

В доме который построил...

**Йакуд**

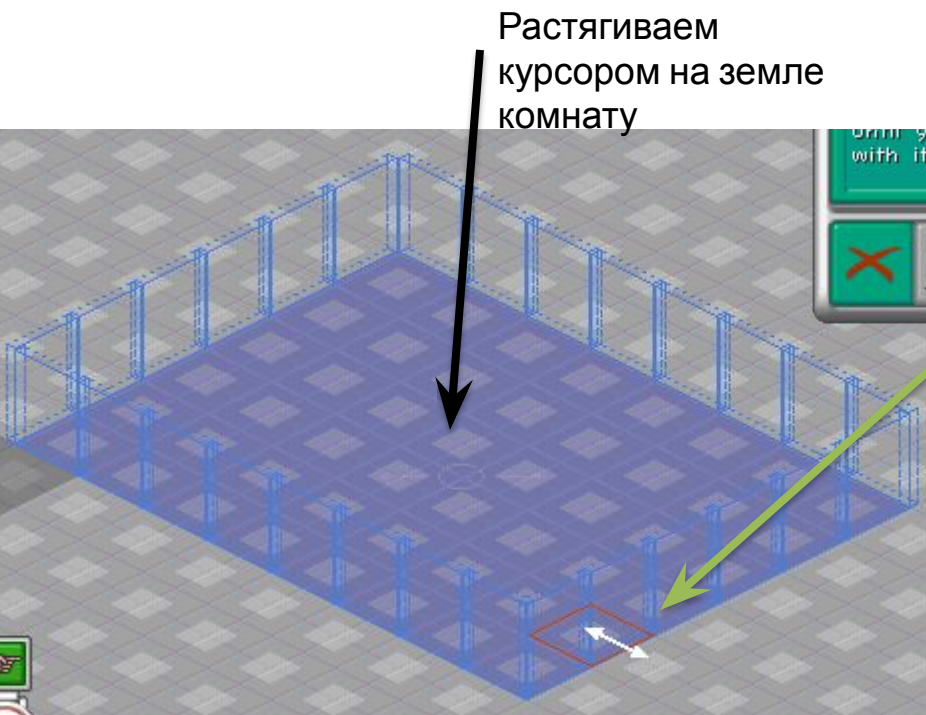
Речь пойдет о редакторе карт. У меня есть идея, хочу о ней  
Рассказать, так, чтобы стало понятно даже маленькому  
ребенку.

Ну или хотя бы нам 😊.

Есть такая замечательная игрушка, Theme Hospital. Очень тру. Советую поиграть Тем кто не играл. Симсы сосут чупа-чупс причмокивая (извините, но игра действительно крутая, ведь создатели Bullfrog).

Игра состоит в том, что вы строите специальные комнаты (кабинеты), в которых расставляете «медицинское» оборудование, чтобы лечить пациентов. Есть еще пачка нюансов, но это нас не касается. Я предлагаю, сделать редактор (и для нас и для игроков), который позволит строить таким-же образом дома. Строим несколько комнат, связываем их дверями и окнами, а затем расставляем в них предметы быта, шкафы, табуретки, столы, непеси камин и другие....

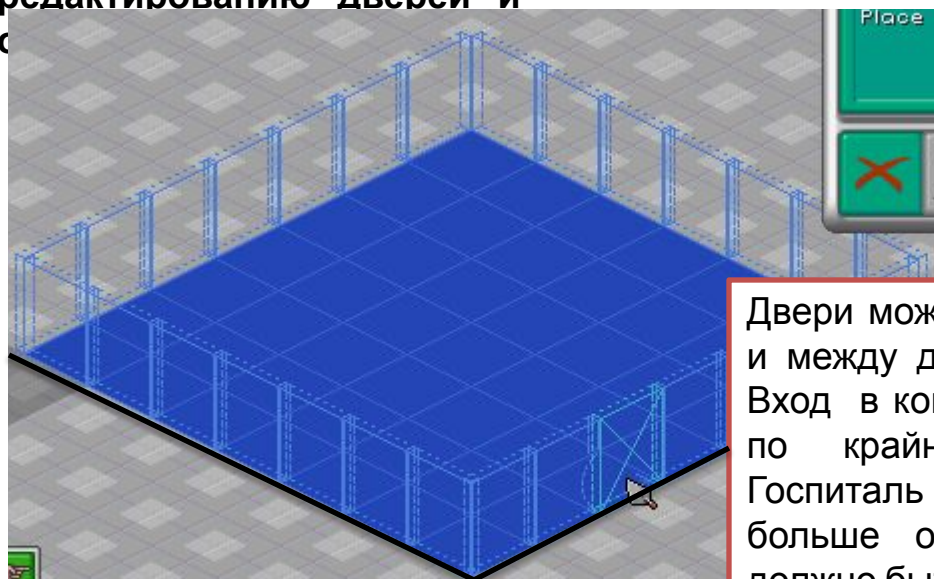
Подробнее на скриншотах, и описаниях к ним 😊.



