

Руководство

по пользованию редакторами игры Titan Quest и
Titan Quest: Immortal Throne

В этом руководстве вы
научитесь пользоваться
редакторами игры
Titan Quest и
Titan Quest: Immortal
Throne

Руководство по Редактору карт и квестов к игре Titan Quest

Краткая информация:

Версия руководства: 2.1

Официальный сайт руководства: www.titanquest.org.ua — на нашем сайте вы всегда сможете скачать последнюю версию руководства.

Последнее обновление 7.07.2008г.

Права принадлежат ZheKA Corporation. Все права защищены. 2008г.

Предисловие:

Этот мануал специально был создан для того чтобы облегчить новичкам, создание игровых уровней и квестов для игры Titan Quest. Редактор карт и квестов довольно сложен в использовании, и мы в этом мануале разберемся, как и что использовать в этих программах.

Описание инструментов

Для создания и редактирования карт, квестов и др. параметров нами будут использоваться следующие программы:



Art Manager — эта программа предназначена для создания, компилирования игровых модов, а так же для редактирования и импортирования некоторых игровых ресурсов.



Editor — эта программа предназначена для создания игровых территорий, пейзажей, а так же для добавлений игровых персонажей (монстров, NPC и т.д.), растительности (деревья, кусты, камни, реки и т.д.), изменения ландшафта (добавление гор, низменностей, впадин и т.д.).



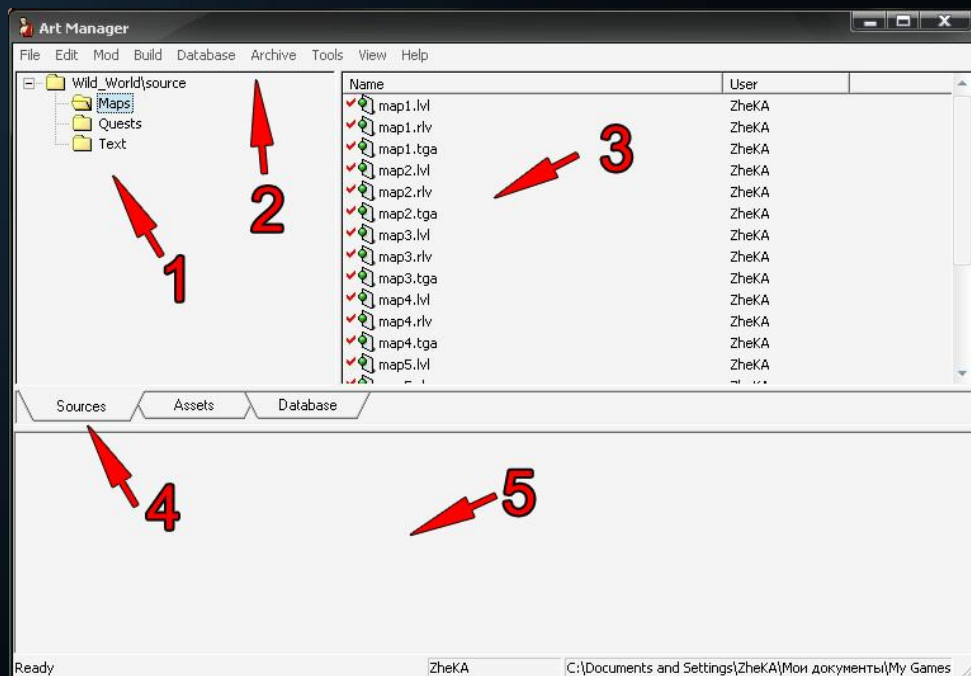
Quest Editor — эта программа предназначена для создания квестов на ваши собственные локации.

Обзор инструментов

Art Manager

Art Manager – программа для настройки и редактирования вашего мода.

