

Editeur de campagne

L'éditeur de campagne est un outil destiné à créer/modifier des campagnes personnalisées, c'est-à-dire des groupes de missions dont le but est d'être jouées les unes après les autres. Il permet de configurer les bonus de départ pour chaque mission tout comme la migration des Héros.

Créer une nouvelle campagne

Sélectionnez *Tools* (Outils) -> *Create Campaign* (Créer Campagne).

La fenêtre de dialogue *New Campaign* (Nouvelle Campagne) apparaît. L'utilisateur doit y préciser le nom de la campagne (en lettres uniquement) qui sera le nom du fichier de sauvegarde de la campagne pour l'éditeur (son véritable titre dans le jeu pourra être indiqué plus tard).

Fenêtre New Campaign (Nouvelle Campagne)



Une fois la campagne créée, la *fenêtre d'édition* apparaît. L'utilisateur a la possibilité de spécifier le titre de la campagne, sa description et une brève description (résumé) pour le menu principal (20 caractères max) et peut ajouter/retirer/éditer des missions.

Les boutons "Up" (Haut) et "Down" (Bas) permettent de modifier l'ordre des missions.

Appuyer sur "OK" permet de sauvegarder toutes les modifications tandis qu'appuyer sur "Annuler" permet d'y renoncer.

Fenêtre d'édition

Campaign

Name: Short description (summary):

Description:

Missions:

##	Map Name

Add

Edit

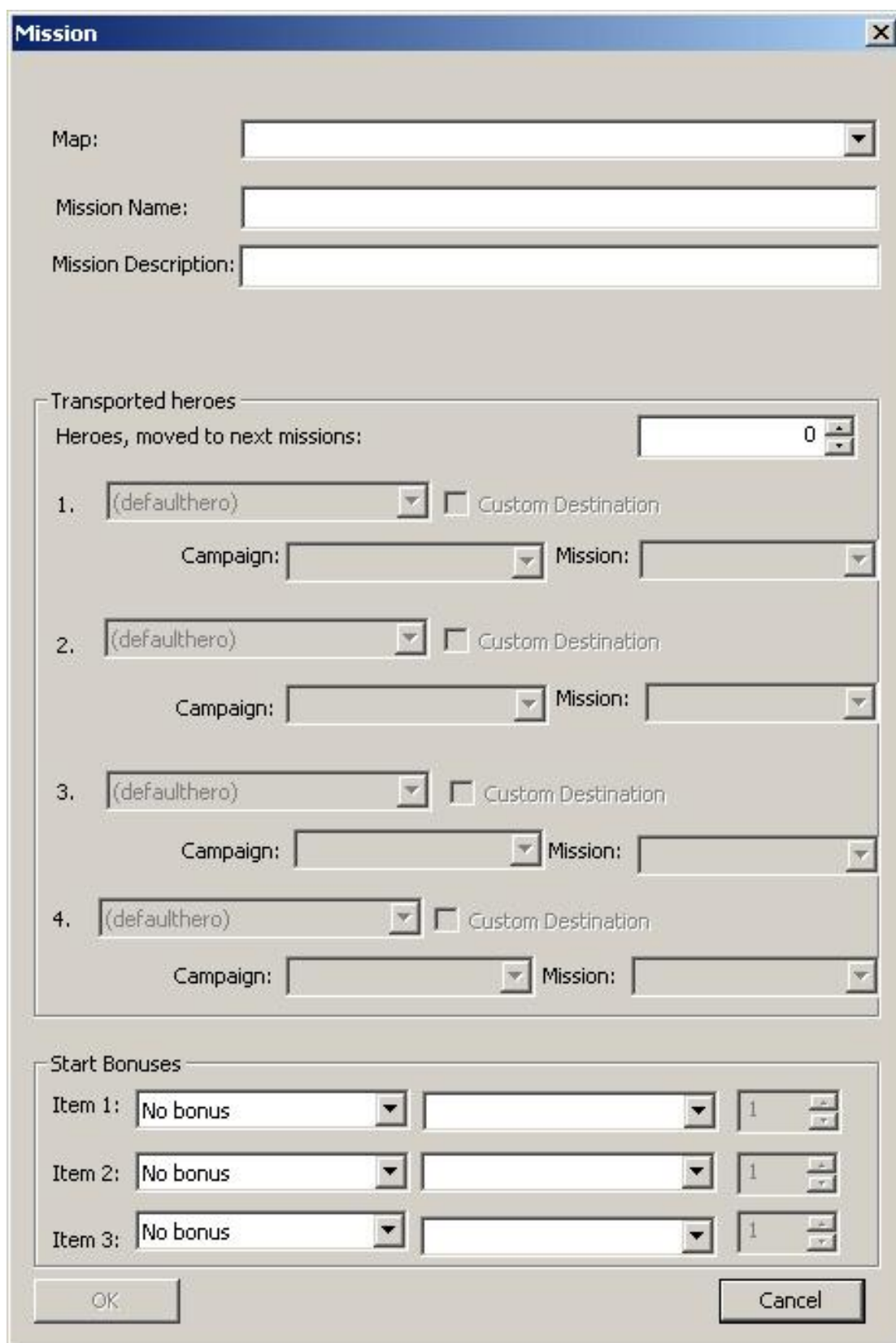
Remove

Up

Down

Une nouvelle *fenêtre de mission* apparaît pour toute opération concernant les missions.

Fenêtre de mission

The image shows a screenshot of a 'Mission' window in a game. The window has a title bar with the word 'Mission' and a close button. It contains several input fields and checkboxes. At the top, there are three fields: 'Map:', 'Mission Name:', and 'Mission Description:'. Below these is a section titled 'Transported heroes' which includes a label 'Heroes, moved to next missions:' followed by a numeric input field set to '0'. This section contains four identical rows, each with a number (1-4), a hero selection dropdown (all set to '(defaulthero)'), a 'Custom Destination' checkbox (all unchecked), and two more dropdowns for 'Campaign:' and 'Mission:'. At the bottom is a section titled 'Start Bonuses' with three rows labeled 'Item 1:', 'Item 2:', and 'Item 3:'. Each row has a dropdown menu (all set to 'No bonus'), an empty text input field, and a numeric input field (all set to '1'). At the very bottom are 'OK' and 'Cancel' buttons.

Mission

Map:

Mission Name:

Mission Description:

Transported heroes

Heroes, moved to next missions:

1. ☐ Custom Destination

Campaign: Mission:

2. ☐ Custom Destination

Campaign: Mission:

3. ☐ Custom Destination

Campaign: Mission:

4. ☐ Custom Destination

Campaign: Mission:

Start Bonuses

Item 1:

Item 2:

Item 3:

OK Cancel

Dans cette fenêtre, l'utilisateur peut spécifier le titre de la mission (qui peut être différent du nom de la carte), sa description, la carte sur laquelle la mission se déroule, les bonus de départ et les migrations de Héros.

Voici la description détaillée de chaque élément :

Choix de la carte

Seules les cartes personnalisées de mode Solo présentes dans le dossier <chemin d'installation de HoMM V >/Maps peuvent être sélectionnées.

Sélection des Héros migrants

Le nombre maximal de Héros est de 4. L'utilisateur doit choisir entre l'option Héros par défaut (en quel cas le Héros le plus "doué" migrera vers la mission suivante) ou spécifier un des Héros présents sur la carte. La mission dans laquelle le Héros va migrer doit disposer d'un point d'entrée (un marqueur sur la carte qui est remplacé par un nouveau Héros quand la mission est chargée).

Les propriétés d'un point d'entrée permettent d'ajuster la position du Héros et son armée. Les sorts et artefacts ne peuvent être transportés de cette manière.

Les Héros doivent être transportés vers un camp uniquement, car lorsque l'utilisateur choisit plus d'un Héros par défaut, il ne peut pas contrôler l'endroit où ils apparaîtront sur la carte.

Lorsqu'un Héros déjà présent sur la carte (pas un Héros par défaut) est sélectionné pour être transporté, un exemplaire de ce Héros doit être placé sur la carte de destination. Toutes les compétences et toute l'expérience seront remplacées au départ de la mission.

Les Héros peuvent migrer sur plusieurs missions dans la même campagne. Il faudra à chaque fois définir leur Destination Personnalisée.

Choix des bonus de départ

Un ensemble de trois bonus de départ peut être spécifié pour que le joueur puisse en choisir un parmi les trois. Ces bonus peuvent être des artefacts, des troupes, des ressources, des sorts ou des bâtiments (consultez la liste des bâtiments à la fin de ce document).

Choisir un des bâtiments TB_SPECIAL n'ayant aucun lien avec la faction de la Cité placée sur la carte choisie ne confèrera aucun bonus de construction. Il en sera de même si un bâtiment aléatoire est déjà présent sur la carte et qu'un de ces bâtiments a été choisi.

Le bâtiment sélectionné comme bonus doit être permis dans la Cité principale.

Le bonus de départ relatif aux créatures ne fonctionnera pas si tous les emplacements de l'armée du Héros de départ sont occupés.

