Инструкция.

- Переместить папку "Kactet\_WorkBench" в папку профайла сервера.

- Все крафты прописываются в файле Settings.json

Файл Settings.json

строка PathToMainBackgroundImg - отвечает за путь к .edds картинке, которая стоит на заднем плане.

Пример: "PathToMainBackgroundImg" : "BP\_Workbench/scripts/4\_World/layout/repair.edds", где BP\_Workbench название .pbo файла.

строка PathToRepairImg - отвечает за путь к .edds картинке, которая используется в крафте с типом «repair».

строка PathToPaintImg - отвечает за путь к .edds картинке, которая используется в крафте с типом «paint».

строка PathToCraftImg - отвечает за путь к .edds картинке, которая используется в крафте с типом «craft».

(Все эти 4 строки опциональны.)

WorkbenchesClassnames - это массив, который содержит класснеймы верстаков, туда может быть вписан любой предмет, потомок класса ItemBase.

CraftItems - массив содержащий члены класса, которые описывают конкретный рецепт.



«Result» - предмет, который появится при успешном крафте. (вписывать класснейм)

«ResultCount» - количество предметов указанных в «Result».

«CraftType» - отвечает за картинку, которая находится на кнопке с рецептом. Всего существует 3 типа

* Repair



* Paint



* Craft



«RecipeName» - отвечает за название крафта.

«CraftComponents» - массив, который содержит все составные элементы, которые входят в рецепт крафта.

«Classname» - класснейм ингредиента.

«Amount» - количество, для предметов имеющих «прогресс бар» количество указывается в условных единицах. Пример: бутылка воды имеет 1000 условных единиц (мл.).

«Destroy» - переменная типа bool (0 или 1), отвечает за то, удалится (1) количество (amount) компонентов из верстака или нет(0).

«Changehealth» - переменная типа float, количество единиц хп, которые изменяться у amount. пример: “Changehealth” : -50,

AttachmentsNeed – массив класснеймов аттачментов, вписывайте класснеймы сюда, если хотите чтобы вещь крафтилась, только когда данный атачмент установлен на верстак.

Список аттачментов:

* BPGrinder
* BPCutting\_saw
* BPDrill

Если не уверены что заполнили файл правильно, используйте онлайн валидаторы json файлов.