

# MANUÁL

## k programu

### **Mafia Editor v0.2.6** (Mafia World Editor)

Do češtiny exkluzivně pro weby

<http://mafia-mods.tym.cz>

a

<http://mafia.gamecentral.cz>

přeložil SNACK

## OBSAH

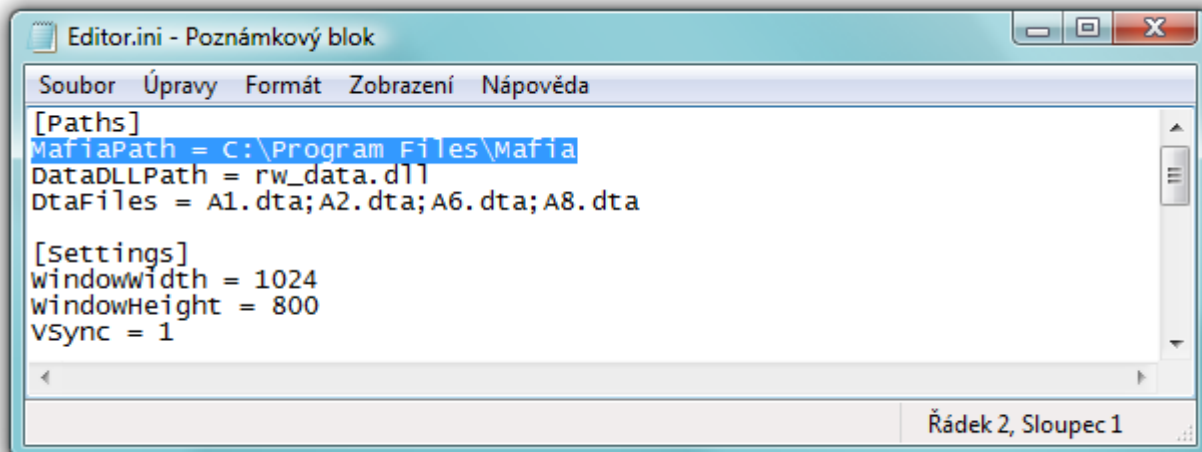
<b>Upozornění.....</b>	<b>3</b>
<b>Instalace.....</b>	<b>4</b>
<b>Začínáme.....</b>	<b>5</b>
<b>Uživatelské módy.....</b>	<b>6</b>
<i>Prohlížení.....</i>	<i>6</i>
<i>Výběr.....</i>	<i>6</i>
<i>Posun.....</i>	<i>6</i>
<i>Otáčení.....</i>	<i>7</i>
<i>Měřítka.....</i>	<i>7</i>
<b>Vkládání objektů.....</b>	<b>8</b>
<b>Okna a panely.....</b>	<b>9</b>
<i>Panel nástrojů.....</i>	<i>9</i>
<i>Seznam objektů.....</i>	<i>9</i>
<i>Kolize.....</i>	<i>9</i>
<i>Okno vlastností.....</i>	<i>10</i>
<i>Log protokol.....</i>	<i>10</i>
<b>Tvorba kolizí.....</b>	<b>11</b>
<i>Jednoduché kolize.....</i>	<i>11</i>
<i>Kolize složitějšího povrchu.....</i>	<i>12</i>
<i>Vytvoření modelu kolize z předlohy.....</i>	<i>13</i>
<i>Vlastní vytvoření kolize.....</i>	<i>13</i>
<i>Materiály a vlastnosti objektů.....</i>	<i>15</i>
<i>Seznam druhů materiálů pro povrchy.....</i>	<i>15</i>
<b>Časté dotazy.....</b>	<b>16</b>
<b>Znamé problémy.....</b>	<b>18</b>
<b>Poděkování.....</b>	<b>19</b>

## **UPOZORNĚNÍ**

Upozorňujeme, že ovládání nebo funkce novějších verzí programu se mohou zásadně lišit od toho, co je uvedeno v tomto přeloženém návodu, a proto doporučujeme přečíst si change log (tedy seznam změn) u vámi aktuálně používané verze.

## INSTALACE

Rozbalte archiv s programem do jakékoliv složky a otevřete soubor **Editor.ini** (později jej použijeme k různým nastavením) a změňte hodnotu u položky „**MafiaPath**“ na adresu složky s nainstalovanou hrou **Mafia** (standardně **C:\Program Files\Mafia**).

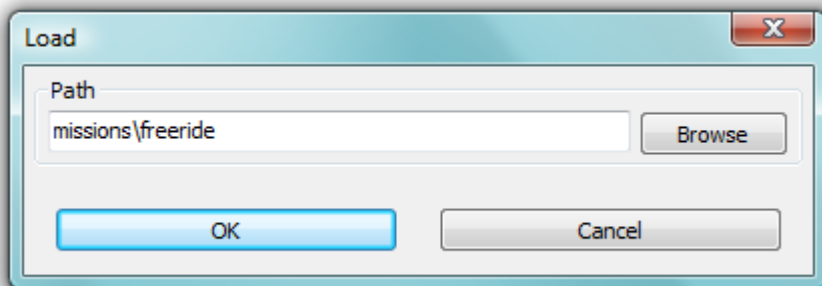


**Mafia Editor** si zvládne vytáhnout všechna potřebná data ze hry přímo z **\*.dta** souborů, takže není potřeba je předem nijak extrahovat.

