

**Создание модов для игры
Age of Wonders – Shadow Magic
(миниgid)**

Оглавление

Часть 1. Создание мода.	3
Часть 2. Добавление новых объектов в игре, редактирование существующих.	5
Часть 3. Редактирование тактических карт боя.	8
Часть 4. Редактирование навыков главного мага.	10
Часть 5. Подготовка библиотек анимации.	11
Часть 6. Редактирование заклинаний и умений.	12

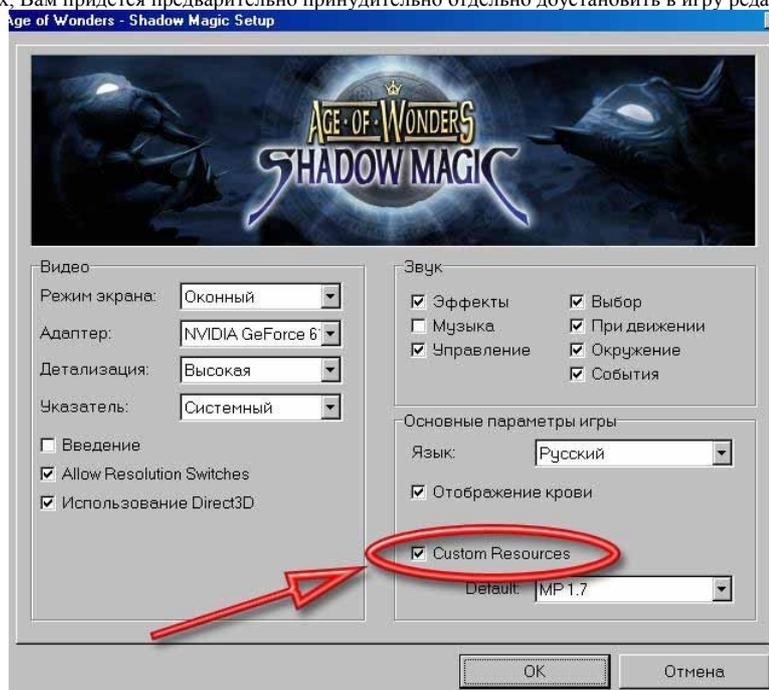


Для всех кто желает написать свой собственный мод к игре, но не знает с чего начать....

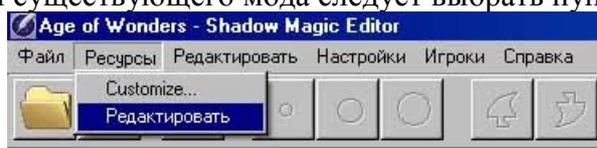
Часть 1. Создание мода.

Для того, чтобы создать новый мод, Вам следует запустить программу AoWSMSetup.exe. Далее следует проверить наличие галочки Custom Resources (В русс.версии могут встречаться варианты «Правила», «Редактор» и пр.).

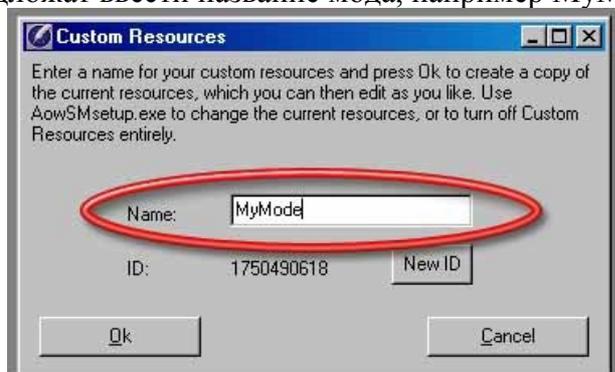
Примечание: в некоторых случаях, Вам придется предварительно принудительно отдельно доустановить в игру редактор правил.



Следующим нашим шагом будет запуск редактора карт (AoWSMEd.exe). Выбираем пункт меню Resources-Customize (В русс. версти, как правило, пункт Ресурсы – потом Создать, для редактирования существующего мода следует выбрать пункт меню Редактировать).