ГЛАВНОЕ ОКНО ПРОГРАММЫ:



1. Папки, в которых хранятся ресурсы вашей карты
 1. Папка **Maps** в ней хранится ваша главная карта
 2. Папка **Quests** в ней хранится файл **Token.bin** и ваш **главный квестовый файл**
 3. Папка **Text** в этой папке хранится файл **ModSrtings.txt** этот файл предназначен для записи в него тегов и текстов, использующих в вашей карте.
2. Главное меню программы
3. Окно, в котором отображаются файлы находящихся в паках ресурсов вашей карты
4. Раздел с вашими основными ресурсами
5. Здесь записываются ваши последние действия

Описание следующих категорий:

Source – в этой категории содержатся все ваши папки мода

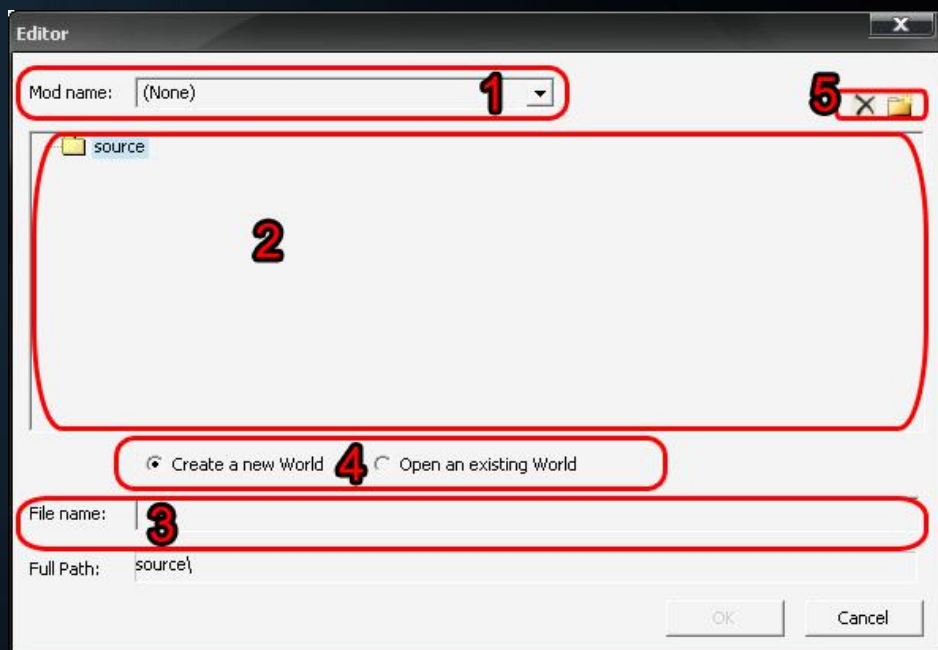
Assets – в этой категории содержатся также ваши папки мода и внешне импортные файлы.

Database - в этой категории содержатся файлы и шаблоны импортированные из игры

World Editor

World Editor – программы для создания новых карт в игре Titan Quest.

ГЛАВНОЕ ОКНО ПРОГРАММЫ:



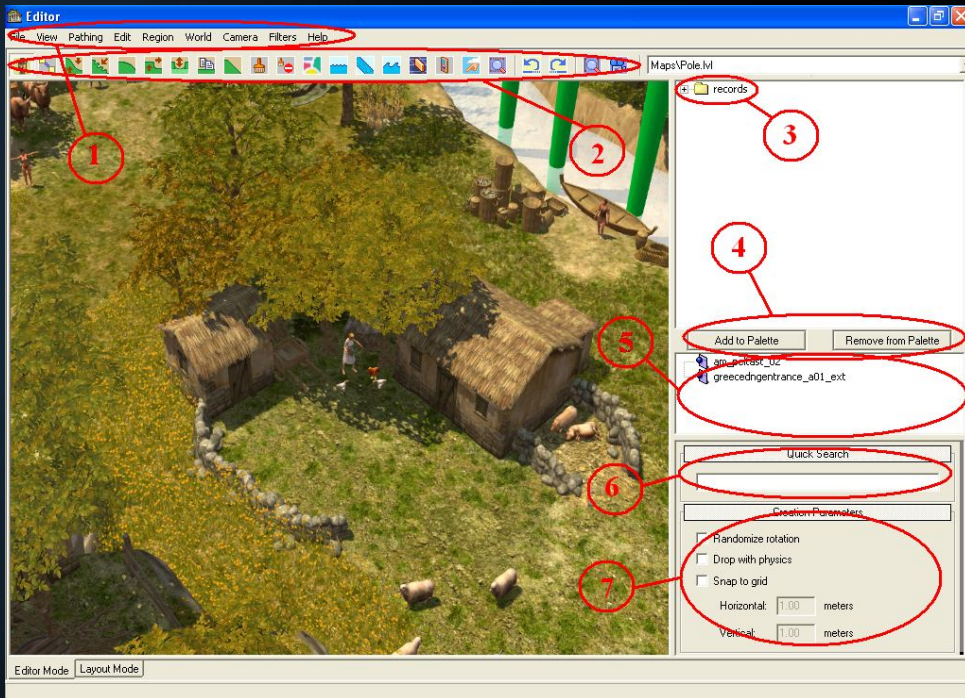
1. Имя и выбор вашего мода
2. Папка, в которой хранятся ваши игровые ресурсы (главная карта, квестовый файл и текстовый файл)
3. Имя файла, который вы собираетесь создать или открыть
4. Пункты предназначены для создания новой и открытия старой карты
5. Два инструмента для удаления и создания вашей папки

