Zone View - редактор уровней игры «Проклятые Земли».

Оглавление

[Установка 2](#_Toc22941382)

[Основная панель инструментов 2](#_Toc22941383)

[Основное меню 2](#_Toc22941384)

[Управление камерой в основном окне 3](#_Toc22941385)

[Вкладки инструментов 3](#_Toc22941386)

[Вкладка World 3](#_Toc22941387)

[Templates 4](#_Toc22941388)

[Lighting 4](#_Toc22941389)

[Вкладка Properties 4](#_Toc22941390)

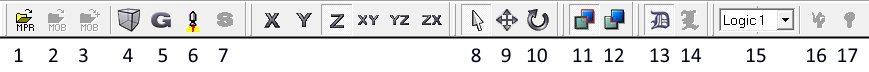
[Типы свойств 5](#_Toc22941391)

[Возможности для моддеров 6](#_Toc22941392)

# Установка

1. Распакуйте архив целиком в любую папку.
2. Откройте файл ZoneView.ini в этой папке и поправьте пути к ресурсным файлам игры.
3. Запустите приложение и убедитесь, что оно не сыпет ошибками на старте, что будет означать, что пути настроены правильно.

# Основная панель инструментов



Назначение кнопок:

1. Открыть MPR файл. Это обязательное начальное действие. Без MPR не будет работать всё остальное.
2. Открыть основной MOB файл. Про основной/дополнительный см. ниже.
3. Открыть дополнительный MOB файл.
4. Включить Wireframe режим отображения (он же – сетка).
5. Переключаемый режим «Групповое выделение». В этом режиме можно выделять сразу все объекты, обладающие одинаковым уникальным родительским идентификатором. Полезно для оригинальных нивальских уровней, где эти идентификаторы есть.
6. Запуск текущих MPR + MOB + MOB в игре в тестовом режиме.
7. По нажатию этой кнопки открывается окно редактирования скрипта текущего активного MOB файла (см. 11, 12).
8. Режим выделения объектов. Горячая комбинация клавиш – Ctrl+A.
9. Режим перемещения объектов. Горячая комбинация клавиш – Ctrl+Z.
10. Режим вращения объектов. Горячая комбинация клавиш – Ctrl+X.
11. Выбор основного MOB файла «активным». Активным может быть одновременно только один. Именно в его контексте работает большинство функций редактора. Например, окно редактирования скрипта открывается одно и именно для активного MOB файла. Выделять объекты на карте можно только те, которые принадлежат активному MOB файлу. И т.д.
12. Выбор дополнительного MOB файла «активным».
13. Режим редактирования основных свойств объектов (**D**efault).
14. Режим редактирования логики юнитов (**L**ogic).
15. Выбор активного сета настроек логики (5 штук).
16. Добавление точки патрулирования выбранному юниту в режиме редактирования логики.
17. Добавление точки наблюдения точке патрулирования выбранного юнита в режиме редактирования логики.

# Основное меню

* File
  + Open MPR – то же, что и кнопка на тулбаре
  + Open Main Mob – то же, что и кнопка на тулбаре
  + Open Secondary Mob – то же, что и кнопка на тулбаре
  + Reopen Last – открывает MPR + MOB + MOB запомненные с предыдущего запуска.
  + Save Active Mob – сохраняет активный MOB файл в то же место, откуда он был открыт.
  + Save Active Mob As… - сохраняет активный MOB файл по указанному пути.
  + View Script – то же, что и кнопка S (7).
  + Exit – выход из приложения.
* Object
  + MOB Transfer – кнопка перемещения выбранных объектов между основным и дополнительным MOB файлами. Перемещает, соответственно, из текущего активного в неактивный.
  + Clone – клонирование выбранных объектов.
  + New – открывает мастер создания нового объекта с нуля.
* Options
  + Rotate altogether – включаемая опция, позволяющая вращать выбранные объекты вокруг общего центра. В выключенном состоянии каждый объект крутится вокруг собственного локального нуля координат.
  + Select database -> Single player/ Multiplayer – выбор базы данных юнитов между синглплеерной и мультиплеерной.
  + World properties – открывает окно редактирования базовых свойств **основного**! MOB файла. Обратите внимание, что не активного, а основного. В связи с этим, следует придерживаться правила не путать основной и дополнительный MOB файлы, хоть это спутывание и не приведет ни к каким страшным последствиям.
* Level
  + Resize – экспериментальная опция по «выкусыванию» из текущего набора открытых файлов меньшего кусочка. Может быть полезно, например, для того, чтобы реализовать квестовую зону, которая является небольшой частью большой локации.

# Управление камерой в основном окне

* Для вращения камеры вокруг точки наблюдения следует зажать кнопку Ctrl на клавиатуре и левую кнопку мышки.
* Для перемещения точки наблюдения по локации достаточно зажать правую кнопку мышки.
* Изменение высоты точки наблюдения над поверхностью производится с зажатыми кнопкой Ctrl на клавиатуре и правой кнопкой мышки.

# Вкладки инструментов

В основном окне есть две вкладки инструментов: World и Properties. Первая содержит в себе элементы для работы с уровнем в целом. Вторая позволяет редактировать свойства выбранных объектов.

## Вкладка World

На этой вкладке есть три блока:

* Objects – список всех объектов активного MOB файла, разделенный по типам этих объектов. Полезная функция списка – если нажать двойным кликом по любому объекту, камера переместится к этому объекту.
* Templates – панель шаблонов объектов.
* Lighting – панель загрузки и просмотра глобального освещения.

### Templates

Шаблоны при должной сноровке – незаменимый инструмент дизайнера. Позволяют сохранить заранее преднастроенные объекты и в дальнейшем размещать их на карте, экономя время.