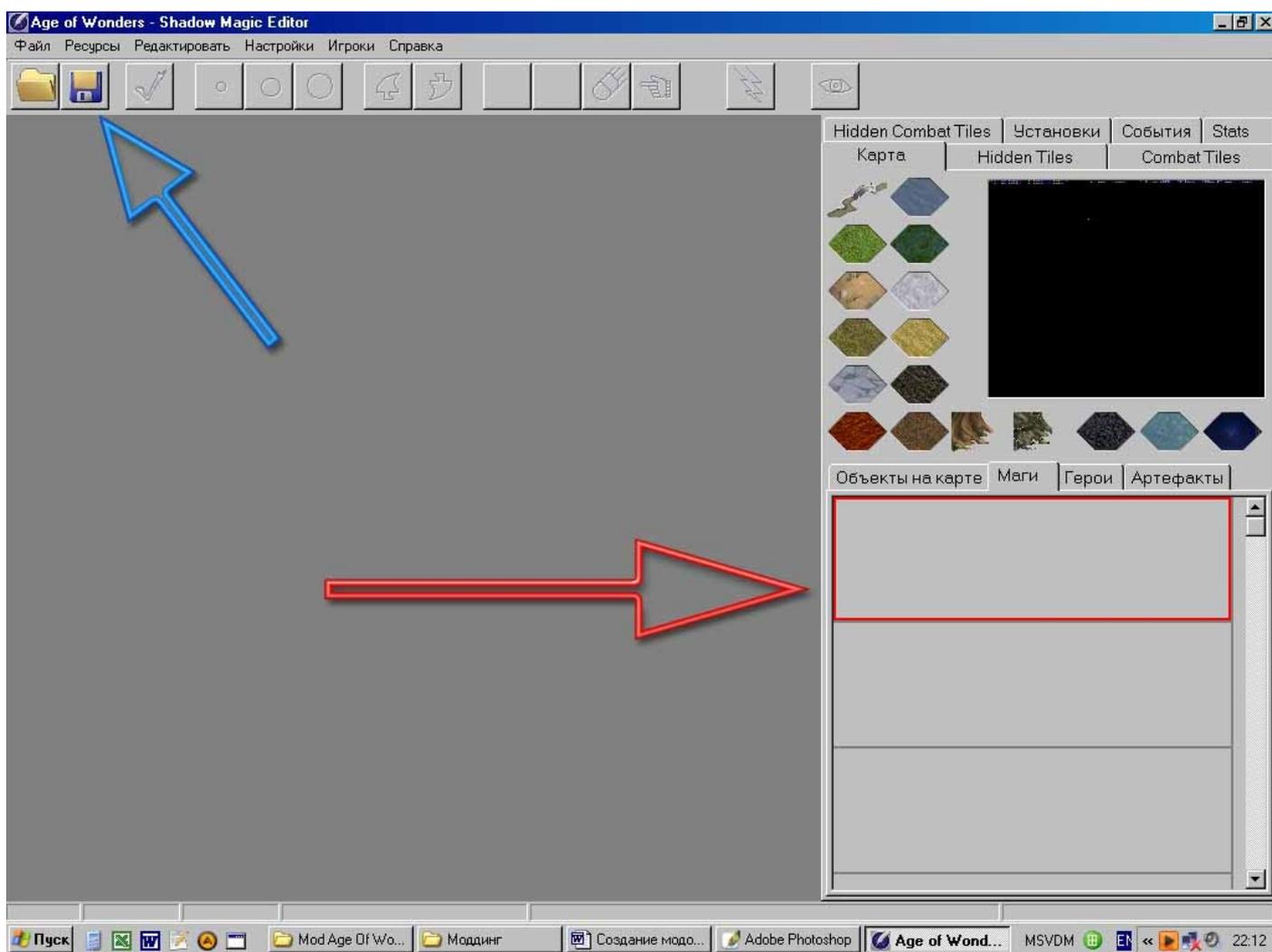


В следующем окне нам предложат ввести название мода, например MyMode.



Как только в окне редактора откроется правая панель – создание нового мода завершено. Не забываем сохранить сделанные изменения.





Часть 2.

Добавление новых объектов в игре, редактирование существующих.

Теперь когда мы создали свой мод, мы можем начать его изменять.

К сожалению, разработчики значительно ограничили наши возможности самостоятельно создавать качественно новые объекты, но зато мы можем копировать большинство существующих и вносить коррективы. **(Я настоятельно не рекомендую вносить изменения в оригинальные объекты, поскольку тогда Вы не сможете конвертировать понравившуюся Вам карту из оригинальных правил или другого мода в Ваш мод!)**

Копирование объектов проходит следующим образом – выделяем необходимый нам объект и копируем его в пустой слот (сочетание клавиш ctrl+C, ctrl+V).

Примечание: Скопировав город Вы получите новый объект мода, но в самой игре этот объект так и не появится. Это единственный объект, размножить который просто так не удастся.



Теперь когда мы скопировали объект мы можем спокойно его редактировать. Для этого следует дважды щелкнуть на изображении объекта.

Перед нами должно открыться окно с параметрами объекта. Закладка Main этого окна отвечает за анимацию объекта, закладка Settings – за сами данные. Поскольку анимация объектов и анимация юнитов редактируется одинаково – об этом будет рассказано далее, в части 5 данного минигида.

