Спаун через xrSpawner 1. Предварительные телодвижения

1.1 Итак, прежде чем мы приступим к созданию собственных модов, не помешает проветрить, все ли необходимое у нас есть.

a) Собственно, сама игра, установленная на компьютер.

b) Распаковщик архивов игры STALKER\_Data\_Unpacker

c) Текстовый редактор, подойдет практически любой, даже Блокнот. Если у вас есть редактор с подсветкой синтаксиса, это будет плюсом.

d) Редактор файла all.spawn. Если вы корифей в HEX-редакторах, берите тот, который нравится. Тем же, кто даже толком не представляет, что такое НЕХ-редактор, крайне рекомендую xrSpawner 0.13.0 Beta от небезызвестного в сталкеровском комьюнити Zeed’а. Удивительно удобная штука, тем более что в дальнейшем речь пойдет именно о xrSpawner.

e) Ровные руки и мыслящая голова.

Если все это у вас есть, продолжим. В том случае, если вы уже распаковали архивы игры, переходите сразу ко второму пункту. Если же нет, то…

1.2 Допустим, игра у вас установлена в папку D:\Games\S.T.A.L.KE.R. Тогда при помощи Unpacker-а извлеките все содержимое файлов gamedata.dbX (где Х – буква или число) из корневого каталога игры в отдельную папку, например D:\Source\gamedata.

1.3 Теперь в папке D:\Source\gamedata\spawns найдите файл all.spawn и скопируйте его в папку D:\Games\S.T.A.L.KE.R. \gamedata\spawns. Если такой папки нет – создайте ее, в дальнейшем, если необходимо будет перенести какой-либо файл в каталог, которого нет – создавайте, учитывая все промежуточные папки.

1.4 Запускаем xrSpawner 0.13.0 Beta , нажимаем «Файл - Открыть файл all.spawn» и указываем ему файл из папки D:\Games\S.T.A.L.KE.R.\gamedata\spawns. Окошки редактора заполнились цифрами и буквами. Теперь у нас все готово, начинаем.

2. Добавление транспорта.

2.1 Начнем, пожалуй, с самого легкого и в достаточной степени необходимого – с добавления транспорта. В правой части окна редактора раскрываем список «Добавить объект» и выбираем пункт Transport. В окне внизу выбираем вид транспорта, который вам необходим, пусть это будет, к примеру, Niva\_Green (Нива армейского образца) и жмем кнопку «Добавить».

2.2 В левой части редактора мы видим окно со списком всех объектов, спаунящихся в игре. В самом конце этого списка появился объект m\_car, на который указывает синий маркер. Это и есть наша Нива. Давайте обратим теперь внимание на центральную часть редактора и немного разберемся, что есть что. Итак, m\_car – тип объекта (Entity), ven\_niva\_00 – название объекта (можете назвать его по-другому, например Moya\_Niva), корд X/Y/Z и вектор X/Y/Z – координаты объекта и углы поворота относительно осей координат. Обратите внимание, что за вертикальную ось отвечает не привычная нам ось Z, а ось Y. Это не ошибка, Zeed сознательно ввел такое обозначение осей, что бы те, кто работает с SDK для мультиплеера, не путались – там координаты поименованы подобным образом. Level\_ID указывает, к какой локации относится тот или иной объект, окно Story\_ID рекомендую не трогать, по умолчанию новому объекту добавляется значение -1. Если к объекту привязан какой-либо управляющий скрипт, его текст отражается в окне внизу.

Таким образом, наша Нива должна респауниться на локации l01\_escape (то есть , на Кордоне), в точке с координатами -239,8912/ -19,43/ -123,0998, с углом поворота относительно вертикальной оси -15 градусов. Это значения «по умолчанию» и они вполне корректны, то есть, оставив все как есть, вы не рискуете обнаружить потом свою машину, висящую где-нибудь на дереве или застрявшей в заборе. Не удивляйтесь отрицательному значению высоты, поскольку центр координат локации Кордон расположен на дороге, неподалеку от автобусной остановки, лагерь же новичков относительно этого места лежит в низине. При желании можете немного поэкспериментировать с числами в окнах «Корд. X/Y/Z», не забудьте подтвердить изменения (нажав «Принять изменения», сохраните строчку, иначе данные пропадут, если вы уберете маркер с редактируемого объекта). После этого сохраняете свой файл all.spawn (Файл - Сохранить), все, можно запускать S.T.A.L.K.E.R. и начинать новую игру. На выходе из бункера Сидоровича вас будет встречать автомобиль, заспауненный лично вами. Поздравляю

