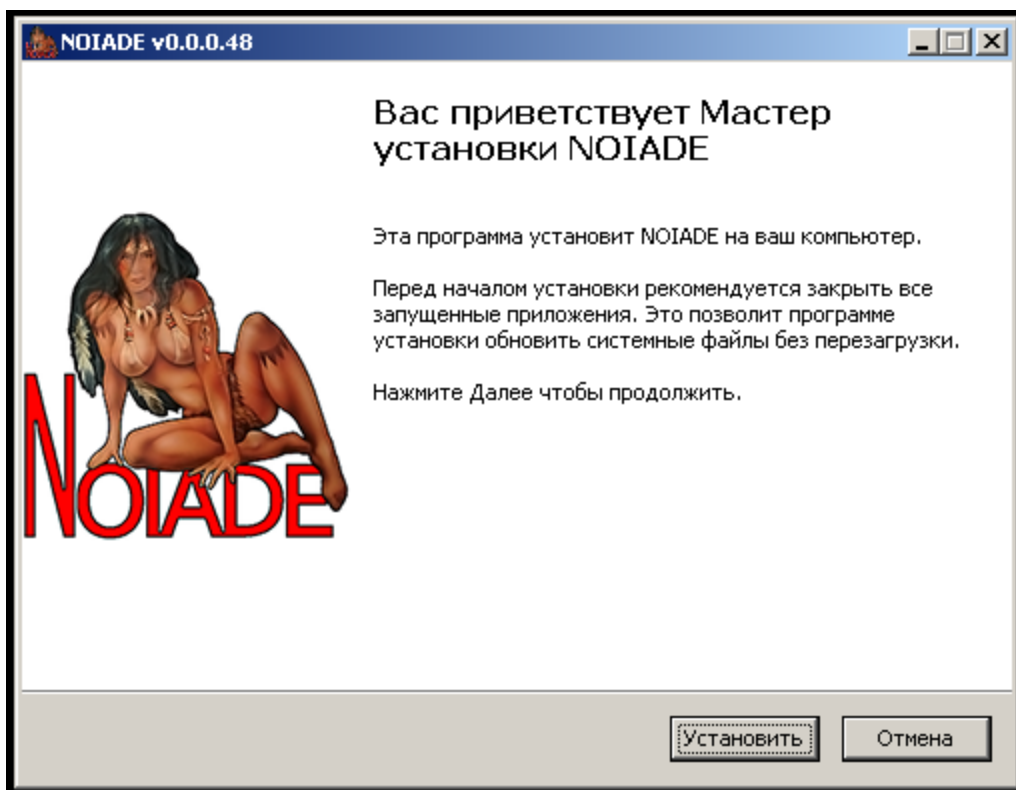
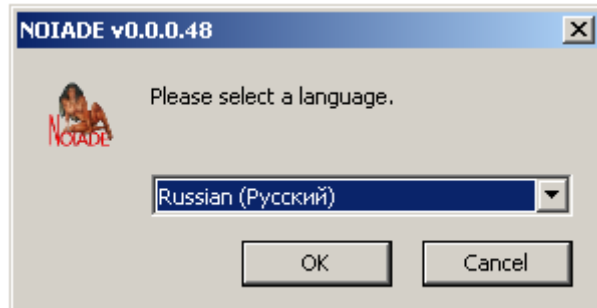


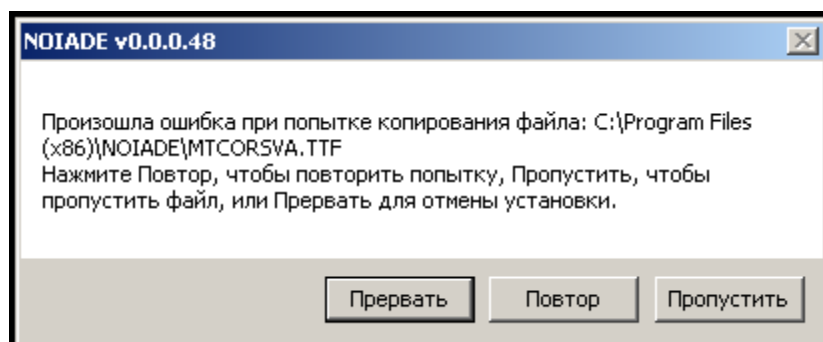
Полуавтоматическая балансировка существ из проекта NCF с помощью утилиты NOIADÉ

Итак, для выполнения полуавтоматической балансировки нам понадобится утилита **NOIADE** – загрузить её можно по адресу: http://psatkha.narod.ru/noiade_project.html