Сейчас я хочу обратить Ваше внимание на непосредственно параметры объекта.

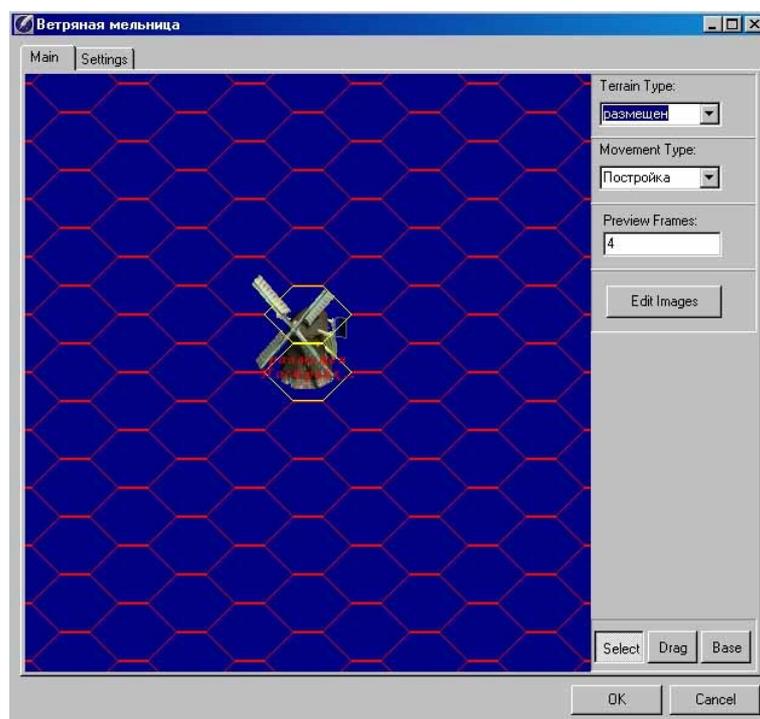
Поскольку у каждого объекта будет свой набор параметров я объясню только что означают общие из них:

ISL – отвечает за то, какая библиотека (либо библиотеки) анимации отвечают за отображения объекта на каждом типе местности в игре.

FxFileName – отвечает за файл спецэффектов для неразрушенной и неопустошенной постройки.

Connect to road – показывает должна ли дорога подходить к данному типу объекта или нет (например для мельницы, данный параметр стоит убрать, поскольку дорога затирает поля зерновых, что уменьшает доход с мельницы).

Rebuild Cost – указывает сколько золота требуется для реставрации разрушенного объекта. Если параметр упущен – используются данные из ехе-шника игры.



Rebuild turns – жестко указывает количество дней необходимых для полной реставрации объекта.

Defenders – указывает списки типичных защитников объекта. При этом, когда Вы в редакторе будете выставять случ. Защитников – они будут подтягиваться именно из этого списка (уровню сложности слабых защитников соотв. защитники под номерами от 1 до 9 списков, для среднего уровня сложности – от 10 до 19, для сильных защитников – от 20 до 30 списка. Пустые списки игрой игнорируются).

Razeable – указывает может ли быть постройка разрушена.

Raze Defenders Strength – указывает силу недовольных защитников в случае разрушения постройки. Для выбора защитников используется тот же список юнитов, что и для генерации защитников.

RazedFX – указывает спецэффект который должен отображаться в момент разрушения постройки.

Description – описание объекта для отображения в игре. Тут будет полезно указать особенности данного строения, например: Эта мельница может принести доход Вашему королевству в 50 золотых ежедневно.

Image – указывает одиночный рисунок из библиотеки анимации, который указывается рядом с описанием объекта.

SFX – указывает звуковые эффекты объекта. (Часто этот параметр подхватывается из FxFileName).

dXflag, dYflag – смещение анимации по осям X, Y. Требуется, когда

оригинальная анимация находится немного смещенной от того места где должна по идее бы быть.

Show Independent Flag – указывает, нужно ли отображать нейтральный серый флаг над незахваченной постройкой. (Например мельницам – нужно, а склепу магии – нет).

Gold income – базовый доход от постройки для игрока владельца.

Примечание: К сожалению, данный параметр, как и многие другие, не учитывает технические особенности построек, так что внимательно смотрите, что Вы берете в качестве исходного материала. Так если Вы хотите создать рынок, который будет Вам приносить стабильных доход в 50 золота в день, то взяв для этих целей в качестве основы – шахту и выставив данный параметр в 50 – Вы действительно станете получать от объекта доход в 50 золота, но взяв в качестве основы мельницу – Вы получите доход 50 золота + 2 золота за каждый гексагон, на котором появятся поля зерновых.

