Введение

Разберу,как случайным образом в трупах генеретятся предметы.За спавн предметов отвечают 4 файла в папке "config\misc":

-death\_generic.ltx

-death\_items\_by\_communities.ltx

-death\_items\_by\_levels.ltx

-death\_items\_count.ltx

Разберем их структуру.

[править]

DEATH\_GENERIC.LTX

Является главным файлом с инклюдами остальных. В нем описываются зависимости спавна патронов при наличии определенного оружия (то есть если у нпс есть ТОЗ-34, то заспавненые патроны должны быть для него, а не для СВД, например), секция:

[item\_dependence]

Перечисляются уникальные, квестовые предметы, которые не должны удаляться, если они есть у нпс, секция:

[keep\_items]

И предметы, относящиеся к патронам (их надо спавнить другим методом), секция:

[ammo\_sections]

[править]

DEATH\_ITEMS\_BY\_COMMUNITIES.LTX

В ней указывается вероятность заспаунить или нет какой либо предмет в процентах,например:

af\_medusa = 0.015

af\_cristall\_flower = 0.01

af\_night\_star = 0.005

Означает,что артефакт медуза заспавнится с вероятностью 1.5%,кристальная колючка с 1%,а ночная звезда с вероятностью 0.5%.Если стоит 1,то предмет заспавнится со 100% вероятностью. Во всех остальных секциях пишется соответствие на именно эту секцию,например:

[bandit]:stalker

Это значит,что у всех членов группировки "Бандиты" генерация предметов точно такая же,как и у сталкеров.Если необходимо задать другой шанс спавна,то просто пишется строка с новым значением, например у наемников отключен спавн хлеба,колбасы,водки,однако увеличен шанс сгенеретить энергетический напиток:

[killer]:stalker

;Еда

bread = 0

kolbasa = 0

vodka = 0

energy\_drink = 0.3

Стоит дополнительно оговориться, что учитываются только сотые доли, то есть писать меньше, чем 0.01 не имеет смысла, поскольку в этом случае цифра будет округляться до нуля. Иными словами, шанса меньше 1% в игре не может быть.

[править]

DEATH\_ITEMS\_BY\_LEVEL.LTX

Генерирование предметов для разных уровней(локаций). Опять таки главной секцией является:

[default]

А во всех других пишется соответствие на нее. В этом файле задается значение,спавнить или нет предмет на уровне:

af\_medusa = 1

af\_cristall\_flower = 0

То есть если стоит цифра 1,то спавним,если 0-не спавним.

[править]

DEATH\_ITEMS\_COUNT.LTX

Количественное отношение заспавненных предметов для разных уровней сложности прохождения игры.

[item\_count\_0] -новичек

[item\_count\_1] -опытный

[item\_count\_2] -ветеран

[item\_count\_3] -мастер

Как видите,с каждым уровнем сложности спавн предметов уменьшается.Главной как всегда является первая секция(новичек). Отличительная особенность написания,это две цифры.Первая цифра указывает минимальное количество заспавненных предметов,вторая максимальное. Если стоит одно значение,то спавнится всегда в определенном количестве. Пример:

bandage = 2

medkit = 1, 2

Значит будет генеретится всегда 2 бинта, и 1 или 2 атпечки.

[править]

ДОБАВЛЕНИЕ В ГЕНЕРАЦИЮ НОВОГО ПРЕДМЕТА

Для примера разберу добавление энергитического напитка "S.T.A.L.K.E.R."(патч 5,напиток отсутствует).Создание собственного предмета я разбирать не буду,так как такая статья уже имеется,я просто напишу его конфиг:

[energy\_drink\_stalker]:vodka

$spawn = "food and drugs\energy\_drink\_stalker"

inv\_name = energy\_drink\_stalker\_name

inv\_name\_short = energy\_drink\_stalker\_short\_name

visual = equipments\drink\_stalker.ogf

description = enc\_equipment\_energydrink\_stalker

cost = 75

inv\_grid\_width = 1

inv\_grid\_height = 1

inv\_grid\_x = 11

inv\_grid\_y = 0

inv\_weight = 0.3

inv\_name = drink\_stalker

eat\_health = 0

eat\_satiety = 0

eat\_power = 1.0

eat\_alcohol = 0

eat\_radiation = 0

wounds\_heal\_perc = 0

eat\_portions\_num = 1

eat\_max\_power = 0.2

attach\_angle\_offset = 0.000000, 0.000000, 0.000000

attach\_position\_offset = 0.087266, -0.078540, 0.052360

attach\_bone\_name = bip01\_r\_hand

auto\_attach = false

Само собой добавте описание... Сделаем упрошенной генерирование,то есть для всех:группировок,уровней сложности,локаций оно будет одинаковым... Для этого добавим наш энергетик во все главные секции:

-death\_items\_by\_communities.ltx

[stalker]

energy\_drink\_stalker =0.2

af\_medusa = 0.015

-death\_items\_by\_levels.ltx

[default]

energy\_drink\_stalker = 1

af\_medusa = 1

-death\_items\_count.ltx

[item\_count\_0]

energy\_drink\_stalker = 1

af\_medusa = 1

Вписывать спавн нашего предмета можно в любое место в этих секциях между другими предметами,не обращая внимание на записи разрабов(;Еда,;Медикаменты и т.п.),так как сделаны они просто для удобства,игра это не учитывает. Все,новый предмет добавлен в игру,появлятся он будет с 20%-ой вероятностью в количестве 1 шт.

P.S-учел пожелания HikeR'a,надеюсь статья оформленна правильно:)

Автор: Костя.н.ы.ч 13:24, 17 сентября 2009 (UTC)]]