

Human.xml в Barotrauma - Руководство по Вики

Введение

Файл human.xml в Barotrauma - это важный конфигурационный файл, определяющий все атрибуты, поведение и внешний вид человеческих персонажей в игре. Это руководство предоставляет детальный обзор структуры файла, объясняя каждый элемент и атрибут, чтобы помочь моддерам эффективно настраивать человеческих персонажей.

Обзор структуры файла

Файл human.xml следует структуре XML и начинается с корневого элемента Character, содержащего множество дочерних элементов, определяющих различные аспекты человеческих персонажей, включая:

- Основные атрибуты и поведение
- Систему здоровья и урона
- Конфигурацию инвентаря
- Настройки внешнего вида персонажа
- Звуки и анимации
- Визуальные эффекты

Элемент Character

Корневой элемент, содержащий все определения персонажа. Он имеет множество атрибутов, определяющих фундаментальные свойства людей в игре.

Ключевые атрибуты

Атрибут	Описание	Значение
specifiertags	Включает систему тегов для спецификации персонажа	true включает систему тегов
skincolors	Доступные варианты цвета кожи	Список шестнадцатеричных кодов цветов с весами
haircolors	Доступные варианты цвета волос	Список шестнадцатеричных кодов цветов с весами
facialhaircolors	Доступные варианты цвета для растительности на лице	Список шестнадцатеричных кодов цветов с весами
SpeciesName	Определяет идентификатор вида	"Human"
Humanoid	Определяет, используется ли двуногая анимация	"True" включает человекоподобное движение
CanInteract	Способность взаимодействовать с предметами и средой	"True" включает взаимодействие
CanClimb	Способность взбираться по лестницам	"True" включает возможность лазить
Husk	Является ли персонаж хаском по умолчанию	"False" для нормальных людей
UseHuskAppendage	Могут ли применяться визуальные эффекты хаска	"True" включает визуальные эффекты трансформации в хаска
NeedsAir	Требуется ли персонажу кислород	"True" означает, что люди утонут без воздуха
NeedsWater	Требуется ли персонажу вода	"False" означает, что людям не нужна вода для выживания
CanSpeak	Способность коммуницировать	"True" включает голосовое общение
BloodDecal	Тип отображаемого следа крови	"blood" определяет текстуру крови
CanEat	Может ли персонаж потреблять предметы	"True" включает возможность питания
EatingSpeed	Скорость потребления предметов	Чем выше значения, тем быстрее питание
UsePathFinding	Использует ли ИИ поиск пути	"True" включает навигацию

Важные функциональные атрибуты

Атрибут	Описание	Значение
Noise	Базовый уровень шума, создаваемого персонажем	Чем выше значения, тем легче обнаруживается монстрами
Visibility	Насколько видим персонаж	Чем выше значения, тем легче заметить
HideInSonar	Скрыт ли от сонара	"False" означает, что люди отображаются на сонаре
HideInThermalGoggles	Скрыт ли от тепловизора	"False" означает, что люди видны на тепловизоре
DisableDistance	Расстояние, на котором персонаж выгружается	Чем выше значения, тем дольше персонажи остаются загруженными на больших расстояниях

Настройка внешнего вида персонажа

Элемент Heads

Определяет доступные спрайты голов для создания персонажа.

Каждый элемент Head имеет:

- tags: Идентифицирует стиль головы и совместимость с полом
- sheetindex: Позиция в листе спрайтов (столбец, строка)

xml

Copy

```
<Heads>
  <Head tags="head1,male" sheetindex="0,0" />
  <!-- Дополнительные определения голов... -->
</Heads>
```

Элемент HeadAttachments

Определяет носимые элементы, такие как волосы, бороды и аксессуары для лица.

Пример конфигурации волос:

xml

Copy

```
<Wearable type="Hair" tags="male" replacewhenwearinghat="1">
  <sprite name="Hair 4" texture="Content/Characters/Human/Human_male_hair.png" sheetindex="3,0" />
</Wearable>
```

Ключевые атрибуты:

- type: Тип аксессуара (Hair, Beard, FaceAttachment и т.д.)
- tags: Теги пола или специальные теги, определяющие когда аксессуар доступен
- replacewhenwearinghat: Скрываются ли волосы при ношении головного убора

- commonness: Относительная частота для генерации случайных персонажей (чем выше, тем чаще)

Система здоровья

Элемент health определяет, как персонажи получают урон, кровоточат и отображают травмы.

xml

Copy

```
<health Vitality="100" DoesBleed="True" CrushDepth="6000" UseHealthWindow="True" BleedingReduct
  <!-- Определения конечностей... -->
</health>
```

Ключевые атрибуты здоровья

Атрибут	Описание	Значение
Vitality	Базовое количество очков здоровья	100 - стандартное здоровье человека
DoesBleed	Кровоточит ли персонаж от травм	"True" включает урон от кровотечения
CrushDepth	Глубина, на которой персонаж мгновенно погибает	В единицах давления (чем выше, тем более устойчив)
UseHealthWindow	Использовать ли UI здоровья	"True" включает медицинский интерфейс
BleedingReduction	Естественная устойчивость к кровотечению	0 означает отсутствие сопротивления
BurnReduction	Естественная устойчивость к ожогам	0.075 дает небольшую устойчивость к ожогам
ConstantHealthRegeneration	Скорость естественного восстановления здоровья	0 означает отсутствие пассивного лечения

