

Добавление переноса артефактов между МИССИЯМИ В кампании

Оглавление

Предисловие.....	3
Кратко о механике.....	3
Часть 1: Нахождение нужного lua-файла	3
Часть 2: Подключение переноса в скриптовый файл карты	4
Заключение.....	6



Предисловие

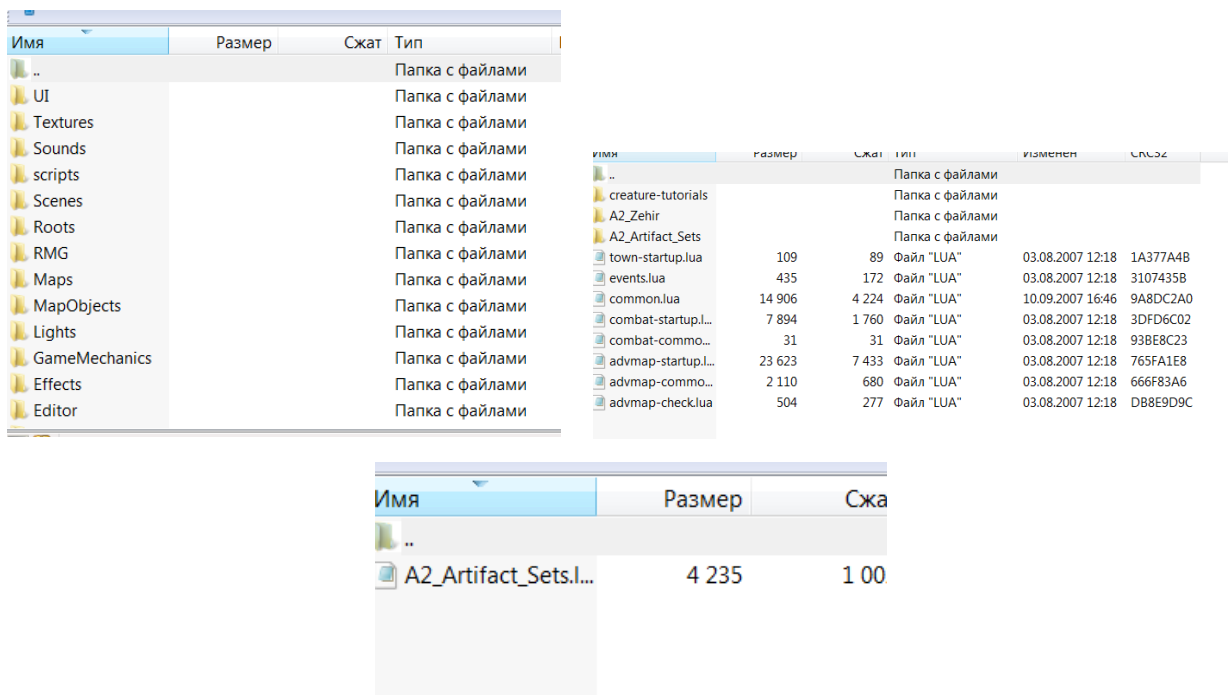
В преддверии новогодних праздников я решил сделать это небольшое руководство. Надеюсь, оно сможет помочь картостроителям, если они захотят внедрить эту механику в своё творение.

Кратко о механике

В версии 3.1 сюжетной кампании «Героев» У главных героев сохранялись артефакты из наборов между миссиями кампании. Эту фишку разработчики сделали при помощи скриптов. Поэтому и в фанатских кампаниях её можно реализовать.

Часть 1: Нахождение нужного lua-файла

Весь перенос артефактов завязан на особом lua-файле. Он находится в файле data.pak (как и большинство других файлов игры). Открываем этот файл любым архиватором и в папке scripts ищем папку A2_Artifact_Sets. Внутри и будет лежать нужный нам lua-файл.



Если открыть этот lua-файл и посмотреть его содержимое, то можно заметить, что принцип переноса основан на массиве артефактов у героя и функциях Set/GetGameVar. Также в этом файле можно настроить нужные артефакты. В этом файле можно просто записать свои артефакты в этом месте:

```

-- Power of Dragons
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_DRAGON_SCALE_ARMOR);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_DRAGON_SCALE_SHIELD);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_DRAGON_BONE_GRAVES);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_DRAGON_WING_MANTLE);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_DRAGON_TEETH_NECKLACE);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_DRAGON_TALON_CROWN);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_DRAGON_EYE_RING);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_DRAGON_FLAME_TONGUE);

-- Armor of Dwarven Kings
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_DWARVEN_MITHRAL_CUIRASS);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_DWARVEN_MITHRAL_GREAVES);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_DWARVEN_MITHRAL_HELMET);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_DWARVEN_MITHRAL_SHIELD);

-- Lion's Spirit
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_CROWN_OF_COURAGE);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_LION_HIDE_CAPE);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_NECKLACE_OF_BRAVERY);

-- Sar-Issus Regalia
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_ROBE_OF_MAGI);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_STAFF_OF_MAGI);
AddArtifactToAllSetArtefacts(ARTIFACT_CROWN_OF_MAGI);

```

Просто надо вписать ID нужных вам артефактов. Но и этого списка вполне хватит для начала. Для работоспособности механики, нужно чтобы во всех основных lua-файлах ваших карт была ссылка на A2_Artifact_Sets.lua. Поэтому этот файл мы достаём из data.pak и добавляем к файлам кампании (желательно в отдельную папку). В моём случае файл лежит в папке scripts моей кампании. Помните, с этим руководством будет распространяться и этот файл.