ВТОРОЕ ГЛАВНОЕ ОКНО ПРОГРАММЫ:



1. Изменить вид окна просмотра карты
2. Переход из режима **Layout Mode** (Режим макета) в **Editor Mode** (Режим редактирования)
3. Пункты меню
 - File** – в этом меню можно создать, открыть карту, перезагрузить ресурсы, сохранить изменения и выйти из программы.
 - View** – в этом пункте вы можете посмотреть **LOG**
 - Pathing** – в этом пункте вы можете выбрать **First Pass**
 - Region** – в этом пункте вы можете выбрать **Add New Terrain...** (добавить новый кусок карты), **Add New Grid...** (добавить сетку для пещер), **Add Existing Region...** (Добавить регион из созданных вами), **Remove Region** (Удалить регион) и т.д.
 - Quest** – в этом пункте вы можете выбрать **Select Files...** (выбрать квестовые файлы, который будет использоваться в вашем моде)
 - Build** – в этом пункте вы можете выбрать **Rebuild Selected Pathing** (компилировать пути персонажей на выделенной карте), **Rebuild All Pathing** (компилировать пути персонажей на всех картах), **Rebuild Selected Map** (компилировать карту для радара на выделенной карте), **Rebuild All Maps** (компилировать карту для радара на всех картах)
 - About** – в этом пункте вы можете выбрать **Overview...** (просмотр руководства по редактору), **About** (кто создал программу)
4. Макет вашей карты
5. Раздел редактирования
6. Раздел макета

ТРЕТЬЕ ГЛАВНОЕ ОКНО ПРОГРАММЫ:



1. Пункты меню

2. Панель инструментов



Этот инструмент предназначен для нанесения персонажей, декораций, монстров и т.д. на вашу карту.



Этот инструмент предназначен для создания группы (создание группы людей блуждающих по карте, создание точки возрождения, создание телепортов и т.д.)



Этот инструмент предназначен для создания горы, бугра, короче говоря возвышенности



Этот инструмент предназначен для создания неровностей на поверхности земли



Этот инструмент предназначен для сглаживания неровных поверхностей



Этот инструмент предназначен для создания плато



Этот инструмент предназначен для создания низменностей, например для реки



Этот инструмент предназначен для копирования определённого участка



Этот инструмент предназначен для создания плоскостей, например на горе



Этот инструмент предназначен для нанесения на поверхность земли текстуры, например траву



Этот инструмент предназначен для нанесения на землю непроходимые зоны, например это необходимо, если вы не хотите чтобы ваш персонаж не смог идти под воду.



Этот инструмент предназначен для нанесения слоёв звуков, музыки, тумана и местность которую вы хотите назвать любым названием



Этот инструмент предназначен для нанесения воды на вашу карту



Этот инструмент предназначен для настройки течения реки



Этот инструмент предназначен для расстановки волн на воде



Этот инструмент предназначен для обстройки пещеры или храма и работает только на карте с сеткой



Этот инструмент предназначен для создания порталов между уровнями, например надо связать вход в пещеры с самой пещерой, то надо использовать только этот инструмент



Это инструмент рука



Этот инструмент изменения масштаба



Эти два инструмента предназначены для возврата на шаг назад и на шаг вперёд



Восстановить камеру по умолчанию

3. Игровые ресурсы (декорации, персонажи, монстры и т.д.)
4. Настройки палитры (удалить предмет из палитры и добавить в палитру предмет)
5. Добавленные предметы в палитру
6. Быстрый поиск компонентов
7. Способы размещения предмета

Создание карты

Для того чтобы создать новую карту необходимо запустить программу **Art Manager** затем в пункте меню выбрать **Mod >>> New** и назовите ваш мод по своему усмотрению писать только латиницей и без пробелов. Затем нажать в пунктах меню **Build** или нажмите **F7** и выходите из программы.

