

HARDscope 7

Исторические снайперские и аркадные прицелы с таймером перезарядки и информацией о цели.

Автор: Andrey_Hard





Нововведения в версии 7.0

- Одно из главных нововведений - это то, что больше не будет отдельных прицелов Normal, OTM, Light, Realistic. Теперь будет один единый прицел, в который войдут Normal scope, OTM scope, Realistic scope. Из пакета навсегда убирается прицел Light.
- Заново отрисованы сетки прицелов. Подправлена геометрия сеток. Изменены шрифты на сетках дальномеров.
- Нарисован полнофункциональный аркадный прицел.
- Полностью убраны дефолтные сетки из аркадного прицела (кого-то это может расстроить, но такова жизнь). Это связано с тем, что теперь три типа прицелов (Normal, OTM, Realistic) размещены в одном прицеле.
- немного изменено положение отображения информации (ХП, перезарядка и пр.) для наиболее удобного расположения во всех сетках.
- в настройках игры изменен текст:
 - “Индикаторы” заменен на “Тип прицела”
 - “Центральный маркер” заменен на “Сетка прицела”

Содержание

1.0. Что же я скачал?

1.1. Папка "HARDscope"

1.2. Папка "HARDshadow"

2.0. Установка прицела.

2.1. Установка сетки прицела

2.2. Установка затемнения прицела

2.3. Выбор и настройка прицелов в игре

3.0. Мне не понравились прицелы, как их удалить?

4.0. Адаптация с программой Generic Mod Enabler

Внимание!

В процессе установки данного продукта происходит замена оригинальных файлов клиента.

Перед каждой заменой оригинальных файлов игры делайте резервную копию заменяемых файлов!
Файлы данного продукта вы устанавливаете на свой страх и риск.

Автор не несет ответственности за порчу Вашего ПО.

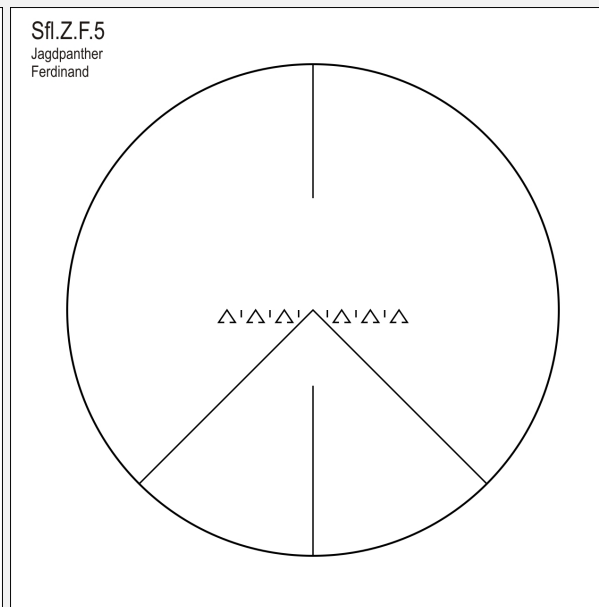
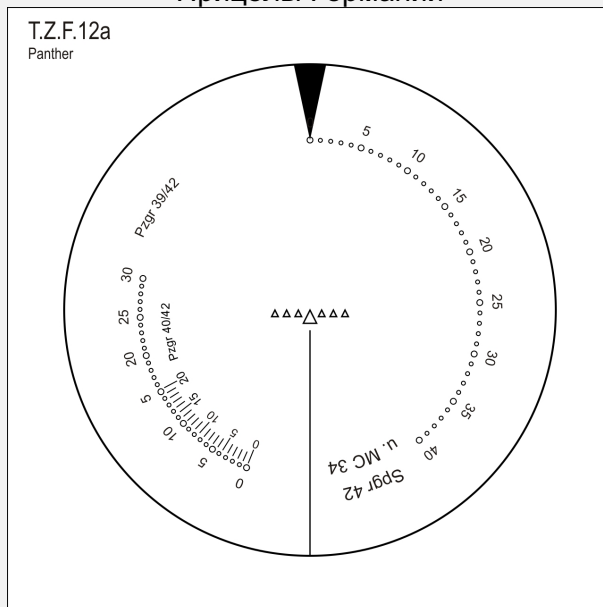
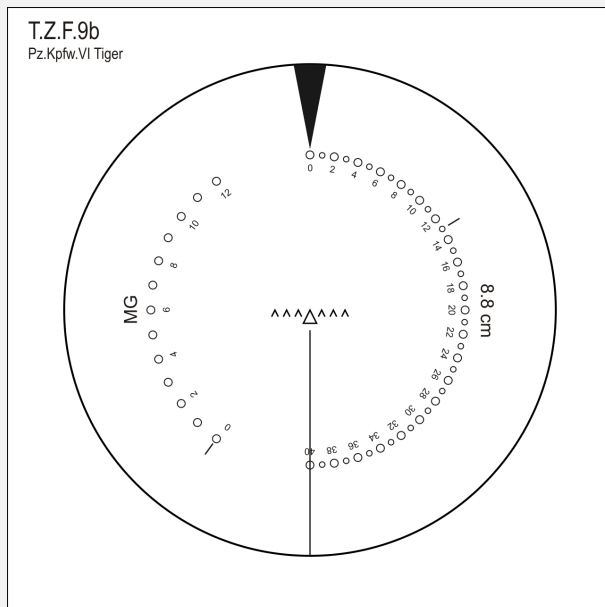
1.0. Что же я скачал?

