

# КАК Я ДЕЛАЛ СКЕРМИШ-КАРТУ

## Генерация ландшафта.

Войдя в редактор карт, запускаем генератор ландшафтов нажатием кнопки [G].

Нарисовав несложный рисунок, установив жучки-галочки в состояние:

*DontGenerateRelief* – off;

*ReCreateMinimap* – on,

*OptimizeSurface* – off,

*DoNothing* – off,

*DontGenerateTrees* - off

и установив размер карты 17000 (пикселей) в поле **Size** (ну, или меньше, по желанию, но не перестарайтесь ☺), генерируем поле действий, нажав на кнопку "Принять".

Налюбовавшись работой генератора решаем, что местами имеются недостатки и исправляем их: [S] вызываю инструмент сглаживания (левый клик – сглаживание, колесо мыши меняет радиус); [D] – инструмент деформирования (левый клик – поднять, правый - опустить, колесо мыши меняет радиус)

Для вращения ландшафта лучше пользоваться сочетанием

[Alt]+LeftClick (удерживая)+перемещение мыши влево-вправо.

Отредактированный ландшафт может содержать неверный "рисунок" - для исправления прибегаем к "расисту" - подкрашивание ландшафта, согласно "правилам" для нужной нации. Вызывается он кнопкой [R]. Колесо мыши меняет радиус, левый клик применяет «правила», 1-6 выбор рассы.

После завершения работы с ландшафтом нажимаем комбинацию [Ctrl+X] – просчитать блокировки и высоты.

## Блокировки.

Вызвать "карту" блокировок можно нажав комбинацию [Ctrl+Shift+F5].

Внимательно изучаем все проходимые и непроходимые места. Если находим непонравившийся участок, пытаемся его изменить.

Менять можно двумя путями: изменение ландшафта и установка/снятие блокировок. Первый трудоемкий и не всегда в итоге красивый (если вы не моделер!).

Второй тоже бывает не без недостатков (открываются вертикальные стены и т. д.), но для блокирования нежелательных проходов – подходит.

Нажимаем [Ctrl+S] и видим кружок голубого цвета – это "разблокировка".

Нажимаем еще раз [Ctrl+S] – теперь кружок стал белым – это "полная блокировка". Третий раз если нажать [Ctrl+S] – сиреневый кружок: это "уничтожитель" установленных (но не дефолтовых!!) блокировок.

Четвертое нажатие отключает инструмент работы с блокировками.

После установки/снятия новых блокировок рекомендуется нажать [Ctrl+X].

## Герои.

Выбрав подходящее место для старта героя, нажимаю клавишу [P], выбираю цвет (все герои должны быть разных цветов, от красного до белого, коричневый цвет зарезервирован для нейтралов!) и нацию (druides, ice, mechanics или undeads), выбираю героя (любого из трех) и ставлю его на местность. (левый клик на персонаже – выбор, левый клик на ландшафте – поставить).

## Ресурсы.

Расставив героев, перехожу к расстановке ресурсов. Для этого нажимаю [F4].

Выбираю раздел #M\_DR и, выбирая месторождения, располагаю их на карте на свое усмотрение.

Затем выбираю раздел #3d\_stones\_large, выбираю "месторождения" камней и располагаю их на карте. (радиус "кольца" меняется значениями 1-3 и 6-9, но лучше расставлять в радиусе 3.

Выбрать все элементы в "списке" ресурсов: либо с [Shift]+LeftClick на каждой, либо [Ctrl+Shift]+LeftClick на любой).

Деревья ставятся аналогично, но из списка, вызываемого клавишей [F8]. В разделе #ALL находятся все виды деревьев.

## Объекты.

Все нейтральные объекты (магазины, села, крипы) в игре последнего, коричневого цвета.

Магазины лучше брать из "списка юнитов" (клавиша [P]) в разделе Missions, где все объекты распределены по группам.

**BIBLIOTEKA** – библиотеки с карточками,

**ALCHEMISTLABS** – алхимические лаборатории/баночки/,

**FOUNTAIN** – фонтаны пополнений жизни и маны,

**ARTIFACT SELLER** – торговцы оружием и броней.

Крипы и села создаются аналогично из своих групп.

## Группы.

Теперь у нас есть красивая, но неработающая карта. Для начала объединим юнитов в отдельные группы по назначению. Здания для будущих сел объединяем отдельно от юнитов, но для каждого села все здания - в одну группу.

