



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC

map editor

Codex v2.22

by Beorn the Shapeshifter



1.) Mi ez az egész Codex?

A Codexben igyekszem bemutatni a Heroes of Might & Magic III (továbbiakban: H3) körökre osztott stratégiai játékprogramhoz adott térképkészítő (Map Editor) és kampánykészítő (Campaign Editor) kezelését az alapoktól, egészen a haladóknak szánt jó tanácsokig. A szöveg egy kis része a Hardwired / Heroes of Magyarország (<http://heroes.hardwired.hu/>) fórumán szereplő hozzászólásaimból származik, de ezen felül szenteltem időt mindenkinek, akitől érdemes volt. Tudom, hogy rajtam kívül még nagyon sokan vannak olyanok, akik – akár ennél sokkal részletesebben, vagy jobban is – össze tudták volna állítani ezt a kézikönyv-szerűséget, csupán nem vették rá a fáradságot. ☺

Az alábbiakban az éppen aktuális Codex változatát (v2.22) találod, köszönet minden építő jellegű észrevételért! Bízom benne, hogy tényleg segíteni tudok a H3 pályáid megvalósításában, jobbá tételében, illetve a map editor lelkivilágának teljesebb megismerésében.

FIGYELEM! Az alább leírtak a H3 alapjáték (RoE) + a két kiegészítő (AB és SoD) + a patch30to32 (vagy mindezek helyett a H3 Complete) feltétele utáni map editorra vonatkoznak! Korábbi verziókban nem minden opció érhető el!

2.) Köszönetnyilvánítás

Köszönet az ötletekért, és az értékes hozzászólásokért **Muggernek**, **Krityónak**, **KTibszának**, **Lacának** és **Hellbloodnak**, valamint mindazoknak, akiknek a pályáival élvezetes volt játszani, és ténylegesen tanulni lehetett belőlük!

3.) Miért pont a H3 map editor?

A Heroes 0-nak is nevezett King's Bounty 1-2-höz, valamint a Heroes I-hez sajnos nem készült térképkészítő, ezért a H5 megjelenéséig csak a többi három részből lehet választani. Nézzük ezeket kicsit bővebben!

Heroes 2

Iszonyú aranyos, rajzfilmszerű grafika jellemzi, nem véletlenül sokak kedvence. Ebben a részben kezdték el bevezetni a hősök másodlagos képességeit, amelyek azóta is amolyan RPG-szerű ízt adnak a játéknak. A hat választható vár, a legtöbb lény upgrade-elhetősége, a sok artifact változatos játékmenetet eredményez, viszont a map editor közel sem felhasználóbarát, hiányzik az objektumok jobb klikkre előhívható ismertetése, és nincs benne bejárhatósági-segédlet sem. Másik nagy hátránya, hogy a magyar karaktereket abszolút nem szíveli a program, így vagy angolul nyomja az ember benne a dumát, vagy ékezetek nélkül. Mindezek ellenére némi idő ráfordítással nagyon aranyos térképeket lehet benne készíteni. Kiadtak hozzá egy kiegészítőt is: **Price of Loyalty**, amibe már sok, a Heroes 3 alapjátékában felbukkanó térkép-elem belekerült (pl. színes kapuk, sátrak), de tapasztalatom szerint ez sok embernek nincs meg, Magyarországon jóformán ismeretlen, tehát érdemesebb csak az alap H2-vel alkotni. Érdekesség, hogy a H2-be beépítettek egy pár olyan kiváló ötletet, amik kimaradtak a folytatásokból. Ilyen pl. a szöveges feladványt feltevő szfinx, és a szinkódos kapuk kódszavai. Kár értük!

Heroes 3

Szerény véleményem szerint, az összes Heroes közül, ez a király. Felhasználóbarát, pofás map editor, beépített segítségekkel (bejárhatóság ellenőrzés, térkép hibák kiszűrése) ráadásul nyugodtan lehet benne magyarul is szövegelni, némi kompromisszummal (lásd később). A H3-hoz több kiegészítő is létezik, amelyek közül kettőt mindenképp érdemes feltelepíteni: az **Armageddon's Blade**-et (többek között egy vadonatúj vártípus, a Conflux miatt) és a **Shadow of Death**-et (pl. a frappáns, összerakható kombó-artifactok miatt), valamint a hozzávaló, a Heroes Magyarország honlapján (is) megtalálható SoD30to32 patch-et (az említett két kiegészítő is tartalmaz javítótapaszkot, tehát elegendő ezt a legutolsó patchet felpakolni melléjük). Létezik még pár, kisebb-nagyobb kiegészítő, mint pl. a **Memory**, valamint a sokak által használt **WoG**. Ez utóbbi egy profi, folyamatosan fejlődő kiegészítő, amibe hihetetlen mennyiségű új lehetőséget építettek bele. A játék elején kapcsolókkal állítható be számtalan jópofa dolog (lénytermelő helyek folyamatos szaporodása, azok őrségének folyamatos szaporodása, semleges szörnyek erősödése, új nyersanyag: a mithrill, kommanderek, nyolcadik szintű lények, stb... Meg sem kíséreltem kifejtetni még csak a töredékét sem, akit érdekel, nézze meg Jitay nagymester terjedelmes, mindenre kiterjedő alkotásait a HM honlapon.

Ráadásul a WoG-gal a háromezer alap kapcsoló kapcsolgatásán túl még további, szinte tetszőleges szkriptet is lehet írni (pl. tetszőleges lényeket termelő várak, az egyes lények statisztikáinak, kinézetének módosítása, az alap játéktól akár gyökeresen is eltérően viselkedő kalandobjektumok, stb...). Persze a WoG-os szkriptelés egyáltalán nem egyszerű dolog. Ráadásul, meg van rá az esély, hogy ha már feltelepítetted a WoG-ot, a map editorban készített pályákat ettől kezdve csak azok tudják megnyitni, akik szintén rendelkeznek ezzel a kiegészítővel, hiába nincs benne egyetlen WoG-os szkript sem (ez utóbbi állítás még nem bizonyított száz százalékgig, egyesek állítják, hogy így van, mások meg az ellenkezőjét). Mindezek ellenére a WoG-tól senki ne riadjon vissza, aki elég elszánt, nem véletlen, hogy annyian használják, és akkora rajongóbázist tudhat magának... csak éppen nem én leszek az, aki WoG-os map editort ír hozzá... ☺

Heroes 4

A sokak által bírált folytatás, a H3-tól nagyon sok mindenben eltérő játékszállal, rengeteg jó (vagy jónak szánt) ötlettel, de ugyanakkor jó pár buta hibával, kiegyensúlyozatlansággal, néhol béna grafikával (pl. lények mozgása). A hozzá csomagolt map editor nem túl felhasználóbarát, ráadásul bugos is, nem írja ki info-panelben, hogy az adott pályaelem mire is jó, a bejárhatóságot ugyan lehet ellenőrizni, de nem olyan jól áttekinthető módon, mint a H3-ban. Viszont ha elsajátítod a szkriptelés mélységeit (a programhibák ellenére is), ezzel is szinte bármit meg lehet a pályában csinálni (eltűnő lények, átpártoló seregek, felrobbanó falak, -hidak, -várak, -teleportkapuk, stb... mintha csak a WoG némileg butított, keretek közé szorított verziója lenne). A H4-hez is célszerű felrakni a két kiadott kiegészítőt (a [the Gathering Storm](#) és a [Winds of War](#)), mert a kapott pályafestő-ecset igen meg tudja gyorsítani a pályák felépítését (hogy a multiplayer patchről már ne is szóljak). Ha nem undorodsz teljesen a magyar nyelvtől, talán a H4-et célszerű anyanyelvünkön megvásárolni, mert a hozzá kapott pdf manuálék, és a help azért elég jelentős segítséget tud nyújtani a pálya megalkotásához, minden hibája ellenére.

De a továbbiakban kizárólag csak a **H3 map editorról** fogok szólni!

4.) *A kezdet – milyen pályát csinálj?*

Ha már kellőképpen elmélyedtel a H3 varázslatos világában, kipróbáltál számtalan, különböző méretű pályát, belekezdted, vagy akár végig is vittél egy-, vagy több kampányt, bizonyára megérett benned a gondolat, hogy alkoss magadnak egy saját térképet, kampányt, vagy módosíts egy már meglévőt. Ehhez nyújt segítséget neked a map editor!

Sajnos ahhoz, hogy igazán jó, és értékes alkotás hagyja el az editorodat, eléggé bele kell mélyedned előtte a játék lelki világába. Tisztában kell lenned a játék trükkjeivel, a hősök elsődleges-, másodlagos- és speciális képességeivel, a varázslatokkal, a legtöbb lény egymáshoz viszonyított erejével (azaz hiába sokkal aranyosabb egy sprite tündérke, mint egy nagy, csúnya, zöld ogre, val'szeg ez utóbbi fog győzedelmeskedni kettejük párviadalában), a varázstárgyak használatával, kombinálhatóságával, a különböző vártípusok előnyeivel, hátrányaival, valamint a legtöbb kalandobjektummal. Mindez nem könnyen elsajátítható tudás, úgyhogy a térkép készítés előtt játssz sokat, amennyit csak tudsz! Ha már játszottál eleget, akkor is ajánlatos, hogy először a már meglévő, és neked tetsző térképek tanulmányozásával kezd ismerkedésedet a map editorral. Könnyebb kitalálnod, hogy mit milyen módon oldottak meg egy már meglévő pályán, könnyebb ötleteket, jópofa megoldásokat, grafikai szenczációkat ellesned, ellopnod, mint az egésze egyedül rájössz.

Ha ezen a lépésen is túl vagy, és úgy érzed, eljött az idő, hogy elkészítsd minden idők legjobb H3 pályáját, akkor el kell döntened, pontosan miről is fog szólni tulajdonképpen az adott map. Szerencsére, köszönhetően a H3 zsenialitásának, számtalan pályatípust alkothatsz, amelyeket homlokegyenest eltérő stílusban kell játszani. Készíthetsz aprótól a hatalmasig bármilyen méretű (na jó: S, M, L és XL) pályát, egy szinteset, vagy kettőt, lehet csak a harcra rágyúrni, de készíthetsz RPG-szerű ún. „kalandozós”-at is, csinálhatsz logikai feladványt (mint a két nap alatt gyűjtsünk össze 2000 gógot ☺), lehet mindez egy- vagy többszereplős, single- vagy multiplayerre kihegyezett alkotás; illetve ha még elszántabb vagy, hegeszthetsz akár egy 12 összefüggő pályából álló kampányt is! Rajtad áll, mit választasz!

Egy dolgot mindig tarts észben a pályád készítés során: hacsak nem kizárólag magadnak építed azt, akkor próbáld olyanra alkotni, ami lehetőleg másoknak is szórakozást, kikapcsolódást fog majd nyújtani, hiszen ez az egész nem más, mint *játék*! Nem érdemes hosszú, megfeszített munkával egy olyan térképet összeidézni, amin egyedül csak te tudsz végigmenni, senki más, mert pl. mindaz, aki kipróbálja, a huszadik földre helyezett „éshirtelenelédtoppan-1000azúrsárcány”-tipusu event után egyszerűen dühöngve letörli alkotásodat. Lehet ún. „szivatós” pályákat csinálni, de csak módjával: a játékosnak meg kell adni minden segítséget a rejtélyek megoldásához (persze megfelelően eldugva, rejtvényekbe csomagolva) úgy, hogy amikor a taktikus harcok, gondolkodtató feladatok legyűrése után végre végez vele, örömmel, meglepődve dőljön hátra... és azon mód kezdje el újra, azzal a szent elhatározással, hogy kipróbálja, hátha be tudja fejezni azt két héttel hamarabb is. Ha mindezt sikerült megvalósítanod, elmondhatod: tökéleteset alkottál!

Egy jó pálya véghezviteléhez a játékosnak nincs szükséges a map editor lépésenkénti böngészésére, mikroszkóppal való vizsgálatára, hanem nyugodtan el tud merülni az általa megálmodott feladat világában, küldetéseiben, összecsapásaiban. Ha a játékost elkezdi bosszantani a pályád egyik-másik unalmasabbra / átgondolatlanabbra sikeredett része (értelem nélküli harcok, többtucat ugyanolyan teleportkapu, amik közül csak egy vezet tovább, figyelmeztetés nélkül rátörő, semmiből felbukkanó event-seregek, stb...), és többet használja a „load” funkciót, mint a „kör vége”-t, akkor ott valami gond van! Hisz a célod neked is remélhetőleg az, hogy alkotásodra hosszú idő elteltével is úgy emlékezzenek majd vissza, mint egy nehéz, de roppant szórakoztató pályára, amit mindenki csak ajánlani tud barátainak! Ez az egyetlen lehetséges cél, minden más zsákutcába vezet! Szvsz.

Indítsd hát el a [map editort](#), amit alapból a H3 ikonjai között meg kéne találnod, de a H3 cd behelyezésekor is felajánlja ezt az opciót a játék!

5.) Ismerkedés a map editorral

5.1. New Map

A map editor az indításkor felajánlja neked, hogy generál egy új térképet, illetve ugyanezt az ablakot fogod látni a File / New menü kiválasztásakor is. A „[New Map](#)” ablakba beállíthatod, hogy melyik kiegészítőhöz akarsz térképet készíteni: az alap játékhoz (RoE), az AB-hez, vagy a SoD-hoz. Ezek lépcsőzetesen követik egymást, tehát a RoE térképei használhatók azok által is, akik az AB-t és/vagy a SoD-ot feltelepítették, de fordítva már nem: az AB-vel, AB-s objektumokat tartalmazó térképet nem lehet megnyitni az alap verzióval, és természetesen játszani sem lehet vele. Jó tudni, hogy az alacsonyabb verziókat kiválasztva (ha egyébként rendelkez az összes kiegészítővel) sok objektum, szörny, varázstárgy nem hozzáférhető (ezeket szürke kódosítással jelöli meg az editor). Ha később jössz rá, hogy térképedet mégis egy magasabb verziójú kiegészítésben szeretnél elkészíteni, akkor azt a Tools / Map Specification / General fülön lévő [Map Version](#) gombok átkapcsolásával tudod megoldani. De vigyázz! Ha már egyszer lehelyeztél egy tárgyat a magasabb verziójú kiegészítőkből, akkor már nem tudod a térképedet „visszabútítani” az alacsonyabb verziókra! (Ide is leírom: WoG-os map editorral csak és kizárólag WoG-os kiegészítő feltelepítése után megnyitható / játszható térképek készíthetők, még ha nem is használtál egyetlen szkriptet sem!)

A New Map ablakocská második dobozában beállíthatod leendő pályád méretét, azaz azt, hogy hányszor hány mezőt tartalmazzon. Négyféle méretű pálya áll rendelkezésedre: 36×36-os (S, azaz small = kicsi), 72×72-es (M, azaz medium = közepes), 108×108-as (L, azaz large = nagy), és 144×144-es (XL, azaz extra large = bazi nagy ☺). Meg kell elégedned ezekkel a méretekkel, nem választhatsz mást, tehát nem lehet a pályád mondjuk 36×144-es. (A különböző, több-kevesebb sikerrel működő map-modokat most hanyagolom.)

A New Map ablak alsó dobozában belőheted, hogy egy- vagy két szintes pályát akarsz-e készíteni, illetve, hogy a számítógép generáljon-e neked véletlenszerű pályát. Ez utóbbi mondjuk kerülendő, hiába a sok beállítási lehetőség, nem lesz igazán szép a végeredmény (főként nagyobb méretű pálya esetén), de gyakorlásnak jó, úgyhogy ismerkedj meg vele! Ha pipát teszel a „[Generate random map](#)”-hoz, kibővül a New Map ablak, az alábbi lehetőségekkel: hány emberi és computer által irányított játékos legyen, legyenek-e csapatok (team-ek), nagyjából mennyi legyen a szárazföld / víz arány a térképen, illetve a pályára kerülő szörnyek milyen erők legyenek. Lehet próbálkozni a különböző beállítási lehetőségekkel! Ha minden kész, taposs az „OK” gombra!

5.2. Legördülő menük

A legördülő menüket csak ritkán kell használnod, illetve csak kevés feladathoz fogod igénybe venni őket, hiszen minden fontosabb szerkesztési művelethez találhatsz egy-egy frappáns ikont. A „File” menü megszokott választékán túl (New, Open, Save, Save As) itt leled az „Export Text” és „Import Text” hasznos funkciókat (lásd lejjebb), az „Edit” menüben a szokásosokon (Cut, Copy, Paste) kapott helyett a „Find” és a „Properties” (lásd alább őket), valamint érdemes néha bekapcsolnod a „View” menü „[Object Animation](#)” és „[Terran Animation](#)” almenüit, amik hatására az összes térképre lehelyezett objektum, és maga a terep is „mozogni” kezd, akár ha a játékban lennél. Mondjuk ennek a gyönyörködésen kívül csak ritkán van jelentősége (esetleg akkor, amikor meg akarod nézni, hogy egy vulkán füstje tényleg eltakarja-e azt, amit el szeretnél), de olyan mókás! ☺ A „Tools” menüben találod két legfontosabb barátodat: a „[Map Specifications](#)”-t, azaz a térkép beállításait tartalmazó ablakot, valamint a „[Validate Map](#)” elnevezésű térképellenőrző programcskát. Mindkettőről lesz még szó a későbbiekben (6-7. fejezetek).

Ezek alatt búvik meg az „Options”, ahol egyrészt belőheted egy csúszkán, hogy az egyes tereptípusokra mennyi grafikai tuning kerüljön (érdemes kísérletezgetned vele, hogy melyik a számodra legszimpatikusabb mennyiség, amihez a csúszka állítása után pipáld ki a „Repaint entire map with this setting” gombot, és nyomj egy „OK”-t), valamint beállíthatod, hogy legyen-e automata mentés, és ha igen, mennyi időközönként (ajánlott!). A „Player” menü a különböző színek kiválasztására szolgál. Amíg az egyik szín be van kapcsolva, addig az összes pályára helyezett új, elfoglalható objektum (vár, hős, toborzóhely, bányá, stb...) az adott szín tulajdona lesz egyből (jelölése: ilyen színű zászlócska lebeg az adott objektumon), nem kell utólag beállítgatnod majd egyenként. A „Help” pedig – mily meglepő – a help, angolul tudók azért találhatnak benne hasznos dolgokat!

Export Text: a készülő pályád ÖSSZES szövegét tudod kimenteni tetszőleges helyre, txt formátumban. Ha megnyitod ezt a txt file-t, elolvashatod, szerkesztheted, javíthatod (pl. egy word-be másolva a helyesírás-ellenőrzőt is felhasználva) mindegyik, általad beírt szöveget, kezdve a pályád nevétől, a leírásán át az összes város-, hős nevéig, az összes event, timed event szövegén át a hutokba általad beírtakig.

Tipp: Vigyázz rá, hogy csak azokat a szövegeket birizgáld, amiket tényleg te írtál be, az azonosító jelöléséhez, a szövegek tagolásához, sorrendjéhez ne nyúlj!

Import Text: Az általad editált (és továbbra is txt formátumban lévő) szöveget pakolhatod vissza a pályádra, de csak akkor, ha közben nem építettél semmilyen új objektumot térképedre, és nem birizgáltál hozzá a szövegazonosítókhoz sem.

Tipp: Célszerű, ha a biztonság kedvéért az importálás előtt másolatot készítesz a pályádról, és a sikeres importálás után is szűrőpróbaszerűen ellenőrzöd az egyes szövegeidet, hogy tényleg jó helyre kerültek-e.

Find: A map editor beépített keresőfunkcióval rendelkezik, amit vagy az „Edit” menüből, vagy a pályán nyomott jobb klikkel tudsz előhívni. Bekapcsolva a keresést megjelenik egy hosszú lista, az összes lehetséges objektumról (névsorba rendezve). Válaszd ki a keresendőt, és taposs rá a „Find” gombra. Elvileg a kurzornak a keresett objektumra kéne ugrania, a „Find next”-re pedig a következő ugyanilyen objektumra, de sajnos ez nem mindig működik tökéletesen. Tapasztalataim szerint varázstárgyakat, szörnyeket és bányákat és egyes kalandobjektumokat elég jól megtalál a kereső (azért érdemes a biztonság kedvéért mind a felvilágon, mind az alvilágban külön-külön elindítani a keresést), de nem boldogul pl. teleportkapuk, kulcsár sátrak megkeresésével (egész pontosabban mindig talál egyet, ha már lepakoltuk a pályára, de a „Find next” hatására maximum kettő-három között váltogat állandóan, akárhányat is editáltunk már a térképünkre).

Properties: egy szerkeszthető, beállítható objektumra ráállva, előhívhatod az „Edit” menüből ezt a funkciót, amivel az adott objektum tulajdonságait állíthatod be. Mondjuk ugyan ezt elérheted némileg gyorsabb, és egyszerűbb módon is: az adott objektumra való dupla kattintással.

5.3. Ikonok

Nézzük a mókás kis ikonokat szépen sorba:

- **New Map** = új térkép generálása (figyeld arra, hogy a H3 map editorban egyszerre csak egy térkép lehet megnyitva, ha új térképet kérünk, az előzőt mentsük el / zárjuk be!).
- **Open Map** = a meglévő térképek között lehet tallózni (alapból a Heroes3 / Maps könyvtárban találhatók).
- **Save Map** = meglévő térkép elmentése (ha még nem adtál nevet neki, itt tudod a file nevét beírni, ami lehetőleg azonos legyen a pálya nevével a későbbi azonosítás véget).
- **Cut + Copy + Paste** (talán nem szorul magyarázatra ☺)
- **Undo + Redo** = az előző tevékenységedet tudod visszavonni, ill. vissza-visszavonni ☺ (pl. véletlen törlés helyreállítása).
- **Zoom In + Zoom Out** = a pályádat szemlélheted meg különböző (háromféle) felbontásban. Hasznos!
- **Underground** = az „alvilág” és „felvilág” között tudsz vele váltani.
- **Grid** = egy négyzethálót rak a térképre, ami segít a mezők számolásában (pl. kilátótorony látótávolsága) és az editálásban.
- **Passability** = a bejárhatóság ellenőrzésére szolgáló ikon: bekapcsolásakor az üres, bejárható mezők üresen maradnak, a kaland objektumokat sárga színnel-, a be nem járható területeket, azaz azokat, ahová a hős nem léphet normál módon, pirossal jeleníti meg (lásd még a 7. fejezetet!).
- **Terrain Tool** = területgeneráló. Ha bekapcsolod, akkor jobb oldalt, a minimap alatt egy új menüsor jelenik meg, ahol be tudod állítani, hogy mekkora négyzetet töltsön ki egy kattintás az alatta kiválasztott típusú tereppel (pl. hóval, füvel, lávával...).

