

# Návod na importovanie add-onov

---

Ako na vkladanie add-onov do NHL 06-09?

Jakub Homoľa ([s-games.eu](http://s-games.eu))

24. decembra 2009

# 1 Úvod

---

Väčšina začínajúcich tvorcov prišla na spôsob ako vytvoriť si napr. dres, ľad alebo hocičo iné. Problémom však už pre viacerých je proces importovania add-onu do hry, ktorý im robí problémy. Týmto návodom na importovanie sa Vám pokúsím túto problematiku ujasniť.

## 1.1 Čo na to potrebujeme?

Na importovanie potrebujeme:

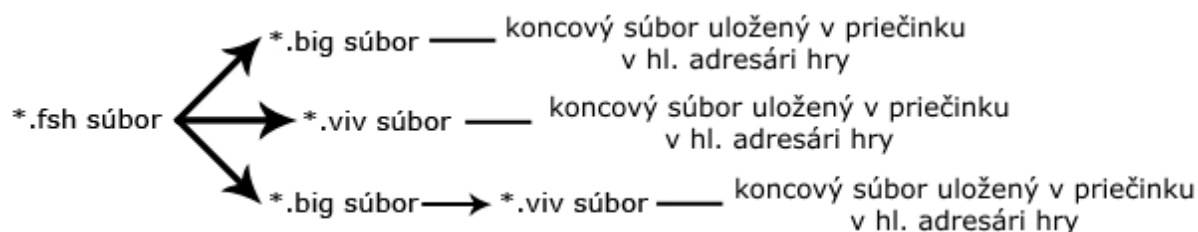
- **FshX** (<http://www.s-games.eu/storage/addony/FshX.rar>)
- **BigGUI** (<http://www.s-games.eu/storage/addony/BigGUI.rar>)
- **Notepad** (Poznámkový blok)
- **Import Tools v hl. priečinku hry** ([http://s-games.eu/Addony/NHL%2008\\_09%20Import%20Tools.rar](http://s-games.eu/Addony/NHL%2008_09%20Import%20Tools.rar))
- **NHL View** – iba v niektorých prípadoch ([http://www.cznhl.com/download\\_manager.php?id=525151023aa](http://www.cznhl.com/download_manager.php?id=525151023aa))

To je asi tak všetko, čo by sme mali potrebovať.

## 1.2 Štruktúra súborov

Dobré by bolo vlastne ešte spomenúť, že tu popisujeme grafické add-ony (teda všetko okrem zostáv, ktoré sa svojou tvorbou a aj inštaláciou úplne vymykajú z normálu). Na začiatok by bolo dobré povedať, že v akých súboroch sú uložené tie textúry (teda ten obrázok, čo ste si vo Photoshope vytvorili). Textúry sú vždy uložené vo fsh súboroch. Fsh súbory sú zas uložené buď priamo vo viv súboroch alebo ešte medzitým v big súboroch a až tie sú následne uložené vo viv súboroch alebo sú uložené len vo v big súboroch.

Opísať slovami je to ťažké. Vôbec by som sa nečudoval, keby ste tomu neporozumeli, tak tu prikladám to aj graficky znázornene:



## 1.3 Na čo slúžia programy?

V stati 1.1 sme si vypísali zoznam programov, ktoré budeme potrebovať na importovanie. Teraz si povieme na akú činnosť ich potrebujeme.

- **FshX**
  - Importovanie textúr do \*.fsh súborov
  - Otváranie \*.fsh súborov
- **BigGUI**

- Otváranie \*.big a \*.viv súborov
- Importovanie ľubovoľných súborov do \*.big a \*.viv súbora
- **NHL View**
  - Úprava zostáv (ale to nás teraz nezaujíma)
  - Zisťovanie tzv. „artov“
- **Notepad**
  - Písanie príkazov do \*.bat súboru, ktorý je inštalátorom
- **Import tools**
  - Dôležité na správne fungovanie \*.bat súboru a hladký priebeh inštalácie

## 2 Fsh a big súbory

---

### 2.1 Hľadanie fsh súboru

Samotný fsh súbor vytvoriť nedokážeme. Teda dokážeme, ale na to sú iné programy, ktoré nás teraz nezaujmajú. Našou úlohou nie je vytvoriť fsh súbor, ale upraviť už existujúci. Na to, aby sme ho upravili, tak ho musíme mať. Toto je asi tá najzložitejšia časť. Najjednoduchší spôsob je asi ten, že si stiahneme nejaký add-on, ktorý je rovnaký ako ten, ktorý chceme vytvoriť my (nie úplne totožný, ale musí byť rovnaký „štruktúrne“. Teda ak my chceme spraviť dres, tak to nebudeme robiť na fsh súbore pre ľad, ale pre dres). Toto je však dobrý spôsob ako si skrátiť čas, ale v podstate k ničomu nevedie a stále nebudeme vedieť princíp vytvorenia batky (\*.bat súbor – inštalátor). Preto skôr odporúčam druhý spôsob. Hlavne, ak začínate, aby ste si nebrali „cudzie“ fsh.