Есть как минимум два способа объединить выделенных юнитов в новую группу:

- 1) через инструмент LEGO (вызывается чит-командой "lego", дальше кнопка "GROUP", а там задаем имя в верхней части, выбираем нужных юнитов и кликаем на кнопку "New Group");
- 2) при помощи чит-команды "g имя\_группы" (при выделенных юнитах иначе группа создастся, но будет пуста ☺, между g и именем группы должен быть один пробел)

Чтобы добавить юнитов в уже имеющуюся группу – пользуемся инструментом LEGO, GROUP: выбираем из списка групп нужную (чтобы отобразить весь список жучок ADV должен быть включен), выделяем юнитов и нажимаем кнопку "Add Selected".

## Скриптование.

### Начало.

Для начала добавим несколько "переменных". Из инструмента LEGO вызываем SCRIPT.

В открывшемся окне ищем и нажимаем кнопку VARIABLES. Раскрываем раздел Values (просто кликаем на зеленой полосочке), затем BOOL\_LIST.

Добавляем новый элемент (просто кликаем на "add..."). Раскрываем его и меняем поле Name на что-то более понятное (Например: *b\_Init*). Установим ему начальное значение "истина" - включим жучок.

Теперь в разделе ARRAY\_LIST добавим массив (или массивы) охраняющих. Делаем это для упрощения управления группами. (Например: *a\_Aggressive* и *a\_Passive*).

В переменной, задающей массив групп, добавим "параметры" - значения массива. Имя параметра значения не имеет, но хоть один символ должен быть. Тип параметра для группы:

==MAP OBJECT==:GROUP. Дважды кликаем на розовой полосочке (Use Reference to GLOBAL OBJECT...) и выбираем нужную группу.

## Скрипт.

Возвращаемся в окно скрипта. Здесь мы видим строку "begin ... end". Раскрываем ее (до появления строчки "add..."). Создадим простую операцию инициализации: операция, которая вызовется вначале работы карты, но только один раз!

Добавляем элемент "**BASE COMPLEX:if... while... do...**"

Выбираем в поле **Modifier** "**if (...) then...**".

Раскрываем строчку, где написан "0".

Добавляем элемент "**F\_GLOBAL\_VALUE:Get(VAL)**".

Раскрываем его и устанавливаем значение "**BOOL:b\_Init**"

Кликаем на ближайших ".." дважды.

Теперь раскрываем строку "**be\_CbaseArrayFunction**".

Добавляем команду "**GLOBAL\_VALUE:SetValue(...=...)**"

Раскрываем добавленное и "заполняем" поля: Variable = "**BOOL:b\_Init**" и сворачиваем "**SetValue(...=...)**".

В следующей строке добавляем элемент "**PARAM\_FUNC:be\_CRefParamFunction**".

Раскрываем строчку "**Select Function Name**". Выбираем в первой строке "**LUAFunction**", а во второй "**ACF\_GuardZone00\_arr**".

Теперь кликаем на розовую строчку-кнопочку "**fCreateParamList**". Заполняем поля: **ObjectArr** – массив групп,

**bGuardZone** – агрессивность отрядов (после раскрытия можно переключить в использование локального значения, нажатием на розовую полосочку),

**R** – радиус агрессивной атаки проходящих мимо (в пикселах),

**iAddR** – дополнительный радиус ( $R+2*iAddR$  = радиус преследования и "ответа" на стрелковую атаку,  $R+iAddR$  = "точка возврата": если группа-"защитники" возвращается на исходные места, а атакующие прошли этот рубеж, то "защитники" снова начинают атаковать).

Если создавалось два массива групп (активных и пассивных), то можно добавить еще одну похожую команду.

Также можно использовать функцию "**ACF\_GuardZone00**", "**ACF\_GuardZone01**" и

"**ACF\_GuardZone02**" для задания отдельным группам отличных условий охраны от других групп (другие радиусы, другая активность, другое время "беспокойства" (параметр MarkDelay, по-умолчанию 100), группа для охраны (SecuredGroup)).

## Села.

Теперь поговорим о том как создавать села и какие с этим связаны трудности и особенности. Для начала убедимся, что группы зданий и охраны разделены и не входят в массивы, использующиеся в **GuardZone**.