Egy új térkép felső szintjét alapértelmezésben víz (water) borítja, alsó része pedig fekete, tömör kő (rock) – ez egy speciális ún. „üres” tereptípus, amin nem lehet átközlekedni, nem lehet átrepülni (a dimension door azért működik), amolyan „föld mélye”. A területtípusok egymás mellé illeszthetők, a különböző terek egy éles határvonallal választódnak el egymástól. A legkisebb kattintás is egy minimálisan 4×4-es területet fog kitölteni valamilyen területtípussal, tehát nem lehet egy mező széles alagutat, vagy folyót készíteni (egyedül a „rock”-al tudsz addig ügyeskedni, hogy egy mezőnyire szűküljön). Egyébként ezen ikon, és az ettől jobbra lévők közül mindig **csak egy lehet altív!**

- **River Tool** = folyógeneráló. Megnyitva a minimap alatt feltűnik a négyféle folyótípus, valamint a folyó-radír. Ha folyót készítesz, válaszd ki a típusát, bökj rá a kezdő mezőre, és a bal egérgomb folyamatos lenyomva tartása mellett mozgasd végig az egérmutatót azokon a mezőkön, ahol a folyót szeretnéd vezetni. Ügyelj arra, hogy a folyó animációja mindig a kezdő mezőtől a vége felé tart, tehát ne fordítva húzd, mert akkor úgy néz ki, mintha a folyó a torkolattól visszafele folyna. Ez egyébként csak elvileg működik így, a gyakorlatban nem mindig akar a folyó arra folyni, amerre te szeretnéd, főleg, ha mellékfolyókat is kötsz bele. A folyó kiradírozásához használd nyugodtan a folyó-radírt, mert az csak a folyókat tünteti el, minden mást megkímél (ellentétben a rendes radírral).
- **Road Tool** = útgeneráló. Ua. mint folyó, csak háromféle utat készíthetsz vele. Itt is használhatod az ún. út-radírt, ami csak az utakat öli le a térképedről. Hasznos jószág! A különböző típusú utakat (és folyókat) nem tudod egymásba kötni közvetlenül, mindig ki kell hagyni legalább egy mezőt közöttük (és a csatlakozást illik valamivel elfedni grafikailag).
- **Eraser** = a radír, különböző méretű területeken MINDEN tereptárgyat eltüntet, és csak a terepet hagyja meg.
- **Obstacle Tool** = az ún. tájfestő ecset. A jobb oldali ikonok közül válaszd ki a megfelelő méretűt, és kékítsd be a befesteni való területet. Ezek után a minimap alatti fenyőfára rányomva, a gép kitölti a bekékített területet az általa odavalónak képzelt tájelemekkel (hegyekkel, fákkal, tavakkal, sziklákkal). Maga az elgondolás jó lenne, de sajnos vizuálisan nem jön össze a dolog a legtöbbször. Ugyan az undo gombbal, meg az újbóli lepakolással egymás után többször is próbára teheted a gép pályageneráló képességét, de mindez vizuálisan sajnos kevés (azért lehet vele kísérletezgetni: vízben, mocsárban egész jól működik).
- **Dirt ... Water Objects** = a különböző tereptípusokra lepakolható pályaelemek. Itt találod a terekhez illő hegyeket, fákat, sziklákat, virágokat, tavacskákat, stb..., illetve egyes kalandobjektumokat (kutak, táblák, bányák, stb.). természetesen ezeket nyugodt szívvel kutyulhatod, hiszen amíg a végeredmény szép, addig olyan mindegy, hogy az adott hegyet melyik készletből választottad. Az egyes pályaelemeket a jobb oldali menüből a bal egérgomb megnyomása mellett „dobd” rá a pálya kívánt részére (az egérgomb megnyomása mellett húzd a helyére, majd engedd el a bal egérgombot). A lehelyezett objektumokat természetesen még mozgathatod, egy újabb bal egérgomb lenyomása mellett. Ügyelj arra, hogy a sok, egymás mellé (alá) helyezett objektum esetén nehéz megtalálni az épp neked kellőt. Ekkor klikkelgess az egérrel az adott pontra, és a helyes objektumra általában a megfelelő „jelölőkeret” méretéből tudsz következtetni. Vízre is tehetsz bármilyen „nem vízi” objektumot, azok (hajóval) épp úgy látogathatók, mint a szárazföldön, egyedül egyes vízi objektumokat nem tudsz szárazföldre pakolni (pl. kincsesláda, moszat), illetve néhány objektum helye a terephez kötött (pl. hajógyárat csak víz közelébe tudod lepakolni). Úgyhogy innentől kezdve csak a jóízű szabhat határt képzelednek! ☺
- **All-Terrain Objects** = az összes olyan kalandobjektum fellelhetőségi helye, amik bármely tereptípusra lepakolhatók: szörny lakhelyek (várak és szörnyszintek szerint sorba rendezve), hőstápoló helyek, teleport kapuk, küldetést adó hutok, színes kapuk, speciális tereptípusok, event golyó stb... [Lásd még a 13-15. fejezetet!](#)
- **Towns** = várak típusok szerint (9 típus + egy véletlen generált). Véletlen generált várat letéve választhatja ki a játékos a pálya elkezdése előtt, hogy milyen vártípussal szeretne játszani. Érdemes ez utóbbihoz hozzákötni néhány random dwellinget is (bazi nagy zöld golyók az all-terrain menüben). [Bővebben lásd a 8. fejezetben!](#)
- **Monsters** = szörnyek, várak és szintek szerint sorba rendezve, ráadásul itt található az egyes lények alap- és fejlesztett változatait is, valamint a piros „szörnygolyókat”, amik 1-7., vagy véletlen szintű szörnyeket generálnak a pálya indulásakor az adott helyre. [Bővebben lásd a 9. fejezetben!](#)
- **Heroes** = hősök, várak szerint rendezve: elől az adott vár ún. „harcolós”, utána a „varázslós” hőse (pl. knight / cleric). Őutánuk sorakozik a „random hero”, a játékos által a már kiválasztott várostípushoz szabadon választható hős, valamint a „hero placeholder”, melyre majd kampány készítésekor lesz szükséged. [Bővebben lásd a 10. fejezetben!](#)
- **Artifacts** = varázstárgyak, általában úgy csoportosítva, hogy az összerakható varázstárgyak készlete egymás után jöjjenek, illetve itt találod ezeket „összerakott” állapotban is. Az alsó sárga artifact golyók véletlen varázstárgyakat generálnak a pálya kezdetekor (szintfüggő), illetve itt leled még a grail-t is. [Bővebben lásd a 11. fejezetben!](#)
- **Treasures** = nyersanyagok, és a kincsesláda, illetve a véletlen nyersanyagot generáló ezüstgolyó. [Bővebben lásd a 12. fejezetben!](#)

A fentiekről egyébként mind-mind értékes információkat kaphatsz, ha az adott objektumra rányomsz a jobb egérgombbal. Az info százalékos eséllyel megadja, hogy egyes kalandobjektumok mit adnak a kifosztásukkor, az artifactoknak pontosan milyen tulajdonságai vannak, mit növelnek, melyik objektum mire is jó. Érdemes tanulmányozni őket!

Ha már egy térképre helyezett objektumra nyomsz egy jobb klikket, akkor előugrik egy kis ablak, amiből megtudhatod, hogy az adott elem mi is valójában (What's This?), kivághatod, másolhatod, vagy törölheted, illetve itt állíthatjuk be az esetleges beállítható tulajdonságait (Properties). Ez utóbbihoz egyébként egyszerűbb módon, az objektumon való dupla (bal) klikkeléssel is eljuthatsz.

6.) A térkép tulajdonságai

Az alábbiakban részletesen megismerkedhetsz a Tools / Map Specifications menüben lévő beállítási lehetőségekkel!

6.1. General

A térkép beállítható verzióiról már volt szó az 5.1. pontban.

A „[Map version](#)” alatti dobozban a pálya általad elképzelt nehézségét állíthatod be (easy ... impossible). Ezen általad beállított pályaneheztségtől ÉS a játék kezdetekor kiválasztott játéknéheztségtől (meg még jó pár dologtól: pl. várak száma, ellenfelek száma, pálya bevezetéséig eltelt idő, stb...) függ, hogy az adott pálya véghezvitelekor mennyi győzelmi pontot kap a játékos, és milyen helyre kerül a „High Score” listán. Azért próbáld meg a pálya tényleges nehézségét belőni: egy kacagtatóan könnyű, szórakoztató kalandhoz nyugodtan az „easy”-t, míg egy vért izzadós gondolkodtatóhoz az „impossible”-t.

Egyel lejjebb a „[Two level map](#)” pipa megléte, vagy hiánya jelzi, hogy a pályád egy-, avagy két szintes lesz-e. A pipa kivételével törölhető az egész alvilág (a gép rákérdez azért előtte), kipipálásával meg egy új (egyenlőre üres) alvilág illeszthetsz a pályád „alá”.

A „[Limited hero experience level](#)” bekapcsolásával, és a neked szimpatikus szám kiválasztásával beállíthatod a hősök által elérhető maximális tapasztalati szintet. Ezen határt elérve a hősök nem kapnak több XP-t, amiről a gép minden egyes alkalommal egy (hosszú idő után már eléggé idegesítő) ablakban figyelmeztet, de továbbra is fejleszthetik tulajdonságaikat, tanulhatnak új varázslatokat, stb. Erre igazából csak kampányok készítése során lesz szükséged, ahol korlátozni szükséges, hogy következő pályának milyen szintű hőssel lehessen nekiugrani; sima játékban nem nagyon „illik” használni, hiszen épp a játék sava-borsát, a felhőtlen tápolás örömét veszi el a játékosoktól. ☺

Egy dobozzal lejjebb megadhatod a pályád nevét (nem árt, ha az elmentett névvel közel azonos): ez az, ami a pályaválasztó listán megjelenik majd. Ügyelj arra, hogy a pálya nevében ne szerepeljen egyetlen magyar karakter sem, mert a pálya kiválasztásakor, annak ismertetésénél a főnti, nagy betűs pályanév betűkészlete nem képes azt tökéletesen megjeleníteni, és így csúnya lesz az összhatás (az „Ötödik Elem” helyett ezért írjunk „5. Elemet”)! ☺

A legalsó „[Description](#)” pedig arra szolgál, hogy egy, szintén a pályaválasztó menüben megjelenő rövid ismertetést írj alkotásodról, és annak készítőjéről. Sajnos ez tényleg rövid lesz, mivel erősen kötött a maximálisan engedélyezett karakterek száma (nagyjából 4 sor). Magyar nagy betűk kerülendők!

6.2. Player Specs

A pályán játszható játékosok (színek) menedzselésére szolgáló ablak. Egyes színeknek csak akkor tudod a tulajdonságait beállítani, ha már legalább egy városát, vagy hőst elhelyezted a pályán. Érdemes már a pályakészítés legelején lepakolni minden, általad elképzelt szint a térképre (akár csak egyetlen hőssel is képviseltetve), mert a később beillesztettek bekavarhatnak az egyes eventekbe, ráadásul a gép mindig a legutoljára lepakoltat veszi „human”-nak, az összes többi meg computer által irányított játékosnak, amíg be nem állítod konkrétan.

A legördülő menüből választhatod ki az egyes játékosokat szín szerint (összesen maximum 8 lehet). A legelső dobozban beállíthatod az adott játékos alapértelmezett kezdővárosát (ha esetleg több várost is adtál neki), és azt, hogy generáljon-e a gép hőst az adott város elé, a játék indításakor. Ez utóbbi az összes általad letett, előre generált hőskön felül jelenik meg (ha még nem érték el a maximális nyolcat), és nem azonos a random hero helyére, a játékos által a várhoz tetszőlegesen választható hőssel.

A „[Playability](#)” dobozban lőheted be, hogy az adott szín játszható legyen-e, avagy ne. Alapból a map editor csupán egyetlen játszható szint engedélyez, az összes többi gépi játékosnak állítja be. A „Human” mező kipipálásával azonban könnyedén beállíthatsz több játszható szint is (ha már legalább kettő ilyen beállítottál, a pályát innentől kezdve lehet nyomni multiplayerben is). Természetesen mindazokkal a színekkel, akikkel nem a játékos játszik (mert nem választotta ki őket a lehetségesek közül), hiába vannak „human”-ra is állítva, a gép ugyan úgy fog nyomulni, mint ha nem is foglalkoztunk volna vele.

A „[Behavior](#)” az adott gépi játékos irányultságára van némi kihatással: harcos, építő, vagy felfedező. Ennek mondjuk a kissé korlátozott MI miatt csak kicsiny szerepe van, bár tény, hogy egy „explorer”-re állított gépi játékos előbb inkább körülnéz a környéken valami jó kis fosztogatnivaló után, és csak ha már végzett, akkor indul a hősünk lekasabolására.

Az „[Allowed alignments](#)”-nél korlátozhatod, hogy egy adott színű random town helyére mit választhasson a játékos (ill. mit pakolhasson ki a gép) a pálya kezdetekor, ha kipipálsz a „Customize” lehetőséget, és kiválogatod a neked szimpatikusakat.

6.3. Teams

Ha akarsz, beállíthatsz „kezdőcsapatokat”, ha az „[Enable teams](#)” rubrikát kipipálsz, és van hozzá elegendő játékosod. Válaszd ki, hogy hány különálló csapatot akarsz létrehozni (értelemszerűen maximum annyit, mint az összes különálló játékos mínusz egy: hiszen így lesz egy kétfős team, a többiek meg magányos farkasok), és a 8×7-es mátrixban állítsd össze a csapatokat (pl. piros kékkel szövetséges, narancs lilával, stb...).

Tipp: Az így egy csapatban (team-ben) lévő szövetségesek látják mindazt, amit csapattársuk ténykedik (az általuk felderített térkép számukra is felderítettnek mutatkozik), látogathatják egymás várait, szörnylakhelyeit, bányáit, de onnan nem fogadhatnak fel szörnyeket, nem is foglalhatják el azokat egymástól, viszont a várak által adott tápok (pl. mozgásmódosító) megkapják. A csapatok ügyes beállítgatását jó pár trükkös pályán is fel lehet használni akkor, ha a játékos lusta arra, hogy megnézzék az információk menüben, ki kivel szövetséges. Például képzeljük el az alábbi szituációt: kb. két, nagyjából azonos súlycsoportba, és egy team-be tartozó, a pálya két végén tanyázó ellenféllel kell szembenéznie a játékosnak, akinek jó pár szörnylakhelyük csapattársuk területén van.

Amint egyik ellenfelét végre lenyomja a játékos, annak a csapattársánál lévő szörnylakhelyei semlegesre váltanak, így az már simán elfoglalhatja azokat: imígy még jobban megerősödve várhatja a játékos érkezését. Ezen kívül jól használható még egyes pályák finomhangolására, amikor is teleszórjuk az egyik ellenfél várának környékét szörnylakhelyekkel (mert olyan jól néz ki, és félelmetesnek is hat ☺), és azok egy részét a csapattársa színére állítjuk, aki mondjuk a pálya másik felén tanyázik. Ha a tesztelés során az ellenfél túl gyengének bizonyul: pár szörnyhelyet visszkap; ha túl erősnek: még egy párat elveszünk tőle a csapattársa számára (ha meg a játékos meggondolatlanul elfoglalgatja őket, mielőtt lenyomná az ellent, immár szabad prédává válnak a lakhelyek).

6.4. Heroes

Ezen menüben tudod letiltani, hogy melyik hős ne szerepelhessen a pályán, illetve itt menedzselheted az egyes hősök alapbeállításait is. Akik elől kiszeded a pipát, azokat nem lehet kocsmákban felfogadni, nem lehet a pályagenerálás közben letett hősnek kiválasztani, börtönbe csücsültetni, stb... Ez persze fordítva is igaz: akit már lepakoltál a pályára, azt nem lehet letiltani, csak miután letörölted szegényt. Alap beállításként a speciális hősök vannak letiltva (Catherine, Roland, Gelu, Dracon, Xeron, Lord Haart, Mutare, Mutare Drake, Kilgor, Boragus és Adrienne), mindenkinek lelke rajta, hogy engedélyezi-e őket, mert nem véletlenül speckó hősök ők: táposak nagyon! A hősök letiltása jól használható hangulati elem az olyan pályáknál, ahol mondjuk csak mágiahasználókat akarsz szerepeltetni, csak csajokat, esetleg nem akarsz nekromantákkal találkozni. A hősök egyébként nem névsorban szerepelnek a listán, hanem várak szerint csoportosítva úgy, hogy elől van a 8 ún. harcoló hős + az esetleges speciális hősök, majd ezt követi a 8 mágiahasználó hős + az esetleges speciálisak (azaz lovag, pap, ranger, druida, alkimista, varázsló, stb...). [A hősök név szerinti felsorolását lásd a segédletek között!](#)

Tipp: A nagy hősletiltogatás közben ne feledd el, hogy egy pályához minimum játszható szín×8 + váranként 1 hősre van szükség (azaz két játékos és négy vár esetén 2×8+4=20). Ha ennél kevesebb hőst engedélyezel (mert a többi letiltottad) a pálya még játszható marad, de egyrészt a Validate Map is hibaüzenettel bombáz, másrészt a pálya kezdeténél is (a pályaválasztó menü pálya ismertetése helyett) hibaüzenet éktelenkedik. Ha viszont nem szeretnél ennyi hőst aktívnak látni, akkor szépen zárd börtönbe az összes, még szükséges számú, de neked nem szimpatikust, és dugd el valahol a pályán a dutyikat úgy, hogy ne férjenek hozzá a játékosok.

Hogy mi ennek az egésznek az értelme? Az az apróság, hogy ha egy pályán lévő hőst cut paranccsal kivágsz (mert mondjuk rájössz, hogy neki valójában az alvilágban kéne kezdenie), az összes rá mutató event-torony, hut üressé válik (azaz azok, melyek az ő halálára aktivizálódtak volna, vagy amelyeket csak ő tudna kinyitni), esetleg a pálya speciális győzelmi feltétele (ha őt kellett volna kinyírnod), vagy vesztese feltétele (ha neki semmiképp nem szabadott volna elpatkolnia) törlődik, így írhatod őket újra. DE! Ha már nincs más értelmezhető hős, mert a többi a pályára lepakoltad / letiltottad / bebörtönöztöd, a hutok NEM lesznek üresek, a paste parancs után is ugyan úgy az illető hősről vonatkoznak majd, csak épp az új helyén.

Tipp: Sok hős letiltásával jó esély van arra, hogy a pályára lehelyezett kocsmák játék közben üresek maradnak, azaz nem lehet belőlük hőst felfogadni. Sajnos nem lehet azt megcsinálni, hogy a kocsmában a két megmaradó hőst lehessen felvenni, pedig jópofa dolog lenne.

Ha a Heroes menüben dupla klikket nyomsz egy adott hősről (esetleg rátapadsz alul a „Properties” gombra), akkor beállíthatod nála jó pár apróságot már alaphoz, melyek ugyan csak erre a pályára fognak vonatkozni, de roppant hangulatos elem lehet: sokkal mókásabb, ha egyes kocsmákból felfogadható hősnek vannak speciális képességei, varázstárgyai, stb., mint a pályára már szerkesztve lehelyezettnek. Ezek a beállítható dolgok a következők:

General: Itt adhatsz a hősnek tetszőleges, maximum 12 karakterből álló nevet (ettől kezdve a listán is így szerepel majd); adhatsz neki induló tapasztalatsúlypontot (Experience), mely úgy működik, mintha szintet lépett volna: tehát növekszik valamelyik tulajdonsága, és a másodlagos képessége; választhatsz neki új portrét; beállíthatod a nemét; és beállíthatod azt is, hogy mely játékosok fogadhassák csak fel őt.

Tipp: A map editorban beírható maximális TP: 99999999, ami 54. szintre elegendő. Ne feledd a felhőtlen TP-szórás közben, hogy ez +54 elsődleges tulajdonságsúlypontot, valamint a másodlagos képességek kimaxolását is jelenti egyben!

Tipp: Ha a hős nevét kapcsos zárójelbe tesszed (AltGr, azaz jobb oldali Alt + B = { és AltGr + N = }), akkor a játékban a neve minden egyes hivatkozáskor arany színnel jelenik meg. Nagyon hatásos!

Tipp: A hős nevében ne szerepeljen semmilyen magyar karaktert, mert a karakterlapját megnyitva, a fenti nagybetűs betűkészlet nem képes azokat megjeleníteni, illetve ha meg is tudja, csúnya, töredezett, „krisz-krakszós” lesz.

Biography: A hős életrajzát írhatod át. Ne fogd magad vissza: ide tetszőlegesen hosszú kisregény beszerezhető, az életrajz ugyanis görgethető olvasáskor. ☺

Primary Skills: A hős elsődleges tulajdonságait szerkesztheted át. Figyelj oda, hogy ezek összértéke minimum 6 (5) legyen, mert hiába állítasz be ennél kevesebbet, a gép induláskor akkor is feltolja őket a minimumra (kasztfüggő!). Legalább is a legtöbb esetben... ☺

Secondary Skills: A hős lehetséges nyolc másodlagos képességét szerkesztheted itt. A legördülő menüből válaszd ki az adandó képzettséget, és azt, hogy milyen szinten ismerje már induláskor. Semmi akadálya nincs annak, hogy az első szintű induló hősünk nyolc darab „expert” skilllel bírjon, vagy ellenkezőleg: ne legyen semmi induló másodlagos tulajdonsága.

Tipp: Figyelj oda, hogy hiába tiltod le a másodlagos skillleket generálisan a Map Specifications / Secondary Skills menüben, azokkal az induló hősök, amelyeknél ezek a skilllek induló skilllek, ez ellenére rendelkezni fognak vele. (Pl. hiába lövöd le az Archery-t, Orrin „karakterlapjáról” ettől még nem tűnik az el.) Ha mindenáron meg akarsz ölni egy skillt, akkor bizony módszeresen végig kell bogarászkodni az összes hőst, és átírálni a tulajdonságait.

Artifact: Itt döntheted el, hogy legyen-e a hősnél varázskönyv (ha kipipálsz a „Has spellbook” rubrikát), illetve az alsó „Add” gombbal tetszőleges varázstárgyat adhatsz neki. Ha ez utóbbit megnyomod, akkor a felső legördülő menüből válaszd ki, hogy milyen helyre való artifactot akarsz neki adni. Sorrendben: hátizsák, fejfedő, köpeny, nyaklánc, jobb kéz, bal kéz, test, jobb gyűrű, bal gyűrű, láb, a 4+1 tárolózsák, valamint a háromféle lehetséges harci gépezet (ballistával minden hős alaphoz bír). Ne feledd, hogy az egyes helyekre csak egy-egy artifact tehető (a többi pakold a hátizsákba), és azt, hogy ha összerakható varázstárgyat választasz ki, az több lehetséges helyet is „lefoglal” magának. A ráaggatott varázstárgyakat még szerkesztheted („Edit”), vagy akár ki is törölheted („Remove”).

Spells: A hős ismert varázslatait válogathatod össze (azért nem árt, ha már van varázskönyve is). Általában egy-egy kezdővarázslatot minden varázsló típusú hős ismer, de akár ezt is törölheted, illetve mászt adhatsz neki helyette. Ha ebben a menüben szerkesztesz be neki varázslatot, akkor azt a hős ismerni fogja és használni is tudja, annak ellenére, hogy esetleg Wisdom hiányában amúgy nem tanulhatná meg azt egy varázslótornyba.

Tipp: A hősök akkor is ismerni fogják ezeket a varázslatokat, ha egyébként azt generálisan letiltod a Map Specifications / Spells menüben. Így, ha olyan pályát akarsz készíteni, ahol nem akarsz a Summon Boat varázslatot látni, ne felejtse el a Gem nevű druidát kicsit megeditálni (pl. a Hajóidézés helyett a Cure varázslatot bepakolni neki), vagy letiltani.

6.5. Artifact

Itt tudod letiltani az egyes artifactokat (egy kivételével mindet letilthatod). A letiltottakat a játékos nem kaphatja meg véletlenül egyetlen random artifactból, szellemhajóból, tomb-ból, stb.-ből sem. Persze a letiltott artifactokat ettől még lehet tenni a pályára, csak épp a letiltással megakadályozhatod, hogy még egy előforduljon belőle (erre az egyes küldetéstornok teljesítése miatt lehet például szükség). Kezdetben a következő (általában több darabból összerakható, vagy tápos) artifactok vannak letiltva: Admiral's Hat, Angelic Alliance, Armageddon's Blade, Armor of the Damned, Bow of the Sharpshooter, Cloack of the Undead King, Cornucopia, Elixir of Life, Power of the Dragon Father, Ring of the Magi, Statue of Legion, Titan's Thunder, Vial of Dragon Blood és a Wizard's Well. Amennyiben ezek egyikét engedélyezed, azt kockáztatod, hogy az adott, egyébként összerakható varázstárgyat a játékos egyben is meg tudja találni, ha szerencséje van (mondjuk, ez nem biztos, hogy hiba minden esetben).

Tipp: Ha a következő menüpontban (6.6.) szereplő módon, a pályád speciális felépítése miatt letiltod majd az ún. utazó varázslatokat, akkor az azokat megadó varázstárgyakat se felejtse el legyilkolni. Ezek a következők: Angel Wings (fly), Boots of Levitation (water walk), Sea Captain's Hat és az összerakható Admiral's Hat (summon boat, scuttle boat), Spellbinder's Hat (minden 5. szintű varázslat, tehát: fly, dimension door, stb.), Tome of Air Magic (fly, dimension door), Tome of Earth Magic (town portal) és Tome of Water Magic (water walk, summon boat, scuttle boat). És ne feledd Gem-et sem: lásd az előző tippet!

6.6. Spells

A különböző varázslatok letiltására szolgáló menü. Az itt letiltott varázslatokat nem adja meg egyetlen varázslótorony sem, tehát ilyen módon nem juthatnak hozzá a játékosok. Ellenben adhatók nekik kezdeti varázslatként, megtalálhatják tekercsen, illetve a különböző tárgyakból sem „tűnik” el a letiltott varázslat (azaz a vizenjáró cipellővel még lehet vízen járni a Water Walk letiltása után is). Ha ennél részletesebben akarjuk szabályozni, hogy hol, milyen varázslatokat lehessen megtanulni, akkor a városok spells menüiben kell majd egyenként engedélyezni, vagy tiltani egyes varázslatokat, ill. itt lehet majd beállítani azt is, hogy mi legyen az, amit mindenképp megadjon az adott torony. Általában a pályák felépítésétől függ, hogy melyik varázslatot érdemes letiltani. A legtöbben az ún. utazó varázslatokat lövik le, amik a következők: Dimension Door, Fly, Scuttle Boat, Summon Boat, Town Portal és a Water Walk, de kilöhet bármit, ami neked nem szimpatikus.

Tipp: Érdekes, hogy kezdetben egy síkhílye barbárt is indíthatunk úgy, hogy 5. szintű varázslatokat ismer (ha adunk neki alaphoz varázskönyvet, és az ismert spellék közé betesszük a kívántakat), aminek a megtanulása elvileg feltételhez kötött lenne: megfelelően magas szintű wisdom. Ez utóbbi követelmény a hutokból esetleg jutalmul kapott varázslatokra is áll, de persze ott vannak még a varázstekercsek, amiket bárki használhat korlátozás nélkül...

6.7. Secondary Skills

Ezen fülecskén a másodlagos képességeket tudod letiltani (minimum négynek azért maradnia kell). Természetesen ez csak az új képességek megtanulásánál játszik szerepet, azaz a letiltottakat nem tudja a hero megtanulni a Witch Hutokban, illetve szintlépésnél nem kaphat ilyet. Amit viszont már kezdetben megadsz az adott hősnek, vagy amit egy event, vagy sima küldetés jutalmul kap, azt a letiltás nem veszi el! Természetesen nem kell a hősnek 8 másodlagos képességének lenni, ha elfogynak a választható képességek, simán lépi a szinteket tovább, csak nem kap újabbakat.

Tipp: Alaphoz mindegyik másodlagos képesség engedélyezett, de érdemes elgondolkodni, melyeket szeretnéd meghagyni. Ha nem akarsz, hogy a játékos felfogadhasson könnyedén lényeket (mert hiába állítasz minden pályára lepakolt lényt abszolút agresszívra, a „lényszaporodás” esetén kipakolt lénycsoportokra ez már nem áll), tiltsd le a Diplomacy-t! Ha nem szeretnéd, hogy többlet bevételhez jusson: lődd ki az Estates-t! Ha nem csípnéd, hogy túlságosan távolra tekintve a hős esetleg olyanokat is meglásson, amiket te nem szeretnél: kill Scouting! Ha nem szeretnél magas szintű varázslókat, tiltsd le a Wisdomot! Ha egyáltalán nem akarsz mágiahasználókat: hulljon az Air-, Earth-, Fire és Water Magic, Eagle Eye, Intelligence, Mysticism, Scholar és Sorcery (és persze így már a Resistance-nek sincs sok értelme)! Ha nincs a pályádon jelentősebb vízfelület, talán lelőheted a Navigation-t. Ne felejtse el végigböngészni a hősöket sem, hogy rendelkeznek-e az általad nem kívánt másodlagos skillel, és ha igen, akkor editálnod kell őket.

