

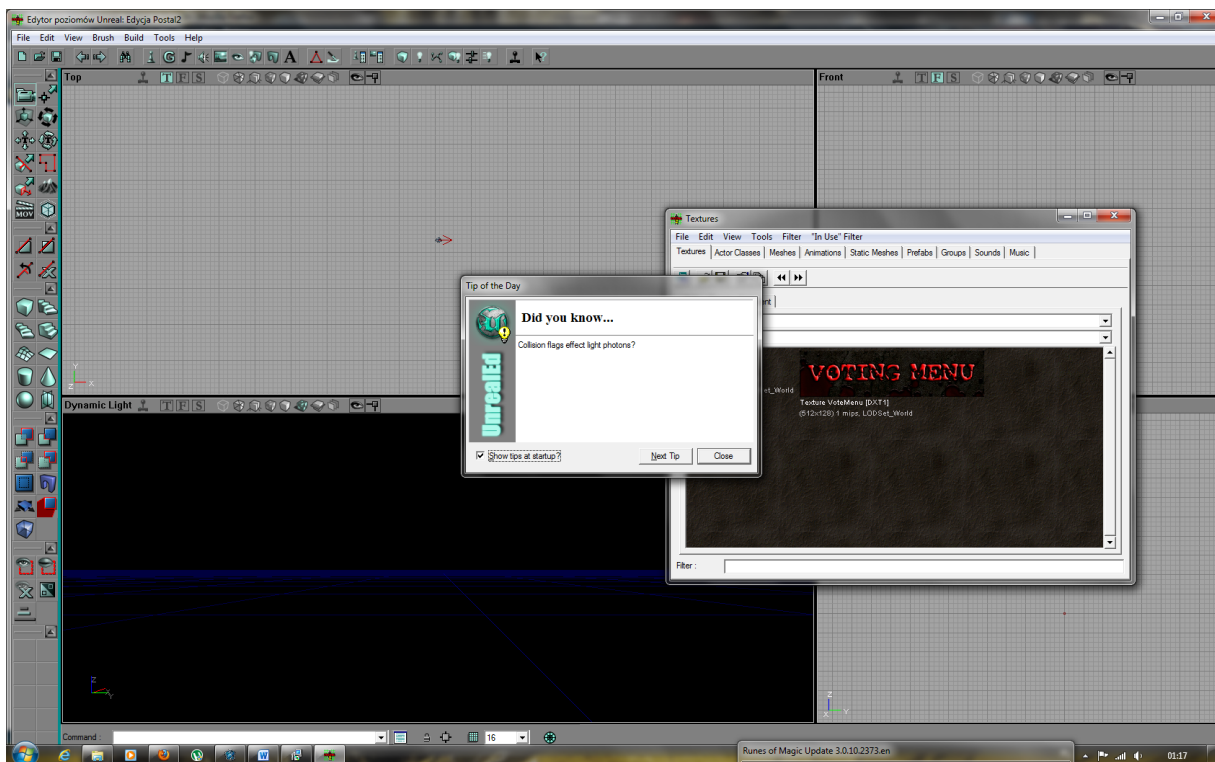
PostED: Retexturing broni

Oto niewielki i szybki tutorial na temat „jak przerobić teksturę broni w Postal 2 i dodać do gry jako nową broń”. Żeby uniknąć problemów, w systemach Windows Vista i Windows 7 (i wszelkich ich mutacjach, jak Windows Server) plik UnrealED.exe uruchamiamy **koniecznie jako ADMINISTRATOR**. Z założenia tutorial powstał w oparciu o Postal 2 Share the Pain, toteż wszelkich skryptów itp. będziemy szukać właśnie w folderze z STP. Broń, którą poddamy liftingowi to Desert Eagle.

To tyle na wstępie – zatem koniec gładzenia, zabieramy się do roboty (jakby to powiedział pewien gnom „Less talking, more fucking!”).

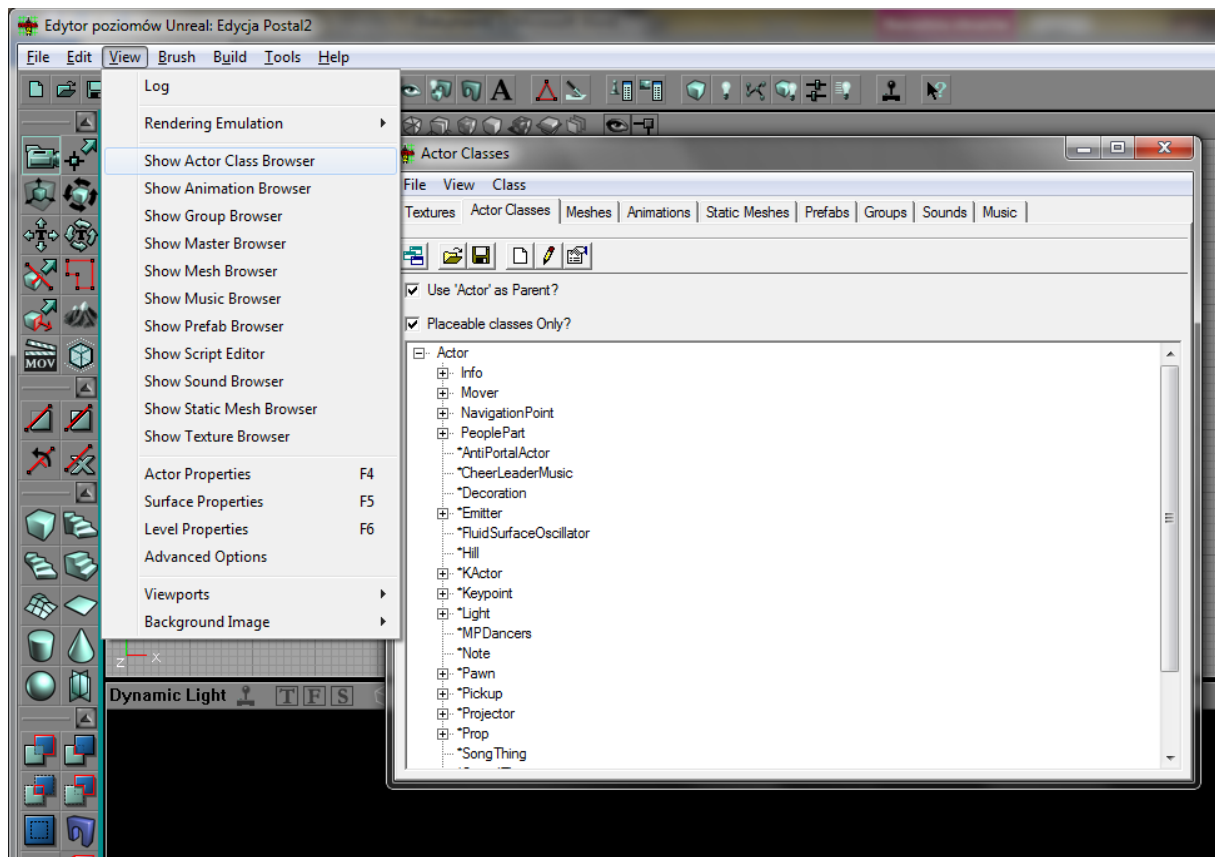
1. Wypakuj skrypty Postal 2 za pomocą edytora PostED (UnrealED.exe)

