

Ajouter et Configurer la MysteryBox



[1] • Téléchargement

Téléchargez puis ouvrez l'archive disponible sur le site :

<https://www.zxg.fr/releases/mysterybox>

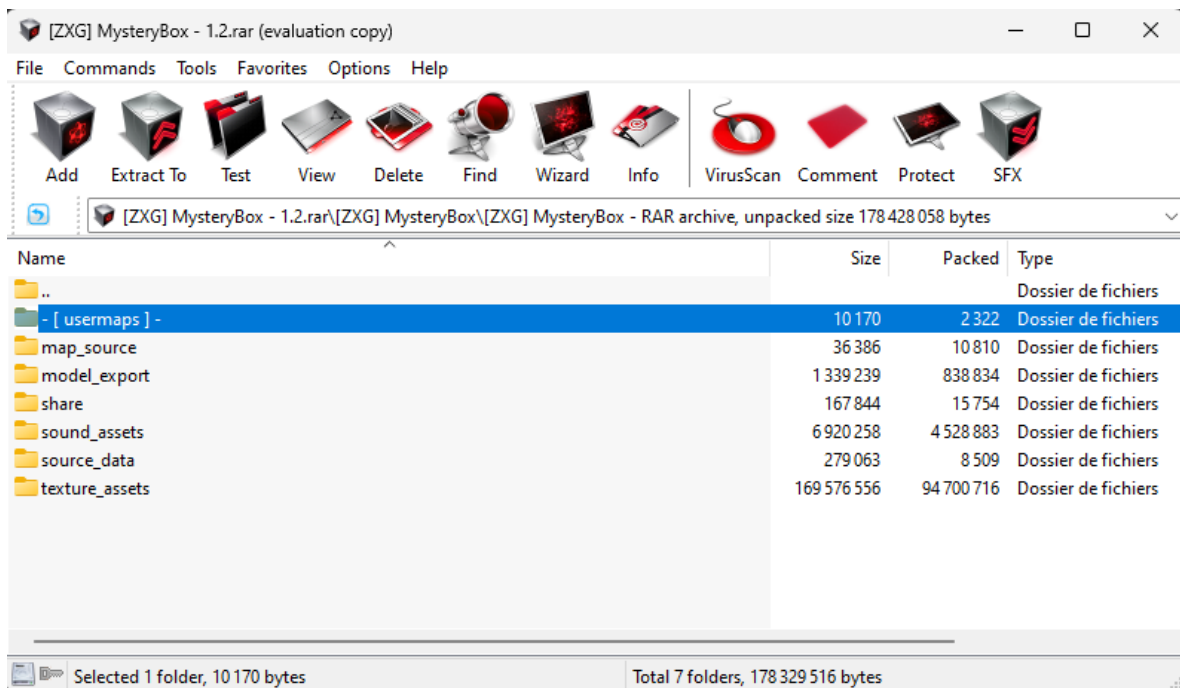
[2] • Installer les fichiers

Rendez-vous dans votre dossier **root** :

Steam\steamapp\common\Call of Duty Black Ops III

Puis, glissez les dossiers de l'archive dans **votre** dossier **root**.

SAUF : - [usermaps] -



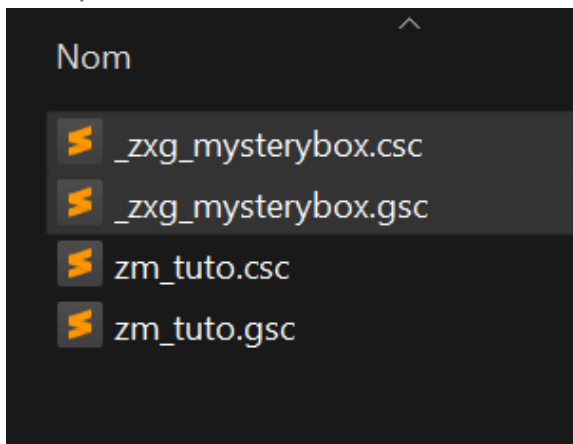
[3] • scripts dans votre dossier

Rendez-vous dans le dossier de votre map

Steam\steamapp\common\Call of Duty Black Ops III\usermaps\zm_VOTREMAP\scripts\zm

Ouvrez le dossier - [usermaps] -\scripts\zm de **l'archive**
puis glissez les **2** fichiers _zgx_mysterybox à l'intérieur.