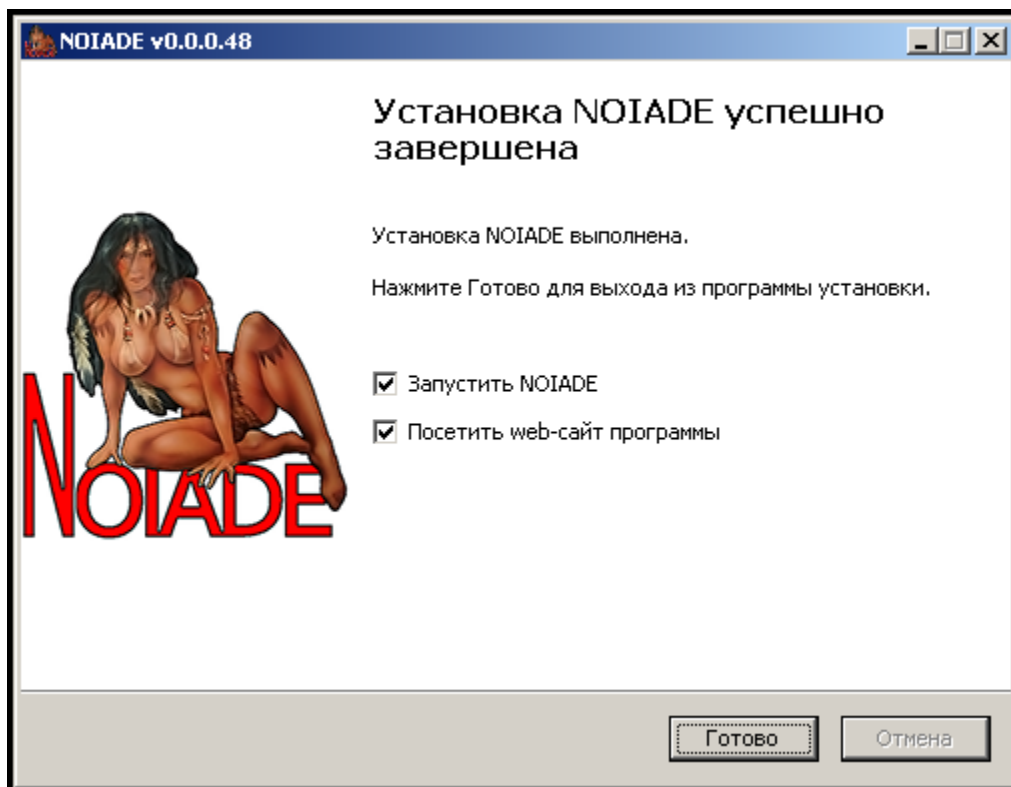
Загруженный файл **NOIADE_current.zip** необходимо распаковать в любом удобном месте. В данном архиве находится файл **NOIADE_public.exe** (полноценный инсталлятор - размер 1,24 Мб). Запускаем его и на запрос «Please select a language» выбираем предпочитаемый язык: русский или английский!