Zakładam, że jesteśmy już jako-tako zaznajomieni z edytorem Postal 2. Nie pozostaje nam zatem nic innego, jak ów edytor uruchomić. Powita nas nasze ulubione okienko:



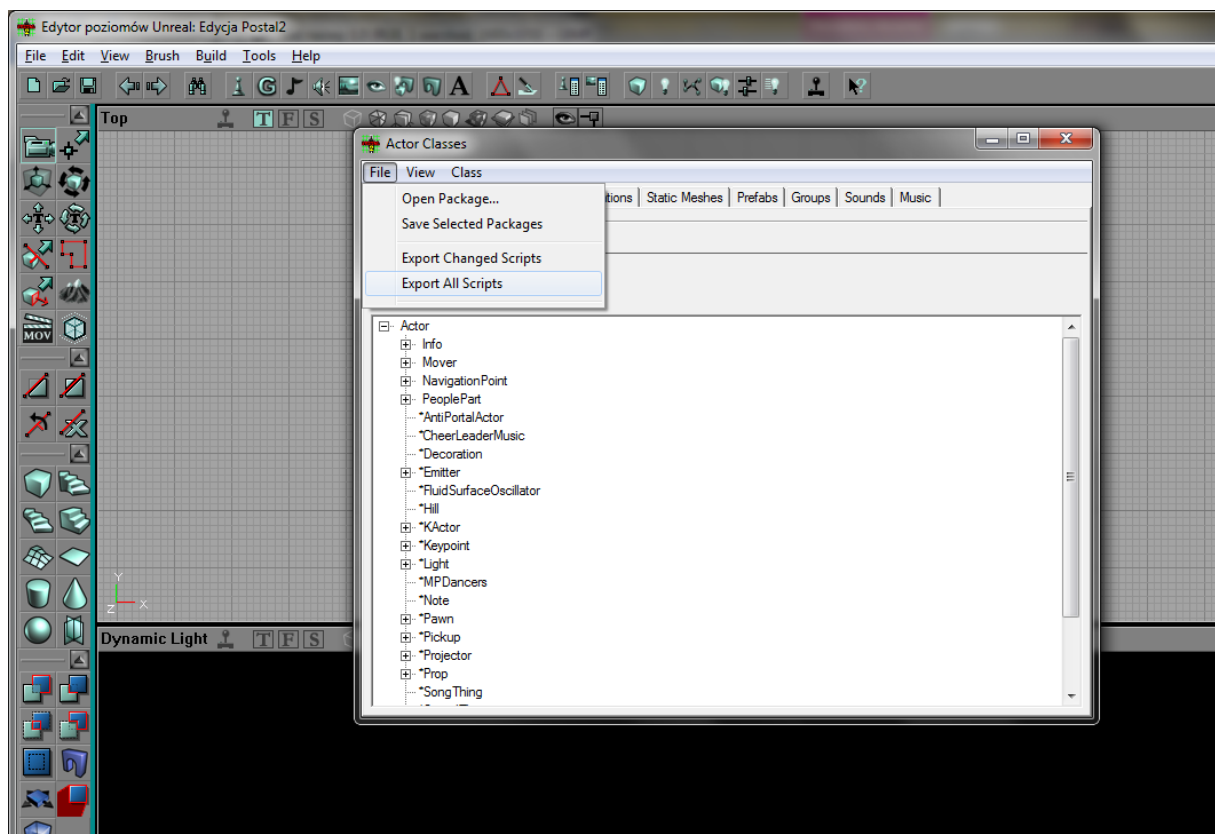
Rysunek 1: Tak, w tle robi mi się update Runes of Magic :-P

Kiedy mamy już uruchomiony edytor, klikamy na zakładkę Actor Classes, lub też wybieramy z górnego menu View->Show Actor Class Browser:



Rysunek 2: Włączamy Actor Class Browser

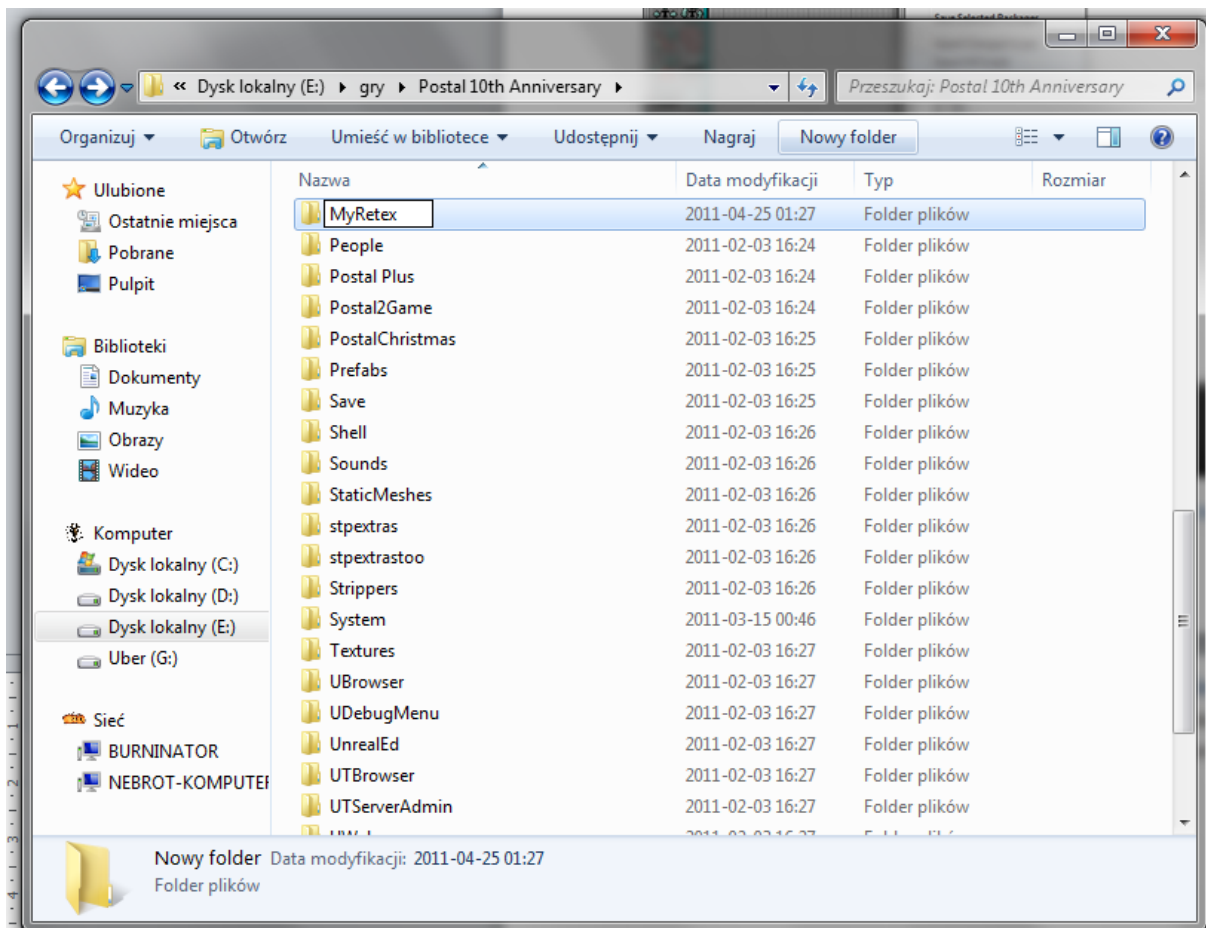
W okienku Actor Class Browser klikamy na File->Export All Scripts i czekamy kilka chwil:



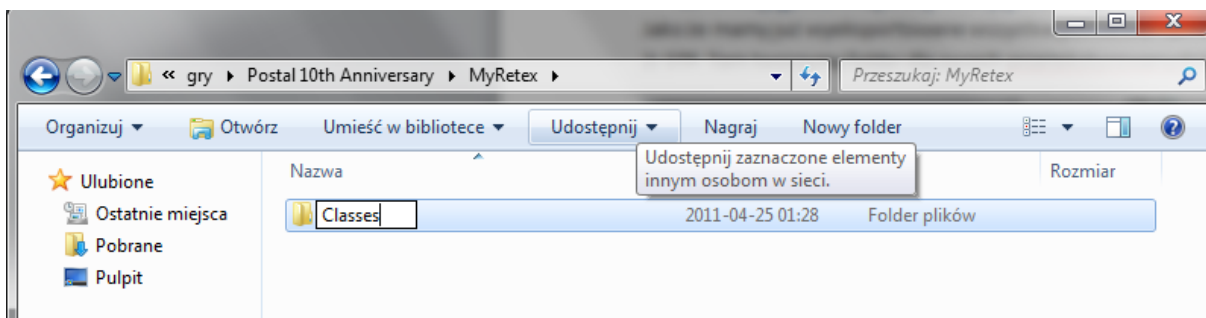
Rysunek 3: Jeśli UnrealED zapyta wywali okienko z pytaniem, klikamy Yes/OK/Dalej

2. Przygotowujemy skryptowe przedpole

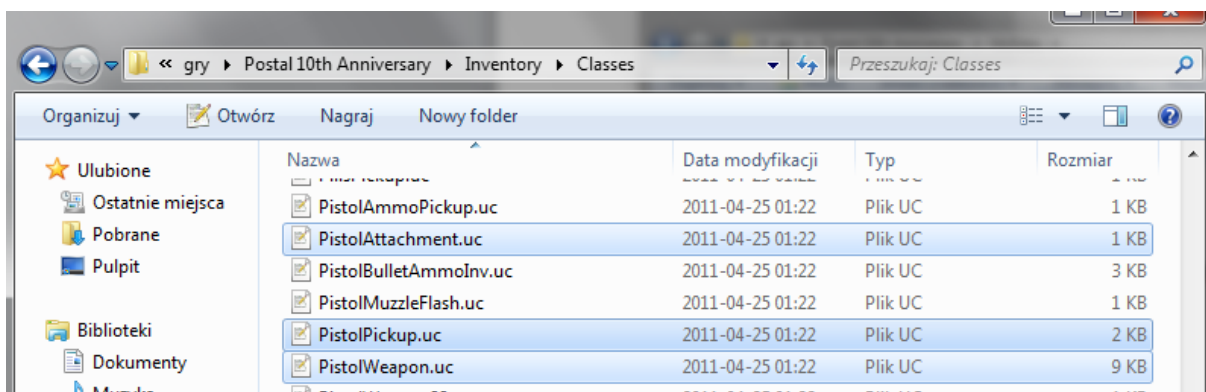
Jako że mamy już wyeksportowane wszystkie potrzebne nam skrypty, udajemy się do folderu z Postal 2: STP. Tam tworzymy folder dla swoich przetekstuowanych broni, powiedzmy **MyRetex**:



