

Редактор миссий

(from Fresh and Buggy Dan)



Для входа в редактор нужно нажать на скрытую кнопку в «кошечке» буквы «А» (для версии с англоязычным названием) или сразу над первой буквой «и» (в русскоязычной версии названия).

Генератор (G)

Работу проще всего начинать с генератора, которым можно сгенерировать рельеф будущей карты, накладывая различные слои на площадь в миникарте генератора.

Весь рельеф создаётся слоями:

- **Plato** – плато.
- **Small hills** – небольшие проходимые холмы.
- **Old hills** - холмы побольше.
- **High mountains** – непроходимые горы.
- **Chasm** – ущелья.
- **Smoothing area** – спуски/подъёмы с одной высоты на другую.
- **Water**- Вода

- Изменение ширины кисти

(раскрыть +Maps->PenRadius),

правым кликом стирать выбранный слой

Наложение национальных слоев.

(рекомендуется сделать “нейтральной” основную часть игровой территории, чтобы игровые расы не получали преимущества/потери от нахождения на своей/чужой земле).

Национальные слои находятся в конце списка слоёв, их можно нанести также непосредственно находясь в редакторе, а не в генераторе, расистом [R].

Расист - это инструмент который вызывается нажатием “горячей” клавиши [R] и позволяет быстро раскрашивать территорию в национальные текстуры (Друидская, Мертвая, Снежная и т.д.), ничего общего с расизмом кроме названия не имеет. (менять цифрами 1,2,3,4,5....)

Необходимо установить размер генерированной площади. Максимальный размер карты Max=16384. В зависимости от указанного размера будет выделена площадь под карту.

галочки:

DontGenerateLandscape – в случае генерации будет перегенерировать только окраску и сохранит текущие слои с текущими правилами.

ReCreateMinimap – обновляет миникарту.

DoNothing – позволяет изменять слои в генераторе, не генерируя ничего более.

DontGenerateTrees – оставляет те деревья, которые уже стоят на карте.



Работа с ландшафтом в редакторе:

Ctrl+T – панель инструментов.

Инструменты:

- **deform mode** [D] - деформация (левый, правый клик, [Ctrl]+правый клик) – позволяет создавать горы и океаны, рукотворно выкапывая или наращивая высоты.
 - [Ctrl+X] - обновление высот и блокировки (использовать всегда после изменения ландшафта, блокировки, перед сохранением карты)
- **Smooth mode** [S] – Сглаживает высоты, рельеф.
- **Subdivision** – (Smooth mode, [Ctrl]+Left click) – Позволяет разбить треугольники поверхностей на более мелкие.
- **Simplify** – (Smooth mode, [Shift]+Left click)- упрощает и объединяет треугольники.
- **Scrolling** (меняет размер кисти)
- **Facturing** [F] – фактурирование (Удерживая Пробел, навести курсор на необходимую фактуру, кликнуть по ней и отпустить Пробел. Скроллинг - изменяет радиус пера, левый-клик - кладет фактуру, Правый-клик на земле, для взятия фактуры под курсором.)
- **Резинка** [N] – резинка позволяет стирать поставленные на карту объекты (деревья, камни, месторождения шахт)
- Colorise** [C]– раскрашивание (удерживая Пробел, выбрать необходимый цвет и отпустить Пробел).
 - Скроллинг - изменяет радиус пера,
 - Левый-клик - кладет цвет,
 - [Ctrl]+Rightclick на земле, для взятия цвета под курсором,
 - Правый-клик, размазать границы цветов между собой.)
- **Refresh Direct Illumination** [X] – hotkey (Commands->refresh Direct Illumination) – пересчет дополнительного освещения от ландшафта
- **Stones, Mines** ([F4]->#M_DR) (камни в разделе #3d_stones_large)
 - Trees – панель-редактор деревьев [F8]
 - выбрать деревья (в правой панели)
 - [Tab] (предпросмотр)
 - [Ctrl] + scrolling – радиус
 - [Shift] + scrolling – масштабирование
 - [Ctrl] + select trees – добавить к выбранным (в правой панели)
 - [Ctrl] + doubleclick – добавить все деревья в окне к выбранным
 - Левый клик - расположить на земле выбранные деревья случайным образом
 - [Ctrl+O] – убрать выбранные деревья
- **Blocking** – выставляется область проходимости, непроходимости. После выставления операцию следует завершить нажатием [Ctrl+X]
- **дороги (roads)** – установить (left click), удалить (дважды right click: в первый раз убирается фактура дороги, во второй – «узел» пути)
- **Режим установки юнитов** [P] (F9 – сбрасывает режим установки юнитов)
 - Н (num pad) – все нейтралы относятся к восьмой нации.

