



Руководство разработчика игрового MUD-сервера

«Берег семи воплощений».

[Описание формата арий.](#)

Редакция 1.002

Оглавление

Изменение форматов.....	3
Общие свойства файла ROM 3.....	3
Типы блоков.....	5
Строение тегов.....	5
Список тегов.....	7
Блок MOB.	7
Блок OBJ.	11
Теги, специфичные для типов.	14
Теги для типа weapon.	14
Теги, для типа container.	15
Теги для типа drink.	15
Теги для типа fountain.	16
Теги для типа wand или staff.	16
Теги для типа light.	17
Теги для типа money.	17
Теги для типа portal.	17
Теги для типа furniture.	17
Блок ROOM.	18
Блок AREACT1.	20
Блок RACES.	21
Блок RACE.	21
Блок HELPS.	21
Блок HELP.	21
Блок CLANS.	22
Блок CLAN.	22

Изменение форматов.

Сразу после открытия файла читается первое слово в нем. По этому слову определяется формат файла и его загрузчик:

Сигнатура	Загрузчик	Формат
#AREA	db.cpp	Ария ROM 2.4 или ROM 2.3
#AREADATA	dp.cpp+db2.cpp	Ария ROM 2.4 с модификациями для WoM
#AREAC7I	newolc.cpp	Ария ROM 3.0
#HELPS	dp.cpp	Ария-справочник ROM 2.4
#HELPWOM	newolc.cpp	Ария-справочник ROM 3.0
#CLANS	newolc.cpp	Параметры кланов ROM 3.0 (совместим с прежним)
#RACES	newolc.cpp	Параметры рас ROM 3.0
#PLAYER	save.cpp	Pfile

При запуске `c7i.exe` выполняется загрузка файлов `clan.txt`, `races.lst`, `helps.txt` и файлов, перечисленных в `area.lst`. Если хотя бы один из них загружен с серьезной ошибкой, запуск игры отменяется и все файлы остаются неизменными: как успешно загруженные, так и ошибочные.

Дальше зависит от параметров командной строки. Если в ней есть одна из опций: `-save`, то происходит сохранение выбранных файлов в формате ROM 3.0, а затем сервер завершается. Если параметров `-save` нет, то сервер запускается в штатном режиме.

Параметр `-savehelps` заставляет сохранить файл `helps.txt`. При этом, все справки из этого файла и всех секций `#HELP` в файлах ROM 2.4 объединяются в один файл `helps.txt`.

Параметр `-saveraces` заставляет сохранить файл `races.lst`.

Параметр `-saveclans` заставляет сохранить файл `clan.txt`. Кроме того, такое сохранение происходит, когда меняются параметры кланов, например названия должностей. Точки `recall` и `altar` кланов определяются клановыми ариями.

Параметр `-saveageas` заставляет сохранить все `*.age` файлы. Если какие-то из них были в формате ROM 2.x, они окажутся в формате ROM 3.0. Даже если все файлы в формате ROM 3.0 эта опция может быть полезна билдеру: при этом будут автоматически расставлены полезные комментарии (в `reset-ax` например) и исправлены некоторые ошибки. Кроме того, файл `mapgu.age` сохраняется всегда, когда кто-то женится.

Параметр `-cvsignore` подавляет сохранение тегов версионного контроля. Может быть полезно для отката арий в старые версии.

Параметр `-save` файл_арии аналогичен `-saveageas`, но сохраняет только одну арию.

В случае, если будет обнаружена потеря информации из-за багов при преобразовании ROM 2.4->ROM 3.0, достаточно будет вернуть старые `*.age` и выполнить повторное преобразование: `wom.exe -saveageas`.

Общие свойства файла ROM 3.

Файл в формате ROM 3.0 - это текстовый файл. Поэтому в нем не допускаются символы с кодами ASCII меньше пробела. Исключение - табуляция, ВК и ПС. Табуляция воспринимается загрузчиком как выравнивание на границу 4 позиций. ПС - как перевод строки. ВК, во избежание проблем с Win-Unix совместимостью, просто игнорируется. При сохранении под Windows генерируются пары ВК+ПС, а под UNIX - одиночные ПС.

Файл делится на **блоки**, а блоки делятся на **теги**. Каждый блок начинается с заголовка: Первый символ заголовка `#`, дальше идет имя блока и, для некоторых блоков, параметр. Заголовок блока кончается в конце строки. Допускаются блоки следующих типов:

- `#HELPS` - первый блок `helps.txt`
- `#HELP` - другие блоки `helps.txt`
- `#CLANS` - первый блок `clan.txt`
- `#CLAN` - другие блоки `clan.txt`
- `#RACES` - первый блок `races.lst`
- `#RACE` - другие блоки `races.lst`
- `#AREAC7I` - первый блок `*.age`

- #MOB, #ROOM, #OBJ, #EVENTS - другие блоки *.arc

Некоторые блоки требуют дополнительного параметра. Для #MOB, #ROOM и #OBJ это - vnum. Для #RACE - имя расы. Дополнительный параметр отделяется пробелами от имени блока и кончается в конце строки:

```
#ROOM 234
#RACE elf
```

Признаком окончания блока #EVENTS служит пара символов

```
#~
```

Признаком окончания блока #END служит конец файла. Признаком окончания других блоков служит начало нового блока.

