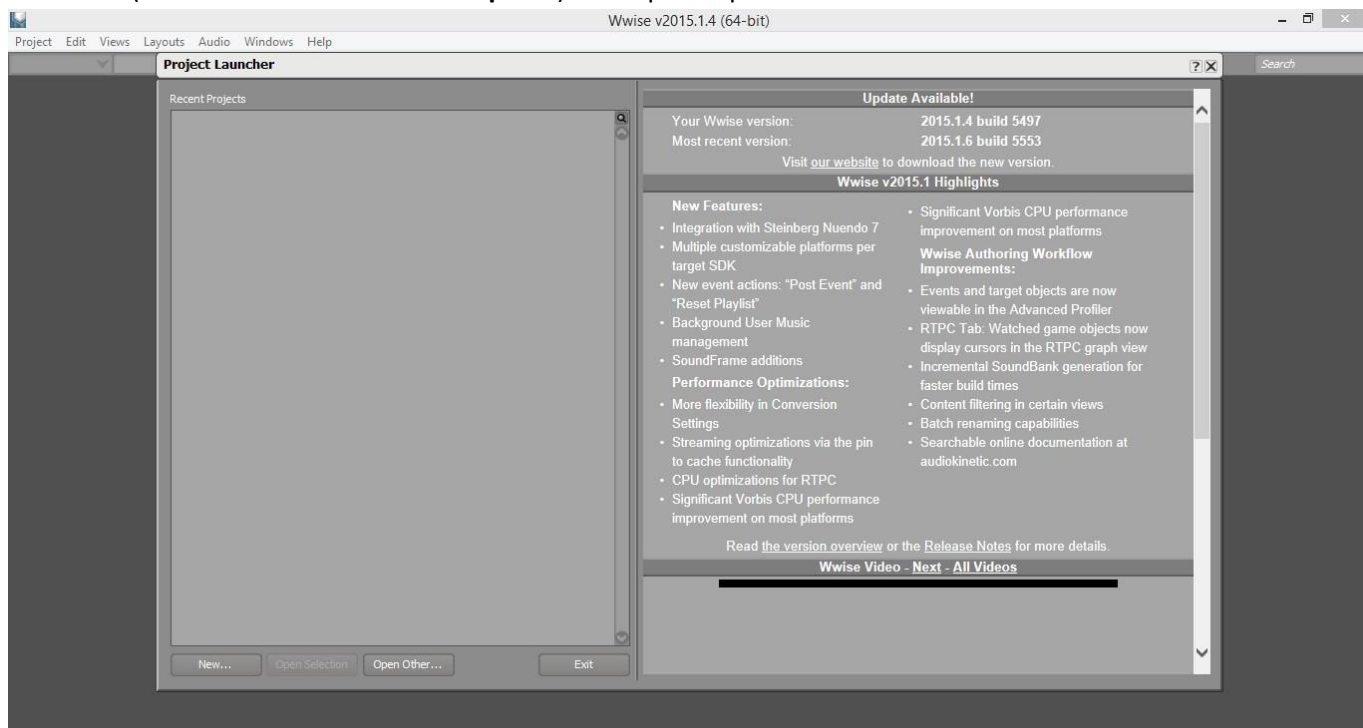


Инструкция для создания звуковых модов в World of Tanks

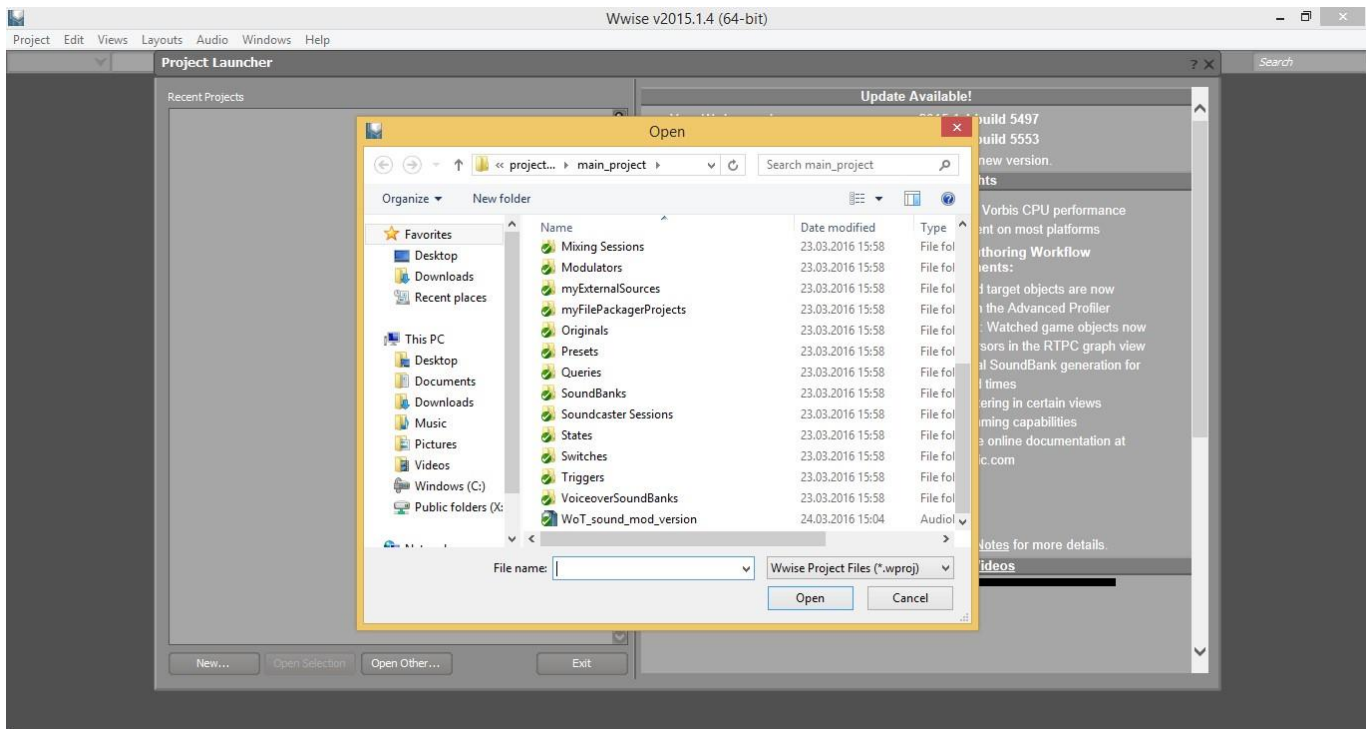
Начиная с версии 0.9.17.1 мы ввели возможность создавать и подключать пользовательские звуковые моды. Мы постарались сделать процесс создания модов максимально простым и быстрым, и главной его особенностью является то, что теперь можно заменять конкретные звуки из контейнера без замены всего контейнера целиком.

