Общее

Урок посвящен редактированию ассортимента торговцев в игре. Эта, в общем-то несложная процедура у многих вызывает вопросы, поэтому я и решил разъяснить, что да как.

Файлы

Ассортимент товаров у торговцев хранится в файлах вида trade\_[...].ltx, где ... - системное имя торговца. Это файлы:

trade\_barman.ltx - Бармен

trade\_dolg.ltx - сержант Петренко на базе группировки "Долг"

trade\_ecolog.ltx - Сахаров

trade\_freedom.ltx - Скряга на базе группировки "Свобода"

trade\_trader.ltx - Сидорович

trade\_generic.ltx - обычный сталкер

Все они хранятся в папке:

...\S.T.A.L.K.E.R\gamedata\config\misc\...

Структура файла

Разберем структуру файла trade\_barman.ltx:

[trader]

buy\_condition = barman\_generic\_buy

sell\_condition = {+yan\_labx16\_switcher\_primary\_off} barman\_after\_brain\_sell, {+bar\_darklab\_document\_done} barman\_after\_darkvalley\_sell, barman\_start\_sell

buy\_supplies = { yan\_labx16\_switcher\_primary\_off} supplies\_after\_brain, { bar\_darklab\_document\_done}

supplies\_after\_darkvalley, supplies\_start

Здесь содержатся условия, от которых зависит диапазон продаваемых/покупаемых торговцем предметов. То есть, например, после выполнения квеста на "Янтаре" соответствующее условие считается выполненным, и ассортимент сменяется на новый, из другого раздела.

После этого идет раздел [barman\_generic\_buy], содержащий предметы, которые бармен покупает.

Структура записи в этом разделе:

wpn\_walther = 0.3, 0.1

wpn\_walther - имя предмета, в данном случае - пистолет "Вальтер"

0.3 - максимальная цена, по которой торговец купит предмет

0.1 - минимальная цена, по которой торговец купит предмет

Цена зависит от репутации игрока.

Далее идет раздел [supplies\_start] - ассортимент, предоставляемый барменом в начале игры. Он поделен на категории:

[supplies\_start]

;'''Аммуниция'''

ammo\_9x18\_fmj = 15, 0.6

...

;'''Оружие'''

wpn\_pb = 3, 0.6

...

;'''Броники'''

stalker\_outfit = 3, 0.7

...

;'''Медикаменты'''

bandage = 5, 0.6

...

;'''Еда'''

bread = 10, 0.5

...

На самом деле можете добавлять новый предмет, куда захотите, все эти "категории" существуют исключительно в целях удобства. Игра их не учитывает.

Теперь о структуре одной записи:

wpn\_walther = 3, 0.6

wpn\_walther - имя предмета, в данном случае - пистолет "Вальтер"

3 - количество предметов этого типа у торговца

0.6 - вероятность появления каждого из них

То есть если значения равны 4, 0.5, то это означает, что у торговца в ассортименте появятся два предмета этого типа.

Далее идет раздел [barman\_start\_sell]. Рассмотрим структуру записи в нем:

wpn\_walther = 2, 4

wpn\_walther - имя предмета, в данном случае - пистолет "Вальтер"

Цена высчитываетя по формулае (2+4)/2 \* базовую цену предмета\*(МР).

Модифиакор Реакции(МР) - Цена зависит от репутации игрока. (по умолчанию = 1)

Расширяем ассортимент

Чтобы добавить в начальный ассортимент, например, винтовку FN2000, проделаем следующее:

1. Добавим её в раздел [supplies\_start]:

;Оружие

...

wpn\_fn2000 = 2, 0.5

2. Добавим её в раздел [barman\_start\_sell]:

;Оружие

...

wpn\_fn2000 1, 3

Ну а чтобы оно не пропадало после выполнения важных заданий, запишите её и в ассортименты для выполненных условий.