

# Guide BSOR-POR in Russian

## Table of contents

---

О модификациях .....	3
Основные версии .....	4
BSOR, American Dream .....	5
BSOR, Classic version .....	7
BSOR, Cursed Memories .....	8
BSOR, Lost And Damned .....	11
BSOR, To Be Seen Again .....	13
Project Oblivion Revivals .....	15
Project Oblivion Revivals - 2007 HQ .....	17
Каталог Vegetation .....	19
Несовместимые части растительности (VG) .....	20
Части растительности (VG) .....	21
Каталог Locations plant .....	29
Classic Weeds .....	31
Сезоны .....	32
End of the Summer .....	32
White silence .....	33
Дополнения .....	34
Травы .....	35
Техническая составляющая .....	37
2dfx .....	37
Limited resolution textures .....	38
Mirmapping .....	38
Модификация путей моделей и текстур .....	40
Настройка генерации растительности .....	40
Установка .....	40
Основа сборки .....	41
Добавление сезонов .....	45
Отдельные части растительности .....	50
Обновление до следующей версии .....	57
Генерация растительности и настройки .....	59
Дополнительный каталог .....	60
Установка модификации .....	61
Обычная установка .....	61
Использование Mod Loader .....	61
Условия работы .....	62
SAMP .....	62
Правила использования .....	63
Тестирование растительности .....	63

## О модификациях

### Behind Space Of Realities

**Behind Space Of Realities** - это дополнение для игры **GTA San Andreas**, которое заменяет наибольшую часть растительности. Модификация реализуется в виде основной версии. Основных версий модификации может быть несколько, и вы можете выбрать любую на свой вкус. Каждая основная версия уникальна и достаточно сильно отличаются друг от друга. Для каждой основной версии доступно изменение времен года.

Данная модификация поддерживает создание предварительной собственной сборки для установки, путем использования доступных компонентов. Для сборки используются: DLC, каталоги, части растительности, наборы трав, сезонные дополнения и пакеты ограничений разрешений текстур.

Каждая основная версия содержит в себе: *каталог Vegetation, Limited resolution textures, собственный набор трав и сезоны.*

Можно расширить модификацию, используя другие каталоги.

### Project Oblivion Revivals

**Project Oblivion Revivals** - ремастер популярной модификации растительности **Project Oblivion**, созданный на основе технических решений проекта **Behind Space Of Realities**. В концепции, необходимо было исправить все ошибки предыдущей модификации, дополнить и изменить.

**Project Oblivion Revivals** - является аналогом проекта **Behind Space Of Realities**. Имеет те же технические возможности, что и **Behind Space Of Realities** и может использовать части растительности последнего.

Однако, нельзя устанавливать **Project Oblivion Revivals** поверх **Project Oblivion 2010 HQ** и более ранних версий, в противном случае будут критические ошибки.



**Автор проекта Behind Space Of Realities и идеи:** Чеслав Магелатов (YourCreatedHell)

**Автор проекта Project Oblivion Revivals и идеи:** Чеслав Магелатов (YourCreatedHell)

**Авторы оригинального Project Oblivion 2010 HQ:** kromvel и Black Hole.

**Сайт автора:**

<http://yourcreatedhell.clan.su> (Русская версия)

<http://yourcreatedhell.ucoz.org> (Английская версия)

**Мои контакты:**

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

Skype: YourCreatedHell

### Контакты авторов оригинального Project Oblivion:

Kromvel: [3Dator@mail.ru](mailto:3Dator@mail.ru)

Black Hole: [maks44100@gmail.com](mailto:maks44100@gmail.com)

### Копирайты:

2010-2017 © YourCreatedHell

2010-2017 © YourCreatedHell / Чеслав Магелатов.

2010-2017 © by <http://yourcreatedhell.clan.su>

### 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.clan.su/forum>

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Single source CHM, PDF, DOC and HTML Help creation](#)

---

## Основные версии

На данный момент существует 5 основных версий модификации **Behind Space Of Realities**.

- [American Dream](#)
- [Classic version](#)
- [Cursed Memories](#)
- [Lost And Damned](#)
- [To Be Seen Again](#)

Сам **Project Oblivion Revivals** имеет всего 2 основные версии, потому что это ремастеры **Project Oblivion 2010 HQ** и **Project Oblivion 2007 HQ**.

- [Project Oblivion Revivals](#)
- [Project Oblivion Revivals 2007 HQ](#)

Основная версия это авторская сборка со своими уникальными моделями. В каждой основной версии есть свои каталоги и части растительности. В версии [Classic version](#) (C-CLV-#) все *части растительности* уникальны. В других основных версиях могут использоваться некоторые части растительности из [Classic version](#) (C-CLV-#) и с других версий. В **Project Oblivion Revivals** используются практически *все уникальные части растительности* за исключением нескольких, которые взяты из [Classic version](#).

Модификация может собираться по частям, используя некоторые отдельные компоненты. **Behind Space Of Realities** и **Project Oblivion Revivals** сделаны в формате *каталог/часть растительности*. В каталогах находится определенная растительность. Каждый отдельный каталог содержит *части растительности*. В конечной сборке можно использовать разные части растительности из других основных версий или [дополнений](#).

- [Содержимое частей растительности каталога Vegetation](#)

Каждая основная версия состоит из: каталога [Vegetation](#), настроек путей моделей и текстур, настроек травы, настройки генерации растительности на различных поверхностях, моделей травы и текстуры травы. У каждой основной версии свои уникальные части растительности в каталоге [Vegetation](#) и [свои текстуры травы](#). Любую основную версию можно расширить, используя другие каталоги. Любой дополнительный каталог не влияет на содержимое каталога [Vegetation](#), который находится в основных версиях, а просто дополняет модификацию. Стоит отметить, что в каждой основной версии модификации каталог [Vegetation](#) с различным содержанием.

- [Каталог Vegetation](#)
- [Каталог Locations plant](#)

Для каждой основной версии есть [Сезоны](#), которые используются потом вами в сборке перед установкой. Так же сезоны могут использоваться с [дополнениями](#).

**Есть несколько сезонов:**

- [End of the Summer \(Осенний\)](#)
- [White silence \(Зимний\)](#)

Благодаря доступным дополнениям, можно собрать свою уникальную сборку **Behind Space Of Realities** или **Project Oblivion Revivals** готовую к установке. Дополнения используются с основными версиями. Дополнения, как правило, существуют в частях растительности, которые заменяются в каталогах.

- [Дополнения](#)

В **Behind Space Of Realities** и в **Project Oblivion Revivals** используются травы из моделей, текстур и настройки. В основных версиях травы по умолчанию предусмотрены автором. Отдельно можно скачать модели трав, текстуры и настройки, которые устанавливаются поверх вашей сборки. К сожалению, для **Behind Space Of Realities** и **Project Oblivion** используются свои модели трав, текстуры и настройки. Однако, между этими двумя модификациями можно сделать свой выбор трав, с учетом совместимости.

- [Травы](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free Web Help generator](#)

---

## BSOR, American Dream

### Behind Space Of Realities - American Dream(C-AD-5)

Обновление #5. 16-01-2016



**American Dream** - вторая основная версия проекта **Behind Space Of Realities**. Идея создания **American Dream** появилась после того, как пользователи **Classic version** начали выражать недовольство о том, что им не понравилась африканская растительность. В **American Dream** была убрана вся африканская растительность. Большая часть растительности была сделана с нуля.

**Основная версия American Dream содержит следующие компоненты.**

**Основная растительность, каталог Vegetation, уникальные части растительности:**

- 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1)
- 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2)
- 3 - Деревенские деревья (Country trees)
- 4 - Деревья 1 (Trees 1)
- 5 - Деревья 2 (Trees 2)
- 6 - Деревья 3 (Trees 3)
- 7 - Дуб (Oak-tree)
- 8 - Кипарис (Cypress)
- 10 - Огромные деревья (Huge trees)
- 12 - Елки (Spruces)
- 13 - Пихта (Firs)
- 14 - Секвойи (Redwoods)
- 18 - Кусты (Shrubs)
- 20 - Плохая почва (Badlands)
- 21 - Цветы (Flowers)
- 22 - Горшечные (Pots)
- 23 - Пальмы (Palms)
- 24 - Пальмы с гирляндами (Garlands\_P)
- 31 - Дерево Джошуа (Joshua-tree)
- 34 - П.Кусты (DesShrubs)
- 35 - Сагуаро кактус (Saguaro cactus)
- 36 - П.Скалы (DesRocks)
- 37 - Лоды1 (LQ Lods1)
- 40 - Бревно (Log)

**Основная растительность, каталог Vegetation, Limited resolution textures:**

- 1024x1024 (используется по умолчанию)
- 512x512
- 256x256

**Набор трав:**

- 1) Модели трав: BSOR, Original SA grass models 2, LQ
- 2) Текстуры трав: BSOR, TES Skyrim, 256
- 3) Настройка травы - BSOR, with colors of grass, level 3 (for Standard Game)

**Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны:**

- End of the Summer (осенний)
- White silence (зимний)

**Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны, Limited resolution textures:**

- 1024x1024
- 512x512
- 256x256

**Дополнительно к сезону End of the Summer:**

- Текстуры трав: BSOR, TES Oblivion - EOTS, 256

**Дополнительно к сезону White silence:**

- Необходимые модели растительности
- Модели трав: BSOR, No grass
- Текстуры трав: BSOR, No grass
- Настройка травы: BSOR, with colors of grass, level 0 (No grass)

## BSOR, Classic version

### Behind Space Of Realities - Classic version (C-CLV-8)

Обновление #8. 16-01-2016



**Classic version** - Самая первая основная версия **Behind Space Of Realities**. Данная версия содержит большую часть моделей из различных игр и склоняется к облику игры *Far Cry 2*. Набор моделей растительности основан на начальном образе проекта, поэтому эта версия называется классической.

В текущей версии присутствуют части моделей из *Call of Duty: World at War*, *Call of Juarez: Bound in Blood*, *Far Cry 2*, *Need For Speed World*, *Resident Evil 5*.

**Основная версия Classic version содержит следующие компоненты.**

**Основная растительность, каталог Vegetation, уникальные части растительности:**

- 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1)
- 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2)
- 3 - Деревенские деревья (Country trees)
- 4 - Деревья 1 (Trees 1)
- 5 - Деревья 2 (Trees 2)
- 6 - Деревья 3 (Trees 3)
- 7 - Дуб (Oak-tree)
- 8 - Кипарис (Cypress)
- 9 - Лысый кипарис (Bald cypress)
- 10 - Огромные деревья (Huge trees)
- 11 - Высокая ель (High spruce)
- 12 - Елки (Spruces)
- 13 - Пихта (Firs)
- 14 - Секвойи (Redwoods)
- 15 - Сосна (Pine-tree)
- 16 - Хвойные 1 (Softwoods 1)
- 17 - Хвойные 2 (Softwoods 2)
- 18 - Кусты (Shrubs)
- 19 - Кусты сорняка (Bushland)

- 20 - Плохая почва (Badlands)
- 21 - Цветы (Flowers)
- 22 - Горшечные (Pots)
- 23 - Пальмы (Palms)
- 24 - Пальмы с гирляндами (Garlands\_P)
- 25 - Нечеткая трава (Fuzzyplant)
- 26 - Папоротники (Ferns)
- 27 - Проростки елок (Grassland)
- 28 - Травы (Rushes)
- 29 - Травянистый сорняк (Grasslanda)
- 30 - Сломанные деревья (Broken trees)
- 31 - Дерево Джошуа (Joshua-tree)
- 32 - Колючки (Prickles)
- 33 - Опуncia (Prickly pear)
- 34 - П.Кусты (DesShrubs)
- 35 - Сагуаро кактус (Saguaro cactus)
- 36 - П.Скалы (DesRocks)
- 37 - Лоды1 (LQ Lods1)
- 38 - Лоды2 (LQ Lods2)
- 39 - Бордюры (Curbs)
- 40 - Бревно (Log)
- 41 - Лианы (Vines)
- 42 - Камни (Stones)
- 43 - Мусорные кучи (Garbage heaps)
- 44 - Подводная часть (Underwater\_P)

#### Основная растительность, каталог Vegetation, Limited resolution textures:

- 1024x1024 (используется по умолчанию)
- 512x512
- 256x256

#### Набор трав:

- 1) Модели трав: BSOR, Original SA grass models 2, LQ
- 2) Текстуры трав: BSOR, CoD WaW, 256
- 3) Настройка травы - BSOR, with colors of grass, level 3 (for Standard Game)

#### Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны:

- End of the Summer (осенний)
- White silence (зимний)

#### Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны, Limited resolution textures:

- 1024x1024
- 512x512
- 256x256

#### Дополнительно к сезону End of the Summer:

- Текстуры трав: BSOR, TES Oblivion - EOTS, 256

#### Дополнительно к сезону White silence:

- Модели трав: BSOR, No grass
- Текстуры трав: BSOR, No grass
- Настройка травы: BSOR, with colors of grass, level 0 (No grass)

## BSOR, Cursed Memories

### Behind Space Of Realities - Cursed Memories (C-CM-3)

Обновление #3. 16-01-2016

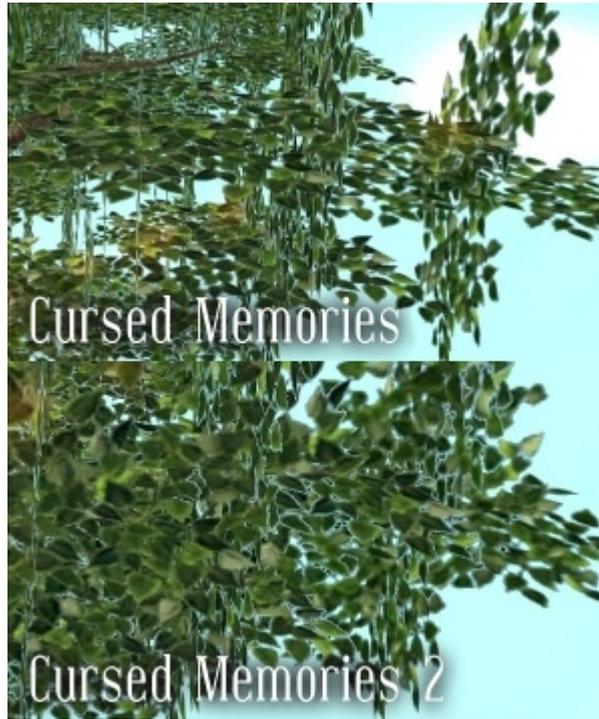


**Cursed Memories** - проклятые воспоминания, четвертая разработка проекта **Behind Space Of Realities**, которая была рассчитана, как конкурент **Project Oblivion 2007 HQ**, но идея полностью провалилась, потому что оказалось, что **Cursed Memories** не имеет ничего общего с **Project Oblivion 2007 HQ**. В итоге, получилось так, что **Cursed Memories** вовсе не похож на модификацию **Project Oblivion 2007 HQ**.

**Cursed Memories** – самостоятельная разработка **Behind Space Of Realities**, а не **Project Oblivion**.

*Все прекрасно помнят **Project Oblivion 2007 HQ** и его многочисленные недостатки, где была исключительная стабильность работы игры (вылет вылетом погоняет). Все что останется от **Project Oblivion**, это проклятые воспоминания. **Cursed Memories** – это по началу было некоторым соображением, мол, как должен быть правильно выглядеть **Project Oblivion**, где не доставало корректного прилайта, где не было оптимизации с игрой, где были не правильно сделаны модели деревьев и были ненужные дополнительные слоу полигонов.*

**Cursed Memories 2** - изменилась геометрия листвы, тем самым улучшается вид растений снизу/сверху, но понижается производительность. Секвойи не были затронуты. Дополнение устанавливается поверх **Cursed Memories**.



