На многих форумах, часто задают такой вопрос "Как перевести нпс в offline, а затем в online, через скрипт?". Но вразумительного ответа, так нигде и не дают. Перечисляют множество возможных операторов перевода, но при этом сами не уверены, работают они или нет. Просмотрев уже существующие скрипты, нашёл нужные операторы перевода мобов в offline-online.

Итак. Вот сами операторы перевода:

alife():set\_switch\_offline (id, value)

alife():set\_switch\_online (id, value)

alife():set\_interactive (id, value)

Есть условие их использования. Данные операторы должны использоваться только вместе. Правда зачем нужен оператор set\_interactive, я не в курсе. Вроде и без него работает. Но в оригинальных скриптах он везде используется, поэтому я его не стал исключать.

Перевод в offline:

Например, у нас есть уникальный нпс, которого нужно перевести в offline. Первое, что нам нужно сделать, это определить его id. Не sid из файла game\_story\_ids.ltx, а id объекта. Некоторые причисляют их к одному и тому же параметру. Хотя это не так. Sid -это принудительно-зарегистрированный ключ инициализации объекта, для управления объектом в не зависимости от того, где он находится. Id -это порядковый номер объекта, который задаётся автоматически, при спавне. Определение id может быть разнообразным. Всё зависит от ситуации и откуда наша функция будет вызываться. Но в любом случае, определение id объекта производится через его userdata. Если наша функция будет вызываться из логики нпс, то userdata объекта будет передаваться в функцию автоматически. Главное правильно задать переменную в скобках наименования функции:

function name(actor, npc)

...

end

Где, actor и npc -переменные содержащие userdata актора и непися, с логики которого данная функция вызывается, соответственно. Нужно всегда помнить, что в данной ситуации, первая переменная содержит userdata актора, а вторая userdata непися. При этом, наименования переменных могут быть произвольными. Главное соблюдать порядок наименования. Чтобы в данной ситуации определить его id, не потребуется писать никаких действий, достаточно прописать определение id объекта, в том месте, где должно прописываться его id:

npc:id()

Если наша функция будет вызываться не из логики, а например из скрипта, где при определённых условиях, определённый непись будет переводиться в offline, нам понадобится его sid, через который мы и определим его userdata. Есть два способа определения userdata через sid. Первый способ, это определение через функцию level\_object\_by\_sid():

local npc = level\_object\_by\_sid( sid объекта )

Второй способ, это определение через alife():

local npc = alife():story\_object( sid объекта )

При этом, первый способ срабатывает значительно быстрее, так как поиск объекта производится из списка объектов, находящихся в online. А, второй способ производит поиск объекта из списка всех объектов находящихся в игре. Предпочтительно, конечно, использовать второй способ, так как при первом способе придётся писать дополнительные действия, для защиты от error, когда нпс будет и так находиться в offline. Но у второго способа есть одно отличие от стандарта. Id объекта придётся определять не через функцию id(), а через его переменную id:

npc.id

Итак. Вроде как определились с данными id. Теперь создадим саму функцию перевода нпс в offline.

Для вызова функции из логики нпс:

function name(actor, npc)

if npc then

alife():set\_switch\_offline (npc:id(), true)

alife():set\_switch\_online (npc:id(), false)

alife():set\_interactive (npc:id(), false)

end

end

Для вызова функции из другого скрипта, будет выглядеть так (если userdata не определена):

function name()

local npc = alife():story\_object( sid объекта )

if npc then

alife():set\_switch\_offline (npc.id, true)

alife():set\_switch\_online (npc.id, false)

alife():set\_interactive (npc.id, false)

end

end

Перевод в online:

Для перевода в online действуют те же условия. С некоторыми отличиями. Первый способ определения userdata через sid, не допустим. Так как данный оператор действителен, только если объект находится в online. В любом другом случае, он выдаст ошибку. И конечно же, когда нпс находится в offline, логика на него не может быть воздействована, поэтому остаётся только вызов функции из другого скрипта.

