

HARDscope 8

Исторические прицелы для игры World of Tanks версии 0.7.2

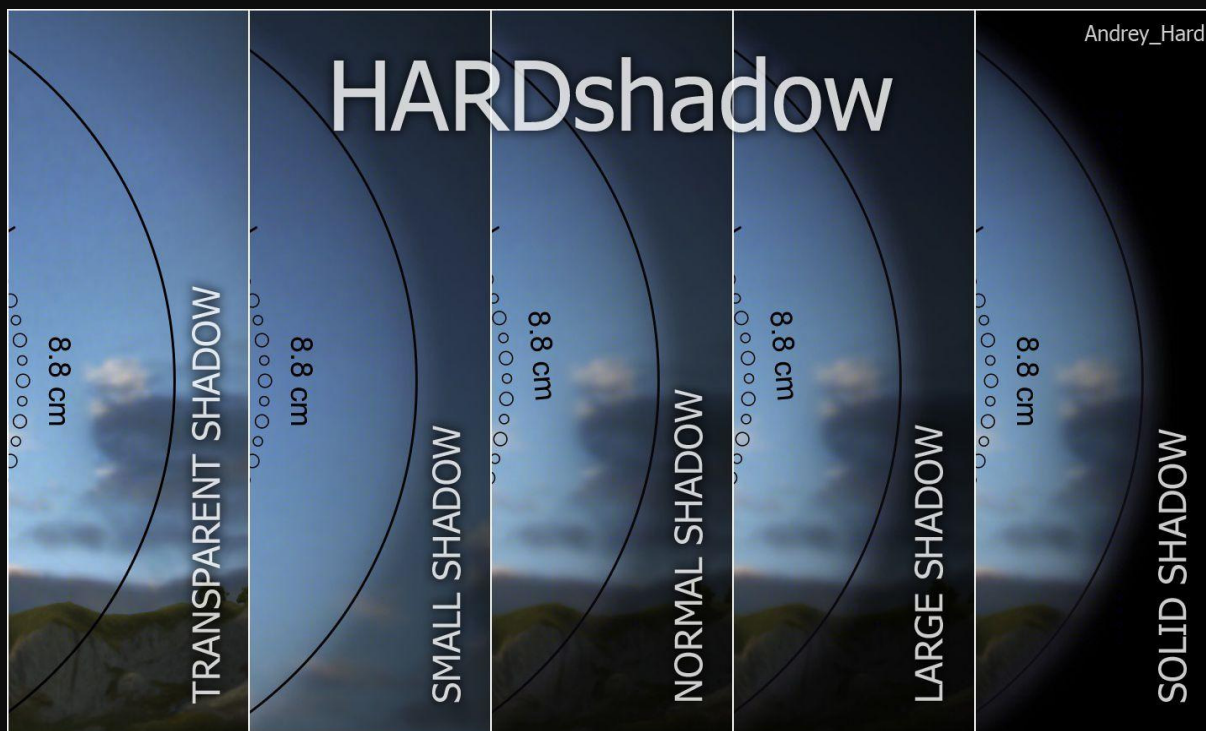
HARD SCOPE

V.8

BY ANDREY HARD

Автор: Andrey_Hard

©2012

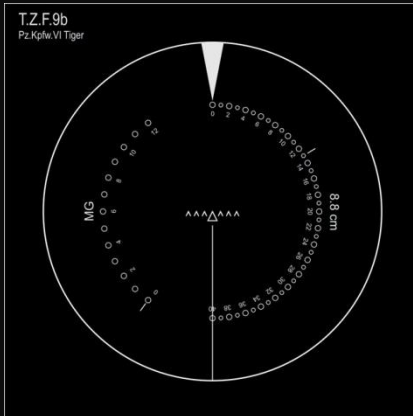


HARDshadow - пять типов различного затемнения

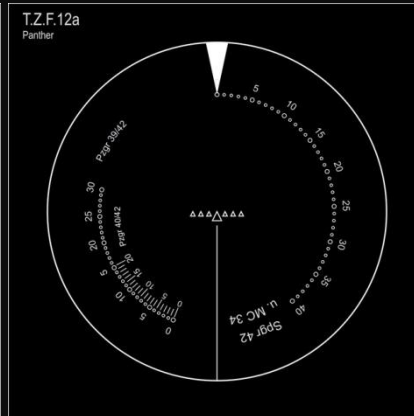


Игровые настройки – подбери прицел своему танку

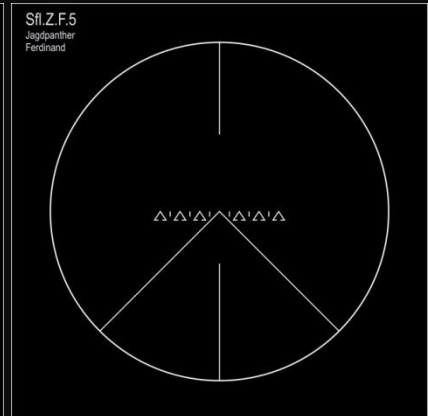
Прицелы Германии



T.Z.F.9b

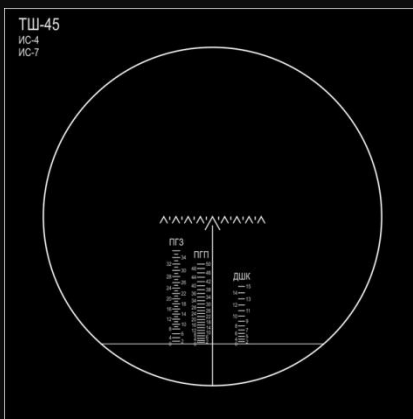


T.Z.F.12a

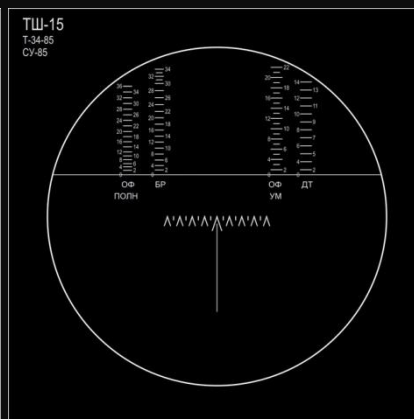


Sfl.Z.F.5

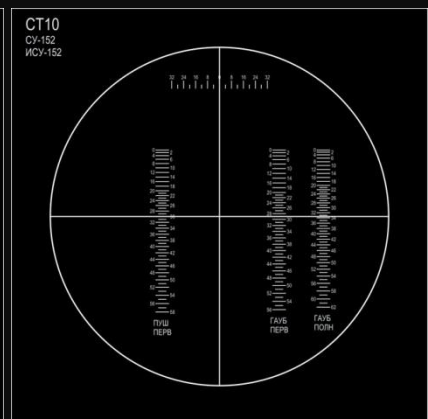
Прицелы СССР