**Основная версия Cursed Memories содержит следующие компоненты.**

**Основная растительность, каталог Vegetation, уникальные части растительности:**

- 1 - Вяз 1 (*Elm-tree 1*)
- 2 - Вяз 2 (*Elm-tree 2*)
- 4 - Деревья 1 (*Trees 1*)
- 5 - Деревья 2 (*Trees 2*)
- 6 - Деревья 3 (*Trees 3*)
- 7 - Дуб (*Oak-tree*)
- 8 - Кипарис (*Cypress*)
- 9 - Лысый кипарис (*Bald cypress*)
- 10 - Огромные деревья (*Huge trees*)
- 11 - Высокая ель (*High spruce*)
- 12 - Елки (*Spruces*)
- 13 - Пихта (*Firs*)
- 14 - Секвойи (*Redwoods*)
- 15 - Сосна (*Pine-tree*)
- 16 - Хвойные 1 (*Softwoods 1*)
- 17 - Хвойные 2 (*Softwoods 2*)
- 18 - Кусты (*Shrubs*)
- 19 - Кусты сорняка (*Bushland*)
- 20 - Плохая почва (*Badlands*)
- 21 - Цветы (*Flowers*)
- 22 - Горшечные (*Pots*)
- 23 - Пальмы (*Palms*)
- 24 - Пальмы с гирляндами (*Garlands\_P*)
- 26 - Папоротники (*Ferns*)
- 32 - Колючки (*Prickles*)
- 34 - П.Кусты (*DesShrubs*)
- 36 - П.Скалы (*DesRocks*)
- 37 - Лоды1 (*LQ Lods1*)
- 39 - Бордюры (*Curbs*)
- 40 - Бревно (*Log*)
- 42 - Камни (*Stones*)

**Модели Cursed Memories 2, основанная растительность, каталог Vegetation:**

- 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1)
- 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2)
- 4 - Деревья 1 (Trees 1)
- 5 - Деревья 2 (Trees 2)
- 6 - Деревья 3 (Trees 3)
- 7 - Дуб (Oak-tree)
- 8 - Кипарис (Cypress)
- 9 - Лысый кипарис (Bald cypress)
- 10 - Огромные деревья (Huge trees)
- 11 - Высокая ель (High spruce)
- 12 - Елки (Spruces)
- 13 - Пихта (Firs)
- 15 - Сосна (Pine-tree)
- 16 - Хвойные 1 (Softwoods 1)
- 18 - Кусты (Shrubs)
- 20 - Плохая почва (Badlands)
- 30 - Хвойные 1 (Softwoods 1)

**Основная растительность, каталог Vegetation, Limited resolution textures:**

- 1024x1024 (используется по умолчанию)
- 512x512
- 256x256

**Набор трав:**

- 1) Модели трав: BSOR, Original SA grass models 2, LQ
- 2) Текстуры трав: BSOR, TES Oblivion, 256
- 3) Настройка травы - BSOR, with colors of grass, level 3 (for Standard Game)

**Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны:**

- End of the Summer (осенний)
- White silence (зимний)

**Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны, Limited resolution textures:**

- 1024x1024
- 512x512
- 256x256

**Дополнительно к сезону End of the Summer:**

- Текстуры трав: BSOR, TES Oblivion - EOTS, 256

**Дополнительно к сезону White silence:**

- Необходимые модели растительности
- Модели трав: BSOR, No grass
- Текстуры трав: BSOR, No grass
- Настройка травы: BSOR, with colors of grass, level 0 (No grass)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easy EBook and documentation generator](#)

---

## **BSOR, Lost And Damned**

### **Behind Space Of Realities - Lost And Damned (C-LAD-1)**

Обновление #1. 27-01-2017



**Lost And Damned** - пятая и формально шестая основная версия **Behind Space Of Realities**, после **Project Oblivion Revivals**. Данная версия является тематической, в стиле GTA IV. Большая часть растительности взята из GTA IV. Недостающие модели растительности были сделаны с нуля.

**Основная версия Lost And Damned содержит следующие компоненты.**

**Основная растительность, каталог Vegetation, уникальные части растительности:**

- 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1)
- 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2)
- 3 - Деревенские деревья (Country trees)
- 4 - Деревья 1 (Trees 1)
- 5 - Деревья 2 (Trees 2)
- 6 - Деревья 3 (Trees 3)
- 7 - Дуб (Oak-tree)
- 8 - Кипарис (Cypress)
- 9 - Лысый кипарис (Bald cypress)
- 10 - Огромные деревья (Huge trees)
- 11 - Высокая ель (High spruce)
- 12 - Елки (Spruces)
- 14 - Секвойи (Redwoods)
- 15 - Сосна (Pine-tree)
- 16 - Хвойные 1 (Softwoods 1)
- 17 - Хвойные 2 (Softwoods 2)
- 18 - Кусты (Shrubs)
- 19 - Кусты сорняка (Bushland)
- 20 - Плохая почва (Badlands)
- 22 - Горшечные (Pots)
- 23 - Пальмы (Palms)
- 24 - Пальмы с гирляндами (Garlands\_P)
- 25 - Нечеткая трава (Fuzzyplant)
- 26 - Папоротники (Ferns)
- 27 - Проростки елок (Grassland)
- 28 - Травы (Rushes)
- 29 - Травянистый сорняк (Grasslanda)
- 32 - Колючки (Prickles)
- 34 - П.Кусты (DesShrubs)

- 36 - П. Скалы (*DesRocks*)
- 37 - Лоды1 (*LQ Lods1*)
- 39 - Бордюры (*Curbs*)
- 40 - Бревно (*Log*)
- 42 - Камни (*Stones*)
- 44 - Подводная часть (*Underwater\_P*)

**Основная растительность, каталог Vegetation, Limited resolution textures:**

- 1024x1024 (используется по умолчанию)
- 512x512
- 256x256

**Набор трав:**

- 1) Модели трав: *BSOR, Original SA grass models 2, LQ*
- 2) Текстуры трав: *BSOR, GTA IV, 256*
- 3) Настройка травы - *BSOR, with colors of grass, level 3 (for Standard Game)*

**Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны:**

- *End of the Summer (осенний)*
- *White silence (зимний)*

**Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны, Limited resolution textures:**

- 1024x1024
- 512x512
- 256x256

**Дополнительно к сезону End of the Summer:**

- Текстуры трав: *BSOR, TES Oblivion - EOTS, 256*

**Дополнительно к сезону White silence:**

- Необходимые модели растительности
- Модели трав: *BSOR, No grass*
- Текстуры трав: *BSOR, No grass*
- Настройка травы: *BSOR, with colors of grass, level 0 (No grass)*

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Write EPub books for the iPad](#)

---

## **BSOR, To Be Seen Again**

### **Behind Space Of Realities - To be seen Again (C-TBSA-7)**

Обновление #7. 16-01-2016



**To be seen Again** - основная версия 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**.

**Основная версия To be seen Again** содержит следующие компоненты.

**Основная растительность, каталог Vegetation, уникальные части растительности:**

- 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1)
- 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2)
- 3 - Деревенские деревья (Country trees)
- 4 - Деревья 1 (Trees 1)
- 5 - Деревья 2 (Trees 2)
- 6 - Деревья 3 (Trees 3)
- 7 - Дуб (Oak-tree)
- 8 - Кипарис (Cypress)
- 9 - Лысый кипарис (Bald cypress)
- 10 - Огромные деревья (Huge trees)
- 11 - Высокая ель (High spruce)
- 12 - Елки (Spruces)
- 13 - Пихта (Firs)
- 14 - Секвойи (Redwoods)
- 15 - Сосна (Pine-tree)
- 16 - Хвойные 1 (Softwoods 1)
- 17 - Хвойные 2 (Softwoods 2)
- 18 - Кусты (Shrubs)
- 21 - Цветы (Flowers)
- 22 - Горшечные (Pots)
- 23 - Пальмы (Palms)
- 24 - Пальмы с гирляндами (Garlands\_P)
- 31 - Дерево Джошуа (Joshua-tree)
- 32 - Колючки (Prickles)
- 35 - Сагуаро кактус (Saguaro cactus)
- 37 - Лоды1 (LQ Lods1)
- 40 - Бревно (Log)

**Основная растительность, каталог Vegetation, Limited resolution textures:**

- 1024x1024 (используется по умолчанию)
- 512x512
- 256x256

**Набор трав:**

- 1) Модели трав: BSOR, Original SA grass models 2, LQ
- 2) Текстуры трав: BSOR, Far Cry 3, 256x128 MQ
- 3) Настройка травы - BSOR, with colors of grass, level 3 (for Standard Game)

**Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны:**

- End of the Summer (осенний)
- White silence (зимний)

**Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны, Limited resolution textures:**

- 1024x1024
- 512x512
- 256x256

**Дополнительно к сезону End of the Summer:**

- Текстуры трав: BSOR, TES Oblivion - EOTS, 256

**Дополнительно к сезону White silence:**

- Необходимые модели растительности
- Модели трав: BSOR, No grass
- Текстуры трав: BSOR, No grass
- Настройка травы: BSOR, with colors of grass, level 0 (No grass)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured multi-format Help generator](#)

---

## Project Oblivion Revivals

### Project Oblivion Revivals (C-POR-1)

Обновление #1. 03-09-2016



**Project Oblivion Revivals** - ремастер популярной модификации растительности **Project Oblivion 2010 HQ**, созданный на основе технических решений проекта **Behind Space Of Realities**. В концепции, необходимо было исправить все ошибки предыдущей модификации, дополнить и изменить. И вот он, **Project Oblivion Revivals!**

**Project Oblivion Revivals** - является аналогом проекта **Behind Space Of Realities**. Имеет технические возможности, что и **Behind Space Of Realities** и может условно использовать части растительности последнего, получая уникальную сборку растительности.

Под влиянием и вдохновением модификации **Project Oblivion**, YourCreatedHell создал свою модификацию **Behind Space Of Realities**. На протяжении времени **Behind Space Of Realities** менялся и приобрел множество своих особенностей, **Project Oblivion** прекратил свое развитие в 2010 году.

Модификация повторяет облик устаревшего **Project Oblivion 2010 HQ**. Ремастер претерпел кардинальные изменения. Практически все модели сделаны с нуля и ничего не осталось от оригинального **Project Oblivion**.

### Основная растительность, каталог **Vegetation**, уникальные части растительности:

- 1 - Вяз 1 (*Elm-tree 1*)
- 2 - Вяз 2 (*Elm-tree 2*)
- 3 - Деревенские деревья (*Country trees*)
- 4 - Деревья 1 (*Trees 1*)
- 5 - Деревья 2 (*Trees 2*)
- 6 - Деревья 3 (*Trees 3*)
- 7 - Дуб (*Oak-tree*)
- 8 - Кипарис (*Cypress*)
- 9 - Лысый кипарис (*Bald cypress*)
- 10 - Огромные деревья (*Huge trees*)
- 11 - Высокая ель (*High spruce*)
- 12 - Елки (*Spruces*)
- 13 - Пихта (*Firs*)
- 14 - Секвойи (*Redwoods*)
- 15 - Сосна (*Pine-tree*)
- 16 - Хвойные 1 (*Softwoods 1*)
- 17 - Хвойные 2 (*Softwoods 2*)
- 18 - Кусты (*Shrubs*)
- 19 - Кусты сорняка (*Bushland*)
- 20 - Плохая почва (*Badlands*)
- 21 - Цветы (*Flowers*)
- 22 - Горшечные (*Pots*)
- 23 - Пальмы (*Palms*)
- 24 - Пальмы с гирляндами (*Garlands\_P*)
- 25 - Нечеткая трава (*Fuzzyplant*)
- 26 - Папоротники (*Ferns*)
- 27 - Проростки елок (*Grassland*)
- 28 - Травы (*Rushes*)
- 29 - Травянистый сорняк (*Grasslanda*)
- 30 - Сломанные деревья (*Broken trees*)
- 31 - Дерево Джошуа (*Joshua-tree*)
- 32 - Колючки (*Prickles*)
- 33 - Опуncia (*Prickly pear*)
- 34 - П.Кусты (*DesShrubs*)
- 35 - Сагуаро кактус (*Saguaro cactus*)
- 36 - П.Скалы (*DesRocks*)
- 37 - Лоды1 (*LQ Lods1*)
- 39 - Бордюры (*Curbs*)
- 40 - Бревно (*Log*)
- 41 - Лианы (*Vines*)

42 - Камни (Stones)

44 - Подводная часть (Underwater\_P)

**Основная растительность, каталог Vegetation, Limited resolution textures:**

- 1024x1024 (используется по умолчанию)
- 512x512
- 256x256

**Набор трав:**

- 1) Модели трав: POR, PO 2010
- 2) Текстуры трав: POR, PO standard, 256
- 3) Настройка травы - POR, level 3 (for Standard Game)

**Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны:**

- End of the Summer (осенний)
- White silence (зимний)

**Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны, Limited resolution textures:**

- 1024x1024
- 512x512
- 256x256

**Дополнительно к сезону End of the Summer:**

- Текстуры трав: POR, PO standard - EOTS, 256

**Дополнительно к сезону White silence:**

- Необходимые модели растительности
- Модели трав: BSOR, No grass
- Текстуры трав: BSOR, No grass
- Настройка травы: POR, level 0 (No grass)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Create cross-platform Qt Help files](#)

---

## **Project Oblivion Revivals - 2007 HQ**

### **Project Oblivion Revivals - 2007 HQ (C-POR07-1)**

Обновление #1. 15-04-2017



**Project Oblivion Revivals 2007 HQ** - ремастер первой большой модификации по замене растительности **Project Oblivion 2007 HQ** в истории **GTA San Andreas**, созданный на основе технических решений проекта **Behind Space Of Realities**. По факту, оригинальный **Project Oblivion 2007 HQ** - сырой, не доделан и имеет множество ошибок.

**Project Oblivion Revivals 2007 HQ** - основан на исправленных моделях **Project Oblivion 2007 HQ** и на других моделях из **Behind Space Of Realities Cursed Memories**, и **Project Oblivion Revivals**. Модификация повторяет облик устаревшего **Project Oblivion 2007 HQ**. Ремастер претерпел кардинальные изменения.

#### Основная растительность, каталог **Vegetation**, уникальные части растительности:

- 3 - Деревенские деревья (*Country trees*)
- 4 - Деревья 1 (*Trees 1*)
- 5 - Деревья 2 (*Trees 2*)
- 8 - Кипарис (*Cypress*)
- 9 - Лысый кипарис (*Bald cypress*)
- 12 - Елки (*Spruces*)
- 13 - Пихта (*Firs*)
- 14 - Секвойи (*Redwoods*)
- 15 - Сосна (*Pine-tree*)
- 16 - Хвойные 1 (*Softwoods 1*)
- 17 - Хвойные 2 (*Softwoods 2*)
- 18 - Кусты (*Shrubs*)
- 23 - Пальмы (*Palms*)
- 24 - Пальмы с гирляндами (*Garlands\_P*)
- 31 - Дерево Джошуа (*Joshua-tree*)

#### Основная растительность, каталог **Vegetation**, **Limited resolution textures**:

- 1024x1024 (используется по умолчанию)
- 512x512
- 256x256

#### Набор трав:

- 1) Модели трав: *BSOR, Original SA grass models 2, LQ*
- 2) Текстуры трав: *BSOR, TES Oblivion, 256*
- 3) Настройка травы - *BSOR, with colors of grass, level 3 (for Standard Game)*

**Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны:**

- *End of the Summer* (осенний)
- *White silence* (зимний)

**Дополнение для основной растительности, каталог Vegetation, сезоны, *Limited resolution textures*:**

- 1024x1024
- 512x512
- 256x256

**Дополнительно к сезону *End of the Summer*:**

- *Текстуры трав: BSOR, TES Oblivion - EOTS, 256*

**Дополнительно к сезону *White silence*:**

- *Необходимые модели растительности*
- *Модели трав: BSOR, No grass*
- *Текстуры трав: BSOR, No grass*
- *Настройка травы: BSOR, with colors of grass, level 0 (No grass)*

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [What is a Help Authoring tool?](#)

---

## Каталог Vegetation

**Название:** Vegetation

**Сокращённо:** VG или Veg

Данный каталог заменяет растительность, которая относится к содержимому в procobj.ide, vegepart.ide и еще в нескольких ide. Содержит 286 dff моделей и 44 txd контейнера с текстурами.