**Pro zajištění správné funkce Mafia Editoru** je potřeba, aby na vašem počítači bylo nainstalováno rozhraní **DirectX 9**. Hardware kompatibilní s **DirectX 9** však není vyžadován.

## ZAČÍNÁME

Pro nahrání mise nebo modelu k editaci vyberte v nabídce **File (Soubor)** položku **Load Mission (Nahrát misi)** nebo **Load Model (Nahrát model)**. Otevře se dialogové okno, ve kterém je třeba zadat cestu k misi nebo modelu, který chcete nahrát.



Jako příklad uveďme následující cesty:

**missions\freeride**

**models\taxi00.4ds**

**missions\tutorial\scene.4ds**

Pamatujte: Pokud používáte standardní nastavení, **Mafia Editor** jako první prohledává jednotlivé extrahované složky v adresáři s **Mafií**; až poté, pokud nebude daný soubor nalezen, využije data z původních **\*.dta** archivů.

Výše popsané chování programu můžete změnit přepsáním hodnoty u položky „**ForceDtaFirst**“ na hodnotu „**1**“ v souboru s nastavením. Tento krok však bude fungovat pouze tehdy, pokud **DLL** data pod položkou „**DataDLLPath**“ nebyla již dříve upravena (například použitím programu **MafiaDataXTractor**).

Také je třeba si uvědomit, že pokud zadáte cestu k souboru jiným způsobem, než je popsáno výše na příkladech (třeba napíšete absolutní cestu **C:\Program Files\Mafia\missions\tutorial** nebo relativní cestu takto: **.\missions\tutorial**), **Mafia Editor** požadovaná data nenalezne, a to i v případě, že zadaná cesta v adresáři definovaném položkou „**MafiaPath**“ existuje.

## UŽIVATELSKÉ MÓDY

Akce, které může uživatel v programu provádět, závisí na tom, v jakém módu právě editor běží. Můžete vybírat celkem z pěti módů (v nadpisu jsou vždy uvedeny i klávesové zkratky pro jejich vyvolání):

### Prohlížení / Ctrl+1

Používá se k navigaci na požadované místo na mapě. Použijte klávesy **W**, **S**, **A**, **D** pro pohyb kamery a myš ke změně jejího natočení.

### Výběr / Ctrl+2

V tomto módu budete schopni vybírat objekty, ale nebudete moci měnit jejich polohu.

Objekty vyberete levým tlačítkem myši. Pro upravení jejich vlastností použijte okno speciálně k tomu určené.

### Posun / Ctrl+3

Díky této funkci mohou být vybrané objekty posouvány po mapě, a to buď myší nebo kurzorovými klávesami.

Pro pohyb objektu v rovině po osách **XZ** držte zároveň stisknuté levé tlačítko myši. Současným přidržením klávesy **Alt** a levého myšítko můžete posouvat objekty na mapě po ose **Y**.

Eventuálně můžete použít kurzorové klávesy. Všimněte si, že kurzorové klávesy jsou určeny pouze pro jemné doladění v umístění objektu. Pro rychlejší posun objektu po mapě stiskněte současně s kurzorovými klávesami klávesu **Shift**.

<b>Šipka nahoru / dolů</b>	–	pro posun objektu po ose <b>Z</b>
<b>Alt + šipka nahoru / dolů</b>	–	pro posun objektu po ose <b>Y</b>
<b>Šipka doleva / doprava</b>	–	pro posun objektu po ose <b>X</b>

## Otáčení / Ctrl+4

Funkce je podobná jako u módu posunu, avšak s tím rozdílem, že tentokrát můžete vybranými objekty různě otáčet.

Pro otáčení objektu okolo jeho osy **Y** přidržte levé tlačítko a pohybujte myší. Stiskněte klávesu **Ctrl** nebo **Alt** současně s levým tlačítkem myši a vybraný objekt bude při pohybu myši rotovat okolo jejich osy **X** nebo **Z**.

Stejně tak můžete použít kurzorové klávesy:

<b>Šipka doleva / doprava</b>	–	pro otáčení objektu okolo osy <b>Y</b>
<b>Ctrl + šipka doleva / doprava</b>	–	pro otáčení objektu okolo osy <b>X</b>
<b>Alt + šipka doleva / doprava</b>	–	pro otáčení objektu okolo osy <b>Z</b>

## Měřítko / Ctrl+5

Pomocí této funkce můžete změnit měřítko vybraného objektu.

Pro rovnoměrné zvětšení nebo zmenšení objektu přidržte stisknuté levé tlačítko myši. Pro roztáhnutí nebo smrsknutí objektu pouze v ose **X** stiskněte navíc klávesu **Ctrl**, pro osu **Y** klávesu **Alt**. Klávesu **Shift** stiskněte tehdy, pokud chcete změnit velikost objektu pouze v jeho ose **Z**.

