

# SCP: Containment Breach Редактор карт

## Руководство пользователя

для версии 2.1

1. Начало
2. Создание карты
3. Опции 3D просмотра
4. Управление 3D просмотром

## 1. Начало

После запуска Редактора карт у вас есть выбор: Создать новую карту или отредактировать уже существующую.

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

Если Вы сохраняете карту, то Вам следует убедиться, что путь сохранения выглядит так: "Map Creator/Maps". Это очень важно, поскольку игра проверяет наличие карт только по этому пути.

## 2. Создание карты

Прежде чем начать создание карты, Вы должны знать основы создания карт в SCP – Containment Breach.

В левой части программы находится список доступных комнат, которые могут быть размещены на карте. Ниже этого списка находится краткое описание выбранной комнаты, а также список событий, которые могут быть выбраны для этой комнаты (если таковые имеются).

Краткое описание события появится под списком возможных событий. Вероятность события может быть изменена слайдером, находящимся под окном с описанием события.

- Процент определяет вероятность того, что событие произойдёт. 100% является стандартным значением и означает, что событие произойдёт в любом случае.
- Чтобы предотвратить события в определённой комнате, Вы можете выбрать "[none]" в окне выбора событий.

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

Сетка в правой части окна используется для размещений комнат на карте. Комната размещается путём её выбора из списка, и последующим щелчком по квадрату сетки, где Вы хотите поместить комнату. Вы можете выбрать уже размещённую комнату, щелкнув на неё, или вращать, используя левую кнопку мыши. Угол

поворота можно увидеть в левом нижнем углу, где отображается статистика комнаты.

Примечания:

- Если Вы выбрали комнату, щелкнув по ней на сетке, то Вы отмените выбор комнаты из списка. Вам нужно будет дважды нажать на комнату из списка, чтобы отменить выбор комнаты на сетке. Если, во время перемещения мыши по секте, в одной из ячеек появится Плюс, то это значит, что Вы можете поместить комнату в этой ячейке.
- Комната "start" (Камера содержания SCP-173 после вступления) всегда имеет поворот на 180 градусов, который нельзя изменить. Это связано с некоторыми особенностями игры.
- Чекпоинт (checkpoint) имеет поворот на 180 градусов и может автоматически соединяться с другими комнатами. Однако, в отличие от комнаты "start", его можно вращать.
- Комната "start" (Камера содержания SCP-173) и событие "alarm" требуются для корректной работы игры
- Опция "Установить события для комнат По умолчанию" определяет, будет ли событие размещаться на комнату автоматически (как правило, назначается первое событие, из списка доступных).
- Опция "Отображать смежные двери в 3D просмотре" позволяет увидеть двери, соединяющие комнаты.
- Опция "Настройки карты" позволяет изменять границы между каждой из зон. Щёлкните по "Применить" для применения изменений, или

“Сбросить” для возвращения настроек границ к стандартным значениям.

- Вы можете изменить автора и описание карты, щёлкнув по кнопке “Изменить автора и описание”. Изменения автоматически сохраняются, когда Вы закроете окно.
- Есть три различных типа сеток, которые можно изменить: Комплекс, Лес и Туннели обслуживания. Сетка “Комплекс” – стандартная сетка, используемая для размещения всех комнат и событий. Сетка “Лес” используется для SCP-860-1. Обратите внимание, что вам необходимо будет поместить комнату “room860” с событием со 100% шансом, чтобы активировать эту сетку. То же самое относится и к Туннелям обслуживания, за исключением того что там требуется событие “room2tunnel”. Обратите внимание, что всякий раз, когда вы меняете сетку, список комнат также меняется. Сетки SCP-860-1 и Туннелей обслуживания также можно посмотреть в окне в окне 3D просмотра.

Вы можете удалить комнату, щёлкнув по ней правой кнопкой мыши на сетке. Также, удерживая правую кнопку мыши и проводя ей по сетке, Вы можете удалить сразу несколько комнат.

Щёлкнув средней кнопкой мыши, Вы снимите выделение комнаты на сетке.

Вы можете найти нужную Вам комнату, вписав часть её названия в поле поиска, которое находится выше списка комнат, и нажав кнопку

“Поиск”. Нажав кнопку “X”, которая находится рядом с кнопкой “Поиск”, Вы сможете выйти из режима поиска.

Важно: Каждый раз, когда Вы сохраняете карту, вам даётся возможность выбрать формат файла “sbmap” или “sbmap2”. “sbmap” – устаревший формат (хотя всё ещё совместимый), а “sbmap2” – новый формат, позволяющий сохранить автора карты, её описание, границы между зонами, а также сетки “Леса” и “Туннелей обслуживания”.

### 3. Опции 3D просмотра

Эта версия редактора карт также имеет режим 3D просмотра. Доступ к этому режиму можно получить, щёлкнув по кнопке "3D/Просмотр карты", находящейся в верхнем левом углу рядом с кнопкой "2D/Редактор карты". Кнопка "2D/Редактор карты" вернёт вас обратно в 2D режим редактор карт.

Опции 3D просмотра находятся в "Опции -> Настройки камеры":

- Изменить цвет тумана: Эта опция изменяет цвет заднего фона в окне 3D. Стандартный цвет - чёрный (R=0, G=0, B=0).
- Изменить цвет курсора: Эта опция изменяет цвет курсора, который можно увидеть, перейдя в режим свободной камеры в окне 3D. Стандартный цвет - красный (R=255, G=0, B=0).
- Дальность прорисовки: Определяет дистанцию от камеры, на которой будут отрисовываться комнаты. Стандартное значение - 50. Обратите внимание, что чем больше значение, тем больше комнат будут отрисовываться одновременно. Слишком большое значение может вызвать ухудшение производительности.
- Верт. Синх.: Определяет, следует ли синхронизировать частоту кадров отрисовки с частотой кадров Вашего монитора.
- Отображать FPS: Определяет, будет ли отображаться счётчик частоты кадров в режиме свободной камеры.

## **4. Управление 3D просмотром**

Когда Вы выбрали комнату, щёлкнув по ней на сетке и перейдя в окно 3D просмотром, камера сфокусируется на этой комнате. Если Вы не хотите, чтобы камера двигалась, то перед переходом в окно 3D просмотра отмените выбор комнаты.

Вы можете войти в режим свободной камеры, щёлкнув правой кнопкой мыши в окне 3D просмотра. Используйте клавиши W/A/S/D и мышь для перемещения камеры. Комнату можно выделить, наведя на неё курсор в режиме свободной камеры. Кроме того, Вы можете увидеть имя комнаты, её координаты и назначенное событие.

Щёлкнув левой кнопкой мыши по выделенной комнате, Вы также выберите её в 2D сетке, что позволит при необходимости легко изменить комнату на сетке.