Каталог Vegetation заменяет 44 части растительности, где каждую часть растительности можно заменить, используя различные дополнения к этому каталогу или применяя части растительности из других основных версий. Каждая часть растительности имеет свой номерной индикатор, для того, что бы было проще ориентироваться.

Каталог Vegetation содержит в себе следующие части растительности:

*Идентификационный номер части растительности/Название части растительности на Русском/ В скобках название части растительности на Английском.*

- 1 - Вяз 1 (*Elm-tree 1*)
- 2 - Вяз 2 (*Elm-tree 2*)
- 3 - Деревенские деревья (*Country trees*)
- 4 - Деревья 1 (*Trees 1*)
- 5 - Деревья 2 (*Trees 2*)
- 6 - Деревья 3 (*Trees 3*)
- 7 - Дуб (*Oak-tree*)
- 8 - Кипарис (*Cypress*)
- 9 - Лысый кипарис (*Bald cypress*)
- 10 - Огромные деревья (*Huge trees*)
- 11 - Высокая ель (*High spruce*)
- 12 - Елки (*Spruces*)
- 13 - Пихта (*Firs*)
- 14 - Секвойи (*Redwoods*)
- 15 - Сосна (*Pine-tree*)
- 16 - Хвойные 1 (*Softwoods 1*)
- 17 - Хвойные 2 (*Softwoods 2*)
- 18 - Кусты (*Shrubs*)
- 19 - Кусты сорняка (*Bushland*)
- 20 - Плохая почва (*Badlands*)

- 21 - Цветы (Flowers)
- 22 - Горшечные (Pots)
- 23 - Пальмы (Palms)
- 24 - Пальмы с гирляндами (Garlands\_P)
- 25 - Нечеткая трава (Fuzzyplant)
- 26 - Папоротники (Ferns)
- 27 - Проростки елок (Grassland)
- 28 - Травы (Rushes)
- 29 - Травянистый сорняк (Grasslanda)
- 30 - Сломанные деревья (Broken trees)
- 31 - Дерево Джошуа (Joshua-tree)
- 32 - Колючки (Prickles)
- 33 - Опуncia (Prickly pear)
- 34 - П.Кусты (DesShrubs)
- 35 - Сагуаро кактус (Saguaro cactus)
- 36 - П.Скалы (DesRocks)
- 37 - Лоды1 (LQ Lods1)
- 38 - Лоды2 (LQ Lods2)
- 39 - Бордюры (Curbs)
- 40 - Бревно (Log)
- 41 - Лианы (Vines)
- 42 - Камни (Stones)
- 43 - Мусорные кучи (Garbage heaps)
- 44 - Подводная часть (Underwater\_P)

В частях растительности находятся модели и текстуры, которые по отдельности заменять не рекомендуется, потому что к каждой части растительности привязан свой *TXD контейнер* с текстурами. Что бы заменить хоть 1 модель в определенной части растительности, надо использовать материалы с текстурами из *TXD контейнера* или добавлять в *TXD контейнер* дополнительные текстуры. Также следует учесть, что в *TXD контейнерах* используются текстуры с *мипмаппингом*-ом, если пере сохраните *TXD контейнер*, *мипмаппинг* будет утрачен. Привязка в частях растительности к *TXD контейнерам* прописана в *IDE файлах* автором модификации. В оригинале привязка в *IDE файлах* иная, которая не возможна для работы модификации.

Однако, есть не совместимые части растительности, которые не совместимы между модификациями **Behind Space Of Realities** и **Project Oblivion Revivals**, из-за настроек генерации растительности, а конкретно разные настройки [proobj.dat](#). Используя части растительности с другой модификации, возможно не корректное отображение растительности. Избегайте замены этих частей растительности, воспользовавшись нижеследующим списком:

[- Несовместимые части растительности между BSOR и POR](#)

Чтобы глянуть в содержимое частей растительности, нажмите сюда:

[- Содержимое частей растительности](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Create help files for the Qt Help Framework](#)

---

## Несовместимые части растительности (VG)

Части растительности, которые нельзя комбинировать между модификациями во избежание ошибок. У каждой модификации свои настройки [proobj.dat](#). Игнорирование приведет к визуальным ошибкам.

*Идентификационный номер части растительности/Название части растительности на Русском/ В скобках название части растительности на Английском.*

- 19 - Кусты сорняка (Bushland)
- 21 - Цветы (Flowers)
- 25 - Нечеткая трава (Fuzzyplant)
- 26 - Папоротники (Ferns)
- 27 - Проростки елок (Grassland)
- 28 - Травы (Rushes)
- 29 - Травянистый сорняк (Grasslanda)

## Части растительности (VG)

Содержимое частей растительности, сортировка моделей по частям растительности:

Моделей заменено: 286

TXD контейнеров заменено: 44

### Примечания:

1) Индикационный номер части растительности/Название части растительности на Русском/ в скобках название части растительности на Английском/Принадлежность к полной версии или это DLC (В этой теме это не указывается).

2) Модель/Родной TXD контейнер (Если не указывается он, то прилагаемый соответствует родному в оригинальной игре для этой модели)

**0-10 - Деревья**

**11-17 - Хвойные**

**18-21 - Кусты**

**22-24 - Пальмы**

**25-30 - Лесная растительность**

**31-36 - Пустынная растительность**

**37-44 - Прочие**

### 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1)

Моделей заменено: 10

Прилагаемый TXD контейнер: *bsor\_elm*

Список моделей:

- *elmdead\_hi, tree2*
- *elmred\_hi, tree1*
- *elmred\_hism, tree1*
- *elmsparse\_hi, tree1*
- *elmsparse\_hism, tree1*
- *elmtreeegrn\_hi, tree1*
- *elmtreeegrn\_hism, tree1*
- *elmtreeegrn2\_hi, tree1*
- *elmwee\_hi, tree2*
- *elmwee\_hism, tree2*

### 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2)

Моделей заменено: 7

Прилагаемый TXD контейнер: *bsor\_elm\_prc*

Список моделей:

- *elmdead\_po, tree2prc*
- *elmred\_po, tree1prc*
- *elmredsm\_po, tree1prc*
- *elmsparsesm\_po, tree1prc*
- *elmtreeegrn\_po, tree1prc*
- *elmtreeegrn2\_po, tree1prc*
- *elmweesm\_po, tree2prc*

### 3 - Деревья поселения (Trees populations)

Моделей заменено: 2

Прилагаемый TXD контейнер: *des\_trees*

Список моделей:

- *des\_treeline1*
- *des\_treeline2*

### 4 - Деревья 1 (Trees 1)

**Моделей заменено: 21**

**Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_tree\_boak***

**Список моделей:**

- *aw\_streettree1, gta\_tree\_bevhills*
- *aw\_streettree2, gta\_tree\_bevhills*
- *aw\_streettree3, gta\_tree\_bevhills*
- *hashburytree4sfs*
- *sm\_bevhiltree*
- *sm\_bevhiltreepv, gta\_tree\_bevhills*
- *sm\_bushvbig*
- *sm\_bushytree*
- *sm\_veg\_tree4*
- *sm\_veg\_tree4\_big*
- *sm\_veg\_tree4\_vbig*
- *sm\_veg\_tree5*
- *sm\_veg\_tree7*
- *sm\_veg\_tree7vbig*
- *veg\_bevtree1*
- *veg\_bevtree2*
- *veg\_bevtree1*
- *veg\_tree3*
- *veg\_treea1*
- *veg\_treea3*
- *veg\_treeb1*

**5 - Деревья 2 (Trees 2)**

**Моделей заменено: 4**

**Прилагаемый TXD контейнер: *bsor\_tree***

**Список моделей:**

- *ash1\_hi, tree3*
- *hazeltall\_hi, tree3*
- *hazelweetree\_hi, tree3*
- *locust\_hi, tree2*

**6 - Деревья 3 (Trees 3)**

**Моделей заменено: 3**

**Прилагаемый TXD контейнер: *bsor\_tree\_prc***

**Список моделей:**

- *ash\_po, tree3prc*
- *hazelweetree\_po, tree3prc*
- *locust\_po, tree2prc*

**7 - Дуб (Oak-tree)**

**Моделей заменено: 3**

**Прилагаемый TXD контейнер: *bsor\_oak\_tree***

**Список моделей:**

- *tree\_hipoly09b, vegtresshi9b*
- *tree\_hipoly11, vegtresshi9b*
- *tree\_hipoly14, vegtresshi9b*

**8 - Кипарис (Cypress)**

**Моделей заменено: 2**

**Прилагаемый TXD контейнер: *bsor\_cypress***

**Список моделей:**

- *ceasertree01\_lvs*
- *sm\_veg\_tree6*

**9 - Лысый кипарис (Bald cypress)**

**Моделей заменено: 1**

**Прилагаемый TXD контейнер: *bsor\_bald\_cypress***

**Список моделей:**

- *tree\_hipoly09, gtatreeshi9*

**10 - Огромные деревья (Huge trees)**

**Моделей заменено:** 2

**Прилагаемый TXD контейнер:** *bsor\_huge\_trees*

**Список моделей:**

- *sm\_vegvbbig*  
- *sm\_vegvbbigbm*

**11 - Высокая ель (High spruce)**

**Моделей заменено:** 1

**Прилагаемый TXD контейнер:** *bsor\_high\_spruce*

**Список моделей:**

- *sprucetree\_hi, tree2*

**12 - Елки (Spruces)**

**Моделей заменено:** 9

**Прилагаемый TXD контейнер:** *gta\_tree\_oldpine*

**Список моделей:**

- *firtree2*  
- *pinetree01*  
- *pinetree02*  
- *pinetree03*  
- *pinetree04*  
- *pinetree05*  
- *pinetree06*  
- *pinetree07*  
- *pinetree08*

**13 - Пихта (Firs)**

**Моделей заменено:** 2

**Прилагаемый TXD контейнер:** *bsor\_firs*

**Список моделей:**

- *tree\_hipoly04, gtatreesh04*  
- *tree\_hipoly08, gtatreeshifir*

**14 - Секвойи (Redwoods)**

**Моделей заменено:** 24

**Прилагаемый TXD контейнер:** *gta\_tree\_pine*

**Список моделей:**

- *bg\_fir\_dead*  
- *sm\_fir\_*  
- *sm\_fir\_copse1*  
- *sm\_fir\_copse2*  
- *sm\_fir\_dead*  
- *sm\_fir\_group*  
- *sm\_fir\_scabby*  
- *sm\_fir\_scabg*  
- *sm\_fir\_scabt*  
- *sm\_fir\_scabtg*  
- *sm\_fir\_tall*  
- *sm\_fir\_tallgroup*  
- *sm\_firtallded*  
- *sm\_firtbshg*  
- *sm\_redwood\_*  
- *sm\_redwoodgrp*  
- *vbg\_fir\_copse*  
- *veg\_largefurs01*  
- *veg\_largefurs02*

- *veg\_largefurs03*
- *veg\_largefurs04*
- *veg\_largefurs05*
- *veg\_largefurs06*
- *veg\_largefurs07*

### 15 - Сосна (Pine-tree)

Моделей заменено: 2

Прилагаемый TXD контейнер: *bsor\_pine\_tree*

Список моделей:

- *tree\_hipoly19, gtatreesh*

### 16 - Хвойные 1 (Softwoods 1)

Моделей заменено: 7

Прилагаемый TXD контейнер: *bsor\_gtatreesh*

Список моделей:

- *Cedar1\_hi, tree2*
- *Cedar2\_hi tree2*
- *Cedar3\_hi, tree2*
- *tree\_hipoly06, gtatreeshi*
- *tree\_hipoly07, gtatreeshi7*
- *tree\_hipoly10, gtatreeshifir*
- *tree\_hipoly19, gtatreesh*

### 17 - Хвойные 2 (Softwoods 2)

Моделей заменено: 7

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_tree\_pineprc*

Список моделей:

- *Cedar1\_PO, tree2prc*
- *Cedar2\_PO, tree2prc*
- *Cedar3\_PO, tree2prc*
- *Pinebg\_hi, tree3*
- *Pinebg\_hism, tree3*
- *Pinebg\_PO, tree3prc*
- *sm\_fir\_scabg\_PO, gta\_tree\_pineprc*

### 18 - Кусты (Shrubs)

Моделей заменено: 7

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_proc\_bush*

Список моделей:

- *genveg\_bush07*
- *genveg\_bush09*
- *genveg\_bush10*
- *genveg\_bushy, gta\_proc\_bigbush*
- *genveg\_tallgrass, gta\_proc\_bigbush*
- *new\_bushsm*
- *new\_bushtest*

### 19 - Кусты сорняка (Bushland)

Моделей заменено: 3

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_proc\_bushland*

Список моделей:

- *genveg\_bush08*
- *genveg\_bush14*
- *genveg\_tallgrass05*

### 20 - Плохая почва (Badlands)

Моделей заменено: 5

Прилагаемый TXD контейнер: *badlands*

Список моделей:

- *sm\_bush\_large\_1*
- *sm\_bush\_small\_1*
- *sm\_drybrush\_sm1*
- *sm\_tumblewd48p*
- *sm\_tumbleweed*

## 21 - Цветы (Flower)

Моделей заменено: 10

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_procfowers*

Список моделей:

- *veg\_pflowers01*
- *veg\_pflowers02*
- *veg\_pflowers03*
- *veg\_pflowers04*
- *veg\_pflowers2wee*
- *veg\_pflowerswee*
- *veg\_procfpatch*
- *veg\_procfpatch01*
- *veg\_procfpatchwee*
- *veg\_procgrasspatch*

## 22 - Горшечные (Pots)

Моделей заменено: 13

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_potplants*

Список моделей:

- *kb\_pot\_1, gta\_potplantsx*
- *pot\_01, gta\_potplantsx*
- *pot\_02, gta\_potplantsx*
- *pot\_03, gta\_potplantsx*
- *veg\_palmkb1, gta\_potplantsaa*
- *veg\_palmkb2, veg\_palmkb2*
- *veg\_palmkb3, kbplantssmz*
- *veg\_palmkb4, kbplantssmz2*
- *veg\_palmkb7, gta\_potplantsaa*
- *veg\_palmkb8, gta\_potplants*
- *veg\_palmkb9, kbplantssmz*
- *veg\_palmkb10, kbplantssmz2*
- *veg\_palmkb14, gta\_potplants*

## 23 - Пальмы (Palms)

Моделей заменено: 20

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_tree\_palm*

Список моделей:

- *sjmpalm*
- *sjmpalmbig*
- *sjmpalmbigpv, gta\_tree\_bevhills*
- *sjmpalmtall*
- *veg\_palm01*
- *veg\_palm02*
- *veg\_palm03*
- *veg\_palm04*
- *veg\_palmkb5, gta\_potplantsaa*
- *veg\_palmbig14*
- *veg\_palmkb13*
- *veg\_palmkbb11, gta\_potplantsaa*
- *veg\_palwee01*
- *veg\_palwee02*
- *veg\_palwee03*
- *vgs\_palm01*
- *vgs\_palm02*

- *vgs\_palm03*
- *vgs\_palm04, gta\_tree\_bevhills*
- *vgs\_palmvtall*

#### 24 - Пальмы с гирляндами (Garlands\_P)

Моделей заменено: 8

Прилагаемый TXD контейнер: *vgsn\_nitree*

Список моделей:

- *vgsn\_nitree\_b01*
- *vgsn\_nitree\_b02*
- *vgsn\_nitree\_g01*
- *vgsn\_nitree\_g02*
- *vgsn\_nitree\_r01*
- *vgsn\_nitree\_r02*
- *vgsn\_nitree\_y01*
- *vgsn\_nitree\_y02*

#### 25 - Нечеткая трава (Fuzzyplant)

Моделей заменено: 5

Прилагаемый TXD контейнер: *veg\_fuzzyplant*

Список моделей:

- *genveg\_tallgrass02*
- *genveg\_tallgrass03*
- *genveg\_tallgrass07*
- *genveg\_tallgrass08*
- *genveg\_tallgrass11*

#### 26 - Папоротники (Ferns)

Моделей заменено: 6

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_proc\_ferns*

Список моделей:

- *genveg\_bush01*
- *genveg\_bush12*
- *genveg\_bush13*
- *genveg\_tallgrass04*
- *genveg\_tallgrass06*
- *genveg\_tallgrass12*

#### 27 - Проростки елок (Grassland)

Моделей заменено: 3

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_proc\_grassland*

Список моделей:

- *genveg\_bush16*
- *genveg\_bush18*
- *genveg\_bush19*

#### 28 - Травы (Rushes)

Моделей заменено: 3

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_proc\_rushes*

Список моделей:

- *gen\_tallgrsnew*
- *genveg\_tallgrass*
- *genveg\_tallgrass01*

#### 29 - Травянистый сорняк (Grasslanda)

Моделей заменено: 4

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_proc\_grasslanda*

Список моделей:

- *genveg\_bush10*
- *genveg\_bush15*

- *genveg\_bush17*
- *procweegr*

### 30 - Сломанные деревья (Broken trees)

Моделей заменено: 20

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_brokentrees*

Список моделей:

- *dead\_tree\_1*
- *dead\_tree\_2*
- *dead\_tree\_3*
- *dead\_tree\_4*
- *dead\_tree\_5*
- *dead\_tree\_6*
- *dead\_tree\_7*
- *dead\_tree\_8*
- *dead\_tree\_9*
- *dead\_tree\_10*
- *dead\_tree\_11*
- *dead\_tree\_12*
- *dead\_tree\_13*
- *dead\_tree\_14*
- *dead\_tree\_15*
- *dead\_tree\_16*
- *dead\_tree\_17*
- *dead\_tree\_18*
- *dead\_tree\_19*
- *dead\_tree\_20*

### 31 - Дерево Джошуа (Joshua-tree)

Моделей заменено: 7

Прилагаемый TXD контейнер: *bsor\_des\_josh*

Список моделей:

- *josh\_ball*
- *sand\_josh1, gta\_procdesert*
- *sand\_josh2, gta\_procdesert*
- *sm\_des\_josh\_lrg1*
- *sm\_des\_josh\_lrg2*
- *sm\_des\_josh\_sm2*
- *sm\_des\_josh\_sml1*

### 32 - Колючки (Prickles)

Моделей заменено: 8

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_deserttrees*

Список моделей:

- *sand\_plant01, gta\_procdesert*
- *sand\_plant02, gta\_procdesert*
- *sand\_plant04, gta\_procdesert*
- *sand\_plant05, gta\_procdesert*
- *sm\_des\_agave1*
- *sm\_des\_agave2*
- *sm\_des\_cact\_bsh*
- *sm\_des\_cactflr*

### 33 - Опунция (Prickly\_pear)

Моделей заменено: 6

Прилагаемый TXD контейнер: *bsor\_prickly\_pear*

Список моделей:

- *sand\_plant03, gta\_procdesert*
- *sm\_des\_cactiigrp*
- *sm\_des\_pcklypr1*

- *sm\_des\_pcklypr2*
- *sm\_des\_pcklypr1*
- *sm\_descactiigrpb*

#### 34 - П.Кусты (DesShrubs)

Моделей заменено: 4

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_procdesert*

Список моделей:

- *sand\_combush1*
- *sand\_combush2*
- *sand\_combush3*
- *sm\_des\_bush1*

#### 35 - Сагуаро кактус (Saguaro cactus)

Моделей заменено: 3

Прилагаемый TXD контейнер: *gta\_cactus*

Список моделей:

- *sjmcacti1*
- *sjmcacti2*
- *sjmcacti03*

#### 36 - П.Скалы (DesRocks)

Моделей заменено: 9

Прилагаемый TXD контейнер: *gtarock\_deserts*

Список моделей:

- *sm\_scrb\_column1*
- *sm\_scrb\_column2*
- *sm\_scrb\_column3*
- *sm\_scrb\_grp1*
- *sm\_scrub\_rock2*
- *sm\_scrub\_rock3*
- *sm\_scrub\_rock4*
- *sm\_scrub\_rock5*
- *sm\_scrub\_rock6*

#### 37 - Лоды1 (LQ Lods1)

Моделей заменено: 5

Прилагаемый TXD контейнер: *lod\_veg\_firs*

Список моделей:

- *lod\_largefurs05*
- *lod\_largefurs06*
- *lod\_largefurs07*
- *lod\_redwoodgrp*
- *lod\_vbg\_fir\_co*

#### 38 - Лоды2 (LQ Lods2)

Моделей заменено: 1

Прилагаемый TXD контейнер: *lod\_veg*

Список моделей:

- *lod\_vegvbigbm*

#### 39 - Бордюры (Curbs)

Моделей заменено: 3

Прилагаемый TXD контейнер: *veg\_leavesplnt*

Список моделей:

- *kb\_planter+bush*
- *kb\_planter+bush2*
- *kb\_planterbox*

#### 40 - Бревно (Log)

**Моделей заменено:** 1

**Прилагаемый TXD контейнер:** *bsor\_fir\_log*

**Список моделей:**

- *sm\_fir\_log02*

#### **41 - Лианы (Vines)**

**Моделей заменено:** 3

**Прилагаемый TXD контейнер:** *veg\_leaves*

**Список моделей:**

- *veg\_fern\_balcny\_kb1*
- *veg\_fern\_balcny\_kb2*
- *veg\_ivy\_balcny\_kb3*

#### **42 - Камни (Stones)**

**Моделей заменено:** 10

**Прилагаемый TXD контейнер:** *gta\_rockcuntry*

**Список моделей:**

- *p\_rubble*
- *p\_rubble0bcol*
- *p\_rubble2*
- *p\_rubble03*
- *p\_rubble04bcol*
- *p\_rubble04col*
- *p\_rubble05col*
- *p\_rubblebig*
- *rockbrkq*
- *sm\_cunt\_rock1*

#### **43 - Мусорные кучи (Garbage part)**

**Моделей заменено:** 6

**Прилагаемый TXD контейнер:** *junkpiles*

**Список моделей:**

- *CJ\_urb\_rub\_1*
- *CJ\_urb\_rub\_2*
- *CJ\_urb\_rub\_3*
- *CJ\_urb\_rub\_4*
- *CJ\_urb\_rub\_5*
- *CJ\_urb\_rub\_3b*

#### **44 - Подводная часть (Underwater\_P)**

**Моделей заменено:** 8

**Прилагаемый TXD контейнер:** *underwater*

**Список моделей:**

- *searock01*
- *searock02*
- *searock03*
- *searock04*
- *searock05*
- *searock06*
- *starfish*
- *seaweed*

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easy CHM and documentation editor](#)

---

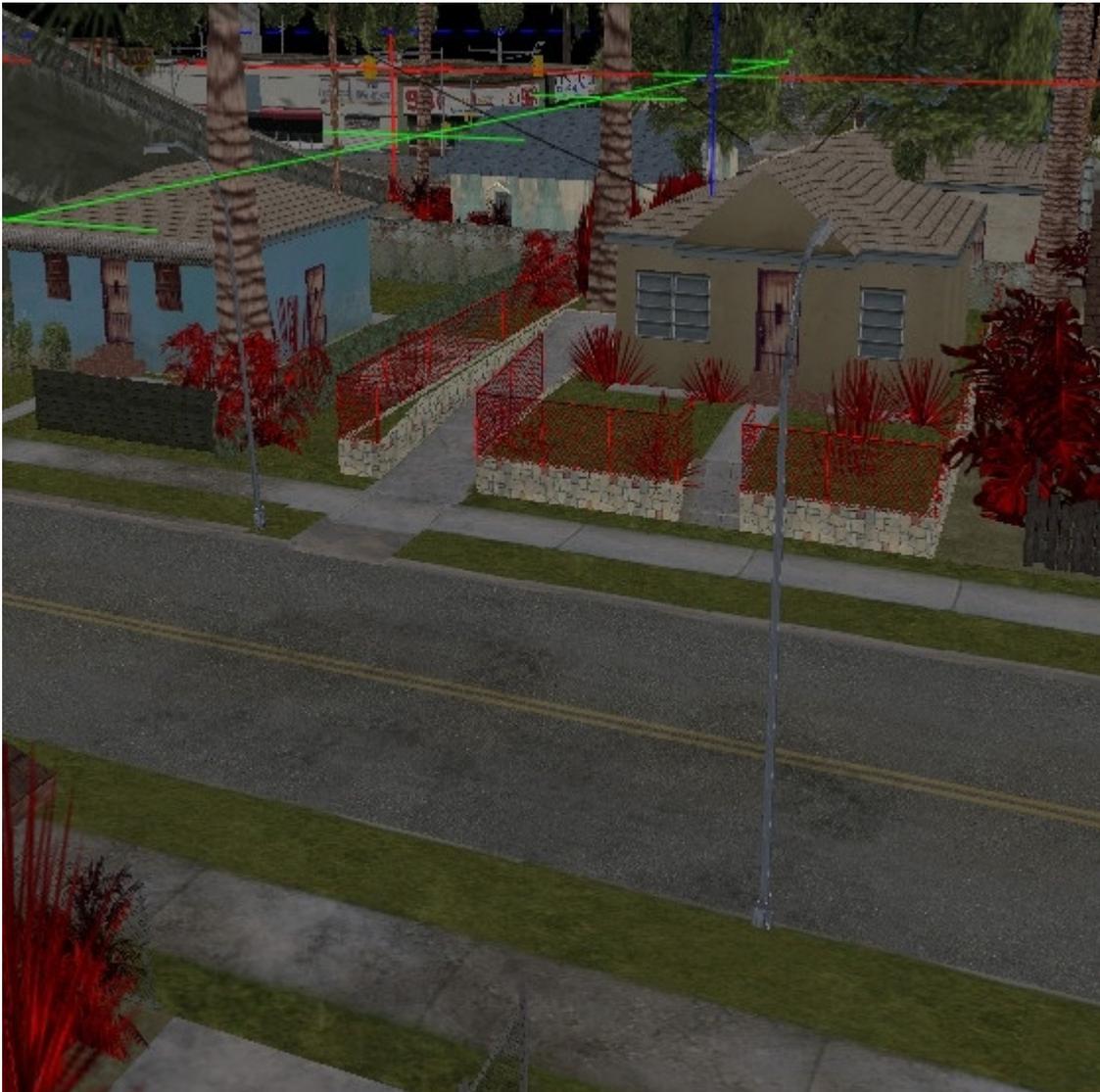
## **Каталог Locations plant**

**Название:** Locations plant

**Сокращённо:** LP



Locations plant - заменяет растительность, которая относится именно к определенной локации. Модели в этой части являются единым целым с заборами, линиями электропередач, столбами, знаками и д.р. Имеют очень много элементов. Количество заменяемых элементов может сыграть злую шутку с производительностью модификации, и поэтому необходимо будет устанавливать по усмотрению.



Данный каталог является расширением для любой основной версии **Behind Space Of Realities** или **Project Oblivion Revivals**. Каталог на стадии разработки и существует только в одной версии:

[- Classic Weeds](#)

Дополнительная сложность в реализации в том, что необходимо адаптировать под каждый текстурный мод.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EPub producer](#)

---

## Classic Weeds

**Behind Space Of Realities - Classic Weeds, Demo 0.01**

Версия 0.01



**Classic Weeds** - Расширяет любую основную версию **Behind Space Of Realities**. Данная модификация заменяет ту растительность, которая закреплена за определёнными локациями. Демо версия для ознакомления, до завершения очень много работы. Отсутствует мипмаппинг. Нет сезонов.

**Classic Weeds** содержит следующие компоненты.

**Основная растительность, каталог Locations plant, уникальные части растительности:**

- LAe
- LAe2
- LAhills
- LAn
- LAs
- LAs2
- LAw

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create iPhone documentation](#)

---

## Сезоны

Адаптирует основную модификацию к временам года или к особой атмосфере. Представляет собой *ретекстур* или *замену моделей растительности*, а порой сочетает в себе оба фактора. В *основных версиях* может просто устанавливаться поверх. При использовании дополнений на замену частей растительности, необходимо собрать сборку сезона на основе *основной версии*, где уже установлен сезон. Потом выбрать отдельную *часть растительности*, эту *часть* адаптировать под сезон и следующим шагом ее заменять в сборке, где уже предварительно собрана основная версия адаптирована под сезон. Если были изменены лимиты разрешений текстур в сборке изначально, то в адаптируемой части растительности необходимо применять *лимиты* соответственно.

**Бывают следующие сезоны:**

- [End of the Summer \(Осенний\)](#)
- [White silence \(Зимний\)](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create Web Help sites](#)

---

## End of the Summer



Осенний сезон. Оказывает влияние только на лиственные растения, которые окрашиваются в золотистые цвета осени. Устанавливается поверх основных версий, которые не использовали ранее сезоны. Используется со специальным набором трав, который адаптирован под этот сезон. Встречается во всех основных версиях и дополнениях.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create Web Help sites](#)

---

## White silence



Зимний сезон. Убирается листва и все покрывается инеем или снегом. Устанавливается поверх основных версий, которые не использовали ранее сезоны. Используется со специальным набором трав, который адаптирован под этот сезон. Встречается во всех основных версиях и дополнениях. Поверх возможна установка сезона Frozen, при использовании дополнений.

## Дополнения

Дополнения существуют в *DLC*, в *устаревших частях растительности* и в *DLC от различных авторов*. Каждое такое дополнение идет с сезонами. Как и в основных версиях, у дополнений тоже есть лимиты разрешений текстур. В различных дополнениях может быть множество новых и интересных частей растительности. Благодаря таким дополнениям, возможно, изменять значительно составляющую вашей сборки.

**DLC** пакеты заменяют некоторую часть растительности в разнообразных каталогах. Пакеты не являются основными версиями модификации, потому что могут содержать разнообразное количество контента, в то время как в основных версиях уже определена емкость дополнения. Пакеты устанавливаются поверх любой основной версии или вашей сборки, если устанавливать через *GTA3.img*. В случае, если используется *modloader*, то пакеты устанавливаются в соответствии номерных индикаторов частей растительности.



