

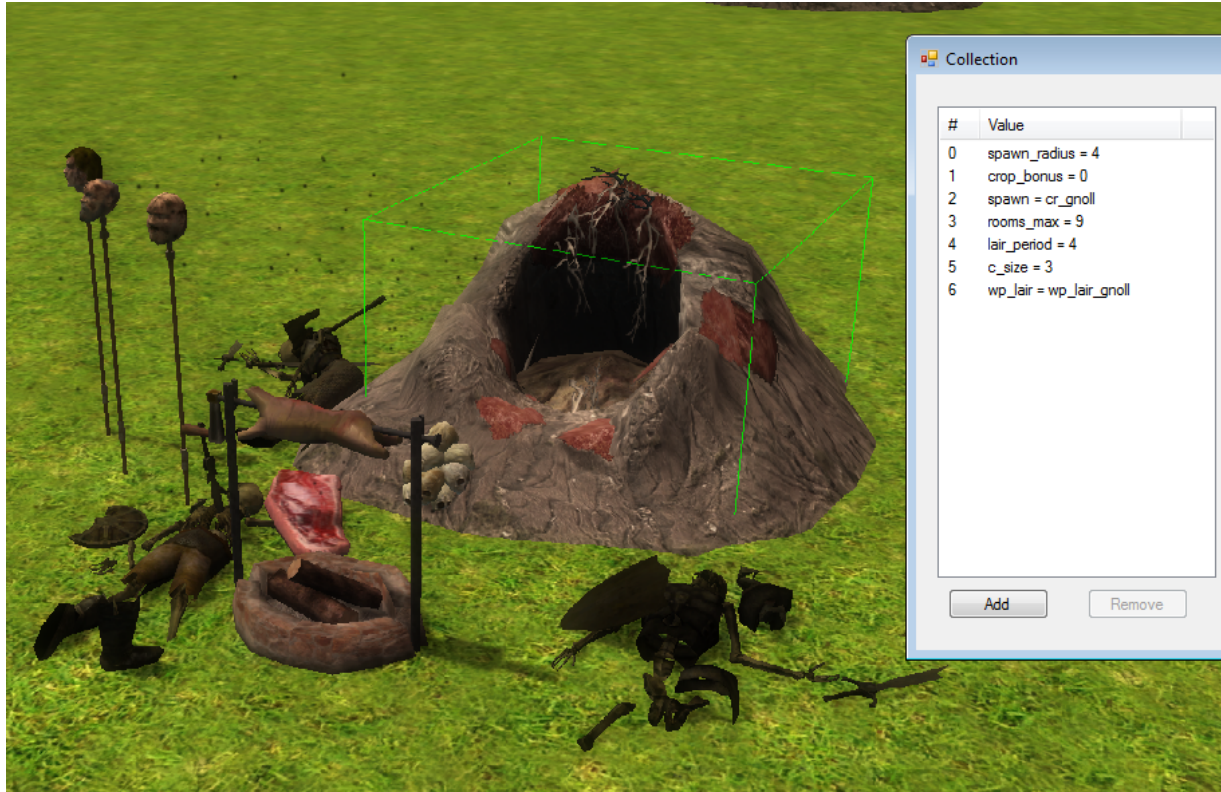
Environment



LAIR

Есть разные логова мобов: нора троглодита, гнездо виверны, разрытая могила, пещера тролля. Логово порождает монстров до тех пор, пока не будет заполнено, или не будет потревожено или уничтожено игроком.

Образец логова размещен на специальной недоступной локации откуда через скрипт копируется вместе с окружающими его в определенном радиусе декорациями.



