

固定生成+战利品树生成

自定义战利品合集文件教程

适用任意自定义容器（不适用于种植）

战利品树大合集的存放路径为：

服务器路径：

SCUM\Saved\Config\WindowsServer\Loot\Nodes\Override

本地沙盒路径：

SCUM\Saved\Config\WindowsNoEditor\Loot\Nodes\Override

第1步 打开临时文件标签页



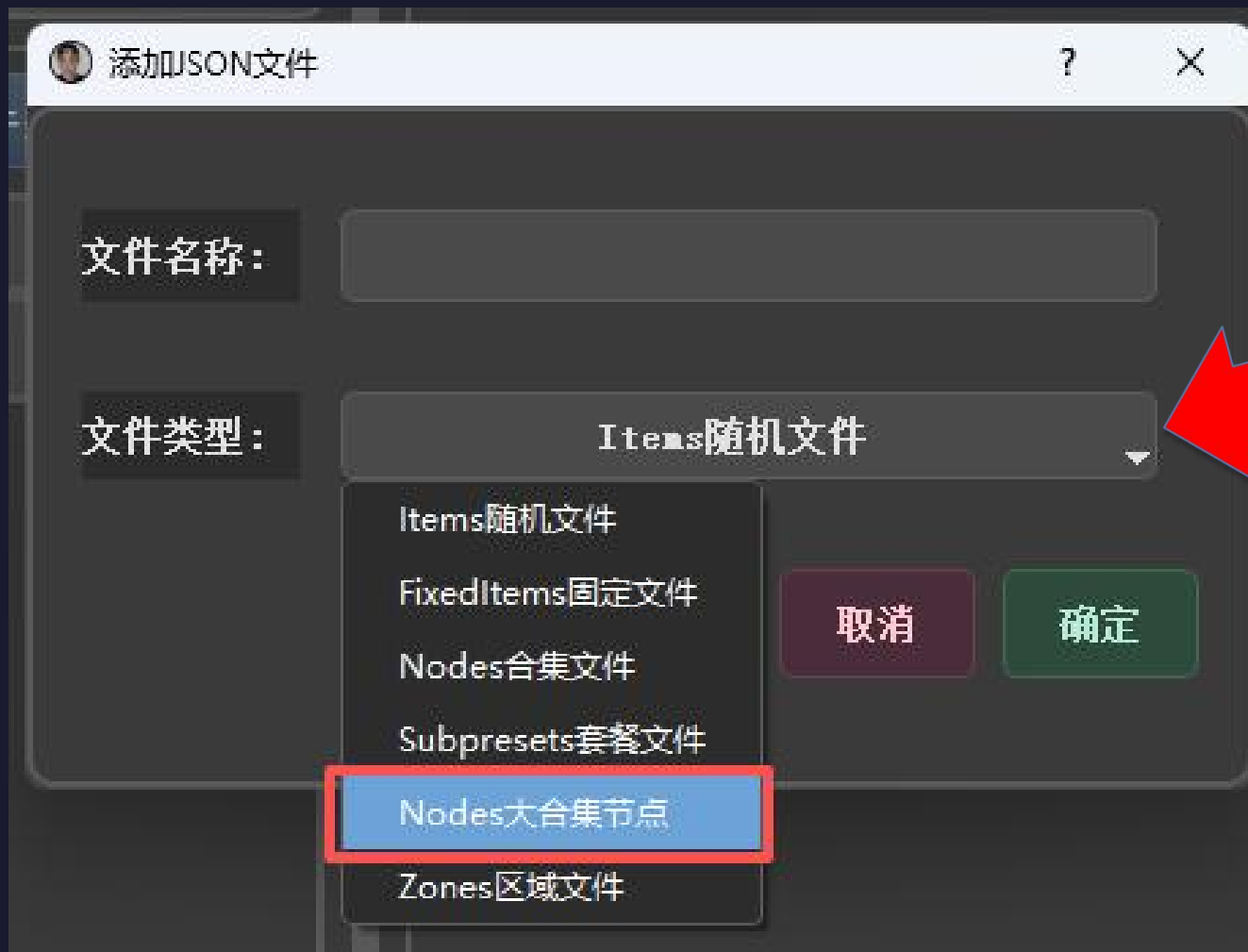
在空白处，右键鼠标：打开右键菜单。

第2步 创建战利品配置文件的【JSON】文件



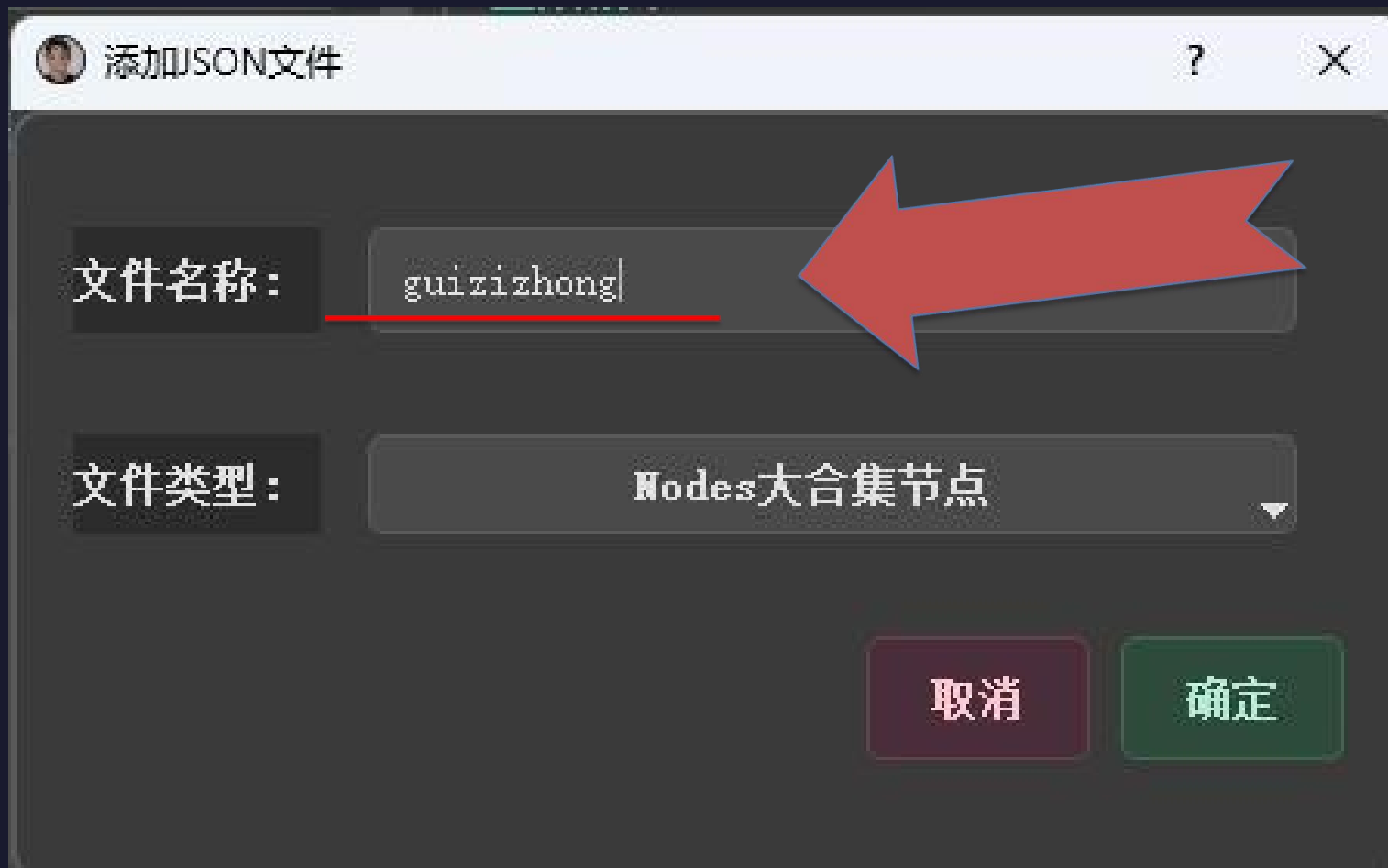
在右键菜单选中【添加JSON文件】开始创建新的JSON文件。

第3步 创建Nodes战利品树类型文件



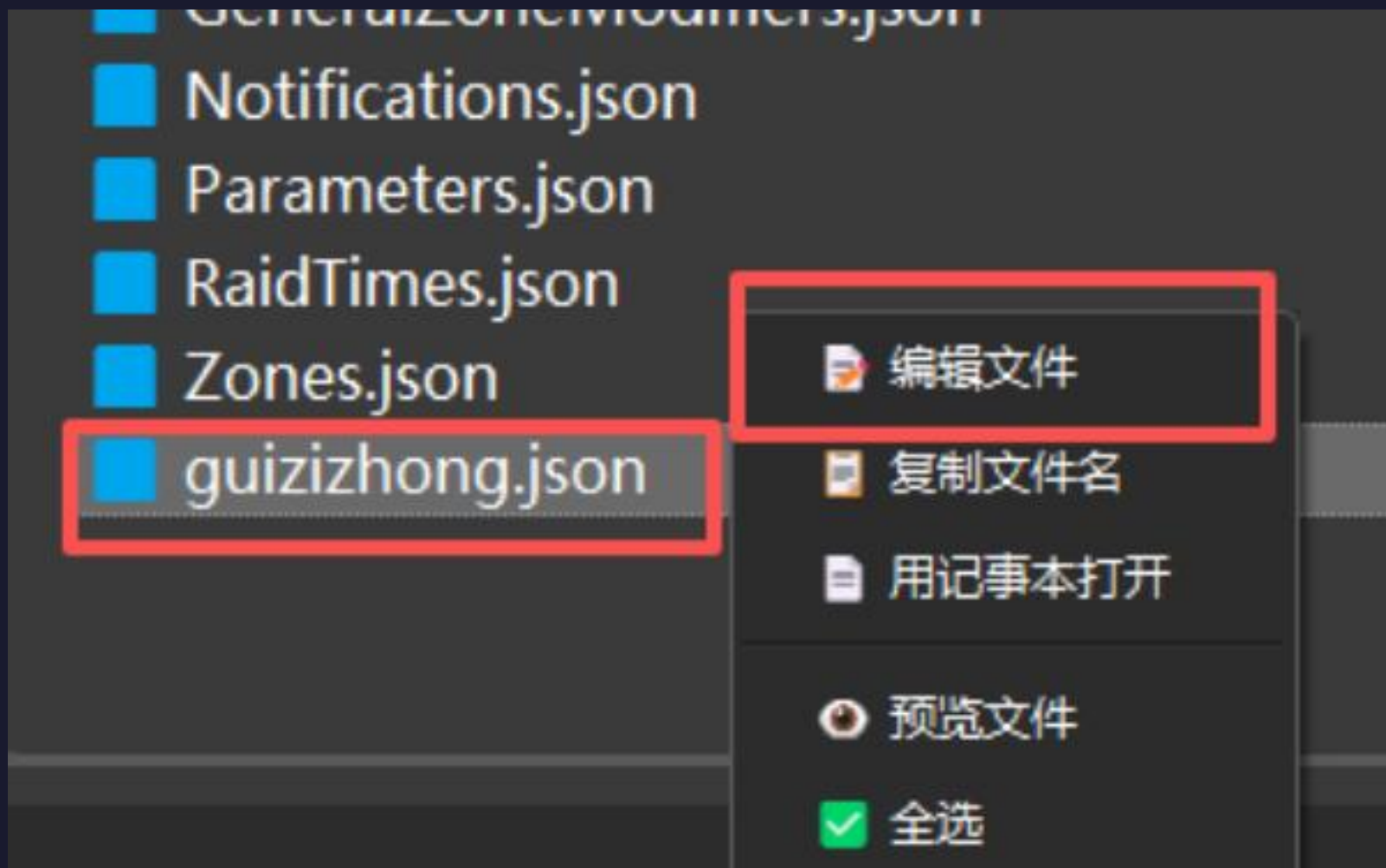
选中我们这个教程需要的文件类型【Nodes大合集节点】

第4步 编辑文件名



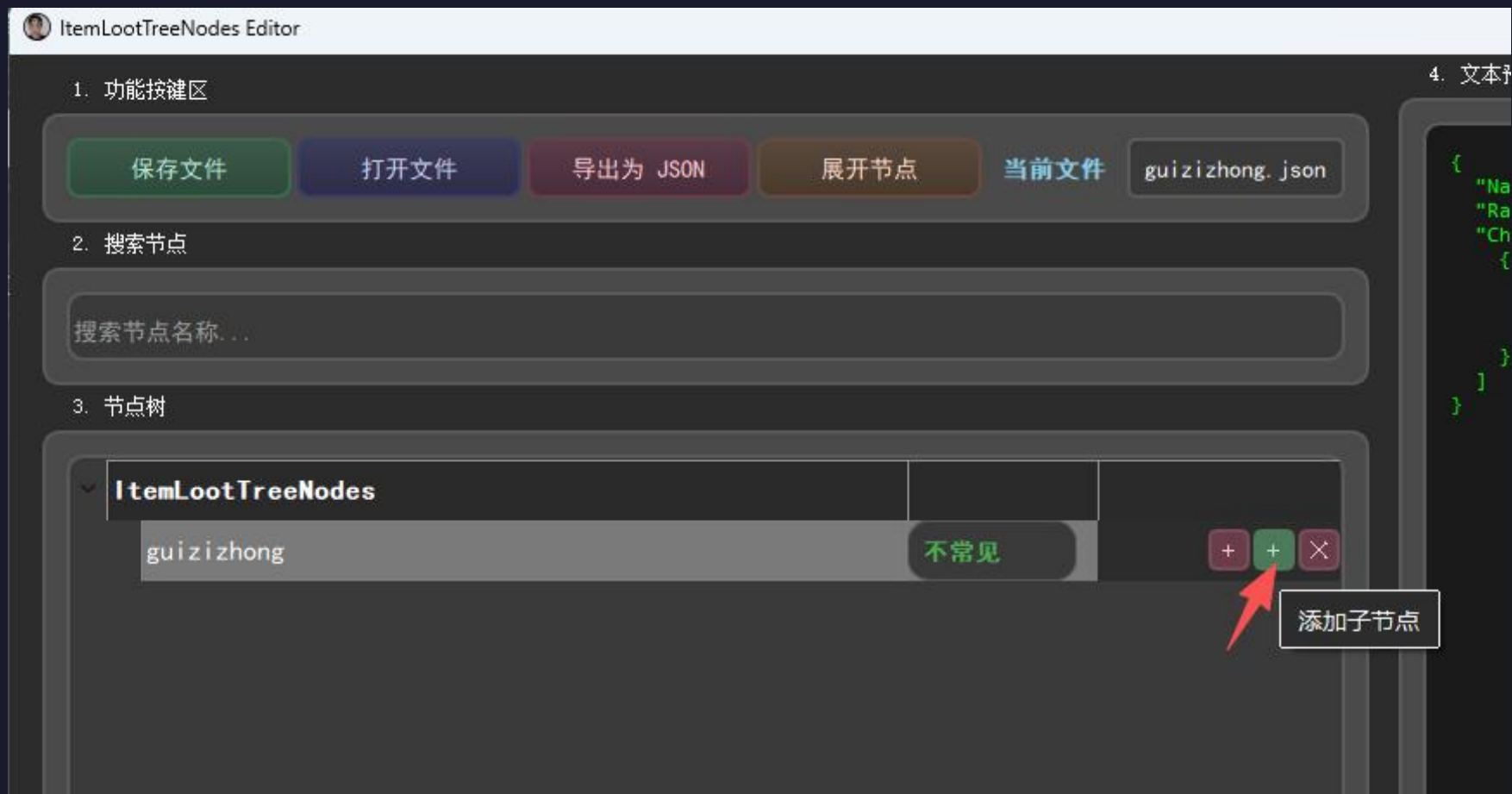
给你的JSON文件名取个名字，建议用字母或者拼音组成文件名

第5步 开始编辑新建的空文件