[Alt]+scrolling – угол

- **Race ground layer** [R]- – Позволяет накладывать расовые слои непосредственно в редакторе.
- **Landscape layer** [L] – позволяет накладывать слои ландшафта непосредственно в редакторе.

После настроек ландшафта можно перейти к настройкам опций карты:
Запускаем редактор [Ctrl+E]
Выбрать опции карты [P]

Опции карты [P]:

Необходимо указать следующие параметры при создании карты:

Randomize player position – Рандомизирует респаун игроков.

Max players - ограничивает количество игроков на карте.

Victory rule: VC_basefantasy – Условие победы/поражения на карте.

LimitcamArgs – ограничивает площадь возможного перемещения камеры.

После завершения всех операций с ландшафтом карту необходимо симплифицировать.

Симплификация карты: из командной строки Windows “engine.exe /surf” . В меню программы выбрать файл исходной карты (INPUT) и выходящей (output) и нажать **START** при выбранной операции (SIMPLIFY)

Горячие клавиши редактора:

Общие:

Ctrl + E – меню редакторов

Ctrl + I – информация о выделенном юните или здании

C – текстурирование (держа пробел – выбор текстуры, 16 млн. цветов)

F – фактурирование (держа пробел – выбор фактуры, X,Z,A,S – перемещение, изменение угла и размера фактуры)

Ctrl + X – выровнять блокировку, пересчитать высоты

Ctrl+Shift+F5 – режим блокировки

Ctrl + T и **Ctrl + O** – вкл/выкл. панели инструментов

P – Панель наций и юнитов (1-7 выбор соответствующей нации)

F12 – меню игры

R – раса (fantasy only)

Ctrl + E, B – открыть меню Battle Editor

Ctrl + Del – уничтожить здание или убить юнита

Ctrl+A выделить всех юнитов одного типа

Ctrl+B выделить все здания одного типа

Камера:

Insert / Delete – приблизить или удалить камеру

Page Up – восстановить положение камеры снизу

Page Down – камера снизу

Home – вернуть положение камеры
Скролл мышки – вертеть положение камеры.
Ctrl+Shift+F7 – режим от первого лица

Булевы операции:

В – Загрузить объект булевой операции.
Скролл мышки+(Z,X,C) – вращать объект.
Shift + Скролл мышки – изменить высоту объекта.
Alt +(Z,X,C)+ колесико – изменить размер объекта (по выбранному направлению).
Правая кнопка мышки – добавить объект булевой операции в ландшафт.
После добавления площади стыкующиеся с ландшафтом необходимо сгладить (Smooth)
Левая кнопка мышки – отменить добавление объекта булевой операции в ландшафт.
X- Commands>Undo-удалить последний объект булевой операции из ландшафта.
X – Tools > scissors - ножницы, возможность вырезать части поверхностей.
Нужно следить за тем чтобы после работы с булевыми объектами и ножницами не было дыр в поверхностях.

Читы:

Erase – удалить объект
Deposits – добавить ресурсы
Immortal 1 – сделать неуничтожимыми
Sklad 1 - сделать здание складом
3in1 – открыть карту, добавить ресурсы.
3in1 – 3 чита в 1-ом
Lego – открыть редактор «Лего» (скрипты миссии).
EdTree – открыть генератор «деревьев».

Работа со скриптами:

Для вызова редактора скриптов наберите команду “lego” (без кавычек). Откроется окошко:

Назначение кнопок:

SCRIPT - открывает окно редактирования основного скрипта (из него же переход на окно глобальных переменных).

