

Редактор сценариев.

### **Обзор**

Удивительные истории и захватывающие приключения о славных мушкетерах приковывают внимание любого мужчины с сердцем воина, как приковывали в детстве сказки о настоящих героях. Теперь у Вас появился реальный шанс создать свою сказку. Великолепнейшая графика придаст Вашему сюжету голливудский успех. Используя все преимущества мощнейшего движка Казаков, а также подключив воображение, Вы сможете воплотить фантазию в реальность. Именно с этой целью был создан редактор сценариев.

Создайте свою вселенную со своими законами и дайте возможность другим людям окунуться в удивительный мир великих сражений эпохи Возрождения Европы как культурного, так и экономического центра мировых цивилизаций.

Редактор сценариев предназначен для создания одиночных миссий.

Окно редактора сценариев состоит из главного меню, списка триггеров и кнопок управления списком триггеров.

### **Создание, открытие и редактирование сценария**

Новый сценарий создается на основе готовой карты, т.е. сначала необходимо создать карту в редакторе карт. Далее, для создания нового сценария, выберите команду «Новый...» из меню «Файл», а затем созданную карту в диалоговом окне выбора файла.

Сохранить миссию можно с помощью команды «Сохранить» из меню «Файл». После этого диалоговое окно выбора одиночной миссии в Казаках пополнится новой миссией. По умолчанию, название миссии будет совпадать с названием карты.

Открыть созданную пользователем миссию для редактирования сценария можно с помощью пункта «Открыть...» из меню «Файл».

### **Связь с редактором карт и запуск миссии**

Команда «Редактировать карту» создана для того, чтобы вносить изменения на карту открытого сценария. Команда находится в меню «Сценарий». Сделав изменения, обязательно сохраните карту под тем же именем!

Опробовать сценарий на деле можно с помощью команды «Играть миссию» из меню «Сценарий».

### **Триггеры**

Триггеры - основная логическая единица для построения сценария.

### **Ознакомление с триггерами**

Сюжет любой миссии предполагает постановку перед игроком определенных задач. Решая эти задачи, игрок своими действиями или бездействием вызывает ответную реакцию компьютера.

Триггер – это некоторое ответное действие компьютера на определенное действие игрока.

Допустим, игрок должен уничтожить вражеского генерала, после чего ему присуждается победа.

Смерть генерала - это условие, на которое реагирует триггер, а присуждение победы игроку это ответное действие компьютера. Событие, которое приводит к срабатыванию триггера, называется условием срабатывания триггера. Ответная реакция триггера называется ответным действием.

Вначале миссии все триггеры активированы и сработают, как только выполнится условие. Сработав один раз, триггер становится пассивным и больше не сработает! Чтобы заставить триггер сработать еще раз, существует действие «Оставить триггер активным».

### **Условие**

Условие может быть выполнено или не выполнено. Пример условия: «Количество еды у красного игрока больше 1000». Если у красного игрока еды больше тысячи, значит, это условие выполнилось. Условие может быть простым, как в предыдущем примере, или сложным, т.е. сочетанием простых условий. Сложное условие считается выполненным, если выполнилось каждое простое условие. Если условие выполняется, сценарий выполняет команды из секции Действие и данный триггер становится пассивным.

### **Действие**

Команды из секции Действие выполняются последовательно друг за другом. Поэтому в определенных случаях изменение очередности следования команд может вызвать нежелательные последствия. Для упрощения создания нелинейного сюжета, существует действие «Вложенное условие».

### **Вложенное условие**

Чтобы учесть какой-нибудь вторичный параметр внутри триггера, например, уровень сложности миссии, используется действие «Вложенное условие». Она содержит три секции: секцию «Если», аналогичную секции Условие для триггеров и две секции действий. Первая - «Тогда» содержит команды, которые выполняются, если выполнилось условие «Если». Секция «Иначе» выполнится, если условие «Если» не выполнилось.

Чтобы сделать разную реакцию компьютера для разных уровней сложности, можно пойти двумя путями. Первый - это создать для каждого уровня сложности свой триггер. Секция «условие» у этих триггеров будет отличаться только одним простым условием «Уровень сложности». Второй путь подразумевает использование только одного триггера, секция действие которого будет содержать действия «Вложенное условие» для каждого уровня сложности. Каким путем пойти, выбирать Вам.

### **Манипулирование с триггерами**

Список триггеров представлен элементом TreeView. Таким же образом представлено дерево каталогов в проводнике Windows.

Команды для работы с триггерами находятся справа от списка триггеров или в меню «Редактировать». Чтобы добавить новый триггер, необходимо воспользоваться кнопкой «Новый триггер». Каждому триггеру присваивается имя, которое можно изменить, выбрав нужный триггер и выполнив команду «Изменить...». При необходимости, с помощью команды «Дублировать» можно создать точную копию выбранного триггера. Чтобы удалить триггер, сначала выберите его, а потом воспользуйтесь командой «Удалить». Очередность расположения триггеров можно менять командами «Вниз» и «Вверх».

Каждый триггер содержит две секции: первая называется «УСЛОВИЕ», вторая – «ДЕЙСТВИЕ». Чтобы появились эти секции, необходимо раскрыть триггер, нажав слева от названия триггера на плюсик.

### **Секция «УСЛОВИЕ»**

Эта секция содержит список простых условий данного триггера. Порядок их расположения не имеет принципиального значения. Триггер сработает только если выполнится каждое из простых условий. По умолчанию, эта секция содержит одно простое условие «ВСЕГДА». Это означает, что никаких действий от игрока этот триггер не ждет и сработает, как только станет активным.

Чтобы добавить новое условие, необходимо воспользоваться командой «Добавить условие». При чем условие добавится в нужный триггер, если указатель списка триггеров находится на названии триггера, названиях одной из секций «УСЛОВИЕ» или «ДЕЙСТВИЕ» этого триггера, или на названии одного из простых условий или действий этих секций.

Каждое условие представляет собой утверждение. Например: «Количество золота у игрока красный больше 1000».

Команда «Добавить условие» вызывает диалоговое окно выбора условия. В верхней части находится список всех условий разбитый на группы. В нижней части этого окна условие представлено с возможностью установки его параметров. Параметр, который можно изменить, окрашен в белый цвет и подчеркнут. По умолчанию, каждый параметр не установлен и представлен ключевым словом. Например: для количества ресурсов этим словом будет количество, для названия ресурса – ресурс. Если установить все параметры, появится возможность нажать кнопку управления «ОК». Нажав на эту кнопку, Вы окончательно добавите условие в секцию «УСЛОВИЕ».

Также простые условия можно изменять (т.е. редактировать параметры условия), удалять, дублировать в текущую секцию и изменять порядок аналогичными командами, как и для триггеров.

