

LINK

Version 1.4 by Maskar @ 29th June 2020
перевод: allexa

Оглавление

1. Общее

- 1.1 Вступление*
- 1.2 Совместимость и требования*
- 1.3 Установка и настройка*

2. LINK для пользователей

- 2.1 Вступление*
- 2.2 Меню модов*
- 2.3 Меню конфигурации*

3. LINK для авторов модов

- 3.1 Вступление*
- 3.2 Cfg файлы*
- 3.3 Добавление поддержки*
- 3.4 Дополнительная конфигурация*

Download this mod at [TESNexus](https://www.tesnexus.com/)

1. Общее

1.1 Вступление

LINK добавляет возможность настраивать моды в игре через меню конфигурации, что делает настройку модов быстрее и удобнее для пользователя.

Любой мод с поддержкой LINK автоматически получает возможность настройки с помощью меню конфигурации, если установлен LINK. Добавить поддержку LINK к новым и существующим модам относительно просто. Обратитесь к главе 3 для более подробной информации.

Обратите внимание, что моды с поддержкой LINK по-прежнему работают как обычно, даже если LINK не установлен.

1.2 Совместимость и требования

Для правильной работы этого мода, требуется [OBSE](#) (версии 21 или выше) и [MenuQue](#) . Для возможности экспорта/импорта настроек, используйте [ConScribe](#) .

Интерфейсы [DarNified UI](#), [DarkUI'd DarN](#), [Dark Transparent UI](#) и [NorthernUI](#) поддерживаются автоматически. Любые другие интерфейсы, [Btmod](#) или [Major Jim's UI](#) будут использовать ванильные меню пользовательского интерфейса.

1.3 Установка и настройка

Установка

1. Извлеките файлы из архива в любое удобное для вас место.
2. Скопируйте файлы в папку `\Oblivion\Data\` (с игрой)
3. Запустите Oblivion Launcher, выберите Файлы данных, поставьте галочку рядом с файлом LINK.esp
4. При необходимости отредактируйте файл LINK.ini, чтобы настроить его в соответствии с вашими предпочтениями

Удаление

1. Удалите все файлы LINK из папки `/Data` .

Обновление

1. Следуйте инструкциям по удалению, а затем инструкциям по установке.

Конфигурация

Либо отредактируйте файл ini, либо используйте меню конфигурации для настройки этого мода. При нажатии кнопки [Стандарт] в меню конфигурации, будут использованы установленные значения из файла LINK.ini .

Установив [ConScribe](#) вы можете экспортировать/импортировать настройки из всех настраиваемых модов, включая LINK, через меню модов.

2. LINK для пользователей

2.1 Вступление

LINK добавляет возможность настраивать моды в игре через меню конфигурации, что делает настройку модов быстрее и удобнее для пользователя.

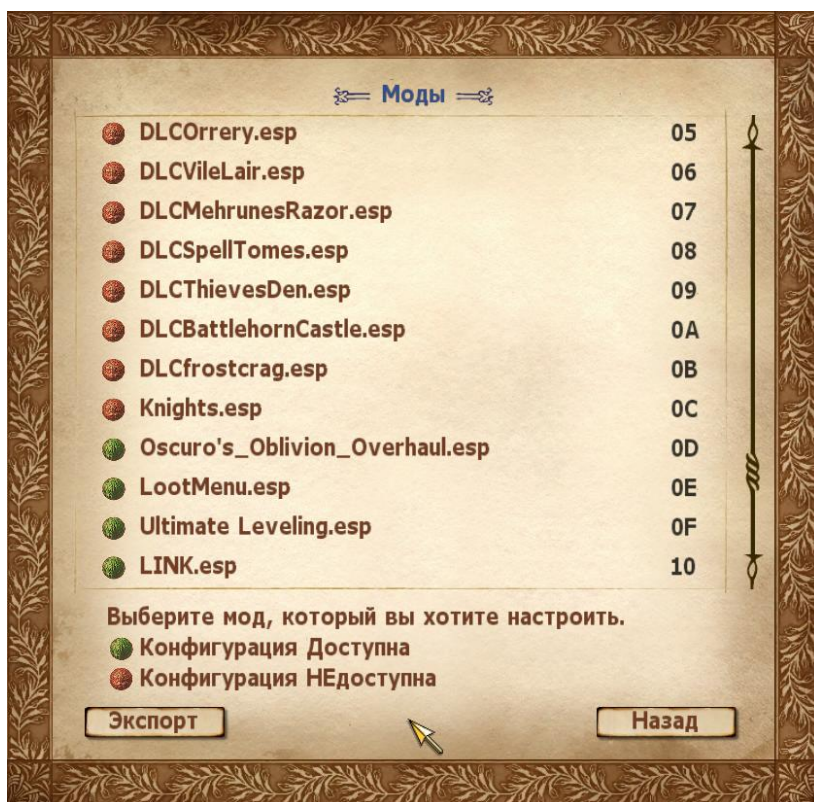
Меню конфигурации доступно как через главное меню (перед запуском/загрузкой игры), так и через меню паузы во время игры. Выберите «Настройка» либо в главном меню, либо в меню паузы (нажмите клавишу escape в режиме игры), в зависимости от вашего пользовательского интерфейса, отобразится меню, похожее на изображение ниже.