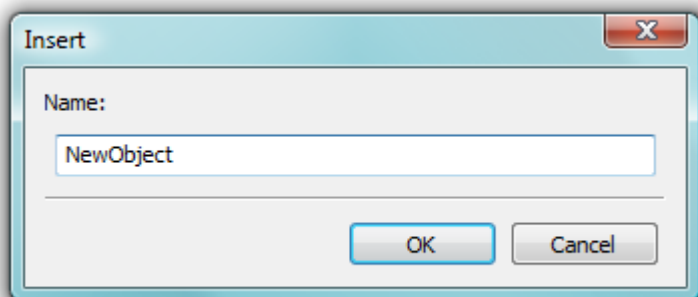
Kurzorové klávesy:

<b>Šipka doleva / doprava</b>	–	změní měřítko modelu na všech osách
<b>Ctrl + šipka doleva / doprava</b>	–	změní měřítko modelu na ose <b>X</b>
<b>Alt + šipka doleva / doprava</b>	–	změní měřítko modelu na ose <b>Y</b>
<b>Shift + šipka doleva / doprava</b>	–	změní měřítko modelu na ose <b>Z</b>

Když vybíráte nebo provádíte změny na nějakém objektu, **Mafia Editor** automaticky vybere a změní i objekty k němu připojené. Pokud si to nepřejete, oddělte tyto objekty tak, že je vyberete a následně vymažete hodnotu u položky „**Parent**“ v okně s vlastnostmi.

## VKLÁDÁNÍ OBJEKTŮ

K vytvoření objektu rozklikněte menu **Create (Vytvořit)** a vyberte požadovaný typ objektu (aktuálně je možné přidávat pouze objekty typu **Model**, tzn. nemůžete přidávat objekty typu auta, světla, kamery, postavy apod. – k tomu doporučíme např. editační program **DC | ED**; pozn. překl.)



Pro vložení objektu, který má být zapsán do souboru **cache.bin** namísto **scene2.bin** (dle našeho zjištění zřejmě proto, aby se při hraní lépe načítal díky lepšímu využití vyrovnávací paměti; pozn. překl.), zvolte **City > Insert Object (Město > Vložit objekt)**.

Následně editor přejde do módu vkládání objektů (**Insert Mode**). Stiskněte levé tlačítko myši a následně budete dotázáni na pár informací o daném objektu. Poté bude objekt vytvořen – objeví se kousek od místa, na které je nasměrována kamera.

Eventuálně je možné naklonovat již existující objekt tak, že jej vyberete a stisknete kombinaci kláves **Ctrl+C**. Podobně jako při vkládání nového objektu budete muset zadat nějaká data.

Takto vytvořený klon má stejné vlastnosti jako jeho mateřský objekt, včetně na něj aplikovaných změn.

Možná budete muset použít kurzorové klávesy, jak je popsáno výše v kapitole **Uživatelské módy**, abyste naklonovaný objekt mohli nejprve maličko posunout a poté uchopit myší a přetáhnout jej na požadované místo (z důvodu překryvu mateřského objektu s jeho klonem; pozn. překl.)

Všimněte si, že naklonovat můžete i ty typy objektů, které **Mafia Editor** zatím nepovoluje přímo vkládat (tj. výše zmíněná auta, světla, kamery, postavy, ... k jejichž vložení se zatím musí použít alternativní aplikace; pozn. překl.)

## OKNA A PANELY

Kromě hlavního okna programu s 3D náhledem najdete v **Mafia Editoru** ještě následující okna:

### Panel nástrojů / Ctrl+T

V programu viditelný jako podokno **Tools**. Poskytuje další ovládací prvky pro editaci, uspořádané v záložkách.

#### Seznam objektů

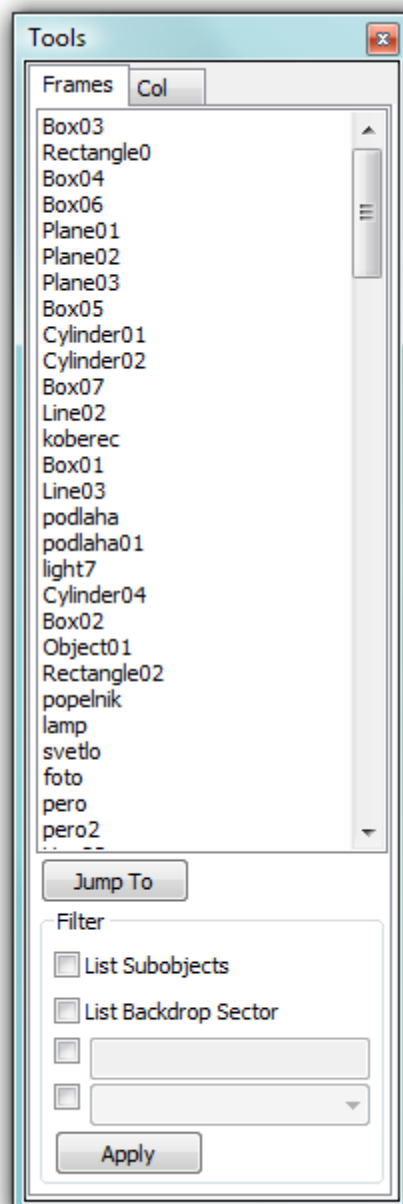
V panelu nástrojů na záložce **Frames** najdete výčet všech objektů v misi. V seznamu můžete vyhledávat objekty několika různými způsoby: podle názvu, druhu, kombinací obojího atd.

Pokud za část názvu vyhledávaného objektu doplníte znak \*, program vyhledá všechny objekty začínající kombinací již napsaných znaků (hodí se např. pro hledání objektů s dlouhými názvy, nebo pokud si na jejich jméno přesně nevzpomínáte; pozn. překl.) Znak otazníku (?) nahrazuje libovolné písmeno.

