



RGV1

ОСНОВЫ МОДДИНГА EMPIRE EARTH II



Основы моддинга Empire Earth 2.

Автор RGV1, создатель более 10 крупных модов для игры EE2. Основатель проекта Empire Earth 4 – глобального мода для игры EE2.

Соавторы

P.M.A.

Michael34

Все тексты принадлежат соответствующим авторам.

RGV1

EMPIRE EARTH®



Содержание:

Введение	4
1 Как изменить основные характеристики юнита.	5
2 Как добавить новый юнит и здание.	9
3 Что можно изменить в блоке UnitType	17
3.1 Список RPS	22
3.2 Список эффектов	23
4 Что можно изменить в блоке UnitModel	42
5 Как добавить новую иконку в игру.	44
6 Как добавить в игру новую 3D модель техники или здания. Основы работы в программе NifSkope.	50
7 Как добавить в игру новую 3D модель человека или животного.	89
8 Как добавить цветовые полосы игроков.	108
9 Как добавить сезонные текстуры.	118
10 Как добавить новые текстуры земного покрова, гор, обрывов, дна рек и океанов.	122
11 Как добавить новые вступительные ролики и изменить ролик в меню. Как изменить фоновый рисунок меню и загрузочные экраны.	126
12 Моды для Empire Earth II. Модodelы Empire Earth II	129
Заключение	130

Введение:

Все текстовые мануалы относятся для дополнения The Art of Supremacy, однако справедливы и для игры EE2.

В некоторых случаях использовалась цветовое выделение понятий:

Синий жирный - главы

Синий - примеры и значения, подглавы.

Красный - основной блок или основной параметр.

Розовый - подблоки или значения основного блока (параметра)

Большинство изменяемых игровых параметров рассмотрены в виде:

1 описание,

2 примеры,

3 принимаемые значения

Знак (?) означает не до конца проработанные вопросы.

Стиль написания текста сильно отличается, т.к. трудились разные авторы. Однако, материал излагается доступно и его достаточно для овладения азов моддинга EE2.

1. Как изменить основные характеристики юнита.

Здесь рассказывается, как изменить основные параметры юнитов, такие как жизнь, атака, скорость и т.д. Для самых последних версий игры все основные параметры расположены в трех файлах:

upgrade_unittypes.csv

upgrade_unittypes_EE2X.csv (этот файл есть только у дополнения EE2 AoS)

dbtechreenode.csv

Все эти файлы находятся в папке TechTree

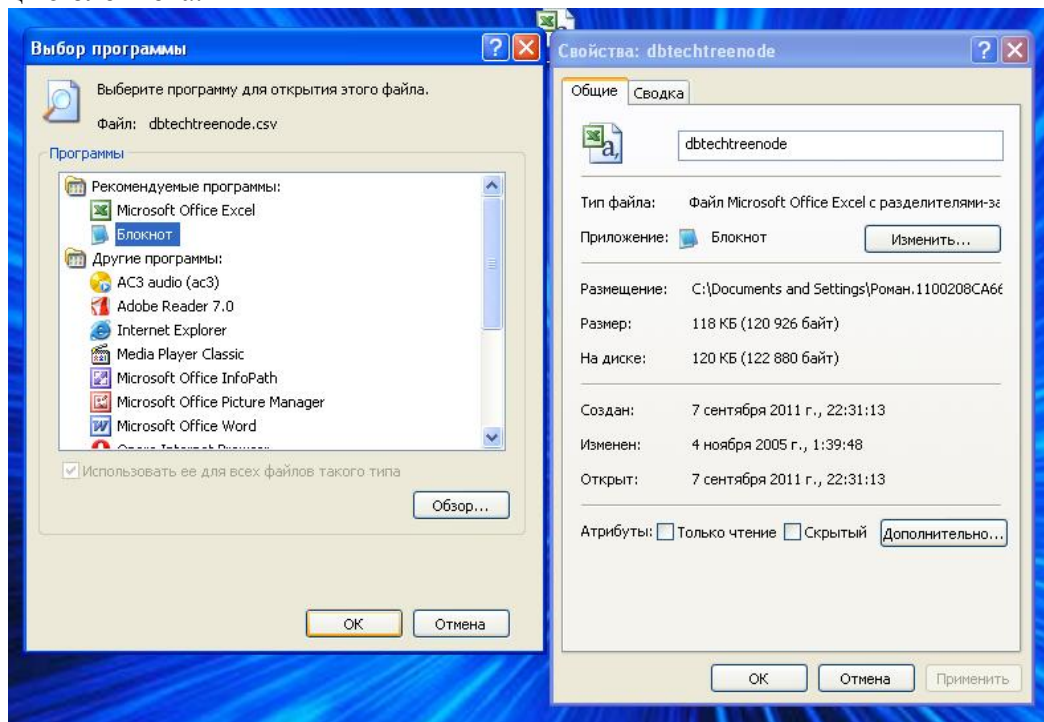
Она расположена по адресу

C:\Program Files\Sierra\Empire Earth II\zip\ee2x\EE2X_db.zip\EE2X_db\TechTree

Эти файлы легко открыть блокнотом. Для удобства открытия сделайте следующее.

Скопируйте (перетащите) какой-либо файл формата csv из архива на рабочий стол.

Задайте ему соответствие: открывать с помощью блокнота. Выберите применить ко всем типам файлов. Теперь все файлы csv в архиве будут двойным щелчком мыши открываться с помощью блокнота.



Файл upgrade_unittypes.csv



В upgrade_unittypes.csv (upgrade_unittypes_EE2X.csv - все аналогично) для каждого юнита есть строчка, например:

```
LightInfantryUpgradeEpoch1,LightInfantry,"""Unit""",1,60,7,7,6,3,37,30,20,0,0,10,0,0,0,tx_utn_LightInf_e1_name,tx_utn_LightInf_e1_pname,LightInfantry_01,,icon_unit_bowman,[0 0 0],0,0,vtt_unit_bowman,[v_LightInfantry_01_sel01],[v_LightInfantry_01_com01 v_LightInfantry_01_com02],[v_LightInfantry_01_com01 v_LightInfantry_01_com02 v_LightInfantry_01_spe01],[,],[LightInfantry_Improve_Reset LightInfantryEpoch1Attack],All
```

Через запятую указываются различные параметры, все числовые параметры вы можете изменить по своему усмотрению. При сохранении всегда выбирайте "сохранить изменения".

Собственно, привожу значение всех параметров слева направо:

- 1 LightInfantryUpgradeEpoch1 - название юнита, в данном случае легкая пехота первой эпохи
- 2 LightInfantry - тип юнита, в данном случае легкая пехота
- 3 ""Unit"" - принадлежность к юниту или зданию
- 4 Эпоха, с которой появляется юнит EPOCH
- 5 Количество жизни HP
- 6 Дальность обзора юнита LOS. Однако в игре есть запрет на максимальный лос. лос не может быть больше 15
- 7 Сила атаки юнита DAMAGE
- 8 RANGE дальность атаки юнита, может иметь не целочисленные значения, например 0.8
- 9 Время перезарядки RELOAD
- 10 Время создания юнита BUILDTIME
- 11 Количество еды необходимое для создания юнита FOOD
- 12 Количество леса необходимое для создания юнита WOOD
- 13 Количество камня необходимое для создания юнита STONE
- 14 Количество золота необходимое для создания юнита GOLD
- 15 Количество олова необходимое для создания юнита TIN
- 16 Количество железа необходимое для создания юнита IRON
- 17 Количество селитры необходимое для создания юнита SALTPETER
- 18 Количество нефти необходимое для создания юнита OIL
- 19 Количество урана необходимое для создания юнита URANIUM
- 20 tx_utn_LightInf_e1_name имя юнита отображаемое в игре
- 21 tx_utn_LightInf_e1_pname имя юнита (множественное число) отображаемое в игре
- 22 LightInfantry_01 имя юнита для компьютера
- 23 параметр пропускается
- 24 icon_unit_bowman иконка юнита
- 25 [0 0 0 0] внутри игровой параметр
- 26 0 здесь должен быть параметр, определяющий какую численность населения, занимает данный юнит. Однако этот параметр определяется непосредственно в тестовом блоке юнита.
- 27 0 внутриигровой параметр
- 28 vtt_unit_bowman текстовая подсказка для юнита.
- 29 [v_LightInfantry_01_sel01] звук выбора юнита
- 30 [v_LightInfantry_01_com01 v_LightInfantry_01_com02] звуки передвижения юнита (этот звук он издает при получении приказа переместится в другое место)
- 31 [v_LightInfantry_01_com01 v_LightInfantry_01_com02 v_LightInfantry_01_spe01] звуки атаки
- 32 Звук смерти юнита

34 Принадлежность юнита к цивилизации. All -означает, что юнит могут производить все цивилизации.
Korean только Корея.

Greek
Roman
English
American
German
Egyptian
Turkish
Babylonian
Chinese
Japanese
Korean
Inca
Aztec
Mayan
Zulu
Maasai
Russian
French

```
dblechtreeode - Блокнот
Файл Правка Формат Вид Справка

// NAME, DISPLAYNAME, TOOLTIP, EPOCH, SLOT, BRANCH, ICON, MENU, ROW, COLUMN, HOST, PRODUCE, UPGRADE, TIME, FOOD, WOOD, STONE, GOLD, TIN, IRON, SALTPETER, OIL, URANIUM, TECHPTS, TT
EPOCH 1
=====
// UNITS AND UPGRADES.....
Citizen, text_Citizen_name, 1,0,,0,0,CityCenter,Citizen,25,50,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
FishingShip,text_FishingShip_name,1,0,,0,1,Dock,FishingShip,FishingShipUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
HeavyInfantry1,text_HeavyInfantry1_01_name,1,0,,0,1,Barracks,HeavyInfantry1,HeavyInfantry1UpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
LightArtillery1,text_LightArtillery1_01_name,1,0,,0,1,Mill,LightArtillery1,LightArtillery1UpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
LightInfantry,text_LightInfantry_01_name,1,0,,0,1,Barracks,LightInfantry,LightInfantryUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
MerchantShip,text_MerchantShip_name,1,0,,0,1,Dock,MerchantShip,MerchantShipUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
Priest,text_Priest_name,1,0,,0,1,Temple,Priest,PriestUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
Scout,text_Scout_name,1,0,,0,1,CityCenter,Scout,ScoutUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
Spy,text_Spy_name,1,0,,0,1,University,Spy,SpyUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
Wargalley,text_Wargalley_01_name,1,0,,0,2,Dock,Wargalley,WargalleyUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)

// UNIT UPGRADES.....
LightInfantry_01_Veteran,text_tt_upgrade_veteran,1,0,Improvement,icon_tech_upgrade_veteran,0,1,3,LightInfantry,LightInfantryEpochVeteran,60,66,66,0,0,66
LightInfantry_01_Elite,text_tt_upgrade_elite,1,0,Improvement,icon_tech_upgrade_elite,0,1,3,LightInfantry,LightInfantryEpochElite,60,66,66,0,0,66,0,0,66
HeavyInfantry1_01_Veteran,text_tt_upgrade_veteran,1,0,Improvement,icon_tech_upgrade_veteran,0,1,3,HeavyInfantry1,HeavyInfantry1EpochVeteran,60,66,0,0,66
HeavyInfantry1_01_Elite,text_tt_upgrade_elite,1,0,Improvement,icon_tech_upgrade_elite,0,1,3,HeavyInfantry1,HeavyInfantry1EpochElite,60,66,0,0,66,0,0,66
LightArtillery_01_Veteran,text_tt_upgrade_veteran,1,0,Improvement,icon_tech_upgrade_veteran,0,1,3,LightArtillery1,LightArtillery1EpochVeteran,60,133,0,0,133
LightArtillery_01_Elite,text_tt_upgrade_elite,1,0,Improvement,icon_tech_upgrade_elite,0,1,3,LightArtillery1,LightArtillery1EpochElite,60,133,0,0,133,133
wargalley_01_veteran,text_tt_upgrade_veteran,1,0,Improvement,icon_tech_upgrade_veteran,0,1,3,wargalley,wargalleyepochveteran,80,100,0,0,100,0,0,0,0,0,0,[warga]
wargalley_01Elite,text_tt_upgrade_elite,1,0,Improvement,icon_tech_upgrade_elite,0,1,3,wargalley,wargalleyepochelite,80,100,0,0,100,0,0,0,0,0,0,[warga]

// BUILDINGS.....
Barracks,text_Barracks_name,1,0,,2,1,Citizen,Barracks,BarracksUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
Bridge,text_Bridge_name,1,0,,1,0,2,Citizen,Bridge,BridgeUpgradeEpoch,20,0,0,25,25,0,0,0,0,0,0,[],(None)
CityCenter,text_CityCenter_name,1,0,,1,1,Citizen,CityCenter,CityCenterUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
Dock,text_Dock_name,1,0,,2,1,2,Citizen,Dock,DockUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
Fortress,text_Fortress_name,1,0,,2,0,Citizen,Fortress,FortressUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
House,text_House_name,1,0,,1,1,Citizen,House,HouseUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
Mill,text_Mill_name,1,0,,2,1,1,Citizen,Mill,MillUpgradeEpoch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,[],(None)
```

Citizen,text_Citizen_name,,1,0,,,0,1,0,CityCenter,Citizen,,25,50,0,0,0,0,0,0,0,0,0,,[],(None)

—

Собственно привожу значение всех параметров слева направо:

- 1 Citizen имя юнита (здания)
- 2 text_Citizen_name имя юнита, используемое в игре, в частности в игровой статистике
- 3 игровой параметр TOOLTIP (наподобие названия для исследований)
- 4 эпоха, с которой производится новый юнит
- 5 Слот (используется для исследований)
- 6 параметр используется для исследований
- 7 иконка, однако она в этом файле не указывается, так как уже прописана в upgrade_unittypes.csv (Иконка указывается только для исследований)
- 8 0 - меню. По умолчанию 0 – игровое меню зданий, 1 меню строительства гражданских зданий для рабочих, 2 – соответственно - меню строительства военных зданий для рабочих .
- 9 1 - означает ряд (линия), самый нижний ряд имеет номер 0, следующий по высоте 1 и т.д. Всего четыре ряда с нумерацией от 0 до 3.
- 10 0 - означает колонна (столбец), самая левая колонна имеет номер 0, следующая вправо колонна 1 и т.д. Всего четыре колонны с нумерацией от 0 до 3
- 11 здание, где производится юнит (или юнит, который может построить здание)
- 12 еще раз юнит (здание) который производится.
- 13 апгрейд юнита.
- 14 время производства юнита
- 15 Количество еды необходимое для создания юнита FOOD
- 16 Количество леса необходимое для создания юнита WOOD
- 17 Количество камня необходимое для создания юнита
- 18 Количество золота необходимое для создания юнита
- 19 Количество олова необходимое для создания юнита
- 20 Количество железа необходимое для создания юнита
- 21 Количество селитры необходимое для создания юнита
- 22 Количество нефти необходимое для создания юнита
- 23 Количество урана необходимое для создания юнита
- 24 Количество техочков необходимое для создания юнита
- 25 принадлежность к цивилизации, можно указать страну или культуру (ближневосточная например)
- 26 Исследование без которого данное исследование нельзя произвести
- 27 Специальные метки

Если некоторые параметры опущены, то значит, они уже прописаны в upgrade_unittypes.csv. Такие параметры как скорость, рор определяются в блоках UnitType. Об этом в следующей главе.

2 Как добавить новый юнит и здание.

Часть 1. Разбираемся в игре, создаем новый юнит на месте старого.

Привожу, самый первый tutorial, опубликованный на сайте Игромания.

(Приведенная информация относится к оригинальной EE2. В дополнении все делается аналогично.)

http://www.igromania.ru/articles/47500/Empire_Earth_II.htm

(адрес статьи может меняться, ищите «Вскрытие Empire Earth II»)

Углубимся в недра игровой директории. Нас интересует ее самый массивный подкаталог — \zips. В нем сосредоточились игровые архивы, которые, как видно из названия папки, имеют формат zip. Так что работать с ними может любой современный архиватор.

Познакомимся с самими архивами. Архив db.zip содержит множество файлов с игровыми параметрами, fonts.zip хранит в себе графическое отображение игровых шрифтов, graphics.zip — модели юнитов и строений, hdrs.zip — скрипты, sounds.zip — звуковые файлы в mp3-формате (в архиве размещаются каталоги \sounds\Ambients, \sounds\Effects и \sounds\Vo, первый из которых несет в себе шум, издаваемый окружающей средой, второй — звуковые эффекты, третий — речь), textures.zip — текстуры формата bmp и tga. И звуковая составляющая игры, и графическая (имеются в виду исключительно текстуры) могут быть легко вами подкорректированы, ведь для хранения этих данных используются широко распространенные форматы.

Самый ценный для нас архив — db.zip. Большинство файлов, встречающихся в его каталогах, имеют расширение ddf. Для работы с ними хватит обычного виндового «Блокнота». Кроме того, здесь же присутствует ряд важных файлов формата csv. Они содержат таблицы. Такие файлы можно редактировать с помощью Microsoft Excel.

Вернемся к ddf-файлам и поговорим об их структуре. Каждый такой файл разбит на тематические разделы, оформленные следующим образом:

```
N {  
X = Y  
...  
}
```

N здесь — имя блока, X — название параметра из этого раздела, Y — его значение. На месте многоточия, как правило, располагаются последующие атрибуты и их значения.

Блок может включать в себя подразделы. Они объединяют близкие по назначению характеристики и оформляются описанным способом. Кроме того, родственные параметры могут объединяться в небольшие группы. Последние используют ту же структуру, что и разделы файлов, только вместо фигурных скобок в данном случае используются квадратные.

Перейдем от теории к практике:

1. Заменим в Empire Earth II американского скаута 1-5 эпох на русского улана.

Чтобы вставить в игру улана, откройте файл UniqueUnit_American.ddf (в оригинале он использовался для хранения характеристик уникальных американских воинов) из директории \db\Units\ архива db.zip. В первом разделе файла — UnitType UniqueUnitAmerican1 — исправьте значение атрибута parent на HeavyInfantry2. После этого наш юнит по ряду характеристик станет похож на представителя тяжелой пехоты (а не на скаута, как это было у первого уникального юнита американцев) первых пяти эпох.

Далее обратитесь к разделу properties. В нем измените значения параметров SizeX (задает рост воина) и SizeY (ширина юнита) соответственно на 0.2 и 0.175. Теперь юнит имеет несколько иные габариты. Внешне он будет покрупнее пикейщика, модель которого мы возьмем за основу.

Настало время подкорректировать боевые параметры. В группе характеристик abilities в подразделе Attack присвойте параметрам range (дальность стрельбы), reloadTime (продолжительность перезарядки) и damage (урон) соответственно значения 0.3, 1.8 и 8. В группе Move (параметры движения) уменьшите значение атрибута speed (скорость передвижения) до 2, а angSpeed (угловая скорость) и angAccel (угловое ускорение) — до 360. Это снижение скорости обусловлено тяжелым вооружением юнита — подобием пики. “Ослабление” коснется и зоркости юнита. За нее отвечает показатель range из группы LOS, значение которого следует понизить до 6 — все-таки наш новобранец специализируется на атаке, а не разведке.

Следующим шагом станет правка внешнего вида боевой единицы. Как уже отмечалось, он будет базироваться на модели пикейщика. Скопируйте полностью содержимое раздела UnitModel HeavyInfantry2_05 (за исключением его названия, но с финальной закрывающейся фигурной скобкой) файла heavy_infantry2.ddf в упомянутый выше блок UnitModel UniqueUnitAmerican1 (напомню, что он находится в файле UniqueUnit_American.ddf). При этом исходное содержание последнего должно быть удалено — оставить нужно только название раздела.

Переименуем юнит. Для этого загляните в директорию \db\Text и найдите файл dbtext_techtreenames.utf8 (в нем прописаны настоящие названия всех воинов, то есть те, что вы можете видеть во время игры). Откройте его в “Блокноте” и отыщите две идущие подряд строки, одна из которых начинается с сочетания tx_utn_UUAmerican1_name (соответствует названию юнита в единственном числе), другая — с tx_utn_UUAmerican1_pname (наименование во множественном числе). Рядом с первой из них в кавычках есть слово “Frontiersman” — его нужно заменить на “Улан”. Текст в кавычках из второй строки исправьте на “Уланы”.

Также желательно подправить подсказку с информацией о новом юните. В файле dbtext_unittypetips.utf8 из папки \db\Text в строке, начинающейся с сочетания it_UUAmerican1, подкорректируйте текст в кавычках. В самом простом виде обновленная подсказка может выглядеть как “Улан вооружен длинным колющим оружием и может быть построен только русскими в 1—5 эпохах”. Можете придумать и более подробное описание — это зависит от того, какие изменения вы внесли.

Часть 2. Создаем новый юнит с нуля

Если у вас получилась первая часть — замечательно. Вы практически освоили основы моддинга игры. Теперь же попробуем сделать абсолютно новый юнит, которым можно играть в одиночной игре (скирмиш).

Сделаем, например, штурмовой отряд для 12 эпохи на основе модели итальянского Ардити. Основная особенность нового юнита — вооружение пулемет и повышенный параметр жизни. Я покажу как это делается на примере дополнения AoS, в оригинальной EE2 все делается аналогично.

Первоначально откроем файл

C:\Program Files (x86)\Sierra\Empire Earth II\
zips_ee2x\EE2X_db.zip\EE2X_db\Units\UniqueUnit_Roman.ddf

Найдем там блоки относящиеся к юниту UniqueUnitRoman3

```
UniqueUnit_Roman — Блокнот
Файл Правка Формат Вид Справка

//-----
// UNIQUE UNIT ROMAN ARDITI (EPOCHS 11-15)
//-----
unitType UniqueUnitRoman3
{
    parent = HeavyInfantry1
    properties {
        DisplayName = tx_utn_UURoman3_name
        DisplayNameScenedit = tx_utn_UURoman3_sname
        VerboseTooltip = vtt_unit_UURoman3
        HitPoints = 0
    }
    sounds {
    }
    abilities = [
        Attack { damage = 0; range = 0; reloadtime = 666; applyDamageTime = 0.5; weaponType = LightProjectile }
        ConvertAttack { convertTimeModifier = 3.0; range = 2.0; reloadtime = 4.0; applyDamageTime = 1.0; capture = 1 }
        LOS { range = 0 }
        Move { speed = 1.4375; angSpeed = 720 }
    ]
}

//-----
// UNIQUE UNIT IMPROVEMENTS
//-----

// Veteran upgrade
upgradeUnitTypeImprove UniqueUnitRoman3Veteran
{
    unitType = UniqueUnitRoman3
    name = tx_utn_veteran_modify_name
    upgradeRefs = [
        UniqueUnit_Improve_5
    ]
}

// Elite upgrade
upgradeUnitTypeImprove UniqueUnitRoman3Elite
{
    unitType = UniqueUnitRoman3
    name = tx_utn_elite_modify_name
    upgradeRefs = [
        UniqueUnit_Improve_5
    ]
}

//-----
// UNIQUE UNIT MODEL
//-----
unitModel UniqueUnitRoman3
{
    Parent = BaseHuman
    DefaultModel = CIV12_Arditi_Roman.nif
    childNames = [ UnitShadow Beam_Tracer01 Muzzle_Rifleman ]
    states {
        {
            StateName = Idle AnimName = CIV12_Arditi_Roman_idle.kf
            AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_idle2.kf ]
            AnimVariantsWeights = [ 0.2 ]
        }
        {
            StateName = walk AnimName = CIV12_Arditi_Roman_walk.kf
            StateName = CaptureAttack1 AnimName = CIV12_Arditi_Roman_capture.kf
            AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_capture2.kf ]
            AnimVariantsWeights = [ 0.3 ]
        }
        {
            StateName = Run AnimName = CIV12_Arditi_Roman_jog.kf
            StateName = Attack1 AnimName = CIV12_Arditi_Roman_attack.kf
            AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_attack2.kf ]
            AnimVariantsWeights = [ 0.2 ]
        }
    }
    TextKeys = [

```

Создадим чистый файл в блокноте. Скопируем туда блок UnitType UniqueUnitRoman3 и блок UnitModel UniqueUnitRoman3

Будьте внимательны со скобками! Все открывающиеся и закрывающиеся скобки должны быть скопированы.

У вас должно получиться следующее:

```
Безымянный — Блокнот
Файл Правка Формат Вид Справка

unitType UniqueUnitRoman3
{
    parent = HeavyInfantry1
    properties {
        DisplayName = tx_utm_UURoman3_name
        DisplayNameScenEdit = tx_utm_UURoman3_sname
        VerboseTooltip = vtt_unit_UURoman3
        HitPoints = 0
    }
    sounds {
    }
    abilities = [
        Attack { damage = 0; range = 0; reloadTime = 666; applyDamageTime = 0.5; weaponType = LightProjectile }
        ConvertAttack { convertTimeModifier = 3.0; range = 2.0; reloadTime = 4.0; applyDamageTime = 1.0; capture = 1 }
        LOS { range = 0 }
        Move { speed = 1.4375; angSpeed = 720 }
    ]
}

unitModel UniqueUnitRoman3
{
    Parent = BaseHuman
    DefaultModel = CIV12_Arditi_Roman.nif
    ChildNames = [ UnitShadow Beam_Tracer01 Muzzle_Rifleman ]
    States {
        {
            StateName = Idle AnimName = CIV12_Arditi_Roman_idle.kf
            AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_idle2.kf ]
            AnimVariantsWeights = [ 0.2 ]
        }
        {
            StateName = Walk AnimName = CIV12_Arditi_Roman_walk.kf
            StateName = CaptureAttack1 AnimName = CIV12_Arditi_Roman_capture.kf
            AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_capture2.kf ]
            AnimVariantsWeights = [ 0.3 ]
        }
        {
            StateName = Run AnimName = CIV12_Arditi_Roman_jog.kf
            StateName = Attack1 AnimName = CIV12_Arditi_Roman_attack.kf
            AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_attack2.kf ]
            AnimVariantsWeights = [ 0.2 ]
        }
        {
            TextKeys = [
                { Name = PLAY_SOUND Data = fx_machine_gun_fire KeyTime = 0.5 }
            ]
        }
        {
            StateName = Death AnimName = CIV12_Arditi_Roman_death.kf
            StateName = Flinch AnimName = CIV12_Arditi_Roman_protect01.kf
            StateName = BeingThrown AnimName = CIV12_Arditi_Roman_flying01.kf
            AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_flying02.kf ] AnimVariantsWeights = [ 0.5 ]
        }
        {
            StateName = ThrownDeath AnimName = CIV12_Arditi_Roman_ground_death01.kf
        }
    }
}

//
//
```

Теперь открываем файл, к примеру,

C:\Program Files (x86)\Sierra\Empire Earth II\zips_ee2x\EE2X_db.zip\EE2X_db\Units\american_campaign_units.ddf

И вставляем содержимое блокнота в самый конец открытого файла.


```

american_campaign_units — Блокнот
Файл Правка Формат Вид Справка

}

unitModel PresidentialHumvee
{
    ScaleType      = kScaleVehicle
    DefaultModel   = 11a13_preshumvee.nif
    DefaultState   = Idle
    States = [
        { StateName= Idle AnimName = 11a13_preshumvee_idle.kf
          TextKeys = [ { Name = STOP_CONTROLLER Data = NiuvController KeyTime = 0 }
                      ]
        }
        { StateName= walk AnimName = 11a13_preshumvee_walk.kf
          TextKeys = [ { Name = START_CONTROLLER Data = NiuvController KeyTime = 0 }
                      { Name = START_SOUND_UNTIL_ANIM_CHANGE Data = fx_move_halftrack KeyTime = 0 }
                      ]
        }
        { StateName= Death }
    ]
    childNames     = [ TheHealthBar SelectCircleMedium FX_ExhaustSmoke1 TankTracks ExplSelectorTank01 Preshumvee_FlyingParts ]
}

unitType UniqueUnitRoman3
{
    parent = HeavyInfantry1
    properties {
        DisplayName = tx_utm_UURoman3_name
        DisplayNameScenEdit = tx_utm_UURoman3_sname
        VerboseTooltip = vtt_unit_UURoman3
        HitPoints = 0
    }
    sounds {
    }
    abilities = [
        Attack { damage = 0; range = 0; reloadTime = 666; applyDamageTime = 0.5; weaponType = LightProjectile }
        ConvertAttack { convertTimeModifier = 3.0; range = 2.0; reloadTime = 4.0; applyDamageTime = 1.0; capture = 1 }
        LOS { range = 0 }
        Move { speed = 1.4375; angSpeed = 720 }
    ]
}

unitModel UniqueUnitRoman3
{
    Parent          = BaseHuman
    DefaultModel    = CIV12_Arditi_Roman.nif
    ChildNames     = [ UnitShadow Beam_Tracer01 Muzzle_Rifleman ]
    States = [
        { StateName = Idle AnimName = CIV12_Arditi_Roman_idle.kf
          AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_idle2.kf ]
          AnimVariantsWeights = [ 0.2 ]
        }
        { StateName = walk AnimName = CIV12_Arditi_Roman_walk.kf
          StateName = CaptureAttack1 AnimName = CIV12_Arditi_Roman_capture.kf
          AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_capture2.kf ]
          AnimVariantsWeights = [ 0.3 ]
        }
        { StateName = Run AnimName = CIV12_Arditi_Roman_jog.kf
          StateName = Attack1 AnimName = CIV12_Arditi_Roman_attack.kf
          AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_attack2.kf ]
          AnimVariantsWeights = [ 0.2 ]
        }
        { Name = PLAY_SOUND Data = fx_machine_gun_fire KeyTime = 0.5 }
    ]
    TextKeys = [
        { Name = PLAY_SOUND Data = fx_machine_gun_fire KeyTime = 0.5 }
    ]
    { StateName = Death AnimName = CIV12_Arditi_Roman_death.kf }
    { StateName = Flinch AnimName = CIV12_Arditi_Roman_protect01.kf }
    { StateName = BeingThrown AnimName = CIV12_Arditi_Roman_flying01.kf
      AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_flying02.kf ] AnimVariantsWeights = [ 0.5 ] }
    }
}

```

Теперь непосредственно перейдем к редактированию блока:

Нам нужно задать новое название,

Меняем:

UnitType UniqueUnitRoman3 на UnitType PanzerGrenadier

UnitModel UniqueUnitRoman3 на UnitModel PanzerGrenadier

Нужно также, как в предыдущем случае изменить:

DisplayName = tx_utm_UURoman3_name Имя юнита

VerboseTooltip = vtt_unit_UURoman3 Описание юнита

DisplayNameScenEdit = tx_utm_UURoman3_sname

Эту строчку можно убрать совсем.

В таком случае, в редакторе карт юнит, будет использоваться название DisplayName

HitPoints = 150 Выставляем свой параметр жизни

Изменяем также и другие параметры. В итоге у нас получается:

```

american_campaign_units — Блокнот
Файл Правка Формат Вид Справка

ScaleType = kScaleVehicle
DefaultModel = 11a13_preshumvee.nif
DefaultState = Idle
States = [
    { StateName= Idle AnimName = 11a13_preshumvee_idle.kf
      TextKeys = [ { Name = STOP_CONTROLLER Data = NiuvController KeyTime = 0 }
    ]
    { StateName= Walk AnimName = 11a13_preshumvee_walk.kf
      TextKeys = [ { Name = START_CONTROLLER Data = NiuvController KeyTime = 0 }
                  { Name = START_SOUND_UNTIL_ANIM_CHANGE Data = fx_move_halftrack KeyTime = 0 }
    ]
    { StateName= Death }
]
ChildNames = [ TheHealthBar selectCircleMedium FX_ExplosionsSmoke1 TankTracks ExplSelectorTank01 Preshumvee_FlyingParts ]
}

unitType PanzerGrenadier
{
    parent = HeavyInfantry1
    properties {
        DisplayName = tx_utm_UURoman3_name
        DisplayNameScenedit = tx_utm_UURoman3_sname
        verboseTooltip = vtt_unit_UURoman3
        HitPoints = 150
    }
    sounds {
    }
    abilities = [
        Attack { damage = 10; range = 0.5; reloadTime = 0.5; applyDamageTime = 0.5; weaponType = LightProjectile }
        ConvertAttack { convertTimeModifier = 3.0; range = 2.0; reloadTime = 4.0; applyDamageTime = 1.0; capture = 1 }
        LOS { range = 15 }
        Move { speed = 1.4375; angSpeed = 720 }
    ]
}

unitModel PanzerGrenadier
{
    Parent = BaseHuman
    DefaultModel = CIV12_Arditi_Roman.nif
    ChildNames = [ UnitShadow BeamTracer01 Muzzle_Rifleman ]
    States = [
        { StateName = Idle AnimName = CIV12_Arditi_Roman_idle.kf
          AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_idle2.kf ]
          AnimVariantsWeights = [ 0.2 ]
        }
        { StateName = Walk AnimName = CIV12_Arditi_Roman_walk.kf
          StateName = CaptureAttack1 AnimName = CIV12_Arditi_Roman_capture.kf
          AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_capture2.kf ]
          AnimVariantsWeights = [ 0.3 ]
        }
        { StateName = Run AnimName = CIV12_Arditi_Roman_jog.kf
          StateName = Attack1 AnimName = CIV12_Arditi_Roman_attack.kf
          AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_attack2.kf ]
          AnimVariantsWeights = [ 0.2 ]
        }
        { Name = PLAY_SOUND Data = fx_machine_gun_fire KeyTime = 0.5 }
    ]
    { StateName = Death AnimName = CIV12_Arditi_Roman_death.kf }
    { StateName = Flinch AnimName = CIV12_Arditi_Roman_protect01.kf }
    { StateName = BeingThrown AnimName = CIV12_Arditi_Roman_flying01.kf
      AnimVariants = [ CIV12_Arditi_Roman_flying02.kf ] AnimVariantsWeights = [ 0.5 ]
    }
    { StateName = ThrownDeath AnimName = CIV12_Arditi_Roman_ground_death01.kf }
    ]
}

```

Сохраняем изменения в файле american_campaign_units.ddf

Я сохранил, не дав новое название юниту.

Если мы все сделали правильно – то в редакторе карт мы найдем два юнита Ардити. Один из них – наш новый юнит.

Сохраняем изменения в файле dbtechreenode.csv

Открываем игру в 12 эпоху. Смотрим, что можно нанять в бараке:



По желанию, вы можете поменять иконку, дать новое название и описание для данного юнита. Чтобы запретить производство данного юнита в 13 эпохе, откройте файл EE2X_db.zip\EE2X_db\TechTree\ epoch13_upgrades.ddf

Вставьте в нужное место блоки:

```
UpgradeObsoleteTech ObsoletePanzerGrenadier {  
    tech = PanzerGrenadier  
}
```

```
и  
ObsoletePanzerGrenadier  
в большой блок  
UpgradeRefSet MainEpoch13 {  
    upgrades = [ .... ]  
}
```

Для более подробной информации – прочтите следующие главы.

3 Что можно изменить в блоке UnitType

Предполагается, что вы уже знаете, что каждый юнит в EE2 определяется двумя текстовыми блоками идущими друг за другом: это **UnitType** и **UnitModel**. Вкратце UnitType отвечает за игровые характеристики, а UnitModel за графические характеристики юнита.

Рассмотрим **UnitType**

Откройте текстовый блок любого юнита, чтобы было нагляднее.

Он может включать следующие одиночные строки:

parent – родитель, указывает на юнит (другой блок UnitType) который является основой для этого юнита. Если в новом юните не прописаны какие-то характеристики, то они берутся из юнита – родителя.

Пример:

parent = LeaderMilitary

Значения: любые, всегда указывает на другой блок UnitType, он не обязательно должен соответствовать реальному юниту игры.

ownerType тип владельца, определяет принадлежность юнита к игрокам, к природе или к совместной принадлежности. Этот параметр в частности, влияет на то, в какой закладке в редакторе карт будет расположен юнит.

Пример:

ownerType = PlayerOnly

Значения: только 3 значения может принимать

ownerType = PlayerOnly может принадлежать только игроку

OwnerType = WorldOnly - может принадлежать только природе

ownerType = PlayerOrWorld - и там и там

placementType тип размещения, определяет, где можно разместить этот юнит (здание) на суше, на море, на берегу моря и т.д.

Пример:

placementType = Dock

Значения: различные

placementType = Unplaceable запрет на размещение, по сути юнит не появляется в редакторе карт. Такой параметр есть у героев, мертвых животных и др.

placementType = Dock размещение на берегу моря

placementType = Building размещение по типу здания

placementType = DeepWater размещение под водой, имеют юниты буй, рыба

PlacementType = Bridge размещение по типу мост, по сути, на берегу реки.

PlacementType = NearWater размещение около воды, имеют морские оборонительные сооружения

placementType = Wall размещение на стене, например башни и ворота

placementType = Farm размещение по типу фермы

placementType = Road размещение как дорога

placementType = OnResource размещение на ресурсе. Это интересно, позволяет разместить здание на месте любого ресурса и здания. К этому параметру есть строка, где прописывается ресурс (может быть любое здание)

placementTargetType = ResourceOil

icon иконка, определяет иконку. Этот параметр обычно ставят самым последним. Он определяет название иконки.

Пример:

```
icon = icon_unit_SiegeGun
```

Собственно файл иконки и ее параметры определяются в двух текстовых файлах:

```
dbsprite_unitIcons_packed.csv      EE2X_db.zip\EE2X_db\UI\PackedSprites
```

```
dbsprite_unitIcons.csv            EE2X_db.zip\EE2X_db\UI\UnpackedSprites
```

В них прописываются идентичные строки

```
icon_unit_F16,icon_unit_F16.tga,0,0,60,60,0
```

Здесь 60*60 размер в пикселях иконки, icon_unit_F16.tga собственно файл иконки.

Значения: различные

fullMapOverlay определяет спрайты для некоторых юнитов (как юнит отображается на миникарте)

Пример:

```
fullMapOverlay { sprite = spr_fullmap_plane; scale = 1.5; }
```

Значения: различные

Теперь перейдем к большому блоку **properties**

properties – это блок свойств, здесь прописаны очень много различных свойств.

Пример:

```
properties {  
    displayName = tx_utn_LeadTedRoos_name  
    displayNameScenEdit = tx_utn_LeadTedRoos_sname  
    hitpoints = 3000  
    verboseTooltip = vtt_unit_LeadTedRoos  
}
```

Значения: состоит из разных подблоков (строк), которые также имеют свои параметры.

Подблоки определяющие различную текстовую информацию к юниту:

displayName = tx_utn_heavyArt10_name

имя юнита в игре, имя юнита прописывается в текстовике

```
dbtext_unittypenames      EE2X_db.zip\EE2X_db\Text
```

displayNameScenEdit = tx_utn_cmpgnAmerFieldGun_sname

имя юнита в редакторе карт

verboseTooltip = vtt_unit_siegegun

текстовые подсказки к юниту, прописывается в текстовике

```
dbtext_unittypetips      EE2X_db.zip\EE2X_db\Text
```

Другие подблоки:

rps роль в игре

Все существующие категории rps с описаниями смотрите ниже.

SizeX = 3.3

SizeY = 1.0

- размер кружка, по сути, определяет площадь, занимаемую юнитом в игре, эта площадь определяет размер его взаимодействие с игровым миром, в частности повреждение от разрывных снарядов, возможность пройти через узкие проходы.

mass параметр определяющий отталкивание (не пропускание через себя) одного юнита от другого. При 0-ом значении юнит может пропускать чужой юнит через свой кружок.

RallyPlacementFlags = (Terrain | Water | Mountain | AnyBuilding | AnyMobile | Allied | Neutral | Hostile) – различные маркеры для юнита.

popCount определяет сколько человек (популяцию) занимает данный юнит. Может помимо положительных значений принимать 0 и отрицательные значения. Отрицательные значения ставить не рекомендуется, так как это вызывает сбои в игре.

hitpoints = Параметр определяющий величину здоровья (жизни, прочности).

moveType тип движения.

Может принимать следующие значения:

moveType = Air воздушные, например самолеты и вертолеты

moveType = kUnitMoveType_Wheeled колесные, например артиллерия, роботы

moveType = FootCitizen пеший, например, гражданин

moveType = Mechanized механизированный

moveType = Wheeled еще один колесный, например таран

moveType = Mounted некоторые лидеры

moveType = WheeledTrade колесная торговля

moveType = kUnitMoveType_Foot лидеры медики

moveType = kUnitMoveType_NavalDeep морской

moveType = FootSpy шпион

FootprintType = определяет форму рамки под юнитом или зданием, которая появляется после выделения юнита или здания.

Ellipse – эллипс (кружок) форма рамки для юнитов

kFootprintType_Rectangle прямоугольник, форма рамки для зданий

mmColor = [224,224,224,255] (?)

stance = Defensive первоначальное положение юнита.

Может быть Aggressive Агрессивная тактика

Defensive Оборонительная тактика

HoldPosition Охранная тактика

Cautious Осторожная тактика

HoldFire Пассивная тактика

properties закончен

Теперь перейдем к большому блоку **sounds**.

sounds определяет звук при различных действиях юнита. Здесь прописан не звук полета снаряда или передвижения танка, а звук, который произносит единица в игре.

Пример:

sndCmdMove = ["v_leader_mil_02_com01" "v_leader_mil_02_com02"]

v_leader_mil_02_com01 имя звука, его характеристики и файл звука прописаны в
dbsound.csv EE2X_db.zip\EE2X_db\Audio

Пример строки из dbsound.csv

v_NeAdvance01,NeAdvance01.mp3,0.75,0,0,0,1,0

NeAdvance01.mp3 файл звука в формате mp3, 75 – громкость звука.

Значения: различные

sndCmdMove Возникает после того как вы приказали юниту двигаться в другую точку.

sndCmdAttack Возникает при приказе атаки

sndSelection Возникает при выборе юнита

sounds закончен

Другой большой блок **abilities**

abilities определяет способности юнита, здесь прописаны очень много различных способностей.

Значения: состоит из разных подблоков (строк), которые также имеют свои параметры.

LOS { range = 5 } дальность обзора, указывается численные значения. Однако для игрока есть ограничение - максимальная дальность обзора 15, дальше 15 игрового расстояния туман войны не исчезает. В то же время такого ограничения нет для компьютерного игрока, а также для ваших юнитов. Таким образом, это ограничение чисто визуальное

Подблоки определяющие скорость различных типов юнитов:

AircraftMove {speed = 1.725; angSpeed = 180} скорость и скорость разворота (180 градусов в секунду) воздушного юнита.

NavalMove {speed = 1.725; angSpeed = 180} скорость и скорость разворота (180 градусов в секунду) морского юнита.

VehicleMove {speed = 1.35; angSpeed = 180; followTerrainSlope = 1; bounce = 0.2;} скорость и скорость разворота (180 градусов в секунду) сухопутного юнита.

Move { mustMoveToTurn = 0; speed = 0.92; angSpeed = 180 } скорость и скорость разворота (180 градусов в секунду) сухопутного юнита принадлежащего природе, например корове.

Подблоки гарнизонов:

Garrisonable { garrisonTypes = [AirportOrAircraftCarrier] } Юнит может заходить в здания (является гарнизоном). Тип этих здания в скобках.

```
GarrisonAircraft {  
    numOfSlots = 4;  
    garrisonType = AirportOrAircraftCarrier;  
    GarrisonFlagModelName = "GarrisonShip"  
}
```

Здание может вмещать в себя другие юниты, numOfSlots число вмещаемых юнитов, AirportOrAircraftCarrier тип вмещаемых юнитов.

Помимо **GarrisonAircraft** есть и другие типы гарнизонов.

Подблоки специальных эффектов и сил.

```
AreaEffect { effects = [  
    ]  
}
```

```
SpecialPower { effects = [  
    ]  
}
```

AreaEffect - эффекты (пассивный эффект), юнит постоянно обладает этим эффектом. Этот эффект как правило действует в радиусе.

SpecialPower - спецсилы (активный эффект), юнит принудительно пользуется этим эффектом (нужно нажать на специальную кнопку)
Все существующие эффекты с описаниями смотрите ниже.

ConvertAttack

ConvertAttack { convertTimeModifier = 3.0; range = 2.0; reloadTime = 4.0; applyDamageTime = 1.0; capture = 1 }

эффект захвата зданий, доступный пехоте, также эффект переворбовки людей священниками.

Resource { type = kResourceType_Food; alwaysExhaustible = 1; amount = 10; maxNumOfWorkers = 2 }

Подблок определяющий что этот юнит является ресурсом. Движимым ресурсом может быть только еда.

type тип ресурса

alwaysExhaustible параметр определяющий бесконечный ресурс или нет. 1 означает, что ресурс конечный, 0 что бесконечный

amount количество ресурса.

maxNumOfWorkers число людей способных одновременно добывать его.

Abilities закончен

Еще один большой блок **attributes**

Attributes – блок атрибутов, по сути еще один блок способностей юнита.

Пример:

```
attributes [  
    GoesOnAirMissions  
]
```

Значения:

GoesOnAirMissions миссия возвращения самолета в аэропорт

CanJoinHeroArmy юнит может стать героем

HealedByMedic юнит может быть вылечен медиком

RectangularFootprint юнит имеет прямоугольную рамку при выделении (?)

HealedByHERC юнит может быть вылечен роботом.

IsWonder это чудо.

Attributes закончен

UnitType закончен

3.1 Список RPS

Описаны все существующие категории gps.

//	Null	нет рпс
//	LightInfantry	легкая пехота
//	HeavyInfantry	тяжелая пехота
//	LightArtillery	легкая артиллерия
//	AntiAircraft	ПВО
//	HeavyArtillery	тяжелее орудия
//	LightMounted	легкие мобильные войска
//	HeavyMounted	тяжелые мобильные войска
//	Citizen	работники
//	Building	постройки
//	LandNonCombat	некомбаты армия
//	Animal	животные
//	CloseAirSupport	штурмовик
//	AirSuperiority	истребители
//	Bomber	бомбардировщики
//	AtomicBomber	стратегические бомбардировщики
//	AirNonCombat	некомбаты авиация
//	Submarine	подводные лодки
//	SubmarineNuclear	атомные подводные лодки
//	WarGalley	боевые галеры
//	FightingSail	боевые парусники
//	Frigate	фрегаты
//	Galleon	галеоны
//	Battleship	линкоры
//	Destroyer	эсминцы
//	Carrier	особые
//	Transport	транспорт
//	SeaNonCombat	некомбаты флот
//	SpecialForces	особые
//	Ram	таран
//	BuildingCombat	производственные здания
//	Helicopter	вертолеты

3.2 Список эффектов

Здесь описываются все эффекты (пассивные эффекты) и спец. способности (активные эффекты) относящиеся непосредственно к юниту (зданию). Не рассматриваются глобальные эффекты короны, флагов, региональные, территории, погоды. Все рассматриваемые эффекты могут быть использованы в моддинге. Существует два вида способностей активная (принудительно нажатием кнопки) и пассивная (постоянно)

Все эффекты подразделяются на эффекты
героев
лидеров
сценария
юнитов
чудес
другие эффекты

Все числовые параметры, которые описаны для эффектов можно изменить по вашему усмотрению.

Эффекты чудес

WonderPowerAfrican_1

Маньятта

Из этого сооружения каждую минуту выходит новый боец легкой пехоты.

С вероятностью 20% он может быть заменен представителем уникального вида войск культуры, владеющей сооружением.

Что можно изменить:

Можно изменить вероятность. Вероятность в 20 процентов определяется 4 юнитами легкой пехоты + 1 уникальный юнит.

Запрет производства при максимуме населения можно снять.

Время производства нового юнита.

WonderPowerAfrican_6

Рынок в Дженне

Владелец этого сооружения получает по одной мере золота за каждую сделку, заключенную его торговцами на всех рынках мира.

Что можно изменить:

тип получаемого ресурса по умолчанию золото.

Размер меры золота по умолчанию 1.

SpoilsOfWar

Бранденбургские ворота

Военные трофеи

Уничтожив любую боевую единицу или здание противника, вы получаете 20% его стоимости в техочках. Время действия - 60 сек.

Что можно изменить:

на самом деле прописано следующее: 1 техочко за 5 убитых единиц, так что 0,2 технологий на единицу.

Можно изменить ресурс с технологий, например на золото

Можно изменить количество получаемого ресурса за убийство другого юнита по умолчанию 0.2

HomelandDefense

PENTAGON

Дома получают возможность стрелять. Ничего нельзя поменять.

RiddleOfTheSphinx

SPHINX

Все здания имеют иммунитет к проверке.

ничего нельзя менять

SultansReward

Мечеть Селеми

Когда вражеский юнит \ Здание разрушено, вы получите 20% от его стоимости строительства.

Что можно изменить:

resource = Gold можно менять получаемый ресурс

bonus = 0.0 процент дополнительный по умолчанию 0

scale = 0.2 процент от стоимости

LifeToTheDesert

Опреснительная станция

Граждане собирать пищу на 50% быстрее, и максимальное население увеличивается на 35

Имеет в себе 2 подэффекта

1 увеличение максимальной численности населения (но не больше разрешенной параметрами игры)

по умолчанию 35 - редактируется

2 эффективнее сбор пищи

редактируется вид собираемого ресурса

процент эффективности собираемого ресурса (может быть меньше 50%)

Farseeing

Башня луны и звезд

Всеведение

Увеличение радиуса обзора всех построек.

Возможность видеть все происходящее в окрестностях ратуш других игроков.

Что можно изменить:

можно поставить время действия эффекта - это странно для чуда (?)

Состоит из двух малых эффектов.

Радиус обзора по умолчанию 14, но можно изменить.

Splendor

Запретный дворец

Нет потери ресурсов, когда одно из ваших зданий попало в плен.

При захвате здания другого игрока, вы получаете дополнительные 35% от ресурсов в плен.

Что можно изменить:

Можно установить потерю ресурсов в процентах по умолчанию 0

Можно установить приобретение ресурсов по умолчанию 35%

AutomationEpoch11

ROBOTICS FACTORY

Каждую минуту случайно сгенерированный юнит создается на заводе робототехники.

Что можно изменить:

delay = 5 сколько секунд до следующего юнита времени.

unitTypes = ["LightInfantryHero"] тип появляющегося юнита.

AutomationEpoch15

ROBOTICS FACTORY

Каждую минуту случайно сгенерированный блок создается на заводе робототехники.

unitTypes = ["Tank" "HeavyTank" "HeavyMounted3" "LightMounted3"]; - можно производить и несколько различных юнитов.

ArtOfWar

Храм великого ягуара

Все ваши вторгающиеся войска обеспечены тем же бонусом морали, как и обороняющиеся войска.

Ничего нельзя поменять

Proselytizing

Великая пирамида Теночтитлана

Каждый раз, когда вражеский юнит перевербовывается, есть 5% шанс, что какое-либо подразделение в радиусе X от новообращенного юнита также будет мгновенно перевербовано.

Можно изменить радиус конверсии, и 5% шанс. Можно поставить доступность не на всей земле - а отдельно человеку.

EnergyEfficiency

Солнечная станция

Вся цена на строительство, ремонт снижаются на 50%.

50% регулируются

Другие эффекты чудес

RapidDeployment

Быстрое развертывание

Все войска, расквартированные в Пентагоне, можно мгновенно перебросить в любое другое место на том же материке или острове.

стоит продолжительность равная 2 сек.

HardTeachings

Дает 0,1 техочки за убийство вражеского юнита.

10 % можно регулировать.

Эффекты юнитов

HERC_AntiMissileSystem

Electronic Warfare Herc имеет встроенную систему ПРО, стандартная способность робота. АКТИВНАЯ сила

Что можно изменить:

радиус щита по умолчанию 4

Щит может иметь жизни, но по умолчанию стоит 0, что означает, что он может выдержать неограниченные повреждения.

время действия эффекта

HERC_Shield

Ремонтный робот Herc может установить этот щит.

Что можно изменить:

радиус по умолчанию 2

Поглощает 1000 единиц dg (регулируются) прежде чем исчезнуть.

Время действия эффекта

АКТИВНАЯ сила

HERC_EMP_blast

Электромагнитный импульс

Время действия 15 (регулируется)

радиус по умолчанию 5

Состоит из многих мелких эффектов

АКТИВНАЯ сила

Nuclear_fallout

ядерный взрыв, эффект зоны радиоактивного заражения.

Радиоактивные осадки возле появившегося игрока (рожденного или только появившегося). Образуется область заражения действующая на все свои и вражеские юниты в течение 30 секунд (время регулируется) на определенной площади, регулируется число урона в секунду (по умолчанию 15), регулируется радиус по умолчанию 6. Осадки остаются на месте, а не идут за их создавшим юнитом.

Юнит также подвержен осадкам. На здания не действует. Война с нейтралами при заражении не объявляется.

длительность 30 сек

Состоит из многих мелких эффектов

эффект на самого юнита радиус 6 (зачем ?) повреждения в секунду 15

эффект на другие юниты радиус 6 повреждения в секунду 5

Nuclear_fallout_nonhuman

Этот эффект не заражает других юнитов. Юнит заражен радиоактивными осадками в течение 30 секунд по 5 урона в секунду. Юнит ни кого не заражает, просто умирает.

Время действия 30 сек

повреждения в секунду 5

GatherIntelligence

Шпионаж

Сбор информации во вражеской постройке. В случае успеха все постройки данного типа, принадлежащие тому же противнику, становятся видимыми. Кроме того, если акт шпионажа совершен в ратуше, вы сможете получать информацию о рейтингах и изобретениях противника в течение 5 минут.