Ouvrir une campagne déjà existante

L'utilisateur peut ouvrir une campagne déjà existante en se rendant dans le menu *File* (Fichier) - > *Open* (Ouvrir). Toutes les campagnes doivent être sauvegardées dans le dossier <chemin d'installation de HoMM V>/UserCampaigns.

Voici un exemple d'une mission personnalisée et d'une campagne finalisée.

Mission

Map: map1

Mission Name: Name

Mission Description: Description

Transported heroes

Heroes, moved to next missions: 1

1. (defaulthero) Custom Destination

Campaign: Mission:

2. (defaulthero) Custom Destination

Campaign: Mission:

3. (defaulthero) Custom Destination

Campaign: Mission:

4. (defaulthero) Custom Destination

Campaign: Mission:

Start Bonuses

Item 1: Artifact All-Seeing Crown 1

Item 2: Creatures Ancient Treant 50

Item 3: Resources Crystal 100

OK Cancel

Jouer à une campagne personnalisée

Lancez le jeu. Allez dans Solo -> Campagne perso -> Charger une campagne. Choisir une campagne puis cliquer sur Charger. Vous serez alors renvoyé au menu précédent où vous trouverez la campagne. Lancez-la comme vous le feriez avec une campagne classique. Vous devez terminer chaque mission pour passer à la suivante.

Partager votre campagne avec d'autres joueurs.

Pour partager une campagne personnalisée avec d'autres joueurs, vous devrez leur fournir le fichier Campagne, ainsi que tous les fichiers Carte utilisés par le scénario.

Liste des Bâtiments

Race	Sélection	Nom du Bâtiment
ACADEMIE	TOWN_BUILDING_TOWN_HALL	Mairie
	TOWN_BUILDING_FORT	Fortin
	TOWN_BUILDING_MARKETPLACE	Marché
	TOWN_BUILDING_SHIPYARD	Chantier Naval
	TOWN_BUILDING_TAVERN	Taverne
	TOWN_BUILDING_BLACKSMITH	Forgeron
	TOWN_BUILDING_MAGIC_GUILD	Guilde des Mages de Niveau 1
	TOWN_BUILDING_DWELLING_1	Atelier des Gremlins
	TOWN_BUILDING_DWELLING_2	Parapet de Pierre
	TOWN_BUILDING_DWELLING_3	Forge de Golems
	TOWN_BUILDING_DWELLING_4	Tour des Mages
	TOWN_BUILDING_DWELLING_5	Autel des Vœux
	TOWN_BUILDING_DWELLING_6	Pavillon d'Argent
	TOWN_BUILDING_DWELLING_7	Colisée des Nuages
	TOWN_BUILDING_GRAIL	Nef Céleste
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_1	Bibliothèque
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_2	Forge des Arcanes
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_3	Marchand d'Artéfacts
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_4	Caverne au Trésor
NECROPOLE	TOWN_BUILDING_TOWN_HALL	Mairie
	TOWN_BUILDING_FORT	Fortin
	TOWN_BUILDING_MARKETPLACE	Marché
	TOWN_BUILDING_SHIPYARD	Chantier Naval
	TOWN_BUILDING_TAVERN	Taverne
	TOWN_BUILDING_BLACKSMITH	Forgeron
	TOWN_BUILDING_MAGIC_GUILD	Guilde des Mages de Niveau 1
	TOWN_BUILDING_DWELLING_1	Cimetière
	TOWN_BUILDING_DWELLING_2	Crypte
	TOWN_BUILDING_DWELLING_3	Tour en Ruines
	TOWN_BUILDING_DWELLING_4	Manoir de Vampire
	TOWN_BUILDING_DWELLING_5	Caveau
	TOWN_BUILDING_DWELLING_6	Hall des Lamentations
	TOWN_BUILDING_DWELLING_7	Cimetière des Dragons
	TOWN_BUILDING_GRAIL	Tombeau des Maudits
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_1	Pilier d'Ossements
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_2	Autel de l'Outre-Monde
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_3	Tombes Profanées
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_4	Stèle de Dragon

