

Как добавить свои объекты и тайлы в редактор

Автор: Esto100nec и {}0TT@6bI4.

Вступление

Данное руководство объясняет не как создать новые объекты (точнее, Shared'ы), а именно как добавлять новые объекты в панель инструментов редактора. Например, в список двеллингов добавить новые, или же парочку героев к сценарийным. И даже понравившийся тайл.

Добавляем объекты в списки

Подготовка

Если вы создали новые Shared'ы или тайлы, то для начала откройте карту/мод, в которых они есть, скопируйте в пустую zip-папку (желательно с сохранением структуры папок). Затем переименуйте/сконвертируйте эту папку в .pak и положите в папку data вашей игры, рядом с главными архивами игры. Важно: желательно хранить мод с новыми объектами не в картах, т.к. последние могут стереть их.

Добавление объекта

Для добавления понадобится расширенный редактор. Откройте его, Resource => Close MOD => Убедитесь, что горит серым; в противном случае, нажмите CloseMOD. Далее Resource => Select Tables => AdvMapObjectLink.

Откройте систему папок до MapObjects/_ (AdvMapObjectLink)/. Теперь определимся, куда будем добавлять новые объекты. Если собираемся добавлять в текущие *каталоги*, например Heroes Generic или Grass Objects, то открываем в дереве в окне слева (между делом, если окна нет, то View => GameDatabase => New Window) соответствующую папку. Если захотите добавить новый раздел в каталоге объектов, то создавайте нужную систему папок и продолжайте работать по пунктам ниже. Как «показать» редактору вашу папку в каталоге, будет рассказано позже.

Теперь щёлкните ПКМ по папке, в которой хотите создать объект => New Object => Введите имя будущего объекта (на английском!) => ОК. Теперь щёлкните по созданному элементу в списке двойным щелчком. Откроется окно со свойствами. По пустому месту в этом окне щёлкните ПКМ => Show Hidden. В свойствах будет 4 строчки, в первой — Link — выбираете из существующих/прописываете путь к созданным Shared'ам. Важно: если при прописывании пути к Shared редактор сбрасывает, проверьте, что в data лежит пак с шэйрдами + путь прописан верно.

Теперь объект успешно создан! Но не спешите открывать карту и тестировать. Для начала закройте редактор и перейдите в Папку игры/data/. Там помимо нескольких папок игры будут лежать а)index.bin б)система папок. Создаёте пустую zip-папку, переименуйте, скопируйте туда вышеперечисленные файлы, переименуйте в .pak. Теперь можете открыть редактор и увидеть в нужной категории свой объект! Важно: если вы создавали свои папки, то прежде придётся настроить каталог.

Делаем иконку для созданного объекта

По условию, все объекты, созданные нами, не имеют иконок. И в редакторе они будут отображаться с иконкой Nolcon. Чтобы её создать, достаточно найти в списке AdvMapObjectLink свой объект и открыть двойным щелчком. При этом в основной части редактора откроется ваш объект! Справа также появится панель настроек. В ней найдите и выставьте в SetBackgroundColor цвет фона, на

котром будет сгенерирована иконка (лучше всего *белый*). Наведитесь камерой на объект так, как хотите чтобы он отображался в редакторе. Затем нажмите Generate Icon. Важно! Посмотреть путь иконке можно будет в свойствах файла AdvMapObjectLink. Файл сгенерится в папке Complete (если нет, создайте её), по адресу из свойств. Для работы иконок он обязательно должен там быть!

Теперь снова закрываем редактор и все лежащие файл (включая index.bin) копируем в созданный ранее архив.

Настраиваем категории в каталогах

Если вы ещё не догадались :-), каталог — это список групп объектов, который всплывает при работе с панелью инструментов. В нём перечислены блоки групп. Чтобы редактор мог видеть созданную вами папку с файлом (то, о чём писалось выше), надо изменить каталог. Для этого заходим в Папку игры/Editor/ => MapFilters.xml. Открываем любым текстовым редактором и видим любимую нами систему тегов. Ищем строчку `<Key>MAPOBJECT</Key><Data>`. После `<Data>` идёт список Item'ов, каждый из них — одна категория.

Чтобы добавить «заголовок» групп (например, =====Fan Objects=====) следует между блоками `<Item></Item>` вставить блок

```
<Item>
  <Name>==== Environment ====</Name>
  <Parts>
    <Item>
      <Operation/>
      <ObjectType>AdvMapObjectLink</ObjectType>
      <Folders/>
      <Objects/>
    </Item>
  </Parts>
  <Separator>1</Separator>
</Item>
```

В Name вписываем будущее имя заголовка категорий.