Tipp: Egy kalandozós-típusú pályán előfordulhat, hogy nem szeretnéd, ha a játékos induló hőse tetszőleges másodlagos képességeket választhasson, amikor szintet lép. A megoldás: állíts be neki előre négy képzettséget, és csak ezeket hagyd meg a Map Specifications / Secondary Skills menüben. A hős ettől kezdve nyugodtan lépheti a szinteket, nem fog a már előre beállított négyen kívül új skilleket kapni. Természetesen semmi nem akadályozhat meg téged abban, hogy a hősnek egy-egy küldetés sikeres teljesítése (vagy a megfelelő event golyóra lépésével) új, más skilleket adományozz.

6.8. Rumors

Itt tudsz olyan rövid, segítő üzeneteket írni, amiket a játékos majd a kocsmában olvashat el (a felfogadható hősök feletti mezőben). Az általad viszontlátni akart üzeneteket az „Add” gombbal tudod létrehozni. Az üzenetnek adj egy nevet (tetszőleges), és írd be a „Text” mezőbe egy rövid (de tényleg csak egy bővített mondatnyi) szöveget. A játék közben a gép ezen üzenetek közül, és a már beépítettek (kocsmáros-tippek, pl. hol van a grál elásva, melyik játékos éppen a legerősebb, stb...) közül fog véletlenszerűen mazsolázni. Sajnos semmilyen módon nem tudod befolyásolni azt, hogy milyen sorrendben válasszon a gép a lehetséges üzenetek közül, és azt sem, hogy a te üzeneteidet milyen sorrendben keverje a többi közé, így inkább csak hangulaj szerepe lesz. Azért lehet vele kísérletezgetni.

6.9. Timed Events

Az időzített eseményekkel üzeneteket írathatsz ki az előre beállított napon (napokon), illetve végeztethetsz némi nyersanyag elvételt / adományozást. Például ide kerülhet a pálya bevezető üzenete (ismertetése) az első napra, az ellenfelek tápolása némi arannyal, meg úgy egyáltalán bármi, amit csak a pályád feldobása, hangulattal való megtöltése érdekében ki tudsz találni. Fontos észben tartanod azt, hogy az időzített eseményeket csak abban az esetben érdemes alkalmaznod, ha pontosan tudod előre, melyik napon, mi fog történni, illetve ha olyan eseményeket tudsz alkotni, melyek nincsenek igazából a pályán történő eseményekhez kötve (a történet részleteinek további kibontása, gegek, beszélgetések, stb...).

Új eseményt az „Add” gombbal tudsz létrehozni (és ugye, szerkesztés: „Edit”, eltávolítás: „Remove”). Az új eseményednek adj először egy nevet, amiről majd jól be tudod azonosítani őt a későbbiekben („Event name”). Ezt az elnevezést a játékos sosem látja, csupán neked nyújt segítséget az editálás közbeni eligazodáshoz. Ezek után, ha szükséges, töltsd ki a szöveges üzenet mezőjét („Message”), melyet majd a játékos a monitorján olvashat. Itt sincs területi korlátozás, elvileg bármekkora szöveg beszerkeszthető. Egyesek (Mugger, Krittyó) szerint nem szerencsés a szöveget egyetlen blokkba írni úgy, hogy olvasáskor gördíteni kelljen, hanem inkább több részre bontva kell prezentálni, mindig csak akkora adagokba megjeleníteni, hogy még éppen kiferjen a monitorra. Az én álláspontom viszont az, hogy aki lusta arra, hogy végiggörögessen egy szöveget, és elolvassa mindazt, amit hosszú és fáradtságos munkával beszerkesztettél, az meg is érdemli, hogy – a szövegben leírt figyelmeztetések kihagyása miatt – ne tudja teljesíteni az adott pályát. Úgyhogy rajtad áll miként teszel: írhatod egy nagy szövegblokkba, vagy külön-külön is.

A szövegrész után állíthatod be azt, hogy az egyes eventek kiknek szóljanak, egyrészt külön-külön színek szerint, másrészt, hogy csak a játékosok / computer által irányított NPC-k (esetleg mindkettő) kapja-e meg. Értelemszerűen a pálya kezdő húsz oldalas ismertetését nem muszáj a számítógépnek is „elolvasnia” (bár semmi akadálya nincs ennek), de ha mondjuk minden játékosnak akarsz adni kezdeti 10.000 aranyat, akkor azért őt se felejtssd ki a szórásból. A „Day of first occurrence” ablakban választhatod ki az időhöz kötött esemény kezdőnapját, a „Subsequent occurrences” pedig arra szolgál, hogy ezeket az eseményeket a listáról választható időközönként megismételtesd (never = soha többet, mindennap, kétnaponta, háromnaponta ... 28 naponta).

Ha az adott eseményhez nyersanyag-manipulációt is akarsz rendelni, akkor bökj a „Resources” fülre. Itt tudsz hatféle nyersanyagot, és/vagy aranyat adni / elvenni a beállított játékos(ok)tól („Give” = ad, „Take” = elvesz). Például ha az első nap mindenkit meg akarsz fosztani az összes nyersanyagjától, akkor írd be minden nyersanyaghoz 30-at, és az aranyhoz 30.000-et (persze mindegyik „Take”-re állítva). Értelemszerűen ez utóbbi eseményeket célszerű ismételgetni, bár a játékosok biztos szívesen olvassák a nevedet is minden játéknap kezdetén, pár fellengzős jelző társaságában... ☺

Egy naphoz több eseményt is rendelhetsz, csak különböztess meg őket más-más frappáns névvel, nehogy belezavarodj. Az egy napra datált eseményeket a „Move up” és „Move down” gombokkal tudod megfelelő sorrendbe rendezni, ha nem vagy velük megelégedve.

Tipp: Inkább kétszer ellenőrizz le minden egyes eseményt, hogy kinek is szól, ténylegesen ismétlődik-e, és azt a nyersanyagot adja-e, amit szeretted volna, mert nagyon könnyű hibázni, főleg kései órákban történő editálás esetén. ☺

Tipp: Az eventek szövegében is lehet használni a már említett arany színű kiemelést (kapcsos zárójelek között), de tapasztalataim szerint, azért nem korlátlan hosszúságban. Az eventek szövegébe már nyugodtan lehet magyar karaktereket irogatni, egyedül egyes nagy betűk kerülendők (Í, Ó, Ö, Ő, Ú, Ü, Ű), mert ezektől a játékban a szövegkiírás „meghülyül”, és az első sor megismétlése után meg is szakad. Jó szolgálatot tehet ennek elkerülésére egy szinonimaszótár, és a nagy szókincs! ☺

Tipp: Az időzített események felbukkanását a tesztelés során különös gonddal kell ellenőrizni, hogy ténylegesen jó időben jelennek-e meg (pl. hiába iratod ki figyelmeztetésül a 32. napon, hogy „Vigyázz, mert a Rettentő Gonosz közeledik feléd, menekülj!” ha már három körrel azelőtt leverte szegény játékost a Rettentő Gonosz).

Tipp: Helyesen írni nehéz néhányunknak (pl. nekem is, sajnos), ezért célszerű, főleg a hosszabb lélegzetű szövegeket valamilyen szövegszerkesztőben megírni, és onnan ctrl+c - ctrl+v kombinációkkal másolni be a helyére. Mondjuk ez azért is hasznos, mert így nem folyik ki az ember szeme a 6-os betűméretet szerkesztgetve a map editorban... ☺

6.10. Special Victory Condition

Az egész pályád sava-borsát állíthatod be ezen ablakban: a játék megnyerésének feltételét. Ezek a következők lehetnek:

None

A pályát a normál szabályok szerint lehet csak megnyerni, azaz ha minden ellenfelet levertünk (alapértelmezés).

Acquire a specific artifact

Speciális varázstárgy megszerzése. A játékos abban a pillanatban nyer, ahogy az alsó legördülő menüben beállított varázstárgyat az egyik hőse felszedi / összerakja végre. Ha kipipálsz a „Special victory condition also applies to computer opponents” rubrikát, akkor az összes gépi játékos is nyerhet ezen artifact megszerzésével (azaz: a játékos veszít amint a gép elhappolja előle).

Accumulate ctreatures

Bizonyos mennyiségű lény összegyűjtésével nyerhet a játékos. Az összegyűjtendő lények az összes hősnél és az összes várban lévő szummázása számít, tehát nem kell azokat egyetlen hősnél / várba összehordani. Alul tudod kiválasztani a gyűjtendő lény típusát, és azt, hogy hány darab kelljen összesen a győzelemhez. Ha kipipálsz az „Also allow normal victory” rubrikát, azzal megengeded, hogy a játékos úgy is tudjon győzni, hogy a lénygyűjtögetés helyett inkább leveri összes ellenfelét.

Tipp: Figyelj oda ezen győzelmi feltétel kiválasztásakor arra, hogy a játék során bizonyos időközönként a gép azon lények közül, akiknek van valamilyen játékos által birtokolt szörnylakhelyük a pályán (akár különálló, akár egy várban) véletlenszerűen kiválaszt egyet, és ebből a lénytípusból egy csomót elszór a terepen (az ún. „szörnyszaporodás”). Ha épp a gyűjteni való lényt szórja, egy jó diplomáciával megáldott hős hamar pontot tehet a pálya végére. Ezt kikerülendő, elegendő csupán egyet beállítani a gyűjteni való lény darabszámának, de annak a lénynak ne legyen egyáltalán szörnylakhelye, csupán valahol ácsorogjon egy példánya, barátságos szándékkal, mosollyal arcán...

Accumulate resources

Amint a játékos (vagy a számítógép, ha kipipáljuk) összegyűjti az alul beállított nyersanyagmennyiséget, már meg is nyerte a pályát.

Upgrade a specific town

Egy adott város bizonyos szintre való felfejlesztésével nyerhet a játékos. A pályán lévő városok közül egyet kiválasztva, az alsó kapcsolókkal beállíthatod, hogy a játékosnak mely épületeket (Town, City, vagy Capitol, illetve Fort, Citadel vagy Castle) kelljen abban a városában felépítenie a győzelemhez. Természetesen nem árt, ha az adott városban ezeket az épületeket nem tiltod le.

Tipp: Mivel Capitoliumot egy játékos csak egyet építhet az összes városa valamelyikében, ha ezt az épületszintet jelölöd meg, akkor minden, esetleg a kezébe kerülő városába tiltsd le ennek megépítésének lehetőségét, a győzelmi feltételben megadott város kivételével.

Build the grail structure

A játékos akkor nyer, ha megtalálja, kiássa a grált, és azt elviszi az egyik („Any Town”), vagy egy előre meghatározott városába, és ott felépíti az érte járó grál-épületet (célszerű nem letiltani).

Defeat a specific hero

A játékos a pályára letett hősök közül egynek (a név szerint kiválasztottnak) megölésével nyerheti meg a játékot. Figyelj oda, hogy az így kiválasztott hős mindenképp computer által irányított legyen!

Capture a specific town

Egy adott város elfoglalása a győzelmi cél. Itt is beállíthatasz normál győzelmi feltételt, illetve azt, hogy a computer is hajtsa-e ezen város elfoglalására. A várost a típusa, és a koordinátái alapján tudjuk beazonosítani: az első két szám a vízszintes és függőleges mezőket jelöli, míg a harmadik ha nulla, akkor a felvilágban-, ha egyes, akkor az alvilágban található.

Defeat a specific monster

Adott szörnyecsapat megölése a győzelmi cél (itt is lehet normál győzelmi feltételt is beállítani). A szörnyecsapatot faja és koordinátaival tudod beazonosítani.

Tipp: Ha ezen győzelmi feltételt szándékozod beállítani, célszerű, hogy legelőször a célmonsztát pakolod le a pályára, mert igen nehéz lesz mondjuk háromszáz közül kiválasztani őket (bár ha rámégy egérrel a gördítő sávra, és beütöd a szörny nevének kezdőbetűjét, szépen végigzongorázhatod a választékot). A célmonsztát a pályán arrébb húzható, ha már lepakoltad, a gép neki is intelligensen követi a koordináta változását, de ha kivágod, hogy inkább az alvilágba illesz be, a speciális győzelmi feltétel törlődni fog.

Flag all creature dwelling

Az összes szörnylakhely elfoglalása a győzelmi cél (szintén választható a normál győzelmi feltétel, és a computert is „rá lehet mozdítani” a speciális feladatra).

Flag all mines

Ugyan az, csak az összes bányát kell birtokolnia a játékosnak a győzelemhez.

Tipp: Figyelj oda, hogy a gép a világítótornyokat (Lighthouse) is bányának kezeli, tehát azokat is el kell majd foglalni!

Transport a specific artifact

A játékosnak a legördülő menüben kiválasztott varázstárgyat (ami lehet a grail is) kell eljuttatnia az alatta beállított adott városba. A győzelemhez a játékos egyik hősének, aki az adott artifactot birtokolja, egyszerűen be kell sétálnia a városba.

6.11. Special Loss Condition

Másik fontos dolog: a játék elvesztésének feltételét tudod beszerkeszteni. Ezek a következők lehetnek:

None

Az alapállapot: a játékos akkor veszít, ha kinyírták az összes hősét, és elfoglalták az összes városát (vár nélküli hős még egy hétig lépkedhet a pályán).

Lose a specific town

A játékos veszít, ha a legördülő menüben kiválasztott városát elveszíti. Nem árt, ha nem az ellenfél birtokolja ezen várost a játék kezdetekor, mert akkor szegény játékost elég hamar kudarcélmény fogja érni... ☺

Lose a specific hero

A játékos veszít, ha a név szerint kiválasztott hős meghal (szintén célszerű sajátnak, vagy szövetségesnek beállítani).

Time expires

A játékos veszít, ha letelik a beállított időlimit (pl. 2 napra állítva a második nap végén). A lehetséges időlimitok a következők:

- 2-6 nap
- 1-7 hét
- 2-12 hónap

Ezt a speciális veszteségi opciót nagy körültekintéssel alkalmazd. Csinálhatsz persze olyan pályát, amikor kikerülhetetlen (pl. a már említett „gyűjtsünk össze 2000 gógot 2 nap alatt”), de sok játékos nem szereti, ha sürgetik, utálja ha nem játszhat a saját megszokott, kényelmes tempójában, ha nem tudja a teljes térképet szép nyugodtan felfedezni. Úgyhogy inkább gondold végig kétszer, hogy mi a célod az időlimit beállításával, és ha még is úgy döntesz, hogy alkalmazod, ne felejtse el a pályádat telenyomni az idő múlására figyelmeztető timed eventekkel.

7.) Validate map – Possibility

Az alábbiakban részletesen megismerkedhetsz a map editálás két legnagyobb segítségével, a **Tools / Validate map** funkció kezelésével, valamint a bejárhatóság ellenőrzésére szolgáló ikonnal. Ez utóbbiról márt volt szó az ikonok ismertetésénél, az előbbi pedig nem más, mint egy igen hasznos, beépített hibaszűrő segédlet, amit vétek lenne nem használnod. A pályádat különböző készültségi fokában érdemes leteszteltetned vele, nem követtél-e el egy-két könnyen javítható hibát. A lehetséges hibaüzenetek az alábbiak lehetnek:

There are no players on the map.

A térkép nem játszható, mert nem raktál még le hőst / várat.

There are no towns on the map.

Nincs város a térképen. Ennek következtében ugye a játék elvileg 7 nap elteltével mindenképpen véget ér, de ez nem feltétlen hiba pl. a speciális, amúgy is rövidebb idő alatt teljesítendő térkép esetén.

Tipp: Hogy ne „sírjon” a validate map, rakj le valahová egy várost úgy, hogy a játékos ne tudja semmiképp elérni.

The map is unnamed.

Nem nevezted el a térképedet a Map Specifications / General ablakban, így nehezen lehet kiválasztani majd a pályák közül. Tedd meg sürgősen, de tudod: no magyar karakter!

The map has no description.

Nem írtál rövid pályaismertetőt a Map Specifications / Description ablakba.

The grail has been placed on the map but there are no obelisks on the map.

Úgy helyezted le a grált a térképre, hogy egyetlen obelisket sem raktál le, így csak a vakszerencsének (esetleg egy jól elhelyezett üzenetnek) köszönhetően lehet majd kiásni. Fordítva nem áll fenn a hiba: ha raktál le obelisket, de nem teszed sehová a grál golyót, a gép a pálya indításakor véletlenszerű helyre dugja el.

[Player number/color] owns one or more objects on the map, yet is not present.

Egy olyan kalandobjektumot (pl. bánya, szörnylakóhely, stb...) pakoltál le a pályára, aminek a beállított tulajdonosa nem szerepel a lehetséges játékosok között (azaz nincs letéve hőse és/vagy városa).

The [town] has a shipyard yet is landlocked.

Egy általad lepakolt városba beállítottad már felépített épületnek a hajógyárat, holott abból a városból nem is lehet kihajózni, mert túl messze helyezkedik el a vízfelülettől (bővebb, képes magyarázat a „Help” gomb megnyomása után).

There is only one [color] two-way monolith on the map.

A megadott színű kétirányú teleportkapuból csak egy található a pályádon.

There are one or more [color] one-way monolith entrances on the map but no [color] monolith exits.

A megadott színű egyirányú teleportkapudnak csak bejárata van, a kijáratát még nem pakoltad le a pályára.

There are one or more [color] one-way monolith exits on the map but no [color] monolith entrances.

A megadott színű egyirányú teleportkapudnak csak kijárat van, a bejárata még nem pakoltad le a pályára.

Tipp: A fenti három hibaüzenetet jól tudod arra is használni, hogy választ kapj pl. olyan fontos kérdésre: vajon a sötétkék teleportkaput felhasználtad-e már, avagy sem? (A beépített „find” funkció ezek megkeresésében ugyanis hagy némi kívánnivalót maga után.) Ha már kezd kissé gigantikus méreteket ölteni a dupla XL-es pályád, ráadásul elfelejtetted felírni, mely teleportokat pakoltad le eddig, és valahogy nincs kedved átbogarászni mind a két szintet, tedd a következőt: pakold le az egyik kapufélet valahová, majd végezz egy újabb ellenőrzést! Ha a Validate Map hibát talál (pl. nincs másik kijárat a teleportnak üzenettel), akkor nem használtad még a portált; ha viszont nem talál hibát, akkor már valahol van egy ilyen portáloed letéve.

There are one or more subterranean gates on the map yet this map has no underground layer.

A pályádat két szintesre építetted, de nem tettél le egyetlen lejáratot (subterranean gate-et) sem, amin le-föl lehetne közlekedni a két szint között. Mondjuk ez nem feltétlenül hiba, hiszen ott van még a town portal, vagy az örvény, de azért figyelmeztet téged a program.

There are more subterranean gates above ground than underground.

A föld alá vezető lejártnak nincs földalatti kijárata (azaz egyel több subterranean gate van a „felszínen”, mint a „mélyben”).

There are more subterranean gates underground than above ground.

A föld alól felvezető feljártnak nincs a földfelszínen kijárata (azaz egyel több subterranean gate van a „mélyben”, mint a „felszínen”).

The quest artifact of the [seer's hut] is the [artifact name], but the artifact has not been placed on the map.

A megadott nevű varázstárgyat nem pakoltad közvetlenül a pályára, holott azt egy hut kérni fogja a játéktól.

Tipp: Ha nem szeretnéd minden egyes alkalommal elolvasni ezt a szép hosszú üzenetet, amiben egyébként még eventről, hutról és pandora boxról is szó esik, mint lehetséges varázstárgylelőhely (és főleg az összerakható varázstárgyak esetén szeret megjelenni), akkor egyszerű a dolgod: pakold le a szóban forgó artifactot a pálya egy olyan helyére, amit a játékos nem lát, vagy nem tud semmiképp elérni, és ezzel a hibáüzenetet ki is lötted. Persze azért ne feledd el a varázstárgyat (akár alkotóelemenként is) a játékos által megtalálható hely(ek)re is letenni. ☺

There is only one player on the map, yet there is no special victory condition.

Mindössze egy játékos színt editáltál be a pályádba, és nem állítottál be speciális győzelmi feltételt, aminek következtében a pályát a játékos elég hamar meg fogja nyerni. ☺

There is only one player on the map but the normal victory condition has not been disabled.

Mint az előző, azzal a különbséggel, hogy ugyan adtál meg speciális győzelmi feltételt, de kipipáltad az „also allow normal victory”-t, ami ugye ebben az esetben elég hamar bekövetkezik. ☺

The special victory condition is to acquire the [artifact], but this artifact has not been placed on the map.

A speciális győzelmi feltételben megadott megtalálandó varázstárgyat nem helyezted le a pályára (lásd fenn).

The special victory condition is to acquire the [artifact], but [hero at x, y, z] already has this artifact.

A speciális győzelmi feltételben megadott megtalálandó varázstárgyat egy hős már birtokolja, így azonnal nyer (ha játékos hősről van szó), illetve a játékos azonnal veszít (ha ellenségesről), amint a játék elkezdődik.

The special victory condition is to acquire [number] [creature type], but [player] already has [number] [creature type].

A speciális győzelmi feltételnek beállított összegyűjtendő lényekkel (vagy többel) egy játékos már induláskor rendelkezik.

The special victory condition is to build the [hall level] and the [castle level] in the [town], but both of these buildings are already built.

A speciális győzelemi feltételnek beállított városfejlesztés már megtalálható az adott városban.

The special victory condition is to build the [hall level] and the [castle level] in the [town], but one or both of these buildings are disabled.

Letiltottad azt az épületet a város beállításai közt, amit a speciális győzelmi feltételhez fel kellett volna építeni.

The special victory condition is to build the grail structure in the [town], but it is already built in this town.

A speciális győzelemi feltételnek beállított grál-építmény már megtalálható az adott városban.

The special victory condition is to build the grail structure in the [town], but it is disabled.

Letiltottad a grál-építményt abban a városban, ahová a speciális győzelmi feltételhez fel kellett volna építeni.

The special victory condition is to build the grail structure, but there are no towns on the map in which it may be built.

Nincs egyetlen város a pályádon, így nem lehet sehol a speciális győzelmi feltételként beállított grál-építményt felépíteni.

The special victory condition is to defeat [hero at x, y, z] who belongs to [player] who may be a human player or be on a team with human players.

A speciális győzelmi feltételként kinyírandó hős játszható színű, vagy egy olyan csapat (team) hőse, aminek lehet játékos tagja.

The special victory condition is to capture the [town at x, y, z], but this town is already owned by [player].
A speciális győzelmi feltételként elfoglalandó város játszható szín tulajdonában van, tehát a játékos azonnal nyer.

The special victory condition is to capture the [town at x, y, z], but this town is owned by [player] who may be a human player or be on a team with human players.
A speciális győzelmi feltételként elfoglalandó város egy játszható szín-, vagy egy olyan csapat (team) tulajdonában van, aminek lehet játszható tagja, tehát a csapat (és ezzel együtt a játékos is) azonnal nyer.

The special victory condition is to flag all of the creature generators, but there are no creature generators on the map.
Speciális győzelmi feltételnek beállítottad az összes szörnylakóhely elfoglalását, holott nincs egy szál szörnylakóhely (creature generator) sem a térképen.

The special victory condition is to flag all of the creature generators, but [player] already owns all of the creature generators.
Speciális győzelmi feltételnek beállítottad az összes szörnylakóhely elfoglalását, holott az összes szörnylakóhelyet kezdetben egy szín birtokolja, aki így azonnal nyer.

The special victory condition is to flag all of the mines, but there are no mines on the map.
Speciális győzelmi feltételnek beállítottad az összes bánya elfoglalását, holott nincs egy szál bánya sem a térképen.

The special victory condition is to flag all of the mines, but [player] already owns all of the mines.
Speciális győzelmi feltételnek beállítottad az összes bánya elfoglalását, holott az összes bányát kezdetben egy szín birtokolja, aki így azonnal nyer.

The special victory condition is to transport the [artifact], but this artifact has not been placed on the map.
Speciális győzelmi feltételnek beállítottad egy adott varázstárgy valamely városba juttatását, holott nincs a térképre letéve ez az artifact (már volt róla szó korábban).

The special loss condition is to lose the [town at x, y, z], but this town is not owned by any player.
Speciális veszteségi feltételnek beállítottad egy adott város elveszejtését, holott az a város semleges induláskor, így a játékos azonnal veszít.

The special loss condition is to lose the [town at x, y, z] which is owned by [team #], but this team cannot have any human players.
Speciális veszteségi feltételnek beállítottad egy adott város elveszejtését, de a beállított játékos csapatán kívül van még más játszható szín is, akiket választva a játékot ő azonnal elveszíti.

The special loss condition is to lose the [town at x, y, z], but there is more than one team which may have human players.
Speciális veszteségi feltételnek beállítottad egy adott város elveszejtését, úgy, hogy a város egy csak NPC-ket tartalmazó csapat (team) egyik tagjái: a játékos azonnal veszít.

The special loss condition is to lose the [town at x, y, z] which is owned by [player], but this player cannot be human.
Speciális veszteségi feltételnek beállítottad egy adott város elveszejtését, holott az a város nem a játékos városa kezdetben, tehát azonnal veszít.

The special loss condition is to lose the [town at x, y, z], but there may be more than one human player.
Speciális veszteségi feltételnek beállítottad egy adott város elveszejtését, holott több játszható szín is szerepel a pályán (tehát ha olyan színt választ a játékos, akinek nincs ott ez az induló városai között: már is veszített).