Vybráním požadovaného objektu a následným kliknutím na tlačítko **Jump To (Přejít)** přesunete pozici kamery tak, aby ukazovala na místo na mapě, kde se daný objekt nalézá.

#### Kolize

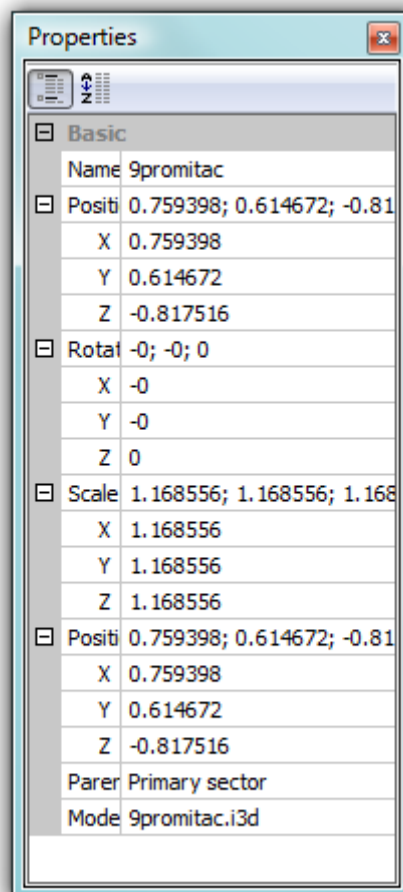
Jak pracovat se záložkou **Col** si dopodrobna přečtete v kapitole **TVORBA KOLIZÍ**.



## Okno vlastností / Ctrl+P

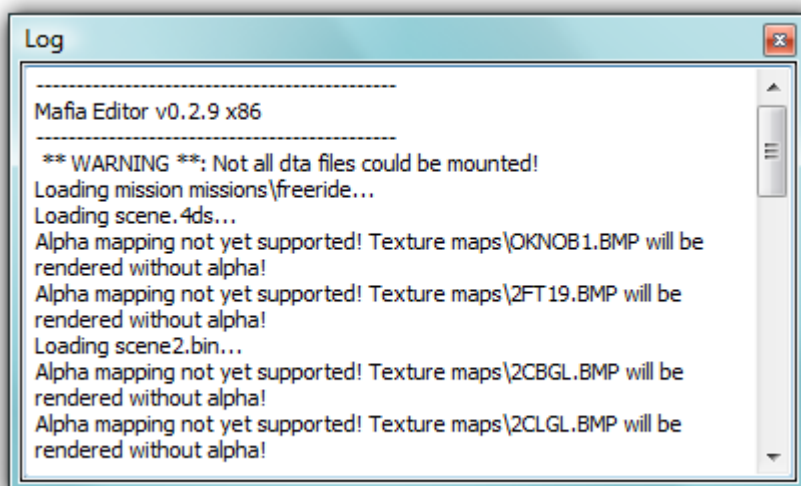
V podokně s názvem **Properties** je vidět tabulku se seznamem vlastností vybraného objektu. Můžete v ní změnit vlastnosti jednotlivých objektů.

Upozorňujeme však, že takto aplikované změny na daném objektu se projeví i na jeho mateřském objektu.



## Log protokol / Ctrl+L

Protokol (**Log**) obsahuje všechny důležité informace, varování a chybové zprávy, které se vyskytly při běhu programu nebo při provádění úprav.



# TVORBA KOLIZÍ

## Primitivní kolize

Abyste mohli editovat model kolize, přepněte stlačením klávesové kombinace **Shift+C** program do módu **editování kolizí**. (Pro přepnutí zpět na mód pro **editaci mapy** stiskněte **Shift+W**).

V módu pro **editování kolizí** program graficky zobrazuje jednoduché části kolizí (pro zjednodušení jim budeme dále v návodu říkat **primitivní kolize**). Mohou to být například:

<b>AABB</b>	– <b>Axis Aligned Bounding Boxes</b> , tedy jakési kvádry, krychle nebo obdélníky zarovnané s osami světa
<b>XTOBB</b>	– <b>Oriented Bounding Boxes</b> , kterým můžete nastavit libovolné měřítko a otáčet jimi
<b>OBB</b>	– <b>Oriented Bounding Boxes</b> , které můžete libovolně otáčet, jejich měřítko lze však měnit pouze na jejich osách <b>X</b> a <b>Z</b>
<b>Cylinders</b>	– <b>válce</b>
<b>Spheres</b>	– <b>koule</b>

**Primitivní kolize** mohou být upravovány jako klasické objekty, tzn. že je můžete upravovat, mazat a kopírovat. Pokud je kolize spojena s nějakým objektem, po změně nebo vymazání tohoto objektu **Mafia Editor** zaktualizuje i k němu přiřazenou kolizi. Upozorňujeme však, že propojení **primitivních kolizí** s objekty není nutné a v případě objektů ze souboru **cache.bin** to dokonce ani není možné. V tomto případě je při změně v objektech nutno zaktualizovat kolize ručně.

Abyste propojili **primitivní kolizi** s nějakým objektem, zadejte název objektu do vlastnosti „**Property**“ v nastavení kolize.

