В этой статье я расскажу как создавать новые предметы:

Для начал находим файл items.ltx, находящийся в папке config/misc/, и копируем какой-нибудь предмет, я, например, взял:

[bread]:identity\_immunities

GroupControlSection = spawn\_group

discovery\_dependency =

$spawn = "food and drugs\bread"

;$prefetch = 32

class = II\_FOOD

cform = skeleton

visual = weapons\bred\bred.ogf

description = enc\_equipment\_food\_bread1

inv\_name = Bread

inv\_name\_short = Bread

inv\_weight = 0.3 ;0.2

inv\_grid\_width = 1

inv\_grid\_height = 1

inv\_grid\_x = 11

inv\_grid\_y = 9

cost = 20

attach\_angle\_offset = -0.287979, 1.560923, 1.544060

attach\_position\_offset = 0.096910, -0.013594, 0.107925

attach\_bone\_name = bip01\_r\_hand

auto\_attach = false

// should be deleted after update

bone\_name = bip01\_r\_hand

position\_offset = 0.0,0.0,0.0

angle\_offset = 1.570790,1.570790,3.92699

; eatable item

eat\_health = 0.05

eat\_satiety = 0.2

eat\_power = 0

eat\_radiation = 0

wounds\_heal\_perc = 0

eat\_portions\_num = -1

; food item

slot = 4

animation\_slot = 4

;hud item

hud = wpn\_vodka\_hud

Вставляем его копию в конец, меняем название:

[bread]

На:

[test]

А также:

inv\_name = Bread

inv\_name\_short = Bread

На:

inv\_name = test

inv\_name\_short = test

И description = enc\_equipment\_food\_bread1 на description = enc\_equipment\_food\_bread1\_test

И, также, "по желанию":

eat\_health = 0.05 eat\_satiety = 0.2 eat\_power = 0 eat\_radiation = 0 wounds\_heal\_perc = 0 eat\_portions\_num = -1

Всё, в item.ltx работа закончена, теперь переходим к редактированию описания, открываем string\_table\_enc\_equipment "Блокнотом". Что мы там видим: все описания и названия прописаны по тегам:

<string id="название из inv\_name">

Название в игре

</string>

И:

<string id="описание из description">

Описание в игре

</string>

Пишем:

<string id="test">

Тестовый предмет

</string>

И:

<string id="enc\_equipment\_food\_bread1\_test">

Тестовый предмет, разработанный в сверхсекретных лабораториях Зоны :)

</string>

Сохраняем... Все! Основная работа завершена! Теперь добавим предмет торговцам, например, Сидоровичу.

Открываем trade\_trader из папки config/misc (работа с ним подробно описана в этой статье), прописываем:

test = 0.3, 0.5

В секции:

[trader\_generic\_buy]

И далее в:

[supplies\_start]

test = 10, 1

В [supplies\_after\_fabric]

test = 10, 1

В [trader\_start\_sell]

И в:

[trader\_after\_fabric\_sell]

test = 1. 3

Сохраняем, запускаем игру, торгуем с Сидоровичем и видим у него два вида хлеба: один из них - наш :)

О том как, делать иконки для новых предметов, детально описано в статье BAC9-FLCL.

[править]

Авторы

Статья создана: Alwen

Спавн обьектов через db.script

[править]

Теория

Сегодня я расскажу вам как заспавнить, например, AK-74 в самом начале игры, без использования диалогов! Но, прежде чем учиться запускать функции без использования диалогов - сначала научитесь их вызывать общепринятым методом.

\* [Спавн через скрипт]

[править]

Практика

Для начала нам надо распаковать db.script и там находим функцию:

function add\_actor( obj )

actor = obj

actor\_proxy:net\_spawn( obj )

add\_obj( obj )

end

Изменим эту функцию. У нас должно получиться так:

function add\_actor( obj )

actor = obj

actor\_proxy:net\_spawn( obj )

add\_obj( obj )

new\_spawn.give\_ak74()

end

new\_spawn.script - это название скрипта, в котором будет находиться наша функция спавна калаша.

