

Функции маппера BIS (Fallout 2)

Содержание:

- Что это?
- [Верхнее меню](#)
- [Нижнее меню](#)
- [Редактор объектов](#)

Что это?

Программа полностью называется Mapper Black Isle Studio (сокращённо Mapper BIS). Это официальный редактор для игры Fallout 2, который сами разработчики непосредственно использовали в работе над игрой. В общий доступ его выложили в 2003 году вместе с исходниками скриптов, компилятором и некоторой документацией от Криса Авеллона.



Окно редактора

Важно понимать, что редактор создавался для внутреннего использования разработчиками, поэтому он никак не адаптирован под широкую публику. Со стороны в нём трудно разобраться из-за непонятных и неудобных опций, наименований, сокращений, а также неработающих и забгованных функций. Разумеется, всё на английском (без возможности перевода). Ещё важнее, что для полноценной работы с редактором нужно отлично разбираться во внутреннем устройстве игры (файловая структура, адресация, форматы файлов и т.д.). Неудивительно, что бóльшей известностью пользуется фанатский mapper Dims, хотя он не обладает всем набором оригинальных возможностей.

FALLOUT 2 EDITOR INTRODUCTION



Here is the Fallout 2 editor, the scripts, and the script compiler. We were able to take some time and put together some documentation for it (and an installer), but a lot of it will require some trial and error. If you want to hammer away at it, well, here it is.

Some things to keep in mind:

This editor is not the holy grail. It was never meant to be released to the public. As a result, you may boot the editor up and realize that it doesn't match your expectations for a commercially-released RPG editor. You may suffer some retina burn. Perhaps a strange itching sensation. Constipation. So be prepared - you are about to experience a game editor, intended only for developers.

You use the Fallout 2 editors at your own risk. A poll was posted some time ago (<http://feedback.blackisle.com/forums/showthread.php?s=&threadid=51095>) asking if fans interested in the editors would prefer to have the editors sooner with no documentation, and the answer was an overwhelming yes, so here it is. We ended up including some documentation, anyway, so hopefully that should help the pains of easing into the editor.

You need to have Fallout 2 installed for these editors to work.

Be sure to check out the readme.txt in the Scripts folder that will be installed with the editor. It explains compiling the scripts, and some examples of how to build them using different C compilers for the preprocessor. There is also information on the Open Watcom compiler and a link for where to get it.

Page 1

Первая страница инструкции к редактору

Практически редактор позволяет делать лишь две вещи - создавать прототипы (префабы) объектов и составлять из них карты локаций. Кроме этого есть несколько отдельных специфичных опций вроде псевдоигрового режима. То есть для создания полноценной игры маппера недостаточно. На то он и маппер, что его основная задача - строить карты локаций.

К примеру, маппер никак не участвует в написании скриптов и диалогов. Основная же часть всей интерактивности в игре происходит именно через скрипты. Например, вы не сможете через редактор создать мину. Точнее, вы сможете создать объект с таким названием, но функционально он ничем не будет отличаться от бочки или горы камней. Чтобы мина взрывалась или реагировала на использование навыков, придётся писать скрипт, а к скрипту ещё и файл с фразами. Также вы не сможете создать торговца, так как его товар и сам акт торговли происходит скриптовым путём. Если просто поставить персонажа на карту, то игрок не сможет даже заговорить с ним. Да и сами карты с прототипами требуют дополнительной работы вне редактора. Например, регистрация карт и локаций происходит вручную в специальных файлах.

Всё выше описанное приводит к тому, что обычный пользователь не может даже запустить редактор и тем более сделать в нём что-либо работоспособное. Хотя именно этим инструментом создавались игры Fallout и Fallout 2.

Замечания

- Здесь я описываю свой опыт работы с маппером и свои наблюдения, поэтому обзор может быть не до конца достоверен.
- В этой статье разбирается оригинальный маппер. Однако существует несколько его фанатских модификаций.
- Редактор ведёт себя некорректно, если активна клавиша CapsLock.
- В файловой системе Fallout 2 допускается не более 8 символов в названии файлов. Это относится к любым файлам - карты локаций, спрайты, звуки, скрипты и т.д.
- Если выбрать ориентацию отличную от 0, то при выборе новых объектов с одной направленностью они будут отображаться со смещением.

Важнейшие горячие клавиши

- M - смена курсора на гексагон и обратно.
- H - вкл/выкл гексагональной сетки.
- F12 - скриншот. Кладётся в папку маппера (там же, где лежит mapper2.exe).
- F8 - вход/выход в игровой режим. Важно: перезагружайте карту перед каждым входом в игровой режим, иначе может возникнуть ошибка с вылетом в ОС.

Верхнее меню

Вверху есть выпадающее меню. Оно скрытно, для появления нужно подвести курсор к краю экрана. Здесь четыре раздела: FILE, TOOLS, SCRIPTS, LIBRARIAN.

Раздел FILE



Меню FILE

New - создать новую пустую карту, на которой нет вообще ничего. Но в большинстве случаев вам будет проще взять карту desert1.map и использовать её как образец, пересохранив под новым названием. Есть основания полагать, что именно так поступали сами разработчики.

Open - открывает уже созданную карту из доступных в папках /data и /master.dat/maps/ (приоритет у папки /data) Для навигации по списку можно использовать клавиши алфавита.

Save / Save as - сохраняет карту в папку /data. Название файла - не более 8 символов. Важно: прежде, чем создавать новую карту, лучше заранее зарегистрировать её в списке карт \master.dat\data\maps.txt.

Info - не работает.

Open From Text - не работает. См *Rebuild ALL MAPS* ниже.