АКТИВНАЯ сила

время необходимое для сбора информации 5 сек

Время действия 300 секунд

ToxicSpill

Заражение

Заражение вражеских складов и ратуш опасным вирусом. Работники, оказавшиеся в зараженной местности, заболевают и теряют здоровье. Эффект используемый шпионам в качестве спецсилы, в случае пассивного эффекта - желтый кружок под юнитом, сам юнит не умирает но заражает своих граждан, которые и умирают (если изначально зараженный юнит работник - то он видно то же умирает), чужих граждан не заражает, заражение действует 40 сек (время регулируется) зараженные работники других не заражают.

АКТИВНАЯ сила

Время действия 40 секунд

радиус заражения 4

время заражения 5 секунд

ToxicSickness

Болезнь

Боевая единица заражена вирусом и теряет здоровье.

Заразить ни кого не может, только сама умирает, время действия 20 сек.

radius = 2 радиус заражения уже зараженной единицы.

DamageAmount = 7 число единиц урона наносимых юниту за 1 секунду.

ImprovedToxicSpill

Заражение

Заражение вражеских складов и ратуш опасным вирусом. Работники, оказавшиеся в зараженной местности, заболевают и теряют здоровье.

аналогичен ToxicSpill, отличие: можно регулировать время заражения других игроков по умолчанию 5 секунд

время действия 40 секунд

radius = 4 радиус заражения уже.

ImprovedToxicSickness

аналогичен ToxicSickness ни чем вроде не отличается

время действия 20 секунд

radius = 2

DamageAmount = 8,4 число единиц урона наносимых юниту за 1 секунду.

ToxicCleanup

Санобработка

Дезинфекция складов и ратуш.

АКТИВНАЯ сила

время дезинфекции 5 секунд

SabotageBuilding

Диверсия

Диверсия во вражеском здании. Здание, пострадавшее от диверсии, временно прекращает свою работу.

АКТИВНАЯ сила

Эффект используемый шпионами в качестве спецсилы, в случае эффекта применительно к юнитам (это если эффект прописать в пассивную силу), юнит не может ни чего делать, кроме как перемещаться. Например, не может атаковать кнопкой альт и мышью, кнопки действий постройки не активны - серого цвета.

maskSelection = Buildings Параметр можно изменить, поставить, к примеру, можно наземных юнитов LandRPS, и тогда шпион может останавливать не только здания но и земных юнитов.

Время действия 120 секунд

время диверсии 5 секунд

ImprovedSabotageBuilding

Диверсия

Диверсия во вражеском здании. Здание, пострадавшее от диверсии, временно прекращает свою работу.

АКТИВНАЯ сила

Время действия 144 секунды, оно должно быть на 20 % больше чем время диверсии.

время установления 5 секунд

SabotageBuildingUnique

Диверсия

Диверсия во вражеском здании. Здание, пострадавшее от диверсии, временно прекращает свою работу.

аналогичен SabotageBuilding используется для юнита ми-6

время действия 180 секунд

время установления 2 секунды

RestoreBuilding

Восстановление

Восстановление работы зданий, пострадавших от вражеской диверсии.

время восстановления 2 секунды

АКТИВНАЯ сила

Indestructability

Неуничтожимость. Боевой единице нельзя нанести урон, нельзя ее уничтожить, но можно обратить на свою сторону (захватить).

В параметрах можно однако, определить ущерб наносимый юниту. По умолчанию стоит 0

Странно это было изначально активной силой (?)

HealGroup

Общее лечение

Указанная боевая единица прибавит по 50 единиц здоровья (прочности) всем дружественным войскам, находящимся в радиусе 3 квадратов от нее. На этой территории должен находиться ацтекский шаман. Шаман вроде не обязателен.

АКТИВНАЯ сила

радиус 3

hitpointsHealed = 50 – количество единиц здоровья

имеет собственную кнопку

BreathOfDragon

Дыхание дракона

Двухкратное увеличение урона, наносимого боевой единицей при стрельбе.

время действия 30 секунд

Работает только как пассивная сила

DeadlyAim

Верная рука

Двукратное увеличение урона, наносимого боевой единицей.

Работает только как пассивная сила

время действия 30 секунд

scale = 2 увеличение в 2 раза

Forage

Фураж

Добывая пищу, боевая единица восстанавливает здоровье.

время действия 30 секунд

Но эффект почему то не работает.

BlessPreviewGlow

эффект используемый священниками в качестве спецсилы, в случае ареаэффекта место на котором появился впервые юнит

обладает способность дать другим приблизившимся к этому месту юниту кружки благословения. По сути это только визуальный эффект

радиус действия 2

частота свечения 0.2

Bless

Благословение

Все ваши войска в радиусе действия эффекта наносят врагу больше урона.

Эффект используемый священниками в качестве спецсилы, в случае активного эффекта юнит просто имеет благословение

АКТИВНАЯ сила

радиус действия 2

время действия 20 секунд

время для осуществления эффекта 4 секунды

BlessUnits

аналогичен Bless ни чем вроде не отличается

Здесь определяется размер бонуса по умолчанию 1.2 (20% бонуса атаки)

Extraction

Эвакуация

Ваш агент совершает попытку перейти к ближайшему пункту эвакуации.

В случае удачи он немедленно оказывается в вашей главной ратуше.

АКТИВНАЯ сила

Время действия 15 секунд

расстояние от юнита на котором появляется точка эвакуации 10

Размер зоны эвакуации 0.6

CityHeal

Родные стены

Постепенное восстановление здоровья (прочности) всех дружественных наземных войск, находящихся в городе.

radius = 0 видимо определяется в другом месте

CityResistCapture

Противостояние

Повышение защиты всех построек от захвата.

radius = 0 видимо определяется в другом месте

SimpleGlow

Эффект синего кружка, кружок можно менять

KingRegicideGlow

Эффект прозрачного кружка, подобный Bless

Эффекты сценариев

Maasai_Tough_Walls

Масаи Жесткие Стены

Есть два значения, оба 0.1

Уменьшает урон наносимый врагом в долях это 0.1 (в 10 раз меньше)

Maasai_Herd_Heal

Нанесение урона всем войскам на данной территории (определенное количество единиц урона в секунду).

время действия 10 секунд

радиус 20 секунд

урон в секунду 5

HighFervorPlayer - эффект равносителен высокому жару у лидера.

OasisHealing

Восстановление здоровья всем наземным юнитам в радиусе 15

3 жизни в секунду

RussianWinter

Русская зима эффект, чтобы французские войска замирали зимой. Французская армия оказалась не готова к суровой русской зиме. Сейчас она беспомощна.

время действия 360 секунд

радиус 5

Создает красные кружки у противника на всей территории карты.

CitizenCapacityIncrease

Двукратное увеличение максимального количества ресурсов, переносимого работником. ставить на работников с 15 до 30 возрастает

Что можно изменить:

увеличение во сколько раз можно изменить

Invincibility

Неуязвимость Боевая единица становится неуязвимой

Хотя уязвимость можно изменить, по умолчанию стоит 0

InvincibilityAnyPlayer

Аналогичный эффект, но, похоже действует на других игроков (?)

DamageUnitOverTime

Теряет жизнь со временем
ущерб в течение секунды 1.

DamageUnitsOverTimeNearLocation

Нанесение урона всем войскам на данной территории (определенное количество единиц урона в секунду).
время действия 10 секунд

ChrisBsHealAreaEffect

Это лечебный эффект.
Он предназначен только исцелить кучу единиц после битвы.
время действия 10 секунд
радиус 15
здоровья в секунду 1

MarienburgHealing

Вылечивает все отряды на расстоянии от юнита изменить расстояние можно.
расстояние 40
3 здоровья в секунду

American8_ImmuneToNuke

Нет повреждения от ядерного заражения, хотя параметр повреждения можно и отрегулировать.

PreventDeletion

Сделайте иммунитет лидерам! (?)
Ничего изменить нельзя

RefugeeSpeedModifier

Уменьшение скорости юнита в столько-то раз
Стоит значение 0.5 - значит уменьшение в два раза.

SupplyCartSpeedModifier

Уменьшение скорости юнита в столько-то раз
Стоит значение 0.6

ImmuneToCapture

Иммунитет от захвата здания.
Ничего нельзя изменить.

Эффекты сценариев закончены.

Эффекты Misc. Другие эффекты

ResistanceGlow

Эффект анимации сопротивления - повышения защиты от захвата - для всех юнитов (даже других государств) синие кружки под юнитом
Ничего нельзя изменить

CaptureGlow

Эффект анимации сопротивления для зданий, которые попали в плен.
анимация захвата здания огненный кружок под юнитом
Ничего нельзя изменить

TradeWaitGlow

Эффект анимации торговых объектов, когда они ждут своей очереди, чтобы торговать.
Ничего нельзя изменить

Эффекты Misc закончились

Эффекты лидеров

Mobilization

Ускоренное обучение
Существенное повышение скорости подготовки войск в указанном здании.
Активная сила.
АКТИВНАЯ сила
Уменьшение времени производства 0,5 (в два раза меньше)

ForeignInvestment

Иностранные инвестиции
Возможность мгновенно перекупить вражескую или нейтральную постройку (кроме ратуш, крепостей, застав и великих сооружений)
за ее двукратную стоимость.
АКТИВНАЯ сила
Можно изменить стоимость

Capitalism

Капитализм
Возможность мгновенно перекупить вражескую или нейтральную боевую единицу за ее двукратную стоимость золотом.
АКТИВНАЯ сила
Можно изменить стоимость

Endeavor

Ударный труд
Мгновенное выполнение половины работ по строительству указанной ратуши или великого сооружения.
АКТИВНАЯ сила
Можно регулировать процент мгновенно выполняемых работ 0.5 - половина

FastTracking

Поточно-скоростной метод
Мгновенное завершение строительства указанного объекта (кроме ратуш и великих сооружений).
АКТИВНАЯ сила
Можно регулировать процент мгновенно выполняемых работ 1.0 - 100%

Imperialism

Тоталитаризм
Неуязвимость и стопроцентная защита от захвата указанного дружественного здания.

АКТИВНАЯ сила
Время действия 45 секунд
Процент уязвимости можно регулировать

Rally

Первая помощь
Мгновенное восстановление 20% здоровья (прочности) всех дружественных наземных войск, находящихся рядом с героем.
АКТИВНАЯ сила
радиус 3

FireAndManeuver

Логистика
Повышение скорости перемещения всех дружественных наземных войск, находящихся рядом с героем, и лишение наземных войск противника возможности перемещаться.
АКТИВНАЯ сила
время действия 45 сек
увеличение скорости 1,5
радиус действия 5

Diversion

Дезинформация
Создание фальшивого отряда войск в указанном вами месте. Этим отрядом можно командовать точно так же, как и настоящим.
АКТИВНАЯ сила
время действия 45 сек
формация юнитов фаланга
4 типа юнитов могут появляться. для 11, 12, 13, 14-15 эпох.
число новых юнитов.

Customs

Торговая инспекция
Ваши рынки, рядом с которыми находится герой, приносят вдвое больший доход от торговли.
радиус 5
приносимый доход - золото
увеличение - 2

Prioritization

Ударная стройка
Повышение эффективности строительства и ремонта всех объектов, рядом с которыми находится герой.
радиус 5
повышение в 2 раза

MANAGEMENT

Организация работ
Повышение эффективности добычи всех видов ресурсов, кроме информации, в области вокруг героя.
радиус 5
увеличение в 2 раза

Loyalty

Лояльность

Ваши войска, находящиеся рядом с героем, не могут быть обращены священнослужителями противника.

радиус 5

Lectures

Лекции

Повышение эффективности научной работы в храмах и университетах, рядом с которыми находится герой.

радиус 5

увеличение 2

Nationalism

Национализм

Если этот герой находится на одной из принадлежащих вам территорий, то патриотизм и боевой дух всех ваших войск, находящихся на той же территории, существенно повышается.

уменьшение повреждения 0,8

уменьшение повреждения от разрывных 0,8

увеличение атаки 1,2

HighFervor

Высокий патриотизм

Повышение силы атаки всех дружественных войск, находящихся рядом с героем.

Также повышается атака зданий

радиус 3

повышение силы атаки 1.2

HighMorale

Высокий боевой дух

Дружественные наземные войска, находящиеся рядом с героем, получают меньший урон от прямых попаданий противника.

урон от прямых попаданий 0,8

урон от разрывных попаданий 0,8

Discipline

Дисциплина

Дружественные наземные войска, находящиеся рядом с героем, получают меньший урон от ударов противника, нанесенных по площади.

радиус 5

урон от разрывных попаданий 0,5

Resourcefulness

Воодушевление (действие по площади) Двукратное повышение скорости восстановления сил священнослужителей и других особых войск, находящихся в пределах 5 квадратов от героя.

радиус 5

время перезарядки

PropagandaPreviewGlow

Пропаганда Смена Цвета

Служебный эффект, предназначенный для смены цвета обращенных войск.
У вражеских юнитов блестящие кружки
радиус 3
период 0,2 – (?)

Propaganda

Пропаганда

Мгновенный переход на вашу сторону всех наземных войск противника в указанной области радиусом в 3 квадрата. Чем больше противник отстает от вас в развитии, тем выше вероятность успеха. Использовать только пассивный эффект, как активные эффект – приводит к краху игры. При рождении сразу конвертирует, но потом не действует
радиус 3
вероятность перехода из другой эпохи 0.6
время перехода

Resistance

Сопротивление. При попытке захватить указанные постройки пехота противника теряет по 50% запаса здоровья
размер потери здоровья 0,5

SARS

Атипичная пневмония (тест)

Мгновенная смерть всех войск противника в радиусе 3 квадратов от героя. Нейтралов не убивает. Убивает только граждан
радиус 3
граждан можно поменять на другие юниты.

SuperSight

Орлиный взор. Удвоение радиуса обзора и последующее увеличение его на 5.
Работает только для самого юнита. Однако все равно больше 15 не будет.

Примечания:

Можно помимо численных значений регулировать и некоторые другие параметры. К примеру эффект ралли сопровождается визуальный эффект – зеленые крестики на всех вылеченных юнитах. Вы этот визуальный эффект конечно видели. Но этот эффект можно поменять на другие визуальные эффекты. Здесь приводится список визуальных эффектов которые могут быть использованы для моддинга.

Список fx эффектов. Все эти эффекты определяются текстовыми блоками BaseModel. Чтобы протестировать их просто замените в текстовом блоке ралли запись FX_BeingHealed на одну из ниже перечисленных и примените эффект ралли в игре для какого-либо юнита с не полным здоровьем.

FX_BloodSpurt1 эффект разлета осколков

FX_BloodSpurt2 эффект разлета осколков другой

FX_Conversion эффект конвертации, юнит покрывается сине-зеленым облаком

FX_BeingConverted эффект конвертации, на юнит спускается сине-зеленое облако

FX_BeingCaptured эффект дымовой зеленой завесы над юнитом, эффект огромный



FX_BeingHealed эффект ралли, зеленые кресты над юнитом.

FX_GroupHeal два зеленых креста над юнитом

FX_Wheat_Harvest_1 эффект косыбы травы

FX_GuidedMissile_Explosion_1 огромный огненный взрыв



FX_ExhaustSmoke небольшой дым за юнитом
FX_ExhaustSmoke1 небольшой дым за юнитом
FX_ExhaustSmoke2 небольшой дым за юнитом
FX_ExhaustSmoke3 небольшой дым за юнитом
FX_Smoke_Chimney_Small высокий белый дым



FX_Smoke_Chimney_Large высокий черный дым

FX_Campfire_Flame огненное пламя ростом с юнита



FX_TrailingSmoke небольшой дым за юнитом

FX_Falling_Leaves с большой высоты начинают падать листья



FX_Citadel_Connector - появление огромной зеленой башни

FX_Citadel_Tower - появление огромной зеленой башни

FX_Citadel_Gate - появление огромных ворот

FX_Tolerance_Priest юнит покрывается сине-зеленым облаком, с радужными кольцами

FX_Tolerance_Target на юнит спускается сине-зеленое облако, с продолговатыми полосами

FX_Scientific_Freedom огромное сине-зеленое кольцо из шаров вокруг юнита



FX_Mercantilism ничего

FX_Mercantilism_tradecart рядом появляется огромная золотая монета

FX_RapidDeploymentCrate с небольшой высоты на парашюте падает коробка

FX_Overtime_Airport появляются какие-то детали

FX_Overtime_Mill появляются какие-то детали

FX_Overtime_Dock появляются какие-то детали

FX_Overtime_Stable появляются какие-то детали

FX_Breath_of_Dragon появляется знак дракона

FX_Deadly_Aim появляется знак

FX_Forage появляется знак

FX_Bless появляется синее кольцо над юнитом

FX_FiringCannon небольшой эффект от разорвавшегося снаряда

SupremeLeaderGarrison_Imperial огромный значок имперской короны вращается вокруг юнита

SupremeLeaderGarrison_Military аналогично для этой короны

SupremeLeaderGarrison_Economic аналогично для этой короны

SupremeLeaderUnit_Imperial аналогично для этой короны, маленький значок

SupremeLeaderUnit_Military аналогично для этой короны, маленький значок

SupremeLeaderUnit_Economic аналогично для этой короны, маленький значок

FX_GuidedMissile_Trail_1 появляется огненно-зеленый луч назад

FX_ARROW_FIRE_Trail_1 появляются маленькие взрывы перед юнитом, как от пулемета

ThePatrolPointMarker огромный патрульный значок

Вы также можете изменить в эффекте кнопку(для активных эффектов), курсор мыши, иконки:

button = "unit_power_antimissile" кнопка для активной силы, параметры кнопки задаются в файле dbunitactions.csv

mouseCursor = HercShield курсор мыши
Icon = icon_power_emp иконки

Список всех имеющихся в игре кнопок для активных сил
unit_power_propaganda, эта кнопка идентична bless
unit_power_healGroup, новая кнопка, групповое лечение.
unit_power_bless, кнопка bless для священников
unit_power_fireAndManeuver, кнопка для лидера
unit_power_rally, кнопка для лидера

Кнопки шпионов

unit_power_gatherIntel, шпионаж
unit_power_extraction, эвакуация
unit_power_decontaminate, дезинфекция
unit_power_restore, возврат после саботажа
unit_power_contaminate, заражение
unit_power_sabotage, саботаж
unit_power_sabotageUnique, вообще нет кнопки

Кнопка для лидеров:

unit_power_endeavor,
unit_power_fastTrack,
unit_power_capitalism,
unit_power_forinvest,
unit_power_mobilize,
unit_power_imperialism,
unit_power_diversion,

unit_power_rapidDep, пиктограмма быстрого развертывания крепости

Еще некоторые другие параметры, которые можно изменить.

Есть параметр maskSelection, который определяет на что действует этот эффект.

Возможные его значения:

maskSelection = Buildings все здания
BuildingsThatProduce все производственные здания
LandRPS все наземные юниты
AllHerCs все роботы
LandNonFootUnit все не пешие юниты

Вы также можете изменить кружок под юнитом. Этот кружок определяется параметром GlowType. Вот его возможные значения:

kGlowType_Good, хороший, - синий кружок
kGlowType_Bad, плохой, оранжевый кружок
kGlowType_Mixed, никакого кружка
kGlowType_Neutral, блестящий белый кружок, подобный эффекту блесс священника
kGlowType_King, блестящий мощный белый кружок, подобный эффекту блесс священника
kGlowType_HeroArmy, звезда под цвет игрока
kGlowType_HeroArmyLeader, звезда под цвет игрока
kGlowType_SupremeLeader, пентагон (правильный пятиугольник) под цвет игрока

4 Что можно изменить в блоке UnitModel

Рассмотрим блок **UnitModel**

Он может включать следующие одиночные строки

parent – родитель, аналогично UnitType, указывает на юнит (другой блок UnitModel), который является основой для этого юнита. Если в новом юните не прописаны какие-то характеристики, то они берутся из юнита – родителя.

Пример:

Parent = HeavyInfantry1_05

Значения: любые, всегда указывает на другой блок UnitModel, он не обязательно должен соответствовать реальному юниту игры.

ScaleType тип шкалы или тип высоты. По сути, определяет высоту (размер) данного объекта как размер какого-то другого эталонного объекта.

Пример:

ScaleType = kScaleUnit

Значения:

kScaleIdentity, Масштаб = 1.0f, если нет родителя, в противном случае это масштаб родителей

kScaleUnit, // стандартный размер юнита

kScaleLandAnimal, // масштаба, как наземных животных (коровы, ламы и т.д.)

kScaleBuilding, // масштаб зданий

kScaleWall, // масштаб стен, он отдельный от зданий

kScaleVehicle, // масштаб для колесных единиц

kScaleMountedUnit, // масштаб для юнитов с лошастью

kScaleTree, // масштаб для деревьев

kScaleAmmo, // масштаб для снарядов

kScaleHero, // масштаб для героев

kScaleHeroVehicle, // масштаб для героев колесных

kScaleHeroMountedUnit, // масштаб для героев с лошастью

DefaultModel файл модели, непосредственно указание на файл модели.

Пример:

DefaultModel = CIV1_Samurai_Japanese.nif

Значения: различное, все 3д модели игры nif формата и находятся они в архиве graphics C:\Program Files\Sierra\Empire Earth II\zips

UIRenderingParams

Параметр относящийся к пользовательскому интерфейсу.

Пример:

```
UIRenderingParams {  
    xOffset = 0.01  
    yOffset = -0.66  
    zOffset = -4.50  
    scale = 3.20  
}
```

Теперь перейдем к большому блоку **States**

States включает многие визуальные характеристики такие как анимация, звуки и т.д.

Состоит из **StateName**. StateName – определяет, по сути, определенное действие юнита, например юнит идет, бежит, атакует, рубит лес, строит и т.д.

Пример:

```
{      StateName = Idle      AnimName = CIV1_Samurai_Japanese_idle01.KF
      AnimVariants = [ CIV1_Samurai_Japanese_idle02.KF
                      CIV1_Samurai_Japanese_idle03.KF ]
      AnimVariantsWeights = [ 0.2 0.2 ]
}
```

Значения: StateName может принимать следующие значения (приведены не все):

Idle холостой ход анимация спокойствия или безделья.

Walk перемещение, сопровождается различными звуками, время действия

Death смерть

Run запуск какого-либо действия.

Flinch вздрогнуть, наверно от удара разорвавшейся бомбы

CaptureAttack1 анимация захвата здания

Attack1 атаки

Pack анимация паковки (например аркебузир)

Unpack анимация распаковки

TakeOff анимация взлета для самолетов

Структура State

AnimName имя файла анимации,

AnimVariants другие варианты анимации этого же действия

AnimVariantsWeights частота появления вариантов анимации относительно первого варианта.

TextKeys – сопровождение анимации, здесь например, указывается звуки

Пример:

```
TextKeys = [ { Name = PLAY_SOUND Data = fx_sword_swing KeyTime = 0.40 } ]
```

Name тип сопровождения

PLAY_SOUND проигрывается звук

Data указывается на какие-то данные, например название звука

Data = fx_sword_swing

KeyTime – время задержки звука

ChildNames Указываются визуальные эффекты

Например:

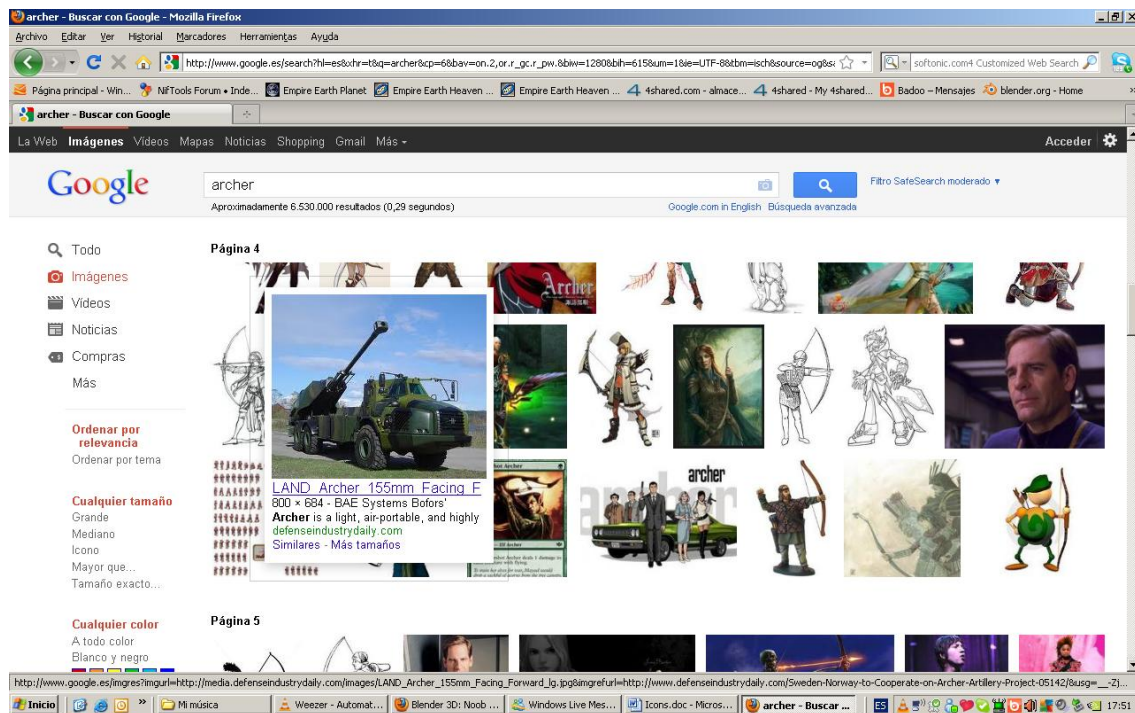
MachineGunTracer трассирующие линии от пулемета

Самым различным юнитам или зданиям можно указать любые эффекты от других юнитов.

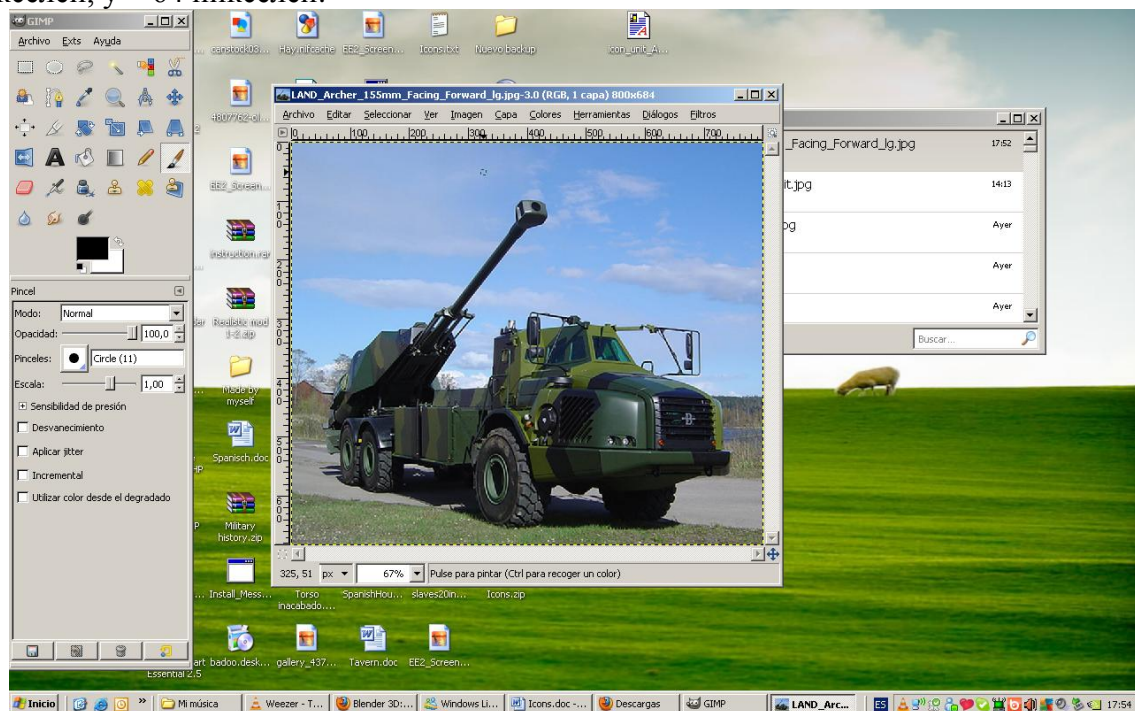
5 Как добавить новую иконку в игру.

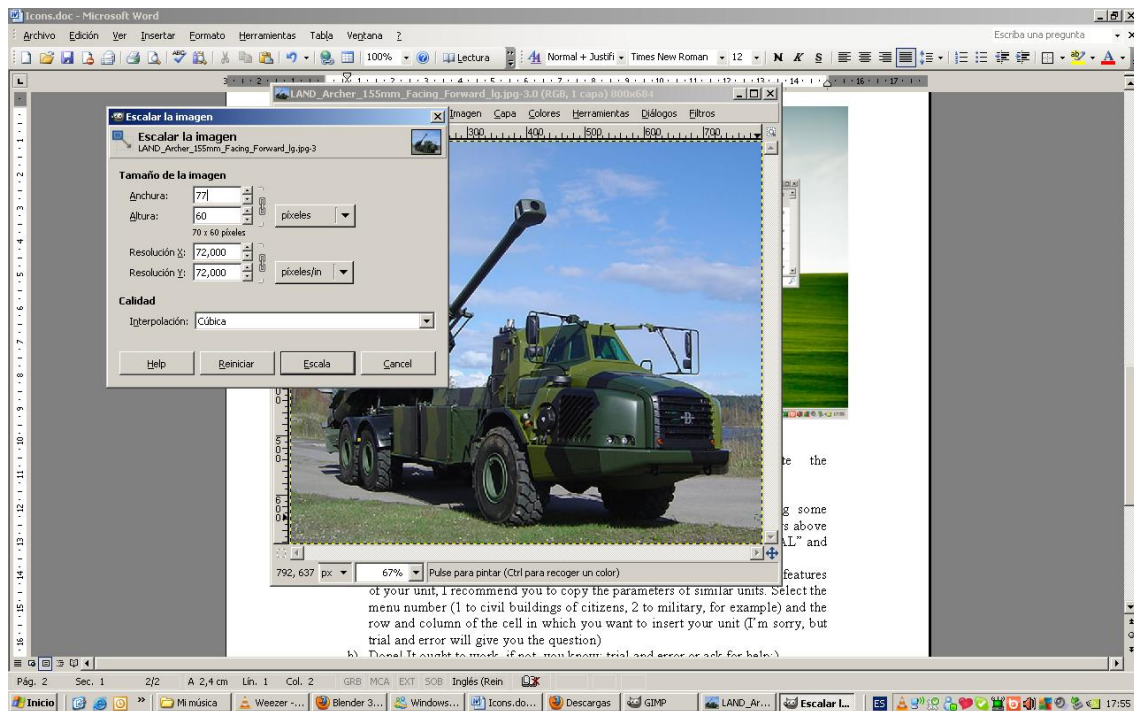
Автор Michael34

Найдем изображение в интернете которое подойдет для иконки нашего юнита



Измените размер картинки в Gimp, Photoshop или другом графическом редакторе до $x = 64$ пикселей, $y = 64$ пикселей.



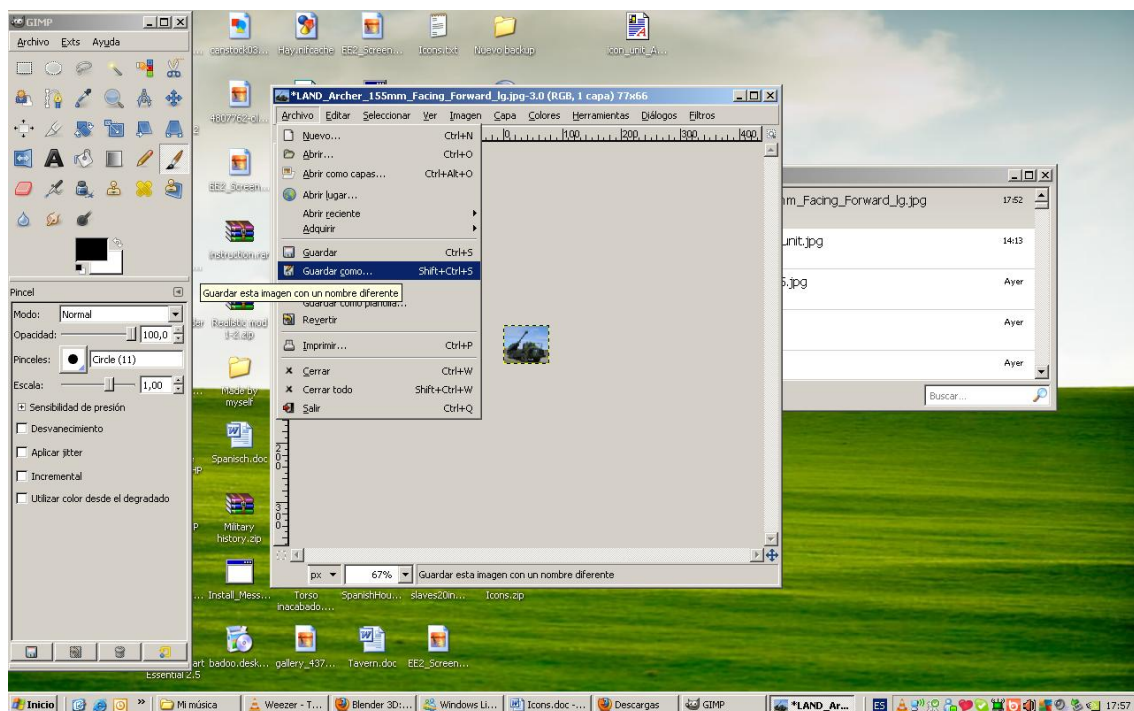


Сохраните его в формате tga, например так "icon_unit_yourunitname.tga". Игра поддерживает иконки в формате TGA

Поместите его в папку zips расположенную по адресу:

C:\Program Files\Sierra\Empire Earth II\zips

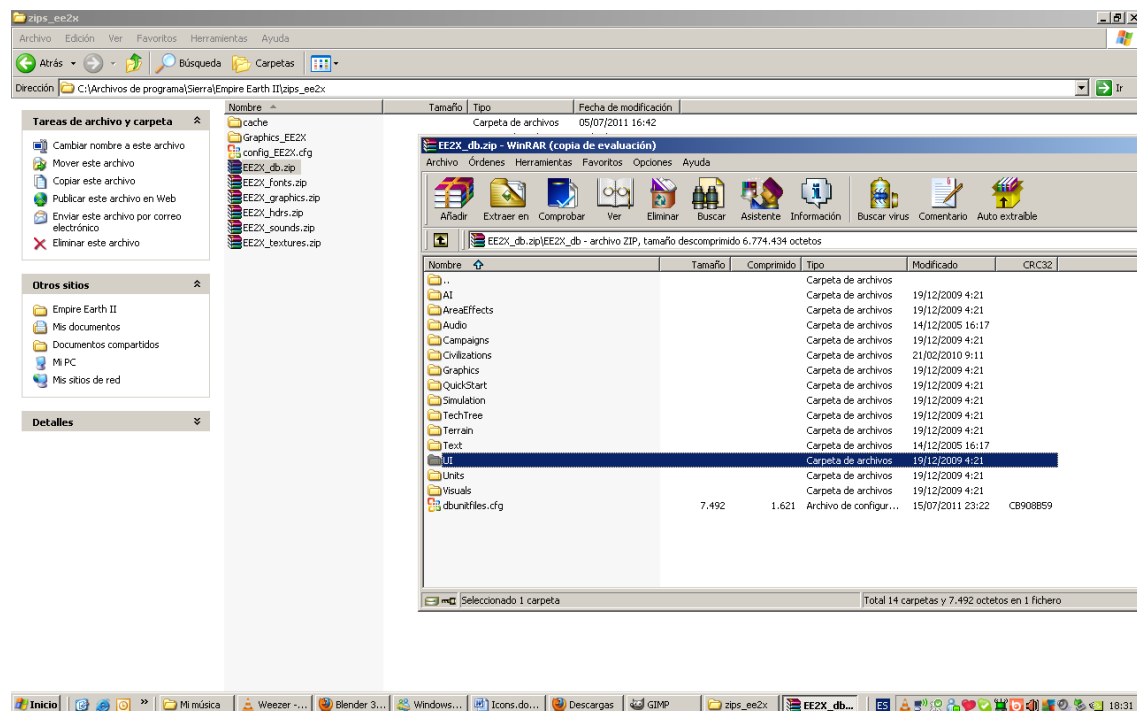
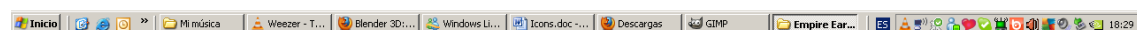
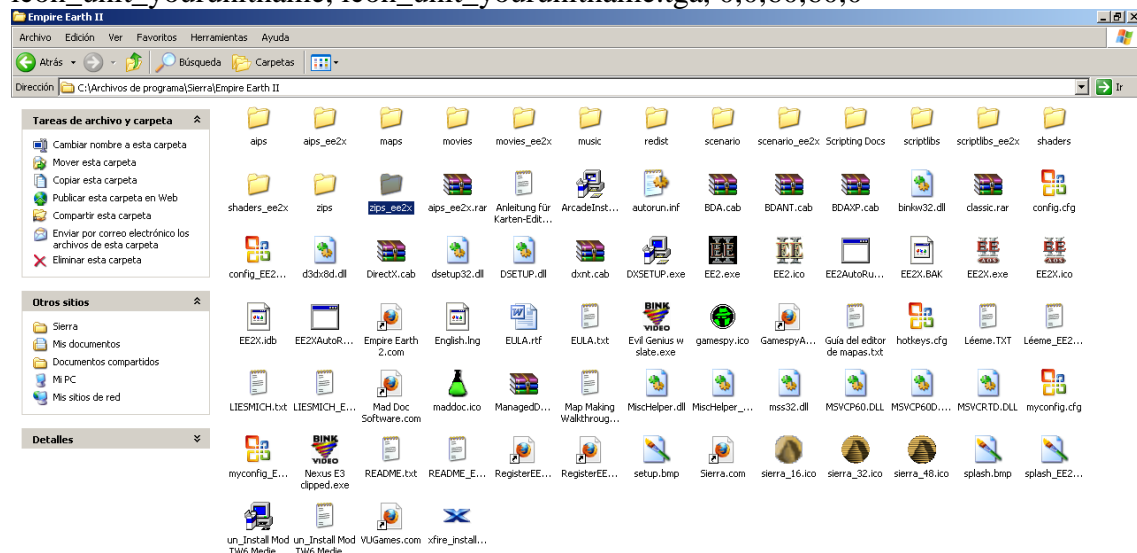
Place it in Textures.zip folder.

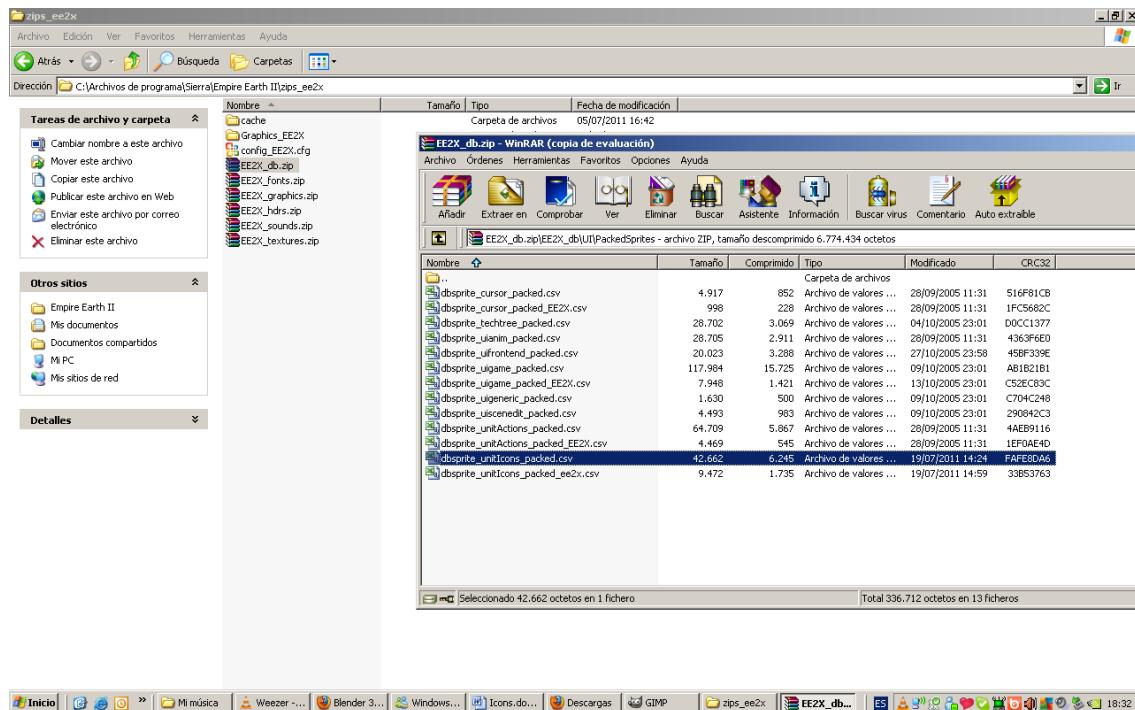
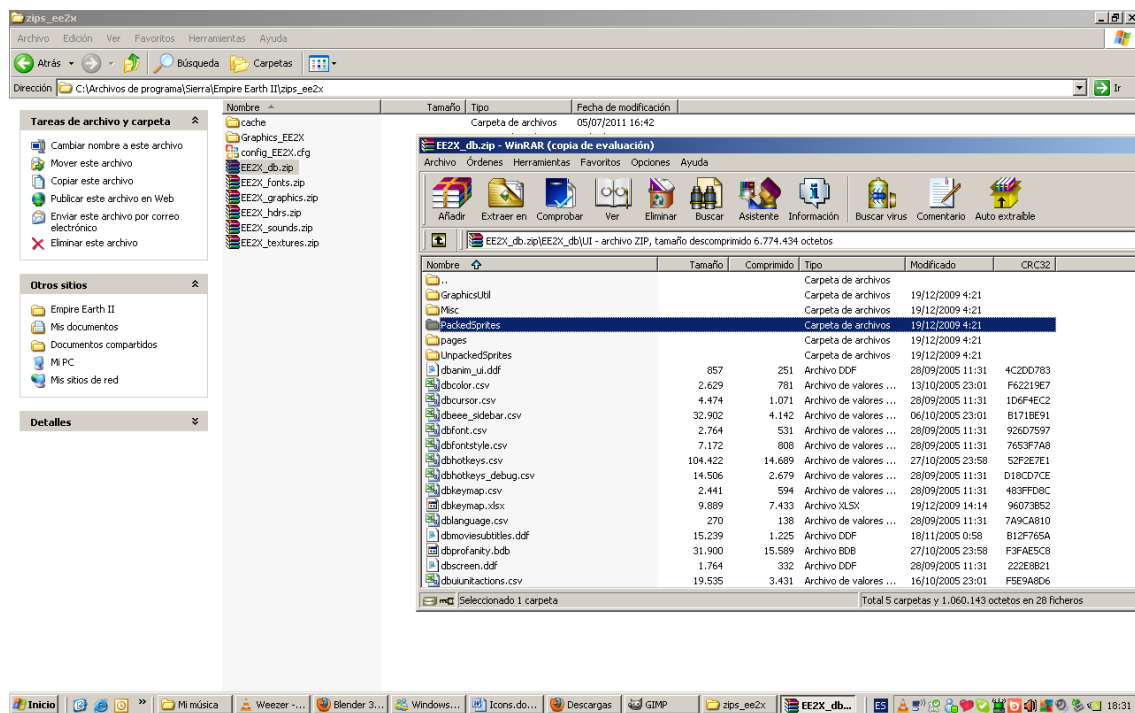


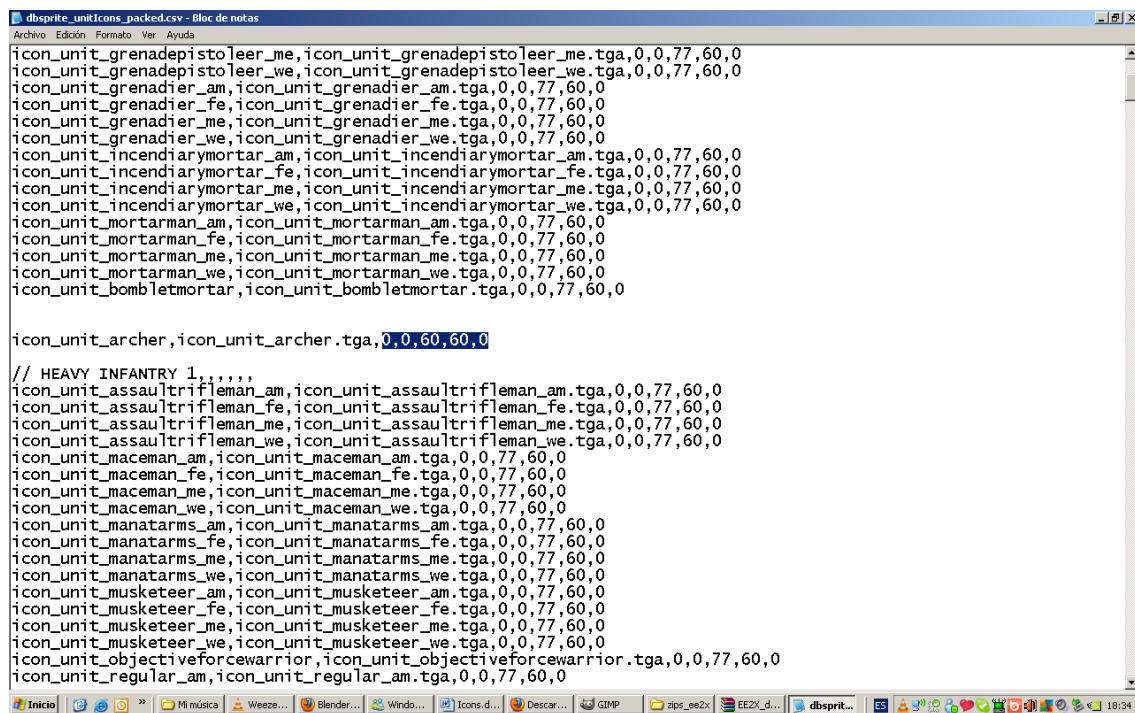
Откройте файл dbsprite_unitIcons_packed.csv
 Расположен по адресу
 C:\Program Files\Sierra\Empire Earth II\zips_ee2x\EE2X_db.zip
 И далее
 EE2X_db.zip\UI\PackedSprites\dbsprite_unitIcons_packed.csv

И вставьте в него следующую строчку:

icon_unit_yourunitname, icon_unit_yourunitname.tga, 0,0,60,60,0







```
dbsprite_unitIcons_packed.csv - Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda

icon_unit_grenadepistoleer_me,icon_unit_grenadepistoleer_me.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_grenadepistoleer_we,icon_unit_grenadepistoleer_we.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_grenadier_am,icon_unit_grenadier_am.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_grenadier_fe,icon_unit_grenadier_fe.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_grenadier_me,icon_unit_grenadier_me.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_grenadier_we,icon_unit_grenadier_we.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_incendiarymortar_am,icon_unit_incendiarymortar_am.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_incendiarymortar_fe,icon_unit_incendiarymortar_fe.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_incendiarymortar_me,icon_unit_incendiarymortar_me.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_incendiarymortar_we,icon_unit_incendiarymortar_we.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_mortarman_am,icon_unit_mortarman_am.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_mortarman_fe,icon_unit_mortarman_fe.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_mortarman_me,icon_unit_mortarman_me.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_mortarman_we,icon_unit_mortarman_we.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_bombletmortar,icon_unit_bombletmortar.tga,0,0,77,60,0

icon_unit_archer,icon_unit_archer.tga,0,0,60,60,0

// HEAVY INFANTRY 1,,,,,
icon_unit_assaulttriflemen_am,icon_unit_assaulttriflemen_am.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_assaulttriflemen_fe,icon_unit_assaulttriflemen_fe.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_assaulttriflemen_me,icon_unit_assaulttriflemen_me.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_assaulttriflemen_we,icon_unit_assaulttriflemen_we.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_maceman_am,icon_unit_maceman_am.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_maceman_fe,icon_unit_maceman_fe.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_maceman_me,icon_unit_maceman_me.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_maceman_we,icon_unit_maceman_we.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_manatarms_am,icon_unit_manatarms_am.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_manatarms_fe,icon_unit_manatarms_fe.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_manatarms_me,icon_unit_manatarms_me.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_manatarms_we,icon_unit_manatarms_we.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_musketeer_am,icon_unit_musketeer_am.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_musketeer_fe,icon_unit_musketeer_fe.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_musketeer_me,icon_unit_musketeer_me.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_musketeer_we,icon_unit_musketeer_we.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_objectiveforcewarrior,icon_unit_objectiveforcewarrior.tga,0,0,77,60,0
icon_unit_regular_am,icon_unit_regular_am.tga,0,0,77,60,0
```

Теперь точно такую же строчку вы должны написать в файл dbsprite_unitIcons.csv
Расположен по адресу
EE2X_db.zip\UI\ UnpackedSprites\dbsprite_unitIcons.csv

Осталось последнее, вы должны указать юниту его новую иконку. Изменим, например иконку Рузвельта на новую. Открываем файл, где находится текстовый блок, определяющий Рузвельта - это american_campaign_units.ddf.

Расположенный по адресу: american_campaign_units
EE2X_db.zip\EE2X_db\Units\american_campaign_units.ddf

Собственно сам блок имеет вид:


```

//-----
// AMERICAN 1 - TEDDY ROOSEVELT
//-----
unitType LeaderRoosevelt
{
    parent = LeaderMilitary
    properties {
        displayName = tx_utm_LeadTedRoos_name
        displayNameScenEdit = tx_utm_LeadTedRoos_sname
        hitpoints = 3000
        verboseTooltip = vtt_unit_LeadTedRoos
    }
    sounds {
        sndCmdMove = ["v_leader_mil_02_com01" "v_leader_mil_02_com02"]
        sndCmdAttack = ["v_leader_mil_02_com01" "v_leader_mil_02_com02" "v_leader_mil_02_spe01"]
        sndSelection = ["v_leader_mil_02_sel01"]
    }
    abilities = [
        Attack { range = 5.0; reloadTime = 1; applyDamageTime = 0.5; damage = 40; weaponType = LightProjectile }
        LOS { range = 5 }
        AreaEffect {
            effects = [
                HighFervor
                HighMorale
                Discipline
            ]
        }
        SpecialPower {
            effects = [
                FireAndManeuver
                Rally
            ]
        }
    ]
    icon = icon_unit_roosevelt
}

unitModel LeaderRoosevelt
{
    scaleType = kScaleUnit
    Parent = BaseHuman
    defaultModel = camp_am11_roosevelt.nif
    ForceScale = 0.260
    childNames = [ UnitShadow BeamTracer01 MuzzleRifleman ]
    states = [
        {
            StateName = Idle
            AnimName = camp_am11_idle.kf
            AnimVariants = [ camp_am11_idle2.kf ]
            AnimVariantsWeights = [ 0.05 ]
        }
        {
            StateName = walk
            AnimName = camp_am11_walk.kf
            AnimSpeedScale = 2.25
        }
        {
            StateName = Run
            AnimName = camp_am11_jog.kf
        }
        {
            StateName = Attack1
            AnimName = camp_am11_attack.kf
            TextKeys = [
                { Name = PLAY_SOUND Data = fx_rifle_fire KeyTime = 0.35 }
            ]
        }
        {
            StateName = Death
            AnimName = camp_am11_death.kf
        }
    ]
    UIRenderingParams {
        xoffset = 0.01
        yoffset = 0.32
        zoffset = -6.48
        scale = 2.43
        angle = 23.68
    }
}

```

Строку в блоке

icon = icon_unit_roosevelt

заменяем на

icon = icon_unit_yourunitname

Сохраняем все.

Все готово. Теперь запускаем игру и смотрим на новую иконку Рузвельта.

6 Как добавить в игру новую 3D модель техники или здания.

ОСНОВЫ РАБОТЫ В ПРОГРАММЕ NifSkope.

(Для работы у вас должна быть модель Volkshalle.nif и Volkshalle.tga Эти файлы должны быть в архиве Volkshalle11.rar Если у вас нет этого архива вы можете скачать здесь <http://ee.heavengames.com/downloads/showfile.php?fileid=2835> Также у вас должна быть установлена программа NifSkope. Скачать ее можно здесь <http://niftools.sourceforge.net/wiki/NifSkope>)

Познакомимся с удивительной программой NifSkope.