### **Секция «ДЕЙСТВИЕ»**

Эта секция содержит список ответных действий компьютера. При срабатывании триггера с пустой секцией «ДЕЙСТВИЕ», никаких ответных действий не последует.

Простое действие добавляется командой «Добавить действие». Работа с действиями полностью аналогична работе с условиями. Но порядок, в котором расположены простые действия может

повлиять на результирующее действие. Действия выполняются, начиная с верхнего и заканчивая нижним.

Пример неправильного расположения триггеров. Действие «Атаковать врага выделенными юнитами» подразумевает, что юниты, которые будут атаковать, уже выбраны. Следовательно, необходимо предварительно выполнить действие «Выбрать юнитов».

#### **Действие «Вложенное условие»**

Это действие, в отличие от других, содержит дополнительные три секции. Первая - «ЕСЛИ» - аналогична секции «УСЛОВИЕ» для триггеров. Две другие секции: «ТОГДА» и «ИНАЧЕ» содержат действия.

Чтобы добавить условие в секцию «ЕСЛИ», необходимо курсор установить на название или на одно из условий этой секции и воспользоваться командой «Добавить условие». Действия добавляются в ту секцию, в которой в данный момент находится курсор. В остальном эти секции полностью аналогичны секциям «УСЛОВИЕ» и «ДЕЙСТВИЕ».

#### **Описание параметров для условий и действий**

Чтобы изменить значение параметра условия или действия, необходимо кликнуть на нем мышкой. После этого откроется диалоговое окно с предложением выбрать значение параметра. Этот раздел раскрывает суть всех возможных параметров и описывает диалоговые окна установления этих параметров.

Чаще всего значением параметра является элемент какого-нибудь списка. Иногда имя этого элемента можно изменить, воспользовавшись кнопкой «Переименовать...».

Чтобы получить текстовое поле, состоящее из нескольких параграфов, воспользуйтесь комбинацией клавиш «Ctrl+Enter».

#### **Флаги и таймеры**

Флаг может быть включен или выключен. Его состояние устанавливает составитель миссии. По умолчанию, все флаги включены!

Таймеры используются, если необходимо выполнить действие с задержкой по времени. Сначала таймер необходимо запустить с помощью действия «Завести таймер». До истечения указанного времени, или если таймер вообще еще не запускался, таймер считается еще не прозвонившим. По истечении времени, таймер считается прозвонившим.

Пользователю доступно 256 флагов и 32 таймера. Диалоговое окно выбора флага и таймера представляет список со всеми возможными именами, которые можно изменить.

#### **Время**

Этот параметр определяет внутреннее время Казаков. Каждый такт таймера пропорционален тактам вывода анимации или FPS. В медленном режиме игры такт таймера совпадает с одним кадром.

Например, если на вашем компьютере FPS = 25, это означает, что за одну секунду движок Казаков отобразит 25 кадров и пройдет 25 внутренних тактов. На быстрой скорости каждый кадр анимации равняется двум внутренним тактам.

#### **Группы и зоны**

Это наиболее часто используемые параметры при написании миссий.

Зоны и группы создаются в редакторе карт при включенной клавише «Scroll Lock»!

В группу могут входить юниты и здания. Входящие в группу юниты и здания охватываются рамкой желтого цвета. В верхней части рамки по центру находится имя группы.

Зона – это область на карте, ограниченная окружностью желтого цвета определенного радиуса. В центре зоны расположена табличка с именем зоны.

Юнит из определенной группы может зайти в область на карте, которая обозначена определенной зоной - в этот момент сработает триггер и выполнится ответное действие компьютера.

Для создания группы, выделите юниты и здания, которые должны находиться в группе, и используйте инструмент «Создать группу миссии» или нажмите «Ctrl+Enter». После этого введите название группы и нажмите «ОК». Нельзя дополнить группу новыми юнитами с помощью одной команды. Для этого необходимо удалить старую и создать группу с тем же именем, но уже с новыми юнитами. Чтобы удалить группу, поместите курсор мыши внутрь желтой рамки, ее цвет должен измениться на белый. Нажмите клавишу «Delete».

Для размещения новой зоны, необходимо нажать «Ctrl+Enter» или воспользоваться инструментом «Создание зоны миссии» на панели инструментов, причем ни один юнит или здание не должны быть выделены в данный момент. После этой операции необходимо ввести название зоны в текстовое поле и нажать кнопку «ОК». На кончике стрелки указателя мыши появится табличка с именем зоны. Выберите область на карте для указания центра зоны и нажмите левую клавишу мыши. По умолчанию, радиус зоны равен нулю. Чтобы изменить радиус, подведите указатель мыши к основанию таблички с именем зоны и нажмите левую кнопку мыши. Не отпуская кнопки, удаляйте указатель от центра зоны. Отпустив клавишу, Вы зафиксируете радиус зоны. В дальнейшем, для изменения радиуса, курсор мыши должен находиться на окружности зоны. Чтобы изменить месторасположение зоны, возьмите мышкой за основание таблички с именем и перенесите зону. Удалить зону можно, нажав клавишу «Delete» во время перетаскивания зоны. Будьте осторожны с удалением групп и зон. В редакторе карт нет команды отмены последнего действия! Если в данный момент выделены некоторые юниты и Вы выполнили условия для удаления какой-нибудь группы и зоны одновременно, то клавишей «Delete» при первом нажатии Вы удалите группу, при втором – зону, а при еще одном – выделенных юнитов. Диалоговые окна установления групп и зон представлены списками с именами, которые нельзя изменять. В список групп также включены динамические группы, имена которых можно изменять. Как динамические так и группы созданные в редакторе карт могут содержать юниты принадлежащие разным игрокам! Один и тот же юнит может входить в разные группы!

### **Динамические группы**

Динамическая группа создается редактором сценарий автоматически. По-умолчанию она не содержит ни одного юнита. Для пользователя доступны 64 динамические группы. Такие группы во время выполнения сценария могут менять состав. Например, можно к уже существующим юнитам в динамической группе добавить выбранные юниты действием «Выделенные юниты игрока записать в динамическую группу». С помощью действия «Создать новую группу юнитов» возможно во время выполнения сценария мгновенно создать юниты и они появятся на карте. Стандартные имена динамических групп «ГруппаXX», где XX – это число от 0 до 63, можно изменять только в диалоговом окне выбора динамической группы. В диалоговом окне выбора групп содержатся динамические группы и группы созданные в редакторе карт, имена которых нельзя изменить. В этом окне переименовывать группы нельзя.

### **Замена/добавление**

Этот параметр используется в действиях для выделения юнитов. Пример, если нам необходимо выделить одновременно две группы. Сперва необходимо выделить одну группу, а потом к этому выделению довыделить вторую группу. Первое выделение называется с заменой старого выделения, а второе – с добавлением к старому выделению.