GROUP - открывает окно работы с группами (создание, удаление, назначение, очистка...)

NODES - работа с «нодами» (радиальными зонами).

NODES ARR - редактор массива «нод».

Кнопка “SUB FUNCTIONS” не функциональная и в работе не используется

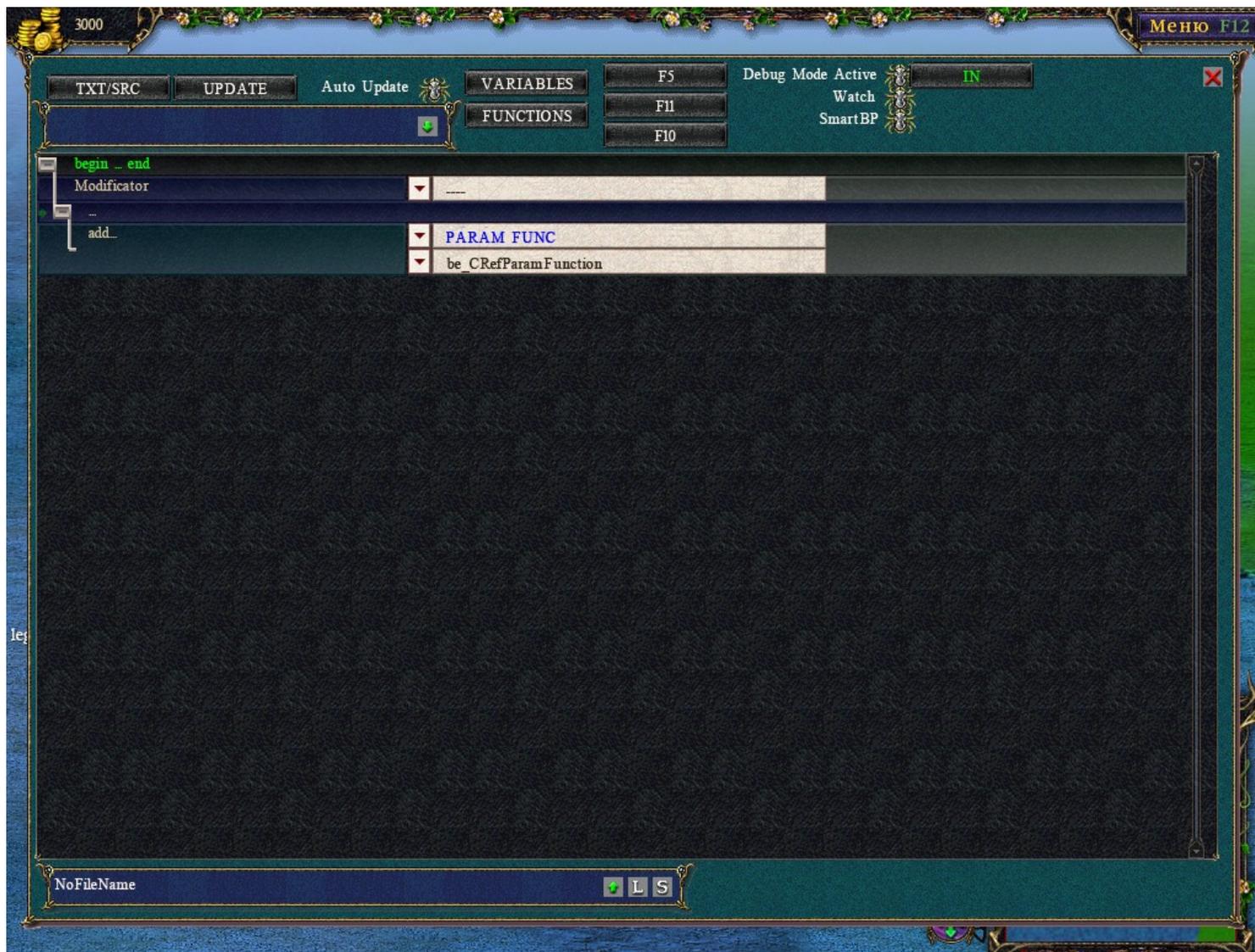


Окно редактирования скрипта.

