

ステータス:	終了	開始日:	2015/10/01
優先度:	通常	期日:	
担当者:	Clelia ごりゆ	進捗率:	60%
カテゴリ:		予定工数:	0.00時間
対象バージョン:		作業時間:	0.00時間

説明

Don't Starveの方のMODを見てみると、そちらはそちらでとても魅力的なMODがある事に気づく
DST対応版を作ってくれている所もあるにはあるが、DSだけってところも多い

どこまで出来るか分からないけども、DS用のMODをDST用に改修しようと目論んでいます。
その為の手順や作り方をつつらとまとめる予定。
そもそもできるのかという点も確認が必要

元の作者さんに許諾を頂くほど自信を持って作成できるとは思えませんので
改修したMODは、大っぴらにする事は無いです。身内用に細々と行います。

大まかな手順

DST用のMOD作成はまとめがありました。
ありがたく参考にします。
<http://matome.naver.jp/odai/2143512204060549401>

テンプレートファイルを基に、画像などを移植していけば出来そうです。
luaスクリプトも他の言語と大差は無い筈なので、キャラ特性も移植できると思います。

成果

ゆかりさんMODをDST用に移植
幾つかの特殊能力を付与することができて
頭装備としてフードも追加実装できました。

B0BB579A00C83A9A3727B93563FE292967A53F60156B

履歴

#1 - 2015/10/06 17:28 - Clelia ごりゆ

- ステータスを 新規 から 進行中 に変更
- 進捗率 を 0 から 60 に変更

単純な移植は可能でした。

テクスチャファイルもそのまま使用できるみたいです。

ただし、マルチ用に増えたジェスチャーの画像やキャラの大きさの調整などそのままだと微妙に問題があります。

#2 - 2015/10/08 10:14 - Clelia ごりゆ

メモ

<http://forums.kleientertainment.com/topic/52689-an-idiots-guide-to-growing-custom-facial-hair/>

既存のテクスチャファイルをspriterに食わせる事ができるっぽい？

これが可能であれば、テクスチャの微調整が可能になるかもしれません。

#3 - 2015/10/20 09:16 - Clelia ごりゆ

単純な移植では、体が繋がっていない部分が出てくるなど色々不自然な部分も目につきますが

texファイルを1枚のpngファイルに変換するツールを使用して画像に戻したテクスチャファイルの中身の画像を移動させるなど微調整して再度texファイルに戻して入れなおす事で、ある程度は解消できました。

#4 - 2015/10/20 09:23 - Clelia ごりゆ

キャラを特徴づけるluaスクリプトについても、少しずつわかってきました。
luaをガリガリ書くことはもちろんですがAPIがいくつか用意されていて、それを利用する事で例えば現在のSAN値の値を取得したり夜のSAN値減少のスピードを調整したり出来ています。
DSTMOD作成まとめの方でも少しだけ紹介されていますが、こちらでも把握できたAPIを紹介していきたいと思います。

#5 - 2015/10/20 09:29 - Clelia **ごりゆ**

メモに書いたツールは残念ながらメインのテクスチャファイルは読み込めませんでした。
そう簡単にはいかないようです。

texファイルをpngに戻したり、逆にtexファイルに変換したりは
まとめでも紹介のあったツールを使用します。

<http://forums.kleientertainment.com/files/file/73-matts-tools/>

#6 - 2015/10/21 10:12 - Clelia **ごりゆ**

メモ

<http://forums.kleientertainment.com/topic/58603-sanity-drain-at-dusk/>

DSTには「WatchWorldState」がある。これを使う事で夕方や夜といった現在の時間帯を得る事ができるのでこれを条件にする事で、夜だけとか夕方だけ効果を発揮するような事ができるようになるはず。。。。

<http://forums.kleientertainment.com/topic/51140-watchworldstate-a-nil-value/>

尚、DSには現時点存在しない物みたいなので、DSTのみで使用できます。

#7 - 2015/10/21 10:23 - Clelia **ごりゆ**

メモ

がさいさんMODにはバグがあり、参加プレイヤー全員がSAN値減少のペナを受けるようになってしまっている。
ELI MODではそれが無く、ペナは自分だけで済んでいる
この2つを比べてなぜそうなのか確認しておく必要がある。(自分も同じようなバグを抱えない為にも)

#8 - 2015/10/22 00:16 - Clelia **ごりゆ**

がさいさんMODの中身を確認した

SAN値の減少に定数?である「TUNING.SANITY_NIGHT_MID」を弄っていたのでこの値を参照している他のキャラにも影響したのが事の原因っぽいです。

#9 - 2015/10/25 21:48 - Clelia **ごりゆ**

追加アイテムを作成。

帽子については以下のサンプルMODを使用して、pngファイルを差し替えてからautocompilerを実行すれば作成することが出来ることが分かった。

<http://forums.kleientertainment.com/files/file/373-hat-example/>

#10 - 2015/11/01 19:33 - Clelia **ごりゆ**

- 説明 を更新

#11 - 2015/11/01 19:35 - Clelia **ごりゆ**

- 説明 を更新

#12 - 2022/10/11 18:23 - Clelia **ごりゆ**

- ステータス を 進行中 から 終了 に変更