Блоки #CLANS и #END состоят из одного лишь заголовка. Содержимое блока #LUA после заголовка определяется системой скриптов. Остальные блоки состоят из тегов.

Каждый тег состоит из имени тега и значения тега. Имя может состоять из латинскими букв, цифр и знака _. Все имена тегов предопределены. Имя отделяется от значения одним или несколькими пробелами, например:

```
level 100
```

Значение тега заканчивается либо в конце строки, либо через несколько строк символом

```
~
```

Допускается ли многострочное значение, зависит от тега.

Имена тегов и блоков нечувствительны к регистру, но должны быть записаны полностью. Внутри значений тегов иногда допускается неполная запись некоторых слов. В качестве разделителей **как правило** используются пробелы и табуляции, а их количество не учитывается.

Некоторые теги допускают комментарии после символа

```
;
```

При сохранении арий, авторские комментарии не сохраняются, зато автоматически генерируются новые.

Фрагмент файла ROM 3.0 для иллюстрации:

```
#AREAC7I
eng The City of Anon
rus Безымянн|ый|ого|ому|ый|ым|ом Город||a|y||ом|e
vnum_min 16500
vnum_max 16799
level_max 65
credits Yaegar
geo_x -50
geo_y 20
ver $Id: 1_01_rom30.html 1144 2006-10-30 11:55:29Z adone $
```

```
#MOB 16500
RACE human
LEVEL 80
keys gath healer
name целител|ь|я|ю|я|ем|е Гатх||a|y|a|ом|e
long Гатх, верховный священник и целитель Безымянного города приветствует тебя.
desc
Приветствую тебя, странник. Чем я могу тебе помочь? Если ты уже набрался
опыта, то должен будешь платить за мои услуги, если же нет, то я все
сделаю для тебя бесплатно. Что бы узнать, чем я могу тебе помочь и
сколько мои услуги будут стоить, набери (heal).
~
align +1000
flag sentinel stay_area practice hunter
off dodge fast parry trip
imm summon charm
```

```
hittype divine
spec spec_cast_adept
spell sanctuary 'protection evil'
money 1000
hp +22
dr +5
mana +9
ac1 +10
ac2 +10
ac3 +10
ac4 -19
hr +5
```

Типы блоков.

Блок #MOB описывает моба со всеми параметрами, в том числе spec_-функциями, магазином (если это шопкипер) и т.д.

#OBJ описывает вещь.

#ROOM описывает комнату, ее соединение с другими комнатами и все ресеты в ней.

#AREAC71 описывает общие параметры арии.

#EVENTS хранит тексты скриптов.

#HELP хранит текст одной справки. Все блоки типа #HELP находятся в файле helps.txt.

#RACE хранит шаблон, по которому создаются мобы определенной разновидности (расы, вида и т.п.). Каждый блок типа #MOB обязательно ссылается на один блок типа #RACE. Форматы блоков MOB и RACE близки. Все блоки типа #RACE находятся в файле races.lst.

#CLAN хранит информацию об одном клане. Все блоки типа #CLAN находятся в файле clan.txt.

#CLANS - первый блок файла clan.txt.

#RACES - первый блок файла races.txt.

#HELPS - первый блок файла helps.txt.

Строение тегов.

Почти все теги являются необязательными. В этом случае значение параметра берется откуда-нибудь еще. Также теги могут идти в произвольном порядке. Исключений всего три: в блоке #MOB первый обязательный тег - race. Второй обязательный - level и в блоке #OBJ первый обязательный тег - type.

Один и тот же тег может встречаться два раза, но тогда считаться будет только последний. Исключение: теги event и apply_* суммируются.

Все теги сводятся к нескольким типам, в зависимости от того, какой у них формат значения. Предусмотрены следующие типы:

int - число с плюсом или минусом (после допускается комментарий)

```
level 50
apply_dr -3 ; мало наверное
```

string - строка. Признак конца - конец строки файла. Символы \k и ~ пропускаются.

```
name Tanarri~
name Tanarri
```

strings - несколько строк. Признак конца - символ ~. Значение тега начинается с новой строки:

```
desc
Приветствую тебя, странник. Чем я могу тебе помочь? Если ты уже набрался
опыта, то должен будешь платить за мои услуги, если же нет, то я все
сделаю для тебя бесплатно. Что бы узнать, чем я могу тебе помочь и
```

сколько мои услуги будут стоить, набери (heal).

~

key - ключевая строка из нескольких predefinedных. Если строка состоит из нескольких слов, то обрамляется апострофами, а слова разделяются ровно одним пробелом. Разрешается сокращать последнее (или единственное) слово.

```
sex fema ; сокращено
sex female
```

list - список ключевых строк, разделенных пробелами. Обычно так задаются флаги или список спеллов. Перед каждым словом может стоять необязательный знак + или -, который обозначает добавление или отмену флага по сравнению с некоторым значением "по умолчанию". Знак + равен отсутствию любого знака.

```
form edible -sentient -biped -mammal
part +head -arms -legs -heart -brains -guts -hands -feet -fingers -ear -eye
spell 'detect invis' 'detect hidden' -infravision 'dark vision'
```

boolean - значения нет. Важно просто наличие или отсутствие такого тега.

```
independent
```

event - вызов скрипта по событию. Как string, но анализируется системой скриптов.

```
event ATTACK Attack_particle() CHANCE 70
```

extra - формат дополнительных описаний. На той же строке, что и тег идут ключевые слова, а последующие строки содержат само описание. Конец - символ ~.

```
extra staff gnarled magius посох кривой магиуса weapon
Выглядит будто обыкновенная старая кривая палка. Но ты чувствуешь
потoki энергии.
```