### **Игроки**

Перед каждой игрой любому игроку присваивается один из восьми возможных цветов. Максимальное количество игроков равно восьми. В однопользовательской миссии игрок всегда красного цвета! Остальные цвета доступны для компьютерных игроков. Кроме цвета, каждому игроку присваивается имя. Игрок перед стартом любой миссии сам устанавливает себе имя. Всем остальным компьютерным игрокам необходимо установить имена. По умолчанию, имена игроков совпадают с их цветами. Но по желанию пользователя, имена можно изменить. Если на карте нет ни одного юнита или здания данного цвета, тогда имя этого игрока не отображается в окне информации.

### **Задания**

Во время прохождения миссии, по нажатию клавиши «F1» игрок может вызвать окно «Цели миссии», в котором отображаются текущие задания. Задание – это некий текст, описывающий поставленную задачу перед игроком или любую другую информацию, к примеру, условия поражения. Задание может отображаться как невыполненное или выполненное. В последнем случае это тот же самый текст только зачеркнутый, или скрытый.

### **Сообщения**

Проинформировать игрока можно с помощью действия «Вывести сообщение». Во время выполнения сценария, это действие откроет диалоговое окно с текстом и картинкой, что приостановит игру, и пока игрок не нажмет кнопку «ОК», игра не продолжится. Чтобы задать вопрос, также необходимо установить параметр “сообщение” в одном из условий «Положительный ответ на вопрос» или «Отрицательный ответ на вопрос».

#### **Сложность**

Уровень сложности устанавливается игроком перед стартом миссии. Для компьютерного игрока уровень сложности устанавливается во время запуска искусственного интеллекта. Значение параметра может быть: “легко”, “нормально”, “трудно” и “очень трудно”.

#### **Отношения**

Отношения между игроками могут быть дружеские или враждебные. Юниты дружественных игроков не атакуют друг друга. Такие игроки образуют альянс. Диалоговое окно содержит восемь прямоугольников разных цветов, символизирующих игроков. Если все прямоугольники расположены вертикально, тогда все игроки враждуют. Чтобы сделать альянс двух игроков, необходимо мышкой схватить один прямоугольник и перетащить его на одну горизонтальную линию с другим. Игроки, цвета которых оказались на одной горизонтальной линии, станут друзьями. Сделать всех игроков врагами можно кнопкой «Все враги», а друзьями – «Все друзья».

#### **Ресурсы**

В Казаках есть 6 видов ресурсов: дерево, золото, камень, еда, уголь и железо.

#### **Типы юнитов**

В параметр типы юнитов входят как юниты, так и здания. Все юниты разбиты на группы. У каждой нации есть свой набор юнитов и зданий. Группа Уникальные содержит юнитов, не принадлежащих к какой-либо нации. В группе Наемники собраны все наемные юниты.

#### **Апгрейды**

Список содержит все апгрейды, разбитые на группы по нациям и юнитам, на которые они действуют или в которых производятся.

#### **Построения**

Этот параметр задает взаимное расположение юнитов. Слева находится список с именами построений. Справа - схематическое представление. Желтыми крестиками представлены основные юниты, красными командиры (например, офицер с барабанщиком).

#### **Количество**

Числовое значение.

#### **Номер**

Определяет номер участка карты в действиях «Открыть участок карты» и «Отключить открытый участок карты».

#### **Знак**

Знак используется в условиях, в которых необходимо установить количественный параметр. Например: «Количество юнитов в группе Группа0 равно 0».

#### **Радиус**

Используется в действии «Открыть участок карты» и определяет величину радиуса зоны, в которой будет снят туман войны. Значение этого параметра равное единице откроет участок на расстоянии обзора одного пикинера.

#### **Направление**

Этот параметр задает направление, куда будут смотреть юниты. Значение параметра – это числовое значение в пределах от 0 до 255. 0 означает, что юниты будут развернуты вправо. Увеличивая значение, Вы будете поворачивать юнитов по часовой стрелке. Например, при установке 127, юниты будут направлены влево.

#### **Описание условий**

Для удобства, все условия разбиты на подгруппы. Название условия выделено жирным шрифтом. Название условия с возможностью изменения параметров расположено в круглых скобках. Каждый параметр выделен кавычками.

### **Служебные**

Эта подгруппа содержит условия, которые не вошли в другие подгруппы.

**Количество времени после начала игры (после начала игры прошло "знак" "число" тактов).**

Существует внутренний таймер, который запускается после старта каждой миссии и обозначает количество внутренних условных тактов после старта игры. Используйте это условие для того, чтобы триггер сработал по прошествию определенного количества времени после старта миссии.

**Уровень сложности (уровень сложности игрока "имя" "знак" "сложность").** Игрок красного цвета – это человек. Перед началом миссии человек выбирает уровень сложности. По умолчанию, этот уровень сложности устанавливается всем остальным игрокам. Для игроков, кроме красного, уровень сложности изменится если выполнить действие «Передать управление компьютерному игроку».

**Количество ресурса у игрока (количество "ресурс" у игрока "имя" "знак" "количество").**

Каждый игрок может накапливать ресурсы шести видов. Для изменения количества ресурсов служат действия из подгруппы «Ресурсы».

### **Количество юнитов**

Эта группа содержит условия, проверяющие количество живых или погибших юнитов у игрока в зоне или в группе.

**Игрок уже побежден (игрок "имя" уже побежден).** Для указанного игрока это условие выполнится, если у него не будет ни одного крестьянина и ни одного военного юнита.

**Игрок еще не побежден (игрок "имя" еще не побежден).** Это условие выполняется, когда не выполняется условие «Игрок уже побежден».

**Количество юнитов в группе у игрока (количество юнитов игрока "имя1" в группе "имя2" "знак" "количество").** Проверка количества живых юнитов, принадлежащих определенному игроку и числящихся в определенной группе. Как только таких юнитов становится указанное количество, условие сразу же выполняется.

**Количество юнитов группы в зоне (количество юнитов группы "имя1" в зоне "имя2" "знак" "количество").** Проверка количества живых юнитов, числящихся в определенной группе и находящихся на территории, принадлежащей определенной зоне.

**Количество юнитов в зоне у игрока (количество юнитов игрока "имя1" в зоне "имя2" "знак" "количество").** Проверка количества живых юнитов определенного цвета, находящихся на территории определенной зоны.

**Количество юнитов определенного типа в зоне у игрока (количество юнитов типа "название" в зоне "имя1" у игрока "имя2" "знак" "количество").** Проверка количества живых юнитов определенного цвета, находящихся на территории определенной зоны. При этом считаются юниты только определенного типа (например, баварский пикинер 17 века).

**Количество юнитов в группе (количество юнитов в группе "имя" "знак" "количество").**

Проверка количества живых юнитов, числящихся в определенной группе.