Автор статьи IgorLutiy (Igor_Ra)

////////////////////////////////////

Тонкости работы с NifScore

Вступление

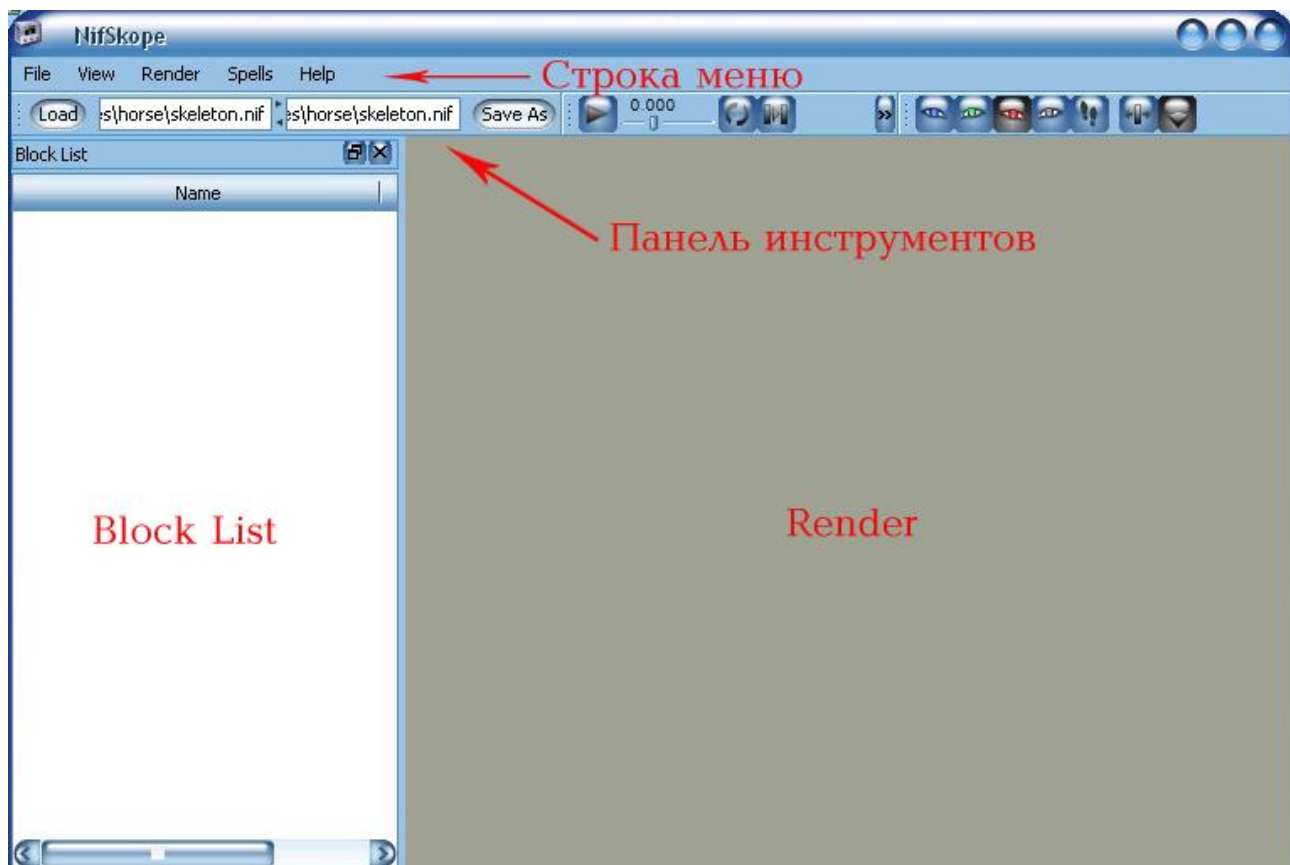
В этой статье мы с вами рассмотрим основы работы с программой **NifScope**, которая позволяет открывать и редактировать файлы, сохраненные в формате **NetImmerse File Format (Nif)**. Этот формат используется для хранения 3D моделей в играх, основанных на популярном игровом движке **NetImmerse/Gamebryo**. Это такие игры как **TES3: Morrowind**, **TES4: Oblivion**, **Civilization IV**, **Empire Earth II**, **Empire Earth III**, **The Guild 2**, **Axis and Allies** (и многие другие). Я буду опираться на использование программы для моделей из игры **TES4: Oblivion**.

У меня установлена версия 1.0, соответственно, если вы пользуетесь другой версией программы, возможно, что-то будет не совпадать. Но в целом я думаю, все будет понятно и так.

Что мы можем сделать с помощью данной программы? Сменить текстуру у модели, поработать с коллизией, изменить скелет, просмотреть анимацию и много чего еще... Начнем с ознакомления с интерфейсом.

1. Интерфейс

Открываем **NifScope**. Видим вот такое окно:



Что мы видим? Строку меню, панель инструментов, и два окошка – **Block List** (список блоков) и **Render** (окно показа).

Строка меню

Начнем с рассмотрения строки меню.

Она состоит из пяти меню: **File** (Файл), **View** (Вид), **Render** (Окно показа), **Spells**, **Help** (Справка)



File (Файл)

Load... – загрузка файла. Поддерживаются расширения .nif, .kf, .kfa, .kfm.

Save As... – сохранить как... Сохраняем файл, задавая ему имя.

Import – импорт из форматов .3ds, .obj

Export – экспорт в формат .obj

Auto Sanitize before Save – автоматическая обработка перед сохранением

New Window – открывает новое окно программы

Reload XML – этот и два следующих пункта меню связаны с **XML** (англ. *eXtensible Markup Language* – расширяемый язык разметки). Мы этого трогать не будем

Reload XML + Nif

XML Checker

Resource Files – что-то связанное с **BSA** архивами. Зачем нужно – так и не понял ☺

Quit - ВЫХОД



View (Вид)

Interactive Help – интерактивная справка, открывается снизу во встроенном окне

Block List – показывает список блоков

Block Details – открывает внизу встроенное окно с детальным описанием блоков

KFM

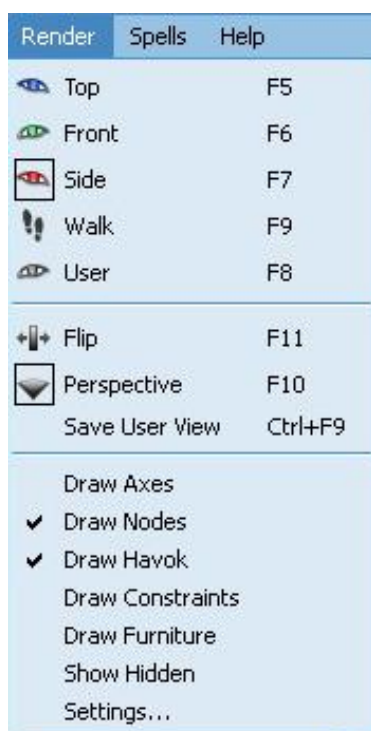
Toolbars – включает отображение кнопок на панели инструментов. Группы кнопок

Load Save, View, Animation

Show Blocks in Tree – отображает список блоков в виде дерева

Show Blocks in List – отображает список блоков в виде списка

Select Font... - настройка шрифта



Render (окно показа)

Top – вид сверху

Front – вид спереди

Side – вид сбоку

Walk – вид «изнутри»

User – пользовательский вид (включается вид, который вы сохранили командой **Save User View**, которая расположена ниже)

Flip – зеркальное отображение

Perspective – перспектива

Save User View – сохраняет вид окна просмотра

Draw Axes – включение показа системы координат

Draw Nodes – включает показ узлов

Draw Havok – включение показа коллизии

Draw Constraints – эффекта не заметил

Draw Furniture – эффекта не заметил

Show Hidden – эффекта не заметил

Settings... - настройки программы (важный пункт, к которому мы вернемся позже)



Spells

Animation – позволяет прикрепить анимацию, для того, чтобы ее просмотреть

Block – включает две команды: **Insert** (вставить блок) и **Remove By id** (удалить блок по id)

Optimize – оптимизация

Sanitize – обработка

Batch – пакет



Help (Справка)

Interactive Help – интерактивная справка, открывается снизу во встроенном окне

NifScope Documentation & Tutorials – открывает страницу с документацией и туториалами по NifScope

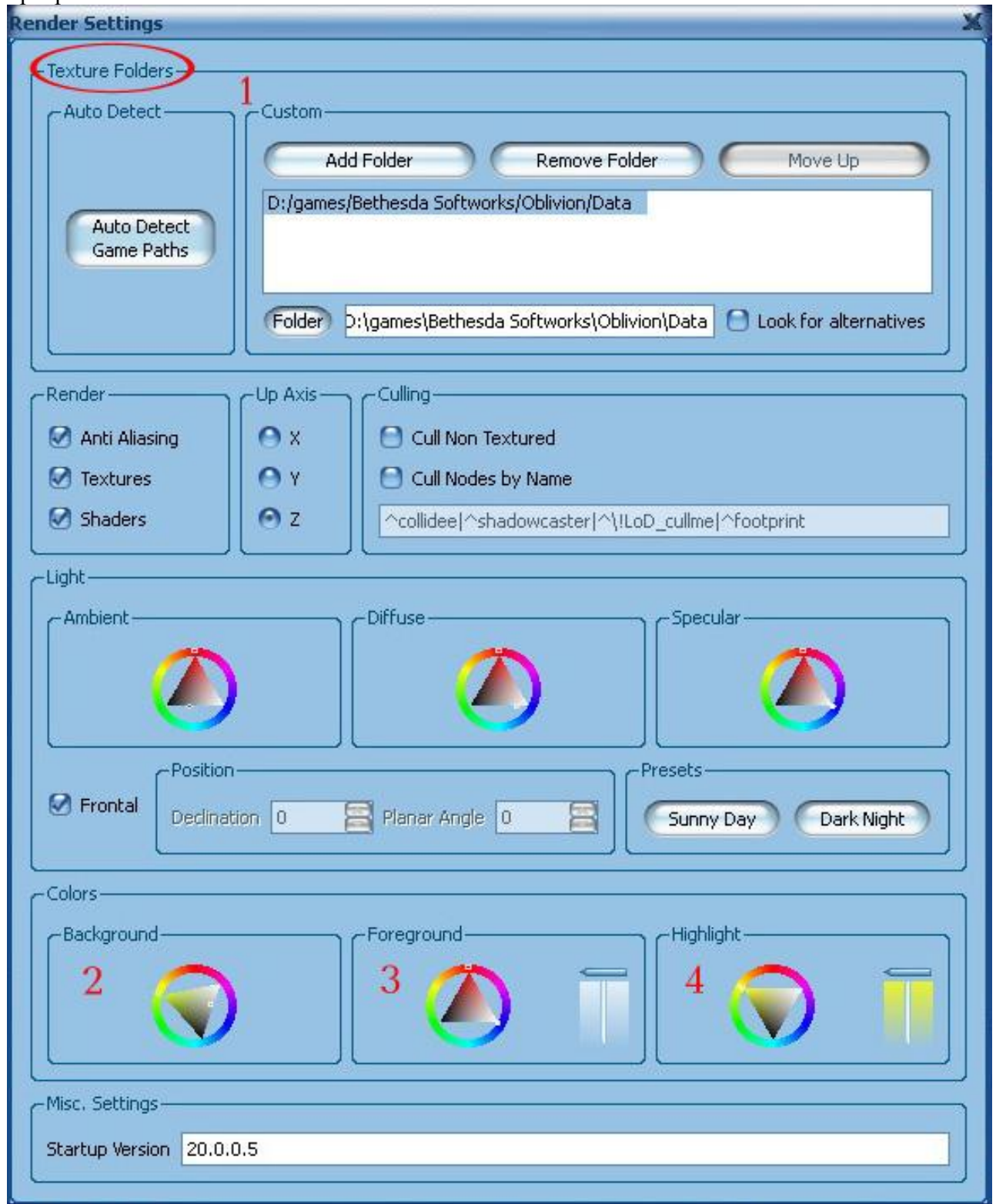
NifScope Help & Bug Report Forum – открывает страницу форума NifTools

NifTools Wiki – открывает страницу Wiki по NifTools

NifTools Downloads – открывает страницу заочки утилит для работы с **Nif** файлами
About Qt – о программе, с помощью которой была создана данная утилита
About NifScope – о программе

Settings

Отдельно нужно упомянуть о **Settings (Render>Settings)**, то есть о настройках программы:



1. Верхнее поле **Texture Folders**. Это очень важное поле. Здесь мы определяем путь к текстурам. Это определенное место на вашем компьютере, которое **NifSkope** осматривает в поисках текстур, на которые ссылается **NIF** файл.

Для определения пути жмем кнопку **Add Folder** (добавить папку). В списке путей поиска текстур появится новая строчка, которая выглядит как **Choose A Folder**. Убедитесь, что линия выделена, когда вы будете делать следующий шаг. У вас есть два пути для редактирования пути в списке – вручную, дважды кликнув на нем, или нажав кнопку **Folder** для вызова браузера, для определения места на вашей машине.

Вы можете выставить столько путей поиска, сколько пожелаете, но лучше всего выставьте один. В Обливионе, типичный **NIF** файл будет содержать путь к текстурам такой как "**textures\weapons\IronDagger.dds**" Это означает, что папка этого пути на одну выше папки "**textures**". В случае нормальной установки Обливиона это была бы папка **Data**, которая и должна быть выставлена для пути поиска.

Поле **Colors**:

2. **Background** – цвет фона в окне показа

3. **Foreground** – цвет узлов в окне показа (по умолчанию белый). Ползунок справа от палитры определяет степень прозрачности.

4. **Highlight** – цвет выделенного узла (по умолчанию желтый). Ползунок справа от палитры определяет степень прозрачности.

Панель инструментов

И теперь панель инструментов. В основном она повторяет команды из строки меню, но есть и такие, которых там нет (связанные с анимацией)



1. **Load...** – загрузка файла

2. Путь к открытому файлу

3. Путь к файлу который вы сохраните через **Save As...**

4. **Save As...** – сохранить как...

5. Кнопка **Play** – для воспроизведения анимации

6. Полоса прокрутки анимации

7. **Loop** – закидывает показ анимации. Отражается только на полосе прокрутке

8. **Switch** – переключатель анимации. Если вы загрузили несколько анимаций, то при нажатой кнопке будут проигрываться все анимации подряд. При не нажатой – только текущая

9. Эта группа кнопок повторяет семь первых команд из меню **Render** (окно показа)

2. Текстуры и NifScope

Работа с текстурами в NifScope занимает важное и значимое место. Поэтому первым делом рассмотрим именно ее.

Откроем модель лошади. В списке блоков (**Block List**) находим узел **NiSourceTexture**

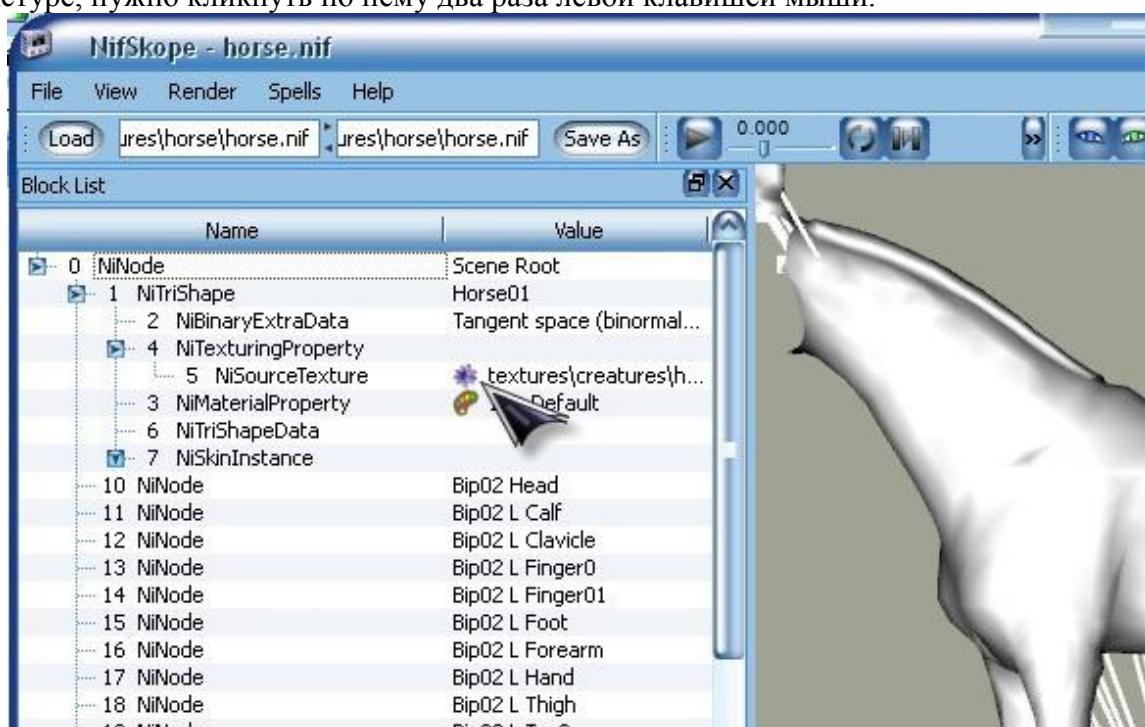
NiNode>

NiTriShape (или **NiTriStrips**)>

NiTexturingProperty>

NiSourceTexture

и видим фиолетовый цветочек правее. Рядом с ним указан путь к текстуре, например (у лошади) **textures\creatures\horse\Horse.dds** Чтобы посмотреть/отредактировать путь к текстуре, нужно кликнуть по нему два раза левой клавишей мыши.



Не забывайте, что путь нужно прописывать относительный! То есть не нужно писать:

D:\Game\Oblivion\Data\textures\creatures\horse\Horse.dds

нужно писать:

textures\creatures\horse\Horse.dds

D:\Game\Oblivion\Data – эту часть опускаем. В противном случае, если вы сохраните полный путь к текстуре, а у другого человека игра установлена на другой диск/в другой папке – у него будут проблемы с отображением текстуры! Точнее она не будет отображаться.

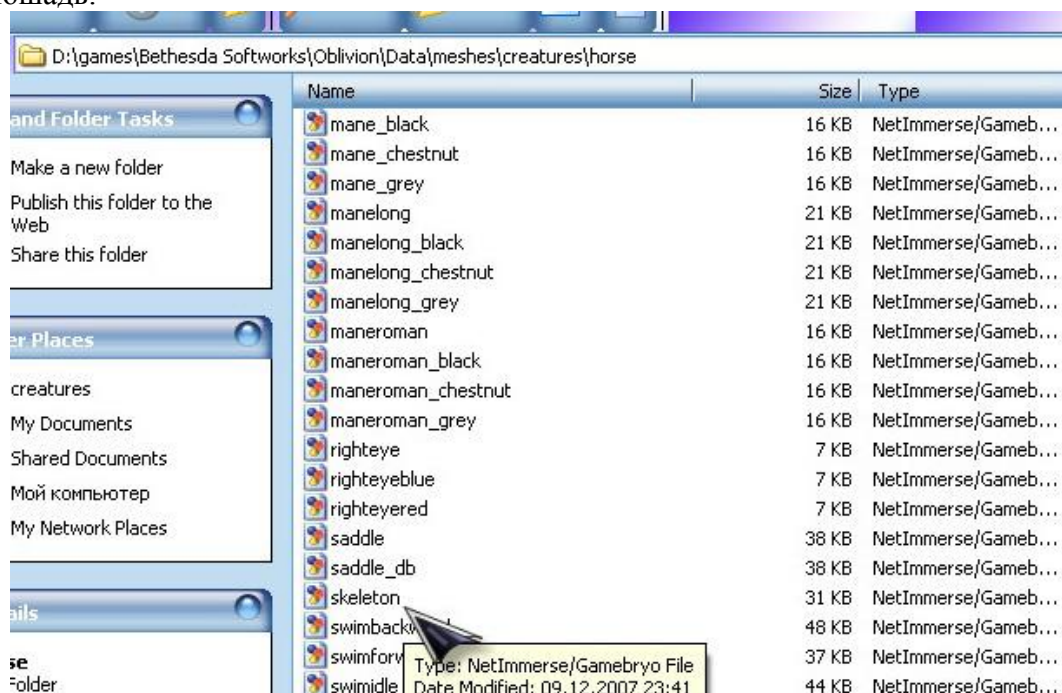
PS: 1. Не забудьте сохранить вашу модель с новым путем для текстуры.

2. Не забывайте, что у некоторых моделей может быть не одна, а несколько текстур.

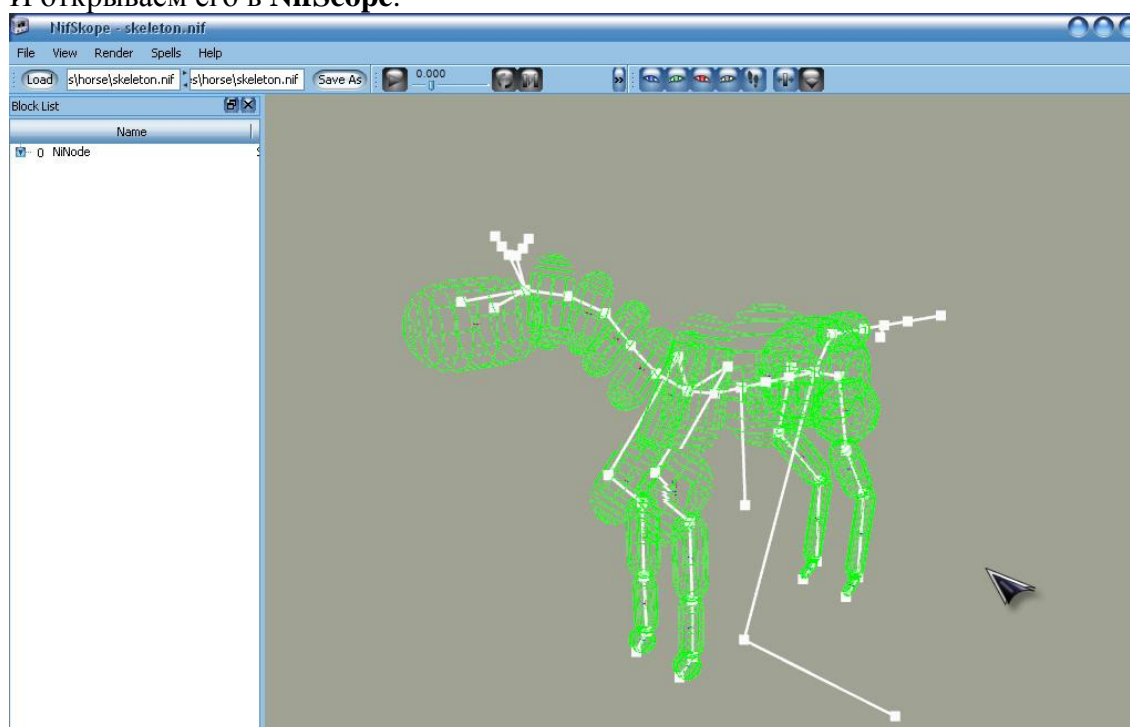
4. Анимация и NifScope

Было одно время, когда я интересовался анимациями. Только вот беда я не знал как их просмотреть. Спрашивал на форумах, думал – а как? Ничего и ни от кого не добившись, сам разобрался, что их можно просматривать в **3Ds MAX**. Но это хлопотно. Да и Макс может у человека не стоять. Оказывается очень просто анимацию можно просмотреть в **NifScope**. «Как же так, – возмутитесь вы. – Я столько раз пытался открыть файлы анимации этой прогой и все никак! Это невозможно!» Я тоже долго не мог понять, как это делать. Но все оказалось очень просто, до смешного просто. И в то же время очень похоже на то, как я открывал анимации в Максе.

Итак, сначала находим файл скелета (skeleton) нужного нам существа. Для примера я взял лошадь:



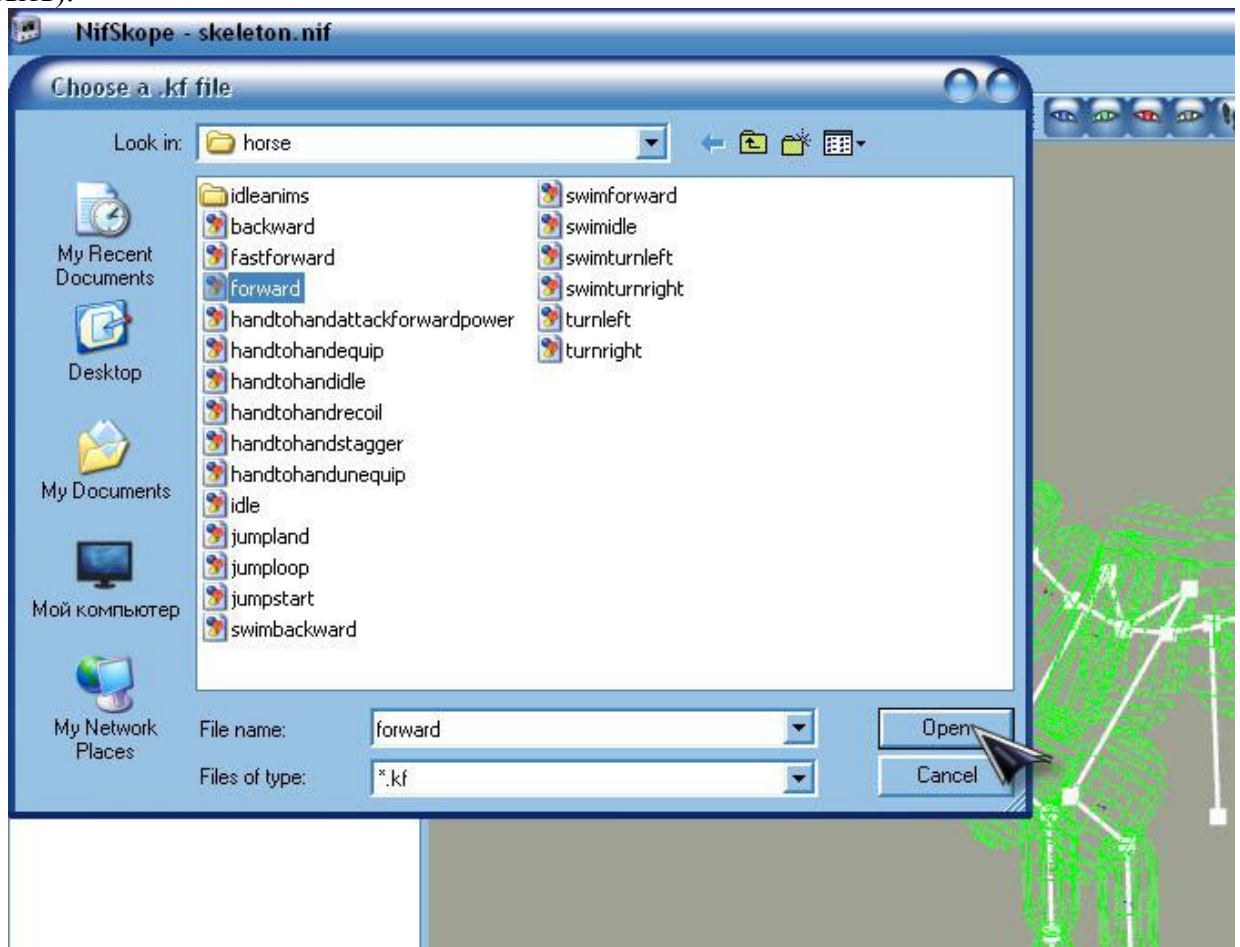
И открываем его в NifScope.



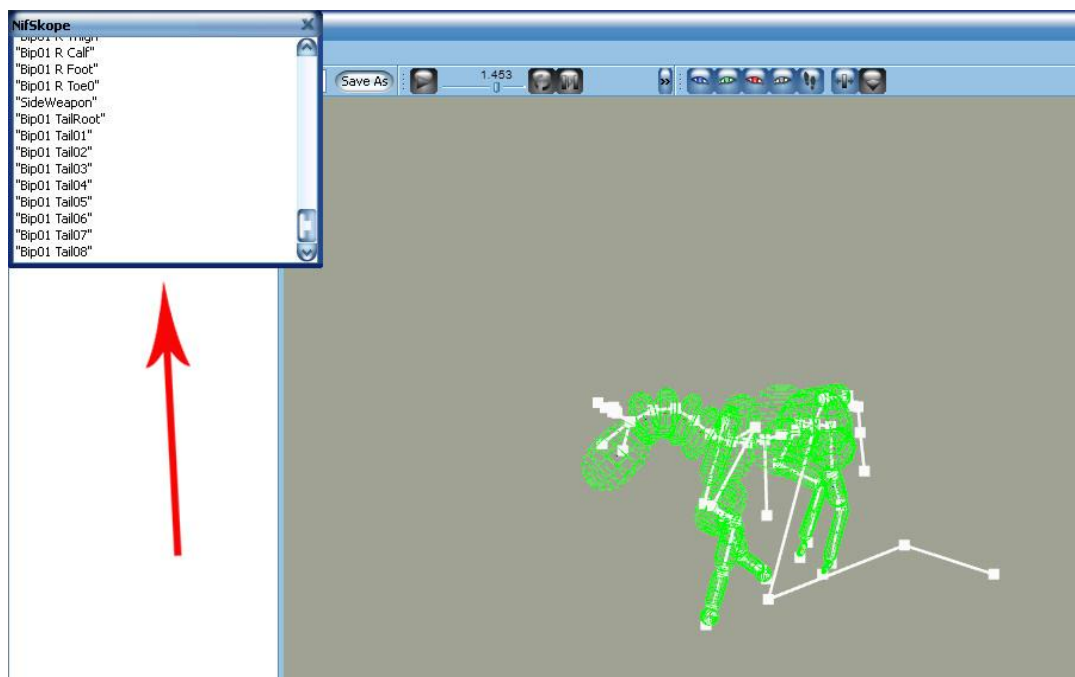
Теперь в строке меню выбираем **Spells>Animation>Attach.KF**



Откроется окошко **Choose a .kf file** (выберите .kf файл), в котором вы можете выбрать файл анимации, чтобы прикрепить его к скелету. Выбрали и далее жмем **Open** (открыть).



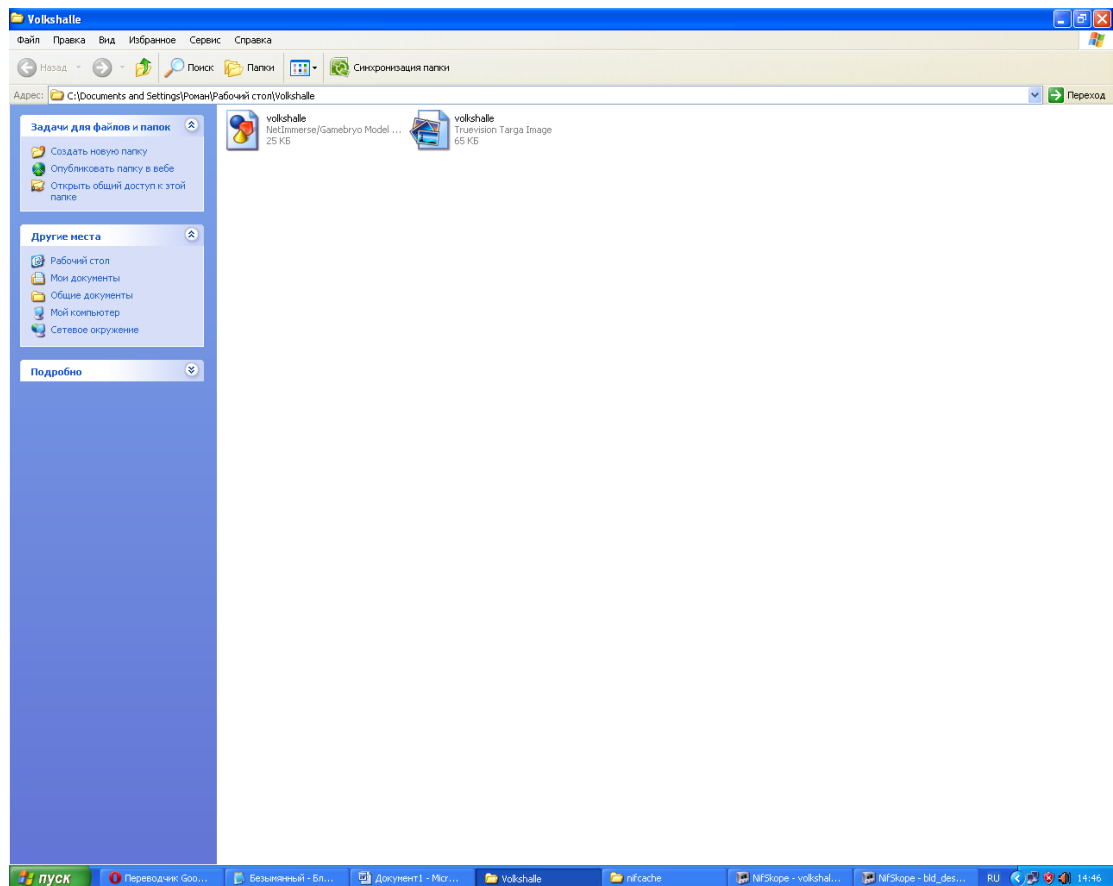
Вуаля! Начала проигрываться анимация. Возможно, у вас появится окошко как на рисунке вверху слева (на него указывает красная стрелка). Закройте его и не обращайтесь внимание. Оно никак не отражается на проигрывании анимации. Если анимация не начала проигрываться, нажмите кнопку **Play** (воспроизведение) на панели инструментов.



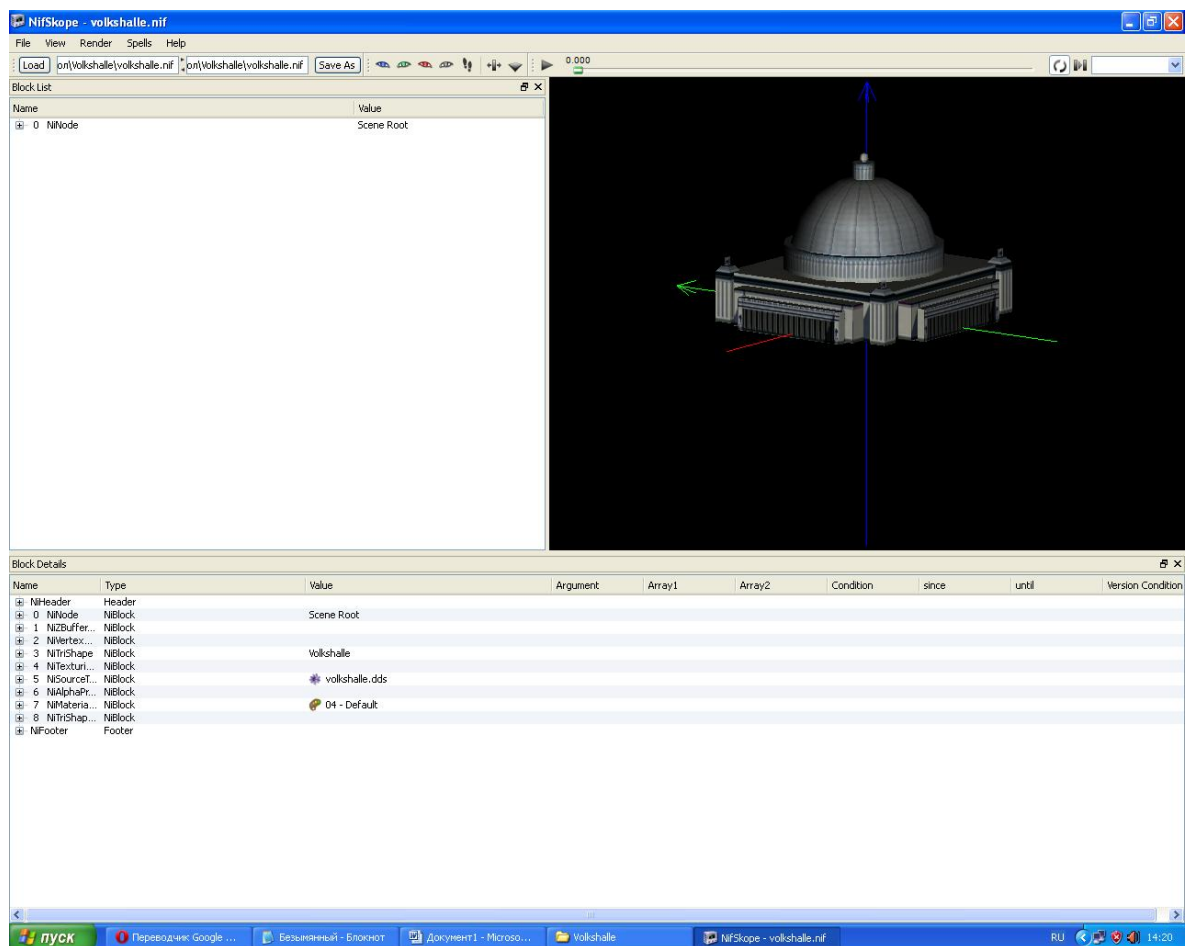
////////////////////////////////////
Дополнительную информацию о данной программе и разные tutorиалы (правда, для других игр) вы можете найти здесь:
<http://rumor.ru/wiki/Категория:NifSkope>
http://niftools.sourceforge.net/wiki/NifSkope/Working_With_Nifs_101:_An_Introduction
http://niftools.sourceforge.net/wiki/NifSkope/Working_With_Nifs_101:_Basic_Use

Теперь непосредственно перейдем к процессу адаптирования модели здания для ее2.

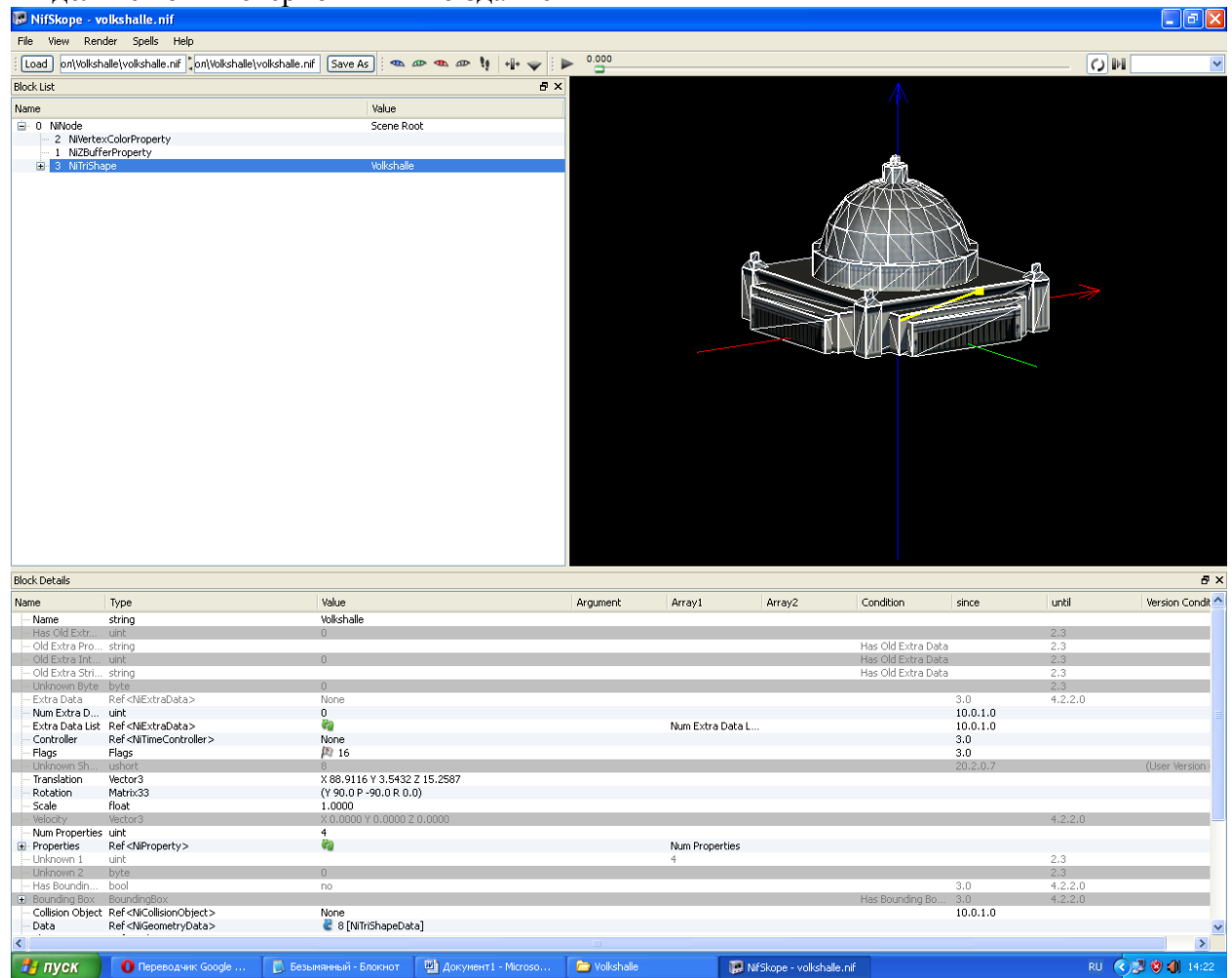
Откройте папку Volkshalle11



Откройте файл Volkshalle.nif



Выделите компьютерной мышью здание



Выберите последовательно

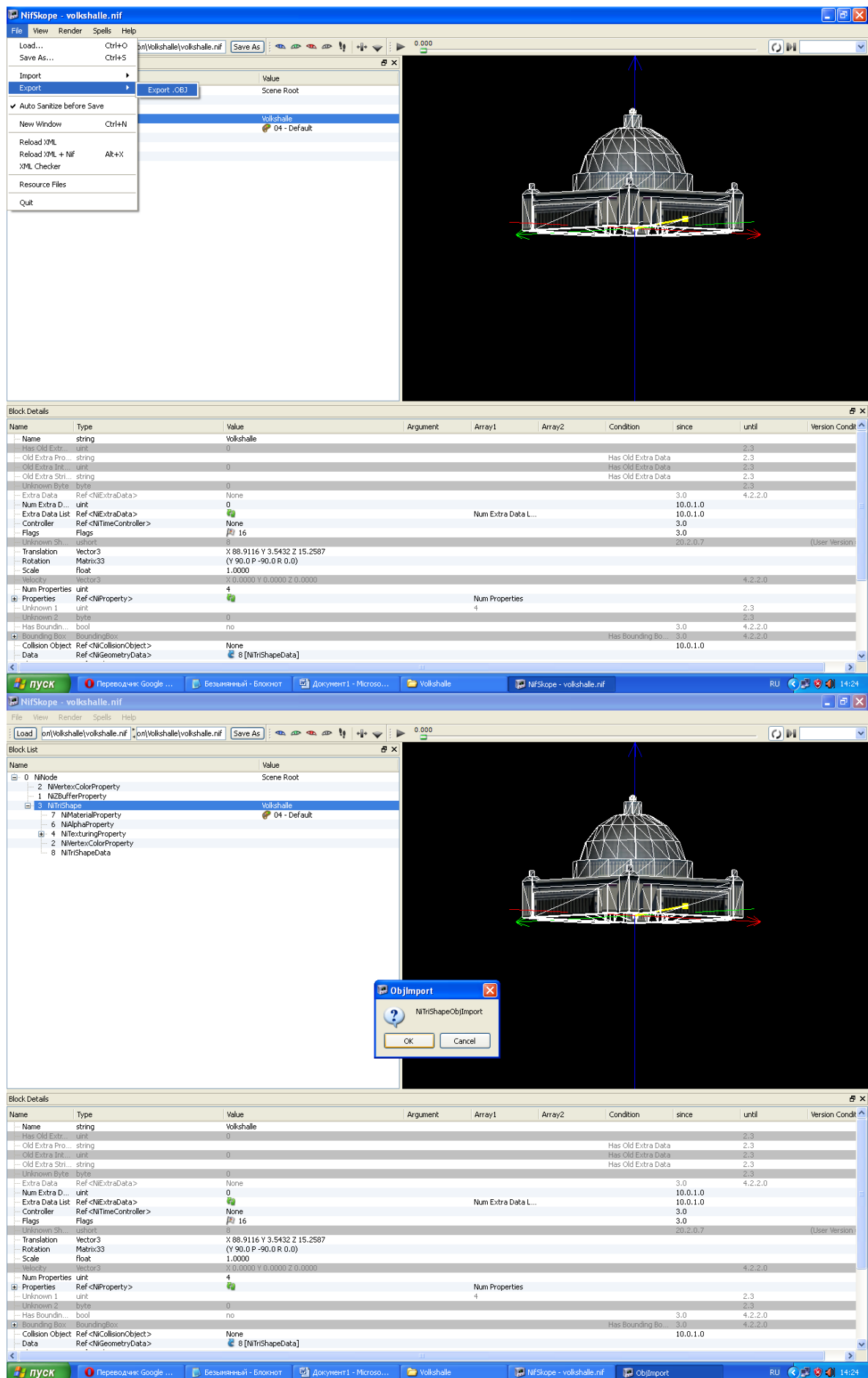
File

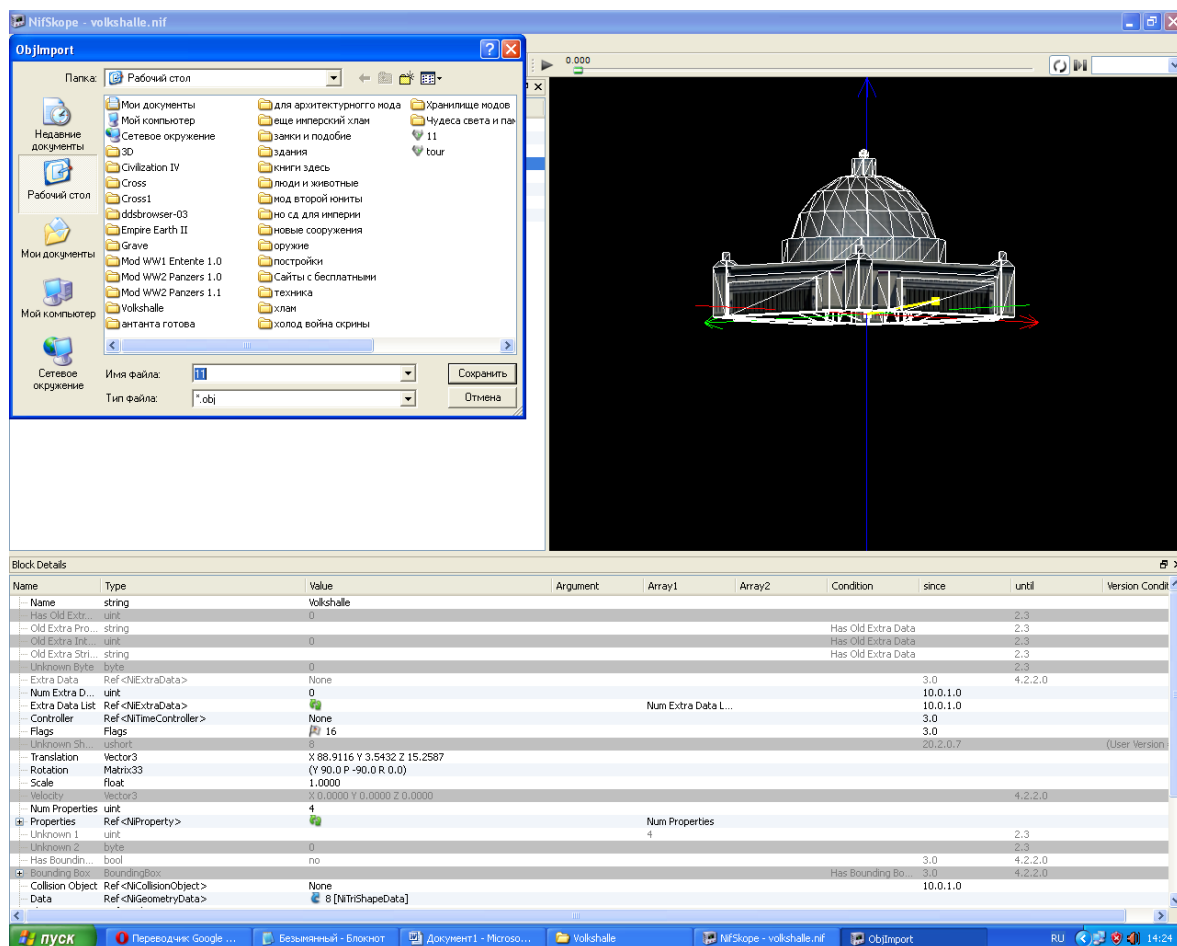
Export

OBJ export

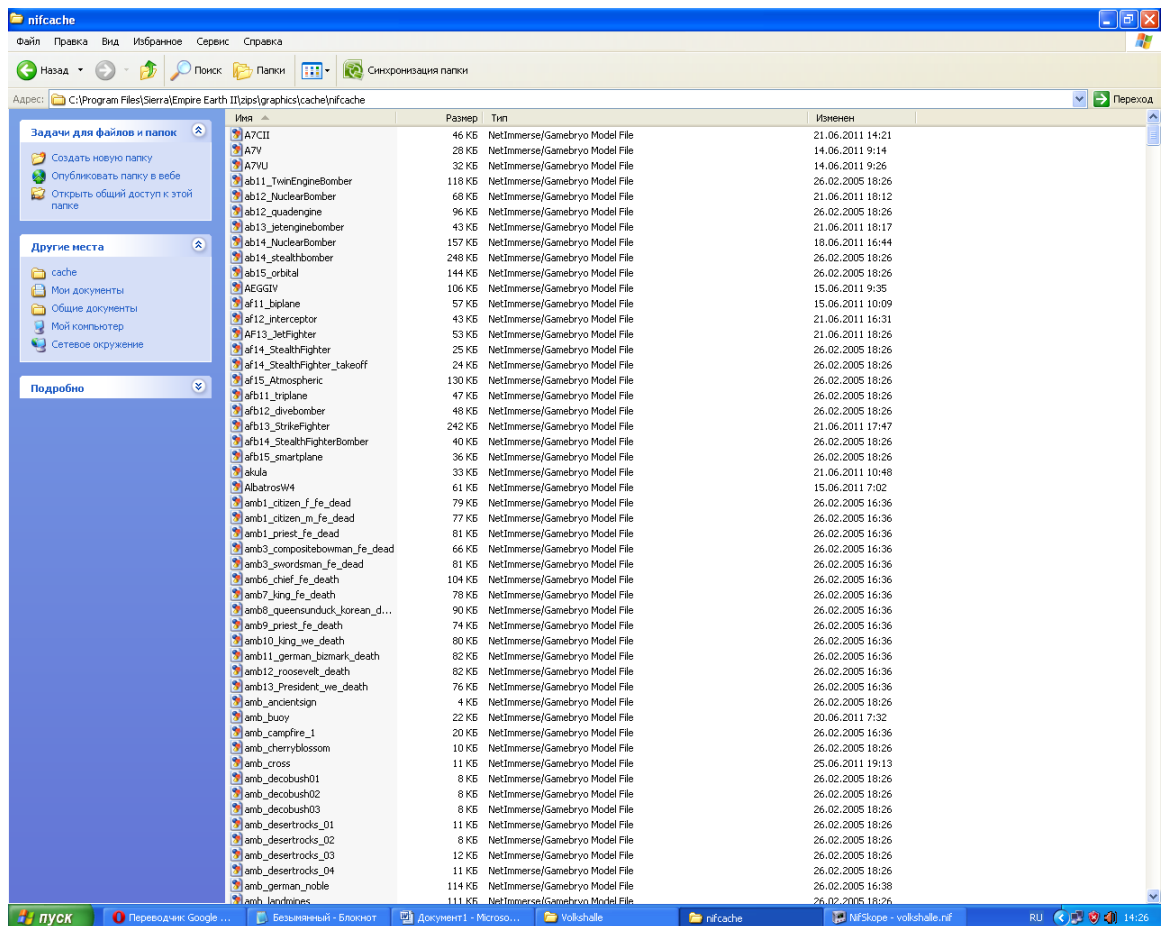
Save to your desktop.