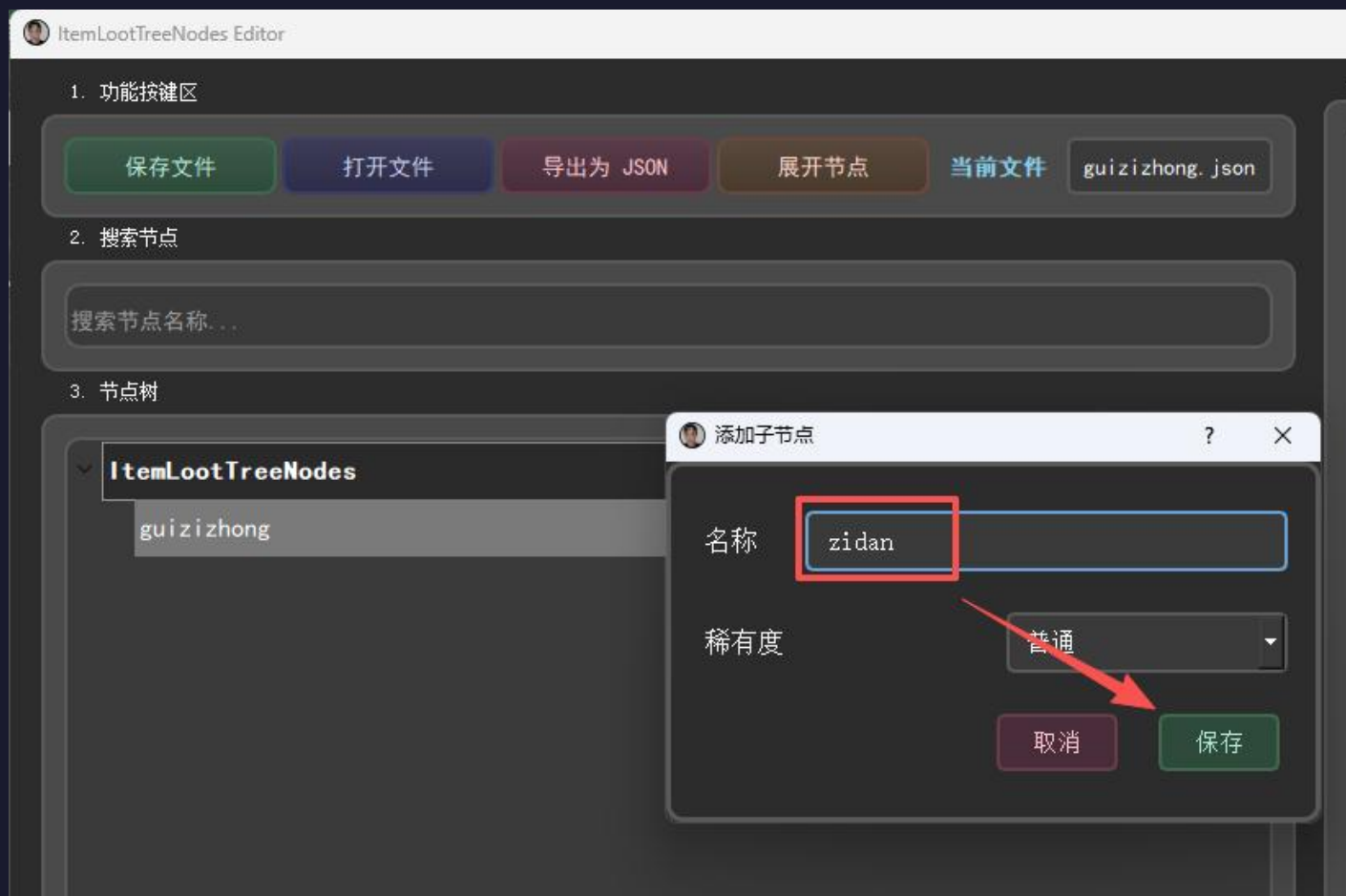
右键刚刚新建的文件，在右键菜单选择【编辑文件】

第6步 在战利品编辑器开始添加节点



在这个主节点后面，点击「绿色」的添加按钮，是添加子节点，⚠ 这个很重要，一定要添加子节点，方便后续管理。

第7步 给节点取名



给添加的节点取个名字，节点名字也是要字母组成。稀有度按需调整即可。

第8步 再给节点添加你想要出的物品



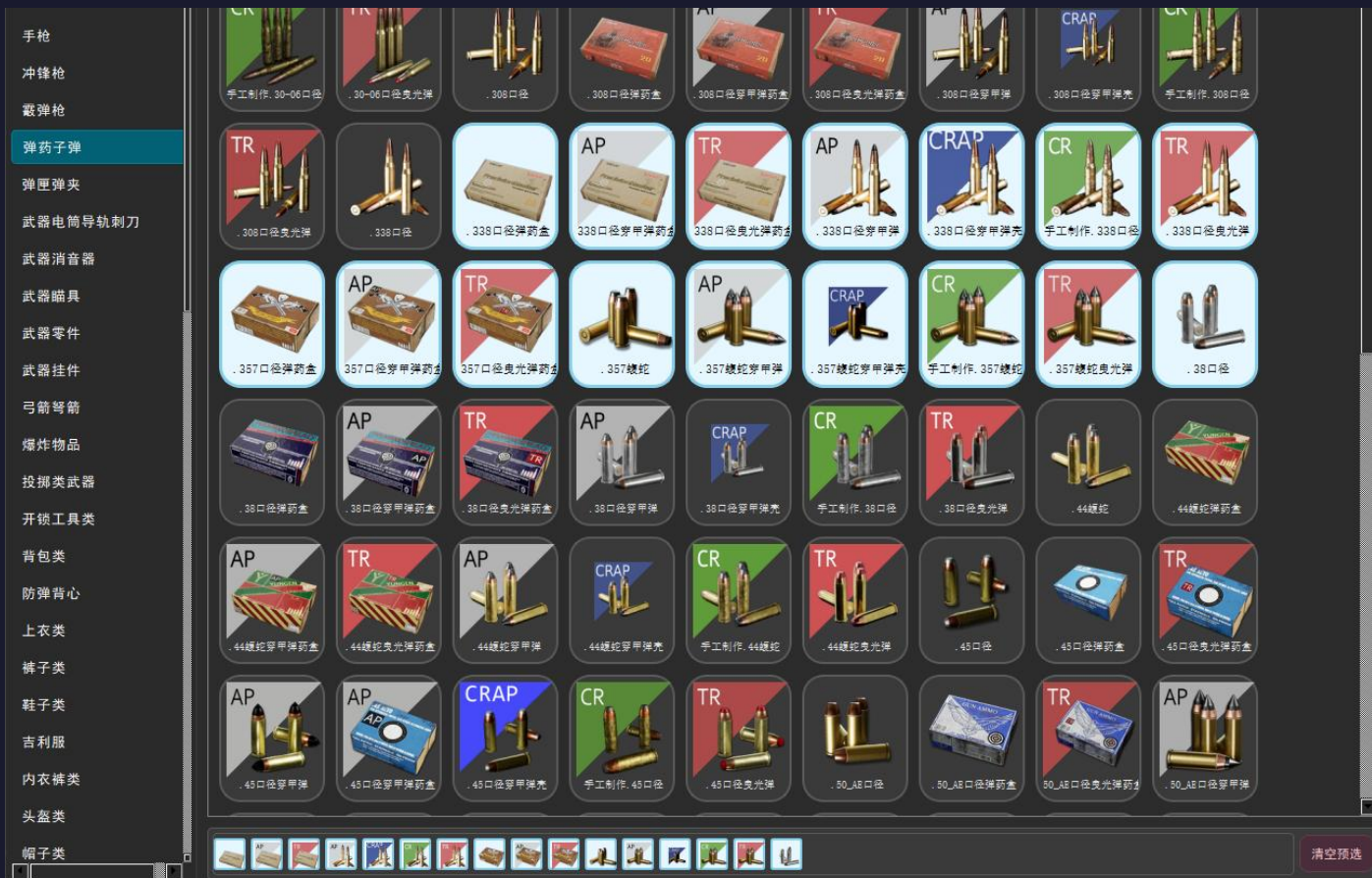
给新添加的节点后面点开【红色】添加物品按钮。开始添加你想要出的物资物品。

第9步 添加物品选择方式



我们的物品选择框有两种模式，可视的跟代码的两种，看自己怎么选择都行。

第10步 图片模式的物品选框



物品选择框 按ctrl+点击可以多选物品，按 shift+点击 可以区域多选物品。
我随机选择子弹。

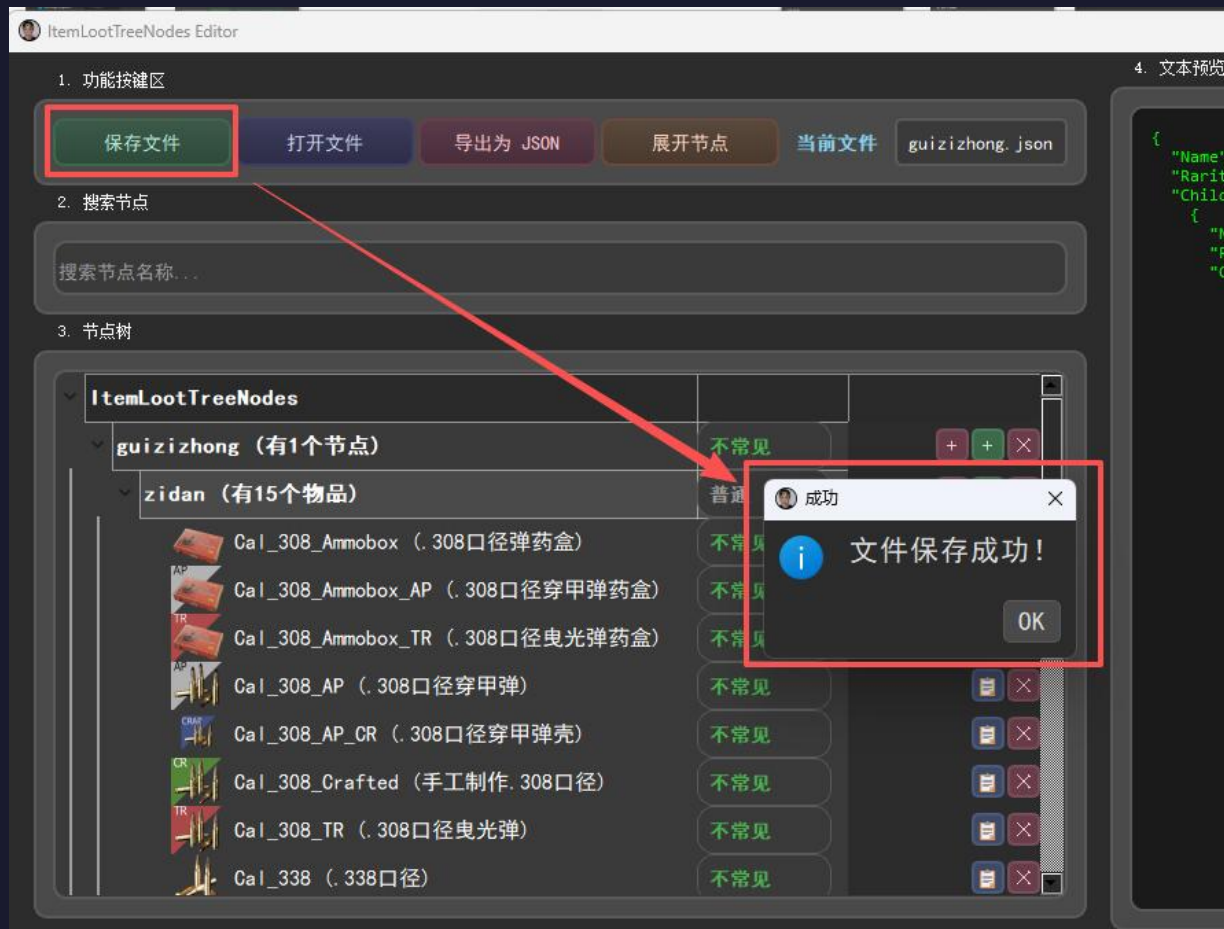
第11步 预览添加成功的物品

The screenshot shows the 'ItemLootTreeNodes Editor' application. It is divided into four main sections:

- 1. 功能按键区 (Function Button Area):** Contains buttons for '保存文件' (Save File), '打开文件' (Open File), '导出为 JSON' (Export to JSON), '展开节点' (Expand Node), and '当前文件' (Current File) which is 'guizhzhong.json'.
- 2. 搜索节点 (Search Node):** A search bar with the placeholder text '搜索节点名称...'.
- 3. 节点树 (Node Tree):** A tree view showing the hierarchy of items. The root is 'ItemLootTreeNodes'. Under it is 'guizhzhong (有1个节点)' with a rarity of '不常见' (Uncommon). Under 'guizhzhong' is 'zidan (有15个物品)' with a rarity of '普通' (Common). The 'zidan' node contains 15 items, each with a small icon and a rarity of '不常见' (Uncommon):
 - Cal_308_Ammobox (.308口径弹药盒)
 - Cal_308_Ammobox_AP (.308口径穿甲弹药盒)
 - Cal_308_Ammobox_TR (.308口径曳光弹药盒)
 - Cal_308_AP (.308口径穿甲弹)
 - Cal_308_AP_CR (.308口径穿甲弹壳)
 - Cal_308_Crafted (手工制作.308口径)
 - Cal_308_TR (.308口径曳光弹)
 - Cal_338 (.338口径)
- 4. 文本预览区 (Text Preview Area):** A code editor showing the JSON representation of the tree structure, including the 'zidan' array of items.

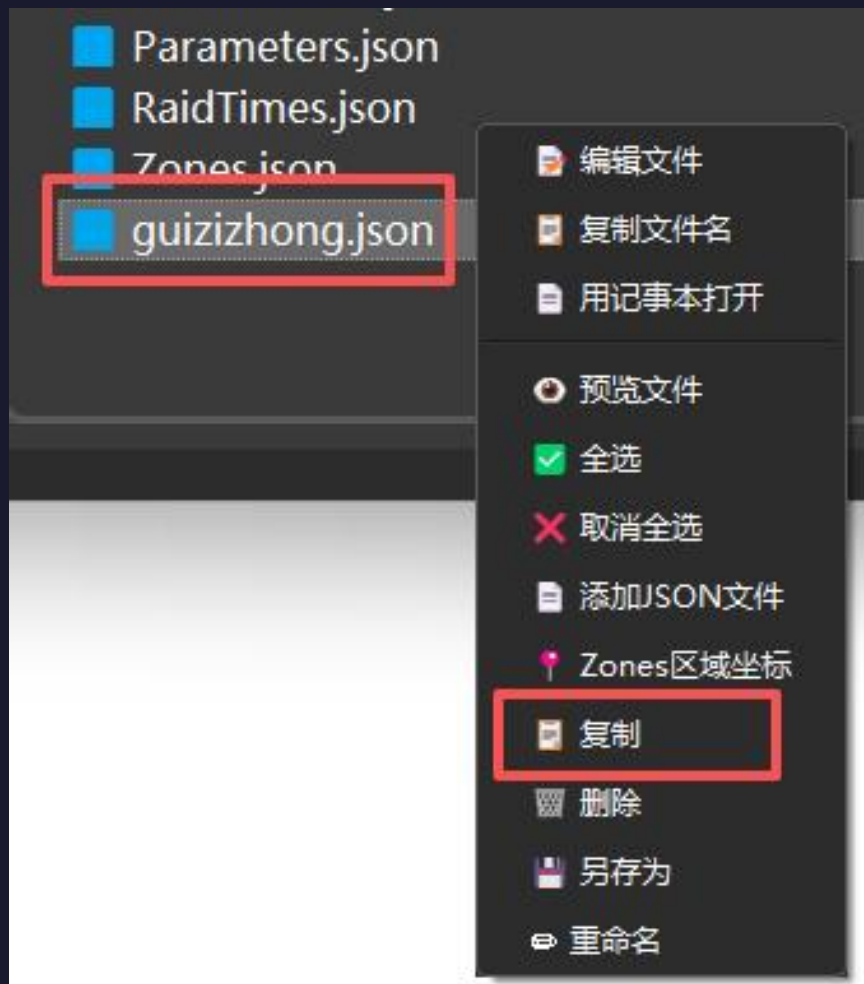
物品添加成功以后我们还可以单独编辑物品的出货稀有度。默认稀有度都是【不常见】大家按需设置。