**Mafia Editor** umožňuje provést u **primitivních kolizí** jakékoliv úpravy velikosti nebo jejich naklonění, i když některé konkrétní změny nejsou u těchto kolizí podporovány. Můžete tedy například otáčet kolizi typu **AABB**, nebo třeba měnit měřítko **OBB** kolize na její ose **Y**, ale požadovaný efekt se ve hře nedostaví. Změna měřítka u kolizí typu **OBB** na jejich ose **Y** tedy nemá žádný význam a otáčením **AABB** kolize pouze změníte její rozměry. Abyste tomuto omylu zabránili, doporučujeme nejprve před jakýmkoliv změnami v **primitivních kolizích** zkontrolovat jejich typ v okně s jejich vlastnostmi.

Pokud upravujete kolizi ve tvaru válce (**cylinder primitives**), musíte poté, co operaci dokončíte, ručně doplnit údaje o její výšce (**height**). To platí i tehdy, je-li kolize nějakým způsobem dotčena při manipulování s přidruženým objektem, jehož hranice vlastně utváří.

Výška kolize objektu ve tvaru válce se nemusí nutně shodovat s výškou skutečného objektu. (Laicky řečeno, můžete vytvořit větší nebo menší kolizi, než je kolizovaný objekt; pozn. překl.) Tyto odchylky lze do jisté míry regulovat upravením hodnot „**CylinderProxyMin**“ a „**CylinderProxyMax**“.

Přednastavené hodnoty zajistí, že válcovité kolize fungují na mapě **freeride/mesto**.

## Kolize složitějšího povrchu

Mafia kromě **primitivních kolizí** podporuje také detekci pokročilejších kolizí, pomocí kterých můžeme zkolizovat náročnější objekty (jako je třeba terén nebo různé detailnější modely; v dnešní době rychlých počítačů bych se nebál používat pouze tyto kolize, protože jejich přidání do hry je mnohem jednodušší a nemusíte se zdlouhavě párat s kolizemi jednoduchých tvarů, uvedenými v předcházející kapitole; pozn. překl.) Pro zjednodušení si tyto kolize opět nějak nazvěme – třeba **face kolize**.

Problémem u těchto kolizí je, že se do souboru **tree.klz** ukládají pouze data potřebná pro jejich načtení. Zbytek se načítá z přidruženého modelu objektu. Aby vše fungovalo tak, jak má, je zapotřebí vše správně propojit. Pokud tedy provedete u objektu nějaké změny bez jejich aplikování do souboru **tree.klz** (což se například může stát, pokud k modifikaci objektu na mapě použijete jiný editor, který neumí pracovat s kolizemi, nebo model objektu upravíte v nějakém softwaru pro práci s modely), kolize nebude u tohoto objektu fungovat. Kromě toho to také přináší jisté problémy s odstraňováním vazeb těchto kolizí na obsah rámečku **Collision**. Proto důrazně doporučujeme před editací jakéhokoli objektu v jiném programu nejprve odstranit všechny k němu přiřazené **face kolize**.

Program **Mafia Editor** nezobrazuje **face kolize** graficky. Pokud potřebujete zjistit, jestli už má nějaký objekt na mapě přiřazenu **face kolizi**, označte jej (nejprve musíte kombinací kláves **Ctrl+S** přepnout do podrobnějšího módu výběru) a zkontrolujte tuto skutečnost v okně s jeho vlastnostmi. Pokud je zde zobrazena kategorie **Collision** (**Kolize**), kolize je k modelu již přidána.

Při změně materiálu povrchu nebo chování objektu s přiřazenou kolizí se změny aplikují pouze na vybranou část objektu. Stisknutím tlačítek **Apply \* to Mesh** a **Apply \* to Group** na **panelu nástrojů** v záložce s kolizemi (**Tools Window, Col Page**) je možné použít tyto vlastnosti i na další povrchy objektů, přičemž tlačítko **Apply \* to Mesh** ovlivní celý povrch objektu a tlačítko **Apply \* to Group** změni materiál kolize pouze u té skupiny objektů, do níž vybraný povrch patří. Všimněte si, že pokud **Mafia Editor** pracuje v módu editace kolizí, zobrazuje tyto skupiny u vybraného objektu tak, že vykreslí celý povrch objektu, náležejícího k dané skupině, oranžovou barvou.

Chcete-li z mapy odstranit **face kolizi**, vyberte objekt, se kterým chcete takto naložit, a stiskněte **Ctrl+J**.

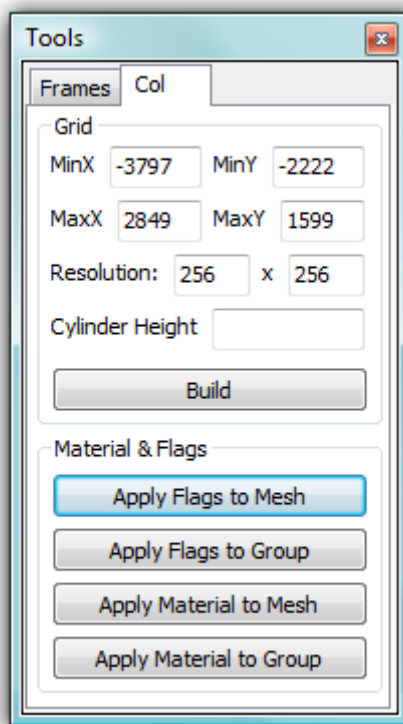
## Vytvoření modelu kolize z předlohy

Když vytváříte model kolize z nějaké předlohy, **Mafia Editor** nejdříve ze všeho potřebuje zavést základní strukturu podloží, a to ještě před tím, než bude moci být na mapu vložena nějaká kolize (za předpokladu, že mise již nemá vlastní soubor **tree.klz**). To provedete tak, že pomocí klávesové zkratky **Ctrl+T** otevřete **panel nástrojů (Tool Window)**, přejdete na záložku **Kolize (Col)**, vepíšete do jednotlivých polí požadované parametry pro oblast s kolizemi a kliknete na tlačítko **Build (Sestavit)**.

