1. В game\_graphs.ltx прописываем наш уровень: почти в самом конце дописываем:

183 = "pihan"

2. В game\_levels.ltx следующие работы: вписываем

level183

и в конец:

[level183]

name = pihan

caption = "pihan"

offset = 12000.0, 1000.0, 10000.0

weathers = [default]

id = 183

В ЗП можно добавлять уровни с числом от 183 и выше.

3. В game\_levels\_music.ltx : добавляем

[pihan\_musics]

music\zaton\_day = 5, 22, 0.2, 2, 4 ;;; первые 2 цифры в строчках это с какого по какой час играет эмбиент.

music\zaton\_night = 22, 5, 0.3, 1, 2

Если поняли указываются звуковые файлы из папки sounds

4. В game\_maps\_single.ltx :

ВНИМАНИЕ!!!

Находим строку [level\_maps\_single]

Несколько строк под ней - это уровни из оригинала ЗП. Нам они не нужны. Ставим перед строками знак ; - это мы их так сказать "закоментили", также вписываем наш уровень. Выглядеть это должно так:

[level\_maps\_single]

; stohe\_selo =

; zaton =

pihan =

; jupiter =

; jupiter\_underground =

; pripyat =

; labx8 =

; plecha\_selo =

; weapons\_test =

; peacemaker\_selo =

теперь пишем секцию ниже:

[pihan]

global\_rect = 307.0, 90.0, 717.0, 500.000000 ;; положение на глобальной карте (здесь не рассматривается)

music\_tracks = pihan\_musics ;; название звуковой ambient-темы. см. выше.

weathers = dynamic\_default