Каждое логово обладает следующими характеристиками:

spawn_radius - радиус появления монстров (берется randomная валидная локация в радиусе) (по-умолчанию 0.0)

disturb_radius - появление игрока в этом радиусе спровоцирует остановку и сброс счетчика респауна для логова (по-умолчанию 20.0)

lair_period - количество раундов которое логово должно находиться не потревоженным для осуществления респауна (по-умолчанию 10)

random_timer - случайный модификатор к периоду респауна (по-умолчанию 0)

c_size - размер существа, появляющегося в логове (по-умолчанию 1.0)

crop_bonus - добавочное число монстров, появляющихся в один заход (по-умолчанию 0)

rooms_max - количество комнат в логове, определяющее максимальное число монстров которые логово может содержать (по-умолчанию 5.0)

spawn - список монстров для спавна, через запятую

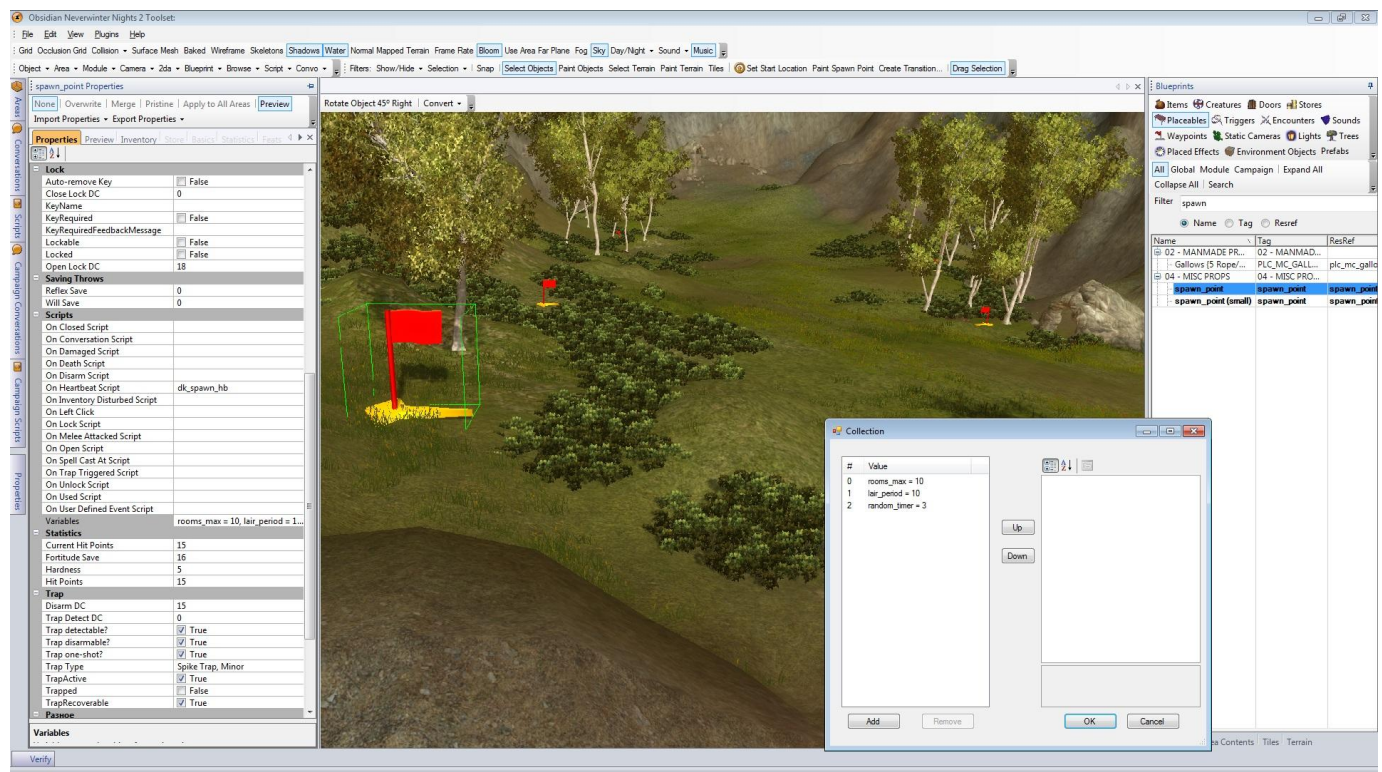
//TODO: **repopulation_count** - максимальное число респаунов существ после которого логово истощается и исчезает

Также, логову следует быть USEABLE и иметь настроенные характеристики для повреждения/разрушения. Кроме того, логово с таким же тегом обязательно должно находиться в палитре (потому что скрипт берет только тег и локацию, и спавнит из

палитры образцы в заданное место).

