Как правильно вставить свои звуки в игру:

Во первых требуется звуковой редактор, можно любой ( я использую TotalAudioConverter).

Нужно перевести ваши mp3 файлы в WAV формат 44100Гц, Моно, 16 бит, желательно сохранить в отдельную папку,(для последующих экспериментов).

Почему сразу нельзя сохранить звук в формате ogg 44100Гц, Моно, 16 бит, в принципе

можно, вот только в комментах Ogg файла должны прописываться параметры распространения звука по игровому миру. Именно по этой причине собственные звуки в игре практически не слышно на определенных расстояниях.

Теперь нам понадобится X-Ray SDK – официальный пакет разработчика для игры S.T.A.L.K.E.R.

Открываем меню Пуск/программы/X-Ray SDK жмём Map X-Drave для создания диска X.

Заходим на диск Х и в папку rawdata/sounds копируем наши файлы в формате Wav( советую сразу переименовать файлы на те которые хотите заменить, геммороя будет меньше, если что-то не получится)

Потом запускаем Level Editor, справа вверху находим меню Звуки (или Sounds, у кого английская версия) жмём и выбираем Звуковой редактор

Там увидим наши файлы, выбираем файл и изменяем следующие параметры:

Quality -0,00 изменяет битрейт файла,игра поддерживает до 80Kбит/c (ставьте не больше 0,4)

MinDist = 1.00 - расстояние, с которого звук начнет затухать (практически это и есть громкость звука)

MaxDist = 300.0 - максимальное расстояние, на котором звук будет слышен ГГ

MaxAIDist = 300.0 - максимальное расстояние, на котором звук будут слышать NPC

BaseVolume = 1.0 - громкость

Дальше надо выбрать к какому типу отнести звук: приведу только нужные

Game Type:

- undefined – неопределенный, на них NPC не реагируют

- Weapon shooting – выстрел оружия

- NPC dying - смерть NPC (Здесь значение MaxAIDist надо поставить поменьше,в игре

стоит 40м, из-за этого нельзя втихую перебить тех-же бандитов не поднимая шума)

- NPC injuring - ранение NPC

- NPC talking - разговор NPC

- Anomaly idle – звуки аномалий

- World ambient - звуки окружающего мира

Теперь жмём ОК и ждём пока закончится синхронизация. Если всё получилось правильно

идём на диск Х в папку gamedata\sounds там забираем готовые ogg файлы и вставляем их

в игру.

Удачного модинга!