The special loss condition is to lose [hero at x, y, z], but this hero is not owned by any player.
Speciális veszteségi feltételnek beállítottad egy adott hős elveszejtését, holott a kiválasztott hős jelenleg semleges, mert egy börtönben ücsörög éppen, így a játékos azonnal veszít.

The special loss condition is to lose [hero at x, y, z] who is owned by [team #], but this team cannot have any human players.
Speciális veszteségi feltételnek beállítottad egy adott hős elveszejtését, holott a kiválasztott hős egy csak NPC-ket tartalmazó csapat (team) egyik tagjái: a játékos azonnal veszít.

The special loss condition is to lose [hero at x, y, z], but there is more than one team which may have human players.
Speciális veszteségi feltételnek beállítottad egy adott hős elveszejtését, holott több játszható szín is szerepel a pályán (tehát ha olyan színt választ a játékos, akinek nincs ott ez az induló hősei között: már is veszített).

The special loss condition is to lose [hero at x, y, z] who is owned by [player], but this player cannot be human.

Speciális veszteségi feltételnek beállítottad egy adott hős elveszejtését, holott az a hős nem a játékos hőse, tehát azonnal veszít.

The special loss condition is to lose [hero at x, y, z], but there may be more than one human player.

Speciális veszteségi feltételnek beállítottad egy adott hős elveszejtését, holott több játszható szín is szerepel a pályán (tehát ha olyan színt választ a játékos, akinek nincs ott ez az induló hősei között: már is veszített).

There is only one whirlpool on the map.

Csak egyetlen örvényt raktál le a pályára, nincs kijárata. Pakolj le még legalább egyet!

The [object name at x, y, z] is unreachable.

Az adott objektumba nem lehet belépni. Ez a leggyakrabban előforduló hibaüzenet: szépen körbeépítetted a dolgot úgy, hogy a bejárata (az objektum sárgával jelölt mezője, amikor a pálya bejárhatóságát vizsgálod) csupa piros mezővel van körülvéve.

Tipp: A bejárhatóságot a már említett Passability ikon bekapcsolásával ellenőrizheted. Érdemes ezt a funkciót állandóan bekapcsolva tartanod editálás közben, és csak néha-néha kikapcsolnod, amikor éppen a készülő pályád csodálatos grafikájában akarsz gyönyörködni.

Tipp: Ne feledkezz meg egy apróságról: ugyan minden több mezőt elfoglaló kalandobjektum (pl. bánya) bejáratát, illetve egymezőes kalandobjektumot (pl. kilátó) sárgának, azaz bejárhatónak jelöl a „Passability”, de a legtöbb objektumba felülről nem lehet belépni, és azt felfelé nem lehet elhagyni (még ha az ellenőrzés során úgy is látszódik, hogy simán át lehet mondjuk átlósan gyalogolni rajta)!

Tipp: Néha szükséged lehet arra, hogy elhelyezz a pályán amolyan design-elemeket, azaz olyan kalandobjektumokat, szörnyeket, tárgyakat, nyersanyagokat, stb..., amikhez a játékos nem tud majd hozzáférni, csak egyszerűen jól néz ki az adott helyen. Ha simán beépítetted ezeket átjárhatatlan tájelemek közé, akkor csak a hibaüzeneteid számát növeled. A megoldás: hagyd a bejárata előtt (avagy közvetlen közelében) egy üres mezőt, tégy rá esetleg valamilyen tárgyat, szörnyet, nyersanyagot, ami csak tetszik, és úgy építsd körbe. Ennek következtében az objektum nem lesz megközelíthető (tárgyra, szörnyre, nyersanyagra..., illetve magára az objektumra nem lehet ugrani a dimension door-al – [bővebben erről a 16. fejezetben](#)), de nem is bombáz a gép hibaüzenetekkel.

The [seer's hut or quest guard at x, y, z] has no quest.

A küldetést adó seer's hutban nincs még küldetés megadva.

There are one or more [color] keymaster's tents on this map but no [color] border guards or border gates.

Lehelyeztél a pályára egy adott színű kulcsár sátrat (keymaster's tent), de nincs még egyetlen vele megegyező színű határőr torony (border guard), vagy határőr kapu (border gate).

There are one or more [color] border guards on this map but no [color] keymaster's tents.

Lehelyeztél a pályára egy bizonyos színű határőr tornyot (border guard), de nincs még egyetlen, vele megegyező színű kulcsár sátor (keymaster's tent) sem lepakolva.

There are one or more [color] border gates on this map but no [color] keymaster's tents.

Lehelyeztél a pályára egy bizonyos színű határőr kaput (border gate), de nincs még egyetlen, vele megegyező színű kulcsár sátor (keymaster's tent) sem lepakolva.

Tipp: Ha már tettél le border guard-ot is és border gate-et is, akkor a hibaüzenet mindkettőt megemlíti egy egybevont üzenetben. Egyébként ezt a hibaüzenetet is fel lehet használni arra, hogy megnézd, leeditáltál-e már egy adott színű sátrat, avagy nem. Ha leteszel egy adott színű border guardot, vagy -gate-et; illetve ha ideiglenesen letöröld az összes, általad ismert helyen lévő keymaster's tent-et, és a Validate map nem ír ki hibaüzenetet: akkor valahol a pályádon már van egy azonos színű sátor lehelyezve.

There are one or more Huts of the Magi on this map but no Eyes of the Magi.

Lehelyeztél a pályára egy vagy több mágikus kunyhót (Huts of the Magi), de még egyetlen mágikus szemet (Eyes of the Magi) sem pakoltál le.

There are one or more Eyes of the Magi on this map but no Huts of the Magi.

Lehelyeztél a pályára egy vagy több mágikus szemet (Eyes of the Magi), de nincs még mágikus kunyhó (Huts of the Magi) lepakolva, ami aktivizálná ezeket a szemeket.

There are only [number] available heroes on this map, but this map requires at least [number] available heroes.

Nincs meg a pályához szükséges hősök száma (bővebben a 6.4. pontban!).

All of the artifacts on this map are either disabled or reserved.

Ez a hibaüzenet akkor jelenik meg, ha a speciális győzelmi feltételként összegyűjtendő (és a pályára már lepakolt) varázstárgy, valamint az egyes hutokba kellő (szintén már a pályán lévő) varázstárgyakon kívül mindent letiltottál a Map Specifications / Artifacts menüben.

A fenti hibalista hosszúságából is látszik, mily hasznos kis segédletre tettél szert, használd hát megfelelő gyakorisággal! Már említettem valahol, de még egyszer leírom: az egyes objektumok hivatkozási koordinátáinak első száma a vízszintes mezőket, második száma a függőleges mezőket jelenti, míg a harmadik ha nulla, akkor a „felvilágról”, ha egyes, akkor az „alvilágról” van szó (pl. egy S-es pálya alvilági szintjének jobb alsó sarka: 0,35,1).

A következő pár fejezetben a különböző objektumok (városok, szörnyek, hősök, varázstárgyak, kalandobjektumok, stb...) részletes beállítási lehetőségek kerülnek kiveszésre.

8.) Objektumok 1.: városok

A „Towns” ikonra rátapadva a minimap alatti ablakból tudod elhelyezni a kilencféle várost a térképre. Ezek sorrendben a következők:

- Castle (emberek és egyebek)
- Rampart (erdei lények gyülekezete)
- Tower (varázslók, titánok)
- Inferno (pokolbéli kreatúrák)
- Necropolis (halálon túli teremtmények)
- Dungeon (földmélyi szörnyetegek)
- Stronghold (barbárok menedéke)
- Fortress (mocsári dagonya)
- Conflux (elementális gyönyör)

A tizedik vár a „Random Town”, ami egyrészt arra szolgál, hogy a játékos a megadott (Map Specifications / Player Specs / Allowed alignments) keretek között, szabadon választhasson magának várostípust a fentiek közül; másrészt, ha semleges, vagy NPC kezdetben a város, akkor a gép generál véletlenszerűen a helyére egy kezdővárost a játék indításakor.

8.1. Konkrét típusú város

A megadott típusú városban az alábbiakat állíthatod be az egyes füleken.

General

- **Type** = az adott város típusát tünteti fel, a fenti kilenc közül.
- **Player** = a gördítő menüben kiválaszthatod a lehetséges tulajdonost (színt), aminek következtében a városon lévő zászló szürkéről az adott színűre változik.
- **Name** = a város neve. Ha nem írsz ide semmit, a gép generál neki egy nevet a játék kezdetekor (egész korrekt angol elnevezéseket ad, passzol az adott várostípushoz). Ha pipát teszel a „Customize” kockába, akkor viszont megadhatsz egy tetszőleges, 14 karakterből álló nevet városodnak. A város nevében lehet „space”, magyar karakter, csak a már említett nagy magyar ékezetes betűket kerül el. A város nevét is teheted kapcsos zárójelek közé (ekkor ugye már csak 12 karakternyi helyed marad a névre), aminek következtében arany színnel jelenik meg az a játékban.
- **Visiting Hero** = a városban tartózkodó hős. Amennyiben a városnak már választottál tulajdonost (színt), akkor aktívvá válik ez a menü. Az „Add” gomb benyomásával beszerkeszthetsz egy hőst az adott városba (ő kezdetben a város belsejében tartózkodik, azaz a városképernyő „felső” sorában). Válaszd ki először a hős kasztját, majd az „OK” gomb megnyomásával aktívvá válik az „Edit” funkció is, ahol a következő, 9. Fejezetben leírtaknak megfelelően állíthatod be a hősdetet. A beszerkesztett hőst a „General” ablakban a neve (Name) és kasztja (Class) jelöli. Szegénykét a „Remove” gomb megnyomásával törölheted. Figyelj oda arra, hogy ha a hős beszerkesztése után átállítod a várost semlegesre, a hős törlődik (bár erről először egy üzenetet küld az editor neked).

Garrison

A városban állomásozó csapatokat lehet menedzselni ebben az ablakban. Alap állapotban a 7 slot üresnek tűnik (None), de ennek ellenére a gép a játék kezdetekor a beállított nehézségtől függő védősereget helyez el a városban automatikusan. A „**Customize**” kipipálásával szerkesztheted az állomásozó csapatokat. Ha sehova nem állítasz be semmit, a város üresen fog állni, legalább is az első hét végéig, amikor is a gép elkezd az adott város típusával megegyező védőkkel. Ha konkrét védősereget akarsz megadni, akkor tölts ki a slotok némelyikét, vagy akár mindegyikét. A szörny legördülő menüben a monstrok ugyanolyan sorrendben helyezkednek el, mint a „Monsters” menüben (azaz várostípusok szerint csoportosítva, növekvő szintek szerint sorbarendeze). Az editálást megkönnyíti, ha nem a gördítő menüben választod ki az adott monstrot, hanem csak az adott slotra bökve a nevének kezdőbetűjét ütöd be. Ezt a betűt folyamatosan nyomkodva végigzongorázhatod az összes, azonos kezdőbetűs szörnyet, és így kiválaszthatod a számodra szimpatikus típust (**Type**). Állítsd be, hogy az adott szörnyből mennyi ácsorogjon az adott slotban (**Quantity**): 1 és 9999 között gépelhetsz be számokat, amiket a le-fel nyilakkal is módosíthatsz. A felső két kapcsoló a szörnyek elhelyezkedését állítja be: a „**Spread**”-ot bekapcsolva próbálnak minél szétszórtabb formációt felvenni, a „**Grouped**” benyomva meg minél jobban összetömörülni.

Tipp: Hiába állítasz be üresre egy semleges várat, amint az már írtam, a gép egy idő után feltölti kisebb-nagyobb védősereggel, még akkor is, ha egyébként a várba nincs egyetlen toborzóhely sem, mert az összelet tiltottad. Figyelj erre! Ez egyébként elég hülyén mutat akkor, amikor mondjuk egy gonosz élőholtak által megszállt, felmentendő tündibüdi várost szeretnél kreálni, és bepakolsz mondjuk 7×9000 csontit, ám mire a játékos odaér, "örömmel" tapasztalja, hogy a csontvázak némelyike összevonásra került, viszont ott mosolyog közöttük pár törpe, kentaúr, elf... Elég hülye egy látvány! Elkerülhető a dolog, ha a várat védő sereged 7 különböző lényből áll (pl. skeleton, skeleton warrior, walking death, zombie, wight, wraith, vampire pl.), mert ezeket a gép nem tudja összevonni.

Buildings

A városban lévő épületeket menedzselheted ebben az ablakban. Ha nem nyúlsz hozzá, a gép induláskor azért felépít benne véletlenszerűen néhány alap épületet, tehát akár így is hagyhatod, ha viszont szeretnél letiltani közülük párat, muszáj lesz megpiszkálnod. A „**Has Fort**” pipa kivételével a városba még nem épült erőd: más lesz a város képe is. A „**Customize**” doboz kipipálásával az alsó szerkesztőablak aktivizálódik, és kezdheted az épületek felépítését / letiltását. Az egyes épületekre rákattintva (kékekkel jelöli az épp aktív) a jobb oldalon lévő két dobozka kipipálásával tudod azt az épületet felépíteni (a „**Built**” kipipálásával – az épület neve vastaggal szedettre változik), vagy letiltani (az „**Enabled**” előtti pipa kiszedésével) úgy, hogy a játékban ne lehessen azokat felépíteni (ezek jelennek meg szürke színnel a játékbeli városképernyőn). A már letiltott épületeket először engedélyezned kell, azaz ismét kipipálnod az „**Enabled**” dobozt, és csak ez után lehet azt felépíteni. Vedd észre, hogy az egyes, egymásra épülő (csak egymás után felépíthető) épületek neve mellett egy kis + jel található, amire rákattintva férhetsz hozzá a következő épületszinthez. Ezeket a magasabb épületszinteket az alap épülettől függetlenül letilthatod (pl. letiltod a 2. szintű mágiatornyot, de attól még első szintű felépíthető a városban), ám ez fordítva nem működik: ha már letiltottad az alap épületet, nem építheted fel a fejlesztettet sem. Az editálást gyorsabbá teheti az, hogy ha a fejlesztett épületre nyomsz egy „**Built**”-et, akkor az alap épület is értelemszerűen felépítetté válik; illetve használhatod a „**Build all**” (mindent felépít), illetve a „**Demolish all**” (mindent lerombol) gombokat is.

Tipp: Figyelj oda arra, hogy egy-egy letiltott épület az adott várban milyen más épületek felhúzását teszi lehetetlenné. Jó segítség lehet a játékhoz kapott pdf manuálé, amiben feltüntetik az egyes épületek felépíthetőségének előkövetelményeit is (pl. a Castle-ben lévő Monastery felépítésének követelménye az 1. szintű varázslótorony). Másik segítség az, hogy az adott város egy-egy épületére kattintva, a szerkesztőablak alatt egy pár soros ismertetést kapsz az adott épületről.

Tipp: Ahhoz, hogy egészen biztosan azokat az épületeket engedélyezd, illetve tiltsd le, amiket ténylegesen szeretnél volna, a pályád tesztelése során egyszer állítsd be az ellenfelet játszható félnek is, és nézd meg, hogy miket építhet a váraiba, mennyi nyersanyagot kap körönként, stb...

Spells

A városban felépíthető mágiatornyok által adható varázslatokat editálhatod ebben az ablakban. A felső gördülő menüben (Spell level) választhatod ki, hogy melyik szintű varázslatokkal akarsz foglalkozni. Értelemszerűen, ha az adott városban csak 3. szintű mágiatorony építhető (Stronghold), akkor ez a szám csak 1 és 3 között választható (egyébként 1 és 5 között). A varázslatokat szintenként, név szerint tudod beállítani. A bal oldali ablakban szereplőket kipipálva (Spells which MUST appear in the mage guild) megadhatod azokat, amiket mindenképp megad az adott szintű mágiatorony; míg a jobb oldaliak (Spells which MAY appear in the mage guild) előtti pipák kiszedésével menedzselheted, hogy mely varázslatok közül kerüljenek ki a lehetségesek (azok közül, amik előtt még pipa szerepel).

Természetesen a mindenáron megadandó varázslatok száma korlátozott (1. szint: 5 db, 2. szint: 4 db, 3. szint: 3 db, 4. szint: 2 db és 5. szint: 1 db – még az elvileg Libraryval rendelkező Towerekben is); ezen felül hiába állítasz be egy adott varázslatot mindenáron megadandónak, ha azt a Map Specifications / Spells menüben letiltottad, akkor másikat választ helyére a gép. Nem szükséges a lehetséges maximális számú varázslatot engedélyezned, kiszedhetsz a jobb oldali ablakban több pipát is (hogy pl. az első szinten csak 3 varázslat maradjon), ez esetben egyszerűen csak ennyi jelenik meg a mágiatoronyban.

Tipp: Egyes városokban nem kaphatsz meg bizonyos varázslatokat (pl. Towerben a Bloodlust-ot), ezek neve a jobb oldali ablakban világos szürkével szerepel, nincs pipa a neve előtt, és nem is lehet kipipálni őket. Ha mindenáron szükséges számodra, hogy ezt a varázslatot megadja az adott színű mágiatorony, a bal oldali menübe tegyél a neve mellé pipát (itt nincs ugyanis letiltva).

Tipp: A Confluxban felépíthető grál-építmény (Aurora Borealis) elvileg minden varázslatot megad a játékosnak. Valamilyen oknál fogva azokat a varázslatokat is megadja, amiket szép gondosan letiltottál generálisan a Map Specification / Spells menüben. Ennek elkerülése érdekében sajnos kénytelen leszel az összes Confluxban, illetve Random Town-ban letiltogatni a számodra nem szimpatikus varázslatokat (ezeket már nem adja meg az AB!), vagy a grál építményt (az előbbi elegánsabb megoldás).

Tipp: Ha korlátozni akarod a varázslatokat, akkor ne feledkezz meg a Tower Library-járól sem. Ez ugye +1 varázslatot ad szintenként a mágiatoronyba, de te csak a fent leírt korlátokkal állíthatod be a mindenáron megadni akart varázslatokat (azaz pl. 5. szinten csak egyet adhatsz meg „biztos” varázslatnak). A megoldás: a jobb oldali menüben csak a két, általam áhított varázslatot hagyd benne, a többi elől szedd ki a pipát.

Timed Events

Az időhöz kötött események szerkesztéséről már volt szó a 6.9. fejezetben. Az egyes városokhoz kötött ilyen események két dologban különböznek a Map Specifications / Timed Events-ektől:

- 1.) az adott színű játékos csak akkor kapja meg, ha az aktivizálódási napon a várost éppen birtokolja (ha az adott napon, amikor a városhoz szerkesztett Timed Event aktivizálódik, nem a beállított szín a város tulajdonosa, semmi sem történik!)
- 2.) nem csak nyersanyag adható / vehető el a segítségével, hanem a városban épületeket építhetsz fel, illetve felfogadható lényeket adhatsz az egyes szörnylakhelyekhez

A városhoz rendelt időhöz kötött eseményeket ugyan úgy kell létrehoznod, beállítanod, szerkesztened, mint ahogy azt a 6.9. fejezetnél leírtam. A két új funkció: a **Buildings** ablakban beállított (a „Build” gombbal vastaggal kijelölt) épületek felépülnek az adott városban az adott napon, ha az adott szín éppen a város tulajdonosa; illetve a **Creatures** ablakban beállított lényekkel megnövekszik az adott szörnylakhelyeken toborozható (tehát nem a városban állomásozó!) lények száma. Ha még nem építette fel a játékos az adott szörnylakhelyet, az adományozott lény elvész. Értelemszerűen a toborozható lény ugyan olyan számban jelenik meg, ha még csak az alapszintű szörnylakhely épült fel, mint ha a fejlesztett is kész van már (a játékos döntheti el, hogy ezeket alap-, vagy fejlesztett lényként fogadja-e fel).

Tipp: Egy több játékos által elfoglalható városhoz, egy adott napra, több színnek is beállíthatod külön-külön időhöz kötött eseményeket. Például ha kék foglalja el: a 6. napon felépül egy 2. szintű mágiatorony; ha piros: a városba termelődik 20 első- és 15 második szintű lény; míg ha zöld: kap 10.000 aranyat. Lehetőségeid határtalanok! ☺

Tipp: Ne felejtse el, hogy az egyes szörnylakhelyek Timed Event-tel való felépítésével az adott szörnylakhely már rendelkezik néhány toborozható lénnel. Például ha egy Dungeon-nek szeretnél egy vörös sárkányt adományozni, elegendő a Dragon Cave felépítése, hiszen abból már lehet is toborozni egy sanyit. Amennyiben több sárkányt szeretnél adományozni, akkor – akár ugyan ebben az eventben – adjál a Dragon Cave felépítése mellé pár sárkányt is.

Tipp: Néhány pályán szükséges lehet, hogy az ellenfél annak ellenére, hogy felépített várakkal rendelkezik, melyekben vannak lénytoborzó helyei is, minden esetben nagyjából azonos méretű sereggel várja a játékost, érkezzen az oda akár 1, avagy 2 hónap múlva is. Jó módszer erre, ha a várba (illetve az adott szín minden egyes várába) beépítesz egy-egy eventet, mely az adott vár összes bevételét elveszi az aktuális, computer irányította játékostól. Például, ha az egyik várba kezdetben már építettél egy capitoliumot, akkor az a vár -4000 aranyat termeljen körönként szegény-enemy-nek. DE! Figyeld oda arra, hogy ha egy gépi játékosnak semmi pénzt nem adsz hosszú-hosszú ideig, akkor elkezdnek a lényei fogvatkozni. Ez nem tudom, miért van így (zöld hiányában lázadás? ☺), de én is bosszankodtam, amikor a 7×9000 familláris helyett 480 üdvözölt csupán... Úgyhogy hagyd nála valami aprót, mondjuk az utolsó vára termeljen 100 arany bevételt szegénynek körönként, csak épp ne kapjon nyersanyagokat, nehogy fel tudjon építeni még valamit, amit nem szeretnél.

Tipp: Érdekeség, hogy ha egy NPC várost teljesen elzársz attól a játékostól (pl. egy olyan, közvetlenül a város bejárata elé lehelyezett színekódos toronnyal, amit ő nem tud kinyitni), akkor az NPC mindaddig nem vásárol abba a városába toborozható lényeket, amíg a bejárata szabaddá nem válik. Ettől még a lények szépen gyűlnek a toborzóhelyeken...

8.2. Random town

A véletlenszerű városok beállításai nagyban hasonlítanak az előbb leírtakhoz. Az alábbiakban csak az eltéréseket emelem ki.

General

Megjelenik alul egy „Alignment” menü, ahol beállíthatod, hogy az adott város melyik szín városával legyen azonos típusú. A legördülő menüből kiválaszthatod, hogy a város ugyan olyan típusú legyen, mint egy adott színű játékos által választott kezdőváros (pl. ha a piros a játék kezdetekor a saját random városának mondjuk Towert választott, akkor ez a város is Tower lesz, ha a „Same as player 1 (red)” sort aktivizáltad); illetve hagyhatod az alap „Same as Owner or Random” beállításon is (ha a város egy adott szín tulajdona, akkor a kiválasztott város lesz, ha nem, akkor a gép véletlenszerűen választ egyet a lehetséges városok közül).

Garrison

Szinte ugyanaz. Egyetlen kivétel, hogy a szörnyeket felsoroló legördülő menü legvégén megjelenik a „Creature 1” „Creature 1 Upgrade” „Creature 2” ... „Creature 7 Upgrade” választható opció is. Ezeket kiválasztva, és melléjük a darabszámot beírva, a játék kezdetén olyan lények lesznek a városban, amilyen típusú léssen maga a város. Azaz ha a játék kezdetén a random town Tower-ré válik, akkor a „Creature 1” helyén gremlíneket, a „Creature 1 Upgrade” helyén master gremlíneket találsz, míg ha Rampart lesz belőle, akkor itt kentaurokat, és kentauro kapitányokat lelsz. Igen hangulatos kis beállítási lehetőség!

Buildings

Ugyanaz, csupán itt az egyes épületek nem konkrét névvel szerepelnek (pl. Dragon Cave), hanem mint „Level 7 Creature Generator”, nem kapsz róluk alul részletes információt, illetve az egyes városokhoz kötött speciális táp-épületeket (mint pl. a Dungeon Battle Scholar Academy-ját) nem választhatod ki sem felépíttetnek, sem letiltottnak. Természetesen hiába építtetél fel előre egy random town-ban ötödik szintű mágiatornyot, ha Stronghold lesz belőle végül, csak harmadik szintű torony áll majd benne.

Spells

Ugyanaz, de arra azért vigyázz, hogy a jobb oldalon szereplő meghagyott varázslatok közül eltűnnek az adott városban nem megkapható varázslatok.

Timed Events

Ugyanaz, a Buildings-nél leírt épület-korlátozásokkal, illetve a lényekre értelemszerűen nem konkrét névvel hivatkozik, csupán a szintjét tünteti fel.

9.) Objektumok 2.: szörnyek

A „Monsters” ikon bekapcsolásával a minimap alatti bandából tudsz szörnyeket kiválasztani. Ha konkrét monsztert akarsz letenni, simán válaszd ki a haverjai közül (és húzd rá a térképre); ha csak a szintjét akarod meghatározni, de az mindegy számodra, hogy pontosan milyen szörny is ácsorogjon az adott helyen: válaszd a szép piros [Random Monster 1-7](#) golyók valamelyikét (ha pedig teljesen közömbös számodra, hogy milyen szörny kerül az adott helyre: válaszd a szám nélküli Random Monster golyóbist). Az adott szintű Random Monster bogyók minden egyes újraindításkor generálnak egy szörnycsapatot a piros golyók helyére. Ezek általában azonos szintű szörnyek, mint a golyó maga, de előfordulhat, hogy a gép egyel kisebb szintű szörnyből dob be nagyobb mennyiségűt az adott helyre (ez csak akkor működik, ha nem adsz meg neki konkrét létszámot).