**Количество юнитов определенного типа у игрока (количество юнитов типа "название" у игрока "имя").** Проверка количества живых юнитов определенного типа, принадлежащих определенному игроку.

**Количество погибший юнитов определенного типа у игрока (количество погибший юнитов типа "название" у игрока "имя").** Проверка количества умерших юнитов определенного типа, принадлежащих ранее определенному игроку.

**Количество убийств сделанных юнитами из группы (количество убийств сделанных юнитами из группы "имя" "знак" "количество").** Количество убитых юнитом врагов записывается. Это условие проверяет суммарное количество убийств, сделанных юнитами из определенной группы.

### **Флаги и таймеры**

Эта подгруппа содержит условия для проверки состояний флагов и таймеров.

**Флаг включен (флаг "имя" включен).** Выполняется, если определенный в параметре флаг включен.

**Флаг выключен (флаг "имя" выключен).** Выполняется, если определенный в параметре флаг выключен.

**Таймер уже прозвонил (таймер "имя" уже прозвонил).** Выполнится, если определенный таймер был запущен, и с того момента прошло время, на которое таймер был запущен.

**Таймер еще не прозвонил (таймер "имя" еще не прозвонил).** Таймер еще не был запущен или еще не прошло время срабатывания звонка таймера.

**Количество тактов до того как прозвонит таймер (количество тактов до того как прозвонит таймер "имя" "знак" "время").** Выполняется, если до срабатывания таймера осталось определенное количество тактов.

### Вопросы

Секция содержит условия, с помощью которых игроку можно задать вопрос. Эти условия можно добавить в секцию условий только для действия «**Вложенное условие.**»

**Положительный ответ на вопрос (положительный ответ на "вопрос").** Вопрос подразумевает два ответа: «да» или «нет». Если игрок ответил «да» на поставленный Вами вопрос, тогда это условие выполнится. Параметр «вопрос» описан в разделе «Описание параметров для условий и действий».

**Отрицательный ответ на вопрос (отрицательный ответ на "вопрос").** Чтобы выполнилось это условие, игрок должен ответить «нет».

### Здания

Для условий из этой подгруппы желательно использовать группу, содержащую только одно здание, для которого производится проверка.

**Здания производят юнитов (здания из группы "имя" производят юнитов).** Если здание, входящее в определенную параметром группу, производит любой юнит, тогда это условие выполнится.

**Здания не производят юнитов (здания из группы "имя" не производят юнитов).** Условие выполнится, если здание из группы в данный момент не производит юнитов.

**Здания из группы уже построены (здания принадлежащие группе "имя" уже построены).** Проверка, достроено ли здание, входящее в определенную параметром группу.

**Здания из группы еще не построены. (здания принадлежащие группе "имя" еще не построены).** Если здание еще не достроено условие не выполнится.

### Апгрейды

Следующие условия проверяют, запустил ли или закончил игрок определенный апгрейд. Запустил означает, что игрок нажал кнопку выполнения апгрейда и тот начал выполняться. А закончил означает, что апгрейд уже выполнен.

**Игрок уже запустил апгрейд (игрок "имя" уже запустил апгрейд "название").**

**Игрок еще не запустил апгрейд (игрок "имя" еще не запустил апгрейд "название").**

**Игрок уже закончил апгрейд (игрок "имя" уже закончил апгрейд "название").**

**Игрок еще не закончил апгрейд (игрок "имя" еще не закончил апгрейд "название").**

### Транспорт

Эта подгруппа проверяет состояние транспортника.

**Количество пассажиров в транспорте (количество пассажиров в транспорте из группы "имя" у игрока "имя" "знак" "количество").** Если в транспортнике, находящемся в группе загружено указанное количество юнитов, тогда условие выполнится.

**Транспорт причалил к берегу (транспорт из группы "имя1" и принадлежащий игроку "имя2" причалил к берегу).** Условие выполнится, если в определенной параметром группе есть транспортник, который причалил к берегу. Условие проверяется для определенного игрока.

**Транспорт еще не причалил к берегу (транспорт из группы "имя1" и принадлежащий игроку "имя2" еще не причалил к берегу).** Условие выполняется, если ни один из транспортников, находящихся в определенной группе и принадлежащих определенному игроку, не причалил к берегу.

### Описание действий

#### Служебные

Действия этой подгруппы были подробно описаны в разделе «Триггеры».

**Вложенный условный блок (вложенный условный блок).** Проверяет внутри секции действий определенное условие, и в зависимости от того, выполнилось ли оно, выполняет соответствующее действие.

**Сделать текущий триггер активным (сделать текущий триггер активным).** После срабатывания триггер с этим действием не становится пассивным. А продолжает быть активным.

### **Флаги и таймеры**

Подгруппа содержит действия для изменения состояния флагов и таймеров.

**Завести таймер (завести таймер "имя" на "число" тактов).** Действие заводит таймер. Время указывается в тактах. С каждым внутренним тактом программа отнимает единицу от указанного количества времени. Когда это значение станет равным нулю, выполнится условие «**Таймер уже прозвенел**».

**Включить флаг (включить флаг "имя").** Включает указанный флаг.

**Выключить флаг (выключить флаг "имя").** Выключает указанный флаг.

### **Игроки**

**Изменить отношения между игроками (изменить "отношения" между игроками).**

Устанавливает отношения между игроками. Действие не будет влиять на поведение игрока, управляемого компьютером, т.е. для которого уже было выполнено действие «**Передать управление компьютерному игроку**». Чтобы это действие повлияло на компьютерных игроков, выполните его до запуска искусственного интеллекта.

### **Компьютерный игрок**

**Передать управление компьютерному игроку (запустить искусственный интеллект "интеллект" для игрока "имя". Уровень сложности: "сложность". Тип территории: "рельеф". Ресурсы: "фонды". Залежи ресурсов: "ресурсы").** Если у определенного параметром «игрок» игрока есть крестьяне, тогда это действие запускает искусственный интеллект.

Искусственный интеллект - это программа, которая берет управление юнитами и зданиями этого цвета. Чтобы компьютерный игрок правильно развивался, ему необходимо указать стартовые параметры. «**Сложность**» указывает, насколько агрессивно будет вести себя компьютерный игрок. «**Рельеф**» укажет компьютеру на то, есть ли моря на карте и возможно ли добраться до базы противников только по суше, или необходимо строить транспортник. «**Фонды**» дадут понять, насколько хорошо Вы обеспечили его ресурсами. «**Ресурсы**» подскажут ему о количестве шахт вокруг его базы.

**Не использовать выделенные юниты компьютерным игроком (не использовать выделенные юниты компьютерным игроком "имя").** Если составитель миссии захочет помочь компьютерному игроку поуправлять юнитами его цвета, тогда сперва необходимо выделить этих юнитов каким-либо действием из подгруппы «**Выбрать юниты**», а затем выполнить это действие. При этом, в параметре «игрок» укажите цвет компьютерного игрока.

