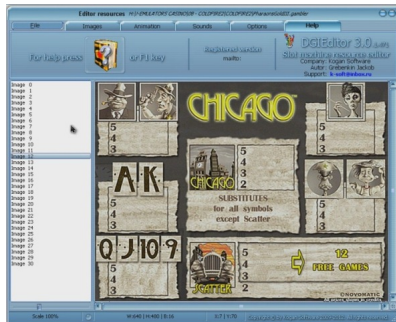


Редактор ресурсов DGIEditor 3.0



Программа для редактирования ресурсов популярных игровых автоматов (эмуляторов). С ее помощью можно изменять любые изображения и звуки, входящие в состав игр. Можно локализовать игры под любой национальный язык, изменить надписи по своему усмотрению,

добавить или удалить анимацию, вставить фотографии вместо рисованных объектов и т.д. Таким образом, заменив все необходимые ресурсы мы можем получить обновленный или же полностью «новый» эмулятор.

Кроме того можно извлечь ресурсы и использовать их в другом приложении.

Данная программа не просто извлекает ресурсы из какого-либо формата, но и сохраняет их,

в том же формате, учитывая все произведенные изменения. Ограничение в данном случае следующее:

при сохранении можно использовать любое имя файла, но при использовании в эмуляторе

имя файла должно соответствовать исходному, т.к. именно это имя используется в исполняемом коде эмулятора.

Также нельзя добавить или удалить какой-либо отдельный ресурс, его можно только отредактировать и заменить.

[Смотреть видео на YouTube](#)

[Пример ресурса игры от Novomatic, Chicago](#)

В текущей версии реализованы следующие форматы: Duomatic (Caligula, Chukchi, Dracula, Frog, Fruct, Garage, Horse, Hounter, Monkey, Pirates, Whisky, Tarakan, Poker) Gaminator (AlwaysHot, BananasGoBahamas, BeatleMania, BookOfRa, Columbus, HotTarget, JustJeiwels, LuckyLadyCharm, MagicMoney, MarcoPolo, MoneyGame, OliversBar, PharaohsGoldII, QueenOfHearts,

RjchesOfIndia, RollerCoaster, Sharky, SizzligHot, UltraHot, UnicornMagic, VenetianCarnival)
Igrosoft (Coctail, Garage, Island, Keks, Monkey, Probki, Rezident, Skalolaz, Zoo)
Gambler (AlwaysHot, BananaSplash, BeetleMania, BookOfRa, Columbus, DolphinsPearl,
DynastyOfMing,
Ilusionist, KingOfCards, LuckyLadysCharm, PharaohsGoldII, PharaohsGoldIII, PolarFox,
RoyalTreasures,
SizzlingHot, TheMoneyGame, UltraHot, UnicornMagic, WonderfulFlute)

Возможно редактирование файлов не вошедших в списки.

Краткое описание ресурсных файлов, входящих в состав эмуляторов:

Duomatic Файлы с расширением *.dgr, являются ресурсными для соответствующих именам игр.

Gaminator. Файлы с расширением *.resource являются ресурсными для соответствующих именам игр.

Кроме того, файл Selector.resource содержит ресурсы экрана выбора игры, его также можно редактировать.

Файл Common.resource содержит общие для всех игр ресурсы, включая наименования валют, строки сообщений и т.д.

Он также редактируется. Файл Servicemode.resource содержит настроенную таблицу для калибровки экрана,

его можно редактировать, но нет смысла, он не используется.

Igrosoft. Файлы с расширением *.dat, являются ресурсными для соответствующих именам игр.

Файл Selector.dat содержит ресурсы экрана выбора игры.

Gambler. Файлы с расширением *.gambler, являются ресурсными для соответствующих именам игр.

Файл Core.gambler содержит общие для всех игр ресурсы, включая наименования валют, строки сообщений и т.д.

Файл Common.gambler не содержит ресурсов, в нем хранятся настройки и пр. данные.

Ограничения и примечания по работе с ресурсами: Для наборов игр Duomatic, Gaminator и Igrosoft,

введены ограничения только на размеры (ширина, высота) изображений. При замене изображений,

необходимо чтобы загружаемое изображение по размерам совпадало с исходным, т.к. в противном

случае портится весь игровой процесс. Ограничений по глубине цвета нет. Глубина цвета может отличаться от исходной.

Внутренние и промежуточные форматы.

Сохранение и замена отдельных изображений производится в единственном формате *.bmp (DIB, Bitmap),

за исключением загрузки анимации в формате *.gif (CompuServe Bitmap) Сохранение и замена

отдельных звуков производится в формате *.wav (Waveform Audio File). Создание, редактирование

и преобразование форматов изображений и звуков, производится во внешних программах, таких как Photoshop и SoundForge.

Сохранение пакетов изображений и звуков, производится в файлы с внутренним

расширением.

dip (DGEEditor Image pack) и *.dsp (DGEEditor Sound pack) .

В файл сохраняется информация о исходном файле ресурсов, для того чтобы после не загрузить пакет в ресурсный файл другой игры. Конечный файл сжимается для экономии дискового пространства.