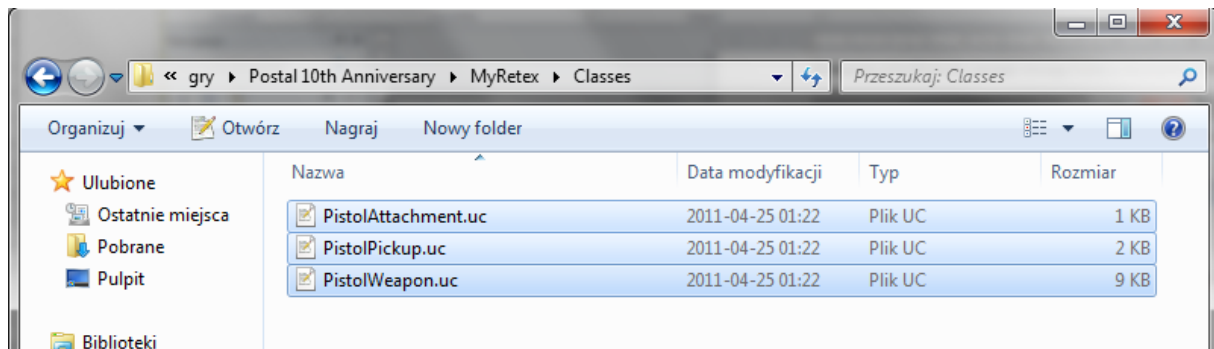
Następnie wchodzimy do naszego nowego folderu i tworzymy w nim folder **Classes**:



Kolejny krok to udanie się do folderu **/Inventory/Classes/** w Postal 2: STP. Kopiujemy stąd 3 pliki: **PistolAttachment.uc**, **PistolPickup.uc** oraz **PistolWeapon.uc**:



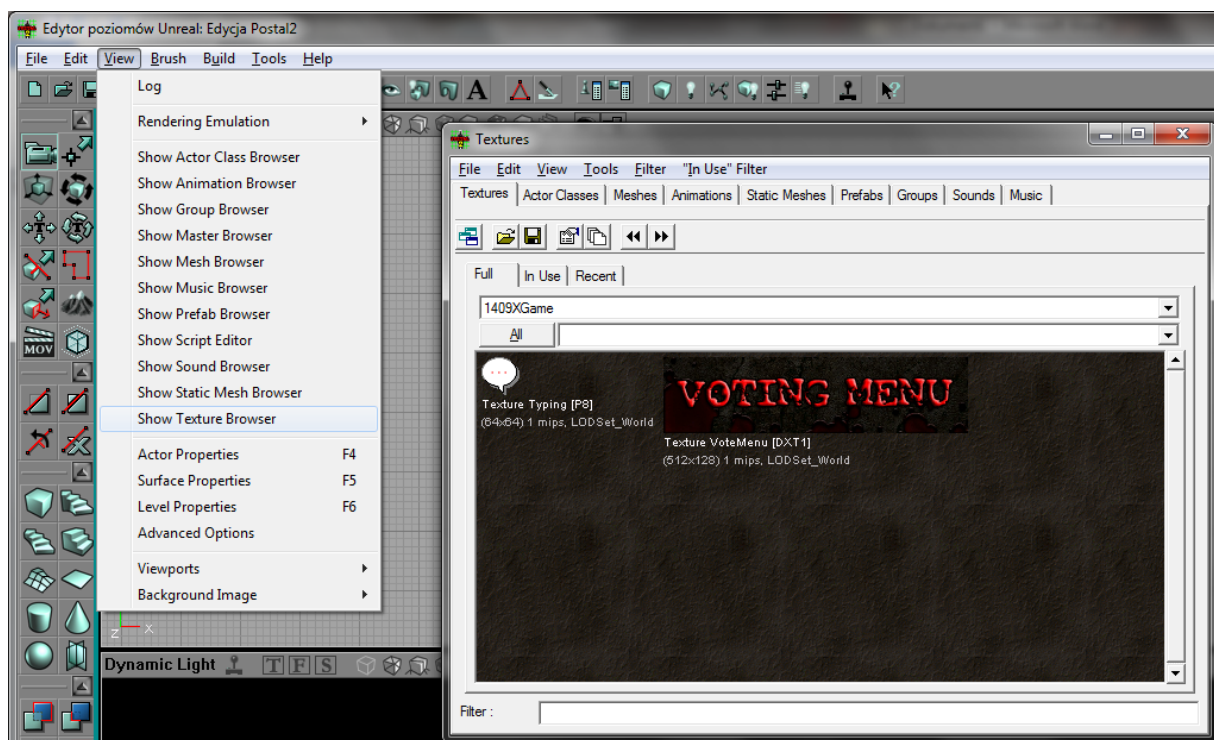
Teraz wklejamy pliki do folderu **/MyRetex/Classes/**:



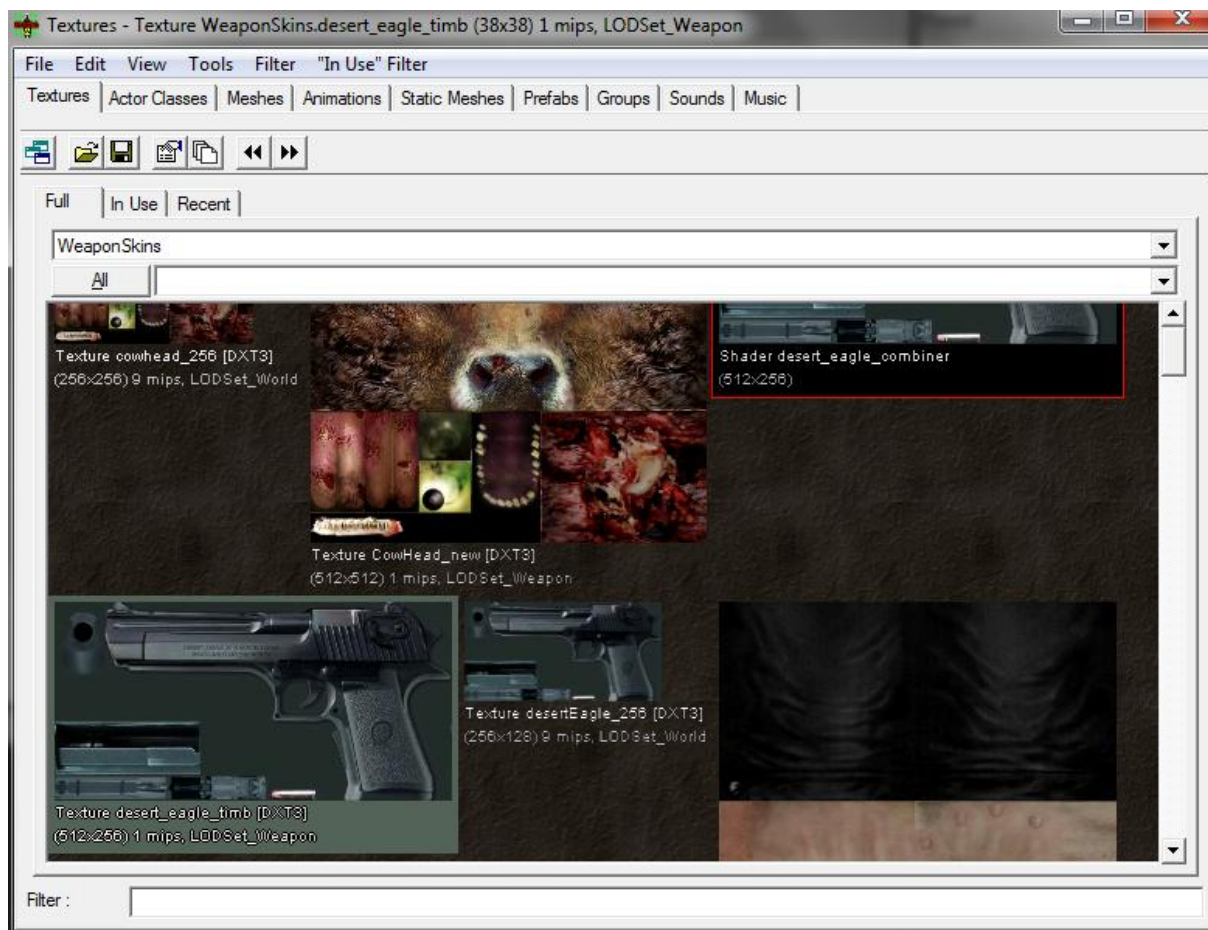
Pora zmienić nazwy plików, powiedzmy na: **retexPistolAttachment.uc**, **retexPistolPickup.uc** oraz **retexPistolWeapon.uc**. Po tym zabiegu mamy już wszystko przygotowane do skryptowania (a raczej do niewinnych modyfikacji).

3. Tworzymy nową teksturę (modyfikując starą)

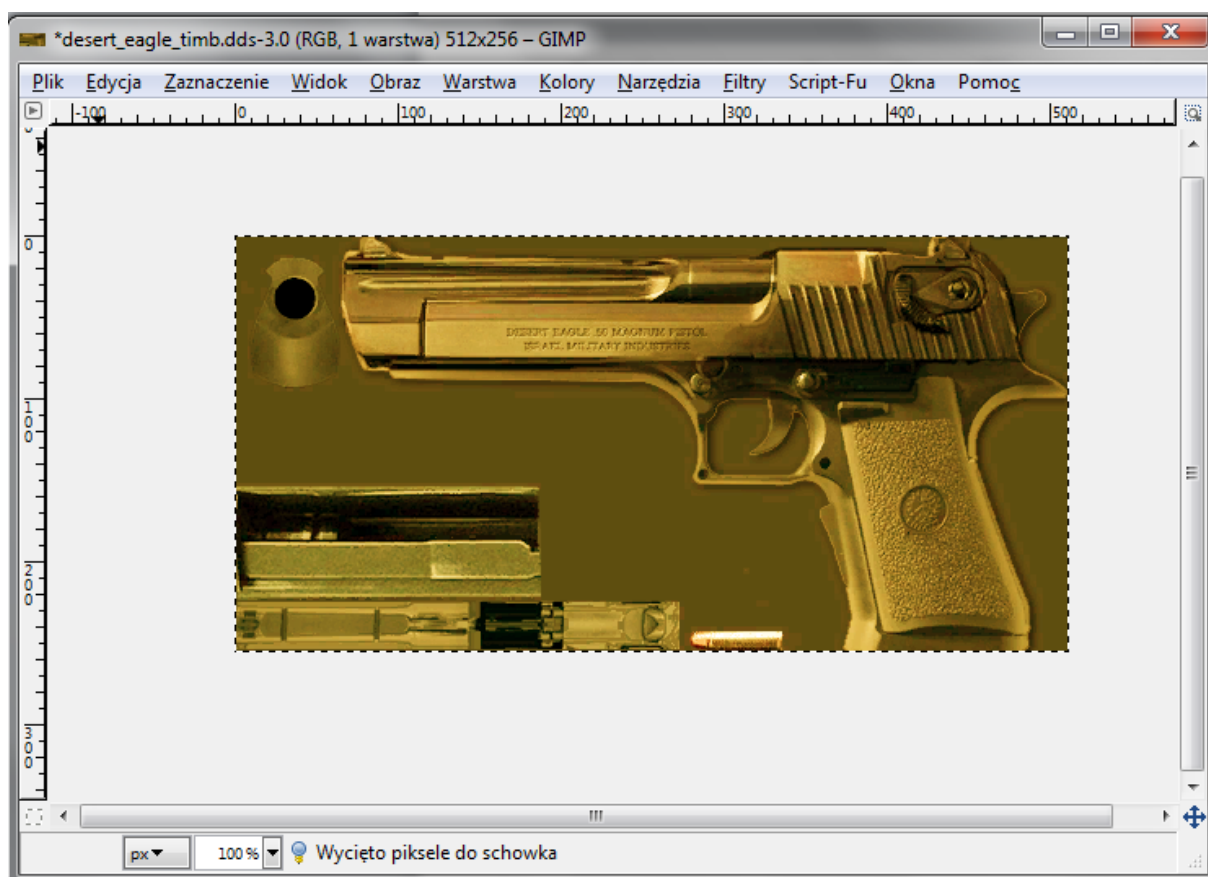
Aby móc przerobić teksturę, musimy ją najpierw wyeksportować. W tym celu wracamy do PostED i otwieramy zakładkę **Textures** lub klikamy na **View->Show Texture Browser**:



Z rozwijanego menu wybieramy **WeaponSkins**, po czym szukamy tekstury **desert_eagle_timb**:

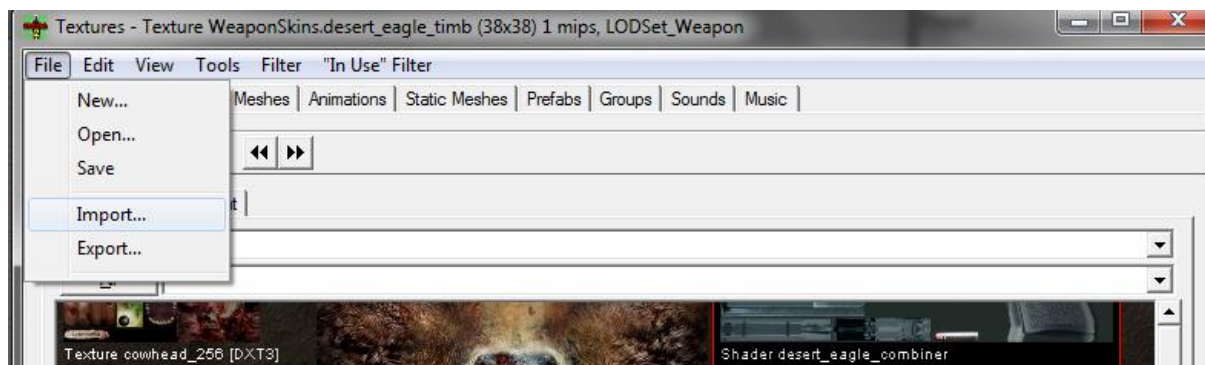


Klikamy na teksturze prawym klawiszem, wybieramy opcję i zapisujemy gdzie chcemy. Nasz plik .dds otwieramy edytorem posiadającym wsparcie dla tego formatu (polecam GIMP) i modyfikujemy teksturę tak jak nam się podoba, np. przerabiamy na złotą:

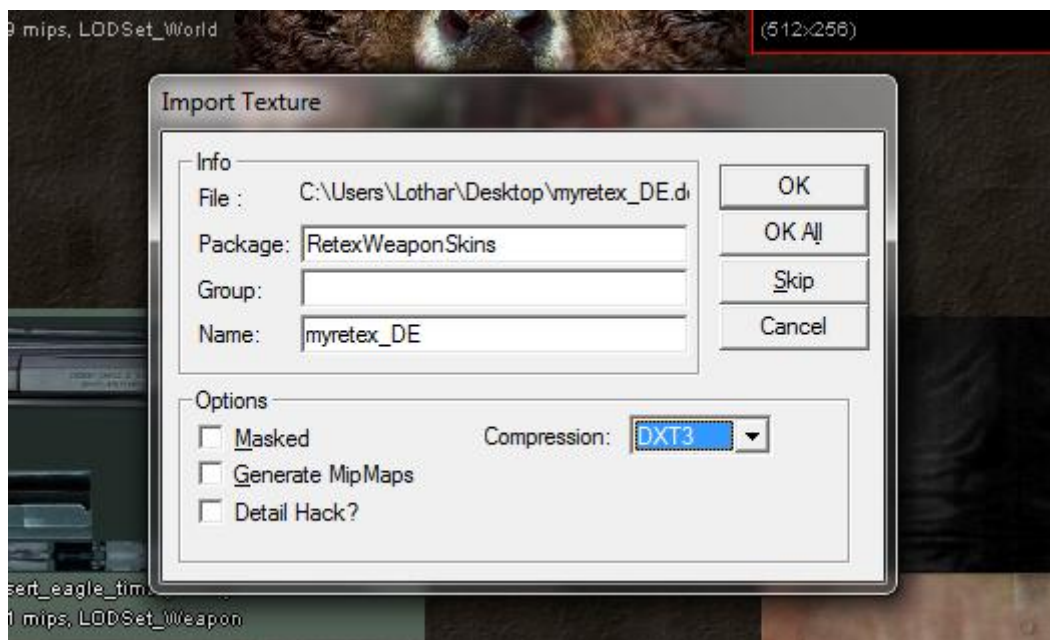


Po przeróbkach oczywiście zapisujemy nasz plik (polecam pod inną nazwą, np.: **myretex_DE.bmp**), **KONIECZNIE** jako **24-bit .BMP**. W inne formaty nie będziemy się w tym tutorialu bawić.

