

Руководство «Создание пользовательской кампании в Heroes of Might and Magic 5»

Версия: **1.0**

Автор: **Andrei_21**

Предисловие

Когда я создавал свою первую кампанию, мне пришлось познакомиться с множеством новых механик и возможностей. Поначалу понять всё это было довольно трудно. Но благодаря информации, найденной на просторах форума [heroesworld](#), всё оказалось гораздо проще, чем казалось. Чтобы у будущих создателей кампаний сбылось гораздо меньше проблем, я решил создать это руководство. Здесь собраны сведения о создании пользовательской кампании от начала до конца. В основном это материалы из раздела «Текущие вопросы и ответы по редактору карт» форума [heroesworld.ru](#) и моего собственного опыта. Особенно хотелось бы отметить следующих пользователей: [RedHeavenHero](#), [MasteR](#), [Gerter](#), [Ment](#), [}{0TT@bl4](#). Они внесли огромный вклад в это интересное дело. Надеюсь, данное руководство будет полезным. Приятного чтения!



Содержание

Часть 1 «Подготовка миссий»	4
Распаковка карт.....	4
Часть 2 «Настройка xdb-файла»	7
Способы его получения.....	8
Настройка файла.....	10
Часть 3 «Архивация файлов»	12

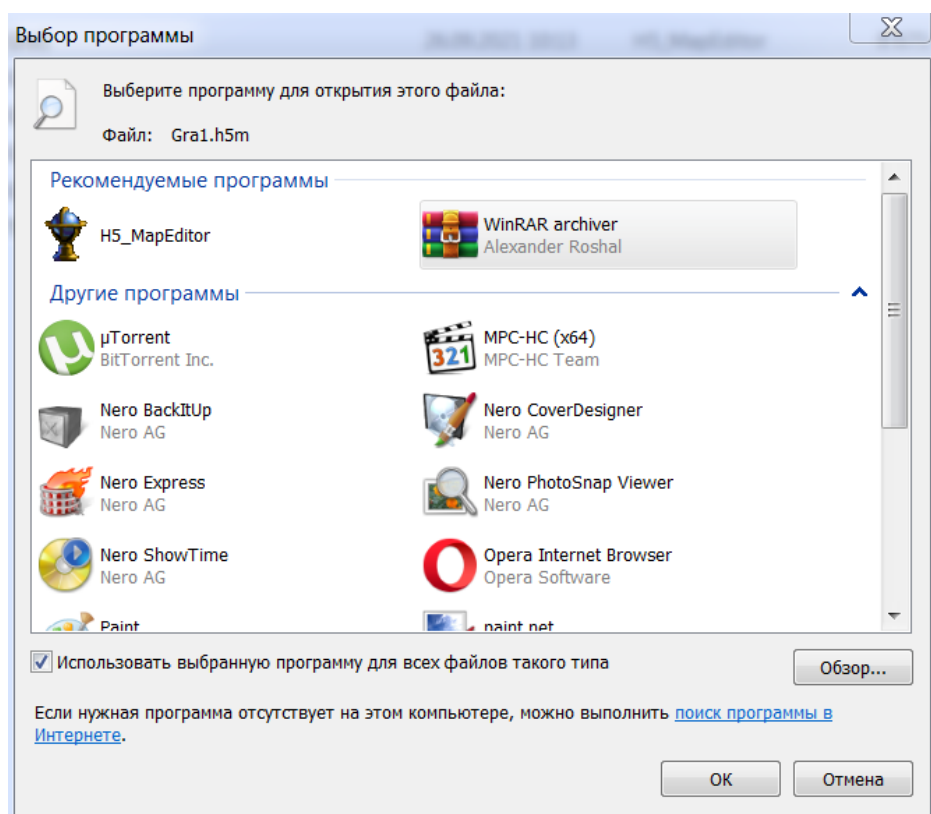


Часть 1 «Подготовка миссий»