### **Выбрать юниты**

Данная подгруппа содержит действия для выделения юнитов. С выделенными юнитами потом можно выполнять определенные действия. Некоторые действия производят операции только с выделенными юнитами. Действия выделения юнитов можно делать с заменой старого выделения или с добавлением к старому. С заменой - означает, что после действия выделения будут выбраны только юниты, удовлетворяющие параметрам действия. С добавлением - означает, что после действия выделения будут выбраны и юниты, удовлетворяющие параметрам действия, и юниты, которые были выделены перед этим действием либо самим игроком, либо другими действиями выделения забываются, что игроки во время игры выделяют свои юниты и отдают им приказы. Выделения, сделанные игроками, могут быть использованы действиями сценария.

**Выбрать все юниты. Не из группы (выбрать все юниты из группы "имя" с "заменой/добавлением" прежнего выделения).** Юниты, входящие в указанную группу, после выполнения этого действия будут выделены, независимо от того, каким игрокам они принадлежат.

**Выбрать юниты игрока из группы (выбрать юниты игрока "имя1" из группы "имя2" с "заменой/добавлением" прежнего выделения).** Действует на юниты, входящие в определенную группу и принадлежащие определенному игроку.

**Выбрать юниты игрока в зоне (выбрать юниты игрока "имя1" в зоне "имя2" с "заменой/добавлением" прежнего выделения).** Выделяет юниты, принадлежащие определенному игроку и находящиеся внутри определенной зоны.

**Выбрать юниты определенного типа у игрока в зоне (выбрать юниты типа "название" у игрока "имя" в зоне "имя" с "заменой/добавлением" прежнего выделения).** Будут выделены юниты определенного игрока обозначенного типа в определенной зоне.

**Выбрать юниты определенного типа у игрока (выбрать юниты типа "название" у игрока "имя" с "заменой/добавлением" прежнего выделения).** Действие выделяет все принадлежащие определенному игроку юниты указанного в параметре типа.

**Снять выделение с юнитов (снять выделение с юнитов игрока "имя").** Снять для указанного игрока выделение с юнитов. Ни один юнит у обозначенного игрока не будет выделен после этого действия.

#### **Действия над юнитами**

Эта подгруппа включает действия, которые позволяют создавать, удалять и изменять характеристики юнитов и групп юнитов.

**Изменить цвет юнитов (передать выделенных юнитов от игрока "имя1" игроку "имя2").** Выделенные юниты первого игрока перекрасятся и отныне будут принадлежать второму игроку. После этого действия выделение с юнитов пропадет.

**Разрешить производство юнитов/зданий (разрешить производство юнита "тип" для игрока "имя").** Определенный игрок сможет строить указанных юнитов, если ранее тип этих юнитов был запрещен действием «Запретить производство юнитов/зданий». Чтобы строить юниты какой-либо нации, игрок должен владеть зданиями, позволяющими строить этих юнитов.

**Запретить производство юнитов/зданий (запретить производство юнита "тип" для игрока "имя").** Запрещает строительство юнитов определенного типа для указанного игрока.

**Убить выделенных юнитов (убить выделенных юнитов игрока "имя").** Выделенные юниты указанного игрока умрут так же, как если бы игрок нажал клавишу "Delete".

**Убрать выделенных юнитов. (убрать выделенных юнитов игрока "имя").** Этим действием выделенные юниты исчезнут с карты без анимации смерти.

**Произвести постройку юнитов и добавить в динамическую группу. (произвести постройку юнита "тип" в здании группы "имя1" и добавить в динамическую группу "имя2").** В каждом здании, находящемся в группе "имя1" запустить постройку одного юнита, указанного в "тип". "тип" – это тип юнита (например, пикинер 18 века). После постройки юниты добавятся в динамическую группу "имя2". Скорость постройки юнитов такая же, как указанная в окне информации. Поэтому юниты добавятся в динамическую группу через некоторое время. Для ускорения постройки юнита используйте команду **Произвести быструю постройку юнитов и добавить в динамическую группу.** Нежелательно, чтобы в группе "имя1" находились здания, которые не могут производить юнит указанного типа.

**Произвести быструю постройку юнита и добавить в динамическую группу. (произвести быструю постройку юнита "тип" в здании группы "имя1" и добавить в динамическую группу "имя2").** В каждом здании, находящемся в группе "имя1" запустить быструю постройку одного юнита указанного в "тип". "тип" – это тип юнита, например: пикинер 18 века. После постройки юниты добавятся в динамическую группу "имя2". Скорость постройки юнитов значительно увеличена, по сравнению с указанной в окне информации. Постройка юнитов с нормальной скоростью выполняется командой **Произвести постройку юнитов и добавить в динамическую группу.** Нежелательно, чтобы в группе "имя1" находились здания, которые не могут производить юнит указанного типа.

**Создать формацию юнитов и записать в динамическую группу. (создать юниты «тип» для игрока «имя1» в формации "имя2", разместить в зоне "имя3" в направлении "число" и записать в динамическую группу "имя4").** Для игрока "имя1" создать юнитов, указанных в "тип". "тип" – это тип юнита, например: пикинер 18 века. Количество юнитов и построение указано в "имя2". Расположить юниты в зоне "имя3" и развернуть в направлении "число". Содержимое динамической группы "имя4" очистится и созданные юниты будут добавлены в нее. Это действие создает как юниты, так и уже построенные здания. Для создания заготовки здания воспользуйтесь действием **Создать юнит и добавить в динамическую группу.** Заготовку можно достроить действием **Ремонтировать/выстроить выделенными крестьянами здания из группы.**

Если на данной карте нет ни одного юнита какой-либо нации, Вы не сможете создать юнитов этой нации данным действием. Для добавления нации на карту воспользуйтесь редактором карт. Здания создаются уже построенными.

**Создать юнит и добавить в динамическую группу. (создать юнит “тип” для игрока “имя1” в зоне “имя2” и записать в динамическую группу “имя3”).** Создает один юнит, указанный в “тип”, которое будет принадлежать игроку “имя1” и находится в зоне. Юниты добавятся в динамическую группу. Для зданий это действие создает заготовку, которую можно достроить командой **Ремонтировать/выстроить выделенными крестьянами здания из группы**. Если на данной карте нет ни одного юнита какой-либо нации, юниты этой нации не создадутся этим действием. Чтобы добавить нацию на карту воспользуйтесь редактором карт. Здания создаются уже построенными.

