[Обновления документации](file:///D:\SHB-Engine\Documentation\Документация\Обновления%20документации.doc)

Содержание

# [1. Ролевая часть.](file:///D:\SHB-Engine\Documentation\Документация\Ролевая%20часть.doc)

1.1. Инфопорции

1.2. Мап споты

1.2.1. Новая система мап спотов

1.3. Система квестов (выдача тасков)

1.3.1. Новая система квестов (связанная с ПДА и картой)

1.3.2. Новая система выдачи и выполнения тасков.

1.4. Диалоги

1.5. Часто используемые в квестах и диалогах функции.

1.6. Создание квеста. Шаг за шагом.

1.7. Система отношений между npc.

1.8. Создание news и tips

1.9. Информация с ПДА трупов.

1.10. Подключение звуковых тем

1.11. Diary

[2. Общая часть.](file:///D:\SHB-Engine\Documentation\Документация\Общая%20часть.doc)

2.1. Работа с xml-файлами

2.2. Система string\_table

2.3. Настройка профилей персонажей (спавн предметов прописываемый в custom data).

2.4. State manager

2.4.1. Основные положения

2.4.2. Запрещенные функции

2.4.3. Правила создания дескрипторов

2.4.4. Список дескрипторов

2.5. Мануал по сбору билда

2.6. Префиксы уровней

2.7. Озвучка диалогов.

2.8. Список коммьюнити монстров

2.9. Важные моменты

2.9.1. Prefetch текстур сталкеров

2.9.2. Правила спавна

2.9.3. AI-nodes для монстров.

2.9.4. Расстановка источников света

2.9.5. Звуковые темы в группе

[3. Настройки логики](file:///D:\SHB-Engine\Documentation\Документация\Настройка%20логики.doc)

3.1. Система флагов path\_walk, path\_look

3.2. Схемы поведения сталкеров

3.2.1. Walker

3.2.2. Remark

3.2.3. Sleeper

3.2.4. Kamp

3.2.5. Camper

3.2.5.1. Sniper

3.2.6. Attendant

3.2.7. Zoneguard

3.2.8. Wounded

3.2.9. Rest

3.2.10. Heli\_hunter

3.3. Секции логики

3.3.1. Combat

3.3.2. Death

3.3.3. Hit

3.3.4. Actors\_dialog

3.3.5. Use

3.3.6. Combat\_ignore

3.3.7. Секция dont\_spawn\_character\_supplies

3.3.8. Секция no\_smart

3.3.9. Секция treshhold

3.3.10. Danger

3.4. Оверрайды

3.5. Схемы поведения для монстров

3.5.1. Mob\_walker

3.5.2. Mob\_eluder

3.5.3. Mob\_remark

3.5.4. Mob\_combat

3.5.5. Mob\_death

3.5.6. Mob\_jump (монстр\_пружинка)

3.5.7. Mob\_camp

3.6. Оверрайды для монстров

3.7. Секция спавнер

3.7.1. Спавн дневных и ночных монстров

3.8. Скрипт Logic

3.8.1. Синтаксис logic-а

3.8.2. Примеры достаточно сложной логики

3.9. Схемы space\_restictor

3.9.1. Sr\_idle

3.9.2. Sr\_no\_weapon

3.9.3. Sr\_sound

3.9.4. Sr\_tip

3.9.5. Sr\_light

3.9.6. Sr\_territory

3.9.7. Sr\_mapspot

3.10. Дополнительные настройки логики у разных объектов

3.10.1. Ph\_door

3.10.2. Ph\_button

3.10.3. Работа прожектора

3.10.4. Ph\_code

3.10.5. Ph\_gate

3.10.6. Ph\_sound

3.11. Смарттерейны и гулаги

3.11.1. Смарттеррейны

3.11.1.1. Стандартный набор смарттеррейнов.

3.11.2. Гулаги.

3.12. Логика вертолета.

3.12.1. Схема heli\_move.

3.12.2. Универсальная боевая схема.

3.13. Meet\_manager

3.14. Отметки на минимапе

[4. Удачные скриптовые решения.](file:///D:\SHB-Engine\Documentation\Документация\Удачные%20скриптовые%20решения.doc)

4.1. Раненый на escape

4.2. Засада и отстрел (из ролика)

4.3. Настройка гулага без привязки к коммьюнити.

4.4. Снайпер-убийца на «Ростке».

4.5. Задания на зачистку гнезд монстров

4.6. Создание гулагов класса «монстры на резинке»

[5. Сводная таблица элементов геймплея](file:///D:\SHB-Engine\Documentation\Документация\Свобная%20таблица%20фич%20геймплея.xls)

[6. Настройки монстров](file:///D:\SHB-Engine\Documentation\Документация\Настройки%20монстров.doc)

6.1. Универсальная схема

6.1.1. Idle

6.1.2. Eat

6.1.3. Attack

6.1.4. Panic

6.1.5. Hear dangerous sound

6.1.6. Hear interesting sound

6.1.7. Hit

6.2. Логика и особенности монстров

6.2.1. Плоть

6.2.2. Кабан

6.2.3. Собака

6.2.4. Псевдособака

6.2.5. Кот

6.2.6. Тушкано

6.2.7. Зомби

6.2.8. Излом

6.2.9. Псевдогигант

6.2.10. Химера

6.2.11. Снорк

6.2.12. Кровосос

6.2.13. Полтергейст

6.2.14. Бюрер

6.2.15. Контролер

6.3. Настройка скорости движения

6.4. Настройки поведения

6.4.1. Rest state

6.4.2. Eat state

6.4.3. Attack state

6.4.4. Panic state

6.4.5. Hitted state

6.4.6. Hear interesting sound

6.5. Настройка звуков

6.6. Настройка особенностей

6.7. Описание параметров в файлах gamedata\config\creatures\монстр.ltx

[7. Обучение работы с Level\_Editor (к сожалению на английском)](file:///D:\SHB-Engine\Documentation\Документация\Редактор%20уровней.doc)

[8. Настройка объектов.](file:///D:\SHB-Engine\Documentation\Документация\Настройка%20объектов.doc)

8.1. Активация артефактов с созданием аномальной зоны.

8.2. Карта и работа с ней.

**8.2.1. Туман войны (fog of war)**

8.2.2. Карта аномальной активности

8.3. Бинокль.

8.4. Параметры машин