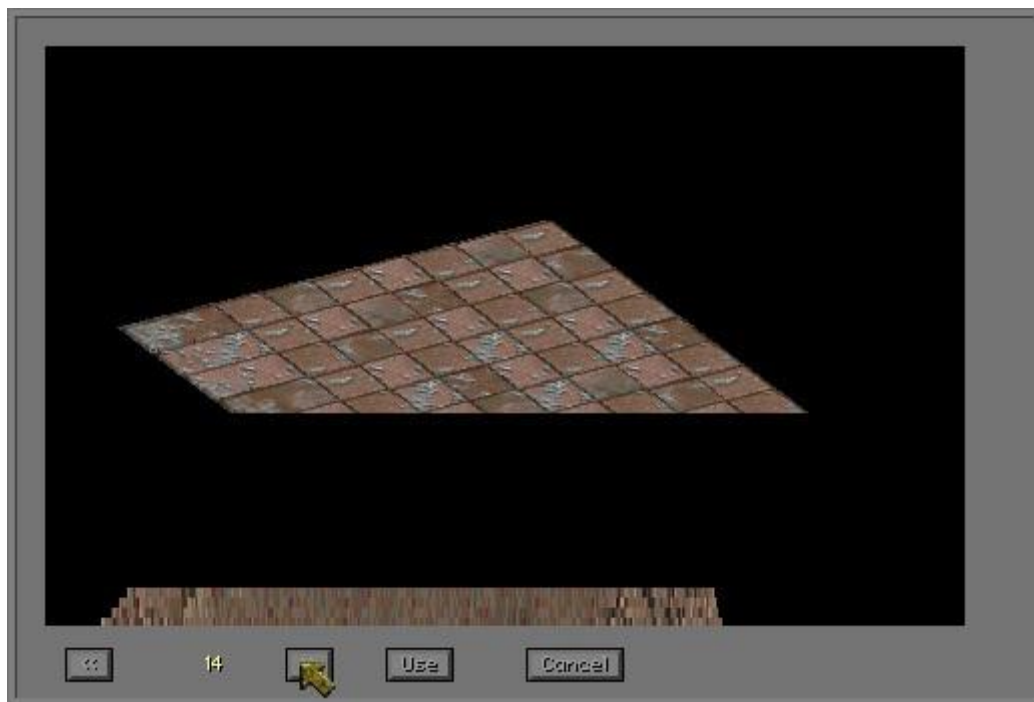
Quit (горячая клавиша Esc) - завершение работы редактора с выходом в ОС.

Раздел TOOLS



Меню TOOLS

Create Pattern / Use Pattern - создание (невозможно) и использование (возможно) тайлового паттерна. Это заранее подготовленный набор плиток пола или крыши, выстроенных в определенном порядке. В Fallout 2 есть 26 таких паттернов (в Fallout их 19). Хранятся они в папке `\master.dat\proto\tiles/PATTERNS\`. Для меня эта функция оказалась бесполезной.



Меню выбора паттерна

Move Map - сдвинуть/переместить карту относительно центра. Сначала включите сетку для наглядности (клавиша H), затем выберите Move Map в меню, зажмите Shift и стрелками на клавиатуре перемещайте центр карты (отображается голубым гексом). Лично мне эта функция ни разу не пригодилась. А Крис Авеллон предупреждает, что она проблемная. Лучше не использовать.

Move Map Elev - переместить карту на другой уровень. Будьте внимательны, ведь уровень, на который производится перемещение, будет полностью утрачен. Не помню, чтобы когда-либо мне пригодилась эта функция.

Copy Map Elev - скопировать карту на другой уровень. То есть получим два абсолютно одинаковых уровня. Уровень, на который производится копирование, также будет утрачен. В отличие от *Move Map Elev* эта опция бывает полезной. Например, при создании многоуровневой пещеры достаточно лишь один раз построить базовую тайловую разметку. В Fallout 2 эту функцию, вероятно, использовали на карте Модока (до и после взрыва сортира) и на карте скваттеров Убежища 15. Однако нельзя копировать уровень, если на нём уже есть объекты со скриптами - карта окажется безнадежно забагованной!

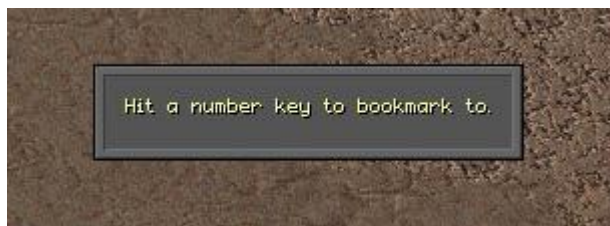
Edit Obj_dude - опция позволяет задать характеристики Избранного подобно началу новой игры. Но нажатие на кнопку готовности приводит лишь к затуханию экрана, после чего остаётся перезагружать маппер.

Flush Cache - очищает оперативную память. В наше время абсолютно бесполезная функция (хотя в конце 90-х могла быть полезной).

Toggle Anim Stepping - неизвестно.



Fix map-object to pids - вероятно, служит для приведения объектов на карте в соответствие с их про-файлами, если между ними возникла разница. Но на практике функция не работает.



Set Bookmark - назначение числительных клавиш (от 0 до 9) в качестве маркеров для списка объектов. Прокрутите список объектов внизу экрана до нужного, выберите SetBookmark, затем нажмите одну из числовых клавиш. Таким образом можно будет по одной горячей клавише быстро пролистать список до определенной позиции. Однако данные бук-маркеров записываются в конфиг-файле текущей карты, а ведь его когда-нибудь придётся удалить. Для меня эта опция оказалась абсолютно бесполезной.

Toggle Block Object View - включает и выключает отображение блокираторов. Очень полезная функция. Но помните, что её нужно отключить перед сохранением карты. Бывает, что после отключения блокираторы заменяются красными прямоугольниками. В этом случае достаточно повторно включить и выключить функцию.



Карта после включения Toggle Block Object View

Toggle Click-To-Scroll - не работает.



Основные опции при взаимодействии с сетками перехода

Set Exit-Grid Data / Mark Exit-Grids / Mark ALL Exit-Grids - служат для настройки сеток перехода. Порядок здесь такой:

- Расставляем зеленые (не красные!) сетки перехода на карте (находятся в закладке misc). Если нужна сетка на карту мира, то просто сохраняем карту - сетка сама сконвертируется в красную. Кстати, ещё существуют чёрные сетки - не трогайте их, они не работают.
- В **Set Exit-Grid Data** задаём характеристики нашей сетки: номер карты (не более 160), гекс, уровень и ориентация ГГ после перемещения. Порядковый номер карты записан в файле `\master.dat\data\maps.txt`. Введенные данные хранятся до первой перезагрузки редактора.
- Включаем **Mark ALL Exit-Grids**, если хотите назначить введенные данные сразу всем сеткам на текущей карте.