第12步 设置完成！记得保存！记得保存！记得保存！



添加设置成功以后，记得保存更改，避免辛辛苦苦添加的物品没有保存成。

第13步 复制文件



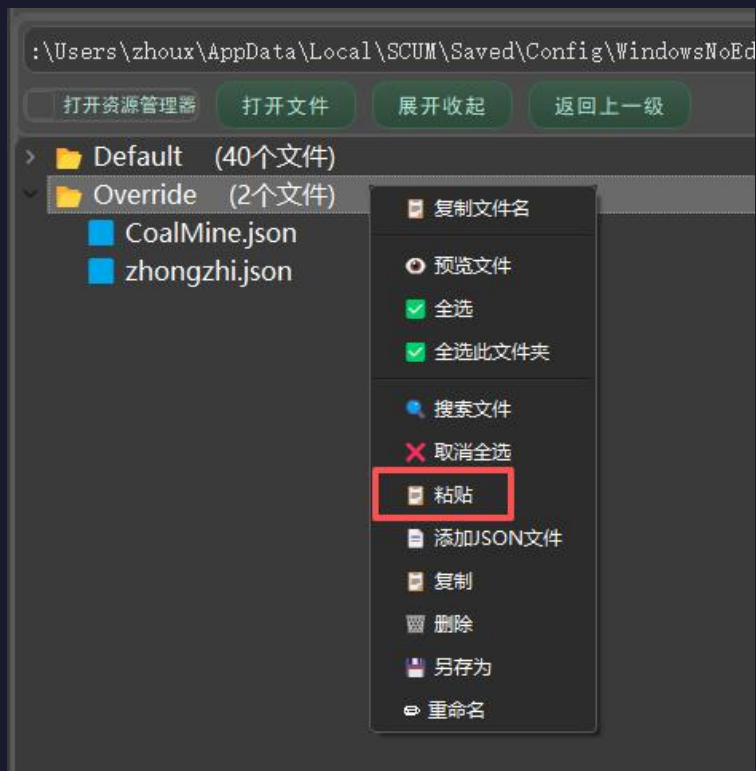
右键刚刚创建好的JSON文件，复制文件。

第14步 打开本地文件，开始测试！



切换到【本地文件】标签页，打开本地预设文件大合集。

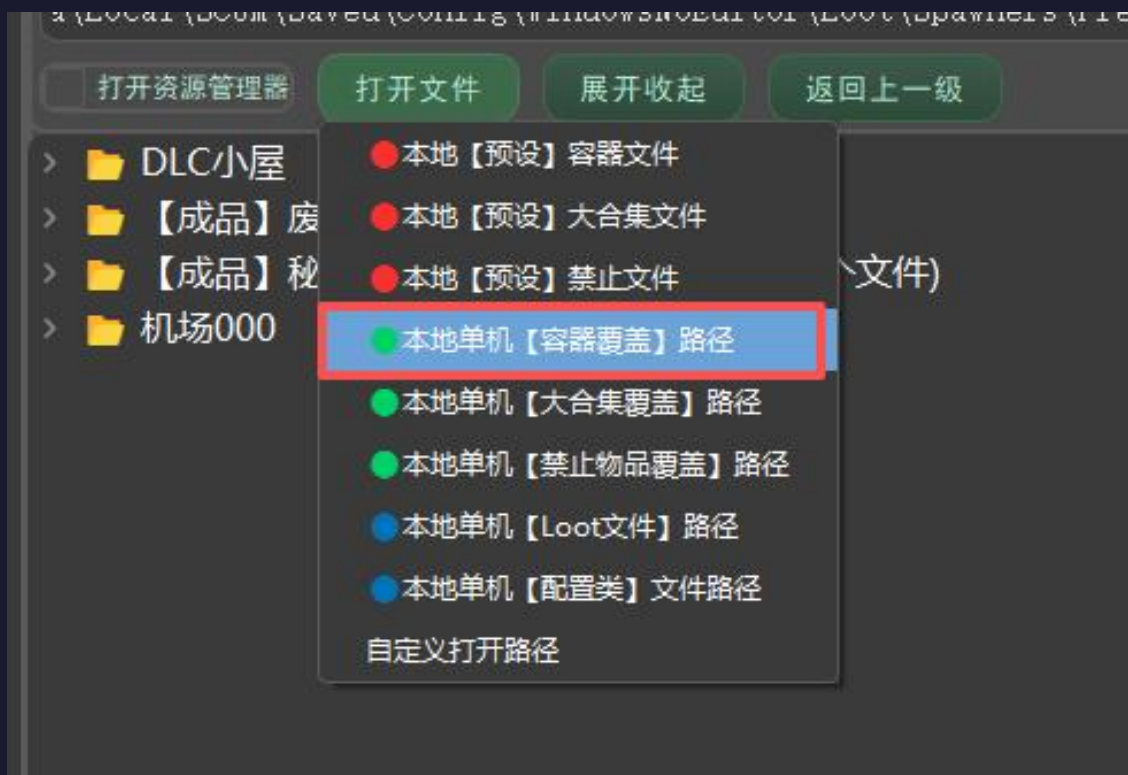
第15步 粘贴文件到【Override】



把刚刚复制的文件粘贴到【Override】文件夹里面。这个文件是大合集战利品树的覆盖文件，我们所有自己创建的文件都需要放到【Override】文件夹内给系统优先调用。

注意：测试没有问题以后，这个[guizizhong.json]文件也要上传到服务器，不然不生效。

第16步 开始编辑容器文件



开始编辑容器文件，我们打开单机容器覆盖路径按钮，先找到我们需要修改的容器，这是我提前调取出来专门测试用的文件，我放置到了容器覆盖路径了。这个文件夹是专门放置【按F搜索】的容器，如【空投】【老地堡】【废弃地堡】【绿卡房】【种植】等等我们按F搜索的容器，摆在货架上的容器物资，都是放到这个路径。

第17步 选中我们需要测试的容器文件



比如现在这个是我们需要修改的容器柜子。

第18步 右键编辑文件，开始添加我们的战利品树



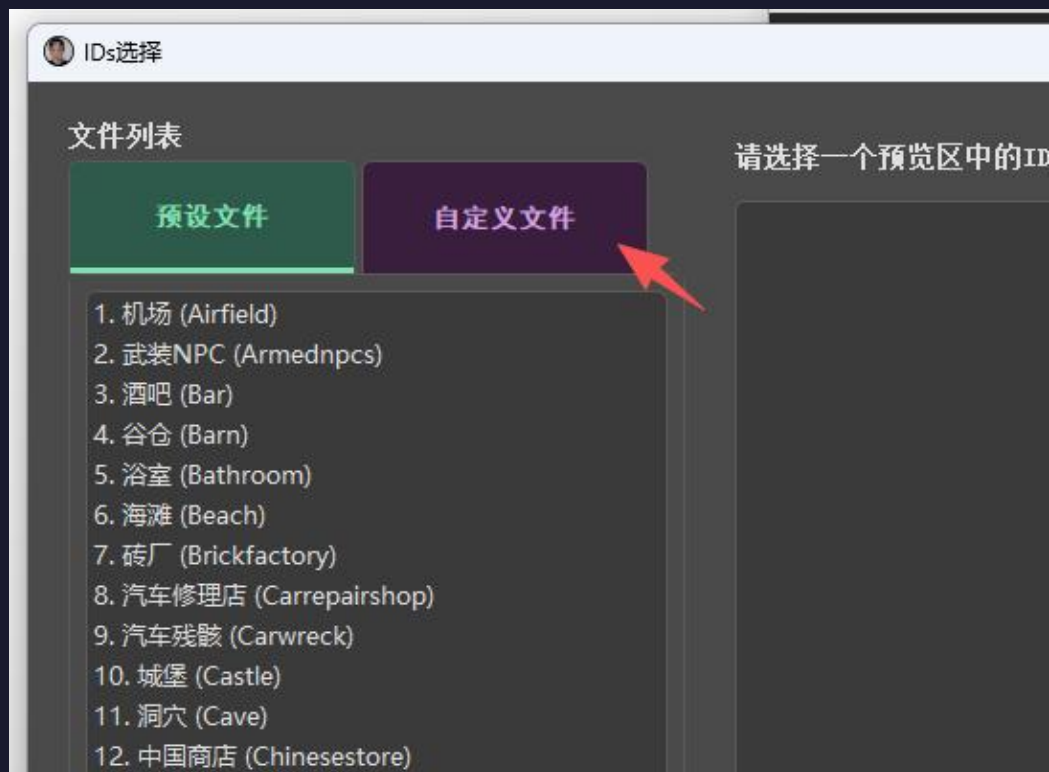
右键开始编辑文件后，我们选择【合集生成】标签页，开始添加我们刚刚创建的战利品树文件。