Поскольку работа над модами будет производиться в среде Wwise, рекомендуем зайти на канал производителя (<https://www.youtube.com/user/AudiokineticWwise>), где можно пройти быстрый курс обучения.

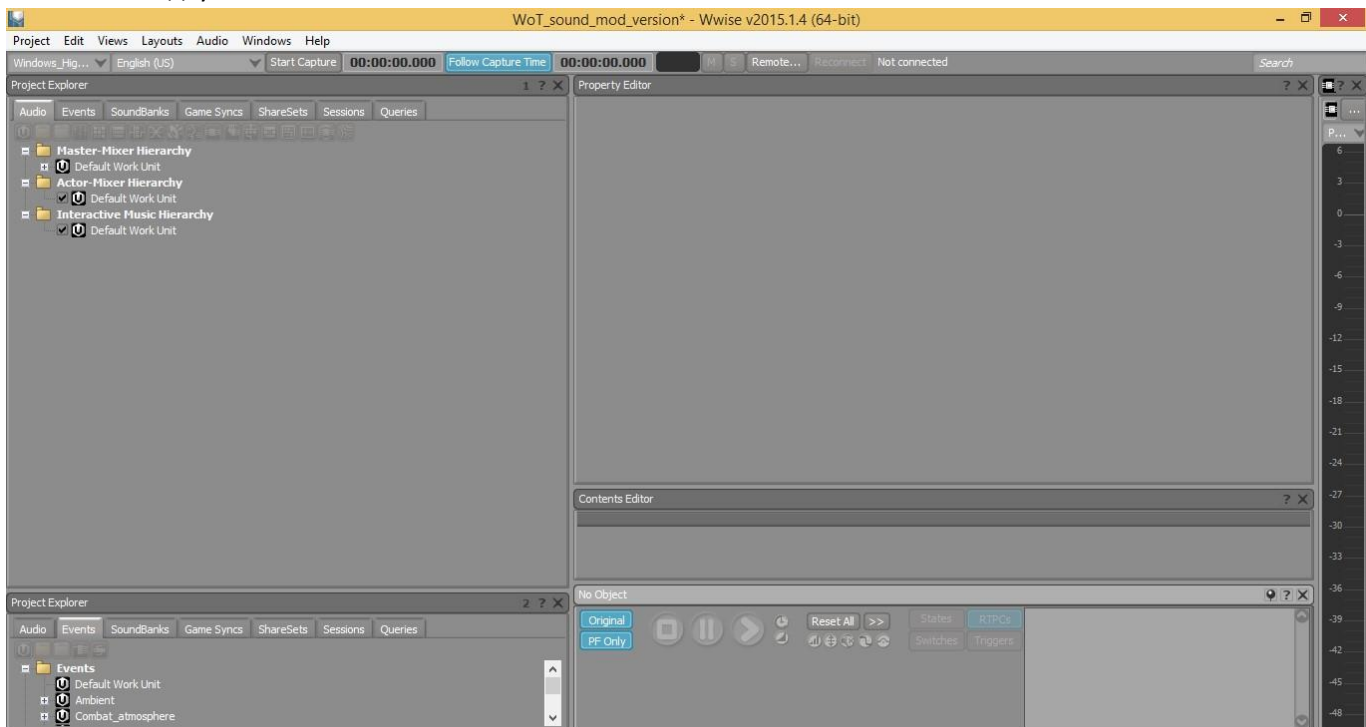
1. Скачать и установить Wwise с <https://www.audiokinetic.com/download/>, версия 2017.2.5.6619 (**обязательно именно эта версия!**)
2. Открыть проект:



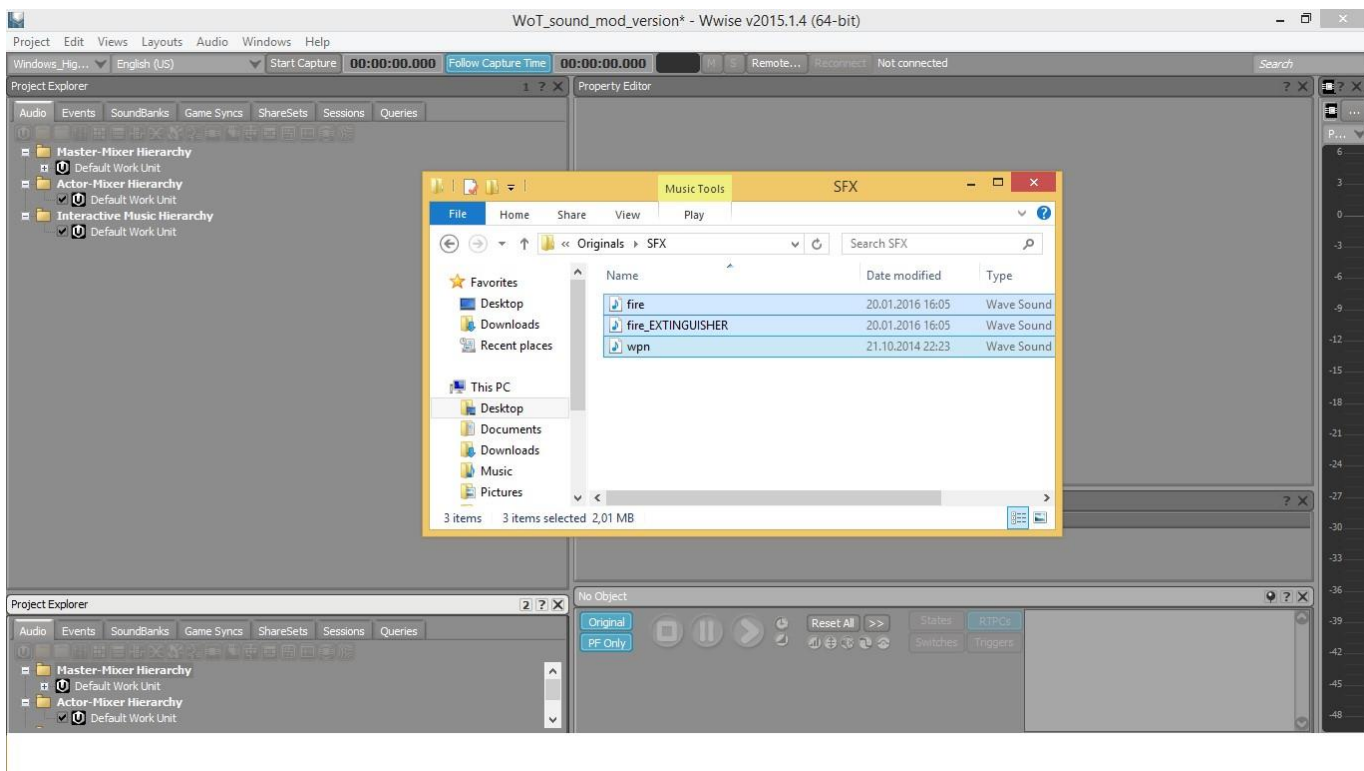
В открывшемся окне нажать **Open Other**, затем выбрать **WoT_sound_mod_version_<версия игры>.wproj**