Exemple :



[4] • Ajouter les `#using`

Ouvrez le fichier .GSC de votre map

Steam\steamapp\common\Call of Duty Black Ops III\usermaps\zm_VOTREMAP\scripts\zm\zm_VOTREMAP.gsc

Recherchez :

```
#using scripts\zm\_zm_trap_electric;
```

Puis ajoutez **en dessous** :

```
// [Z] [X] [R] MysteryBox  
#using scripts\zm\_zxc_mysterybox;
```

Exemple :

zm_tuto.gsc

```
//Powerups
#using scripts\zm\_zm_powerup_double_points;
#using scripts\zm\_zm_powerup_carpenter;
#using scripts\zm\_zm_powerup_fire_sale;
#using scripts\zm\_zm_powerup_free_perk;
#using scripts\zm\_zm_powerup_full_amm0;
#using scripts\zm\_zm_powerup_insta_kill;
#using scripts\zm\_zm_powerup_nuke;
//#using scripts\zm\_zm_powerup_weapon_minigun;

//Traps
#using scripts\zm\_zm_trap_electric;

// Z X G MysteryBox
#using scripts\zm\_zxc_mysterybox;

#using scripts\zm\zm_usermap;
```

Répétez l'étape dans votre .CSC

Recherchez :

```
#using scripts\zm\_zm_trap_electric;
```

Puis ajoutez **en dessous** :

```
// Z X G MysteryBox
#using scripts\zm\_zxc_mysterybox;
```

[5] • Ajouter les **#include**

Ouvrez le fichier **.ZONE** de votre map

Recherchez :

```
material,luts_t7_default
```

Puis ajoutez **en dessous** :

```
//    MysteryBox  
include,_zxg_mysterybox_classique
```

Exemple :

```
zm_tuto.zone  
  
>class,zm_mod_level  
>group,modtools  
  
xmodel,skybox_default_day  
material,luts_t7_default  
  
//    MysteryBox  
include,_zxg_mysterybox_classique  
  
// BSP  
col_map,maps/zm/zm_tuto.d3dbsp  
gfx_map,maps/zm/zm_tuto.d3dbsp  
  
// Audio  
sound,zm_tuto
```

[6] • Ajouter les sons

Rendez-vous ici :

```
Steam\steamapp\common\Call of Duty Black Ops III\usermaps\zm_VOTREMAP\sound\zoneconfig
```

Puis ouvrez le fichier **.SZC** de votre map.

Recherchez :

```
"Type": "ALIAS",
"Name": "user_aliases",
"Filename": "user_aliases.csv",
"Specs": []
```

Puis ajoutez **en dessous** :

```
{
  "Type": "ALIAS",
  "Name": "_zxc_mysterybox_classique.csv",
  "Filename": "_zxc_mysterybox_classique.csv",
  "Specs": []
},
```

Exemple :

```
17  "Type": "ALIAS",
18  "Name": "user_aliases",
19  "Filename": "user_aliases.csv",
20  "Specs": []
21  },
22  {
23    "Type": "ALIAS",
24    "Name": "_zxc_mysterybox_classique.csv",
25    "Filename": "_zxc_mysterybox_classique.csv",
26    "Specs": []
27  },
```