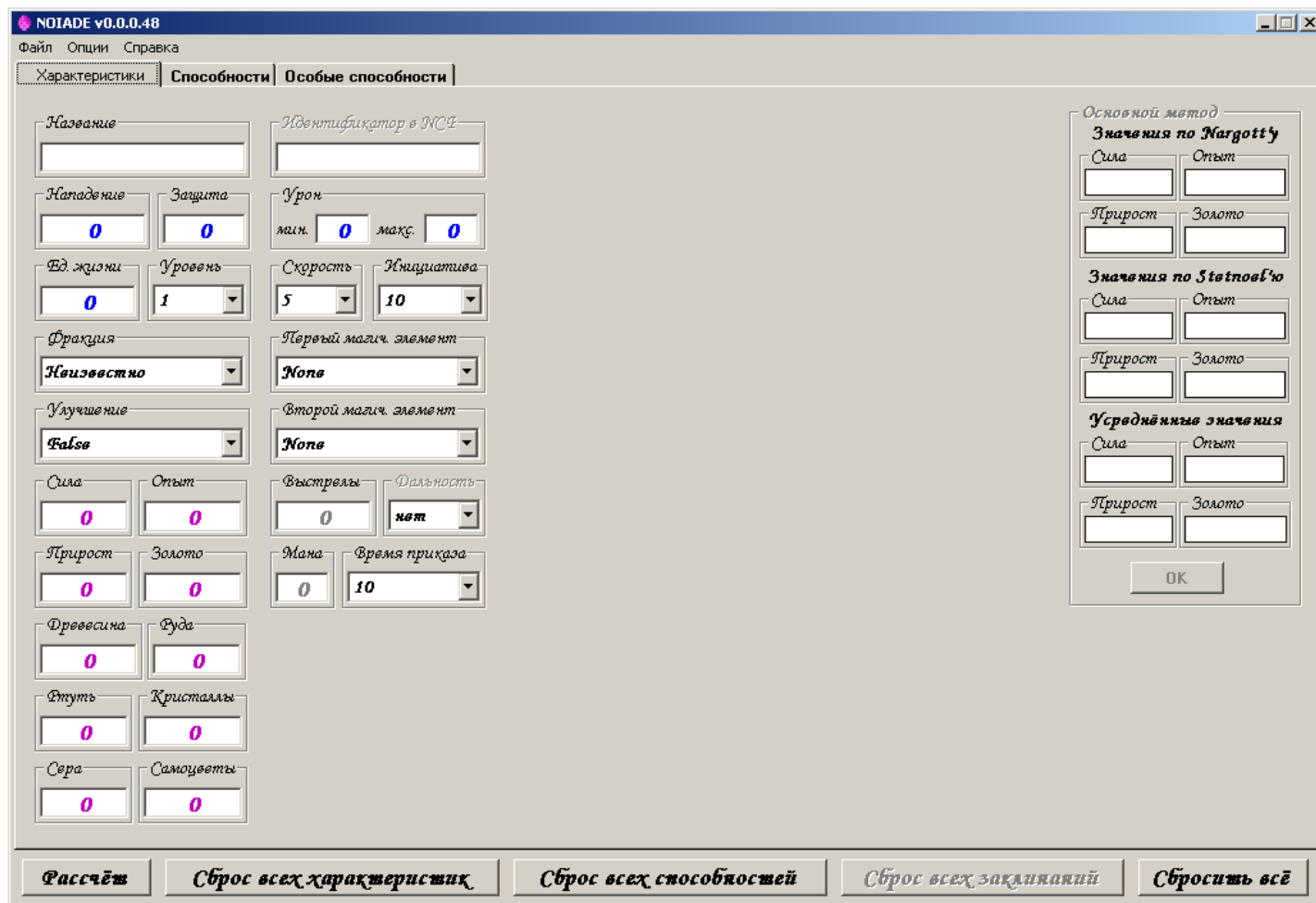
Далее нажимаем на кнопку «Установить». Запустится процесс установки утилиты, в ходе выполнения которой может возникнуть сообщение о том, что невозможно скопировать файл шрифта *Monotype Corsiva* – её нужно проигнорировать нажатием на кнопку «Пропустить».



При удачной установке утилиты NOIADE будет отображено следующее окно.



После запуска утилиты NOIADE откроется главное – основное окно.



Все кнопки и вкладки имеют интуитивно понятный интерфейс, т.е. запутаться конечно же можно, но при очень большом желании!

При нажатии на кнопку в меню **Справка – О программе...** можно получить краткую информацию о данной утилите. За более подробной информацией необходимо обратиться на e-mail: psatkha@mail.ru

Итак, в качестве примера функциональных возможностей данной утилиты для полуавтоматической балансировки существ из проекта NCF рассмотрим несколько существ опубликованных по адресу: http://psatkha.narod.ru/ncf_psatkha.html

Для понимания того, что это всё-таки полуавтоматический метод рассмотрим три различных по классу существа:

1) ближний бой – **Ульфхеднар** (http://psatkha.narod.ru/creature_249.html) – существо №1;

2) стрелок – **Гремлин-поджигатель** (http://psatkha.narod.ru/creature_233.html) – существо №2;

3) колдун – **Вёльва** ([http://psatkha.nard.ru/creature_289.html](http://psatkha.narod.ru/creature_289.html)) – существо №3.

Для рассмотрения результата по существу №1 необходимо подготовить файл основных параметров - `..\GameMechanics\Creature\Creatures\Neutrals\Creature_249.xdb` при этом его необходимо заранее достать из соответствующего архива, т.е. из файла с расширением `.pak` или `.h5u`, например: `c:\Program Files (x86)\BuKa\Герои Меча и Магии V - Повелители Орды\data\NCF_Ulfheadnar-RU_070709.pak` либо из ... `NCF_MegaPack_19062012.pak`

The screenshot shows the NOIADE v0.0.0.48 application window. The title bar reads: "NOIADE v0.0.0.48 [Существо: Ulfheadnar, Сила=535{583}, Опыт=53{41}, Прирост=6{4}, Золото=280{314}]". The menu bar includes "Файл", "Опции", and "Справка". The main window has several tabs: "Характеристики", "Способности", "Особые способности", and "C:_NOIADE\Creature_249.xdb".