Заходим в окно переменных **VARIABLES**.

В верхней части раздел простых переменных (Values) стоит добавить переменные:

в раздел **INT\_LIST**, отвечающие за стоимость сел и за время между постройками групп атакующих (для каждой расы, для каждого "размера"),

и **ARRAY\_LIST**, отвечающие за указание кого именно строить ("параметров" у массива всегда четное количество: первый (**MAP OBJECT=-:UnitType**) указывает тип юнита, второй (**VALUE=-:INT**) – количество).

Затем раскрываем самый нижний раздел (**SubFunctionsEditor**). Добавляем одну строку. В конце строки видим кнопки **L**, **S** и **X** (загрузить, сохранить и удалить).

Загружаем файл **Data\Missions\SUBFUNCTIONS\VillageGnoll\_newSUBF.xml** (Orc или Goblin в зависимости от расы села). Теперь раскрываем и заполняем параметры.

**ACTIVE** – обязательно включена

**I\_bInit\*** – должна быть истина (1): отвечает за инициализацию и работу села.

**I\_gGuard** – группа охраняющих

**I\_gR\*** – радиус охраны

**I\_iAddR\*** – доп. радиус охраны

**I\_ablInitialAbility** – обилка диалога найма

**I\_gBaraks** – группа зданий

**I\_gFree**\* – должна быть истина (1)  
**I\_iMoneyCoast** – стоимость села (переменная с отрицательным числом!)  
**I\_nRailyPoint** – нода – точка сбора  
**I\_aUnitType** – массив кого строить  
**I\_strYES\_MONEY**\* – должна быть пустая строка  
**I\_strNO\_MONEY**\* – должна быть пустая строка  
**I\_iWaiteTime** – время между постройками групп (можно использовать локальное значение – указывается в миллисекундах: 1000 = 1 сек)  
**I\_bActive**\* – должна быть ложь (0)  
**I\_iOwnerNation**\* – должна быть 7 (коричневые, нейтральные)  
**I\_iDelay**\* – коэффициент "беспокойства" (100)

Сложность №1: все параметры отмеченные \* следует пересоздать. Для этого раскройте по очереди каждый и дважды кликните на их розовую полоску и задайте необходимое значение.  
Сложность №2: для каждого села свое собственное "описание"... ☺

И еще, для того, чтобы села (и карты) работали без глюков (постоянно можно поговорить с вождем, даже после покупки...), нужно в параметрических функциях (из окна SCRIPT кнопочка FUNCTIONS) в раздел **MODULE\_FN\_STORE** загрузить [L] файл:  
**..\Data\Missions\PARAM\_FUNCTIONS\SetelmentMODULE\_FN.xml**

## Установки карты.

Ну, вот вроде и все. Осталась самая важная мелочь. Настройка карты. Вызываем окно настроек Map Options: [Ctrl+E] а затем [P]. В нем выставляем:

**RandomizePlayersPositions** – on

**MaxPlayers** –

**DontAllowCityLife** – on

**HideEnemyUnitsUnterFog** – on

**AutoChangeRoadsNation** – on

В **VictoryRules** добавляем элемент **VC\_BaseFantasy**

Все остальное не трогаем.

При желании можно еще отключить нежелательные "цвета": для этого в Players у "нежелательного" Player (цифры соответствуют цветам: 0 – красный, 1 – синий, 2 – бирюзовый, 3 – сиреневый, 4 – оранжевый, 5 – черный, 6 – белый) включить "жучка" **DisableInMultiplayer**.

Теперь сохраняем карту в финальный вариант (желательно соблюдать формат имени: **короткое название(количество игроков).m3d** , например arena(4).m3d ).

## Симплификация.

Выходим из игры в Windows. Запускаем в командной строке:

**путь к игре\Data\engine.exe /surf**

Щелкаем на **INPUT**, выбираем карту. Нажимаем на **OUTPUT**, выбираем файл итога. В комбобоксе (строка с выбором) выбираем **Simplify** и запускаем кнопкой **START**.

Ждем пока в статистике не высветится:

**CREATED ...**

-----

после чего считаем, что карта готова... ☺ Копируем финальный файл в папку **Data\Designed** и тестируем! Если идея получилась удачной – присылаем разработчикам для всеобщего обозрения!

Удачи!

Buggy\_Dan