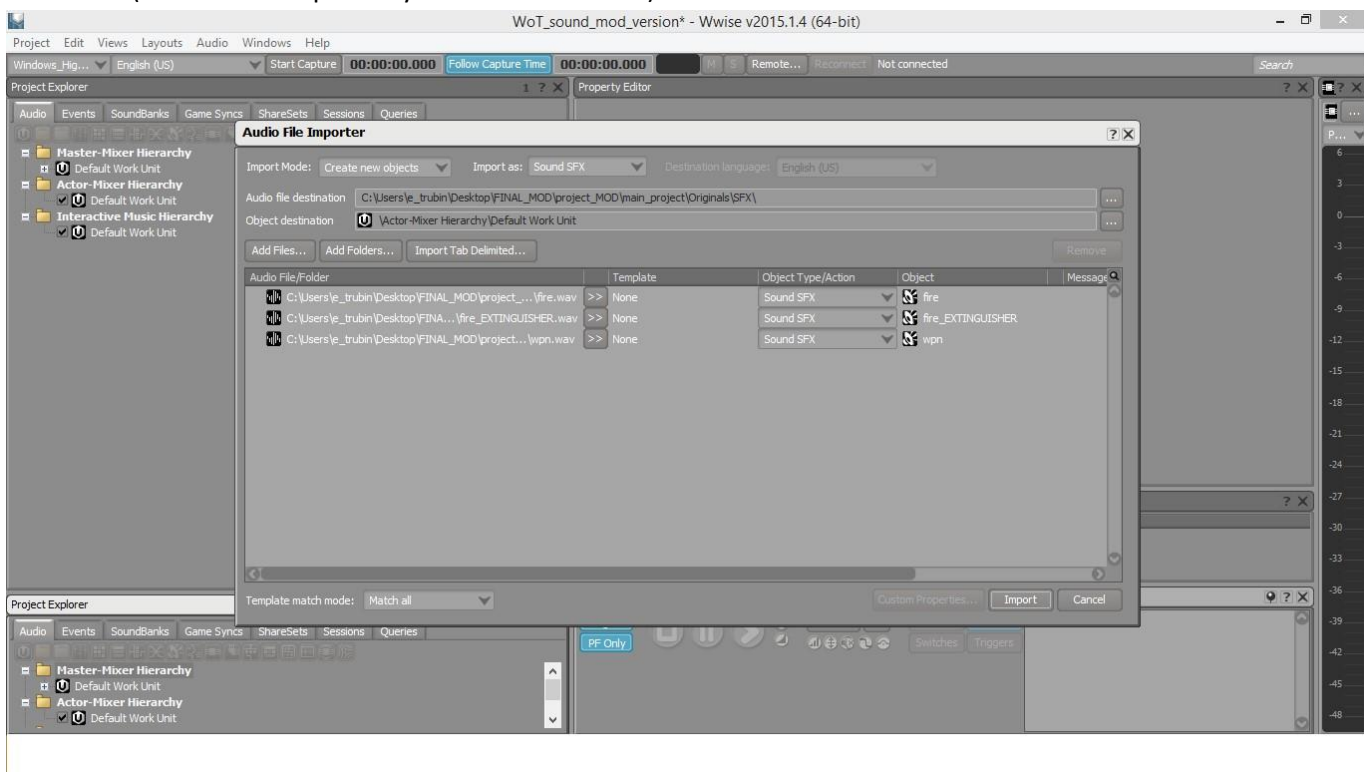
3. Зайти во вкладку **Audio**



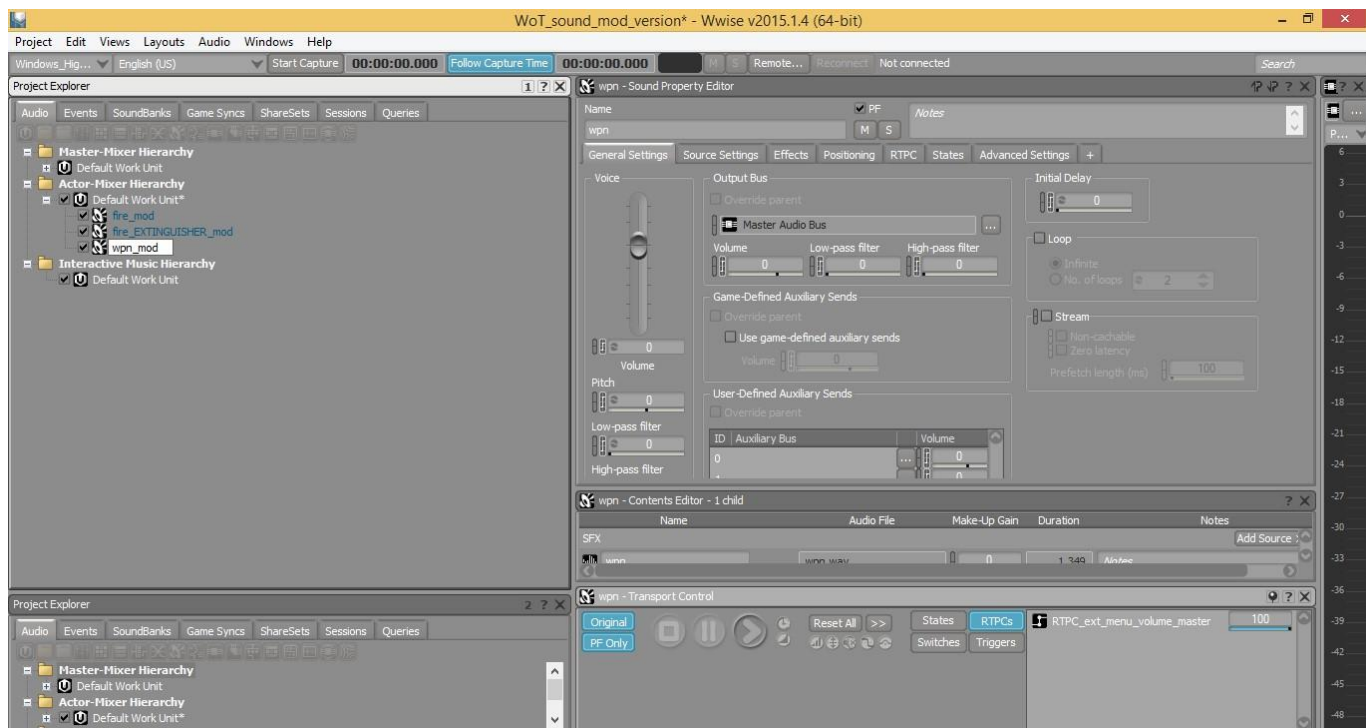
4. Перетащить звуковые файлы для замены в **Actor-Mixer Hierarchy** -> **Default Work Unit**