Кнопка **TXT/SRC** переключает режим представления скриптовой части. В режиме **SRC** можно редатировать, а в **TXT** искать нужные строки. Для режима **TXT** рекомендуется поставить галочку-жучок **Auto Update** и нажать на кнопку **UPDATE**.

Для поиска необходимо дважды кликнуть на поле **НАД** скриптом, набрать искомую комбинацию (регистрозависимо) и нажать на кнопку с зеленой стрелкой.

Также скрипт можно сохранить в файл и загрузить из файла. Для этого имеется поле **ПОД** скриптовой областью. Кнопка со стрелкой вызывает диалог выбора файла (можно и вручную набрать), кнопка **L** загружает указанный файл, **S** – сохраняет в указанный файл. Следует учесть, что сохраняется и загружается весь скрипт, все переменные и функции. Потому после загрузки, карту следует сохранить и загрузить – иначе не будут отображаться параметрические функции типа “LUA”.



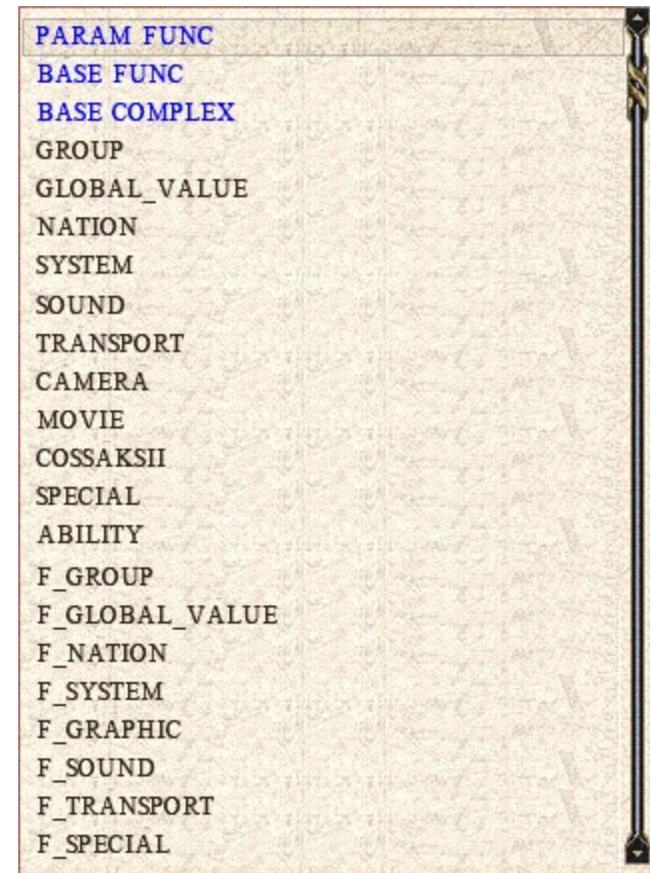
И еще одно: Сохранять файлы лучше всего, не выходя за «пределы» игровой папки, (в противном случае, иногда может просто не сохранить).

Команды редактирования скрипта:

Кнопка **VARIABLES** вызывает список глобальных переменных (там же есть список групп, «нод», текстов-диалогов, субфункций). **FUNCTIONS** – список всех параметрических функций. Исполнительная часть раздела, помеченного как «LUA» - находится в BattleEditor.dll, в раздел «MODULE» можно дописывать собственные параметрические функции, обязательно указывая выполняемые действия.