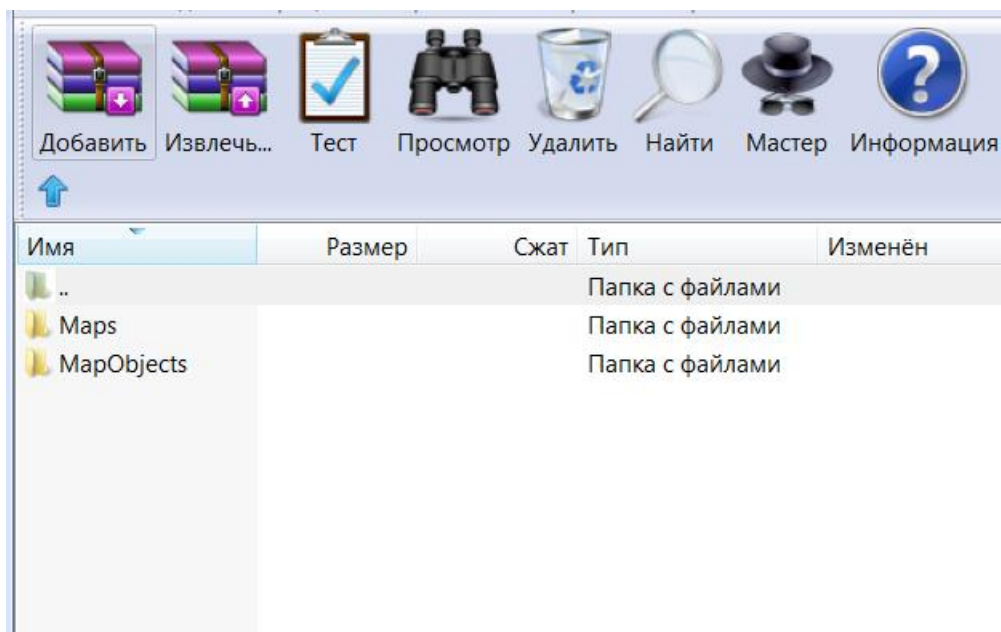
Кампания представляет из себя набор карт, объединённых в один архив. Также для их работы используется специальный xdb-файл. Разработчики игры предусмотрели функцию создания кампаний в редакторе карт. Но в 99% случаев вы не сможете сделать всё таким образом. Всё потому, что встроенный Редактор кампаний оказался очень капризным и глючным. Надёжней всё делать ручным методом. Для этого понадобится любой архиватор (WinRar, 7-Zip и т.д) и любой текстовый редактор (подойдёт обычный блокнот или WordPad).

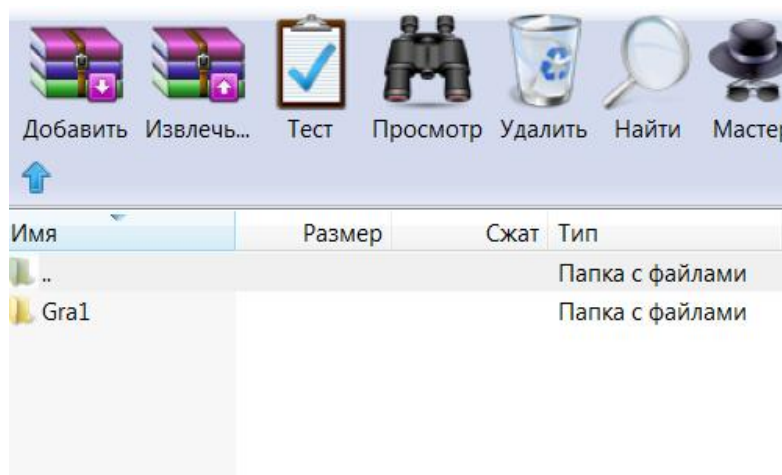
Распаковка карт

Сначала создадим на компьютере папку, куда мы будем добавлять все распакованные карты. Затем необходимо найти вашу карту в папке Mars вашей игры, нажать на неё правой кнопкой мыши, выбрать «Открыть с помощью» и в списке программ выбрать архиватор.



