



## **РЕДАКТОР СЦЕНАРИЕВ**

© 2002 Strategy First Inc. Все права защищены.

**Внимание: Редактор сценариев к игре "The Disciples II: Темное пророчество" не поддерживается командой технической поддержки Strategy First и предназначен для использования в качестве отдельной, самостоятельной программы. Вы можете использовать программу исключительно на свой страх и риск.**

**Автор: Ева Бунодьер**

# **Основы работы с редактором сценариев**

## ***Создание, загрузка, сохранение сценариев и выход из программы***

### **Запуск редактора:**

Чтобы запустить редактор, выберите значок "Редактор сценариев" из меню программ или дважды щелкните по значку редактора на рабочем столе.

### **Создание нового сценария:**

Чтобы создать новый сценарий, щелкните по кнопке "Создать сценарий". Появится диалоговое окно нового сценария. Напишите в пустом поле название сценария и выберите размер карты: 48x48, 72x72 или 96x96. После этого выберите расы, которые будут доступны в вашем сценарии. В один сценарий можно включить любое количество доступных рас. После того, как вы определитесь с названием, размером карты и доступными расами, нажмите ОК.

### **Загрузка сценария:**

Чтобы загрузить сценарий, щелкните по кнопке "Загрузить сценарий". Появится диалоговое окно загрузки сценария. Выберите из списка свой сценарий и нажмите ОК.

### **Сохранение сценария**

Чтобы сохранить сценарий, нажмите кнопку настроек, затем нажмите кнопку "Сохранить" в диалоговом окне настроек. Игра сохранится под названием, заданным в меню "Информация по сценарию".

### **Выход из редактора**

Чтобы выйти из редактора, нажмите кнопку "Настройки", а затем кнопку выхода в открывшемся диалоговом окне.

## ***Перемещение***

### **Основы перемещения в редакторе**

На основном экране может быть одновременно видна только часть карты. Эта часть выделена на мини-карте квадратом. Для перемещения по карте в определенном направлении переместите указатель мыши к краю экрана в этом направлении. Для этой же цели можно использовать стрелки на клавиатуре. Для переключения между секциями редактора просто щелкните по кнопкам секций сверху экрана.

## **Карта**

### ***Почва***

#### **Изменение почвы**

Для изменения типа почвы выберите кнопку одного из типов почвы.

Затем выберите размер кисти: 1x1, 3x3 или 5x5.

Переместите указатель на карту, появится квадратная сетка, соответствующая размеру кисти. Щелкните по карте для создания почвы выбранного типа.

Чтобы создать обширные участки почвы определенного типа, нажмите на кнопку мыши и перетащите кисть на нужное расстояние по карте. Та же техника используется для создания гор или водных массивов, а также лесов.

### **Удаление почвы**

Для удаления гор и деревьев можно использовать специальный "ластик". Просто выберите "ластик" и соответствующий размер кисти. Чтобы изменить текущий тип почвы на другой тип, достаточно выбрать нужный тип почвы и кистью нанести его поверх предыдущего слоя.

### **Кнопка "Случайные горы"**

Эта функция позволяет соединить все горы в наибольшие возможные блоки; это означает, что четыре горы размером 1X1, расположенные квадратом, изменятся на одну гору размером 2X2.

Чтобы использовать этот инструмент для создания больших и внушительных горных цепей, выберите кисть для создания гор размером 3X3 или 5X5. Затем протащите кисть вдоль территории, на которой вы хотите разместить горную цепь. Наконец, нажмите на кнопку "Случайные горы", чтобы соединить отдельные горы в большие блоки.

### **Кнопка "Случайная земля"**

Эта кнопка просто изменяет внешний вид каждой клетки с определенным типом почвы. Кнопка не меняет внешний вид гор или деревьев.

## **Объекты**

### **Установка объектов**

Город, торговец, маг, наемники, инструктор, руины, дорога, сундук, отряд. Выберите нужную вам кнопку на панели объектов, поместите указатель мыши на точку карты, где вы желаете разместить объект, и щелкните мышкой.

### **Мана, золото**

Выберите кнопку "Ресурсы" на панели объектов. Прокрутите список вверх или вниз, чтобы выбрать тип ресурсов. Щелкните левой кнопкой мыши в том месте карты, где вы хотите разместить ресурс. Когда вы закончите с размещением ресурсов, нажмите ОК на панели ресурсов.