Чтобы добавить категорию и привязать к ней папку, из которой игра будет брать AdvMapObjectLink'и, нужно в любом месте между блоками `<Item></Item>` вставить блок

```
<Item>
  <Name>. Dirt  objects</Name>
  <Parts>
    <Item>
      <Operation>UNION</Operation>
      <ObjectType>AdvMapObjectLink</ObjectType>
      <Names>
        <Item>Path</Item>
      </Names>
    </Item>
  </Parts>
</Item>
```

В Name вписываете название категории, в Names добавляете блоки Item с прописанным внутри путём к папке игры, из которой брать объекты. Готово, сохраняем, открываем редактор. Если вы

правильно прописали путь к папке с созданным AdvMapObjectLink, то увидите в категории свой объект. Важно! Ещё раз напоминаю, что упомянутые действия не нужно выполнять, если вы добавляете объект к уже существующей категории.

Зачем каждый раз копировать в пак все файлы?

Это необязательная процедура. Даже если все файлы будут лежать просто в папке data, редактор их будет видеть. Однако при большом количестве добавленных файлов будет труднее ориентироваться в папке data, также, проще делиться одним паком с файлами.

Как добавить ещё объекты к созданным ранее?

Распакуйте ваш пак в папку data и проделайте операции, описанные выше. Снова закиньте в пак.

Добавляем тайлы в редактор

Новые тайлы добавляются несколько иначе. Перейдём в расширенном редакторе в ресурс AdvMapTile, в нужных папках /новых папках (по аналогии с объектами) создаём новый элемент. Заходим в свойства. Первым делом идём в Texture => Создаём новую текстуру с такими настройками: REGULAR, CONVERT_ORDINARY, TF_DXT1, WRAP. Подготовьте tga файл тайла размером 1024x1024. В текстуре выберите из папки Complete файл tga и экспортируйте (ПКМ по элементу в списке => Export).

В Priority выставьте значение >0, от него будет зависеть, какая текстура тайла будет накладывать сверху при рисовании поверх тайла. Например, Priority=1000 означает, что никаким текущим тайлом поверх нашего нарисовать будет нельзя.

В Type выберите из предложенного списка тип тайла, от него будет зависеть наличие бонусов/штрафов к передвижению героя. В IconFile напишите путь к файлу .tga иконки, который будет использоваться в редакторе (128x128). Важно! Этот файл нужно будет хранить в неизменной структуре папок в папке Complete, как и с иконками для объектов: только без удобного генератора.

В AmbientSoundSet выбираете/создаёте набор звуков, которые в соответствии с настройками саунд-сета будут проигрываться на карте приключений, когда герой завершил ход на клетке с таким тайлом.

В AdventureMusic выбирается музыка, которая будет проигрываться на карте приключений, когда герой завершил ход на клетке с таким тайлом.

В HideInEditor проверьте наличие false.

Теперь, когда мы создали сам тайл, добавим его в каталог. Важно! Если вы создавали его в «дефолтных» папках, то категории настраивать не надо.

В каталоги добавляем по аналогии с объектами; открываем /Editor/MapFilters.xml, ищем строку `<Key>TILE_SET</Key><Data>` и добавляем блок

```
<Item>
  <Name>. Conquest</Name>
  <Parts>
    <Item>
      <Operation>UNION</Operation>
      <ObjectType>AdvMapTile</ObjectType>
      <Names>
        <Item>MapObjects\_ (AdvMapTile)\Conquest\</Item>
      </Names>
    </Item>
  </Parts>
</Item>
```

```
</Parts>  
</Item>
```

В Name вписываем имя категории, в Names — путь к папке с тайлами, откуда редактор их будет читать. Важно! Можно также добавить заголовки категорий, по принципу, описанному для объектов.

Теперь сохраняем, закрываем редактор и снова копируем все файлы, включая index.bin в наш пак. Важно! Чтобы добавить к «старому» index.bin новые элементы, используйте указанный для объектов метод редактирования.

Использование и «прикрепление» к карте/моду

Если вы настраивали редактор под себя, например, часто пользуетесь каким-то объектом, которого нет в редакторе, то можете не трогать более созданные в процессе моддинга папки, файлы, а просто пользоваться. Если захотите что-то добавить, пользуйтесь методом выше. Важно! Удалить добавленные объекты будет проблематично (не категории), поэтому лучше для «лишних» объектов ставить в свойствах HideInEditor = true.

Однако, если вы захотите поставлять данные объекты с модом/картой, то содержимое пак'а вшейте в архив карты/мода, а всё остальное — в отдельную zip-папку с указаниями, куда-что класть.

Важно! Если обнаружатся какие-то баги, напишите автору: руководство может быть «сыровато» и содержать ошибки, несмотря на создание «пошагово вместе с редактором». Желаем удачи в картостроительстве, тем более теперь это дело стало чуточку проще!