

SCP: Containment Breach Map Creator

Версии 2 Руководство пользователя

1. Запуск
2. Как создать карту
3. Опции 3D просмотра
4. Управление 3D просмотром

1. **Запуск**

После запуска Редактора карта у вас есть выбор: Создать новую карту или загрузить уже существующую карту и отредактировать её.

Если вы впервые запустили Редактор карт, вам, возможно, потребуется самостоятельно перейти к папке с картами. Однако, после этого путь будет сохранён.

Если вы сохраняете карту, то вы должны убедиться, что путь сохранения является следующим: "Map Creator/Maps". Это очень важно, так как игра проверяет наличие карт только по этому пути.

2. Как создать карту

Прежде чем начать создавать карту, Вы должны знать основы создания карты в SCP: Containment Breach.

В левой части программы находится список комнат, которые могут быть размещены на карте. Ни-же этого списка находится описание выбранной карты, а так же список событий, которые могут быть выбраны для этой комнаты. (Если в этой комнате вообще есть какие-либо события.)

Краткое описание события появится под списком возможных событий. Также, вероятность того, что событие произойдет, может быть изменена ползунком, находящимся под описанием этого события. А теперь, давайте по-подробнее рассмотрим вероятности происхождения события:

- 100% - это стандартное значение и оно означает, что событие произойдет в комнате в любом случае.
- 0% означает, что событие точно не будет происходить в комнате. Это полезно, когда комната с таким событием уже была создана ранее.
- Каждый раз, во время загрузки, игра определяет, с какой вероятностью может произойти то или иное событие. Например, 10% означает, что это событие будет происходить очень редко и наоборот 90% означает, что это событие, скорее всего, произойдет.

Под спойлером вероятности события есть еще одно текстовое поле, которое отображает информацию о выбранной на сетке комнате.

Сетка, которая видна справа, используется для размещения комнат на карте. Значок Плюс должен появиться при наведении на клетку сетки, о указывает на то, что вы можете разместить выбранную вами комнату на сетке. Если Вы кликните по уже размещенной на секте комнате, то Вы выберите её. После этого, у Вас появится информация о комнате. (имя, угол, имя и шанс события). Если Вы выбрали комнату, то вы сможете изменить событие и его вероятность в этой комнате. Удерживая Левую кнопку мыши, Вы можете вращать комнату в определенном направлении. Угол поворота можно увидеть в левом нижнем углу.

Примечания:

- Если вы выбрали комнату, щелкнув по ней на сетке, то Вы отмените выбор комнату из списка. Вам нужно будет дважды нажать на комнату из списка, чтобы отменить выбор комнаты на сетке. Если, во время перемещения мыши по секте, в одной из ячеек появится Плюс, то это значит, что Вы можете разместить комнату в этой ячейке.
- Комната "start" (Камера содержания SCP-173 после вступления) всегда имеет поворот на 180 градусов, который нельзя изменить. Это связано с некоторыми особенностями игры.

- Чекпоинт (checkpoint) имеют поворот на 180 градусов и могут автоматически соединяться с другими комнатами. Однако, в отличие от комнаты "start", их можно вращать.
- При создании карты очень важно разместить комнату "start" (Камера SCP-173) и присвоить ей событие "alarm" с вероятностью в 100%. Если этого не сделать, то в игре могут произойти серьезные ошибки.
- Опция "Set the Event for the rooms by Default" (Установить события для комнат По умолчанию) определяет, будет ли событие размещаться на комнату автоматически (как правило, назначается первое событие, которое есть в списке событий).

Вы можете удалить комнату, щелкнув Правой кнопкой мыши по комнате на сетке. Также, удерживая Правую кнопку мыши и проводя ей по сетке, Вы можете удалить сразу несколько комнат.

Нажав Среднюю кнопку мыши, Вы снимите выделение комнаты на сетке.

Вы можете найти нужную Вам комнату вписав часть её названия в поле поиска, которое находится выше списка комнат, и нажав кнопку "Search" (Поиск). Нажав кнопку "X", которая находится рядом с кнопкой "Search" (Поиск), Вы сможете выйти из режима поиска.

3. Опции 3D просмотра

Эта версия Редактора карт также имеет 3D просмотр. Его можно открыть нажав на кнопку "3D/Map Viewer" (3D/Просмотр карты), которая находится в левом верхнем углу и рядом с кнопкой "2D/Map Creator". кнопка "2D/Map Creator" (2D/Редактор карты) вернёт вас обратно к 2D режиму.

Опции для 3D просмотра можно найти перейдя в "Options (Опции) -> Edit Camera (Изменить камеру)". Имеются следующие опции: (см. перевод названия опций ниже)

- Change CameraFog Color: Эта опция изменяет цвет заднего фона при 3D просмотре. По-умолчанию - чёрный (R=0, G=0, B=0).
- Change Cursor Color: Эта опция изменяет цвет курсора, который можно увидеть при свободном полёте в 3D пространстве. По-умолчанию - красный (R=255, G=0, B=0).
- Culling Range: Эта опция определяет расстояние, на котором будут отображаться комнаты. По-умолчанию - 50. Обратите внимание, чем больше значение, тем больше комнат будет отображаться одновременно. Одновременное отображение большого количества комнат, может повлечь просадки FPS.
- VSync: Эта опция определяет, будет ли отображаться кадр перед его отображением. Обычно, эта опция будет удерживать будет удерживать FPS максимум на 60 FPS/сек.

- Show FPS: Эта опция определяет, будет ли отображаться FPS в свободном полете.

Перевод опций 3D просмотра:

- Change CameraFog Color — Изменить цвет тумана
- Change Cursor Color — Изменить цвет курсора
- Culling Range — Дальность прорисовки
- Vsync — Вертикальная синхронизация
- Show FPS — Отображать FPS

4. **Управление 3D просмотром**

Когда Вы выберете комнату и разместите её на сетке, то зайдя в 3D просмотр, Вы сможете рассмотреть эту комнату.

Когда вы открываете 3D просмотр, изначально камера будет заморожена. Щелкнув Правой кнопкой мыши в окне 3D просмотра, Вы войдёте в режим свободного полёта. Используйте клавиши W/A/S/D и мышь для управления камерой. Комната будет выделена, если вы наведёте на неё курсор в режиме свободного полёта. Кроме того, Вы сможете увидеть: имя комнаты, её положение по X и Y, а так же имя и вероятность назначенного события.