

ПРИМЕР СОЗДАНИЯ СЦЕНАРИЯ ПО ШАГАМ

СОДЕРЖАНИЕ

1. ШАБЛОН СЦЕНАРИЯ
2. ДОБАВЛЕНИЕ СТАНДАРТНЫХ ПОНИ
3. ДОБАВЛЕНИЕ СОБСТВЕННЫХ ПОНИ
4. АТАКИ ВРАГОВ
5. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ И НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ
6. УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
7. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

1. ШАБЛОН СЦЕНАРИЯ

Сначала создадим пустой сценарий, без поней и задач.

В каталоге usermaps сделаем файл demo и наполним его кодом:

Демо-карта

```
DESCRIPTION
```

```
На примере этой карты покажем создание сценария
```

```
MAP
```

```
LLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLL
LLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLL
LLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLL
LLLLLLLLLFFFFFFLLLLLLLLLLLLL
LLLLLLLLLFFFFFFFLLLLLLLLLLLLL
LLLLLLLLLFFFFFFFLLLLLLLLLLLLL
AAAAAAAAAAAAAFFFFFFLAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
LLLLLLLLLLLLLAAAAAAAAAALLL
LLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLL
LLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLL
LLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLL
#===MAPEND===
```

```
# Раздел константы должен идти в самом начале
```

```
CONSTANTS
```

```
OBJECTS
```

```
Building:Code=house,i=1,j=1
Food:i=3,j=3,size=min
Food:i=1,j=4,size=medium
Stone:i=3,j=2,size=max
```

```
Neutral:Code=tree,"Name=Дерево",i=6,j=3
#===OBJECTSEND===

INITIAL
Stone:0
Food:300
Task:Заданий нет
Permits:action=deny,code=all

SCRIPT
Event:Step=0
Action:Type=SetFocus,i=2,j=3
Action:Type=Message,icon=ok_ico,"text=Это ваш первый
сценарий"
Action:Type=ShowBattleTask

VICTORY
ByStep:StepNeed=100
```

На этой карте нет ничего, кроме дома, бочек еды, кучи камней и дерева (нейтральный объект для украшения).

2. ДОБАВЛЕНИЕ СТАНДАРТНЫХ ПОНИ

Добавим одну пони из тех, которые уже есть в стандартной конфигурации игры.

В секцию OBJECTS впишем строку

```
Pony:Code=rarity,Name=Рарити,i=2,j=2
```

Для того, чтобы разрешить Рарити собирать ресурсы, в конец секции INITIALS добавим разрешение на действие Harvest:

```
Permits:action=allow,code=Harvest
```

И для реплики от имени Рарити, дополним первый скрипт, добавив туда еще одно действие Message. Теперь секция первого скрипта выглядит так:

```
SCRIPT
Event:Step=0
Action:Type=SetFocus,i=2,j=3
Action:Type=Message,icon=ok_ico,"text=Это ваш первый
сценарий"
Action:Type=Message,icon=rarity_ico,"text=Всем чмоки в
```

```
этом сценарии!"  
Action:Type=ShowBattleTask
```

3. ДОБАВЛЕНИЕ СОБСТВЕННЫХ ПОНИ

В каталоге usermaps создадим подкаталог demo.data, в нем подкаталоги configs и images, в каталоге images – подкаталоги actions, icons, units.

В каталоге configs создадим файл constants.ini со следующим содержимым:

```
[TPonyUnit]  
shiningarmor_maxstep = 3  
shiningarmor_maxenergy = 50  
shiningarmor_maxhealth = 45  
shiningarmor_AttackNearValue_min = 8  
shiningarmor_AttackNearValue_max = 10  
shiningarmor_AttackLongValue_min = 15  
shiningarmor_AttackLongValue_max = 20  
shiningarmor_AttackLongDist = 3  
shiningarmor_isflyer=false  
shiningarmor_ignorestored=false
```

Где shiningarmor – код новой пони.

Чтобы назначить новой пони действия, которые она сможет делать — в каталоге configs создаем файл ponyactions.ini со следующим содержимым

```
[shiningarmor]  
Harvest=1  
AttackNear=1  
AttackLong=1
```

В подкаталог images/units добавим файл pony_shiningarmor.png размером порядка 70x70 (можно чуть меньше или чуть больше). Этот файл содержит изображение пони, которое будет на поле.

В подкаталог images/icons добавим файл shiningarmor_ico.png размером строго 70x70. Этот файл содержит иконку пони, которая будет в списке пони сверху во время игры и в диалогах.

Наконец, добавим нового пони на карту, вписав его в секцию OBJECTS

```
Pony:Code=shiningarmor,"Name=Шайнинг Армор",i=4,j=4
```

и для реплики от имени Шайнинг Армора, дополним первый скрипт, добавив туда еще одно действие Message. Теперь секция первого скрипта выглядит так:

```
SCRIPT
Event:Step=0
Action:Type=SetFocus,i=2,j=3
Action:Type=Message,icon=ok_ico,"text=Это ваш первый
сценарий"
Action:Type=Message,icon=rarity_ico,"text=Всем чмоки в
этом сценарии!"
Action:Type=Message,icon=shiningarmor_ico,"text=Служу
Эквестрии!"
Action:Type=ShowBattleTask
```

Теперь на карте есть две пони, у обеих доступно перемещение по карте и действие сбора ресурсов.