Выделяем все файлы, кроме папки Mars и распаковываем в заранее подготовленную папку. Затем находим внутри папки Mars папку SingleMissions и внутри него корневую папку вашей карты. Эта папка будет иметь такое же название, как и ваша карта. Выглядит всё примерно так:





Важные уточнения:

- 1) Внутри каждой вашей карты помимо папки Maps будут и другие файлы (MapObjects, Editor, Lights и т.д.) В итоговом файле кампании **не должно** быть множества копий этих файлов. Например, если в 2 ваших картах есть папка MapObjects, то в итоге такая папка должна остаться только одна. В ней будут файлы из 2 предыдущих файлов.
- 2) Написанные в скриптах пути к текстовым файлам типа «/Maps SingleMissions/Название вашей карты/название текстового файла» **не будут работать** в кампании. Ещё на стадии создания ваших карт, рекомендую использовать скриптовую функцию **GetMapDataPath()**.
Это поможет избежать многих проблем с назначением новых путей к текстовым файлам.
- 3) Если вы создавали Диалоговые сцены прямо в карте, то они будут лежать в корневом файле вашей карты. Лучше всего собрать все диалоги со всех ваших карт и добавить их в одну папку и уже так добавить их в кампанию.

По итогу распаковки получилось примерно следующие:

Имя	Дата изменения	Тип	Размер
DialogForGra	03.10.2021 21:17	Папка с файлами	
Editor	03.10.2021 21:17	Папка с файлами	
Gra1	03.10.2021 21:16	Папка с файлами	
Gra2	03.10.2021 21:16	Папка с файлами	
Gra3	03.10.2021 21:16	Папка с файлами	
Gra4	03.10.2021 21:16	Папка с файлами	
Gra5	03.10.2021 21:16	Папка с файлами	
MapForDialog	03.10.2021 21:17	Папка с файлами	
MapObjects	03.10.2021 21:16	Папка с файлами	
UI	03.10.2021 21:15	Папка с файлами	
campaign	02.10.2021 17:47	Файл "XDB"	12 КБ
index.bin	03.10.2021 19:18	Файл "BIN"	31 891 КБ

Папки DialogForGra, MapForDialog, Editor и файл index.bin относятся к роликам. Папки с Gra1 по Gra5 – корневые файлы карт. MapObjects и UI содержат все файлы подобного типа со всех 5 карт. Теперь для удобства папки с Gra1 по Gra5 я переименую в M1, M2 и т.д. Затем добавляем их в папку Blackout и эту папку ещё раз вкладываем в UserCampaigns. Добавим папку со скриптом для переноса артефактов. По итогу получается вот это:

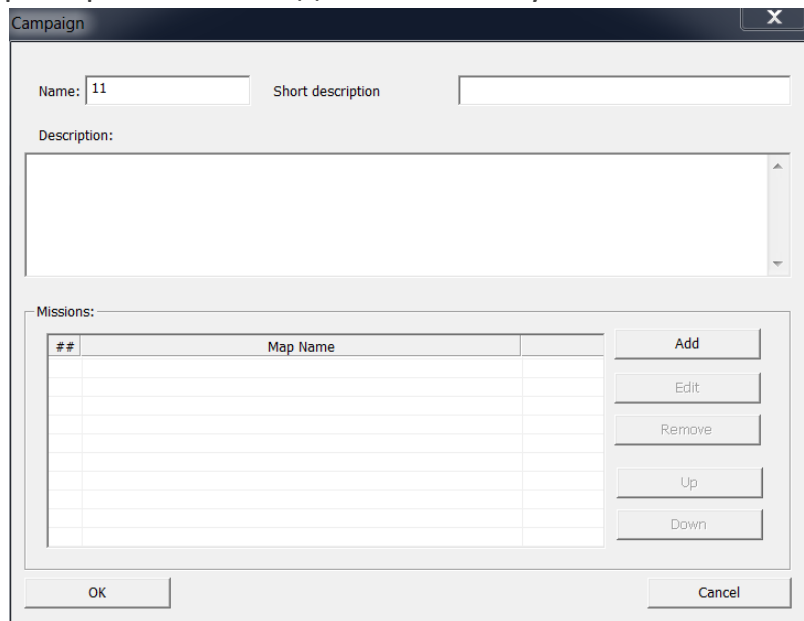
Имя	Дата изменения	Тип	Размер
DialogForGra	03.10.2021 21:17	Папка с файлами	
Editor	03.10.2021 21:17	Папка с файлами	
MapForDialog	03.10.2021 21:17	Папка с файлами	
MapObjects	03.10.2021 21:16	Папка с файлами	
scripts	28.06.2021 18:34	Папка с файлами	
UI	03.10.2021 21:15	Папка с файлами	
UserCampaigns	03.10.2021 21:26	Папка с файлами	
index.bin	03.10.2021 19:18	Файл "BIN"	31 891 КБ