2.3 Известно, что «по умолчанию» новоявленные автомобили чрезвычайно хрупки и взрываются буквально от первого же столкновения с забором. Устраняется эта проблема моментально. В папке Source ищем файл veh\_niva\_u\_01 и копируем его в папку D:\Games\S.T.A.L.KE.R.\gamedata\config\models\vehicles. Это файл конфигурации автомобиля. Открываем его блокнотом и ищем раздел [immunities], после чего выставляем все параметры (burn\_immunity, strike\_immunity и т.д.) равными нулю. Сохраняем и закрываем файл. Теперь ваша Нива неуничтожима в принципе. Небольшая ремарка, повреждения для дверей и крышки багажника считаются отдельно и после парочки столкновений можно лишиться нескольких деталей корпуса, но, думаю, без дверей вы уж как-нибудь покатаетесь. Рекомендую сразу же в ту же папку перенести файлы остальных машин и проделать с ними те же операции. Все.

3 Поиск координат и расстановка объектов на других локациях.

Накатавшись вволю по Кордону, вы, несомненно, захотите попутешествовать по остальным локациям уже на своих четырех. Вот тут вы и столкнетесь с проблемой, поскольку точка перехода Кордон-Свалка находится в здании за шлагбаумом, куда машина, по понятным причинам, не пролазит. Это значит, что вам понадобится новый автомобиль, который встречал бы вас на Свалке. В общем случае речь может идти не только о машинах, но и о монстрах, артефактах, сталкерах, предметах и прочих объектах. Для спауна любого предмета необходимо, как мы уже убедились, задать координаты той точки, где он появится. Алгоритм следующий: спаунимся на локацию, куда вы хотите добавить объект, визуально выбираем наиболее подходящую для этого точку и фиксируем ее координаты, выходим из игры, создаем интересующий нас объект с заранее полученными координатами, вновь спаунимся и проверяем корректность добавления объекта. Теперь опишем все это более подробно на примере автомобиля.

3.1 Допустим, вы хотите поместить белую Ниву неподалеку от перехода Армейские склады – Бар. В окне списка объектов поставьте маркер на первый объект. В окне «Поиск» наберите level\_changer. Уже в процессе набора маркер переместиться на объект номер 284, который и будет нашим первым левел-ченджером. Level\_cahnger, это точка, в которой расположен триггер, который выдает на экран окошко «Вы хотите перейти на другую локацию?». Объект за номером 284 с именем exit\_to\_garbage\_01 отвечает за переход Кордон-Свалка и нам он не нужен. Нажимайте кнопку «Следующий» до тех пор, пока маркер на остановится на нужной нам точке перехода. Определить, какой level\_changer за что отвечает, достаточно просто, смотрите на имя объекта, он подскажет в какую локацию переносит вас триггер. Триггеры одной карты обычно группируются вместе. Объекты 5286 (exit\_to\_bar\_01) и 5287 (exit\_to\_radar\_01) явно принадлежат к одной локации, по совокупности того, куда ведут выходы, можно определить, что триггеры принадлежат Армейским складам, только с нее есть выходы на Бар и Радар. Отлично, значит нас интересует номер 5286 exit\_to\_bar\_01 с координатами (-372,6236/ -21,69933/ -4,806515). Запомните эти числа, затем открывайте строчку 63 actor (это вы), меняйте в поле Level\_ID l01\_escape на l07\_military, измените ваши текущие координаты на координаты точки перехода (-372,6236/ -21,69933/ -4,806515), сохраняйте строчку («принять изменения») и файл («Файл - Сохранить»). Обратите внимание, сразу после загрузки вы попадете в триггер выхода. Это не страшно, достаточно нажать «нет» и вы появитесь на локации Армейские склады. Если же это обстоятельство вам неприятно, попросту измените горизонтальные координаты на 1-2 метра.