[7] • Placer les MysteryBox sur Radiant

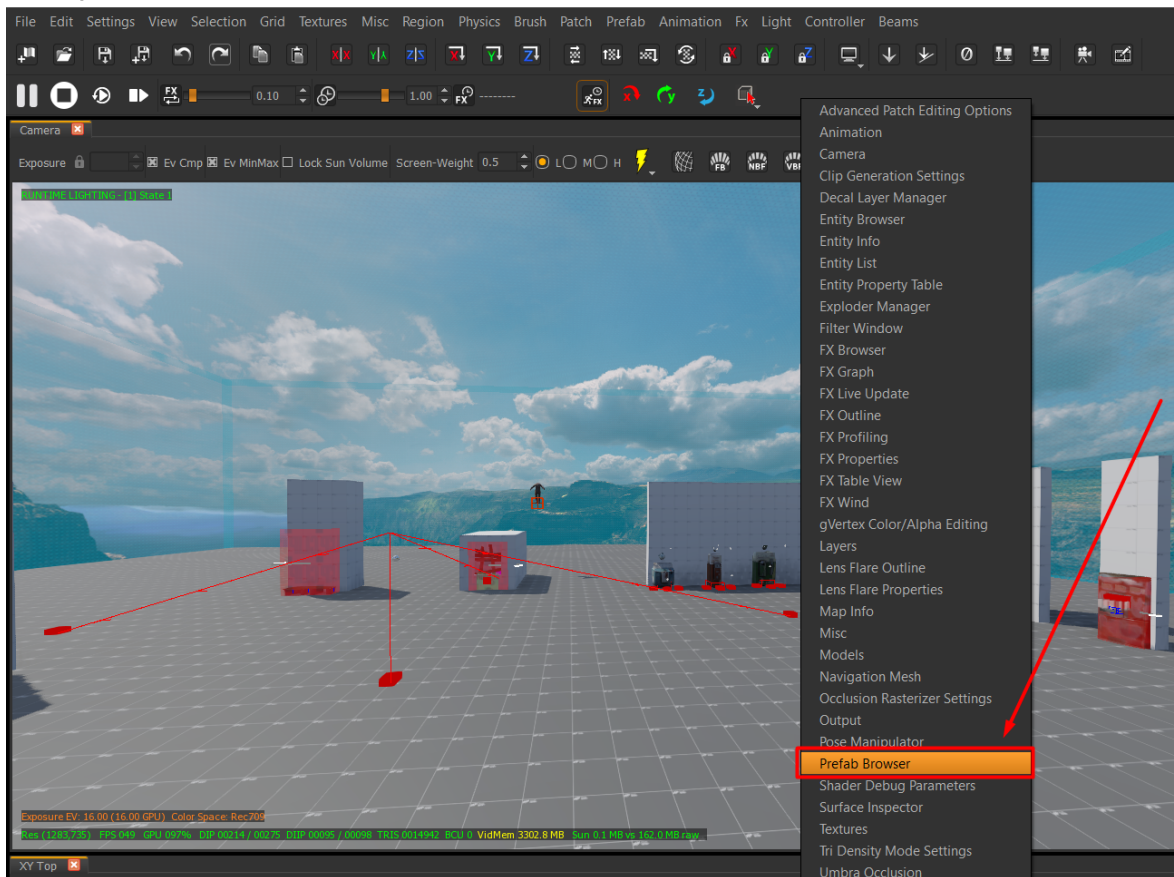
Cochez la map dans laquelle vous souhaitez ajouter les MysteryBox

puis cliquez sur l'icône 

Une fois que votre map est ouverte dans Radiant, faites clic droit dans la barre d'outils