The "Характеристики" tab is active, displaying various creature attributes in a grid:

- Имя:** Ulfheadnar
- Идентификатор в NCF:** 249
- Нападение:** 7
- Защита:** 6
- Урон:** мин. 4, макс. 9
- Вд. жизни:** 35
- Уровень:** 4
- Скорость:** 4
- Инициатива:** 10
- Фракция:** Неизвестно
- Первый магич. элемент:** Earth
- Улучшение:** Чтуе
- Второй магич. элемент:** Fire
- Сила:** 535
- Опыт:** 53
- Выстрелы:** 0
- Дальность:** нет
- Прирост:** 6
- Золото:** 280
- Мана:**
- Время приказа:** 10
- Древесина:** 0
- Руда:** 0
- Ступь:** 0
- Кристаллы:** 0
- Сера:** 0
- Самоцветы:** 0

On the right side, there is a "Основной метод" section with "Значения по Nargott'y" and "Значения по StetNoel'ю".

Значения по Nargott'y:

- Сила: 571
- Опыт: 40
- Прирост: 3
- Золото: 279

Значения по StetNoel'ю:

- Сила: 595
- Опыт: 42
- Прирост: 5
- Золото: 350

Усреднённые значения:

- Сила: 583
- Опыт: 41
- Прирост: 4
- Золото: 314

At the bottom of the window, there are four buttons: "Расчёт", "Сброс всех характеристик", "Сброс всех способностей", and "Сбросить всё". A green "OK" button is located at the bottom of the "Основной метод" section.

Как видим, авторские (автор данного существа - уважаемый товарищ **mDance**) параметры отличаются от расчётов по методикам двух уважаемых товарищей: **Nargott'a** и **StetNoel'я**. Поэтому, в данной утилите также вычисляются усреднённые значения из параметров полученных по различным методикам, так как для нейтральных внезапковых существ, не имеющих строения для их найма, такой подход является приемлемым вариантом. Для принятия усреднённых значений необходимо нажать на кнопку «OK».

NOIADE v0.0.0.48 [Существо: Ulfheadnar, Сила=535{583}, Опыт=53{41}, Прирост=6{4}, Золото=280{314}]

Файл Опции Справка

Характеристики | **Способности** | Особые способности | C:\NOIADE\Creature_249.xdb

Название		Идентификатор в NCF	
Ulfheadnar		249	
Нападение	Защита	Урон	
7	6	мин. 4	макс. 9
Вд. жизни	Уровень	Скорость	Инициатива
35	4	4	10
Фракция	Первый магич. элемент		
Неизвестно	Earth		
Улучшение	Второй магич. элемент		
True	Fire		
Сила	Опыт	Выстрелы	Дальность
583	41	0	нет
Прирост	Золото	Мана	Время приказа
4	314		10
Древесина	Руда		
0	0		
Ступь	Кристаллы		
0	0		
Серв	Самоцветы		
0	0		