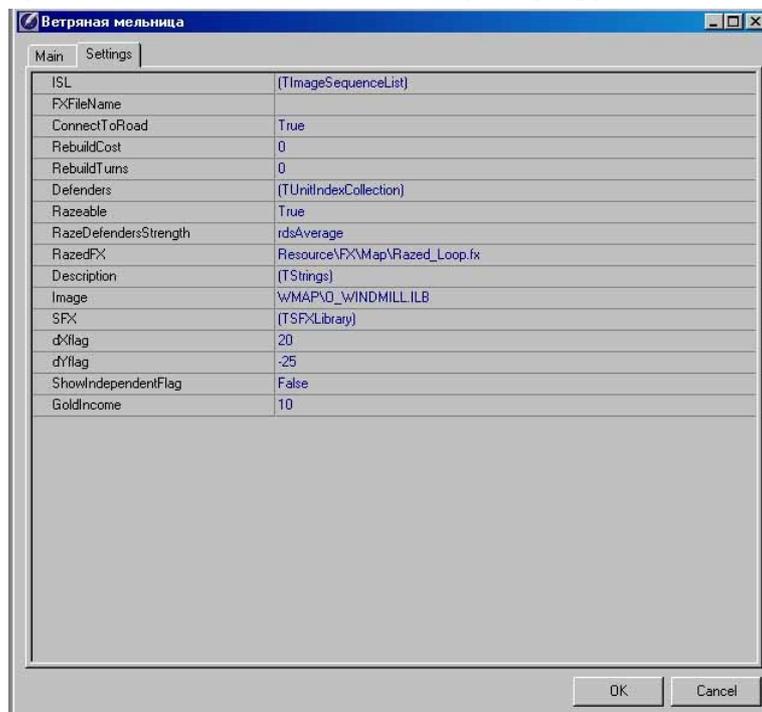
OutpostGold, OutpostProductionPoints и подобные – указывают базовый доход и очки производства города для всех рас. Расовые бонусы и штрафы накладываются сверху на эти параметры.

Sphere – указывает к какой сфере магии относится источник магии. Доход манны от источника не редактируется.

Units, Prisoners – указывает каких юнитов можно нанять в данной постройке (случайным образом выбирается из предложенных списков).

Attack, Damage – соответственно значение атаки и наносимого урона от постройки (для священной растительности, ядовитого тумана и т.п.)

Создавая копии существующих объектов и редактирую их, можно значительно разнообразить игру (если Вы играли в игры из серии Героев, то обратите внимания, что абсолютно все жилища наймов юнитов представляют собой один и тот же тип объектов – но с разными охранниками, типом



нанимаемых юнитов и анимацией. Никто не мешает сделать Вам в своем моде несколько сотень различного рода жилищ, шахт непроходимых чащ и т.п.).

К сожалению, количество тактических карт в игре строго ограничено и закреплено как за определенными типами местности, так и за определенными типами построек. Это в свою очередь скажется и на создаваемых Вами постройках, поэтому Вам следует учесть это при создании модов.

Рассмотри подробнее редактирование тактических карт...



