

ФОРУМ

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ

ПОМОЩЬ

ПОИСК СООБЩЕНИЙ

НОВЫЕ СООБЩЕНИЯ

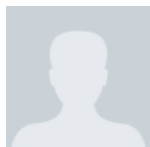
Поиск...


[+](#) [Главная](#) > [Форум](#) > [Другие проекты](#) > [Игры серии "Silent Storm"](#) > [Серп и Молот - Обсуждение Игры](#) > [Серп и Молот - Обсуждение Модификаций Игры](#)
Уважаемые пользователи.

На форуме ведена система трофеев и званий за трофеи. Подробнее в теме.

[Изменение правил](#)[Система трофеев на форуме.](#)[Новые параметры подписи](#)**ПРО ОЗВУЧКУ**

Тема в разделе 'Серп и Молот - Обсуждение Модификаций Игры', создана пользователем Plotnick, 21 мар 2007.



Plotnick
Guest

Вот решил пойти по стопам Novika, нисколько не претендуя, естественно, на уровень знаний этого мега-гуру, и написать небольшую заметку по поводу добавления своей озвучки в моды к СиМ.

Начать, думаю, надо с пояснений из чего, собственно, озвучка персонажей может состоять.

Во-первых, это аски (ask - подтверждение, уведомление) - короткие фразы, которые произносят персонажи в различных ситуациях: персонаж увидел врага, получил пулю, умер, убили друга, получил команду двигаться, получил крутой ствол, приобрел новый уровень и т.д.

Во-вторых, это диалоги, которые (обобщенно), состоят из последовательности асков.

В-третьих, с помощью скриптов, можно воспроизводить какие-то звуки, принадлежащие персонажам при помощи Play3DSound(sID,GetPos(unit)), где sID - ID элемента в таблице Sounds. Например, когда перс долго стоял на одном месте, можно воспроизвести что-нибудь вроде "Я тут скоро пылью покроюсь...".

Итак, аски. Они произносятся только при определенных условиях. Впрочем, можно проиграть аску принудительно. Количество таких условий строго ограничено (55 в СиМ). Аски состоят из следующих полей/свойств:

1. ID - идентификатор (проставляется автоматически)
2. UserName - пользовательское имя (проставляется автоматически и, возможно, используется для связи с таблицей AckInfos)
3. FolderID - папка в дереве.
4. WhoID - идентификатор персонажа, который будет произносить аску (его лицо будет показано в интерфейсе)
5. ConditionID - идентификатор условия/события
6. AckSeqID - не знаю. Практически всегда равен ID.
7. Probability - вероятность произнесения. Сумма этих полей для асков с одинаковым ConditionID должна быть 100 (иначе я не знаю, что будет).

Поле UserName при автоматическом создании формируется как "Страна\Страна-Имя перса\Имя перса + номер по порядку". Например, "Allies\Us-Nessie\Nessie1".

Остальные свойства аски не особо важны. Аска имеет дополнительные свойства, которые можно редактировать на вкладке редактора AckInfos:

1. ID - идентификатор AckInfo
2. UserName - пользовательское имя (созданное автоматически или прописанное руками).
3. FolderID - идентификатор папки.
4. WhoID - идентификатор перса.
5. StringID - текст аски.
6. SoundID - звук аски.
7. HeadSequence - лицевая анимация аски.

8. FemaleStringID - строка аски, если перс женского пола.
9. FaceExpression - выражение лица.

Добавление своих асков можно выполнить стандартным способом. Нужно взять шаблон для асков, выполненный в виде xls (Exel) файла и заполнить его поля. Последний раз шаблон лежал здесь:

<http://forum.nival.com/rus/attachment.php?attachmentid=22369&d=1164375768>

Далее, указать на вкладке редактора Pers, у персонажа свойство SrcAcksFile, указав этот файл. После чего, необходимо кликнуть правой кнопкой мышки на персе и выбрать пункт "Export". После того, как редактор закончит жрать цпу, его следует рестартануть, иначе изменения не появятся. Затем нужно перейти на вкладку AckInfo и у добавленных асков назначить HeadSequence и проимпортировать звуки. Все.

Есть в этом способе ряд неудобств, серьезно осложняющих жизнь.

1. На закладке AckInfo, после автоматического добавления указанным способом, очень сложно найти добавленные элементы. Они могут находиться черт-знает-в-какой папке.
2. При редактировании свойства SoundID, открытие диалогового окна с выбором звука происходит очень медленно (у меня никак не меньше 15 секунд). А потом еще, как правило, надо выбрать файл, можно просто перейти на вкладку Sound и прописать файлы там, но из автоматически сгенерированных имен звуков сложно догадаться какой файл на самом деле нужен.
3. Редактирование свойства HeadSequence также происходит очень медленно.