- Иначе включаем *Mark Exit-Grids* (вход в режим маркировки сеток). Затем прожимаем курсором нужные нам сетки перехода (включите сетку клавишей H, чтобы точнее видеть их размещение). Каждый клик имеем радиус действия 10 гексов, поэтому прожимать каждую сетку не обязательно. Функция действует только на зеленых сетках перехода, на коричневых не действует.
- Жмём Esc, чтобы выйти из режима работы с сеткой. Пока режим *Mark Exit-Grids* активен, не работайте с чем-либо, кроме сеток перехода.

Clear Map Level - полностью очищает текущий уровень от всего, включая тайлы. Полезно, если хотите сократить размер файла карты ради оптимизации. Но не торопитесь это делать, ведь создавать сложнее, чем уничтожать.



Отчёт при сохранении текстовой версии

Create ALL MAP TEXTS - пересохраняет все имеющиеся карты в текстовый формат. Довольно любопытная функция, так как позволяет увидеть всю регистратуру файла. Это может быть полезным для поиска дефектов, например, "подвешенных скриптов", которые не назначены какому-либо объекту. Пару раз мне это действительно пригодилось при работе над Невадой, но в Соноре - ни разу.

[illegible]

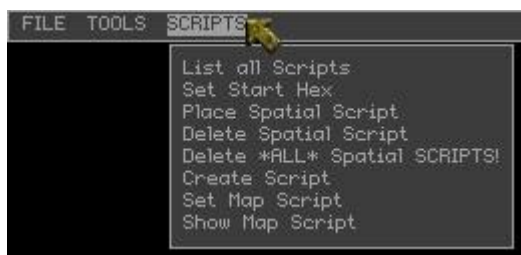
Начало текстовой версии файла desert1.map

Чтобы маппер не пересохранял все файлы разом, можно манипулировать папками с картами, сделав одну фиктивную и скопировав туда только желаемые карты. Есть и другая возможность: установить в файле mapper2.cfg опцию `save_text_maps=1`, затем открыть и просто сохранить нужную карту. (Подробнее о настройках конфиг-файла см [другую нашу статью](#))

Rebuild ALL MAPS - компилирует карту из текстовой версии (см *Create ALL MAP TEXTS*). Однако при компиляции происходит утеря или порча некоторых данных, поэтому не стоит использовать эту функцию всерьёз. (Едва ли она вам вообще понадобится)

Раздел SCRIPTS

Раздел работы со скриптами.



Раздел SCRIPTS

List all Scripts (горячая клавиша I) - на несколько секунд отображает над объектами названия их скриптов.



Функция List all Scripts в действии на примере Кламата

Set Start Hex - переназначает стартовую позицию ГГ. По умолчанию она находится строго в центре карты (гекс под номером 20100). Параметр срабатывает при входе ГГ с карты мира, из окна загрузки локации или при скриптовом перемещении. При входе же на карту из соседнего района будет выбрана позиция, указанная в сетке перехода. Кстати, визуально смену гекса вы пронаблюдаете только после сохранения и перезагрузки карты.

Place Spatial Script / Delete Spatial Script / Delete *ALL* Spatial SCRIPTS! - размещение и удаление триггеров. Это пространственные скрипты, то есть обычные скрипты, привязанные не к объекту или персонажу, а к точке в пространстве с определенным радиусом. Именно так реализованы напольные ловушки и зеленая токсичная жижа. Учитывайте, что маппер не отображает радиус уже размещенного триггера, а только его центральную позицию.

Create Script - не работает.

Set Map Script - назначить скрипт для всей карты. Такой скрипт не является пространственным и не привязывается к объекту, а работает сам по себе. В Соноре я написал один скрипт для всех карт, что оказалось очень удобно. Но в Fallout 2 для каждой карты написан свой собственный скрипт. Назначить скрипт можно в любой момент, карта будет работать и без него.



Пример работы Show Map Script

Show Map Script - отображает название скрипта карты (задаётся в *Set Map Script*).