Часть 2 «Настройка xdb-файла»

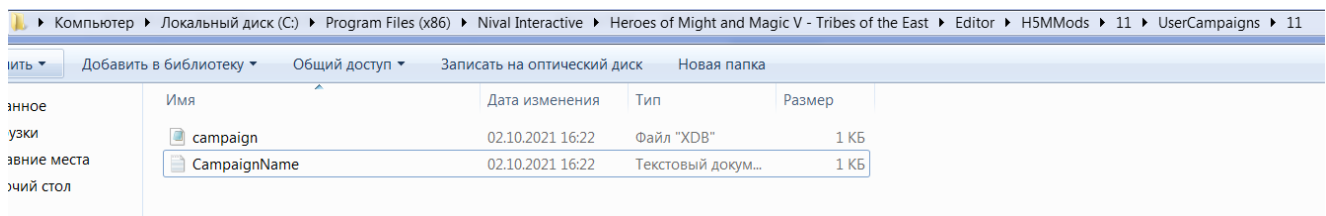
Теперь, когда общая структура кампании уже готова, нужно создать специальный файл **campaign.xdb**. В этом файле расписано абсолютно всё, что касается кампании: от порядка миссий до музыки во время хода ИИ. Чтобы не писать этот файл самому (а так вероятность ошибок очень велика) рекомендую воспользоваться одним из способов его получения:

Способы его получения

- 1) В редакторе карт можно создать «болванку» кампании.



Затем нажать кнопку Add, ничего в списке не выбирать и закрыть его. После чего согласиться с предупреждением и закрыть редактор. Затем найти в папке с игрой папку Editor, в ней папку H5MMods, внутри папку с таким же названием, какое у вашей «болванки». В ней покопавшись можно найти практически пустой файл campaign.xdb.



- 2) Можно открыть файл data.pak любым архиватором. Внутри найти папку Campaigns. Там будут 4 xdb-файла кампаний «Повелителей Орды». Можете выбрать любой понравившийся и редактировать его.

