



# Editar el drop del mapa



Para añadir un nuevo archivo y tenerlo mas limpio el Types.xml oficial es:

Vas a la carpeta mpmissions → tu mapa → cfgeconomycore.xml

vamos a la linea donde ponga `</economycore>` y arriba de esto ponemos:

*En caso de querer solo un types, borras lo demás, excepto el `</ce>`*

```
<ce folder= "nombre">
  <file name="archivoTypes.xml" type="types" />
  <file name="archivoEvents.xml" type="events" />
  <file name="archivoSpawnabletypes.xml" type="spawnabletypes" />
</ce>
```

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
<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 código.

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_play
```

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