Сегодня мы на примере научимся созданию новых артефактов. Создадим, например, артефакт под названием "Ромашка".

Статья написана по материалам Hunter Mod.

Создание конфига

Заходим в папку gamedata\config\misc и открываем файл artefacts.ltx.

И находим, например, артефакт "Медуза":

[af\_medusa]:af\_base

GroupControlSection = spawn\_group

$spawn = "artifacts\moscito medusa"

$prefetch = 64

cform = skeleton

class = ARTEFACT

visual = physics\anomaly\artefact\_blackdrip.ogf

description = enc\_zone\_artifact\_af-medusa

inv\_name = af-medusa

inv\_name\_short =

inv\_weight = 0.5

inv\_grid\_x = 9

inv\_grid\_y = 4

cost = 1000

jump\_height = .5

particles = anomaly2\artefact\artefact\_gravi

lights\_enabled = false

;скорости увеличения (уменьшения)

health\_restore\_speed = 0.0

radiation\_restore\_speed = 0.0005

satiety\_restore\_speed = 0.0

power\_restore\_speed = 0.0

bleeding\_restore\_speed = 0.0

hit\_absorbation\_sect = af\_medusa\_absorbation

artefact\_activation\_seq = af\_activation\_bold

[af\_medusa\_absorbation]

burn\_immunity = 1.0 ;коэффициенты иммунитета

strike\_immunity = 1.0

shock\_immunity = 1.0

wound\_immunity = 1.0

radiation\_immunity = 1.0

telepatic\_immunity = 1.0

chemical\_burn\_immunity = 1.0

explosion\_immunity = 1.0

fire\_wound\_immunity = 0.98

В этой секции задаются параметры артефакта, начиная от внешнего вида и заканчивая коэффициентами различных эффектов вроде вывода радиации. Сделаем копию секции, принадлежающей "Медузе", и заменим её название с af\_medusa на af\_romashka.

Должно выйти примерно вот так:

[af\_romashka]:af\_base

GroupControlSection = spawn\_group

$spawn = "artifacts\moscito romashka"

$prefetch = 64

cform = skeleton

class = ARTEFACT

visual = physics\anomaly\artefact\_blackdrip.ogf

description = enc\_zone\_artifact\_af-romashka

inv\_name = af-romashka

inv\_name\_short =

inv\_weight = 0.5

inv\_grid\_x = 9

inv\_grid\_y = 4

cost = 1000

jump\_height = .5

particles = anomaly2\artefact\artefact\_gravi

lights\_enabled = false

;скорости увеличения (уменьшения)

health\_restore\_speed = 0.0

radiation\_restore\_speed = 0.0005

satiety\_restore\_speed = 0.0

power\_restore\_speed = 0.0

bleeding\_restore\_speed = 0.0

hit\_absorbation\_sect = af\_romashka\_absorbation

artefact\_activation\_seq = af\_activation\_bold

[af\_romashka\_absorbation]

burn\_immunity = 1.0 ;коэффициенты иммунитета

strike\_immunity = 1.0

shock\_immunity = 1.0

wound\_immunity = 1.0

radiation\_immunity = 1.0

telepatic\_immunity = 1.0

chemical\_burn\_immunity = 1.0

explosion\_immunity = 1.0

fire\_wound\_immunity = 0.98

Назначение некоторых параметров, влияющих на одевшего артефакт:

health\_restore\_speed - прирост к скорости восстановления здоровья

radiation\_restore\_speed - прирост скорость вывода радиации

satiety\_restore\_speed - прирост к голоду

power\_restore\_speed - прирост к выносливости

bleeding\_restore\_speed - прирост к скорости остановки кровотечений

Создание описания и имени артефакта

Заходим в gamedata\config\text\rus и открываем файл string\_table\_enc\_zone.xml. Добавим туда строку с названием артефакта.

<string id="af-romashka">

<text>"Ромашка"</text>

</string>

Теперь у артефакта есть имя, но одного его недостаточно. Нужно сделать описание.

Поэтому добавим и его.

<string id="enc\_zone\_artifact\_af-romaska">

<text>Очень странный артефакт. Впервые появился в Зоне где-то в 2011 году, но толку от него - ноль. Ученые

не обнаружили никакого влияния артефакта на организм носителя.</text>

</string>

Все, поздравляю, вы только что создали свой первый артефакт! :)