

# **Как создать своего героя?**

## **Версия 1.0. Автор: }{0TTa6b)4.**

**Руководство, описывающее детальный процесс создания  
своего уникального героя.**

## Запускаем и настраиваем расширенный редактор карт

---

Для успешной работы с героем нам потребуется установить расширенный редактор карт. Делается это буквально в 2 шага: открываем папку с игрой и ищем там папку *profiles*. Открываем её и ищем файл *editor\_a2.cfg* для Повелителей Орды, *editor\_a1.cfg* для Владык Севера и *editor.cfg* для простых Героев V. Открываем файл блокнотом и ищем строку *setvar\_map\_editor\_mode*. По умолчанию в этой строке после знака равенства стоит 1, меняем на 0, сохраняем, готово. Теперь откроем редактор карт. На верхней панели выбираем View => Game Database => New Window. Затем Resource => Select Tables => Ставим галочки везде. В окне слева появятся таблицы. Теперь создадим мод на нового героя. Выбираем Resource => New MOD => Вводим название мода и описание. Теперь все изменения будут сохраняться в этот мод. Если нужно прекратить временно работу, выбираете Resource => Pack MOD. По возвращении открываете мод обратно, и возобновляете работу.

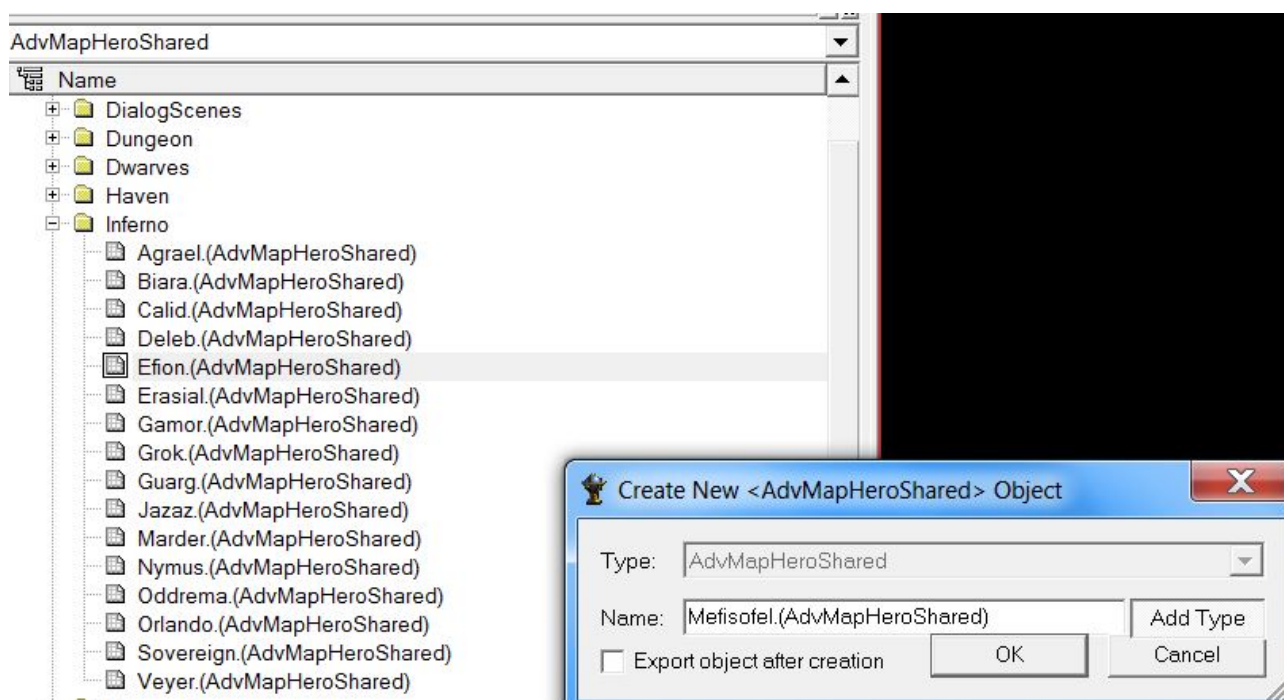
## Создаём героя: файл героя

---

Для начала отправимся в верхнюю строку ново созданного окна и в списке выберем AdvMapHeroShared. Щёлкаем + по папке Map Objects, перед нами возникает система папок, распределённых по расам и типам. Выбираем расу, для которой хотим создать нового героя. Заранее перевожу названия папок:

Academy => Академия Волшебства (Маги)  
DialogScenes => Персонажи мультиков  
Dungeon => Чернокнижники (Тёмные эльфы)  
Dwarves => Северные Клань (Подгорный Народ)  
Haven => Орден Порядка (Люди)  
Inferno => Инферно (Демоны)  
Necropolis => Некрополис (Некроманты)  
Preserve => Лесной Союз (Лесные эльфы)  
Stronghold => Великая Орда (Орки)

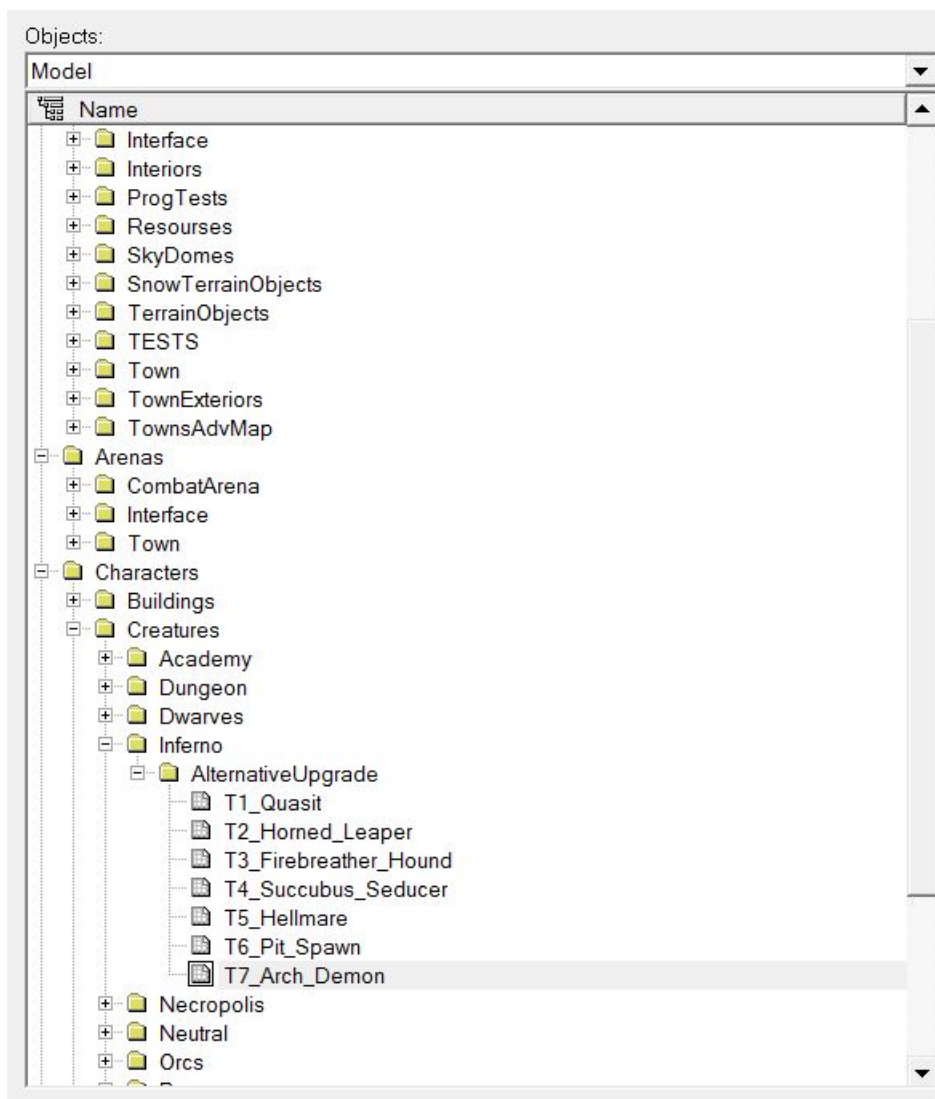
Итак, открыв нужную папку, щёлкаем внутри папки ПКМ и нажимаем New. Вводим английское название героя, добавляем Add Type (т.е. *.(AdvMapHeroShared)*). Нажимаем ОК.