第19步 添加节点，添加战利品树的ID



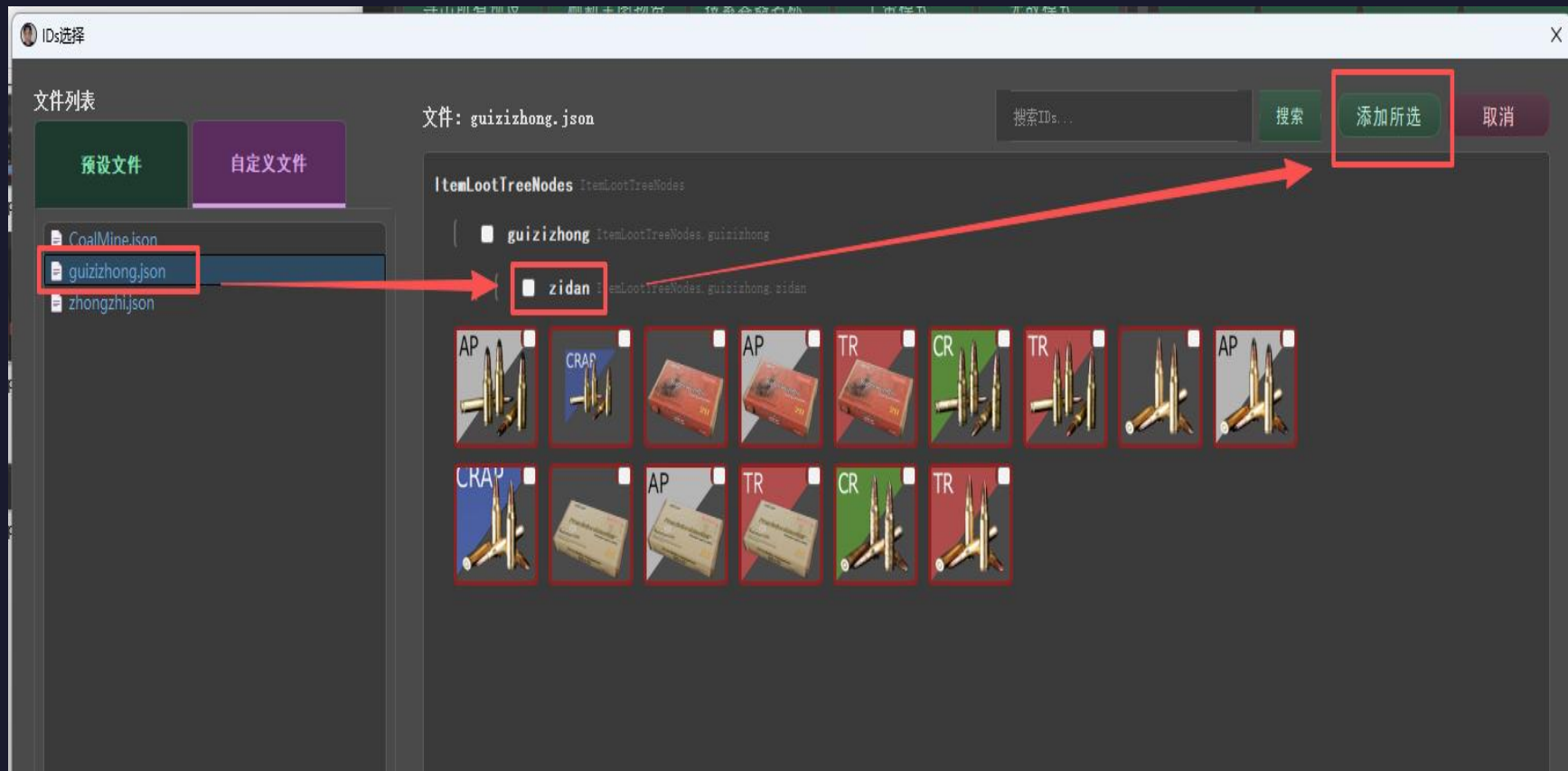
添加节点后，我们还需要添加战利品树的ID组。直接点击【添加ID】

第20步 选择【自定义文件】



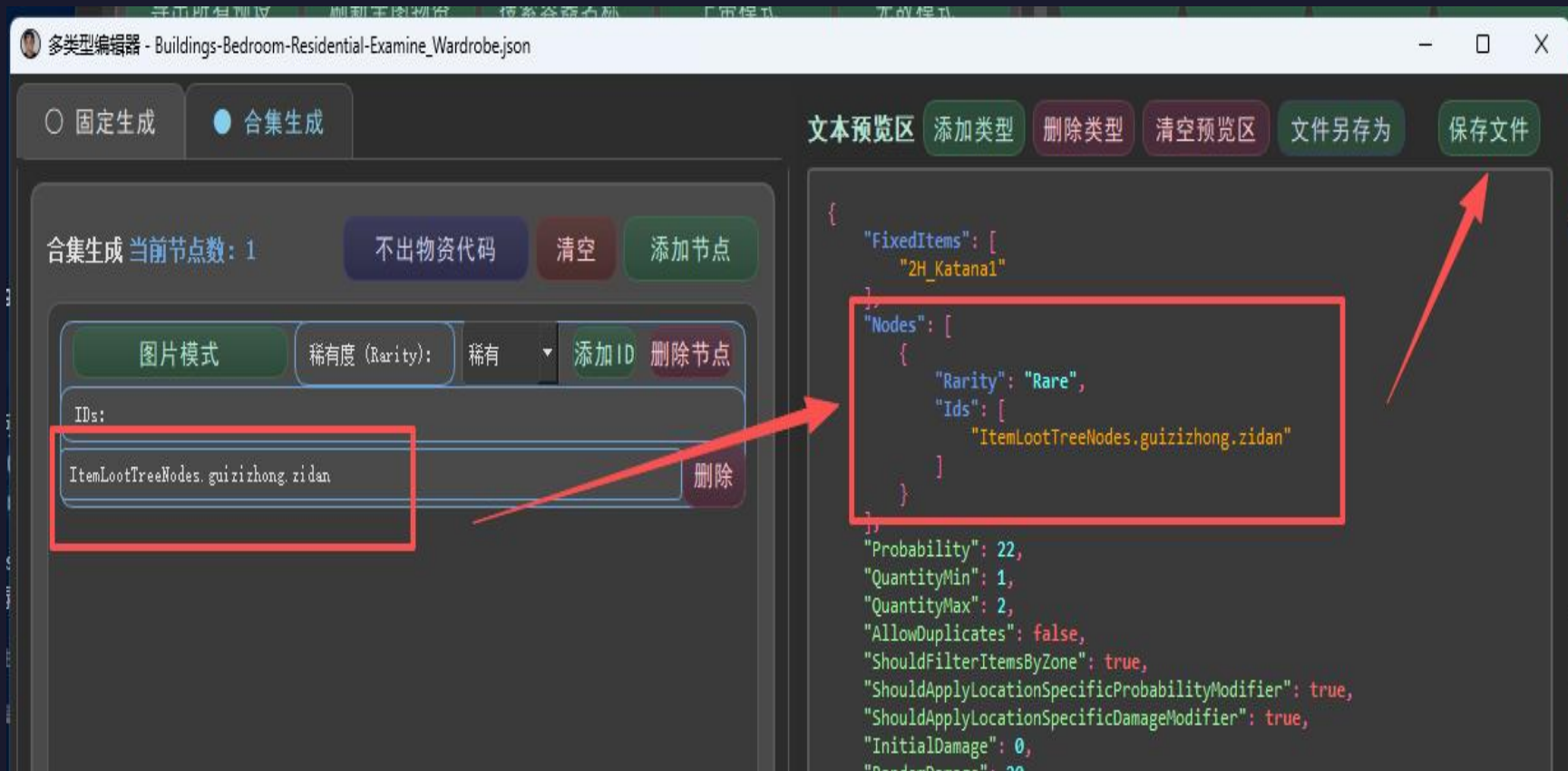
选择自定义文件，因为我们之前创建了自己的战利品树，不是系统原配置的了。所以选择【自定义文件】

