Ходит по Зоне любопытная легенда. Будто один сталкер на дикой территории встретился лицом к лицу сразу с тремя мутантами и, что самое интересное, расправился с ними. Поговаривают, что ему помогли в этом какие-то таблетки, дающие чудовищную силу. А чтобы не пропитаться насквозь радиацией, смельчак, говорят, регулярно пил невесть откуда взявшийся в Зоне ром.

Это не просто красивая история — в модификации, которую мы сегодня создадим, найдется место и наркотикам, и рому (и прочим алкогольным напиткам), и фантастическим подвигам.

Характеристики

В первом вскрытии «Сталкера» (см. прошлый номер «Игромании») мы воспользовались утилитой S.T.A.L.K.E.R. Data Unpacker (устанавливайте ее с нашего DVD из раздела «Игрострой»), она умеет распаковывать «сталкеровские» архивы. Сегодня нам без нее тоже не обойтись.

Первым делом создайте в игровой директории подкаталоги \temp и \gamedata (в последнюю мы будем складывать все измененные файлы). Теперь скопируйте запускающий файл STALKER Data Unpacker (полное его название — STALKER\_Data\_Unpacker\_RU.exe, а если у вас английская версия игры, то STALKER\_Data\_Unpacker\_EN.exe) в игровую папку и наберите в командной строке STALKER\_Data\_Unpacker\_RU.exe gamedata.db0 \temp (в случае с английской версией RU надо заменить на EN).

В директории <Каталог игры>\temp появится все содержимое архива gamedata.db0. Сегодня нас из всего этого великолепия интересует только файл items.ltx, посвященный всяческим полезным вещичкам из инвентаря главного героя. Находится этот файл в субдиректории \config\misc. Его мы и будем править. Для этих целей подойдет обычный «Блокнот».

Файл разделен на три части (имена каждой из них отмечены рядами точек с запятыми): FOOD, MEDICAL и DEVICES. Каждая из них содержит характеристики различных видов предметов: первая — продуктов питания, вторая — медицинских принадлежностей, третья — всевозможных девайсов.

Каждой отдельной вещи отводится свой раздел (блок), имя которого заключено в квадратные скобки. Практически во всех блоках из первых двух частей файла вы сможете встретить следующие атрибуты:

cost — стоимость предмета;

inv\_name — название вещи; обратите внимание, что здесь прописывается не то наименование, которые вы видите в игре, а лишь ссылка на него (имя раздела в файле string\_table\_enc\_equipment.xml, в нем содержится само название);

inv\_weight — вес;

inv\_grid\_width — количество клеток по горизонтали, которое занимает вещь в инвентаре;

inv\_grid\_height — число клеток по вертикали;

description — описание предмета; как и в случае с показателем inv\_name, здесь содержится не сам текст, а лишь указание на него (а точнее — название соответствующего раздела в файле string\_table\_enc\_equipment.xml).

Следующие шесть характеристик определяют прирост, который ваш герой получает к тому или иному показателю после использования вещи. Значения могут быть и отрицательными — в этом случае характеристики ухудшаются.

eat\_health — прибавка к здоровью;

eat\_satiety — насыщение организма (сытость);

eat\_power — бонус к силе (энергии);

eat\_radiation — защита от радиации; в данном случае отрицательное значение параметра улучшает защиту (при положительном значении ваш герой будет переносить радиацию еще тяжелее, чем обычно);

eat\_alcohol — действие алкоголя; чем выше число, тем большие проблемы со зрением и координацией испытывает герой;

wounds\_heal\_perc — остановка кровотечения.

Пиво и ром — почувствуйте разницу. После употребления пива вашего героя лишь слегка заносит на поворотах. Ром куда крепче — перед глазами все буквально плывет.

Готовка

Путем редактирования файла items.ltx добавим в игру ряд уникальных полезных вещиц, которые здорово разнообразят джентльменский набор сталкера и окажут вам неоценимую помощь в сложных игровых ситуациях.