Сохранение штампов производится во внутреннем формате с расширением.

dsr (DGEEditor stamp resource). Конечный файл сжимается для экономии дискового пространства.

Звуки могут отличаться от исходных по размеру, частоте и количеству каналов (моно, стерео).

Рекомендуется звуки подгонять, по длительности звучания, к исходным, дабы не подпортить игровой процесс.

Для набора игр Gambler, ограничения введены в полном объеме.

Загружаемые изображения должны совпадать и по ширине, и по высоте, и по глубине цвета.

Звук также должен совпадать с исходным по всем параметрам. Это связано с реализацией данного набора игр.

Сохранение и замена отдельных изображений производится в единственном формате.

bmp (DIB, Bitmap). Сохранение и замена отдельных звуков производится в формате.

wav. Создание, редактирование и преобразование форматов изображений и звуков, производится во внешних программах.

Нет смысла изобретать Photoshop и SoundForge или другие подобные.

В версии 3.0 появилось такое новшество, как штамп.

С его помощью можно забыть о рутинной работе по добавлению надписей и логотипов на изображения в фотошопе.

Теперь это можно сделать прямо в редакторе одним кликом, предварительно создав макет штампа.

Качество изображения при этом не страдает!

Штамп для анимации.

Созданный макет штампа также можно применить и на анимационных последовательностях всего за один клик.

Добавлена смена языковых интерфейсов.

Английский интерфейс используется по умолчанию (встроенный).

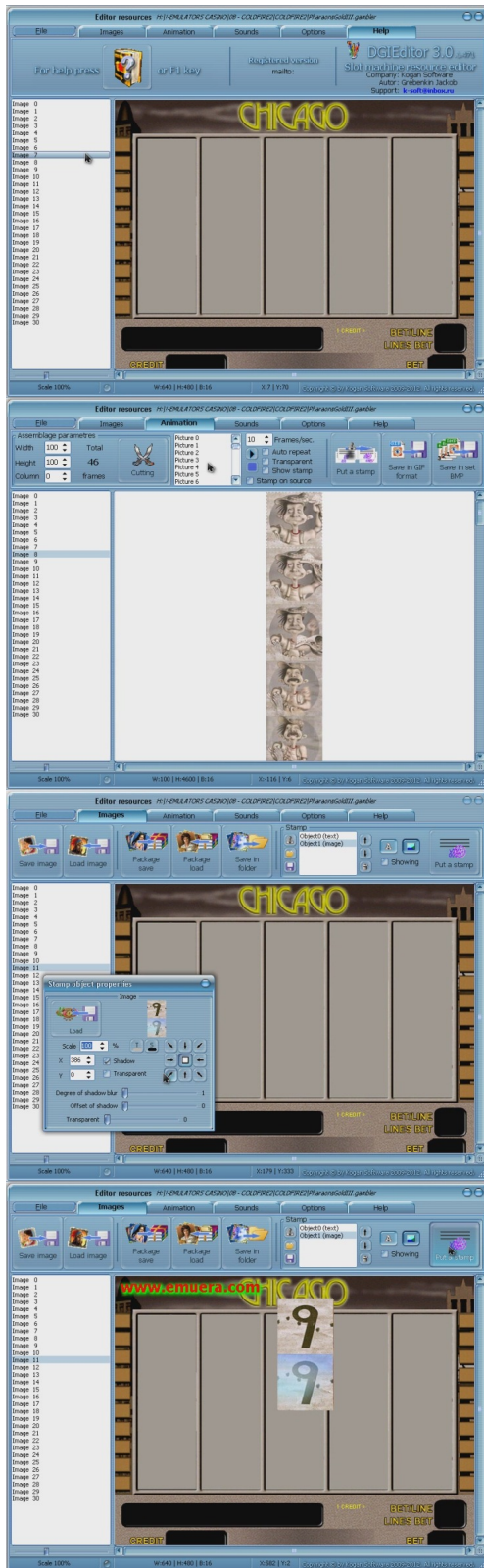
Языковой интерфейс теперь может быть добавлен пользователем самостоятельно.

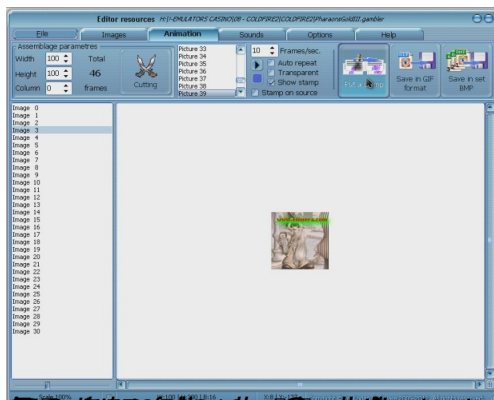
Достаточно взять за основу один из существующих.

Редактор ресурсов DGEEditor 3.0

Автор: Administrator

17.02.2013 16:08 - Обновлено 16.01.2017 05:43





Данный редактор ресурсов предназначен для редактирования ресурсов, используемых в игре. В нем можно редактировать изображения, звуки, анимацию, опции и т.д. Для редактирования ресурсов необходимо загрузить их в редактор. Для загрузки ресурсов необходимо нажать на кнопку 'Load' в меню 'File'.