Курсор может иметь 3 формы, стрелка по горизонтали, по вертикали и в четыре стороны, если находится в углу комнаты.

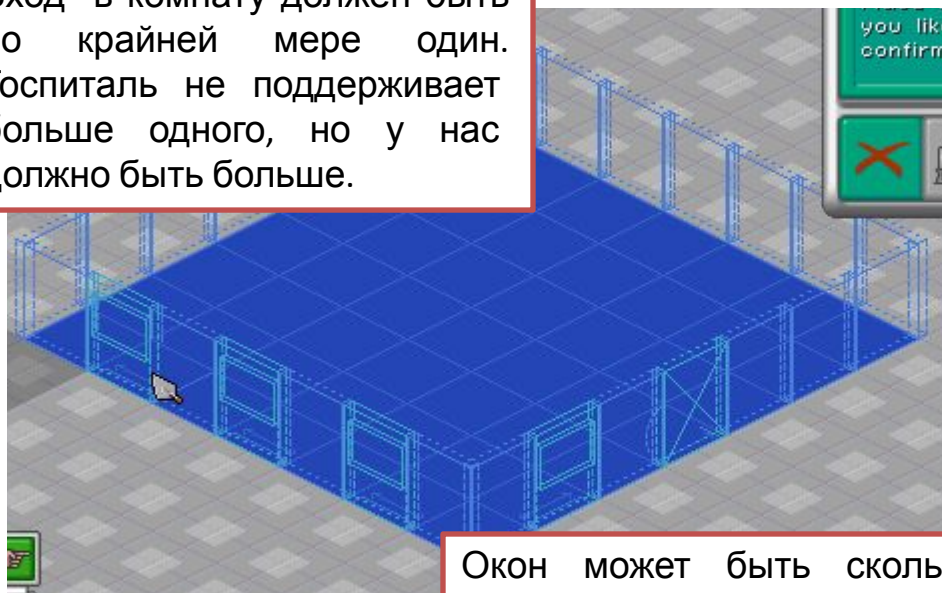
Пока неокончательно построили, комната прозрачна и не имеет текстуры. Это очевидно, но все-же.

После того, как определились с формой, переходим к редактированию дверей и



Двери можно строить наружу, и между другими комнатами. Вход в комнату должен быть по крайней мере один. Госпиталь не поддерживает больше одного, но у нас должно быть больше.

Окна и двери устанавливаются только на кромке коробки комнаты. Это упрощает процесс.



Окон может быть сколько угодно. Но у нас их может не быть вовсе(потом как тайл)

Расставляем предметы в комнате:

ЛКМ – установить предмет. ПКМ – повернуть по часовой стрелке.

Справа находится окошко со списком объектов (chair 1 шт.). В нем отображается помощь на текущем шаге, а также кнопки:

X - Вернуться на шаг назад

Кассовый аппарат – приобрести еще предметы

<[+] – поднять установленный предмет и переместить его.

V – подтвердить и перейти к следующему шагу. Загорается когда установленными предметами необходимы для работы

доктора. (это GP's table GP's library и chair для посетителей)





Завершаем компоновку.  
Убираем выделение со стен, и заливаем все текстурой. В нашем случае, можно еще сделать поддержку смены текстуры пола, стен, дверей. Добавление инструмента «ковер», добавление других элементов, например картины...