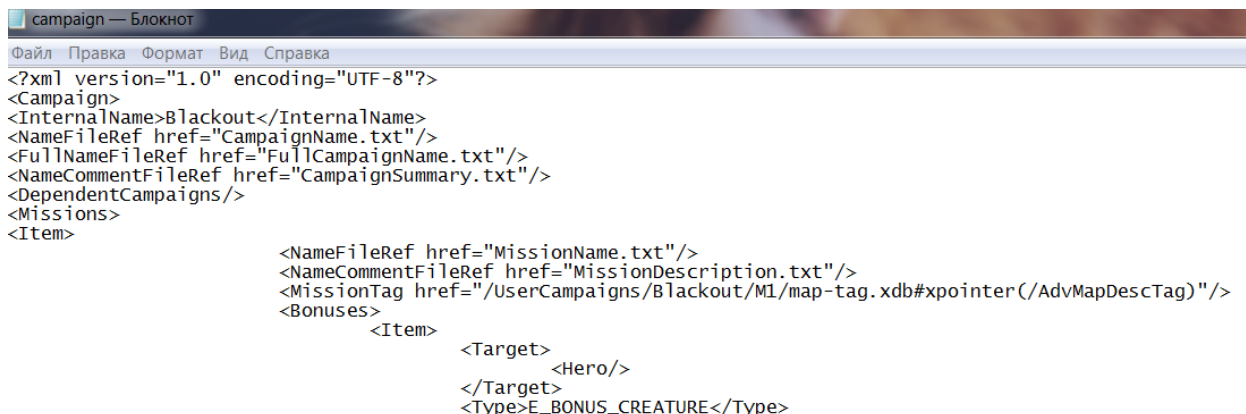
Все фото ниже

The screenshot shows the 'Campaign Editor' dialog box. The 'Name' field contains '11'. The 'Short description' field is empty. The 'Description' field is empty. A modal dialog box titled 'Common Editor' is displayed in the center, showing a yellow warning icon and the text 'You should add at least one mission!'. The 'Common Editor' dialog has an 'OK' button. In the background, the 'Missions' section shows a table with two columns: '#' and '#'. The table is empty. To the right of the table are buttons: 'Add', 'Edit', 'Remove', 'Up', and 'Down'. At the bottom of the 'Campaign Editor' dialog are 'OK' and 'Cancel' buttons.

9

Настройка файла

Теперь начнём редактировать данный файл. Для этого открываем его с помощью обычного Блокнота. Внутри всё выглядит примерно так:



```
campaign — Блокнот
Файл  Правка  Формат  Вид  Справка
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<Campaign>
  <InternalName>Blackout</InternalName>
  <NameFileRef href="CampaignName.txt"/>
  <FullNameFileRef href="FullCampaignName.txt"/>
  <NameCommentFileRef href="CampaignSummary.txt"/>
  <DependentCampaigns/>
  <Missions>
    <Item>
      <NameFileRef href="MissionName.txt"/>
      <NameCommentFileRef href="MissionDescription.txt"/>
      <MissionTag href="/UserCampaigns/Blackout/M1/map-tag.xdb#xpointer(/AdvMapDescTag)"/>
      <Bonuses>
        <Item>
          <Target>
            <Hero/>
          </Target>
          <Type>E_BONUS_CREATURE</Type>
        </Item>
      </Bonuses>
    </Item>
  </Missions>
</Campaign>
```

Для работоспособности кампании надо правильно заполнить все нужные тэги. Давайте их разберём:

<InternalName> - Имя вашей кампании на Английском языке. Оно должно совпадать с именем конечного архива кампании. Иначе игра будет вылетать.

<NameFileRef> - Текстовый файл с названием кампании на русском языке. Для примера я использую текстовые файлы с названиями, которые игра создаёт для кампании, созданной через редактор. Вообще названия здесь не важны. Главное, чтобы оно было на английском и было в правильной кодировке. Поэтому рекомендую пользоваться Редактором скриптов.

<FullNameFileRef> - Полное имя кампании. В принципе, содержимое текстового файла то же самое, что и в предыдущем тэге.

<NameCommentFileRef> - Краткое описание из 2-3 слов. В игре отображается под Именем кампании.

Далее открывается блок Missions. Таких блоков должно быть столько, сколько у вас миссий в кампании.

<NameFileRef> - Текстовый файл с названием миссии. Содержимое должно совпадать с названием карты.

<NameCommentFileRef> - Краткое описание. Обычно, пишется «Первая миссия» или ёмкий слоган.

<MissionTag> - Ссылка на map-tag.xdb вашей миссии. Важно правильно указать путь к папке с этим файлом (а именно к корневой папке вашей миссии).

Далее идёт блок <Bonuses>. Он отвечает за 3 стартовых бонуса кампании. Каждому из бонусов будет соответствовать свой мини-блок.

<Type> - Тип бонуса. Всего их есть 6.

E_BONUS_NONE – Бонус отсутствует. Что бы вы дальше не указали, в игре будет просто пустое окошко.

E_BONUS_CREATURE – Существа. В <BonusArmy> указать их ID и количество.

E_BONUS_ARTIFACT – Артефакты. В <BonusArtifactID> указать ID нужного вам артефакта.

E_BONUS_SPELL – Заклинание. В <BonusSpellID> указать ID нужного заклинания.

E_BONUS_RESOURCE – Ресурсы. В <BonusResources> указать лишь количество нужного ресурса.

E_BONUS_BUILDING – Постройка в городе. В <Building> указать ID постройки. Работает лишь при наличии города.

Далее нас ждёт блок <HeroesPool>. В нём указывается всё, что необходимо для переноса героев между миссиями.

<Count> - Нужно указать количество героев, которые переносятся далее.

