**Výroba splávků pro FS2**

|  |
| --- |
| **Úvod** |
| Rybolov na plavanou je velmi běžný a mnoho lidí věří, že není nic lepšího než vidět splávek jak sebou začíná cukat a poskakovat na vodní hladině. Mechanismus rybolovu na plavanou je složitý na to aby jej bylo možno vytvořit na monitoru počítače, ale Fishsim 2 se velmi přiblížil realitě.  Verze jedna měla pouze základní model lovu na plavanou, kde bylo možno dát na vlasec jen určitý počet broků a splávek, ale nebylo možno měnit jejich polohu. Navíc zde byl k dispozici jen jeden druh splávku - "splávek s očkem". Ve FS2 máme k dispozici celkem čtyři druhy splávků, které lze vyrobit a dělí se podle způsobu přichycení na vlasec.  - Standartní splávek se spodním očkem  - Splávek bez očka, který lze připevnit k vlasci pomocí gumiček  - Controller float, který má ve FS2 horní očko a gumička se používá k přichycení vlasce ve spodní části - Klouzavý splávek, který má ve FS2 očko jak na vrchu tak i dole.  Autor / návrhář splávku se může rozhodnout, jaký typ uchycení splávku použije. V reále je možné přichytit splávek se spodním očkem pomocí gumičky, ve FS2 to boužel není možné, rybář musí použít splávky tak jak je autor vytvoří.  S očkem   |  |  | | --- | --- | | http://www.fishsim.eu/manual/images/eyed.jpg | Splávky s očkem jsou připevněny k vlasci pomocí dvou broků - před a za očkem. Další broky lze umístit směrem k háčku pro vyvážení splávku, ale jakékoliv broky přidané na vlasec mezi splávek a prut budou FS2 ignorovány. |   S gumičkama   |  |  | | --- | --- | | http://www.fishsim.eu/manual/images/rubber.jpg | Splávky připevněné pomocí gumiček jsou udržovány na vlasci pomocí těchto gumiček. Broky se opět přidávají mezi splávek a háček. Jakékoliv broky mezi splávkem a prutem budou FS2 ignorovány. |   Controller   |  |  | | --- | --- | | http://www.fishsim.eu/manual/images/controlr.jpg | Controller floats mají ve FS2 jedno očko na vrcholu splávku. Broky lze opět přidávat jen mezi splávek a háček. Tyto splávky ve FS2 většinou nepotřebují žádné broky, protože jsou samovyvažovací. Broky lze přidat mezi splávek a háček, ale obvykle se žádné broky nepřidávají. Controller float se normálně nepoužívá na signalizaci záběru, ale pro lov na plavanou na velké vzdálenosti. |   Klouzavý   |  |  | | --- | --- | | http://www.fishsim.eu/manual/images/slider.jpg | Klouzavé splávky mají ve FS2 očka na obou stranách splávku - jak nahoře tak i dole. Většinou jsou samovyvažovací se "zarážkou" uchycenou k vlasci vymezující horní polohu splávku aby návnada klesla do požadované hloubky. |   Kromě těchto čtyř typů splávků je ve FS2 ještě mnoho dalších faktorů, které ovlivňují chování splávku. |

|  |
| --- |
| **Potřebné znalosti a utility** |
| Následující odstavec zběžně popisuje co budete potřebovat na vytvoření splávku pro FS2.  **-** Znalost souborů a složek v systému Microsoft Windows. **-** Kopie Fishing Simulatoru II. **-** Jednoduchý textový editor. Notepad (poznámkový blok), který je ve windows je ideální. **-** Program pro úpravu obrázků, schopný měnit velikost a editovat JPG a PCX soubory - Paint Shop Pro je dobrá volba. |

|  |
| --- |
| **Ukládání souborů splávku** |
| Složka **TACKLE** v adresáři s Fishsim II obsahuje podsložku s názvem **FLOATS**. V této složce je spousta souborů s příponou **.tkl**. Každý z těchto souborů obsahuje informace o nějakém splávku, které vidíte v seznamu splávků ve FS2.  Soubory **.tkl** jsou uloženy v textovém formátu a lze je vytvářet a měnit pomocí jednoduchých textových editorů jako například Poznámkový blok ( Notepad ) ve Windows. Při startu FS2 se kontrolují všechny **.tkl** soubory v této složce aby bylo možno zjistit, kolik splávků je k dispozici. |