**Выделенные юниты игрока записать в динамическую группу (выделенные юниты игрока “имя1” записать в динамическую группу “имя2” с “заменой/добавлением” прежних юнитов).** Передать выделенных юнитов определенного игрока в указанную динамическую группу. Если действие выполнилось с параметром «замена», тогда юниты, которые числились в этой группе до выполнения действия не будут больше числиться в ней.

**Юниты из одной динамической группы передать другой динамической группе (юниты из динамической группы “имя1” добавить к юнитам динамической группы “имя2”).** Действие объединяет юниты из двух динамических групп. Получившаяся группа будет записана во второй параметр. Группа, указанная как первый параметр, станет пустой группой, без единого юнита.

### **Приказы юнитам**

Приказы – это команды юнитам, которые игрок может отдавать во время работы миссии. Например, атаковать или патрулировать.

Маршрут подразумевает использование этого действия несколько раз. Т.е. если выполнилось одно из действий: **«Отправить выделенных юнитов в зону...»**, и юниты еще не достигли указанной зоны, а сценарий опять выполнил это действие, то юниты сначала дойдут до указанной первой командой зоны, а потом направятся в зону второй команды. Количество точек, из которых будет строиться маршрут, ограничено размером оперативной памяти. Не применяйте команды, задающие маршрут для отрядов юнитов (которые можно создать в редакторе карт при наличии командира и барабанщика). Если отряды юнитов отправить по маршруту и этот отряд встретит врага и завяжется бой, тогда маршрут забудется.

**Установить точку сбора построенных юнитов (установить точку сбора для зданий в группе “имя1” в зону “имя2”).** Точка сбора построенных юнитов зданиями, которые входят в указанную группу, переместится в центр определенной зоны.

**Ремонтировать выделенными крестьянами здания из группы. (ремонтировать выделенными крестьянами игрока “имя1” свои здания из группы “имя2”).** Выделенные рабочие отремонтируют здания из указанной группы.

**Атаковать врага выделенными юнитами (атаковать выделенными юнитами игрока “имя1” группу “имя2”).** Выделенные юниты игрока, определяемого параметром «имя1» направятся атаковать вражеские юниты входящие в группу, определяемую параметром «имя2».

**Атаковать врага в зоне группой юнитов. (атаковать врагов игрока “имя1” в зоне “имя2” посредством группы “имя3”).** Юниты игрока входящие в группу, определяемую параметром «имя3», направятся атаковать юниты игрока, определяемого параметром «имя1», находящиеся в зоне, определяемой параметром «имя2».

**Отправить выделенных юнитов в зону запоминая маршрут (отправить выделенных юнитов игрока “имя1” в зону “имя2” запоминая маршрут, поставить их в направлении “число”).** Этой командой выделенные юниты обозначенного игрока направятся в указанную зону, и достигнув ее, развернутся в направлении, обозначенном параметром «число». Во время своего путешествия юниты не будут реагировать на врагов. Эту команду удобно использовать при отступлении.

**Отправить выделенных юнитов в зону не запоминая маршрут (отправить выделенных юнитов игрока “имя1” в зону “имя2” не запоминая маршрут, поставить их в направлении “число”).** Эта команда аналогична команде **«Отправить выделенных юнитов в зону запоминая маршрут»** с той разницей, что прежний маршрут этих юнитов забудется и это действие установит первую точку маршрута.

**Отправить выделенных юнитов в зону по команде атака запоминая маршрут (отправить выделенных юнитов игрока "имя1" в зону "имя2" по команде атака запоминая маршрут и поставить их в направлении "число").** Команда отправляет выделенные юниты указанного игрока в указанную зону, запоминая маршрут. Все вражеские юниты в пределах видимости будут атакованы.

**Отправить выделенных юнитов в зону по команде атака не запоминая маршрут (отправить выделенных юнитов игрока "имя1" в зону "имя2" по команде атака не запоминая маршрут и поставить их в направлении "число").** Устанавливает стартовую точку маршрута в указанной зоне для выделенных юнитов указанного игрока. На своем пути юниты будут атаковать противника. Юниты, достигшие указанной зоны и не получившие новых команд, развернутся в указанном направлении.

**Патрулировать территорию выделенными юнитами (патрулировать выделенными юнитами игрока "имя1" территорию начиная от места расположения до зоны "имя2").** Место расположения выделенного юнита - это первая точка патрулирования. Вторая точка патрулирования расположена в центре указанной зоны. Патрулирование подразумевает под собой следование от первой точки патрулирования ко второй. Достигнув второй точки, юнит возвращается к первой и направляется опять ко второй точке. Так до бесконечности. За обнаруженным юнитом противника начнется погоня. Когда враг будет уничтожен, юниты вернутся к патрулированию.

**Атаковать зону артиллерией (атаковать зону "имя1" артиллерией игрока "имя2" из группы "имя3").** Артиллерия, входящая в указанную группу и принадлежащая обозначенному игроку откроет огонь по территории, входящей в указанную зону.

**Атаковать здания в зоне (атаковать здания в зоне "имя1" артиллерией игрока "имя2" из группы "имя3").** Артиллерия, входящая в указанную группу и принадлежащая обозначенному игроку откроет огонь по вражеским зданиям, расположенным в указанной зоне.

**Держать позицию (держать позицию выделенными юнитами игрока "имя").** Выделенные юниты указанного игрока перейдут в режим «держать позицию». В этом режиме юниты получают бонусы к защите и атаке, но не могут сдвинуться со своего места.

**Отменить режим держать позицию (отменить режим держать позицию для выделенных юнитов игрока "имя").** Команда отменяет режим «Держать позицию» для выделенных юнитов указанного игрока.

**Разрешить атаку (разрешить атаку выделенным юнитам игрока "имя").** Разрешить выделенным юнитам указанного игрока атаковать противника.

**Запретить атаку. (запретить атаку выделенным юнитам игрока "имя").** Запретить выделенным юнитам указанного игрока атаковать противника.

### **Апгрейды**

**Произвести апгрейд. (для игрока, владеющего группой "имя", произвести апгрейд "название").** Если Вы ходите произвести апгрейд для шахты или башни, они должны быть в составе указанной группы. Группа должна содержать только необходимое здание, над которым производится апгрейд, и не должна быть динамической. Для других апгрейдов группа необходима, чтобы определить игрока, у которого произведется апгрейд. Желательно, чтобы группа содержала юниты только этого игрока.

**Запретить апгрейд (запретить апгрейд "название" для игрока "имя").** Для указанного игрока указанный апгрейд будет не доступен. На действие «Произвести апгрейд.» эта команда не распространяется.

### **Ресурсы**

Действия для работы с количеством ресурсов.

**Добавить игроку ресурс (добавить игроку "имя" "кол-во" единиц "ресурс").** К ресурсам указанного игрока добавится определенное количество обозначенного типа ресурса.

**Отобрать у игрока ресурс (отобрать у игрока "имя" "кол-во" единиц "ресурс").** У указанного игрока отнимется обозначенное количество выбранного типа ресурса.