Tipp: A piros szörnygolyók helyén sohasem lesznek extra magas szintű szörnyek: az Azure-, Crystal-, Faerie- és Rust Dragonokat kénytelen leszel manuálisan lepakolászni. ☺

Az egyedi szörnyek is, és a random monszterek is megegyező szerkeszthető tulajdonságokkal rendelkeznek:

9.1. General

A **Quantity** dobozban tudod a pályára helyezett szörnyek számát szabályozni, ami alapesetben attól függ, hogy milyen nehézségi szinttel indítja el a játékos az adott térképet (alacsonyabb nehézségi szinten értelemszerűen kevesebb-, magasabb nehézségi szinten több szörnyet tartalmaz a be nem állított monszter-csoport). Az alapállapot a „Random”, amikor a gép határozza meg véletlenszerűen, a nehézségi szinttől függően az adott csoport méretét. A „Custom” gomb bekapcsolásával megadhatasz egy konkrét számot, 1-től 9999-ig.

Valamilyen ok miatt a pályára letett lények száma sajnos nem lehet magasabb 4000-nél, tehát hiába írsz be ennél többet, az „OK” gomb megnyomása után a mennyiség beáll erre a maximális értékre. Az ezek alatti „**Quantity does not grow**” doboz kipipálásával fixálhatod a lények számát: azaz nem kezdenek el szaporodni a hetek multával. A szaporodás mértéke egyébként szintén a pálya nehézségétől függ, alacsonyabb nehézségi szinten lassabban, magasabb nehézségi szinten gyorsabban szaporodnak szörnyeink (és így lehet jókora, több ezres csapatokkal találkozni játék közben), de a letett szörnyek maximális száma ekkor is 4000 (tehát a monszta ezt a korlátot elérve nem szaporodik tovább ☺).

A **Disposition** az adott szörnycsoport mentalitását állítja be. Ötféle lehetőség van:

- Compliant (engedékeny) = a szörny minden esetben csatlakozik a hőshöz
- Friendly (barátságos) = a szörny nagy valószínűséggel csatlakozik a hőshöz
- Aggressive (erőszakos) = a szörny esetleg csatlakozik a hőshöz
- Hostile (ellenséges) = valószínűtlen, hogy a szörny csatlakozzon a hőshöz
- Savage (vad) = a szörny sohasem csatlakozik a hőshöz

A csatlakozás a két szélsőséges mentalitást leszámítva természetesen a hős tapasztalati szintjétől, a nála lévő sereg méretétől, a csatlakozandó szörny szintjétől és mennyiségétől, valamint a hős diplomácia képességének mértékétől függ (plusz van még egy véletlen szám is beépítve). Ha pipát teszünk a „**Monster never flees**” dobozba, akkor a szörny sosem ajánlja fel a menekülését a hősnek, azaz minden esetben meg kell vele küzdeni.

A **Custom message** dobozba egy üdvözlő szöveget írhatasz (tetszőleges hosszúságban), amit a játékos a szörny megtámadásakor olvashat el.

9.2. Treasure

A lény halálakor a játékosnak adott nyersanyag- és varázstárgy jutalmakat állíthatod itt be. Az egyes nyersanyagok maximális mennyisége: 99999, illetve választhatasz a legördülő menüből egy tetszőleges varázstárgyat is. Fontos, hogy a jutalmat csak akkor kapja meg a játékos, ha ténylegesen legyőzi csatában az adott szörnyet, tehát ha az felajánlja a menekülését, és azt a játékos elfogadja: nem.

Tipp: Ez utóbbi miatt a pálya teljesítéséhez fontos artifactot birtokló szörnyeknél mindenképp pipáld ki a „Monster never flees” dobozt!

10.) Objektumok 3.: heroes

A hősök szerkeszthető értékeiről már volt szó a 6.4. fejezetben. Az alábbiakban csak a Map Specifications / Heroes menüben beállíthatókon túli hősjellemzőkkel, és az egyéb dolgokkal foglalkozom.

Pályádra csak úgy tudsz hőst lepakolni, ha előtte a „Player” menüben beállítasz egy szintet aktuálisnak (azaz nem tudsz semleges hős létrehozni!). Értelemszerűen a beállított színnel megegyező lesz az adott hős színe (tulajdonosa) is, amit persze később még módosíthatsz, ha akarsz. A „Heroes” ikonra kattintva a minimap alatti csoportból tudod kiválasztani a neked szimpatikus kasztú hőst (pl. knight, cleric, stb...), melyek a városokkal megegyező sorrendben követik egymást, és mindig előbb helyezkedik el a harcos, és utóbb a mágiahasználó hős. A 18 hőskaszt a következő:

- Castle: knight / cleric
- Rampart: ranger / druid
- Tower: alchemist / wizard
- Inferno: demoniac / heretic
- Necropolis: death knight / necromancer
- Dungeon: overlord / warlock
- Stronghold: barbarian / battle mage
- Fortress: beastmaster / witch
- Conflux: planeswalker / elemental

Plusz itt találod még a Random Hero-t (lásd alább) és a Hero Placeholder-t (lásd a kampányok készítésénél).

Minden egyes hóstípushoz 8-8 különböző hős (plusz az esetleges speciális) tartozik, akiket – mint már tudod – a Map Specifications / Heroes menüben tudod letiltani / engedélyezni. Értelemszerűen, ha az összes lovaghóst letiltottad már itt, a knight-okat már nem választhatod: a képe szürke köddel takarva jelenik meg. Hasonló a helyzet, ha már az adott összes lehetséges lovagot lehelyezted a pályára akár mint konkrét hős, akár mint börtönben-, várban tanyázó hős. Minden egyes színnek egyszerre 8 aktív hőse lehet a pályán, így az összes hóstípus szürke köddel takarttá válik, amint az egyik színnek már lepakoltad a pályára ezt a mennyiséget. Természetesen e színnek ettől függetlenül még adhatsz hősöket: minden egyes várba beszerkeszthetsz még egyet-egyet.

Nézzük a hősök jellemzőit!

10.1. General

Class = a hős kasztja (pl. knight), amit nem állíthatsz át.

Identity = a hős azonosító neve: az a név, amivel a Map Specifications / Heroes listán szerepel, és ezen a néven kell majd hivatkozni a hősre az egyes hutokban, quest guard-okban. A le nem tiltott, azonos kasztú hősök mindegyikének más-más azonosító név szükségeltetik, még ha nevüket utólag a „Custom” bekapcsolásával akár azonosra is változtatod.

Tipp: a kavarodás elkerülése végett érdemes a főmenüben ugyan olyan nevűre állítani a hősödet, mint ami nevet majd adni szeretnél neki (így sokkal könnyebb a hutokban hivatkozni rá).

Name = a hős általad megadott neve, ami nem biztos hogy megegyezik az azonosító nevével (a „Custom” pipa elhelyezésével adhatsz neki mást). Ez az a név, ami a hős karakterlapján látszódik.

Experience = a hős tapasztalatszámjai (már volt róla szó).

Portrait = a hős arcképe, ami lehet az eredeti (azaz amit a Map Specifications / Heroes menüben már beállítottál neki), illetve ha ezzel nem vagy elégedett, a „Custom” gombbal más arcképet választhatsz neki.

Gender = a hős neme, felül az alapértelmezett (male = férfi, female = csajóca), alatta pedig tetszőleges nemet választhatsz neki, aminek egyedül csak a csataképernyőn lesz majd szerepe (lesz-e melle a knight-nak, avagy nem ☺).

Patrol = itt állíthatod be azt, hogy a hős őrzőjáraton, vagy csak egy helyben álldogáljon-e. A „none” az alapértelmezett: a hős szabadon elmászkalhat; a „stand still”-re állított hős egy helyben ácsorog (ha ez a hős egy vár belsejében tartózkodik, sosem jön ki onnan); a „radius 1-10 square” pedig azt a körzetet jelenti, amilyen távolságba (ahány mezőnyire) a hős a kiindulási helyétől eltávolodhat.

10.2. Biography – Primary Skills – Secondary Skill – Artifacts - Spells

Megegyezik a 6.4. fejezetben leírtakkal. Természetesen, ha már a Map Specifications / Heroes menüben beállítottad ezek valamelyikét, azok már így szerepelnek a letett hősénél (de ha nem tetszik, tovább szerkesztheted).

10.3. Creatures

A hősénél lévő sereget tudod itt beszerkeszteni. Megegyezik a 8.1. fejezetben a városok őrségénél (Garrison) leírtakkal.

10.4. Random Hero

A pályára letehetsz nem előre generált hősöket is. Az így lepakolt hőst a játékos a kezdőképernyőn a kiválasztott városához passzolóan tetszőlegesen választhatja ki, az általában lehetséges 16 (nyolc harcos, nyolc mágiahasználó) hős közül. Természetesen itt is áll az, ha letiltottál bizonyos hősöket, azzal a játékos választási lehetőségét csökkented, ha viszont engedélyezted a speciálisakat is, a játékos őket is kiválaszthatja. A Random Hero jellemzőit is ugyan úgy szerkesztheted, mint a normál hőst, néhány kivétellel:

1. a random hero-nak értelemszerűen nincs önéletrajza (Biography)
2. a „General” menü meg eléggé korlátozott: a színén, a tapasztalatpontján kívül egyedül azt állíthatod be, hogy járőrözzön-e, avagy ne

A random hero-nál lévő kezdeti sereg legördülő menü is kibővül: a névvel ellátott monsták után találod a „Creature 1”, „Creature 1 Upgrade”, „Creature 2” ... sorokat. Ezek értelemszerűen első szintű alaplényeket, azok fejlesztett verzióját, második szintű alap lényeket, stb... jelentenek. Az, hogy pontosan milyen városból kerülnek ide a lények, a beállított számban, attól függ, hogy milyen kezdővárost választ majd a játékos a játék kezdetén. Így lehet megoldani azt pl. hogy (egy Random Town-nal kombinálva) a tetszőlegesen kiválasztott hős 10 fekete sárkánnyal kezdjen, ha a játékos a Dungeonnal szimpatizál, 10 arkangyallal, ha a Castle-t választja, stb... Ez is igen hangulatos eleme lehet a játéknak!

Tipp: Mivel a random hero-nál nem írhat sz életrajzot, célszerű azt – ha szükség van rá – a Map Specifications / Heroes menüben megejtened, az összes választható hősnél. Nagy munka, de a hatás nagyot is üt! ☺ Mugger honlapján létezik egy olyan H3 alapbeállítás-lopó programocska, amivel ki tudod importálni a játék egyes elemeit, így a hősök önéletrajzát is. Az így kiimportált txt file-t a programhoz mellékelt szerkesztővel átírhatsz kedved szerint, és miután bemásoltad azt a Heroes / Data könyvtárba, attól kezdve az összes pályádon az általad írt önéletrajzokkal kezdenek a hősök. Ez sem kevés munka, de ha több pályát is akarsz készíteni, érdemes minden hőst „megdolgozni” ily módon.

Tipp: Az olyan pályáknál, ahol teljes szabadságot akarsz biztosítani a játékosnak, állítsd be a játszható szín kezdővárosát random town-ra, és ez elé pakolj ki egy random hero-t. Így a játékos a kezdőképernyőn először kiválaszthat magának egy várost a lehetséges kilenc közül, majd egy, hozzá passzoló hőst, a lehetséges 16-16 közül.

Tipp: Ha nem választható várakkal / hősökkel készítettél el térképedet, hanem fix várakat, előre generált hősöket pakolástál le, akkor jól mutat, ha a pálya kezdő beállításainak megtekintésekor (Advanced Options) az általad elképzelt főgonosz képe és neve szerepel az ellenségek között. Ezt több, pályára pakolt előre generált hős esetén az alábbi módon tudod elérni:

- minden egyes lepakolt hősnél válaszd ki a neve és portréja mellett a „custom” opciót, adj neki nevet (akár az eredetit is), és állítsd be az arcocskáját (akár szintén az eredetit is)
- ezek után azon hőson kívül, akit a kezdőmenüben látni szeretnél, az összes, adott színhez tartozó lepakolt hőst szépen egymás után vágd ki (cut) a térképről, majd illeszd vissza (paste) ugyan oda (a 6.4. fejezet egyik tippjében már leírtam, hogy miként lehet elkerülni a hutok kiüresedését), és íme: sikerült!

11.) Objektumok 4.: varázstárgyak

A varázstárgyakat az „Artifacts” ikon megnyomása után választhatod ki a kincstárból. A 6.5. fejezetben már szóltam arról, hogy mi a szerepe a Map Specifications / Artifacts menüben való varázstárgy letiltásoknak / engedélyezéseknek. Az alábbiakban csak az egyes varázstárgyak beállítási lehetőségeivel foglalkozom.

11.1. Magic Scroll

A varázstekercsbe foglalt varázslatot (Spell) a legördülő menüből választhatod ki (bármilyen lehet, a letiltottak is). Gyorsabban editálható, ha a varázslat nevét a kezdőbetűjének megnyomásával választod ki. Alá a „Custom message” mezőbe beszerkeszthetsz egy tetszőleges hosszúságú üdvözlő üzenetet, amit a játékos akkor olvas majd el, amikor a varázstárgyat felveszi; a „Guardians” füllel elérhető ablakba pedig, a már ismert módon, őrséget állíthatsz, akik a tekercset ővják az illetéktelenektől.

11.2. Egyéb varázstárgyak

Ugyanolyan beállításokkal rendelkezik (kivéve persze a választható varázslatot).

11.3. Random Artifact

Hasonló beállításokkal láthatod el a sárga varázstárgy golyókat, amelyikből öt különböző áll rendelkezésedre:

- Random Artifact = a gép véletlenszerűen dob ide egy varázstárgyat az összes lehetséges közül
- Random Treasure Artifact = a gép véletlenszerűen választ ide egy varázstárgyat az összes „Treasure” (azaz kincs) szintű artifact közül (jobb klikk az artifacton, a második „Class” sor mutatja meg a varázstárgy szintjét)
- Random Minor Artifact = ua. a „Minor” (kis értékű) artifactok közül
- Random Major Artifact = ua. a „Major” (nagy értékű) artifactok közül
- Random Relic = ua. a „Relic” (ereklye) artifactok közül (ereklyének számít az összes összerakható varázstárgy is, tehát ha engedélyezed őket, egy 4. Szintű artifact golyó dobhat közülük is egyet)

Tipp: Ha nem írsz üdvözlő üzenetet, de beállítasz varázstárgyat védő sereget (ezt egyébként néha a gép magától is megteszi egyes editálatlan, magasabb szintű artifactok esetén), a gép egy angol nyelvű üzenetet jelentet meg a varázstárgy felvétele előtt, melyben leírja, hogy nagyjából mekkora védőseregre kell számítania a játékosnak, és megkérdi, hogy akar-e velük megküzdeni a jutalomért. Ezt elkerülendő az összes artifact „Guardians” fülén lévő „Custom” dobozt pipáljuk ki, és hagyjuk üresen a slotokat, amennyiben nem akarunk védősereget; illetve a kezdőüzenetben szóljunk a játékoshoz a várható nehézségről. ☺

Tipp: Ha random relic típusú artifactot teszel le, akkor az lehet kombinációs artifact is (mármint ha generálisan engedélyezted őket a Map Specifications / Artifacts menüben). Ilyen esetben a játékban megjelenő kép általában nem azt mutatja, amit a játékos felvesz majd (pl. a Titan's Thundert mutatja, de a Cornucopiat kap): ez egy bug. Ezért ha valamit konkrétan le akarsz tenni, akkor azt úgy pakolátsz le, hogy az őrző sereg beállításánál pipáld ki a Customize feliratot, de

ne állíts be sereget (persze ha nem akartál eleve sem). Ilyenkor biztosan azt kapja a játékos majd, amit lát. Az Armageddon's Blade-et a gép nem teszi le a randomizálásánál, csak egy Pandora's Box formájában! Ilyenkor nem védi semmi, csak fel kell venni! (Valószínűleg ez is egy bug.)

11.4. Pandora's Box

Pandora szelencéje mindazt tudja, amit egy normál varázstárgy (azaz kezdőszöveg, védelmező lények), de a játékos nem felveszi őt a földről, hanem kinyitja, mindenféle jutalmakhoz jutva. Ezeket a kapható jutalmakat ugyan úgy tudod beállítani, mint a kék eventgolyó esetén (lásd a 14. Fejezetet!).

Tipp: A gépi játékosok, ha csak tehetik, nem lépnek rá az event golyókra, hanem kikerülnek azokat (még ha az esetleges védő lényeket játszva le is tudnák győzni; vagy nem is védi azt senki sem), így nem kapják meg a nekik szánt esetleges tápokat sem. Ezt elkerülendő vagy tedd le úgy az event golyót, hogy a gépi játékos semmiképp ne tudja kikerülni azt, vagy használj helyette Pandora szelencéjét, amibe ugyanazon tápok elhelyezheted, viszont amit mindenképp felszed a földről az NPC hős.

11.5. Grail

Egyetlen grált helyezhetsz el a térképeden, és beállíthatod, hogy az adott helytől mekkora területen szóródhasson a tényleges helye (a „Select allowable placement radius” állítgatásával). A grált legalább 9 mezőnyire kell tenned a pálya szélétől, és a szóródás 0-tól (azaz pont ott lesz a grál, ahová a golyót lehelyezted) a térképed méretétől függő maximális számig terjedhet (XL-es mapnál 127). Ha úgy helyezted le a grált a térképre, hogy egyetlen obelisket sem raktál le, azaz csak a vakszerencsének (esetleg egy jól elhelyezett üzenetnek) köszönhetően lehet majd kiánni: hibaüzenetet kapsz a „Validate map” ellenőrzéskor. (Fordítva nem áll fenn a hiba: ha raktál le obelisket, de nem teszed sehová a grál golyót, a gép a pálya indításakor véletlenszerű helyre dugja azt el.)

12.) Objektumok 5.: nyersanyagok

A nyersanyagokat a „Treasures” ikon megnyomása után válogathatod ki a lehetséges kínálatból. A kincses ládán kívül (amin nincs mit szerkesztened), itt találod a hatféle nyersanyagot, az aranyat, valamint a szürke Random Resource golyót. Ez utóbbiaknak a következő jellemzőit állíthatod be:

Quantity = a nyersanyag mennyisége. Alapértelmezésben a „Random” kapcsoló az aktív, ami kő és fa esetén 5-10; kristály, drágakő, higany és kén esetén 3-6 darabot jelent az adott nyersanyagból; míg aranyból 500-1000 aranyat. Ha ezt változtatni akarsz, akkor a „Custom” kapcsoló aktivizálásával beírhatod egy tetszőleges, 1-től 99999-ig terjedő számot. Vigyázz arra, hogy az arany esetében a beírt szám 100-szorosa lesz az érvényes mennyiség (azaz 150-et beírva a szerencsés játékos 15.000 aranyat kaszálhat itt)! Ez utóbbi miatt a Random Resource mennyiségeit csak módjával állítsd magas értékre.

Custom message = a szokásos üdvözlő üzenet, amit a játékos a nyersanyag felvételekor kap meg. Ide akkor célszerű valamit írni, ha különösen sok nyersanyagot editálsz le egy helyre (magyarázatként), illetve akkor, ha a játékos által végre megtalált nyersanyag valahol még felhasználandó, így célszerű figyelmeztetni szegényt, hogy ne tékozzon el.

Guardians = a szokásos őrző-védő gyerekek.

13.) Objektumok 6.: seer's hut / quest guard

Eljutottunk a pályád fűszerezésének egyik alapvető összetevőjéhez, az eddigiekben simán hut-nak becézett seer's hut-ok (háromféle kinézettel: fűkunyhó, odvas fa és gombaházikó) és quest guard-ok (szürke színű torony) csodálatos világához! A látnok kunyhók (maradjunk inkább a sima hut-nál, mert ez kissé hülyén hangzik) és a küldetést adó őrtornyok (na jó, azt hiszem, ez is a továbbiakban quest guard marad ☺) nagyjából hasonló elven működnek: a siker érdekében a játékosnak teljesítenie kell a követelmény küldetést. Ennek befejeztével a hutban azonban jutalmat kap, míg a guard-nál a jutalom maga a továbbhaladás felemelő érzése lesz. Mindkettőt a quest beállításával kell kezdened, amik a következők lehetnek.

13.1. A lehetséges quest-ek

None = az alapállapot, így azonban nem maradhat, mert a Validate map rögtön ugat érte.

Achieve experience level = a küldetés akkor teljesül, ha a látogató hős tapasztalati szintje legalább akkora, mint amennyit az alsó mezőben beállítasz.

Achieve primary skill level = a küldetés akkor teljesül, ha a látogató hős elsődleges tulajdonságai legalább akkorák, mint amiket az alsó dobozban beállítgatsz.

Defeat the specific hero = a küldetés teljesítéséhez az alsó legördülő menüben név szerint (ha nem adtál neki külön nevet, akkor ez megegyezik az azonosító nevével; ha már adtál, akkor itt is ezen a néven szerepel) kiválasztott hősnek már halottnak kell lennie. Értelmszerűen csak a már pályára lepakolt hősök közül lehet választani.

Tipp: Mivel a speciális győzelmi feltételek között nem szerepel egy adott város elfoglalása (pedig jó lett volna ilyen opció is, amit a H4-be már sikerült beépíteni), a speciális hős megölésével készíthetsz hasonló feltételt. Ehhez szükséged van egy nem játszható színre, akinek a birtokában lesz kezdetben az adott város. Editálj be a város belsejébe (lásd 8. fejezetet) egy hőst, a megfelelő tulajdonságokkal, varázstárgyakkal, sereggel, stb., és állíts mozdulatlanra (stand still). E hős kinyírása egyben a város elfoglalását is jelenti, így lehet ez a győzelmi feltétel nyugodtan.

Defeat a specific monster = a küldetés teljesítéséhez az alsó legördülő menüben faj és koordináták alapján kiválasztott, a pályára már lepakolt adott szörnycsoport legyőzése szükséges (elegendő, ha elmenekül).

Tipp: A koordináták alapján azonosított legyőzendő hősök, lények mozgathatók a pályán a hutok / guardok küldetéseinek megadása után is, de csak „vonszolásal”. Ha kivágod (cut) őket a pályáról, hiába illeszted be máshova, a hut / guards quest-je már kiüresedik, állíthatod be újra (hős kivágására a 6.4. fejezetben adtam már tippet).

Return with artifacts = a küldetés egy, vagy több artifact elhozatalával (és feláldozásával) teljesül. Az alsó dobozban tudsz varázstárgya(ka)t hozzáadni, szerkeszteni ill. kivenni a listáról. A kívánt varázstárgyak maximális száma 8 lehet.

Return with creatures = a küldetés teljesítéséhez bizonyos számú lényt, vagy lényeket kell elhozni (és otthagyni). A kívánt lényeket az alsó dobozban tudod hozzáadni (új ablak megnyílása után válaszd ki a fajtát és a kívánt mennyiséget), szerkeszteni, vagy kivenni a listáról. Legfeljebb hét különböző lényt kérhet a küldetés, akiknek mennyisége 1-től 9999-ig változhat.

Tipp: Figyeld oda, hogy hét kért különböző lénycsoport elhozatala után a játékosnál azért maradjon is legalább egy szörny, mert különben nem tudja azokat odaadni. Azaz ha pl. hétféle sárkányból kér a quest egyet-egyet, és ezek a sárkányok sehol máshol nem találhatók a pályán, csak egyesével letéve valahová, legalább az egyikből legyen két darab, amiből majd egy a játékosnál marad.

Return with resources = az alsó mezőben megadott nyersanyagmennyiséget kell a játékosnak odaadnia a küldetés teljesítéséhez. A kért nyersanyagok mennyiségét 1-től 99999-ig tudod beállítani.

Be a specific hero = csak az alul általad beállított hős tudja a küldetést teljesíteni. A hősré a kasztja („Class”), és az azonosító neve („Identify”) alapján kell hivatkoznod, mely ugye nem azonos az általad megadott hősnévvel általában, hacsak már a Map Specifications / Heroes menüben át nem állítottad ugyan arra.

Belong to a specific player = csak a megadott (alul a legördülő menüből kiválasztott) színű hős teljesítheti a küldetést.

13.2. Határidő

Ha már beállítottad a questet, akkor alatta aktivizálhatóvá válik a „Has deadline” rubrika. Ezt kipipálva tudsz határidőt megadni a feladat teljesítésének: melyik hónap, hányadik hetének, hányadik napjáig kell a küldetést végrehajtani (értelmszerűen a játék első napja: az 1/1/1). Csak megfelelő körültekintéssel adj határidőt az egyes questek teljesítéséhez, mert egyrészt sokan nem szeretik, ha hajszojják őket játék közben, másrészt nehézséget okozhat (illetve sokkalta több tesztelést igényel), hogy belődd, az adott küldetés mikorra teljesíthető optimálisan, harmadrészt minderről számtalan timed eventben / eventben kell tájékoztatnod a játékost, nehogy a pályád felén találkozzon egy már lejárt határidejű, kulcsfontosságú huttal.

13.3. A lehetséges jutalmak (csak seer's hut-nál)

A sikeresen teljesített küldetés jutalma vagy az áthaladás (quest guard), vagy az alábbiak egyike lehet:

None = a játékos nem kap semmit (esetleg csak egy információt majd a „teljesített” szövegmezőben).

Tipp: Ahhoz, hogy a játékos az információt el tudja majd olvasni, nem kell hogy átadja a kért dolgokat (artifact, nyersanyagok, lények), de nála kell hogy legyen! Úgyhogy nem biztos, hogy teljesen hülyeség az infó-hut...

Experience = a hős az általad alul beállított mennyiségű (1-től 99999-ig) TP-t kap.

Spell points = a hős varázspontjai ideiglenesen megnőnek az alul beállított (1-től 999-ig) mennyiséggel.

Morale = a hős a következő csatára +1, +2, vagy +3 morált kap.