~

door - наиболее сложный тег. Предназначен для описания связей между комнатами. Информация о выходе может быть дана частично или полностью. Формат выхода выглядит так:

```
<направление> <vnum>[, <флаги>][, key <key_vnum>][, name <names>][, desc][;
комментарий]
[<description>]~
```

Дополнительные строки <description> пишутся только если на строку выше есть элемент ", desc". Все необязательные элементы первой строки могут идти в любом порядке.

Флаги: door, closed, locked, pickproof, nopass, easy, hard, infuriating, noclose, nolock, oneseide,

Новый флаг oneseide имеет следующий смысл. При загрузке из новой арии он означает, что не надо создавать парный выход для данного выхода. Иначе, парный выход будет автоматически создан, если его еще нет. Наличие флага oneseide для выхода, который уже имеет пару, считается ошибкой. При загрузке из старой арии флаг oneseide добавляется на все выходы, для которых нет пары, автоматически.

Если при загрузке из новой арии заданы не все параметры выхода, то оставшиеся ставятся на значения "по-умолчанию" либо (если есть парный выход) на значения для парного выхода.

При сохранении арии в файле алгоритм исходит из цели писать минимум дублирующей информации. Для парных выходов сохраняются только те параметры, которые различаются. Если выходы полностью идентичны, то для одного из них сохраняется только направление и vnum.

Кроме того, при сохранении автоматически генерируются комментарии с указанием имени комнаты, куда ведет выход, и имени ключа.

```
east 3053, key 3133, name gate, desc ; За Восточными Воротами Мидгаарда (Outside
the East Gate of Midgaard), key: ключ от городских ворот
Ты видишь городские ворота (gate).
```

~

Список тегов.

Ниже дается список всех тегов всех блоков. В круглых скобках - тип значения. В квадратных - значение по-умолчанию.

Блок MOB.

Тег **race** (key) [обязательный!]

Имя расы моба. От расы зависят значения по-умолчанию для многих тегов.

Тег **level** (int) [обязательный!]

Уровень моба 0..110.

Тег **keys** (string) []

Дополнительные имена для моба кроме тех, которые можно вычислить на основе тегов **name** и **long**. Для переведенных зон тут должны быть английские имена моба. Автоматический алгоритм выделения имен достаточно точен, так что помимо английских имен, тут не надо ничего писать. Более того, имена, которые и так можно получить автоматически, будут выбраны при сохранении арии.

Тег **name** (string) [монстр|a|y|a|om|e]

Русское имя моба с падежами.

Тег **long** (string) [Тут кто-то есть.]

Длинное имя, видимое по look.

Тег **nlong** (string) [Тут кто-то есть.]

То же самое для мобов с многострочным именем, видимым по look. Такие мобы должны быть крайне редки.

Тег **desc** (strings) [Ты не видишь ничего особенного.]

Описание моба, видимое по look `имя_моба`.

Тег **form** (list) [Как у расы]

Флаги формы: `edible, poison, magical, instant_decay, other, animal, sentient, undead, construct, mist, intangible, biped, centaur, insect, spider, crustacean, worm, blob, mammal, bird, reptile, snake, dragon, amphibian, fish, cold_blood`

Тег **part** (list) [Как у расы]

Флаги частей тела: `head, arms, legs, heart, brains, guts, hands, feet, fingers, ear, eye, long_tongue, eyestalks, tentacles, fins, wings, tail, claws, fangs, horns, scales, tusks`

Тег **align** (int) [0]

Align -1000..+1000

Тег **ac1%, ac2%, ac3%, ac4%** (int)

Теги, определяющие, насколько определенный тип Armor Class будет отличаться от расчетного для данного моба (в процентах).

- **ac1%** - AC от `pierce` (колющие удары)
- **ac2%** - AC от `bash` (тупые удары)
- **ac3%** - AC от `slash` (рубящие (режущие) удары)
- **ac4%** - AC от `other` (прочие удары)

Например, "**ac1%** +20" означает, что AC от `pierce` у моба будет повышено в 1.2 раза.

Тег **hp%, mana%, hr%, dr%** (int)

Теги, определяющие, насколько `hp, mana, hr, dr` моба будут отличаться от расчетных для данного моба (в процентах).

Тег **rating%** (int)

Тег, определяющий, насколько рейтинг моба, и, следовательно, опыт, даваемый игроку за его убийство, будет отличаться от расчетного (в процентах). Используется для мобов, усиленных или ослабленных способами, не учитываемыми при расчете рейтинга, например, скриптами.

Тег **ac1, ac2, ac3, ac4, dr, damroll, ac_pierce, ac_bash, ac_slash, ac_exotic, mana, hp** (int) [0]

Эти теги задаются в уровнях относительно нормы. Значение +3, например, подразумевает, что моб на 3 уровня сильнее в этом параметре, чем ему положено быть в среднем согласно его уровню, расе, размерам, классу и так далее.