Hodnoty **Min\*** a **Max\*** udávají rozměry oblasti s kolizemi. Ta je dána jakousi obdélníkovou oblastí, ve které může hra na mapě detekovat kolizi. Vytvoření kolize mimo tuto oblast je sice možné, ale efekt ve hře to nebude mít žádný.

**Resolution** umožňuje nastavit rozlišení oblasti, určené pro kolize. Tato obdélníková oblast je pak rozdělena do několika buněk o stejné velikosti, jejichž počet zde můžete zvolit. Menší rozlišení tedy v praxi znamená větší buňky; taková buňka potom samozřejmě obsahuje i více objektů. Rozlišení by mělo být nastaveno tak, aby počet obsažených objektů na buňku byl poměrně malý (zřejmě proto, aby byla optimalizována rychlost načítání kolizí hrou; pozn. překl.)

**Mafia Editor** rovněž podporuje upravování již existujících oblastí s kolizemi. Tuto jeho vlastnost využijete tehdy, jestliže potřebujete přizpůsobit velikost oblasti, ve které mají kolize fungovat. Při upravování této oblasti postupujte stejně, jako byste právě vytvářeli novou oblast ze skicy. Jediný rozdíl je tu ten, že musíte zadat správný údaj pro výšku **primitivní kolize** válcovitého modelu, pokud ji takto do této oblasti vkládáte.

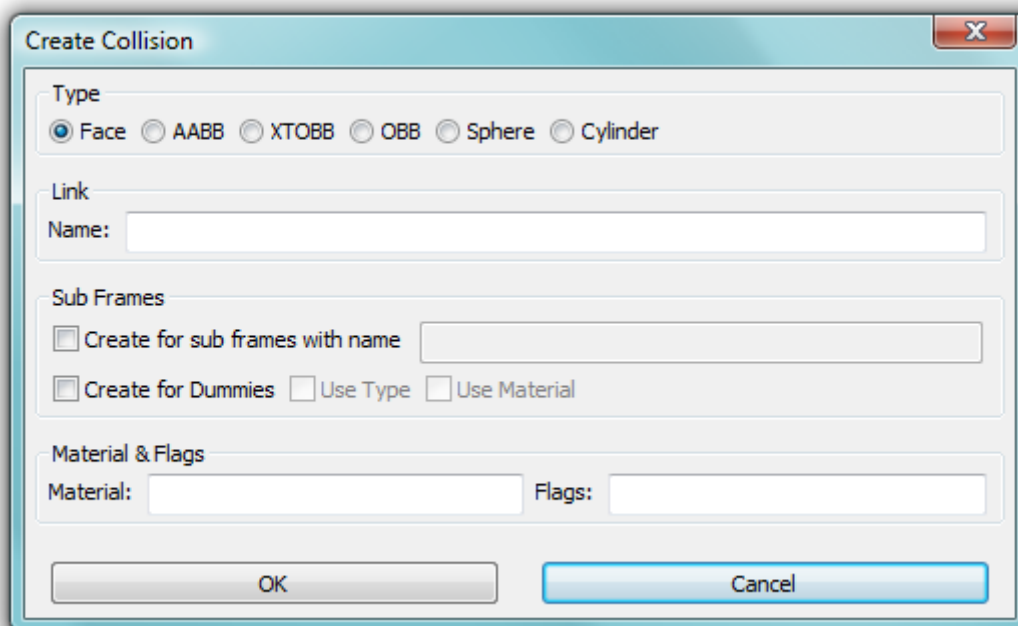


## Vlastní vytvoření kolize

V programu **Mafia Editor** se nabízí několik způsobů, jak vytvořit kolizi nějakého objektu.

Pro vytvoření **primitivní kolize** z předlohy zvolte v menu **Create > Collision (Vytvořit > Kolize)** a klikněte na nějaké místo na obrazovce.

Případně můžete v **Mafia Editoru** vytvořit kolizi přímo ze složitějších objektů nebo jejich **dummies** (což jsou jakési velmi hrubě navrhnuté tvary objektu, přiložené u některých modelů ze hry; pozn. překl.) Jednoduše vyberte objekt, u kterého chcete vytvořit kolizi, stiskněte klávesovou zkratku **Ctrl+K**, nastavte vše, co je potřeba, a stiskněte tlačítko **OK**. Mějte na paměti, že pokud u modelů vytváříte kolizi, musíte nejprve přepnout program do módu pro výběr objektů (**Ctrl+S**), abyste mohli požadovaný objekt vybrat (nezapomeňte se poté vrátit zpět do módu pro výběr modelů).



Zatrhnutím jedné z možností v tabulce **Sub Frames** aktivujete formulář, v němž můžete **Mafia Editoru** poručit, aby použil na kolizované objekty takové nastavení, jehož označení nese některý z podobjektů daného modelu objektu. Jinak budou aplikované změny provedeny na celém objektu.