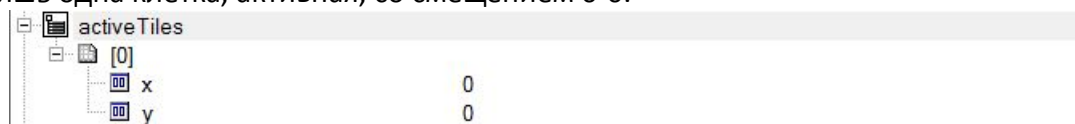
В списке среди уже имеющихся героев появится наш новый персонаж. Двойной щелчок по нему, и снизу, в ещё одном появившемся окне, высветятся параметры героя.

## Создаём героя: настраиваем параметры

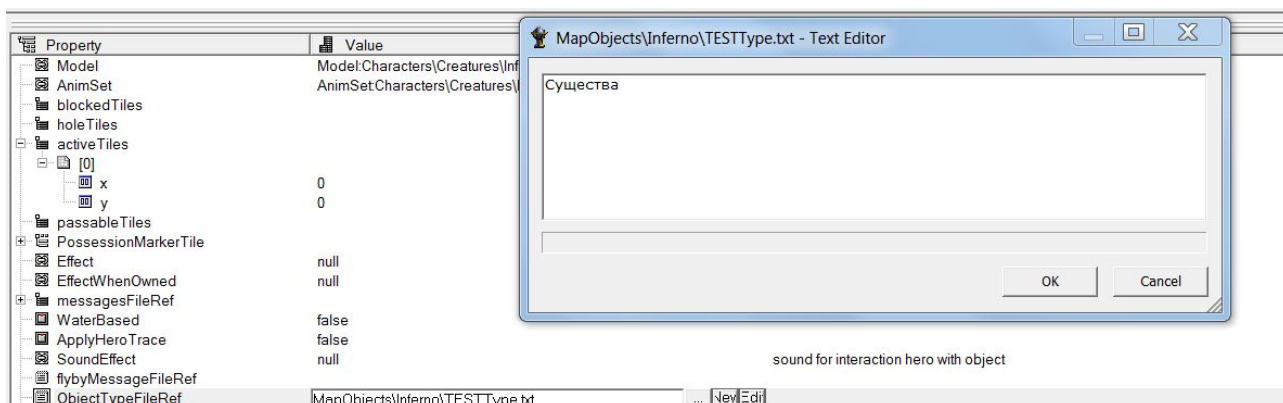
Теперь настроим нашего героя. Параметры обсуждать будем сверху вниз с начала, но некоторые я буду пропускать по не объяснённым здесь причинам. Первый параметр – **Model**, модель героя. На самом деле визуально ничего не меняет, но мы выставляем. **Важно!** Сразу обговорим, что модели и комплексы анимаций мы будем выбирать из существующих. Если у вас есть готовые модели и комплексы анимаций, то просто там, где мы нажмём в скором времени 3 точки, вы нажимаете New, вводите название и настраиваете модельку/комплекс анимаций. Создать свои модели и комплексы анимаций очень сложно, здесь мы это не рассмотрим. Итак, в **Model** нажимаем 3 точки и выбираем в дереве файловой системы ново появившегося окна нужную модель. Модели существ лежат по адресам /\_(Model)/Creatures/Название расы/ и /Characters/Creatures/Название расы/. Модели героев лежат по адресам /\_(Model)/Heroes/Название расы/ и /Characters/Heroes/Название расы/.