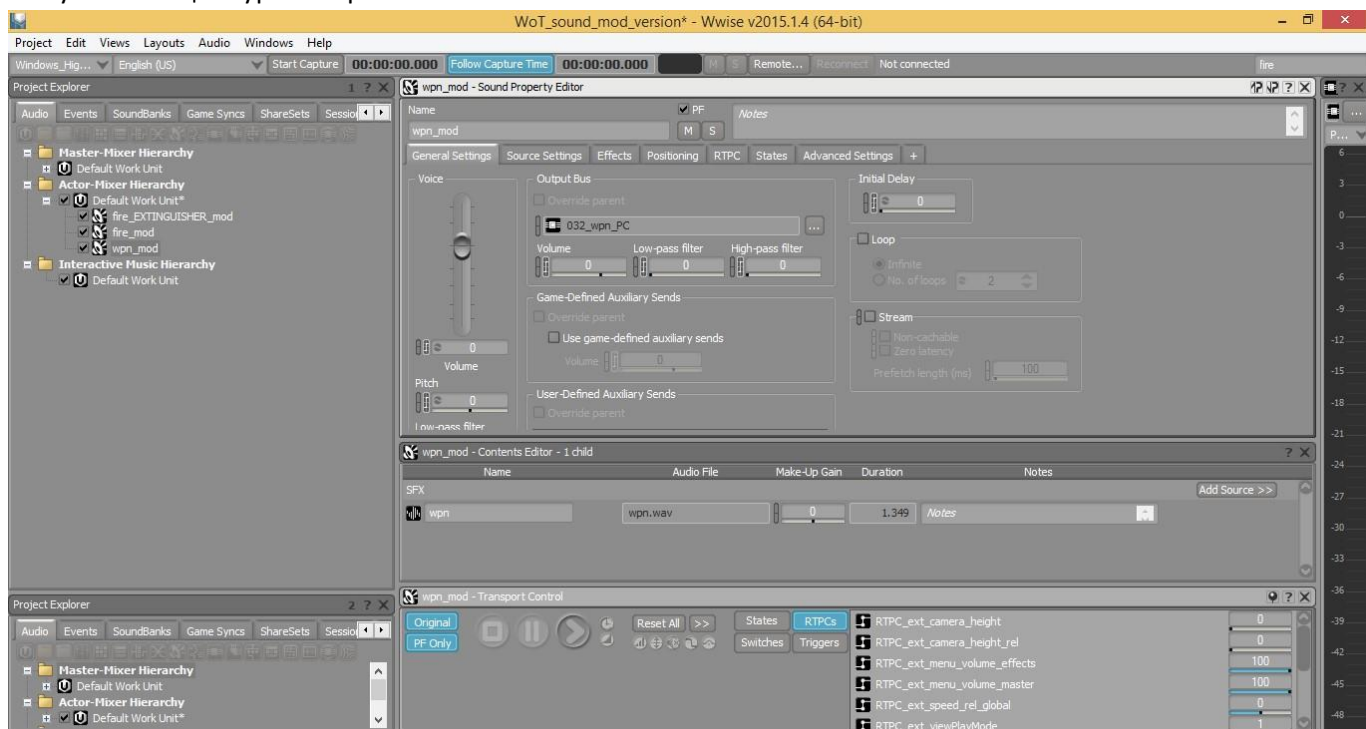
5. В появившемся окне видим наши импортируемые файлы. В пункте **Import as** должно быть выбрано **Sound SFX** (важно не выбрать случайно **Sound Voice**).