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:

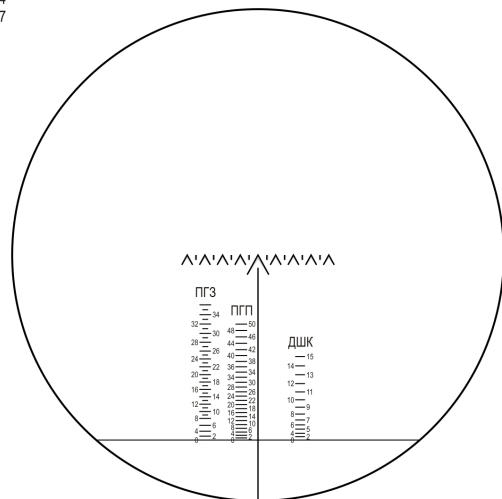
1. **T.Z.F.9b** (German) - Pz.Kpfw.VI Tiger
2. **T.Z.F.12a** (German) - Pz.Kpfw.V Panther
3. **Sfl.Z.F.5** (German) - Jagdpanther, Ferdinand
4. **ТШ-45** (СССР) - ИС-4, ИС-7
5. **ТШ-15** (СССР) - Т-34-85, СУ-85
6. **СТ-10** (СССР) - СУ-152, ИСУ-152
7. **M38** (USA) - M4 Sherman, M7
8. **M10** (USA) -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