Нажмите кнопку [Моды], чтобы открыть меню модов.

2.2 Меню модов

Меню модов показывает список всех активных модов и их индекса (порядка загрузки), а также иконок указывающих на возможность настройки модов с помощью меню конфигурации.

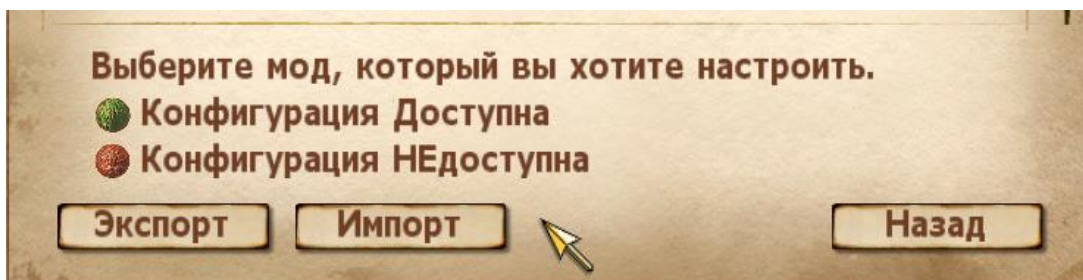


Выберите мод, который вы хотите настроить. Только моды с зелеными иконками имеют поддержку LINK и поэтому могут быть настроены.

Обратите внимание, что моды можно сортировать по имени или индексу мода, щелкнув заголовок «Моды».

Если установлен [ConScribe](#), в меню модов будет добавлена кнопка экспорта, которую можно использовать для экспорта всех настроек из всех настраиваемых модов в файл LINK.log. Этот файл находится в папке `Data\ConScribe Logs\Per-Mod`.

Когда файл журнала создан (вручную или путем экспорта), будет доступна кнопка импорта, как показано ниже.

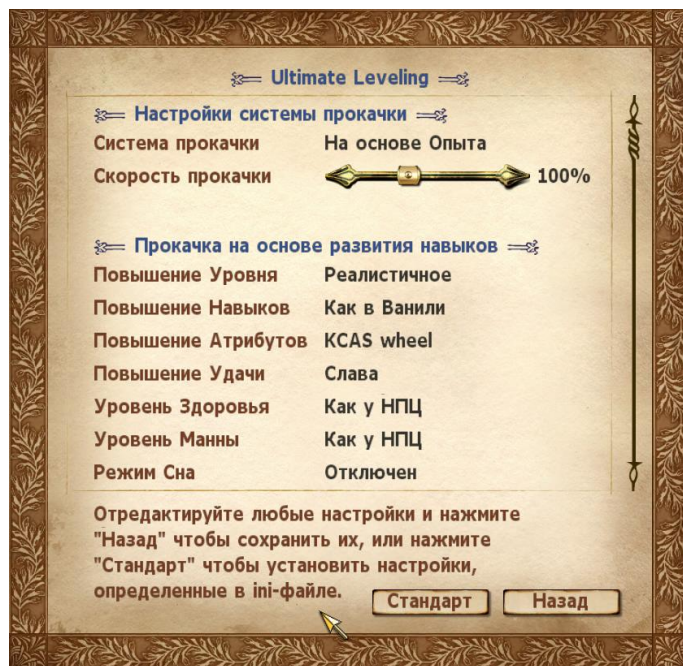


Импорт настроек для быстрой настройки модов при запуске новой игры, загрузке старой сохраненной игры или при обновлении мода и сбросе ваших настроек ini (полезно для модов MOO и т. д.).