Раздел LIBRARIAN

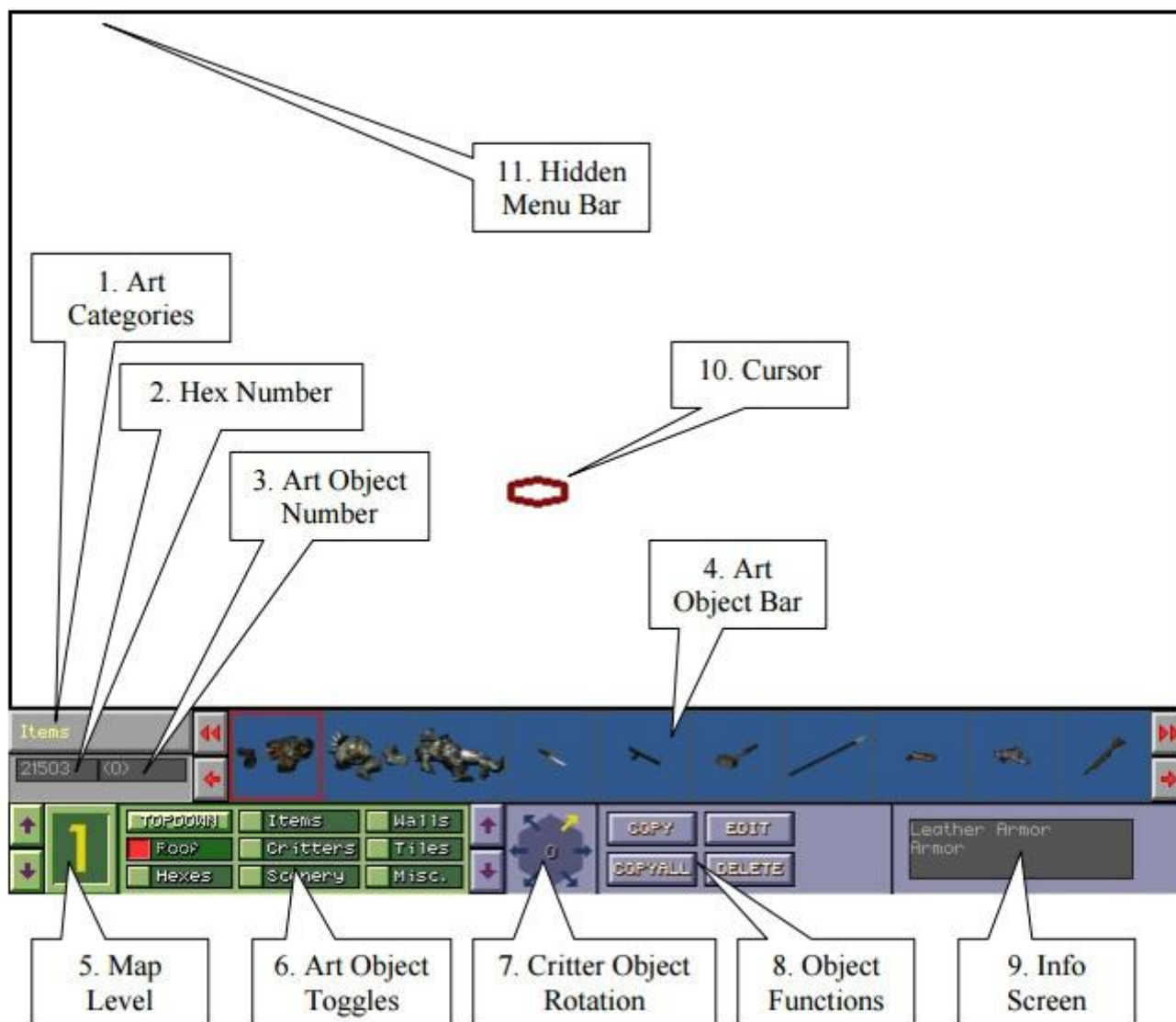


Меню LIBRARIAN

Этот раздел в меню появится, если в файле mapper2.cfg задать параметр `override_librarian=1`. Однако этот параметр запрещает сохранять карты. Честно говоря, я так и не понял смысла ребилдинга. При его использовании происходит перестройка и сохранение некоторых рго-файлов, но в чем механизм и смысл этих манипуляций - непонятно. Если кто-нибудь знает, объясните, пожалуйста.

Нижнее меню

Basic Editor Functions



Описание меню из документации Криса Авеллона

Закладка (1) - это выбор категории объектов. Удерживайте закладку для выбора. Вместо закладки можно использовать горячие клавиши F1-F6.



Список категорий

Чуть ниже указан номер выделенного курсором гекса (2) и номер объекта (3) в списке объектов справа (4). Список можно листать клавишами: плюс (вперед), минус (назад), End (в конец), цифры (см *Set Bookmark*). Объекты списка можно редактировать, выбрав и нажав E (но об этом ниже).

(5) переносит по трём доступным уровням карты (горячие клавиши PageUp и PageDown). Кстати, можно перемещать и сами объекты по уровням карты, зажав их курсором и нажимая горячие клавиши.

(6) включает и отключает отображение объектов на карте.

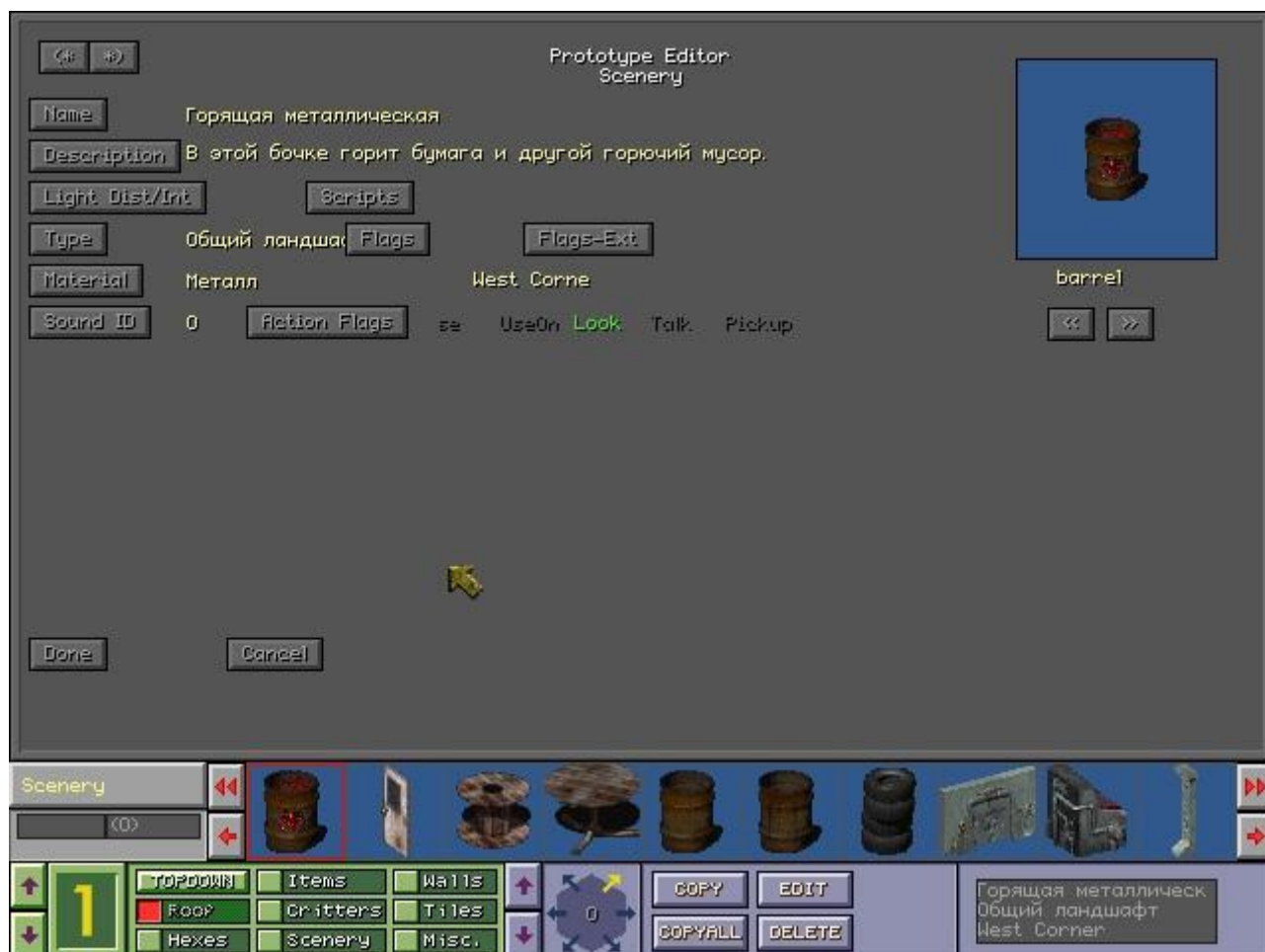
(7) вращает объекты, если у них есть такая возможность (горячие клавиши Shift+стрелки). Если объект не мультинеправленный, то будет заметно смещение его картинки относительно родных координат. Поэтому при размещении большинства объектов лучше вернуть позицию 0, пока вы не разберётесь, как это работает.