### **Ориентир**

Выберите кнопку "Ориентиры" на панели объектов. Прокрутите список вверх или вниз, чтобы выбрать ориентир. Щелкните левой кнопкой мыши в том месте карты, где вы хотите разместить ориентир. Когда вы закончите с размещением ориентиров, нажмите ОК на панели ориентиров.

### **Добавить расу**

Выберите кнопку "Добавить расу" на панели объектов. Выберите расу в диалоговом окне добавления игрока. Нажмите ОК, чтобы добавить расу. См. подробности добавления новой расы в разделе "Добавить свою расу". Для удаления расы см. раздел "Удалить расу".

## **Переместить объект**

Чтобы переместить уже существующий на карте объект, нажмите кнопку "Переместить" на панели объектов. Щелкните по перемещаемому объекту, а затем щелкните еще раз, чтобы определить окончательное положение объекта.

## **Свойства отряда**

Нажмите кнопку "Свойства" на панели объектов и щелкните по отряду, который вы хотите изменить. Внесите желаемые изменения через появившееся меню отряда.

**Изменение предводителя**

В меню отряда нажмите кнопку "Изменить предводителя". Выберите кнопку с расой, к которой принадлежит предводитель, а затем выберите предводителя из списка слева. Когда выбор будет сделан, нажмите ОК.

## **Изменение предводителя**

В меню отряда выберите кнопку "Имя предводителя" и напечатайте новое имя в появившемся окне.

## **Владелец**

В меню отряда выберите кнопки вверх и вниз рядом с именем владельца, чтобы просмотреть возможные варианты. Раса, к которой относится предводитель, не влияет на владельца.

## **Добавление члена отряда**

В меню отряда щелкните по одному из пустых слотов слева. Выберите кнопку расы, к которой относится новый член отряда [примечание: это не повлияет на то, к какой расе относится отряд; влияет только изменения владельца предводителя], а затем выберите воина из списка слева. Когда закончите, нажмите ОК. Помните, что предводитель может вести за собой количество воинов, равное величине его лидерства.

## **Изменение члена отряда**

Чтобы отредактировать члена отряда, нажмите кнопку "Изменить воинов". В меню воинов выберите изменяемого воина. Из списка доступных характеристик (слева) выберите свойство, которое вы хотите добавить, и нажмите стрелку вправо. Одно и то же свойство может быть добавлено несколько раз для достижения кумулятивного эффекта, например, "Добавить 20% очков жизни".

Чтобы лишить воина какого-либо свойства, выберите удаляемое качество из списка выбранных свойств (справа) и нажмите стрелку влево. После окончания редактирования воинов нажмите кнопку "Заккрыть", чтобы вернуться в меню отряда.

## **Удаление члена отряда**

Нажмите кнопку "Удалить", а затем выберите удаляемого члена отряда. Появится всплывающее окно с запросом подтверждения. Для подтверждения нажмите ОК.

## **Изменение инвентаря отряда**

В меню отряда щелкните по кнопке "Инвентарь отряда", чтобы открыть меню инвентаря. Чтобы добавить объект, щелкните по кнопке "Добавить предмет" и выберите предмет из списка в диалоговом окне. Выберите количество предметов и подтвердите свой выбор нажатием кнопки ОК. В меню инвентаря появится новый предмет.

Чтобы удалить предмет, просто выберите предмет в списке меню инвентаря и нажмите "Удалить".

Нажмите ОК, когда завершите работу с меню инвентаря.

### **Установка порядка отряда**

В меню отряда нажмите кнопку "Установить порядок". В появившемся меню нажимайте на стрелки вверх и вниз, чтобы выбрать желаемый порядок. Описания каждого построения отображаются под списком при выделении нужного построения. Чтобы убрать меню порядка, нажмите ОК.

### **Настройки ИИ**

Выбор кнопки "Игнорировать ИИ" заставит все прочие отряды, принадлежащие ИИ, обходить данный отряд стороной. Кнопка "Приоритет ИИ" устанавливает приоритет, с которым отряды под управлением ИИ обращают внимание на данный отряд. Например, если вы присвоите отряду высокий приоритет, вражеские отряды с большей вероятностью будут преследовать и атаковать данный отряд, чем если вы установите низкий приоритет. В этом случае ИИ будет преследовать другие отряды, а не этот, до тех пор, пока у него не останется выбора.

### **Свойства столицы**

Чтобы открыть меню столицы, выберите кнопку "Свойства" на панели объектов и щелкните по столице для внесения изменений.

#### **Название столицы**

Чтобы изменить название столицы, нажмите на текстовое поле "Название столицы" в меню столицы и напечатайте новое название.

