Подготовка.

Устанавливаем active perl.

Заходим в папку с программой ggEditor\_01.Создаем там папки Cs или Cop(Смотря на какую игру делаете) и папку Soc.В папке Soc создаем папку gamedata и кидаем в нее файл game.graph(Важно чтобы game.graph лежал там, иначе программа не прочитает.) из мода, или от ТЧ.В папке gamedata создаем папку levels и кидаем туда папку с уровнем, который мы хотим портировать. Далее возвращаемся в папку Soc и туда кидаем папку с ACDC для ТЧ, туда же кладём all.spawn.Запускаем соответствующий батник для распаковки all.spawn`а.

Далее в папку ggEditor\_01\Cs или Cop, кидаем папку с соответствующим ACDC, опять-же кладем туда all.spawn, распаковываем.

В итоге у нас должно получиться 2 распакованных all.spawn`а, game.graph от ТЧ и папка с переносимым уровнем.

С приготовлениями всё.

Основная работа.

Запускаем программу ggEditor.Видим там два окошка. В левом открываем game.graph от ТЧ, а в правом — от ЗП или ЧН(В ЗП и ЧН граф вшит в all.spawn, ищите его там.)(Нужно выбрать тип файлов для ЧН — graph.bin, а для ЗП — все файлы и открыть в папке с ACDC файл section4.bin). В окошках мы видим список уровней. В левом окошке находим нужный нам уровень и нажимаем на соответствующую стрелку для переноса уровня в нужный нам граф. Нажимаем в правом окошке «сохранить».После того, как граф сохранился, можно закрыть программу, она нам больше не понадобится. Потом этого шагаем в папку с ACDC для ЧН\ЗП и удаляем старые файлы section4.bin или graph.bin.Затем переименовываем файлы graph.bin.new или section4.bin.new в graph.bin и соответственно section4.bin.

Далее идем в папку с ACDC от ТЧ, находим там файл alife\_наша\_локация и копируем его. Затем шуруем в папку с ACDC от ЧН\ЗП, вставляем скопированный нами файл. Открываем этот файл, сносим все, оставляем только одну секцию спавна(Лучше всего если это будет какой-нибудь объект), присваиваем секции номер не меньше 20000, сворачиваем на время этот файл. Далее нужно подогнать вертексы. Для этого запускаем батник ggtool, ждем некоторое время, после чего появляются имена локаций, а рядом с ними числа. Смотрим это число рядом с нашей локацией(в ЧН это скорее всего будет 1620, а в ЗП 934).Далее разворачиваем alife\_ файл с нашей локацией, ищем там строку «game\_vertex\_id» и пишем там число которое появилось рядом с нашей локацией при запуске батника ggtool.Затем обращаем свой взор на строку «level\_vertex\_id».К исходному значению строки прибавляем число, которое мы записали в строку «game\_vertex\_id», полученное число записываем. Далее, в добавляемых потом секциях спавна нужно писать эти числа. Мы подогнали вертексы.

Затем открываем файл all.ltx.Вписываем туда свой alife\_ файл локации, way\_ файлы не трогаем. Меняем на соответствующее число локации строку level\_count.

После этого открываем файл alife\_zaton(для ЗП) или alife\_marsh(для ЧН)и ищем там гг по строке «section\_name = actor».Нашли?Отлично. Теперь присваиваем этой секции спавна позицию(новую позицию прописываем также в строке "upd:position = ") и вертексы как у единственного предмета в файле alife\_новая\_локация. При следующей распаковке, если вы все сделали правильно, наш актор окажется в файле alife\_новая\_лока.

Мы почти закончили с пробной сборкой новой локации(пока без перехода).

Осталось только прописать наш новый уровень в файл ACDC Cop\acdccop.pl(для ЗП)либо в файле ACDC Cs\stkutils\level.pm.

В этих файлах ищем такие строки(для ЗП):

use constant levels\_info => (

{ gvid0 => 934, },

{ gvid0 => 883, name => 'jupiter\_underground' },

{ gvid0 => 857, name => 'labx8' },

{ gvid0 => 666, name => 'pripyat' },

{ gvid0 => 317, name => 'jupiter' },

{ gvid0 => 0, name => 'zaton' },

И если у вас число когда мы запускали батник ggtool тоже 934 то прописываем так:

use constant levels\_info => (

{ gvid0 => 934, name => 'ваша\_локация' },

{ gvid0 => 883, name => 'jupiter\_underground' },

{ gvid0 => 857, name => 'labx8' },

{ gvid0 => 666, name => 'pripyat' },

{ gvid0 => 317, name => 'jupiter' },

{ gvid0 => 0, name => 'zaton' },

А в файле level.pm от ACDC ЧН вы увидите такой текст:

use constant levels\_info => (

{ gvid0 => 1620, },

{ gvid0 => 1573, name => 'l12\_hospital' },

{ gvid0 => 1565, name => 'l11\_stancia2' },

{ gvid0 => 1524, name => 'l10\_limansk' },

{ gvid0 => 1511, name => 'l09\_agroprom\_undeground' },

{ gvid0 => 1313, name => 'l08\_military' },

{ gvid0 => 1212, name => 'l07\_yantar' },

{ gvid0 => 1057, name => 'l06\_agroprom' },

{ gvid0 => 961, name => 'l05\_red\_forest' },

{ gvid0 => 743, name => 'l04\_darkvalley' },

{ gvid0 => 472, name => 'l03\_escape' },

{ gvid0 => 245, name => 'l02\_garbage' },

{ gvid0 => 0, name => 'l01\_marsh' },

Прописать там свой уровень нужно точно так-же как в файле от ACDC ЗП:

use constant levels\_info => (

{ gvid0 => 1620, name => 'ваша\_локация' },

{ gvid0 => 1573, name => 'l12\_hospital' },

{ gvid0 => 1565, name => 'l11\_stancia2' },

{ gvid0 => 1524, name => 'l10\_limansk' },

{ gvid0 => 1511, name => 'l09\_agroprom\_undeground' },

{ gvid0 => 1313, name => 'l08\_military' },

{ gvid0 => 1212, name => 'l07\_yantar' },

{ gvid0 => 1057, name => 'l06\_agroprom' },

{ gvid0 => 961, name => 'l05\_red\_forest' },

{ gvid0 => 743, name => 'l04\_darkvalley' },

{ gvid0 => 472, name => 'l03\_escape' },

{ gvid0 => 245, name => 'l02\_garbage' },

{ gvid0 => 0, name => 'l01\_marsh' },

Всё.Собираем all.spawn.

Сборка геймдаты.

Осталось собрать gamedat`у для игры и смотреть что получилось. Итак, приступим:

В папке с игрой создаем папку gamedata, а в ней папки configs, levels, spawns.В папку spawns ложим получившийся при сборке all.spawn.new(или new.spawn), не забывая переименовать его в all.spawn.В папку levels ложим уровень из ggEditor\_01\Soc\gamedata\levels\ваша\_локация.Затем заходим в папку с уровнем, удаляем файл level.ai и переименовываем файл level.ai10 в level.ai.

Теперь осталось только прописать уровень в конфигах.Из распакованной геймдаты игры берем файлы configs\game\_graphs.ltx, game\_levels.ltx, game\_maps\_single.ltx.

game\_graphs.ltx для ЧН должен выглядеть так:

[location\_0]

000 = "..."

001 = "эскейп"

002 = "свалка"

003 = "агропром"

004 = "агропром-подземка"

005 = "темная долина"

006 = "лаборатория X-18"

007 = "даркскейп"

008 = "Бар"

009 = "Росток"

010 = "Янтарь"

011 = "лаборатория X-16"

012 = "Милитари"

013 = "Мертвый город"

014 = "Радар"

015 = "Радар бункер"

016 = "Припять"

017 = "станция АЭС"

018 = "ваша\_локация"

[location\_1]

000 = "..."

001 = "ограниченный доступ"

002 = "запрещенный доступ"

[location\_2]

000 = "..."

001 = "не для игрока"

[location\_3]

000 = "..."

001 = "ваша\_локация"

game\_graphs для ЗП должен выглядеть так:

[location\_0]

000 = "..."

001 = "ваша\_локация"

002 = "sim\_smart\_2"

003 = "sim\_smart\_3"

004 = "sim\_smart\_4"

005 = "sim\_smart\_5"

006 = "sim\_smart\_6"

007 = "sim\_smart\_7"

008 = "sim\_smart\_8"

009 = "sim\_smart\_base"

[location\_1]

000 = "..."

001 = "ограниченный доступ"

002 = "запрещенный доступ"

[location\_2]

000 = "..."

001 = "не для игрока"

[location\_3]

000 = "..."

... . .......................

112 = "pri\_a22\_smart\_terrain"

113 = "pri\_a25\_smart\_terrain"

114 = "pri\_a28\_arch"

115 = "pri\_a28\_base"

116 = "pri\_b28\_evac"

117 = "pri\_a28\_heli"

118 = "pri\_a28\_school"

119 = "pri\_a28\_shop"

120 = "pri\_b301"

121 = "pri\_b302"

122 = "pri\_b303"

123 = "pri\_b304\_monsters\_smart\_terrain"

124 = "pri\_b305\_dogs"

125 = "pri\_b306"

126 = "pri\_b307"

127 = "pri\_b35\_mercs"

128 = "pri\_b35\_military"

129 = "pri\_b36\_smart\_terrain"

130 = "pri\_sim\_1"

131 = "pri\_sim\_2"

132 = "pri\_sim\_3"

133 = "pri\_sim\_4"