(8) очевидные функции копирования и удаления объектов на карте. Но не стоит копировать объекты со скриптами, это чревато багами. Функцию EDIT (редактирование про-файлов) разберём ниже.

(9) Информация о выделенном объекте, например, его название.

Редактор про-файлов

Прототипы объектов (про-файлы), как и сами объекты на карте, можно редактировать. Для этого выделите объект в списке прототипов (4) или объект на карте и нажмите кнопку EDIT (горячая клавиша E). Окно редактора различается для объектов разных типов (Items, Critters, Scenery, Walls, Tiles, Misc).



Окно редактора прототипов на примере объектов окружения

Чтобы заработал редактор про-файлов, нужно создать папку в корневом диске:

ДИСК/fallout2/dev/PROTO/... (вместо троеточия папки про-файлов: CRITTERS, SCENERY и др.) А также задать в файле mapper2.cfg параметр librarian=1.

Общие параметры

Name / Description - название и описание объекта. Файлы с конечным текстом хранятся в папке \master.dat\text\english\game\ Однако доступен набор только английским текстом, да и в целом выгоднее редактировать сам текстовый файл вне редактора.

Light Dist/Int - светимость объекта на карте: дистанция от 0 до 8 гексов, интенсивность от 0 до 100. Можно задать индивидуально каждому объекту на карте, а не только общему про-файлу. Недоступно объектам типа tiles.

Scripts - привязка скрипта. Очень удобно в случае типовых объектов (например, крыс или браминов), ведь иначе придётся привязывать скрипты каждому объекту на карте отдельно. Однако очистить эту опцию нельзя - для этого придётся пересоздавать про-файл заново. Опция недоступна для объектов типа tiles и misc.

Type - тип объекта. Наименование типов хранится в файле PROTO.MSG (строки 200-205 для окружения и 150-156 для инвентаря).

Важно: нельзя менять тип объекту, если он уже размещен на карте. Например, тип "общий ландшафт" сменить на "портал". В этом случае карта с таким объектом перестанет открываться.

Material - материал, из которого сделан объект. Влияет только на звук получения урона во время боя. Причём для некоторых материалов разработчики не создали звуковых файлов. Наименование материала хранится в файле PROTO.MSG (строки 100-107).

Flags - флажки состояния объекта. Флаги различаются для объектов разных типов. В отличие от material или type флаги задаются не только всему про-файлу, но и индивидуально каждому объекту на карте. У tiles нет никаких флагов. У misc некоторые флаги не работают.



Флаги объектов окружения

- *Flat* - объект лежит в плоскости земли (пример - старые матрасы).
- *NoBlock* - объект не перегораживает свой гекс, то есть через него можно пройти (пример - сухая трава). Бездействует в отношении инвентаря и контейнеров (всегда проходимы).
- *MultiHex* - объект блокирует не только свой гекс, но и все соседние с ним (пример - брамины, большие радскорпионы). Бездействует в отношении инвентаря и контейнеров (не могут быть мультиблокерами).