Luck = a hős a következő csatára +1, +2, vagy +3 szerencsét kap.

Resource = a játékos az alul általad beállított egyféle nyersanyagból kap bizonyos mennyiséget (1-től 99999-ig).

Primary skill = a questet végrehajtó hős (illetve az, aki a quest teljesülésének feltétele után visszatér ide) egyik, általad alul beállított elsődleges tulajdonsága növekszik (1-től 99-ig).

Tipp: Figyeld oda arra, hogy a hősök elsődleges tulajdonságai 99 után „átfordulnak” nullává, tehát 100-as, vagy magasabb tulajdonság nem létezik!

Secondary skill = a hős az általad alul beállított szintű másodlagos tulajdonságot kapja (ha még van szabad helye).

Artifact = a hős az általad alul kiválasztott egy darab varázstárgyat markolhatja fel.

Spell = a hős az általad alul kiválasztott varázslatot tanulja meg, **DE csak akkor**, ha rendelkezik a megtanulásához szükséges Wisdom-mal.

Creatures = a hős az általad beállított fajú, és mennyiségű (1-től 9999-ig) lényvel lesz gazdagabb.

Tipp: Mivel a hut a sikeres teljesítés esetén egy ikonban tájékoztatja a játékost a várható jutalomról, és megkérdezi, hogy át akarja-e akkor adni az elvárt cuccokat (varázstárgy, nyersanyag, lény), próbálj olyan jutalmat beállítani, amit a játékos valószínűleg el is fog fogadni.

13.4. Szövegezés

Az alsó három fülecske akkor válik választhatóvá, ha már minden lehetséges beállítást megejtettél odafenn. A három fajta üzenethez a gép automatikusan hozzáilleszt egy rövid, de a küldetéshez passzoló, angol nyelvűt, amit te természetesen lecserélhetsz a „Customize” dobozok kipipálása után, egy-egy tetszőleges hosszúságú szövegre. Ezek a következők:

- Proposal Message = a kezdőüzenet, amit a játékos az első alkalommal olvashat el.
- Progress Message = amit a játékos akkor kap meg, ha újra (és újra) meglátogatja az adott hut-ot, guard-ot, de a küldetést még nem teljesítette.
- Completion Message = amit a játékos a küldetés lezárásával olvashat el. Ez utóbbit, mivel a gép úgy is egy igen-nem választható ikonnal kérdez rá az elfogadásra, vagy elutasításra, illik egy kérdő mondatral zárni (pl.: „Elfogadod akkor hát az ajánlatom?”)

Tipp: Ugyan tökéletesen elegendő akár egy-egy soros szövegeket is beírnod a hutok szövegmezőibe (pl.: „Ha eléred a 10. szintet, egy azúrsárkányt kapsz!” / „Még nem vagy 10. szintű!” / Rendben, kell a jutalom?”), de azért próbáld magad egy kicsit jobban megerőltetni. Nem véletlen, hogy tetszőleges hosszúságú szöveget írhatasz ezekbe a mezőkbe: találj ki valami olyasmit, ami jól passzol a pályád alap sztorijához és/vagy az adott hut küldetéséhez, ami kellemes színt visz a játékba, ami szórakoztató, vagy esetleg további információkkal is szolgál a játékosnak. Példának okáért az előbbi hut kezdőszövege lehetne valami ilyesmi is: „A düledező fűkunyhó előtt egy rozsdás páncélt és csorba kardot viselő ifjút veszel észre, amint nagy bánatosan bámulja a tőle nem messze lévő, földbe leszúrt, korhadó póznára aggatott, megviselt, valószínűleg gyakorlóbábnak használt madárijesztőt. Amint lovaddal közelebb léptetsz hozzá, hogy jobban szemügyre vedd, rád emeli tengerkék, szomorú tekintetét, és meglepően mély hangján így szól: - Jó uram, már hónapok óta gyakorlom a híres kettős harántkereszt vágást, de sehogy sem sikerül azt tökéletesen kiviteleznem. Pedig szomszédom, az obsitos tábornok, csak úgy hajlandó hozzám adni aranyhajú, bögyös leányát, ha tökéletesen bemutatom azt előtte. Tudnál-e nekem segíteni ebben, jó uram? Bár eléggé nagyhatalmúnak látszol, azt beszélik, csak az igazán képzett hősök tudják a kettős harántkereszt vágást tökéletesen elővezetni. Ha segítesz nekem, hálám jeléül neked adom azt az istállóban szomorkodó azúrsárkány kölyköt, melyre nemrég a mezőn jártamban bukkantam! Kicsit megnőtt a drága az utóbbi időben, már az egész nyájamat felfalta, úgyhogy nem éreznék túl nagy szomorúságot az elvesztése miatt...” ☺

14.) Objektumok 7.: lehelyezett események (event golyó)

Pályád fűszerezésének második kelléke: a kék event golyó! Ezek segítségével térképeden olyan (a játékban nem látható) eseményeket helyezhetsz el, amik akkor aktiválódnak, ha a megfelelő színű hős rájuk lép, és információval szolgálhatnak, rejtett szörnycsapatot zúdíthatnak a szerencsétlen nyakába, illetve nem látható jutalmakkal örvendeztethetik őt meg. Az event szerkeszthető ablakai:

14.1. General

Felül találod az event kezdőüzenetét („Message”), ahová tetszőleges hosszúságú szöveget beírhatasz. Ez lehet csak valamiféle geg, lehet egy fontos információ, figyelmeztetés, de lehet valamiféle bevezető is, a hősre zúduló szörnysereg és/vagy jutalmakra célozva. Ez alatt, a már ismert módon tudod beállítani az eventet aktiváló színeket. Ahol meghagyod a pipát, azon színű játékosok tudják csak aktiválni. Legalul, ha kipipálsz az „Allow computer opponent to trigger event” dobozt, akkor a számítógép által irányított játékos is aktiválni tudja (érdekeséggént: a számítógép ha teheti, nem lép rá eventre); illetve találsz itt még egy „Cancel event after first visit” dobozt is, amiből ha kiveszed a pipát, az evented végig a pályán marad: egymás után többször is aktiválható lesz (szörnycsapat esetén minden egyes alkalommal ugyan az a monsztracsorda esik a hős nyakába, jutalom esetén minden egyes alkalommal megkapja ugyan azt, stb...).

14.2. Guardians

A szokásos hét slot, ahová az event őrző-védő legényeit editálhatod be.

14.3. Contents

Az event tartalma, az általa szolgáltatott jutalmak / büntetések. Ezek a következők lehetnek:

Experience = Az aktiváló hős tapasztalaspontot kap, a lehetséges értékek: 0-99999999.

Spell points = A hős aktuális varázspontjainak számát növelheted meg („Give”), vagy csökkentheted le („Take”). A lehetséges értékek: 0-999.

Morale = A hős morálját növelheted / csökkentheted a következő csata elejéig. A lehetséges határok: +3 ... -3

Luck = A hős szerencsáját növelheted / csökkentheted a következő csata elejéig. A lehetséges határok: +3 ... -3

Resources = Az aktiváló játékos nyersanyagjait növelheted („Give”), vagy csökkentheted („Take”) az általad megadott mennyiségekkel, a lehetséges határok: 0-99999.

Primary skills = Az aktiváló hős elsődleges tulajdonságait növelheted meg. A lehetséges határok: 0-99.

Secondary skill = Az aktiváló hős az általad beszerkesztett („Add”) másodlagos képességeket kapja meg. Az egyes képességek szintjét is beállíthatod (basic, advanced vagy expert). A hős a képességeket a felsorolás sorrendjében kapja meg, tehát ha már csak két szabad helye van, akkor csak az első kettő olyat, amivel még nem rendelkezik. Összesen nyolc különböző skillt állathatsz be.

Artifacts = Az általad beszerkesztett varázstárgyakat kapja meg a hős. Tetszőleges számú varázstárgyat beeditálhatsz ide, egyféléből akár több példányt is.

Spells = Az aktiváló hős megkapja az általad beeditált, tetszőleges számú varázslatot, még akkor is, ha azt egyébként generálisan a Map Specifications / Spells menüben letiltottad; de akkor nem, ha nem elegendően magas a megtanulásához a Wisdom-ja.

Creatures = Az aktiváló hős megkapja azt a maximum hét különböző lénycsapatot, akiket ide beállítasz. A lények száma 1-től 9999-ig terjedhet.

Tipp: A fontos eventeket úgy helyezd el, hogy azokra a játékos hősének mindenképp rá kelljen lépnie, ne tudjon mellette elszunnyadni (azaz rajta keresztül vezessen az egyetlen lehetséges út).

Tipp: A többféle dolgot adó eventeket mindenképp teszteld le külön, mert néha hajlamos arra, hogy egy-két dolgot kifelejtse azok közül, amiket beállítottál. Ha így lenne, használj inkább Pandora's Box-ot, vagy egymás után több event golyót!

Tipp: Figyeld, hogy az eventek csak ténylegesen rájuk lépve aktiválódnak. Ha a játékos pl. dimension door segítségével ugrik rá: az event nem aktiválódik!

Tipp: A térképen elhelyezett szörny elé is lehet even golyót lerakni (közvetlenül elé) úgy, hogy a játékos máshogy ne tudja megközelíteni az adott szörnyet, csak az event irányából, arra rálépve. Amikor a hős belegyalogol ebbe az event golyóba, hogy megütközzön a monszttal, először jön az ütközet és csak utána aktivizálódik az esemény! Ez azért jó poén, mert így a szörny levágása után is megjeleníthetsz akármilyen szöveget (és az aktivizálódó eventben ugye sokkalta több a lehetőség, mint amit a szörny halála után dob). Például:

- "Ellenfeleidet javarészt kardélre hánytad, mikor a kevés megmaradt ellenálló fehér zászlót lobogtatva úgy dönt, hogy a biztos halál helyett a szolgálatodat választja!" → +1500 Azúrsárkány. Vagy:
- "Az utolsó fejed (rouge) hörögve térdel előtted a földön.
-Hol találom a Mágikus Csodahandzsárt?- ordítod az arcába. -Ha elmondod: elengedlek!
-Jól van, megmondom! Az odvas fától északi irányba lépj pí-t, és áss le gyök2 méter mélyre!- válaszolja...
Diadalittasan vágod el a fejed torkát! Reméled tényleg ott van..." © by Laca ☺

Mindezzel sajnos csak egy gond adódhat: ha a játékos nem győzi le az monsztrát, hanem elmenekül, a gép akkor is kiírja az eventet! Ezt kikerülendő be kell állítanod a játékos kérdéses hősének (aki ilyen szörny előtti eventre léphet) pusztulását speciális veszteségi feltételnek, és már is nem fog elrohanganálni a csatából.

15.) Objektumok 8.: egyéb „állítgatható” objektumok

15.1. Szörnylakhelyek (creature generators)

Az egyes szörnylakhelyeknél csak azt tudod beállítani, hogy kinek a tulajdonában legyenek induláskor (a „None” semleget jelent), azaz melyik szín zászlója lobogjon rajtuk. A szörnylakhelyeket helyezheted vízre is (megfelelő grafikai körítéssel), ez esetben hajózza lehet a benne tanyázó lényeket felfogadni. Ne feledd, hogy az 5. és magasabb szintű lakhelyeket őrség védelmezi, akiket az elfoglalásához le kell győzni. Ez az őrség minden esetben „újra termelődik”, amint tulajdonosváltás történne. Már írtam, de itt is megjegyzem: csapattagok egymás szörnylakhelyeit meglátogathatják, de onnan lényt felfogadni nem tudnak!

15.2. Bányák

A normál bányáknál csak a tulajdonos színét tudod beállítani (a „None” itt is semleget jelent). Kivételt képez ez alól a felhagyott bánya (Abandoned Mine), ahol nem tudsz kezdőszint megadni, de kiválaszthatod, hogy a bánya az öt védelmező lények (általában trogloditák, mennyiségük a pálya nehézségétől és a játékban eltelt időtől függ) legyőzése után milyen nyersanyagot termeljen. Fán kívül minden nyersanyag beállítható (elég hülyén jönne ki, ha a föld alatt vágnák a fát ☺): amiknél meghagyod a pipát, azok közül választ a gép véletlenszerűen (értelemszerűen, ha csak egy pipát hagysz: azt fogja a bánya termelni).

15.3. Világítótorony (lighthouse)

A világítótornyon csak a kezdeti tulajdonost tudod beállítani. Több torony hatása összeadódik, tehát nyugodtan pakolj le többet belőle. Elvileg mindegy, hogy a torony a szárazföldön áll, és gyalogosan kell elfoglalni, vagy a vízben, és hajóval; de grafikailag azért próbáld meg a vízre, vagy a víz közelébe pakolni szegényt, ha csak nincs erre más indokod (elég hülyén mutat a sivatag közepén egy világítótorony ☺).

15.4. Hajógyár (shipyard)

Szintén csak a hajógyár színét állíthatod be. Hajógyárat csak víz mellé építhetsz, a megfelelő távolságba, máshová nem is engedi meg a program letenni. Ha a hajógyár melletti vizet szárazföldre editáld át: a hajógyár automatikusan eltűnik. Azért ajánlatos, hogy ha még nem vagy halálprofi a shipyardok elhelyezésében, próbáld ki az előtesztelések során, hogy ténylegesen ki lehet-e hajózni belőle, mert néha előfordul, hogy a hajó megépül ugyan a parton, de a tengeri sziklától meg sem tud mozdulni szegény, vagy a hős nem tud beszállni a megépült hajójába.

15.5. Witch Hut

A boszorkánykunyhó által adandó másodlagos képességeket tudod beállítani: amelyikek előtt bennhagyod a pipát, azok közül választ a gép egyet véletlenszerűen a pálya indításakor. Értelemszerűen, ha csak egy pipát hagysz meg, azt a konkrét képességet fogja a kunyhó adni. Ne feledd azonban, hogy ha a beállított, adandó másodlagos képességet már generálisan letiltottad a Map Specifications / Secondary Skills menüben, a hut üres marad, nem ad semmit!

15.6. Mágiaoltárok (shrine)

Háromféle mágiaoltár létezik:

- Shrine of Magic Incantation = első szintű varázslatokat adó
- Shrine of Magic Gesture = második szintű varázslatokat adó
- Shrine of Magic Thought = harmadik szintű varázslatokat adó

Az oltár tulajdonságait szerkesztve hagyhatod azt az alap „Random” állapotában is, ilyenkor a gép induláskor kiválasztja az adandó varázslatot a lehetségesek közül; de beállíthatod azt is, hogy egy konkrét varázslattal szolgáljon, ha a „Custom” kapcsoló megnyomása után kiválasztod a listából a szimpatikusot (az aktuális kék színű), és nyomsz egy „OK” gombot. Figyelj oda, hogy a mágiaoltár az általad beállított varázslatot akkor is megadja a hősnek, ha azt egyébként generálisan letiltottad a Map Specifications / Spells menüben.

15.7. Helyőrség (garrison)

Kétféle helyőrség (lények által őrzött kapu) létezik: a sima, és az antimágikus (ez utóbbinál nem lehet varázslatokat használni a csata során), illetve mindkettőnek van vízszintes- és függőleges állású változata is. A tulajdonságait megnyitva, bal oldalon („Owner”) tudod beállítani, hogy induláskor milyen színű legyen az adott helyőrség. Ezen színű játékos szabadon áthaladhat a kapun, az összes többinek meg kell előtte küzdenie az örökkel (és ha ez sikerült, a helyőrség az ő színére vált). Értelemszerűen a semlegesre („None”) beállított helyőrségen minden játékos csak küzdelem árán juthat túl. Balra alul ha kipipálsz a „Troops are removable” dobozt, akkor a helyőrséggel megegyező színű játékos kiveheti, ha akarja a helyőrségből az ott állomásozó csapatokat; ha a pipát kiveszed innen: nem. A jobb oldali menüben („Creatures”), pedig magát a helyőrséget szerkesztheted be, a már megszokott módon.

Tipp: Nyugodtan beállíthatod egy adott színű játékosnak a helyőrséget akkor is, ha nem teszel bele sereget, és így használható amolyan útjelző-félének, illetve a térkép bizonyos útvonalának megfigyelésére.

15.8. Börtön (prison)

A börtön tulajdonságait megnyitva tulajdonképpen egy komplett hősmenüt kapsz (lásd 10. fejezet), amiben mindent beállíthatasz, amit csak szeretnél. A börtönben csücsülő hős az őt kiszabadító színű játékoshoz (NPC-hez) fog csatlakozni, és attól kezdve az ő hőse lesz.

15.9. Tanító (scholar)

A tanító tulajdonságait megnyitva, hagyhatod őt az alap („Random”) beállításban is (ekkor a gép választ neki valami lehetséges adományt), de ki is választhatasz valami konkrét dolgot, ha aktivárod a három lehetséges kapcsoló közül az egyiket:

- Primary skill = a négy lehetséges közül a kiválasztott elsődleges tulajdonságát növeli meg a hősnek egyel.
- Secondary skill = a legördülő menüből kiválasztott másodlagos képességet kapja meg a hős alapszinten (ha még nem ismeri, és nincs még 8 különbözője), még akkor is, ha egyébként generálisan letiltottad azt a Map Specifications / Secondary skills menüben. Amennyiben a hős már rendelkezik a kérdéses másodlagos képességgel, a tanító akkor annak szintjét növeli meg egyel (advanced vagy expert); ha már expert fokozaton ismeri a beállított másodlagos képességet, vagy nincs már szabad helye, akkor az egyik elsődleges tulajdonságát fogja a tanító egyel megnövelni.
- Spell = a listáról kiválasztott varázslatot tanulja meg a hős, ha rendelkezik a szükséges alapismeretekkel (megfelelően magas Wisdom), ellenkező esetben valamelyik elsődleges tulajdonságát növeli meg egyel a tanító. A varázslatot a hős akkor is megkapja (ha elegendően bölcs hozzá), ha egyébként generálisan letiltottad azt a Map Specifications / Spells menüben.

15.10. Lakóhely (dwelling)

Az All-Terrain Object-ek között találod ezeket a nagyméretű, négy mezőt elfoglaló zöld golyókat, amelyekkel elérheted például azt, hogy a játékos az által szabadon kiválasztható városa mellé mindig az adott városhoz passzoló szörnylakhelyeket (creature generators) kapja meg. Három fő típusa van:

- Adott várostípushoz tartozó, véletlen szintű lakóhely (pl. „Random Castle Dwelling”): amelyen csak azt tudod beállítani, hogy ki legyen az induló tulajdonosa („Owner”), és hogy milyen szintű szörnylakhelyek közül válasszon egyet a gép a zöld golyó helyére a játék indulásakor. Természetesen beállíthatod úgy is, hogy a minimum és maximum érték azonos legyen, csak éppen ennek semmi értelme, jobban jársz, ha az ilyen szintű valódi szörnylakhelyet teszed le a pályára. A gép a játék indulásakor egy, az adott várostípushoz tartozó, az általad beállított szintek közül véletlenszerűen kiválasztott szörnylakhelyet tesz a zöld golyó helyére.
- Adott szintű lakóhely („Random dwelling 1-7”): amelyen a felső sorban az induló tulajdonost („Owner”) tudod beállítani, a középső ablakban pedig azt, a különböző várostípusok kipipálásával, hogy melyek közül kerüljön ki véletlenszerűen a szörnylakhely. Ennek a dwellingnek akkor van igazából értelme, ha már lepakoltál legalább egy Random Town-t is a pályára, mert ebben az esetben aktivizálhatóvá válik az alsó „Same as” ablak, ahol a véletlenszerű városok koordinátái alapján kötheted egyikükhöz a lakóhelyet. Így tudod elérni azt, hogy a játékos, akármilyen várost is válasszon a játék kezdetekor (random town), mindig a városához passzoló szörnylakhelyeket találjon annak közelében.
- Teljesen véletlenszerű lakóhely („Random dwelling”): mely a fenti kettő kombinációja, azaz a tulajdonos beállítása mellett belőheted, hogy milyen szintek között generáljon a gép szörnylakhelyet e zöld golyó helyére, de ugyan úgy tudod ezt is várostípusokhoz, illetve random town-hoz kötni, mint az adott szintű dwellingeket.

Tipp: Azért figyelj oda arra, hogy a szörnylakhelyek bejárata az alsó két mező bármelyikén lehet, tehát a random dwellingek „alját” teljes egészében megközelíthetőnek kell meghagynod. Másrészt ugyan nagyon jó dolog a városhoz tartozó szörnylakhely, de grafikailag nem biztos, hogy minden típusú város (és a hozzá rendelt dwellingek) passzolni fognak a környezethez, így lehet, hogy le kell korlátoznod a választható lehetőségeket.

15.11. Táblák (sign) és palackok (ocean bottle)

A különböző tereptípusok objektumkészlete között találod a táblákat (és a víznél a palackot), melyet letéve üzenetet küldhetsz rajta a játékosnak, vagy csak egyszerű útmutatóként funkcionáltathatod (pl. az épp aktuális sziget neve, vagy egy rövid üzenet, miszerint jobbra ez található, balra meg amaz). A táblákra / palackra duplán klikkelve írhatasz üzenetet, melynek terjedelme erősen korlátozott: alig több, mint 3 sor.

15.12. Speciális tereptípusok

A speciális tereptípusok (mint pl. a Cursed Ground, amin lehetetlen varázsolni) elhelyezésénél csak egy dologra kell ügyelned: a sorrendre. Ezek ugyanis eltakarják a már pályára helyezett objektumok egy részét: repedéseket, lyukakat, tavakat, vízi köveket, úgyhogy el kell döntened, hogy előbb lepakolászod-e az eltakarandó, de pályavezetésileg fontos terepdarabokat és elfeded az egészet a speciális tereppel; vagy épp ellenkezőleg, előbb teszed le a speciális terepet, és erre építgeted a különböző objektumokat.

15.13. Subterranean Gate

Ugyan ezen tereptípust sem lehet „állítgatni”, de annyit fontos tudnod, hogy ezeknek a szintkapuknak nem muszáj közvetlenül egymás alá kerülniük (bár úgy lenne logikus), csupán „alul” és „felül” egyforma számban kell szerepelniük (különben hibát jelez a Validate Map). Ha a felső szintre is, és az alsó szintre csak egy-egy kaput pakolsz le, azok lehetnek akár a pálya ellenkező végeinél is; amennyiben többet, akkor az adott „lejárathoz” mindig a legközelebbi „feljárat” fog tartozni, és viszont, így ha nem közvetlenül egymás alá editálsz le őket, érdemes egy külön ellenőrzést tartanod, hogy az egyes subterranean gate-eknek hol a kijárata.

16.) Egyéb pályaépítési trükkök, tippek

Érdemes **jegyzetelned** a pályaépítés közben. Én az alábbiakat szoktam írogatni:

- melyik szín milyen számú, és ki is az (éjjel, félkómásan nagyon könnyen elront az ember egy eventet, azután les, hogy miért nem működik)
- melyik teleportkaput pakoltam már le, és pontosan hova is
- ha összeszededetendő artifactom van, akkor azt hová tettem a pályára, illetve ha darabokból kell összerakni, akkor honnan lehet azt összegyűjteni
- a színskódos kapukat milyen sorrendben lehet kinyitogatni (pl. a piros kapu mögött van a lila sátor), nehogy zavar keletkezzen a pályán a keverésből
- melyik hősnek milyen képességeket adtam (ha adtam), mi az erőssége, gyengéje
- az ellenfél helyhez kötött, avagy szabadon terjeszkedő-e
- melyik ellenfél milyen színskódos sátorhoz férhet hozzá

Tip: A dimension door hatótávolsága vízszintesen 9 mező, függőlegesen 8 mező (azaz egy 10 mező széles akadályon már nem lehet át door-olni). A látótávolság mindenféle segédeszköz nélkül: hősnél 4 mező, valamilyen kissé torz köralakban). Városoknak, saját kézből lévő objektumoknak is van egy alap látótávolság, de ezt pl. a towerben a kilátó felépítésével növelni is lehet.

Tip: A kilátó (redwood observatory) látótávolsága 20 mező. Ezt le is számolgathatod minden egyes esetben, amikor ellenőrizni akarod, hogy a játékos a meglátogatásával nem pillant-e meg valami olyasmit, amit rejtve akartál tartani, de célszerűbb, ha a pálya készítése közben egy mellé ideiglenesen beeditált hősrel ellenőrizteted le, hogy pontosan mit is fed fel a környezetéből.

Tip: Figyelj oda, hogy a dimension door, és a water walk varázslatokkal csak üres mezőre lehet érkezni, tehát egyébként meglátogatható tereptárgyra-, felvehető nyersanyagra-, artifactra-, legyőzendő szörnyre nem. A fly már trükkösebb: van olyan objektum, ami meglátogatható vele, és van, ami nem. Én a következőkkel próbáltam már ki:

- azon objektumok, amiket meg lehet repülve látogatni: kilátótorny, teleportkapu, bánya, szörnytororzóhely, seer's hut, obelisk, kút, hős elsődleges tulajdonságait tápoló létesítmények (pl. star axis)
- azon objektumok, amiket NEM lehet repülve meglátogatni: artifact, nyersanyagok (kincsesláda is), város bejárata, börtön, monszterek, tanító

Tehát egy teljesen körülzárt varázstárgyat semmilyen módon nem tud a játékos felvenni! Az egyéb, a fenti felsorolásban nem szereplő, objektumok meglátogathatóságát – ha különösen fontos lehetne – célszerű kipróbálnod a játékban. Egyébként ne felejtse el, hogy tömör kövön (a fekete alvilági „rock”) nem lehet átrepülni, csak átdoor-olni. A fentiek egyébként tudatosan is beépítheted a pályádba: pl. egy quest guard átugrását megakadályozhatod úgy, ha a tovább vezető utat végigrakod nyersanyaggal, ami simán felszedhető a torony kinyitása után, de a door-t és a fly-t megakadályozza; vagy a játékos egyik hőse csak akkor tud egy helyen át water walk-olni, ha a másik hőse a túloldalt felszedi az utat elzáró, parton heverő nyersanyagot.

