

## Behind Space Of Realities 2013 - To be seen Again (C-TBSA-1)

Документация к дополнению для [GTA San Andreas](#) на русском языке.



**Автор проекта и идеи:** Вячеслав Марелатов (YourCreatedHell)

**Авторы моделей:** EA (Need For Speed World), Ubisoft Montreal (Call of Juarez - Bound in Blood, Far Cry 2), YourCreatedHell.

**Авторы оригинальных текстур:** Activision (Call of Duty: World of War, Call of Duty: Modern Warfare 2), Bethesda Game Studios (TES Oblivion, TES Skyrim), Eden Games (TDU 2), GSC Game World (S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat), Ubisoft Montreal (Call of Juarez - Bound in Blood, Far Cry 2), YourCreatedHell.

**Автор модификаций и всех доработок:** Вячеслав Магелатов.

### О модификации:

Третья ветка развития проекта **Behind Space Of Realities**. Облик модификации соответствует больше оригинальной игровой атмосфере, чем ранее. Детализация моделей стала выше, которая требует серьезного ПК, где показатели производительности будут близкими к **Project Oblivion 2010HQ**.

Новая версия построена частично на **Behind Space Of Realities 2013 - Classic version (C-CLV-2)**, с добавлением новых моделей растительности, которая сделана с нуля.

Дополнение **Behind Space Of Realities 2013 - To be seen Again (C-TBSA-1)**, есть одна из лучших модификаций для **GTA San Andreas**. Здесь реализовано то, что нет у других подобных дополнений по замене растительности. Если вы сомневаетесь — устанавливаете это дополнение и наслаждаетесь красивыми пейзажами!

### Установка:

#### Замена моделей:

- замените файлы в архиве gta3.img "C:\Games\GTA San Andreas\models" на файлы из папок "dff" и "txd" (общая папка gta3.img), в содержимом архива, используя Alci's IMG Editor 1.5. После замены файлов, перестройте архив, нажав "Rebuild" (Ctrl+R).

#### Замена настроек:

- Скопируйте папку data в папку с игрой, подтвердив замену файлов.

#### Установка травы:

- Скопируйте из папки BSOR Grass\Density setting of grass\level # файл plants.dat в папку D:\Games\GTA San Andreas\data, подтвердив замену файла. Также, обратите внимание на папки level #, перед тем, как скопировать plants.dat. В этих папках разная плотность трав, что может сыграть на производительности модификации, если выбрать уровень больше, чем способен выдержать ваш компьютер. Уровень плотности трав выбирается наугад.

#### Уровни плотности трав:

level 1- в 3 раза меньше стандартного значения  
level 2 - 2 раза меньше стандартного значения  
level 3 - стандартное значение  
level 4 - в 2 раза больше стандартного значения  
level 5 - в 3 раза больше стандартного значения  
level 6 - в 5 раз больше стандартного значения  
level 7 - особые настройки (близкие по значениям к "Project Oblivion 2010 HQ")  
level 8 - в 7.5 раза больше стандартного значения  
level 9 - 10 раз больше стандартного значения (Смерть для вашего ПК)  
level 10 (To Hell With God) - максимальное значение (Смерть для вашего ПК)

Далее, скопируйте файлы из выбранной папки из Grass models в grass, подтвердив замену. В подпапках Grass models лежат разные модели трав.

Теперь скопируйте файл plant1 из выбранной папки из Texture pack grasses в grass, подтвердив замену. Это мы заменяем текстурный набор трав. Все текстуры подходят на любые модели трав, но не для травы Far Cry 2 - у этой свой набор текстур. Также, чем выше вы выберете разрешение текстур, тем сильнее будет тормозить игра.

*Примечание: Трава Far Cry 2 требует меньшую плотность трав, чем обычная трава.*

#### Следует учесть:

- Дополнение не устанавливается поверх Project Oblivion 2010 HQ или поверх любого другого аналога, потому что возможны конфликты модификаций. Желательно устанавливать на чистую игру.
- Дополнение поддерживает разные DLC пакеты.
- Дополнение не рассчитано для автоматической установки. При условии, если вы скачали это дополнение, которое устанавливается автоматически - возможно увидеть разные недоразумения, которые по ошибке вы посчитаете за недоделанную работу.
- Если вы не заменили ide файлы, возможны критические ошибки и завершение игрового процесса.
- Что бы собрать игру из сборки модов, следует: Установить любой текстурный мод (например, SRT 1.7), потом Behind Space Of Realities 2013 – To be seen Again, а далее другие модификации.

### **ВНИМАНИЕ!!!**

Сайт автора: <http://yourcreatedhell.clan.su> или <http://yourcreatedhell.vol-gta.com> (Русская версия),  
<http://yourcreatedhell.ucoz.org> (Английская версия)

- Авторский сайт указывать при разрешении на других сайтах обязательно. Очень важная директива для всех без исключения!
- За криволапую установку, я не буду отвечать за потерю имущества или же искажение ваших данных. Читайте внимательно содержание документа "Прочитай меня".
- Запрещено добавлять эту модификацию в автоматические инсталляторы, иначе, в противном случае, работоспособность дополнения полностью аннулируется, из-за того, определенный пакет модификации для вашей игры, создается собственноручно.
- Запрещено использовать данное дополнение в любых глобальных модах, без разрешения автора.
- Запрещено размещать данный файловый архив, где-либо без разрешения автора.
- Запрещаю выкладывать модификацию на файлообменники и зарабатывать на чужом труде.
- При размещении файлового архива, запрещено изменение или удаление документа "Прочитай меня". Весь архив должен быть в неизменном состоянии.

### **Мои контакты:**

Почта: YourCreatedHell@yandex.ru, YourCreatedHell@gmail.com, YourCreatedHell@spaces.ru.  
Skype: YourCreatedHell

### **Копирайты:**

2010-2013 © YourCreatedHell@yandex.ru.  
2013 © YourCreatedHell / Вячеслав Магелатов.  
2010-2013 © by <http://yourcreatedhell.clan.su>  
2010-2013 © by <http://yourcreatedhell.vol-gta.com>

### **Напоследок...**

Если желаете помочь в разработках, вы можете перечислить немного денег, на счета:

Яндекс деньги - 41001981967599  
WebMoney - Z310982678664, R332141566916, E224442773242

После того, как протестировали модификацию, просьба отписаться в форуме моего сайта:  
<http://yourcreatedhell.vol-gta.com/forum>