Значения отличные от нуля в этих тегах должны ставиться только тогда, когда сила моба не проистекает ни из каких его параметров, а только из логики описания. Например, не надо ставить dr +10 мобу расы дракон из-за его размеров. Уже за его huge размер ему положен бонус на hp и damroll. Не надо ставить ac +3 воину или стражнику, потому что он воин или стражник. Флаг warrior уже дает ему бонус на ac.

Разумеется, теги dr и damroll, ac1 и ac_pierce и т.д. - синонимы. Реальное количество hp, mana, dr, hr у моба отличается от заданного и считается как небольшое случайное отклонение от среднего (заданного).

Примечание: эти теги устарели, вместо них следует использовать теги, задающие число в процентах, как более удобные и наглядные.

Тег **hr, hitroll** (int) [0]

Также смещение относительно нормы, но не в уровнях, а в обычных единицах. Согласно норме, голому мобу каждые два левела приносят +1 hr. Этот параметр - главная причина слабости мобов по сравнению с игроками. Поэтому увеличивать его надо только для специальных мобов как Хассан и торговцы или для мобов с особенно хорошими вещами.

Тег **clan** (string) []

Пока что клановых мобов нет, но этот параметр загружается и сохраняется.

Тег **event** (event) []

Вызов события-скрипта.

Тег **flag** (list) [Как у расы]

Некоторые из них пока программно не поддерживаются, но сохраняются.

Флаг	Назначение
aggressive	Моб агрессивен.
changer	Обменщик серебра на золото
cleric	У моба умения клерика.
gain	Моб умеет обучать новым умениям и заклинаниям.
healer	Моб умеет лечить игроков.
hunter	Охотник ???
indoors	Домашнее ???
mage	У моба умения мага.
noalign	Без репутации ???
nopurge	Защищен ???
outdoors	Дворовое ???
pet	Моб является питом.
practice	Моб умеет практиковать игроков.
registrator	Регистратор ???
riding	Моб является ездовым.
scavenger	Мусорщик — то есть поднимает предметы.
sentinel	Дословно — часовой. Моб стоит на месте ???
stay_area	Моб не выходит за пределы арии
thief	У моба умения вора.
track	Моб умеет вставать на след.
train	Моб умеет тренировать игроков.
undead	Мертвенький ???
update	Обновляется ???
warrior	У моба умения воина.
wimpy	Умеет сбегать во время боя, если здоровья мало.

Тег **group** (int) []

Номер группы мобов, которые будут друг другу ассистить.

Тег **hittype** (key) [Как у расы]

Тип атаки	Тип удара
pierce	bite thrust pierce chomp scratch peck sting
bash	blast pound crush suction beating charge slap punch peckb smash thwack hit
slash	slice slash whip claw grep cleave chop
over	digestion acbite slime wrath magic divine drain shbite shock flbite flame frbite chill

Тег **imm, vuln, res** (list) [Как у расы]

Список иммунитетов, уязвимостей и стойкостей:

Флаг	Назначение
acid	
bash	
charm	
cold	
disease	
energy	
fire	
holy	
iron	
light	
lightning	
magic	
mental	
negative	
pierce	
poison	
quest	
silver	
slash	
sound	
steal	
summon	
water	
weapon	
wood	

Тег **money** (int) [0]

Количество денег у моба в пересчете на серебро. Реально выдается случайное количество золота и серебра, примерно равное указанному.

Тег **off** (list) [Как у расы]

Боевые способности моба.

Флаг	Назначение
area_attack	
backstab	
bash	
berserk	
disarm	
dodge	
fade	
fast	
kick	
dirt_kick	
parry	
rescue	
tail	
trip	
crush	
assist_all	
assist_align	
assist_race	
assist_players	
assist_guard	
assist_vnum	
assist_class	
switch_target	
assist_town	

Тег **pos** (key) [stand]

Состояние моба, в которое он предпочитает находиться. Только в этом состоянии видно описание из тега long. Возможные значения: sleep, rest, sit, stand. Есть и другие значения: dead, mortal, incap, stunned, fight. Но их в ариях применять нет смысла.

Тег **start_pos** (key) [stand]

То состояние, в которое приходит моб при ресете арии. Практически всегда совпадает с **pos**.

Тег **sex** (key) [male]

Пол. Возможные значения: male, female, none, either. either в русских ариях применять нельзя.

Тег **size** (key) [Как у расы]

Размер. Возможные значения: tiny, small, medium, large, huge, giant.

Тег **spec** (key) []

Спец-функция моба.

Флаг	Назначение
spec_bankholder	

spec_blacksmith	
spec_breath_acid	
spec_breath_any	
spec_breath_fire	
spec_breath_frost	
spec_breath_gas	
spec_breath_lightning	
spec_cast_adept	
spec_cast_cleric	
spec_cast_judge	
spec_cast_mage	
spec_cast_undead	
spec_executioner	
spec_fido	
spec_guard	
spec_identify	
spec_janitor	
spec_nasty	
spec_poison	
spec_questmaster	
spec_repairman	
spec_thief	

Тег **spell** (list) [Как у расы]

Обкастовка моба. Возможные значения - обычные имена спеллов.