4. АТАКИ ВРАГОВ

Добавим скрипт, который на следующем ходу, создаст одного противника из стандартных (летучая мышь) и выдаст реплику Рарити по этому поводу. Впишем в файл карты еще одну секцию SCRIPT

```
SCRIPT
Event:Step=1
Action:Type=SetFocus,i=10,j=4
Action:Type=NewObject,Object=Monster,Code=bat,"Name=Летуч
ая мышь",i=10,j=4
Action:Type=Message,icon=rarity_ico,"text=Летучая мышь!
Надо бы избавиться от неё"
```

Если мы хотим немедленно сделать доступными атаки у пони, то нужно в скрипт добавить еще действие — разрешить действия атак. Дополним скрипт

```
SCRIPT
Event:Step=1
Action:Type=SetFocus,i=10,j=4
Action:Type=NewObject,Object=Monster,Code=bat,"Name=Летуч
ая мышь",i=10,j=4
Action:Type=Message,icon=rarity_ico,"text=Летучая мышь!
Надо бы избавиться от неё"
Action:Type=SetPermits,action=allow,code=AttackNear
Action:Type=SetPermits,action=allow,code=AttackLong
```

Чтобы вызвать больше врагов на следующий ход, стоит использовать групповой призыв. Добавим в файл карты еще одну секцию SCRIPT

```
SCRIPT
Event:Step=2
Action:Type=SetFocus,i=10,j=4
Action:Type=NewObjectGroup,Object=Monster,Code=ameba,"Name=Амеба",i=10,j=4,count=3,radius=2
Action:Type=Message,icon=shiningarmor_ico,"text=Нам нужны все возможности - врагов слишком много."
```

5. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ И НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Разрешим на этом ходу действие заморозки у Рарити. Дополним скрипт действием разрешения заморозки.

```
SCRIPT
Event:Step=2
Action:Type=SetFocus,i=10,j=4
Action:Type=NewObjectGroup,Object=Monster,Code=ameba,"Name=Амеба",i=10,j=4,count=3,radius=2
Action:Type=Message,icon=shiningarmor_ico,"text=Нам нужны все возможности - врагов слишком много."
Action:Type=SetPermits,action=allow,code=FreezeEnemy
```

У Шайнинг Армора на данный момент нет никаких действий, кроме сбора ресурсов и атак. Сделаем ему новое действие — эффективную дальнюю атаку, которая действует по линии и при том, оглушает врагов.

В каталоге configs создадим файл actions.ini с содержимым:

```
[ShiningExtraAttack]
Caption = Улучшенная атака
SubInfo = За счет большего расхода сил, наносит урон всем врагам на линии выстрела в размере 20-30 единиц, а также оглушает их на 1 ход
AllowCells=radial,5
DestCells=alg,00000
Energy=25
MetaAction=Code=Damage,MinValue=20,MaxValue=30
MetaAction1=Code=Sleep,SleepTime=1
```

В файле ponyactions.ini дополним секцию shiningarmor, назначив ему вновь созданное заклинание.

```
[shiningarmor]
Harvest=1
AttackNear=1
AttackLong=1
ShiningExtraAttack=1
```

Наконец, в каталоге configs создадим файл ui.ini, внося туда данные:

```
[ActionGroups]
ShiningExtraAttack=2
```

это поместит новое действие в среднюю колонку к «боевым» заклинаниям (данное разделение носит чисто интерфейсный характер и не влияет на действие)

Для того, чтобы действие имело собственную иконку, в подкаталог images/actions добавим файл icon_shiningextraattack.png размером строго 50x50. Это будет иконка нового действия.

Чтобы созданное заклинание стало доступно Шайнингу во время сценария, дополним последний скрипт еще одним разрешением нового действия.

```
SCRIPT
Event:Step=2
Action:Type=SetFocus,i=10,j=4
Action:Type=NewObjectGroup,Object=Monster,Code=ameba,"Name=Амеба",i=10,j=4,count=3,radius=2
Action:Type=Message,icon=shiningarmor_ico,"text=Нам нужны все возможности - врагов слишком много."
Action:Type=SetPermits,action=allow,code=FreezeEnemy
Action:Type=SetPermits,action=allow,code=ShiningExtraAttack
```

6. УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Изменим задание сценария и условие победы. В секции INITIALS заменим строку Task на новую

```
Task:Отбить нападение, уничтожив всех врагов
```

Теперь поменяем секцию VICTORY. Добавим два условия победы — наступление хода с номером 3 (то есть, следующего после последнего появления врагов) и отсутствие врагов на карте. Условия объединим через

логическое И — нужны оба. Если убрать первое условие (номер хода) — то победа наступит сразу же после старта игры, поскольку враг появляется лишь на ходу номер 1.

```
VICTORY
ByStep:StepNeed=3
->ByNoMonsterLeft:AddType=And
```

Для того, чтобы после победы, герои выдали реплики, нужно добавить еще один скрипт, срабатывающий сразу после победы, но до закрытия игры

```
SCRIPT
Event:Victory=True
Action:Type=Message,icon=rarity_ico,"text=Мы одолели их!"
Action:Type=Message,icon=shiningarmor_ico,"text=И
научились делать сценарии."
```

7. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На этом создание первого сценария завершено. В процессе создания, была добавлена стандартная пони, новая пони, созданы скрипты появления врагов и записано условие победы.

Код учебного сценария с каталогами и файлами можно скачать по постоянной ссылке

<http://heroesofequestria.org/download/usermaps/demo.zip>