Następnie wracamy do edytora i w przeglądarce tekstur klikamy **File->Import**:

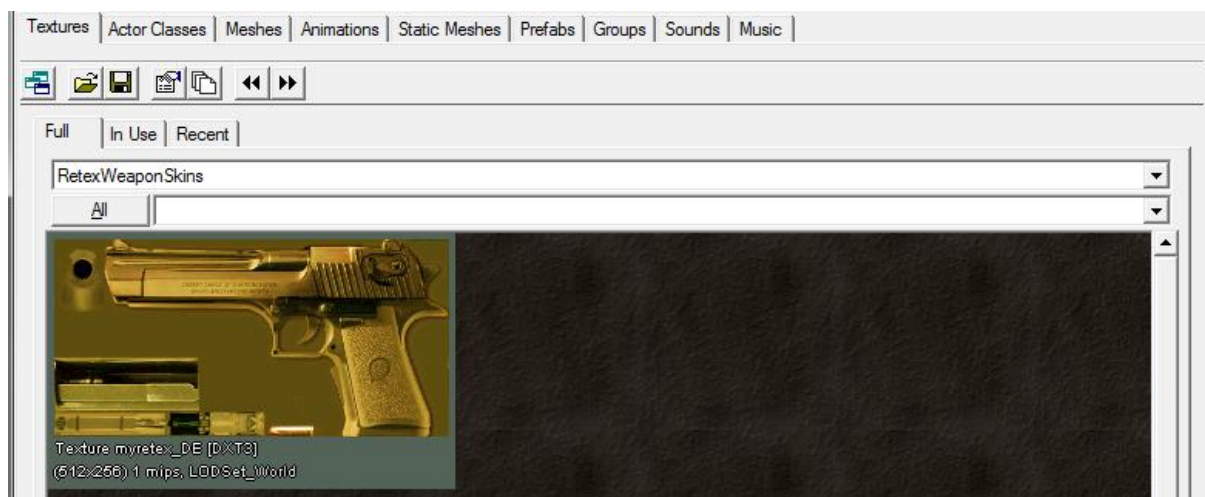


W okienku oczywiście wybieramy naszą nową teksturę i klikamy Open/Import/Otwórz. PostED zaatakuje nas okienkiem **Import Texture**. Możemy je wypełnić na przykład tak:



Głowy nie daję, ale ponoć ustawienie kompresji na **DXT3** jest ważne. U mnie nie sprawia to jednak różnicy (chyba, że tekstura zjada więcej/mniej zasobów). Klikamy **OK** i czekamy aż tekstura się zimportuje. W teorii w Texture Browser powinna pojawić się nasza nowa paczka z teksturą. W praktyce jednak czasami tak się nie dzieje. Musimy zatem zamknąć edytor, a ten zapyta się nas, czy ma zapisać naszą paczkę. Klikamy **Yes**, po czym zapisujemy paczuszkę w **/Textures/** pod nazwą **RetexWeaponSkins.utx**

Żałujemy jednak, że wszystko idzie bez problemów. Mamy zatem przez oczami naszą teksturę:



Kolejnym krokiem jest kliknięcie ikony dyskietki i zapisanie naszego pliku **RetexWeaponSkins.utx**.

4. Przerabiamy skrypty

Nadszedł czas na (dla niektórych) czarną magię, która nie taka straszna jak mogłoby się zdawać. Biegniemy do naszego folderu z kopiami skryptów **/MyRetex/Classes/** i otwieramy plik **retexPistolAttachment.uc** dowolnym edytorem tekstowym (polecam Notepad++). Jedyne zmiany, jakie tu poczynimy to dodanie prefiksu **retex** w 10 oraz 16 linii kodu oraz zmiana **Inventory** na **MyRetex** w linii 16:

```
10 class retexPistolAttachment extends P2WeaponAttachment;
11
12 defaultproperties
13 {
14     MuzzleFlashClass=Class'Inventory.PistolMuzzleFlash'
15     MuzzleOffset=(X=28.000000,Z=5.000000)
16     WeapClass=Class'MyRetex.retexPistolWeapon'
17     FireSound=Sound'WeaponSounds.pistol_fire'
18     DrawType=DT_StaticMesh
19     RelativeLocation=(Y=1.000000,Z=-0.300000)
20     RelativeRotation=(Roll=32768)
21     StaticMesh=StaticMesh'TP_Weapons.Pistol3'
22 }
```

Następnie otwieramy plik **retexPistolPickup.uc** i ponownie dodajemy prefiks **retex**, tym razem w liniach 13 oraz 27. Następnie zmieniamy **Inventory** na **MyRetex** w linii 27 i usuwamy linię 26:

```
13 class retexPistolPickup extends P2WeaponPickup;
14
15
16 ///////////////////////////////////////////////////
17 // Default properties
18 ///////////////////////////////////////////////////
19
20 defaultproperties
21 {
22     AmmoGiveCount=9
23     DeadNPCAmmoGiveRange=(Min=2.000000,Max=5.000000)
24     BounceSound=Sound'MiscSounds.PickupSounds.gun_bounce'
25     MP AmmoGiveCount=20
26
27     InventoryType=Class'MyRetex.retexPistolWeapon'
28     PickupMessage="You picked up a Pistol."
29     DrawType=DT_StaticMesh
30     StaticMesh=StaticMesh'stuff.stuff1.Pistol'
31     CollisionRadius=40.000000
32     CollisionHeight=5.000000
33 }
34
```

Ostatni w skryptach i najważniejszy krok to edycja pliku **retexPistolWeapon.uc**. Dodajemy prefiks **retex** w linii 23, a po linii 257 dodajemy:

Skins(1)=Texture'RetexWeaponSkins.myretex_DE'

Skins(2)=Texture'RetexWeaponSkins.myretex_DE'

W skrócie – zmuszamy za pomocą skryptu grę, by na model Desert Eagle nałożyła naszą teksturę.

