

Спецификация формата карт игры «Герои Меча и Магии II»

Смещение	Наименование поля	Размер (в байтах)	Описание поля	Примечания
00000000	Map.Signature	4	Сигнатура	Всегда равна «5С» (5С 00 00 00)
00000004	Map.Difficulty	2	Сложность карты	0: «Легкая» 1: «Обычная» 2: «Тяжелая» 3: «Эксперт»
00000006	Map.Size.FX	1	Размер карты по горизонтали (для фильтра карт по размеру)	Карта может быть: 24: «Маленькая» (36 x 36) 48: «Средняя» (72 x 72) 6С: «Большая» (108 x 108) 90: «Очень большая» (144 x 144) При других значениях карта будет обозначена как «ОБ», однако не будет попадать в категорию «Очень больших» при использовании фильтра «О-Б»
00000007	Map.Size.FY	1	Размер по вертикали (для фильтра карт по размеру)	Карта может быть: 24: «Маленькая» (36 x 36) 48: «Средняя» (72 x 72) 6С: «Большая» (108 x 108) 90: «Очень большая» (144 x 144) Не влияет на фильтр карт (в отличие от поля Map.Size.FX)
00000008	Map.Players.Color[MAXPLAYERS] MAXPLAYERS = 6	6	Цвета присутствующих игроков	00: Цвет отсутствует 01: Цвет присутствует Map.Players.Color[0]: «Синий» Map.Players.Color[1]: «Зеленый» Map.Players.Color[2]: «Красный» Map.Players.Color[3]: «Желтый» Map.Players.Color[4]: «Оранжевый» Map.Players.Color[5]: «Фиолетовый» Например, значение 01 по адресу 00000008 + 4 = 0000000С означает, что игрок оранжевого цвета присутствует в игре
0000000E	Map.Players.Type[MAXPLAYERS] MAXPLAYERS = 6	6	Тип игроков (человек/компьютер)	00: Не может быть человеком 01: Может быть человеком
0000001A	Map.Players.Number	1	Количество игроков	

0000001B	Map.Players.MinHumans	1	Минимальное количество игроков-людей: "ЧЕЛ."	Количество игроков, установленных в редакторе карт как «человек» («ЧЕЛ.»)
0000001C	Map.Players.MaxHumans	1	Максимальное количество игроков-людей: "ЧЕЛ." или "КОМП/ЧЕЛ."	Количество игроков, установленных как «ЧЕЛ.» + количество игроков, установленных как «КОМП/ЧЕЛ.»
0000001D	Map.WinCondition[0] Map.WinCondition[WINMAX] WINMAX = 4	1	Особое условие победы	00: «Нет» 01: «Захватить замок» 02: «Сразить героя» 03: «Найти артефакт» 04: «Одна сторона сразить другую» 05: «Собрать золото»
0000001E	Map.WinCondition[1]	1	Дополнительное условие победы №1	00: «Нет» 01: «Компьютер также выигрывает через особые условия победы»
0000001F	Map.WinCondition[2]	1	Дополнительное условие победы №2	00: «Нет» 01: «Также обычные условия победы»
00000020	Map.WinCondition[3]	2	Уточнение особого условия победы (по умолчанию – 0)	Номер замка, героя, артефакта, игрока, количество золота в тысячах
00000022	Map.LoseCondition[0] Map.LoseCondition[LOSEMAX] LOSEMAX = 2	1	Особое условие поражения	00: «Нет» 01: «Потерять замок» 02: «Потерять героя» 03: «Не успеть»
00000023	Map.LoseCondition[1]	2	Уточнение особого условия поражения (по умолчанию – 0)	Номер замка, героя, количество дней
00000025	Map.StartWithHero	1	Особенности старта	00: Начинать с героем в главном замке 01: Начинать без героев в замках
00000026	Map.Players.Class[6]	6	Фракция игрока	FF: Нет 00: Рыцарь 01: Варвар 02: Колдунья 03: Чернокнижник 04: Чародей 05: Некромант 06: Мульти 07: Случайный герой
00000038	Map.Magic	2	–	–
0000003A	Map.Name	60	Название карты (null-terminated string)	Строка должна заканчиваться нулевым символом 00, количество отображаемых символов зависит от их ширины и наличия пробелов в строке с названием карты

00000076	Map.Description	300	Описание карты (null-terminated string)	Строка должна заканчиваться нулевым символом 00, количество отображаемых символов зависит от их ширины и наличия пробелов в строке с описанием карты
000001A2	Map.Rumors.Number	1	Количество пользовательских слухов	
000001A3	Map.Events.Number	1	Количество пользовательских событий	
000001A4	Map.Size.X	4	Актуальный размер карты по горизонтали	Горизонтальный размер карты может быть: 24: «Маленькая» (36 x 36) 48: «Средняя» (72 x 72) 6C: «Большая» (108 x 108) 90: «Очень большая» (144 x 144)
000001A8	Map.Size.Y	4	Актуальный размер карты по вертикали	Вертикальный размер карты может быть: 24: «Маленькая» (36 x 36) 48: «Средняя» (72 x 72) 6C: «Большая» (108 x 108) 90: «Очень большая» (144 x 144)
000001AC	Map.Tile[Map.Size.X][Map.Size.Y]	20 * X * Y	Двумерный массив структур TILE_STRUCT , которые содержат полную информацию о ландшафте и объекте(ах), находящихся на клетке с координатами (X, Y).	Размер структуры TILE_STRUCT равен 20 байт и описан ниже, размер массива Map.Tile[][] равен 20 * Map.Size.X * Map.Size.Y

Далее смещения указаны относительно конца массива **Map.Tile[][]**.

Смещения полей относительно начала файла можно найти по формуле:

$$\text{Abs Offset} = 0x1AC + 0x14 * \text{Map.Size.X} * \text{Map.Size.Y} + \text{Rel Offset},$$

где Map.Size.X и Map.Size.Y – размеры карты по горизонтали и вертикали соответственно, Rel. Offset – смещение относительно конца массива **Map.Tile[][]**.

Например, для карты размера 36 x 36 смещение первого поля будет равным:

$$\text{Abs Offset} = 0x1AC + 0x14 * 0x24 * 0x24 = 0x66EC \text{ (000066EC)}$$
[illegible]