File Name 11. Файл назовем 11

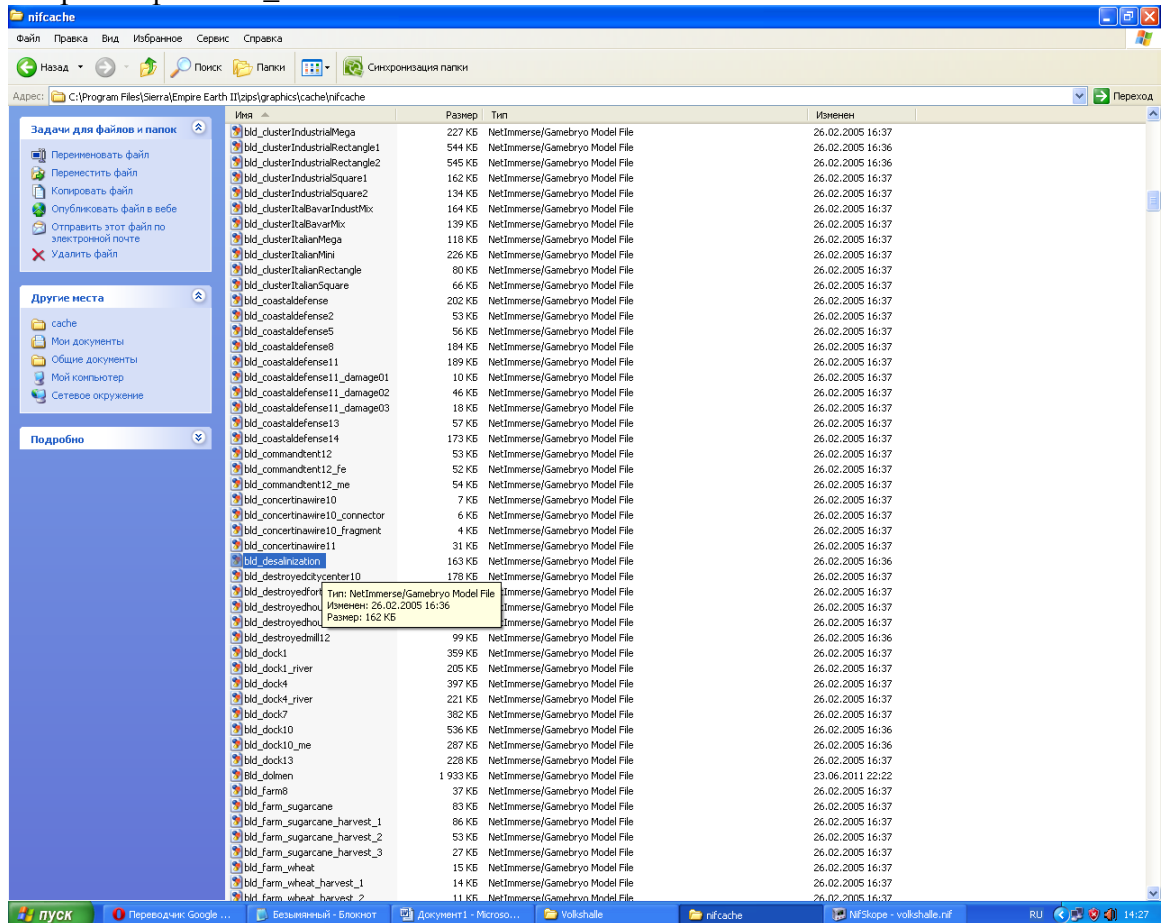


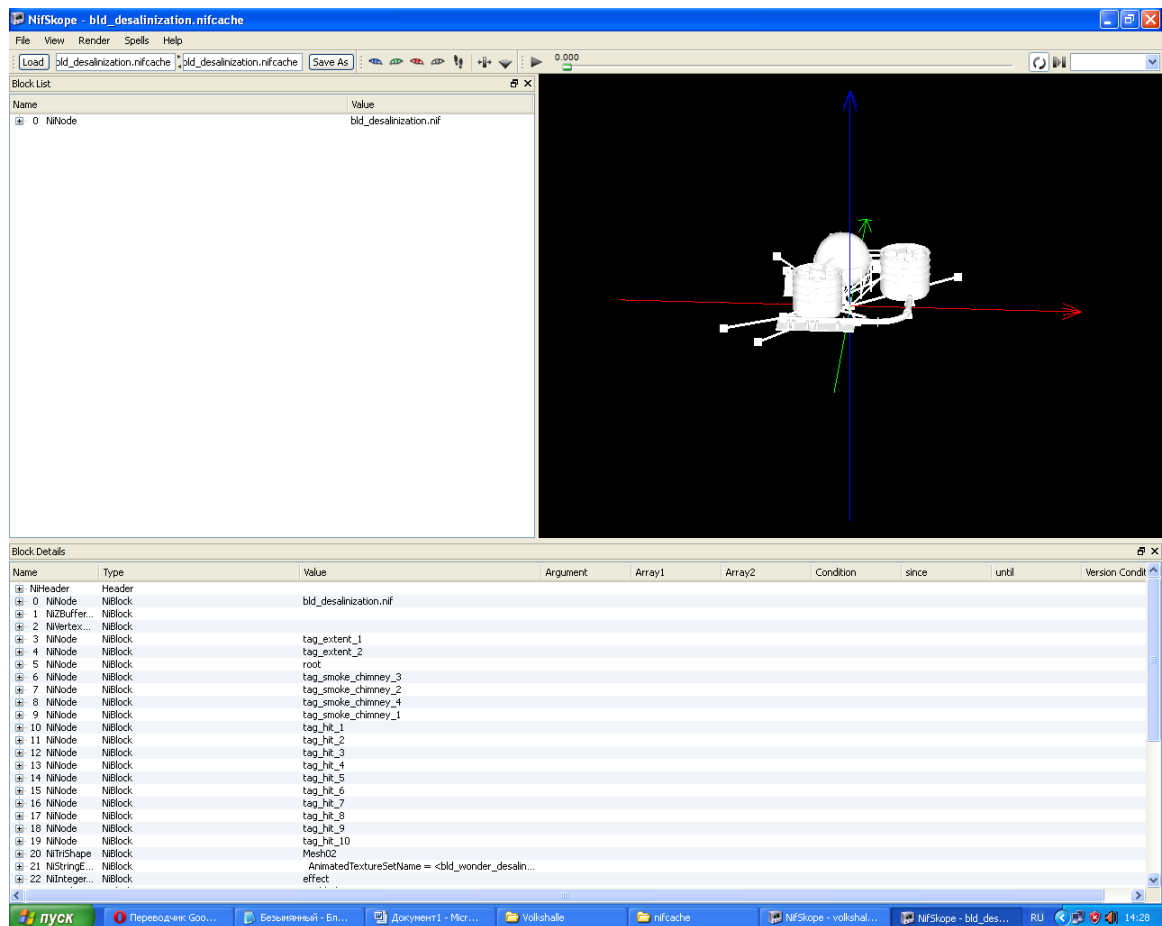


Откройте папку с игрой, у меня это Empire Earth II, расположена по адресу:
C: \ Program Files \ Sierra \ Empire Earth II
В этой папке найдите архив graphics.zip
C: \ Program Files \ Sierra \ Empire Earth II \ zips \ graphics.zip
Распакуйте этот архив, у вас должна получиться папка graphics.
Теперь архив можно удалить или перенести в другое место (например, на рабочий стол)
Затем откроем папку nifcache, она теперь располагается по адресу
(C: \ Program Files \ Sierra \ Empire Earth II \ zips \ graphics \ cache \ nifcache)
В этой папке находятся все 3д модели в игре.

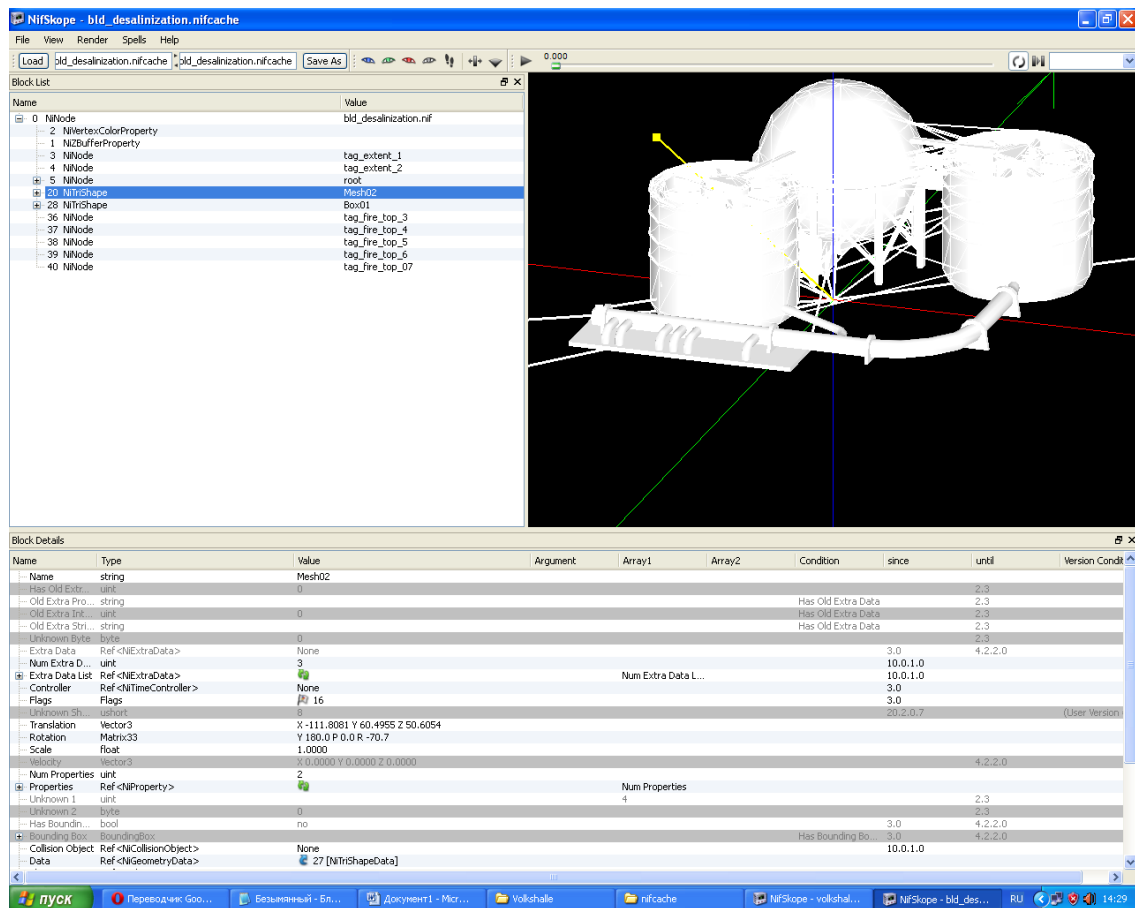


Откройте файл bld_desalinization.nif

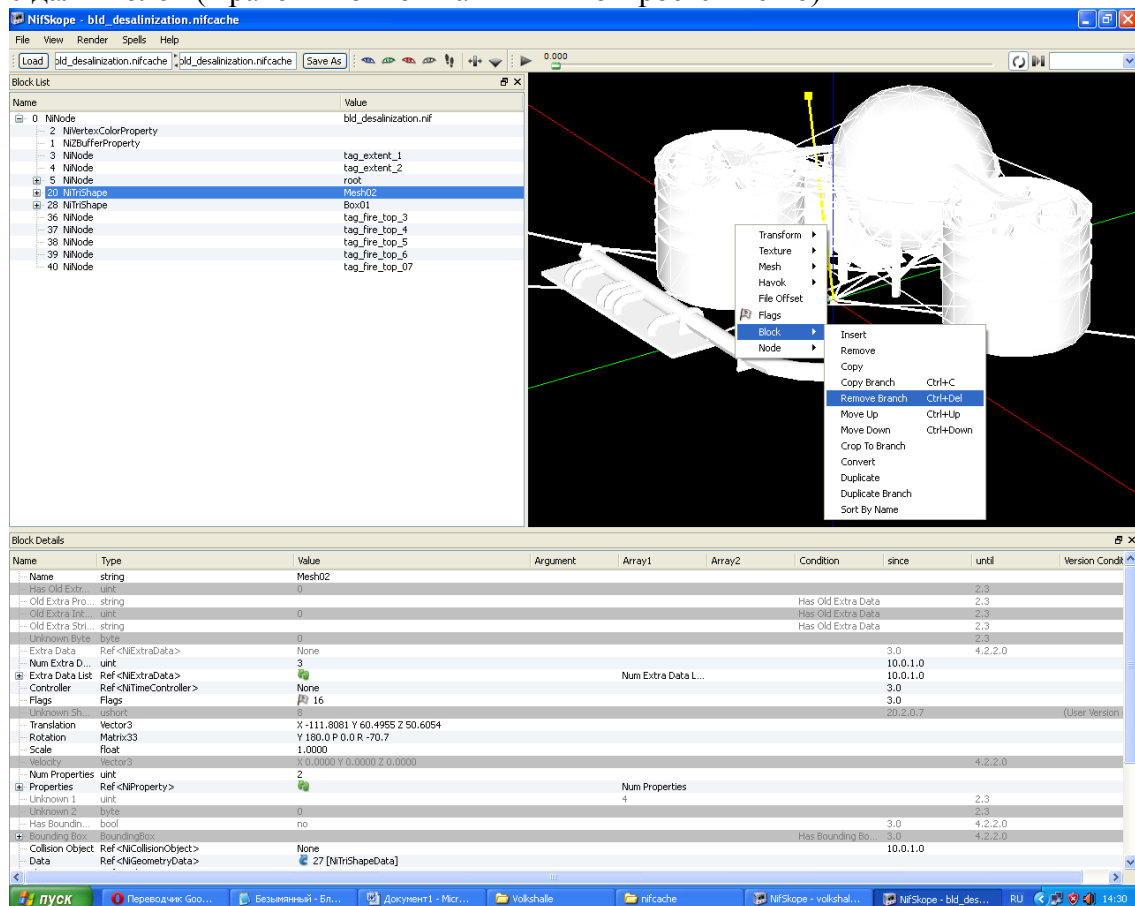


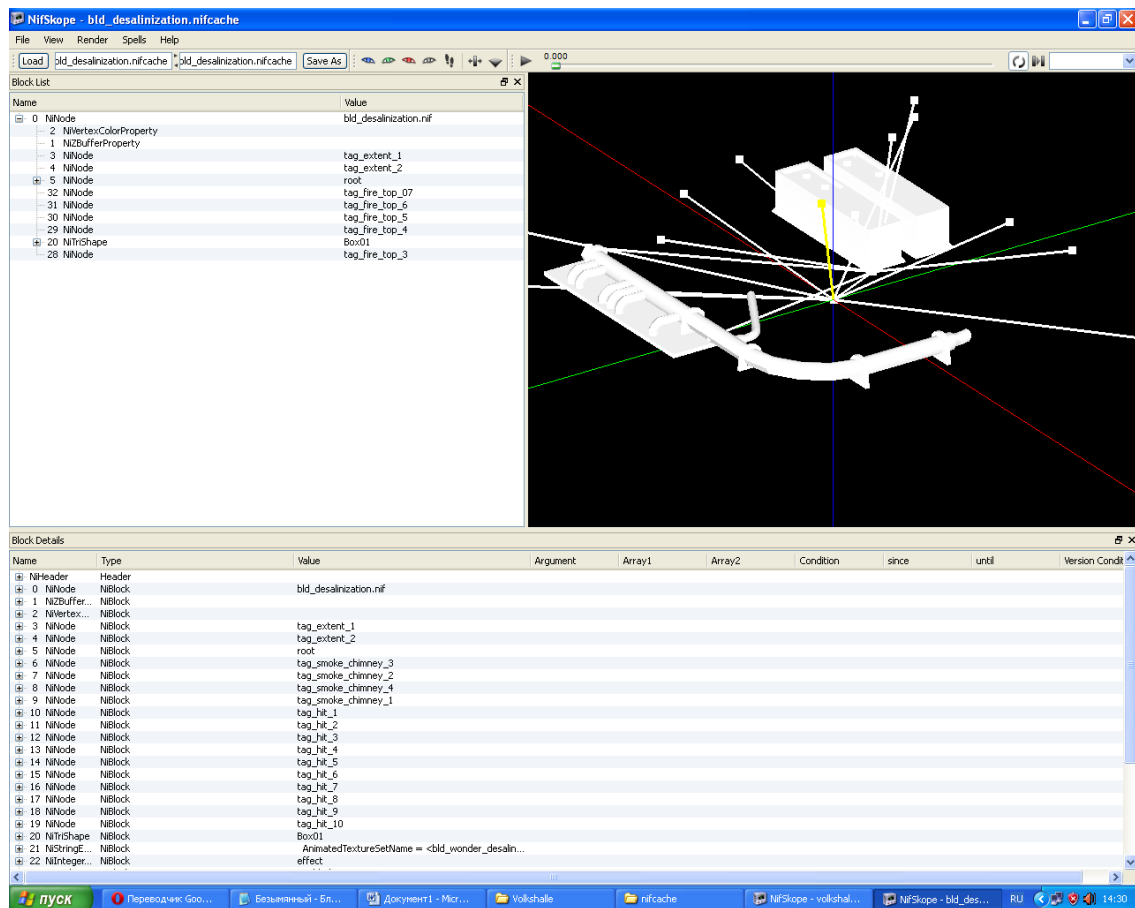


Выберем блок, выделив компьютерной мышью здание

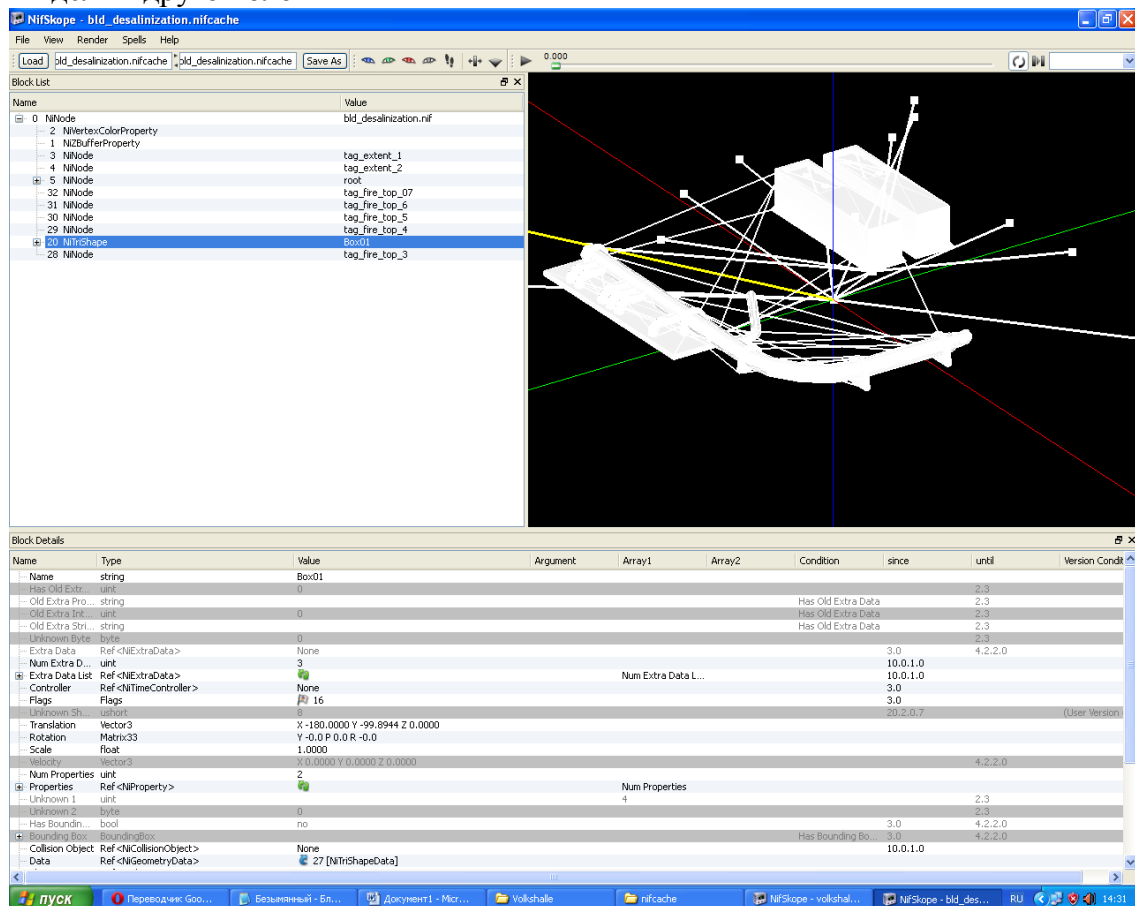


Удалим блок (Правой кнопкой на мыши – откроется меню)

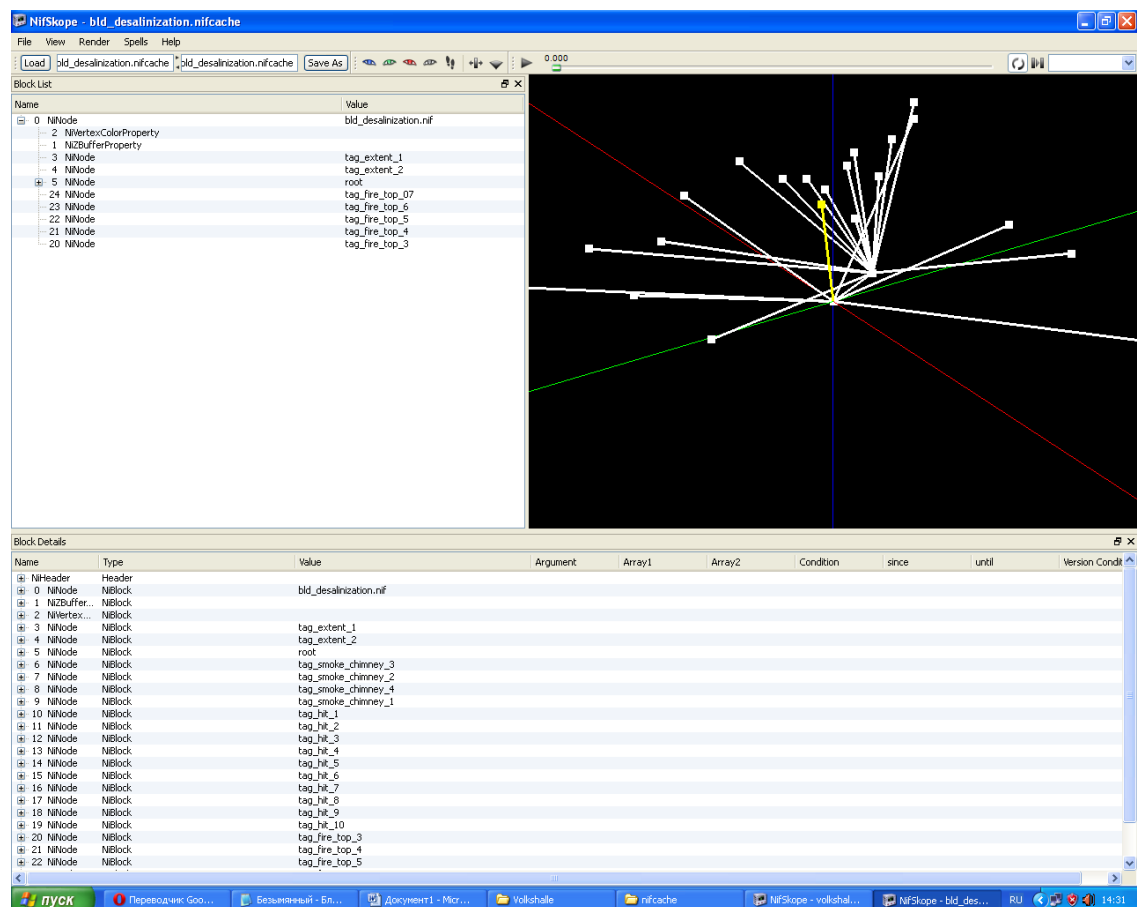
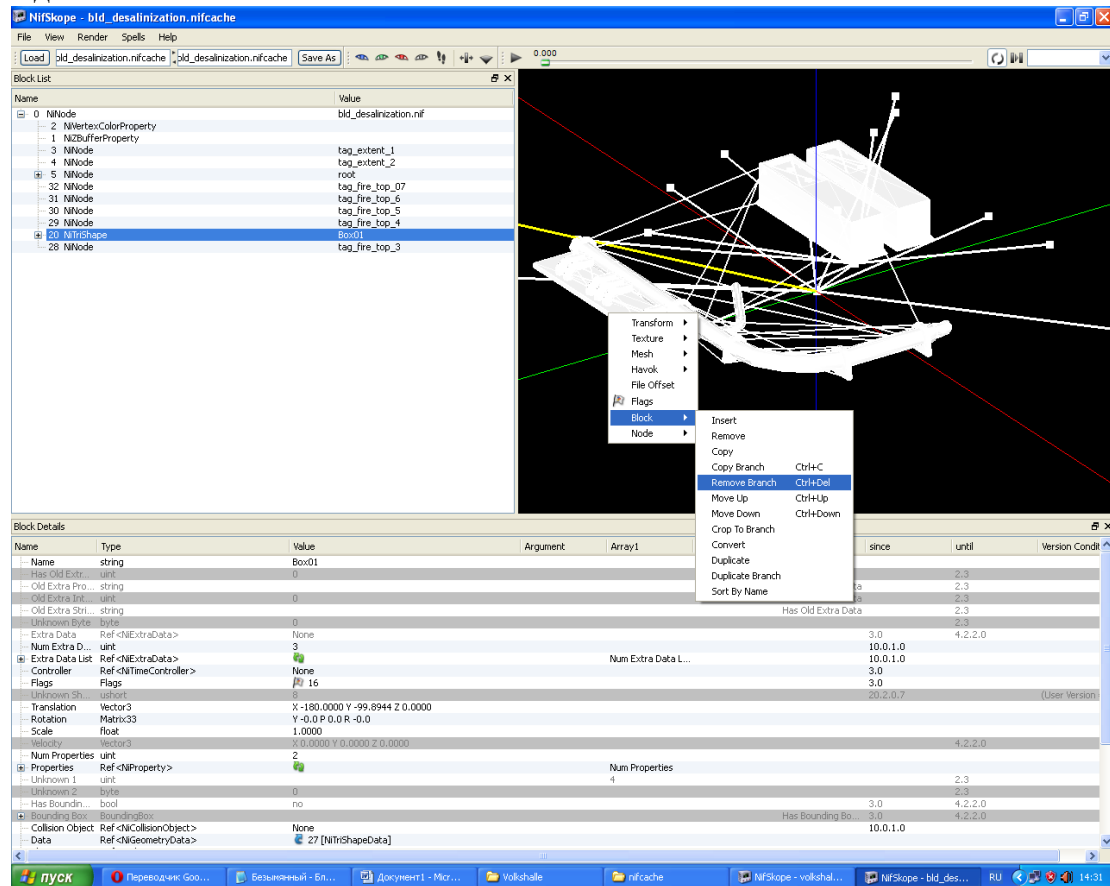




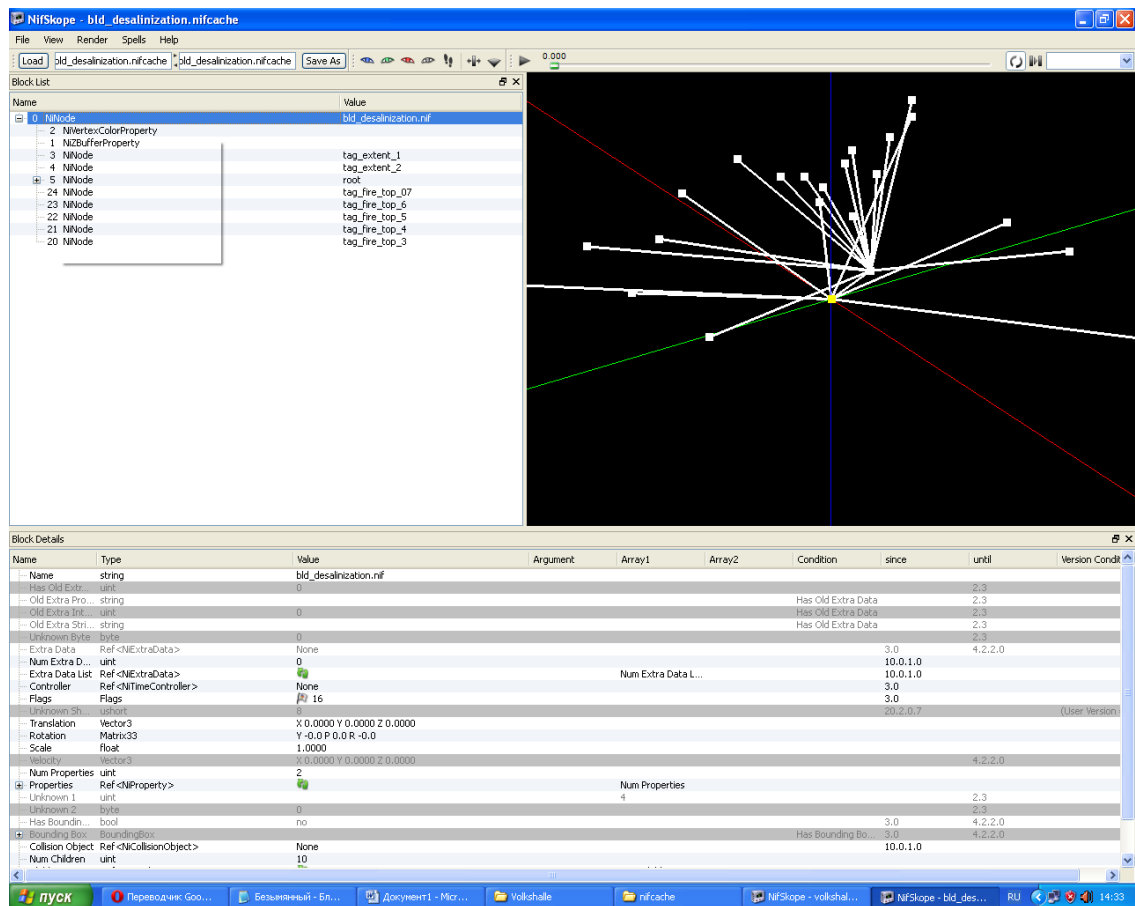
Выделим другой блок



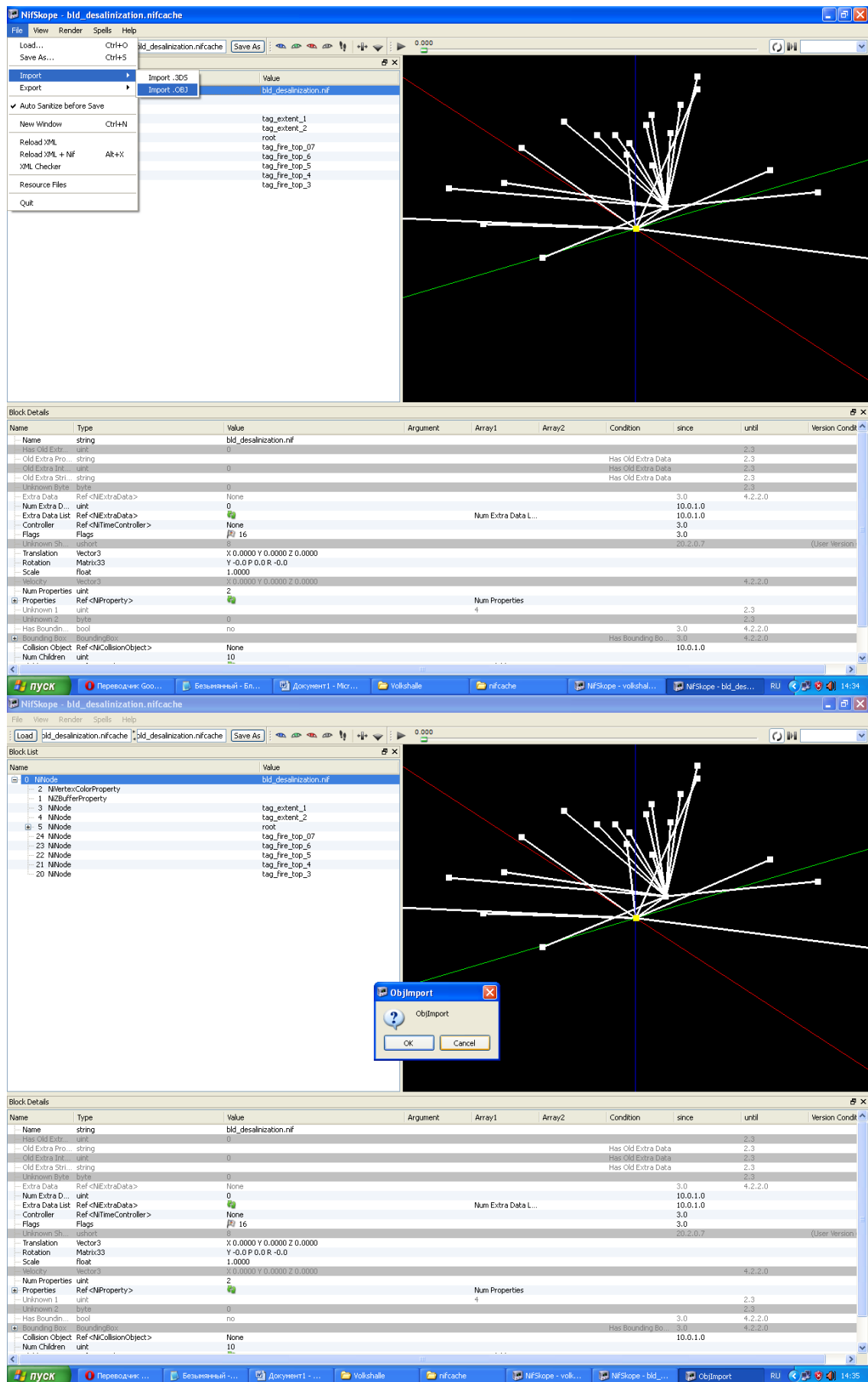
Удалим блок

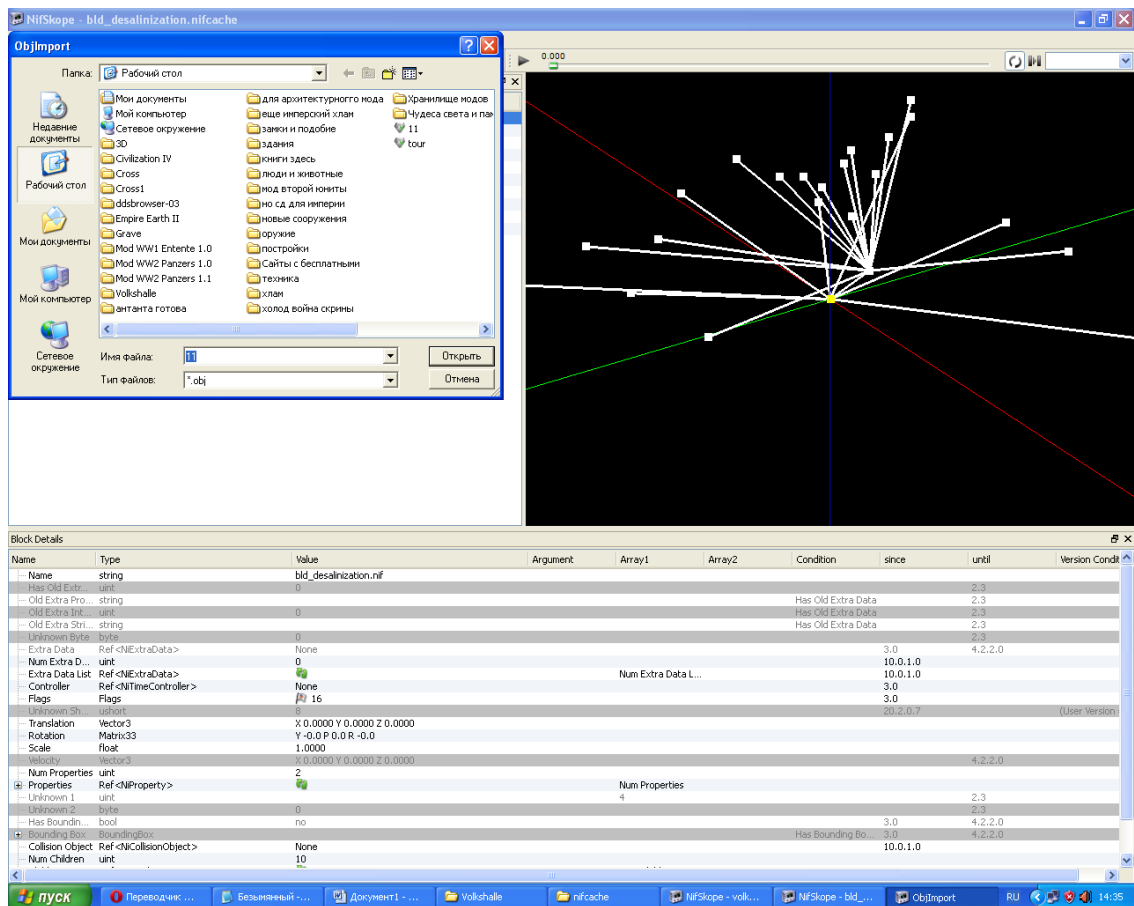


Таким образом, удалим все блоки оригинальной модели
Затем выберем самый верхний блок NiNode

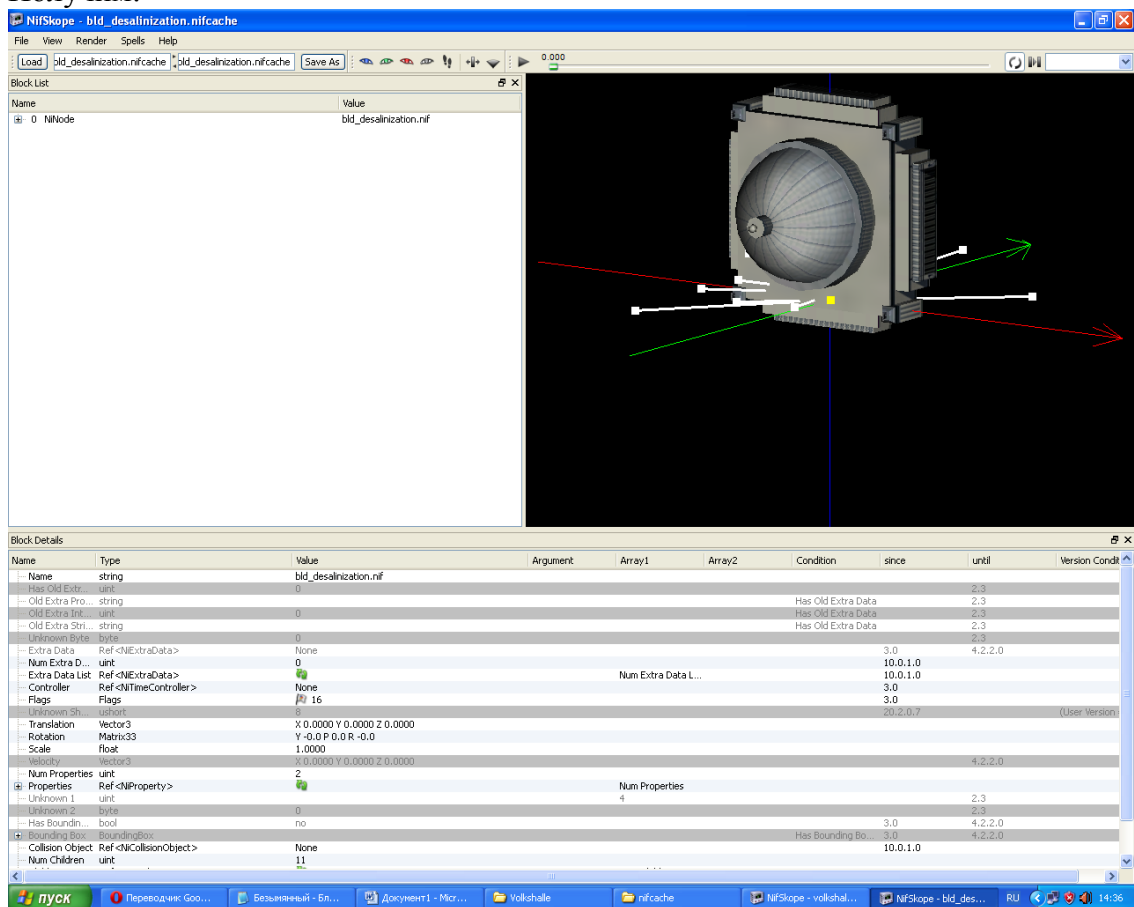


И далее импортируем нашу новую модель
 select
 file
 OBJ import

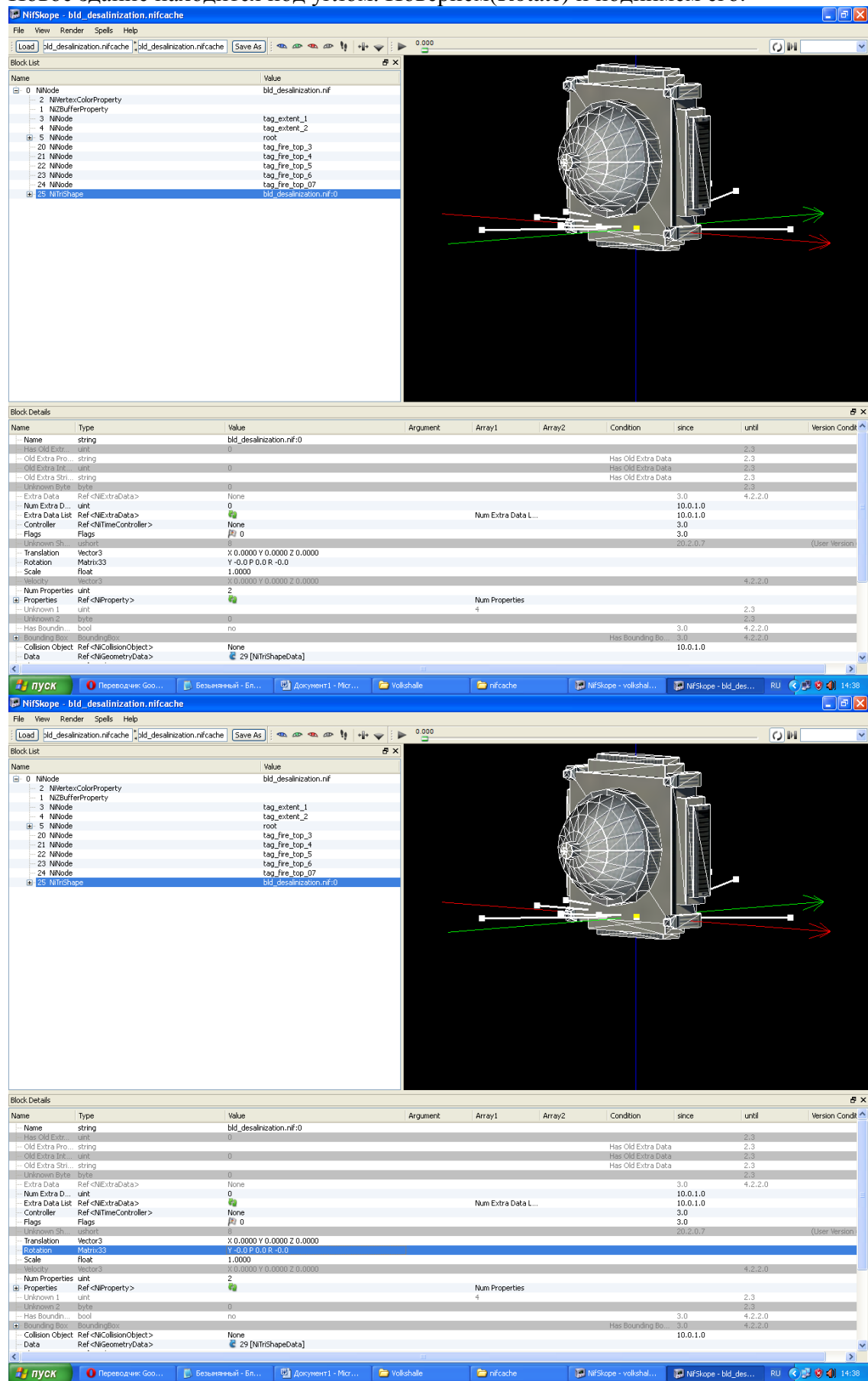


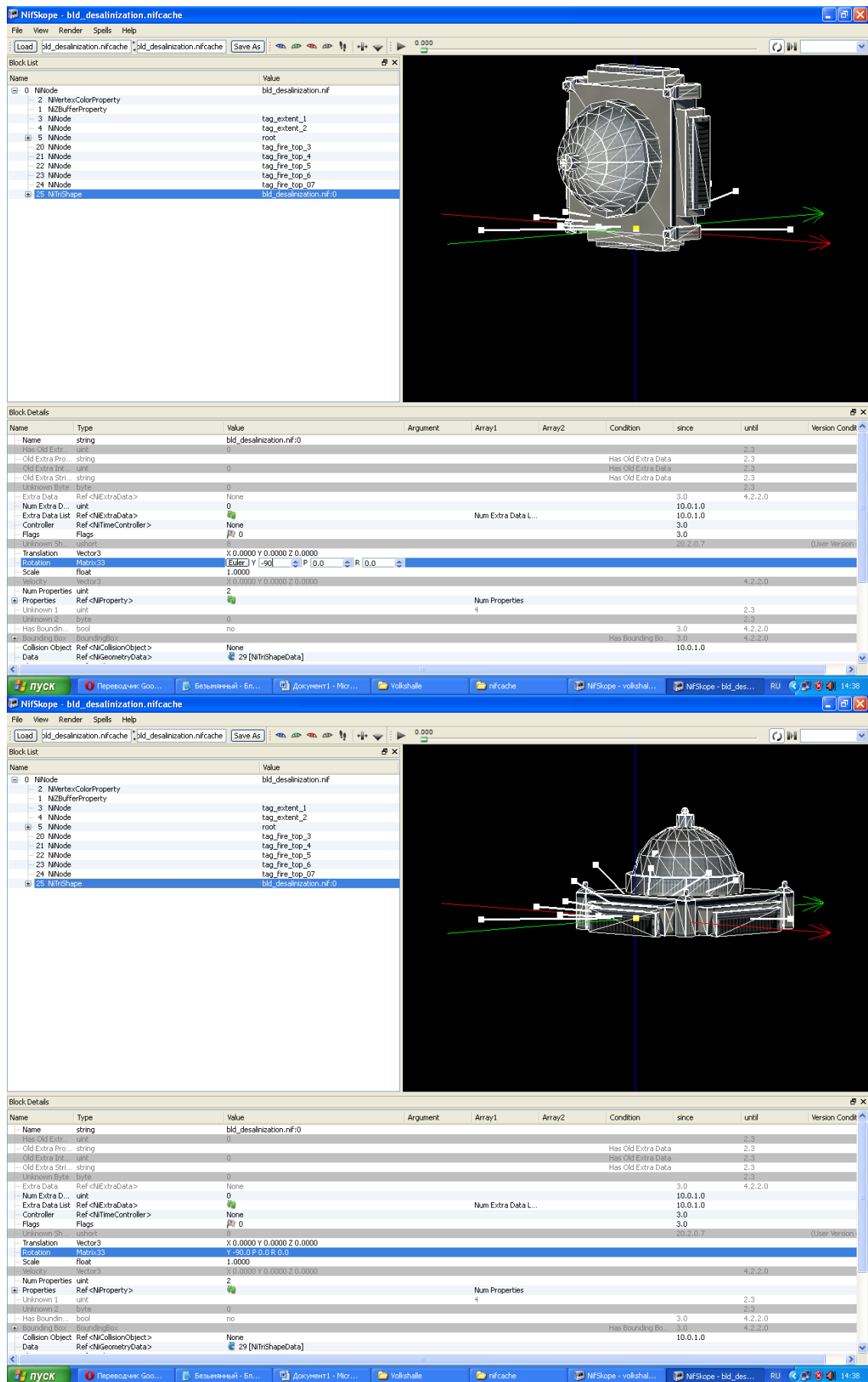


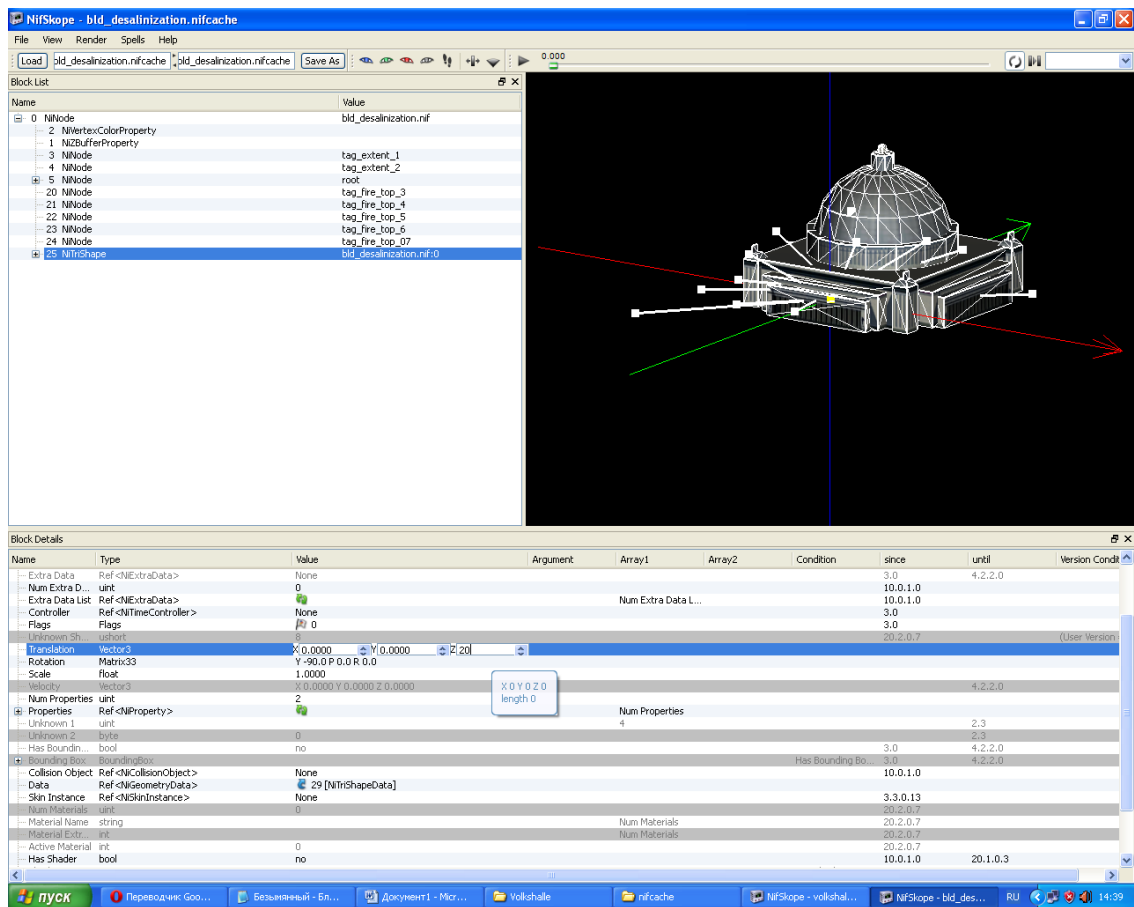
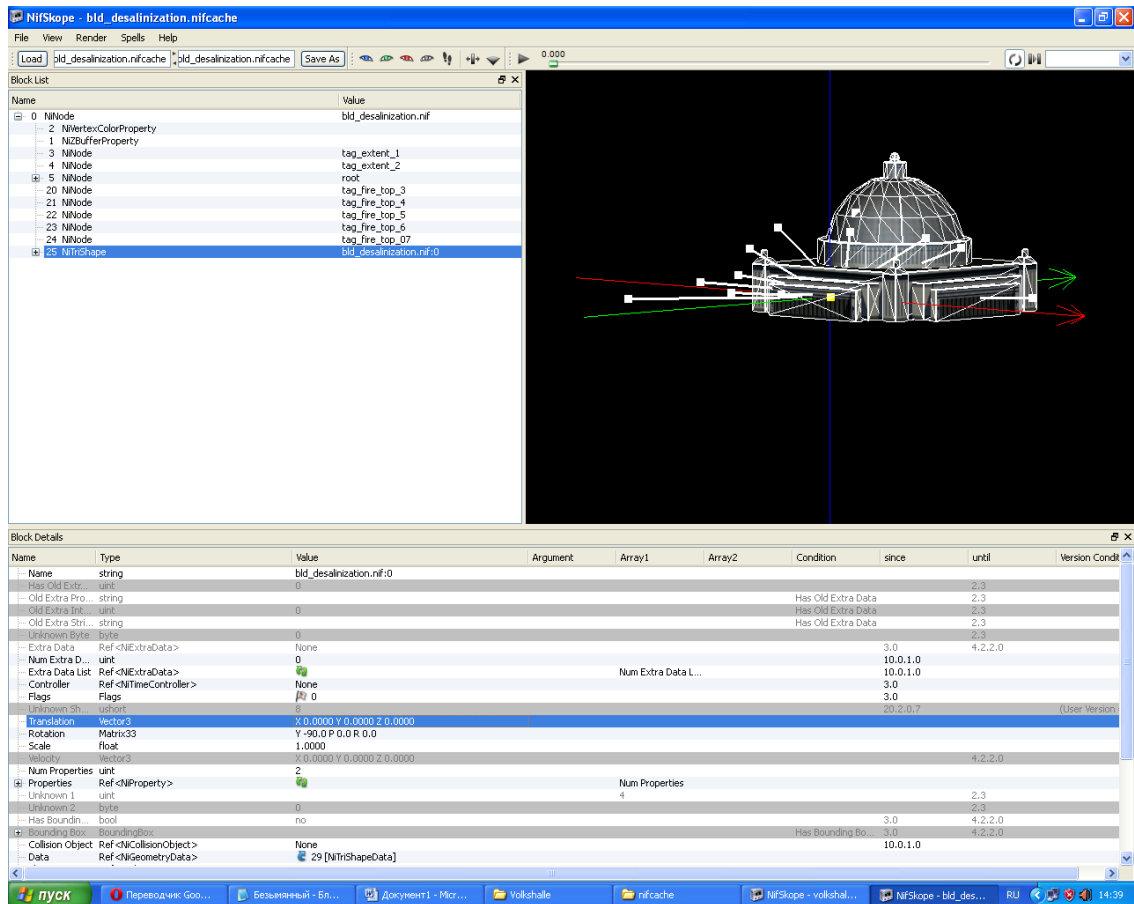
Выберим файл 11.obj
Получим:

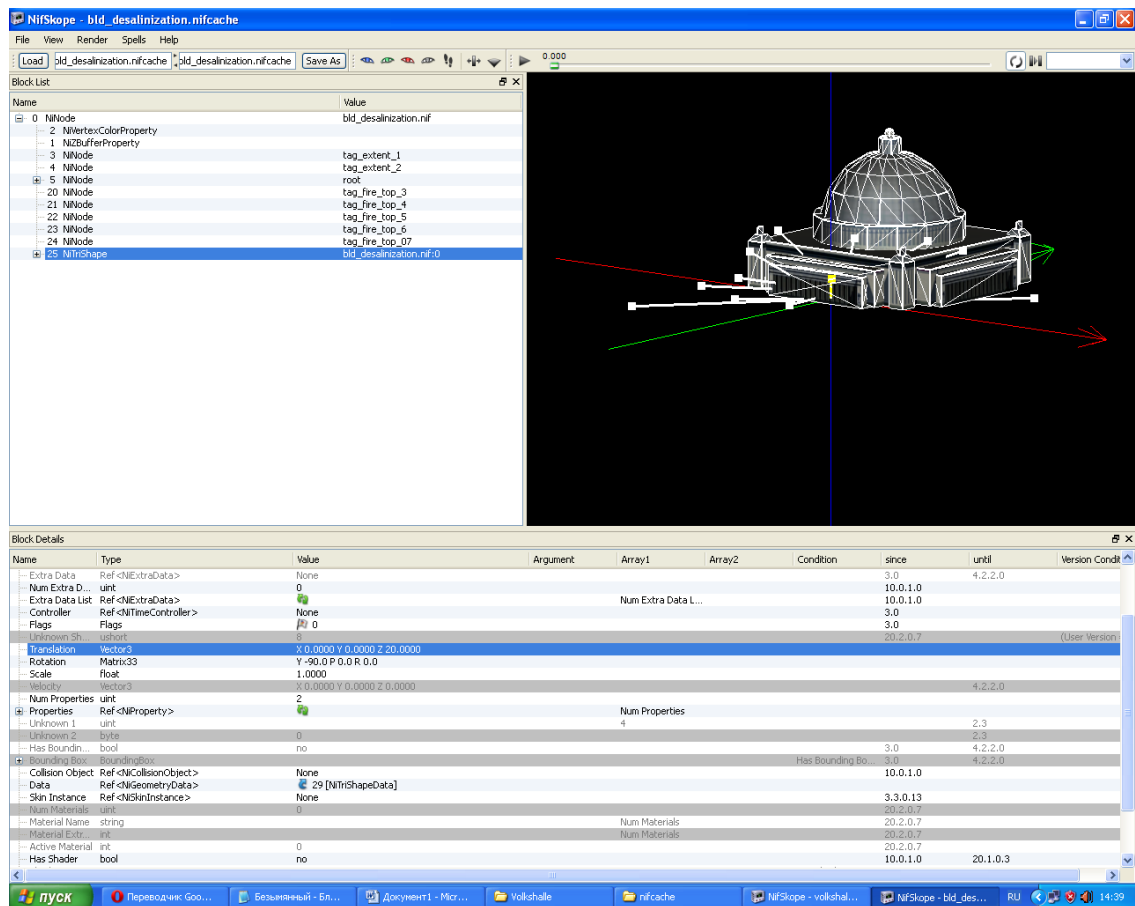


Новое здание находится под углом. Повернем(Rotate) и поднимем его.