Их можно категоризировать (складывать в «папочки»), можно создавать новые, удалять старые, переименовывать и править их свойства (последние три функции доступны через контекстное меню). Правка свойств объектов в шаблоне не приводит к правке свойств уже выставленных на уровень объектов!

Шаблоны сохраняются в подпапке templates папки редактора. В ней же сохраняются типовые наборы костей для сложносоставных моделек.

Чтобы создать на уровне объект из шаблона, достаточно выбрать нужный шаблон и либо кликнуть мышкой в пустое пространство на карте в режиме выбора объектов, либо нажать кнопку Place Template. В первом случае объект установится ровно туда, куда попал клик, а во втором – в точку наблюдения камеры (центр экрана).

Галочки Randomize Rotation и Randomize Complection нужны для того, чтобы можно было расставлять на уровне объекты со случайными вращением и комплекцией соответственно. Например, когда Вы хотите высадить цельный лес, каждое отдельное дерево вращать и настраивать ему комплекцию может быть накладно по времени. С включенными галками всё будет работать автомагически.

### Lighting

Панель настройки освещения позволяет посмотреть, как примерно будет выглядеть уровень при загрузке в игре в разное время суток. Для этого необходимо предварительно загрузить файл с настройками освещения, который лежит в подпапке Config папки с игрой. В частности, там лежит по 2 файла (просто lights для открытых локаций и lightscave для пещерных) на каждый аллод (gipat, ingos, suslanger). После открытия нужного файла ползунком можно поменять время суток и понаблюдать за изменением угла и цвета освещения.

## Вкладка Properties

Здесь находится редактор свойств выбранных объектов. Его функционал требует дополнительного описания, поэтому ознакомьтесь внимательно.

При выборе одного объекта сразу показываются его свойства. Если же выбрать несколько объектов, то редактор свойств не покажет ничего, пока пользователь не нажмет кнопку Build. Нужно это для того, чтобы поддержать групповые изменения. По нажатию на кнопку Build редактор свойств собирает информацию обо всех доступных свойствах со всех выделенных объектов и пытается показать скомпилированный список. Если у нескольких объектов свойства пересекаются (например, у большинства есть комплекция), то название поля пишется курсивом. В этом случае в правой части будет показано значение первого объекта из списка выделенных. Если же значение поменять, то новое значение применится сразу ко всем выделенным объектам, для которых актуально данное поле. Например, можно выделить сразу несколько разных домиков и сделать их одинаковыми, прописав им одинаковые модель, текстуру и комплекцию.

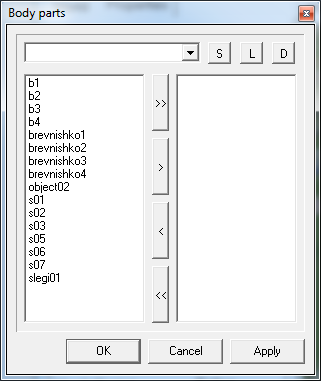
Применение свойств происходит по нажатию на кнопку Apply. Пока она не нажата, можно свободно менять свойства, не боясь ничего поломать.

Последняя кнопка из представленных на панельке редактора свойств – Get IDs. Она позволяет сохранить список идентификаторов выделенных объектов в текстовый файл IDs.txt и открыть его дефолтным текстовым редактором. Это может быть полезно в том случае, когда вам надо получить сразу список идентификаторов объектов для скрипта, например.

У юнитов есть одна особенность. В числе прочего в MOB файл могут быть записаны игровые характеристики юнита, его экипировка, магия, квестовые предметы. Все эти вещи слишком сложны для показа в редакторе свойств. Однако, есть и другой аспект – эти свойства нужны только для переопределения того, что записано в прототипе этого юнита. Прототип в свою очередь берется из базы данных (database[lmp].res). Так вот, если хочется тонкой настройки, предлагается не лениться и заполнить базу данных прототипов дополнительными строками.

### Типы свойств

Есть простые типы: строковые, булевы (вкл/выкл), числовые (как целочисленные, так и с плавающей точкой). Есть и более сложные: комплекция, кости, векторы (позиция или LinkPoint факела). Если с простыми всё понятно, то для сложных обычно необходим дополнительный интерфейс. В частности, для настройки костей есть собственное отдельное окошко:



Здесь из левого списка перемещаются нужные кости в правый список. Если правый пуст, то рисуются вообще все из левого (что эквивалентно переносу всех направо). Наверху есть выпадающий список и три кнопки – это дополнительный инструментарий для сохранения пресетов костей для каждой модели (выше про них писал, они сохраняются в templates). Соответственно кнопки означают **S**ave, **L**oad и **D**elete, а в выпадающем списке можно выбрать один из готовых пресетов для загрузки.

Еще стоит обратить внимание на наличие триггерных свойств. Например, почти у любого объекта есть свойство ResetRotation. Если выставить его в True и нажать Apply, то ориентация объекта в пространстве сбросится, а само поле опять покажет значение False.

# Возможности для моддеров

Редактор старается немного упростить жизнь моддерам и позволяет работать с ресурсами чуть шире, чем это умеет игра.

В конфигурационном файле (ZoneView.ini) можно настроить отдельно путь к папке с ресурсами мода (modres\_path). Лежащие в этой папке res файлы будут загружены дополнительно к тем, которые загружаются из ресурсной папки игры. Более того, в первую очередь редактор будет искать нужный ресурс именно в ресурсных файлах мода.

В качестве доступной альтернативы есть возможность складывать ресурсы в папку RawData, не пакуя их в res файлы – это может помочь в быстрых тестах контента. Стоит отметить, однако, что лежать эти ресурсы в папке должны в игровом формате (текстуры в mmp, модели в fig, etc).