**Установить игроку объем ресурса (установить игроку "имя" "кол-во" единиц "ресурс").** У указанного игрока установится обозначенное количество выбранного типа ресурса.

### **Задания**

Эти действия управляют окном вызова заданий миссии.

**Спрятать задание (спрятать задание "сообщение").** Выбранное задание не будет показано в окне заданий миссии.

**Показать задание (показать задание "сообщение").** Выбранное задание будет показано в окне заданий миссии.

**Отобразить задание как завершенное (отобразить задание "сообщение" как завершенное).** Текст выбранного задания будет перечеркнут горизонтальной линией.

#### **Окна сообщений**

Вывод информационных окон.

**Вывести сообщение (вывести сообщение "текст").** Сообщение – это картинка с поясняющим текстом.

#### **Карта**

Действия для работы с игровым экраном, миникартой и туманом войны.

**Установить экран в зону (установить экран в зону "имя").** Центр игрового экрана мгновенно переместится в центр указанной зоны.

**Показать сигнал тревоги. (из центра зоны "имя" показать сигнал тревоги).** Раздастся звуковой сигнал тревоги, и на миникарте отобразится расширяющаяся рамка желтого цвета. Центр рамки совпадает с центром указанной зоны.

**Открыть участок карты (открыть участок карты номер "номер" радиуса "радиус" в зоне "имя").** В центр указанной зоны помещается убирающий туман войны маяк с указанным номером. Равное единице значение параметра «радиус» соответствует радиусу обзора пикинера.

**Отключить открытый участок карты. (отключить открытый участок карты номер "номер").**

#### **Добыча ресурсов**

Команды заставляют рабочих из указанной группы добывать указанный вид ресурса. Крестьяне найдут ближний источник указанного ресурса и отправятся добывать его.

**Приказ собирать пищу (приказать крестьянам группы "имя" собирать пищу в месте их нахождения).**

**Приказ рубить лес (приказать крестьянам группы "имя" рубить лес в месте их нахождения).**

**Приказ добывать камень (приказать крестьянам группы "имя" добывать камень в месте их нахождения).**

#### **Ворота**

Подгруппа для работы с воротами.

**Открыть выделенные ворота (открыть выделенные ворота игрока "имя").** Выделенные ворота указанного игрока откроются. Если ворота уже были открытыми, ничего страшного не случится.

**Закрыть выделенные ворота (закрыть выделенные ворота игрока "имя").** Действие закроет выделенные ворота.

#### **Транспорт**

Подгруппа для работы с транспортниками. Транспортник должен причалить к берегу.

**Загрузить транспортник юнитами (загрузить выделенный транспортник выделенными юнитами игрока "имя").** Если выделенный транспортник указанного игрока причалил к берегу, тогда это действие погрузит выделенных юнитов в него. Транспортник и юниты должны быть выделены одновременно. На юниты, которые не поместятся в транспортник, команда не действует.

**Высадить на берег одного юнита (высадить на берег одного юнита из выделенного транспортника игрока "имя").** Высаживает одного юнита из выделенного транспортника указанного игрока.

**Высадить все юниты из транспортника (высадить все юниты из выделенного транспортника у игрока "имя").** Высаживает все юниты из выделенного транспортника указанного игрока.

#### **Конец игры**

Выдача сообщения победы или поражения и завершение игры с выходом в главное меню.

**Победа (победа).** Выдает для текущего игрока сообщение о победе.

**Поражение (поражение).** Выдает для текущего игрока сообщение о поражении.

#### **Составление сценария**

В данном разделе будут описаны наиболее важные моменты для составления миссии. Выполнив все требования данного раздела, Вы получите костяк миссии, в который можно добавлять множество сюжетных линий, в зависимости от размаха Вашей фантазии.

В практическом смысле, составление сценария начинается в редакторе карт. Первым делом необходимо обдумать ландшафт карты: расположение суши и воды, нанесение гор и определение проходимых и непроходимых участков. Это довольно важный этап, поскольку изменение ландшафта на дальнейших этапах будет более трудоемким.

Создав ландшафт, расположите на карте юниты и здания, а потом создайте группы и зоны. Теперь можно переходить непосредственно к составлению сценария.

### **Свойства миссии**

В свойства миссии входят название, описание и картинка. Они образуют лицо миссии, по которому Ваше творение будут встречать и от которого у игрока появится первое впечатление. Изменить описание миссии можно командой «Свойства...» из меню «Сценарий».

Название миссии пользователь увидит в списке выбора одиночных миссий, когда он захочет поиграть в созданную Вами миссию. Также это название используется для открытия сценария в редакторе сценариев. По умолчанию, имя миссии совпадает с именем карты, на базе которой строится сценарий.

Описание миссии необходимо, чтобы дать краткое описание Вашей миссии и окончательно убедить игрока попасть именно в Ваш водоворот приключений.

Картинка - это визуальное представление Вашей миссии. Существует стандартная картинка описания миссии, но она игроку не прибавит желания остановить свой выбор на Вашей миссии.

Чтобы избежать этого, существует кнопка «Загрузить картинку...».

### **Имена игроков**

Имена игроков - очень важный момент. Довольно странно если разбойники, которые управляются компьютерным игроком, будут называться черные, т.е. по цвету игрока. Рекомендуем изменять стандартные имена для каждого игрока, это украсит миссию.

### **Завершение миссии: победа и поражение**

Самые главные триггеры это те, которые содержат действия завершения миссии. Без определения победы и поражения, миссия будет не законченной.

### **Задания и сообщения**

Без использования заданий игрок может не понять, чего от него требует сюжет миссии. Игрока необходимо информировать о текущих заданиях. Это можно сделать с помощью заданий так и с помощью сообщений.

### **Уровень сложности**

Хорошие миссии меняют сложность прохождения миссии линейно, а не скачкообразно. На очень легком уровне сложности необходимо, чтобы играть было легко даже новичку. Всегда должно быть достаточно ресурсов, чтобы не начался голод или не кончился порох, железо, золото.

Информативность о целях миссии и способах их достижения также должна зависеть от уровня сложности. Казаки – это экономическая стратегия. Не забывайте, что количество ресурсов, которые игрок получает в начале миссии и после выполнения текущих заданий, сильно повлияет на сложность прохождения миссии.

### **Отношения между игроками**

Манипулируя этим параметром, можно значительно разнообразить сценарий.

### **Разрешенные типы юнитов и апгрейды**

Если Вы не желаете, чтобы один из игроков имел возможность строить определенных юнитов и производить определенные апгрейды, тогда не забудьте об этих параметрах.

### **Пробная миссия**

В качестве примера, создадим пробную миссию.

