



- Ein Gothic 1 <> Gothic 2 ZEN Konverter -

1. Einführung:

ZEN Convert ist ein Programm mit dem es möglich ist, ZEN-Dateien von Gothic 2 zu Gothic 1 oder von Gothic 1 zu Gothic 2 zu konvertieren. **Der Modus Gothic 1 zu Gothic 2 wurde nicht so oft wie der andere getestet, aber er sollte funktionieren.** ZEN Convert akzeptiert Uncompiled ZEN Dateien zum Konvertieren. Es ist möglich die Visuals und Sounds von allen VOBs zu importieren. Die ZEN-Datei und ihre komplette Struktur werden neu geschrieben, sodass sie 100% kompatibel zur Gothic-Zielversion ist. Viel Spaß mit diesem Tool!

2. Benutzung:

ZEN-Datei/Verzeichnisse:

ZEN Convert ist einfach zu benutzen. Du musst nur die ZEN-Datei zum Konvertieren, ein Verzeichnis von wo Dateien importiert werden und eins wo die Dateien und die konvertierte ZEN gespeichert werden wählen.

Das erste Verzeichnis ist das von wo die Dateien importiert werden. Üblicherweise ist es das Gothic II bzw. Gothic I Verzeichnis. **Achtung: das entsprechende MDK muss installiert sein und bei Gothic I (G1 -> G2) müssen die Dateien aus den VDFs entpackt werden!**

Im zweiten Verzeichnis werden die importierten Dateien und die konvertierte ZEN gespeichert. Das ist normalerweise das _work\Data-Verzeichnis der Gothic-Zielversion, kann aber auch jedes andere Verzeichnis sein.

Optionen:

ZEN Convert bietet 12 Einstellungsmöglichkeiten.

Import meshes: gibt an ob Mesh-Dateien importiert werden sollen

Import animations: gibt an ob Animations-Dateien importiert werden sollen (GothicSourcer 2.4 von Vam and Kerrax wird zum Dekompilieren benutzt)

Import ZEN visuals: gibt an ob ZEN-Dateien, die als Visual benutzt werden, importiert werden sollen (**Dateien, auf die in der ZEN verwiesen wird, werden nicht importiert!**)

Imp. VOB textures: gibt an ob die Texturen der VOB-Visuals importiert werden sollen

Imp. world textures: gibt an ob die Texturen des/der Level-Meshes importiert werden sollen

Imp. MDS anims: gibt an ob MDS-Animationen, die als Visual benutzt werden, importiert werden sollen (**Dateien, auf die in der MDS verwiesen wird, werden nicht importiert!**)

Import 2D visuals: gibt an ob 2D-Visuals (Decals) importiert werden sollen

Delete items: gibt an ob Items gelöscht werden sollen (dieser Vorgang kann etwas länger dauern, weil die Child-Hierarchie neu geschrieben werden muss, meistens merkt man das aber nicht)

Use existing: wenn nicht aktiviert, werden bereits existierende Dateien nicht verwendet und jede Datei importiert. Diese Funktion sollte nur verwendet werden, wenn es viele Unterschiede in den gleichen Dateien gibt.

Import sounds: gibt an ob Sound-Dateien importiert werden sollen

Skip G2/G1 PFX: gibt an ob Partikel-Effekte, die von der Gothic-Zielversion nicht unterstützt werden, nicht benutzt werden sollen

Skip/Add G2 profiles: wenn für das Konvertieren von Gothic 2 zu Gothic 1 aktiviert, dann werden Eigenschaften, die nur von Gothic 2 unterstützt werden, gelöscht. Wenn diese Funktion für die Konvertierung von Gothic 1 nach Gothic 2 benutzt wird, werden diese Eigenschaften mit Standardwerten hinzugefügt. In diesem Fall sollten die Eigenschaften nach dem Konvertieren bearbeitet werden!

Plattform:

Hier muss ausgewählt werden von welcher in welche Gothic-Version konvertiert wird.

Log window:

Mit diesem Button kannst du das Logging von Nachrichten über den Konvertierungsprozess mit MsgLog oder zSpy an- oder abschalten.

3. Spezielles:

Nachrichten-Logging:

ZEN Convert sendet Nachrichten, die seinen aktuellen Status beschreiben. Diese Nachrichten können von MsgLog oder alternativ von zSpy empfangen werden.

Dateilisten:

Im Unterordner files\ befinden sich die Dateilisten, die ZEN Convert verwendet. In diesen Dateien sind alle Dateien aus den Gothic 1 und Gothic 2 VDFs aufgelistet. Du kannst diese Dateien verändern, aber lege am besten vorher Sicherungskopien an.

Commandline:

ZEN Convert unterstützt drei Commandline-Parameter (-MsgLog wird aber nicht benötigt):

```
REM ** USE MSGLOG AS OUTPUT RECEIVER (DEFAULT) **  
start zenconvert -MsgLog  
  
REM ** USE ZSPY AS OUTPUT RECEIVER **  
start zenconvert -zSpy  
  
REM ** USE NO OUTPUT RECEIVER **  
start zenconvert -nolog
```

4. MsgLog 1.0:

MsgLog ist ein neues Programm, das für die Verwendung mit ZEN Convert oder anderen Programmen geschrieben wurde. Es ist als Ersatz für zSpy mit erweiterten Funktionen gedacht. MsgLog darf für eigene Programme verwendet werden! Wenn du eine Dokumentation brauchst, sende mir eine Mail an jannik.lubo@web.de. MsgLog speichert die Nachrichten in einen Buffer, sodass es schneller als zSpy ist wenn man Log-preview deaktiviert und der Speicher nahezu unbegrenzt ist. Dieser Buffer kann auch in eine RichText-Datei gespeichert werden.

MsgLog Funktionen:

Reset: das Fenster und den Buffer leeren.

Save as...: den Buffer in eine LOG (TXT) oder RTF-Datei speichern.

Emulate zSpy: zSpy Nachrichtenempfang emulieren. ZEN Convert deaktiviert dies.

Exit: das Programm beenden.

Toggle window: MsgLog an das Ursprungsfenster heften.

Log-preview: die empfangenen Nachrichten im Fenster anzeigen (kann ruckeln).

Autoscroll: das Log-Fenster automatisch rollen.

5. Copyright:

ZEN Convert ist © Lubo (Jannik Luboeinski) 31. Juli bis 22. August

GothicSourcer 2.4 ist © Vam & Kerrax 2006

MsgLog 1.0 ist © Lubo (Jannik Luboeinski) 2006

zSpy 2.05 ist © Bert Speckels, Mad Scientists 1997-2000

Alle Rechte vorbehalten.

- GothicSourcer wird mit Vams Erlaubnis benutzt -