#### **Имя и тип повелителя**

Чтобы изменить имя повелителя, щелкните по имени повелителя в меню столицы, чтобы напечатать новое имя. Чтобы изменить тип повелителя, нажимайте стрелки вверх и вниз, чтобы выбрать военачальника, мастера гильдии или мага. Обратите внимание, что эти настройки применяются только к ИИ игрокам, так как игроки-люди могут выбрать свое имя и тип повелителя.

### **Ресурсы**

Чтобы установить ресурсы, доступные игроку с самого начала игры, напечатайте количество в одном из полей под соответствующим ресурсом.

### **Тип ИИ**

Выбор типа ИИ определит стратегию игры компьютерного игрока. Стандартные доступные настройки включают в себя размер карты: маленькая, средняя, большая или огромная. Есть также возможность выбрать маленькую или среднюю карту без распространения, чтобы ИИ защищал себя, но не захватывал замки. Выбранный для типа ИИ размер карты определяет количество создаваемых ИИ предводителей, и чем больше размер карты, тем больше предводителей.

### **Заклинания**

Заклинания можно добавить в книгу заклинаний игрока, щелкнув по кнопке "Заклинания", чтобы открыть меню заклинаний. Чтобы добавить заклинание, нажмите на кнопку "Добавить". В диалоговом окне выбора заклинания щелкните по

кнопке расы, чтобы увидеть заклинания, принадлежащие этой расе. Выберите заклинание и нажмите ОК, чтобы добавить его в книгу заклинаний. Чтобы удалить заклинание, выберите меню заклинаний и нажмите кнопку "Удалить".

### **Гарнизон столицы**

Щелкните по кнопке "Отряд и гарнизон", чтобы открыть меню отряда и гарнизона. Чтобы добавить воина в гарнизон, нажмите на пустой слот с правой стороны и выберите воина. Подробнее см. раздел "Добавление члена отряда". Чтобы изменить воина гарнизона, щелкните по кнопке "Изменить воина" рядом с воинами гарнизона, а чтобы изменить предводителя, щелкните по кнопке "Изменить воина" рядом с предводителем. Подробнее см. раздел "Изменение члена отряда".  
Примечание: у предводителя в отряде не должно быть воинов.

### **Инвентарь столицы**

Чтобы добавить предметы в инвентарь столицы, щелкните по кнопке "Отряд и гарнизон", чтобы открыть меню отряда и гарнизона. Нажмите кнопку "Инвентарь", чтобы выбрать предметы инвентаря. Подробнее см. раздел "Изменение инвентаря отряда".

### **Приоритет ИИ**

Приоритет ИИ определяет вероятность нападения отрядов ИИ на столицу. Чем выше приоритет, тем больше вероятность, что отряды ИИ нападут, а с приоритетом, равным единице, ИИ будет обходить столицу стороной. Для большинства задач предлагается значение по умолчанию, равное трем.

## ***Свойства городов***

### **Название города**

Чтобы изменить название города, нажмите на текстовое поле "Название города" в меню города и напечатайте новое название.

### **Владелец города**

Чтобы установить владельца города, нажимайте стрелки вверх и вниз, чтобы выбрать возможных владельцев.

### **Уровень города**

Уровень города можно изменить, нажимая стрелки вверх и вниз рядом с полем уровня города. Уровень города определяет количество возможных воинов гарнизона, бонус защиты и скорость восстановления здоровья.

### **Гарнизон города**

Щелкните по кнопке "Отряд и гарнизон", чтобы открыть меню отряда и гарнизона. Чтобы добавить воина в гарнизон, нажмите на пустой слот с правой стороны и выберите воина. Чтобы нанять предводителя, щелкните по кнопке "Добавить отряд". Подробнее см. раздел "Добавление члена отряда". Чтобы изменить воина гарнизона, щелкните по кнопке "Изменить воина" рядом с воинами гарнизона, а чтобы изменить предводителя, щелкните по кнопке "Изменить воина" рядом с предводителем. Подробнее см. раздел "Изменение члена отряда".  
Примечание: у предводителя в отряде не должно быть воинов. Обратите внимание, что количество воинов в гарнизоне определяется уровнем города. Например, в

городе первого уровня в гарнизоне может быть только один маленький воин. В городе второго уровня в гарнизоне может быть два маленьких воина или один большой.