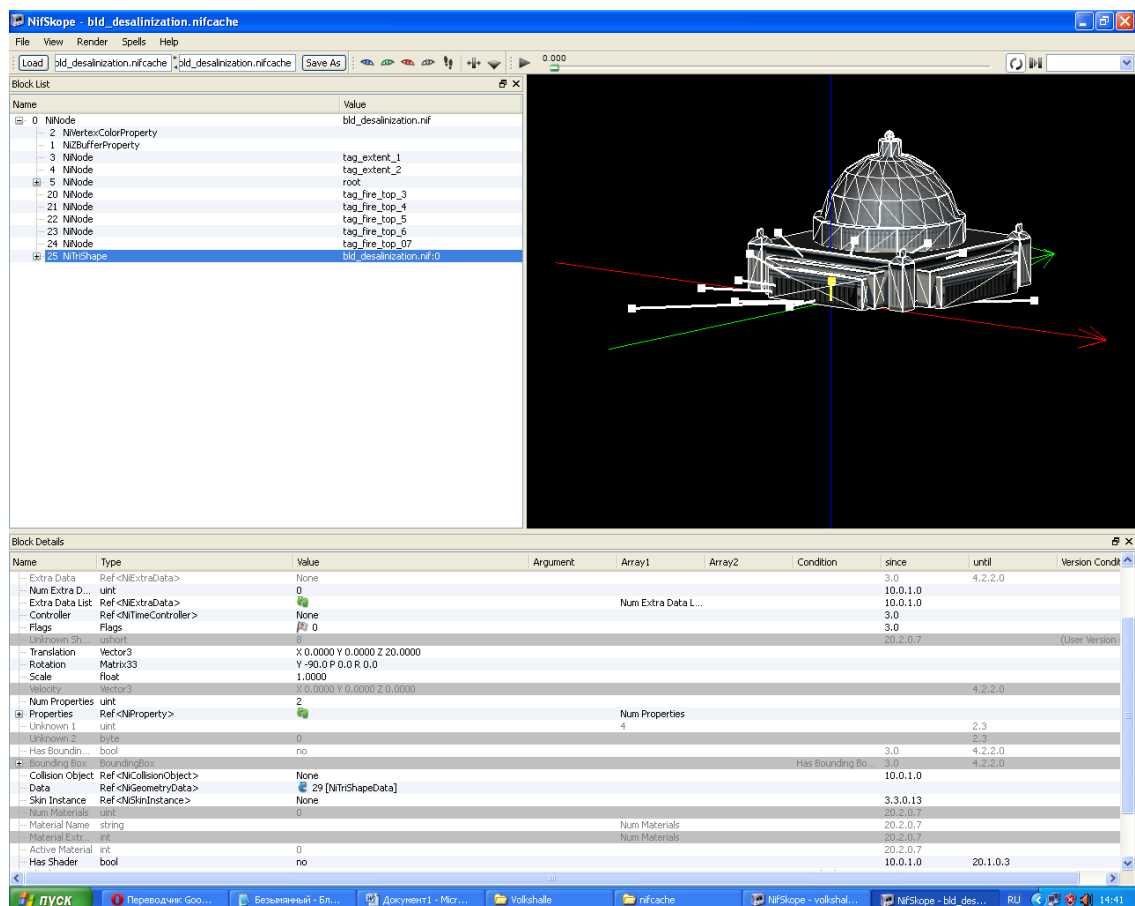


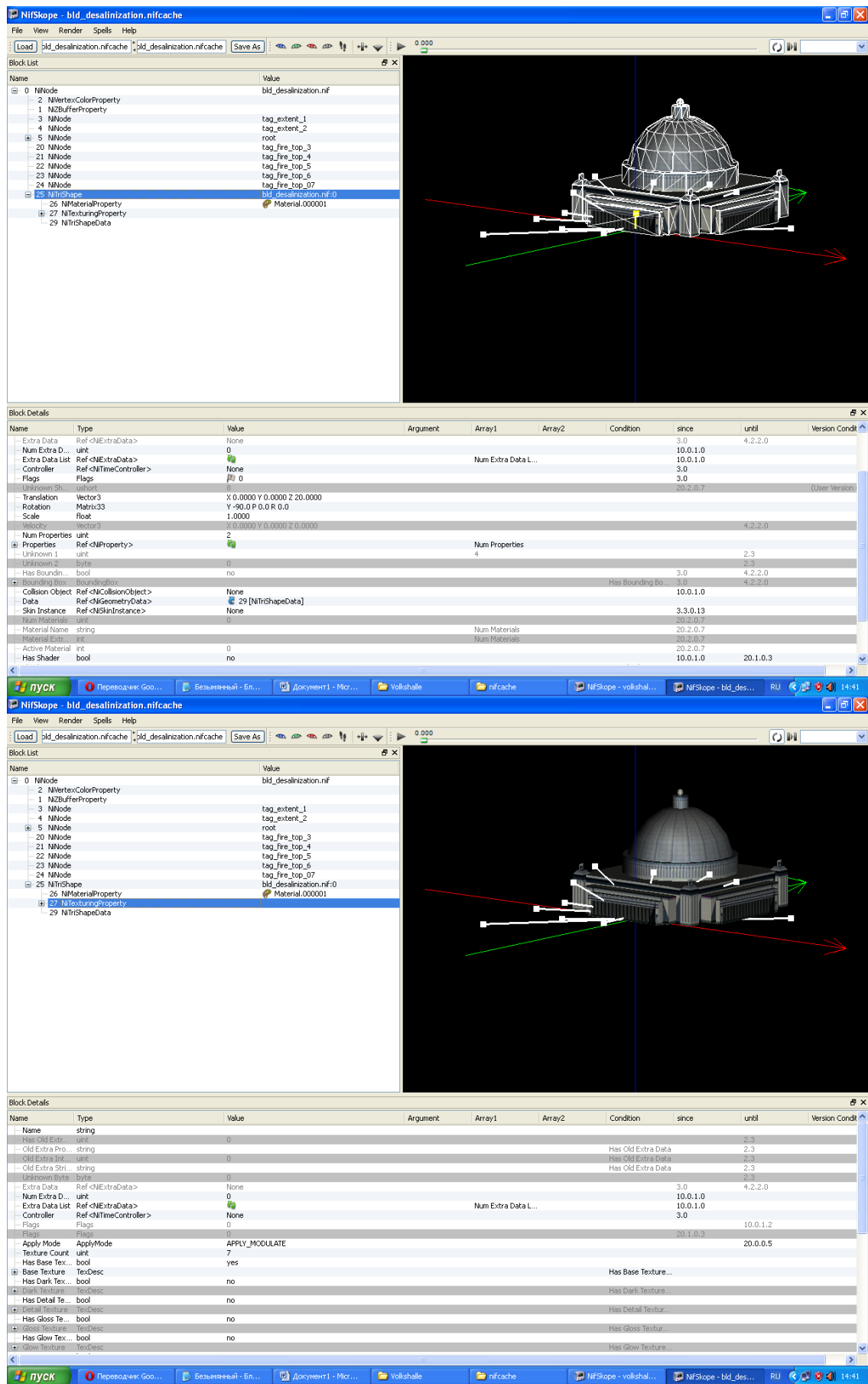


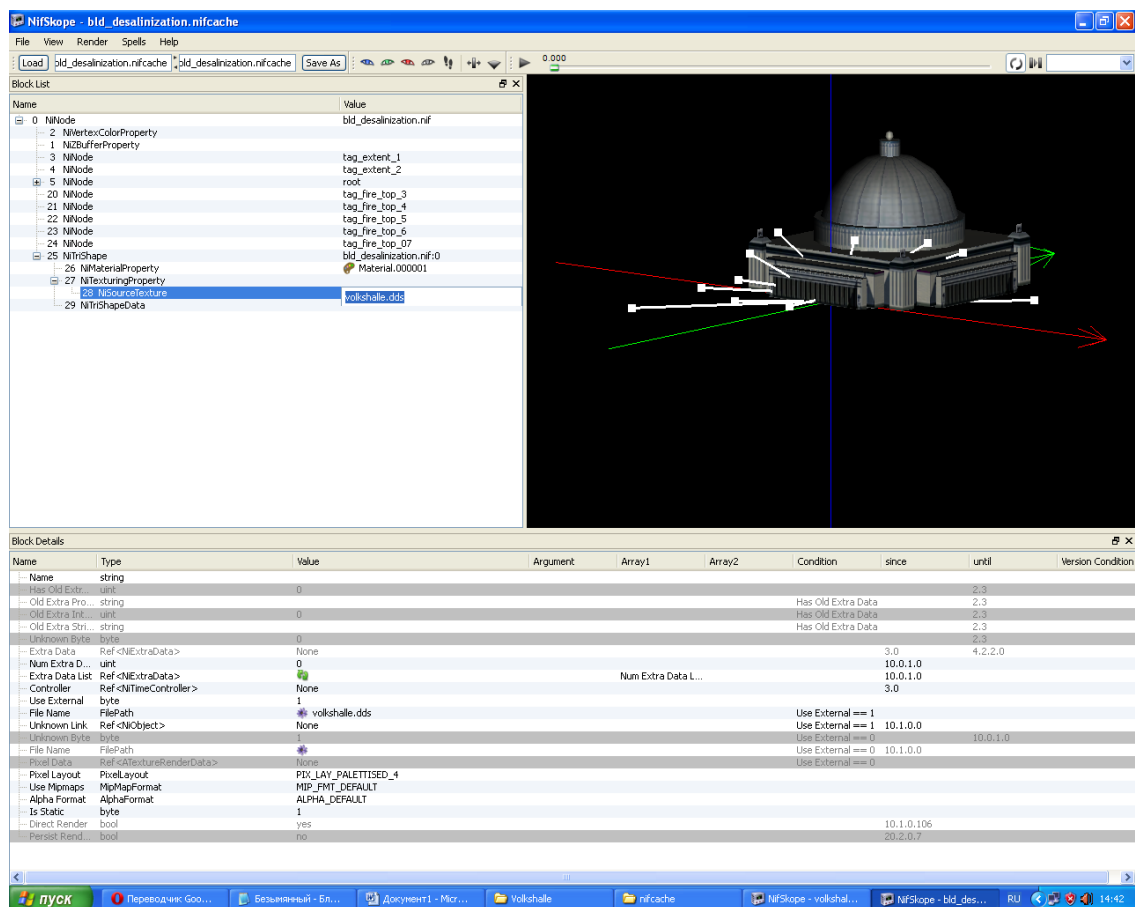
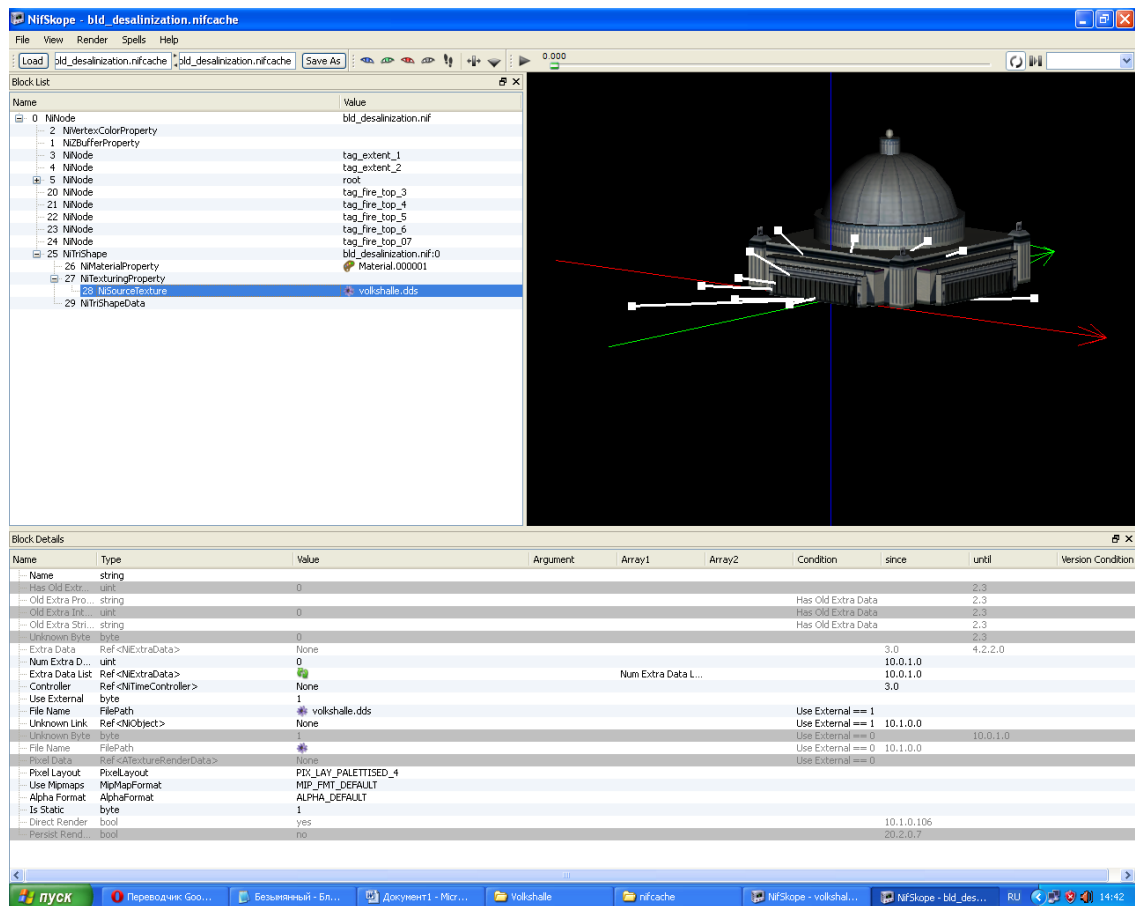




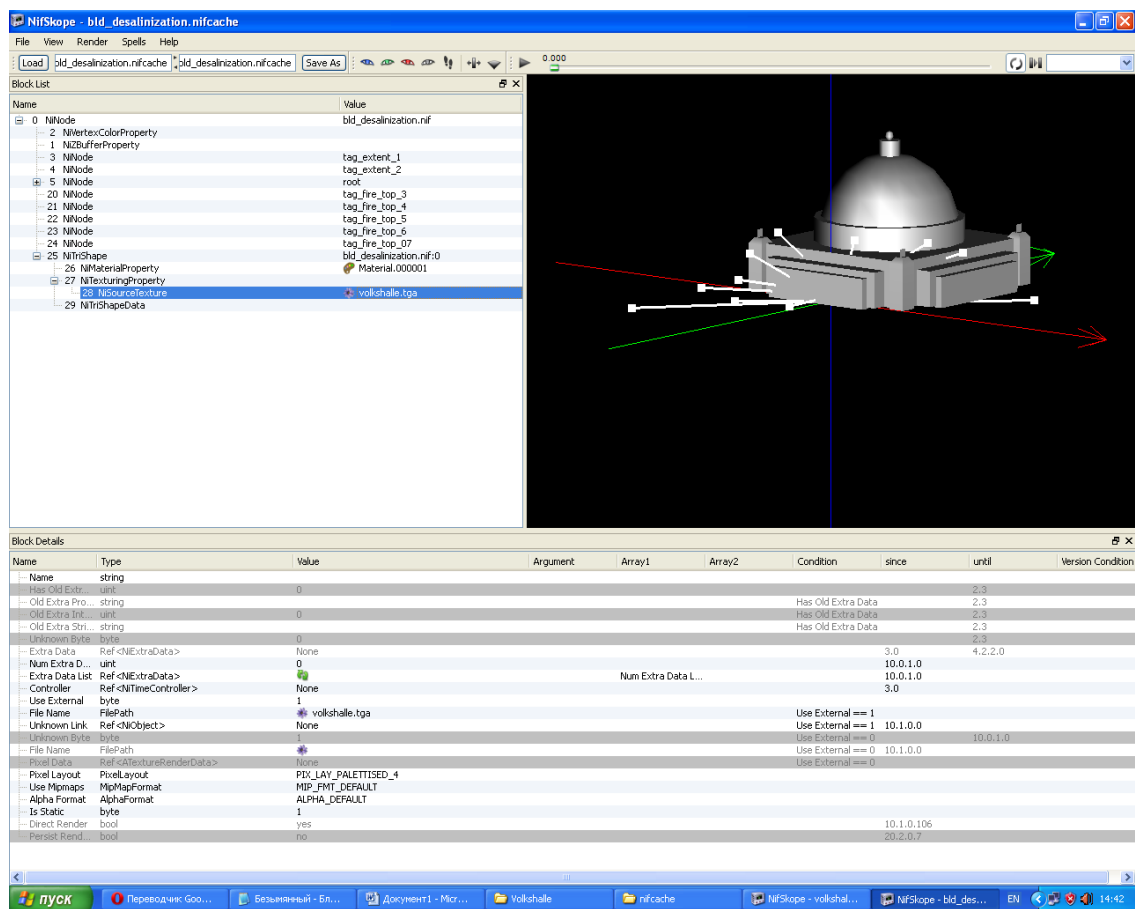
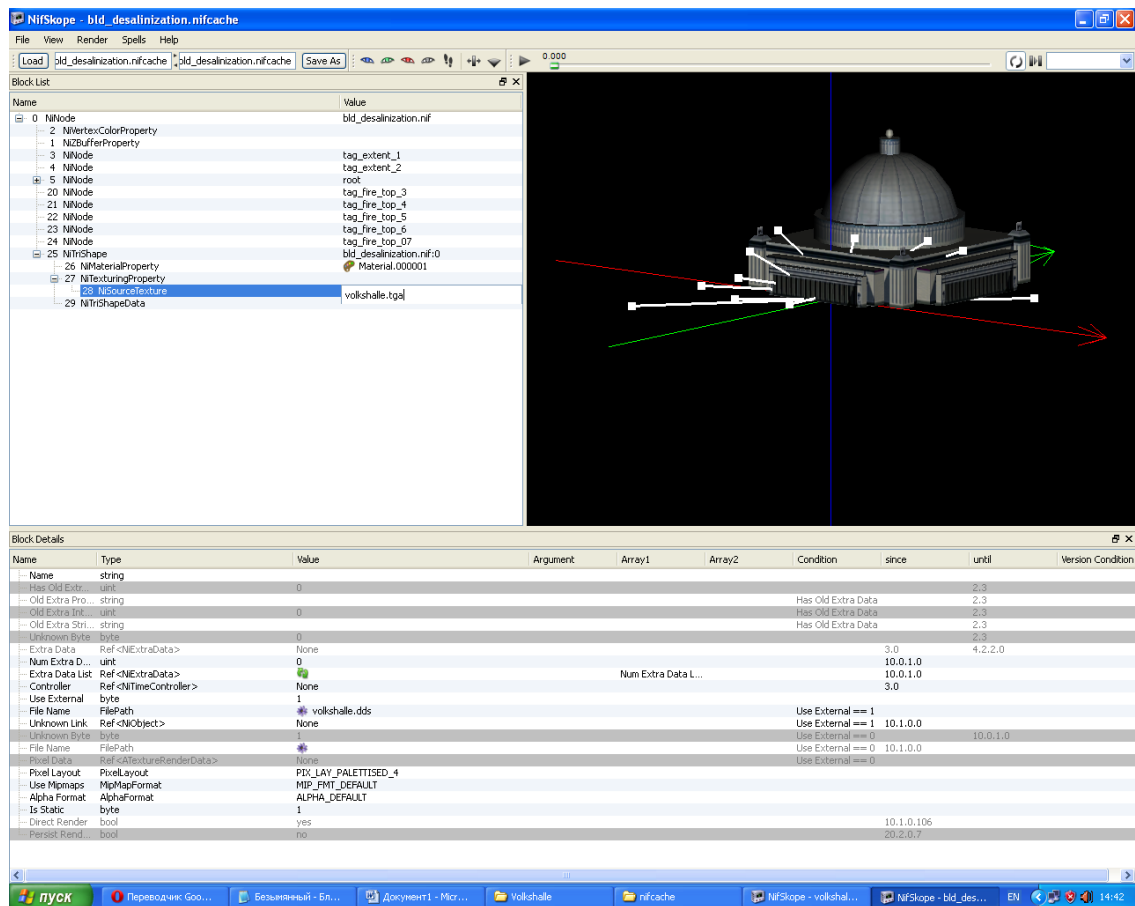
Теперь добавим текстуру. (Текстура должна быть в tga формате)



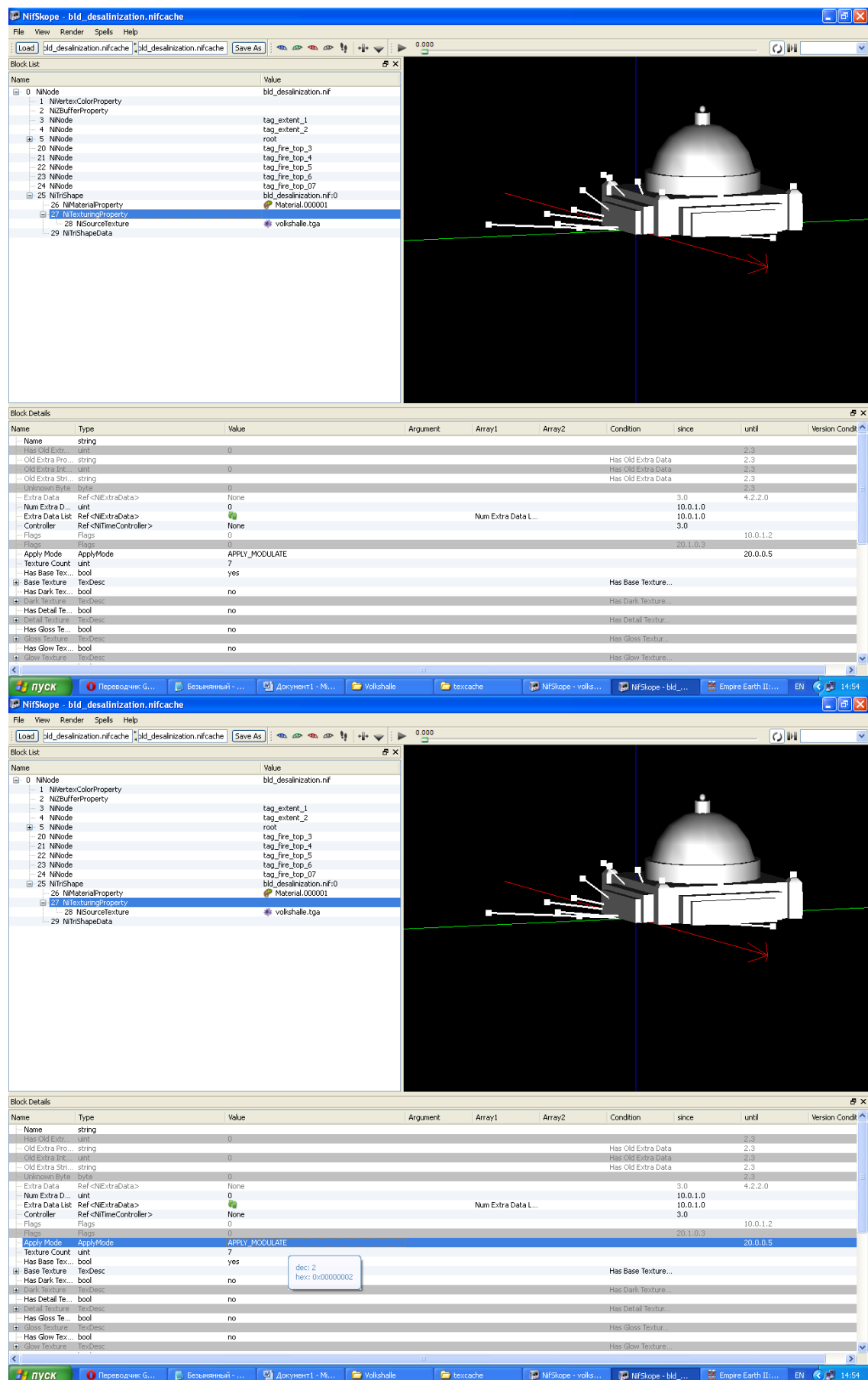


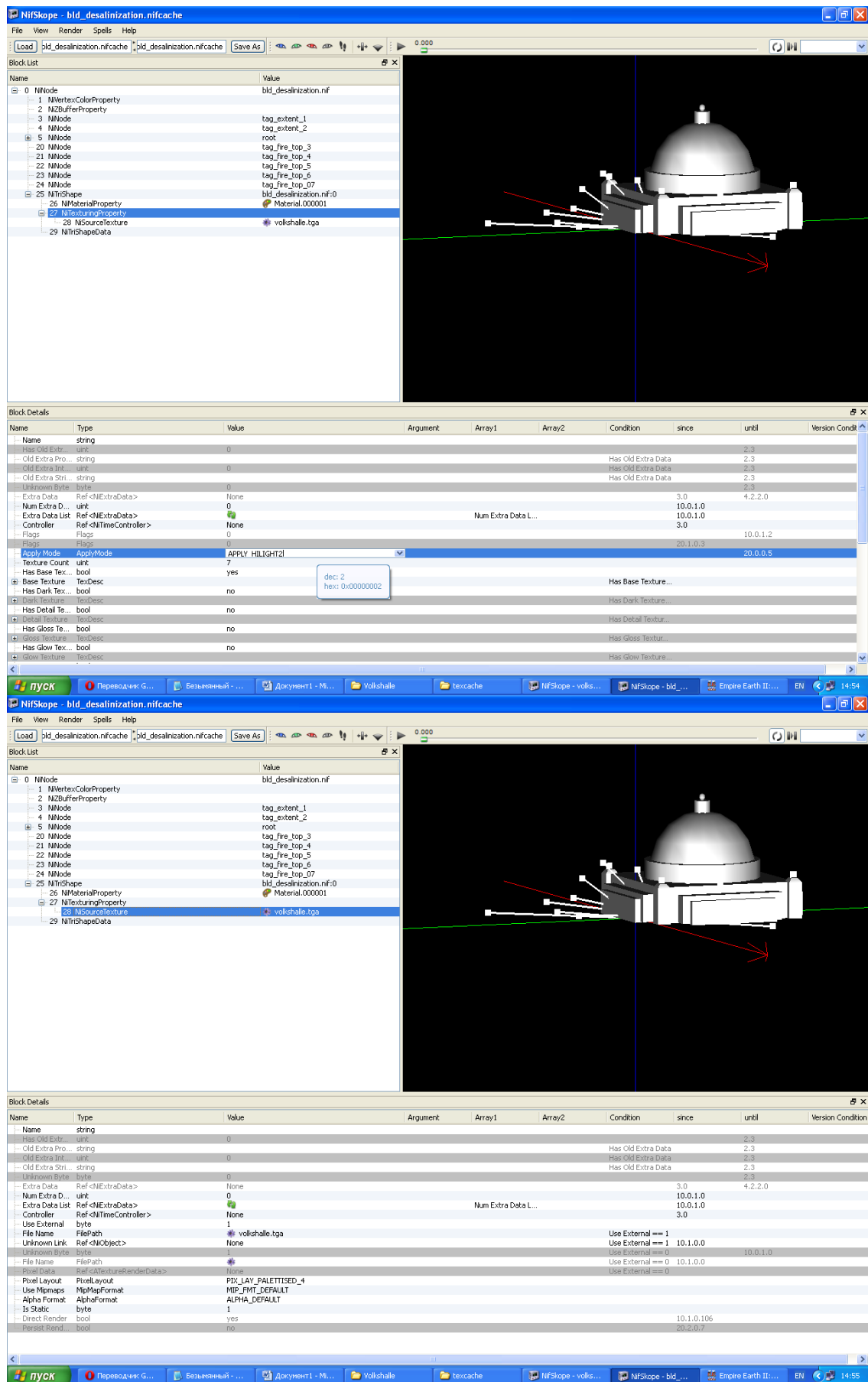


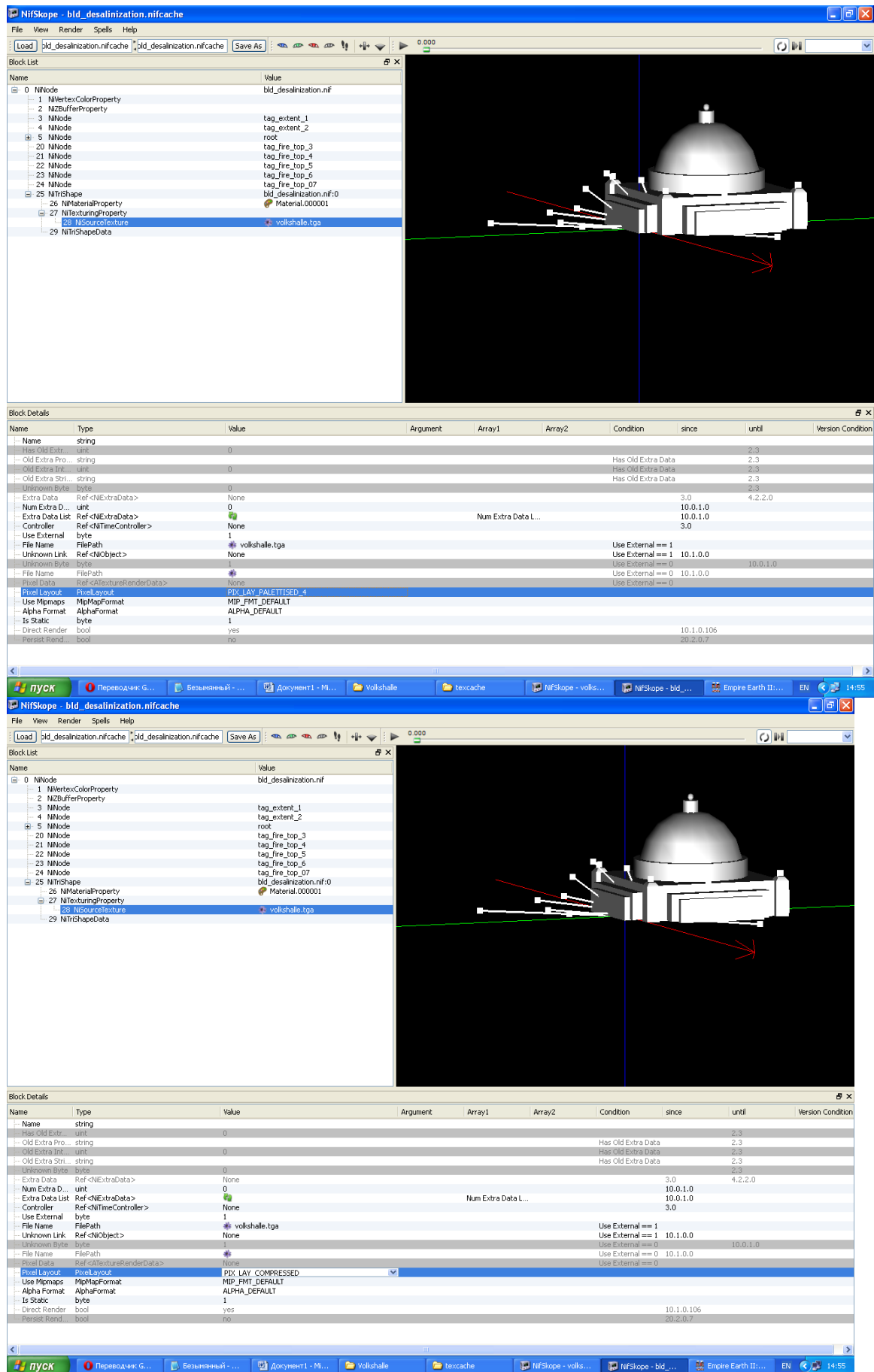
Напишем нужную нам текстуру

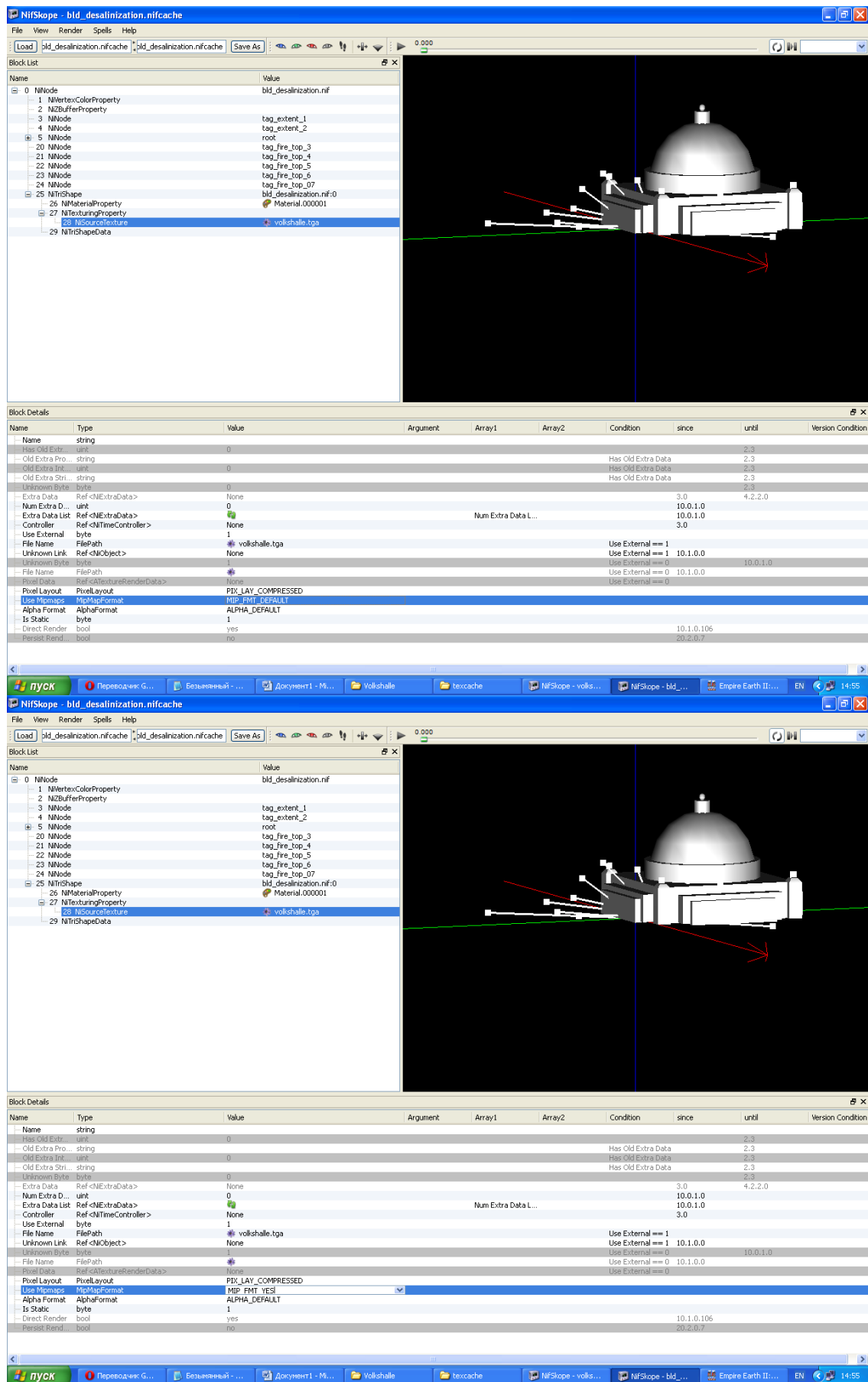


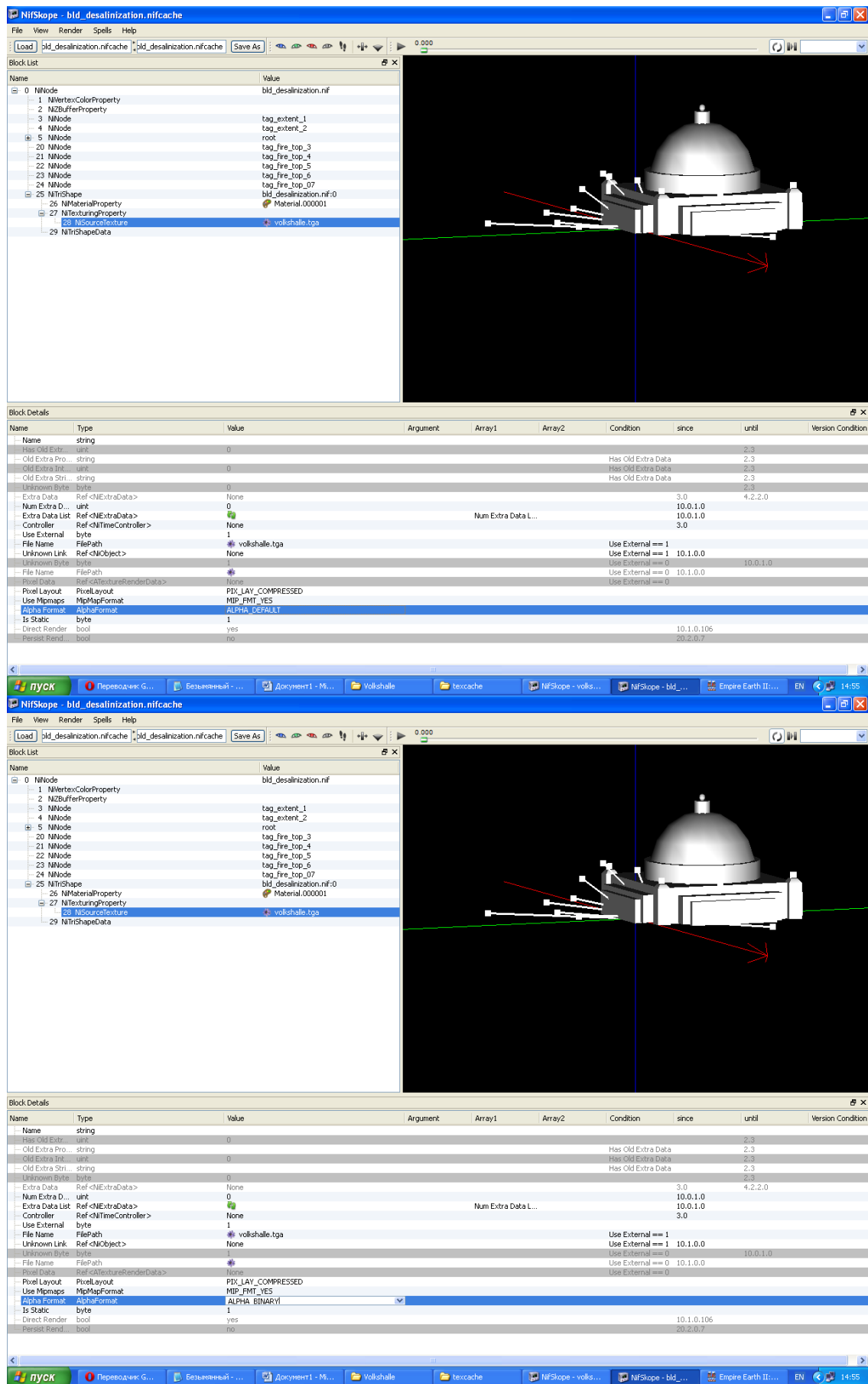
Теперь сделаем текстуру более светлой (это необходимо для некоторых видеокарт, как правило, старых выпусков)



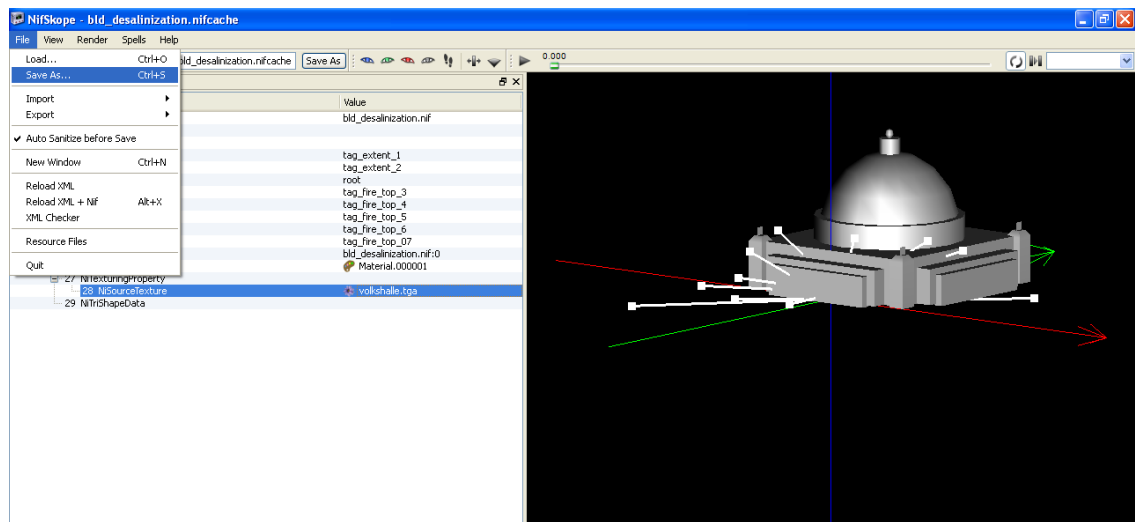






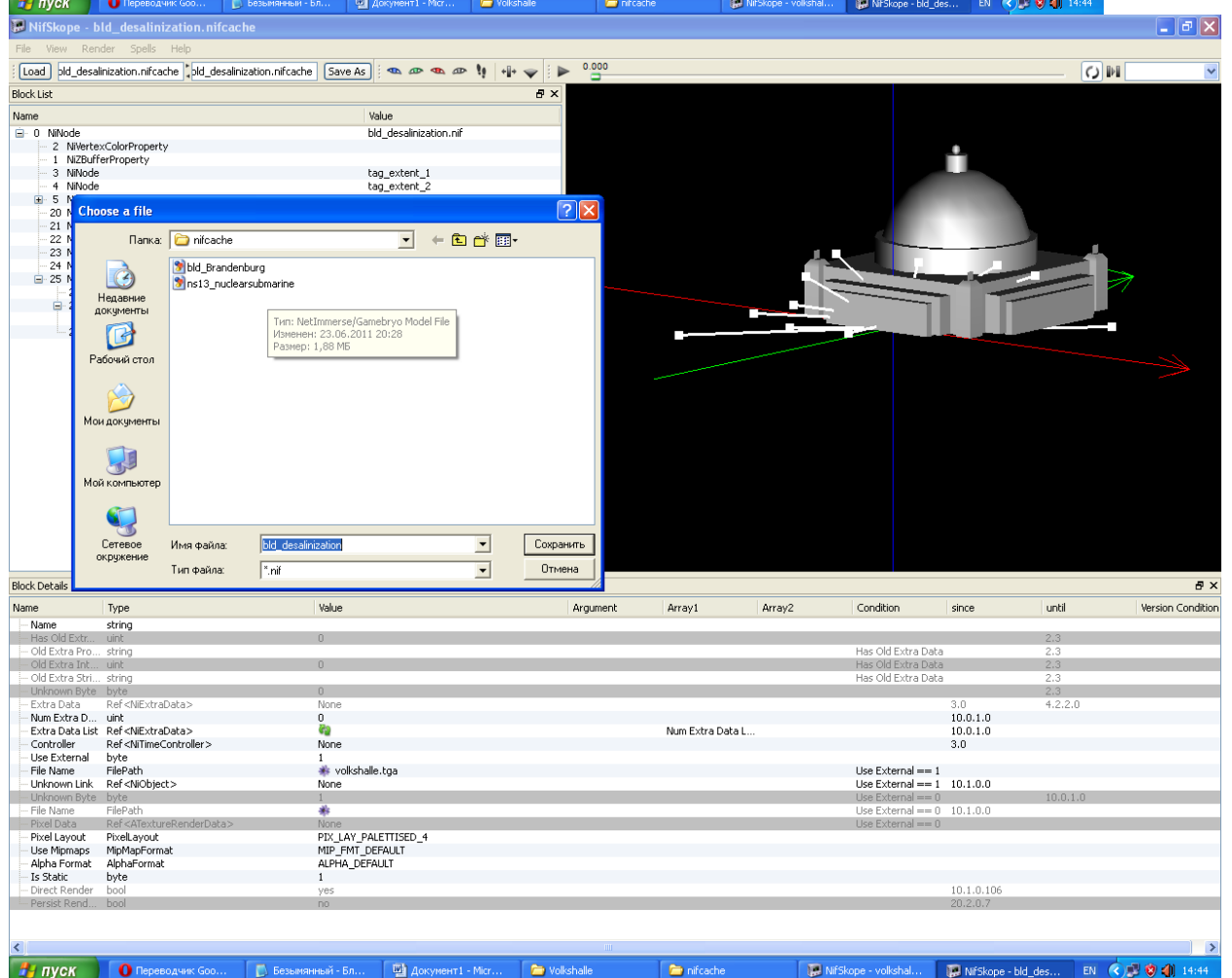


Сохраним модель

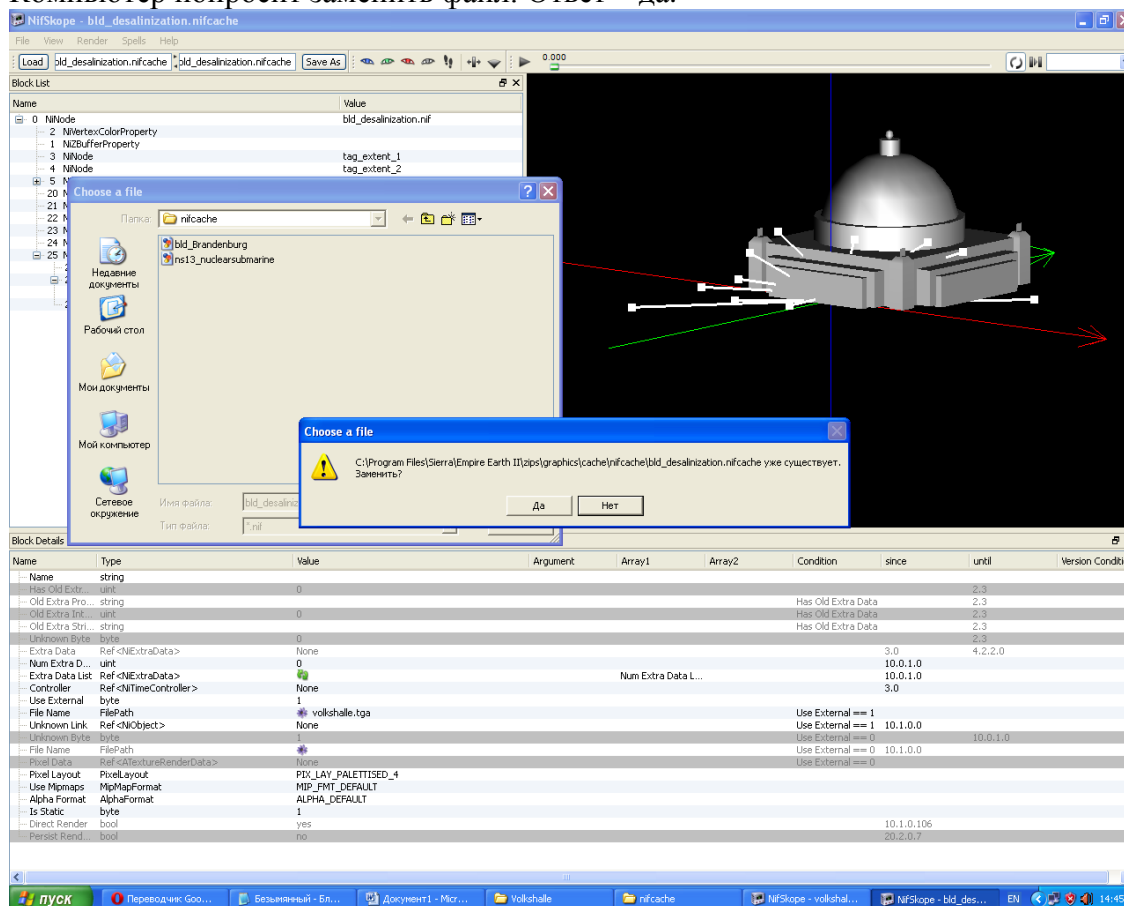


Block Details

Name	Type	Value	Argument	Array1	Array2	Condition	since	until	Version Condition
Name	string								
Has Old Extra...	uint	0						2.3	
Old Extra Pro...	string					Has Old Extra Data		2.3	
Old Extra Int...	uint	0				Has Old Extra Data		2.3	
Old Extra Stri...	string					Has Old Extra Data		2.3	
Unknown Byte...	byte	0						2.3	
Extra Data	Ref<NExtraData>	None					3.0	4.2.2.0	
Num Extra D...	uint	0					10.0.1.0		
Extra Data List	Ref<NExtraData>						10.0.1.0		
Controller	Ref<NTimeController>	None			Num Extra Data L...		3.0		
Use External	byte	1							
File Name	FilePath	volkschale.tga				Use External == 1			
Unknown Link	Ref<NIOObject>	None				Use External == 1	10.1.0.0		
Unknown Byte...	byte	1				Use External == 0		10.0.1.0	
File Name	FilePath					Use External == 0	10.1.0.0		
Pixel Data	Ref<TextureRenderData>					Use External == 0			
Pixel Layout	PixelLayout	PIX_LAY_PALETISED_4							
Use Mipmaps	MipMapFormat	MIP_FMT_DEFAULT							
Alpha Format	AlphaFormat	ALPHA_DEFAULT							
Is Static	byte	1							
Direct Render	bool	yes					10.1.0.106		
Persist Rend...	bool	no					20.2.0.7		



Компьютер попросит заменить файл. Ответ – да.



Теперь снова откроем папку с игрой

C: \ Program Files \ Sierra \ Empire Earth II

В этой папке найдите архив textures.zip

C: \ Program Files \ Sierra \ Empire Earth II \ zips \ textures.zip

Распакуйте этот архив, у вас должна получиться папка textures.