Tip: Hasonlóképp figyelj oda arra, hogy hajóval nem lehet olyan mezőn kikötni, amin már van valami (pl. nyersanyag, artifact).

Tip: A csaták helyszíne mindig az adott tereptől, és az azon lévő tereptárgyaktól függ. Ráadásul ez mindig tök ugyan úgy néz ki egy adott helyen ácsorgó szörny esetén, akár egymás után többször is nekimenve. Tehát ha szeretnél néhol trükkösebb harcot alkotni (pl. Firewall jó kis alkalmazása a szűk átjárókban), akkor próbálgasd, hogy az adott tereptárgyak, hasadékok, miként módosítják annál az adott helyen lévő szörnynél a csatateret.

Tipp: Két trükk, ami esetleg nem mindenkinek jut az eszébe, de egyféleképpen meg lehet oldani:

1. némely pályán fontos lehet, hogy az egyik gépi játékos ismerjen már kezdetektől egy bizonyos színkódot, és át tudjon menni az adott színű kapukon (keymaster's ten)
2. máskor meg jó lenne, ha bizonyos színkódos kapukat csak egy meghatározott idő múlva tudna kinyitni a gépi játékos

A megoldás: csinálj valahol egy elrejtett, megfelelő hosszúságú, egy mező széles folyosót, akár többször ide-oda kanyargósat, tegyél a végére egy gépi hőst. A megfelelő időzítéshez nem árt tudni, hogy hány mezőt tud lépni egy kör alatt. Például: természetjárás és logisztika (meg persze artifact) nélkül egy átlagos nekromanta egy szál walking death-tel felszerelve, mocsaras mezőn 8 mezőt tud lépni. Így már be tudod lőni, hogy milyen távolságra kell tenni az indulási helyétől a kulcsot adó sátra(ka)t. A folyosó végén, meg vagy a megérdemelt egyirányú teleport várja őt, vagy egy aranycsomagocskát, és előtte egy event (computer player-re optimalizálva), mondjuk egy arkangyalkával. S lőn szörnyű halála... Esetleg szegénynek, hogy ne érezze magát olyan semmirekellőnek, tehetsz a folyosóra pár követ, fát... ☺

Tipp: Az egyes kalandobjektumok lehetséges száma korlátozott a map editorban. Amikre már rájöttem (az egy lehetséges grálon, és a hősök számának korlátozásán kívül):

- város – maximum 48 db
- szörnytorzózóhely – maximum 144 db
- kék eventgolyó – maximum 200 db
- seer's hut – maximum 48 db
- hőstápolók (mint: arena, star axis, garden of revelation, learning stone, marletto tower, mercenary camp, school of magic, és school of war) – maximum 32 db

A fenti listából talán a hutok és eventgolyók korlátozása lehet súlyos a számokra. Ha gondot okoz ezek hiánya, a maximális engedélyezett mennyiség elérése után, akkor próbáld meg némelyik hutodat korlátlanul pakolászható quest guard-ra kiváltani: a jutalomtárgy a torony mögött; az eventek megjegyzéseit, jó tanácsait elmondhatják szörnyek, írhatod őket táblákra, palackokba zárhatod; és persze ott van még Pandora szelencéje is...

17.) Mapdesign

Ha már a fentiekkel mind tisztában vagy, nincs más dolgod, mint felépítgetni szépen a pályát, lépésről lépésre. ☺ Ez igen időigényes dolog lesz, hiszen nem elég ledobálnod a kalandelemeket egy nagy zöld paca közepére, nem árt, ha a pályád még jól is néz ki ráadásnak azon kívül, hogy működik. Természetesen ez utóbbi teljesen szubjektív dolog, mert általában ami tetszik az egyiknek, az nem biztos, hogy tetszik a másiknak is. Azért nem árt néhány alapszabályt betartanod:

- Bármelyik objektum-készletből lehet szép pályát (pályarészletet) készíteni, egy kis türelemmel és szépérzéssel. Ne feledd, hogy sokszor majdnem annyi időbe telik egy tetszetős pálya megalkotása, mint maga a kaland megírása.
- Nem muszáj, hogy minden egyes területtypust belezsúfolj a pályádba, néha a kevesebb: több! Láttam például olyan pályát, ami csak rough hegyekkel tarkított, gombákkal benőtt szurdokokból állt, minden szurdokban folyóval, és nagyon ott volt grafikailag!
- Ha nem mesterségesnek elképzelt terepről van szó (mint pl. egy földmélyi törpe bánya, vagy labirintus - ugye, Laca? ☺), akkor lehetőleg ne „sarkosra” csináld a szigeteket, föld alatti folyosókat, utakat, folyókat, hanem próbáld minél természetesebb vonalvezetéssel kerekíteni őket.
- Nem valami szépek a nagyon nagy, üres területek: nem elég leszórni egy nagy szigetre a várakat, bányákat, lénytorzózó helyeket, hanem a közeit szépen ki is kell töltened tavacskákkal, erdőkkel, kövekkel, stb... Lego kedvelők, építész végzettségűek, grafikusok előnyben! ☺
- Fontos, hogy a vízfelületed se legyen üres: rakj bele sziklákat, vízi objektumokat, és ne felejtse el azt sem, hogy a vízre is szinte bármit lepakolhatsz, hiszen a bejárható kalandobjektumokat hajóval is lehet aktivizálni, szörnyhelyekről monsztrákat toborozni, stb... Azért néhány lény hülyén mutat a vízben: egy víz/jégelementál, vízben gázoló óriás/titán/küklopsz, vagy sárkány még elmegy, de mondjuk magógok már nem mutatnak valami jól... Bár ez persze pályafüggő, lehet, pont ilyen poénokra alapozni...

Mindez persze szigorúan szvsz, a lényeg, hogy neked tetszen, amit csináltál! ☺

18.) Kampány készítése

A kampány nem más, mint megfelelően egymás után rakott, egyedi térképek sorozata. Ha már eljutottál arra a szintre, hogy tökéletes térképeket tudsz alkotni, készen állsz egy jó kis kampány elkészítésére is! Mindehhez meg kell ismerkedned a Heroes 3-hoz kapott másik kis editáló programmal, a Heroes 3 Campaign Editorral!

18.1. A kampány előkészítése

Első lépésben meg kell alkotnod a tervezett kampányod egyes pályáit (aminek száma 1 és 12 között lehet) külön-külön, le kell őket egyenként tesztelgetned, javíthatnod, stb... Ne feledd el az egyes pályákon lekorlátozni a szintlépés maximumát, és azt se, hogy csak egy játszható szint állíts be rajtuk! A tesztelést egymás után, a megfelelő sorrendben végezd el úgy, hogy a következő pályára lerakott kezdőhősöd (hőseid) mindig kb. olyan erős(ek) legyen(ek), mint ahogy az előző pályán végzett (végeztek), azaz ahogy majd át fogod hozni (tárgyak, lények, skillek, varázslatok mind-mind beállítva...). Ha a teszt sorozat kész, a kezdő hőződöt (hőseidet) a második pályától kezdve cseréld le egy-egy, a map editorban található "Hero Placeholder" hősrre. Ezeken tudod beállítani, hogy mely hősök kerüljenek áthozatalra az előző pályáról. Ha az „Any hero” kapcsolót hagyod beállítva, megadhatod azt a határszintet, amit elérve, vagy ami fölött áthozzon az előző pályáról hőst; a „Specific hero” kapcsolót kiválasztva meg kaszt és azonosító névvel tudod az áthozandó hőst beállítani. Vedd észre a Hero Placeholder legfelső sorában lévő tulajdonos („Owner”) beállítási lehetőséget is, hiszen előfordulhat, hogy az előző pályádon szarrá tápolt, név szerint azonosított hős, a következő pályádon az ellenség sorait fogja erősíteni!

18.2. A kampánykészítő indítása

Ha a majdani kampányodban szereplő pályáid már kellőképpen jól működnek, markolod meg a H3-hoz kapott "Heroes 3 Campaign Editor" ikonját, és jól nyomd meg azt! ☺

18.3. Kampánytérkép kiválasztása

A File / New menüben válaszd ki egy neked szimpatikus kampánytérképet, amin lehetőleg a lehetséges helyek száma több, avagy egyenlő az általad készített pályák számával (12 a legtöbb).

18.4. A kampány tulajdonságai

Válaszd ki az „Edit” menüből a „Campaign Properties”-t. Itt tudod megadni, hogy a kampányod mely kiegészítőkkal készített legyen (persze ehhez az összes térképednek is az esetleges kisebb verzióban kellett készülnie). Itt láthatod a kampánytérkép eredeti nevét (nincs szerepe), megadhatod a kampányod nevét („Name”) a szokásos magyar karakterek nélkül, és írhat szöveget neki egy rövid, összefoglaló szöveget („Description”). Alul még beállíthatod a kampányod alaptérképének nézegetése közben hallható zenét, valamint a „Scenario difficulty is user selectable” doboz kipipálásával engedélyezheted, hogy a játékos választhasson az egyes pályáid, általad beállított pályanehezségétől eltérő nehézségi szintet is. Ha mindez kész: „OK”!

18.5. Egyedi térképek beimportálása, a térkép alaptulajdonságai

A kiválasztott nagy térkép egyes választható kampány-pályarészeire egyenként rábökve (dupla klikk) tudod megnyitni a „General” menüt. Itt láthatod az adott régió nevét (nincs jelentősége), itt állíthatod be, hogy az adott régió milyen színű legyen (nem kell azonosnak lennie a játszható színnel, csupán design-elem!). Az „Import” gombra rábökve illesztheted be az egyedi térképedet, amit később a „Refresh” gombbal frissíthetsz (ha mondjuk menet közben változtattál valamit rajta), az „Export” gombbal exportálhatsz ki normál térképpé (sajnos ez a játékba beépített kampányokkal nem tehető meg), a „Remove” gombbal meg eltávolíthatod azt.

Középen a „Default difficulty” legördülő menüben állíthatod be alap nehézséget a pályáidnak. Alatta, a „Prerequisites” dobozban megjelenik majd az összes beimportált pályád neve, és ha ezek egyikét-másikat kipipálsz, azzal beállítod, hogy az adott pályarésznek mely pályarészek teljesítése legyen az előfeltétele (értelemszerűen az utolsó pályáddal már az összes többi ki kell pipálnod). Ezt nem kötelező kitöltened, ha olyan kampányt akarsz készíteni, aminek a pályái külön-külön is lejátszhatók lesznek majd.

Legalul írhat szöveget, amit a kampánytérkép egyes régióira nyomott jobb klikk ír majd ki: amolyan régió-elnevezés.

18.6. Prologue - Epilogue

Ha már kampányt alkotsz, érdemes itt beállítanod minden egyes pályához egy hozzá passzoló kezdő- és záróanimációt is. Ha kipipálod a „Has prologue” (vagy „Has epilogue”) dobozt, akkor alatta egy legördülő menüben tudod kiválasztani az összes játékbéli kampánypálya videóbetéjét („Movie”), zenéjét („Music”), valamint írhatasz egy nem túl hosszú, az animáció alatt szépen felfelé gördülő szöveget is („Message”). Ez utóbbiban egyáltalán ne használj magyar karaktert!

18.7. Crossover Options

Itt állíthatod be részletesen, hogy az egyik pályád végeztével a hős milyen tulajdonságaival kerüljön át a következő pályára. Ha pipát teszel a megfelelő rubrikákba (tapasztalatpont, elsődleges tulajdonságok, másodlagos tulajdonságok, varázslatok, varázstárgyak), akkor azokat a hős magával „viszi”, ha nem: nem. Figyelj oda azonban arra, hogy a legtöbb ember azért játszik kampánnyal, mert szereti az agyontápolts hősét jó sokáig dédelgetni, így nem célszerű tőle mindent elvenned! Egyedül talán a lények és varázstárgyak lekorlátozásának van értelme, amiket egyébként a középső- és alsó mezőkben név szerint is megtehetsz. Ha pl. pipát teszel a pikeman elé, akkor a játékos a következő pályára az összes, nála lévő pikeman-t átviszi, de semmilyen más szörnyet nem! Azért erről érdemes a pálya közben a játékost valamilyen módon tájékoztatnod.

18.8. Starting Options

Itt állíthatod be a maximum három, választható kezdeti bonuszt, amik ugye az alap térképek artifact / nyersanyag / gold választási lehetőségeit vannak hivatva helyettesíteni, csak itt éppen akármilyen vad dolgokat kitalálhatsz (pl. 600 azúrsárkány, vagy 2000 fekete sárkány, vagy 9000 naga queen ...☺). A következő dolgokat adhatod az egyes név szerinti hőseidnek (vagy az aktuális legerősebb hősödnek): varázslat, lény, adott épület felépítése egy városban, varázstárgy, varázstekercs, elsődleges képesség, másodlagos képesség és nyersanyag.

A fentieket vezesd végig következetesen az összes régiódon! Ezek után nézz végig mindent, hogy nem rontottál-e el valami beállítást, majd játszd le / játszasd le az egész kampányt valakivel.

Tipp: A kampánynak nem kell összefüggőnek lennie hősök szempontjából, tehát lehet, hogy az első 3 pályán használsz egy hőst, majd a második hármon egy másikat, és a hetedik mapon hozod össze a kettőt. Bármilyen megoldást megadhatsz a beállítási menükbe. Nem kicsiny munka... ☺

Tipp: Kampányod beállításainak, a pályáid egymásutániságának, a kezdő- és zárószövegeid teszteléséhez jól tudod használni az [nwcredpill](#) csítet, amivel azonnal megnyered az aktuális pályát.

19.) Kész pályák, kampányok tesztelése

Külön fejezetet szenteltem neki, mert nem lehet eleget beszélni a pályatesztelés fontosságáról! Nem lehet eleget hangoztatni, hogy mekkora csalódás az, amikor egy vizuálisan gyönyörű, történetileg izgalmas pálya kerül az ember kezébe, ahol izgalmas harcok, agytekvényeket megmozgató feladatok várják a játékost... hogy azután az utolsó vár előtt elakadjon egy buta pályahiba miatt. Az alábbiakban a tesztelés megkönnyítéséhez adok pár tanácsot (néhányikról már esett szó az előzőkben). Ugyan nincs unalmasabb dolog, mint az embernek a saját maga által készített pályáját (ne adj isten: kampányát) újra és újra végigjátszani, de egyszerűen ez egy kikerülhetetlen momentum!

Először is, mint ahogy már valahol említettem, a pálya építése közben nagyon fontos a jegyzetelés. A fontosabb dolgokat érdemes írásban rögzítened, mert így nem követed el pl. azt a hibát, hogy a világoskék kapun amiatt nem lehet áthaladni, mert mögötte van a kulcsát őrző sátor (vagy a sátort őrző kulcsár... vagy a őrzőt sátorozó kulcs... vagy mi ☺). Érdemes felírnod a következőket: színkódos kapuk sorrendje, illetve melyik ellenfél melyik ilyen sátorhoz fér hozzá; a teleportok helye; a fontosabb artifactok pontos helye / őrzője; folyamatára a pálya teljesítéséről (pl. leverjük kék játékost, akitől elszedjük a Sárkánypáncél utolsó darabját, amivel ki lehet nyitni a piros sátorhoz vezető utolsó kaput...); a kulcsmonsztrák helye; meg ami fontos dolog még az eszedbe jut...

Érdemes sokat tesztelned már a készítés közben is. A kritikus pontokon jelentkező esetleges hibák egy részét (pl. tényleg át lehet-e itt surranni a vizenjáró cipellővel) ki tudod szűrni úgy, hogy az adott pont elé a teszt elejéig beépítesz egy játékos hőst, a megfelelő képességekkel, varázstárgyakkal, lényekkel felszerelve, és csak az adott részt teszteled le.

Ha kész a pályád (legalább is, ha úgy gondolod, hogy elkészültél a béta verzióval), és a Tools / Validate Map pályaellenőrző is már csak olyan hibákat mutat, amiket direkt hagytál benne, kezd el átnyálazni még egyszer az egész pályát, négyzetcentiméterről-négyzetcentiméterre az editorban, **az alábbiakra ügyelve:**

1. Kitöltötted-e a pálya bevezető szövegét (description)?
2. Beállítottad-e a pálya alap nehézségét?
3. Beállítottad-e az egyes színek játszható-, vagy nem játszható voltát, illetve az NPC-k irányultságát (warrior, builder, explorer)?
4. Beállítottad-e a team-eket?
5. Rendben van-e a pálya esetleges speciális győzelmi-, ill. veszteségi feltétele?
6. Letiltottad-e a pálya teljesítését esetlegesen tönkrevágó ún. utazó varázslatokat (summon boat, scuttle boat, dimension door, fly, town portal)?
7. Letiltottad-e a fenti utazóvarázslatokat megadó artifactok mindegyikét (Admiral's Hat, Sea Captain's Hat, Angel Wings, Boots of Levitation, Spellbinder's Hat, Tome of Air-, Earth- és Water Magic)?
8. Nem tiltottad-e le a pálya teljesítéséhez szükséges másodlagos képességet véletlenül (pl. a wisdomot, ha repülni kéne a karakternek), illetve letiltottad-e, ha azt szeretnéd, hogy ne kapjon ilyet?
9. Letiltottad-e azokat a hősöket, akiket nem szeretnél a pályán viszontlátni?
10. Adtál-e a speciális PC hőseinknek önéletrajzot, megfelelő skilleket, varázslatokat, varázstárgyakat, stb...?
11. A színkódos kapuk megfelelő sorrendben követik-e egymást, illetve a tárgyat, vagy lény leölését kérő kapuk nem ezen tárgy, avagy lény előtt vannak-e?
12. A kulcs eventeket nem lehet-e kikerülni a pályán haladva véletlenül (azaz csak rajtuk keresztül vezet-e út)?
13. Minden elérhetőre tervezett objektum ténylegesen elérhető-e (ehhez segítséget ad a Validate map)? Persze azért ez nem elég mindig, mert egy teljesen körülrzárt, de üres területen álló objektumot csak dim. doorral, vagy fly-jal lehet megközelíteni.
14. A teleportkapuk mindkét vége megközelíthető-e, avagy el lehet-e őket hagyni?
15. A hajógyárakból ténylegesen ki lehet-e hajózni?
16. Azon városok, amikbe majd hajógyárat szeretnél, elég közel vannak-e a vízhez?
17. Nem tiltottad-e le véletlenül egy adott városban a kulcs épületet, illetve letiltottad-e, ha csak rontaná a levegőt?
18. A Validate map már csak olyan hibaüzeneteket ír-e ki, amiről tudomásod van, mert készakarva építetted be a pályádba?
19. Belátható-e a kritikus szakasz (pl. ha valahová be kéne repülni, vagy vízen járni, az csak úgy fog sikerülni, ha a cél látható is → kilátót neki)?
20. Multiplayer csatákra való pályákon ki vannak-e egyensúlyozva az ellenfelek?
21. Minden egyes hutnak, toronynak, táblácskának, palacknak, stb... kitöltötted-e a szövegét, nem maradt-e benne az eredetileg generált angol verzió, vagy nem hagyta-e őket tökéletesen?
22. A hutok, és quest guard-ok küldetései világosak-e, megfelelő módon értelmezhetőek-e, és megfelelő módon passzolnak-e a pálya hangulatához?
23. A kulcsartifactokhoz írtál-e a pálya hangulatához illő megtalálási szöveget? (csak ajánlott)
24. A kulcsmonsztráknak adtál-e a szájába valami (szintén a pálya hangulatához illő) szöveget? (nem muszáj, de hangulatos)

25. Ténylegesen összeszedhető-e az összerakható kulcsartifakt(ok) összes darabja?
26. Nem falaztál-e be valamilyen hőst / enemyt egy megközelíthetetlen pályarészre véletlenül?
27. A letett event golyók szövegeit kitöltötted-e, azok passzolnak-e a pályához, és tényleg arról szólnak-e, amire szántad őket?
28. A letett event golyók tényleg annak vannak-e szánva, akinek akartad (computer, player, adott színű játékos...), és tényleg azt adják-e (nyersanyag, varázstárgy, lény, stb...), amit előre eltervezted?
29. Az időhöz kötött eseményeket tényleg az kapja-e meg, akinek szántad, az esetleges ismétlődő eseményeknél beállítottad-e a periodicitást, ahol nyersanyagokkal akartál manipulálni, ott ténylegesen azt adja (vagy veszi el), illetve ahol épületet / monsztrát adományozol, az ténylegesen az-e, amit elképzeltél az előzőekben?
30. Nem adtál-e valamelyik hősnek, várnak, vagy magának a térképnek olyan magyar karaktereket is tartalmazó nevet, amit a játék nem tud megjeleníteni?
31. Kampány esetén: csináltál-e mindenhová kezdő és zárószöveget, választottál-e zenét mindenhová, megfelelő módon követik-e a pályák egymást, engedélyezted / letiltottad-e az átvendő dolgokat, adtál-e kezdeti segítségeket, a teszt után kicserélted-e a hősöket mindenhol az áthozható hős típusra (hero placeholder)?
32. Ha korlátozni akartad, korlátoztad-e az elérhető maximális tapasztalati szintet (főleg a kampányok pályáin lehet fontos szempont)?
33. A pályád (kampány esetén a pályáid) egységes(ek)-e, a történet követhető-e, a hangulata mindenhol megfelelő-e (azaz egy "komoly"-nak szánt pályán nincsenek-e hangulatromboló beszólások, eventek; egy történelminek szánt pályán nincsenek-e anakronizmusok, stb...)?
34. A pályarészek vizuális egységet alkotnak-e (vagyis tetszik-e neked ☺), vagy csak amolyan összedobált lecsónak tűnik?
35. Van-e a pálya teljesítéséhez elegendő nyersanyaga a játékosnak (bánya, vagy nyersanyagtermelő artifact), illetve épp ellenkezőleg: nincs-e nagyon túltápolva?
36. Legyőzhető-e egyáltalán a tervbe vett ellenfél / ellenfelek: van-e elegendő PC lénytoborzó hely / város, illetve nem adtál-e túl sok kezdőmonsztrát az ellenfeleknek?

Tipp: (Ez utóbbit kicsit bővebben kifejtve.) Igen nehéz megtippelni egy-egy csata kimenetelét előre, hiszen mind a PC, mind az NPC is fejlődik közben, artifactokat talál, de a béta verzió belövéséhez jó segítséget nyújthat a Heroes Magyarország honlapjáról letölthető [Combat Simulator](#) (H3-hoz). Igaz, hogy maximum csak 100 lényt állíthatsz be, de a megfelelő arányok kiszámítása már nem lehet túl nehéz feladat. Pl. ha egy azúrsárkány legyőzéséhez ennyi és ennyi sprite-ra van szükséged, akkor 1200 legyőzéséhez 1200-szor annyi ☺. Ne felejtse el, hogy az egyes lények minimális és maximális sebzése a támadó hős és a védő hős (ha van) összes védelmétől és támadóértékétől. Röviden. A **minimális sebzés**: (a támadó lény támadóértéke + a lényvel lévő hős támadóértékének összege MÍNUSZ a védő lény védőértéke és a védő lényvel lévő hős védőértékének összege) OSZTVA hárommal PLUSZ a lény alap minimális sebzése. A **maximális sebzés**: ugyan ez, csak kettővel osztva, és a támadó lény alap maximális sebzéséhez hozzáadva. No, ezzel jól megbecsülheted, hogy mennyivel kell a Combat Simulatorban arányosan csökkenteni, vagy növelni a lények számát akkor, ha valamelyik szemben álló félnek várhatóan jóval magasabb lesz a támadó-, vagy védőértéke. Hasonló mód, a józan eszedre hagyatkozva megbecsülheted, hogy a különböző lényekből álló sereget hogyan lehet egyetlenféle lényre "konvertálni" a CS működéséhez. Ha jól tudom, létezik konkrét seregekre is figyelembe vevő harcszimulátor, de nekem még nem sikerült működőképes verzióra akadnom... ☺

Ezek UTÁN, ha a fentiekkel már mind végeztél, és úgy gondolod, hogy elméletben már mindent belőttél, kezdődhet a pálya komplett, gyakorlati tesztelése. Ez sokszor hosszú-hosszú időt vesz el tőled, de a tesztelési idő csökkenthető néhány jól elhelyezett csít-kóddal. Ugyan egyszer legalább muszáj lesz végignyomnod a pályát tényleges időben (mondjuk legkésőbb a legvégső teszt során), de amíg még csak béta verzióval rendelkezel, addig nyugodt szívvel használd az alábbi [cheatkódokat](#). Ha valaki még esetleg nem ismerné: a Tab billentyű benyomása után megnyíló ablakba kell begépelni a kódokat, a „z” helyett „y”-t és viszont, majd ENTER, ja, és ezek H3 SoD-os csítek.