Основной метод

Значения по Margottу

Сила	Опыт
571	40
Прирост	Золото
3	279

Значения по Sisteполю

Сила	Опыт
595	42
Прирост	Золото
5	350

Усреднённые значения

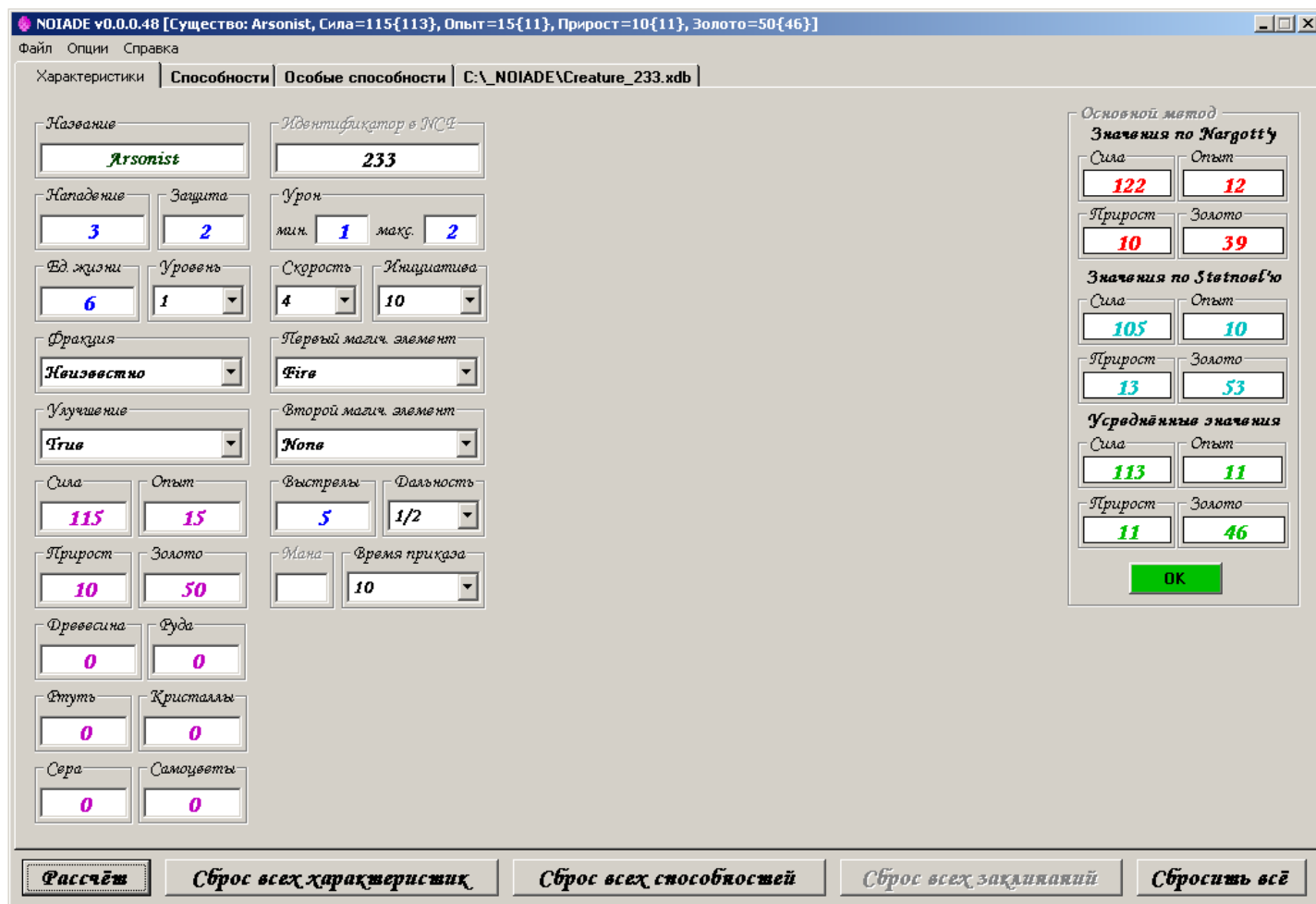
Сила	Опыт
583	41
Прирост	Золото
4	314

OK

Рассчёт | Сброс всех характеристик | Сброс всех способностей | Сброс всех заклинаний | Сбросить всё

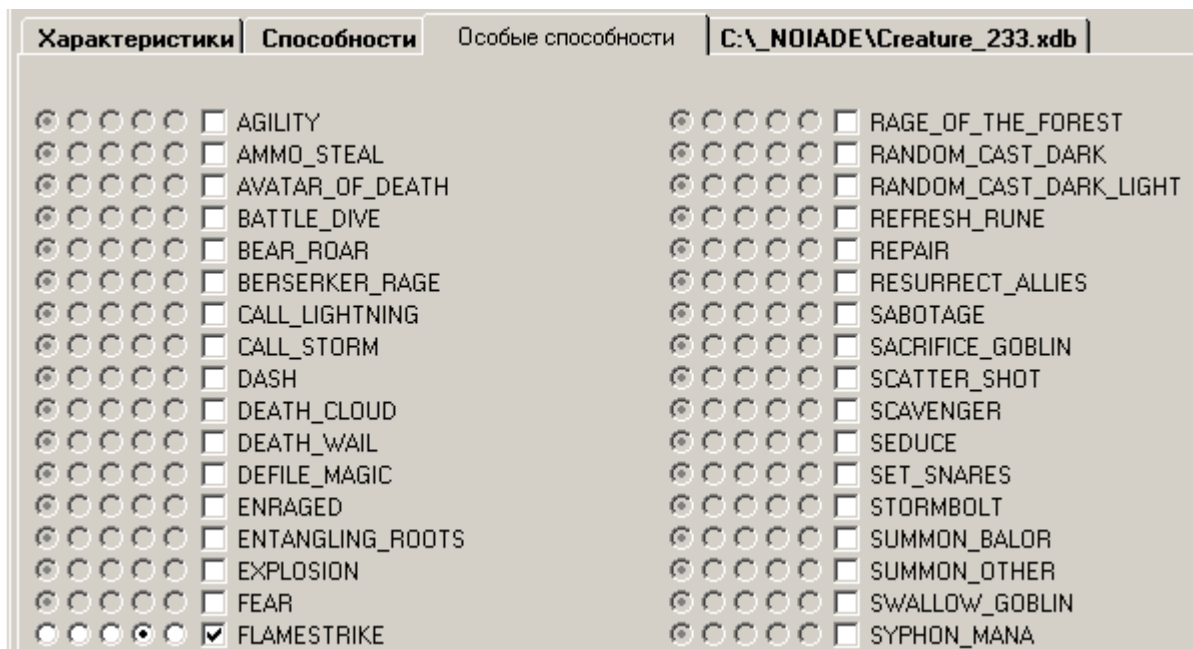
При её нажатии, все поля с фиолетовыми значениями, будут заменены на аналогичные из полей с зелёными значениями. Теперь можно сохранить усреднённый результат. Для этого необходимо нажать **Файл – Сохранить** (или используя быструю комбинацию клавиш **Ctrl + S**) и задать имя сохраняемому файлу - **Creature_{Номер существа в проекте NCF}**, например, **Creature_249_noiade**, ну или же сразу перезаписать в **Creature_249**. Затем необходимо сделать копию исходного архивного файла и заменить в нём файл **..\GameMechanics\Creature\Creatures\Neutrals\Creature_249.xdb**