### **Инвентарь города и отряда**

Чтобы добавить предметы в инвентарь города, щелкните по кнопке "Отряд и гарнизон", чтобы открыть меню отряда и гарнизона. Нажмите кнопку "Инвентарь" рядом с сундуком города, чтобы выбрать предметы инвентаря для города, или нажмите кнопку "Инвентарь" рядом с предводителем, чтобы добавить предметы инвентаря в отряд предводителя. Подробнее см. раздел "Изменение инвентаря отряда".

### **Приоритет ИИ**

Приоритет ИИ определяет вероятность нападения вражеских отрядов ИИ на город (или другой объект) или, в случае, если они владеют этим городом (объектом), вероятность решительной защиты. Чем выше приоритет, тем больше вероятность, что отряды ИИ сосредоточат все силы на нападении на этот объект, а с нулевым приоритетом ИИ будет обходить его стороной. Для большинства задач предлагается значение по умолчанию, равное трем.

## ***Торговцы***

### **Имя торговца**

Чтобы изменить имя торговца, щелкните по кнопке "Имя торговца" в меню торговца и введите новое имя.

### **Выбор предметов**

Щелкните по кнопке "Добавить предмет" и выберите предмет в диалоговом окне выбора предмета. Нажимайте на кнопки различных категорий (сверху), чтобы просмотреть список предметов, доступных в этой категории. Выберите предмет и количество предметов, нажимая стрелки вверх и вниз (внизу), и нажмите ОК для подтверждения. Новый предмет инвентаря появится в предметах для выбора.

### **Описание**

Чтобы изменить описание, щелкните в текстовом поле "Описание" в меню торговца и напечатайте новое описание.

### **Внешний вид**

Внешний вид лавки торговца на карте можно выбрать, нажимая стрелки вверх и вниз рядом с изображением внешнего вида.

### **Выбор храма/торговца**

Эта настройка просто меняет изображение, которое игрок увидит, когда прибудет на место. Выбрав "Храм", вы увидите изображение жилища священника, а выбрав "Торговца", вы увидите обычного торговца.

### **Приоритет ИИ**

См. раздел "Приоритет ИИ".

## ***Башня магии***

### **Название башни магии**

Чтобы изменить название башни магии, щелкните по кнопке "Название башни магии" в меню башни и введите новое название.

### **Выбор заклинаний**

Щелкните по кнопке "Добавить", чтобы открыть диалоговое окно выбора заклинания. Выберите расу на верху экрана, откроются заклинания, доступные для этой расы. Выберите заклинание и нажмите ОК для подтверждения. Новое заклинание появится в разделе доступных заклинаний. Чтобы удалить заклинание, выберите его из списка и нажмите "Удалить".

### **Описание**

Чтобы изменить описание, щелкните в текстовом поле "Описание" в меню башни магии и напечатайте новое описание.

### **Внешний вид**

Внешний вид башни магии на карте можно выбрать, нажимая стрелки вверх и вниз рядом с изображением внешнего вида.

### **Приоритет ИИ**

См. раздел "Приоритет ИИ".

## ***Лагерь наемников***

### **Название лагеря наемников**

Чтобы изменить название лагеря наемников, щелкните по кнопке "Название" в меню лагеря наемников и введите новое название.

### **Доступные воины**

Щелкните по кнопке "Добавить", чтобы открыть диалоговое окно выбора воина. Выберите расу (слева) для отображения воинов, доступных для этой расы. Выберите воина и нажмите ОК для подтверждения. Новый воин появится в разделе доступных воинов. Чтобы удалить воина, выберите его из списка и нажмите "Удалить".

### **Описание**

Чтобы изменить описание, щелкните в текстовом поле "Описание" в меню лагеря наемников и напечатайте новое описание.

### **Внешний вид**

Внешний вид лагеря наемников на карте можно выбрать, нажимая стрелки вверх и вниз рядом с изображением внешнего вида.

### **Приоритет ИИ**

См. раздел "Приоритет ИИ".



## ***Тренировочный лагерь***

### **Название тренировочного лагеря**

Чтобы изменить название тренировочного лагеря, щелкните по кнопке "Название" в меню тренировочного лагеря и введите новое название.

### **Описание**

Чтобы создать нужное вам описание, щелкните в текстовом поле "Описание" в меню тренировочного лагеря и напечатайте новое описание.

### **Внешний вид**

Внешний вид тренировочного лагеря на карте можно выбрать, нажимая стрелки вверх и вниз рядом с изображением внешнего вида.

### **Приоритет ИИ**

См. раздел "Приоритет ИИ".

## ***Руины***

### **Название руины**

Чтобы изменить название руины, щелкните по кнопке "Название" в меню руины и введите новое название.