- 1) *Behind Space Of Realities - Classic version (C-CLV-7)*
- 2) *Behind Space Of Realities - Classic version (C-CLV-7) + HQ palms 1er prototype из BSOR DLC Packages 1*

## BSOR DLC Packages #

**BSOR DLC Packages** - **DLC** содержат уникальную растительность, которой не было по умолчанию в основных версиях.

На данный момент существует несколько вариаций **BSOR DLC Packages**:

**BSOR DLC Packages 1** - в составе этого пакета, **DLC**, которые заменяют небольшое количество частей растительности.

**BSOR DLC Packages 2** - в составе этого пакета, **DLC**, которые заменяют наибольшее количество частей растительности, где количество частей растительности близкое к основной версии.

**BSOR DLC Packages 3** - в составе этого пакета, **DLC**, которые сейчас в разработке.

## POR DLC Legacy

В составе этого пакета, **DLC**, где содержатся части растительности, которые предназначены только для **Project Oblivion Revivals**.

## BSOR DLC Legacy

В составе этого пакета, **DLC**, где содержатся устаревшие части растительности из старых основных версий.

## POR DLC Legacy

В составе этого пакета, **DLC**, где содержатся модели растительности из более ранних версий **Project Oblivion**.

Для того чтобы самим создавать, необходимо знать техническую составляющую проекта и выполнять все необходимые регламенты. Каждое такое дополнение, созданное вами должно иметь: мипмаппинг, адаптацию к сезонам, формат идентификации частей растительности, лимиты разрешений текстур. Название должно быть **BSOR DLC Guest** - **ваше название и номер #**. Назвать дополнение можете хоть в честь себя.

**Примечание:**

- 1) При установке в *gta3.img*, DLC переписывают предыдущую часть растительности, т.е. установив новые деревья, старые исчезнут.
- 2) При установке в *gta3.img*, если устанавливать основную версию поверх другой, то предыдущая версия переписывается, вместе с установленными DLC и частями.
- 3) Необходимо учитывать совместимость контента между модификациями BSOR и POR.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Produce Kindle eBooks easily](#)

---

### Травы

В вашей собственной сборке можно использовать различные травы. Используя различные комбинации моделей, текстур и настроек, могут быть различные эффекты. У всех текстур применяется по умолчанию мипмаппинг и имеют лимиты разрешений текстур. Для производительности рекомендуется отключать мипмаппинг.

**Grass models (GM)** - модели трав

**Grass textures (GT)** - текстуры трав





- 1) *Original SA grass models 2, LQ + WOT SD grass 1*
- 2) *TES Oblivion grass models + Stalker*

Модели трав и текстуры трав сочетаются между собой. С моделями трав могут быть установлены любые текстуры травы, а также с текстурами трав любые модели трав, но в границах серии, к которой принадлежат травы.



- 3) *Far Cry 2 grass + Standard*

Специфические травы могут привести к падению **FPS** игрового процесса, потому что в них большое содержимое полигонов. Текстуры для специфических трав делятся на несколько видов:

- Standard** - по умолчанию
- Autumn** - для осеннего сезона
- Winter** - для зимнего сезона.

У трав есть свои настройки по плотности генерации на 1 кв/м поверхности. Чем выше уровень, тем выше плотность травы, однако, высокие уровни могут привести к падению **FPS** игрового процесса.

#### **Density setting of grass (настройки плотности травы)**

- level 0 (no grass) - полностью убирает траву*
- level 1 - в 3 раза меньше стандартного значения*
- level 2 - 2 раза меньше стандартного значения*
- level 3 (standard game) - 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*  
*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)*

В основных версиях по умолчанию используется всегда 3 уровень. Стоит отметить, что не следует использовать настройки выше 7 уровня, а для специфических трав не выше 4-5 уровня.

У каждой серии трав есть свои настройки плотности травы. Для серии специфических трав используются настройки с серии **BSOR**.

Стоит отметить, что для серии **BSOR**, существует несколько настроек плотности трав:

**Only white color of grass** - не имеет окрашивание геометрии по типу грунтов.  
Используется для своих карт местности или для мест, где не нужно окрашивание геометрии по типу грунтов (например, для заснеженных модификаций).  
**With colors of grass** - используется для стандартной игры, окрашивает геометрию трав под тип грунтов. Используется по умолчанию в основных версиях **Behind Space Of Realities**

У трав есть свои серии, которые не совместимы друг с другом. Серии - это наборы трав, предназначенные для конкретной модификации, т.е. для **Behind Space Of Realities** или **Project Oblivion Revivals**, состоящих из моделей трав, текстур трав и свои настроек плотности травы. Модели трав, текстуры трав и настроек плотности травы - могут использоваться только внутри серии. Можно сделать свою сборку трав внутри серии, выбора достаточно. Использование разных составляющих с различных серий трав приведет к визуальным ошибкам. Однако, выбранная серия трав может устанавливаться с **Behind Space Of Realities** или **Project Oblivion Revivals**.

Существует несколько серий трав:

**Behind Space Of Realities (BSOR)** - травы обычно используемые в сборках Behind Space of Realities, но серия может использоваться в Project Oblivion Revivals.  
**Project Oblivion Revivals (POR)** - травы обычно используемые в сборках Project Oblivion Revivals, но серия может использоваться в Behind Space of Realities. Однако, данная серия может использоваться с модификацией Project Oblivion 2010 HQ.  
**Specific grass (SG)** - специфические травы

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free HTML Help documentation generator](#)

---

## Техническая составляющая

---

Проект вначале был обычной заменой растительности, но с опытом пришли позже особые технические решения и различные фишки. Благодаря этим решениям, модификации **Behind Space Of Realities** и **Project Oblivion Revivals** могут собираться как конструктор, и добавлено множество интересных новшеств, которых нет нигде.

- [2dfx эффекты](#)
- [Limited resolution textures](#)
- [Mipmapping](#)
- [Каталог растительности](#)
- [Модификация путей моделей и текстур](#)
- [Настройка генерации растительности](#)
- [Поддержка сезонов](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easy to use tool to create HTML Help files and Help web sites](#)

---

## 2dfx

2dfx - специальные эффекты для DFF модели, которые являются секцией в DFF. Существует 10 типов 2dfx эффектов.

## Limited resolution textures

Для повышения производительности модификации **Behind Space Of Realities** созданы **Limited resolution textures**. Наборы *Limited resolution textures* - устанавливают ограниченное разрешение текстур в *TXD контейнерах*, тем самым повышая производительность, но ухудшается качество текстур. Для панорамных видов общий вид растительности одинаков, если использовать любой лимит, потому что все *TXD контейнеры* используют *mipmapping*.

В настоящий момент *Limited resolution textures* доступны для **Project Oblivion Revivals**.

**1024 limit** (по умолчанию) – оригинальные текстуры в *TXD контейнерах*, где разрешение не превышает **1024x1024**. Текстуры в *TXD контейнера* идут вместе с моделями в частях растительности, но не в сезонах.

**512 limit** – для увеличения производительности и сохранения качества рекомендуется использовать эти лимиты, где разрешение не превышает **512x512**.

**256 limit** – для значительного увеличения производительности рекомендуется использовать эти лимиты, где разрешение не превышает **256x256**. Качество текстур на ближних дистанциях будет плохим.

Травы тоже используют *Limited resolution textures*. У текстур трав может быть лимиты **16-512**.

Копируется с заменой *TXD контейнер* с лимитом в часть растительности и переписывает *TXD контейнер* по умолчанию, который находится в части растительности.

## Mipmapping

Mipmapping - убирает рябь текстур на различных дистанциях. Увеличивает скорость отрисовки объектов на карте, но увеличивает расход видеопамяти на треть. Мипмаппинг работает по принципу: *чем дальше объект от положения опорной точки камеры, тем меньшего разрешения текстуры использует объект, убирая шум и рябь*. Уменьшенная копия текстуры генерируется из основной текстуры стандартного разрешения, через уровни прорисовки, при использовании различной фильтрации. Уровней прорисовки гораздо больше чем 1-3. Видео память при использовании *мипмаппинг-а* хранит в себе оригинальную текстуру и все уменьшенные копии одновременно.



- с мипмаппингом



- без мипмаппинга

По умолчанию все текстуры содержат *мипмаппинг* из-за его присутствия, возможно появление артефактов (просвечивание объектов через альфа канал). Если убрать, будет полное отсутствие артефактов, но появление обильной резкости у текстур. При использовании *мипмаппинг*-а невозможно запустить Map Editor, если TXD контейнеры находятся в *img* архивах. Что бы убрать *мипмаппинг*, просто сохраняем *TXD контейнеры* с помощью **TXD Workshop 5**.

В оригинальной игре нет необходимости использовать *мипмаппинг*, потому что большая часть текстур в разрешении не более 256x256, хотя в некоторых случаях, и для таких текстур необходим

*мипмаппинг*, потому что и в оригинальной игре есть моменты, когда объекты с текстурами режут глаза.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easy Qt Help documentation editor](#)

---

## Модификация путей моделей и текстур

Благодаря модификации файлов в [procobj.ide](#), [vegepart.ide](#), появилась возможность замены частей растительности.

Связи с тем, что **DLC** необходимо было раньше адаптировать под каждую версию **Behind Space Of Realities**, что бы можно было играть с дополнениями, используя любую полную версию **Behind Space Of Realities**, нужно было упростить модификацию. Такой шаг является модификацией IDE файлов, которые отвечают за генерацию объектов в игре, как настройки для игровых объектов - новое крепление DFF и TXD файлов к ID объекту, параметры рендера. Смысл такого изменения заключается в том, чтобы дать определенной группе объектов один *TXD* файл для загрузки текстур, вместо того, что бы использовать несколько *TXD* файлов. Такое решение дает возможность устанавливать беспрепятственно практически любые части растительности.

Недостатком является то, что необходимо ставить только **Behind Space Of Realities**, если вы хотите играть с дополнениями. Обусловлено тем, что присутствуют модифицированные IDE файлы, которые будут поддерживать определенные *TXD*. Адаптации частей под оригинальную игру и другие дополнения - больше не будет, *потому что Behind Space Of Realities является самостоятельным дополнением, которое даст прикурить всем аналогичным модам!*

Необходимость устанавливать IDE файлы. Если вы установите *DFF* и *TXD* файлы, без замены IDE файлов, вы не уведите большую часть текстур на растительности. При установке IDE файлов без необходимых *TXD*, игра будет вылетать!

Для **Project Oblivion Revivals** используются пути моделей и текстур что в **Behind Space Of Realities**, поэтому, большинство частей растительности с основных версий или DLC можно использовать из **Behind Space Of Realities**.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free Qt Help documentation generator](#)

---

## Настройка генерации растительности

За генерацию растительности на определенных поверхностях отвечают файлы [plants.dat](#) и [procobj.dat](#). Первый отвечает за генерацию травы, а последний за генерацию объектов. В обоих файлах можно настроить плотность генерации и размеры растительности.

Файл [plants.dat](#) должен соответствовать серии трав.

Для **Behind Space Of Realities** и **Project Oblivion Revivals** существуют свои настройки [procobj.dat](#) и они не совместимы между собой!

Настроенный файл [procobj.dat](#) не обязателен к замене для **Behind Space Of Realities**, но он значительно расширяет фауну. В случаи с **Project Oblivion Revival**, замена обязательна.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured EPub generator](#)

---

## Установка

Перед тем, как устанавливать модификацию, нужно собрать собственную сборку растительности **Behind Space Of Realities** или **Project Oblivion Revivals**. Если не хочется собирать сборку, можно воспользоваться тем, что предлагается вам по умолчанию в основной версии.

На примере будет рассматриваться **Behind Space Of Realities**. Для **Project Oblivion Revivals** делается все аналогично.

1. Сначала вам нужно понять, что такое ваша собственная сборка и разобраться с лимитами разрешений текстур.

[- Основа сборки](#)

2. Необходимо знать, как устанавливать сезоны, для правильной работы модификации.

[- Добавление сезонов](#)

3. Для того чтобы создать свою уникальную сборку, нужно знать о частях растительности.

[- Отдельные части растительности](#)

4. У некоторых основных версий доступно обновление до следующей версии.

[- Обновление до следующей версии](#)

5. Для того чтобы трава выглядела красиво, можно расширить фауну с помощью настроек генерации растительности.

[- Генерация растительности и настройки](#)

6. Можно расширить модификацию дополнительными каталогами.

[- Дополнительный каталог](#)

7. Самое главное, нужно уметь устанавливать модификацию.

[- Установка модификации](#)

8. **Чтобы** модификация работала, нужно знать некоторые условия работы.

[- Условия работы](#)

---

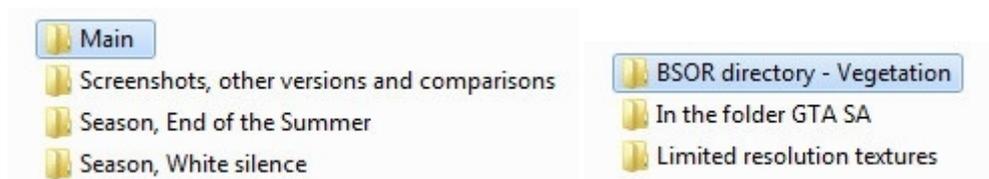
Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free iPhone documentation generator](#)

---

## Основа сборки

В папке **Main** находится сама модификация. Части растительности находится в папке **BSOR directory - Vegetation**. **Vegetation** - это название каталога, в котором лежат части растительности. Эта ключевая папка сборки частей растительности. Перед тем как приступить, **сделайте резервную копию этой папки**. Эта папка **BSOR directory - Vegetation**, в которой вы будете собирать части растительности, будет называться папкой сборки частей растительности. Собирать мы будем учиться на примере классической версии.

У **Project Oblivion Revivals** части растительности находится в папке **POR directory - Vegetation**.



Части растительности пронумерованы, имеют русскоязычное название, английское название в скобках и имеют принадлежность к основной версии как уникальная часть растительности.

К примеру: **C-CLV**.

