Предлагаю вашему вниманию мой скромный вклад с дело модостроения. Предложенный скрипт, на мой взгляд, гораздо удобнее, нежели использование традиционных формул - с дублированием функций alife():create() или использование несколько раз подряд операторов цикла для спавна нужного кол-ва разноименных объектов. В моей функции все это уже включено - вам остается только написать функцию с данными, в которой вы укажите имена объектов, нужное вам кол-во и место - либо это конкретные координаты, либо инвентарь эктора.

local count = 0

function uni\_spawn\_new(tab\_items,tab\_where)

for k, v in pairs(tab\_items) do

if type(tab\_where)=='table' then

for k, v in pairs (tab\_items[k]) do

count = k

for i=1, count do

alife():create(v,vector():set(tab\_where['x'],

tab\_where['y'],tab\_where['z']),

tab\_where['lv'],tab\_where['gv'])

end

end

elseif type(tab\_where)=='string' then

for k, v in pairs (tab\_items[k]) do

count = k

for i=1, count do

alife():create(v, db.actor:position(), db.actor:level\_vertex\_id(), db.actor:game\_vertex\_id(), db.actor:id())

end

end

elseif type(tab\_where)=='number' then

local obj = level\_object\_by\_sid(tab\_where)

for k, v in pairs (tab\_items[k]) do

count = k

for i=1, count do

alife():create(v, obj:position(), obj:level\_vertex\_id(), obj:game\_vertex\_id(), obj:id())

end

end

end

end

end

доработанный вариант с возможностью спавна по сиду не только онлайн(клиентским), но и оффлайн(серверным) объектам. То есть можете смело спавнить в инвентарь NPC и ящиков, которые на момент активации скрипта находятся в оффлайне либо на других(неактивных) локациях.

local count = 0

function uni\_spawn\_new(tab\_items,tab\_where)

local pos, lvid, gvid, id

for k, v in pairs(tab\_items) do

if type(tab\_where)=='table' then

for k, v in pairs(tab\_items[k]) do

count = k

for i=1, count do

alife():create(v,vector():set(tab\_where['x'],

tab\_where['y'],tab\_where['z']),

tab\_where['lv'],tab\_where['gv'])

end

end

elseif type(tab\_where)=='string' then

for k, v in pairs(tab\_items[k]) do

count = k

for i=1, count do

alife():create(v, db.actor:position(), db.actor:level\_vertex\_id(), db.actor:game\_vertex\_id(), db.actor:id())

end

end

elseif type(tab\_where)=='number' then

local obj = level\_object\_by\_sid(tab\_where)

if obj ~= nil then

id = obj:id()

pos = obj:position()

lvid = obj:level\_vertex\_id()

gvid = obj:game\_vertex\_id()

elseif obj == nil then

obj = alife():story\_object(tab\_where)

id = obj.id

pos = obj.position

lvid = obj.m\_level\_vertex\_id

gvid = obj.m\_game\_vertex\_id

for k, v in pairs(tab\_items[k]) do

count = k

for i=1, count do

alife():create(v, pos, lvid, gvid, id)

end

end

end

end

end

end

Эту функцию нужно будет просто скопировать в любой скриптовый файл. Конечно, сама по себе она работать не будет - в эту функцию необходимо передать нужные нам данные: имя объекта по ltx секции (или если это NPC - то его имя из спавн секции: например "agr\_stalker\_regular"), его кол-во, место спавна.

Вот так должна выглядеть функция с данными, которую вы и будете вызывать любым удобным для вас способом: каждый объект таблицы tab\_items должен быть заключен в фигурные скобки, имя объекта - в кавычках, кол-во объектов указываем в квадратных скобках. (для тех, кто знает lua - тут все понятно: цифры это порядковые индексы элемента таблицы, которые я использовал в качестве значений для переменной лимита оператора цикла). Координаты указываем во второй таблице tab\_where - x,y,z - это понятно координаты по осям, lv, gv - левел вертекс и гейм вертекс. Для знатоков lua тут тоже все ясно - по строковым индексам нужные данные передаются в основной скрипт и функция спавнит объект куда нам надо.

function uny\_spawn\_1()

local tab\_items ={{[1]="exo\_outfit"},{[2]="af\_cristall\_flower"},

{[1]="wpn\_fn2000"},{[5]="ammo\_5.56x45\_ss190"},{[3]="bread"},

{[5]="medkit\_army"}}

local tab\_where = {x=-249.495,y=-18.495,z=-107.105, lv=10784,gv=8}

this.uni\_spawn\_new(tab\_items,tab\_where)

end

то же самое, но для спавна в инвентарь эктора:

function uny\_spawn\_2()

local tab\_items ={{[1]="exo\_outfit"},{[2]="af\_cristall\_flower"},

{[1]="wpn\_fn2000"},{[5]="ammo\_5.56x45\_ss190"},{[3]="bread"},

{[5]="medkit\_army"}}

local tab\_where = "actor"

this.uni\_spawn\_new(tab\_items,tab\_where)

end

Для спавна в инвентарь эктора просто меняется тип переменной - с "table" на "string". А скрипт, заметив это, тут же понимает куда ему надо спавнить. Кстати, вместо строчки "actor", можно писать все угодно - это не имеет никакого значения. Разумеется, слово должно быть заключено в кавычки.

И третий вариант - для спавна в инвентарь непися по его sid'у:

function uny\_spawn\_3()

local tab\_items ={{[1]="exo\_outfit"},{[2]="af\_cristall\_flower"},

{[1]="wpn\_fn2000"},{[5]="ammo\_5.56x45\_ss190"},{[3]="bread"},

{[5]="medkit\_army"}}

local tab\_where = 006 -- это sid волка

this.uni\_spawn\_new(tab\_items,tab\_where)

end

автор --Erlik 17:32, 30 ноября 2009 (UTC)