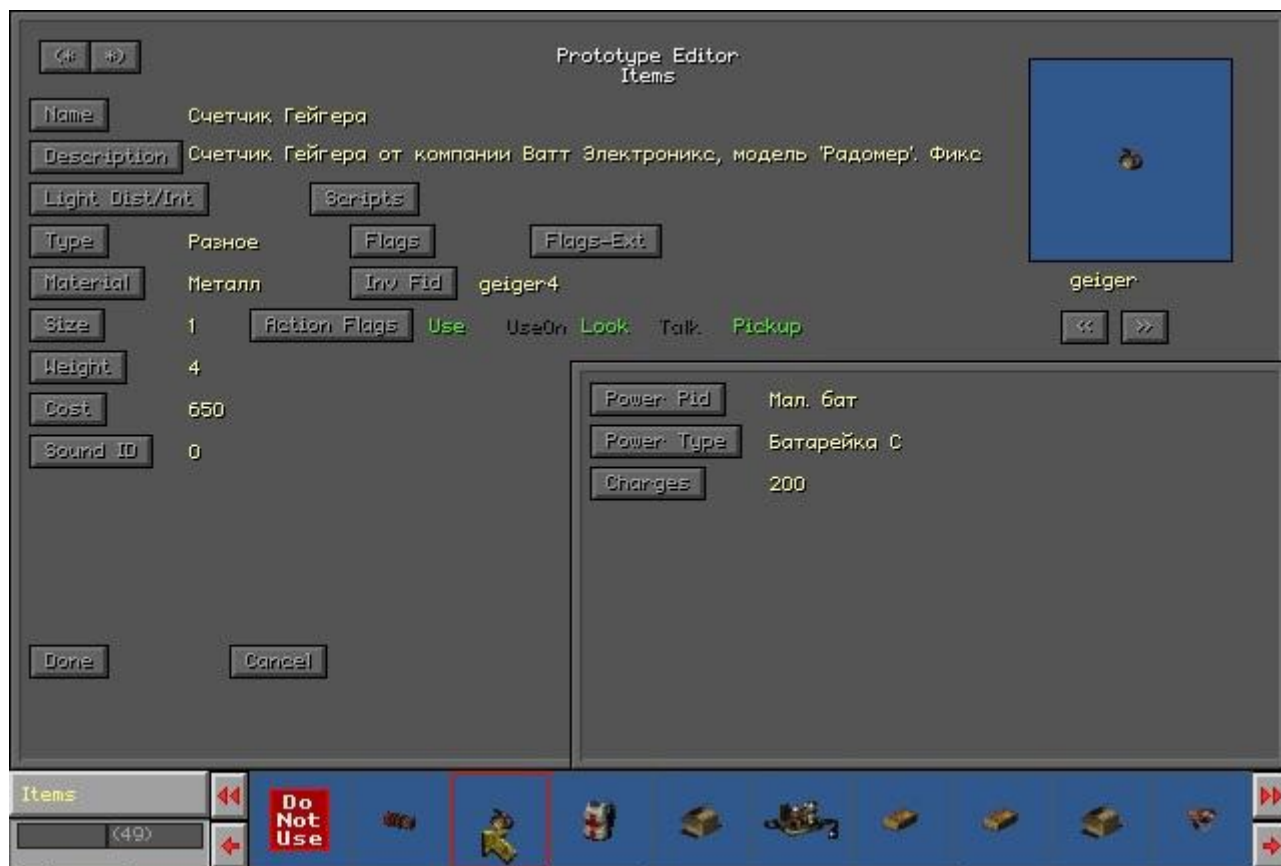
- *Trans None* - объект непрозрачен. Бездействует в отношении инвентаря и контейнеров (всегда непрозрачны).
- *Trans Wall / Glass / Steam / Energy / Red* - разные виды полупрозрачности: обычная, стекло, пар, желтая, красная (примеры - силовые поля, призрак Анны, стёкла в окнах убежищ, пар на танкере).
- *Shoot Thru* - через объект можно стрелять (yes) или нельзя (no).
- *Light Thru* - объект пропускает свет (yes) или не пропускает (no).
- *Wall Light Type* - ориентация по сторонам гекса (влияет на перекрытие объектов и момент возникновения ареола прозрачности вокруг ГГ).
- *Wall Trans End* - ???
- *No Highlight* - только для items: предмет или контейнер будет подсвечиваться при наведении курсора (no) или не будет (yes).
- *Hidden Item* - только для items: помечает скрытое оружие врагов, которое не следует видеть игроку (например, огненное дыхание гекко, гранатомёт робота). Но похоже, что опция ничего не даёт.

Action Flags - флаги действий для объектов окружения и инвентаря:

- *Use* . Для инвентаря: позволяет использовать предмет в рюкзаке. Для окружения: возможность взаимодействия руками (дальнейшая реакция прописывается скриптами).
- *UseOn*. Для инвентаря: позволяет использовать предмет на другом объекте из руки.
- *Look* не работает.
- *Talk* не работает.
- *Pickup* - Для контейнеров: позволяет поднять контейнер.

Параметры Items

Типы предметов: одежда, контейнер, химикат, оружие, боеприпас, ключ, обычный предмет. У каждого есть свой набор параметров.



Редактор предмета на примере счетчика Гейгера

Общие параметры инвентаря:

- Стандартные параметры (см выше): название, описание, тип, материал, скрипт, флаги.
- **Size** - размер предмета, занимаемый в контейнере. Не путать с весом! размер почти всегда меньше веса. Вместимость контейнеров определяется именно этим параметром. Во время игры size нельзя узнать, это скрытый параметр.
- **Weight** - вес предмета. В игре отображается в окне инвентаря.
- **Cost** - базовая цена предмета. Именно по такой цене ГГ продаёт свои вещи бартером.
- **Sound ID** - привязка звуков. Актуально для контейнеров и дверей. См раздел про звуки ниже.
- **Inv FID** - изображение в инвентаре. Само изображение хранится в папке \master.dat\art\inven\ и регистрируется в файле INVEN.LST там же. Не актуально для контейнеров, хотя тоже возможно.
- Изображение предмета на земле и оно же - изображение контейнера. Само изображение хранится в папке master.dat\art\items\ и регистрируется в файле ITEMS.LST там же.

Дополнительные параметры обычных предметов:

- **Power PID / Power Type / Charges** - предмет для зарядки, тип предмета и ёмкость. Практически актуально только для счетчика Гейгера, стеллс-боя и сенсора движения. Можно задать и другим предметам, но это не окажет никакого эффекта при игре, так как данная опция обрабатывается движком. Кстати, во многих pro-файлах Fallout 2 эти параметры подсвечиваются красным <ERROR>, но для игры это не критично.

Дополнительные параметры одежды и брони:



Параметры брони на примере кожаной брони

- **AC** - класс брони.
- **Dmg Resists** - сопротивляемость урону.
- **Dmg Threshs** - штраф к урону.
- **Perk** - выбор перка для брони. Технически можно назначить любой перк, но есть несколько специальных для брони.
- **Male Fid / Female Fid** - какой графический спрайт будет использовать носитель брони.