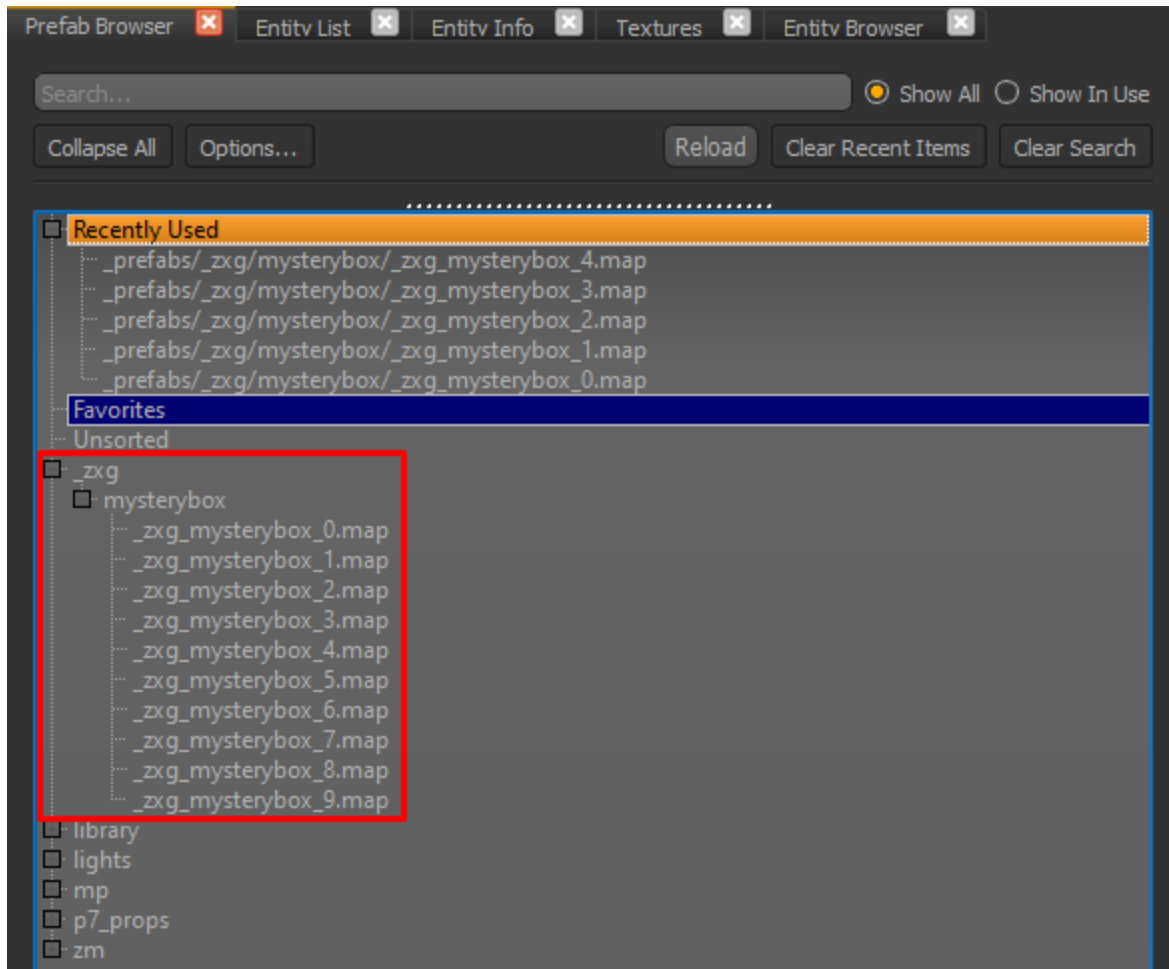
puis ouvrez **Prefab Browser**

Exemple :



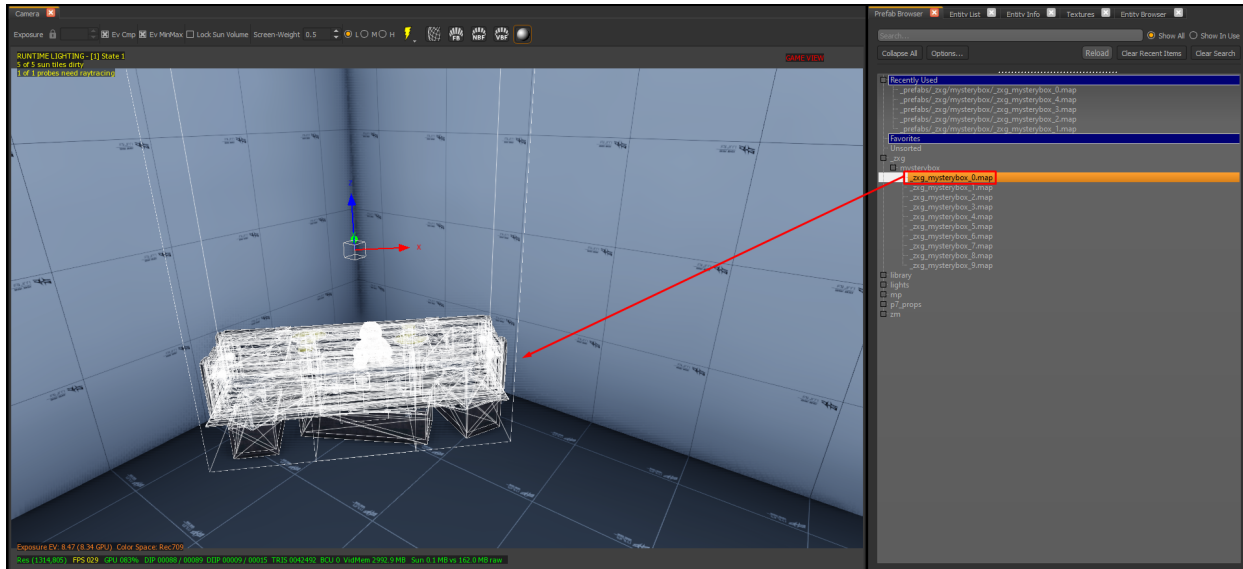
Puis recherchez :

