

# Тайники

Материал из xrWiki

Тайники бывают трех видов:

- собственно тайники (inventory\_box)
- ящики с сюрпризом (drop\_box)
- тайники образца ЗП (hiding\_place)

Первые состоят из двух элементов: статический меш (ящик, электрошкаф, пень и т.п.) и spawn-объекта inventory\_box.

Вторые представляют собой разрушаемый объект, из обломков которого выпадают ценные предметы. Третьи же состоят из непосредственно из свободно лежащих предметов и связанного с ними рестриктора.

## Тайники

Чтобы добавить тайник, нужно поставить **Spawn -> devices -> inventory\_box**, и в его custom data указать примерно следующее:

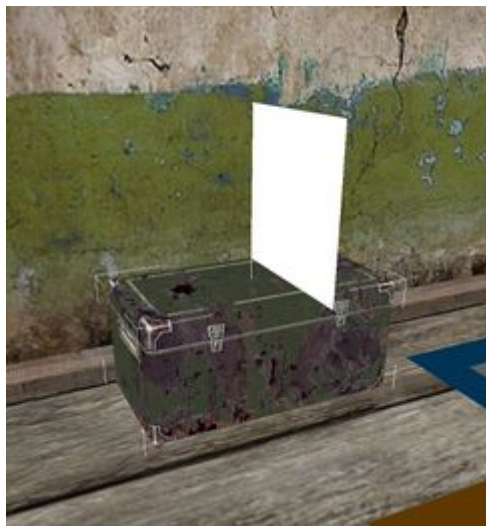
```
[logic]
icfg = scripts\treasure_inventory_box.ltx
```

Если ничего не указывать, то тайник останется пуст. Однако можно добавить его в опции ближайшего смарттеррейна:

```
[smart_terrain]
itype      = esc_lager
icapacity  = 13
isquad     = 1
igroups    = 5
irespawn   = esc_respawn_inventory_box ; здесь
```

И в опции респавна:

```
[respawn]
respawn_section = wpn_pm,2,vodka,2,medkit,1,energy_drink,2,ammo_9x18_fmj,3
idle_spawn      = -1
parent          = 2000
item_spawn      = true
max_count       = 7
```



В ЧН тайники такого вида наполняются скриптом (например, когда на них дадут наводку). Соответственно в их custom data ничего указывать не нужно.

После того, как спавн-объект тайника добавлен на карту и переименован во что-то осмысленное, например, **esc\_backpack**, нужно зарегистрировать его в файле типа **configs/misc/treasure\_escape.ltx**:

```
[[list_treasure_escape]
esc_backpack
|
[esc_backpack]
target      = esc_backpack           ; имя тайника в LE
name        = esc_backpack_name      ; заголовок описания в XML
description = esc_backpack_descr     ; тело описания в XML
items       = af_cristall, 1, af_night_star, 1 ; содержимое тайника
community   = stalker                ; при обыске тела сталкера какой фракции выдавать
тайник
condlist    = {=actor_on_level(escape)} true, false ; условия выдачи тайника
```

Затем нужно добавить описание тайника в configs\text\rus\st\_treasures.xml:

```
<?xml version="1.0" encoding="windows-1251" ?>
<string_table>
|   <string id="esc_house_of_rising_bed_backpack_name">
|       <text>Бандитская нычка</text>
|   </string>
|   <string id="esc_house_of_rising_bed_backpack_descr">
|       <text>Где-то здесь сховал награбленное матёрый бандит, порешивший
сталкера-одиночку.</text>
|   </string>
</string_table>
```

Теперь после обыска тела сталкера с некоторой долей вероятности выпадет тайничок.

## Ящики с сюрпризом

Представляют собой обычный разрушаемый объект с необычной custom data.



Добавляются так: **Spawn -> physics -> destroyable\_object**, в свойствах которого указываются подходящий visual и custom data примерно такого вида:

```

; для ТЧ
[[drop_box]
community = small_box_army
items     = ammo_5.45x39_fmj, 3

```

```

; для ЧН
[[logic]
active    = nil
|
[[drop_box]
items     = energy_drink,1,conserva,1

```

**community** — устанавливает случайный набор предметов, который будет заставлен при разрушении объекта. По умолчанию установлена секция **def\_box**, которая ничего не спавнит. **items** — задает набор предметов, которые будут гарантировано заставлены при разрушении объекта. Указываются секции предметов и их количество.

## Тайники ЗП

Примечательны тем, что присутствуют на локации с самого начала. Сбор тайника засчитывается только после сбора всех принадлежащих к нему предметов. Рассмотрим путь создания тайника на примере тайника на лесничестве Затона.



Алгоритм создания.

Добавить на карту **Spawn Elements** -> **ai** -> **space\_restrictor**, установив ему значение **NOT a restrictor**. По его положению будет отображаться метка тайника на карте. Так же следует прописать ему следующую Custom Data:

```
[secret]
|cfg = misc\secret_zaton.ltx
```

Конфиг secret\_zaton.ltx имеет следующее содержание:

```
[list_zaton]
zat_hiding_place_7 (список секций тайников)
|
[zat_hiding_place_7]
wpn_spa12 = 1, 1 (список предметов, где первая цифра обозначает число предметов, а вторая шанс спавна(?))
ammo_12x70_buck = 2, 1
```

В **Spawn Elements** выбираются и добавляются на карту предметы, которые будут служить наполнением тайника. Все предметы следует прописать в предыдущий конфиг. В Custom Data этих предметов следует прописать следующее:

```
[secret]
|name = zat_hiding_place_7
```

где zat\_hiding\_place\_7 - название секции из configs\misc\secret\_zaton.ltx.

Источник — «<https://xray-engine.org/index.php?title=Тайники&oldid=1279>»

Категория:

Справка

- 
- Страница изменена 4 апреля 2024 в 01:48.
  - К этой странице обращались 5209 раз.
  - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