Po zatrnutí první položky, tedy volby **Create for subframes with name**, bude při vytváření kolize zohledněno případné nastavení materiálu jednotlivých různých povrchů daného objektu modelu v názvech jeho podobjektů. Na stejném principu jste možná postupovali již dříve při vytváření kolizí do vaší modifikace za použití programu **TreeRE**, kde kompatibilní názvy objektů měly tvar **CYLR\_XX\_Y**, **CUBE\_XX\_Y** a **SPHR\_XX\_Y** (**XX** zde bylo nahrazeno číslem materiálu pro povrch objektu a číslo **Y** mělo zajistit, aby neexistoval objekt se stejným názvem). Pokud **Mafia Editor** žádná specifika u daného objektu nezaznamená, kolize bude přidána do hry podle hodnot pro materiál povrchu a chování modelu, nastavených v dialogovém okně pro vytváření kolizí.

Zatrhnutím položky **Create for Dummies** programu přikážete, aby do hry přidal kolizi na základě informací obsažených v určitých tzv. **dummies** vybraného objektu (viz výše). Jestliže chcete, aby **Mafia Editor** zohlednil jak tvar kolize pro objekt, tak i nastavení materiálu jeho povrchu, zatrhněte obě volby **Use Type (Použít typ)** a **Use Material (Použít materiál)**. Jestliže chcete u těchto kolizí zohlednit pouze použitý tvar nebo materiál, a druhou možnost si zvolit manuálně, klikněte pouze na jedno ze zatržitek.

Vytvoření kolizí z **dummies** přiložených k objektu je užitečné zejména tehdy, pokud vytváříte náročnější mapu města s mnoha objekty, jako jsou například hydranty, pouliční osvětlení, telefonní budky apod., to vše samozřejmě za předpokladu, že používáte originální modely ze hry, které tyto vlastnosti obsahují. (Hodí se to z jednoduchého důvodu – kvůli plynulosti hry. Kdybyste totiž na tyto objekty, kterých je ve hře nespočet, aplikovali složitou **face kolizi**, značně by to zpomalilo chod hry na pomalejších počítačích; pozn. překl.)

## Materiály a vlastnosti objektů

Níže uvádíme seznam s dostupnými, číslům přiřazenými druhy povrchů (dle **Illusion Softworks**), kterými přiřadíte k danému objektu materiál, ze kterého je vyroben (číslo zadané do kolonky **Material** tedy určuje, jaké zvuky budou ve hře vydávány při chůzi po objektu, střelbě na něj, také zda v něm zůstane kulka, nebo se odrazí, sklo se při střelbě rozsype ..., kaluž šplouchá a v hlubší vodě se dá utopit apod.; pozn. překl.)

Předtím však zmiňme, že při vytváření kolize k objektu jí můžete v kolonce **Flags** také přiřadit jednu z vlastností, která ovlivní chování objektu ve hře.

Bohužel jsou však veřejnosti známy pouze následující čísla vlastností (říkejme jim **flags**):

<b>02</b>	Zničitelný objekt z <b>cache.bin</b> ; nastavení této vlastnosti má význam pouze u některých modelů, jako jsou třeba dopravní značky (mělo by to fungovat i u telefonních budek, hydrantů apod.; pozn. překl.)
<b>64</b>	Hráčem vystřelené náboje modelem proniknou.

Pro nastavení více než jedné vlastnosti objektu u něj přidávejte tyto vlastnosti postupně.

## Seznam druhů materiálů pro povrchy

<b>00</b>	Neplatný		
<b>01</b>	Asfalt	<b>24</b>	Sklo
<b>02</b>	Dlažba	<b>25</b>	Neprůstřelné sklo
<b>03</b>	Chodník	<b>26</b>	Nepoužívat
<b>04</b>	Beton	<b>27</b>	Drátěný plot
<b>05</b>	Tráva	<b>28</b>	Dřevěný plot (špricle)
<b>06</b>	Písek / Prašná cesta	<b>29</b>	Živý plot
<b>07</b>	Hlína / Polní cesta	<b>30</b>	Nepoužívat
<b>08</b>	Štěrk	<b>31</b>	Voda death (?)
<b>09</b>	Skála (kvůli autu)	<b>32</b>	Nepoužívat
<b>10</b>	Kolej (celý tramvajový pás)	<b>33</b>	Univerzální zvuk (ať není poznat)
<b>11</b>	Listí (keře, stromy)	<b>34</b>	Nepoužívat
<b>12</b>	Nepoužívat	<b>35</b>	Tělo
<b>13</b>	Dřevo 0%	<b>36</b>	Omítka
<b>14</b>	Dřevo 30%	<b>37</b>	Bordel (špinavá ulička)
<b>15</b>	Dřevo 70%	<b>38</b>	Cihlová zeď
<b>16</b>	Parkety	<b>39</b>	Nepoužívat
<b>17</b>	Mramor / Kámen / Dlaždice	<b>40</b>	Death kolize (?)
<b>18</b>	Koberec	<b>41</b>	Crash kolize (?)
<b>19</b>	Kovové konstrukce (mosty, požární schodiště)	<b>42</b>	Sláma
<b>20</b>	Plech 0% (střechy, bedny v přístavu)	<b>43</b>	Máslovka
<b>21</b>	Plech 30%	<b>44</b>	Voda
<b>22</b>	Plech 70%	<b>45</b>	Kaluž
<b>23</b>	Nepoužívat	<b>46</b>	Prašná cesta

## ČASTÉ DOTAZY

**Otázka:** Proč, když chci nahrát misi, **Mafia Editor** zobrazí zprávu, že ne všechny její části mohly být nahrány?

**Odpověď:** Tato zpráva se zobrazí, pokud **Mafia Editor** narazí na něco, s čím není schopen plně pracovat.

Pro uživatele programu to v praxi znamená, že by si měl být při ukládání mise být vědom toho, že **Mafia Editor** tyto při přidávání mise vynechané objekty nebude schopen uložit.