Второй способ добавления асков - это редактирование таблиц напрямую через Access. Но этот способ, хоть, на мой взгляд, и более надежный, но тоже утомительный. Суммарно, понадобится задать раз в 5 больше полей, чем при редактировании xls-файла.

Таким образом, наиболее рациональным представляется комбинированный способ: выполнить экспорт xls-шаблона асков, а затем подредактировать таблицы, там где это нужно.

Итак, допустим экспорт вы уже выполнили. Открываем в Access таблицу AckInfos. Наши аски находятся в конце таблицы. Поле ID не трогаем, поле UserName не трогаем. Поле FolderID... Открываем таблицу AckInfosTree. Это папки в закладке AckInfo редактора. Находим папку куда мы хотим поместить наши аски и запоминаем или копируем по ctrl+c ее ID.

=====

Папку можно создать заранее в редакторе, а можно и в таблице. Для этого надо перейти в конец таблицы с папками, вписать FolderName, указать ParentID - ID родительской папки и UserColor - можно ноль поставить.

=====

Возвращаемся на таблицу AckInfos и всем добавленным аскам проставляем/меняем FolderID. WhoID уже должен быть прописан. StringID и SoundID тоже. Если вы заранее знаете какие у вас должны быть HeadSequence, то можно и их прописать. Больше в этой таблице делать нечего.

Открываем таблицу Sounds. Добавленные звуки к аскам внизу таблицы. Если вам не нравится папка в которую они угодили (это папка GenratedAcks на закладке Sound редактора и далее по свойствам перса), то вы можете ее заменить так же, как и для AckInfo. Дерево папок закладки Sound хранится в таблице SoundsTree. В таблице Sounds надо поменять только одно поле SrcName. Сюда надо вписывать имена файлов с относительным путем (путь берется относительно директории source игры). Например, у меня СиМ установлен в директорию "C:\Program Files\Games\HS", путь к файлу "C:\Program Files\Games\HS\source\Sounds\Pers\Soldier\lazy_01.wav", соответственно прописать надо Sounds\Pers\Soldier\lazy_01.wav. Естественно, руками этого никто не делает. Любой современный файл-менеджер обладает функцией копирования пути файла.

=====

Вообще, по автоматически сгенерированному имени файла трудно понять, какой файл на самом деле нужен. Но следует обратить внимание, что в таблице AckInfo поля StringID и SoundID будут проставлены по порядку. То есть, если поле StringID = 1500143 и SoundID = 1500140, то в следующей записи они будут равны соответственно 1500144 и 1500141. Таким образом, сверяясь с таблицей Strings несложно разобраться, какой файл нужен.

=====

Теперь осталось только открыть редактор, перейти на вкладку Sound и выполнить экспорт для звуковых файлов.

Кстати, при экспорте звуков, редактор копирует их в чистом виде, присваивая файлу вместо имени SoundID и убирая расширение. Так что... может батничек какой можно написать, вместо того, чтобы экспорт через редактор делать.

1 человеку нравится это.

Plotnick, 21 мар 2007

#1

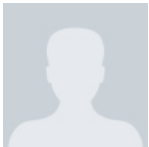


Plotnick
Guest

Могу продолжить про диалоги, если кому интересно.

Plotnick, 21 мар 2007

#2

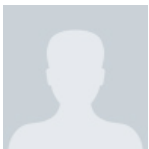


SilentSmart
Guest

Всё очень интересно! 🍻🍻🍻 Продолжай!
(добавлю на сайт)

SilentSmart, 21 мар 2007

#3



Plotnick
Guest

Прежде чем описывать создание диалогов, хочу дополнить немного про аски.

У произносимых асков, помимо вероятности произнесения той или иной реплики при срабатывании определенного события, есть также вероятность произнесения, как таковая. То есть, персонаж может сказать какую-то реплику, а может и вовсе промолчать. Редактирование этой вероятности через редактор не осуществляется. Закладки такой нет. Поэтому, опять-таки придется воспользоваться Access - таблица AckConditions. Поля:

1. ID - идентификатор условия.
2. UserName - ничего не значит.
3. FolderID - ничего не значит.
4. Priority - важность аски. Если срабатывают сразу 2 или более аски, то звучать будет та, у которой значение больше.
5. Ready - не знаю. Возможно не используется.
6. Probability - вероятность произнесения персами.
7. EnemyProbability - вероятность произнесения врагами.