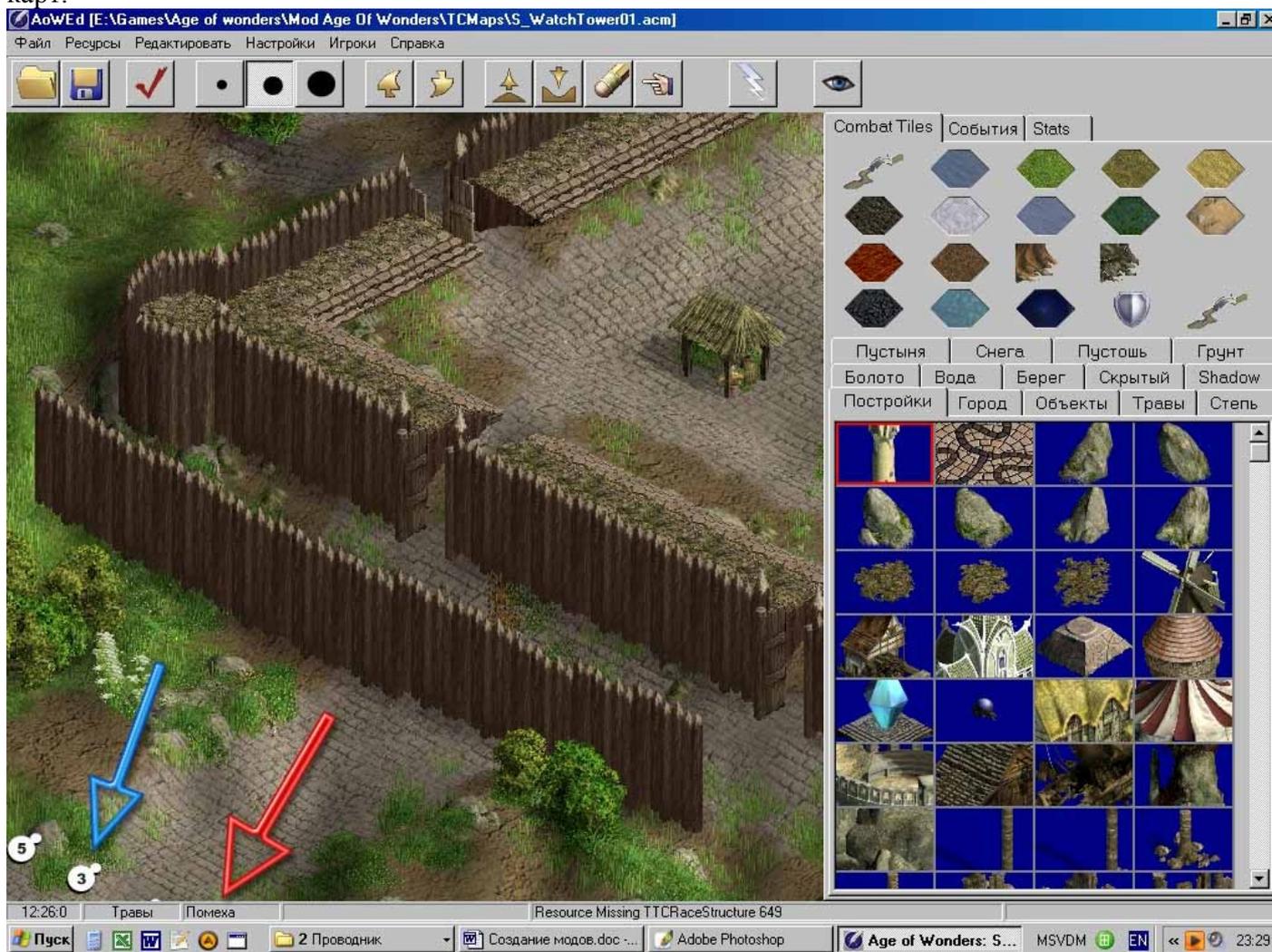
Часть 3. Редактирование тактических карт боя.

Для редактирования тактических карт игры, Вам следует из под редактора карт перейти в следующую папку игры – TCMaps. В этой папке хранятся все файлы отвечающие за проигрыш автобоя и за то, на какой тактической карте Вы будете сражаться. Сразу хочу Вас предупредить, что изменить в тактических картах можно немного. Сам ландшафт, природу, наличие магических стен, наличие обычных стен, расположение атакующих сторон (защитники всегда фиксированы) и зону передвижения защитников для первого хода.

Для редактирования нужной Вам карты, Вам придется проделать следующую манипуляцию с редактором карт:

- Вместо названия открываемого файла вводим *.* и ждем кнопку Открыть. После этого мы должны увидеть список всех файлов в папке TCMaps.
- Выбираем нужный нам файл и открываем его.

По неизвестным мне причинам, разработчики не доработали интерфейс, который отвечает за выбор пригодных для тактической карты объектов. Так что, если мы захотим добавить стены для защиты источника магии, нам придется запустить еще один раз редактор карт (т.е. одновременно у нас редактор карт должен будет быть открыт два раза), и уже из под второго редактора открыть ту тактическую карту, из которой мы собираемся копировать нужные нам элементы карты. Во всем остальном редактирование тактических карт очень похоже на редактирование обычных карт.



При редактировании тактических карт следует очень внимательно следить за подсказками на нижней панели – они покажут, какой действительно объект Вы выделили на карте в данный момент



(некоторые объекты не имеют анимации, например TC DEFENDER HEX, который отвечает за то, сможет ли защитник встать на данную клетку в первом ходу боя без потери очков передвижения.

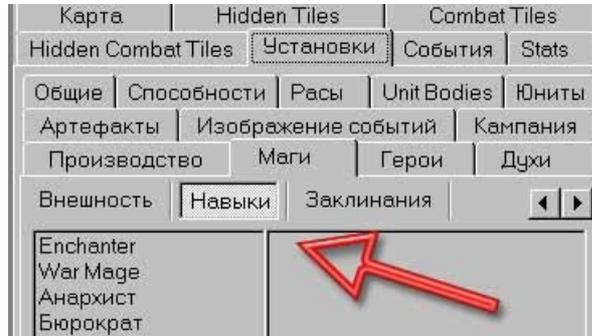
Кроме того, Вы можете изменить стартовое расположение атакующих армий (их позиции отмечены белыми кружочками на карте) или их построение (мне, например, больше нравится когда атакующая армия выстраивается в три ряда, а не в два как в оригинальных правилах).