Dopady to může mít:

- vůbec žádné,
- některé (speciální) efekty ve hře nefungují,
- mise se stává nehratelnou apod.

Zobrazení této zprávy může mít různé důvody. Některé z nich jsou:

- mise využívá prvky, které v současné době nejsou programem podporovány,
- nahraná mise vyvolá chybu v programu,
- jeden nebo více souborů s misí jsou poškozeny,
- některé modely (nebo jejich části) využívají funkci nasvětlení (**lightmap**) apod.

Přesný důvod chyby se většinou dozvíte při pohledu do logu.

**Otázka:** Přesunul jsem / přidal jsem do hry objekt. **Mafia Editor** jej sice zobrazí, ale ve hře se neobjeví.

**Odpověď:** Když vkládáte do hry objekty, nebo je přemísťujete, musíte věnovat pozornost i jejich nastavení.

Je tedy dobré omrknout, co je nastaveno u podobných objektů, vytvořených v samotné hře, a odpovídajícím způsobem nastavit vlastnosti i vámi přidanému objektu.

<b>Otázka:</b>	Když dám v programu nahrát některou z misí (třeba <b>mise05-saliery</b> ), nic se nezobrazí.
<b>Odpověď:</b>	<p>Ne všechny mise nebo modely jsou ve hře umístěny na souřadnicích <b>0/0/0</b>, kam <b>Mafia Editor</b> po jejich nahrání primárně namíří pohled kamery.</p> <p>Abyste toto napravili, otevřete si seznam s objekty (<b>Ctrl+T</b>), jeden z nich vyberte a klikněte na „<b>Jump To</b>“ (<b>Přejít</b>).</p> <p>To by mělo nasměrovat pohled kamery do požadované oblasti - tedy pokud jste se zrovna nestrefili do jednoho z objektů, jejichž cílem je zajistit správný chod hry (např. nasvícení scény nebo počasí; pozn. překl). V tom případě zkuste udělat to samé s jiným objektem ze seznamu.</p>

<b>Otázka:</b>	Jak zjistím, ze kterého souboru ( <b>scene.4ds</b> , <b>scene2.bin</b> , <b>cache.bin</b> , ...) ten který objekt pochází?
<b>Odpověď:</b>	<p>Lze to zjistit tak, že pokud jde název objektu změnit na jiný, objekt byl načten ze souboru <b>scene2.bin</b>, a pokud název objektu editovat nelze, pochází ze souboru <b>scene.4ds</b>.</p> <p>A pokud název objektu vůbec není zobrazen, jde o objekt ze souboru <b>cache.bin</b>.</p> <p>To vše za předpokladu, že se nacházíte v režimu výběru modelu (<b>Ctrl+2</b>).</p>

<b>Otázka:</b>	Vytvořil jsem kolizi, ale když ji chci zkontrolovat ve hře, nefunguje.
<b>Odpověď:</b>	<p>Ujistěte se, že se vámi vytvořená kolize základních tvarů nebo kolize složitějšího povrchu (při použití face kolize) nachází ve vytyčené obdélníkové oblasti s kolizemi.</p> <p>Pokud tomu tak není, budete do ní muset tuto kolizi přesunout, nebo odpovídajícím způsobem zvětšit oblast, určenou pro kolize.</p> <p>Více informací najdete v sekci <b>VYTVÁŘENÍ KOLIZÍ</b>.</p>

## ZNÁMÉ PROBLÉMY

Ne všechny grafické funkce jsou v prostředí programu zobrazeny – např. textury prostředí, mapování alpha textur (průhlednost; pozn. překl.), billboardy („rozsvícené“ textury, takže třeba svítící lampa nebo zaplá světla na autech; pozn. překl.), osvětlení hry apod.

Ne všechny textury jsou vyrenderovány správně – např. u modelu **4old071.4ds**.

Ne všechny objekty z **cache.bin** jsou načteny korektně.

## PODĚKOVÁNÍ

### **GOLOD**

– za pomoc s formáty souborů, hledání bugů a testování programu

### **zibob**

– za pomoc s formáty souborů

### **Cukier**

– za testování programu

### **PG**

– za asistenci během vývoje programu

### **Oleg Melashenko**

– za uvolnění zdrojového kódu Zmodeler 4ds Importer/Exporteru

### **MassaSnygga**

– za napsání příručky „Accessing Mafias DTA files“

### **Illusion Softworks**

– myslím, že není potřeba nijak sáhodlouze vysvětlovat ;)

### **Snack**

– za překlad manuálu k programu do češtiny

### **hadl**

– za kontrolu správnosti překladu a doplnění manuálu o screenshoty programu

**ASM,**  
autor programu