



Editar el drop del mapa

Para editar el drop del mapa/server, tenemos que editar: types.xml. Se encuentra en la carpeta:

mpmissions → (Nombre del mapa) → db → types.xml

Ejemplo:

```
<type name="AKM">
  <nominal>10</nominal>
  <lifetime>10800</lifetime>
  <restock>1800</restock>
  <min>7</min>
  <quantmin>-1</quantmin>
  <quantmax>-1</quantmax>
  <cost>100</cost>
  <flags count_in_cargo="1" count_in_hoarder="1" count_in_map="1" count_in_cache="1">
  <category name="weapons"/>
  <usage name="Military"/>
  <value name="Tier3"/>
  <value name="Tier4"/>
</type>
```

DESGLOSE DEL CODIGO

Vamos a desglosar un poco el código para entender que es.

```
<type name="AKM">
```

Este "Name" es el nombre que se le ha dado a ese objeto, es decir, si tu objeto se llama Munición 762×54, no es ese nombre el que buscamos, si no, el ClassName: Ammo_762×54. esto se puede encontrar de varias formas:

- Si es un mod, lo mas seguro te traiga una lista
- Desde el VPPAdminTools, en la sección de spawn de objetos (Recomendada)
- Mirando el PBO (No recomendable)

Ahora vamos con los nominal:

```
<nominal>10</nominal>
```

Denomina el máximo numero de objetos/items que quieres que haya por el mapa. Esto se complementa con el "min" pero ahora vamos con otro codigo.

Ahora vamos con lifetime:

```
<lifetime>10800</lifetime>
```

Denomina el tiempo que estará "vivo" el objeto/item antes de que se elimine, solo si esta inactivo.

Ahora vamos con restock:

```
<restock>1800</restock>
```

Denomina el tiempo que "reabastecerá" el objeto/item, esto se complementa con el nominal y el min.

Ahora vamos con min:

```
<min>7</min>
```

Cantidad minima de objetos que van a estar en el mapa, si por ejemplo en el nominal hemos puesto 60 y queremos que siempre haya 40 por el mapa, deberíamos modificar el min y poner 40.

Ahora vamos con quantmin:

```
<quantmin>-1</quantmin>
```

Esto aplicaría únicamente en munición, cajas de munición, botellas de agua y garrafas de gasolina. Si no es nada de esto, en -1 por defecto.

Ahora vamos con quantmax:

```
<quantmax>-1</quantmax>
```

Esto aplicaría únicamente en munición, cajas de munición, botellas de agua y garrafas de gasolina. Si no es nada de esto, en -1 por defecto.

Ahora vamos con el cost:

```
<cost>100</cost>
```

Esto aplica al valor del objeto para los jugadores, sirve como prioridad durante la reaparición y limpieza.

Ahora vamos con las flags:

```
<flags count_in_cargo="1" count_in_hoarder="1" count_in_map="1" count_in_
```

Esto aplica a donde quieres encontrar el objeto, si se puede craftear o encontrar en un evento.

- count_in_cargo (Si aparece en el cargo)
- count_in_hoarder (Si cuenta en un almacenamiento)
- count_in_map (Si aparece por el mapa)
- count_in_player (Si cuenta en una persona)
- crafted (Si se puede craftear)
- deloot (No se aun)

Ahora vamos con el category:

```
<category name="weapons"/>
```

Todos los items tienen un conjunto de categorías, esto afecta donde y como aparece el item en el mapa:

- weapons
 - containers
 - clothes
 - tools
 - food
 - industrialfood
 - lootdispatch (Coches)
-

Ahora vamos con el usage:

```
<usage name="Military"/>
```

Todos los items tienen un conjunto de categorías, esto determina que es el item en el mapa:

- Farm
- Village
- Coast
- Hunting
- Medic
- Industrial
- Lunapark
- SeasonalEvent
- Underground
- Military
- Police
- Firefighter
- Office
- School

- Town

Ahora vamos con el value:

```
<value name="Tier1"/>
```

Esto aplica al valor del objeto/item para los jugadores, contra mas tier, mas raro debería ser el objeto y cada mapa tiene "x" tiers, Deerisle por ejemplo tiene 9 tiers.

Y aunque sea el ultimo, es el mas importante.

```
</type>
```

Si no cierras el type, no funciona y lo mas seguro es que te tires tiempo sin saber porque te falla el server xD