Новая группировка

Сегодня мы создадим новую группировку. Назовем её, скажем, "Ветер". Не суть важно.

[править]

Практика

[править]

Базовый уровень

1. Для начала в game\_relations.ltx и в таблицу отношений группировок в конце и в заголовке добавляем название своей группировки и коэффициенты отношений к ней у других группировок. Также, не забываем прописать её собственное отношение к другим группировкам:

[communities\_relations]

;|actor |act\_dol|act\_fre|stalker|monolit|militar|killer |ecolog |dolg |freedom|bandit |zombied|strange|trader|arena\_enemy|wind|

;=================================================================================================================================

actor = 0, 0, 0, 0, -5000, -5000, -5000, 0, 0, 0, -5000, -5000, 0, 0, -5000, 0

actor\_dolg = 0, 0, 0, 0, -5000, -500, -5000, 5000, 600, -5000, -5000, -5000, 0, 0, -5000

actor\_freedom = 0, 0, 0, 0, -5000, -5000, -5000, -1500, -5000, 5000, 0, -5000, 0, 0, -5000, 0

stalker = 0, 0, 0, 0, -5000, -5000, -5000, 0, 0, 0, -5000, -5000, 0, 0, -5000, 0

monolith = -5000, -5000, -5000, -5000, 5000, -5000, -5000, -5000, -5000, -5000, 5000, 5000, -5000, 0, -5000, 0

military = -5000, -5000, -5000, -5000, -5000, 5000, -5000, 0, -5000, -5000, -5000, -5000, 0, 0, -5000, 0

killer = -5000, -5000, 0, -5000, -5000, -5000, 5000, -5000, -5000, -5000, 0, -5000, -5000, 0, -5000, 0

ecolog = 0, 600, -5000, 0, -5000, 1000, -5000, 5000, 500, -5000, -500, -5000, 0, 0, 0, 0

dolg = 0, 600, -5000, 0, -5000, -500, -5000, 5000, 5000, -5000, -5000, -5000, 0, 0, 0, 0

freedom = 0, -5000, 600, 0, -5000, -5000, -5000, -1500, -5000, 5000, 0, -5000, 0, 0, 0, 0

bandit = -5000, -5000, 0, -5000, -5000, -500, 0, -5000, -5000, 0, 0, -5000, -5000, 0, -5000, 0

zombied = -5000, -5000, -5000, -5000, 5000, -5000, -5000, -5000, -5000, -5000, -5000, 5000, -5000, 0, -5000, 0

stranger = 0, 0, 0, 0, -5000, -5000, -5000, 0, 0, 0, -500, -5000, 0, 0, 0, 0

trader = 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

arena\_enemy = -5000, -5000, -5000, -5000, -5000, -5000, 0, 0, 0, -5000, -5000, 0, 0, 0, 0, 0

wind = 0, 0, 0, 0, -5000, -5000, -5000, 0, 0, 0, -5000, -5000, 0, 0, -5000, 0

мир= 0, 0, 0, 700, 0, 0, 0, 1000, 100, 0, 0, 0, -5000, 0, 0, 100, 0, Также, изменим эту строку, добавив туда имя и номер группировки:

<мир>;названия группировок communities = actor, 0, actor\_dolg, 1, actor\_freedom, 2, stalker, 5, monolith, 6, military, 7, killer, 8, ecolog, 9, dolg, 10, freedom, 11, bandit, 12, zombied, 13, stranger, 14, trader, 15, arena\_enemy, 16, wind, 18,<мир, 20>

Отсчет идет построчно начиная сверху. Хотя есть небольшой нюанс. У первых трех строк - нумерация начинается с нуля, с остальных группировок она идет как надо. Для wind выставили 18, так как мы эту группировку отделили от других.

Далее, в разделе [communities\_sympathy] в конце добавляем свою группировку и коэффициент "впечатлительности" - чем он меньше, тем меньше отношение группировки будет меняться к вам в целом:

[communities\_sympathy]

actor = 0.0

actor\_dolg = 0.0

actor\_freedom = 0.0

stalker = 0.0

monolith = 0.0

military = 0.0

killer = 0.0

ecolog = 0.0

dolg = 0.1

freedom = 0.1

bandit = 0.0

zombied = 0.0

trader = 0.0

stranger = 0.0

arena\_enemy = 0.0

wind = 0.0

мир = 0.1 2. После этого в файле death\_manager.script ищем строку local community\_list и в скобках добавляем название своей группировки:

function init\_drop\_settings()

local community\_list = { "stalker", "dolg", "freedom", "bandit", "military", "zombied", "ecolog", "killer", "monolith",

"arena\_enemy", "actor\_dolg", "wind" }

, "мир" }</pre>

3. В файле death\_items\_by\_communities.ltx пишем [x]:stalker (вместо x - название вашей группировки):

[...]

af\_dummy\_spring = 0

af\_fuzz\_kolobok = 0

;Еда

vodka = 0

[arena\_enemy]

[actor\_dolg]

[wind]: stalker

bread = 0

kolbasa = 0

vodka = 0

energy\_drink = 0.3

[мир]: stalker bread = 0 kolbasa = 0 vodka = 0 energy\_drink = 0.3 </pre> 4. Если предусматривается респавн бойцов новой группировки, в se\_respawn.script прописываем в local simMaxCount = { после строчек с зомбированными сталкерами строку:

wind\_novice = 20, wind\_regular = 20, wind\_veteran = 20, wind\_master = 6,

мир novice =30, мир\_regular =20, мир\_veteran =20, мир\_master =10

И в файле misc\smart\_terrain\_presets.ltx, в секциях требуемых уровней, на которых предусматривается респаун бойцов новой группировки, добавляем строки с названием своей группировки:

[l02\_garbage]

wind = novice, experienced, veteran, master

5. Чтобы при убийстве непися новой группировки игра не вылетала в xr\_statistic.script,

после строки:

zombied\_novice = 1, zombied\_experienced = 2, zombied\_veteran = 3, zombied\_master = 4,

пишем

<pre>dark\_stalker\_novice = 1, dark\_stalker\_experienced = 2, dark\_stalker\_veteran = 3, dark\_stalker\_master = 4,

6. Ну а в character\_desk\_x.xml выбираем любого NPC (или группу) и меняем группировку на свою:

<мир> <specific\_character id="esc\_wolf" team\_default = "1"> <name>esc\_wolf\_name</name> <icon>ui\_npc\_u\_stalker\_neytral\_balon\_1</icon> <bio>esc\_wolf\_bio</bio>

<class>esc\_wolf</class> <community>wind</community> [...]</pre>

7. Чтобы у персонажа в графе "Группировка" отображалось не "wind", а "Ветер", зарегистрируем соответствующую строку в файле string\_table\_general.xml:

<?xml version="1.0" encoding="windows-1251" ?>

<string\_table>

<string id="wind">

<text>Ветер</text>

</string>

<string id="actor">

<text>Одиночка</text>

</string>

[...]

8. Существует возможность создать для нашей новой группировки места, где они будут ходить (\*\_terrain брать из m\_stalker.ltx):

То есть, к примеру, существует секция:

[stalker\_terrain]

255,000,255,255

008,001,255,255 ;Разрешено ходить по опасным местам на баре

012,001,255,255 ;Разрешено ходить по опасным местам на Милитари

Тогда можно создать новую, по аналогии:

[wind\_terrain]

255,000,255,255

008,001,255,255 ;Разрешено ходить по опасным местам на баре

012,001,255,255 ;Разрешено ходить по опасным местам на Милитари

010,001,255,255 ;Разрешено ходить по опасным местам на янтаре

Здесь, очевидно, указаны координаты самого уровня. Для каждого уровня существует своя начальная координата.

[править]

Продвинутый уровень

Такой метод достаточно примитивен. Это не полноценная группировка. Нам нужны соответствующие диалоги, возможность получения квестов и вступления в группировку, уникальные NPC.

[править]

Квесты

Добавим квесты, которые нужно выполнить для группировки. Пока - простые поручения распространенных типов.

Во-первых, пропишите в список диалогов персонажа следующие строки:

<actor\_dialog>[tm\_trader\_diolog]\_dialog</actor\_dialog>

<actor\_dialog>[tm\_wolf\_diolog]\_reward</actor\_dialog>

Примеры названий: tm\_trader\_dialog, tm\_wolf\_dialog...

Внимание! Метод не проверен.

Этим мы добавили ему ветку диалога "Есть работа?", а также ветку для награды за квест/отказа от него. Теперь зарегистрируем в task\_manager.ltx набор новых заданий.

[list]

[...]

;--------Wind------------------------

;----------Kill Stalker----

wind\_kill\_stalker

;----------Find Item----

wind\_find\_item

[...]

;tasks for Wind

[wind\_find\_item]

type = find\_item

community = actor

text = [ссылка на текст с рассказом заказчика о задании]

description = [ссылка на текст с описанием задания]

parent = [имя NPC-заказчика]

target = scientific\_outfit

reward\_money = 5000

reward\_reputation = +5

reward\_rank = 4

reward\_item = wpn\_sig\_m1

time = 86400

[wind\_kill\_stalker]

type = kill\_stalker

community = actor

text = [ссылка на текст с рассказом заказчика о задании]

description = [ссылка на текст с описанием задания]

parent = [имя NPC-заказчика]

target = sim\_stalker\_master\_master

reward\_money = 4000

reward\_reputation = +5

reward\_rank = 9

reward\_item = ammo\_5.56x45\_ap, ammo\_5.56x45\_ap, ammo\_5.56x45\_ap

time = 86400

Не забудьте прописать описания заданий в текстовые массивы. Подробнее о редактировании task\_manager.ltx читайте в уроке, посвященном однотипным квестам.

Да, и зарегистрируйте сами ветки диалогов в файле dialogs.xml. Вот пример того, как это сделано для заданий "Долга":

<dialog id="tm\_dolg\_dialog" priority="-1">

<init\_func>task\_manager.init\_dolg\_task\_dialog</init\_func>

</dialog>

<dialog id="tm\_dolg\_reward" priority="0">

<init\_func>task\_manager.init\_dolg\_reward\_dialog</init\_func>

<precondition>task\_manager.has\_active\_vendor\_task</precondition>

</dialog>

Соответственно, пройдем туда, куда указывает строка task\_manager.init\_dolg\_task\_dialog - в task\_manager.script:

function init\_dolg\_task\_dialog(dlg)

get\_random\_task():init\_task\_dialog(dlg, "dolg")

По аналогии делаем и с нашим "Ветром".

[править]

Вступление в группировку

Реализуем возможность вступления в группировку.

Прописываем в dialogs.script такие action'ы:

-----------------------------------------------------------------------------------

-- Community

-----------------------------------------------------------------------------------

[...]

function actor\_set\_wind(actor, npc)

printf("ACTOR NOW IN [WIND] COMMUNITY")

if db.actor then

db.actor:set\_character\_community("actor\_wind", 0, 0)

end

return true

end

После чего создадим диалог, и сделаем в нем фразу с action'ом вида <action>dialogs.actor\_set\_wind</action>. Советую изучить урок, посвященный диалогам.

[править]

Новые NPC

Лучше всего всё вышеприведенное повесить на нового, уникального персонажа.