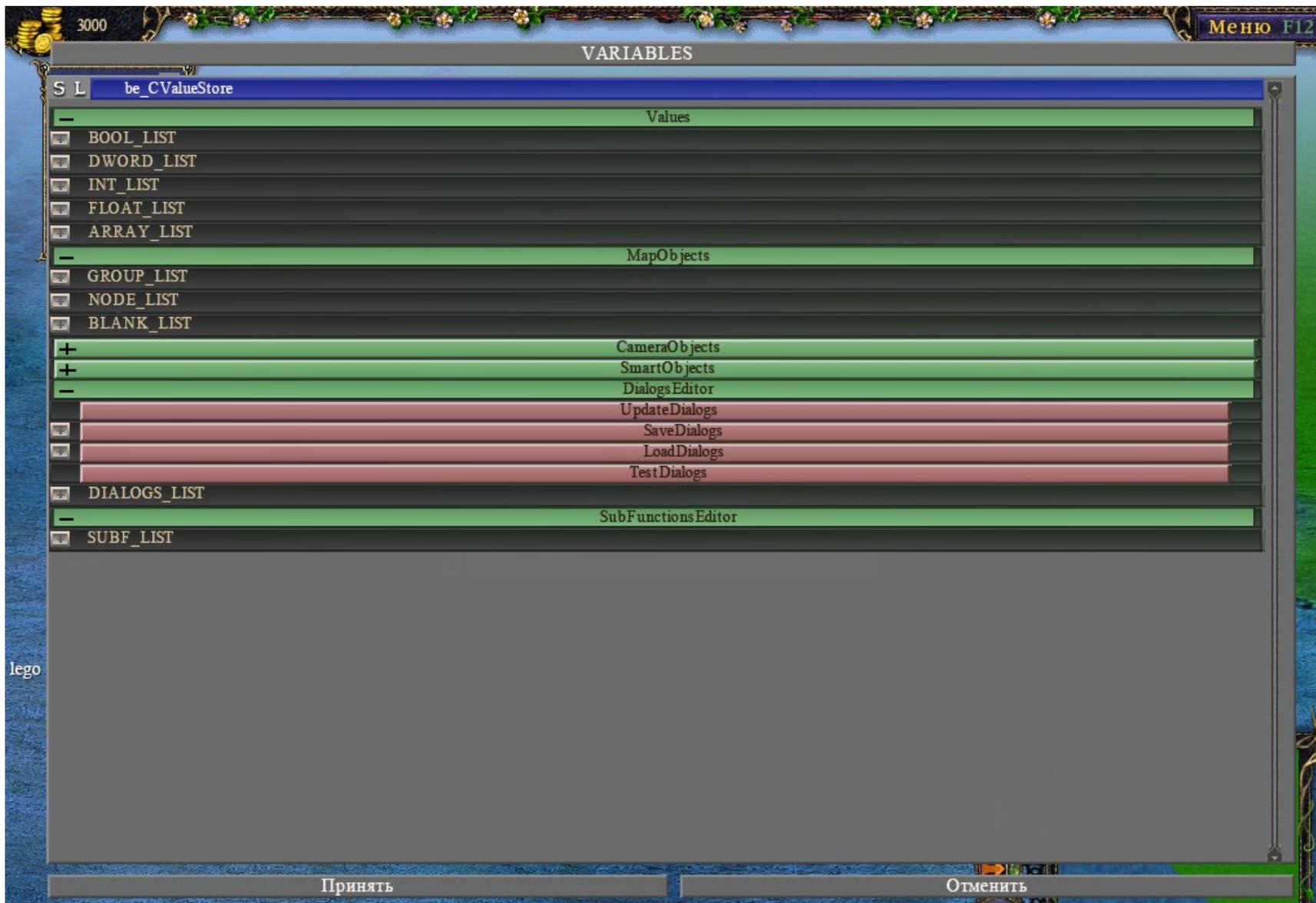
При создании собственного скрипта необходимо знать, что все действия (команды) и функции (возвращающие значения) разбиты по группам (верхний выпадающий список):

- вызов параметрических функций
- используется для вставки комментария
- базовые функции (проверки, циклы...)
- набор команд для групп
- набор команд для глобальных переменных
- набор команд для наций
- системные команды (запуск таймера, обрезка карты)
- работа со звуком
- команды для транспортов
- управление камерой
- (команды Казаков2)
- (команды Казаков2)
- набор специфических команд
- (нерабочие, увы, команды)
- функции для групп
- функции для глобальных переменных
- функции для наций
- системные функции
- функции работы с графикой
- функции для работы со звуком
- функции для транспортов
- специальные функции



Поскольку все команды скрипта пытаются выполниться на каждом «тике», следует соблюдать соответственно такие правила:

- стараться все команды заключать в проверки содержащие однозначный вариант для исполнения
- одна из команд должна менять условие для невозможности исполнения данной проверки на следующем «тике».
- не должно быть «перекрестных» проверок (исполнение проверки1 приводит к выполнению проверки2, что приводит к выполнению проверки1 ...). Все должно быть просто и однозначно!