### **Сюжет**

В начале миссии игроку дается небольшой отряд пикинеров и стрелков, расположенных в верхнем левом углу карты. Игрок ведет их по дороге в направлении нижнего правого угла. Дорога приводит отряд в маленькую враждебную деревушку. Убив защитников и захватив рынок, игрок получает караван, который он должен доставить в свой порт, расположенный в нижнем правом углу карты. По дороге игрок встречается с торговцем, который предлагает вознаграждение за то, что игрок проводит его к порту. Отряд следует дальше по дороге, и когда проходит мимо колодца, на него нападают разбойники, стремясь поживиться трофеями из каравана. Миссия считается выигранной, если караван прибывает в порт. Игрок проигрывает, если враг уничтожает весь отряд или караван.

### **Создание сценария**

Воспользуемся уже созданной картой «test.m3d», которая находится в корневом каталоге Казаков. Откройте редактор сценариев и выполните команду «Новый...» из меню «Файл». Найдите файл «test.m3d» в корневом каталоге Казаков, установите курсор на имени файла и нажмите кнопку «Открыть». Вы создали новый сценарий.

### **Установка свойств сценария**

Выполните команду «Свойства...» из меню «Сценарий».

Название: «Моя первая миссия».

Описание: «Это простенькая миссия, демонстрирующая основные принципы написания одиночных миссий.».

Картинку оставьте по умолчанию.

Перейдем к созданию триггеров.

### **Триггеры**

В редакторе карт созданы такие группы:

- «Group0» - отряд игрока
- «Group1» - защитники деревни, в которой находится рынок
- «Group2» - рынок, который нужно захватить
- «Group3» - торговец
- «Group4» - банда Джонни
- «Group5» - порт и прилегающие здания

Список зон:

- «Zone0» - обнаружение защитниками деревни приближающегося к их владениям отряда игрока
- «Zone1» - создание обоза
- «Zone2» - беседа с торговцем
- «Zone3» - привал у колодца
- «Zone4» - порт

### **Установка стартовых параметров**

Создайте новый триггер и назовите его «Установка стартовых параметров». В нем мы установим игрокам начальные ресурсы, переименуем нужных игроков и определим отношения между ними. А также выключим флаг «Flag0» и переименуем его на «Торговец принадлежит красному игроку». Триггер должен выполняться, как только запустится миссия. Следовательно, секцию условий оставим без изменения. Добавьте новое действие «Установить игроку объем ресурса» из группы «Ресурсы». При установке параметра «игрок», необходимо изменить имена игроков. Красного игрока переименуйте на «Капитан фон Неман», синего - на «Враждующие датчане», фиолетового – на «Мирное население», черного – на «Банда одноглазого Джо». Используя это действие и команду «Дублировать», установите игрокам «Капитан фон Неман» и «Враждующие датчане» 10000000 единиц золота, еды, железа и угля. Столько же единиц еды установите игрокам «Мирное население» и «Банда одноглазого Джо». Красный игрок дружит с мирным населением, т.е. фиолетовым игроком. Чтобы их подружить, воспользуйтесь действием «Изменить отношение между игроками». В диалоговом окне установки отношения между игроками перетащите фиолетовый прямоугольник на одну горизонтальную линию с красным прямоугольником и нажмите кнопку «ОК». Теперь они друзья.

### **Потеря отряда**

Этот триггер будет описывать глобальное условие поражения. Если игрок теряет всех своих юнитов, он проигрывает. Потеря своих людей означает, что количество юнитов в группе игрока равно 0. Ответным действием будет информация о том, что миссия провалена и объявление поражения. Для сообщения используйте картинку из группы «austria» под номером 44:

### **Стартовый диалог**

Новый триггер будет называться «Стартовый диалог». Этим триггером будет начинаться основная сюжетная линия. Проинформируем игрока о текущем задании: «Уничтожьте защиту деревни и захватите рынок».

### **Захват рынка**

Игрок автоматически захватит рынок своим юнитом, как это делается в Казаках со зданиями, которые можно захватить. Условием этого события будет, то, что количество юнитов, входящих в группу «Group2» и принадлежащих красному игроку больше 0. Далее в зоне «Zone1» появляется обоз красного цвета. В диалоговом окне выбора динамической группы выберите первую группу с именем «DynGroup0\_Dyn» и переименуйте ее на «Обоз\_с\_добром». Зачеркните первое задание «Уничтожьте защиту деревни и захватите рынок». А задание «Objective1» переименуйте на «Доставьте караван в порт. При утрате каравана, Ваша миссия будет считаться проваленной, и Вы проиграете!» и выведите в окно текущих заданий. Затем здания, находящиеся на территории порта, необходимо отдать красному игроку, чтобы он смог увидеть, куда ему нужно добраться.

### **Обоз доставлен в порт**

Как только обоз попадает на территорию порта, игрок побеждает. Действие «Победа» остановит игру и после того, как игрок нажмет клавишу Escape, он увидит главное меню Казаков.

### **Враг уничтожил обоз**

Если игрок теряет обоз, он проигрывает. Для того, чтобы уничтожить обоз, его необходимо сначала создать. Обоз создается, когда игрок захватывает рынок. Два условия реализуют этот триггер. Первое: количество юнитов в группе «обоз с добром» равно 0. Второе: датчане не владеют рынком. Так же триггер выдает сообщение о потере обоза и выполняет команду «Поражение».

### **Диалог с торговцем**

Когда юниты игрока встречают торговца, торговец предлагает сделку. Условием диалога является попадание хотя бы одного юнита игрока в зону расположения торговца. Сделка, по сути, является вопросом. Вопрос реализуется с помощью действия «Вложенный условный блок» и условия «Положительный ответ на вопрос». Если игрок согласится с предложением, тогда торговец переходит во владение игрока, и в окне целей миссии появляется новое задание. Переименуйте задание «Objective2» на «Проводите торговца до порта, и он заплатит очень хорошие деньги. Если он погибнет, денег Вы не получите».

### **Торговец доставлен в порт**

Когда торговец попадает в зону порта, он благодарит игрока, становится юнитом фиолетового цвета и отправляется по своим делам.

### **Смерть торговца**

Если торговец окрашен в красный цвет (т.е. соответствующий флаг включен) и его убивают, тогда задание доставить торговца в порт становится неактуальным.

### **Нападение защитников на отряд игрока**

Когда игрок встречает защитников деревни, они сразу атакуют отряд игрока. Нападение осуществляется двумя действиями. Сначала необходимо выделить отряд защитников, затем необходимо атаковать отряд игрока выделенными юнитами датчан.

### **Нападение разбойников**

Разбойники нападают, когда в зоне возле колодца появится хотя бы один юнит, принадлежащий красному игроку. Атака реализуется так же, как и в предыдущем триггере.

### **Техническая поддержка**

support@gsc-game.kiev.ua