Tento je o dosť zložitejší, ale naučíte sa pri ňom hľadať a tvorba batky bude pre Vás jednoduchšia na pochopenie.

Princíp je jednoduchý. Otvoríme \*.big alebo \*.viv súbor a budeme hľadať ten súbor, ktorý potrebujeme na svoja add-on. Aby ste to mali jednoduchšie tak hneď sem píšem pár „destinácií“.

- **Dresy** -> gamedata\jerseys.viv (súbory uniYYY\_XX.fsh pre dres a helmy, numYYY\_XX.fsh pre čísla a letters\_YYY\_XX.fsh pre písmená, kde YYY je art tímu a XX číslo dresu)
- **Ľady** -> gamedata\IceTtrs.big (súbory ICE\_YYY.fsh, kde YYY je art tímu)
- **Tváre** -> gamedata\faces.viv a následne big súbor FACEYYYY.big, kde YYYY je art hráča a vo vnútri big súboru je súbor \*.fsh
- **Brankári** -> gamedata\faces.viv (ELITE formát) (súbory goalies\_helm\_YYYY.fsh pre masku, goalies\_pads\_YYYY.fsh pre výstroj a goalies\_stick\_YYYY.fsh pre hokejku, kde YYYY je art hráča); gamedata\goalies.viv (klasický formát, vid'. tváre)
- **Dresy do menu** -> fe\jerapt.viv a následne big súbor JERS\_AAA\_XX.big, kde AAA je skratka tímu a XX číslo dresu, kde je aj fsh súbor
- **Logá** -> fe\tlogapt.viv a následne big súbor (súbory LOGO\_AAA\_MED/LRG, kde AAA je skratka tímu a MED alebo LRG veľkosť loga) so skratkou tímu, kde je aj fsh súbor
- **Fotky** -> fe\portapt.viv a následne big súbor s artom hráča

To sú asi tie základné. Na ostatné prídete postupom času pri hľadaní alebo zisťovaní v batkách. Spomenul som tu nejaké nové slovíčko – art. Čo je to ten art? Art je špecifické číslo hráča alebo tímu. Funguje preto, aby sa nestalo, že v celej hre bude jeden ľad alebo jeden dres. Ako som to naznačil, ten art je v názve súboru. Teda napr. dres pre Atlantu Thrashers má art uni001\_X.fsh. Hrubo vyznačený je art. Art zistíme vďaka NHL View, kde si otvoríme zostavy (súbory db.viv v hlavnom adresári hry a priečinku db a exhibition.exh v mojich dokumentoch a priečinku NHL09), prepne na Teams a vyberieme art (nie Team ID!).

To isté aj pri hráčoch. Nejaký hráč má tvár FACE156.big. Číslo 156 sme zistili vďaka NHL View, kde 156 bolo v kolónke Photo/Cyberface (nie Player ID!).

Vráťme sa k dresom. Zostala tam jedna „premenná“ (hádám sa na mňa nikto nenahnevá, keď to tak nazvem). Vyššie som písal, že je to číslo dresu. Teda, že či je to dres na domáce zápasy, či na zápasy vonku atď. Pravidlá sú takéto:

- 0 – dres na zápasy vonku
- 1 – dres na zápasy doma
- 2 – tretí dres
- 3 – štvrtý dres
- ...
- 14 – pätnásty dres (posledný možný)

Rovnaké je to aj u dresoch do menu. Len s tou výnimkou, že tam sa vždy udávajú dvojčíselný formát, teda nenapíšeme JERS\_ATL\_0.big, ale JERS\_ATL\_00.big. Týchto rozdielov medzi formátmi je viac:

- Dresy – uni001\_0.fsh; ~~uni1\_00.fsh~~; ~~uni1\_0.fsh~~
- Ľady – ICE\_001.fsh; ~~ICE\_1.fsh~~
- Tváre/brankári – FACE150.big; ~~FACE0150.big~~
- Dresy do menu – JERS\_ATL\_00.big; ~~JERS\_ATL\_0.big~~