Дополнительные параметры химикатов:



Параметры химиката на примере стимулятора

- **Stat 0 / Stat 1 / Stat 2** - задают три конкретных характеристик нпс, которые будут изменены при воздействии химиката. При неволебованности достаточно поставить None. Позиция DrugStat задаёт случайный разброс значений для соседнего параметра.
- **Amount 0 / Amount 1 / Amount 2** - величина, на которую изменится параметр Stat.
- **Duration 1 / Duration 2** - время задержки в минутах для Stat 1 и Stat 2 (Stat 0 срабатывает сразу по принятию химиката).
- **Addiction** - вероятность привыкания в процентах.
- **W.Effect** - зависимость.
- **W.Onset** - время избавления от зависимости.

Дополнительные параметры оружия:



Параметры оружия по примеру ножа

- **Flags** - оружие на одну или две руки.
- **Anim Code** - тип анимации оружия.
- **Min Dmg / Max Dmg** - минимальный и максимальный базовый урон.
- **Dmg Type** - тип урона.
- **Max Range 1 / Max Range 2** - дистанция для первой и второй атаки (например, у автоматов это одиночный выстрел и очередь, а у копья - тычок и метание).
- **Proj Pid** - анимация метаемого снаряда (копья, ножа, гранаты) или выстрела (лазер, плазма), если таковой необходим.
- **Min ST** - минимальная Сила (нехватка каждой единицы Силы снижает на 20% вероятность попадания по цели). Кстати, в описание предмета этот параметр не отображается, его нужно записывать вручную.
- **MP Cost 1 / MP Cost 2** - стоимость очков действия для атаки 1 и атаки 2.
- **Crit Fail** - вероятность критической неудачи в процентах. Самый большой у огнемёта - 6%. Обычно от 1 до 3.
- **Perk** - оружейный перк.

- **Rounds** - расход боезапаса при стрельбе очередью.
- **Caliber** - калибр боеприпаса.
- **Ammo PID** - идентификатор боеприпаса.
- **Max Ammo** - максимальный боезапас.
- **Sound ID** - привязка пакета оружейных звуков. См раздел про звуки ниже.
- **Flags-Ext** - задаёт вид первой и второй атаки, а также маркер тяжелого оружия.

Дополнительные параметры боеприпаса:



Параметры боеприпаса на примере ракеты для гранатомета

- **Caliber** - калибр. Список калибров содержится в файле PROTO.MSG (строки 300-319). Число калибров жёстко ограничено.
- **Quantity** - число боеприпасов в пачке.
- **AC Adjust** - штраф или бонус к классу брони цели (то есть насколько изменится вероятность попасть по врагу).
- **DR Adjust** - штраф или бонус к защите брони цели.
- **Dam Mult / Dam Div** - модификатор урона используемого оружия.

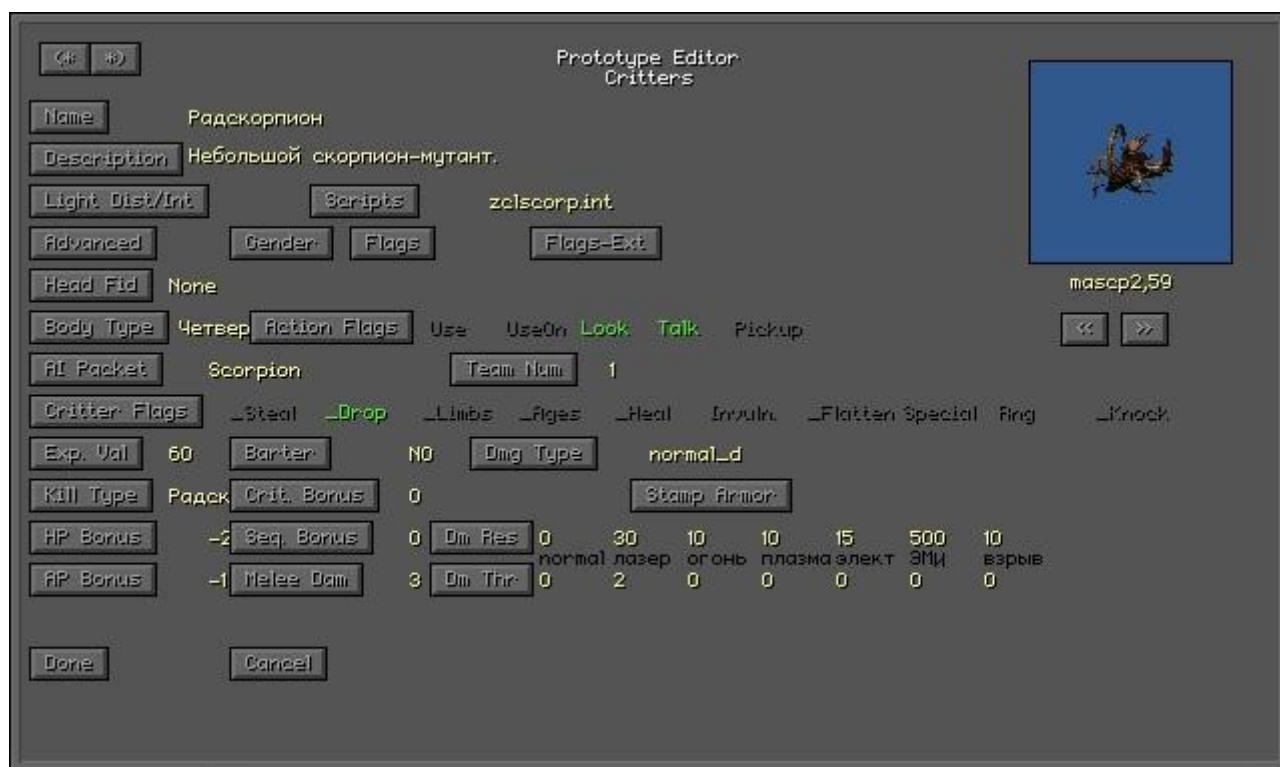
Дополнительные параметры контейнеров:

- **Max Size** - максимальная вместимость контейнера.
- **Open Flags** - флаги взаимодействия с контейнером. Magic Hands Grnd при значении NO анимирует движение рук в состоянии стоя, при значении YES анимирует наклон к земле. Параметр Cannot Pick Up при значении NO позволяет взять контейнер с собой.
- **Sound ID** - привязка пакета звуков: A - холодильник; B - шкафчик металлический, сейф настенный встроенный; C - ледник, сундук деревянный, сейф настенный выпирающий, сейф напольный; D - сундучок металлический, ящик армейский для оружия; E - могила.