Теперь запускаем **World Editor** выбираем в поле **Mod** name ваш мод и два раза кликнем по папке **Source** и один раз нажимаем по папке **Maps**, затем в поле **File** Name введите имя вашей будущей карты. Теперь появилось чёрное окно сверху в пунктах меню выберите пункт **Region** и кликните по пункту **Add New Terrain...** далее появится окно в нём два раза кликаем по папке **Source** и один раз нажимаем на папку **Maps** и в поле **File Name** пишем, как будет называться ваша территория в полях **Width** и **Height** укажите размер территории и нажимаем **OK**.

Теперь появилось опять чёрное окно, но уже с прямоугольным кубом выделяем его пока оно не станет красным, и нажимаем на кнопку с красными стрелочками, которая находится в верхней части окна.

И появилось у нас окно с нашей территорией затекстурированной в пустынный цвет (в цвет песка).

Затем выбираем папку **records**, которая находится у нас с правой стороны и кликаем по ней два раза и она разворачивает нам ещё кучу папок и мы заходим в папку **controls** и выбираем **spawnplayer.dbr** (этот файл предназначен для появления персонажа на карте) и кликаем по земле на карте и у нас должна появиться женщина в бикини это будет у нас точкой появления персонажа на карте.

И теперь можно с помощью панелей инструментов на ландшафт добавлять различные декорации (камни, деревья, сооружения, реки и т.д.), **NPC** (людей, птиц, животных и т.д.), монстров и т.п.

Создание подземных локаций

До настоящего момента мы рассматривали основные принципы создания уровней с открытой ландшафтной архитектурой, основой для которых выступал регион типа **Terrain** (плоский земельный участок). Однако если при создании уровня для игры в режиме макета вы заглянете в меню **Region**, то наравне с пунктом **Terrain** обнаружите там команду **Add New Grid**. Ее активация ведет к созданию каркаса или так называемой «сетки» для замкнутой игровой локации. Фактически «сетка» представляет собой фундамент, состоящий из двух основных компонентов (пол и стены), на основе которого вы можете воздвигнуть полноценное подземелье, населенное разными **NPC** и украшенное декорациями.

Итак, давайте поучимся создавать уровни, содержащие замкнутые игровые территории. Запустите утилиту **ArtManager.exe**, выберите пункт меню **Mod\\New** и задайте произвольное имя будущей модификации, например, **Underground**. Закройте приложение и загрузите редактор уровней. В появившемся меню выберите из списка **Mod Name** название своего проекта. Затем раскройте двойным щелчком директорию **Source** и перейдите в каталог **source\\maps**, напечатайте произвольное название уровня (скажем, **Podzemelie**) в поле напротив комментария **File name** и нажмите **Ok**.

Для создания заготовки подземного уровня (сетки) в открывшемся окне редактора выберите пункт меню **Region/Add New Grid**. В появившемся окне задайте путь хранения файла (**source\\maps**), название игровой территории (поле **File Name**) и, наконец, размер будущего помещения (поля **X size**, **Y size** и **Z size** соответственно). По факту нажатия кнопки **Ok** редактор сформирует специальный макет будущего уровня. Выделите заготовку, и щелкните по кнопке с изображением двух красных стрелок на панели инструментов для перехода приложения в режим редактирования.

На данный момент нашему взору не открывается ровным счетом ничего, как будто мы находимся где-то вне пространства и времени. Но, простите, как можно конструировать уровень, если в окне перспективы вообще ничего не видно? Все просто, нужно всего-то лишь активировать инструмент **Grid edit tool** на панели инструментов (16 от начала), и вы увидите, что в окне 3D-вида появится наш каркас или рабочая «сетка», а панель в правой части приложения закроется опциями редактирования внутренней локации.

Теперь, когда основа уровня создана и отображена в окне перспективы, можно приступить к построению подземного царства. Многие подумают, что уже на данном этапе можно устремиться к настилке полов и установке стен, и будут коренным образом не правы — в настоящей ситуации первоначально нужно выбрать определенную систему или набор компонентов, ответственных за внешний облик локации (пола, стен, переходных конструкций). Для этого в поле **System** на панели в правой части редактора необходимо кликнуть по кнопке со значком многоточия и в появившемся окне выбрать один из предложенных наборов компонентов.