Тег **shop** (list) []

Список типов предметов, которые будет покупать этот торговец. Допускается до 5 типов. Возможные значения как у типа объекта (см.).

Тег **shop_buy** (int) [100]

От 100 и более - сколько процентов от истинной стоимости торгаш дерет, когда вы у него покупаете.

Тег **shop_sell** (int) [100]

От 100 и менее - сколько процентов от истинной стоимости торгаш дает, когда вы ему продаете.

Тег **shop_open** (int) [10]

Час открытия магазина: 0..23.

Тег **shop_close** (int) [20]

Час закрытия магазина: 0..23. Наличие одного из тегов shop_... автоматически делает моба шопкипером и дает ему положенные неувязности и детекты.

light, scroll, wand, staff, weapon, treasure, armor, potion, clothing, furniture, trash, container, drink, key, food, money, boat, npc_corpse, pc_corpse, fountain, pill, protect, map, portal, warp_stone, room_key, gem, jewelry, jukebox, tattoo, graffiti.

Блок OBJ.

Тег **type** (key) [обязательный!]

Тип объекта. Тип объекта определяет допустимость некоторых токенов. Возможные типы: light, scroll, wand, staff, weapon, treasure, armor, potion, clothing, furniture, trash, container, drink, key, food, money, boat, npc_corpse, pc_corpse, fountain,

pill, protect, map, portal, warp_stone, room_key, gem, jewelry, jukebox, tattoo, graffiti.

Тег **level** (int) [0]

Уровень объекта 0..110.

Тег **keys** (string) []

Дополнительные имена для объекта. Аналогично тегу keys моба.

Тег **name** (string) [предмет|a|y|om|e]

Русское имя моба с падежами.

Тег **long** (string) []

Как вещь выглядит лежа на полу, а также когда на нее смотрят, но extra-описание не предусмотрены. Пустое имя по умолчанию полезно для невидимых порталов, контейнеров и тому подобного.

Тег **long** (strings) []

То же самое для объектов с многострочным именем, видимым по look. Такие объекты должны быть крайне редки.

Тег **desc** (strings) []

Описание объекта, видимое по look имя_объекта

Тег **extra** (extra) []

Дополнительные описания вещи, видимые по look имя_вещи или описания элементов вещи - обычно надписей.

Тег **cost** (int) [0]

Цена вещи в пересчете на серебро.

Тег **event** (event) []

Аналогично мобам.

Тег **flag** (list) []

Флаги вещи. Обратите внимание, что сюда перекочевал флаг nosac, который раньше был в wear-флагах. glow, hum, dark, lock, evil, invis, magic, nodrop, bless, antigood, antievil, antineutral, noremove, inventory, nopurge, rotdeath, visdeath, nonmetal, nolocate, meltdrop, hadtimer, sellextract, burnproof, nouncurse, enchanted, notenchanted, notsave, quitextract, nosac, reboot_once

Тег **limit** (int) [-1]

Если вещь - лимит, то нужен этот тег. Значение - от 1 и более.

Тег **material** (key) [nonset]

Материал вещи. Возможные значения: nonset, adamant, adamantite, acid, air, aluminum, ash, balm, bamboo, bone, brass, bread, bronze, canvas, cardboard, clay, cloth, coal, copper, coral, cork, corundum, cotton, cream, crystal, diamond, dragonscale, earth, ebony, elastic, electrum, enamel, energy, etherealness, feathers, felt, fire, flesh, flint, food, fur, glass, gold, granite, gut, hair, hardleather, hardwood, hemp, horn, ice, iron, ivory, jelly, kid, kidleather, lace, laen, leather, lead, linen, lodestone, marble, meat, metal, mithril, nothingness, oak, obsidian, oil, onyx, paper, parchment, pearl, pewter, plastic, platinum, porcelain, pottery, quartz, rubber, sandstone, satin, shell, silk, silver, skin, slime, snakeskin, softleather, softwood, sponge, steel, stone, tin, titanium, unique, velvet, vellum, water, wax, webbing, wire, wood, wool.

Тег **quality** (int) [100]

Состояние 0..100: 100 = идеальное, 0 = развалится от первого плевка, 90 - хорошее и т.д.

Тег **sex** (key) [male]

Как у моба.

Тег **wear** (list) [зависит от типа]

Для многих объектов это тег не нужен. Например, любое оружие будет иметь флаги wear: take wield. Более того, неправильно заданные wear-флаги будут исправлены на корректные. Разрешается указывать флаги одевания для объектов типа armor [take body], portal[], tattoo [], container [take], jewelry [take finger], treasure [take hold] и trash []. Для остальных будут принудительно ставиться значения по-умолчанию. Возможные значения: take, finger, neck, body, head, legs, feet, hands, arms, shield, about, waist, wrist, wield, hold, float

Тег **rwear** (list)

Флаги в списке указывают — кто может надеть эту вещь.