2.3 Меню конфигурации

Меню конфигурации показывает параметры, доступные для настройки. В настоящее время существует 3 типа настроек. Это переключатели, ползунки и сочетания клавиш.

Просто отредактируйте настройки и нажмите кнопку [Назад], чтобы сохранить изменения, или нажмите [Стандарт] для загрузки настроек из ini-файла.



Обратите внимание, что щелчок по заголовку «названия мода» скрывает или показывает все настройки, а щелчок по «названию категории» скрывает или показывает настройки этой категории.

3. LINK для авторов модов

3.1 Вступление

Добавить поддержку LINK к новым и существующим модам относительно просто. Для этого требуется создать конфигурационный файл (cfg) и внести небольшие изменения в код, чтобы загружать ini-файл только при необходимости. Для более сложных модов доступен пользовательский обработчик событий, для любых дополнительных изменений, которые могут потребоваться после применения настроек пользователем.

Обратите внимание, что LINK.esp не следует использовать в качестве мастер-файла, чтобы ваш мод мог работать как обычно, если LINK не подключен.

3.2 Cfg файлы

Конфигурационный файл очень похож на ini-файл, но с расширением “cfg”. Он содержит информацию, необходимую для настройки параметров ini в меню конфигурации.

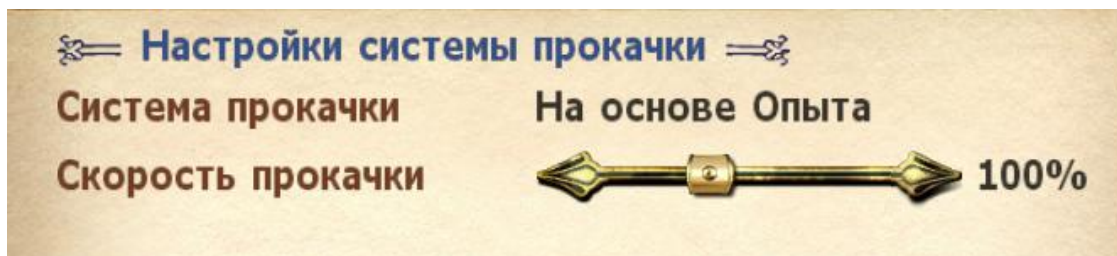
Существует 4 типа настроек, которые можно настроить, а именно:

- headers (заголовки)
- toggles (переключатели)
- sliders (ползунки)
- keybindings (сочетания клавиш)

Заголовок, это визуальный разделитель между группой настроек.

Переключатель может переключаться между значениями, просто выбрав нужное значение.

Ползунок обеспечивает простой способ выбора значений из диапазона, например, от 0 до 300, как показано ниже.



Пример заголовка в файле конфигурации будет следующим:

```
; TITLE
set LINK.cfg_setting_title to sv_Construct "Leveling settings" set
LINK.cfg_setting_type to 0
SetStage LINK 10
```

Установка (_type to 0) определяет его как заголовок, как показано на изображении выше.

Переключатель определяется следующим образом:

```
; LEVELING SYSTEM
set LINK.cfg_setting_name to sv_Construct "ULVL.ini_leveling_system"
set LINK.cfg_setting_description to sv_Construct "Either pick an experience based
leveling system (like Oblivion XP), or a skill usage leveling system (like
Realistic Leveling)."
set LINK.cfg_setting_title to sv_Construct "Leveling system"
set LINK.cfg_setting_type to 1
set LINK.cfg_setting_options to 2
set LINK.cfg_setting_option1_value to 1
set LINK.cfg_setting_option2_value to 2
set LINK.cfg_setting_option1_description to sv_Construct "Skill usage leveling"
set LINK.cfg_setting_option2_description to sv_Construct "Experience based
leveling"
SetStage LINK 10
```

Настройка должна быть достаточно простой для понимания, и для ясности,

`LINK.cfg_setting_name` это фактическое имя переменной в файле `ini`, а

`LINK.cfg_setting_description` это текст, отображаемый при наведении курсора мыши на настройку.