ТШ-45

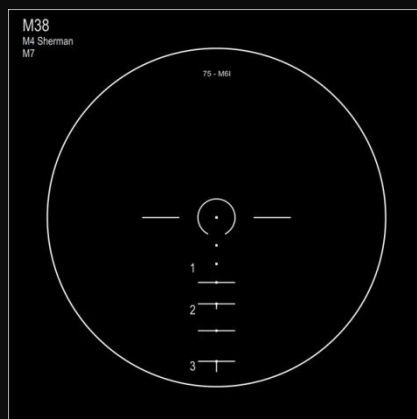


ТШ-15

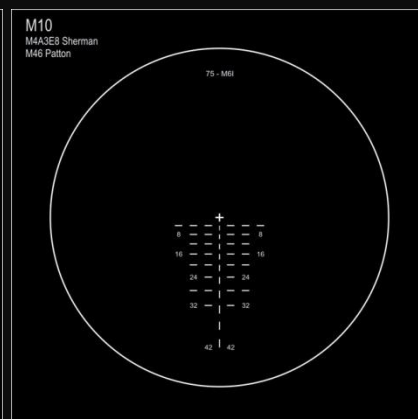


СТ-10

Прицелы США



M38



M10

Содержание:

- 1.0. Что новенького?**
 - 2.0. Что же я скачал?**
 - 2.1. Папка "HARDscope"
 - 2.2. Папка "HARDshadow"
 - 3.0. Установка прицела**
 - 3.1. Установка сетки прицела
 - 3.2. Установка затемнения прицела
 - 4.0. Выбор и настройка прицелов в игре**
 - 5.0. Мне не понравились прицелы, как их удалить?**
 - 6.0. Адаптация с программой Generic Mod Enabler**
 - 7.0. Моя благодарность**
 - 8.0. Поддержка штанов автора**
-

1.0. Что новенького?