Флаг	Кто может надеть
------	------------------

pc	игрок
npc	моб
undead	мертвяк
pet	домашнее животное
popk	без пк
ypk	жёлтое пк
rpk	красное пк
newbie	новичок
mlt	млт
hero	герой
nosc	без ск
sc	ск
human	человек
elf	эльф
dwarf	дварф
giant	гигант
halfling	хоббит
drow	дроу
half-griffon	полугрифон
sprite	фея
centaur	кентавр
etherial	тень
lizard	ящер
size_tiny	крошечный размер
size_small	маленький размер
size_medium	средний размер
size_large	большой размер
size_huge	огромный размер
size_giant	гигантский размер
cleric	клерик
mage	маг
thief	вор
warrior	воин
necromancer	некромант
paladin	паладин
wizard	колдун
knight	рыцарь
ninja	ниндзя
druid	друид
lycanthrope	оборотень
ethos_lawful	законопослушный этос
ethos_neutral	нейтральный этос

ethos_chaotic	хаотичный этос
align_good	добрый характер
align_neutral	нейтральный характер
align_evil	злой характер
all	все

Тег **weight** (int) [0]

Вес объекта, умноженный на 10.

Тег **apply_** (int или list) []

Постоянные аффекты на объекте. Сюда не надо добавлять аффекты от флагов bless, evil, invis, poison и burnproof. Они будут добавлены сами. Последние 4 apply должны быть редкими.

Аффект	Изменяемый параметр
applay_str	Сила
applay_dex	Ловкость
applay_int	Интеллект
applay_wis	Мудрость
applay_con	Сложение
applay_sex	Пол
applay_level	Уровень
applay_mana	Мана
applay_hp	Здоровье
applay_moves	Единицы перемещения
applay_ac	Армор класс
applay_hr	Хитролл
applay_dr	Дамролл
applay_svs	SVS
applay_size	Размер
applay_spell	Список добавляемых заклинаний
applay_imm	Список иммунитетов
applay_res	Список резистов
applay_vuln	Список уязвимостей

Теги, специфичные для типов.

Теги для типа *weapon*.

Тег **weapon** (key) [sword]

Тип оружия: sword, dagger, mace, spear, axe, exotic, polearm, flail и whip.

Тег **ave%** (int) [-100]

Средний урон от оружия в процентах. При сохранении арии добавляется автоматический комментарий, показывающий средний урон от такого оружия за единицу времени в хитпоинтах. Этот комментарий наилучшим образом отражает фактическую силу оружия. В нем учтены: ave, бонусы на dr, флаги оружия вроде flaming, тип оружия (flail, sword,...).

Тег **ave** (int) [10]

Средний урон от оружия, умноженный на 10. Этот параметр является устаревшим и в ариях не сохраняется.

Тег **hittype** (key) [none ("удар")]

Тип удара таким оружием (как у моба).

Тег **flag2** (list) []

Флаги оружия: flaming frost vampiric sharp vorpal twohands shocking poisoned.

Теги, для типа container.

Тег **total** (int) [0]

Максимальный суммарный вес.

Тег **max** (int) [как total]

Максимальный вес одной вещи.

Тег **mlt** (int) [100]

Множитель веса.

Тег **flag2** (list) []

Флаги контейнера: closeable closed pickproof locked put_on

Теги для типа drink.

Тег **total** (int) [12]

Объем емкости для жидкостей. 1 глоток выпивает 1..16 единиц. 16 для воды, 12 для безалкогольных, 1 для гадостей, 2 для крепких спиртных, 5 для вин...

Тег **fill** (int) [как total]

Сколько там жидкости в момент ресета.

Тег **liquid** (key) [liquid]

Тип жидкости:

Liquid	Жидкость	Хмель	Жажда	Голод
absinthe	абсент	100	4	0
ale	эль	12	8	1
amontillado	амонтильядо	35	8	1
aquavit	аквавит	80	5	0
beer	пиво	8	8	1
benedictine wine	ликер	30	8	1
blood	кровь	0	5	0
champagne	шампанское	22	8	1
coffee	кофе	0	8	0
cognac	коньяк	40	5	0
coke	кока	0	9	0
cordial	наливка	100	5	0
cranberry juice	клюквенный сок	0	9	0
dark ale	темный эль	15	8	1
elvish wine	эльфийское вино	35	8	1
firebreather	огненная вода	190	4	0
framboise	малиновая настойка	50	7	1

icewine	ледяное вино	30	6	1
lemonade	лимонад	0	9	0
local specialty	какой-то напиток	151	3	0
mead	медовуха	12	8	2
milk	молоко	0	9	0
orange juice	апельсиновый сок	0	9	0
red wine	красное вино	30	8	1
root beer	настойка на корнях	0	9	0
rose wine	розовое вино	20	8	1
rum	ром	130	4	0
salt water	соленая вода	0	0	0
schnapps	шнапс	90	5	0
sherry	шерри	38	7	1
slime mold juice	вонючая слизь	0	0	0
tea	чай	0	8	0
vodka	водка	55	5	0
water	вода	0	10	0
whisky	виски	120	5	0
white wine	белое вино	28	8	1

Тег **flag2** (list) []

Флаги жидкости. Пока есть только poisoned.

Теги для muna fountain.

Тег **liquid** (key) [water]

Тип жидкости.

Тег **flag2** (list) []

Флаги жидкости. Пока есть только poisoned.

Теги для muna wand или staff.

Тег **spell_level** (int) [уровень объекта]

Уровень спелла: 0..220

Тег **total** (int) [10]

max число зарядов

Тег **charges** (int) [как total]

число зарядов при создании

Тег **spell** (list) []

список спеллов (1 или 2 спелла)

Теги для типов potion, pill, scroll.