Важно: Изменения в тактических картах несут изменения для всей игры, независимо от того в какой мод Вы будете играть или без мода вообще, потому прежде чем экспериментировать с изменениями карт – следует предварительно сделать их копию!



Часть 4. Редактирование навыков главного мага.

Для редактирования навыков главного мага – откройте редактором Ваш мод, перейдите на закладку Установки-Маги-Навыки.



Выбрав интересующий Вас навык Вы увидите, что у него есть несколько редактируемых параметров:

Description – описание навыка, отображается в игре.

SkillPoints – указывает сколько очков навыков забирает данный навык при генерации мага (например в патче 1.4 для навыка Путешественник этот параметр равен 2, т.е. Вы сможете выбрать Путешественника только если это будет Ваш единственный позитивный навык и при этом Вы взяли негативный).

ExcludeSkills – указывает какие навыки главного мага станут Вам недоступны при изучении данного навыка.

RequireSkills – указывает какой навык должен быть предварительно изучен Вашим главным магом, чтобы он смог изучить данный навык (в оригинальных правилах не используется).

ISL - указывает картинку из библиотеки анимации, которая будет символизировать данный навык в игре.

ResearchPoints - указывает, сколько очков изучения должен потратить маг, чтобы изучить данный навык.

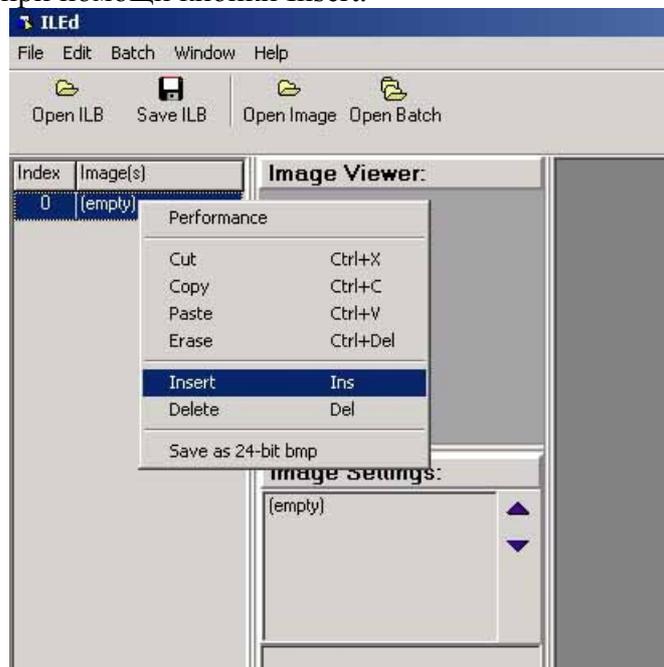


Часть 5. Подготовка библиотек анимации.

Библиотеки анимаций в игре находятся в папке Images и ее подпапках и являются файлами с расширением ilb. В комплекте с игрой поставляется хороший редактор этих библиотек ILEd.exe. Тем ни менее на сайте www.aow2.heavengames.com можно найти ряд альтернативных и весьма нестабильных утилит, основным достоинством которых является возможность не только конвертировать файлы в формат ilb, но и выполнять обратную операцию – конвертация файлов ilb в обыкновенные точечные рисунки (bmp). Тем ни менее я сейчас вкратце опишу работу именно как работать с утилитой ILEd.exe, поскольку собственной справкой эта утилита не обзавелась.

Для начала нам нужно иметь заготовки той анимации, которую мы хотим вставить в игру (желательно в формате bmp). Эти заготовки могут быть как нарисованные Вами (желательно), так и при помощи каких-либо программ взятые из других игр.

Для того чтобы вставить новый рисунок в ленту анимации, следует предварительно добавить необходимое кол-во позиций при помощи кнопки Insert.



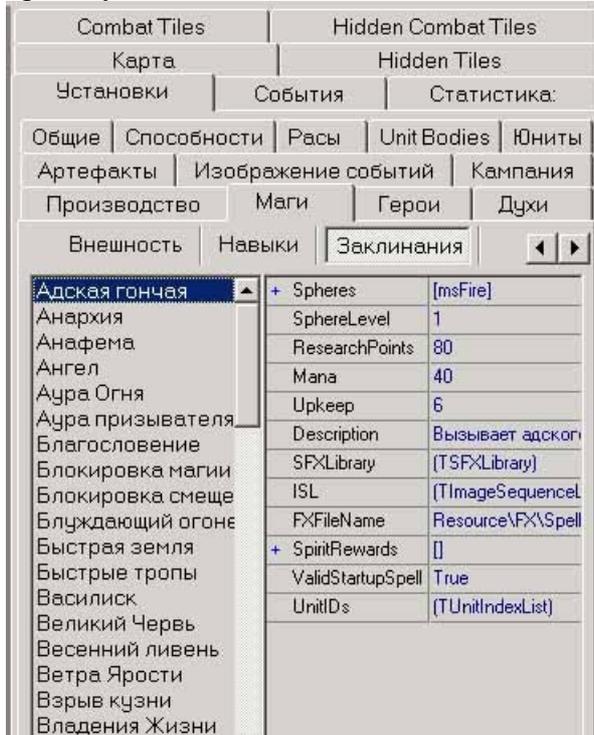
Далее следует воспользоваться кнопкой Open Image для одиночной вставки рисунков, либо воспользуйтесь меню Batch - New Batch, для конвертации всех рисунков из выбранной папки.