Алкоголь

Водку описывает блок под названием vodka (кто бы мог подумать?!). Ее мы преобразуем в ром или там пиво — как вам угодно. В первом случае понадобятся следующие изменения: cost — 200, eat\_satiety — 0, eat\_health — -0.03, eat\_radiation — -0.5, eat\_alcohol — 0.3.

В оригинале водка слегка сбивает у вас аппетит и чуть-чуть укрепляет здоровье — все это, согласитесь, не совсем естественно. У нас же в моде заменяющий ее ром никакого насыщения организму не дает, а здоровье, наоборот, заметно подсаживает. Да и крепкий он очень — в глазах от него плывет еще сильнее, чем он водки (так что будьте с ним осторожнее). Зато он намного эффективнее борется с радиацией.

Если вы желаете заменить водку пивом, изменения должны быть такими: cost — 50, eat\_health — 0, eat\_radiation — -0.2, eat\_alcohol — 0.05. Этот пенный напиток в нашем моде, по сути, является облегченной версией водки: от радиации предохраняет похуже, но и опьянение от него слабое.

Энергетик

Энергетический напиток Non Stop несложно переделать в алкогольно-энергетический. Для того чтобы изготовить этот чудный коктейль, нужно перейти в раздел energy\_drink и смешать ингредиенты в следующих пропорциях: cost — 80, eat\_power — 0.7, eat\_alcohol — 0.08, eat\_radiation — -0.3. Готово — можно пробовать. Однако учтите, что эта гремучая смесь немного опьяняет, зато является средством защиты от радиации и энергетиком в одном флаконе. Хотя, конечно, оба этих полезных качества в данном случае не столь эффективны, как при использовании узкоспециализированных водки и Non Stop.

Наркотик

Обычную же консерву мы превратим в... мощный наркотик-стимулятор (благо консервы в игре не очень-то и нужны, ведь есть другая еда — хлеб и колбаса). Все, что для этого нужно, — внести следующие преобразования в блок conserva: cost — 120, inv\_weight — 0.2, eat\_health — -0.05, eat\_satiety — 0.1, eat\_power — 1.8. Получившаяся смесь губительно сказывается на здоровье, но дает просто фантастический прилив энергии, да и весит всего ничего. Кроме того, этот наркотик немного отбивает аппетит.

После того как корректировка файла items.ltx будет завершена, скопируйте его в <Каталог игры>\gamedata\config\misc (для этого вам понадобится предварительно создать в папке \gamedata подкаталог \config\misc).

Упаковка

С «начинкой» покончено. Осталось придать продуктам питания подходящий внешний вид, а также сделать соответствующие названия и описания.

Переименование

Чтобы изменить описания, вам придется поработать с архивом gamedata.db9. Распаковать его можно следующим образом: находясь в директории игры, наберите в командной строке: STALKER\_Data\_Unpacker\_RU.exe gamedata.db9 \temp. Теперь отправляйтесь в папку <Каталог игры>\temp\config\text\rus, где вас уже поджидает файл string\_table\_enc\_equipment.xml, содержащий наименования и описания предметов. Его также можно редактировать в «Блокноте».

Наркотик дает столь мощный прилив энергии, что враги подчас просто не поспевают за действиями главного героя.

Все xml-файлы устроены следующим образом. Каждой надписи соответствует небольшой раздел вида:

<string id="X">

<text>Y</text>

</string>

Здесь X — название блока, то есть кодовое наименование объекта, к которому относится надпись. Y — сам текст.

Сначала исправьте названия переделанных нами ранее вещей. Отыщите блок со словом Vodka. На месте Y в нем стоят слова «водка «Казаки». Исправьте ее на «Ром» или «Пиво» (без кавычек) — в зависимости от того, какой напиток вы добавили в игру.