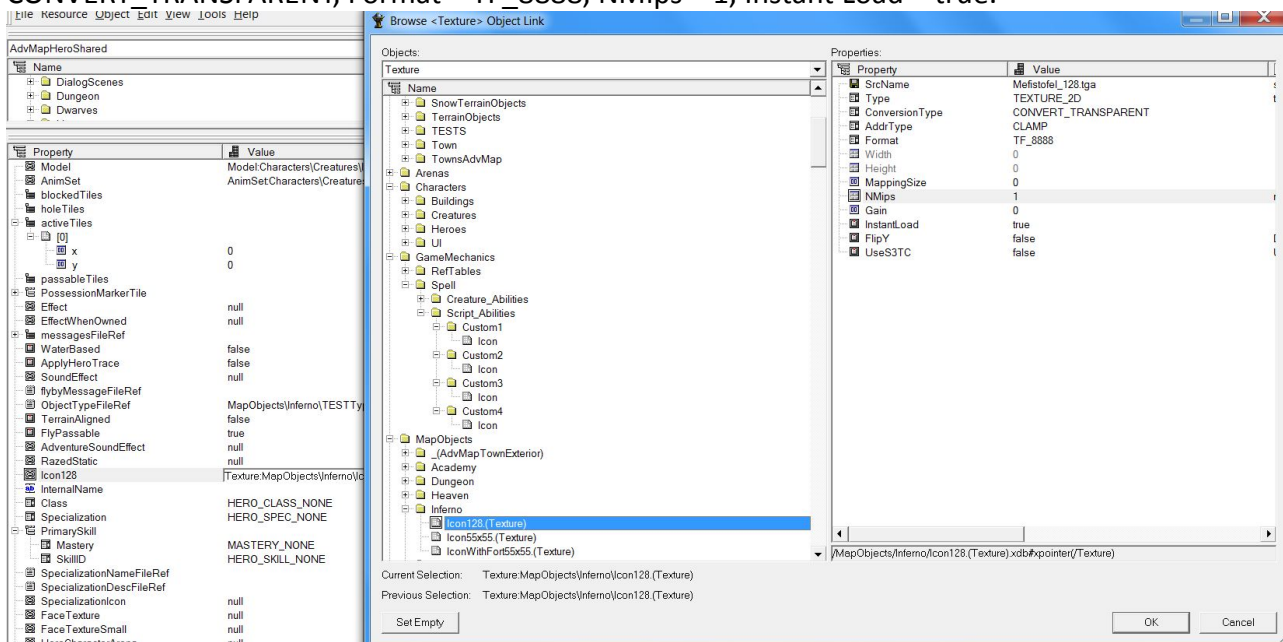
Модели зданий, двеллингов или статики вряд ли кому понадобятся, а потому адреса к ним мы не рассмотрим. Выбрав нужную модель, нажимаем ОК. С **AnimSet** действуем аналогично, адрес почти такие же: просто вместо папок /\_(Model)/... будут папки /\_(AnimSet)/... . Далее идут настройки клеток героя. **Blocked tiles** – непроходимые клетки, **hole tiles** – клетки-дырки, **passable tiles** – проходимые клетки, **active tiles** – активные клетки. **Важно!** У героев должна быть лишь одна клетка, активная, со смещением 0-0.



Смещение настраивается относительно центра объекта, причём так: создав какую-либо клетку и нажав + на элементе мы увидим параметры x-y, их значения и есть смещения по осям x-y относительно центра. Создадим 1 активную клетку герою, для этого щёлкнем ПКМ по параметру active tiles и выберем Add. **Effect** – эффект, который будет висеть на герое. Имеется в виду визуальный эффект, его у нашего героя не будет, но при желании нажимаете 3 точки и выбираете в новом окне нужный эффект. **MessageFileRef** – текстовые составляющие героя, их вешать герою не надо. **WaterBased** – будет ли объект только на воде, **SoundEffect** – звуковое сопровождение героя для интерактива. **ObjectTypeFileRef** – тип объекта, он нужен для фильтров в редакторе и иногда в игре.