第21步 找到我们自定义文件



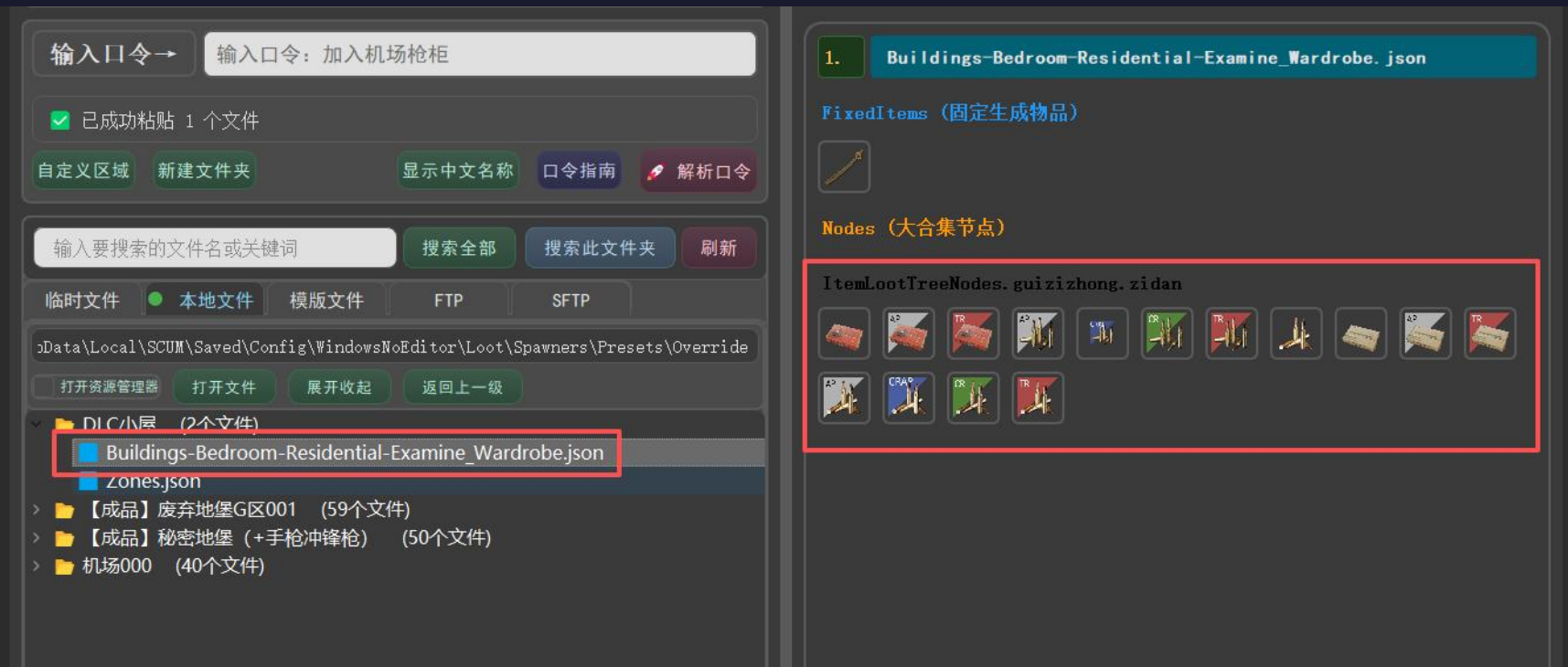
自定义文件这里我们会自动加载本地的大合集文件路径。我们直接选中我们需要的ID组，或者物品都可以，选中以后，上面【添加所选】即可完成。

