Делаем однотипные квесты для нового нпс

Материал из S.T.A.L.K.E.R. Inside Wiki.

Перейти к: навигация, поиск

[править]

Прописываем однотипные квесты для нового нпс

Распаковываем алл.спавн с помощю acdc Находим файл alife\_l01\_escape(это на пример) и вставляем в конец это

[18240] ;это уникальный номер не должен повторятся

cse\_abstract properties

section\_name = stalker ;секция того что спавним name = esc\_kvestodatel ;имя может быть любое position = -212.877227783203,-23.1829051971436,-122.68586730957 ;позиция я использовал скрипт от бардака direction = 0.0285909995436668,0,-0.999590992927551 ;разворот в скрипте от бардака есть эта ф-ция

cse\_alife\_trader\_abstract properties

money = 6000 ;количество денег с которым создастся этот нпс(файл профиля нпс перекроет это значение) character\_profile = kvestodatel ;профиль нпс

cse\_alife\_object properties

game\_vertex\_id = 59 ;гейм вертекс можно узнать в скрипте

distance = 0 ;дистанция вокруг вокруг позиции в которой спавним(если 0 то заспавница точно в позиции которую мы указали)

level\_vertex\_id = 40610 ;левел вертекс можно узнать в скрипте

object\_flags = 0xffffffbf

custom\_data = <<END

[logic] ;настройки логики

cfg = scripts\kvestodatel.ltx ;ссылка на логику

[smart\_terrains] ;настройки смартов

none = true ;к какому смарту относится нпс(если none не берется под гулаг)

END Жирный шрифт story\_id = 93 ;уникальный стори ид

cse\_visual properties

visual\_name = actors\ecolog\stalker\_ecolog ;визуал нпса

cse\_alife\_creature\_abstract properties

g\_team = 0

g\_squad = 0

g\_group = 0

health = 3

dynamic\_out\_restrictions =

dynamic\_in\_restrictions =

upd:health = 3

upd:timestamp = 0x6d6d695f

upd:creature\_flags = 0x75

upd:position = -212.877227783203,-23.1829051971436,-122.68586730957 ;сюда надо вписать теже кординаты что и в позицию

upd:o\_model = 0

upd:o\_torso = 0.0285909995436668,0,-0.999590992927551

upd:g\_team = 0

upd:g\_squad = 0

upd:g\_group = 0

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 = 1,0,0,2,0

predicate4 = 2,2,1,2

cse\_ph\_skeleton properties

upd:start\_dialog =

se\_stalker properties

теперь переходим к путям открываем файл way\_l01\_escape и вставляем туда это(все настройки аналогичны как и в alife\_l01\_escape)

[esc\_lager\_kvesto\_look]

points = p0

p0:name = wp00

p0:position = -213.064239501953,-22.4240226745605,-126.251586914063

p0:game\_vertex\_id = 59

p0:level\_vertex\_id = 41279

[esc\_lager\_kvesto\_pack]

points = p0

p0:name = wp00

p0:position = -212.877227783203,-23.1829051971436,-122.68586730957

p0:game\_vertex\_id = 59

Жирный шрифтp0:level\_vertex\_id = 40610

Все со спавном покончено переходим к профилю думаю вы умеете работать с профилем поэтому разжевывать не буду(есть много статей по этому) я сделал профиль так:

<specific\_character id="kvestodatel" team\_default = "1">

<name>kvestodatel</name>

<icon>ui\_npc\_u\_stalker\_ecolog</icon>

<bio>esc\_stalker\_novice\_bio</bio>

<class>kvestodatel</class>

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

<rank>400</rank>

<reputation>30</reputation>

<money min="20000" max="600000" infinitive="1"/>

<snd\_config>characters\_voice\human\_03\ecolog\</snd\_config>

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

<visual>actors\ecolog\stalker\_ecolog</visual>

<supplies>

[spawn] \n

wpn\_pm \n

ammo\_9x18\_fmj = 1 \n

wpn\_bm16 \n

ammo\_12x70\_buck \n

device\_torch \n

#include "gameplay\character\_items.xml" \n

#include "gameplay\character\_food.xml"

</supplies>

#include "gameplay\character\_criticals\_3.xml"

<start\_dialog>hello\_dialog</start\_dialog>

<actor\_dialog>tm\_kvestovik\_dialog</actor\_dialog> ;ссылка на диалог однотипного квеста

<actor\_dialog>tm\_kvestovik\_reward</actor\_dialog> ;ссылка на награду за выполнения квеста

</specific\_character>

теперь создадим класс и спавн секцию открываем файл npc\_profile он находится в config\gameplay добавляем пам дето вот это

<character id="kvestodatel">

<class>kvestodatel</class> </character>

в спавн секции добавляем такую секцию

[esc\_kvest]:stalker $spawn = "respawn\esc\_kvest" character\_profile = kvestodatel spec\_rank = regular community = ecolog

теперь логика создайте файл kvestodatel.ltx в config\scripts

пропишите в нем

[logic] active = walker inv\_max\_weight = 10000 on\_death = death combat\_ignore = combat\_ignore

[walker] path\_walk = esc\_lager\_kvesto\_pack path\_look = esc\_lager\_kvesto\_look meet = meet