Аналогичным образом достаём файл ..\GameMechanics\Creature\Creatures\Neutrals\Creature_233.xdb для существа №2 и получаем следующий результат:



И... получаем во всех трёх случаях почти те же самые значения, которые когда-то давным-давно, а именно 21.01.2009 этому существу определил его автор - Psatkha, т.е. я ;) ... но это скорее всего просто совпадение, что так почти всё красиво с точки зрения баланса, так как для данного мануала я выбирал существ методом «слепого тыка» в определённых классах! Поэтому что там вылезет на других моих авторских существах неизвестно, но это и не важно, так как основная суть прогнать всех существ из проекта NCF через утилиту NOIADÉ, чтобы уже не было разговоров на счёт ЖУТКОГО ДИСБАЛАНСА и тому подобного, ну и САМОЕ ГЛАВНОЕ – для ПРИЯТНОЙ игры!

Кстати, у этого существа используется особая способность, настраивается которая на соответствующей вкладке «Особые способности».



Ну а теперь рассмотрим существо №3 авторства уважаемого товарища **Dyrman'a** -

..\GameMechanics\Creature\Creatures\Neutrals\Creature_289.xdb (опять же специально не выбирал, как уже отмечал выше).

NOIADE v0.0.0.48 [Creature: Vala, Power=1942, Experience=107, Growth=2, Cost=2000]

Файл Опции Справка

Характеристики | **Способности** | Заклинания | Особые способности

Название: **Vala** Идентификатор в NCF: _____

Нападение: **17** Защита: **19** Урон: мин. **10** макс. **16**

Вд. жизни: **70** Уровень: **6** Скорость: **3** Инициатива: **9**

Фракция: **Неизвестно** Первый магич. элемент: **Fire**

Улучшение: **True** Второй магич. элемент: **Air**

Сила: **1942** Опыт: **107** Выстрелы: **9** Дальность: макс.

Прирост: **2** Золото: **2000** Мана: **35** Время приказа: **10**

Древесина: **0** Руда: **0**

Ступь: **0** Кристаллы: **0**

Серв: **0** Самоцветы: **0**

Основной метод

Значения по Nargottу

Сила: **2025** Опыт: **112**

Прирост: **2** Золото: **1320**

Значения по Svetlov'ю

Сила: **1860** Опыт: **103**

Прирост: **2** Золото: **1700**

Усредненные значения

Сила: **1942** Опыт: **107**

Прирост: **2** Золото: **1510**

Внимание!