Редактировать следует только поля 4,6,7.

Теперь про диалоги. Диалог может быть использован в двух целях. Первая - это собственно создание диалога, вторая - создание аски, которая не подходит ни под одно из predeterminedных условий.

Стандартный путь создания диалога описан в "Альтернативном руководстве" от Novik'a, которое можно взять здесь:

http://www.scarface.ru/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=7

Недостатки у него все те же, которые есть у стандартного пути добавления асок, плюс необходимость создавать диалогового перса. Кроме того, могут быть проблемы иного рода. Вот цитата из "Альтернативного руководства"

После чего — правый клик мышью на созданном элементе и выбор пункта меню Import. Если на данном этапе редактор начнет выдавать какие-то маловразумительные сообщения об ошибках, то это может означать, что

1. При оформлении xls файла Вы указали некорректный код персонажа. Нужно поправить xls файл либо завести требуемый код персонажа в DialogPers.
2. В ODBC Data Source у Вас отсутствует user data source с именем Excel Files. Либо присутствует, но не так называется (некоторые локализации Windows этим страдают). Следует зайти в ODBC Data Source Administrator и подкорректировать

необходимое.

У вас может вообще не быть обычного ODBC. У меня, например, стоит BDE Administrator (Борландовский). При этом аски импортируются, а диалоги не хотят.

Так или иначе, это обходимо и путь, как вы наверное уже догадались опять лежит через прямое редактирование таблиц. Итак, предположим, что мы хотим создать диалог с двумя персонажами.

Pers1: Здорово.

Pers2: Здоровей видали.

Открываем таблицы Strings, Sounds, AckInfos, Dialogs, DialogSeqs. В таблице Strings заводим две записи:

ID - автоматически ставится.

UserName - имя итема в дереве на закладке редактора Strings.

FolderID - идентификатор папки в дереве.

String - собственно строка с репликой.

В таблице Sounds также заводим две записи, назначение полей вам известно, самое важное SrcName, где нужно указать относительное имя файла озвучки.

В AckInfos также добавляем две записи.

UserName задаем сами.

FolderID - устанавливаем папку.

WhoID - для первой реплики ID первого персонажа, для второй - ID второго.

StringID - ставим ID строк, которые добавили.

SoundID - ставим ID звуков, которые добавили.

Прочее можно не ставить и так работать будет.

В таблице Dialogs добавляем одну запись.

ID - автоматически

Description - не нужен

Code - код диалога. Нужен при вызове DialogPlay и DialogPlayAsAcks. Придумываем сами. Естественно, должен быть уникальным.

SrcName - уже не надо.

FolderID - ID папки.

UserName - имя в дереве.

Наконец, в таблице DialogSeqs, в которой указываются последовательности реплик, заводим две записи:

ID - автоматически.

DialogID - у обеих записей ставим ID диалога, который был добавлен ранее в таблицу Dialogs.

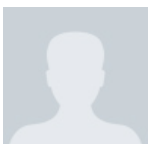
AckInfoID - у первой ставим ID первой аски, у второй - ID второй аски.

AckInfoOrder - порядок произнесения реплик. Если не собираетесь менять - ставьте 0.

Теперь осталось только запустить редактор и проимпортировать звуковые файлы. Приведенный метод существенно сокращает время при создании диалога с одной репликой. Такие диалоги приходится создавать для единичных реплик персонажей воспроизводимых через функцию DialogPlayAsAcks. При развернутых диалогах, содержащих нескольких персонажей и десятки реплик, возможно, будет лучше воспользоваться стандартным методом.

Plotnick, 21 мар 2007

#4



Plotnick сказал(а):

2. UserName - пользовательское имя (проставляется автоматически и, возможно, используется для связи с таблицей AckInfos)

Не используется.

Novik
Guest

Plotnick сказал(а):

7. Probability - вероятность произнесения. Сумма этих полей для асков с одинаковым ConditionID должна быть 100 (иначе я не знаю, что будет).

Ничего плохого не будет, будет нормализоваться не на 100, а на сумму.
Да, и аск - мужского рода.