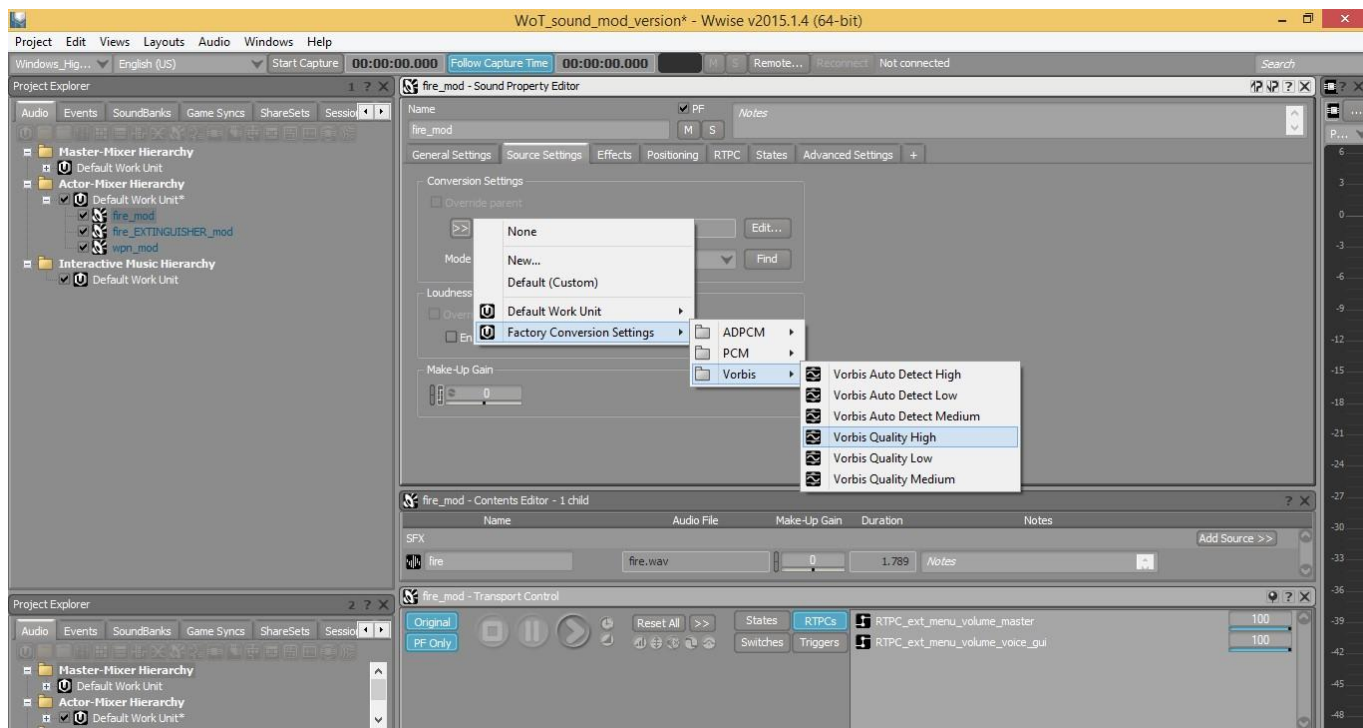
6. Для простоты работы можно переименовать наши файлы через F2. Добавить «_mod», например, *wprn_mod*



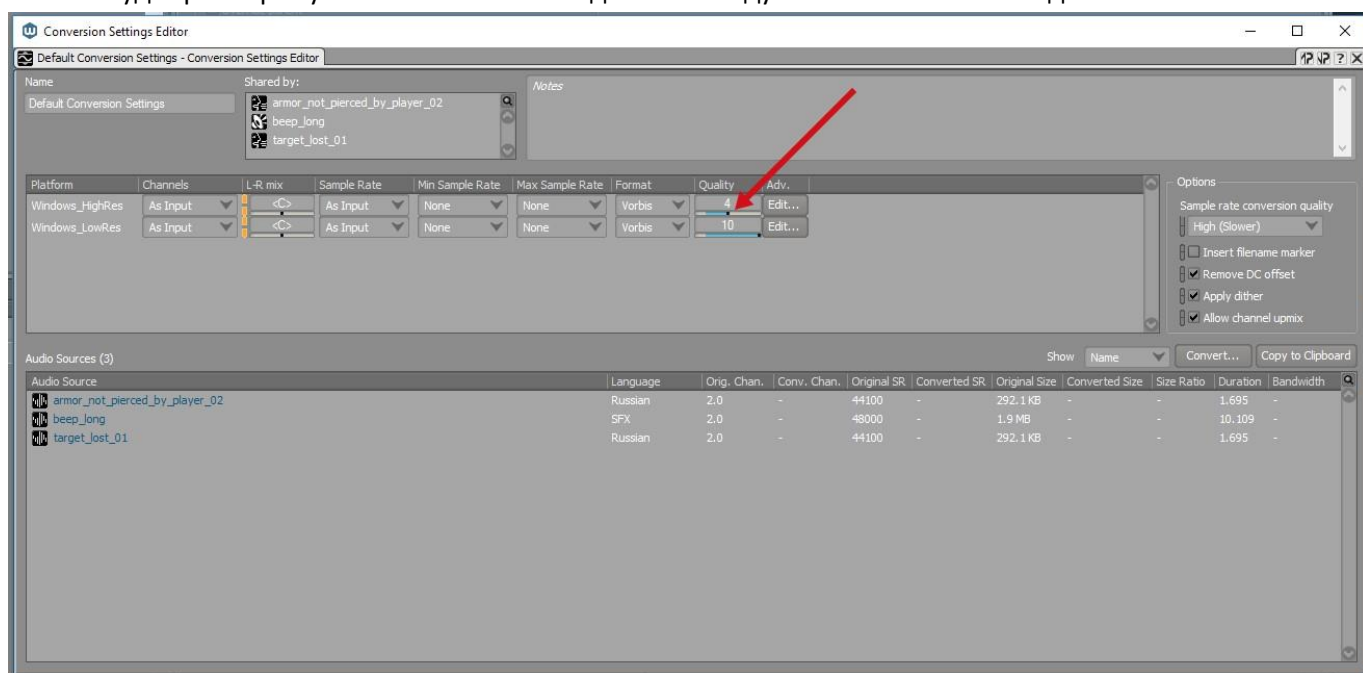
7. В строчке **Out Bus** необходимо выбрать шину, куда будет направлен наш звук для проигрывания (описания структуры шин можно посмотреть в *Notes* на шинах). Правильный выбор шины нужен для корректной регулировки громкости различными ползунками (*Интерфейс, Техника, Голос* и т.д.) в настройках игры. По умолчанию звук будет идти в **Master Audio Bus**, т.е. будет регулироваться ползунком общего уровня громкости.