Postupom času si snáď na tieto paradoxy zvyknete. Aspoň dúfam. Po otvorení jednotlivých big alebo viv súborov označíme v zozname ten fsh alebo big súbor ktorý potrebujeme a dáme **Edit** -> **Export** a vyberieme mu miesto na uloženie. Ak je to big súbor, tak ho otvoríme ešte raz prostredníctvom BigGUI, označíme si fsh súbor a znova dáme **Edit** -> **Export** a uložíme tam, kde to uznáme za vhodné.

## 2.2 Import do \*.fsh

Vybratý súbor už hádám máme a teraz ideme k procesu importovania. Otvoríme FshX, dáme **File** -> **Open** a vyhľadáme fsh súbor. Ten . Mala by byť vo formáte \*.bmp. Ale nemusí. Ako na to? Dáme hviezdičku do poľa pre názov a stlačíme enter a už môžeme vyhľadávať všetky ostatné súbory.

Po vybraní textúry si súbor uložíme (**File** -> **Save As**) a dáme mu názov. Pri vytváraní názvu sa držíme „pravidiel“, o ktorých som hovoril v stati 2.1.

## 2.3 Import do \*.big

Táto funkcia sa netýka všetkých add-onov, ale len tých pri ktorých je ešte potrebná úprava do big súboru, napr. dresy do menu, logá a pod. I keď, vlastne cez batku sa tiež dá spraviť import do big súborov, ale niekedy sa tým len zbytočne predlžuje čas inštalácie. BigGUI sa ovláda tiež jednoducho. Otvoríme ho dáme **File** -> **Open**

vyhľadáme \*.big súbor, do ktorého budeme importovať fsh súbor (musíme ho mať ešte z času kedy sme hľadali fsh súbor). Dáme **Edit** -> **Import** a odsúhlasíme jeho prepísanie. Na záver ešte potrebujeme prestavať súbor. Znie to síce katastrofálne, ale je to jednoduché. **File** -> **Rebuild** a je to.

## 3 Import do hry

---

### 3.1 Ručné vkladanie

Táto stať by sa mohla volať písanie bat súboru. Ale ja to tak nechcem, keďže je tu aj spôsob ručného importu do hry. Ten síce nevyužívam, ale rád by som Vám o ňom povedal, keďže aj takýto spôsob existuje.

V zásade spravíme úplne to isté ako pri hľadaní fsh súboru. Vyberieme big alebo viv súbor, kde sú uložené fsh alebo big súbory tých add-onov, ktoré si tam chcete dať (t.j. pre dresy napr. jerseys.viv a pod., vid'. stať 2.1). Ak máme ten big alebo viv súbor otvorený, dáme **File** -> **Import** a importujeme si vlastný big alebo fsh súbor, ktorý sme si vytvorili podľa pokynov v stati 2.2, resp. 2.3. Odsúhlasíme jeho prepísanie a teraz si ho nájdeme v tom súbore. Samozrejme, komu by sa chcelo hľadať niekedy medzi stovkami súborov. Preto si súbory zoradíme podľa „**Packed (uncompressed)**“ a vyznačíme tie, ktoré majú v tomto stĺpci **No** pričom však to musia byť súbory, ktoré sme my importovali! Po označení dáme **Edit** -> **Compress** a na záver znovu **File** -> **Rebuild**. Spustíme BHIimport.bat a môžeme sa pokochať vlastným add-onom v hre.

### 3.2 Vkladanie pomocou bat súboru

Toto je najčastejší spôsob vkladania. Prečo? Keď sa vydáva add-on tak je určite lepšie ho vydať s inštalačným súborom.

Na vytvorenie bat súboru nepotrebujeme nič iné ako len Notepad. Na vytvorenie funkčného bat súboru funguje akási „šablóna“:

```
ImpBIG /i adresa súboru do ktorého importujeme súbor súbor /c  
ImpBIG /r adresa súboru do ktorého importujeme
```

Teraz si to pekne podme vysvetliť.

