

Удаление ключных объектов (стволов, скелетов, рестрикторов)

Важно! Делайте копии оригинальных файлов.

Очень важно! Сомневаетесь - лучше спросите.

При вылетах по "invalid vertex", "any vertex in patrol path" отсутствующих путях, при ругани restrictor на отсутствие объекта, в других игровых ситуациях возникает необходимость удалить "мешающий" объект. Предлагаю использовать уже имеющийся (закомментированный) блок кода в скрипте bind_stalker.script.

0. Замечание. Удаляйте объекты, будучи в полной уверенности, что они больше не нужны.

1. В файле gamedata\scripts\bind_stalker.script найти закомментированный блок кода

Код

```
--[[local bad_object_names = {"wpn_lr30053522", "wpn_lr30058409" } --"wpn_lr30025601",  
"wpn_lr30028817","wpn_lr30033589"
```

```
local i, se_name, se_obj
```

```
for i, se_name in ipairs(bad_object_names) do
```

```
  se_obj = alife():object(se_name)
```

```
  if se_obj then
```

```
    news_manager.send_tip(db.actor, "Удалили ключной ствол:"..se_name,nil,nil,1000)
```

```
    alife():release(se_obj, true)
```

```
  end
```

```
end]]
```

2. Убрать комментарии --[[в начале перед local и]] в конце после end

3. В **bad_object_names** вместо указанных для примера наименований стволов вписать названия объектов, которые имеется необходимость удалить. Каждое наименование заключается в "", наименования, если их более одного, следует перечислять через запятую.

Пример 1. Удаление рестриктора удаления 🤖 Седого (АТП, мобильный торговец)

Код

```
local bad_object_names = {"atp_sedoy_delete_restrictor"}
```

```
local i, se_name, se_obj
```

```
for i, se_name in ipairs(bad_object_names) do
```

```
  se_obj = alife():object(se_name)
```

```
  if se_obj then
```

```
    news_manager.send_tip(db.actor, "Удалили ключной ствол:"..se_name,nil,nil,1000)
```

```
    alife():release(se_obj, true)
```

```
  end
```

```
end
```

Пример 2. Удаление вечно глючных зомбигов (Саркофаг, к примеру их 2)

Код

```
local bad_object_names = {"sarc_arhara_zombied_respawn_154797",  
"sarc_arhara_zombied_respawn_149048"}  
local i, se_name, se_obj  
  
for i, se_name in ipairs(bad_object_names) do  
    se_obj = alife():object(se_name)  
    if se_obj then  
        news_manager.send_tip(db.actor, "Удалили глючный ствол:"..se_name,nil,nil,1000)  
        alife():release(se_obj, true)  
    end  
end
```

3. Сохранить скрипт и загрузить нужный сейв. Удаление будет выполнено во время загрузки, ГГ получит сообщение

"Удалили глючный ствол:<название>" для каждого объекта, перечисленного в bad_object_names и существующего в игре. Удаленный один раз объект более раз удалять не нужно.

После успешного удаления лучше (не критично) восстановить комментарии в коде --[[в начале перед local и]] в конце после end , по необходимости по ходу игры повторить операции с п.1 для другого объекта (объектов).

Эстеты могут позволить себе вместо "Удалили глючный ствол:" в тексте скрипта написать "Удалили глючный объект:"

Взято на АМК форуме, спасибо камраду **WhatAbout**

MAV - От себя порядок действий:

Чтобы правка сработала, необходимо:

1. Выйти из игры
2. Исправить файл
3. **Загрузить сейв до перехода** на локацию, при котором происходил вылет.
4. Зайти на "глючную" локацию, если вылетает по другому объекту - добавить его в список удаляемых по п.п.1 - 3.
5. Когда "глючная" локация загрузилась - сделать сейв, выйти из игры и закомментировать обратно свои правки.