3.2 Начинаем новую игру. После загрузки и отказа переходить на другую локацию, нам необходимо найти подходящее место для расположения автомобиля и определить его координаты. Делается это одним из следующих способов.

a) В консоли прописываем команду «rs\_stats on» без кавычек и слева на экране появится статистическая информация. Нас интересует последняя строчка Camera position, которая отражает текущие координаты камеры. Почему я заостряю на этом внимание. Камера поднята над поверхностью на 1,5 метра, поэтому, когда будете вписывать данные для спауна, вычитайте из вертикальной координаты полтора метра. Топаем ножками на понравившуюся площадку и записываем на листочке цифры с экрана.

b) Точно так же топаем ножками на понравившееся место и там сохраняемся с помощью quiksave(F6).

c) Принимая во внимание, что вы появляетесь на карте с болтами и биноклем в карманах, ваша персона может сильно заинтересовать недружественных товарищей и мутантов. Дабы обезопасить себя во время проведения топографических съемок, набирайте в консоли команду «demo\_record 1», которая освобождает камеру, давая возможность «полетать» по уровню. Управлять камерой просто, нажимаете «огонь» и летите вперед («прицел» - назад), стрелки отвечают за поворот вокруг осей. Далее аналогично – прилетаем на место, запускаем «rs\_stats on» и записываем текущие координаты.

3.3 Выходим из игры. Если вы сохранялись при помощи быстрого сохранения, ставьте маркер на объект 63 actor и нажимайте кнопку «Получить координаты из файла сохранения». В окошках должны появится те же самые данные, что вы получили при помощи «rs\_stats on». Единственное дополнительное преимущество состоит в том, что при загрузке данных с сейва вы получаете также данные об угле поворота вашего персонажа. Это вам поможет в том случае, если вы хотите определенным образом сориентировать вашу машину относительно, скажем, дороги или другой техники.

3.4 Добавить объект - Транспорт - Niva\_White. В поле Level\_ID выбираем l07\_military (если оно уже не стоит там по умолчанию), в поля координат заносим данные, полученные в п.3.2 Сохраняем строчку и файл. Снова запускаем новую игру. Если вы ничего не изменяли в actor, то вы появитесь в том же месте, что и в прошлый раз, на дороге по пути к Бару, а пробежавшись немного вперед, обнаружите свежепоявившуюся Ниву белого цвета.

Если кому-то интересно, автомобиль на скриншоте заспаунен в координаты (-305,38/-22,53/61,93), углы поворотов относительно осей (0/0/0). Это важно – когда будите вписывать числовые значения координат, дробная часть отделяется от целой с помощью запятой. Если вы поставите точку, при сохранении редактор выдаст ошибку.

Вот таким образом вы можете получать и присваивать нужные координаты любым объектам, начиная от табуретки и заканчивая вертолетами. Внимание, при создании объектов на других локациях всегда сохраняйте изменения и обращайте внимание на то, какое значение Level\_ID у вас сохранено. Нередки случаи, когда вместо того, что бы расквартироваться по всей Зоне, монстры сосредоточились на Кордоне, из-за того, что моде (известный вам Бастард), забыл сменить левел \_айди у части монстров.

4 Добавление новых монстров

С чисто технической точки зрения заспаунить, скажем, бюрера, никаких трудностей не представляет. Выполняйте все те же операции, что и для автомобиля. То есть, выбираем Добавить объект а Mutants а Burer, корректируем координаты и локацию, если есть необходимость, сохраняемся, заходим и любуемся. НО !!! Каждый житель Зоны, от тушкана до сталкера, должен быть зафиксирован в куче файлов: статистика, описание, инвентарь (то, что вы видите, нажав «обыскать труп») и прочее. Давать описание того, что нужно сделать в каждом фале, это слишком долго и муторно, получится гора сухой писанины, причем, не факт ни я (при наборе) ни вы (при переписывании) не допустим какую-нибудь ошибку. А отсутствие простой запятой в одном файле может привести к крашу игры. Поэтому лучшим выходом из ситуации будет, если вы найдете любой мод, добавляющий монстров и найдете там необходимые файлы, которые нужно добавить/заменить в игре.

Обратите внимание, что у вас есть возможность добавлять не только новых монстров и машины, но и спаунить оружие, предметы, артефакты, старых монстров, сталкеров и проч. Если хотите, выложу и про это...