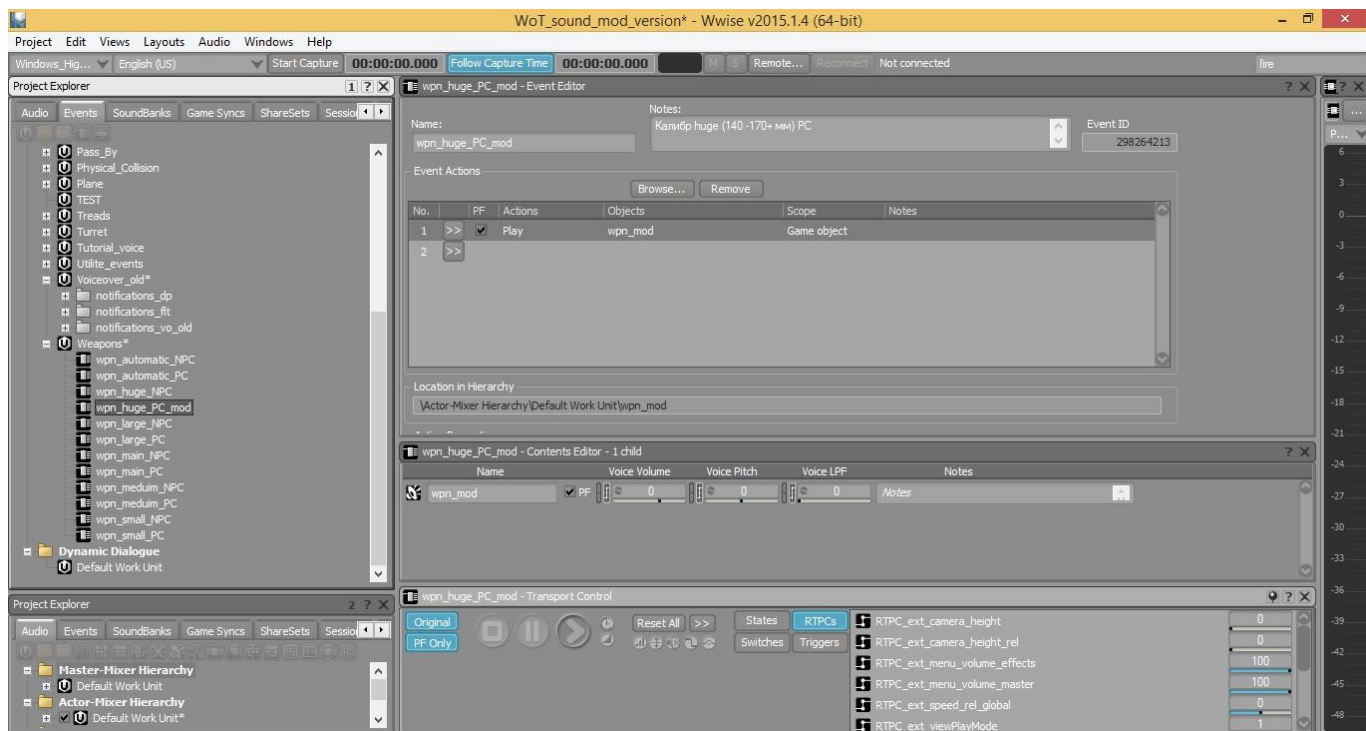
8. Зайти в закладку **Source Settings** и выбрать настройки конвертации (Vorbis, Quality High).



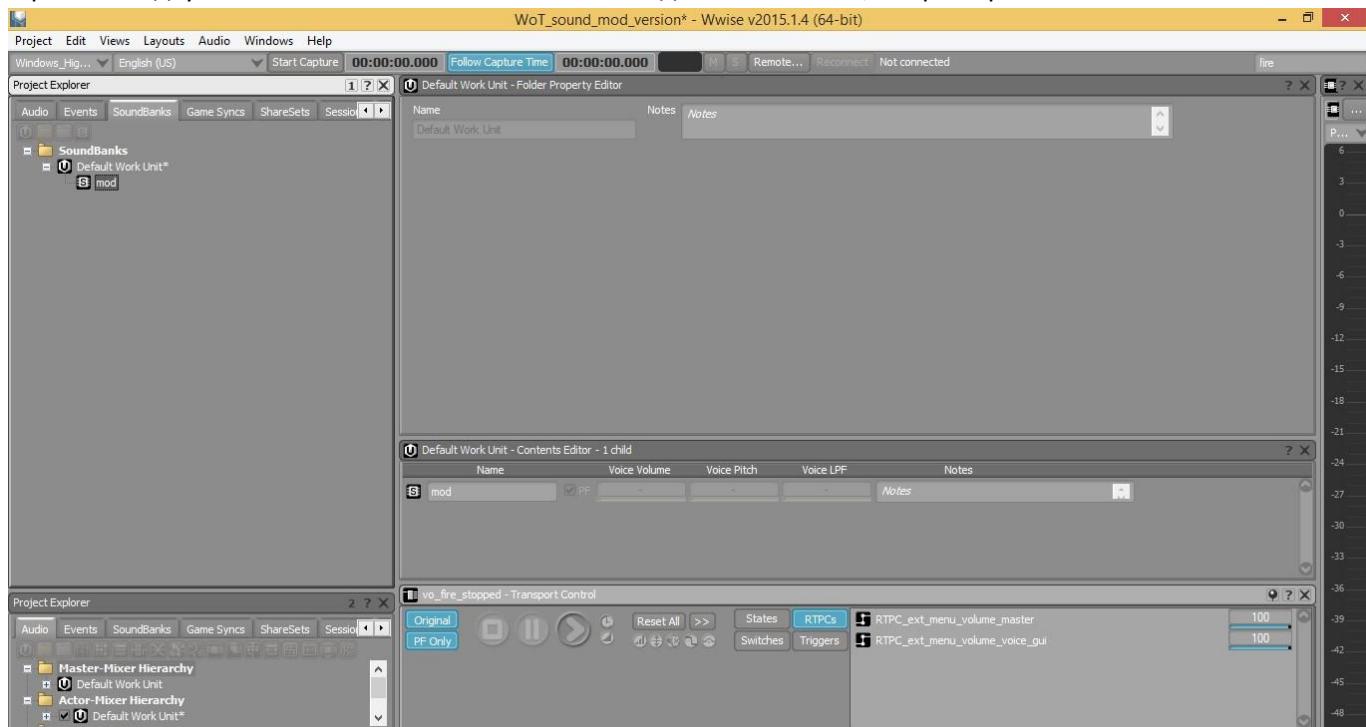
После этого нажать **Edit...** и выбрать ползунком требуемое качество сжатия. Чем выше качество, тем больше будет размер звукового банка на выходе. Рекомендуемые значения – от 4 до 6.