Прицел переделан и адаптирован под версию клиента игры World of Tanks 0.7.2:

Добавлен барабан перезарядки
Убрана информация о бронировании
Убрана информация о цели

Изменены три типа прицелов:

Тип I – Normal – стандартный прицел со всеми элементами (дальномер, барабан, снаряд перезарядки, таймеры перезарядки, показатель уровня жизни танка, показатель БК).

Тип II – Realistic – реалистичный (хард-корный) прицел. Отличие от стандартного – убраны элементы: таймеры перезарядки, показатель уровня жизни танка, показатель БК. Остальные элементы отключаются в настройках игры.

Тип III – Light – облегченный прицел. Отличие от стандартного – упрощены сетки прицелов (убраны анимированные дальномеры, шрифты, риски и т.п.)

Исправления в версии 8.1 (обновлено 02.04.12)

- Уровень жизни в % теперь меняет цвет
- Таймеры и % жизней имеют одинаковые координаты в аркадном и снайперском прицелах
- Снаряд анимации поднят вверх и имеет одинаковые координаты в аркадном и снайперском прицелах (сделано для мониторов с разрешением 800 по высоте)
- Исправлен текст цифрового дальномера, теперь он одинакового размера в аркадном и снайперском прицелах
- Изменен прицел M38 (USA) - M4 Sherman, M7 - исправлена небольшая ошибка в сетке прицела, изменен размер толщины линии сетки (сделана немножечко тоньше)
- Размер прицела уменьшен на 2%

Исправления в версии 8.2 (обновлено 06.04.12)

Исправлена ошибка масштабности прицела:

- Сетка прицела масштабируется как и в версии 8.1
- Все элементы прицела (таймеры, снаряд перезарядки, % жизни и БК) не масштабируются в размере, но масштабируются в координатной плоскости.

2.0. Что же я скачал?

HARDscope – это восемь исторических (снайперских и аркадных) прицелов с таймером перезарядки и информацией о цели. В данном продукте присутствует возможность выбора исторической сетки прямо в процессе игры. Изменение типа и сетки прицела происходит в настройках. Для самых требовательных игроков предусмотрено сразу три (Normal Scope, OTM Scope, Realistic Scope) разных типа прицелов и шесть различных затемнений.

Присутствующие исторические прицелы:

1. T.Z.F.9b (German) - Pz.Kpfw.VI Tiger
2. T.Z.F.12a (German) - Pz.Kpfw.V Panther
3. Sfl.Z.F.5 (German) - Jagdpanther, Ferdinand
4. ТШ-45 (СССР) - ИС-4, ИС-7
5. ТШ-15 (СССР) - Т-34-85, СУ-85
6. СТ-10 (СССР) - СУ-152, ИСУ-152
7. M38 (USA) - M4 Sherman, M7
8. M10 (USA) - M4A3E8 Sherman, M46 Patton

2.1. Папка “HARDscope”

Папка “HARDscope” – это папка с прицелами.

В папке вы найдете папки “res” и “res_mods”

Именно эти папки нужно будет скопировать в директорию с игрой для установки прицела.

2.2. Папка “HARDshadow ”

Папка “HARDshadow ” содержит затемнения для прицелов.

В папке вы найдете пять различных затемнений:

1_Transparent_Shadow – прозрачность затемнения 100%

2_Small_Shadow - прозрачность затемнения 50%

3_Normal_Shadow - прозрачность затемнения 60%

4_Large_Shadow – прозрачность затемнения 75%

5_Solid_Shadow – прозрачность затемнения 0%

3.0. Установка прицела.

1. Разархивируйте архив во временную папку, откройте эту папку.
2. Установите прицел – из папки “HARDscope”.
3. Выберите и установите затемнение для прицела – из папки “HARDshadow”.

3.1. Установка сетки прицела.