Вот теперь подготовительный этап можно считать законченным — пора приступить к настилу полов и воздвижению стен на поверхности «сетки». Для добавления в подземный уровень плиток пола выберите в поле **Grid Types** элемент

Floor, а затем щелкните левой кнопкой мышки по произвольному участку сетки в окне 3D-вида. Удаление тайлов с карты проходит аналогичным образом, единственное различие состоит в том, что в качестве «половой» плитки вы должны выбрать компонент **No Floor** вместо **Floor**. Сформируйте полноценное половое покрытие, на которое мы будем помещать несущие конструкции типа стен и различную бутафорию. Когда полы будут настланы, можно приступить к добавлению на уровень стен. Процесс их импорта на уровень в точности копирует алгоритм добавления плиток пола, с той лишь поправкой, что в качестве тайла вы должны выбрать компонент **Wall** на панели **Grid Types** в правой части редактора. Установите стены таким образом, чтобы они очерчивали контур «сетки», не давая тем самым игроку взглянуть за пределы уровня — куда-то в пустоту.

Каркас или так называемая «болванка» внутренней игровой локации сделана, приступаем к ее модернизации. Для того чтобы добавить на уровень «коридорный» тайл, выделите элемент **Ent_FeatureC01** в поле **Features** и кликните левой кнопкой мышки по свободному участку сетки. При необходимости вы можете повернуть объект-фантом (до его установки на карту) на 90 градусов при помощи курсорных стрелок на клавиатуре. Заметим, что удаление излишних коридорных участков производится при включенном режиме **No Feature** в поле **Features**. Если вам вдруг понадобится прорезать проход в одной из стен, активируйте в поле **Features** инструмент **Dng_Egypt01_Base_EntranceG_Int01**, наведите курсор мыши на квадрат, содержащий фрагмент какой-либо стены, и щелкните по нему левой кнопкой мышки для удаления ее участка.

В процессе формирования подземного царства может возникнуть необходимость расширения/сужения границ текущей игровой территории. Для того чтобы изменить количество ячеек под тайлы по осям **X**, **Y** и **Z**, загляните в свиток **Resize Tool** на панели в правой части редактора и измените значения в полях **X**, **Y**, **Z**. При этом стоит отметить, что атрибуты **X** и **Y** отвечают за длину и ширину сетки, в то время, как параметр **Z** определяет число этажей подземного уровня. Также заметим, что для переключения между подпланами (этажами) нужно просто-напросто выбрать порядковый номер того или иного этажа из списка **Active Floor**.

После того, как подземелье будет создано, активируйте режим работы с объектами (первая по счету кнопка на панели инструментов) и поместите на уровень монстров, простых жителей (NPC), точки возрождения и стартовую позицию игрока, и наконец, различные декорации и пикапы.

Следующий этап нашей работы — подготовка карты к компиляции. Перейдите в режим редактирования макета уровня (вкладка **Layer Mode** в нижней части редактора), перестройте все карты мини-радар и пути движения персонажей (**Build\\Rebuild All Maps**, **Build\\Rebuild All Pathing**) и сохраните свой мод посредством выбора пункта меню **File\\Save All**.

Запустите утилиту **ArtManager.exe**, выполните команду **Mod\\Select** и выберите название созданной вами модификации, в нашем случае — **Underground**. Далее раскройте каталог **Underground\\source** и перейдите в директорию **maps**. Выделите в правой части менеджера файл **[название вашей карты].wrl**, щелкните по нему правой кнопкой мышки и в выпадающем меню выберите пункт **Auto-Create Asset** для создания записи о моде в базе данных игры. После этого нажмите клавишу **F7** на клавиатуре для компиляции исходных файлов уровня в формат **Titan Quest**.

Создание блуждающих NPC на карте

Ранее мы писали о том, как можно добавить на карту уровня различных NPC, монстров, элементы окружения и некоторые другие объекты. Однако, протестировав такую карту в игре, вы могли заметить, что всякие животинки, стражи порядка, монстры и мирные жители не перемещаются по уровню, а стоят, словно истуканы, на своем законном месте. И даже в том случае, если игрок попытается забить до смерти одного из охранников, запугать мирных жителей, то никто из NPC на это ровным счетом никак не отреагирует, как будто жизнь, так и продолжает идти своим чередом. Единственная категория персонажей, которые реагируют на действия нашего титана — «мобы». Вот они-то незамедлительно примутся за растерзание игрока в случае, если почувствуют, что их жизнь находится под угрозой. Словом, банальная самооборона. А так и хищные животные, и монстры также находятся под действием какого-то массового гипноза и не собираются ни под каким предлогом покидать свою стартовую позицию и атаковать остальных NPC.

