Создание новых предметов

В этой статье я расскажу как создавать новые предметы:

Для начал находим файл items.ltx, находящийся в папке config/misc/, и копируем какой-нибудь предмет, я, например, взял:

[bread]:identity\_immunities

GroupControlSection = spawn\_group

discovery\_dependency =

$spawn = "food and drugs\bread"

;$prefetch = 32

class = II\_FOOD

cform = skeleton

visual = weapons\bred\bred.ogf

description = enc\_equipment\_food\_bread1

inv\_name = Bread

inv\_name\_short = Bread

inv\_weight = 0.3 ;0.2

inv\_grid\_width = 1

inv\_grid\_height = 1

inv\_grid\_x = 11

inv\_grid\_y = 9

cost = 20

attach\_angle\_offset = -0.287979, 1.560923, 1.544060

attach\_position\_offset = 0.096910, -0.013594, 0.107925

attach\_bone\_name = bip01\_r\_hand

auto\_attach = false

// should be deleted after update

bone\_name = bip01\_r\_hand

position\_offset = 0.0,0.0,0.0

angle\_offset = 1.570790,1.570790,3.92699

; eatable item

eat\_health = 0.05

eat\_satiety = 0.2

eat\_power = 0

eat\_radiation = 0

wounds\_heal\_perc = 0

eat\_portions\_num = -1

; food item

slot = 4

animation\_slot = 4

;hud item

hud = wpn\_vodka\_hud

Вставляем его копию в конец, меняем название:

[bread]

На:

[test]

А также:

inv\_name = Bread

inv\_name\_short = Bread

На:

inv\_name = test

inv\_name\_short = test

И description = enc\_equipment\_food\_bread1 на description = enc\_equipment\_food\_bread1\_test

И, также, "по желанию":

eat\_health = 0.05 eat\_satiety = 0.2 eat\_power = 0 eat\_radiation = 0 wounds\_heal\_perc = 0 eat\_portions\_num = -1

Всё, в item.ltx работа закончена, теперь переходим к редактированию описания, открываем string\_table\_enc\_equipment "Блокнотом". Что мы там видим: все описания и названия прописаны по тегам:

<string id="название из inv\_name"> <text>Название в игре</text> </string>

И:

<string id="описание из description"> <text>Описание в игре</text> </string>

Пишем:

<string id="test"> <text>Тестовый предмет</text> </string>

И:

<string id="enc\_equipment\_food\_bread1\_test">

<text>Тестовый предмет, разработанный в сверхсекретных лабораториях Зоны :)</text>

</string>

Сохраняем... Все! Основная работа завершена! Теперь добавим предмет торговцам, например, Сидоровичу.

Открываем trader\_trader из папки config/misc (работа с ним подробно описана в этой статье), прописываем:

test = 0.3, 0.5

В секции:

[trader\_generic\_buy]

И далее в:

[supplies\_start]

test = 10, 1

В [supplies\_after\_fabric]

test = 10, 1

В [trader\_start\_sell]

И в:

[trader\_after\_fabric\_sell]

test = 1. 3

Сохраняем, запускаем игру, торгуем с Сидоровичем и видим у него два вида хлеба: один из них - наш :)

О том как, делать иконки для новых предметов, детально описано в статье BAC9-FLCL.