Кроме того, логовами могут быть не только размещаемые объекты, но и сами существа (например Энты время от времени рождают саженцы из которых вырастают новые Энты).

SPAWN_POINT



Есть невидимые места респауна на карте, заданные дизайнером, где могут возникать логова, если там долгое время не появлялись игроки, и их нет рядом в момент появления.

Также как и логова, точки спавна имеют переменную **rooms_max** которая является ограничителем для числа существ появившегося тут логова (например логово дракона не появится на маленьком спавн поинте, а вот орки могут устроить в гнезде дракона целый лагерь на дюжину топоров).

lair_period и **random_timer** действуют также как и логова.

В зависимости от условий (климат, частота присутствия игроков, наличие других видов

существ на карте, или любых других) в местах респауна возникают логова определенного вида существ (в высокогорье могут свить гнездо виверны или появиться дракон).

На данный момент учитывается только **температура и климат**: проводится конкурс среди логов, указанных в общем списке, за вычетом запрещенных для данного климата, и с бонусами для тех, которые предпочитают данные условия.

Климат определяется переменной **WEATHER** на локации, которая может принимать значения = **damp, dry, moderate** (default).

И температурой зоны, которая определяется переменной **TEMPERATURE** на локации и модификатором конкретной зоны (триггер, костер или любое другое воздействие на точку спавна). Положительные значения температуры считаются **warm**, отрицательные - **cold**, нулевые - **normal**.

Этим значениям соответствуют таблицы с логовами, предпочитающими или избегающими данный климат:

Например список **warm_pref_creatures** определяет логова, которые получают дополнительный бросок в конкурсе выбора логова.

А список **damp_forbidden_creatures** не позволит логовам появиться во влажной зоне.

Кроме того, спавн поинт может иметь особый список логов для спавна. **custom_tables** тогда все остальные списки игнорируются.

CREATURES

AI



Существа ведут себя согласно трем чувствам, которые вычисляются по окружающим обстоятельствам: **голод**, **агрессия** и **страх**. При обнаружении другого существа определяется уровень его опасности как соотношение уровней (hitdice) и сравнивается со значением переменной **AWARENESS_DC** (по-умолчанию 0.5) которое определяет минимальное соотношение уровней при котором существо будет реагировать на потенциального противника (пугливость).

Параметр **bravery** добавляет модификатор к уровню при оценки существа.

Если соотношение достаточно велико, существо бросает свои дела и начинает рычать (махать крыльями, верещать), пытаясь отпугнуть противника. В это время начинает расти уровень агрессии (по-умолчанию 20% в раунд). Если противник не предпринимает никаких действий и не скрывается из области восприятия существа, то на четвертый раунд оно выбирает действие: убегать или атаковать. Это зависит от соотношения агрессии и страха.

При равном соотношении агрессии и страха существа-охотники (**HUNTER = TRUE**) будут нападать, а остальные предпочтут ретироваться. Однако если уровень страха превысил значение **PANIC_DC** (например в зоне видимости появился еще один враг), то существо бросит все свои дела и убежит. Это не касается только существ с переменной **hero**.

Кроме того, резкое приближение к обеспокоенному существу спровоцирует ускорение его реакции (вместо раунда бросок будет делаться каждые 2 метра приближения врага). А повреждение, вынесшее за раунд > 50% хитпоинтов поднимет уровень страха до панической отметки и обратит существо в бегство.

Оценка опасности осуществляется также по группе существ, так что нахождение в компании повышает опасность существ, и вычисляется как среднее квадратичное их уровней.

Пока существо преследуют, постепенно накапливается его агрессия. Интенсивность накопления зависит от переменной **despair** и приводит к тому, что загнанное существо впадает в отчаяние и начинает атаковать преследователя, даже несмотря на страх и фатальную разницу в уровне.