### **Выбор стражей**

Чтобы выбрать стража, щелкните по свободной ячейке слева, появится диалоговое окно "Нанять воинов". Выберите расу в левом ряду, чтобы увидеть доступные отряды. Выберите отряд и нажмите ОК. Чтобы распустить отряд, нажмите на кнопку "Распустить" и выберите отряд, который вы хотите распустить.

### **Золото**

Если вы хотите, чтобы игрок получил золото за победу над стражами, щелкните по окошку "Дополнительное золото" и введите нужную сумму.

### **Настройка выбора награды**

Чтобы выбрать награду, нажмите кнопку "Выбор" и выберите предмет в диалоговом окне "Выбор предметов". См. подробности в разделе Выбор предметов.

### **Кнопка "Ограблено"**

Чтобы руина считалась ограбленной, нажмите кнопку "ограблено". Если руина ограблена, с ней невозможно совершить никаких действий.

### **Приоритет ИИ**

См. раздел "Приоритет ИИ".

## **Сундуки**

### **Выбор предметов**

Чтобы выбрать предмет, нажмите кнопку "Добавить", появится диалоговое окно "Выбор предметов". См. подробности в разделе Выбор предметов. Чтобы удалить предмет, выберите его в списке и нажмите кнопку "Удалить".

### **Приоритет ИИ**

Приоритет ИИ определяет, сколько отрядов ИИ будут охотиться за сундуком. Приоритет 6 значит, что отряды ИИ будут целенаправленно гоняться за сундуком, а приоритет 0 значит, что они будут игнорировать этот сундук. Для баланса игры рекомендуется значение по умолчанию, равное 3.

### **Внешний вид**

Щелкайте по стрелкам вверх и вниз, чтобы просмотреть различный внешний вид, который сундук может принять на карте.

## **Правила заданий**

### ***Дипломатия***

Чтобы изменить настройки дипломатии расы, нажмите кнопку "Дипломатия". Откроется меню "Дипломатия". Выберите расу, чьи настройки дипломатии вы хотите изменить. В колонке "Отношения с" указаны расы, чей дипломатический статус можно изменить. Чтобы изменить дипломатический статус, двигайте управляющий элемент прокрутки. Перемещая элемент влево, вы изменяете отношения между расами на более враждебные, вправо - на более мирные. Нажмите на кнопку "X" в колонке "Союз", чтобы создать союз между двумя расами.

## ***Информация по сценарию***

### **Название сценария**

Щелкните в окне "Название сценария", чтобы ввести название сценария. Сценарий будет сохранен под данным именем в файле экспортированных сценариев.

### **Описание**

Щелкните в окне "Описание", чтобы ввести описание вашего сценария. Длина описания не должна превышать 255 символов (включая пробелы).

### **Цель**

Щелкните в окне "Цель", чтобы поместить цель на карте. Цель для каждой расы (если у них разные цели) должна быть короткой и ясной.

### **Максимальный уровень заклинаний**

Нажимайте кнопки со стрелками, чтобы определить максимальный уровень заклинания, которое может быть изучено в гильдии магов данной расы.

## **Максимальный уровень войск**

Нажимайте кнопки со стрелками, чтобы определить максимальный уровень отрядов, которые могут быть построены.

## **Максимальный уровень предводителя**

Нажимайте кнопки со стрелками, чтобы определить максимальный уровень лидера. Если импортирован лидер более высокого уровня, то его уровень не может быть повышен.

## **Предполагаемый уровень предводителя**

Здесь вы можете назначить начальный уровень лидеров, которые появляются в столицах игроков. Если данный уровень очень сложен, то, возможно, вы решите поместить в столице лидера более высокого уровня. Однако мы рекомендуем оставить данный параметр равным 1.

## **Имя дизайнера**

Щелкните в окне "Имя дизайнера", чтобы ввести свое имя!

## ***Добавить свою расу***

Используйте данную функцию для того, чтобы создать отдельную нейтральную расу. Щелкните в окне "Название расы", введите название и нажмите "ОК". Появится окно с запросом подтверждения. Чтобы редактировать новую расу, нажмите кнопку "Удалить расу", выберите новую расу из списка, и нажмите кнопку "Редактировать".