- *ImpBIG* – volá súbor ImpBIG.exe, teda hovorí, že ImpBIG.exe spraví...
- */i* – ...spraví import, teda importuje
- *adresa súboru do ktorého importujeme* – tu myslím, že netreba nič dodať. Hádám len to, že sa začína od hl. adresára hry – t.j. pre dresy zadáme tam gamedata\jerseys.viv.
- *súbor* – súbor, ktorý importujeme – dávame ho dva razy za sebou, nie je to chyba! Prirodzene, zadávame jeho názov
- */c* – kompresovanie importovaného súboru
- */r* – prestavanie (rebuild) súboru, do ktorého importujeme

Import dresu uni000\_1.fsh by vyzeral teda takto:

```
ImpBIG /i gamedata\jerseys.viv uni000_1.fsh uni000_1.fsh /c  
ImpBIG /r gamedata\jerseys.viv
```

Ak chceme importovať naraz písmená a čísla tak to nie je žiaden problém. Len skopírujeme prvý riadok a zmeníme názov. Zároveň ho prilepíme pred ten posledný! Teda vyzeráť to bude takto:

```
ImpBIG /i gamedata\jerseys.viv uni000_1.fsh uni000_1.fsh /c
ImpBIG /i gamedata\jerseys.viv num000_1.fsh num000_1.fsh /c
ImpBIG /r gamedata\jerseys.viv
```

Iné to bude, ak budeme chcieť nainštalovať dres, čísla a ľad pre jeden tím. Ľad sa nachádza už v inom súbore ako jerseys.viv, tak preto inštalácia bude vyzeráť takto:

```
ImpBIG /i gamedata\jerseys.viv uni000_1.fsh uni000_1.fsh /c
ImpBIG /i gamedata\jerseys.viv num000_1.fsh num000_1.fsh /c
ImpBIG /r gamedata\jerseys.viv
ImpBIG /i gamedata\IceTxtrs.big ICE_000.fsh ICE_000.fsh /c
ImpBIG /r gamedata\IceTxtrs.big
```

Okrem tohto tu máme aj iné príkazy:

- *del \*.fsh* – Zmaže všetky \*.fsh súbory, ktoré sú v adresári kde je \*.bat súbor (dobré preto, aby sa nehromadili zbytočne už nainštalované add-ony). Hviezdičku môžeme nahradiť názvom súboru alebo aj príponu môžeme zmeniť, čiže nakoniec to môže vyzeráť aj takto: *del hlava.doc*
- *pause* – vypíše hlášku: „Pre pokračovanie stlačte ľubovoľnú klávesu“

Tieto príkazy zväčša dávame na koniec súboru (del príkaz nikam inam, predsa nevymažeme súbory skôr ako s nimi spravíme operácie...). Príkaz pause sa dáva často pred BHIimportom. Áno, pred BHIimportom. Do batky totižto môžeme dať aj obsah BHIimport-u tak, že prepíšeme jeho koncovku z \*.bat na \*.txt a skopírujeme jeho obsah na koniec batky.

Na záver si ešte ukážeme (hlavne pre tých lenivých) ako spraviť batku, ktorá nám importuje fsh súbor do bigu a následne ešte do viv súboru.

```
ImpBIG /e fe\tlogoapt.viv LOGO_LRG_AUG.big LOGO_LRG_AUG.big
ImpBIG /i LOGO_LRG_AUG.big LOGO_LRG_AUG.fsh LOGO_LRG_AUG.fsh
ImpBIG /i fe\tlogoapt.viv LOGO_LRG_AUG.big LOGO_LRG_AUG.big /c
ImpBIG /r fe\tlogoapt.viv
```

Prvý riadok nám hovorí, že zo súboru tlogoapt.viv, ktorý je umiestnený v priečinku fe exportuje súbor LOGO\_LRG\_AUG.big. Druhý riadok začína tým, že do súboru LOGO\_LRG\_AUG.big importujeme náš LOGO\_LRG\_AUG.fsh. Tretí riadok prikazuje importovať do súboru tlogoapt.viv nami upravený súbor LOGO\_LRG\_AUG.big, ktorý aj kompresneme a rebuildneme (štvrtý riadok). V podstate tu máme len jeden nový príkaz. A síce /e:

- */e* – exportuje zo súboru XY súbor WZ.

Tak ak máme napísanú batku, tak môžeme v Notepade (v slovenskom Windowse Poznámkový blok) dať **Súbor** -> **Uložiť ako**. V kolónke názov máme \*.txt. Príponu .txt zmeníme na .bat a pred .bat samozrejme dáme názov našej inštalácie. Uložíme a inštalujeme tak ako všetky ostatné add-ony. To je k inštalácii add-onov všetko, verím, že Vám tento návod aspoň trochu pomohol ☺.