Переключатель определяется значением (`_type to 1`). Переключатель имеет 2 варианта (`_options to`), которые могут иметь значение 1 или 2 (`_value to`), как и в настройках параметров в вашем `ini`-файле от мода.

Ползунок - это немного более сложный параметр, и его можно настроить следующим образом:

```
; LEVELING SPEED
set LINK.cfg_setting_name to sv_Construct "ULVL.ini_leveling_speed"
set LINK.cfg_setting_description to sv_Construct "By default leveling speed is at
normal speed. Set to any percentage, where higher is faster." set
LINK.cfg_setting_title to sv_Construct "Leveling speed"
set LINK.cfg_setting_type to 2
set LINK.cfg_setting_decimals to 0
set LINK.cfg_setting_percent to 1
set LINK.cfg_setting_min to 0
set LINK.cfg_setting_max to 300
set LINK.cfg_setting_step to 1
SetStage LINK 10
```

Ползунки определяется установкой (`_type to 2`). В приведенном выше примере:

- значение 0 в поле (`_decimals`) определяет что будут использованы целые числа
- значение 1 в поле (`_percent`) определяет будет ли показан знак «%», как показано на рисунке (в главе 3.2)
- поля (`_min`) и (`_max`) определяют диапазон, который в этом случае составляет от 0 до 300
- с шагом (`_step`) установленным в 1.

Привязка клавиш может быть настроена следующим образом:

```
; TAKE
set LINK.cfg_setting_name to sv_Construct "LootMenu.TakeKey"
set LINK.cfg_setting_description to sv_Construct "Key used to take items."
set LINK.cfg_setting_title to sv_Construct "Take"
set LINK.cfg_setting_type to 3
SetStage LINK 10
```



Привязки клавиш относятся к (_type to 3). В приведенном выше примере это определяет клавишу взятия для мода Loot Menu.

3.3 Добавление поддержки

Там, где обычно загружается ini-файл, требуется небольшая переделка. Это связано с тем, что он должен загружаться только в случае изменения файла ini (при обновлениях, первой загрузке и т. д.) или когда LINK не загружен. Пример:

```
if ( IsModLoaded "LINK.esp" == 0 ) || ( SKILL1.ini_version < 110 )
    RunBatchScript "Data\New skill - Unarmored.ini"
endif
```

В приведенном выше фрагменте кода скрипта, вы можете видеть, что файл ini будет загружен, при условии, - либо LINK не подключен, либо если параметр SKILL1.ini_version меньше 110 (v1.1). **Если для этого параметра установлено правильное значение в файле ini.** В этом случае файл ini должен содержать следующий фрагмент кода в конце файла:

```
;=====;
; Read-only
settings ; ;=====
=====; ; DO NOT CHANGE THE FOLLOWING SETTINGS.
set SKILL1.ini_version to 110
```

Обратите внимание, что ini-файл загружается в главном меню при просмотре меню модов, поэтому эта настройка в ini-файле необходима. Его также можно (необязательно) использовать для проверки того, действительно ли пользователь использует правильный файл ini и не пытается использовать более старую версию.

3.4 Дополнительная конфигурация

После внесения пользователем изменений в меню конфигурации и нажатия кнопки [Назад] происходит обновление настроек ini. Для более сложных модов может потребоваться ваша реакция на эти изменения, редактирование уровней списков, обновление пользовательского интерфейса и т. д. Это можно сделать с помощью обработчика событий `OnSettingsUpdated`. Например:

```
if IsModLoaded "LINK.esp"
    SetEventHandler "OnSettingsUpdated" MyScript
endif
```

В этом случае обработчик событий вызовет скрипт под названием «MyScript». Этот скрипт должен выглядеть примерно так:

```
Scn MyScript
array_var args
Begin Function { args }
    if eval ( GetModIndex "mymod.esp" ) != ( args->modindex )
        return
    endif
    ; YOUR CODE HERE
End
```

Приведенный выше код просто проверяет, действительно ли настройки связаны с «mymod.esp», и если да, то будет исполнен код, который вы можете добавить.

Обратите внимание, что когда мод состоит из файлов esp и esm, оба файла должны быть проверены. В этом случае скрипт должен выглядеть так:

```
if eval ( GetModIndex "mymod.esp" ) != ( args->modindex )
if eval ( GetModIndex "mymod.esm" ) != ( args->modindex )
    return
endif
endif
```