У ключей нет дополнительных параметров.

Замечание. Звук поднятия предмета задать специально нельзя. Он подбирается автоматически по названию графического файла (отображается под иконкой предмета в правом верхнем углу). Например, для ракеты это звук rsfell.acm, для счетчика Гейгера geiger.acm, для отмычек smalbox2.acm и т.д.

Параметры Critters



Параметры криттеров на примере малого радскорпион

Важно: многие из этих параметров запоминаются при размещении персонажа на карту. Если в дальнейшем изменить про-файл, то у конкретного персонажа на карте частично сохраняются прежние параметры (например, очки здоровья и характеристики брони).

- **Advanced** - настройка параметров ролевой системы подобно настройке ГГ в начале игры.
- **Gender** - аналогичен Advanced, но не работает, приводя к полному затуханию экрана.
- **Head Fid** - привязка говорящей головы. Однако опция не работает, а все головы привязывается через скрипты.
- **Body Type** - тип тела. Этот параметр можно использовать в скриптах, но сам по себе он ничего не меняет.
- **AI Packet** - пакет боевых настроек, который описывается в файле AI.TXT. Однако в большинстве случаев этот параметр наверняка придётся переопределить в скриптах. Любопытно, что у ГГ тоже есть свой AI, хотя управляет им игрок, а не компьютер.
- **Team Num** - номер группы, в которую входит персонаж. Это влияет на то, какую сторону принимает персонаж в бою. Нулевая группа - это собственно группа ГГ, то есть при 0 персонаж подсвечивается зеленым и защищает ГГ в бою как напарник.
- **Exp Val** - количество опыта за убийство персонажа.
- **Kill Type** - тип тела. Этот параметр начисляется в раздел "Убито" в свойствах ГГ.
- **HP Bonus** - бонус или штраф к очкам здоровья.
- **AP Bonus** - бонус или штраф к очкам действия.
- **Barter** - включает или выключает возможность торговать с персонажем.
- **Crit Bonus** - бонус или штраф к вероятности критического урона.
- **Seq Bonus** - бонус или штраф к скорости исцеления.
- **Melee Dam** - бонус или штраф к урону без оружия.
- **Dmg Type** - тип урона без оружия.
- **Dm Res / Dm Thr** - параметры брони аналогично броне (см раздел выше).
- **Stamp Armor** - позволяет применить параметры конкретной брони к персонажу, чтобы не вписывать их вручную. Однако вместе с Dm Res / Dm Thr будут приняты и другие бонусы от брони!
- **Critter Flags** - специальные флаги криттеров: **_Steal** - существо нельзя обворовать; **_Drop** - существо не может сбрасывать предметы под ноги; **_Limbs** - существу нельзя травмировать конечности; **_Ages** - тело после смерти не исчезает (например, у роботов); **_Heal** - не

восстанавливает ОЗ со временем; *Invuln.* - существо неуязвимо в бою; *_Flatten* - не помещать труп на задний план (плоскость земли) после смерти; *Special* - особый вид смерти (использовалось только у Хорригана); *Rng* - возможна рукопашная атака на расстоянии; *_Knock* - нельзя сбить с ног.

Параметры Scenery

- **Walk Thru** - только для дверей: при значении yes позволяет нашему персонажу самостоятельно проходить через дверь (если она не заперта), автоматически открывая её. То есть игроку не придётся юзать дверь - персонаж сам это сделает подобно рядовым нпс. И хотя опция реально работает, во всём Fallout 2 они ни разу не применялась.
- **Sound ID** - задаёт звук взаимодействия с дверью. Файлы звуков вида xxDOORSz, где xx - индекс операции с дверью (SC закрытие, SO открытие, SL заперта, SN заклинило) и z - индекс типа двери от A до T.
- **Flags-Ext** - задаёт тип анимации при взаимодействии (манипуляция руками или наклон к земле).

Параметры Walls

Стенам доступны только стандартные параметры.

Параметры Tiles



Редактор тайлов (tiles)

Этому типу объектов доступны только параметры Name, Description и Material, а также назначение изображения. Причём имя и описание нельзя посмотреть в игре, поэтому они имеют смысл только для разработчика, чтобы сделать пометку.

Параметры Misc



Редактор объектов особого назначения (misc)

Этому типу объектов доступны только параметры Name, Description и освещение, а также назначение изображения. Параметры Scripts и Flags-Ext не функционируют. Flags работает с ограничениями.

Редактура объектов на карте

Если объект уже размещен на карте, то его можно отредактировать, выделив и нажав E или кнопку EDIT. В этом случае откроется специальное окно (для объектов разных типов оно немного отличается). Но в этом случае редактируется конкретный экземпляр объекта, а не весь про-файл.



Окно редактирования конкретного персонажа на карте

Name бездействует, хотя кнопка нажимается.

Flags - стандартные флаги, описание было в общем разделе выше.

Light Level - переназначает светимость объекта.

Add to Inventory - только для криттеров и контейнеров: открывает окно со списком предметов для добавления в инвентарь. **View Inventory List** показывает текущее содержание этого инвентаря. А **Clear Inventory** его полностью очищает.



Окно добавления предмета в инвентарь контейнера или существа

AI Packet / Team Num - только для криттеров: переназначает AI и Team, см описание в общем разделе криттеров.

New Script - переназначает скрипт объекту.

Dest Tile / Dest Elev / Dest Map - только для лестниц: определяет тайл, уровень и номер карты, куда переносит лестница.



Окно редактирования конкретной лестницы на карте

Кстати, существует также отдельное окно для лифтов, но на практике оно не использовалось, а лифты были реализованы через скрипты.

На этом наконец-то всё. Если вы можете как-то уточнить или дополнить этот материал, то пишите в комментариях к статье или автору лично.