Давайте изменим ситуацию в корне и заставим всех персонажей без исключения блуждать по уровню, создавая тем самым некую иллюзию жизни. Чтобы материализовать свою идею, придется прибегнуть к помощи специального инструмента **Groups**, который позволяет объединить ряд персонажей в единую группу и задать общую установку, единую цель для всех NPC из созданной категории (например, странствие по карте).

Активируйте данный инструмент, кликнув по второй кнопке от начала на панели инструментов. Далее на панели **Group List** в правой части редактора кликните по кнопке **New** для создания новой группы. Затем вбейте произвольное

название категории в строке **Name** поля **Group Properties**, скажем, **Putniki**, а из списка **Type** выберите пункт **NPC Wanderers** (странствующие персонажи). Наконец, перейдите в окно 3D-вида и кликните левой кнопкой мышки для выделения NPC, которых вы хотите поместить в группу (**прим.** — в группу можно поместить лишь схожих по роду деятельности NPC, скажем, только воинов или только миролюбивых граждан).

Итак, на данный момент мы сформировали своеобразную фракцию персонажей-странников, которые будут колесить по нашему уровню. Однако сразу возникает вопрос — а где они будут путешествовать, по каким маршрутам? Неужели движок Titan Quest настолько силен, чтобы выполнить полный просчет возможных траекторий движения NPC? Отнюдь, чтобы заставить персонажей из созданной группы перемещаться по карте, следует обозначить на уровне специальные вэйпойнты, а также привязать к созданному маршруту заданную группу NPC. Для этого необходимо проделать следующие действия. Активируйте режим работы с объектами (первая от начала кнопка на панели инструментов) и выстройте плавный маршрут движения персонажей, используя объекты типа **npcwanderpoint** (или, скажем, **npcwanderpoint1**, **npcwanderpoint5**) из директории **records\game**.

Далее нам потребуется объединить все путевые отметки в единую группу. Для этого вновь активируйте инструмент **Groups** (на панели инструментов он значится под номером 2), создайте новую группу с произвольным названием, например, **Marshrut_dvijenia**, и типом (**Type**) **Wander Points** (точки движения) и последовательно выделите каждый из элементов на карте, символизирующих путевые отметки (при помощи левой кнопки мышки, разумеется).

Маршрут движения задан, путники занесены в специальную группу, осталось лишь привязать нашу группу NPC к выстроенной траектории движения. Выберите из списка **Group List** на панели в правой части редактора категорию **Putniki**, содержащую странствующих персонажей, поставьте галку напротив пункта **Link Mode** (**прим.** — в случае объединения каких-либо объектов в группу данная опция наоборот должна быть выключена) и щелкните левой кнопкой мышки по черному кругу, обозначающему точку пересечения всех вэйпойнтов. Если вы все сделаете правильно, то увидите, что в окне перспективы появится здоровенная направляющая стрелка синего цвета или так называемый индикатор, который говорит о том, что операция привязки прошла успешно. При сохранении уровня в обязательном порядке перестройте все пути движения персонажей (**Build\Rebuild All Pathing**).

Quest Editor

Начало работы с Quest Editor-ом

Любой квест в Titan Quest представляет собой совокупность триггеров, контролирующих игровые события. Для создания новых заданий мы воспользуемся приложением **QuestEditor.exe**, которое находится в корневом каталоге игры.

Под шапкой главного меню находится панель инструментов. Рабочая область редактора поделена на пять полей: **Files** — список файлов, **Script Data** — поле, на которое добавляются ключевые точки квестов, триггеры, условия и действия, **Properties** — здесь отображаются свойства выбранного элемента, **Comments** — поле для комментариев, **Asset Chooser** — своеобразный проводник, в котором можно очень быстро выбрать необходимое условие или действие.

Прежде чем начать работу в программе, выберите пункт меню **File>Select Mod**, выделите строку с названием вашей модификации и нажмите кнопку **Ok**. Пора приступать к работе. Воспользуйтесь комбинацией горячих клавиш **Ctrl+ N** и создайте новый квестовый документ. Основа готова, приступим к «нанизыванию» на нее различных элементов.