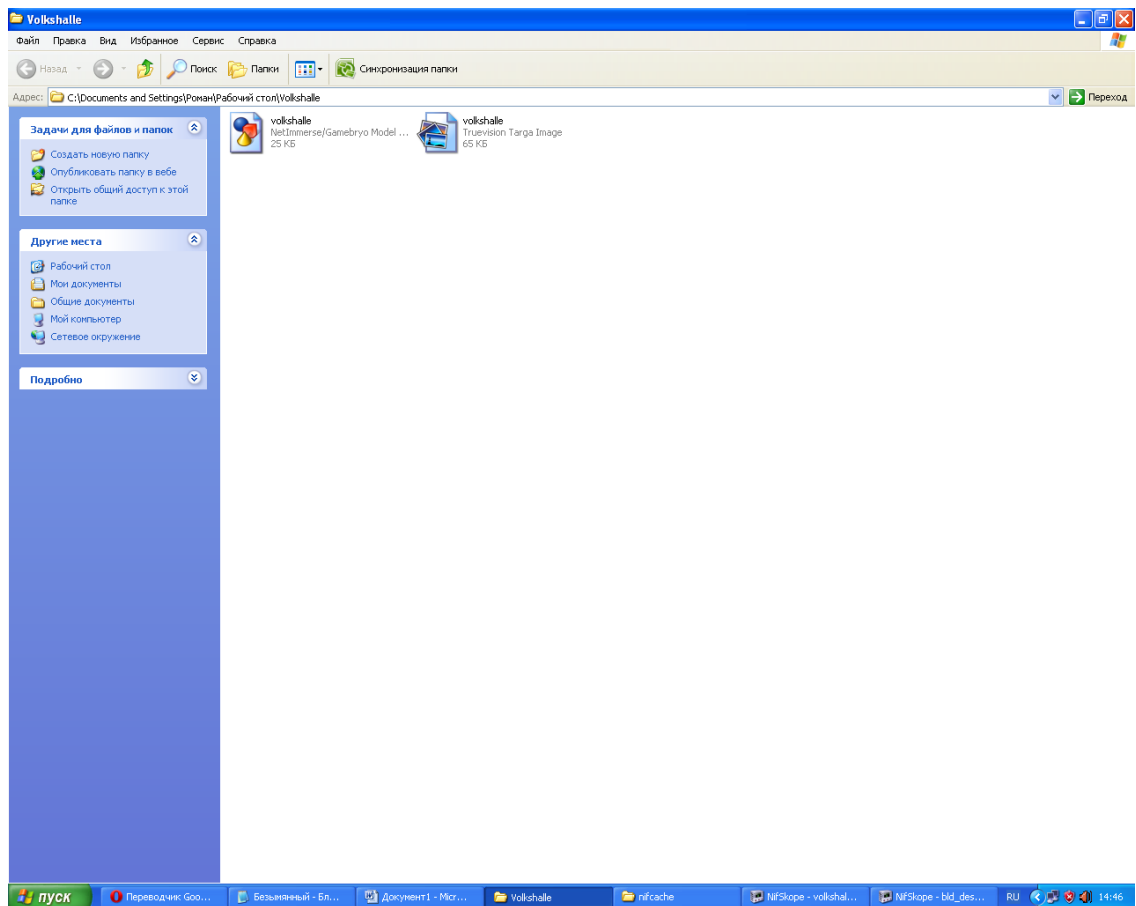
Теперь архив можно удалить или перенести в другое место (например, на рабочий стол)

Затем откроем папку texcache, она теперь располагается по адресу

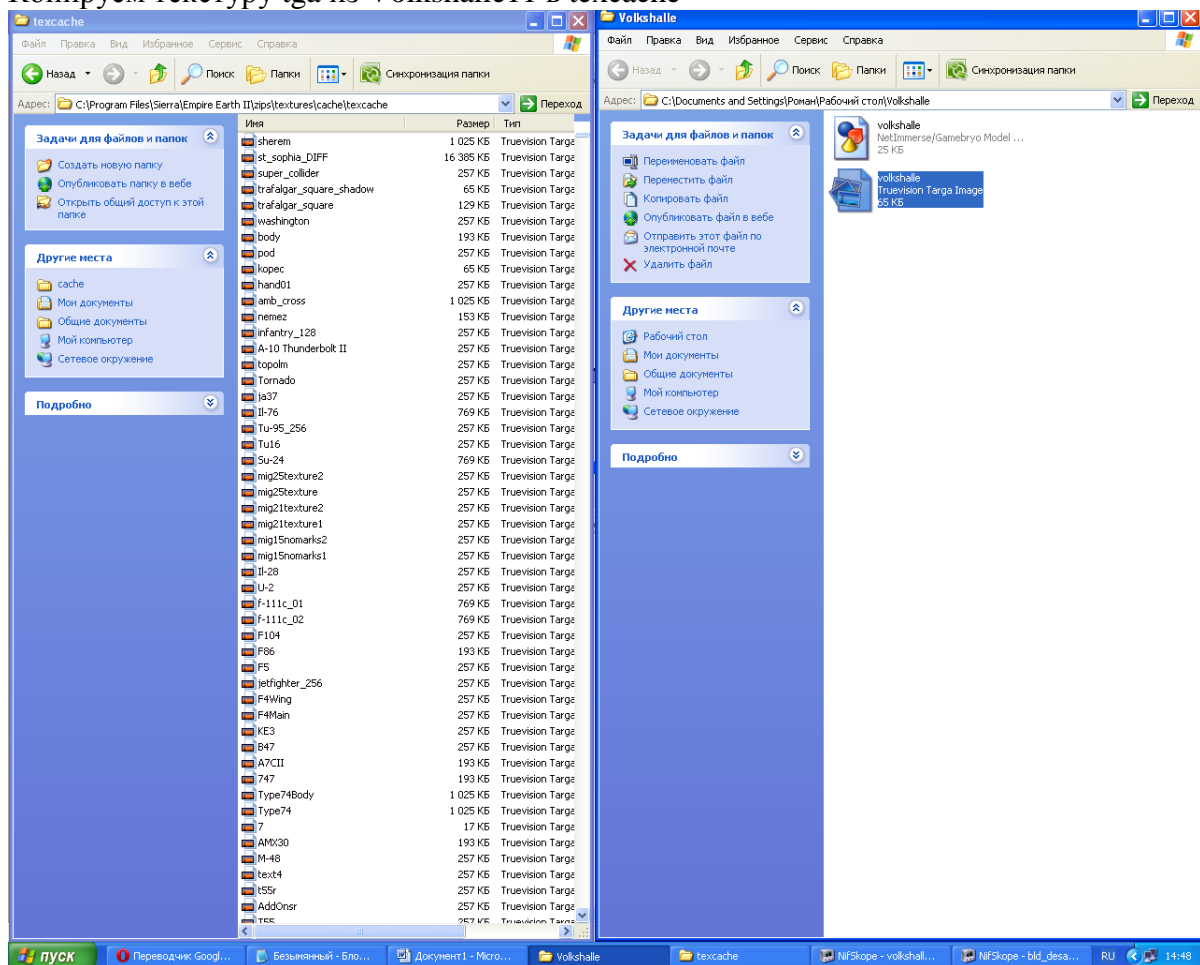
(C: \ Program Files \ Sierra \ Empire Earth II \ zips \ textures \ cache \ texcache)

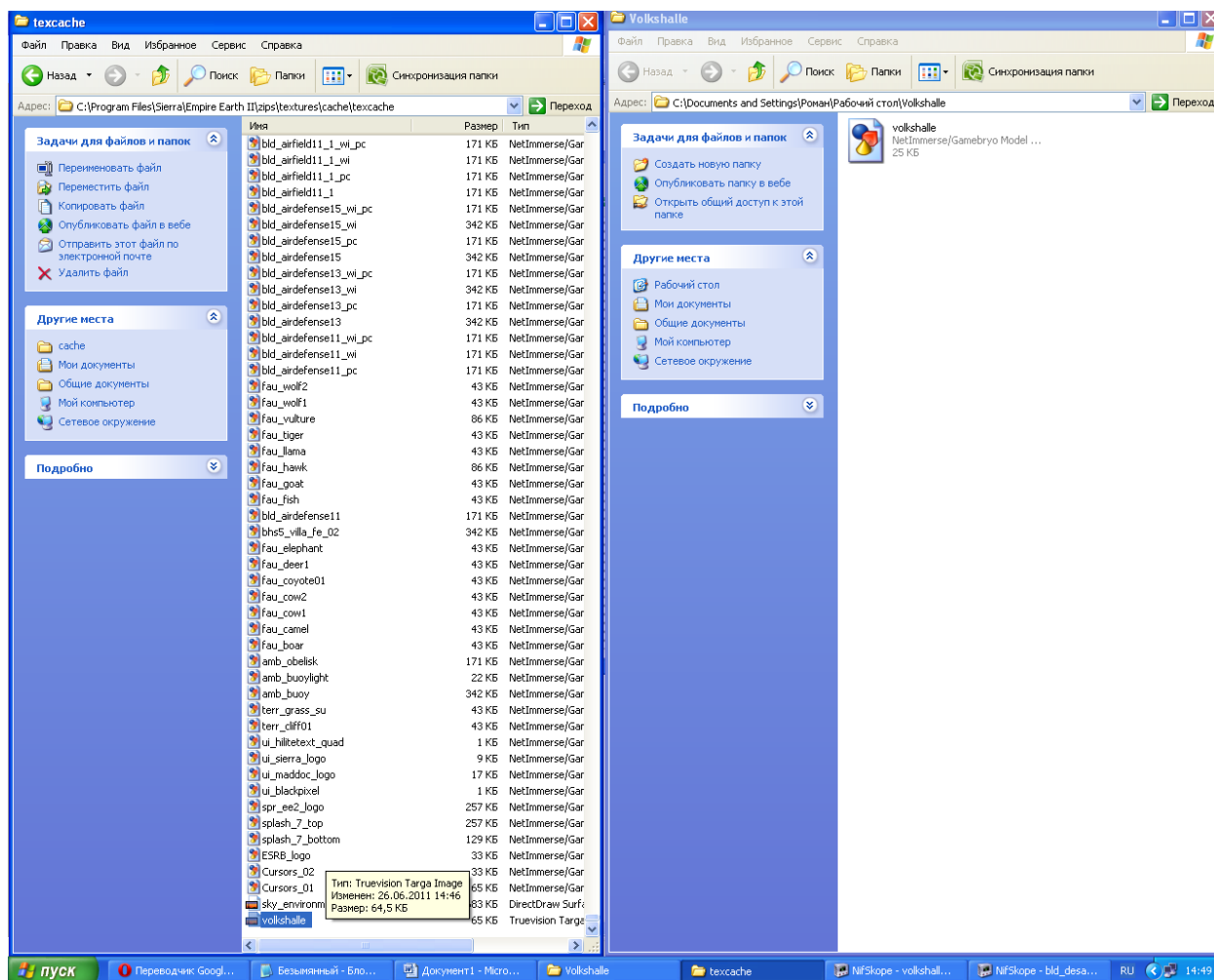
В этой папке находятся все текстуры в игре.

Параллельно откроем папку Volkshalle11



Копируем текстуру tga из Volkshalle11 в texcache





Все готово!!!

Запускаем игру Empire Earth2

Открываем редактор карт

Выбираем опреснительный завод (в английской версии desalination plant).

Смотрим, что у нас получилось:



P.S.

С техникой все делается аналогично. Легче всего адаптировать реактивные самолеты и подводные лодки, удаляете старую модель, затем импортируете новую. Если захотите сделать танк то у вас в адаптируемой модели должно быть как минимум две части: первая – башня с орудием, вторая корпус танка с шасси. Заменяйте каждую оригинальную часть танка на вашу новую: старую башню на новую, старый корпус на новый – это основной принцип работы. Все зависит от вашего опыта, первоначально выбирайте модели попроще.

7 Как добавить в игру новую 3D модель человека или животного.

(!!! Важно: сперва прочитайте эту главу до конца хотя бы один раз прежде чем начать работу. Крайне желательно чтобы у вас уже были навыки работы в блендере !!!)

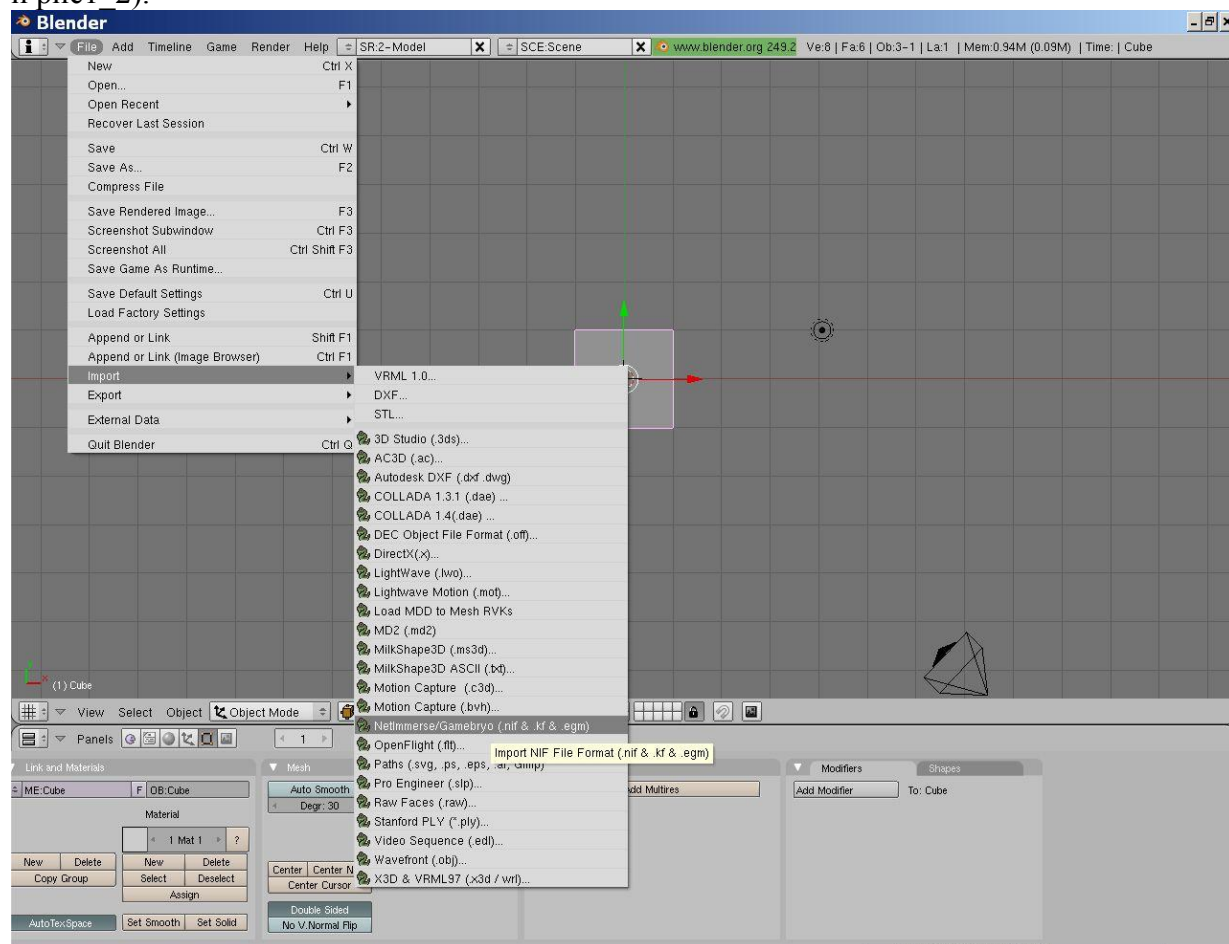
Автор Р.М.А.

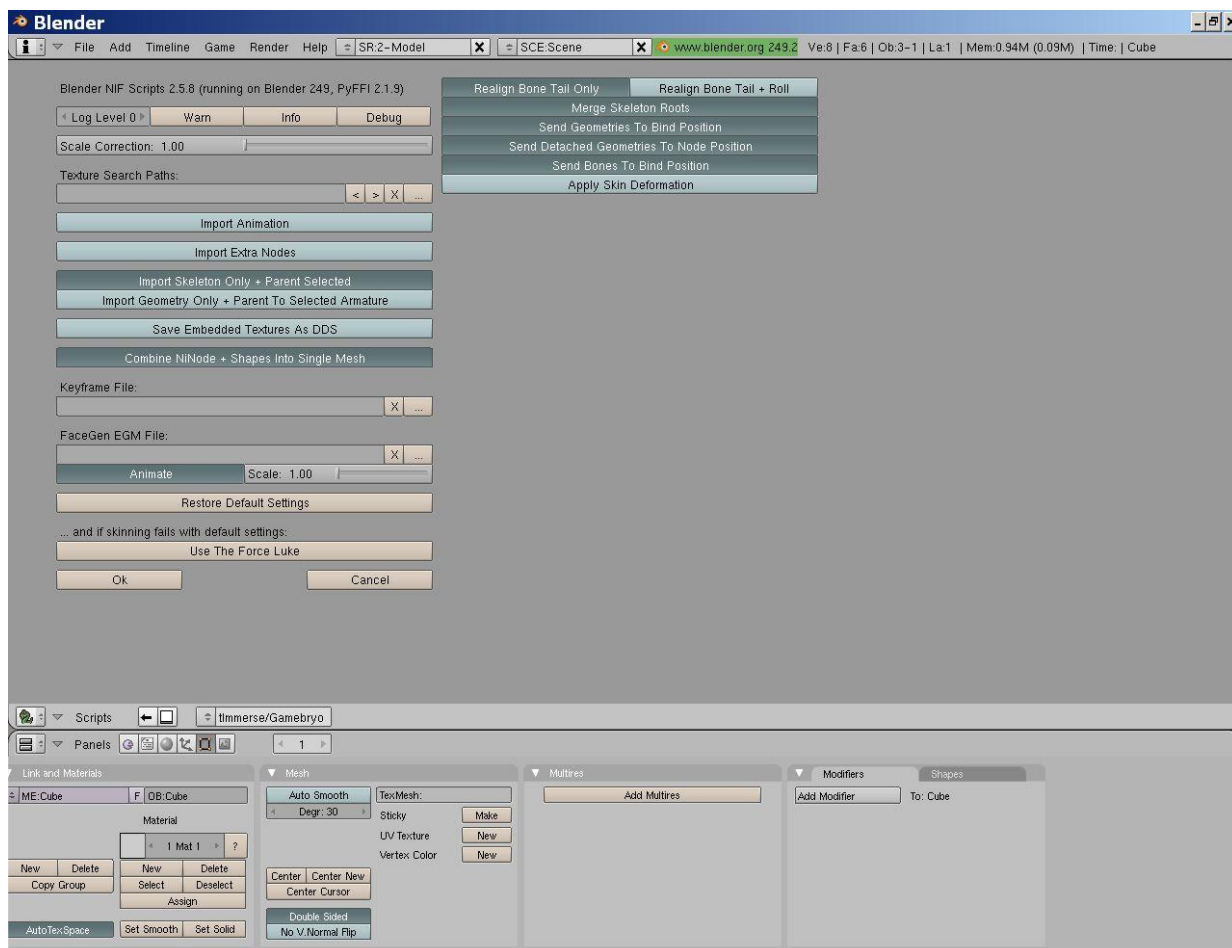
Нам понадобятся следующие программы:

- Python 2.6.6
- PyFFI 2.1.9
- Blender 2.49b
- Blender NIF Scripts 2.5.07
- NifSkope

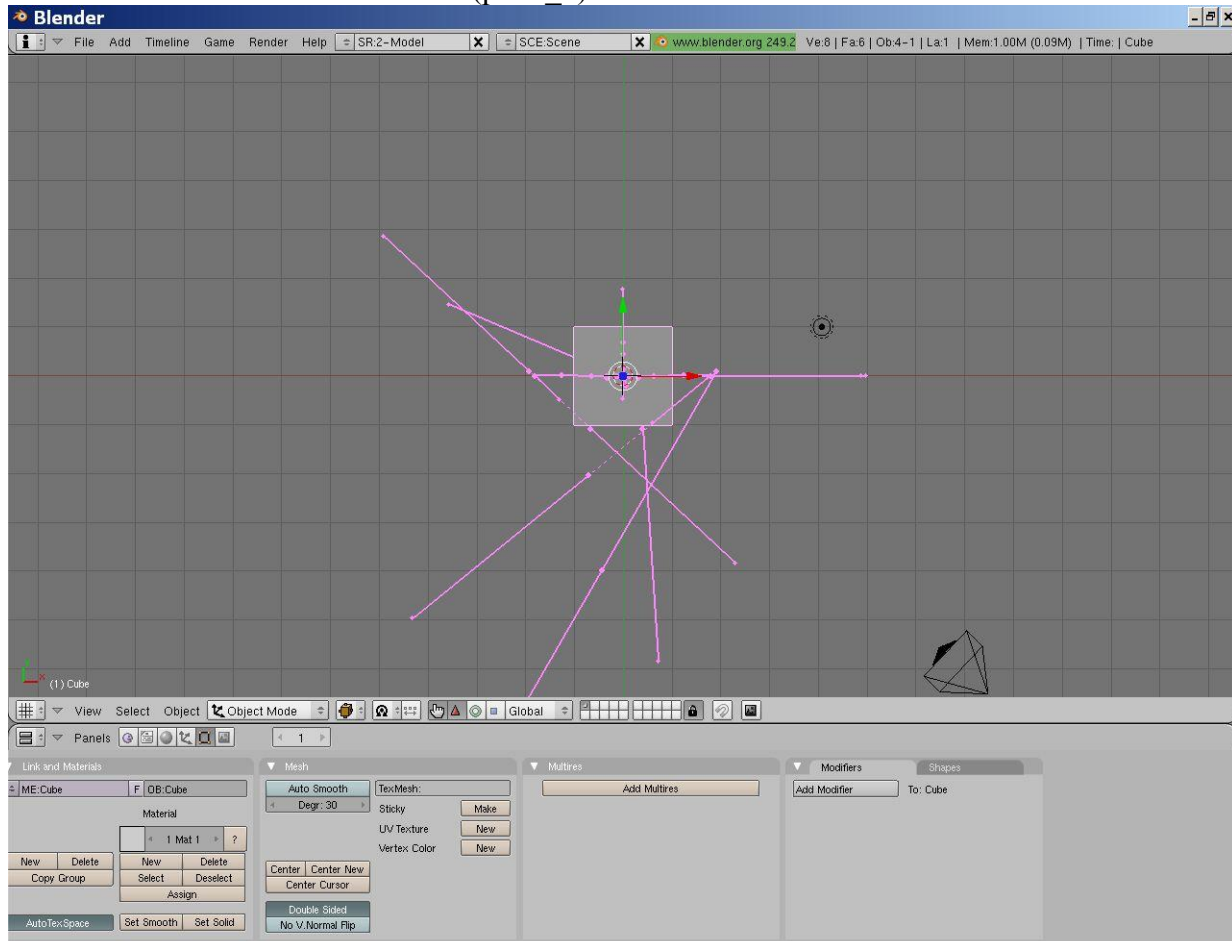
Первые 4 скачиваем по этой ссылке: <http://niftools.sourceforge.net/wiki/Blender>
Устанавливаем их в таком же порядке, в каком они представлены выше.

Запускаем Blender 2.49b и импортируем скелет модели lhl1_rifleman_we.nifcache (рис1_1 и рис1_2).

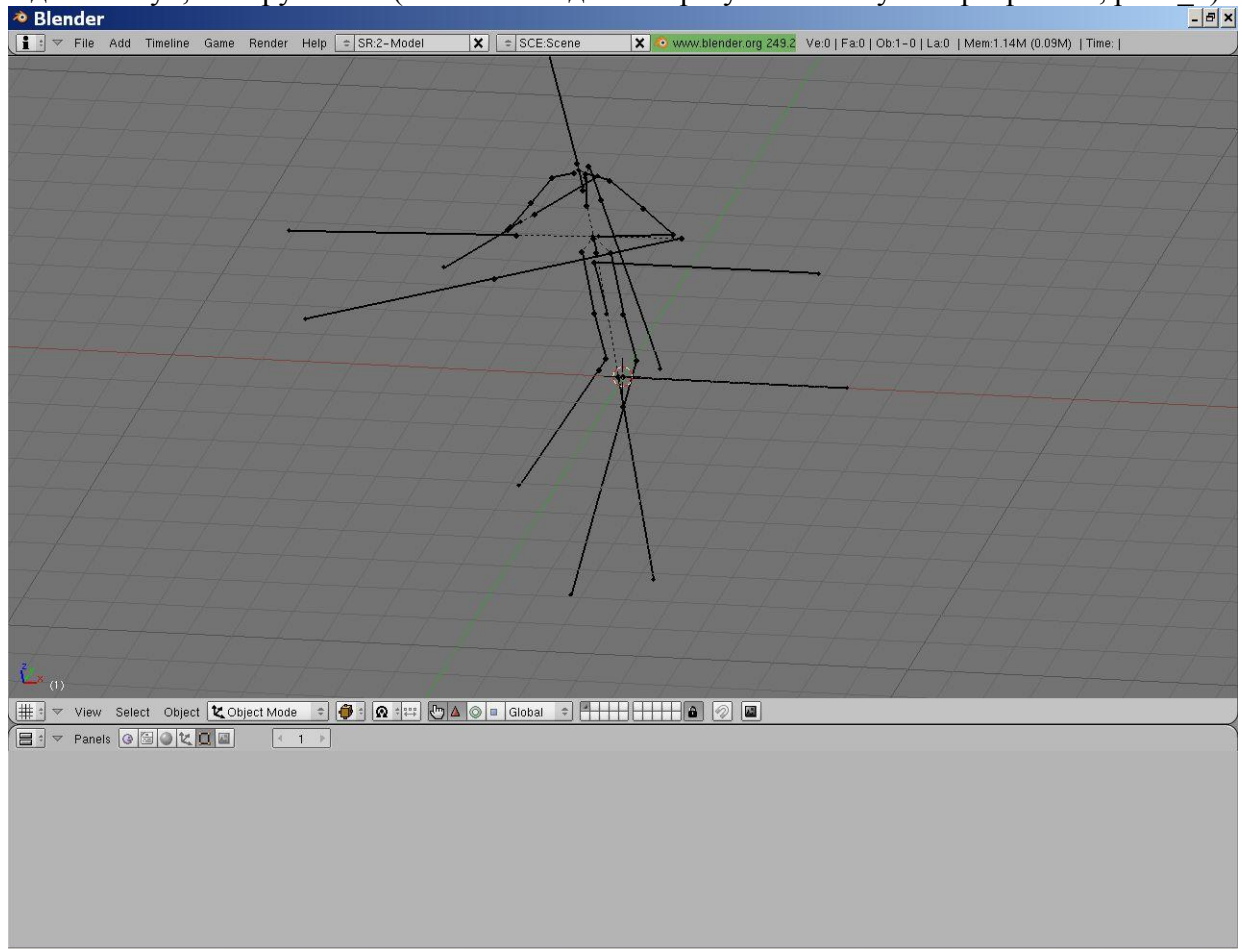




Розовые линии и есть наш скелет (рис2_1).



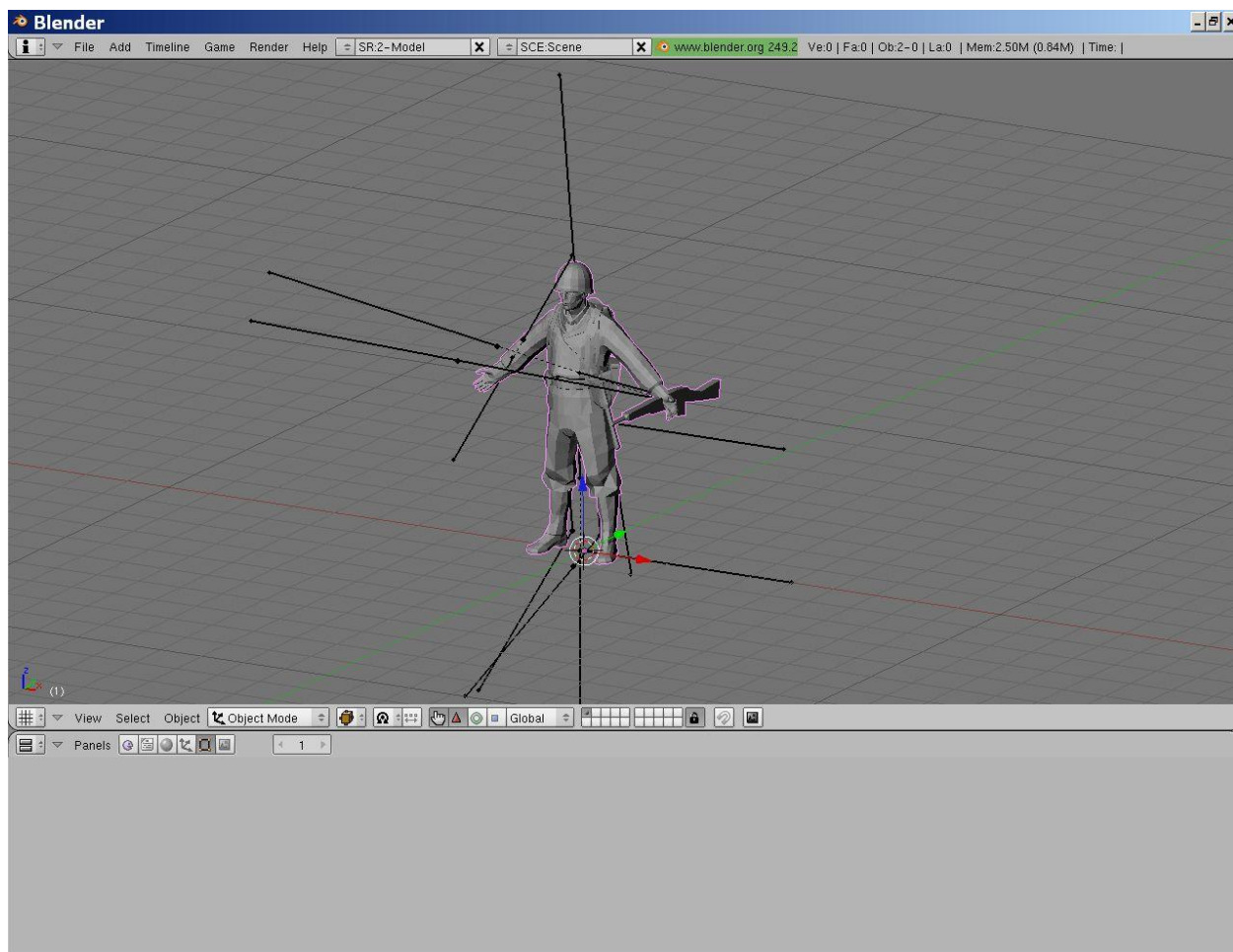
Удаляем куб, камеру и свет (это можно сделать сразу после запуска программы, рис2_2).



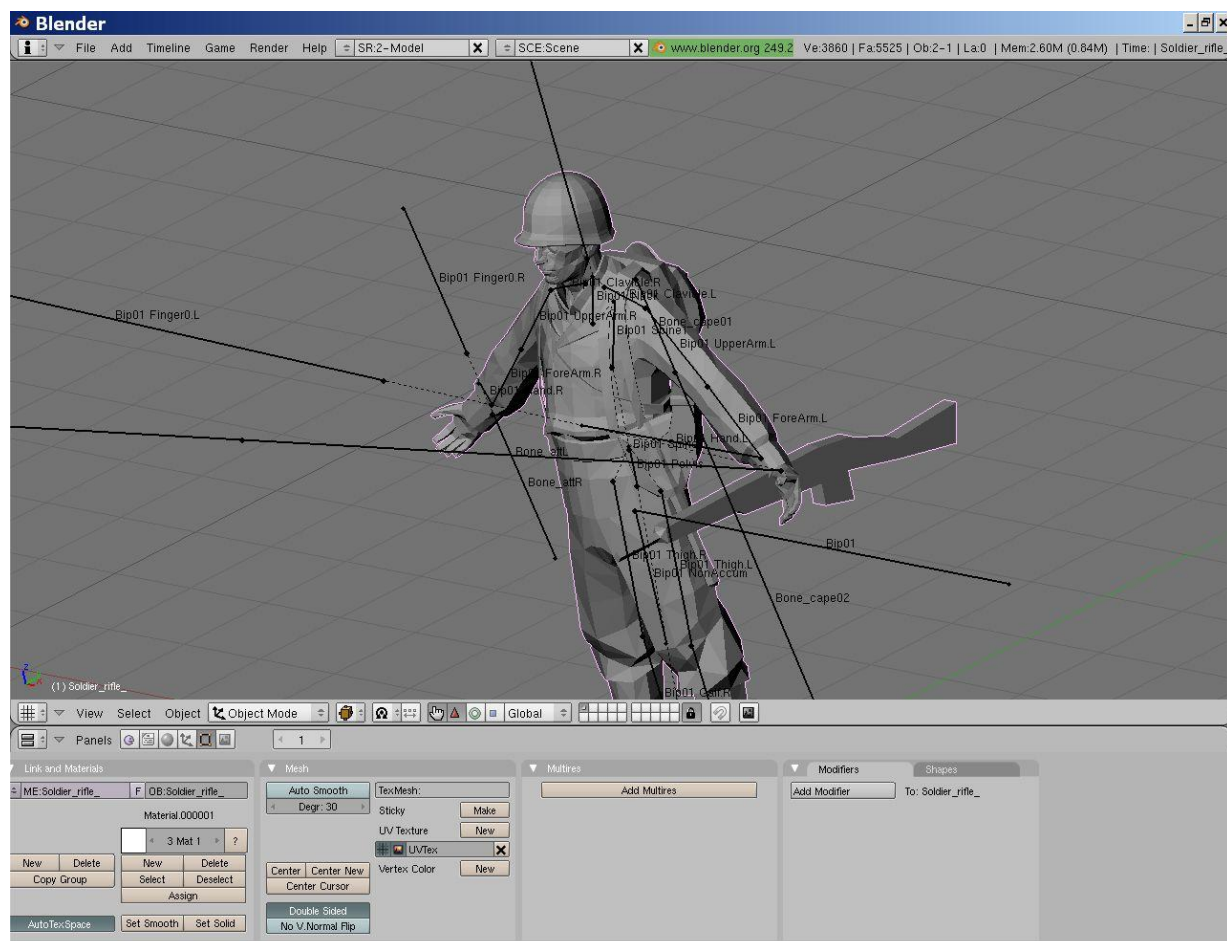
Теперь импортируем нашу модель. Она у меня изначально в формате .obj. Мне подошли такие настройки импорта (рис3_1).



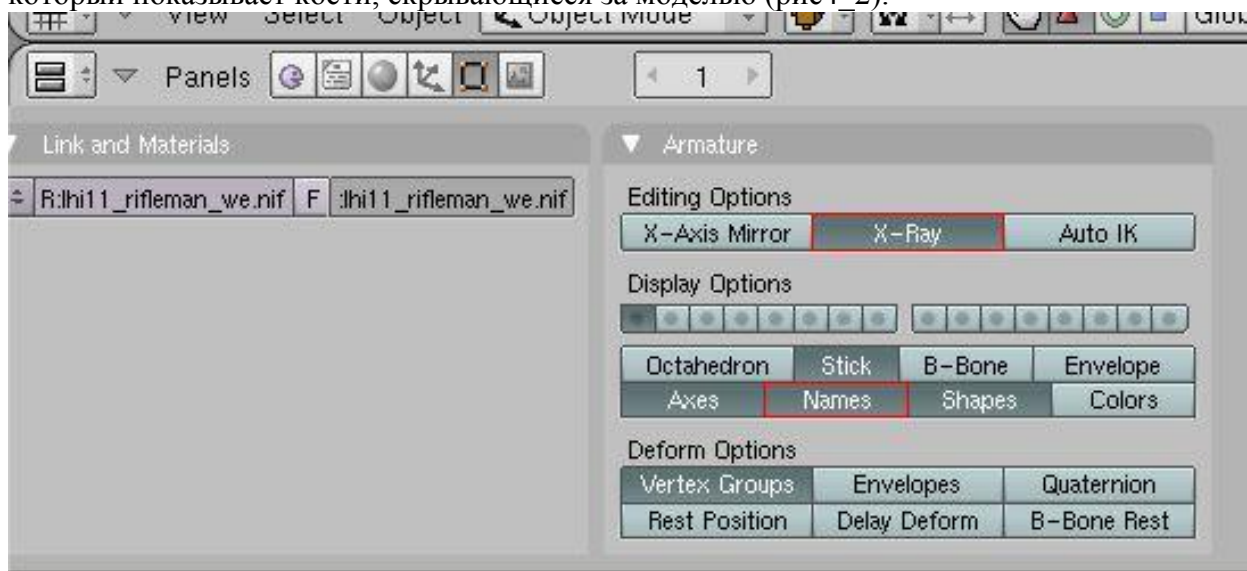
После импорта, сцена выглядит так (рис3_2).



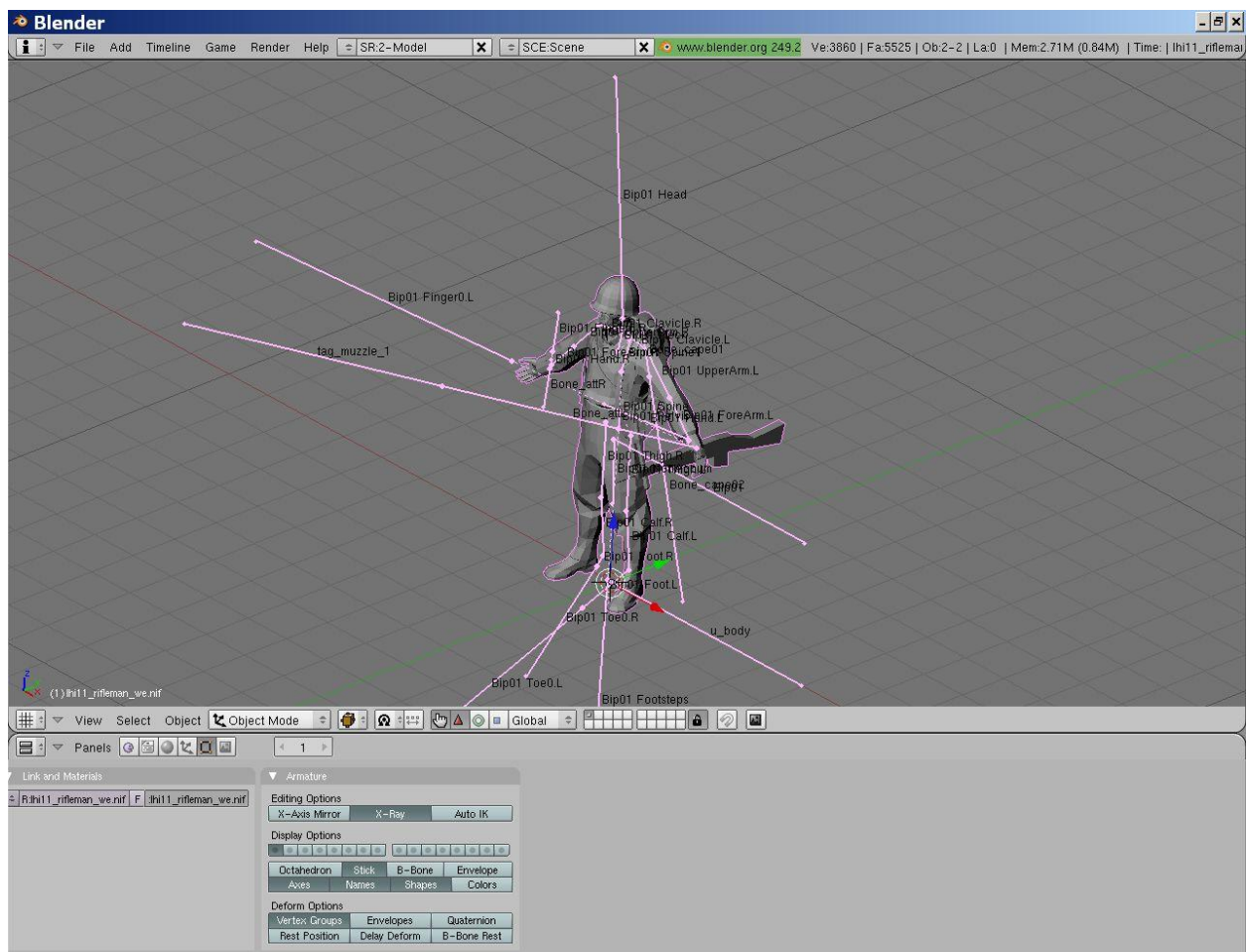
Теперь подгоняем нашу модель под размер и расположение скелета (рис4_1).



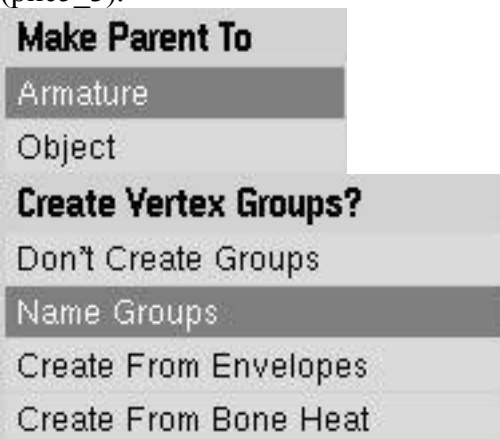
Для удобства я выделил скелет и включил отображение имён костей и режим рентгена, который показывает кости, скрывающиеся за моделью (рис4_2).



Далее нужно выделить модель и скелет (строго в такой последовательности - вначале модель, потом скелет). Для этого зажимаем Shift и правой клавишей мыши выделяем модель, потом скелет (рис5_1).

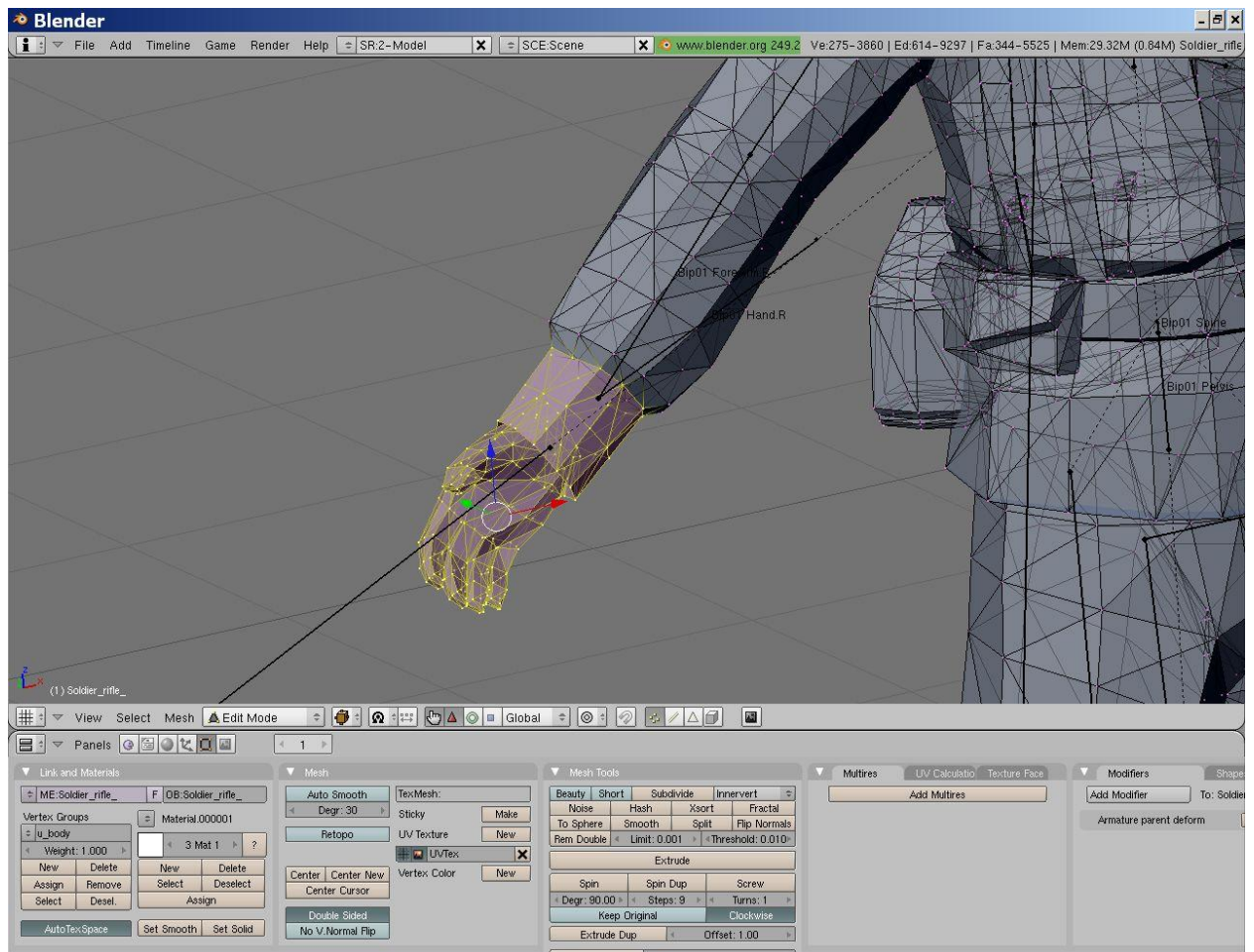


Как выделили, нажимаем Ctrl + P и выбираем Armature (рис5_2) и далее Name Groups (рис5_3).

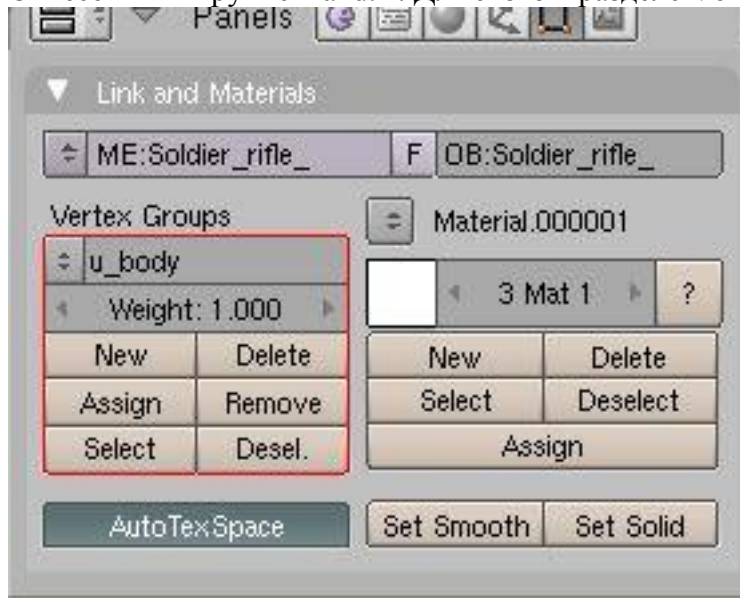


Если выбрать Create From Bone Heat, то автоматика сама привяжет вершины к близлежащим костям. А так, мы только создали группы вершин с именами, как у скелета. А указывать какие вершины, в какую группу войдут, будем уже вручную.

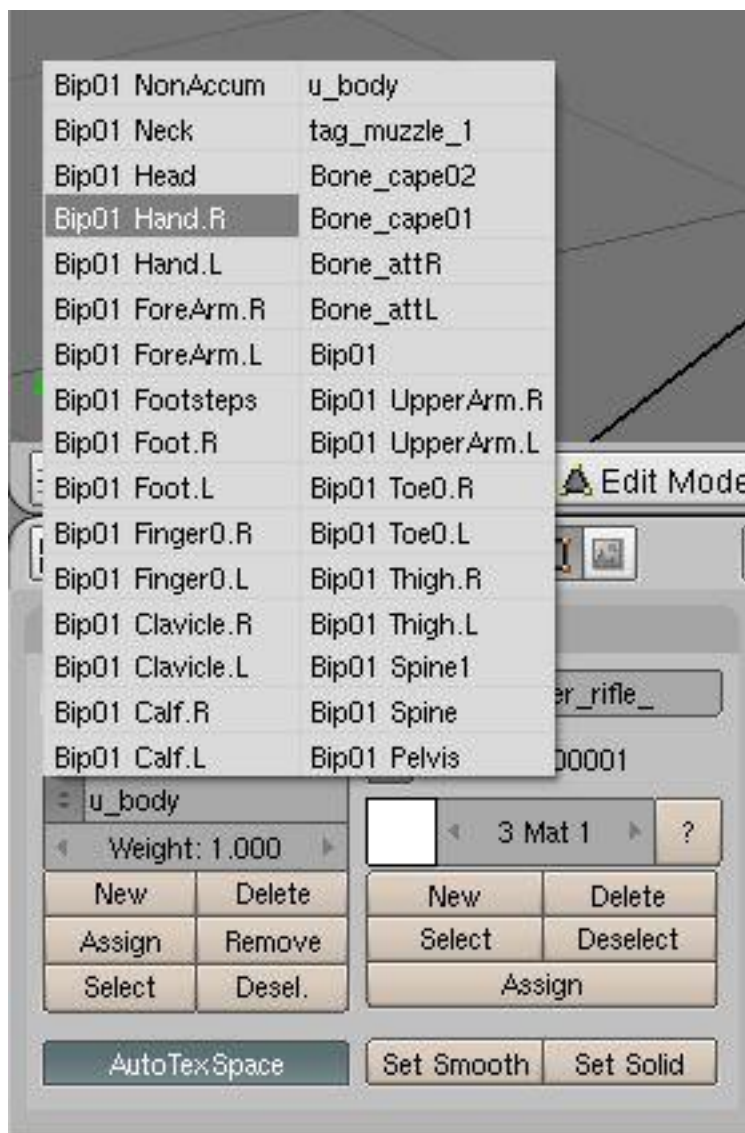
Итак, мы подошли к долгому и нудному процессу - привязка вершин. Выделяем модель и переходим в режим редактирования (клавиша Tab, рис6_1). Для удобства можно отключить/включить режим отображения граней (клавиша Z) и выключить или включить режим отображения текстур (Alt + Z).



Отнесём их к группе Hand.R. Для этого в разделе Vertex Groups (рис6_3)



нужно выбрать соответствующую группу (рис6_4)



и нажать Assign (рис6 5).

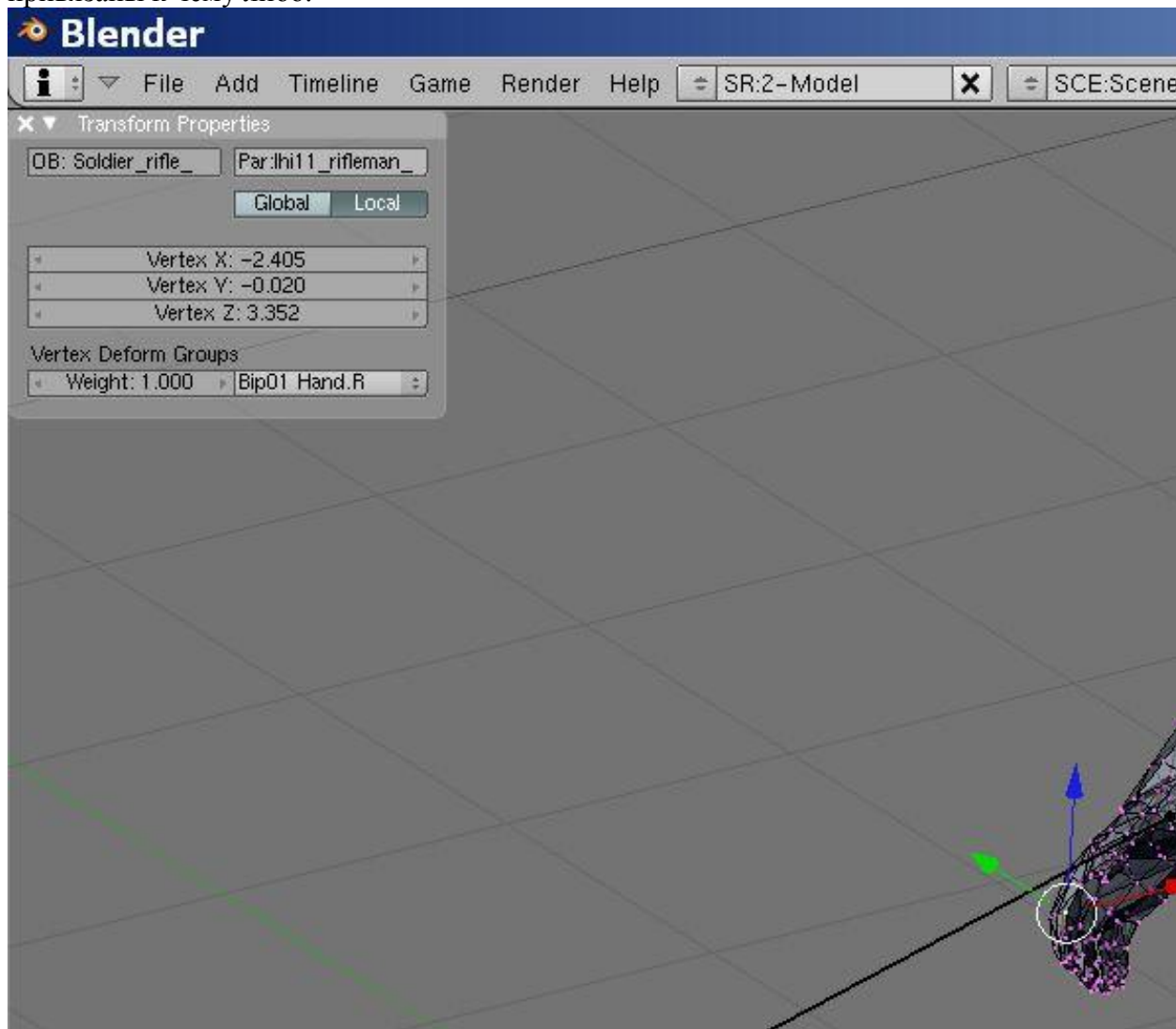


Тем самым мы отнесли выделенные вершины к выбранной группе.