Создаём новый текстовый файл и вписываем как у всех героев: **Существа**. **TerrainAligned** – будет ли объект на карте выравниваться соответственно рельефу, или нет. Если true, то его будет размазывать на холмиках, как, например, горы. Оставляем false. **FlyPassable** – можно ли будет объект перелететь. **AdventureSoundEffect**, звуковое сопровождение на стратегической карте. Примечание: если имеется комплекс анимаций (AnimSet), то звуковое сопровождение будет взято из него. **Icon128** – иконка 128x128 героя, создаём новую. Для этого выбираем New => Вводим название => Add Type => OK. Появится окно, в Srcfile выбираем из папки Complete вашей игры (если нет, создайте) нужную картинку размера 128x128 и формата .tga. Выберите Type – TEXTURE\_2D, Conversion Type – CONVERT\_TRANSPARENT, Format – TF\_8888, NMips – 1, Instant Load – true.



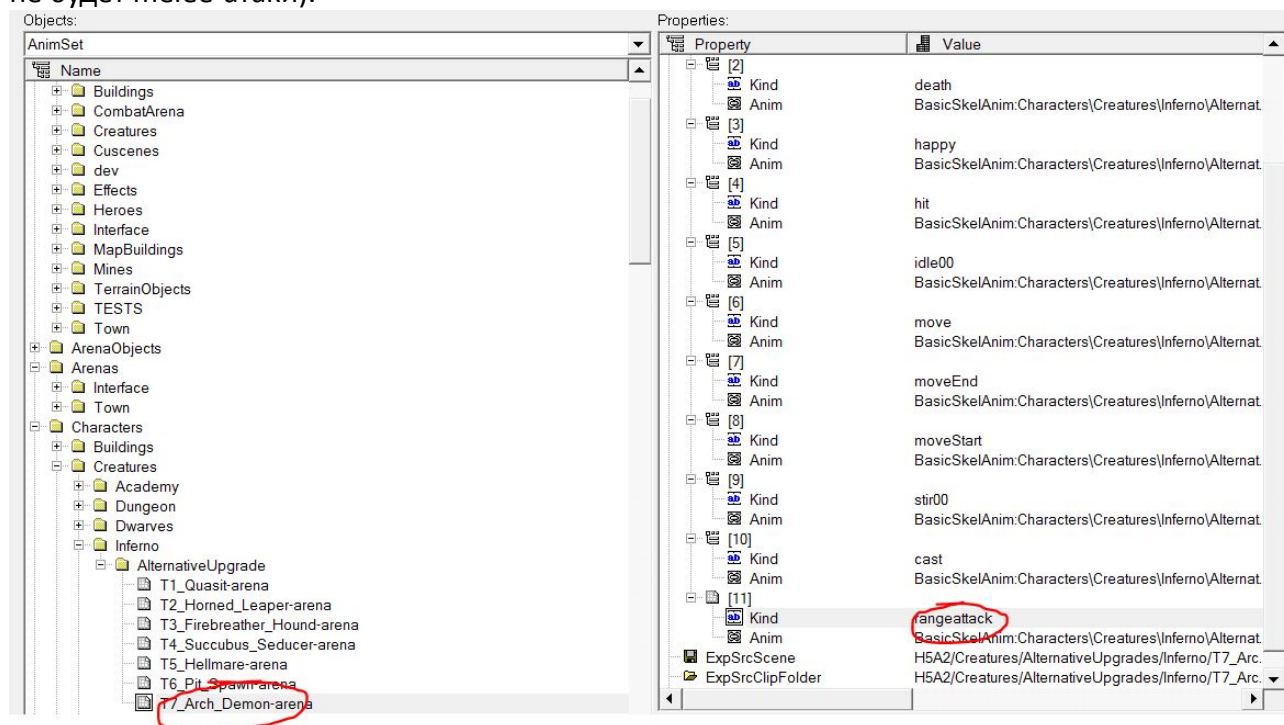
Далее наведитесь на файл текстурки в дереве файловой системы слева, нажмите ПКМ => Export. Готово, если всё правильно, то в параметрах Width и Height отобразится 128x128.

**RazedStatic** вообще не имеет отношения к герою, так как последние не сгорают.

**InternalName** – скриптовое имя героя, можете ввести любое на английском. **Class** – принадлежность к классу героя. Для пример выберем HEAVEN: Орден Порядка (Люди).