[nwnebuchadnezzar](#) - végtelen mozgás: a pálya gyors bejárásához (azért ments közben, mert nincs hervasztóbb, mint fél pálya bejárása után elhalálozni valamilyen elfeledett event miatt ☺)

[nwewhatisthematrix](#) - felfedi a teljes térképet: az NPC-k "ténykedésének" figyelemmel kíséréséhez

[nwctrinity](#) - minden üres slotba a hősnek 5 arkangyalt ad: innen lehet gyorsan nyomulni a "gyorscsata" bekapcsolásával (ne felejtse el, hogy az angyalok összepakolhatók egy slotba és újabb 6×5 adható a hősnek)

[nwtheconstruct](#) - sok-sok arany és nyersanyag: hogy ne kelljen kivárni, míg a bányákból összetarhálod őket

[nwthereisnospoon](#) - a hősöd 999 manapontot kap, és minden varázslatot is megtanul: ha véletlenül elakadnál a pályán, akkor még van mód az adott hely átugrására dimension door-al, vagy fly-lal, nem kell feltétlenül újra kezdeni az egészet (csak írd le, hol volt a hiba)

Természetesen ezek a csítkódok a rendes játékban is használhatók, de akkor ugye elveszíti az értelmét az egész, meg olyan hervasztó a pálya végi értékelésnél a „cheater” kiírás... ☺

A tesztelés fázisában szorgalmasan [jegyzeteld](#) a felfedezett hibákat, üres, vagy rossz szövegeket, elakadási pontokat, túl erős, vagy túl gyenge szörnyeket, stb... Javítás után azután újabb teszt, és így tovább. Mondjuk ha elég figyelmes vagy, két-három ilyen komplett teszteléssel megúszhatod, ami azért nem olyan vészes. Egyszer érdemes a PC-en kívül az NPC-ket is tesztelgetned (miután az editorban játszhatóvá állítottad erre a rövid tesztre), hogy kiderüljön, a váraikban mit tudnak építeni, mihez férnek hozzá, mennyi nyersanyagot tudnak maguknak tarhálni, és az mire elegendő, stb...

Ha pedig mindez kész, add oda a pályádat egyik haverodnak, barátnődnek, apukádnak, nagymamádnak, hogy játssza végig ő is, ha tudja. Hisz egyáltalán nem biztos, hogy amit te egyértelműnek gondoltál, vagy megfelelően elhelyezett, halálvilágos útmutatónak vélsz, arra egy "külvilági" is éppen úgy rájön. Lehetőleg úgy teszteld vele a pályádat, hogy ne mondd el neki, milyen trükkökre számíthat benne.

No és végül, ha már a nagymamád is végig játszotta, és minimum arkangyal minősítéssel felkerült a Győzelmi Lista legtetetjére ☺, akkor elmondhatod, hogy beküldésre kész a pályád. De csak EKKOR!!! **Ekkor lehet** nyugodt szívvel felnyomnod pl. a Heroes Magyarországra, mert így nem vagy kitéve annak a megaláztatásnak, hogy az általad tökéletesnek, világmegváltónak, legeslegesebbnek kikiáltott pályáddal, valami benne maradt buta bug miatt a többiek nem játszanak egyáltalán...

Nem érdemes tesztetlen, félkész pályákat számolatlanul pakoltatnod a netre, mert akkor - ahogy a mondás tartja - sok hell hound között elvész a cerberus: azaz pont azokkal teszel rosszat, akiknek örömet szeretnél volna okozni alkotásoddal. Hiába lesz a netre feltett száz pályád közül egy ténylegesen zseniális, és tökéletes, ha a másik 19 negatív tapasztalatai miatt a játékosok már le sem töltik azt. **Nem érdemes** csak azért pályát beküldened, hogy a neved ott mosolyogjon a letölthető pályák készítői között! És **nem érdemes** pályát beküldeni, ha csak úgy véled, hogy zseniálisan fantasztikusra sikeredett, pedig még arra sem vetted a fáradságot, hogy legalább egyszer magad is végig játssz! ☹☹

És egy **jótanács** búcsúzóul: ha a fentieket végigböngészve elbizonytalanodtál, hogy akarsz-e egyáltalán ennyi molyolással járó pályaeépítésbe belekezdeni: ne tedd! Nem kell mindjárt egy 12 dupla XL-es pályából álló tökéletes kampánnyal kezdened! Csinálj egy sima kis egyszerű egy-, vagy két szintes S-es, kétszereplős pályát, két várral. Azután, ha már működik, adj hozzá valami egyszerű extrát, pl. egy speciális győzelmi feltételt. Ha ez is működik, akkor ismét belevághatsz egy nagyobb vállalkozásba, mondjuk egy négy szereplős M-es pálya megalkotásába! Szépen lépésenként haladj, a feladat nem lehetetlen, hiszen senki sem született úgy, hogy a kisujjában volt a H3 map editor! ☺

20.) Segédletek

Az alábbiakban összegyűjtöttem azt a pár dolgot, amit a pályák készítésekor sokat használtam, hogy ne kelljen minden esetben a pdf manuáléban, vagy a map editor rejtettebb bugyraiban kotorászni.

20.1. Játékos színek

- player 1 – red (vörös)
- player 2 – blue (sötétkék)
- player 3 – tan (barna)
- player 4 – green (zöld)
- player 5 – orange (narancs)
- player 6 – purple (lila)
- player 7 – teal (világoskék)
- player 8 – pink (rózsaszín)

20.2. Kedvező tereptípusok

- Castle: grass (azaz fű - világoszöld)
- Rampart: grass (azaz fű - világoszöld)
- Tower: snow (azaz hó - fehér)
- Inferno: lava (azaz láva - vörösesfekete)
- Necropolis: dirt (azaz sár - sötétbarna)
- Dungeon: subterraine (azaz földalatti - vörösesbarna)
- Stronghold: rough (azaz rögös, köves - sárgászöld)
- Fortress: swamp (azaz mocsár - sötétzöld)
- Conflux: grass (azaz fű - világoszöld)

20.3. Hetedik szintű lényekhez kellő nyersanyagok

- Castle: gem
- Rampart: crystal
- Tower: gem
- Inferno: mercury
- Necropolis: mercury
- Dungeon: sulfur
- Stronghold: crystal
- Fortress: sulfur
- Conflux: mercury

20.4. Varázslatok elem- és szint szerint csoportosítva

AIR Magic

- 1.) Haste, Magic Arrow, View Air
- 2.) Disguise, Disrupting Ray, Fortune, Lighting Bolt, Precision, Protection from Air, Visions
- 3.) Air Shield, Destroy Undead, Hypnotise
- 4.) Chain Lighting, Counterstrike
- 5.) Air Elemental, Dimension Door, Fly, Magic Mirror

EARTH Magic

- 1.) Magic Arrow, Shield, Slow, Stone Skin, View Earth
- 2.) Death Ripple, Quicksand, Visions
- 3.) Animate Dead, Anti-magic, Earthquake, Force Field, Protection from Earth
- 4.) Meteor Shower, Resurrection, Sorrow, Town Portal
- 5.) Earth Elemental, Implosion

FIRE Magic

- 1.) Bloodlust, Curse, Magic Arrow, Protection from Fire
- 2.) Blind, Fire Wall, Visions
- 3.) Fireball, Land Mine, Misfortune
- 4.) Armageddon, Berserk, Fire Shield, Frenzy, Inferno, Slayer
- 5.) Fire Elemental, Sacrifice

WATER Magic

- 1.) Bless, Cure, Dispel, Magic Arrow, Protection from Water, Summon Boat
- 2.) Ice Bolt, Remove Obstacle, Scuttle Boat, Visions, Weakness
- 3.) Forgetfulness, Frost Ring, Mirth, Teleport
- 4.) Clone, Prayer, Water Walk
- 5.) Water Elemental

20.5. Hősök másodlagos képességei

- Air Magic (légmágia) – a levegő varázslatok hatását erősíti fel
- Archery (íjászat) – nagyobb sebesség a lövöldöző egységek
- Armorer (páncélzat, védelem) – a lényeket ért sebzést csökkenti
- Artillery (tüzérség, itt: nyílvető) – a nyílvető (ballista) hatékonyságát növeli
- Ballistics (ballisztika) – az ostromballiszták (követő) hatékonyságát növeli meg
- Diplomacy (diplomácia) – a lények könnyebben és olcsóbban csatlakoznak
- Eagle Eye (súlyomszem) – a hős elrejt az ellenféltől csatában használt varázslatokat
- Earth Magic (földmágia) – a föld varázslatok hatását erősíti fel
- Estates (birtokigazgatás) – többlet aranybevételt ad
- Fire Magic (tűzmágia) – a tűz varázslatok hatását erősíti fel
- First Aid (elsősegély) – az elsősegély sátrak hatását növeli
- Intelligence (intelligencia) – a hős maximális varázspontjainak számát növeli
- Leadership (vezetőképesség) – morált ad a csapatoknak (maximum +3)
- Learning (tanulás képessége) – a hős extra XP-t kap a csaták, ládák után
- Logistics (logisztika) – a hős extra mezőket léphet szárazföldön
- Luck (szerencse) – szerencsét ad a csapatnak (maximum +3)
- Mysticism (miszticizmus) – a hős extra varázspontokat regenerál körönként
- Navigation (navigáció) – a hős extra mezőket léphet vizen
- Necromancy (nekrómancia) – a hős a csata végén az elesetteket feltámasztja csontvázként
- Offense (támadás) – a hős lényei extra sebzést okoznak
- Pathfinding (nyomkeresés) – a hős jobban mozog nehéz terepen (pl. mocsár)
- Resistance (rezisztancia) – a hős seregei százalékos varázsvédelmet kapnak
- Scholar (tudós, tanító) – a hős találkozásokkor varázslatokat tanulhat/taníthat egy másik hóstól/nek
- Scouting (felderítés) – a hős extra látótávolságot kap a térkép felderítésekor
- Sorcery (varázstudomány) – a hős varázslatai többet sebeznek
- Tactics (taktika) – csata előtt a seregek bizonyos távon szabadon mozoghatnak
- Water Magic (vízmágia) – a víz varázslatok hatását erősíti fel
- Wisdom (bölcsség) – a hős elsajátíthat magasabb szintű varázslatokat is

20.6. Hőslista, hősök különleges tulajdonságai

Az alábbiakban felsorolom az összes H3 SoD-os hőst várak és kasztok szerint csoportosítva. A kaszt után szerepel az adott hőscsoport jellemző elsődleges tulajdonságai (attack / defense / spell power / knowledge), majd következnek a hősök olyan sorrendben, ahogy a map editorban is szerepelnek (a speciális hősök nevét **vörössel** szedtem). A különleges képességek felsorolásánál a „Master” jelző azt jelenti, hogy a hős a megnevezett lények (vagy **harci eszköz**, vagy **varázslat**) tulajdonságait (támadás, védelem, sebzés, hatékonyság, stb...) növeli meg.

CASTLE / KNIGHT (lovag) 2/2/1/1

- Orrin +5% szintenként az Archery skillhez
- Valeska Archer / Marksmen Master
- Edric Griff / Royal griff Master
- Sylvia +5% szintenként a Navigation skillhez
- Sorsha Swordsman / Crusader Master
- Christian **Ballista** Master
- Tyris Cavallier / Champion Master
- Lord Haart +5% szintenként az estates skillhez (csak a RoE-ben szerepel, SoD-ban már death knight ☺)
- Sir Mullich Minden egység kap +2 combat speed-et (a RoE-s Lord Haart helyett jön be)
- Catherine Swordsman / Crusaders Master
- Roland Swordsman / Crusaders Master

CASTLE / CLERIC (pap) 1/0/2/2

- Rion +5% szintenként a First Aid skillhez
- Adela *Bless* Master
- Cuthbert *Weakness* Master
- Adelaide *Frost Ring* Master
- Ingham Monk / Zealot Master
- Sanya +5% szintenként az Eagle Eye skillhez
- Loynis *Prayer* Master
- Caitlin +350 arany naponta

RAMPART / RANGER (erdőjáró) 1/3/1/1

- Mephala +5% szintenként az Armorer skillhez
- Ufretin Dwarf / Battle Dwarf Master
- Jenova +350 arany naponta
- Ryland Dendroid Guard / -Solider Master
- Thorgrim +5% szintenként a Resistance skillhez
- Ivor Wood Elf / Grand Elf Master
- Clancy Unicorn / War Unicorn Master
- Kyrre +5% szintenként a Logistics skillhez
- Gelu Képes transzformálni az archer / marksman / wood elf / grand elf -eket Sharpshooters-é

RAMPART / DRUID (druida) 0/2/1/2

- Coronius *Slayer* Master
- Uland *Cure* Master
- Elleshar +5% szintenként az Intelligence skillhez
- Gem +5% szintenként a First Aid skillhez
- Malcom +5% szintenként az Eagle Eye skillhez
- Melodia *Fortune* Master
- Alagar *Ice Bolt* Master
- Aeris Pegasi / Silver Pegasi Master

TOWER / ALCHEMIST (alkimista) 1/1/2/2

- Piquedram Stone- / Obsidian Gargoyle Master
- Thane Genie / Master Genie Master ☺
- Josephine Stone- / Iron Golem Master
- Neela +5% szintenként az Armorer skillhez
- Torosar **Ballista** Master
- Fafner Naga / Naga Queen Master
- Rissa +1 mercury naponta
- Iona Genie / Master Genie Master ☺

TOWER / WIZARD (varázsló) 0/0/2/3

- Astral *Hypnotize* Master
- Halon +5% szintenként a Mysticism skillhez
- Serena +5% szintenként az Eagle Eye skillhez
- Daremyth *Fortune* Master
- Theodorus Magi / Arch Magi Master
- Solmyr *Chain Lighting* Master
- Cyra *Haste* Master
- Aine +350 arany naponta
- Dracon Képes transzformálni a monk / zealot / magi / arch magi -kat Enchanters-é

INFERNO / DEMONIAC (pokolfajzat) 2/2/1/1

- Fiona Hell Hound / Cerberi Master
- Rashka Efreet / Efreet Sultan Master
- Marius Demon / Horned Demon Master
- Ignatius Imp / Familiar Master
- Octavia +350 arany naponta
- Calh Gog / Magog Master
- Pyre **Ballista** Master
- Nymus Pit Fiend / Pit Lord Master
- Xeron Devil / Arch Devil Master

INFERNO / HERETIC (eretnek) 1/1/2/1

- Ayden +5% szintenként az Intelligence skillhez
- Xyron *Inferno* Master
- Axis +5% szintenként a Mysticism skillhez
- Olema *Weakness* Master
- Calid +1 sulfur naponta
- Ash *Bloodlust* Master
- Zydar +5% szintenként a Sorcery skillhez
- Xarfax *Fireball* Master

NECROPOLIS / DEATH KNIGHT (halállovag) 1/2/2/1

- Straker Walking Death / Zombie Master
- Vokial Vampire / Vampire Lord Master
- Moandor Lich / Power Lich Master
- Charna Wight / Wraith Master
- Tamika Black Knight / Dread Knight Master
- Isra +5% szintenként a Necromancy skillhez
- Clavius +350 arany naponta
- Galthran Skeleton / Skeleton Warrior Master
- Lord Haart Black Knight / Dread Knight Master (a knight Lord Haart javított kiadásban ☺)

NECROPOLIS / NECROMANCER (nekromanta) 1/0/2/2

- Septienna *Death Ripple* Master
- Aislinn *Meteor Shower* Master
- Sandro +5% szintenként a Sorcery skillhez
- Nimbus +5% szintenként az Eagle Eye skillhez
- Thant *Animate Dead* Master
- Xsi *Stone Skin* Master
- Vidomia +5% szintenként a Necromancy skillhez
- Nagash +350 arany naponta

DUNGEON / OVERLORD (hadúr) 2/2/1/1

- Lorelei Harpie / Harpy Hag Master
- Arlach **Ballista** Master
- Dace Minotaur / Minotaur King Master
- Ajit Beholder / Evil eye Master
- Damacon +350 arany naponta
- Gunnar +5% szintenként a Logistics skillhez
- Synca Manticore / Scorpico Master
- Shakti Troglodyta / Infernal troglodyta Master
- Mutare all Dragon Master
- Mutare Drake all Dragon Master

DUNGEON / WARLOCK (boszorkánymester) 0/0/3/2

- Alamar *Resurrection* Master
- Jaegar +5% szintenként a Mysticism skillhez
- Malekith +5% szintenként a Sorcery skillhez
- Jeddite *Resurrection* Master
- Geon +5% szintenként az Eagle Eye skillhez
- Deemer *Meteor Shower* Master
- Sephinroth +1 crystal naponta
- Darkstorn *Stone Skin* Master

STRONGHOLD / BARBARIAN (barbár) 4/0/1/1

- Yog Cyclops / Cyclops Lord Master
- Gurnisson **Ballista** Master
- Jabarkas Orc / Orc Chieftain Master
- Shiva Roc / Thunderbird Master
- Gretchin Goblin / Hobgoblin Master
- Krellion Ogre / Ogre Magi Master
- Crag Hack +5% szintenként az Offense skillhez
- Tyraxor Wolf Rider / Wolf Raider Master
- Kilgor Behemoth / Ancient Behemoth Master
- Boragus Ogre / Ogre Magi Master

STRONGHOLD / BATTLE MAGE (csatamágus) 2/1/1/1

- Gird +5% szintenként a Sorcery skillhez
- Vey Ogre / Ogre Magi Master
- Dessa +5% szintenként a Logistics skillhez
- Terek *Haste* Master
- Zubin *Precision* Master
- Gundula +5% szintenként az Offense skillhez
- Oris +5% szintenként az Eagle Eye skillhez
- Saurag +1 gem naponta

FORTRESS / BEASTMASTER (bestiamester) 0/4/1/1

- Bron Basilisk / Greater Basilisk Master
- Drakon Gnoll / Gnoll Marauder Master
- Wystan Lizardmen / Lizard Warrior Master
- Tazar +5% szintenként az Armorer skillhez
- Alkin Gorgon / Mighty Gorgon Master
- Korbac Serpent Fly / Dragon Fly Master
- Gerwulf **Ballista** Master
- Broghild Wyvern / Wyvern Monarch Master

FORTRESS / WITCH (boszorkány) 0/1/2/2

- Mirlanda *Weakness* Master
- Rosic +5% szintenként a Mysticism skillhez
- Voy +5% szintenként a Navigation skillhez
- Verdish +5% szintenként a First Aid skillhez
- Merist *Stone Skin* Master
- Styg +5% szintenként a Sorcery skillhez
- Andra +5% szintenként az Intelligence skillhez
- Tiva +5% szintenként az Eagle Eye skillhez
- Adrienne expert Fire Magic induláskor

CONFLUX / PLANESWALKER (síkjáró) 3/1/1/1

- Pasis Psychic- / Magic Elemental Master
- Thundar Earth- / Magma Elemental Master
- Ignissa Fire- / Energy Elemental Master
- Lacus Water- / Ice Elemental Master
- Monere Psychic- / Magic Elemental Master
- Erdamon Earth- / Magma Elemental Master
- Fiur Fire- / Energy Elemental Master
- Kalt Water- / Ice Elemental Master

CONFLUX / ELEMENTALIST (elementalista) 0/0/3/3

- Luna *Fire Wall* master
- Brissa *Haste* Master
- Ciele *Magic Arrow* Master
- Labetha *Stone Skin* Master
- Inteus *Bloodlust* Master
- Aenain *Disrupting Ray* Master
- Gelare +350 arany naponta
- Grindan +350 arany naponta

20.7. Összerakható varázstárgyak alkotórészei**Angelic Alliance (Angyali Szövetség Pengéje) {6}**

- Helm of Heavenly Enlightenment (Mennyei Megvilágosodás Sisakja)
- Celestial Necklace of Bliss (Égi Boldogság Nyakéke)
- Sword of Judgement (Ítélet Kardja)
- Armor of Wonder (Csodapáncél)
- Sandals of the Saint (Szentek Szandálja)
- Lion's Shield of Courage (Bátorság Oroszlános Pajzsa esetleg az Oroszlán Bátorságának Pajzsa)

Cloak of the Undead King (Élőholt Király Köpönyege) {3}

- Amulet of the Undertaker (Sírásó Amulettje)
- Vampire's Cowl (Vámpírkázmza)
- Dead man's Boots (Halott Ember Bakancsa)

Elixir of Life (Életelixír) {3}

- Ring of Life (Élet Gyűrűje)
- Vial of Life Blood (Élő Vér Üvegcséje)
- Ring of Vitality (Életerő Gyűrűje)

Armor of the Damned (Pokolvért) {4}

- Skull Helmet (Koponyasisak)
- Blackshard of the Dead Knight (Halállovag Fekete Szilánkpengéje)
- Rib Cage (Bordavért)
- Shield of the Yawning Dead (Ásító Halott Pajzsa)

Statue of Legion (Légió Szobra) {5}

- Legs of Legion (Légió Lába)
- Hips of Legion (Légió Csípője)
- Torso of Legion (Légió Teste)
- Arms of legion (Légió Karja)
- Head of Legion (Légió Feje)

Power of the Dragon Father (Apasárkány Hatalma) {9}

- Crown of Dragontooth (Sárkányfog Korona)
- Necklace of Dragonteeth (Sárkányfog Nyaklánc)
- Dragon Wing Tabard (Sárkányszárny Köntös)
- Red Dragon Flame Tongue (Vörössárkány Lángnyelv)
- Dragon Scale Shield (Sárkánypikkely Pajzs)
- Quiet Eye of the Dragon (Jámbor Sárkányszem)
- Still Eye of the Dragon (Nyugodt Sárkányszem)
- Dragonbone Greaves (Sárkánycsont Lábszárvért)
- Dragon Scale Armor (Sárkánypikkely Vértet)

Titan's Thunder (Titáni Mennydörgés) {4}

- Thunder Helmet (Mennydörgés Sisakja)
- Titan's Gladius (Titánpenge)
- Titan's Cuirass (Titánmellvért)
- Sentinel's Shield (Őrpajzs)

Admiral's Hat (Admirális Kalapja) {2}

- Sea Captain's Hat (Tengerek Kapitányának Sisakja)
- Necklace of Ocean Guidance (Navigálás Nyaklánc)

Bow of the Sharpshooter (Mesterlövész Íj) {3}

- Bow of Elven Cherrywood (Elf Cseresznyefa Íj)
- Bowstring of the Unicorn's Mane (Unikornisszőr Íjhúr)
- Angel Feather Arrows (Angyaltollú Nyílvesszők)

Wizard's Well (Varázserő Forrása) {3}

- Orb of Mana (Managömb)
- Talisman of Mana (Mana-talizmán)
- Charm of Mana (Mana-amulett)

Ring of the Magi (Mágusgyűrű) {3}

- Collar of Conjuring (Idézés Karkötője)
- Ring of Conjuring (Idézőgyűrű)
- Cape of Conjuring (Idézőköpönyeg)

Cornucopia (Bőségszaru) {4}

- Everflowing Cloack of Cristal (Örökkönfolyó Kristályköpeny)
- Everpouring Vial of Mercury (Örökköncsurgó Higanyüvegse)
- Eversmoking Ring of Sulfur (Örökkönfüstölő Kénkőgyűrű)
- Ring of Infinite Gems (Határtalan Drágakőgyűrű)

◆◆◆◆ **End of the Codex** ◆◆◆◆

Tartalomjegyzék

1.) Mi ez az egész Codex?	2
2.) Köszönetnyilvánítás	2
3.) Miért pont a H3 map editor?	2
4.) A kezdet – milyen pályát csinálj?	3
5.) Ismerkedés a map editorral	4
5.1. New Map	4
5.2. Legördülő menük	4
5.3. Ikonok	5
6.) A térkép tulajdonságai	7
6.1. General	7
6.2. Player Specs	7
6.3. Teams	8
6.4. Heroes	8
6.5. Artifact	10
6.6. Spells	10
6.7. Secondary Skills	10
6.8. Rumors	11
6.9. Timed Events	11
6.10. Special Victory Condition	12
6.11. Special Loss Condition	13
7.) Validate map - Possibility	14
8.) Objektumok 1.: városok	18
8.1. Konkrét típusú város	18
8.2. Random town	21
9.) Objektumok 2.: szörnyek	21
9.1. General	22
9.2. Treasure	22
10.) Objektumok 3.: heroes	22
10.1. General	23
10.2. Biography – Primary Skills – Secondary Skill – Artifacts - Spells	23
10.3. Creatures	23
10.4. Random Hero	24
11.) Objektumok 4.: varázstárgyak	24
11.1. Magic Scroll	24
11.2. Egyéb varázstárgyak	24
11.3. Random Artifact	25
11.4. Pandora's Box	25
11.5. Grail	25
12.) Objektumok 5.: nyersanyagok	25
13.) Objektumok 6.: seer's hut / quest guard	26
13.1. A lehetséges quest-ek	26
13.2. Határidő	27
13.3. A lehetséges jutalmak (csak seer's hut-nál)	27
13.4. Szövegezés	28
14.) Objektumok 7.: lehelyezett események (event golyó)	28
14.1. General	28
14.2. Guardians	28
14.3. Contents	29

15.) Objektumok 8.: egyéb „állítgatható” objektumok	30
15.1. Szörnylakhelyek (creature generators)	30
15.2. Bányák	30
15.3. Világítótorony (lighthouse)	30
15.4. Hajógyár (shipyard)	30
15.5. Witch Hut	30
15.6. Mágiaoltárok (shrine)	30
15.7. Helyőrség (garrison)	30
15.8. Börtön (prison)	31
15.9. Tanító (scholar)	31
15.10. Lakóhely (dwelling)	31
15.11. Táblák (sign) és palackok (ocean bottle)	31
15.12. Speciális tereptípusok	31
15.13. Subterranean Gate	32
16.) Egyéb pályanépitési trükkök, tippek	32
17.) Mapdesign	33
18.) Kampány készítése	34
18.1. A kampány előkészítése	34
18.2. A kampánykészítő indítása	34
18.3. Kampánytérkép kiválasztása	34
18.4. A kampány tulajdonságai	34
18.5. Egyedi térképek beimportálása, a térkép alaptulajdonságai	34
18.6. Prologue - Epilogue	35
18.7. Crossover Options	35
18.8. Starting Options	35
19.) Kész pályák, kampányok tesztelése	35
20.) Segédletek	39
20.1. Játékos színek	39
20.2. Kedvező tereptípusok	39
20.3. Hetedik szintű lényekhez kellő nyersanyagok	39
20.4. Varázslatok elem- és szint szerint csoportosítva	39
20.5. Hősök másodlagos képességei	40
20.6. Hőslista, hősök különleges tulajdonságai	40
20.7. Összerakható varázstárgyak alkotórészei	44