134 = "pri\_sim\_5"

135 = "pri\_sim\_6"

136 = "pri\_sim\_7"

137 = "pri\_sim\_8"

138 = "pri\_sim\_9"

139 = "pri\_sim\_10"

140 = "pri\_sim\_11"

141 = "pri\_sim\_12"

142 = "ваша\_локация"

[graph\_points\_draw\_color\_palette]

default = 0x6000ffff

000\_000\_000\_000 = 0x60ff00ff

Далее лезем в game\_levels.ltx. Там в самом начале, где список уровней, вписываем "level183"(число не менее 183.) Листаем файл до самого конца и в конце пишем следующее:

[level183]

name = ваша\_локация

caption = "ваша\_локация"

offset = 700.0, 1000.0, -840.0

weathers = [default]

id = 183

Затем открываем файл game\_maps\_single.ltx и прописываем свой уровень в секции "[level\_maps\_single]", а затем создаем примерно такую секцию для нашего уровня:

[ваша\_локация]

global\_rect = 307.0, 90.0, 717.0, 500.000000

weathers = dynamic\_default

Всё.Запускайте игру и пробуйте, что получилось.

Соединение с остальными уровнями.

Предлагаю вам не терять зря времени просто бегая по подключенной локации, а замерить координаты для создания перехода.Координаты будем снимать на 2-х локациях:на подключенной и на той на которую вы хотите сделать переход соответственно.На каждой локации нам нужно снять по две координаты(координата самого перехода и координата места в которое будет бросать при переходе с второй локации, вторую координату делаем на пару метров дальше, потому как если сделать близко, то сразу же будет кидать обратно, на локацию с которой переходим.).Как снять координаты, я думаю все знают, поэтому объяснять здесь не буду.

Мы отмерили все необходимые нам координаты.

Затем распаковываем сделанный нами ранее all.spawn.Теперь в нужных нам локациях, в alife\_ файлах добавляем следующую секцию спавна:

[1]

; cse\_abstract properties

section\_name = level\_changer

name = escgar\_level\_changer - уникальное имя

position = 28.060224533081,16.556184768677,685.80151367188 - координаты перехода

direction = 0,0,0

cse\_abstract\_\_unk1\_h16 = 0x1

; cse\_alife\_object properties

game\_vertex\_id = 1142 - геймвертексы

distance = 0

level\_vertex\_id = 308110 - геймвертексы

object\_flags = 0xffffff3e

; cse\_shape properties

shapes = shape0

shape0:type = box

shape0:axis\_x = 1.25219917297363,0,0

shape0:axis\_y = 0,3.09340000152588,0

shape0:axis\_z = 0,0,1.25219917297363

shape0:offset = 0,0,0

; cse\_alife\_space\_restrictor properties

restrictor\_type = 3

; cse\_alife\_level\_changer properties

dest\_game\_vertex\_id = 1187 - вертексы локи на которую ведет переход

dest\_level\_vertex\_id = 212769 - вертексы локи на которую ведет переход

dest\_position = 39.396331787109,0.48722490668297,-299.7674505469 - позиция куда кидает

dest\_direction = 0,0,0 - поворот гг

dest\_level\_name = l02\_garbage - на какую локу кидает

dest\_graph\_point = start\_actor\_01

silent\_mode = 1

; se\_level\_changer properties

Изменяем только те места, которые я прокомментировал, комментарии соответственно, удаляем. Всё готово.Собираем all.spawn и запихиваем в игру.

Убедительная просьба к начинающим модмейкерам.Пожалуйста, если вы только начали заниматься модами, то я вам настоятельно не советую заниматься подключением локаций.Наберитесь опыта, подучитесь элементарному.Я вас учить этому не подписывался.

Да и еще.Если будете переносить секции спавна, то для массовой замены гейм вертексов и левел вертексов можно использовать блокнот: открываем наш файл в блокноте=> правка=> заменить, и пишем что на что заменять.

Автор статьи: БАТЯ-STALKER

О способе подключения поведал: джЭдай (ака Panisher)

Если у вас что-то не получается или появились вопросы, есть тема на форуме.

Далее нужно подогнать вертексы. Для этого запускаем батник ggtool, ждем некоторое время, после чего появляются имена локаций, а рядом с ними числа. Смотрим это число рядом с нашей локацией(в ЧН это скорее всего будет 1620, а в ЗП 934).Далее разворачиваем alife\_ файл с нашей локацией, ищем там строку «game\_vertex\_id» и пишем там число которое появилось рядом с нашей локацией при запуске батника ggtool.Затем обращаем свой взор на строку «level\_vertex\_id».К исходному значению строки прибавляем число, которое мы записали в строку «game\_vertex\_id», полученное число записываем. Далее, в добавляемых потом секциях спавна нужно писать эти числа. Мы подогнали вертексы.