- |   |  |
|---|--|
| 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1) C-CLV                  | 34 - П.Кусты (DesShrubs) C-CLV             |
| 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2) C-CLV                  | 35 - Сагуаро кактус (Saguaro cactus) C-CLV |
| 3 - Деревенские деревья (Country trees) C-CLV | 36 - П.Скалы (DesRocks) C-CLV              |
| 4 - Деревья 1 (Trees 1) C-CLV                 | 37 - Лоды1 (LQ Lods1) C-CLV                |
| 5 - Деревья 2 (Trees 2) C-CLV                 | 38 - Лоды2 (LQ Lods2) C-CLV                |
| 6 - Деревья 3 (Trees 3) C-CLV                 | 39 - Бордюры (Curbs) C-CLV                 |
| 7 - Дуб (Oak-tree) C-CLV                      | 40 - Бревно (Log) C-CLV                    |
| 8 - Кипарис (Cypress) C-CLV                   | 41 - Лианы (Vines) C-CLV                   |
| 9 - Лысый кипарис (Bald cypress) C-CLV        | 42 - Камни (Stones) C-CLV                  |
| 10 - Огромные деревья (Huge trees) C-CLV      | 43 - Мусорные кучи (Garbage heaps) C-CLV   |
| 11 - Высокая ель (High spruce) C-CLV          | 44 - Подводная часть (Underwater_P) C-CLV  |
| 12 - Елки (Spruces) C-CLV                     |  |
| 13 - Пихта (Firs) C-CLV                       |  |
| 14 - Секвойи (Redwoods) C-CLV                 |  |
| 15 - Сосна (Pine-tree) C-CLV                  |  |
| 16 - Хвойные 1 (Softwoods 1) C-CLV            |  |
| 17 - Хвойные 2 (Softwoods 2) C-CLV            |  |
| 18 - Кусты (Shrubs) C-CLV                     |  |
| 19 - Кусты сорняка (Bushland) C-CLV           |  |
| 20 - Плохая почва (Badlands) C-CLV            |  |
| 21 - Цветы (Flowers) C-CLV                    |  |
| 22 - Горшечные (Pots) C-CLV                   |  |
| 23 - Пальмы (Palms) C-CLV                     |  |
| 24 - Пальмы с гирляндами (Garlands_P) C-CLV   |  |
| 25 - Нечеткая трава (Fuzzyplant) C-CLV        |  |
| 26 - Папоротники (Ferns) C-CLV                |  |
| 27 - Проростки елок (Grassland) C-CLV         |  |
| 28 - Травы (Rushes) C-CLV                     |  |
| 29 - Травянистый сорняк (Grasslanda) C-CLV    |  |
| 30 - Сломанные деревья (Broken trees) C-CLV   |  |
| 31 - Дерево Джошуа (Joshua-tree) C-CLV        |  |
| 32 - Колючки (Prickles) C-CLV                 |  |
| 33 - Опунция (Prickly pear) C-CLV             |  |

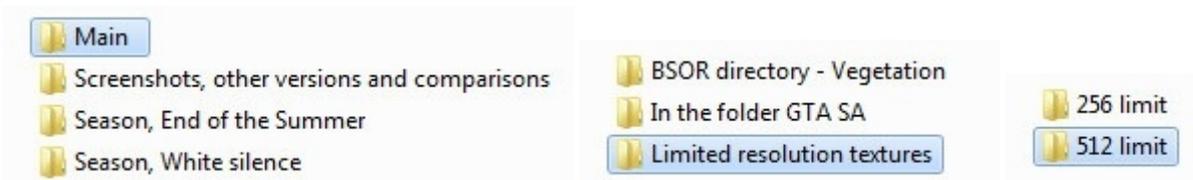
**C** - *Common*, основная версия

**CLV** - **Classic version**

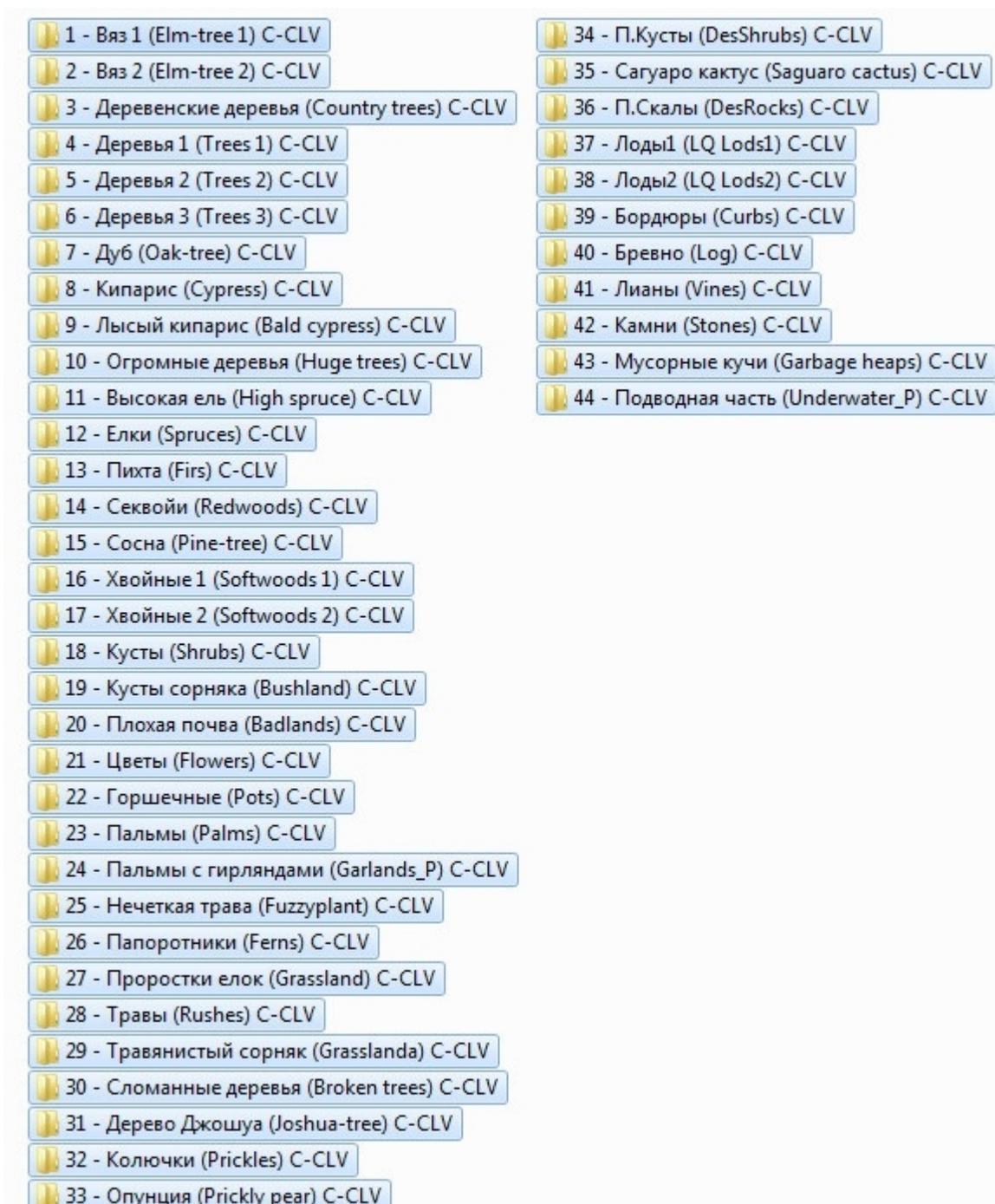
**Примечание:**

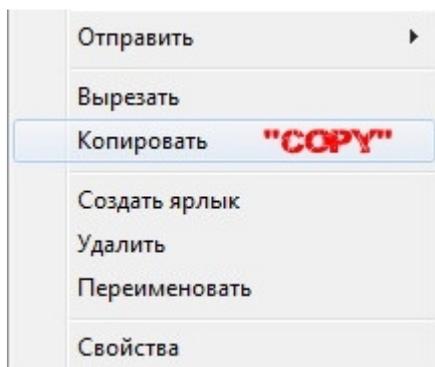
Если вы готовы играть со сборкой по умолчанию, то сразу переходите к установке в игру.

Вам необходимо определиться, с какими разрешениями текстур вы будете играть. Для производительности рекомендуется лимит 256. Для этого находим папку **Limited resolution textures** и выбираем необходимый лимит.

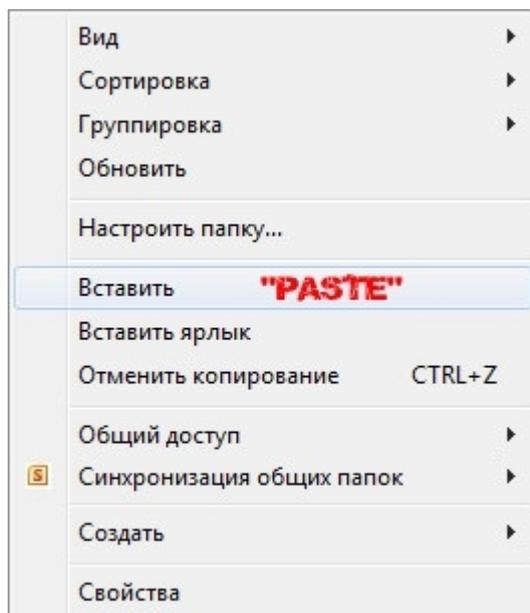


В папке с лимитом выделяем все содержимое и нажимаем [копировать](#).





Заходим в [папку сборки частей растительности](#) и нажимаем вставить. Подтвердите замены, отметьте на [«Выполнить это действие для всех текущих объектов \(найдено: 31\)»](#) и нажмите [да](#). Должно быть заменено 44 папки и 44 TXD файла.



**Файлы скопировались с заменой успешно, поздравляем, вы установили для сборки лимиты разрешений текстур. Теперь научимся добавлять сезоны.**



### [- Добавление сезонов](#)

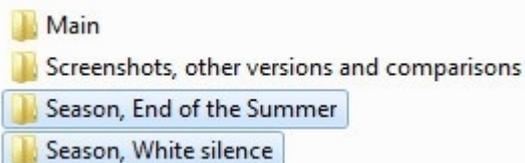
---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [What is a Help Authoring tool?](#)

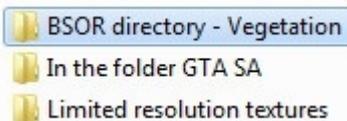
---

## Добавление сезонов

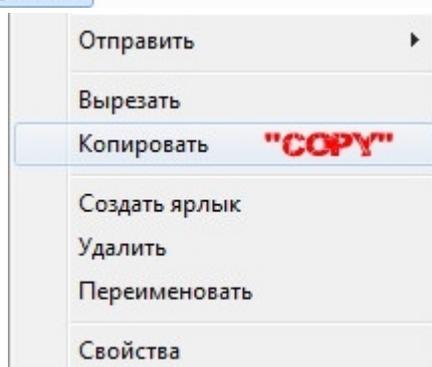
Для того что бы добавить сезон, необходимо выбрать один из доступных сезонов.



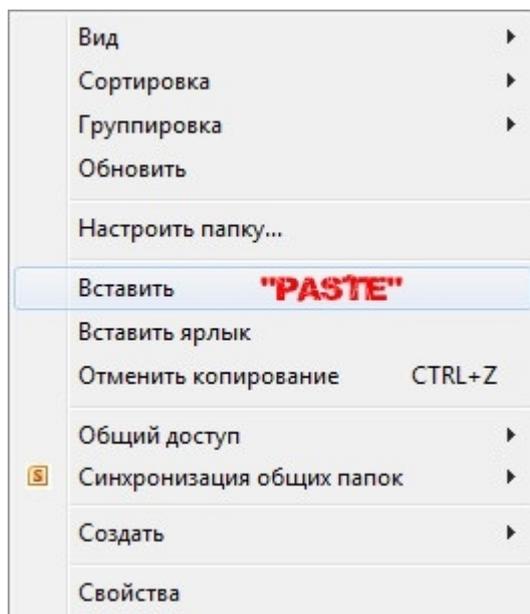
Заходим в папку выбранного вами сезона и видим папку **BSOR directory - Vegetation**. В этой папке хранятся модели сезона, которые обязательны к использованию. Если вы видите, что этой папки нет **BSOR directory - Vegetation**, то это действие пропускаете. Выделяем содержимое папки **BSOR directory - Vegetation** и нажимаем **копировать**.



- 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1) C-CLV
- 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2) C-CLV
- 3 - Деревенские деревья (Country trees) C-CLV
- 4 - Деревья 1 (Trees 1) C-CLV
- 5 - Деревья 2 (Trees 2) C-CLV
- 6 - Деревья 3 (Trees 3) C-CLV
- 7 - Дуб (Oak-tree) C-CLV
- 8 - Кипарис (Cypress) C-CLV
- 9 - Лысый кипарис (Bald cypress) C-CLV
- 10 - Огромные деревья (Huge trees) C-CLV
- 11 - Высокая ель (High spruce) C-CLV
- 12 - Елки (Spruces) C-CLV
- 13 - Пихта (Firs) C-CLV
- 14 - Секвойи (Redwoods) C-CLV
- 15 - Сосна (Pine-tree) C-CLV
- 16 - Хвойные 1 (Softwoods 1) C-CLV
- 17 - Хвойные 2 (Softwoods 2) C-CLV
- 18 - Кусты (Shrubs) C-CLV
- 19 - Кусты сорняка (Bushland) C-CLV
- 20 - Плохая почва (Badlands) C-CLV
- 21 - Цветы (Flowers) C-CLV
- 22 - Горшечные (Pots) C-CLV
- 23 - Пальмы (Palms) C-CLV
- 24 - Пальмы с гирляндами (Garlands\_P) C-CLV
- 25 - Нечеткая трава (Fuzzyplant) C-CLV
- 26 - Папоротники (Ferns) C-CLV
- 27 - Проростки елок (Grassland) C-CLV
- 28 - Травы (Rushes) C-CLV
- 29 - Травянистый сорняк (Grasslanda) C-CLV
- 30 - Сломанные деревья (Broken trees) C-CLV
- 31 - Дерево Джошуа (Joshua-tree) C-CLV
- 32 - Колючки (Prickles) C-CLV
- 33 - Опунция (Prickly pear) C-CLV
- 34 - П.Кусты (DesShrubs) C-CLV
- 35 - Сагуаро кактус (Saguaro cactus) C-CLV
- 36 - П.Скалы (DesRocks) C-CLV
- 37 - Лоды1 (LQ Lods1) C-CLV
- 38 - Лоды2 (LQ Lods2) C-CLV
- 39 - Бордюры (Curbs) C-CLV
- 40 - Бревно (Log) C-CLV
- 41 - Лианы (Vines) C-CLV
- 42 - Камни (Stones) C-CLV
- 43 - Мусорные кучи (Garbage heaps) C-CLV
- 44 - Подводная часть (Underwater\_P) C-CLV



Заходим в [папку сборки частей растительности](#) и нажмите вставить. Подтвердите замены, отметьте на [«Выполнить это действие для всех текущих объектов \(найдено: ?\)»](#) и нажмите да.



Теперь необходимо установить сами текстуры. Стоит заметить, что зимний сезон имеет влияние на все части растительности, а осенний сезон влияет только на некоторые части растительности и может там быть не 44 части растительности, в отличие от зимнего сезона.

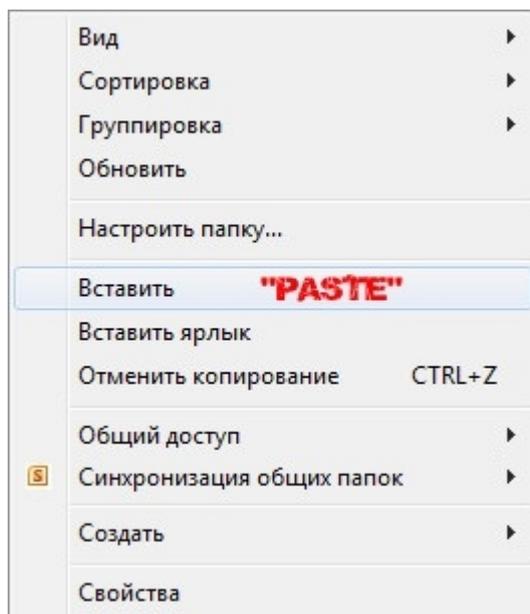
Для этого находим папку **Limited resolution textures** и выбираем необходимый лимит.



В папке с лимитом выделяем все содержимое и нажимаем копировать.