Linie 250 zmieniamy na: **GroupOffset=5** (może być więcej, ważne żeby nie nachodziło na zwykły DE),
linię 251 zmieniamy na: **PickupClass=Class'MyRetex.retexPistolPickup'** (Inventory na MyRetex + prefiks retex),
linię 254 zmieniamy na: **AttachmentClass=Class'MyRetex.retexPistolAttachment'**.

Linie 255 zmieniamy na **ItemName="PistolGold"** (dodajemy Gold do nazwy). Zapisujemy plik.

Rekompilacja skryptów

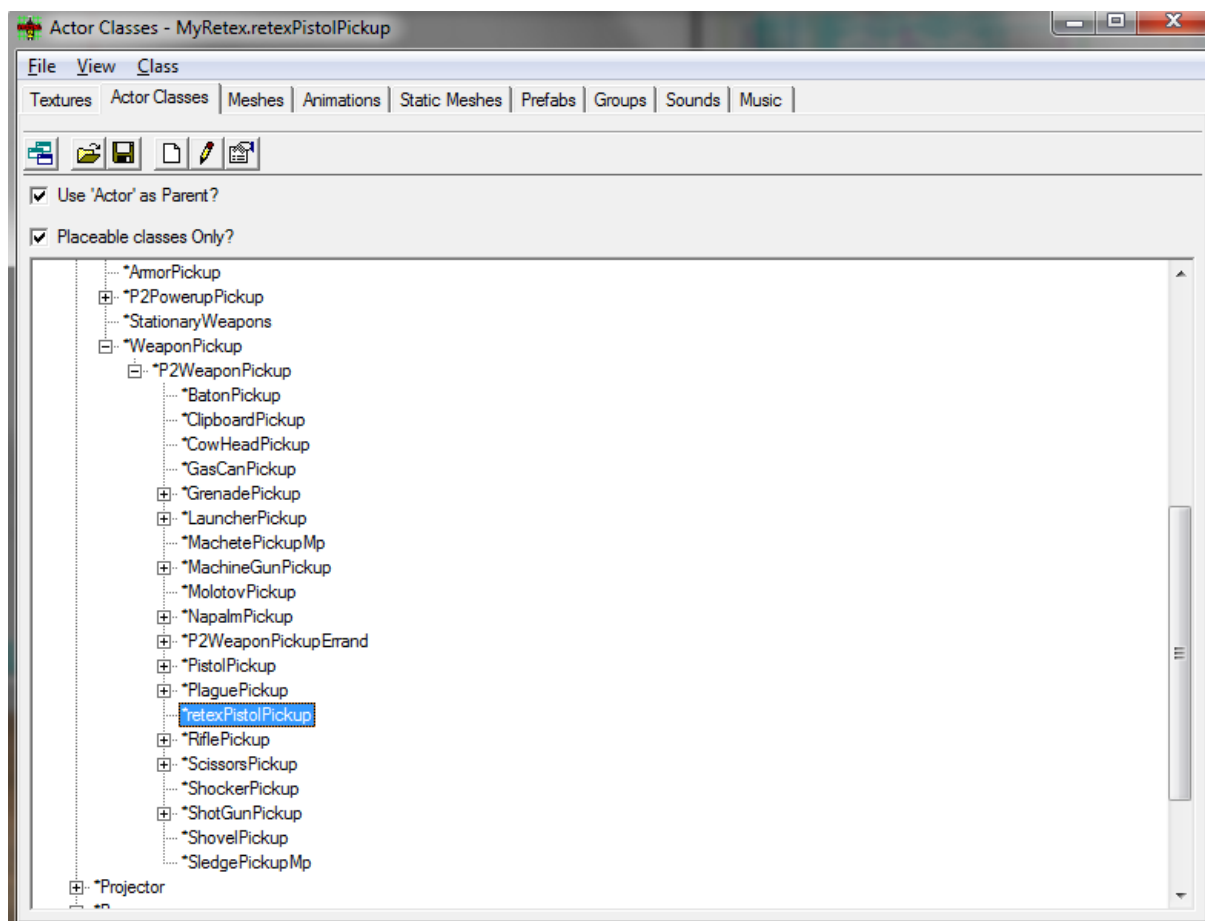
Zbliżamy się wielkimi krokami do końca naszej przygody. Aby móc skompilować naszą paczuszkę, musimy nieco zmodyfikować plik **Postal2.ini**. Otwieramy go zatem i jako ostatni **EditPackages** (okolice linii 292) dodajemy naszą paczkę **MyRetex**. Ma to wyglądać mniej-więcej tak:

```
286 EditPackages=Shell
287 EditPackages=1409XStuff
288 EditPackages=1409XGame
289 EditPackages=1409Xtras
290 EditPackages=stpextras
291 EditPackages=Strippers
292 EditPackages=stpextrastoo
293 EditPackages=MyRetex
```

Zapisujemy plik, po czym uruchamiamy tajemniczy program **UCC.exe** z poleceniem make, czyli:

UCC MAKE

Jeśli wszystko poszło dobrze, w folderze **System** powinien pojawić się plik **MyRetex.u**. Wracamy zatem do edytora, otwieramy ponownie zakładkę **Actor Classes**, po czym klikamy **File->Open Package**. Jako paczkę wskazujemy nasz plik **MyRetex.u**. Naszą broń znajdziemy w **Actor->Pickup->WeaponPickup->P2WeaponPickup->retexPistolPickup**:



Stawiamy sobie zatem nasz „nowy” pistolecik na mapie (polecam **suburbs3**, przed przyczepą Kolesia, aby najszybciej znaleźć). Zapisujemy jako nową mapkę.

Teraz nie pozostaje nam nic innego, jak odpalić Postal 2 i cieszyć się naszym dziełem pod postacią Desert Eagle ze zmienioną teksturą:



I to by było na tyle. Co dociekliwszym polecam zabawę z różnymi zmiennymi w **defaultproperties** ;-)

Lothar