|  |
| --- |
| **Formát souborů splávků** |
| Soubory **.tkl** jsou uloženy stejně jako soubory ostatního vybavení ve FS2, se sekcemi, proměnnými a hodnotami, které definují chování každého splávku.  V **.tkl** souborech splávků jsou dvě sekce; **[HEADER]** a **[FLOAT]**.  Sekce **HEADER** má čtyři proměnné, **Name, Ref, Desc,** a **Type**.  Proměnná **Name** udává název splávku, který se objeví na stránce s výběrem splávku. Může být libovolně dlouhý a může obsahovat mezery, ale přesto se doporučuje používat krátké názvy aby nedocházelo k přesahu přes okraje obrazovky.  Proměnná **Ref** musí být nastavena na jedinečné referenční jméno splávku a může obsahovat až 12 znaků bez mezer.  Proměnná **Desc** obsahuje cestu k **.fsb** souboru přiřazenému ke splávku. Tento soubor nemusí být přiřazen - pokud není, nastavte tuto proměnnou na **[None].**  Proměnná **Type** musí být nastavena na **7**, pokud ji nastavíte jinak, splávek nebude rozpoznán a nebude zobrazen na obrazovce pro výběr splávku. Důvod, proč je tato proměnná potřeba je ten aby se soubor **.tkl** nepoužil jako jiný druh výbavy pokud by byl omylem uložen do špatné složky.  Sekce **FLOAT** obsahuje proměnné a hodnoty, které definují specifické použití a chování splávku.  Proměnná **Graphic** by měla obsahovat cestu k souboru PCX s obrázkem splávku, který se objeví na obrazovce při výběru splávků. Obrázek by měl být v 256 barevné paletě kde barva s indexem 0 je transparentní a nezobrazuje se. Šířka obrázku v pixelech musí být dělitelná 2, např. 2, 4, 6 pixelů apd... Obrázek, který bude široký jinak - nedělitelný 2 se nezobrazí správně.  Pokud vyrábíté splávek s očkem, obrázek splávku by měl být vyroben vertikálně s vrcholem splávku dole.  Splávky s gumičkama by měli být vyrobeny horizontálně s vrcholem splávku na pravé straně obrázku.  Obrázky Controller float by měli být stejně jako splávky s gumičkama horizontálně, ale s vrcholem splávku na levé straně obrázku.  Klouzavé splávky by měli být opět horizontálně s vrcholem splávku na pravé straně obrázku.  Není dán žádný limit velikosti obrázku splávku, ale měla by se používat přiměřená velikost aby se splávek vešel na obrazovku s vybavením vzhledem k délce splávku.  Proměnná **Biggraphic** by měla obsahovat cestu a název souboru JPG nebo PCX, který se bude zobrazovat ve velkém boxu na stránce s vybavením. Ideální velikost obrázku aby se vešel do boxu je 200 pixelů šířka a 100 pixelů výška. Lze použít i menší obrázky, ale větší obrázky by neseděli do zobrazení. Doporučuje se použít JPG soubory kvůli jejich malé velikosti a dobré kvalitě.  Hodnoty **PX** a **PY** se používají pro umístění **Obrázku** splávku přímo na vlasec. Pokud se splávek nezobrazuje na správném místě, musí se tyto hodnoty změnit přidáním nebo ubráním pixelů v obou směrech jak X (horizontální) tak Y (vertikální). Záporná hodnota pro **PX** posune splávek doleva na obrazovce, kladná hodnota posune splávek doprava. Záporná hodnota **PY** posune obrázek splávku nahoru a kladná hodnota **PY** posune splávek dolů o tolik pixelů kolik zadáte.  **Topeye (horní oko)** a **Boteye (spodní oko)** udávají kolik "oček" pro vlasec má splávek, stejně tak jako jejich umístění na splávku. Fishsim 2 nezná splávky o nihž jsme psali v úvodu a užívá tyto hodnoty k určení přesného použití splávku. Tabulka níže může posloužit k tomu aby jste si vybrali nastavení, které vám bude při výrobě splávku nejvíce vyhovovat.