## ***Удалить расу***

С помощью функции "Удалить расу" вы можете удалить любую расу, игровую или созданную вами. В этом окне вы также можете редактировать параметры любой расы. Новую расу можно удалить в том случае, если у нее нет ни отрядов ни городов. Игровую расу можно удалить, если у нее нет жезлов, отрядов и городов - за исключением столицы и отряда, который находится в ней по умолчанию. Чтобы удалить расу, выберите ее в списке, и нажмите кнопку "Удалить". Если вам не удастся удалить расу, убедитесь, что она соответствует всем указанным требованиям, и попробуйте снова. Не забывайте, что должна остаться хотя бы ОДНА игровая раса

# **События**

## **События**

### **Добавить событие**

Нажмите кнопку "Добавить событие", чтобы создать новое событие и открыть окно "Событие". См. подробности в разделе Создание события

### **Редактировать событие**

Чтобы редактировать уже существующее событие, выберите его в списке и нажмите кнопку "Редактировать событие". См. подробности в разделе Создание события

### **Удалить событие**

Чтобы удалить уже существующее событие, выберите его в списке и нажмите кнопку "Удалить".

### **Порядок событий**

Если нужно, чтобы одному триггеру соответствовали два события (например, если результаты невозможно уместить в одно событие), то в окне "Задание" вы можете определить порядок, в котором они будут происходить. Нажмите кнопку "Задание", чтобы открыть окно заданий. Нажимайте на кнопки со стрелками, чтобы перемещать выбранное событие в списке. События, относящиеся к одному и тому же триггеру произойдут в том порядке, в котором они расположены в списке. ПРИМЕЧАНИЕ: Порядок, в котором расположены события, не относящиеся к одному и тому же триггеру, не имеет значения. Это не повлияет на порядок, в котором они будут происходить.

## **Точки**

### **Добавить точку**

Чтобы добавить точку, в которой произойдет событие, нажмите кнопку "Добавить точку". Указатель мыши изменится на квадрат 3x3. Щелкните по желаемой точке на карте. Появится окно выбора названия. См. подробности о функциях окна в разделе Окно выбора названия.

### **Редактировать точку**

Чтобы редактировать ранее созданную точку, нажмите кнопку "Редактировать точку". Появится окно выбора точек. Выберите точку, которую вы хотите отредактировать, и нажмите кнопку "Свойства". Появится окно выбора названия с информацией о выбранной точке. См. подробности о функциях окна в разделе Окно выбора названия.

### **Окно выбора названия**

Это окно содержит всю информацию по выбранной точке. Вы можете ввести название точки в текстовом поле или в любой момент исправить название. Положение точки может быть изменено либо вручную, изменением координат X и Y в текстовом поле, либо на экране предметов: надо нажать кнопку "Переместить", затем выбрать перемещаемую точку и щелкнуть по карте в том месте, куда перемещается эта точка. Для изменения размера точки нажимайте кнопки вверх и

вниз рядом с полем размера. Возможные размеры: 1X1, 3X3, 5X5 или 7X7 клеток. Меньший размер имеет смысл использовать, если войска появятся именно в этой точке, а больший размер - если вы хотите, чтобы группа нейтралов охраняла весь горный проход.

### **Перемещение точки**

Существует два способа переместить точку: мышкой или напечатать координаты вручную. Для перемещения мышкой откройте экран "Объекты". Нажмите кнопку "Переместить" и щелкните в центре перемещаемой точки. Затем щелкните по любому месту на карте. Таким образом будет задано новое местоположение точки. Если в выбранном месте нельзя установить точку (например, на некоторых объектах), вы не сможете установить место. Выберите для точки новое положение или нажмите на любую другую кнопку, чтобы отменить перемещение точки. Чтобы вручную переместить точку, выберите точку в окне выбора названия. Щелкните внутри поля с координатами X или Y, чтобы отредактировать положение точки. Нажмите кнопку ОК, чтобы изменение вступило в силу. Если выбранное место не подходит, изменения координат не произойдет.

### **Удалить точку**

Чтобы удалить точку, нажмите кнопку "Редактировать" под местами. Выберите в списке точку, которую хотите удалить, а затем нажмите кнопку "Удалить".

### **Вывести точки наверх**

Если вы хотите, чтобы точки были перечислены вверху экрана (например, чтобы иметь перед глазами список всех точек), нажмите кнопку "Наверх". Чтобы вернуть сетку точек обратно, нажмите на кнопку "Наверх" еще раз.

### **Стандартные отряды**

Если вы хотите, чтобы в результате события появился отряд, например, через определенное количество ходов, вам понадобится стандартный отряд.

