Сейчас мы научимся создавать нового торговца - Петровича:

1.Для начала создадим нового NPC, к которому и привяжем функцию торговли.

Cоздадим описание нашего NPC, для этого в папке gamedata\config\gameplay создадим xml файл, содержащий описание нашего торговца. Назовем его к примеру

Character\_unique\_by\_qwerty111.xml (вообще называть можно как угодно).

В нем пишем:

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

<xml>

<specific\_character id="petrovich\_trader" team\_default = "1">

<name>Петрович</name>

<icon>ui\_npc\_u\_stalker\_sv\_balon\_1</icon>

<map\_icon x="1" y="4"></map\_icon>

<bio>petrovich\_trader</bio>

<class>petrovich\_trader</class>

<community>stalker</community>

<money min="100000" max="110000" infinitive="1"></money>

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

<rank>730</rank>

<reputation>96</reputation>

<visual>actors\svoboda\stalker\_sv\_balon\_1</visual>

<snd\_config>characters\_voice\human\_02\freedom\</snd\_config>

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

<supplies>

[spawn] \n

wpn\_sig220 \n

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

wpn\_sig550 \n

ammo\_5.56x45\_ap = 1 \n

</supplies>

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

</specific\_character>

</xml>

За тем прописываем его в npc\_profile.xml(gamedata\config\gameplay), т.е под строчкой Новые Профиля пишем:

<character id="petrovich\_trader">

<class>petrovich\_trader</class>

<specific\_character>petrovich\_trader</specific\_character>

</character>

После этого регистрируем описание нашего торговца в файле gamedata\config\system.ltx

В секцию [profiles] дописываем в конец после запятой Character\_unique\_by\_qwerty111.

3.Чтобы персонаж появился, нужно его заспавнить, для этого:

В папке gamedata\config\creatures есть замечательный файл spawn\_sections.ltx

Будем править его.

Дабы не путаться потом, в самое его начало пишем:

[petrovich\_trader\_spawn]:stalker\_trader

character\_profile = petrovich\_trader

spec\_rank = veteran

community = stalker

use\_single\_item\_rule = off

can\_select\_items = off

custom\_data = scripts\petrovich\_trader.ltx

Далее создаем скрипт с названием, например my\_spawns.script в папке gamedata\scripts\

Прописываем в него функцию:

function petrovich\_trader\_spwn1()

local obj

local a = vector() -- Задаем тип переменной

local dir = db.actor:direction()

a.x = -246.51 -- координата X

a.y = -19.52 -- высота Y

a.z = -144.60 -- координата Z

obj = alife():create("petrovich\_trader\_spawn",a,13193,8,65535)

alife():create\_ammo("ammo\_9x18\_fmj",

obj.position,

obj.m\_level\_vertex\_id,

obj.m\_game\_vertex\_id,

obj.id,

20) -- число патронов, которые будут спавнится при убиистве Петровича

end

Открываем блокнотом escape\_dialog.script(gamedata\scripts\) и там в диалоге с Сидоровичем, например, после квеста с флешкой Шустрого,

функция: "function give\_wounded\_flash(first\_speaker,second\_speaker)"

(Можно впринципе в любой диалог)

вставляем:

my\_spawns.petrovich\_trader\_spwn1()

вот так будет выглядеть разговор с Сидером:

function give\_wounded\_flash(first\_speaker, second\_speaker)

dialogs.relocate\_item\_section(second\_speaker, "esc\_wounded\_flash", "out")

dialogs.relocate\_money(second\_speaker, 1500, "in" )

my\_spawns.petrovich\_trader\_spwn1() -- Вызов Петровича

end

Т.е наш персонаж появится только после выполнения задания с флешкой Шустрого, и когда Сидорович выдаст вам деньги за это задание, а торговец появляется по нашим координатам рядом с лагерем новичков.

4.Теперь в папке \gamedata\config\scripts создаем файл petrovich\_trader.ltx

Этот файл является проводником к файлу торговли и логикой персонажа.

И в нем пишем:

[logic]

trade = misc\trade\_petrovich.ltx

active = remark

[remark]

anim = wait

5.Теперь создаем в папке \gamedata\config\misc файл trade\_petrovich.ltx

Это и есть файл торговли.

И в начале пишем:

[trader]

buy\_condition = petrovich\_generic\_buy

sell\_condition = petrovich\_start\_sell

buy\_supplies = supplies\_start

и потом как у других торговцев,т.е у бармена например [barman\_generic\_buy], а у нас будет [petrovich\_generic\_buy]

Если кому то не понятно можете посмотреть мой файл торговли: [Гости не могут видеть ссылки,регистрация не отнимет много времени :) ]

Все, торговец создан.

Спасибо за материал по созданию NPC - Pereiro

За все остальное - участникам форума http://sdk.stalker-game.com/

И лично мне

Поясню некоторые нюансы:

1.

<specific\_character id="petrovich\_trader" team\_default = "1">

<name>Петрович</name>

<icon>ui\_npc\_u\_stalker\_sv\_balon\_1</icon>

<map\_icon x="1" y="4"></map\_icon>

<bio>petrovich\_trader</bio>

<class>petrovich\_trader</class>

<community>stalker</community> -- группировка, которая будет указана при разговоре с ним

<money min="100000" max="110000" infinitive="1"></money> -- деньги, на которые он покупает оружие и все, что принесет на продажу сам игрок

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

<rank>730</rank>

<reputation>96</reputation>

<visual>actors\svoboda\stalker\_sv\_balon\_1</visual> --модель героя, можно поменять, указав путь другой модели

<snd\_config>characters\_voice\human\_02\freedom\</snd\_config> -- озвучка, тоже можно заменить на другую

<crouch\_type>-1</crouch\_type> --оставлять также, не трогать

<supplies>

[spawn] \n

wpn\_sig220 \n

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

wpn\_sig550 \n

ammo\_5.56x45\_ap = 1 \n

</supplies>

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

</specific\_character>

2.

<character id="petrovich\_trader"> --id указывайте тот, который указан в созданном файле описания торговца (предыдущий пункт), т.е. можно назвать как угодно торговца, но id сохранять в каждом файле

<class>petrovich\_trader</class>

<specific\_character>petrovich\_trader</specific\_character>

</character>

Quote

В секцию [profiles] дописываем в конец после запятой Character\_unique\_by\_qwerty111

Т.е. дописываем название файла описания торговца (см. в 1 пункте)

3.

[petrovich\_trader\_spawn]:stalker\_trader

character\_profile = petrovich\_trader -- это наш id, который будет использоваться в файлах как ссылка на нашего персонажа, типа, связки

spec\_rank = veteran

community = stalker

use\_single\_item\_rule = off

can\_select\_items = off

custom\_data = scripts\petrovich\_trader.ltx

Quote (qwerty111)

Далее создаем скрипт с названием, например my\_spawns.script в папке gamedata\scripts\

Называйте как угодно, главное потом в файле escape\_dialog.script(gamedata\scripts\) укажите в функции function give\_wounded\_flash(first\_speaker,second\_speaker) ссылку на ваш скрипт. Например, в указанном здесь my\_spawns.petrovich\_trader\_spwn1() , где my\_spawns. - наш созданный скрипт, а petrovich\_trader\_spwn1() - выполнение функции в этом скрипте.

4.

[logic]

trade = misc\trade\_petrovich.ltx --указываем на созданный файл торговца (где и будет находится ассортимент оружия)

active = remark

[remark]

anim = wait

5. Здесь объяснять ничего не нужно, и так все ясно уже давно