveny jako "faktor", např. hodnota pro teplotu 1.2 zvýší okolní teplotu faktorem 1.2 což znamená, že pokud je teplota 10 změní se v okolí objektu na 12. Toto ale NENÍ případ Triggered objektů, teplota a O2 se v souboru FSO nastavují jako absolutní hodnoty. Takže například uvedu ( zkrácený a nekompletní ) FSO soubor s nastavením níže :  [Quality] O2 = 7.0 TEMP = 3.0 LIGHT = 30  [Trigger] Type = 1 Min = 06:00 Max = 14:00 Grad = 0  Toto nastavení v objektu způsobí, že změny budou aktivní od 6:00 do 14:00 a okolní O2 se zvýší o 7.0, okolní teplota se zvýší o 3 stupně C a množství světla ve vodě se zvýší o 30%. Pravděpodobně nebudete potřebovat objekt, který mění všechny tyto hodnoty, ale jen třeba teplotu nebo jen O2 nebo jen světlo, v tom případě nastavte hodnoty, které nepotřebujete měnit na 0. Upozornění - nezapomeňte vždy nastavit PHOTO na 0 v souboru FSO pokud tvoříte Triggered objekty.  Hodnota **Grad** se může použít pokud tvoříte Triggered objekty pro změnu teploty nebo světla. S nastavením Grad na 0 to funguje jako vypínač zap/vyp, např. pokud jsou splněny podmínky triggeru je zapnuto, pokud ne tak je vypnuto. Při nastavení Grad na 1 se používá ke graduaci efektů na hodnoty O2, TEMP a LIGHT v závisloti na tom jak daleko uvnitř rozsahu se nachází.  Malý příklad použití Grad = 1 :  Jestliže je LIGHT na staveno na 100 v sekci [Quality] a použije se následující trigger :  [Trigger] Type = 2 Min = 10:00 Max = 20:00 Grad = 1  ( Např. trigger na teplotu se nastaví mezi 10 a 20 stupni ).  Bez nastavení Grad = 1 by to přidalo 100% světla když by teplota dosáhla udaného rozmezí, protože LIGHT = 100 je hodnota v sekci Quality. Avšak hodnota zvýšení Light bude závislá na tom, jaká je teplota, když řekneme třeba 15 stupňů ( 15 je přesně uprostřed mezi min [10.00] a max [20.00] ), tak nám to přidá k Light 50. když bude teplota 12.5 stupňů tak nám to přidá 25 atd. ... Takže se hodnota pohybuje mezi 0 a hodnotou zadanou v sekci Quality, v závlislosti na tom jak dalece se pohybuje v nastaveném rozmezí min - max.  Jakmile jste již jednou definovali **.fso** soubor pro objekt, můžete daný objekt přidat do kteréhokoliv pegu. Neexistuje žádný limit, kolik objektů můžete vytvořit. Musíte pouze mít stále na paměti, že jiní uživatelé, kteří budou používat váš revír nebudou mít stejné FSO soubory jaké jste vytvořili. Proto by jste měli dát k revíru upozornění na použití nestandartních objektů a nebo ještě lépe je přiložit do JR2 souboru s revírem.  Nastavení proudění vody v pegu  Proud vody doznal ve Fishsim2 velké změny oproti verzi jedna. Hlavní změna je v tom jak se nastavuje směr proudu. Ve verzi jedna bylo 8 směrů, což způsobovalo trhavé efekty při změně směru. Verze dva stále používá zeměpisný směr, ale s větší přesností. Směr proudu lze nastavit po 5 stupních.  Rychlost proudu byla taktéž změněna, dnes je k dispozici 15 různých rychlostí proudu, 1 - pomalý, 15 - velmi rychlý. Nakonec je zde ještě povrchová rychlost vody a rychlost spodních proudů.  Zobrazení rychlosti a směru proudu na pegu je složité v jednom čtverečku gridu a značně náročné na rozluštění. Na spodní části obrazovky jsou dvě nová tlačítka ( Speed a Direction ) :  http://www.fishsim.eu/manual/images/flowbut.jpg  Jsou to zapínací tlačítka, když je tlačítko Speed zelené, znamená to, že budou zobrazeny čtverečky pro rychlost. Když je zelené tlačítko Direction, znamená to, že bude zobrazena bílá linka pro směr proudu. Efekt Fill X funguje bez ohledu na to, jestli jsou tlačítka on nebo off. Rychlost proudu je reprezentována v každém čtverečku gridu tím že se box rozdělí na dvě půlky, horní půlka svou barvou určuje rychlost povrchové vody a spodní půlka svou barvou ukazuje rychlost spodního proudu.  Na pravé straněě zobrazení editoru je možno vybrat rychlost pro oba druhy proudů ( vrchní i spodní ) a zakreslit je do pegu.  Směr proudu je zobrazen ve vrchní části obrazovky, jak linkou tak číselnou hodnotou.  http://www.fishsim.eu/manual/images/flowdir.jpg  Černá linka na kolečku zobrazuje aktuálně vybraný směr proudu. Tento lze změnit pomocí **CTRL** a **ALT** na levé straně klávesnice. Kliknutím na místu v peg editoru nastavíme na toto místo vybraný směr proudu. Úhel je zobrazen taktéž číselnou hodnotou, bílou barvou v horním boxu. Červená linka se zobrazí pouze při pohybu kurzoru nad pegem. Ukazuje aktuálně nastavený směr proudu v místě pod kurzorem. Opět je zobrazená i hodnota číselná - červeně.  Po skončené editace pegu se lze kdykoliv vrátit a provést změny. Není zde žádné tlačítku ULOŽIT nebo NAHRÁT, to se provádí automaticky pokud zavřete nebo otevřete editor pegu.  Omlouvám se za zběžné a rychlé představení editoru pegu. Nejlépe jej pochopíte když s ním budete pracovat a ne když si o něm budete číst. |