Новые миссии пишутся поэтапно. Сначала нужно сформировать так называемый квестовый шаг — для этого выберите в меню **Add** пункт **Quest Step** или щелкните по кнопке с изображением зеленой шестеренки на инструментальной панели. После этого необходимо добавить триггер, состоящий из различных условий и действий, которые игроку необходимо выполнить. Создать новый триггер можно, щелкнув левой кнопкой мышки по кнопке **New Trigger** на панели инструментов.

Если вы все сделали правильно, в поле **Script Data** появится основа — базовый элемент **New Quest Step** и дочерний по отношению к нему **New Trigger**. От триггера должны отходить две ветви — **Conditions** (условия) и **Actions** (действия). В первую категорию нам предстоит добавить одно из стандартных условий, после успешного выполнения, которого осуществляются действия, прописанные в блоке **Actions**. Для этого выделите компонент **Conditions** и выберите пункт меню **Add\ Condition**. В открывшемся окне укажите необходимо условие, например, **Kill Creature X** (убить существо X, сам X в данном случае — переменная) и нажмите **Ok**. Условие определено, но игра пока не знает, какого монстра должен уничтожить игрок! Перейдите на панель **Asset Chooser** и выберите монстра из директории **Databases\ records\ creature\ monster**. Обратите внимание, что существо должно обязательно присутствовать на вашем игровом уровне: если его нет, триггер выдаст ошибку.

Когда определитесь с монстром, выделите условие **Kill Creature X [empty]** в поле **Script Data**. В окне **Properties** щелкните по кнопке со значком ... (многоточие) напротив метки **CreatureDataBaseRecord**. Информация о монстре будет занесена в поставленное условие.

Создадим действие, которое активируется, если игрок успешно справится с поставленной задачей. Выделите компонент триггера **Actions** и щелкните по кнопке с изображением синей стрелки на панели инструментов. Перед вами появится новое окно, содержащее список различных действий. Давайте, например, добавим игроку некоторое количество скилл-пойнтов — **Give Player N, N, N skillpoints**. Выберите созданный компонент и настройте ряд параметров в окне свойств — например, измените базовые значения в строках **SkillPointsEpic**, **SkillPointsLegendary**, **SkillPointsNormal** на 15.

Теперь, если игрок убьет определенного монстра на нашем уровне, то получит заветные 15 очков умений. Заметьте, что в квесте вы можете использовать не одно, а несколько различных условий и действий. Также вы можете создать задание, состоящее из двух и более шагов. Главное — не забывать, что каждый новый **Quest Step** должен содержать триггер, блок условий и действий. Если в процессе работы вы решите удалить какой-нибудь элемент квеста, воспользуйтесь кнопкой с изображением корзины на панели инструментов.

Сохраните квестовый документ в директорию **\source\Quests** с вашим модом под любым названием, например: **\Мои Документы\Working\CustomMaps\Super_Mod\source\Quests\Main_quest_1.qst**

ПОДКЛЮЧЕНИЕ КВЕСТА

Первый этап работы завершен. Осталось лишь подключить новую миссию к уровню, скомпилировать файлы модификации и опробовать в игре.

Запустите утилиту **ArtManager.exe** из корневого каталога Titan Quest. Кликните на пункт меню **Mod\Select** и выберите из выпадающего списка строку, содержащую название вашей модификации. Раскройте папку с вашим уровнем в дереве каталогов и щелкните мышкой по директории **Quests**. В окне, напротив (в правой части приложения) выделите файл квеста с расширением **.qst**, который мы сохранили через **Quest Editor**. Щелкните по элементу правой кнопкой мышки и в контекстном меню выберите пункт **Auto- Create Asset**. В появившемся окне, не изменяя никаких параметров, нажмите **Ok**. Выберите пункт меню **Build\ Build** для обновления данных о вашем проекте в базе данных. Менеджер создаст новую запись и добавит в список квестов новый элемент — созданный нами квест.