<HeroScriptName> - Скриптовое имя героя. Указывается без кавычек.

<TargetCampaign> - Кампания, в которую переносится герой. Работает лишь при наличии у вас нескольких кампаний (как в оригинальной игре). В противном случае просто оставьте тэг закрытым.

<TargetMission> - Миссия, в которую перемещается герой. Порядковый номер карты указывается как N-1, где N – номер вашей миссии. Проще говоря: если нужно, чтобы ваш герой переместился во 2 миссию, то следуя формуле нужно указать 1. Всё потому, что отсчёт ведётся не от 1, а от 0. Также необходимо, чтобы герой находился на карте, куда переносится.

Далее идут «музыкальные» тэги. В них указываются ссылки на xdb-файлы с различным звуковым сопровождением:

<startMusics> - Музыка при старте миссии. Можно указать несколько ссылок для разнообразия.

<additionalAdventureMusics> - Музыка на карте приключений. Также можно указать несколько ссылок.

<additionalWaitMusics> - Музыка при ходе ИИ.

<additionalCombatMusics> - Музыка во время битвы. Чем больше указано ссылок, тем больше разнообразия.

Вот так примерно выглядит блок миссии. Чтобы сэкономить время, создайте 1 такой блок, а затем копируйте его столько раз, сколько вам нужно. Ведь указывать изменения гораздо легче, чем переписывать с 0.

Далее идёт продолжение блока кампании:

<AdventureMusic> - Музыка на карте приключений. Указанная здесь музыка будет играть на всех картах кампании. Учтите это.

<WinMissionMusic> - Музыка, при победе в миссии.

<LoseMissionMusic> - Музыка, при поражении в миссии.

<DescriptionFileRef> - Ссылка на файл с полным описанием кампании. В игре отображается рядом с изображением Грифона.

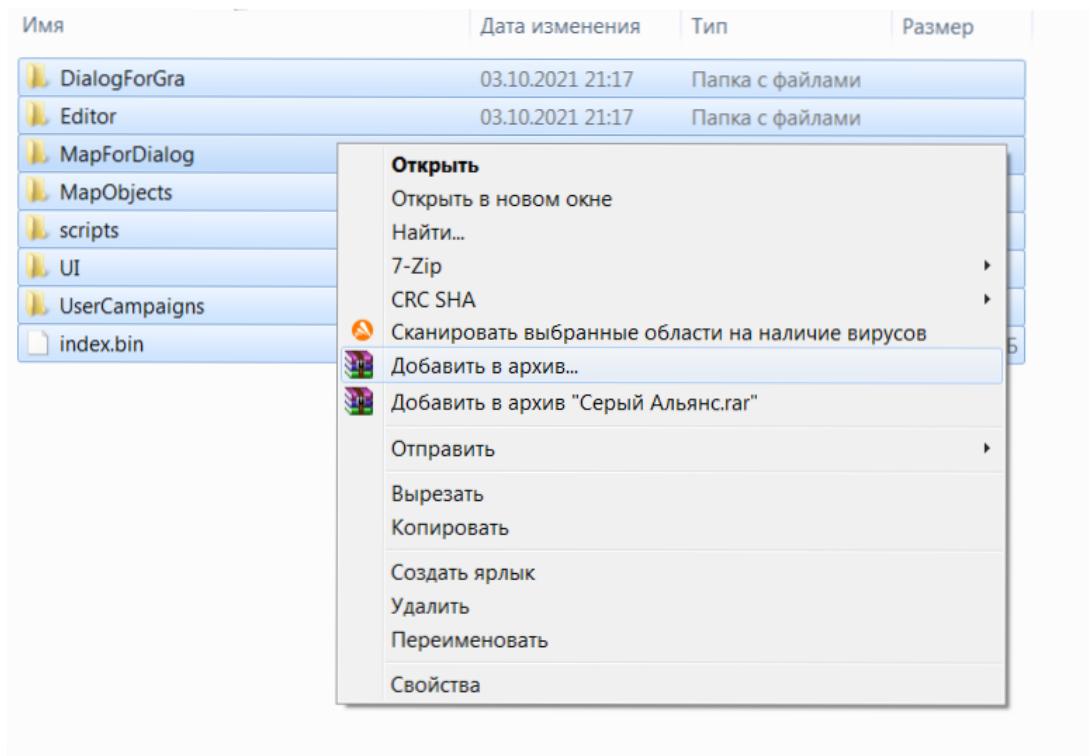
<Icon> - Собственно, сам Грифон. Ссылку на него менять не советую.