_zxcg\mysterybox



Glissez le préfabriqué **_zcg_mysterybox_0.map** dans Radiant

Exemple :



ATTENTION !

Placez les `_zxc_mysterybox_.map` dans **l'ordre**.
[0, 1, 2, 3, etc..]

Si vous placez plusieurs boîtes, la `_zxc_mysterybox_0.map` sera la première boîte active,
les autres s'activent aléatoirement une fois que vous obtiendrez le Teddybear

[8] • Configurer les armes de votre MysteryBox

Pour configurer les armes de votre MysteryBox, utilisez **OpenOffice®** pour faciliter vos modifications.

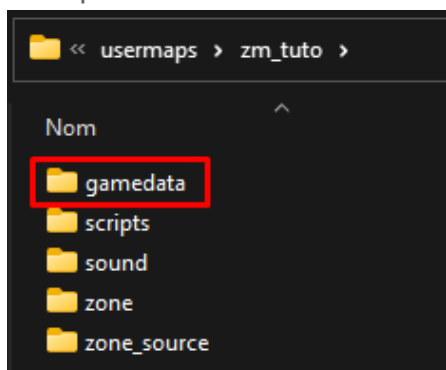
Téléchargement : [OpenOffice®](#)

Rendez-vous ici

Steam\steamapp\common\Call of Duty Black Ops III\usermaps\zm_VOTREMAP

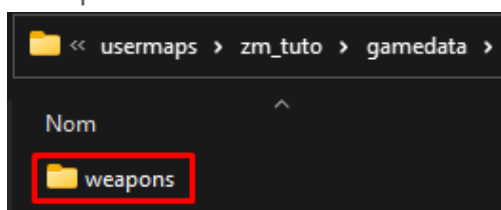
Créez un nouveau dossier : **gamedata**

Exemple :



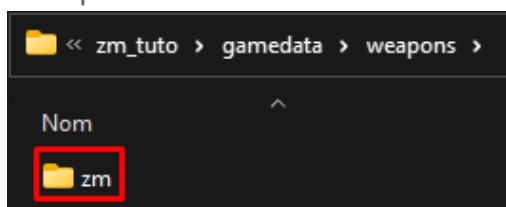
Entrez à l'intérieur, puis créez un nouveau dossier : **weapons**

Exemple :



Entrez à l'intérieur, puis créez un nouveau dossier : **zm**

Exemple :



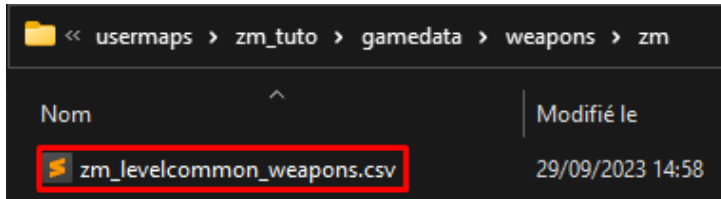
Ensuite, vous devez récupérer le fichier permettant de configurer vos armes.

Rendez-vous ici :

Steam\steamapps\common\Call of Duty Black Ops III\share\raw\gamedata\weapons\zm

copiez le fichier [zm_levelcommon_weapons.csv](#)

puis collez le dans le dossier [zm](#) que vous venez de créer



Une fois le fichier [zm_levelcommon_weapons.csv](#) copié dans votre dossier [zm](#)
Ouvrez le avec **OpenOffice®**

Dans la fenêtre **Import de texte**, cochez les cases suivantes :

- ☐ **Séparé par**
- ☐ **Virgule**

Exemple :

Import de texte - [zm_levelcommon_weapons.csv]