Race	Sélection	Nom du Bâtiment
DUNJON	TOWN_BUILDING_TOWN_HALL	Mairie
	TOWN_BUILDING_FORT	Fortin
	TOWN_BUILDING_MARKETPLACE	Marché
	TOWN_BUILDING_SHIPYARD	Chantier Naval
	TOWN_BUILDING_TAVERN	Taverne
	TOWN_BUILDING_BLACKSMITH	Forgeron
	TOWN_BUILDING_MAGIC_GUILD	Guilde des Mages de Niveau 1
	TOWN_BUILDING_DWELLING_1	Cénacle de la Main Noire
	TOWN_BUILDING_DWELLING_2	Arène Sanglante
	TOWN_BUILDING_DWELLING_3	Dédale
	TOWN_BUILDING_DWELLING_4	Noirs Pâturages
	TOWN_BUILDING_DWELLING_5	Gouffre Humide
	TOWN_BUILDING_DWELLING_6	Hall de l'Ombre
	TOWN_BUILDING_DWELLING_7	Antre de Dragon
	TOWN_BUILDING_GRAIL	Ténébreuse
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_1	Autel des Elements
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_2	Autel des Eléments Primordiaux
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_3	Fosse des Rituels
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_4	Guilde des Marchands
INFERNO	TOWN_BUILDING_SPECIAL_6	Hall des Intrigues
	TOWN_BUILDING_TOWN_HALL	Mairie
	TOWN_BUILDING_FORT	Fortin
	TOWN_BUILDING_MARKETPLACE	Marché
	TOWN_BUILDING_SHIPYARD	Chantier Naval
	TOWN_BUILDING_TAVERN	Taverne
	TOWN_BUILDING_BLACKSMITH	Forgeron
	TOWN_BUILDING_MAGIC_GUILD	Guilde des Mages de Niveau 1
	TOWN_BUILDING_DWELLING_1	Creuset de Familiars
	TOWN_BUILDING_DWELLING_2	Tour des Cornus
	TOWN_BUILDING_DWELLING_3	Chenils
	TOWN_BUILDING_DWELLING_4	Hall des Tentations
	TOWN_BUILDING_DWELLING_5	Ecuries Infernales
	TOWN_BUILDING_DWELLING_6	Antichambre des Abîmes
	TOWN_BUILDING_DWELLING_7	Palais des Tourments
	TOWN_BUILDING_GRAIL	Maître des Supplices
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_1	Portail du Chaos
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_2	Engeance du Chaos
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_4	Hall des Horreurs
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_5	Fosse Sacrificielle

Race	Sélection	Nom du Bâtiment
Haven	TOWN_BUILDING_TOWN_HALL	Mairie
	TOWN_BUILDING_FORT	Fortin
	TOWN_BUILDING_MARKETPLACE	Marché
	TOWN_BUILDING_SHIPYARD	Chantier Naval
	TOWN_BUILDING_TAVERN	Taverne
	TOWN_BUILDING_BLACKSMITH	Forgeron
	TOWN_BUILDING_MAGIC_GUILD	Guilde des Mages de Niveau 1
	TOWN_BUILDING_DWELLING_1	Huttes de Paysans
	TOWN_BUILDING_DWELLING_2	Tour des Archers
	TOWN_BUILDING_DWELLING_3	Caserne
	TOWN_BUILDING_DWELLING_4	Tour des Griffons
	TOWN_BUILDING_DWELLING_5	Monastère
	TOWN_BUILDING_DWELLING_6	Lice
	TOWN_BUILDING_DWELLING_7	Autel de la Lumière
	TOWN_BUILDING_GRAIL	Sentinelle d'Elrath
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_1	Terrain d'Entraînement
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_2	Hall des Héros
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_4	Ecuries
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_5	Fermes
SYLVAN	TOWN_BUILDING_TOWN_HALL	Mairie
	TOWN_BUILDING_FORT	Fortin
	TOWN_BUILDING_MARKETPLACE	Marché
	TOWN_BUILDING_SHIPYARD	Chantier Naval
	TOWN_BUILDING_TAVERN	Taverne
	TOWN_BUILDING_BLACKSMITH	Forgeron
	TOWN_BUILDING_MAGIC_GUILD	Guilde des Mages de Niveau 1
	TOWN_BUILDING_DWELLING_1	Arbres à Fées
	TOWN_BUILDING_DWELLING_2	Terrasse de la Lame Dansante
	TOWN_BUILDING_DWELLING_3	Loge de Chasse
	TOWN_BUILDING_DWELLING_4	Cercle de Pierres
	TOWN_BUILDING_DWELLING_5	Clairière des Licornes
	TOWN_BUILDING_DWELLING_6	Arche de Tréant
	TOWN_BUILDING_DWELLING_7	Autel des Dragons
	TOWN_BUILDING_GRAIL	Fille de Sylanna
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_0	Guilde des Vengeurs
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_2	Etang Mystique
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_3	Fontaine Etincelante
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_4	Bosquet Luxuriant
	TOWN_BUILDING_SPECIAL_5	Pousses de Tréant