Novik, 22 мар 2007

#5

**Plotnick**
Guest

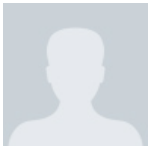
Небольшое дополнение по поводу HeadSequences (лицевая анимация). Для того, чтобы создавать ее самому необходимо иметь соответствующий софт. Таким образом, мододелам требуется либо как-то добывать этот софт либо воспользоваться имеющимися HeadSequences. Подбирать из имеющихся - процесс достаточно трудоемкий. Поэтому я немного потестировал и составил небольшую табличку. Первое поле которой - это ID имеющегося в СиМ HeadSequence, второе поле - продолжительность анимации (шевеления ртом) в секундах. Время приблизительное - секундомера под рукой не было.

3060 | 1
2997 | 1-2
3069 | 2
3026 | 2-3
3080 | 3
3091 | 4
1007192 | 4-5
1008859 | 5
3023 | 6
1000111 | 8
1009664 | 11
1009663 | 20

Исходя из этой таблички можно, зная длительность звукового файла реплики, приблизительно подобрать HeadSequence.

Plotnick, 22 мар 2007

#6

**Warff**
Воин

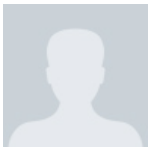
Товарищи фанаты бессмертной серии игры Silent Storm!

Очень хочу вытащить из игры озвучку персонажей(СС2, СС3, СиМ да хоть какую-нибудь), есть ли тут те кому это удалось? Насколько я понял в русской версии игры озвучка хранится не как в демке в Sound.res, а в файле resource1.dat который защищён чёртовым старфорсом. Какими только программами я этот файл не колупал - ни хрена не выходит его распаковать. Один раз удалось уже не помню какой программой взглянуть что в нём находится. А находятся там файлы с форматом .m3 которые я так понимаю тоже придется расшифровывать и доставать оттуда уже нормальные .ogg и .wav

1 человеку нравится это.

Warff, 12 янв 2013

#7

**Novik65**
Гвардеец

Warff сказал(а): ↑

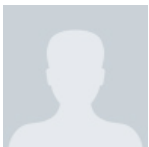
Очень хочу вытащить из игры озвучку персонажей

Займитесь чем-нибудь более продуктивным. Не получится ничего у Вас.

1 человеку нравится это.

Novik65, 26 янв 2013

#8

**Danfocus**

Novik65 сказал(а): ↑

Займитесь чем-нибудь более продуктивным. Не получится ничего у Вас.

Ну не скажите.

К сожалению, никогда не играл ни в одну игру серии, но у меня есть что предложить для комьюнити.

Воин

Нужно уточнение и консультация по формату res-файлов(пока только для Silent Storm) от знающих людей.
Для затравочки прицепил пару файлов.

ВЛОЖЕНИЯ:

[Sounds.res.rar](#)

Размер файла:

454,2 КБ

Просмотров:

64

1 человеку нравится это.

Danfocus, 3 мар 2013

#9

**BlunterII**

Воин

Plotnick сказал(а): ↑

Нужно взять шаблон для асков, выполненный в виде xls (Exel) файла и заполнить его поля. Последний раз шаблон лежал здесь:

<http://forum.nival.com/rus/attachment.php?attachmentid=22369&d=1164375768>

Hi folks,

Does anyone have the Ack xls file? I need it for the mod I am working on at [StrategyCore](#).

The above link is dead, unfortunately.

Could someone post a working link, please? (or attach the file if you have it). I'd really appreciate it, thanks. 😊

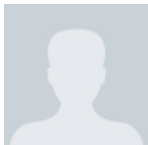
P.S.: Is it the same for S^3? (I need the S^3 version, if you have it)

~Blunter~

1 человеку нравится это.

BlunterII, 18 май 2013

#10

**Warff**

Воин

Novik65 сказал(а): ↑

Займитесь чем-нибудь более продуктивным. Не получится ничего у Вас.

Ребята с одного сайта всё-таки смогли взломать защиту файлов с озвучкой и выпустить в виде репака все три русских версии игры без старфорса, а тут уже Sound.res распаковался HyperRipper'ом из Dragon Unpacker'a

Warff, 7 июн 2013

#11

(Вы должны войти или зарегистрироваться, чтобы ответить.)

Поделиться этой страницей



0



Я рекомендую

Станьте первым, кто порекомендует это.

[Главная](#) > [Форум](#) > [Другие проекты](#) > [Игры серии "Silent Storm"](#) > [Серп и Молот - Обсуждение Игры](#) > [Серп и Молот - Обсуждение Модификаций Игры](#)

© 2009 - 2015 ZZima.
Все торговые марки принадлежат их владельцам.

[ЧТО ТАКОЕ ZZIMA.COM](#)[ПРАВОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ](#)