Имя	Размер	Сжат	Тип
..			Папка с файлами
UserCampaigns			Папка с файлами
UI			Папка с файлами
scripts			Папка с файлами
MapObjects			Папка с файлами
MapForDialog			Папка с файлами
Editor			Папка с файлами
DialogForGra			Папка с файлами

Часть 2: Подключение переноса в скриптовый файл карты

Теперь начнём подключать наш файл переноса в каждую карту. Для этого в файлах MapScript.lua каждой карты добавляем строку: doFile («Путь к вашему файлу»); (в моём случае путь такой: "/scripts/A2_Artifact_Sets.lua"). Теперь перечисляем 3 главных функции, через которые мы можем переносить артефакты:

InitAllSetArtifacts ("Имя карты", "Имя героя"); - Запоминание артефактов у героя на кате

LoadHeroAllSetArtifacts ("Имя героя", "Имя карты"); - Загрузка артефактов и нужной карты

SaveHeroAllSetArtifacts ("Имя героя", "Имя карты"); - Сохранение артефактов в нужной карте

Теперь важно правильно вписать эти функции в код. Если ваш герой впервые появляется в повествовании, или до этого ему артефакты не переносились

(но теперь перенос в следующие карты нужен), то добавляем такую функцию:

```
function Ваше название функции ()
```

```
    InitAllSetArtifacts ("Имя текущей карты", "Имя героя");
```

```
end;
```

```
StartThread (Ваше название функции);
```

Что делает эта функция: Она «Запоминает» все артефакты, которые герой соберёт за миссию. В будущем, если надо будет переносить артефакты дальше, мы добавим эту функцию в поток загрузки артефактов (дальше в тексте это описано подробнее).

Теперь произведём сохранение артефактов у героя в конце миссии. Для этого используем функцию SaveHeroAllSetArtifacts. Эту команду мы вписываем в код за несколько строк до команды Win () (И это важно: для этой команды нужно именно такое окончание миссии, через скрипты).

Пример:

```
function Final()
StartDialogScene("/DialogForGra/M1/S3/DialogScene.xdb#xpointer(/DialogScene)");
sleep(5)
SaveHeroAllSetArtifacts( "Nicolai", "M1" );
sleep(10)
Win();
end;

Trigger(REGION_ENTER_AND_STOP_TRIGGER, "Regwin", "Final");
```

В условиях функции вписано скриптовое имя героя и карта, на которой и происходит сейчас игра. Если всё пошло хорошо, то в игре в консоли в момент завершения миссии появится что-то такое (если, конечно, вы не измените файл переноса):



В консоли будет написано ID артефакта, имя героя, у которого этот артефакт лежит и миссия, в которой это произошло.

А теперь все сохранённые артефакты надо загрузить в следующей карте. Для этого используем такую функцию:

```
function f_artifacts_sets()
    InitAllSetArtifacts( "M4", "Nicolai", "Ildar", "Tan" );
    LoadHeroAllSetArtifacts( "Nicolai", "M3" );
    LoadHeroAllSetArtifacts( "Ildar", "M2" );
    LoadHeroAllSetArtifacts( "Tan", "M3" );
end;

startThread( f_artifacts_sets );
```

Её название неважно. Можете поставить любое. Теперь подробно про команды: В `InitAllSetArtifacts( "M4", "Nicolai", "Ildar", "Tan" );` мы указали, что в этой карте надо произвести «запоминание» артефактов у нужных героев. В последующих 3 строках мы указали, что нужным героям надо дать артефакты, которые были сохранены в предыдущих миссиях при помощи `SaveHeroAllSetArtifacts`.

Заключение

Здесь я постарался описать перенос артефактов максимально просто и доступно. Надеюсь, у меня это получилось. При работе с переносом помните, что это может сильно сломать баланс вашей кампании. Поэтому ограничивайте количество доступных сборных артефактов, которые переносятся. Также для большего понимания рекомендую посмотреть оригинальные карты разработчиков из 3.1 (точнее, скриптовые файлы карт). Они лежат в файле `data.pak` по адресу: `Maps/ Scenario/` папки с A2C1M1 по A2C3M4. Именно там использован перенос артефактов.