Система конечностей

Каждая часть тела определена как элемент Limb в разделе здоровья:

xml

Copy

```
<Limb name="Head">
  <Sprite texture="Content/UI/Health/MedUIAtlas.png" sourcerect="1,0,126,374" highlightarea="41
  <Highlightsprite texture="Content/UI/Health/MedUIAtlas.png" sourcerect="1,515,126,374" />
  <VitalityMultiplier type="damage" multiplier="2.0" />
</Limb>
```

Ключевые атрибуты конечностей:

- name: Идентифицирует часть тела
- VitalityMultiplier: Модифицирует эффекты урона или кровотечения для этой конечности
 - type: Может быть "damage" или "bleeding"
 - multiplier: Значение, которое модифицирует эффект (например, 2.0 означает двойной урон)

Система инвентаря

Элемент inventory определяет, какие предметы персонажи могут носить и экипировать.

xml

Copy

```
<inventory arrowslot="9" Slots="Card, Headset, Head, InnerClothes, OuterClothes, LeftHand, RightHand" AccessibleWhenAlive="true" />
```

Ключевые атрибуты инвентаря:

- arrowslot: Слот инвентаря, выбранный по умолчанию
- Slots: Список типов слотов, определяющих, какие предметы где можно экипировать
- AccessibleWhenAlive: Можно ли получить доступ к инвентарю, когда персонаж жив

Звуковые эффекты

Элементы sound определяют аудио, воспроизводимое при различных состояниях персонажа.

xml

Copy

```
<sound File="Content/Characters/Human/female_damage1.ogg" State="Damage" Range="500" Volume="1" />
```

Ключевые атрибуты звука:

- File: Путь к звуковому файлу
- State: Когда воспроизводится звук (например, "Damage" при получении урона)
- Range: Как далеко распространяется звук
- Volume: Относительный уровень громкости
- Tags: Условия для воспроизведения (например, "Female" только для женских персонажей)

Визуальные эффекты

Несколько элементов emitter контролируют эффекты частиц для различных состояний:

```
<damageemitter drawontop="True" Particle="gib" AngleMin="0" AngleMax="360" ScaleMin="0.25" Sca
```

Типы эмиттеров:

- damageemitter: Визуальные эффекты при получении урона
- bloodemitter: Частицы крови при кровотечении
- gibemitter: Части тела при расчленении персонажа

Расширенная конфигурация персонажа

Система пола

Элемент Vars создает переменные, которые можно использовать для настройки персонажа:

```
<Vars>
  <Var var="GENDER" tags="female,male" />
</Vars>
<MenuCategory var="GENDER" />
<Pronouns var="GENDER" />
```

Это определяет:

- Переменную пола с двумя возможными значениями
- Категоризацию меню на основе пола
- Соответствующие местоимения на основе выбора пола

Советы по моддингу

Добавление пользовательского контента

Чтобы добавить пользовательские головы, волосы или другие визуальные элементы:

1. Создайте листы спрайтов, следуя тому же формату, что и оригиналы
2. Укажите на них в XML с правильными путями к файлам
3. Добавьте соответствующие элементы в структуру XML

Пользовательские имена

Имена персонажей определены в отдельных файлах:

- firstnames_male.txt: Мужские имена

- firstnames_female.txt: Женские имена
- lastnames.txt: Фамилии для всех персонажей

Добавляйте новые имена, редактируя эти файлы, по одному имени на строку.

Создание пакетов контента

Для комплексных модов создайте пакет контента:

xml

Copy

```
<contentpackage name="MyHumanMod" path="Data\ContentPackages\MyHumanMod">
  <Character file="Mods\MyHumanMod\human.xml" />
  <!-- Другие модифицированные файлы... -->
</contentpackage>
```

Это позволяет игрокам легко переключаться между ванильным геймплеем и вашим модом.

Распространенные сценарии моддинга

Изменение значений здоровья

Чтобы сделать людей более устойчивыми к урону:

xml

Copy

```
<health Vitality="150" BleedingReduction="0.2" BurnReduction="0.2" ConstantHealthRegeneration="
```

Добавление пользовательских причесок

xml

Copy

```
<Wearable type="Hair" tags="male" replacewhenwearinghat="1">
  <sprite name="Custom Hair" texture="Mods/MyMod/custom_hair.png" sheetindex="0,0" />
</Wearable>
```

Изменение вместимости инвентаря

Чтобы дать персонажам больше слотов инвентаря:

xml

Copy

```
<inventory Slots="Card, Headset, Head, InnerClothes, OuterClothes, LeftHand, RightHand, Bag, Ar
```

Заключение

Файл human.xml предлагает обширные возможности настройки для моддеров, желающих изменить внешний вид, способности и механики человеческих персонажей в Barotrauma. Понимая структуру и атрибуты, подробно описанные в этом руководстве, вы можете создавать всё от небольших настроек до комплексных переделок системы человеческих персонажей.