**Specialization** – специализация героя. Можно выбрать из существующих, пролистывая список. В таком случае, чтобы узнать название нужной специализации, выберите героя, у которого эта специализация точно есть. Например, выставьте на карту героя «Дэлеб» и в её AdvMapHeroShared посмотрите название специализации. **Важно!** Если вы задёте специализацию скриптом, рекомендуется выбрать HERO\_SPEC\_NONE. **Primary Skill** – изначальный навык. Вы можете задать абсолютно любой, выбрать поможет знание английского языка. Например, выбираем Gating (Открытие врат) и ставим мастерство Extra Expert, т.е. Абсолютное Открытие врат. **SpecializationNameFileRef** и **SpecializationDescFileRef** –

название и описание специализации, соответственно. Создав новые текстовые файлы, можете ввести любое описание и название. **SpecializationIcon** – иконка спецы, можно выбрать из созданных, а можно создать самому по аналогии с **Icon128**; размер тот же, настройки такие же. И аналогично поступаем с **FaceTexture** и **FaceTextureSmall**, только для **FaceTextureSmall** нужна картинка 64x64. Настройки те же. **HeroCharacterArena** – боевой персонаж героя, выбираем какой хотим (или создаём новый). **Важно!** После выбора персонажа боевого, нажмите на **HeroCharacterArena** 3 точки, в окне найдите **ArenaAnimSet**, снова 3 точки, в Animations => + => Смотрим, есть ли анимации *cast*, *defeat*, *rangeattack* (если не будет melee-атаки).



Если нет, то создаём их (Add по списку Animations), вписав в Kind *cast/defeat/rangeattack*, соответственно, а в Anim выбрав уже имеющуюся у этого комплекса анимаций анимацию. **HeroMeleeArena** – персонаж героя в бою при ударе «с руки», как у людей, ороков, гномов и т.д. . Если для нашего персонажа из **HeroCharacterArena** нет melee-атаки, то оставляем пустой, а если есть (или вы сами сделали), то выбираем её. Примечание: если у вас есть melee-атака, то *rangeattack* из списка анимаций следует убрать. **HeroCharacterAdventure** – стратегический персонаж героя, тот, что бежит по карте. Выбираем (желательно) такой же, что и для **HeroCharacterArena**. **HeroIndividualCamera** – настройки камеры, когда мы заходим в игру в свойства героя. Умеете настраивать якоря, привязки и шифты вручную через цифры? Дерзайте; а я не умею, потому здесь не опишу. **CombatVisual** – визуал атаки в бою. **Важно!** Если вы давали melee-атаку, то выбирайте соответствующий визуал комбата, если нет, то выбирайте **CombatVisual** от эльфов (стрела), магов (красивая синяя линия), некромантов (зелёный шар) или тёмных эльфов (синий шар). **TownType** – раса, выбираем из списка **TOWN\_TYPE\_INFERNO**, например. **Editable** – изменяемые параметры героя, биографии, имя, статки, базовые перки, наличие машин и т.п. .

|                         |                                                                     |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| SpecializationIcon      | Texture:MapObjects\Inferno\Icon128.(Texture)                        |
| FaceTexture             | Texture:MapObjects\Inferno\Icon128.(Texture)                        |
| FaceTextureSmall        | Texture:MapObjects\Inferno\Icon_64.(Texture)                        |
| HeroCharacterArena      | Character:Characters\Creatures\Inferno\AlternativeUpgrade\T7_Arc... |
| HeroCharacterArenaMelee | null                                                                |
| HeroCharacterAdventure  | Character:Characters\Creatures\Inferno\AlternativeUpgrade\T7_Arc... |
| HeroIndividualCamera    | null                                                                |
| CombatVisual            | CreatureVisual:GameMechanics\CreatureVisual\Heroes\Tank_hero        |
| TownType                | TOWN_INFERNO                                                        |
| Editable                |                                                                     |
| NameFileRef             | MapObjects\Inferno\Name.bt                                          |
| BiographyFileRef        | MapObjects\Inferno\Bio.bt                                           |
| Offence                 | 6                                                                   |
| Defence                 | 6                                                                   |
| Spellpower              | 6                                                                   |
| Knowledge               | 6                                                                   |
| skills                  |                                                                     |
| perkIDs                 |                                                                     |
| [0]                     | HERO_SKILL_ABSOLUTE_GATING                                          |
| spellIDs                |                                                                     |
| [0]                     | SPELL_NONE                                                          |
| Ballista                | false                                                               |
| FirstAidTent            | false                                                               |
| AmmoCart                | false                                                               |
| FavoriteEnemies         |                                                                     |