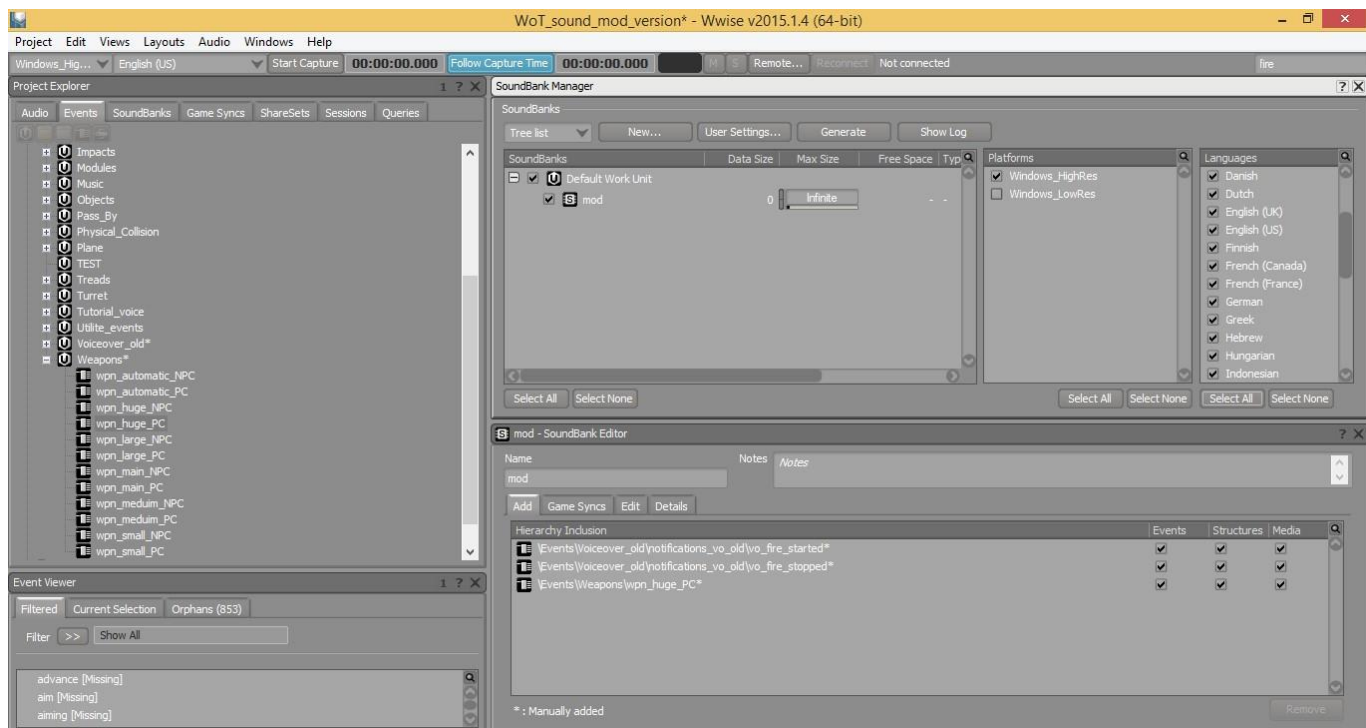
- Зайти во вкладку **Events**. Далее необходимо найти ивент, который хотим заменить; обратите внимание на поле **Notes**, в котором содержится описание ивента. Добавить к ивенту *wpn_huge_PC_mod* правило его проигрывания «Play», нажать правой кнопкой мыши на правиле ивента и выбрать **Browse**. В открывшемся диалоге найти требуемый звук (*wpn_mod*).



10. Открыть вкладку **SoundBanks**. В **Default Work Unit** создать новый **.bnk**, например **mod**.

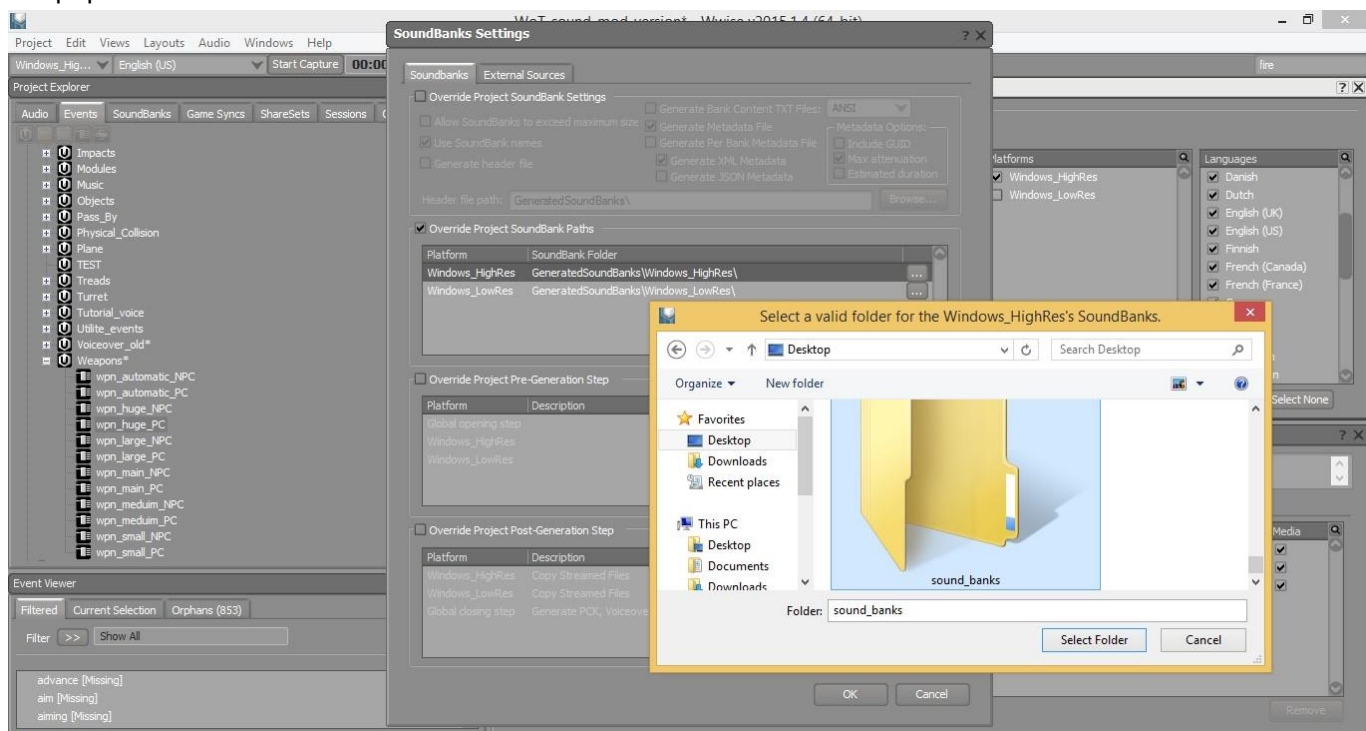


11. Нажать F7 и перейти в **SoundBank Manager**. Перетащить наш ивент **wpr_huge_PC_mod** в поле **Hierarchy Inclusion** (чекбоксы для *Events*, *Structures*, *Media* должны быть выбраны)