Какие вершины, к какой кости привязать, можно подглядеть в оригинальной модели. Импортировать её где-нибудь рядом и смотреть,

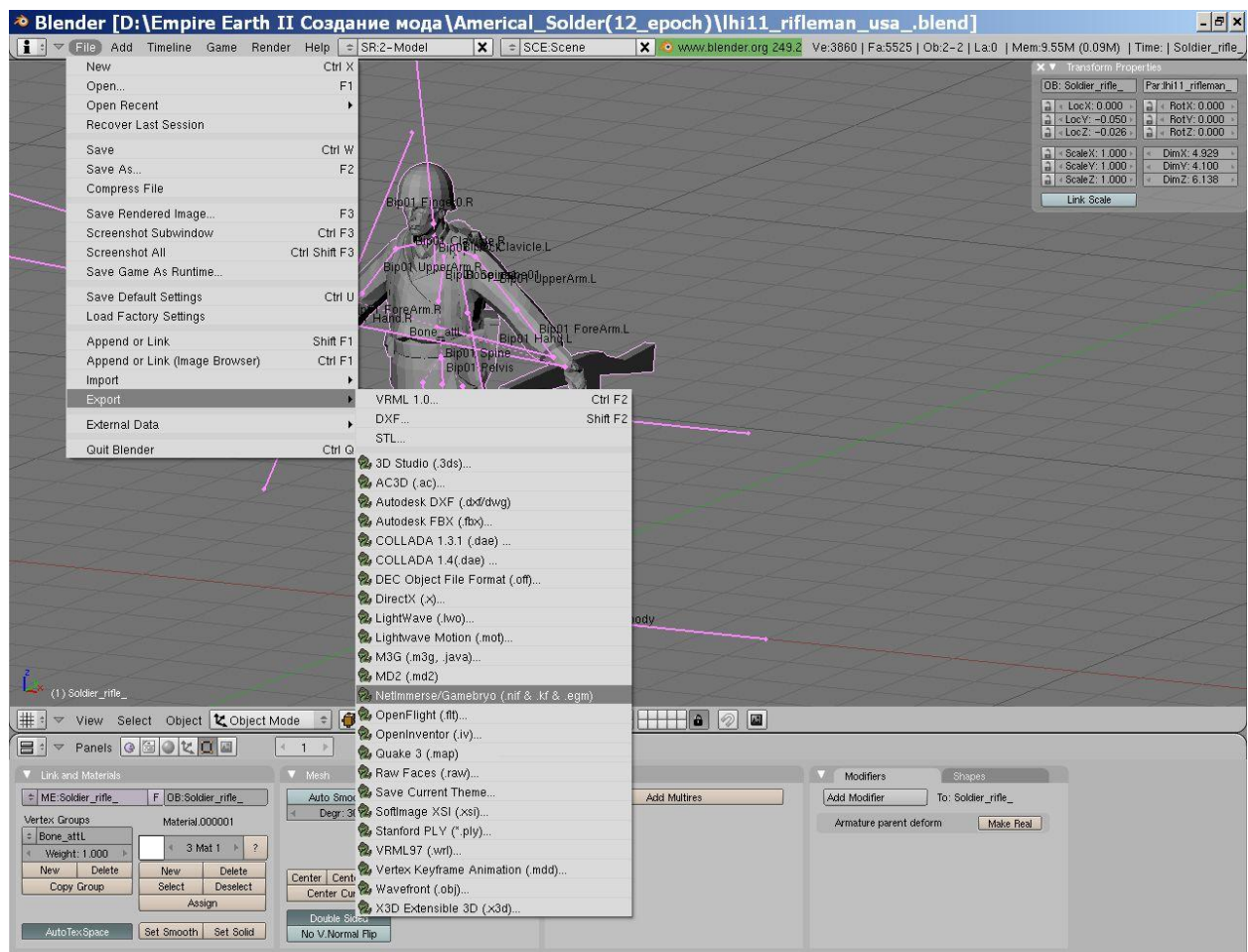
а, как закончите, удалить.

Если включить свойства (клавиша N) и выделить одну из только что привязанных вершин, то можно увидеть к какой группе она относится (рис6_6) и относится ли вообще к какой либо группе. Забегая вперёд, скажу, что таких вершин быть не должно, все должны быть привязаны к чему либо.

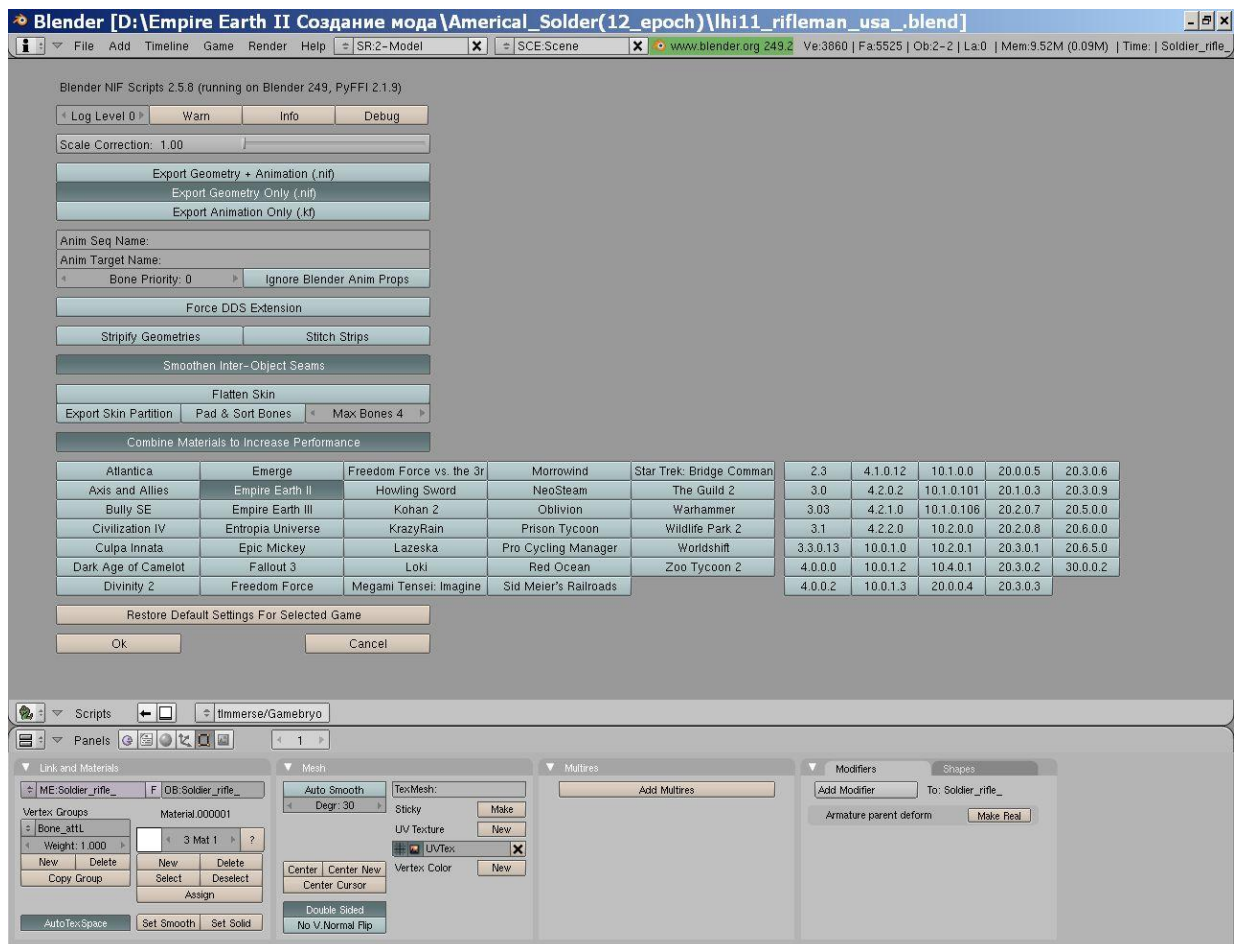


Таким образом, нужно привязать все вершины.

После того, как все вершины привязали, выходим из режима редактирования (клавиша Tab), выделяем всё (нажимайте клавишу A до тех пор, пока не выделятся все объекты) и экспортируем модель в формате .nifcache (рис7_1)



с настройками как на рисунке (рис7_2).

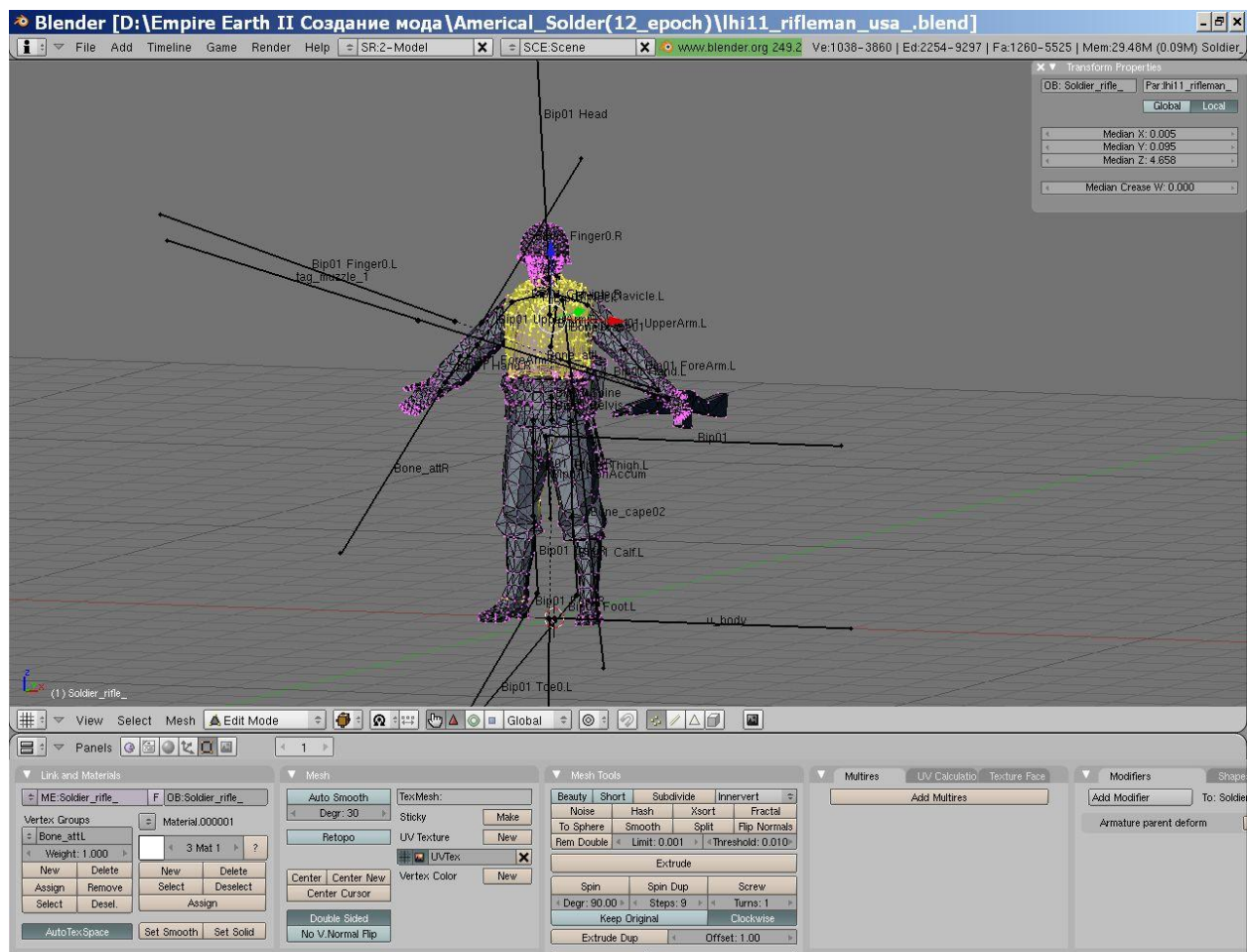


Если во время экспорта возникнет ошибка как на рисунке (рис7_3),

EXPORT ERROR

Cannot export mesh with unweighted vertices. The unweighted vertices have been selected in the mesh so they can easily be identified.

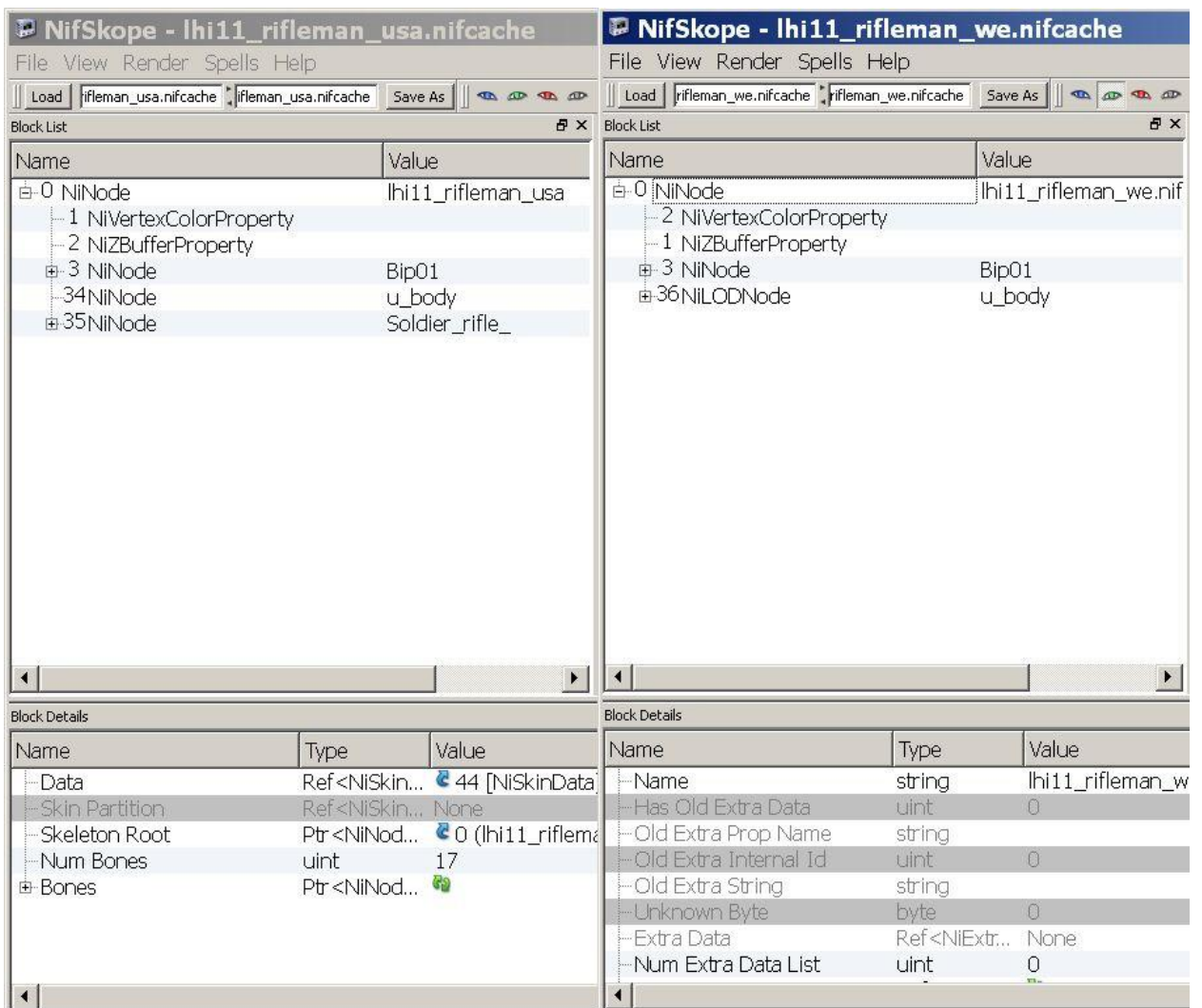
то это значит, что некоторые вершины не были привязаны к костям. Если нажать на сообщение, то моделька отобразится в режиме редактирования, а проблемные вершины будут выделены (рис7_4).



Если никаких ошибок не возникло, то дождитесь пока модель экспортируется. Это может занять от нескольких секунд, до нескольких минут. Красная полоска постепенно станет зелёной (рис7_5).



Открываем полученную модель и оригинальную в NifSkope и сравниваем (рис8_1). Сразу видно отличия.



Пустой узел с именем u_body мы удалим, а узел Soldier_rifle_ переименуем в u_body. Пройдёмся по всем узлам.

Обязательно сравните все узлы с оригинальной моделью.

Проверим работоспособность модельки. Для этого переименуем её в lhi11_rifleman_we.nifcache и положим в игровую папку.

У нас не отображается текстура в игре. Скорее всего, это связано с тем, что мы сразу импортировали модельку в Blender из формата .obj. Перед этим можно попробовать импортировать её в NifSkope и сохранить в формате .nifcache, а в Blender уже импортировать .nifcache.

В связи с тем, что процесс ещё до конца не обкатан, могут возникать такие проблемы. Поэтому вначале можно доверить привязку вершин автоматике, чтобы не тратить время. Посмотреть, как будет выглядеть модель в игре. Вообще будет ли она работать, нормально ли отображаются текстуры. Если всё в порядке, то можно уже привязывать вручную. Единственное, после привязки в автоматическом режиме, часть вершин может находиться не на своём месте (рис9_1).



Важное дополнение

Усовершенствование способа

А теперь важное дополнение:

Данный способ был значительно улучшен, он стал более быстрым (20 минут на адаптацию одной модели) и менее трудоемким – привязка вершин дана автоматике.

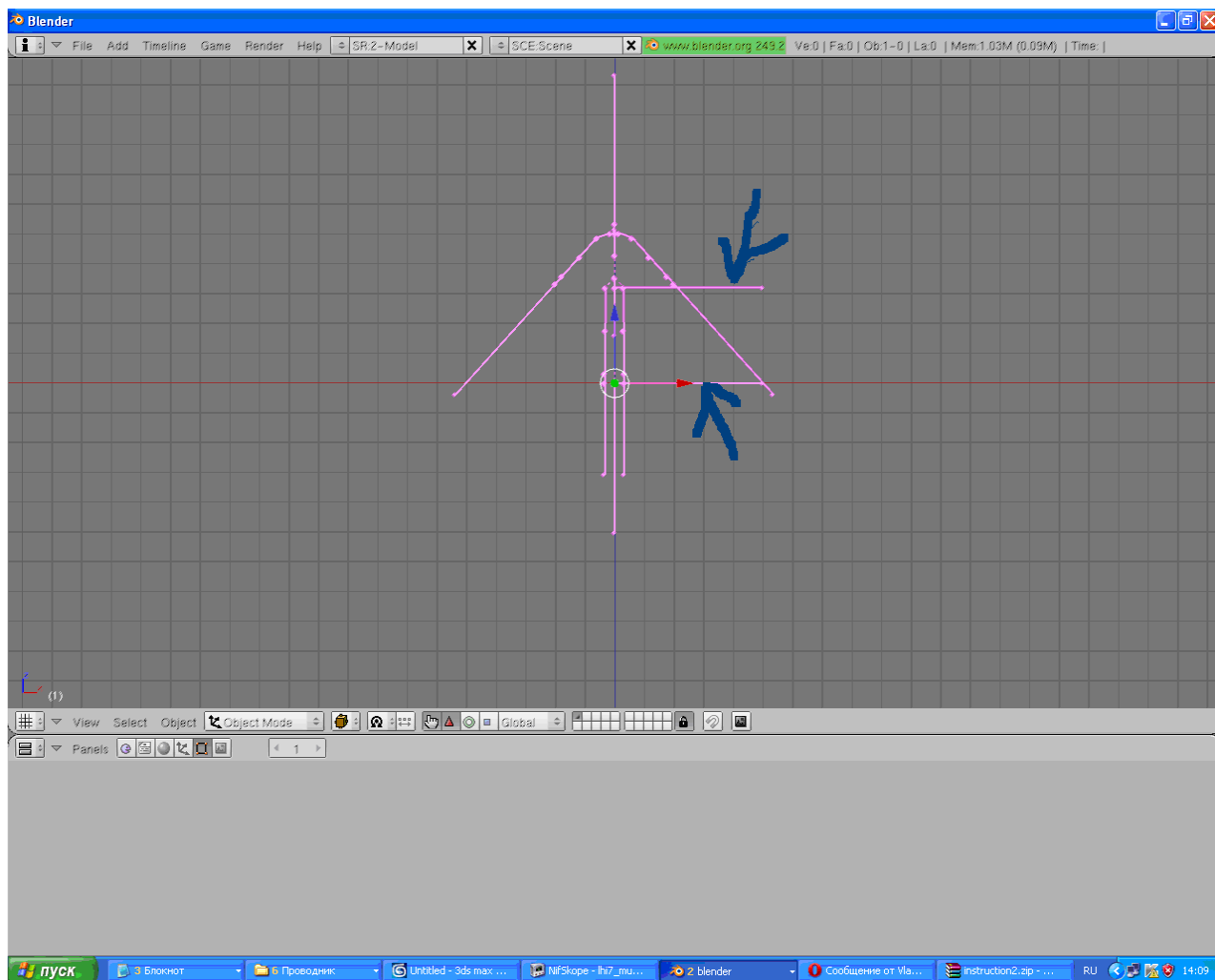
Суть улучшения связана с тем, чтобы привязку вершин полностью дать автоматике.

В этом есть два неоспоримых плюса:

- 1 Автоматика делает эту работу за 5 секунд. А человек делает очень долго, а потом, много времени уходит на исправление.
- 2 Автоматика делает эту работу лучше человека.

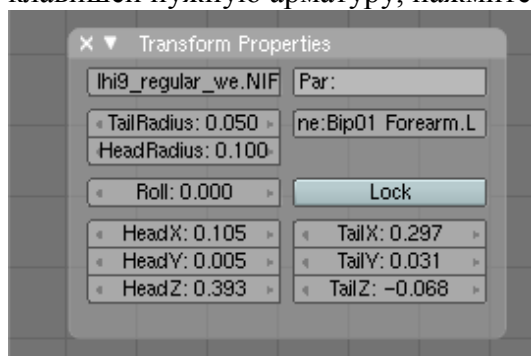
Если автоматически привязывать модель на сырой скелет – то многие вершины привязываются не правильно, руки ноги могут быть не на месте. Проблема состоит в том, что в оригинальном скелете помимо собственно костей есть много других арматур отвечающих за оружие, подвижные части, да и вспомогательные арматуры. Все они пересекаются или располагаются близко к основным костям скелета, и автоматика часто путает эти арматуры с костями, что приводит к неправильной привязке и как следствие - уродству модели.

Например, в этом скелете всего две арматуры мешают нормальной привязке модели:

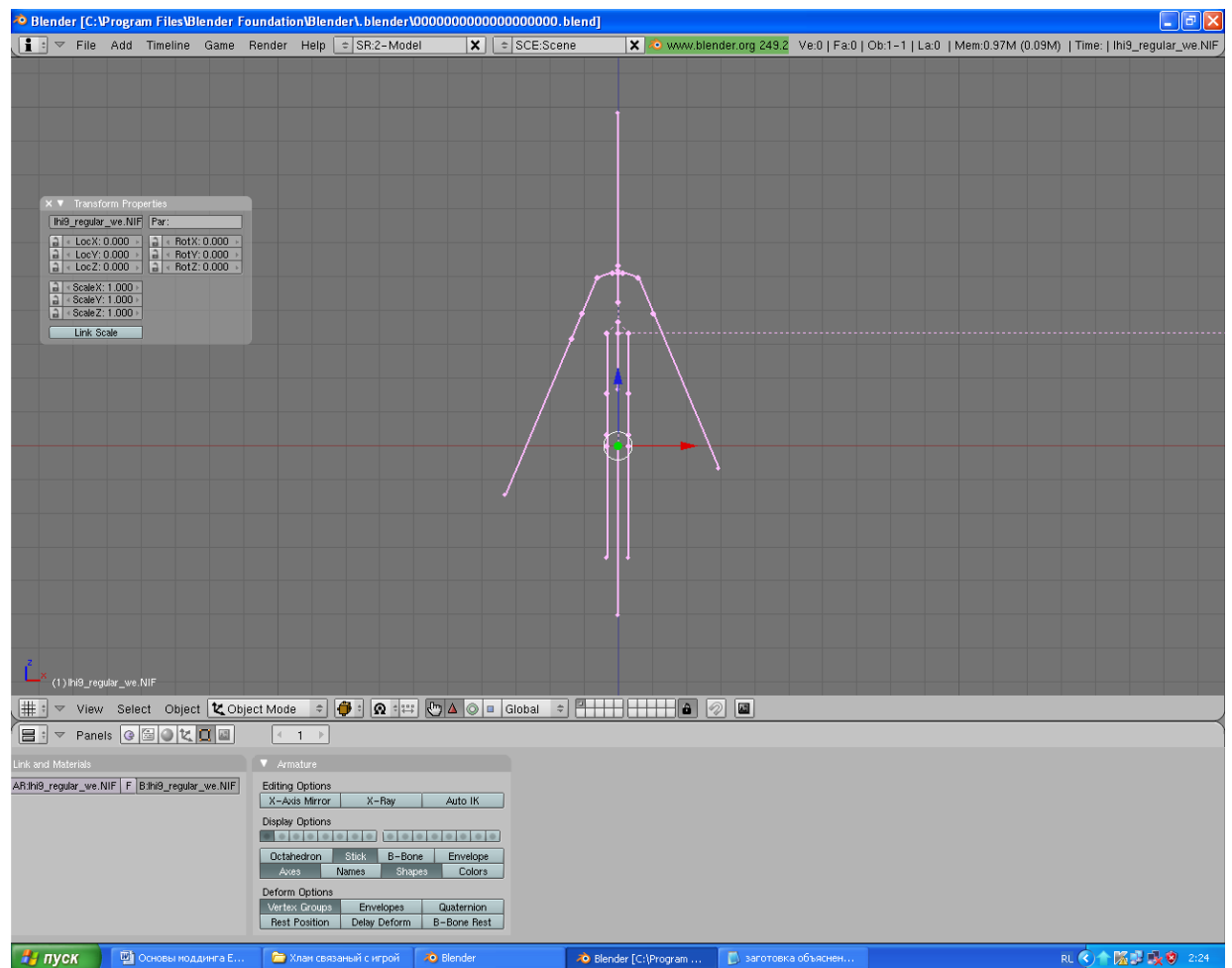


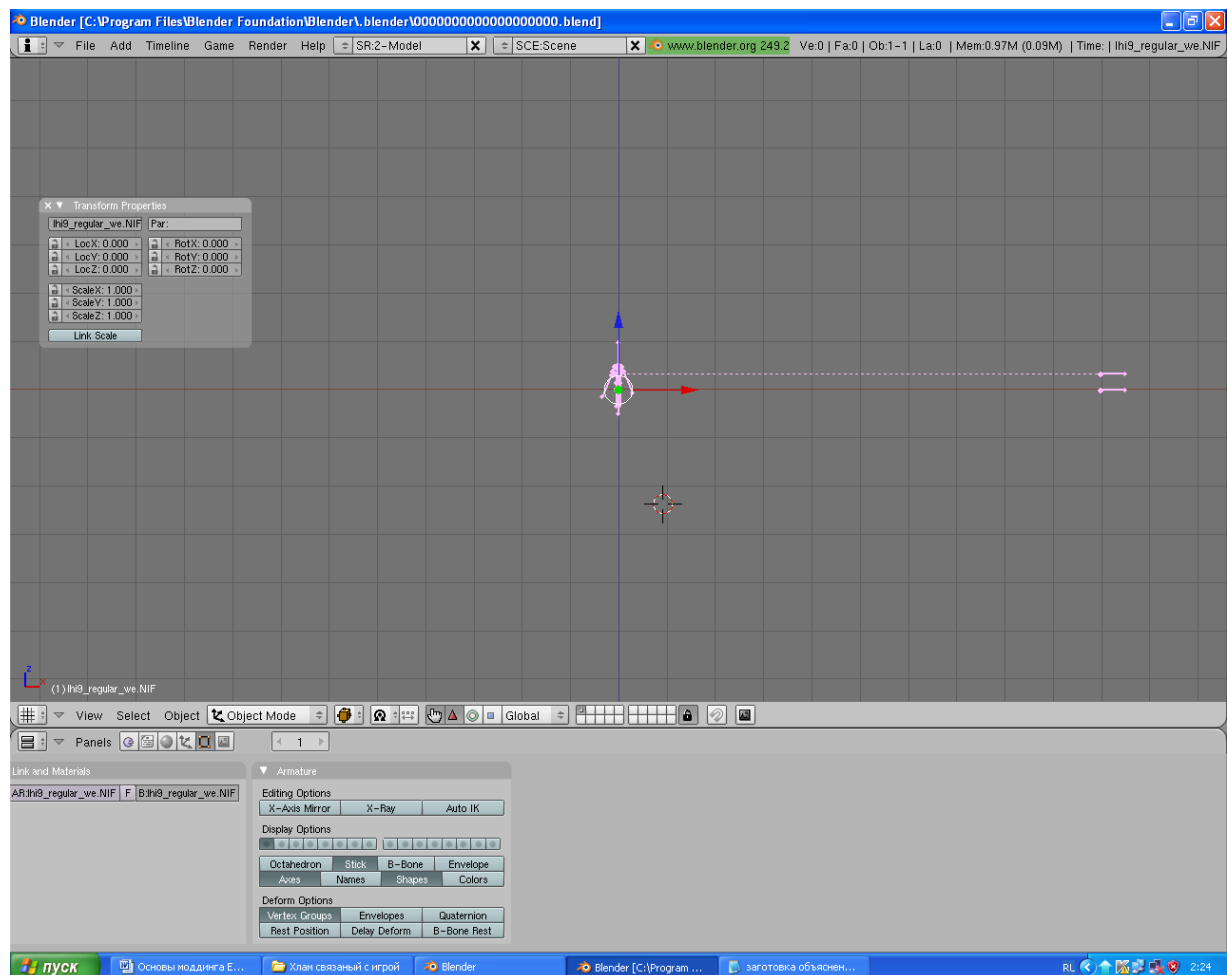
Эти арматуры легко отодвинуть на время привязки, после того как модель будет привязана к скелету, арматуры возвращаются на место.

Чтобы переместить арматуру, войдите в режим редактирования (Tab), выделите правой клавишей нужную арматуру, нажмите N, появится уже знакомое меню



Увеличьте параметры HeadX и TailX на 10, при этом арматура без искажений своего размера сместится на расстояние 10 от моделей, и уже не мешает автоматической привязке. Впоследствии, вы, возвращая арматуру на место, просто уменьшите эти параметры на 10.





Таким образом, отодвигая от скелета вредные арматуры, вы добьетесь идеальной привязки вашей модели к скелету. У разных скелетов могут быть разное количество мешающихся арматур обычно от 2 до 5. У скелета лошади таких арматур может быть 10.

Некоторые возможные проблемы и методы их устранения.

1. Если выходит ошибка при автоматической привязке:

Значит, есть далеко выделяющиеся части модели от скелета. Скелет и модель должны точно прилегать друг другу. Очень важно чтобы они были одного размера. Находились в пространстве друг в друге (кости в теле). Все должно быть, как и в жизни. Кости не должны выглядывать наружу. Иногда причиной ошибки могут служить такие части модели как широкополые шляпы, перья на шляпе, ниточки на одежде, эполеты, части доспехов, ножны для меча и т.д. (если они сильно выделяются от тела). Такие части следует либо удалить, либо экспортировать отдельно уже в Nifscope.

2. Если не сохраняется модель – не привязаны отдельные вершины.

Автоматика иногда забывает привязать отдельные вершины или даже части модели. По большей счету это все те же сильно выделяющиеся от тела части модели: широкополые шляпы, перья на шляпе, ниточки на одежде, эполеты, части доспехов, ножны для меча и т.д. Их уже нужно привязать вручную.

Если причиной служит одна часть модели – например, только шляпа – то сразу после того как вы посмотрели ошибку (у вас в этот момент выделены все не привязанные вершины) смело жмите привязать к голове – не нужно будет все вершины поочередно привязывать.

Полезные советы для новичков в блендере.

Модели и кости в блендере выделяются не левым, а правым щелчком мыши.

Чтобы повернуть модель в блендере вдоль одной оси нажмите R а затем одну из трех клавиш X Y Z

Чтобы вращать модель как угодно нажмите просто R

Чтобы перемещать модель в пространстве правым кликом на модели и, не отпуская правую клавишу мыши, двигайте ее в пространстве.

Чтобы уменьшить/увеличить модель – выделите ее, затем левый клик на пустое место в окне белнедра и, не отпуская левую клавишу мыши, водите ее вверх в низ.

Удаляем куб, камеру и свет – выделять правой кнопкой мыши эти элементы, затем нажимать delete.

При работе в блендере постоянно сохраняйтесь. Как только вы убрали все вредные арматуры от скелета – обязательно сохранитесь – это будет для вас шаблоном, если захотите адаптировать еще модели.

Чтобы посмотреть к какой кости привязана вершина, необходимо вызвать информационное окошечко кнопкой N. Также в этом окошечке все цифры можно поменять, например, поменять вес привязки вершины к каждой кости.

Иногда в исходных моделях бывают руки вытянуты вдоль горизонта, а ноги широко расставлены. Чтобы подогнать такие модели под скелет ee2 – выделяете руку или ногу и поворачиваете (если нужно и перемещаете) под скелет. Например, модели людей из civ4 с вытянутыми руками вдоль горизонта, и широко расставленными ногами. Модели из Rome Total War (используются в моде EE4) только с вытянутыми руками вдоль горизонта.

Чтобы выделить часть тела для последующего поворота гораздо удобнее выделять ее не вершинами, а треугольниками (полигонами).

Проблем с именами узлов в Nifskope после экспорта из блендера я не заметил. Я думаю переименовывать нет необходимости.

Иногда бывает так, что с моделью все в порядке – ходит, стреляет в игре, а текстуры у нее нет и поставить не получается. Чтобы конечная модель сразу содержала текстуру - импортируйте сетку в блендер не из 3ds или obj файлов, а только из nif формата. Поэтому, заведите рабочий nif файл, в него вы будете первоначально импортировать ваши 3ds или obj модели, а уже из этого файла в блендер. Также не забудьте в рабочем nif файле указать текстуру сетке стандартным способом в Nifskope.

P.S.

Все животные делаются аналогично людям, нужно лишь подобрать подходящий скелет из оригинальных скелетов игры.

8 Как добавить цветные полосы игроков.

Автор Р.М.А.



Добавление цветных полос игрока

Под *цветовыми полосами* мы подразумеваем те участки игровой единицы или здания, которые окрашиваются в цвет игрока, которому они принадлежат.

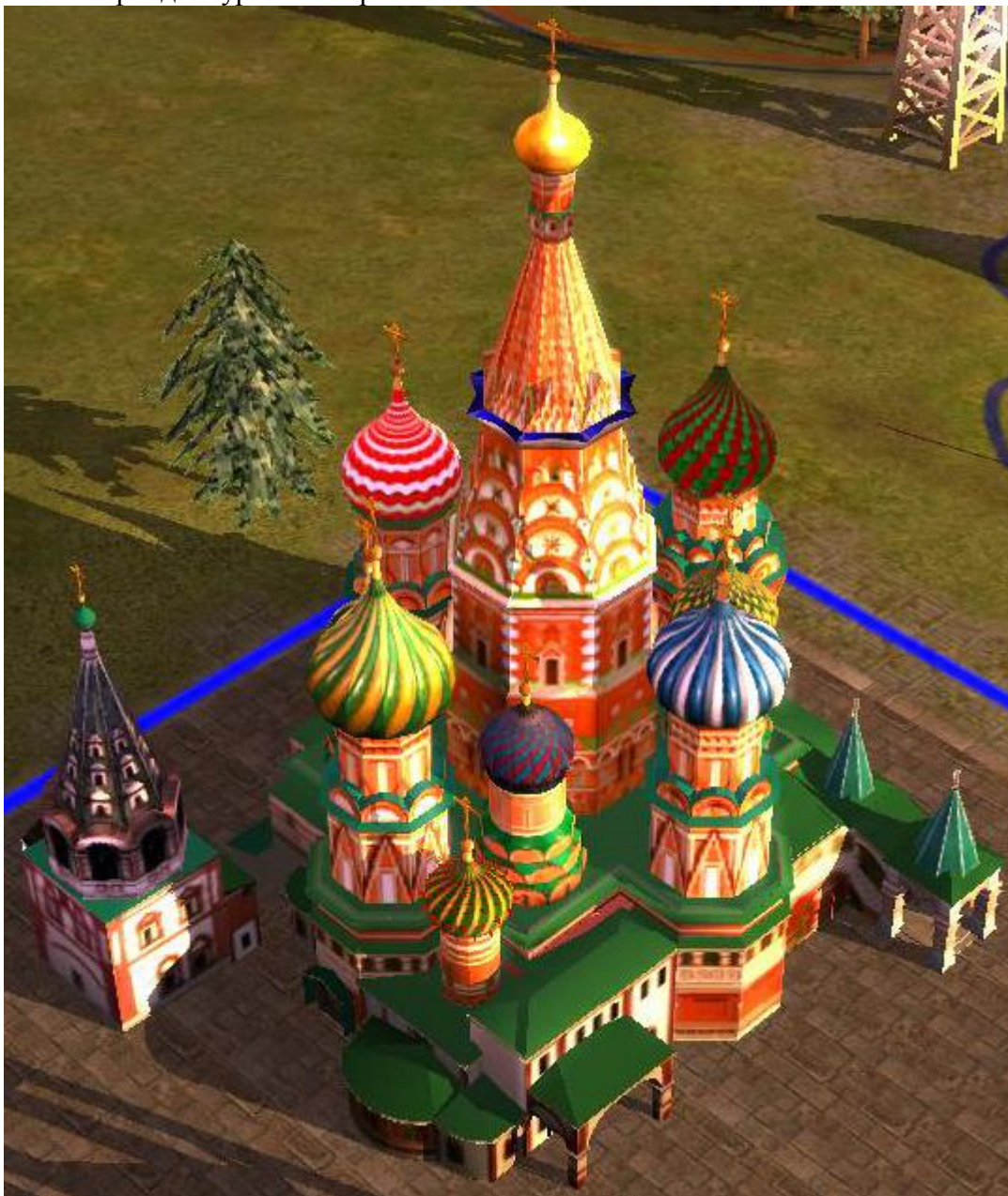


В оригинальной игре все единицы и постройки имеют такие полосы. Это позволяет игрокам лучше ориентироваться.

Разработчики сделали следующий набор цветов:



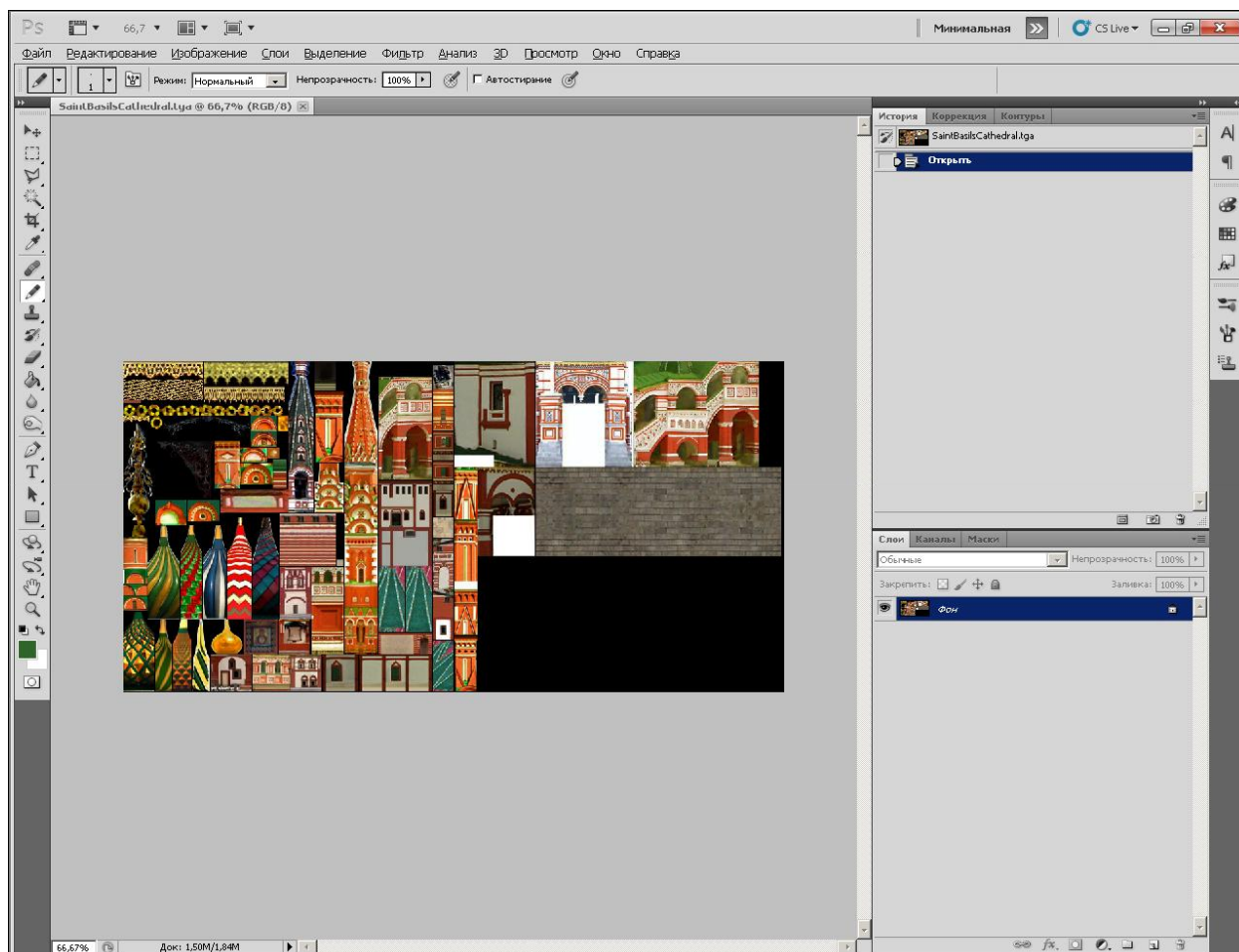
Итак, приступим. Добавим цветные полосы новой постройке, а именно: Покровскому собору. Мы сделали его в качестве Великого сооружения для Русской цивилизации вместо Бранденбургских ворот.



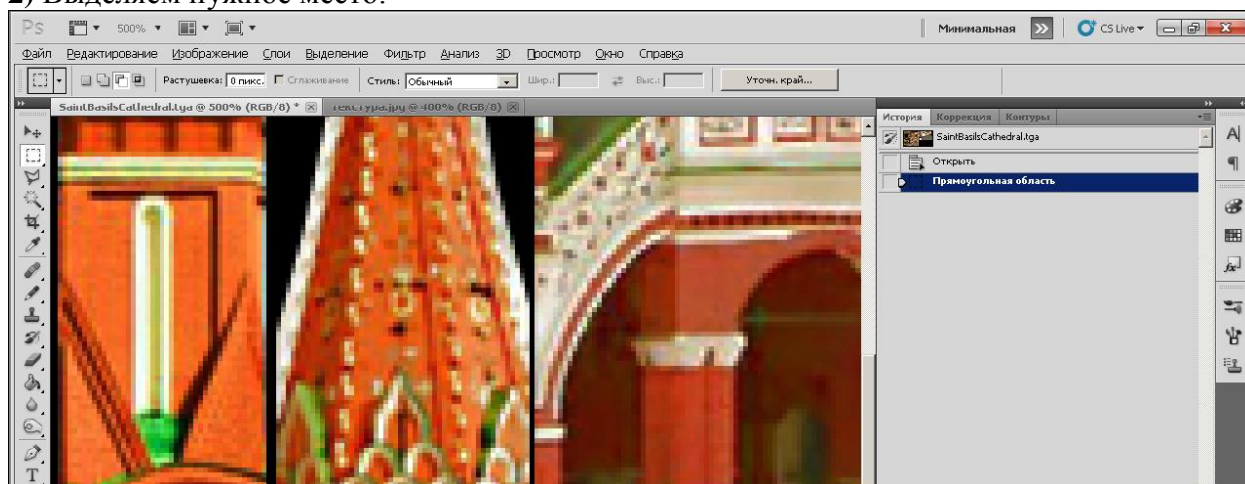
На снимке видно, что окантовка на центральной башне синего цвета. Это и есть наша цветная полоска. Далее по пунктам будет описано её создание.

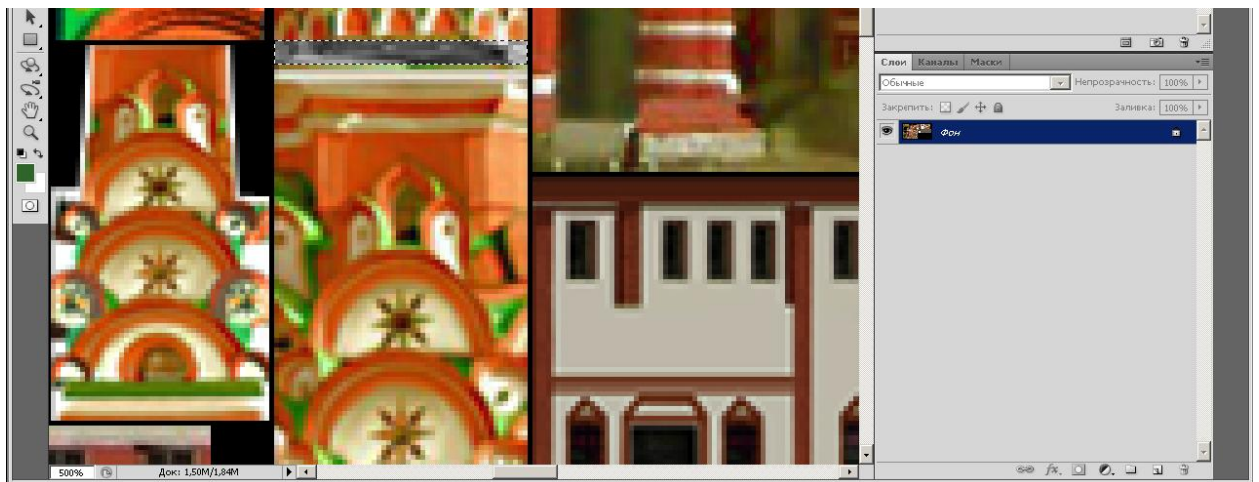
Нам понадобится текстура, которая хранит в себе эту часть здания, в нашем случае у собора всего одна текстура - **SaintBasilsCathedral.tga**

1) Открываем её в программе **Adobe Photoshop**:

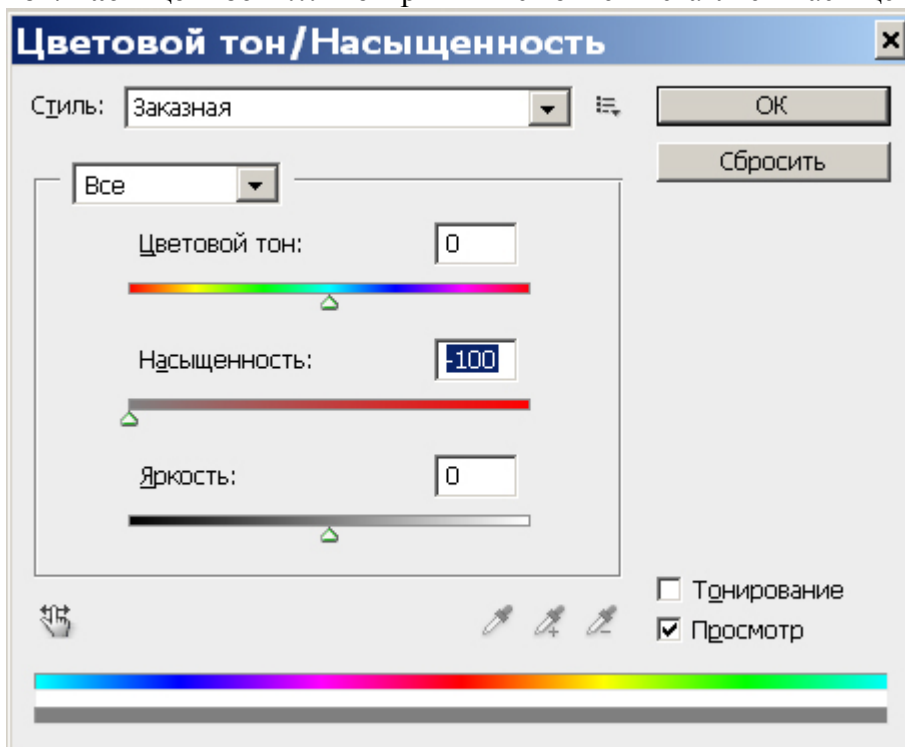


2) Выделяем нужное место:



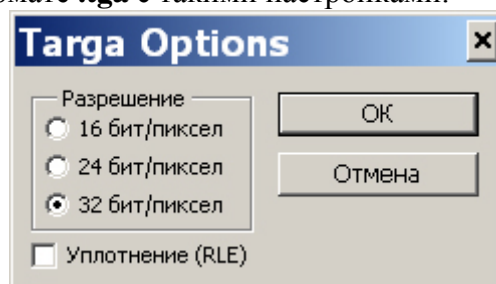


3) Нажимаем **Ctrl + U** или **Меню □ Изображение □ Коррекция □ Цветовой тон/Насыщенность...** В открывшемся окне выставляем насыщенность равной -100:



и нажимаем **ОК**.

4) Всё. Сохраняем её в формате **.tga** с такими настройками:

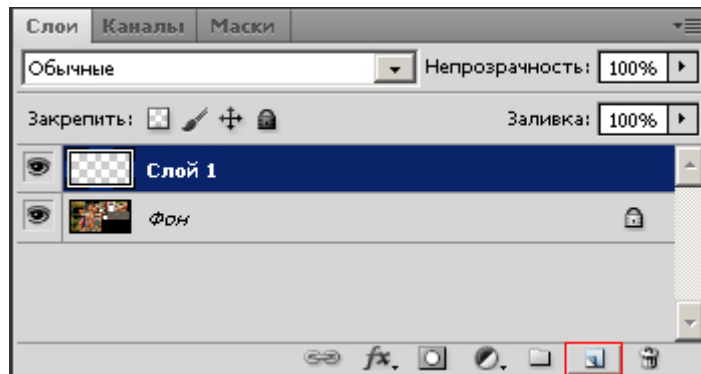


Далее нам нужно создать текстуру с таким же именем, только дописать в конце перед расширением - «**_pc**» (латиницей, без кавычек). То есть, у нас получится - **SaintBasilsCathedral_pc.tga**. Эта текстура по размеру (ширина и высота) должна быть такой же, как и исходная (**SaintBasilsCathedral.tga**), поэтому для облегчения работы мы просто переделаем исходную и сохраним под новым именем.