При повышении уровня голода существо начинает бродить по локации в поисках пищи. А сытые монстры спят возле логова (или места появления). То, чем питается существо, определяет ряд его переменных:

HUNTER - существо ищет на локации смертных существ чужих фракцией без пометки **HUNTER** и не входящих в группы **RACIAL_TYPE_OUTSIDER**, **RACIAL_TYPE_ELEMENTAL**, **RACIAL_TYPE_ABERRATION**, **RACIAL_TYPE_CONSTRUCT**, **RACIAL_TYPE_INCORPOREAL**, **RACIAL_TYPE_INVALID**, **RACIAL_TYPE_UNDEAD**.

Если охотник не напуган жертвой или ее группой, он входит в режим скрытности и пока жертва его не видит пытается к ней подобраться, а затем начинается преследование в течение заданного времени (**HUNT_TIME**).

Если существо не охотник, оно будет искать растения с префиксом **plant_** или **tree_** в теге, в зависимости от своего размера.

Количество пищи, необходимое для поддержания жизни, определяется размером существа.

SpecialFood - тег специальной еды, при обнаружении которой существо будет всегда воспринимать ее как подходящую еду

fussy - переменная заставляет существо привередничать и игнорировать любую еду кроме той, которая указана в качестве **SpecialFood**

friends - если существо - охотник, оно не будет рассматривать друзей в качестве пищи. Например гноллы не будут есть волков.

При сильном уровне голода существо впадает в отчаяние и перестает бояться врагов. А при смертельном уровне голода погибает.

INTERACTION

RESOURCES



В природе можно обнаружить или добыть ресурсы пяти типов:

руда (может содержать **железо**, **серебро***, **мифрил***, **адамант***)

древесина (обычная, **Duskwood***, **Shedarran***, **Zalantar***),

минералы (драгоценные камни),

трофеи (шкуры, мясо, останки),

полезные ископаемые (глина, уголь)

* - TODO

Руда добывается из рудоносных жил. Чтобы добывать руду нужно наносить дробящие повреждения рудоносной жиле, и при нанесении достаточно сильного урона можно будет добыть кусок руды. Жила может истощиться, и определить наличие руды может только персонаж, обладающий навыком **Appraise**. Кроме того, при добыче есть вероятность разбудить **духов земли** которые будут охранять покой места пока не будут повержены или не уснут от отсутствия противников. На поверхности духи не представляют большой

опасности по причине своей медлительности. А в узких пещерах могут заблокировать рудокопу выход, и чтобы пробиться наружу необходимо будет долго рубиться с прочными элементами.

Процентное содержание полезных металлов в руде определяет шанс получения того или иного слитка при переплавке.

Древесина бывает двух типов: обычная и волшебная. Обычную можно найти в лесу, собирая павший лес. Волшебную можно добыть только с Энтов разных пород. Энты - чрезвычайно могучие создания, погубить которых не под силу порой даже группе лесорубов. Однако можно использовать их уязвимый молодняк. Взрослые Энты, однако, его тщательно обороняют. Поэтому нужно применять сильную магию чтобы не дать энтам спасти свои саженцы. Кроме того, лишив энтов доступа к воде, можно дожидаться пока они иссохнут от жажды.

Минералы можно обнаружить в подземных шахтах, возле рудоносных жил, а также в логовах монстров. В свои норы звери часто стаскивают разные драгоценности.

Трофеи используются в различных целях. Во-первых **шкуру** и **мясо** можно с некоторой вероятностью добыть с туши почти любого убитого зверя. Мясо можно использовать в пищу, а кожу для крафта одежды и доспехов. Кроме того, существуют особые монстры, представляющие особую ценность в качестве трофеев. С них можно добыть:

Red Dragon Hide

Umber Hulk Hide

Salamander Hide

Wyvern Hide

Эти шкуры дадут особые бонусы изготовленным из них предметам (согласно правилам NWN2: <http://www.thieves-guild.net/index.php?pid=259>).

Но помимо шкур и мяса с монстров можно добыть ценные останки, пригодные для алхимической дисциплины **стихийных эссенций**, необходимых для зачарования. Правила идентичны NWN2.

Полезные ископаемые, такие как глина и уголь, используются и для строительства, и для крафтинга.