Importer

Jeu de caractères: Europe occidentale (Windows-1252/WinLatin 1)

Langue: Par défaut - Français (France)

À partir de la ligne: 1

Options de séparateur

☐ Largeur fixe

☒ Séparé par

☐ Tabulation

☒ Virgule

☐ Point-virgule

☐ Espace

☐ Fusionner les séparateurs

☐ Autres

Séparateur de texte: "

Autres options

☐ Champ entre guillemets comme texte

☐ Détecter les nombres spéciaux

Champs

Type de colonne:

	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
1	weapon_name	upgrade_name	hint	cost	weaponVO
2	pistol_standard	pistol_standard_upgraded		50	pistol
3	bouncingbetty			1000	betty
4	cymbal_monkey			2000	monkey
5	frag_grenade			250	grenade
6	knife			0	
7	bowie_knife			3000	wpck_bowie

Vous aurez alors la possibilité d'**ajouter** / **supprimer** les armes de votre choix et bien d'autres encore.

Colonne J (in_box)

Remplacez **TRUE** (disponible dans la boîte)
par **FALSE** (indisponible dans la boîte)

La version standard de l'arme concernée ne sera donc plus disponible dans la boîte.

Exemple :

zm_levelcommon_weapons.csv - OpenOffice Calc

Fichier Édition Affichage Insertion Format Outils Données Fenêtre Aide

Rechercher

J1:J1048576 in_box

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
	weapon_name	upgrade_name	hint	cost	weaponVO	weaponVOresp	ammo_cost	create_vox	obsolete_false	in_box	upgrade_in_box
1	pistol_standard	pistol_standard_upgraded		50	pistol		0			FALSE	FALSE
2	bouncingbetty			1000	betty					FALSE	FALSE
3	cymbal_monkey			2000	monkey					TRUE	FALSE
4	frag_grenade			250	grenade		250			FALSE	FALSE
5	knife			0			0			FALSE	FALSE
6	bowie_knife			3000	wpck_bowie					FALSE	FALSE
7	ray_gun	ray_gun_upgraded		10000	wpck_ray					TRUE	FALSE
8	tesla_gun	tesla_gun_upgraded		10000	tesla					TRUE	FALSE
9	ar_accurate	ar_accurate_upgraded		1500	rifle					TRUE	FALSE
10	ar_cqb	ar_cqb_upgraded		1600	rifle					TRUE	FALSE
11	ar_damage	ar_damage_upgraded		5000	rifle					TRUE	FALSE
12	ar_longburst	ar_longburst_upgraded		1500	rifle					FALSE	FALSE
13	ar_marksman	ar_marksman_upgraded		500	rifle					TRUE	FALSE
14	ar_standard	ar_standard_upgraded		1400	rifle					FALSE	FALSE
15	lmg_cqb	lmg_cqb_upgraded		5000	lmg					TRUE	FALSE
16	lmg_heavy	lmg_heavy_upgraded		5000	lmg					TRUE	FALSE
17	lmg_light	lmg_light_upgraded		5000	lmg					TRUE	FALSE
18	lmg_slowfire	lmg_slowfire_upgraded		5000	lmg					TRUE	FALSE
19	pistol_burst	pistol_burst_upgraded		500	pistol					FALSE	FALSE
20	pistol_fullauto	pistol_fullauto_upgraded		750	pistol					FALSE	FALSE
21	shotgun_fullauto	shotgun_fullauto_upgraded		5000	shotgun					TRUE	FALSE
22	shotgun_precision	shotgun_precision_upgraded		1100	shotgun					TRUE	FALSE
23	shotgun_pump	shotgun_pump_upgraded		750	shotgun					FALSE	FALSE
24	shotgun_semiauto	shotgun_semiauto_upgraded		5000	shotgun					TRUE	FALSE
25	launcher_standard	launcher_standard_upgraded		10000						TRUE	FALSE
26	smg_burst	smg_burst_upgraded		700	smg					TRUE	FALSE
27	smg_capacity	smg_capacity_upgraded		5000	smg					TRUE	FALSE
28	smg_fastfire	smg_fastfire_upgraded		1250	smg					FALSE	FALSE
29	smg_standard	smg_standard_upgraded		1250	smg					FALSE	FALSE
30	smg_versatile	smg_versatile_upgraded		1300	smg					TRUE	FALSE
31	sniper_fastbolt	sniper_fastbolt_upgraded		5000	sniper					TRUE	FALSE
32	sniper_fastsemi	sniper_fastsemi_upgraded		5000	sniper					TRUE	FALSE
33	sniper_powerbolt	sniper_powerbolt_upgraded		5000	sniper					TRUE	FALSE
34	zod_riotshield	zod_riotshield_upgraded		500						FALSE	FALSE
35	hero_gravityspikes_melee	hero_gravityspikes_melee		500						FALSE	FALSE
36	pistol_revolver38	pistol_revolver38_upgraded		50	pistol		0			FALSE	FALSE
37	octobomb	octobomb_upgraded		2000	octobomb		0			TRUE	FALSE
38	smg_sten	smg_sten_upgraded		2000	rifle					TRUE	FALSE
39	raygun_mark3	raygun_mark3_upgraded		10000	ray3		0			TRUE	FALSE
40	ar_famas	ar_famas_upgraded		5000	rifle					TRUE	FALSE
41	ar_garand	ar_garand_upgraded		5000	rifle					TRUE	FALSE
42	smg_mp40	smg_mp40_upgraded		5000	smg					TRUE	FALSE
43	smg_ppsh	smg_ppsh_upgraded		5000	smg					TRUE	FALSE
44	special_crossbow_dw	special_crossbow_dw_upgraded		5000	dual					TRUE	FALSE
45	ar_peacekeeper	ar_peacekeeper_upgraded		5000	rifle					TRUE	FALSE
46	pistol_energy	pistol_energy_upgraded		500	energy_pistol					TRUE	FALSE
47	shotgun_energy	shotgun_energy_upgraded		5000	shotgun					TRUE	FALSE
48	smg_thompson	smg_thompson_upgraded		1750	smg					TRUE	FALSE