В **NameFileRef** создаём имя героя, например, *Мефистофель*, в **BiographyFileRef** создадим биографию, например, *Повелитель вовелителей демонов и Князь Тьмы*. **Offence, Defence, Spellpower, Knowledge** – атака, защита, колдовство и знание героя (базовые), выставаем, к примеру, 6-6-6-6. **SkillsID** и **perksID** – базовые навыки и умения, которые будут дополнительно у героя (как логика у Рутгера). Выставлять можем любые, добавляются ПКМ => Add, убираются ПКМ по ненужному элементу => Delete; в **skillsID** выбираем умения и их мастерство, в **perksID** – навыки. Нашему тестовому герою выберем сразу навык Зов Ургаша. **SpellsID** – заклинания, которые сразу будут у героя. **Ballista, AmmoCart, FirstAidTent** – баллиста, тележка и палатка, true их добавляет. **FavouriteEnemies** – заклятые враги, можем добавить.

|                         |                                                            |
|-------------------------|------------------------------------------------------------|
| ArrowButtonState        | 0                                                          |
| Decal                   | null                                                       |
| Selection               | Model:_(Model)\Heroes\Ghost_Path\Symbol01                  |
| Trace                   | AdvMapHeroTraceSet:MapObjects\_AdvMapHeroTraceSet\Infer... |
| RaceTrailIcon           | null                                                       |
| RaceTrailDescFileRef    |                                                            |
| ScenarioHero            | false                                                      |
| AdventureMusic          | null                                                       |
| HideInEditor            | false                                                      |
| PresetMinimalAttributes |                                                            |
| Offence                 | 6                                                          |
| Defence                 | 6                                                          |
| Spellpower              | 6                                                          |
| Knowledge               | 6                                                          |

**Talisman Level** – уровень орочьего талисмана с походными заклинаниями. Может быть от 1 до 4, иначе – ошибка в игре. **ArrowButtonState** – состояние курсора «стрелять», 0 – будет курсор «бить с руки», 1 – «стрелять». **Selection** – юбка, лежат они по адресам /\_(Model)/Heroes/Название расы/ и обязательно имеют в названии слово *Symbol*. **Trace** – пердё... след за героем при большой армии, выбираем любой, например MapObjects/AdvMapHeroTraceSet/Inferno. **ScenarioHero** – true, чтобы сделать героя сценарийным. **AdventureMusic** – музыка, которая будет играть в игре на фоне, когда герой выбран. **HideInEditor** – будет ли герой скрыт при работе в редакторе карт, ставим false. **PresetMinimalAttributes** – минимальные характеристики героев для дуэльных презетов.

Вот и всё, герой готов. Выбираем Resource => Pack MOD. Откройте любым архиватором Папка с игрой/Maps/Название мода. Откройте любые карты (в любом количестве) архиватором, для которых вы хотите этого героя. Скопируйте всё содержимое (и корневую систему папок) в корень архива карты. Теперь можем выставить на эту карту своего героя! А пока зацените, что я сделал по ходу создания этого мануала. Результат, по-моему, **ПОТРЯСАЮЩИЙ**. Удачи Асхи вам, уважаемые картоделы!

**Скриншоты результата, сделанного за 30 минут по ходу написания руководства:**

### Мепистофель



Повелитель демонов 1  
уровня

Владелец **BigDrazer**

Характеристики

|            |       |
|------------|-------|
| Нападение  | 6     |
| Защита     | 6     |
| Колдовство | 6     |
| Знание     | 6     |
| Воевой дух | 0     |
| Удача      | 0     |
| Мана       | 60/60 |

Армия