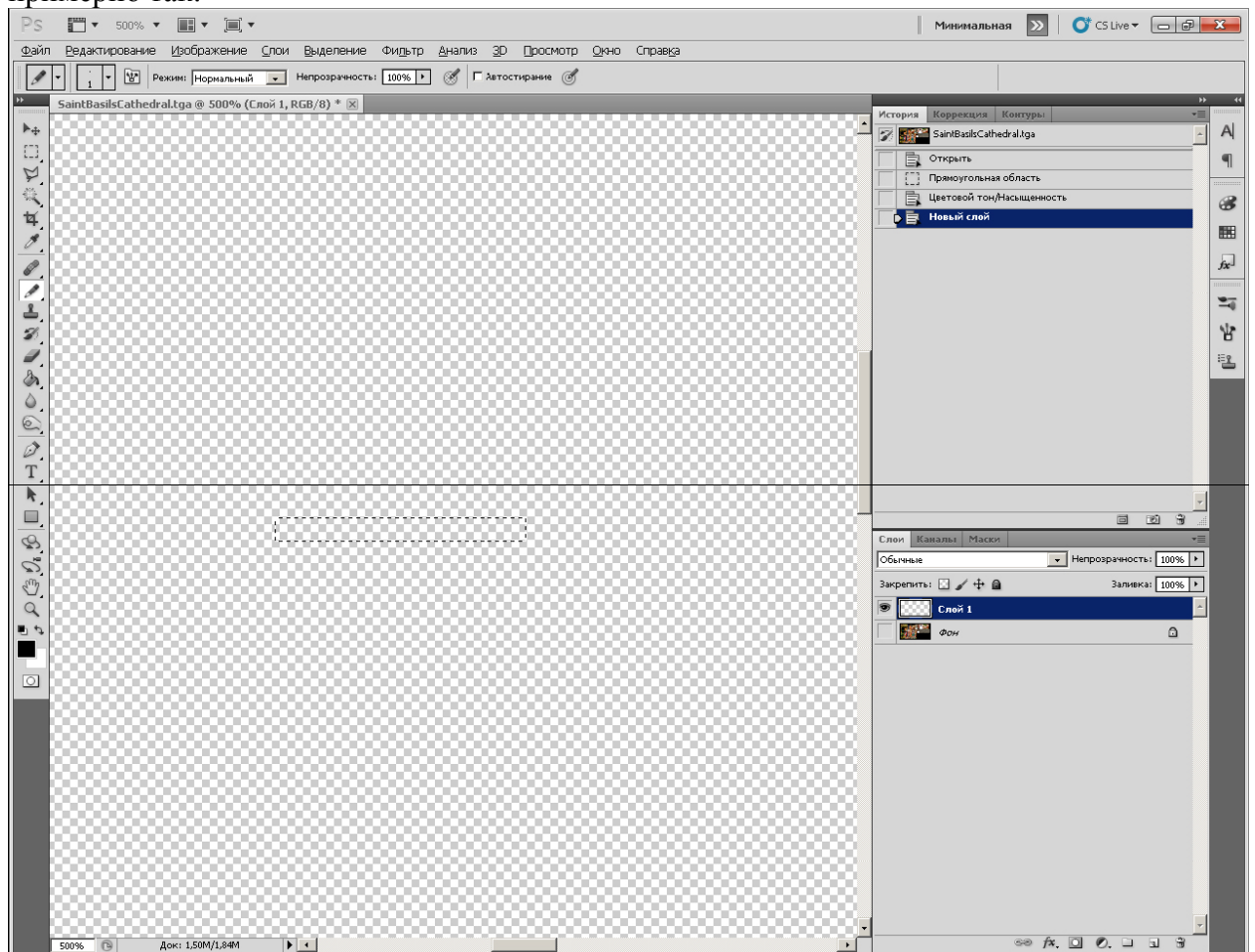
Перед тем, как перейти к 5-у пункту, проверьте, чтобы у вас был запущен Photoshop, открыта текстура **SaintBasilsCathedral.tga** и выделена область, у которой мы убрали

насыщенность.

5) Создайте новый слой. Для этого нажмите комбинацию клавиш **Shift + Ctrl + N**, и в появившемся окне нажмите ОК. Либо нажмите на кнопку, выделенную красной рамкой на снимке:



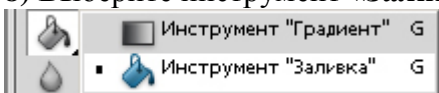
6) Спрячьте фоновый слой. Для этого снимите пиктограмму глаза рядом с ним или выделите этот слой и нажмите **Меню → Слои → Скрыть слой**. У вас должно выглядеть примерно так:



7) В качестве основного цвета выберите **белый**:



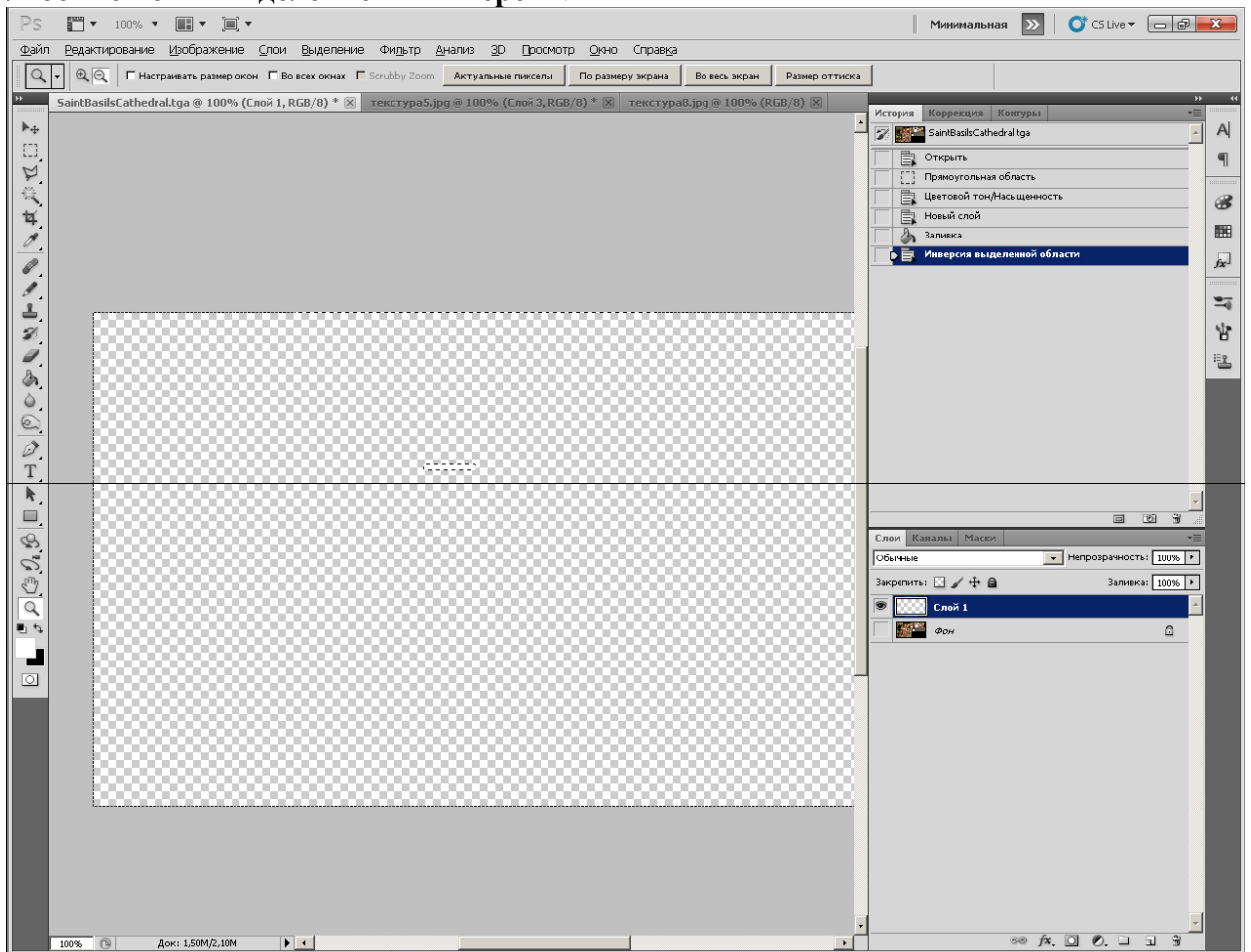
8) Выберите инструмент «Заливка»:



9) Залейте выделенную область:



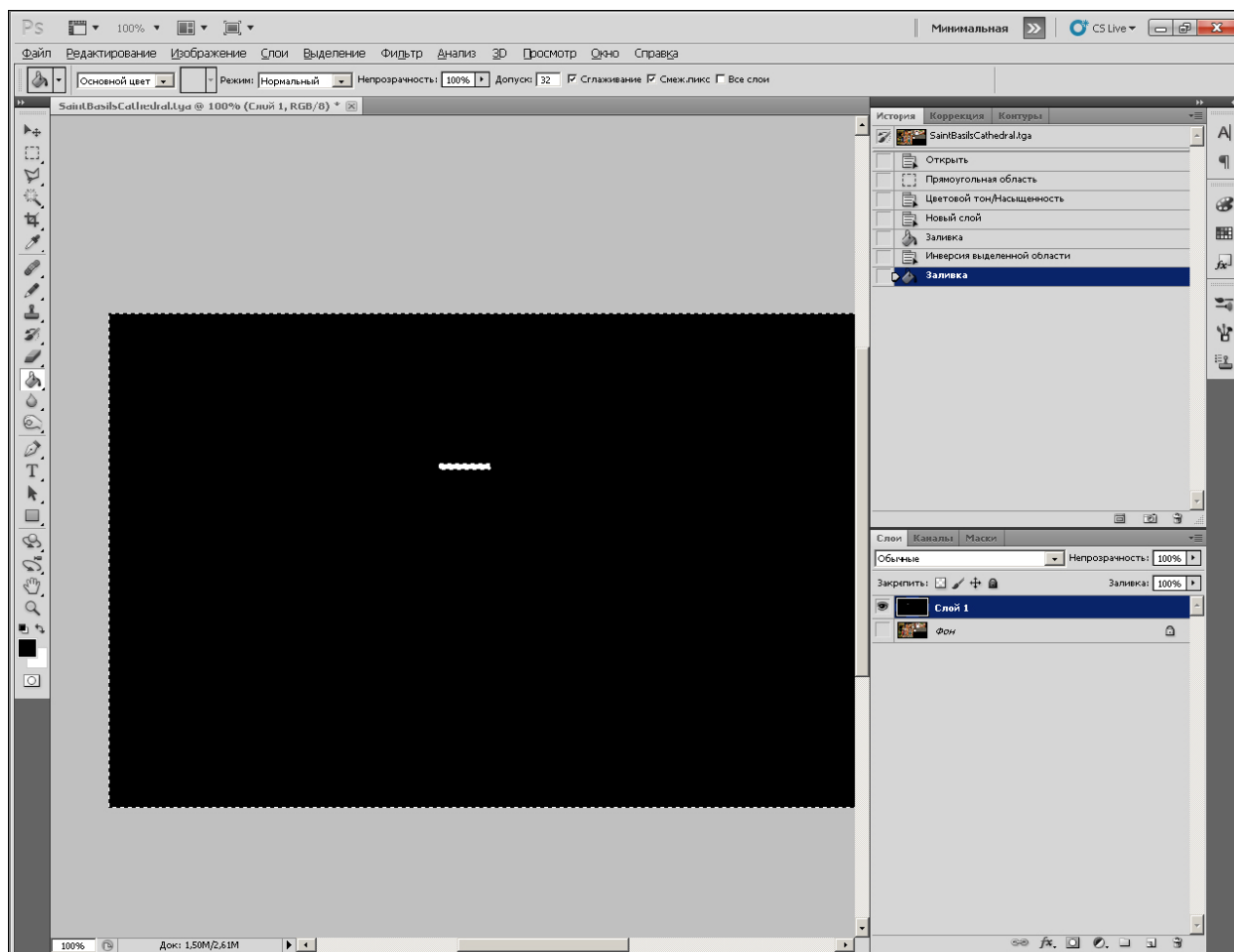
10) Инвертируйте выделение. Для этого нажмите комбинацию клавиш **Shift + Ctrl + I**, либо **Меню → Выделение → Инверсия**:



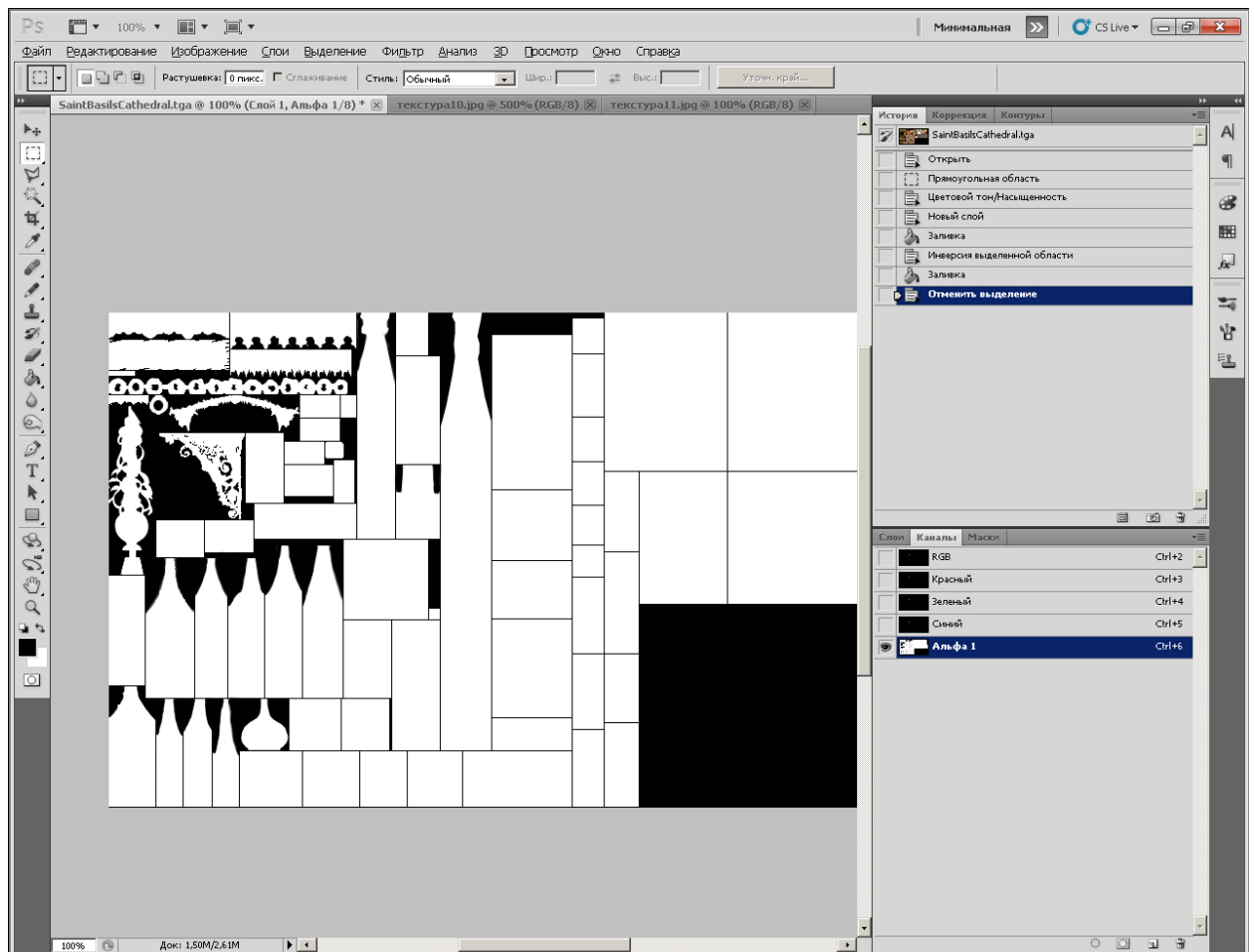
11) В качестве основного цвета выберите **чёрный**:



12) Залейте им выделенную область:

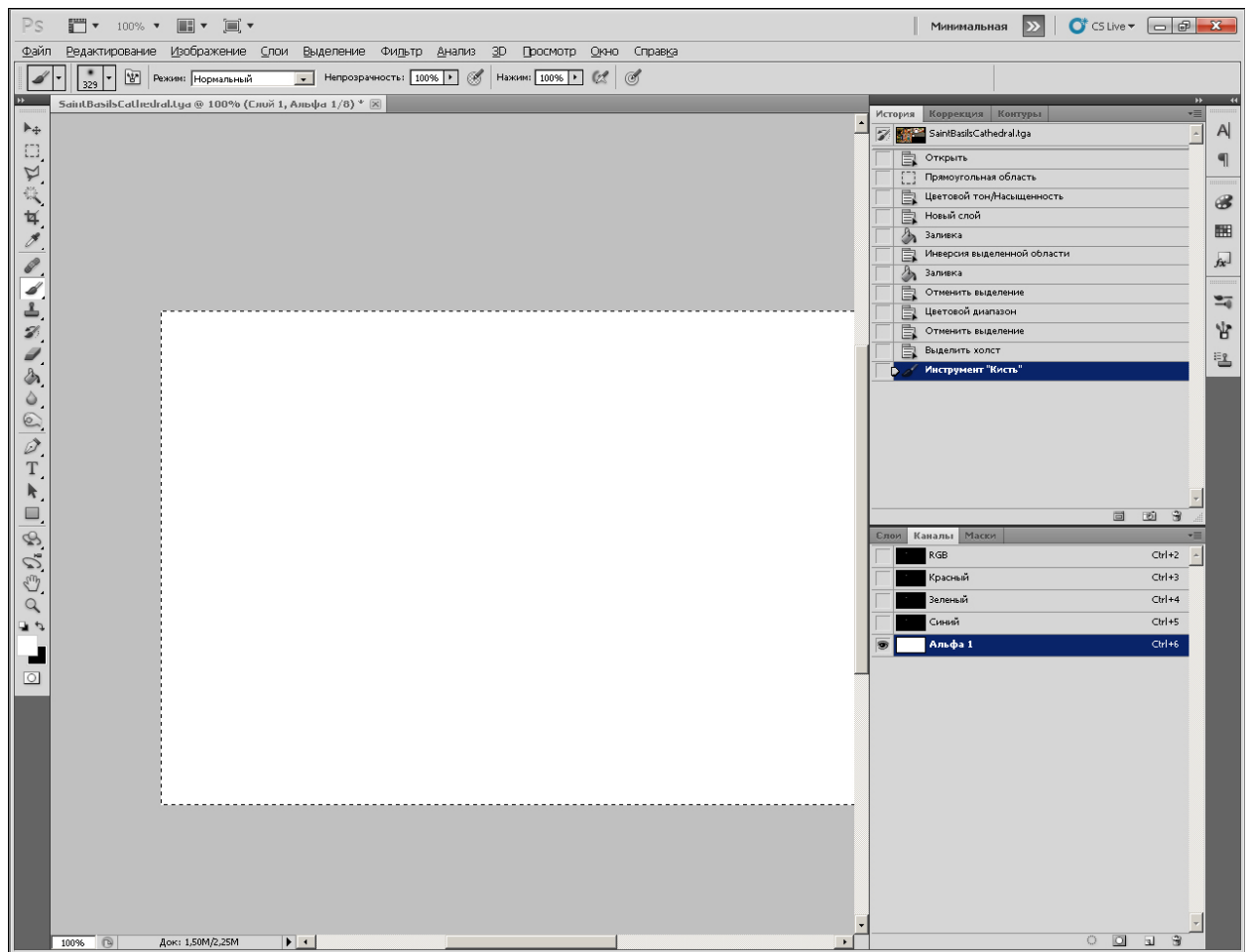


13) Снимите выделение (**Ctrl + D**, либо **Меню → Выделение → Отменить выделение**) и перейдите во вкладку «**Каналы**», если такой нет, то включите её через **Меню → Окно → Каналы**. Выберите Альфа-канал (если нет, то создайте его, нажав на кнопку, схожую с кнопкой, при помощи которой мы создавали новый слой):



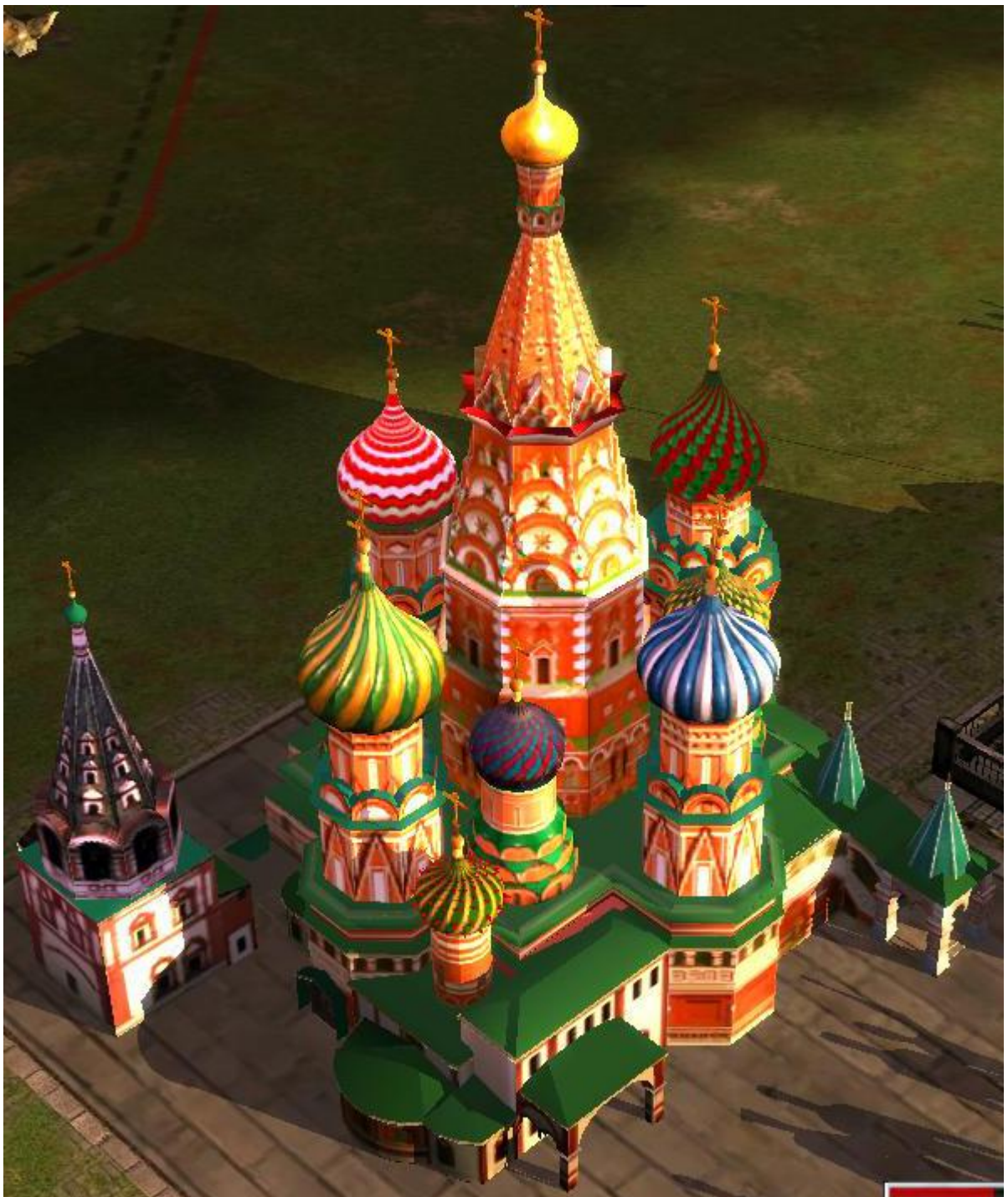
Альфа-канал регулирует прозрачность текстуры в игре. Чем он темней, тем прозрачней текстура.

14) Закрасьте всю область Альфа-канала белым цветом:



15) Удалите слой, который мы спрятали и сохраните текстуру в формате **.tga под именем **SaintBasilsCathedral_pc.tga**.**

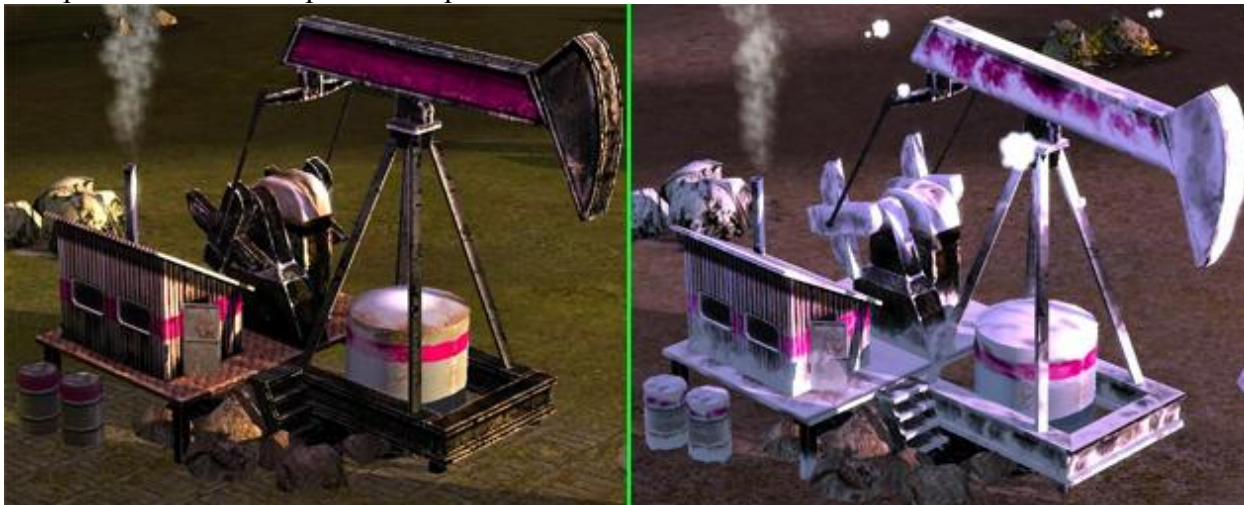
На этом всё. Теперь достаточно положить эти две текстуры - **SaintBasilsCathedral.tga** и **SaintBasilsCathedral_pc.tga** - рядом в игровую папку и у нашего собора появится своя отличительная полоска:



9 Как добавить сезонные текстуры.

Автор Р.М.А.

В игре зимой все постройки покрываются снегом.



Чтобы наш собор тоже покрывался снегом, нарисуете ему зимнюю текстуру и сохраним её под именем **SaintBasilsCathedral_wi.tga**.

Далее нам понадобятся 3 файла из папки `\zips_ee2x\EE2X_db\Terrain:`

- **DbSeasonalTextureSets_Arid.csv**
- **DbSeasonalTextureSets_Temperate.csv**
- **DbSeasonalTextureSets_Tropical.csv**

В файлы **DbSeasonalTextureSets_Arid.csv** и **DbSeasonalTextureSets_Tropical.csv** добавляем следующую строчку:

`SaintBasilsCathedral,SaintBasilsCathedral.tga`

А в файл **DbSeasonalTextureSets_Temperate.csv**:

`SaintBasilsCathedral,SaintBasilsCathedral_wi.tga SaintBasilsCathedral_wi.tga`

`SaintBasilsCathedral_wi.tga SaintBasilsCathedral.tga SaintBasilsCathedral.tga`

`SaintBasilsCathedral.tga SaintBasilsCathedral.tga SaintBasilsCathedral.tga`

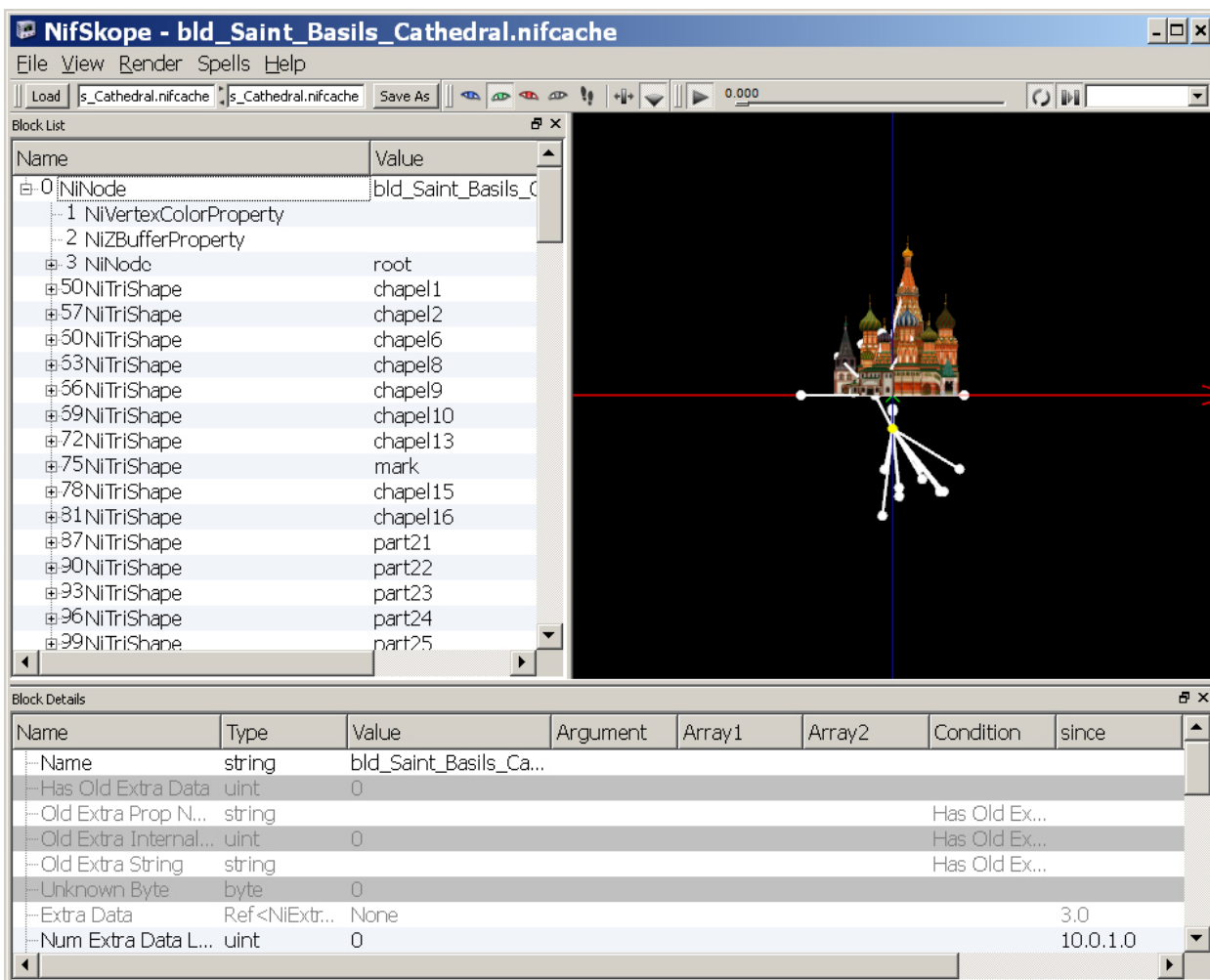
`SaintBasilsCathedral.tga SaintBasilsCathedral.tga SaintBasilsCathedral.tga`

`SaintBasilsCathedral.tga`

Сохраняем изменения.

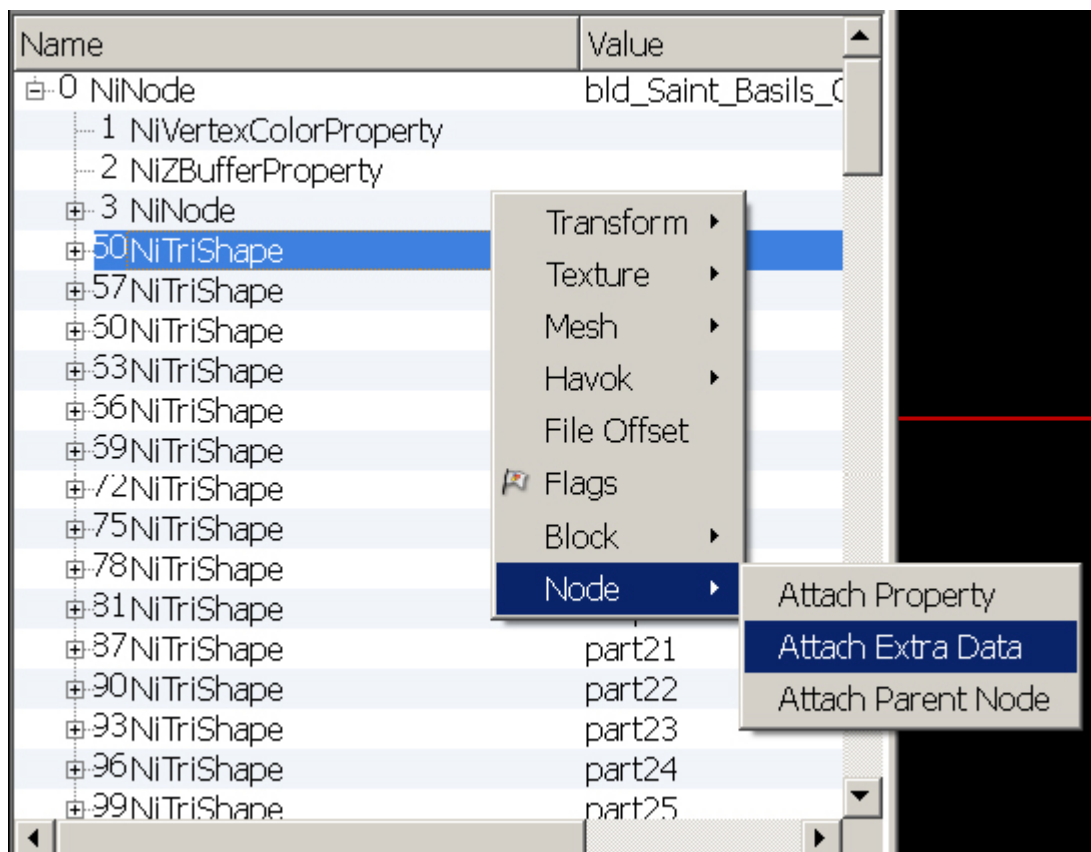
Но это не всё. Теперь нужно отредактировать саму модель. Используем для этого программу **NifSkope**.

Открываем в ней собор:

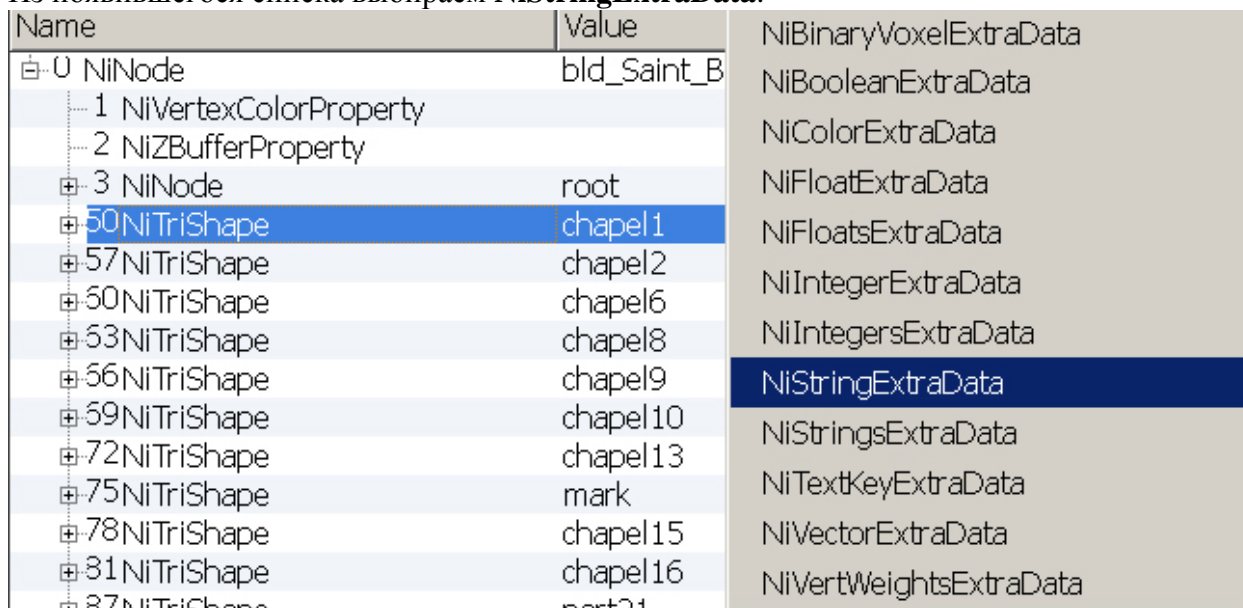


Нас интересует дерево форм (**NiTriShape**). Редактировать придётся те формы, на которые мы хотим, чтобы ложился снег.

Нажимаем правой клавишей мыши по нужной форме (**NiTriShape**) и выбираем **Node** → **Attach Extra Data**:



Из появившегося списка выбираем **NiStringExtraData**:



Выбираем только что добавленную нами дополнительную информацию (NiStringExtraData):



и в поле **Name** пишем «UserPropBuffer» (без кавычек).

А в поле **String Data** – «AnimatedTextureSetName = <SaintBasilsCathedral>».

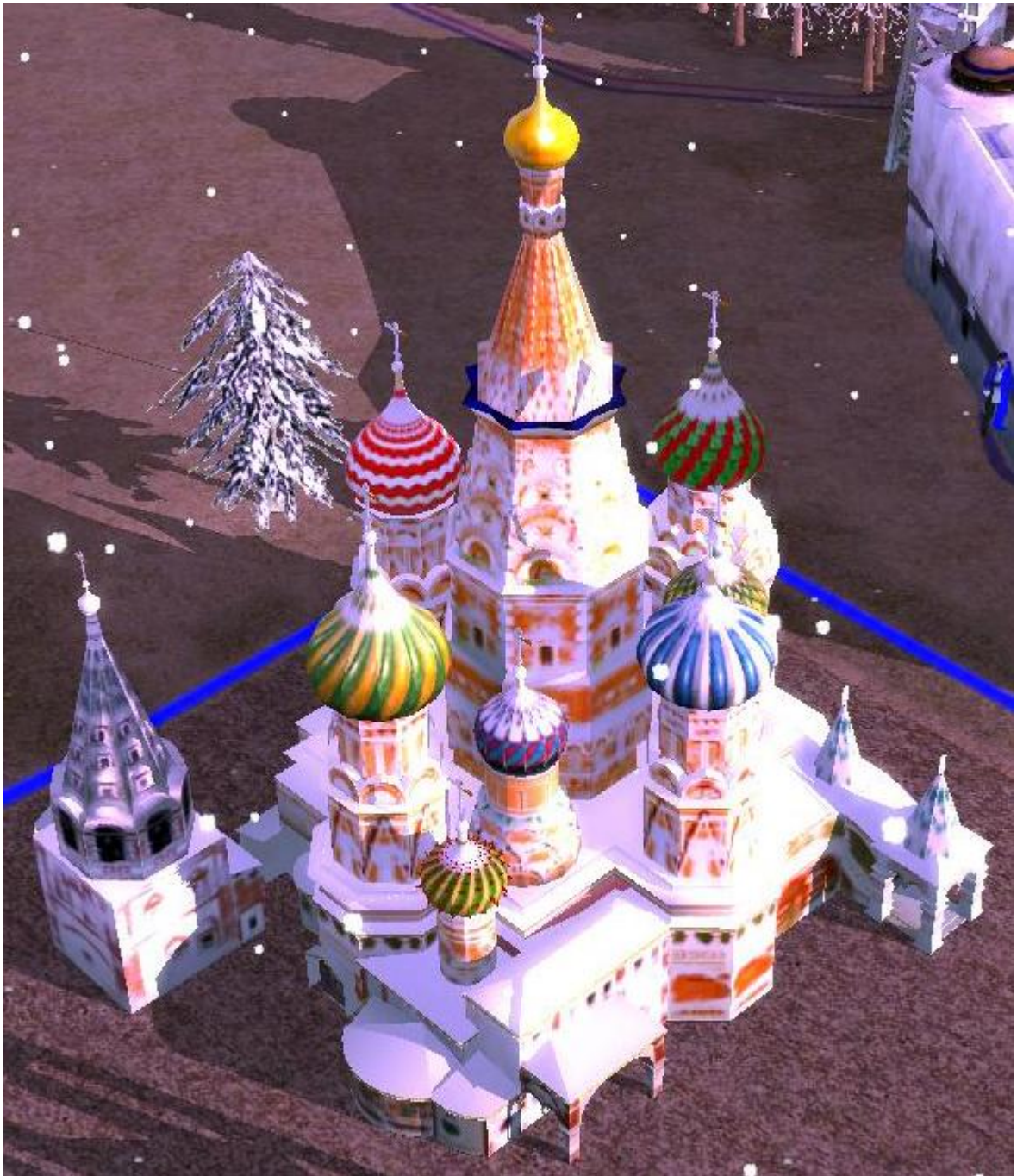
Name	Type	Value
Name	string	UserPropBuffer
Next Extra Data	Ref<NiExtr...	None
Bytes Remaining	uint	0
String Data	string	AnimatedTextureSetName = <SaintBasilsCathedral>

После того, как проделали эти действия со всеми нужными формами, сохраняем изменения.

Для зимнего варианта текстуры нужно создать свою отличительную полосу игрока.

Можно взять текстуру от летнего варианта (**SaintBasilsCathedral_pc.tga**) и переименовать в **SaintBasilsCathedral_wi_pc.tga**, что мы и сделаем (это при условии, что зимняя текстура от летней не отличается шириной и высотой, а бесцветная область находится в том же месте).

На этом всё. Помещаем текстуры **SaintBasilsCathedral.tga**, **SaintBasilsCathedral_pc.tga**, **SaintBasilsCathedral_wi.tga** и **SaintBasilsCathedral_wi_pc.tga** рядом друг с другом в игровую папку, и наш собор будет иметь свои отличительные полосы и покрываться снегом зимой.



10 Как добавить новые текстуры земного покрова, гор, обрывов, дна рек и океанов.

Всего в игре 3 типа климата: Умеренный, засушливый и тропический. Текстуры земли могут меняться в течении 12 месяцев, это правило действует только для умеренного климата.

Файлы в которых прописаны нужные нам текстуры следующие:

DbSeasonalTextureSets_Arid.csv - засушливый

DbSeasonalTextureSets_Temperate.csv - умеренный

DbSeasonalTextureSets_Tropical.csv - тропический

Расположены по адресу

EE2X_db.zip\EE2X_db\Terrain

В начале этих файлов есть строки, например

```
Grass_Temperate,terr_grass_wi_02.tga      terr_grass_wi_03.tga      terr_grass_sp_01.tga
terr_grass_sp_02.tga      terr_grass_sp_03.tga      terr_grass_sp_04.tga      terr_grass_su.tga
terr_grass_su.tga      terr_grass_fa_01.tga      terr_grass_fa_02.tga      terr_grass_fa_03.tga
terr_grass_wi_01.tga
```

Grass_Temperate – наименование текстуры, по названию можно понять за что отвечает, в данном случае - за травяной покров земли в засушливом климате. Собственно таких текстур отвечающих за определенный тип поверхности земли много – до 6-8 штук. Игра комбинирует их между собой в результате получается случайным образом сгенерированная общая текстура земли – так она выглядит более реалистично.

Далее идут подряд 12 текстур, они соответственно отвечают за 12 месяцев. Отсчет начинается с января (terr_grass_wi_02.tga)

В этих файлах можно найти текстуры, отвечающие за земной покров, горы, побережья, обрывы, дно рек и океанов. Вы можете заменить любую из этих текстур. Для этого вашу текстуру нужно перевести в формат tga и она должна иметь размер 256 на 256 пикселей. Также важное значение имеет вес текстуры, он должен быть равен 193 кб. Это легко сделать, если использовать для конвертации вашей текстуры Nero PhotoSnap (входит в 7 версию Nero). Nero PhotoSnap сохраняет tga текстуры 256 на 256 пикселей всегда размером 193 кб.

После того как вы сделали необходимую текстуру переименуйте ее. Она должна иметь название той оригинальной текстуры, которую вы собрались заменить (например terr_grass_wi_02.tga). Затем поместите эту текстуру в папку zip, и при запуске игра будет первой загружать вашу текстуру.

Вот примерный список текстур отвечающих за определенную часть земного покрова:

Дно океана

Тропики: terr_beach_oceanfloor.tga

Умеренный: terr_coral.tga

Засушливый: terr_beach_oceanfloor.tga

Трава

Тропики:

terr_trop_clay_shrubs.tga
terr_trop_cover.tga
terr_trop_cover_rocky.tga
terr_trop_dense_grass.tga
terr_trop_grass.tga
terr_trop_grass_patchy.tga
terr_trop_kudzu.tga
terr_trop_mossy_cover.tga
terr_trop_understory_cover.tga

Пустыня:

terr_arid_dense_grass.tga
terr_arid_desert_scrub.tga
terr_arid_grass.tga
terr_arid_mountain.tga
terr_arid_mountain_grass.tga
terr_arid_small_scrub.tga
terr_arid_sparse_grass.tga

Горы

Пустыня:

terr_arid_mountain.tga
terr_arid_mountain_grass.tga

Тропики:

terr_trop_mountain.tga

Умеренный:

terr_mountain01_su.tga
terr_mountain_top_wi_01.tga
terr_mountain_top_wi_02.tga
terr_mountain_top_wi_03.tga
с частицей wi – зимний вариант текстуры

Обрывы

Тропики terr_trop_cliff01.tga
Пустыня terr_arid_cliff01.tga
Умеренный terr_cliff01.tga

Реки и побережья:

terr_riverbank_su.tga
terr_riverbottom.tga

Мои опыты с изменением текстуры:



11 Как добавить новые вступительные ролики и изменить ролик в меню. Как изменить фоновый рисунок меню и загрузочные экраны.

Все ролики в игре в формате bik и расположены они в папках movies и movies_ee2x. Это формат Bink Video специально разработанный для игр. Проигрывать его можно с помощью программы RAD Video Tools. Скачать данную программу можно здесь <http://www.radgametools.com/bnkmain.htm> Также эта программа позволяет конвертировать видео файлы самых распространенных форматов в формат bik.

При запуске игры вы видите 5 вступительных роликов. Вот эти ролики:

SierraLogo.bik

Nvidia.bik

Intel.bik

md_intro.bik

EE2_E3_VUG.bik

Также есть ролик главного меню, этот ролик не содержит звука:

fe_loop_EE2X.bik (для дополнения) или

fe_loop.bik (для оригинальной игры)

Вы можете заменить любой из этих роликов на свой, конвертировав свое видео с помощью программы RAD Video Tools в формат bik и заменив оригинальный bik файл. Можно сделать проще – найти в других играх понравившиеся видеоролики в формате bik и не заниматься конвертированием. Никаких требований к разрешению видео, его битрейту и продолжительности я не заметил, так что подойдет практически любой bik файл

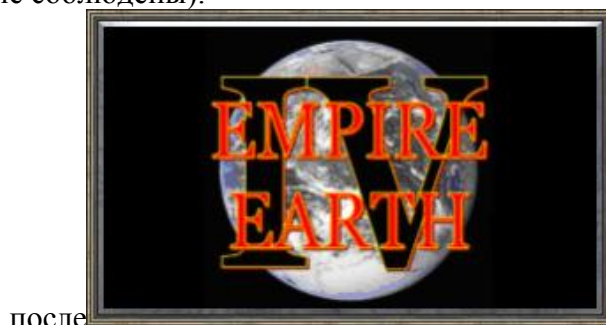
Теперь непосредственно к вопросу о фоновом рисунке меню и загрузочных экранах. Далее буду перечислять графические файлы, и за что они отвечают. Вы можете сделать точно такие же файлы (это текстуры в формате tga или bmp), назвать их соответственно оригинальным файлам и поместить в папку zip. При этом игра при запуске будет загружать ваши файлы, а не оригинальные. Ну а каким вы сделаете фон и загрузочные экраны – зависит от вашей фантазии.

Какие файлы за что отвечают:

splash_EE2X.bmp - 300*150 пикселей

отвечает за не большую картинку с логотипом, первой появляющуюся при запуске игры

Например (размеры картинок в примерах не соблюдены):



loading_scren_1A.tga - 1024*512 пикселей

loading_screen_1B.tga - 1024*256 пикселей

Два файла, А – верхняя половина, В – нижняя половина. Эти файлы отвечают за картинку, появляющуюся при запуске одиночных сценариев:

Например

loading_scren_1A



loading_screen_1B



ui_ingame_bottom_right_nopip_metal_2x.tga 512*512 пикселей

ui_ingame_bottom_right_nopip_parch_2x.tga 512*512 пикселей

ui_ingame_bottom_right_nopip_stone_2x.tga 512*512 пикселей

Картинки появляющиеся за место «картинки в картинке» в правом нижнем углу игрового окна. metal – эпоха 11-15, parch эпоха 6-10, stone – эпоха 1-5. Обратите внимание, сама картинка занимает лишь четверть общего места в текстуре:

Например

ui_ingame_bottom_right_nopip_metal_2x



spr_EE2X_logo.tga 1024*1024 пикселей

Картинка загрузочного экрана. Появляется сразу после запуска игры.

Картинки меню:

Эти картинки отвечают за фон меню. Лучше сделать их как текстуру, без ярко выраженного рисунка.

ui_fe_bkg_parch_bottom_left.tga 256*256 пикселей

ui_fe_bkg_parch_bottom_mid.tga 256*256 пикселей

ui_fe_bkg_parch_bottom_right.tga 256*256 пикселей

ui_fe_bkg_parch_bottom_left_hires_logo2.tga 512*512 пикселей

ui_fe_bkg_parch_top_left_hires.tga 512*512 пикселей

ui_fe_bkg_parch_top_left.tga 256*256 пикселей

ui_fe_bkg_parch_top_mid.tga 256*256 пикселей

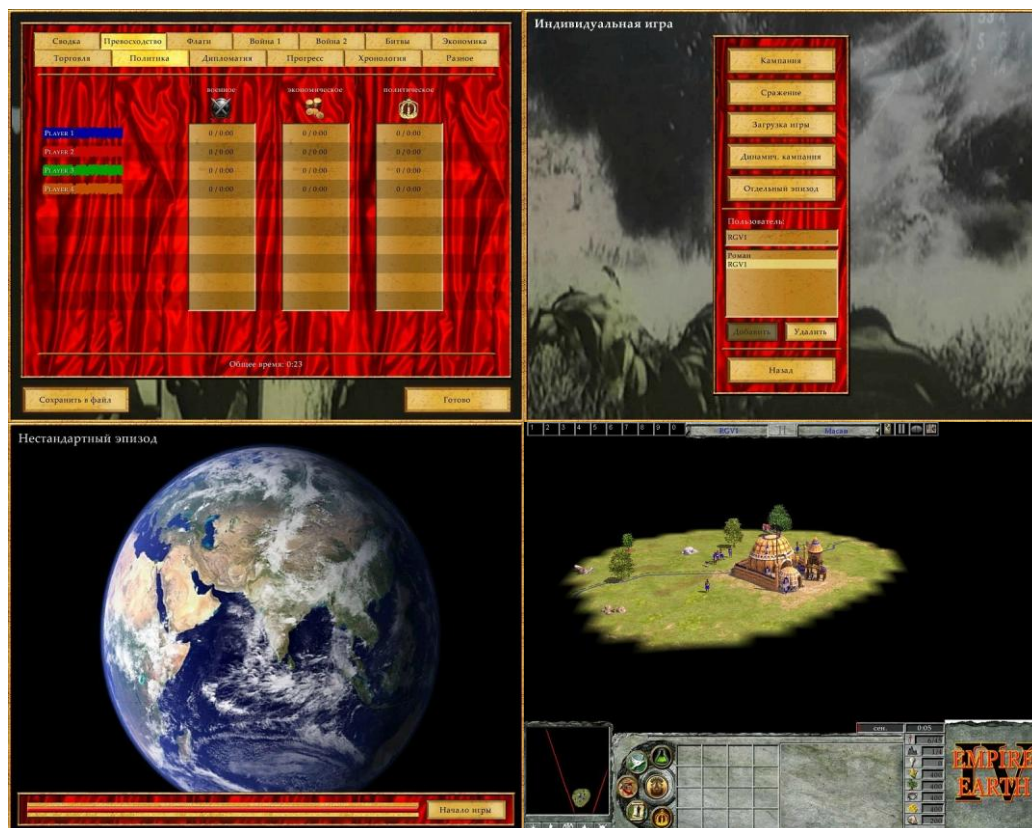
ui_fe_bkg_parch_top_right.tga 256*256 пикселей

////////////////////////////////

ui_fe_insetpanel_small_logo2.tga 256*256 пикселей

Эта картинка используется в меню кампаний, в тот момент, когда не выбрана еще ни одна кампания

Пример изменения меню и загрузочных экранов:



12 Моды для Empire Earth II. Мододелы Empire Earth II

Для Empire Earth II существует всего два больших мода.

1 Empire Earth IV Mod – огромный мод, основная цель его создания – сделать каждую страну индивидуальной, каждую эпоху индивидуальной, различную систему боя в каждой эпохе, разнообразить экономическую и общественную составляющую игры. Мод выпускается играбельными обновлениями. На момент написания данной статьи 9,3 самая последняя версия мода.

Официальный сайт мода, откуда его можно скачать: <http://empireearth4.ucoz.com>

Официальная группа мода вконтакте http://vk.com/empire_earth_4_mod

2 Realistic MOD – большой мод, основная цель сделать оригинальную игру более реалистичной. А конкретнее – больше новых фишек, более реалистичный баланс и многое другое. На момент написания данной статьи 48 самая последняя версия мода.

Его можно скачать: <http://ee.heavengames.com/downloads/showfile.php?fileid=2925>

Много мелких модов можно найти на сайте

http://ee.heavengames.com/downloads/lister.php?category=ee2_mods

Мододел Empire Earth II большая редкость. Таких людей очень мало, а тех, кто умеет обращаться с графикой игры – по пальцам можно пересчитать.

iwanicki – Один из первых, кто начал создавать крупные моды для EE2. Русский.

Michael34 – создает много оригинальных мелких модов. Испанец

RGV1 – Первым открыл возможность добавить новую 3d модель в игру, создатель EE4 Mod.

Вы их всегда можете найти на сайте

http://ee.heavengames.com/downloads/lister.php?category=ee2_mods

У RGV1 есть также свой сайт <http://empireearth4.ucoz.com> и страница ВК

<http://vk.com/rgv1rgv1>

Заключение

Надеюсь, описанная информация была вам полезна. Удачи вам в моддинге Empire Earth II.

RGV1