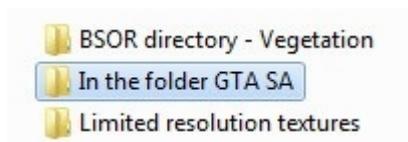
- |   |  |
|---|--|
| 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1) C-CLV                  | 34 - П.Кусты (DesShrubs) C-CLV             |
| 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2) C-CLV                  | 35 - Сагуаро кактус (Saguaro cactus) C-CLV |
| 3 - Деревенские деревья (Country trees) C-CLV | 36 - П.Скалы (DesRocks) C-CLV              |
| 4 - Деревья 1 (Trees 1) C-CLV                 | 37 - Лоды1 (LQ Lods1) C-CLV                |
| 5 - Деревья 2 (Trees 2) C-CLV                 | 38 - Лоды2 (LQ Lods2) C-CLV                |
| 6 - Деревья 3 (Trees 3) C-CLV                 | 39 - Бордюры (Curbs) C-CLV                 |
| 7 - Дуб (Oak-tree) C-CLV                      | 40 - Бревно (Log) C-CLV                    |
| 8 - Кипарис (Cypress) C-CLV                   | 41 - Лианы (Vines) C-CLV                   |
| 9 - Лысый кипарис (Bald cypress) C-CLV        | 42 - Камни (Stones) C-CLV                  |
| 10 - Огромные деревья (Huge trees) C-CLV      | 43 - Мусорные кучи (Garbage heaps) C-CLV   |
| 11 - Высокая ель (High spruce) C-CLV          | 44 - Подводная часть (Underwater_P) C-CLV  |
| 12 - Елки (Spruces) C-CLV                     |  |
| 13 - Пихта (Firs) C-CLV                       |  |
| 14 - Секвойи (Redwoods) C-CLV                 |  |
| 15 - Сосна (Pine-tree) C-CLV                  |  |
| 16 - Хвойные 1 (Softwoods 1) C-CLV            |  |
| 17 - Хвойные 2 (Softwoods 2) C-CLV            |  |
| 18 - Кусты (Shrubs) C-CLV                     |  |
| 19 - Кусты сорняка (Bushland) C-CLV           |  |
| 20 - Плохая почва (Badlands) C-CLV            |  |
| 21 - Цветы (Flowers) C-CLV                    |  |
| 22 - Горшечные (Pots) C-CLV                   |  |
| 23 - Пальмы (Palms) C-CLV                     |  |
| 24 - Пальмы с гирляндами (Garlands_P) C-CLV   |  |
| 25 - Нечеткая трава (Fuzzyplant) C-CLV        |  |
| 26 - Папоротники (Ferns) C-CLV                |  |
| 27 - Проростки елок (Grassland) C-CLV         |  |
| 28 - Травы (Rushes) C-CLV                     |  |
| 29 - Травянистый сорняк (Grasslanda) C-CLV    |  |
| 30 - Сломанные деревья (Broken trees) C-CLV   |  |
| 31 - Дерево Джошуа (Joshua-tree) C-CLV        |  |
| 32 - Колючки (Prickles) C-CLV                 |  |
| 33 - Опунция (Prickly pear) C-CLV             |  |

Заходим в [папку сборки частей растительности](#) и нажимаем вставить. Подтвердите замены, отметьте на [«Выполнить это действие для всех текущих объектов \(найдено: ?\)»](#) и нажмите [да](#).



Учтите, что лимиты разрешений должны соответствовать тем, которые применяются в вашей сборке. Для зимнего сезона это не имеет значения, но не для дополнения в виде или части растительности из другой [основной версии](#).

В папках с сезонами мы видим папку **In the folder GTA SA**. В этой папке есть текстуры, модели и настройки трав, которые соответствуют определённому сезону.



Для того чтобы установить, то можно это сделать следующим [образом](#). Если у вас есть **Mod Loader**, то это делается [несколько иначе](#).

**Поздравляем, вы смогли установить сезон. Сейчас научимся заменять отдельные части растительности.**



[- Отдельные части растительности.](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured Help generator](#)

---

## Отдельные части растительности

Для того, что бы заменить часть растительности, нужно найти необходимую в дополнениях или в других основных версиях. К примеру, возьмём DLC дополнение.

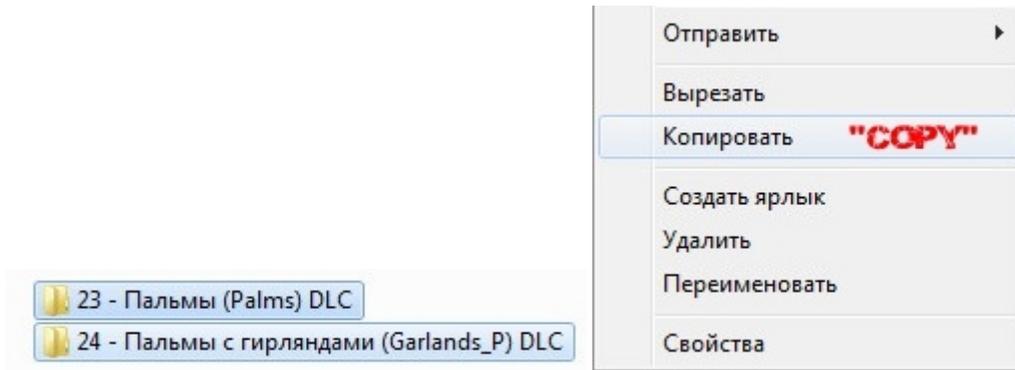
-  23 - Пальмы (Palms) DLC
-  24 - Пальмы с гирляндами (Garlands\_P) DLC

Видим 2 части растительности, которые хотим заменить. Перед тем заменять части растительности в папке сборки частей растительности, необходимо убедиться на наличие установленных лимитов разрешений текстур или сезонов в вашей сборке. Если да, то эти части растительности необходимо подготовить.

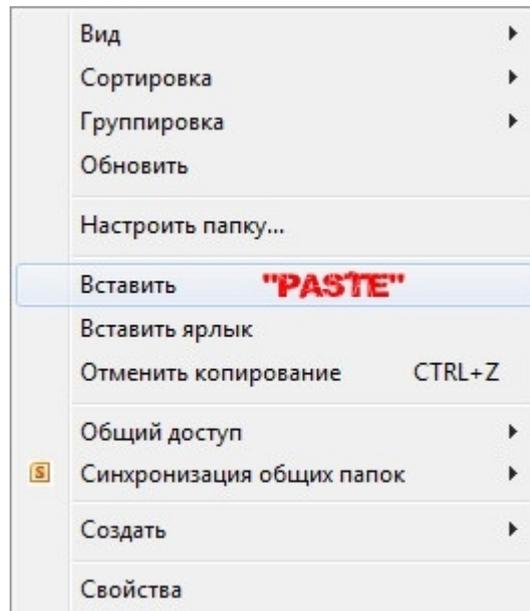
Выбираем необходимое разрешение текстур в дополнении.

-  256 limit
-  512 limit

В папке с лимитом выделяем все содержимое и нажимаем копировать.

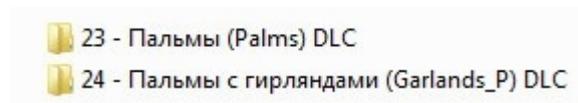


Заходим [туда, где у нас части растительности с дополнения](#) и нажимаем вставить. Подтвердите замены, отметьте на [«Выполнить это действие для всех текущих объектов \(найдено: ?\)»](#) и нажмите [да](#).



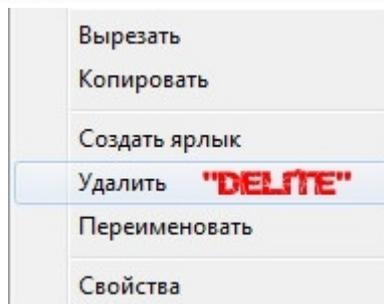
Аналогично можно сделать, если используются [сезоны](#), применив [лимиты](#) с сезонов.

После того, как вы подготовили [части растительности](#), можно их заменить в [папке сборки частей растительности](#). Посмотрите на [идентификационные номера](#) частей растительности [там, где у нас части растительности с дополнения](#). У нас, к примеру, номера 23 и 24. Эти [части растительности](#) мы будем заменять в [папке сборки частей растительности](#).



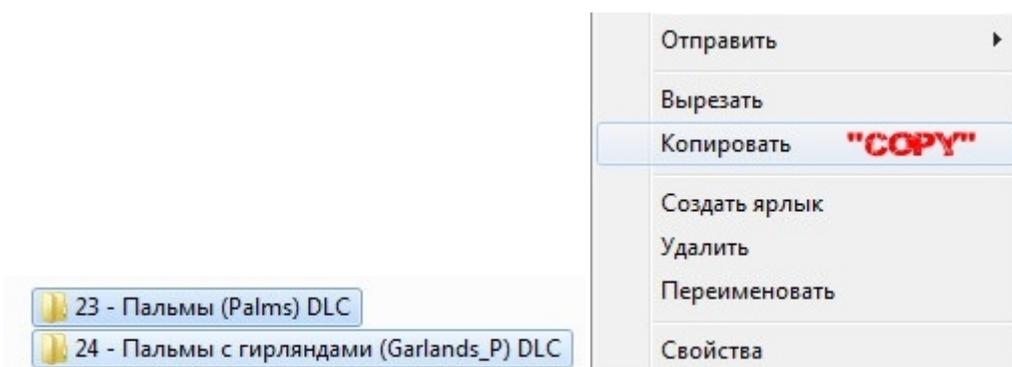
Заходим в [папку сборки частей растительности](#), выделяем [части растительности с идентификационными номерами 23 и 24](#) и [удаляем их](#).

- 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1) C-CLV
- 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2) C-CLV
- 3 - Деревенские деревья (Country trees) C-CLV
- 4 - Деревья 1 (Trees 1) C-CLV
- 5 - Деревья 2 (Trees 2) C-CLV
- 6 - Деревья 3 (Trees 3) C-CLV
- 7 - Дуб (Oak-tree) C-CLV
- 8 - Кипарис (Cypress) C-CLV
- 9 - Лысый кипарис (Bald cypress) C-CLV
- 10 - Огромные деревья (Huge trees) C-CLV
- 11 - Высокая ель (High spruce) C-CLV
- 12 - Елки (Spruces) C-CLV
- 13 - Пихта (Firs) C-CLV
- 14 - Секвойи (Redwoods) C-CLV
- 15 - Сосна (Pine-tree) C-CLV
- 16 - Хвойные 1 (Softwoods 1) C-CLV
- 17 - Хвойные 2 (Softwoods 2) C-CLV
- 18 - Кусты (Shrubs) C-CLV
- 19 - Кусты сорняка (Bushland) C-CLV
- 20 - Плохая почва (Badlands) C-CLV
- 21 - Цветы (Flowers) C-CLV
- 22 - Горшечные (Pots) C-CLV
- 23 - Пальмы (Palms) C-CLV
- 24 - Пальмы с гирляндами (Garlands\_P) C-CLV
- 25 - Нечеткая трава (Fuzzyplant) C-CLV
- 26 - Папоротники (Ferns) C-CLV
- 27 - Проростки елок (Grassland) C-CLV
- 28 - Травы (Rushes) C-CLV
- 29 - Травянистый сорняк (Grasslanda) C-CLV
- 30 - Сломанные деревья (Broken trees) C-CLV
- 31 - Дерево Джошуа (Joshua-tree) C-CLV
- 32 - Колючки (Prickles) C-CLV
- 33 - Опунция (Prickly pear) C-CLV
- 34 - П.Кусты (DesShrubs) C-CLV
- 35 - Сагуаро кактус (Saguaro cactus) C-CLV
- 36 - П.Скалы (DesRocks) C-CLV
- 37 - Лоды1 (LQ Lods1) C-CLV
- 38 - Лоды2 (LQ Lods2) C-CLV
- 39 - Бордюры (Curbs) C-CLV
- 40 - Бревно (Log) C-CLV
- 41 - Лианы (Vines) C-CLV
- 42 - Камни (Stones) C-CLV
- 43 - Мусорные кучи (Garbage heaps) C-CLV
- 44 - Подводная часть (Underwater\_P) C-CLV



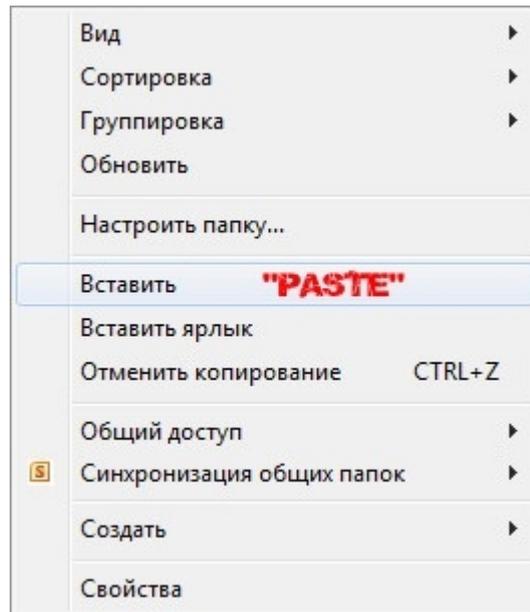
- 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1) C-CLV
- 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2) C-CLV
- 3 - Деревенские деревья (Country trees) C-CLV
- 4 - Деревья 1 (Trees 1) C-CLV
- 5 - Деревья 2 (Trees 2) C-CLV
- 6 - Деревья 3 (Trees 3) C-CLV
- 7 - Дуб (Oak-tree) C-CLV
- 8 - Кипарис (Cypress) C-CLV
- 9 - Лысый кипарис (Bald cypress) C-CLV
- 10 - Огромные деревья (Huge trees) C-CLV
- 11 - Высокая ель (High spruce) C-CLV
- 12 - Елки (Spruces) C-CLV
- 13 - Пихта (Firs) C-CLV
- 14 - Секвойи (Redwoods) C-CLV
- 15 - Сосна (Pine-tree) C-CLV
- 16 - Хвойные 1 (Softwoods 1) C-CLV
- 17 - Хвойные 2 (Softwoods 2) C-CLV
- 18 - Кусты (Shrubs) C-CLV
- 19 - Кусты сорняка (Bushland) C-CLV
- 20 - Плохая почва (Badlands) C-CLV
- 21 - Цветы (Flowers) C-CLV
- 22 - Горшечные (Pots) C-CLV
- 25 - Нечеткая трава (Fuzzyplant) C-CLV
- 26 - Папоротники (Ferns) C-CLV
- 27 - Проростки елок (Grassland) C-CLV
- 28 - Травы (Rushes) C-CLV
- 29 - Травянистый сорняк (Grasslanda) C-CLV
- 30 - Сломанные деревья (Broken trees) C-CLV
- 31 - Дерево Джошуа (Joshua-tree) C-CLV
- 32 - Колючки (Prickles) C-CLV
- 33 - Опунция (Prickly pear) C-CLV
- 34 - П.Кусты (DesShrubs) C-CLV
- 35 - Сагуаро кактус (Saguaro cactus) C-CLV
- 36 - П.Скалы (DesRocks) C-CLV
- 37 - Лоды1 (LQ Lods1) C-CLV
- 38 - Лоды2 (LQ Lods2) C-CLV
- 39 - Бордюры (Curbs) C-CLV
- 40 - Бревно (Log) C-CLV
- 41 - Лианы (Vines) C-CLV
- 42 - Камни (Stones) C-CLV
- 43 - Мусорные кучи (Garbage heaps) C-CLV
- 44 - Подводная часть (Underwater\_P) C-CLV

Заходим [туда, где у нас части растительности с дополнения](#), В папке выделяем все содержимое и нажимаем копировать.



Заходим [туда, где папка сборки частей растительности](#) и НАЖМИТЕ ВСТАВИТЬ.