<UserCampaign> - Всегда указывать true.

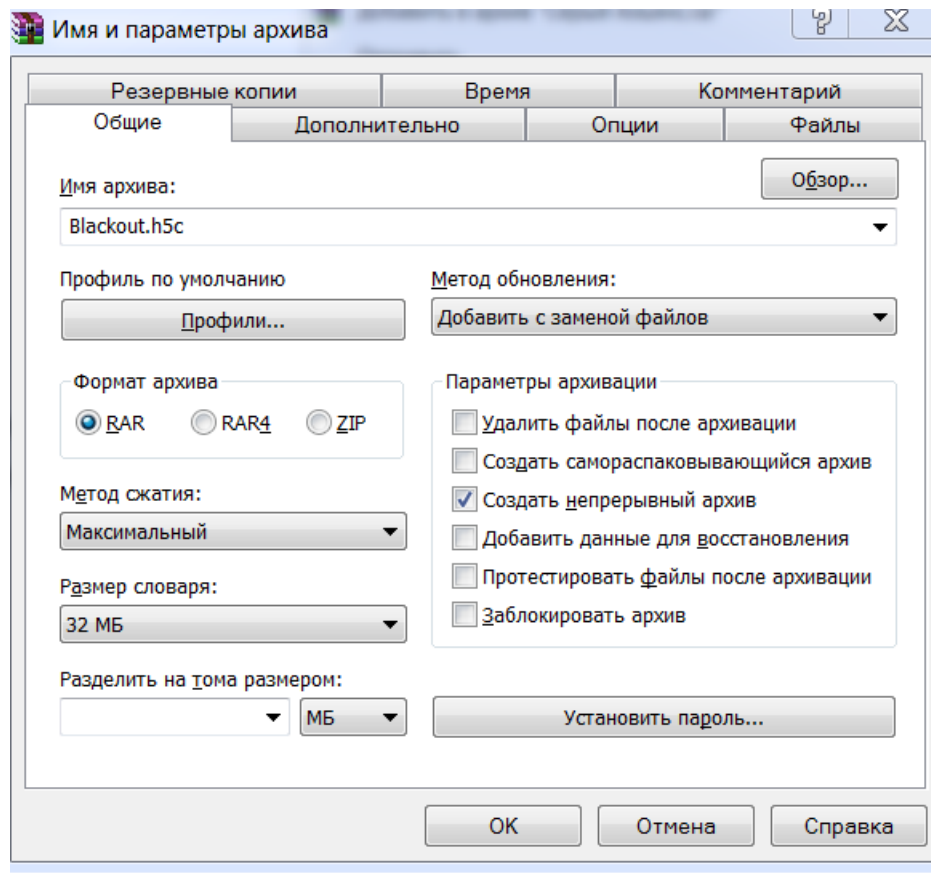
Примерно так заполняется campaign.xdb. С этим руководством будет распространяться заготовка данного файла. Для облегчения работы в ней указаны ключевые места для заполнения. Также не надо забывать о создании текстовых файлов в правильной кодировке. В противном случае в меню игры вместо нужных вам текстов будут пустоты.

Часть 3 «Архивация файлов»

Теперь осталось сделать совсем немного. Возьмём наш файл campaign.xdb и побочные текстовые документы и добавим их в одну папку с корневыми файлами карт. В моём случае это UserCampaigns/ Blackout. Теперь выделим все наши файлы, нажмём правую кнопку мыши, и выберем пункт добавить в архив.



Имя архива должно совпадать с именем, указанным в xdb-файле.
Расширение вручную меняем с zip на h5c.



В итоге получилось следующие:





Я очень надеюсь, что прочтение данного руководства поможет вам избежать многих ошибок при создании кампании. Желаю вам творческих успехов. До встречи!