### **Добавить стандартный отряд**

Чтобы добавить стандартный отряд, нажмите кнопку "Стандартный отряд". В окне стандартного отряда нажмите кнопку "Добавить". См. раздел Свойства отрядов, чтобы узнать об отрядах подробнее. Есть и существенные отличия от обычных отрядов:

- у стандартного отряда не может быть инвентаря с предметами
- вы не сможете установить приоритет ИИ
- кнопка "Повернуть": отряд появляется в том направлении, куда вы укажете.

### **Редактировать стандартный отряд**

Чтобы редактировать стандартный отряд, нажмите кнопку "Стандартный отряд". В окне стандартного отряда выберите из списка редактируемый отряд, а затем нажмите кнопку "Свойства". См. раздел Свойства отрядов, чтобы узнать об отрядах подробнее.

### **Удалить стандартный отряд**

Чтобы удалить стандартный отряд, нажмите кнопку "Стандартный отряд". В окне стандартного отряда выберите из списка удаляемый отряд, а затем нажмите кнопку "Удалить".

## **Сетка**

Чтобы увидеть сетку на карте, нажмите кнопку "Сетка". Чтобы ее удалить, нажмите на кнопку еще раз.

## **Создание события**

### **Основные детали событий**

#### **Название события**

Введите название события в специальном текстовом поле. Имеет смысл ввести систему названий, чтобы избежать путаницы, если событий слишком много.

#### **Повторяемость события**

Нажмите одну из кнопок ("Всегда" или "Однажды"), чтобы выбрать, будет ли событие повторяться. Обратите внимание, что "Всегда" можно выбрать лишь при следующих условиях:

- Частота
- Точка

#### **Шансы осуществления**

Используйте стрелки вверх и вниз, чтобы изменить шансы осуществления события после его инициации.

#### **Включить/отключить**

Нажмите на кнопку "Включить/Отключить", чтобы выбрать, будет ли событие активно с самого начала. Эта функция может помочь, если вы хотите активировать событие только после выполнения другого события, чтобы одно событие активировало другое.

#### **Добавить условие**

Чтобы добавить условие, нажмите на кнопку "Добавить условие" в списке условий. Затем выберите из списка нужное условие и нажмите ОК. Более подробно о свойствах различных условий см. Условия событий.

#### **Редактировать условие**

Чтобы редактировать условие, выберите из списка условий то, которое хотите отредактировать, и нажмите кнопку "Свойства" рядом со списком условий. Подробнее об условиях см. Условия событий.

#### **Удалить условие**

Чтобы удалить условие, выберите из списка условий то, которое хотите удалить, и нажмите кнопку "Удалить". Появится запрос подтверждения удаления. Нажмите "Да" для подтверждения или "Нет" для отмены.

#### **Добавить последствия**

Чтобы добавить последствие, нажмите на соответствующую кнопку рядом со списком последствий. Затем выберите из списка нужное последствие и нажмите ОК. Более подробно о свойствах различных последствий см. раздел Последствия событий.

## **Редактировать последствия**

Чтобы редактировать последствие, выберите редактируемое последствие из списка последствий и нажмите кнопку "Свойства" под этим списком. Подробнее о последствиях см. Последствия событий.

## **Удалить последствия**

Чтобы удалить последствие, выберите удаляемое последствие из списка и нажмите кнопку "Удалить". Появится запрос подтверждения удаления. Нажмите "Да" для подтверждения или "Нет" для отмены.

## **Порядок последствий**

Чтобы изменить порядок осуществления последствий, выберите в списке последствий нужное и нажимайте кнопки "Вверх" и "Вниз", расположенные рядом с кнопкой "Удалить" под списком последствий.

## **Расы, на которые подействует событие**

В этом списке можно выбрать расы, на которые подействует событие, то есть, которые смогут запустить событие и испытать на себе его последствия. Вы можете выбрать как одну расу, так и все расы на карте.

## **Расы-инициаторы**

В этом списке определяется, во время ходов какой расы может быть запущено событие. Помните, что сочетание задействованных рас и рас-инициаторов может полностью изменить последствия события, поэтому используйте эти параметры с осторожностью и каждый раз проверяйте, работает ли ваше событие так, как задумывалось.

## **Условия событий**

Список условий события и их описания:

### **Частота**

Текущий ход должен быть кратным определенной величине. Например, если частота установлена равной 2, событие может произойти в любой день, кратный 2, например, 2, 4, 6, 20, 46 и т.д. Событие не отсчитывает дни с того дня, когда было запущено.

### **Попасть в определенную точку**

Отряд задействованной расы оказывается в определенной точке.

### **Отряд в городе**

Отряд задействованной расы оказывается в определенном городе.

### **Захватить город**

Одна из задействованных рас захватывает определенный город.

