Редактирование NPC

Вступление

В этой статье мы научимся редактировать NPC: изменять содержимое их инвентаря, реплики, поведение, имя, и другие параметры.

Параметры

За параметры NPC отвечают файлы:

\config\gameplay\character\_desc\_[название локации].xml

Каждый из них разбит на секции - по одной на NPC. Используются следующие параметры:

<name>...</name> - Имя (ссылка на строку в текстовом массиве).

<icon>ui\_npc\_...</icon> - Иконка для диалогов/торговли.

<bio>...\_bio</bio> - Биография (в игре не используется).

<class>...</class> - Класс (лучше не трогать).Imp 12:46, 12 августа 2007 (EEST)Нужно для того что-бы автоматические респавнеры могли спавнить немного разных персонажей. То есть например в игре есть описание восьми (кажеться может и больше) разных новичков и что бы при автоматическом респавне не получалась куча братьев-близнецов, респавнер настраивается на класс персонажей и спавнит случайным образом разных персонажей одного класса.

<community>...</community> - Группировка.

<rank>...</rank> - Ранг.

<reputation>...</reputation> - Репутация.

<money min="..." max="..." infinitive="..."/> - Количество денег (infinitive="1" - бесконечные деньги).

<snd\_config>...</snd\_config> - Набор звуков.

<crouch\_type>-1</crouch\_type> - Тип приседания. Лучше не трогать.

<visual>actors\...</visual> - Внешность. Влияет как на внешний вид костюма, так и на его свойства. Укажите здесь экзоскелет - и персонаж действительно в нем окажется: как по внешности, так и по свойствам.

<supplies>...</supplies> - Предметы, находящиеся у него в инвентаре. Некоторые из них в игре не отображаются, поэтому не удивляйтесь присутствию здесь предметов вроде рации или фонарика.

В игре отображаються все предметы, просто при торговле есть ограничения на допустимые к торговле предметы, а при смерти персонажа, "запрещенные" предметы удаляються скриптом. Imp 12:46, 12 августа 2007 (EEST)

<start\_dialog>...<start\_dialog> - Приветственный диалог. Их может быть несколько, с различными условиями появления.

<actor\_dialog>...</actor\_dialog> - Диалоги с игроком.

Практика

Изменим, например, параметры NPC по имени Волк.

Откроем файл:

\config\gameplay\character\_desc\_escape.xml

И найдем в нем раздел, ему соответствующий:

<!---------------------esc\_wolf--------------------->

<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>stalker</community> <terrain\_sect>stalker\_terrain</terrain\_sect>

<rank>434</rank>

<reputation>5</reputation>

<money min="600" max="2000" infinitive="0"/>

<snd\_config>characters\_voice\human\_01\stalker\</snd\_config>

<crouch\_type>-1</crouch\_type>

<visual>actors\neytral\stalker\_neytral\_balon\_1</visual>

<supplies>

[spawn] \n

wpn\_pm \n

ammo\_9x18\_fmj = 1 \n

wpn\_ak74u \n

ammo\_5.45x39\_fmj \n

device\_torch \n

hand\_radio \n

</supplies>

#include "gameplay\character\_criticals\_4.xml" //

<start\_dialog>escape\_lager\_volk\_talk</start\_dialog>

<start\_dialog>dm\_hello\_dialog</start\_dialog>

<actor\_dialog>dm\_cool\_info\_dialog</actor\_dialog>

<actor\_dialog>dm\_help\_wounded\_medkit\_dialog</actor\_dialog>

<actor\_dialog>tm\_wolf\_dialog</actor\_dialog>

<actor\_dialog>tm\_wolf\_reward</actor\_dialog>

</specific\_character>

Изменим некоторые параметры. Выдадим ему FN2000 и Desert Eagle, примем в "Долг" и сделаем неограниченное количество денег:

<!---------------------esc\_wolf--------------------->

<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>dolg</community> <terrain\_sect>stalker\_terrain</terrain\_sect>

<rank>434</rank>

<reputation>5</reputation>

<money min="600" max="2000" infinitive="1"/>

<snd\_config>characters\_voice\human\_01\stalker\</snd\_config>

<crouch\_type>-1</crouch\_type>

<visual>actors\neytral\stalker\_neytral\_balon\_1</visual>

<supplies>

[spawn] \n

wpn\_deagle \n

ammo\_11.43x23\_fmj = 1 \n

wpn\_fn2000 \n

ammo\_5.56x45\_ap \n

ammo\_5.45x39\_fmj \n

device\_torch \n

hand\_radio \n

</supplies>

#include "gameplay\character\_criticals\_4.xml" //

<start\_dialog>escape\_lager\_volk\_talk</start\_dialog>

<start\_dialog>dm\_hello\_dialog</start\_dialog>

<actor\_dialog>dm\_cool\_info\_dialog</actor\_dialog>

<actor\_dialog>dm\_help\_wounded\_medkit\_dialog</actor\_dialog>

<actor\_dialog>tm\_wolf\_dialog</actor\_dialog>

<actor\_dialog>tm\_wolf\_reward</actor\_dialog>

</specific\_character>