1. Откройте папку “HARDscope”.
3. Скопируйте папки “res” и “res_mods” из папки затемнения прицела в корневую папку игры (это та папка, в которую установлена игра, в ней уже есть папки “res” и “res_mods”, поэтому при вопросе о замене папок жмем «ОК»).

3.2. Установка затемнения прицела.

1. Откройте папку “HARDshadow”.
2. Откройте папку затемнения прицела, которое вы хотите установить. Например, откройте папку “5_Solid_Shadow”.
3. Скопируйте папку “res_mods” из папки затемнения прицела в корневую папку игры (это та папка, в которую установлена игра, в ней уже есть папка “res_mods”, поэтому при вопросе о замене папки жмем «ОК»).
4. Запустите игру.

4.0. Выбор и настройка прицелов в игре.

1. Войдите в настройки игры и откройте вкладку настройки прицела.

2. Выберите “Тип прицела”:

Тип I – Normal – стандартный прицел со всеми элементами (дальномер, барабан, снаряд перезарядки, таймеры перезарядки, показатель уровня жизни танка, показатель БК).

Тип II – Realistic – реалистичный (хард-корный) прицел. Отличие от стандартного – убраны элементы: таймеры перезарядки, показатель уровня жизни танка, показатель БК.

Остальные элементы отключаются в настройках игры.

Тип III – Light – облегченный прицел. Отличие от стандартного – упрощены сетки прицелов (убраны анимированные дальномеры, шрифты, риски и т.п.)

3. Выберите “Сетку прицела”:

- T.Z.F.9b (German) - Pz.Kpfw.VI Tiger
- T.Z.F.12a (German) - Pz.Kpfw.V Panther
- Sfl.Z.F.5 (German) - Jagdpanther, Ferdinand
- ТШ-45 (СССР) - ИС-4, ИС-7
- ТШ-15 (СССР) - Т-34-85, СУ-85
- СТ-10 (СССР) - СУ-152, ИСУ-152
- M38 (USA) - M4 Sherman, M7
- M10 (USA) - M4A3E8 Sherman, M46 Patton

4. Установите остальные настройки по своему вкусу.

5.0 Мне не понравились прицелы, как их удалить?

3.1. Открываем папку "!Original_files" в ней мы видим папку "res"

Копируем папку "res" из папки "!Original_files" в корневую папку игры (это та папка, в которую установлена игра, в ней уже есть папка "res", поэтому при вопросе о замене папки жмем "ОК")

3.2. Открываем папку "res_mods/0.7.2/gui/flash/" и удаляем файлы:

BattleShellCooldownButton.swf
crosshair_panel_arcade.swf
crosshair_panel_sniper.swf
crosshair_sniper.swf
ScopeShadow.swf

3.3. Все, вы вернули дефолтные прицелы в игру.

6.0 адаптация с программой Generic Mod Enabler

Прицелы адаптированы для установки при помощи программы Generic Mod Enabler.

Сайт программы <http://www.users.on.net/~jscones/software/products-jsgme.html>

Установка прицела проста.

1. Папку "HARDscope" копируете в папку с модами от программы GME.
2. Папку с типом затемнения, например "1_Solid_Shadow" копируете в папку с модами от программы GME.
3. После этого активируете моды с прицелом и затемнением.

7.0. Моя благодарность

Огромное спасибо выражаю участникам форума **7serafim7, marsoff, dab97** за помощь и советы. А с ними в придачу участников форума **drongo-lab.ru**. Без этих людей вообще не было бы этой работы

Благодарю, за бесценную информацию по сеткам прицелов, собранную участником форума под ником **Bersrk**.

А также, отдельная благодарность автору прицелов **Adiya**, с которым я немножко знаком, и некоторые элементы его работы присутствуют в данном прицеле.

И конечно же, многочисленным пользователям моих прицелов за их моральную и материальную поддержку =)

8.0. Поддержка штанов автора

Если вам понравился данный мод, и у вас появилось желание как-то его поддержать, то вы можете скинуть некоторую сумму на кошельки WebMoney

R398301336368
Z234290368212
E294166466297
B332904541581

с пометкой «HARDscope».

Всем игрокам приятной игры и выдающихся побед!