Сохранив полученную библиотеку в одной из подпапок папки Images, мы в дальнейшем сможем использовать ее в игре.



Часть 6. Редактирование заклинаний и умений.

При редактировании мода в меню Установки – Маги – Заклинания Вы можете отредактировать все доступные в игре заклинания. И хотя сложного в этом ничего нет, я все таки приведу небольшое описание типичных параметров, которые Вы сможете редактировать.



Параметры:

Spheres – выпадающий список, указывает маги какой сферы смогут выучить это заклинание. При этом, заклинание сферы магии Космос будет доступно для изучения магам ЛЮБОЙ сферы, заклинание сферы магии Секрет – только как вознаграждение за выполненное поручение какого-либо духа или при захвате склепа магии. Если этот параметр пустой – заклинание отключено в игре.

Sphere Level – указывает, какого уровня заклинание. При этом следует учесть, что со старта как герои, так и главные маги могут иметь только заклинания первого уровня. В игре существуют заклинания пятого уровня (Повелитель Огня, Космоса, Воды и т.п. – и они доступны ТОЛЬКО магам чистых сфер).

ResearchPoints – указывает сколько очков изучения необходимо потратить на то, чтобы изучить данное заклинание. Этот же параметр отвечает и за то, на что согласится ИИ поменять данный закл. в окне дипломатии.

Mana – указывает, сколько баллов магии необходимо потратить для сотворения данного заклинания.

Upkeep – указывает сколько единиц манны будет тратиться на поддержку данного заклинания. Данный параметр может быть отрицательным – тогда мга будет получать доход в виде маны каждый ход от сотворенного заклинания (очень полезно при редактировании некоторых благословлений или заклинания Щит Антимгии, которое не выполняет тех функций, которые в него вложены). Кроме того, данный параметр рассчитывается автоматически для призванных существ.

Description – описание, которое отображается в игре.

SFX library, FX FILE NAME – указывает какой файл спецэффектов или звуковой файл следует использовать при сотворении заклинания.

ISL – картинка – символизирующая заклинание в книге магии.

Spirit Rewards - указывает, какой из духов может вознаградить данным заклинанием за успешное выполнение квеста.

ValidStartupSpell – указывает на то, может ли данное заклинание быть доступно со старта игры

UnitIDs – список призываемых данным заклинанием юнитов. Если, к примеру, в списке поставить несколько разных юнитов, то игра все равно будет призывать за один раз лишь одного юнита, но выбранного случайно из данного списка (например, так можно сделать заклинание, призывающего случайного юнита нежити, либо заклинание – создающее корабль, либо – создающее случайного поселенца) ☺.

Attack – уровень атаки заклинания.

Damage – урон от заклинания.

Damage types – тип урона от заклинания (может быть комбинированным).

Shots – кол-во атак за одно применение.