Редактор переменных:

Раздел «значений»:

В ходе скриптования чаще всего используются такие переменные, как BOOL (они же «триггеры»), INT и ARRAY.

Элементами ARRAY могут выступать как простые переменные, так и группы, ноды и типы юнитов (для задания автоматического строительства).

Раздел «объекты»:

Здесь хранятся списки групп и нод. Можно добавлять новые и удалять уже имеющиеся, но назначить в группу юнитов из этого диалога нельзя.

Раздел «диалоги»:

Тут задаются фразовые элементы. Один элемент – одно «облачко». В диалоги эти элементы объединяются в переменную типа ARRAY. Каждый элемент содержит в себе: имя элемента, группа – говорящий, идентификатор говорящего (имя), внешний вид говорящего, эмоция, звуковой файл, текст.

Если текст превышает допустимый лимит, то после «сворачивания» элемента он окрасится красным цветом.

Раздел «субфункции»:

Здесь описываются команды, запускаемые параллельно со скриптом. Разрабатывались для описания скirmiш-поселков. Принципы скриптования идентичны основным (не должно быть бесконечных повторов...). В верхней части задаются локальные переменные, используемые в «субфункции», а в нижней сама функция. Все субфункции, как и элементы скрипта, вызываются на каждом тике, потому все действия лучше заключать в однозначные блоки-проверки.

Работа с группами:

Опции:

ADV - раскрывает/скрывает список всех имеющихся групп.

Visible - показывает или скрывает все группы (может не работать).

Force Draw - прорисовывает линии групп, находящихся на большом расстоянии (без этой фичи группа, уходя за экран, «скрывается»)

Auto Index - автоматически добавляет к имени новой группы “_<Last Index>”.

Кнопки:

Rem Selected - исключает выбранных юнитов из указанной группы.

On Screen - (или правый клик на имени группы) переносит экран к группе.

Clear - очищает группу.

Для добавления юнитов в группу: выделите нужных юнитов, в редакторе групп выберите ту, в которую хотите добавить юнитов, и нажмите **Add Selected**. Если же свободной группы нет, то при выделенных юнитах задайте имя группы в верхней части редактора и нажмите **New Group** – все выбранные юниты добавятся в новую группу.





Меню F12

Group Editor ADV

Visible Force Draw

Name: NONAME

Auto Index Last Index: 0

New Group Generate Name

NAME: g_g002

Add Selected Rem Selected

On Screen Clear

Select Group Us Add selected units to Group (Ctrl+A)

Group Name V D

- g_g001
- g_g002
- g_g003
- g_g004
- g_g005
- g_g006
- g_g007
- g_g008
- g_g009
- g_g010
- g_g011
- g_g012
- g_g013

UPDATE Visibility

PEACMOD

Работа с нодами:

ADV, **Visible** и **Force Draw** работают так же как и у групп.

Для создания новой ноды надо указать имя, включить «жучок» **Add** и кликнуть в нужную точку на карте.

Повторный клик, при выключенном автоиндексе, переместит ноду в новую указанную точку, при этом создав еще одну с таким же именем, потому следите за уникальностью имен!

При создании нод радиус указывать не обязательно (особенно, если это «точка выхода»).

При включенном **Move** ноды можно перемещать с места на место. Для этого один раз кликните на ноду (взять) и укажите ей новое место, кликнув второй раз (положить).

При **Sel** – выделенной ноде можно менять вручную параметры в нижней части редактора, где:

SegFR – отображение сегмента ноды (1..255, 0);

Dir – направление «начального» вектора;

X, Y, R – координаты и радиус.

