

[Q]: Сохранение игры в Quake II OS2 [A]: Vlad Vorobioff (2:465/162.22) Как известно в сабже нельзя сохранить предыдущую игру. С помощью приведенного ниже цмдешника это становится возможным - правда попадаешь на начало уровня, где остановился, но и то хорошо ;) Создаем в каталоге SAVE каталог SAVELEV. А теперь quake2.cmd set NOWIN32LOG=ANY VALUE copy E:\GAMES\QUAKE2\BASEQ2\SAVE\SAVELEV*.s* E:\GAMES\QUAKE2\BASEQ2\SAVE\CURRENT copy E:\GAMES\QUAKE2\BASEQ2\SAVE\SAVELEV*.s* E:\GAMES\QUAKE2\BASEQ2\SAVE\SAVE0 - приведенное выше станет понятным если просмотреть цмдешник до конца. quake2.exe Итак, запускается квака. Проходим первый уровень, попадаем на второй, третий и т.д. Жмем f2 для сохранения игры в первом слоте. Т.е. создается каталог SAVE\SAVE1 с сохраненной игрой. Там есть два файла game.ssv и server.ssv. Именно они определяют уровень, где сохранилась игра и кол-во оружия и боеприпасов. Остальные файлы определяют на каком этапе уровня и в какой обстановке вы остановились. Именно из-за них загрузка по f3 не получается. Но на начало этого эпизода попасть можно. См. далее: del E:\GAMES\QUAKE2\BASEQ2\SAVE\CURRENT*.s* del E:\GAMES\QUAKE2\BASEQ2\SAVE\SAVE0*.s* Отчищаем каталоги CURRENT и SAVE0. copy E:\GAMES\QUAKE2\BASEQ2\SAVE\SAVE1\game.ssv E:\GAMES\QUAKE2\BASEQ2\SAVE\SAVELEV copy E:\GAMES\QUAKE2\BASEQ2\SAVE\SAVE1\server.ssv E:\GAMES\QUAKE2\BASEQ2\SAVE\SAVELEV Копируем из каталога SAVE1 файлы game.ssv и server.ssv в созданный ранее SAVELEV (имя может быть любым другим, у меня так) del E:\GAMES\QUAKE2\BASEQ2\SAVE\SAVE1*.s* rd E:\GAMES\QUAKE2\BASEQ2\SAVE\SAVE1 Удаляем SAVE1 Все. Теперь после завершения кваки остаются пустые CURRENT и SAVE0 и SAVELEV с сохраненным эпизодом. Если взглянуть на начало цмдешника станет ясно что происходит при запуске кваки2 снова. Файлы из SAVELEV копируются в CURRENT и SAVE0. И теперь если в меню кваки нажать game - load, (а не game - easy и т.д.) то загрузится тот уровень, на котором Вы остановились. Если Вы запустите кваку сначала путем game - easy и пр. файлы в каталогах CURRENT и SAVE1 заменятся на начальные и чтобы попасть на ранее сохраненный уровень придется перезапускать игру, чтобы в каталогах CURRENT и SAVE1 снова появились ранее сохраненные game.ssv и server.ssv [A]: Andrey Chicherov (2:5020/919.5) Зачем так сложно, к тому же неработоспособно, содержимое уровней должно быть, а так можно и с помощью tar перейти. Или hexes на нужный эпизод. Реально никакие абсолютные адреса не используются, только при чтении (функция ReadLevel) проверяется, что по смещению 4 файла *.sav находится адрес процедуры InitGame. Эту проверку легко устранить 74→EB. :) Делается это так. Натравляем hiew на gamex86.dll. Ищем строчку "ReadLevel: function pointers have moved" и смотрим его реальный адрес (а не смещение в файле, Alt-G в последних hiew). Для Reckoning'a это к примеру адрес 2004CF24. Дальше ищем с начала файла 68 24 CF 04 20 (Push этот адрес). Переводим в 32-bit код, находим перед ним je (74) и заменяем на jmp (EB). Все...

From:

<http://osfree.org/doku/> - osFree wiki

Permanent link:

<http://osfree.org/doku/doku.php?id=ru:os2faq:os2soft:os2soft.036>

Last update: **2014/06/20 05:08**