第22步 确认文件无误，记得保存



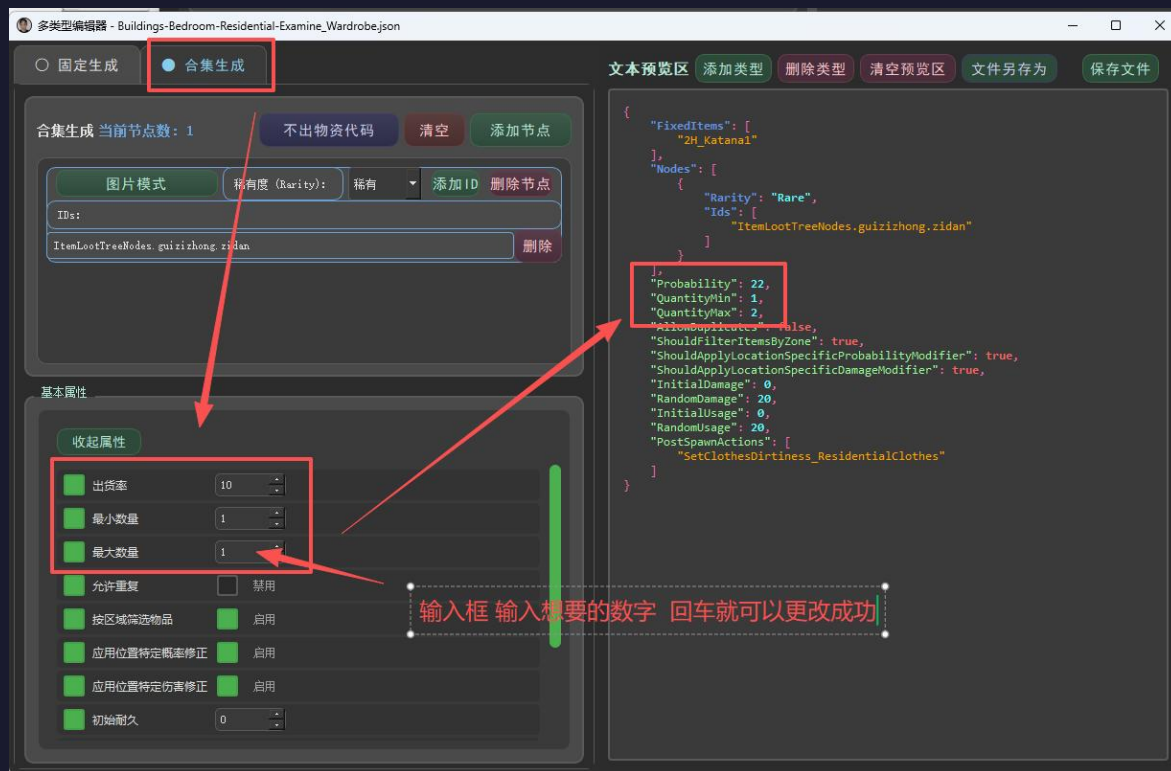
确认左右两边区域的文件名，稀有度没有问题以后。右上角记得【保存文件】

第23步 预览文件内的物品



保存文件以后，自动返回编辑器预览页面，我们点击文件即可预览之前的编辑是否生效，现在文件是固定生成【黄金武士刀】，大合集随机出一些子弹。

第24步 编辑出货率



再次右键，编辑文件。在编辑器里面我们出货率，最大，最小数量我们输入数字以后，直接回车键即可修改成功。

左边编辑器的数字只是参考，所有数值都以右侧文本预览区为主。

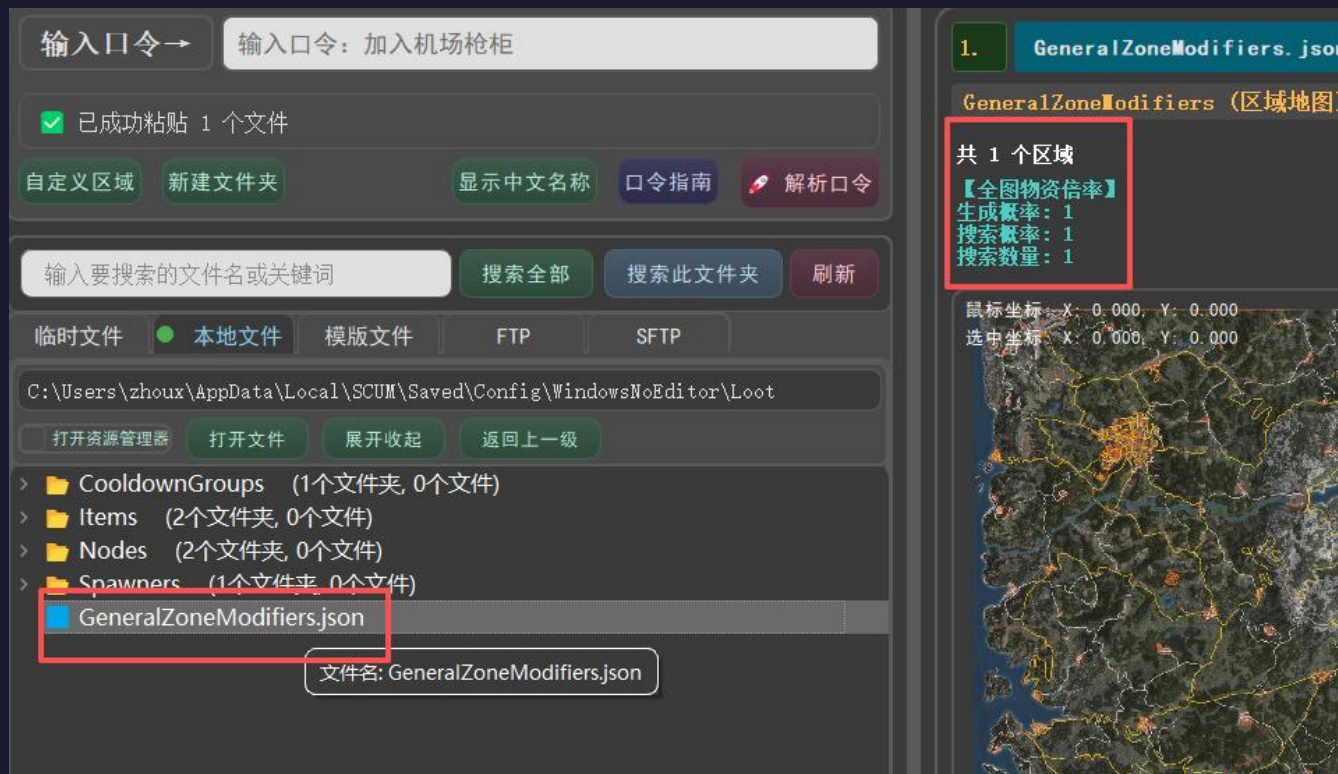
第25步 确认全图物资产出控制



想要物资准确的控制出货率，我们需要用到【GeneralZoneModifiers.json】文件修改控制。

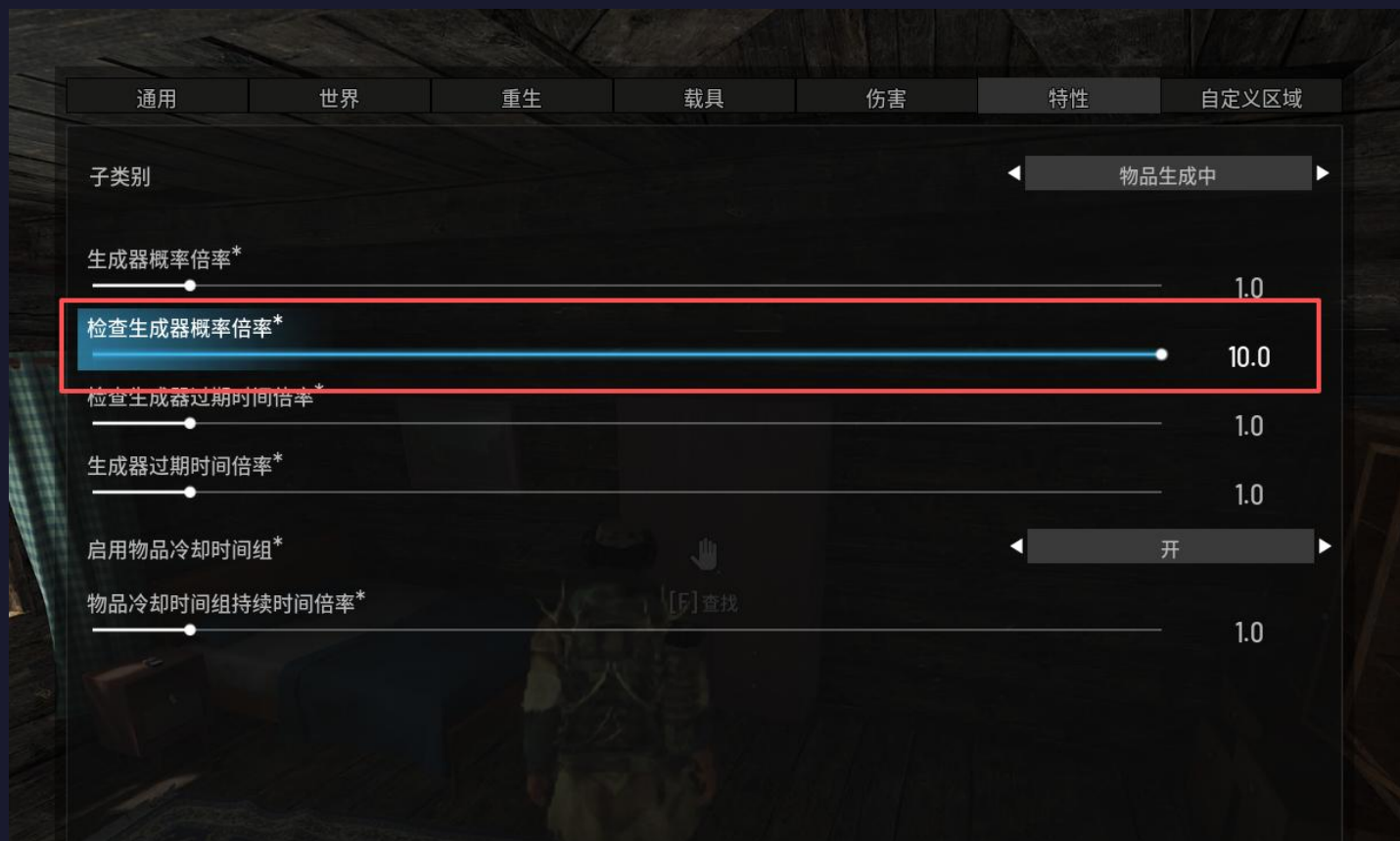
首先先打开【Loot文件路径】找到【GeneralZoneModifiers.json】

第26步 确认文件搜索数量为：1



确认文件的全图物资搜索数量为：1
如果没有，我们就添加一个全图物资倍率设置。

第27步 确认服务器的生成概率拉满： 10



进入游戏，按ESC，打开服务器设置，特性，物品生产中，找到【检查生成概率倍率】我们拉满就是出货率100%。1就是10%概率。为了做测试，我们拉满。

第28步 刷新全图物资后就可以开摸



我之前设置的是固定出1把武士刀，随机出1-2盒子弹。这个结果是成功的。

第29步 再次刷新物资，再摸。



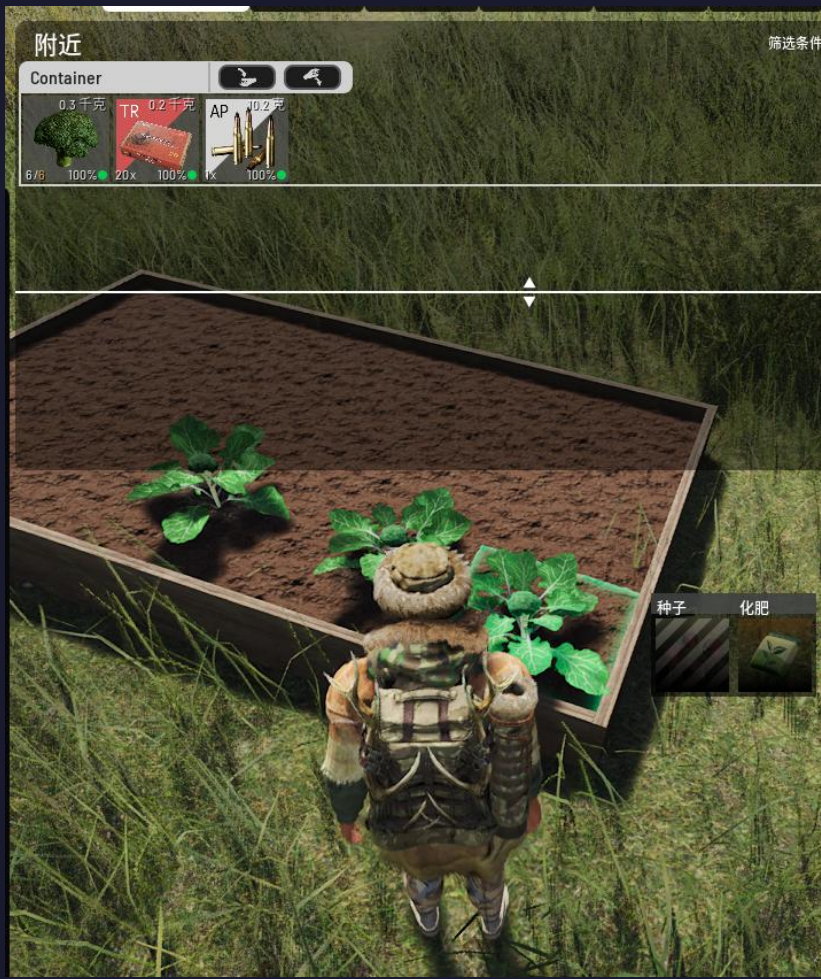
多次刷新测试，固定的物资永远不变，我们自己做的战利品树的物资一直在变。

第30步 把文件套用到种植文件



当我把文件套用到【种植文件】，固定产出只会出一个种植的物品，大合集随机出子弹。效果就不一样了，随机的文件我们没办法控制，所以种植的不适用这套【固定+战利品树合集】的改法。

第31步 种植效果展示



第一株种植摸出来的是好的

第32步 种植效果展示



第二株摸出来的，就超出了文件的限额。

第33步 种植效果展示



第三株摸出来的效果就爆棚了。

教程结束

此魔改方法应用到任意容器比较好控制，
应用到种植则不好控制出货数量，服主按需选择使用。

战利品树大合集的存放路径为：

服务器路径：

SCUM\Saved\Config\WindowsServer\Loot\Nodes\Override

本地沙盒路径：

SCUM\Saved\Config\WindowsNoEditor\Loot\Nodes\Override

感谢观看