SIMPLE CRAFTING

Leaf pile (hcr2_firewood) - листва. Ее можно обнаружить повсюду где есть деревья. В зимних локациях она встречается реже, так что нужно беречь запасы, чтобы иметь возможность согреться во время путешествий.

Листва позволяет разжечь маленький костер. В него можно подкладывать листву или бревна чтобы увеличить длительность горения. Листва дает +1 час горения, бревно +4 часа. При времени горения более 8 часов костер превращается в лагерный костер с увеличенным радиусом обогрева и расширенными возможностями крафтинга.



Возле костра можно не только согреться, но и изготовить простые материалы и вещи. Например собранную **глину** можно обжечь и превратить в **кирпичи**. Добытое **мясо** можно пожарить и превратить в питательную пищу.

Используя **инструменты** и **чертежи** возле костра можно изготовить также
лопату (shovel)
ступу (mortar)
дубину (n2_crft_mold_blcl)
короткий и длинный луки (n2_crft_mold_blcl, n2_crft_mold_bwln);
стеганные доспехи (n2_crft_mold_ltpd);

TODO:
баклер

копье
одежда
стрелы
болты
праща
пули
плащи
перчатки
шляпы
ожерелья
сюрикены
дарты
амулеты

MOLDS

Чертежи можно изготовить через меню крафтинга во время отдыха.

SMELTERING

Переплавка руд происходит в плавильной печи. Чтобы задействовать печь, нужно складывать руду и уголь, и нажимать на печные меха для получения нужной температуры. Из руд можно выплавлять слитки, а из комбинации слитков - сплавы. **Рецепты и соотношения можно обнаружить в описании плавильни.** *Балансируется.

ALCHEMY

Алхимия используется для преобразования магических трофеев в эссенции. Шкуры, клыки и прочие части убитых монстров могут быть переработаны при помощи алхимических инструментов (**ступы**). Способность совершать это преобразование зависит от навыка алхимии.

BUILDINGS



Существует возможность создавать строения из обработанных и природных материалов.

Для того чтобы открыть меню строительства достаточно задействовать любой из материалов. После выбора будет заложен фундамент выбранного строения, либо будет создана готовая конструкция.

Бревно можно установить в качестве **пильного козла** для изготовления досок.



Из камней можно сложить **пьедестал** для магических процедур.

Из досок можно изготовить **баррикады**, **сундук** или **верстак**.

Из бревен можно соорудить **частокол**.

Из кирпичей можно построить **плавильную печь**.

Из бревен, досок и кирпичей можно соорудить **хижину**.

TODO:

рама для доспехов

плуг

домовая печь

мастерская

COMPLEX CRAFTING

BLACKSMITHING

Кузнечное дело - один из видов сложного крафтинга который требует наличия специальных установок и инструментов.

Изготовление железного оружия и брони происходит при помощи наковальни и кузнечного молота. **Наковальня и молот** могут быть получены в **плавильне** из **железной руды**.

Чтобы изготовить оружие или броню, нужен **чертеж**, **материалы** (слитки металла), и соответствующий **навык**. Используя молот на наковальне с расположенными там материалами и чертежем, можно получить нужный предмет. В зависимости от качества материалов, предмет будет обладать различными свойствами. Обычное железо не дает дополнительных свойств, в то время как адамантин, мифрил, холодное железо и темная сталь обладают преимуществами (см. правила D&D3.5 и их адаптацию в NWN2).

ENCHANTING

Любую экипировку можно также улучшать при помощи магии. Волшебник, обладающий соответствующим навыком, может использовать для этого **магические эссенции**. Они могут быть добыты через преобразование трофеев от магических монстров или непосредственно добыты из магических источников.

Для зачарования используется магический **пьедестал** на котором размещается **предмет** и произносится **заклинание**. Поблизости от волшебника также должен быть расположен **камень зачарования** в котором содержатся законсервированные эссенции, необходимые для крафта.

Для обнаружения рецептов магических зачарований см.:

<http://www.thieves-guild.net/index.php?pid=242>

<http://nwwvault.ign.com/View.php?view=nwn2hakpaksoriginal.detail&id=357>