Рекомендуется снизить уровень с 6 до 5

Да Нет

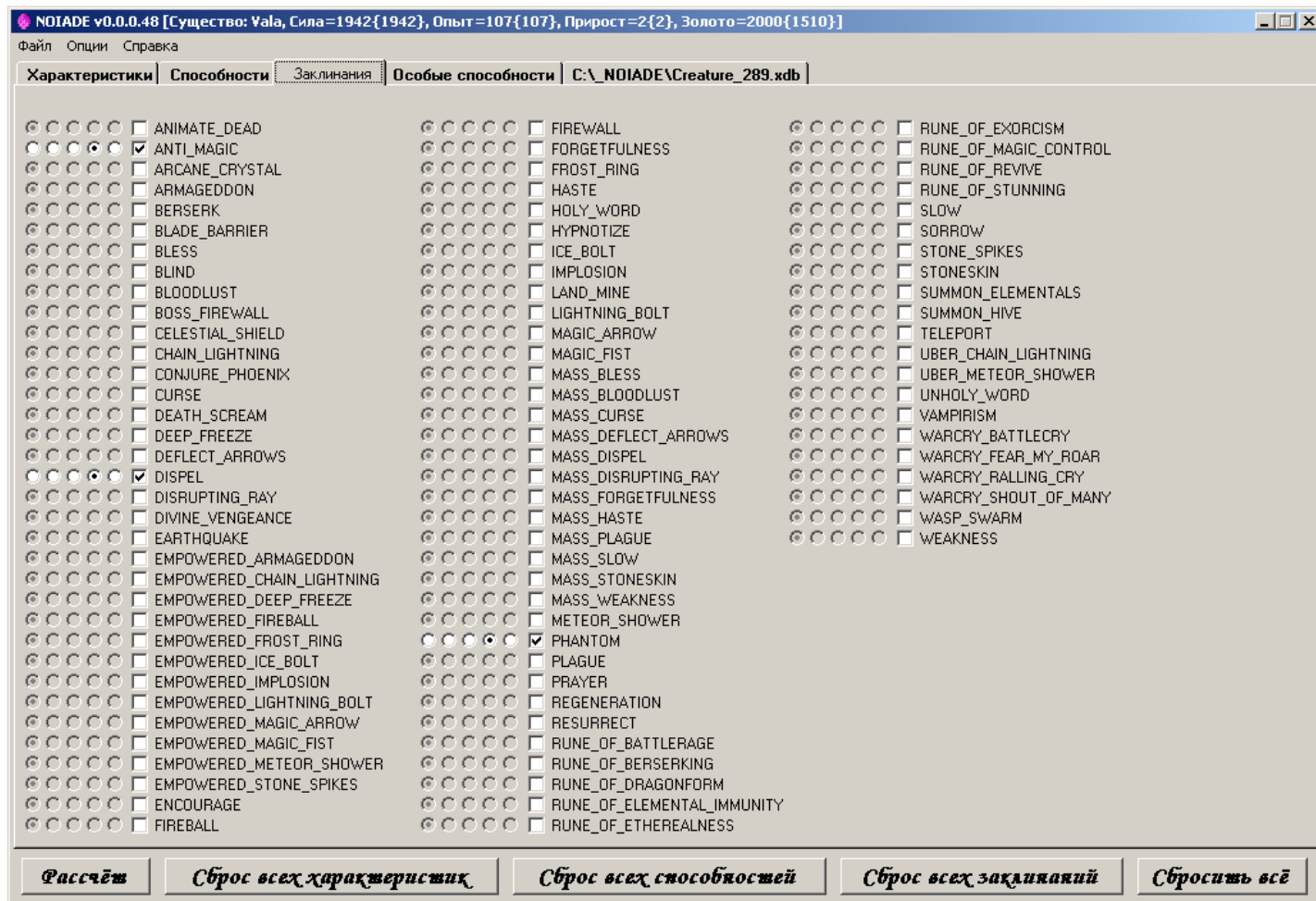
OK

Расчёт | Сброс всех характеристик | Сброс всех способностей | Сброс всех заклинаний | Сбросить всё

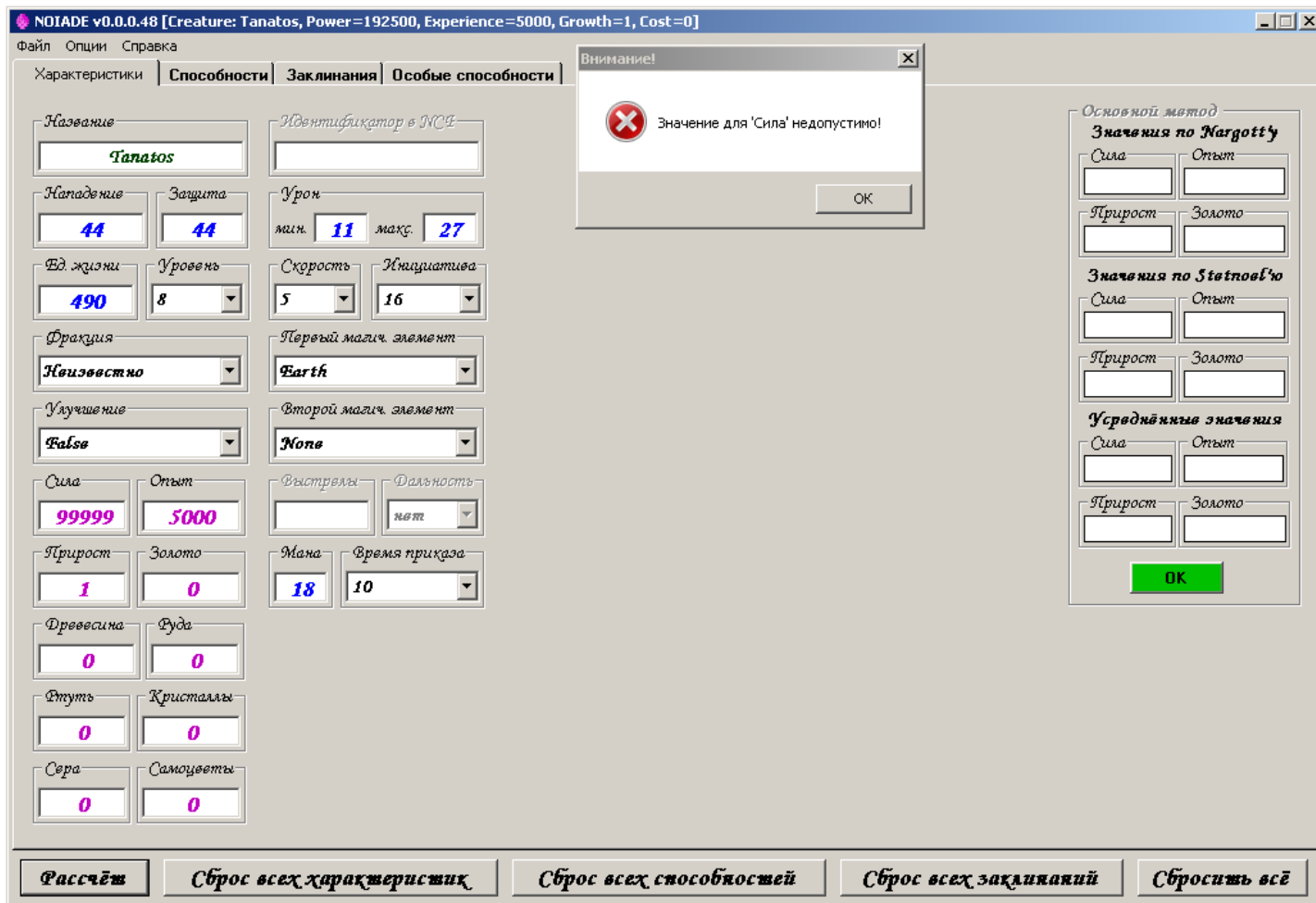
А вот и наглядный пример того, что это полуавтомат и он пока ещё не может адекватно оценивать колдунов, ну конечно же кроме количества их маны и самого факта, что это колдун! Хотя судя по значениям фиолетовых и зелёных значений, это существо уже было отбалансировано при помощи NOIADE!