В разделах energy\_drink\_name и energy\_drink\_short\_name сочетание «Энергетический напиток Non Stop» следует заменить, скажем, на «Алкогольно-энергетический напиток». Наконец, в блоке Conserva исходный текст «Радость туриста» следует исправить на «Наркотик-стимулятор».

Далее подредактируйте описания экс-водки (раздел enc\_equipment\_food\_vodka1), экс-энергетика (enc\_equipment\_energydrink) и экс-консервов (enc\_equipment\_food\_conserva1).

После завершения всех текстовых преобразований файл string\_table\_enc\_equipment.xml следует скопировать в <Каталог игры>\gamedata\config\text\rus (предварительно создав в папке \gamedata\config субдиректорию \text\rus).

Перевоплощение

Самое время изменить внешний вид наших крайне полезных продуктов питания. На этот раз нам понадобится архив gamedata.db7. Распакуйте его, напечатав в командной строке следующий текст: STALKER\_Data\_Unpacker\_RU.exe gamedata.db7 \temp. В директории <Каталог игры>\temp\textures\ui вы обнаружите файл ui\_icon\_equipment.dds. Он содержит изображения вещей из инвентаря. Чтобы увидеть и подкорректировать эти картинки, файл нужно перевести в стандартный формат. В этом вам поможет набор утилит DXT Tools (находится на нашем диске в разделе «Игрострой»).

Ром значительнее лучше водки защищает от радиации. Но лучше им не злоупотреблять.

Скопируйте файл ui\_icon\_equipment.dds в каталог, в который вы установили DXT Tools. Находясь в этом каталоге, наберите в командной строке: readdxt.exe ui\_icon\_equipment.dds. В результате вы получите искомую картинку в виде файла test.tga. Открывайте его в Photoshop (или в каком-то другом мощном графическом редакторе) и готовьте кисти.

Полученный файл содержит альфа-канал. Чтобы его увидеть, в списке каналов (меню Channels) программы выберите пункт Alpha 1 (вместо прежнего RGB). Вашему взору предстанут знакомые вам по игре изображения, но закрашенные в белый цвет. Эти шаблоны задают форму каждого отдельного предмета и его границы. Если вы задались целью хоть чуточку изменить размер объекта, не забудьте отредактировать и альфа-канал. Например, если вы подрисовываете к вещи какой-то новый элемент, перейдите в режим в Alpha 1 и обязательно залейте его белым цветом.

Впрочем, если вы не планируете глобальных изменений, можно и вообще не трогать альфа-канал. Например, для трансформации водки в ром или пиво совершенно необязательно менять форму бутылки. Достаточно просто-напросто «переклеить» этикетку и нанести какую-то новую надпись (название напитка или производителя) или логотип. То же самое и с банкой энергетика. Только учтите, что новые рисунки должны быть максимально крупными, иначе вы их просто не разглядите в игре.

Консервную банку можно преобразовать в... таблетку. Здесь-то вам как раз и пригодится альфа-канал. Совсем несложно закрасить черным цветом (именно тем его оттенком, что разграничивает предметы в файле) консерву и на ее месте с использованием инструмента «Эллипс» (Ellipse Tool) нарисовать одну или лучше несколько таблеточек. После этого, перейдя в режим альфа-канала, закрасьте получившиеся кружки белым цветом.

Когда все графические экзерсисы будет закончены, сконвертируйте файл test.tga обратно в формат dds. Для этого в папке DXT Tools пропишите в командной строке: nvdxt test.tga. Переименуйте сформированный файл test.dds в ui\_icon\_equipment.dds и скопируйте в <Каталог игры>\gamedata\textures\ui.

\* \* \*

Мы добавили в игру четыре невиданных ранее продукта: ром, пиво, алкогольно-энергетический напиток и наркотик-стимулятор. При желании вы можете сотворить еще несколько не менее полезных продуктов, изменяющих характеристики главного героя. Описанным в статье способом очень легко создавать небольшие, но крайне интересные модификации. Главное — не забывать о балансе