### **Уничтожить отряд**

Определенный отряд должен быть убит любой из задействованных рас. Если выбран шаблон отряда, условие будет выполнено при убийстве одного из отрядов, созданных по этому шаблону.

### **Получить предмет**

Любая из задействованных рас получает предмет определенного типа.

### **Предметом владеет определенный предводитель**

Определенный отряд должен получить определенный предмет. Перечислены только особые предметы. Условие выполнено, если отряд имеет этот предмет в своем инвентаре. Если выбран шаблон отряда, условие будет выполнено, если предметом будет владеть один из отрядов, созданных по этому шаблону.

### **Дипломатические отношения**

Дипломатические отношения между двумя игроками должны находиться на определенном уровне.

### **Заключение союза**

Два определенных игрока должны заключить союз.

### **Ограбить руины**

Любая из задействованных рас должна ограбить определенные руины.

### **Преобразовать X% земли**

Одна из задействованных рас должна преобразовать определенный процент земли. При подсчете процентов учитывается только трансформируемая земля (то есть, вода и горы не засчитываются).

### **Попасть в определенную зону**

Отряд задействованной расы должен попасть в определенную зону.

### **Отряд в точке**

Определенный отряд должен попасть в определенную точку. Если выбран шаблон отряда, для выполнения условия достаточно, чтобы один из отрядов, созданных по этому шаблону, оказался в нужной точке.

### **Отряд в городе**

Определенный отряд должен попасть в определенный город. Если выбран шаблон отряда, для выполнения условия достаточно, чтобы один из отрядов, созданных по этому шаблону, оказался в нужном городе.

### **Предмет в точке**

Отряд задействованной расы, владеющий предметом определенного типа, должен попасть в определенную точку.

### **Существование отряда**

Определенный отряд должен либо существовать, либо нет. Если выбран шаблон отряда, должен существовать как минимум один отряд или вообще ни одного, в зависимости от выбранной настройки.



## ***Последствия событий***

Список последствий и их описание:

### **Победа или поражение в сценарии**

Победить или потерпеть поражение.

### **Создать отряд**

Создать отряд по определенному шаблону в определенной точке.

### **Применить заклинание на инициатора действия**

Применить определенное заклинание на инициатора действия. В некоторых случаях (для заклинания призывания) вы можете указать игрока, использующего заклинание. Обратите внимание, что вы не можете выбрать заклинание мира.

### **Применить заклинание на определенное место**

Применить определенное заклинание в определенной точке. В некоторых случаях (для заклинания призывания и мира) вы можете указать игрока, использующего заклинание.

### **Изменить владельца отряда**

Изменить владельца определенного отряда. Если отряд находится внутри города, он выйдет. Если отряд не может выйти, событие не произойдет.

### **Изменить порядок**

Изменить порядок определенного отряда.

### **Отправить отряд к инициатору действия**

Переместить определенный отряд к инициатору действия. Перемещение не расходует очки движения и не запускает события.

### **Вступить в битву**

Заставить определенный отряд вступить в битву с инициатором действия. Перемещение не использует очки движения и не служит инициатором событий.

### **Разрешить/запретить другое событие**

Разрешить или запретить определенное событие.

### **Передать заклинание**

Передать определенное заклинание инициатору действия.

### **Передать предмет**

Передать определенный предмет инициатору действия. Предмет может появиться либо в столице, либо в инвентаре отряда.

### **Отправить отряд в определенную точку**

Отправить определенный отряд в определенную точку. Перемещение не использует очки движения и не служит инициатором событий.

### **Создать союз между двумя ИИ**

Создать союз между двумя определенными игроками.

### **Изменить дипломатические отношения**

Изменить дипломатические отношения между определенными игроками.

### **Открыть территорию на карте**

Убрать туман войны над определенным местом для игрока (игроков), перечисляемых во всплывающем окне, независимо от выбранных задействованных рас.

### **Убрать горы вокруг точки**

Удалить горы вокруг выбранной точки.

### **Убрать ориентир**

Удалить определенный ориентир.

### **Изменить цель сценария**

Изменить текст описания цели сценария.

### **Показать сообщение**

Показать всплывающее сообщение. Максимальная длина - 255 символов. Можно указать, с какой стороны от сообщения появится изображение персонажа. Также вы можете выбрать, кто увидит это сообщение: инициатор, вовлеченные расы или все расы.

### **Уничтожить предмет**

Уничтожить один или более определенных предметов.

### **Убрать отряд**

Убрать с карты определенный отряд.