Тег **spell_level** (int) [уровень объекта]

Уровень спелла: 0..220

Тег **spell** (list) []

список спеллов (1 - 4 спеллов)

Теги для типа armor.

Тег **ac1, ac2, ac3, ac4** (int) [0]

Ну это понятно - броня. Как обычно.

Тег **ac1%, ac2%, ac3%, ac4%** (int) [-100]

Отклонение ac1, ac2, ac3, ac4 от среднего для брони на body. Если указан и acN%, и acN, то учитывается в процентах. При сохранении арии сохраняются оба.

Тег **bulk** (int) [0]

Примерные размеры одеваемой вещи по градации 0..5.

Теги для типа light.

Тег **timer** (int) [вечно]

Сколько тиков светит.

Теги для типа money.

Тег **silver, gold** (int) [0]

Число монет в куче.

Теги для типа food.

Тег **fill** (int) [0]

Как быстро нажрешься.

Тег **total** (int) [0]

Сколько часов будешь сыт.

Тег **flag2** (list) []

Флаги пищи. Пока есть только poisoned.

Теги для типа portal.

Тег **charges** (int) [не ограничено]

Число срабатываний.

Тег **door** (list) []

Флаги двери (см. аналогичные флаги у комнат).

Тег **flag2** (list) []

Флаги портала: nocurse gowith gatebuggy random

Тег **room** (int) [-1]

vnum комнаты, куда ведет

Теги для типа furniture.

Тег **total** (int) [1]

Сколько всего может лежать/сидеть...

Тег **total_weight** (int) [200]

Ограничение по весу сидюков (программно не реализовано).

Тег **flag2** (list) []

Флаги мебели: stand_at stand_on stand_in sit_at sit_on sit_in rest_at rest_on rest_in sleep_at sleep_on sleep_in put_at put_on put_in put_inside

Тег **hp** (int) [100]

Бонус на восстановление hp

Тег **mana** (int) [100]

Бонус на восстановление мана

Блок ROOM.

Тег **name** (string) [как у предыдущей в файле арии]

Заголовок комнаты

Тег **desc** (string) [как у предыдущей в файле арии]

Описание комнаты

Тег **sector** (key) [inside]

Тип местности:

Флаг	Тип местности
inside	внутреннее помещение
city	улица
field	поле
forest	лес
hills	холмы
mountain	горы
swim	мелко
noswim	глубоко
underwater	под водой
air	в воздухе
desert	пустыня

Тег **flag** (list) []

Флаги комнаты:

Флаг	Свойства комнаты
dark	В комнате всегда темно
no_mob nomob	Моб сам не может войти в эту комнату
indoors	
private	В комнату может войти только один игрок
safe	Нельзя напасть ни на кого в этой комнате
solitary	
pet_shop	Магазин питомцев
no_recall	Нет возврата. В этой комнате не работают recall, word of recall и group recall
imp_only	В комнату могут войти только имплементоры.
gods_only	В комнату могут войти только имморталы.
heroes_only	В комнату могут войти только герои.
newbies_only	В комнату могут войти только новички.
law	
nowhere	
free_kill freekill arena	В этой комнате разрешено нападать на игроков вне зависимости от их статуса РК
no_gate nogate no_teleport noteleport	В комнату нельзя попасть с помощью транспортной магии

pc_only pconly	В комнату может войти только игрок, петам входа нет
prison	Комната является тюрьмой
laboratory	Лаборатория. В этой комнате лучше работает enchant и можно заниматься алхимией
observatory	Обсерватория. В этой комнате видно звездное небо
depleted	
noquit no_quit	Если чар сохранится в этой комнате, то потом войдет на реколле
no_login	
no_north	Из этой комнаты нельзя строить на север
no_south	Из этой комнаты нельзя строить на юг
no_east	Из этой комнаты нельзя строить на восток
no_west	Из этой комнаты нельзя строить на запад
no_up	Из этой комнаты нельзя строить вверх
no_down	Из этой комнаты нельзя строить вниз
labyrint labyrinth	
return	
dead	В таких комнатах не растут цветы и другие растения тоже. В таких местах нельзя строить дома (даже если это город)
bio	В таких комнатах не растут цветы и другие растения тоже. В таких местах нельзя строить дома (даже если это город)
no_transport notransport	
outdoors	
light	В комнате всегда светло
non_existence	Комната особого типа, нереальная (в такие комнаты попадают чары после смерти)
no_quest noquest noquests no_requests	
no_convoke noconvoke	

Тег **extra** (extra) []

Как у объекта.

Тег **event** (event) []

Как у моба.

Тег **hp** (int) [100]

Бонус на восстановление hp

Тег **mana** (int) [100]

Бонус на восстановление mana

Тег **owner** (string) []

имя владельца (программой игнорируется)

Тег **clan** (string) []

имя клана (программой игнорируется)

Тег **west, east, north, south, up, down** (door) []

Связи с другими комнатами (см. описание тегов типа door) Автоматический комментарий покажет имя комнаты, имя ключаЮ если он есть и имя арии, если ария - другая.