- 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1) C-CLV
- 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2) C-CLV
- 3 - Деревенские деревья (Country trees) C-CLV
- 4 - Деревья 1 (Trees 1) C-CLV
- 5 - Деревья 2 (Trees 2) C-CLV
- 6 - Деревья 3 (Trees 3) C-CLV
- 7 - Дуб (Oak-tree) C-CLV
- 8 - Кипарис (Cypress) C-CLV
- 9 - Лысый кипарис (Bald cypress) C-CLV
- 10 - Огромные деревья (Huge trees) C-CLV
- 11 - Высокая ель (High spruce) C-CLV
- 12 - Елки (Spruces) C-CLV
- 13 - Пихта (Firs) C-CLV
- 14 - Секвойи (Redwoods) C-CLV
- 15 - Сосна (Pine-tree) C-CLV
- 16 - Хвойные 1 (Softwoods 1) C-CLV
- 17 - Хвойные 2 (Softwoods 2) C-CLV
- 18 - Кусты (Shrubs) C-CLV
- 19 - Кусты сорняка (Bushland) C-CLV
- 20 - Плохая почва (Badlands) C-CLV
- 21 - Цветы (Flowers) C-CLV
- 22 - Горшечные (Pots) C-CLV
- 25 - Нечеткая трава (Fuzzyplant) C-CLV
- 26 - Папоротники (Ferns) C-CLV
- 27 - Проростки елок (Grassland) C-CLV
- 28 - Травы (Rushes) C-CLV
- 29 - Травянистый сорняк (Grasslanda) C-CLV
- 30 - Сломанные деревья (Broken trees) C-CLV
- 31 - Дерево Джошуа (Joshua-tree) C-CLV
- 32 - Колючки (Prickles) C-CLV
- 33 - Опунция (Prickly pear) C-CLV
- 34 - П.Кусты (DesShrubs) C-CLV
- 35 - Сагуаро кактус (Saguaro cactus) C-CLV
- 36 - П.Скалы (DesRocks) C-CLV
- 37 - Лоды1 (LQ Lods1) C-CLV
- 38 - Лоды2 (LQ Lods2) C-CLV
- 39 - Бордюры (Curbs) C-CLV
- 40 - Бревно (Log) C-CLV
- 41 - Лианы (Vines) C-CLV
- 42 - Камни (Stones) C-CLV
- 43 - Мусорные кучи (Garbage heaps) C-CLV
- 44 - Подводная часть (Underwater\_P) C-CLV



- 1 - Вяз 1 (Elm-tree 1) C-CLV
- 2 - Вяз 2 (Elm-tree 2) C-CLV
- 3 - Деревенские деревья (Country trees) C-CLV
- 4 - Деревья 1 (Trees 1) C-CLV
- 5 - Деревья 2 (Trees 2) C-CLV
- 6 - Деревья 3 (Trees 3) C-CLV
- 7 - Дуб (Oak-tree) C-CLV
- 8 - Кипарис (Cypress) C-CLV
- 9 - Лысый кипарис (Bald cypress) C-CLV
- 10 - Огромные деревья (Huge trees) C-CLV
- 11 - Высокая ель (High spruce) C-CLV
- 12 - Елки (Spruces) C-CLV
- 13 - Пихта (Firs) C-CLV
- 14 - Секвойи (Redwoods) C-CLV
- 15 - Сосна (Pine-tree) C-CLV
- 16 - Хвойные 1 (Softwoods 1) C-CLV
- 17 - Хвойные 2 (Softwoods 2) C-CLV
- 18 - Кусты (Shrubs) C-CLV
- 19 - Кусты сорняка (Bushland) C-CLV
- 20 - Плохая почва (Badlands) C-CLV
- 21 - Цветы (Flowers) C-CLV
- 22 - Горшечные (Pots) C-CLV
- 23 - Пальмы (Palms) DLC
- 24 - Пальмы с гирляндами (Garlands\_P) DLC
- 25 - Нечеткая трава (Fuzzyplant) C-CLV
- 26 - Папоротники (Ferns) C-CLV
- 27 - Проростки елок (Grassland) C-CLV
- 28 - Травы (Rushes) C-CLV
- 29 - Травянистый сорняк (Grasslanda) C-CLV
- 30 - Сломанные деревья (Broken trees) C-CLV
- 31 - Дерево Джошуа (Joshua-tree) C-CLV
- 32 - Колючки (Prickles) C-CLV
- 33 - Опунция (Prickly pear) C-CLV
- 34 - П.Кусты (DesShrubs) C-CLV
- 35 - Сагуаро кактус (Saguaro cactus) C-CLV
- 36 - П.Скалы (DesRocks) C-CLV
- 37 - Лоды1 (LQ Lods1) C-CLV
- 38 - Лоды2 (LQ Lods2) C-CLV
- 39 - Бордюры (Curbs) C-CLV
- 40 - Бревно (Log) C-CLV
- 41 - Лианы (Vines) C-CLV
- 42 - Камни (Stones) C-CLV
- 43 - Мусорные кучи (Garbage heaps) C-CLV
- 44 - Подводная часть (Underwater\_P) C-CLV

**Поздравляем, вы смогли заменить части растительности. Далее рассмотрим, как сделать обновить одну из основных версий при доступном обновлении.**



[- Обновление до следующей версии.](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EBook and documentation generator](#)

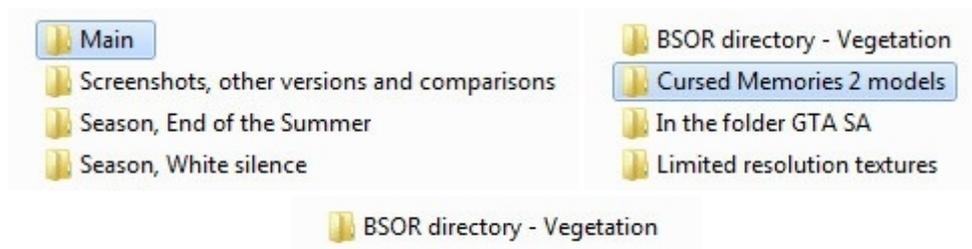
---

## Обновление до следующей версии

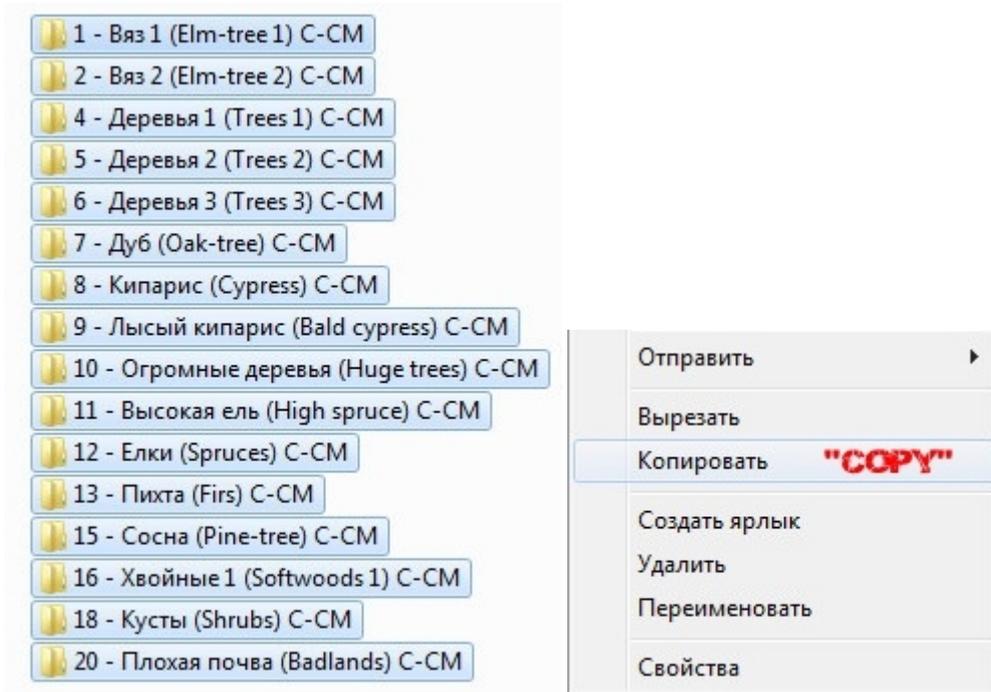
Бывают такие основные версии, у которых есть обновления. Эти обновления были когда-то отдельной основной версией, к примеру, **Cursed Memories 2**. Позже эти основные версии были унифицированы и были добавлены в другие основные версии как обновление. Данные обновления находятся в архиве вместе с основной версией. Однако не для всех основных версий доступны обновления.

Рассмотрим пример с основной версией **Cursed Memories**:

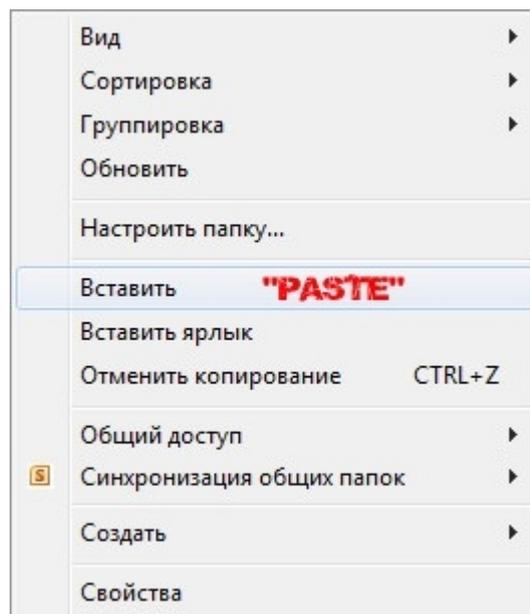
В папке с модификацией есть обновление **Cursed Memories 2 models**, это обновление изменяет основную версию **Cursed Memories** до **Cursed Memories 2**.



Заходим в папку **BSOR directory - Vegetation**, где лежит обновление. Выделяем все содержимое и нажимаем копировать.



Заходим [туда, где папка сборки частей растительности](#) и нажимаем вставить. Подтвердите замены, отметьте на [«Выполнить это действие для всех текущих объектов \(найдено: ?\)»](#) и нажмите [да](#).



Поздравляем, вы смогли обновить основную версию. Последнее что осталось, это научиться устанавливать траву и манипуляциям с настройками.



[- Генерация растительности и настройки](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Produce online help for Qt applications](#)

---

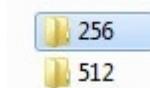
## Генерация растительности и настройки

В вашей собственной сборке можно использовать различные [травы](#).

Для того чтобы установить модели трав и текстуры, из папки "*In the folder GTA SA*" скопируйте папку *models* в папку с игрой, подтвердив замену файлов. Если вы используете Mod Loader, в папку *BSOR* в "*C:\Games\GTA San Andreas\modloader*", скопируйте "*In the folder GTA SA*", подтвердив замену файлов.

У трав бывают тоже лимиты разрешений текстур. Эти лимиты есть в травах, которые вы скачиваете отдельно от основных версий.

Выберите необходимый лимит и зайдите в папку с лимитом.



Из папки "*In the folder GTA SA*" скопируйте папку *models* в папку с игрой, подтвердив замену файлов. Если вы используете Mod Loader, в папку *BSOR* в "*C:\Games\GTA San Andreas\modloader*", скопируйте "*In the folder GTA SA*", подтвердив замену файлов.

Травы с сезонов устанавливаются аналогично.

Для того чтобы установить файлы генерации растительности, из папки "*In the folder GTA SA*" скопируйте папку *data* в папку с игрой, подтвердив замену файлов. Если вы используете Mod Loader, в папку *BSOR* в "*C:\Games\GTA San Andreas\modloader*", скопируйте "*In the folder GTA SA*", подтвердив замену файлов.

Файлы генерации растительности находятся в папке *data* в оригинальной игре.

[- plants.dat](#)

[- procobj.dat](#)

**Поздравляем, у нас получилось установить травы. Если хочется расширить игровой мир, придется научиться устанавливать дополнительные каталоги.**



[- Установка дополнительного каталога.](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Produce electronic books easily](#)

---

## **Дополнительный каталог**

Дополнительный каталог может расширить растительный мир.

Устанавливается путем копирования в папку с модификацией.

Если вы используете Mod Loader, в папку *BSOR* в "*C:\Games\GTA San Andreas\modloader*", скопируйте "*BSOR directory - Locations plant*" и "*In the folder GTA SA*" (при наличии в каталоге), подтвердив замену файлов.

**Поздравляем, у нас получилось установить дополнительный каталог. Теперь будем учиться устанавливать модификацию в игру.**



[- Как установить модификацию.](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured Kindle eBooks generator](#)

---

## Установка модификации

Сейчас будем учиться устанавливать модификацию в игру. Для этого есть 2 способа. У каждого способа есть преимущества и недостатки, давайте изучим их.

[- Обычная установка](#)

[- Использование Mod Loader-a](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured eBook editor](#)

---

### Обычная установка

Этот способ является традиционным, который заменяет файлы в вашей игре.

*Замена моделей:*

- замените файлы в архиве gta3.img "C:\Games\GTA San Andreas\models" на файлы из [папки сборки частей растительности](#), используя *Alci's IMG Editor 1.5*. После замены файлов, перестройте архив, нажав "Rebuild" (Ctrl+R).

*Замена настроек:*

- Из папки "In the folder GTA SA" скопируйте папку *data* в папку с игрой, подтвердив замену файлов.

*Установка травы:*

- Из папки "In the folder GTA SA" скопируйте папку *models* в папку с игрой, подтвердив замену файлов.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easy to use tool to create HTML Help files and Help web sites](#)

---

### Использование Mod Loader

При использовании **Mod Loader-a** на много проще экспериментировать со своими сборками, потому что не нужно затрагивать gta3.img

Создайте папку *BSOR* в "C:\Games\GTA San Andreas\modloader", скопируйте [папку сборки частей](#)

[растительности](#) и "In the folder GTA SA" в нее.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free Qt Help documentation generator](#)

---

## Условия работы

- Модификации **Behind Space Of Realities** и **Project Oblivion Revivals** не устанавливаются поверх **Project Oblivion 2010 HQ** или поверх любого другого аналога, потому что возможны конфликты модификаций. Желательно устанавливать на чистую игру.
- Модификации **Behind Space Of Realities** и **Project Oblivion Revivals** поддерживают разные **DLC** дополнения. Другие модификации по замене растительности не поддерживают **DLC** дополнения для **Behind Space Of Realities** и **Project Oblivion Revivals**
- Модификации **Behind Space Of Realities** и **Project Oblivion Revivals** не рассчитаны 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 и Project Oblivion Revivals, а далее другие модификации.*

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easy EBook and documentation generator](#)

---

## SAMP

Тестирование показало, что модифицированные **IDE** файлы работают с клиентом **SAMP**. Это означает, что **Behind Space Of Realities** и **Project Oblivion Revivals** отлично работают в **SAMP**. Работает модификации при обычной установке и с установкой при использовании [Mod Loader-a](#).



[Настройки генерации растительности](#) клиентом игнорируются, поэтому ни травы, ни какой фауны не будет.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Create iPhone web-based documentation](#)

---

## Правила использования

---

- Сайт автора указывать при размещении 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 выкладывать модификацию на сайт [www.gtavicesity.ru](http://www.gtavicesity.ru)
  - Запрещено добавлять эту модификацию в автоматические инсталляторы.
  - Запрещено конвертировать модели и текстуры в другие игры.
  - Запрещено использовать модели и текстуры для коммерческой выгоды.
  - Запрещено переименовывать модификацию.
  - Запрещено присваивать авторские права себе.
  - Запрещено использовать данную модификацию в любых глобальных модах.
  - 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.
- Запрещено публиковать и выкладывать в конченом говно-сообществе **Graphics Improvement**.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easy Qt Help documentation editor](#)

---

## Тестирование растительности

---

**BSOR Ultimate Test of Vegetation** - модификация добавляет локацию в воздухе для проверки работоспособности растительности. Сделано для тестирования растительных модификаций. С помощью **BSOR Ultimate Test of Vegetation**, можно протестировать любую модификацию по замене растительности в игре.



Установите модификацию, используя [Mod Loader](#), и наслаждайтесь результатом.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [What is a Help Authoring tool?](#)

---