[meet] use = true use\_wpn = true meet\_talk\_enabled = true

[combat\_ignore] combat\_ignore\_cond = always

компилируйте алл.спавн ну вот и все нпс готов он заспавница в подвале новичков и будет стоять на месте

теперь пропишем ему однотипные квесты найдите файл game\_story\_ids в \config и после

092 = "escape\_provodnik" напишите 093 = "kvestovik"

все, дальше переходим к файлу \scripts находим task\_manager

и там видем в самом начале

local parent\_by\_story = { [003] = "trader", [500] = "barman", [902] = "ecolog", [507] = "dolg", [707] = "freedom", [006] = "wolf", [004] = "shustriy", [510] = "drunk\_dolg", [504] = "hunter", [518] = "zastava\_commander", [506] = "petrenko", [607] = "lisiy", [515] = "mercenary",

допишем своего мужика(незабудте запятую после предыдущей строчки)

[093] = "kvestovik"

}

дальше видим

local story\_by\_parent = { trader = 003, barman = 500, ecolog = 902, dolg = 507, freedom = 707, wolf = 006, shustriy = 004, drunk\_dolg = 510, hunter = 504, zastava\_commander = 518, petrenko = 506, lisiy = 607, mercenary = 515,

прописываем нпса(незабудте запятую после предыдущей строки

kvestovik = 093

}

потом в конце находим function init\_mercenary\_task\_dialog(dlg) get\_random\_task():init\_task\_dialog(dlg, "mercenary") end и после него пишем по аналогии

function init\_kvestovik\_task\_dialog(dlg) get\_random\_task():init\_task\_dialog(dlg, "kvestovik") end

и ниже после function init\_mercenary\_reward\_dialog(dlg) get\_random\_task():init\_reward\_dialog(dlg, "mercenary") end

пишем по аналогии

function init\_kvestovik\_reward\_dialog(dlg) get\_random\_task():init\_reward\_dialog(dlg, "kvestovik") end

так с скриптом все далее идем в config\gameplay

открываем dialogs

добавим в конец <dialog id="tm\_kvestovik\_dialog" priority="-1"> <init\_func>task\_manager.init\_kvestovik\_task\_dialog</init\_func>

</dialog>

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

<init\_func>task\_manager.init\_kvestovik\_reward\_dialog</init\_func> <precondition>task\_manager.has\_active\_vendor\_task</precondition>

</dialog>

так и последние откройте game\_tasks\_by\_vendor в config\gameplay добавте туда

<game\_task id="eliminate\_lager\_kvestovik">

<title>title</title> <objective>

objective

<icon>ui\_iconsTotal\_eliminate\_lager</icon> <function\_complete>task\_manager.task\_complete</function\_complete> <function\_fail>task\_manager.task\_fail</function\_fail> </objective> </game\_task> <game\_task id="defend\_lager\_kvestovik"> <title>title</title> <objective>

objective

<icon>ui\_iconsTotal\_defend\_lager</icon> <function\_complete>task\_manager.task\_complete</function\_complete> <function\_fail>task\_manager.task\_fail</function\_fail> </objective> </game\_task> <game\_task id="artefact\_kvestovik"> <title>title</title> <objective>

objective

<icon>ui\_iconsTotal\_artefact</icon> <function\_complete>task\_manager.task\_complete</function\_complete> <function\_fail>task\_manager.task\_fail</function\_fail> </objective> </game\_task> <game\_task id="kill\_stalker\_kvestovik"> <title>title</title> <objective>

objective

<icon>ui\_iconsTotal\_kill\_stalker</icon> <function\_complete>task\_manager.task\_complete</function\_complete> <function\_fail>task\_manager.task\_fail</function\_fail> </objective> </game\_task> <game\_task id="monster\_part\_kvestovik"> <title>title</title> <objective>

objective

<icon>ui\_iconsTotal\_monster\_part</icon> <function\_complete>task\_manager.task\_complete</function\_complete> <function\_fail>task\_manager.task\_fail</function\_fail> </objective> </game\_task> <game\_task id="find\_item\_kvestovik"> <title>title</title> <objective>

objective

<icon>ui\_iconsTotal\_find\_item</icon> <function\_complete>task\_manager.task\_complete</function\_complete> <function\_fail>task\_manager.task\_fail</function\_fail> </objective> </game\_task>

И вот еще забыл откройте \config\text\rus файл stable\_task\_manager

добавте это

<string id="tm\_kvestovik\_has\_no\_job">

Пока ничего.

</string>

<string id="tm\_kvestovik\_job\_ask">

По поводу какого задания ты хочешь поговорить?

</string>

<string id="tm\_kvestovik\_job\_complete">

Вот вознаграждение

</string>

<string id="tm\_kvestovik\_job\_what">

Что по заданию?

</string>

<string id="tm\_kvestovik\_list\_job">

Есть кое-что:

</string>

все теперь создайте однотипный квест, останавливаться на этом я не буду есть много статей на эту тему просто чтоб добавить этому нпсу задания когда будете делать квест в misc\task\_manager в строке parent пропишите = kvestovik все

УДАЧНОГО МОДОСТРОЕНИЯ