Создаем скрипт new\_spawn.script и пишем там функцию:

function give\_ak74()

alife():create("wpn\_ak74", db.actor:position(), db.actor:level\_vertex\_id(), db.actor:game\_vertex\_id(), db.actor:id())

end

Все! Теперь после того, как мы появимся у нас в инвентаре будет AK-74 и без использования диалогов! Таким способом можно заспавнить не только калаш, но и другое оружие и патроны.

[править]

Авторы

\* Шатров Дмитрий (Fim@n)

Только при каждой загрузке игры, будет добавляться новый автомат в рюкзак и зачем этот геморой?

Получено с http://stalkerin.gameru.net/wiki/index.php/%D0%A1%D0%BF%D0%B0%D0%B2%D0%BD\_%D0%BE%D0%B1%D1%8C%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%BE%D0%B2\_%D1%87%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B7\_db.script

Категория: Скрипты

"Создаем работующее радио"

1. Для начала, в gamedata\sounds\characters\_voice\scenario\ создать папку, например, esc\_mafon.

И в получившуюся директорию: gamedata\sounds\characters\_voice\scenario\esc\_mafon\ положить музыку с названием day\_music\_1.ogg, day\_music\_2.ogg и т.д. (будет играть днём). И в эту же папку добавляем night\_music\_1.ogg, night\_music\_2.ogg, ... (будет играть ночью).

2. В файл sound\_theme.script (gamedata\scripts\) добавить:

Код

ph\_snd\_themes["day\_music"] = {"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\day\_music\_1",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\day\_music\_2",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\day\_music\_3",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\day\_music\_4",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\day\_music\_5",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\day\_music\_6",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\day\_music\_7",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\day\_music\_8",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\day\_music\_9",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\day\_music\_10"

}

ph\_snd\_themes["night\_music"] = {"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\night\_music\_1",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\night\_music\_2",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\night\_music\_3",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\night\_music\_4",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\night\_music\_5",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\night\_music\_6",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\night\_music\_7",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\night\_music\_8",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\night\_music\_9",

"characters\_voice\\scenario\\esc\_mafon\\night\_music\_10"

}

Я довёл счёт до 10-ти файлов. Можно продолжить - зависит от того, сколько песен планируется добавить.

3. Распаковать all.spawn и в в файл alife\_l01\_escape.ltx добавить в конце:

Код

[888]

; cse\_abstract properties

section\_name = physic\_object

name = esc\_mafon

position = -212.976898193359,-22.2855587005615,-127.408164978027

direction = 0,2.40000009536743,0

; cse\_alife\_object properties

game\_vertex\_id = 59

distance = 0.400000005960464

level\_vertex\_id = 41277

object\_flags = 0xffffff3a

custom\_data = <<END

[logic]

cfg = scripts\esc\_mafon.ltx

END

; cse\_visual properties

visual\_name = equipments\mafon

; cse\_ph\_skeleton properties

skeleton\_flags = 1

; cse\_alife\_object\_physic properties

physic\_type = 0x3

mass = 10

fixed\_bones = link

4. Теперь сама логика. В gamedata\config\scripts\, создать файл esc\_mafon.ltx и заполнить:

Код

[logic]

active = ph\_sound@day

[ph\_sound@day]

snd = day\_music

on\_info = {!is\_day} ph\_sound@night

[ph\_sound@night]

snd = night\_music

on\_info = {=is\_day} ph\_sound@day

Либо:

Код

[logic]

active = ph\_sound@day

[ph\_sound@day]

snd = day\_music

on\_signal = sound\_end| {!is\_day} ph\_sound@night

[ph\_sound@night]

snd = night\_music

on\_signal = sound\_end| {=is\_day} ph\_sound@day

В первом варианте, музыка с дневной на ночную, переключится сразу, как наступит ночь.

Во втором варианте, музыка так же переключится с наступлением ночи, но песня не прервётся, а доиграется до конца. Второй вариант, так скажем, по красивее будет.