Colonne K (upgrade_in_box)

Remplacez **TRUE** (améliorée dans la boîte)
par **FALSE** (non améliorée dans la boîte)

Si les colonnes **J** et **K** sont définies sur **TRUE** pour la même arme
Votre arme sera alors disponible dans la boîte avec sa version standard **et** sa version améliorée.

Une fois vos modifications terminées, sauvegardez avec **CTRL + S**, puis quittez.

[9] • Déclarer vos armes

Rendez-vous ici :

Steam\steamapp\common\Call of Duty Black Ops III\usermaps\zm_VOTREMAP\zone_source

Ouvrez le fichier **.zone** de votre map avec **Sublime Text**

Puis ajouter cette ligne après les `scriptparsetree`, `scripts/zm/zm_votremap`

```
stringtable,gamedata/weapons/zm/zm_levelcommon_weapons.csv
```

Exemple :

```
zm_tuto.zone
>class,zm_mod_level
>group,modtools

xmodel,skybox_default_day
material,luts_t7_default

// BSP
col_map,maps/zm/zm_tuto.d3dbsp
gfx_map,maps/zm/zm_tuto.d3dbsp

// Audio
sound,zm_tuto

scriptparsetree,scripts/zm/zm_tuto.gsc
scriptparsetree,scripts/zm/zm_tuto.csc

stringtable,gamedata/weapons/zm/zm_levelcommon_weapons.csv
```

Faites **CTRL + S** pour sauvegarder, puis quittez.

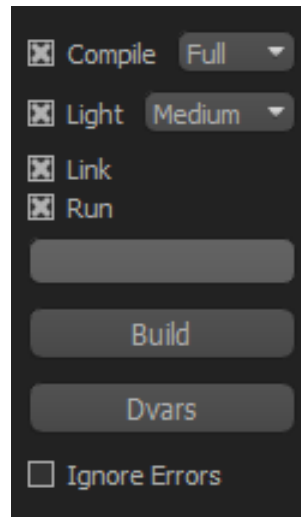
Dans le Call of Duty Black Ops III Mod Tools Launcher

Cochez votre map, et les cases suivantes :

☐ **Compile**

- ☐ Light
- ☐ Link
- ☐ Run

puis cliquez sur **Build**.



tutoriel mis à jour le 30/11/2024