Однако, если в процессе выполнения прогона других существ-колдунов из проекта NCF появится такое сообщение, о том что необходимо понизить его уровень – необходимо будет отказаться от этого посредством нажатия на кнопку «Нет», для не колдунов – почти всегда следует выбирать «Да»! Тоже самое относится и к обратному варианту, т.е. о повышении уровня, когда существо является колдуном, то всегда нужно выбирать повышение уровня!

Как сразу увидеть и понять, что подопытное существо является колдуном! Всё очень просто, при импорте файла параметров выполняется анализ этого признака и если он положителен, то откроется дополнительная вкладка «Заклинания». На этой вкладке можно выбирать используемые существом-колдуном заклинания и уровень их силы, ну и само собой при создании существа с нуля, можно активировать эту вкладку путём выбора способности «CASTER» (т.е. колдун).



В заключении ещё будет рассмотрено одно существо №4 за авторством **AstralLein'a - Tanatos.(Creature).xdb** (дата файла 18.06.2017), актуально ли оно в настоящий момент не важно, так как на этом файле будет продемонстрировано следующее:



Как видим, автор установил значение параметра «Сила» равным **192500** (это значение отображается на заголовке окна), но в NOIADE максимально возможное значение этого параметра ограничено **99999** единицами! Однако при импорте файла параметров выполняется их проверка на имбовость, и все запредельные значения принудительно сбрасываются к допустимым!

Затем выполняется автоматический расчёт! Результаты которого видны на следующем окне:

NOIADE v0.0.0.48 [Существо: Tanatos, Сила=192500{12766}, Опыт=5000{580}, Прирост=1{1}, Золото=0{8821}]

Файл Опции Справка

Характеристики | **Способности** | Заклинания | Особые способности | C:_NOIADE\tanatos.(Creature).xdb

Название Tanatos		Идентификатор в ИСЭ	
Нападение 44	Защита 44	Урон мин. 11 макс. 27	
Ед. жизни 490	Уровень 8	Скорость 5	Инициатива 16
Фракция Неизвестно	Первый магич. элемент Earth		
Улучшение False	Второй магич. элемент None		
Сила 99999	Опыт 5000	Выстрелы	Дальность нет
Прирост 1	Золото 0	Мана 18	Время приказа 10
Древесина 0	Руда 0		
Ступь 0	Кристаллы 0		
Сера 0	Самоцветы 0		

Основной метод

Значения по Mergott'y

Сила 15210	Опыт 691
Прирост 1	Золото 10213

Значения по Statnoe'ю

Сила 10323	Опыт 469
Прирост 1	Золото 7429

Усреднённые значения

Сила 12766	Опыт 580
Прирост 1	Золото 8821

OK

Расчёт | Сброс всех характеристик | Сброс всех способностей | Сброс всех заклинаний | Сбросить всё

На этом у меня пока всё! Удачи в освоении данной утилиты! При возникновении любых вопросов отправляйте их на мой e-mail: psatkha@mail.ru или стучитесь в ICQ: 274-372-751 ну или спрашивайте на форумах <http://forum.heroesworld.ru/showthread.php?t=7937> и <http://forums.ag.ru/?board=heroes5&action=display&s=0&num=1243411582>