Теперь можно подключать квест к уровню. Запустите редактор карт — файл **Editor.exe** из корневой директории. Из списка **Mod Name** выберите строчку, содержащую название вашего проекта. В древе каталогов редактора раскройте папку **\source\ Maps**, выделите **wrl**-файл карты и нажмите кнопку **Ok**. Не переходя в режим редактирования локации, кликните на пункт меню **Quest\ Select Files** для подключения к уровню созданного нами квеста. В открывшемся окне кликните по кнопке **Add** и выберите новую миссию из общего списка заданий. Подтвердите выбор квеста нажатием кнопки **Ok** в окне **Quests**. Сохраните изменения (**File\ Save All**) и выйдите из редактора.

Вновь запустите утилиту **ArtManager . exe**, выберите новый квест и нажмите клавишу **F7** для компиляции уровня. Можете загружать игру и тестировать свою разработку.

ПРАКТИКА ОБЪЕДИНЕНИЯ

В первой статье по редактированию Titan Quest мы рассказали о том, как создавать новые уровни, формировать ландшафт, добавлять монстров, но не рассмотрели один довольно важный момент — как объединить несколько уровней в кампанию. Решить данную проблему можно с помощью все того же редактора уровней.

Помните, в самом начале нам приходилось работать в режиме макета (вкладка **Layout Mode**)? Именно в этом режиме мы создали базовый элемент уровня — плоский ландшафт. Если вы в очередной раз обратитесь к пункту меню **Region\Add New Terrain**, то сможете добавить на уровень новую локацию. Созданную территорию разрешено совмещать с базовым ландшафтом. Для этого выделите новый элемент, щелкните по одной из направляющих стрелок и мышкой совместите обе территории. После этого переключитесь в режим редактирования и измените форму объединенной локации, добавьте на нее необходимые объекты.

Для перемещения между локациями используются так называемые телепорты — специальные объекты, позволяющие перебрасывать игрока с одного уровня на другой. Найти такого рода порталы вы можете в категории **\records\underground\naturalcave\greece\naturalcave**, например, **greecedngentrance_c01_ext.dbr**.

Добавьте два портала на обе локации уровня. Выберите на инструментальной панели инструмент для работы с порталами (17-й слева). В поле параметров портала кликните по кнопке, содержащей символ многоточия (верхняя строка). Затем кликните по входу в телепорт. Поле заполнится различными значениями. Прodelайте эту же операцию со вторым порталом и нажмите кнопку **Link**, чтобы активировать элементы. Теперь, когда игрок зайдет в портал, то будет успешно перемещен в подземелье или в новый регион.

При сохранении не забудьте перестроить все карты для мини-радары и пути движения персонажей (**Build\Rebuild All Maps, Build\Rebuild All Pathing**).

Дополнительно

В файле **Modstrings.txt** (в этом файле хранятся все тексты, используемые в вашем моде) можно добавлять свои комментарии. Для добавления комментария необходимо написать следующие символы:

`\` или `*` используется для однострочного комментария

`/*` открыть многострочный комментарий

`*/` закрыть многострочный комментарий

Если вам необходимо в игровом тексте сделать перенос текста на строку, ниже, то необходимо написать следующие символы:

`{^n}`

Например:

MyTag=Привет! {^n} Как дела?

Также можно изменить цвет текста, для этого необходимо написать следующие символы:

`^A` - Водяной цвет

`^B` - Синий цвет

`^C` - Цинковый цвет

`^D` - Темно-серый цвет

`^G` - Зелёный цвет

`^I` - Цвет индиго

`^K` - Цвет хаки

`^O` - Оранжевый цвет

`^P` - Фиолетовый цвет

`^R` - Красный цвет

`^S` - Серебряный цвет

`^W` - Белый цвет

`^Y` - Жёлтый цвет

`*I` - Сделать шрифт курсивом

`*B` - Сделать шрифт жирным

`*S` - Сделать шрифт нормальным

Создание телепорта

В этой статье мы научимся создавать телепорты, чтобы путешествовать по созданному нашему миру. Для создания телепорта для начала надо запустить утилиту Art Manager и выбрать свою карту. Затем перейти в вкладку Database и перейти в меню Database->Import Record.... В появившемся диалоговом окне перейдите в

Создатели руководства

Чефранов Евгений

Материал полно или частично взят с сайта и журнала



Размещения данного руководства разрешено, но только с соблюдением авторских прав (то есть необходимо указать авторов руководства и ссылку на сайт www.titanquest.org.ua).

Рекомендации и пожелания шлите на мыло: zheka767@mail.ru или оставляйте ваши сообщения на нашем форуме моего сайта Будет время, отвечу!