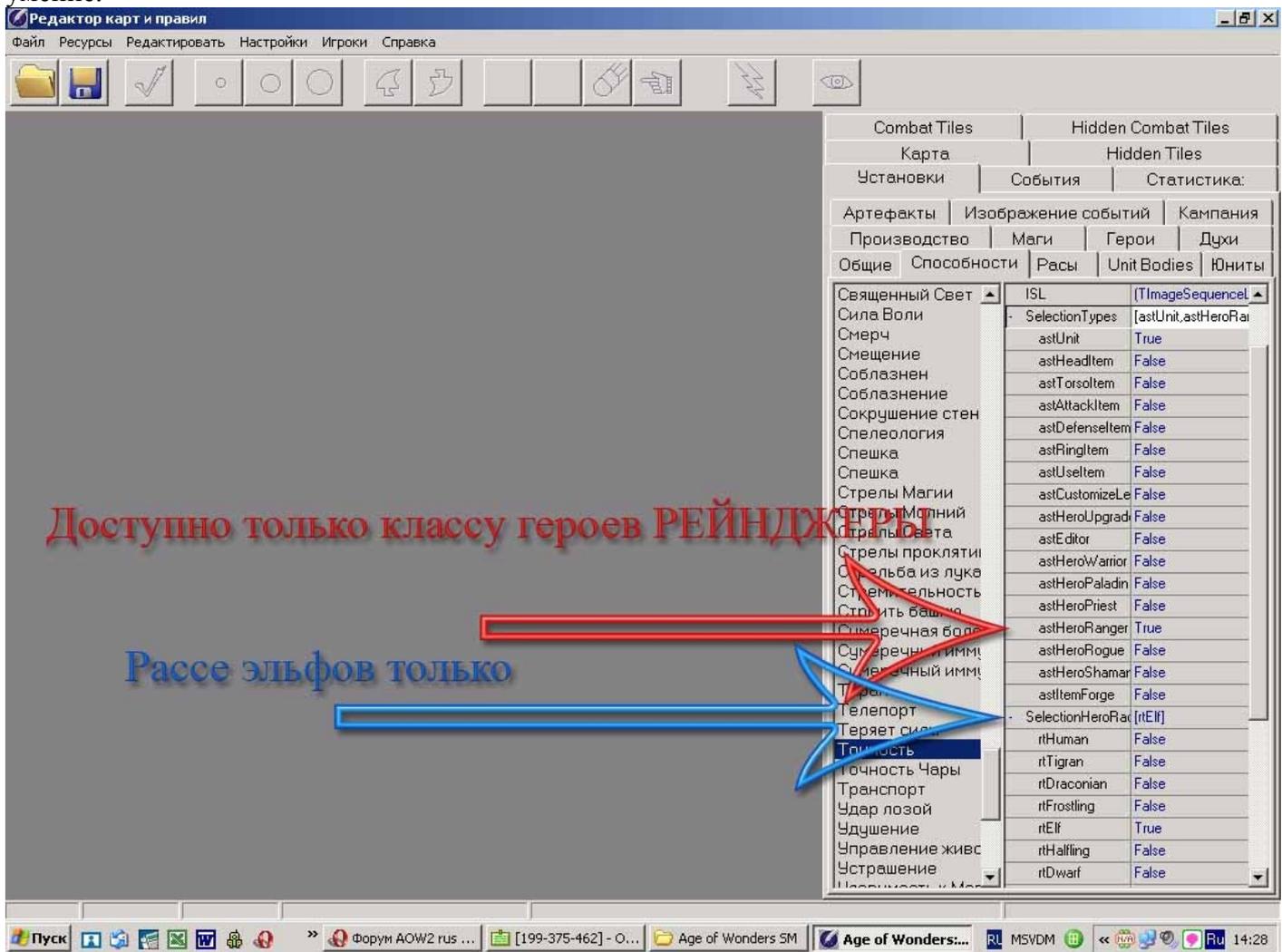
Radius – радиус действия заклинания (например можно сделать так, что туман, либо целебный дождь будет действовать на более большой, или более маленькой площади...)

Редактирование учений происходит схожим образом, для чего лишь следует перейти в закладку способности. Но в отличии от заклинаний, навыки имеют несколько дополнительных параметров для редактирования:

MaskAbilities – указывает на то, при наличии какого умения (эффекта), данное умение теряет силу (это означает, что если для умения «В паутине» маскирующим будет умение «горит» - то Вы не сможете наложить паутину на горящего юнита).

SelectionTypes – указывает какому классу героев, либо юнитам, либо какому типу артефактов можно будет присвоить данный навык. Кроме того, тут редактируется может ли данное умение быть использованным при создании артефактов в кузнице артефактов.

SelectionHeroRaces – указывает на то, героям каких рас будет доступен данный навык при апгрейдах. Этот же параметр отвечает и за то, в кузницах каких рас можно использовать данное умение.



Scill points – указывает сколько очков умений тратит герой на апгрейд при выборе данного навыка (для апгрейда за уровень герой получает 10 очков, не растроченные очки суммируются). Этот же параметр отвечает и за то, насколько ИИ будет считать данный навык важным.

Forge Cost – указывает на то, насколько увеличивается стоимостьковки артефакта, при использовании данного навыка.

Range – указывает на то, как далеко данной дистанционной атакой юнит сможет атаковать (параметр неограниченно следует использовать осторожно – он действительно означает, что атаковать можно будет любую клетку поля боя).



AttackModifer и прочие параметры Modifer – указывает на то, какой именно бонус получает к своим первичным навыкам юнит.

Duration – Указывает сколько дней будет длиться эффект

Для изменения названия заклинаний или умений Вам необходимо скачать утилиту MLDeditor (редактор переводов) с сайта www.aow2.clan.su.



