Активация артефактов

Распишу по пунктам как добавить например к "огненому шару" аномалию Жарка...

Открываете файл: gamedata/config/misc/artefacts.ltx

И там в самом начале файла такая секция:

;Артефакты, которые при активизации создают аномальные зоны

;формат: {секция\_артефакта} = {секция\_зоны},Radius,Power

[artefact\_spawn\_zones]

af\_medusa = zone\_mosquito\_bald\_weak, 2.0, 30.0

Обозначает что артефакт af\_medusa при активации создаст аномальную зону zone\_mosquito\_bald\_weak с радиусом 2 метра и мощностью 30 (возможно влияет и на время жизни аномалии)

Кончается этот список по идее строчкой: mp\_af\_electra\_flash = zone\_witches\_galantine, 3, 50.0

и сразу после неё пишете: af\_fireball = zone\_zharka\_static, 3, 30.0

В принципе можно прописать там не статик а zone\_zharka\_weak незнаю что из них правильнее использовать... статик работает тоже.В той-же папке есть файл zone\_zharka, где описаны свойства зон \_weak, \_average, \_strong( слабая, средняя, сильная), а также зона zone\_zharka\_static.

После этого у вас игра станет вылетать с ошибкой про невозможность обнаружить последовательность описывающую анимацию активации аномалии.

А это всё там же в начале файла чуть ниже того где вы добавили новый артефакт в список есть такие строчки:

[af\_activation\_gravi]

;----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

;format: time(sec), sound\_name, light\_R,G,B, light\_range, particle\_name, af\_animation\_name

;----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

starting = 5.0, anomalygravi\_idle00, 0.5, 1.0, 1.5, 5.0, "anomaly2artefact\_gravi\_blast\_start", "idle"

flying = 2.0, anomalygravi\_idle01, 0.8, 1.0, 1.2, 3.0, "anomaly2artefactartefact\_gravi", "idle"

idle\_before\_spawning = 5.0, anomalygravi\_blowout5, 1.0, 1.0, 1, 0.0, "anomaly2artefact\_gravi\_blast\_finished", "idle"

spawning = 1, anomalygravity\_entrance, 0.9, 1.1, 1.01, 0.0, "", "idle"

Что как раз и описывает анимацию..

По-хорошему надо написать свою анимацию к жарке но это честно говоря не обязательно... потому что нам сейчас важна не красота а работоспособность.... Так вот... из заголовка "[af\_activation\_gravi]" берем название последовательности af\_activation\_gravi и ищем сам артефакт af\_fireball (кто уже забыл зачем, мы на него собирались вешать новую активацию)

Найдете что-то вроде:

[af\_fireball]:af\_base

GroupControlSection = spawn\_group

$spawn = "artifactszharka fireball"

$npc = on ; option for Level Editor

;$prefetch = 3

cform = skeleton

class = ARTEFACT

visual = physicsanomalyartefact\_fire.ogf

description = enc\_zone\_artifact\_af-fireball

inv\_name = af-fireball

И где-нибудь тут добавляете строчку: artefact\_activation\_seq = af\_activation\_gravi

И на этом всё. Прописываем в artefacts.ltx в блоке [af\_base]:identity\_immunities вместо ;slot=10 вот это: slot=1. Насколько я знаю, знак ; зоначает, что строка закомментирована(неактивна) У себя я прописывал slot=1 между строчками inv\_name = af-electra-moonlight inv\_name\_short = inv\_weight = 0.05 slot = 1 inv\_grid\_x = 10 inv\_grid\_y = 10 для того артефакта, который хочу активировать.

В игре берем артефакт в первый слот и активируем.

By XiaNi

Получено с http://www.stalkerin.gameru.net/wiki...82%D0%BE%D0%B2

Добавление статей в PDA

Добавление статьи

На примере статьи из Artefact Activation Mod разберем их добавление в PDA:

• Добавим в файл config\gameplay\encyclopedia\_zone.xml новую статью:

<!-------------------------------- Activation - Basic ----------------------------->

<article id="zone\_anomalies\_activation\_basic" name="zone\_anomalies\_activation-basic" group="Anomalies">

<texture x="500" y="150" width="100" height="100">ui\_icon\_photo</texture>

<text>enc\_zone\_anomalies\_activation\_basic</text>

</article>

Здесь:

•

o article id - внутреннее имя статьи, именно на него ссылаются в файлах игры

o name - имя статьи, отображаемое в игре, подгружается из строкового массива

o texture - картинка и её позиция в статье, в данном случае мы использовали обычный белый шум

o text - текст статьи, отображаемый в игре, подгружается из строкового массива

• Добавим в, например, config\gameplay\info\_l01escape.xml (инфопорции уровня "Кордон") ссылку на получение статьи - скажем, к трупу у туннеля, при обыске которого выдается информация о аномалиях в туннеле (вы его обнаруживаете, проходя второе спецзадание от Сидоровича). Найдем эти строки и дополним их:

<!-- труп у аномалии -->

<info\_portion id="esc\_tutorial\_dead\_novice">

<article>tutorial\_moving\_anomaly</article>

'''<article>zone\_anomalies\_activation\_basic</article>'''

</info\_portion>

Главное - никогда не путайте article id, name и text статьи. Я в данном примере это сделать легко. Лучше называйте их непохожими друг на друга названиями.

• Так как в статье у нас есть такое поле:

<text>enc\_zone\_anomalies\_activation\_basic</text>

Да и название тоже не написано прямо, а ссылается на определенную строку, то добавим этот самый text в config\text\rus\string\_table\_enc\_zone.xml, в нашем случае:

<string id="enc\_zone\_anomalies\_activation-basic">

<text>Активация - базис</text>

</string>

<string id="enc\_zone\_anomalies\_activation\_basic">

<text>С артефактами связана, помимо всего прочего, ''(ну, и так далее, там большой текст)''...</text>

</string>

[править]

Дополнительно

Чтобы статья добавлялась при получении определенного задания, в ...\_task.xml (вместо ... стоит название уровня) нужно прописать конструкцию вида:

<article>название\_задания\_descr</article>

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>

Создание новой группировки

Новая группировка

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

Практика:

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

Также, изменим эту строку, добавив туда имя и номер группировки:

;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,

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

2. После этого в файле death\_manager\*\*\*\*\*ipt 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" }

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

4. Если предусматривается респавн бойцов новой группировки, в se\_respawn\*\*\*\*\*ipt прописываем в local simMaxCount = { после строчек с зомбированными сталкерами строку:

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

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

после строки:

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

пишем

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:

<!---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>wind</community>

[...]

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.

Продвинутый уровень:

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

Квесты:

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

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

<actor\_dialog>[что-нибудь]\_dialog</actor\_dialog>

<actor\_dialog>[что-нибудь]\_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\_tas k</precondition>

</dialog>

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

function init\_dolg\_task\_dialog(dlg)

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

По аналогии делаем и с нашим "Ветром".

Вступление в группировку:

Реализуем возможность вступления в группировку.

Прописываем в dialogs\*\*\*\*\*ipt 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>actor\_set\_wind</action>. Советую изучить урок, посвященный диалогам.

[править]

Новые NPC

Лучше всего всё вышеприведенное повесить на нового, уникального персонажа. Способ его спавна описан здесь.

Вычисляем координаты

Нашел на одном форуме, достаточно интересно.

Как получить координаты для спавна предмета или НПЦ. Скрипт сей найден на каком-то форуме, проверен и работает функция спавна имеет вид

alife():create(section,position,levelvertex,gameve rtex)

Где:

section - имя того/чего спавним

position,levelvertex,gamevertex - координаты, позиция вершины обьекта, и сектора карты.

Напишу подробно, как очень про100 их узнать:

Заходим, предварительно распаковав, в каталог gamedata/scripts/ И там в файле ui\_main\_menu\*\*\*\*\*ipt в конце дописываем это:

function main\_menu:OnButton\_credits\_clicked()

local text

local vid

local gvid

local a = vector()

local text

a = db.actor:position()

vid = db.actor:level\_vertex\_id()

gvid = db.actor:game\_vertex\_id()

text = "Позиция:\\nX= "..a.x.."\\nY= "..a.y.."\\nZ= "..a.z.."\\nlevel\_vertex= "..vid.."\\ngame\_vertex\_id= "..gvid

news\_manager.send\_tip(db.actor, text, nil, nil, 30000)

end

Теперь в игре идём на то место (или ногами или деморекордом), где спавним обьект, выходим в меню игры, и жмём на клавишу СОЗДАТЕЛИ (CREDITS) - соответственно нашему взоры не предстаёт никакой список создателей, а мы услышим звуковой сигнал, после чего выходим в игру из меню, и в строке сообщений высветиться вся инфа. Всё - F12 или на бумажку.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_