Тег **mob** (int = vnum) []

Reset одного моба в комнату (автоматический комментарий покажет его имя)

Тег **moblimit** (int) [равно количеству тегов mob с данным vnum в комнате]

Определяет максимальное количество мобов в комнате с vnum, указанным в следующем теге mob. Количество одинаковых тегов mob определяет, по сколько штук таких мобов ресетится при каждом ресете арии. А moblimit, если он есть, указывает, до какого предела их можно ресетить в этой комнате. По умолчанию имеется в виду, что можно сделать один полный ресет. Например, три раза написано mob 123. Это значит, что каждый ресет в этой комнате будет появляться по 3 моба с vnum=123, но всего в комнате не более трех таких мобов. А если бы перед этим стоял тег moblimit 5, то первый ресет сгенерил бы 3 моба, следующий - еще 2, а остальные - по нулю, пока какого-то из 5 мобов не убьют или он не уйдет из комнаты.

Тег **drop** (int = vnum) []

Reset одного объекта на пол комнаты (автоматический комментарий покажет его имя)

Тег **put** (int = vnum) []

Reset одного объекта внутрь предыдущего объекта с ресетом eq, give или drop. (автоматический комментарий покажет имена обоих объектов)

Тег **putlimit** (int) [равно количеству тегов put с данным vnum в комнате]

Аналогично moblimit, но для put.

Тег **give** (int = vnum) []

Reset одного объекта в inv предыдущего моба (автоматический комментарий покажет имена объекта и моба)

Тег **eq** (int = vnum) []

Reset одного объекта в eq предыдущего моба (автоматический комментарий покажет имена объекта и моба)

Тег **random** (int = 2..6) []

Число случайных выходов.

Блок AREAC71.

Тег **eng** (string) []

Английское название арии.

Тег **rus** (string) []

Русское название с падежами.

Тег **flag** (list) []

Флаги арии:

godonly,	clanarea,	hidden,	underconstr,
no_quests,	no_gating,	no_quit,	testing,
no_weather,	above,	below.	

Тег **vnum_min, vnum_max, level_min, level_max** (int) []

min/max vnum и уровень.

Тег **altar, recall** (int) []

vnum реколлы и смерти для кланов и hometown

Тег **recall_before, recall_after** (string) []

Сообщения перед попыткой реколлы и потом при удаче персонажа, живущего в этой арии

Тег **message** (string) []

Reset- сообщение

Тег **builders, credits, master** (string) []

Ссылки на строителей.

Тег **geo_x** (int) [0]

Долгота -180..+180

Тег **geo_y** (int) [45]

Широта -90..+90

Тег **humidity** (int) [определяется широтой]

Влажность 0..1000

Тег **winter** (int) [определяется широтой]

Средняя температура в середине зимы

Тег **summer** (int) [определяется широтой]

Средняя температура в середине лета

Тег **security** (int) [9]

Уровень защиты

Тег **ver** (string) []

Версия cvs

Блок RACES.

Есть только тег **ver** типа string, в котором - версия cvs.

Блок RACE.

Редактируется только имморталами. Формат практически повторяет прежний за одним исключением: флаги задаются не перечислением букв-битов, а типом list. Теги:

- **spell** (list) постоянные аффекты
- **flag** (list) [] - флаги моба по умолчанию (это и многие другие теги аналогичны одноименным тегам моба)
- **flag2** (list) [] - флаги расы (undead, pc)
- **off** (list) [] - флаги атаки
- **size** (key) [medium] - размер моба
- **form** (list) [] - флаги формы моба
- **part** (list) [] - флаги строения моба
- **imm** (list) [] иммунитеты
- **res** (list) [] стойкости
- **vuln** (list) [] уязвимости
- **incoming** (string) [приходит] глагол при входе в комнату
- **outcoming** (string) [уходит] глагол при выходе из комнаты
- **hate** (list) [] враждебные расы (unused)
- **like** (list) [] дружественные расы (unused)
- **hittype** (key) [none] тип удара

Дополнительные параметры для PC-рас. (во **flag2** должен присутствовать флажок pc)

- **maxcon**, **maxdex**, **maxint**, **maxstr**, **maxwis** (int) [18] максимальные статсы
- **mincon**, **mindex**, **minint**, **minstr**, **minwis** (int) [13] минимальные статсы
- **notclasses** (list) запрет на классы для расы (unused)
- **spokenlanguage** (list) языки (unused)
- **whoname** (string) имя расы для WHO
- **feature** (list) [] - умения расы
- **skill** (list) умения класса
- **cp** (int) [0] - creation points расы

Блок HELPS.

Есть только тег **ver** типа string, в котором - версия cvs.

Блок HELP.

- **level** (int) [0] уровень, необходимый для чтения
- **name** (string) [] список слов-ключей через пробел
- **text** (strings) [] текст help-a

Блок CLANS.

Тегов нет

Блок CLAN.

Редактируется только имморталами. Формат практически повторяет прежний за одним исключением: номера комнат altar и gescall убраны.

- clanbankgold (int) [0] счет клана в gold
- clanbankqr (int) [0] счет клана в qr
- description (string) [] описание клана для команды CLANS
- diplomacyop (string) [] кому предложен мир
- diplomacywar(string) [] с кем война
- independent (bool) лонеры
- name (string) [] имя клана
- whoname (string) [] имя клана для WHO
- statusname0, statusname1, statusname2, statusname3, statusname4, statusname5, statusname6, statusname7, statusname8, statusname9, statusname10 (string) [] названия должностей