Прицелы Германии

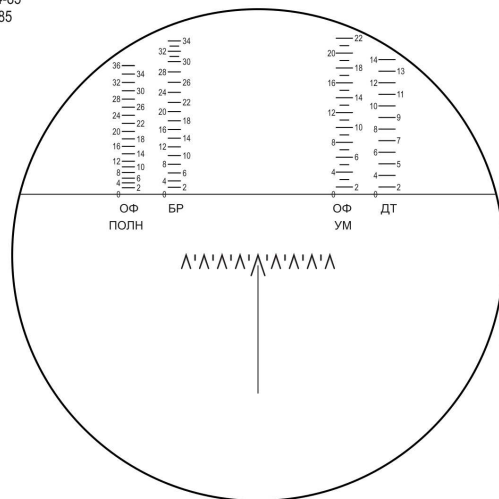


Прицелы СССР

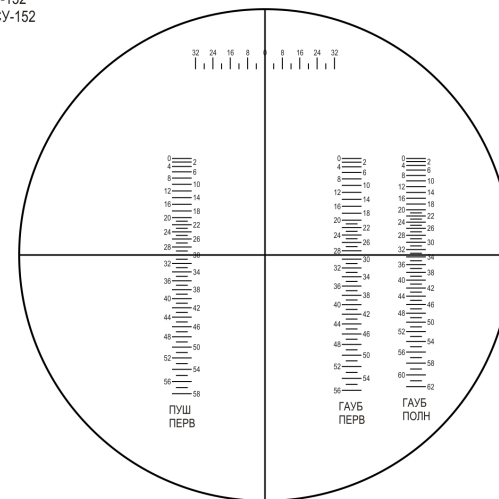
ТШ-45
ИС-4
ИС-7



ТШ-15
Т-34-85
СУ-85

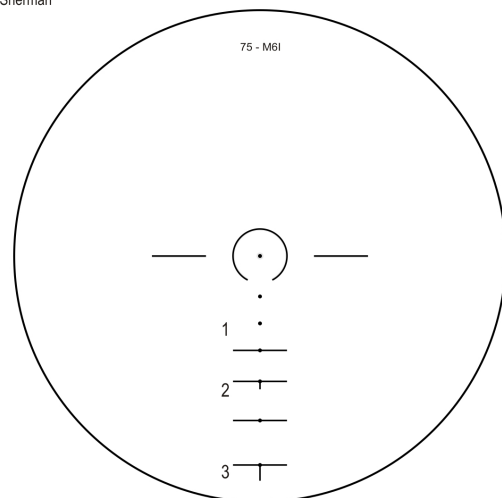


СТ10
СУ-152
ИСУ-152

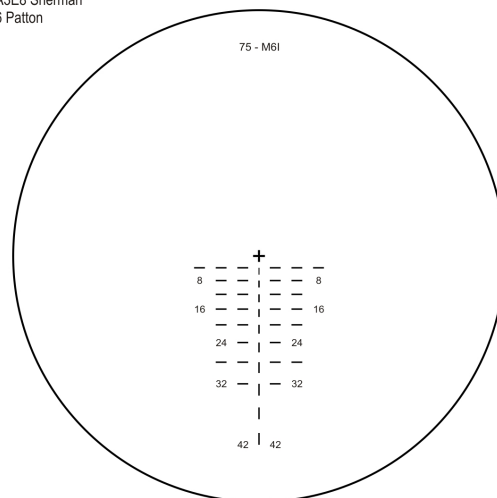


Прицелы США

M38
M4 Sherman
M7



M10
M4A3E8 Sherman
M46 Patton



1.1. Папка “HARDscope”

Папка “HARDscope” – это папка с прицелами.

В папке вы найдете папку “res”.

Именно папку “res” нужно будет скопировать в директорию с игрой для установки прицела.

1.2. Папка “HARDshadow ”

Папка “HARDshadow ” содержит затемнения для прицелов.

В папке вы найдете пять различных затемнений:

- **1_Solid_Shadow** – прозрачность затемнения 0%
- **2_Large_Shadow** – прозрачность затемнения 75%
- **3_Normal_Shadow** - прозрачность затемнения 60%
- **4_Small_Shadow** - прозрачность затемнения 50%
- **5_Transparent_Shadow** – прозрачность затемнения 100%

2.0. 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”**.

2.1. Установка сетки прицела.

1. Откройте папку **“HARDscope”**.
2. Скопируйте папку **"res"** из папки прицела в корневую папку игры (это та папка, в которую установлена игра, в ней уже есть папка **"res"**, поэтому при вопросе о замене папки жмем **"OK"**)

2.2. 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"** из папки затемнения прицела в корневую папку игры (это та папка, в которую установлена игра, в ней уже есть папка **«res»**, поэтому при вопросе о замене папки жмем **«OK»**)
4. Запустите игру

2.3. Выбор и настройка прицелов в игре.

Настройка прицела.

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

2. Выберите “Тип прицела”:

- Normal Score - прицел с таймерами перезарядки, полной информацией о цели, анимацией снаряда.
- OTM Score - прицел, адаптированный к OTM моду (убрана информация о цели: имя игрока, название техники, процент ХП танка).
- Realistic Score - прицел для любителей реальности - убрана вся информация о цели (оставлен только дальномер).

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

3.0. Мне не понравились прицелы, как их удалить?

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

3.2. 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")

3.3. Все, вы вернули дефолтные прицелы в игру.

4.0 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.

Огромное спасибо выражаю участникам форума **7serafim7** и **marsoff** за помощь и советы.

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

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

Всем игрокам приятной игры и выдающихся побед!