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Typ splávku** | **Topeye (horní oko)** | **Boteye (spodní oko)** | | **Splávek s očkem** | 0 | 1 | | **Splávek s gumičkami** | 0 | 0 | | **Controller** | 1 | 0 | | **KLouzavý splávek** | 1 | 1 |   Proměnné **Right (pravá)**a **Left (levá)** udávají nejbližší možnou vzdálenost ( na obě strany - vpravo, vlevo ) kam lze přidat olůvko nebo jiný objekt na vlasec. Hodnoty se udávají v palcích a všechny části výbavy se umisťují po 1/4 palce (0,25") od sebe.  Hodnoty **SX** a **SY** jsou hodnoty velikosti splávku v pixelech. Ideální je, pokud jsou tyto hodnoty stejné jako hodnoty velikosti obrázku nastavené v proměnné **Graphic**. Udávají ohraničený prostor kolem splávku na vlasci, nad něj když najedete kurzorem tak můžete pohybovat splávkem po vlasci. Zvýšením těchto hodnot trochu zjednodušíte manipulaci se splávkem na vlasci, ale pokud přidáte moc může to zase kolidovat s ostatními předměty na vlasci jako třeba blízko umístěné olůvko.  Do **Recweight** můžete nastavit cokoliv chcete, tato hodnota je zde pro udání doporučeného závaží pro splávek - textem. Tato proměnná může obsahovat mezery a je zobrazena na obrazovce při výběru splávku. Text by měl být krátký tak aby se vešel na obrazovku. Používá se pouze jako rada pro rybáře jak nastavit splávek.  Všechny proměnné doposud zmiňované se týkaly pouze zobrazení splávku na obrazovce s vybavení nikoliv chování splávku při rybolovu. Následující proměnné se budou všechny týkat chování splávku při rybolovu.  Proměnná **Width** udává jak široký je splávek vidět v pixelech. Je důležité poznamenat že se hodnota udává v pixelech - nikoliv v palcích, protože šířka splávku není ovlivněna vzdáleností aby bylo plávek vidět i při rybolovu na velkou vzdálenost. Tenké splávky lze nastavit na hodnotu 1, zatímco tlustší splávky mohou mít vyšší hodnoty ( 2, 3, 4 nebo 5 ).  Proměnná **Length** udává délku splávku v palcích. Nejde o ideální viditelnou délku, ale o celkovou délku splávku. Tato proměnná je ovlivněna vzdáleností, což znamená, že čím dále budete lovit, tím se bude zdát splávek menší.  Proměnná **Tiplen** udává délku špičky splávku v palcích. Z pochopitelných důvodů by tato hodnota měla být menší než hodnota "Length".  Proměnné **Cocklen** a **Cockweight** se momentálně nepoužívají.  Proměnná **Inchpergr** znamená "*Inches per gram"* a udává o kolik palců se splávek potopí při použití **1** gramu zátěže. Vysoké hodnoty způsobí, že se splávek potopí již při použití minimálního závaží, naopak nízké hodnoty způsobí, že bude potřeba těžkou zátěž k potopení splávku. and is used to specify how many inches the float will sink with **1** gram of weight or force is applied. A high value results in a only a few small shot being added, to sink the float, with a low value meaning, a lot of heavy shot will need to be added to sink the float. Nejde o měřítko "výtlaku" splávku.  Proměnnou **Weight** lze použít pro nastavení váhy splávku aniž by to jakkoliv ovlivnilo výšku splávku ve vodě. Samovyvažovací splávky mají závaží zabudované uvnitř splávku. Klouzavé splávky a controllery by měli mít nastavenu hodnotu Weight aby s nimi bylo možno nahazovat dále.  Hodnoty **TC, MC,** a **BC** nastavují barvu různých částí splávku při rybolovu.  **BC** = Spodní barva ( hlavní tělo splávku ) **MC** = Střední barva ( plocha mezi hlavním tělem a špičkou splávku ) **TC** = Barva špičky ( barva špičky splávku )  Tyto hodnoty udávají barvu v RGB barvách ( Red-červená, Green-zelená, Blue-modrá ). Každá barva se udává v rozmezí 0 -> 255. Nula je žádná barva a 255 je maximum barvy. Například hluboce červená barva se nastaví takto :  R080 G000 B000 : 80 červené, 0 zelené a 0 modré.  Formát barev musí být přesně Rxxx Gxxx Bxxx , kde x je tříčíselná hodnota a je zde vždy mezera mezi barvami. Černá a bílá vypadá takto:  **Černá** R000 G000 B000 **Bílá** R255 G255 B255 |