1: Спавн ГГ

Тут ничего сложного нету, открываеш all.spawn, в поиске ищеш actor (только в Entity) и меняеш его координаты (не забудь выставить Level\_ID) вот собственно и всё

2: Спавн предметов в рюкзаке у ГГ

В этом же параметре actor есть скрип в котом прописаны все предметы он выглядит так:

][spawn]

wpn\_binoc

detector\_simple

novice\_outfit

device\_torch

далее берём и вписываем названия предметов, оружия, патронов после device\_torch, количество указываетсо = xxx (где х - число), тоже всё

3: Спавн НПС

Тут тоже ничего сложного, ищем в поиске к примеру контролёра, вводим m\_controller и видим в табле ниже m\_controller\_normal(normal - сила контролёра), далее добавляем его в базу, потом выбираем этого контролёра в базе, выбераем Level\_ID и добавляем столько сколько нужно , прописываем координаты и фсё запускаем и мочим

4: Спавн аномалии

Насечот аномалий не знаю (никогда не пробовал спавнить) но всётки помоему тут всё просто. Ищем в поиске zone\_xxx (х - название аномалии) к прмеру zone\_gravi, в табле ниже м ыувидим zone\_gravi\_zone\_weak, добавляем в базу и спавним

[dont\_spawn\_character\_supplies]

[spawn]

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_binoc", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_knife", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "detector\_elite", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "exo\_outfit", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "dolg\_scientific\_outfit", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "protection\_outfit", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "device\_torch", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_medusa", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_cristall\_flower", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_night\_star", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_vyvert", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_gravi", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_gold\_fish", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_blood", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_mincer\_meat", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_soul", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_electra\_sparkler", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_electra\_flash", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_electra\_moonlight", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_rusty\_thorn", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_rusty\_kristall", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_rusty\_sea-urchin", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_ameba\_slime", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_ameba\_slug", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_ameba\_mica", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_drops", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_fireball", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_cristall", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_dummy\_glassbeads", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_dummy\_pellicle", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_dummy\_battery", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_dummy\_dummy", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_dummy\_spring", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "af\_fuzz\_kolobok", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_9x18\_fmj", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_9x18\_pmm", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_9x19\_pbp", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_9x19\_fmj", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_11.43x23\_hydro", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_11.43x23\_fmj", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_12x70\_buck", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_12x76\_dart", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_12x76\_zhekan", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_5.45x39\_ap", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_5.45x39\_fmj", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_9x39\_sp5", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_9x39\_ap", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_9x39\_pab9", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_5.56x45\_ss190", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_5.56x45\_ap", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_7.62x54\_7h14", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_7.62x54\_7h1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_7.62x54\_ap", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_og-7b", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_vog-25p", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_vog-25", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "grenade\_f1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_m209", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "ammo\_gauss", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_colt1911", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_desert\_eagle", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_toz34", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_vintorez", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_rg-6", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_rpg7", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_fn2000", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_gauss", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_addon\_scope", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_addon\_scope\_susat", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_addon\_silencer", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_addon\_grenade\_launcher", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_addon\_grenade\_launcher\_m203", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "bandage", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "medkit", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "medkit\_scientic", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "medkit\_army", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "antirad", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "bread", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "kolbasa", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "conserva", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "vodka", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "energy\_drink", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_ak74\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_abakan\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_fort\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_ak74u\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_mp5\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_groza\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_spas12\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_winchester\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_l85\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_lr300\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_svd\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_sig\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_eagle\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_val\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_mp5\_m2", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_abakan\_m2", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_l85\_m2", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_sig\_m2", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_rg6\_m1", "in")

dialogs.relocate\_item\_section(trader, "wpn\_walther\_m1", "in")

Вот тебе все добро при спауне у тебя в инвентаре. все уникальное, плюс три комбеза (зеленый ученый, экзоскелет и Скат, вроде бы ).

вот только обрати внимание, что все это добро разом весит почти тонну двести кэгэ. поднимай грузоподъемность или не жадничай. А вот если появится желание скинуть это все и распихать по нычкам - не советую. Достаточно выкинуть пару сотен патронов и игра начинает подтормаживать.

http://depositfiles.com/files/8157910 - yantar\_gitarist

okolо выжигателиа СВДшник, там в дсыру в заборе и через лес. Доходим до вертолета, и на север. Там две скалы каменные и междуними щел. Кидаем в них ствол и идем. Выходим, начинаетса загрузка и мы в Саркофаге уже в нутри. баг?