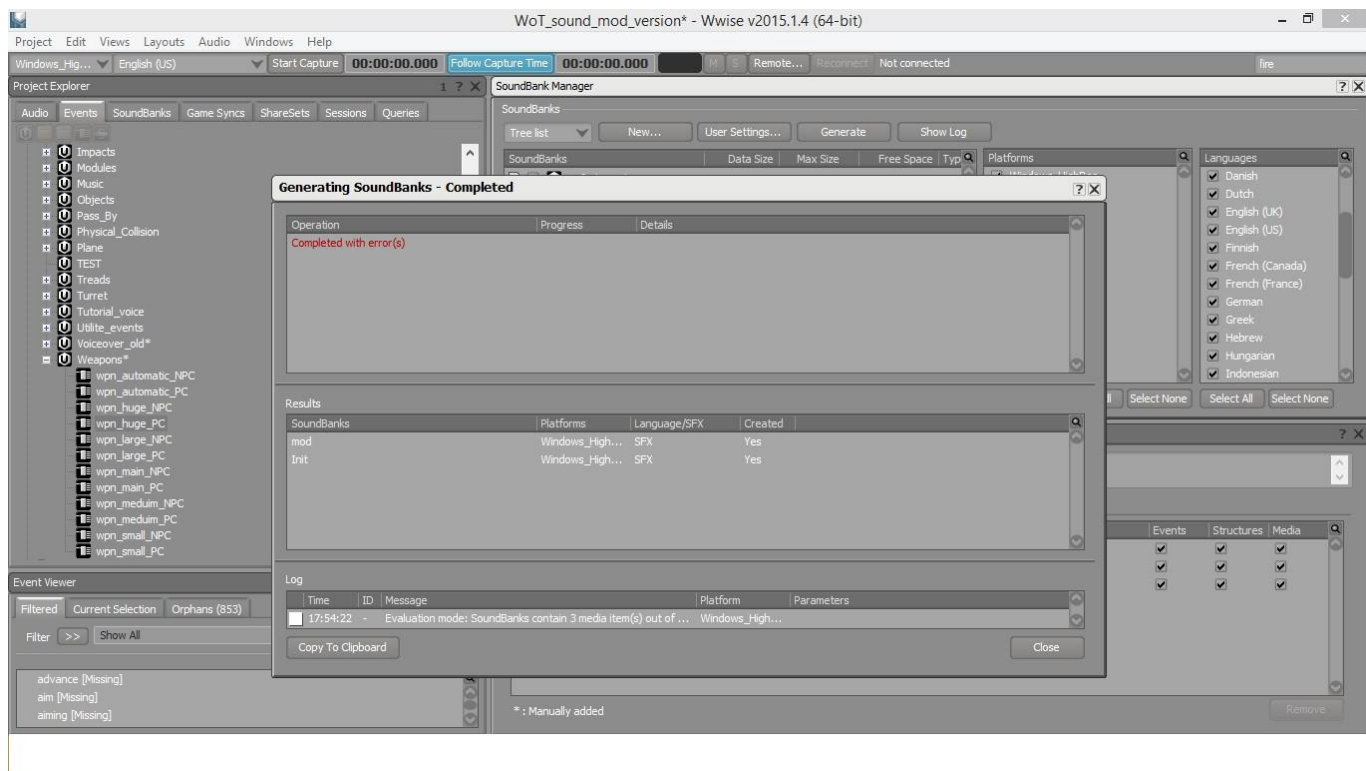


Выставить необходимые чекбоксы в группах **Platforms** и **Languages**.

- Зайти в **User Settings**. Нажать чекбокс **Override Project SoundBank Paths**, указать путь для генерирования .bnk



- После генерации нажать **Close**.



14. Создать папку <папка игры>/res_mods/<версия игры>/audioww/, скопировать туда полученный **mod.bnk** и **audio_mods.xml** из прилагаемого архива с проектом.
15. Открыть **audio_mods.xml** и прописать наш **mod.bnk**:

```
<loadBanks>
.....
  <bank> mod.bnk </bank>
</loadBanks>
```

Прописать исходный инвент **obj_bicycle** и инвент, который необходимо заменить **obj_bicycle_mod**

```
<!-- Sound Events -->
<events>
.....
  <event>
    .....
    <name>wpn_huge_PC</name>
    <mod>wpn_huge_PC_mod</mod>
  </event>
```

(при использовании **SWITCHES**, **STATES**, **RTPC** прописать их в соответствующих строчках)


```

<!-- RTPC -->
<RTPCs>
  <RTPC>
    <name>RTPC_ext_speed_abs</name>
    <mod>RTPC_ext_speed_abs_mod</mod>
  </RTPC>
  <RTPC>
    <name>RTPC_2</name>
    <mod>RTPC_2_mod</mod>
  </RTPC>
</RTPCs>

<!-- Switches -->
<switches>
  <switch>
    <name>SW1</name>
    <mod>SW1_mod</mod>
    <states>
      <state>
        <name>ST1</name>
        <mod>ST1_mod</mod>
      </state>
      <state>
        <name>ST2</name>
        <mod>ST2_mod</mod>
      </state>
      <state>
        <name>ST3</name>
        <mod>ST3_mod</mod>
      </state>
    </states>
  </switch>
</switches>

<!-- STATES -->
<states>
  <stateGroup>
    <name>STG1</name>
    <mod>STG1_mod</mod>
    <stateNames>
      <state>
        <name>ST1</name>
        <mod>ST1_mod</mod>
      </state>
      <state>
        <name>ST2</name>
        <mod>ST2_mod</mod>
      </state>
      <state>
        <name>ST3</name>
        <mod>ST3_mod</mod>
      </state>
    </stateNames>
  </stateGroup>
</states>

```

Сохранить **audio_mods.xml**

16. Мод готов ☺.