

# SCP: Containment Breach Map Creator

## Руководство пользователя

для версии 2.1

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

## 1. **Запуск**

После запуска Редактора карт у вас есть выбор: Создать новую карту или загрузить уже существующую 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 карт в SCP: Containment Breach.

В левой части программы находится список комнат, которые могут быть размещены на карте. Ниже 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) имеет поворот на 180 градусов и может автоматически соединяться с другими комнатами. Однако, в отличие от комнаты "start", его 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 "Установить события для комнат По умолчанию" определяет, будет ли событие размещаться на комнату автоматически (как правило, назначается первое событие, которое есть в списке событий).
- Опция "Отображать двери в 3D просмотре" позволяет увидеть двери, соединяющие комнаты.

Вы можете удалить комнату, щелкнув по ней Правой кнопкой мыши 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 "Поиск". Нажав кнопку "X", которая находится рядом с кнопкой "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/Просмотр карты", которая находится в левом верхнем углу и рядом с кнопкой "2D/Редактор карты". Которая вернёт вас обратно к 2D режиму.

Опции для 3D просмотра можно найти перейдя в "Опции" → "Настроить камеру". Имеются следующие опции:

- Изменить цвет тумана: Эта опция изменяет цвет заднего фона при 3D просмотре. По-умолчанию – чёрный ( $R=0, G=0, B=0$ ).
- Изменить цвет курсора: Эта опция изменяет цвет курсора, который можно увидеть при свободном полёте в 3D пространстве. По-умолчанию – красный ( $R=255, G=0, B=0$ ).
- Дальность прорисовки: 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 за собой просадки FPS.
- Верх. Синх.: Эта опция определяет, будет ли отображаться кадр перед его отображением. Обычно, эта опция будет удерживать максимум 60 FPS/сек.
- Отображать FPS: Эта опция определяет, будет ли отображаться количество FPS в режиме свободного полёта.

#### 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.