Итак, функция перевода нпс в online:

Для вызова функции из другого скрипта,(если userdata не определена):

function name()

local npc = alife():story\_object( sid объекта )

if npc then

alife():set\_switch\_offline (npc.id, false)

alife():set\_switch\_online (npc.id, true)

alife():set\_interactive (npc.id, true)

end

end

Переводы в offline и в online производится независимо от того, где находится актор, хоть нос к носу с переводимым нпс. Есть одно ограничение. Если в логике нпс, хоть где-то указано постоянное нахождение в online, то перевод его в offline будет не возможен, пока данное указание не будет снято.

Автор статьи Singapur22

Работа в offline и online

Начало

Начнем! Распакуем all.spawn и откроем файл alife\_l06\_rostok.ltx. В нём найдём такие строчки:

[3851]

; cse\_abstract properties

section\_name = stalker

name = bar\_freedom\_attacker\_1

position = -214.942504882813,-2.09808349609375e-005,164.513900756836

direction = 0,0,0

; cse\_alife\_trader\_abstract properties

money = 5000

character\_profile = bar\_Killer\_regular

; cse\_alife\_object properties

game\_vertex\_id = 1335

distance = 6.29999971389771

level\_vertex\_id = 23441

object\_flags = 0xffffffff

custom\_data = <<END

[spawner]

cond = {+bar\_heli\_scene\_stay\_online}

[smart\_terrains]

bar\_freedom\_attack = true

END

; cse\_visual properties

visual\_name = actors\killer\stalker\_ki\_mask

; cse\_alife\_creature\_abstract properties

g\_team = 0

g\_squad = 5

g\_group = 7

health = 1

dynamic\_out\_restrictions =

dynamic\_in\_restrictions =

upd:health = 1

upd:timestamp = 0

upd:creature\_flags = 0

upd:position = -214.942504882813,-2.09808349609375e-005,164.513900756836

upd:o\_model = 0

upd:o\_torso = 0,0,0

upd:g\_team = 0

upd:g\_squad = 5

upd:g\_group = 7

; cse\_alife\_monster\_abstract properties

upd:next\_game\_vertex\_id = 65535

upd:prev\_game\_vertex\_id = 65535

upd:distance\_from\_point = 0

upd:distance\_to\_point = 0

; cse\_alife\_human\_abstract properties

predicate5 = 0,1,2,0,2

predicate4 = 0,1,1,0

; cse\_ph\_skeleton properties

upd:start\_dialog =

; se\_stalker properties

В этой писанине нам нужно только это:

[spawner]

cond = {+bar\_heli\_scene\_stay\_online}

Это переход НПС в онлайн при выдаче инфопоршня. Чтбы убедится в этом найдём его в info\_l07rostok.xml. Убедились? Отлично! Двигаемся дальше. Вместо знака + вы можете поставить знак -. Значит при этом инфопоршне НПС уйдет в оффлайн.

Можно менять эти инфопоршны на любые другие, в том числе свои. Теперь поменяем его к примеру на bar\_kruglov\_follow\_tunnel. В итоге:

[spawner]

cond = {+bar\_kruglov\_follow\_tunnel}

Этот НПС (или несколько неписей) буду рождаться, когда вы пройдете через туннель, где наёмники-снайперы. Все инфопоршны брать из файла, соответствующего локации. Вы можете сделать свой квест и применить инфопоршы к этому делу.

[править]

P.S.

Теперь сделаем, чтобы всё до конца работало. Найдём смарт\_террейн, в котором прописан +bar\_heli\_scene\_stay\_online. И допишем туда свой.

[3857]

; cse\_abstract properties

section\_name = smart\_terrain

name = bar\_ecolog\_crush

position = -294.061706542969,7.43865966796875e-005,140.005218505859

direction = 1.01860559880151e-005,-7.54995954643789e-010,7.41205367376097e-005

; cse\_alife\_object properties

game\_vertex\_id = 1350

distance = 2.79999995231628

level\_vertex\_id = 100

object\_flags = 0xffffffbe

custom\_data = <<END

[smart\_terrain]

type = bar\_ecolog\_crush

capacity = 5

squad = 5

groups = 1,2

cond = {+bar\_heli\_scene\_stay\_online},{+bar\_kruglov\_follow\_tunnel}

END

; cse\_shape properties

shapes = shape0

shape0:type = sphere

shape0:offset = 0,0,0

shape0:radius = 2.66736793518066

; cse\_alife\_space\_restrictor properties

restrictor\_type = 0

; se\_smart\_terrain properties

Вот он. Вот и всё!