Сообщество Steam :: Руководство :: How to make a standalone game with Source in 10 steps

От MightyMawse

Итак, для начала вам понадобится копия Visual Studio 2013, чтобы иметь возможность скомпилировать бесплатный исходный код для "Source SDK Base 2013 Singleplayer". Если вы хотите добавить какой-либо контент, например, больше оружия или транспортных средств, возможно, просто измените несколько вещей, тогда вам придется внести изменения в код, а затем скомпилировать его заново.

1- Найдите "source-sdk-2013-master", который вы можете найти на github или VDC, и загрузите его.<https://developer.valvesoftware.com/wiki/Source_SDK_2013> - ссылка на исходный код valve.

2- Перейдите в папку "sp \ src" и запустите пакет под названием "creategameprojects.bat"

3-Если все сработало, появится новый файл решения под названием "game.sln". (если это не работает, есть исправление, которое можно найти на VDC, которое требует, чтобы вы редактировали редактирование реестра)

4- Откройте решение и в верхней части экрана измените режим сборки с Debug на Release или наоборот, это не будет иметь значения для того, что мы делаем.Затем щелкните правой кнопкой мыши на вкладке с надписью "Решение "игры" (8 проектов)" и нажмите "Создать решения". (Убедитесь, что вы используете **Visual Studio 2013**, иначе он не будет работать "

5- Теперь в папке, которую вы загрузили, вам нужно будет перейти к "sp \ game \ mod\_hl2" (ваши библиотеки dll будут в "mod\_hl2 \ bin", не стесняйтесь удалять pdb, поскольку он занимает много места и не очень полезен).

6- Теперь перейдите на свой рабочий стол или в любое другое удобное для вас место и создайте новую папку для своей игры, это будут ваши настоящие игровые файлы, затем внутри этой папки создайте новую папку с именем Game. Затем создайте новую папку с именем Base, так что там должна быть папка для вашей игры, а внутри этой папки две папки, одна называется Game, а другая Base. (проверьте прикрепленные изображения для получения дополнительной информации).

7- Возьмите новую папку 'mod\_hl2', которую вы получили из source-sdk-2013-master в 'sp / game / mod\_hl2' и переместите ее в папку "mysrcgame \ Game".

8- Загрузите Source SDK Base 2013 для одиночной игры, который вы можете найти на вкладке / Tools в steam. После загрузки вы можете скопировать файлы из Source SDK Base 2013 SP в свой "C:\mysrcgame\Base " папка.

Хорошо, вы создали библиотеки dll, скомпилировав исходный код, и настроили шаблон для своей игры. Возможно, вы заметили, что размер исходных текстов игр довольно большой, вы можете использовать GCFScape для удаления неиспользуемого контента из .Файлы VPK, наименьший размер, который мне удалось получить, был 200 мб[.https: //gamebanana.com/tools/26](https://steamcommunity.com/linkfilter/?url=https://gamebanana.com/tools/26) - gcfscape

Итак, к настоящему времени у вас должно быть это: C:\Mysrcgame \Base\<исходные файлы однопользовательской игры 2013 sdk base>C:\Mysrcgame\Game \<mod\_hl2>

9- Создание exe-файла для запуска вашей игры. Теперь отдаю должное моему другу за то, что он указал мне правильное направление для этого, в "C:\mysrcgame \" создайте новый .txt-файл и назовите его чем-то вроде "mygame", внутри этого текстового файла введите это:

@"base\hl2.exe " -игра "% ~ dp0\Игра"

10- Теперь сохраните "mygame.txt " как .bat, так что теперь ваш мод / игра будет запускаться, как только вы запустите "mygame.bat", если вы заинтересованы в создании исполняемого файла для своей игры, вы можете найти конвертер "Bat в exe" и преобразовать ваш .bat в .exe чтобы вы могли запускать свою игру с помощью exe-файла!

Надеюсь, это помогло, если возникнут какие-либо проблемы, не стесняйтесь, пишите мне.

Теперь иди и сделай несколько игр на движке source!:)