<dialog id="test\_dialog">

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>test\_dialog\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>test\_dialog\_1</text>

<next>2</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>test\_dialog\_2</text>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="3">

<text>test\_dialog\_3</text>

<next>4</next>

</phrase>

<phrase id="4">

<text>test\_dialog\_4</text>

<next>5</next>

</phrase>

<phrase id="5">

<text>test\_dialog\_5</text>

<action>test.spawn\_item\_stalker</action>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

---------------------------------------как я создал квест для прохода в баре к Воронину до того как принес бармену доки из x-16.----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1) Надо создать наш диалог. Ищем файл stable\_dialogs\_bar(путь gamedata\config\text\rus) и в конце пищем два диалога примерно вот таких:

<string id="bar\_ohran\_propusk\_0">

<text>Дружище послушай, у меня очень ценная информация для твоего командира, давай как-нибудь договоримся?</text>

</string>

<string id="bar\_ohran\_propusk\_1">

<text>В принципе можно,но услуга за услугу.Дело у меня есть к тебе меченый.У меня клиент есть, хорошо платит но ему нужны только ценные артефакты. Сможешь мне принести артефакт Панцирь?</text>

</string>

<string id="bar\_ohran\_propusk\_2">

<text>Ну ты и ... ладно жди достану тебе панцири, черепаха ты наша.</text>

</string>

<string id="bar\_ohran\_propusk\_3">

<text>Ну ты и жлоб поглядывай за углами вдруг шальная пуля прилетит.</text>

</string>

<string id="bar\_friend\_propusk\_0">

<text>Привет сержант не забыл наш уговор?.</text>

</string>

<string id="bar\_friend\_propusk\_1">

<text>Да помню-помню было такое,долго же ты,а еще меня черепахой называл,а сам... ну ладно принес?.</text>

</string>

<string id="bar\_friend\_propusk\_2">

<text>А как же держи,попотеть пришлось.</text>

</string>

<string id="bar\_friend\_propusk\_3">

<text>Ну в нашем деле не без этого проходи че стоишь.</text>

</string>

Первый называется bar\_ohran\_propusk, а второй bar\_friend\_propusk. Учтите все диалоги должны начинаться со слов меченого.

2)Находим файл dialogs\_bar(путь gamedata\config\gameplay) и составляем скелет нашего диалога опять же в конце файла:

<dialog id="bar\_ohran\_propusk">

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>bar\_ohran\_propusk\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>bar\_ohran\_propusk\_1</text>

<next>2</next>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>bar\_ohran\_propusk\_2</text>

</phrase>

<phrase id="3">

<text>bar\_ohran\_propusk\_3</text>

<action>dialogs.break\_dialog</action>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

<dialog id="bar\_friend\_propusk">

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>bar\_friend\_propusk\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>bar\_friend\_propusk\_1</text>

<next>2</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>bar\_friend\_propusk\_2</text>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="3">

<text>bar\_friend\_propusk\_3</text>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

Все у нас есть диалог. Вот эта строчка <action>dialogs.break\_dialog</action> означает что из скриптового файла

dialogs вызывается функция break\_dialog. Т.е. если мы откажемся нести арт Пличко то диалог прерывается.

Все если мы правильно сделали то сохраняем наши изменения.

3) Находим файл character\_desc\_bar и ищем Пличко(тот что нас не пускает к Воронину) и добавляем ему два диалога:

<actor\_dialog>bar\_ohran\_propusk</actor\_dialog>

<actor\_dialog>bar\_friend\_propusk</actor\_dialog> - это наши диалоги.

<start\_dialog>bar\_dolg\_base\_guard\_start</start\_dialog>

<actor\_dialog>bar\_dolg\_base\_guard\_talk</actor\_dialog>

<actor\_dialog>bar\_dolg\_base\_guard\_story</actor\_dialog>

<actor\_dialog>bar\_dolg\_base\_guard\_rules</actor\_dialog>

#include "gameplay\character\_dialogs.xml"

Сохраняем наши изменения и запускаем игру если мы сделали все правильно то у него появиться два диалога.

Диалог мы сделали, но нам теперь нужно сделать так чтобы он нас пустил к Воронину т.е. приделать Пличко квест.

В папке gameplay есть много файлов таких как info\_known\_objects,info\_l05dark\_valley и т.д. Это все инфопоршни игры без них квест не получиться. Нам надо создать свои инфопоршни. Создадим свой файл где будут лежать наши инфопоршни.Я назвал сой файл info\_dan\_way(не забудь те прописать его в файле system т.е. добавить к остальным файлам с инфопоршними свой файл)

Внутри он будет выглядеть примерно так

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

<game\_information\_portions>

<info\_portion id="bar\_dolg\_propusk\_start"> это наши инфопоршень №1

<task>bar\_dolg\_propusk</task> это цель задания которая указывается в game\_tasks

</info\_portion>

<info\_portion id="bar\_dolg\_propusk\_have"></info\_portion> это наши инфопоршень №2

<info\_portion id="bar\_dolg\_propusk\_done"></info\_portion>это наши инфопоршень №3

</game\_information\_portions>

Дальше открываем game\_tasks и после всех инклудов вписываем наш квест

<game\_task id="bar\_dolg\_propusk">

<title>Принести арты Пличко</title>

<objective>

<text>Найти артефакт панцирь</text>

<icon>ui\_iconsTotal\_artefact</icon>

<infoportion\_complete>bar\_dolg\_propusk\_done</infoportion\_complete>

</objective>

<objective>

<text>Найти артефакт панцирь</text>

<icon height="50" width="50" x="100" y="50">ui\ui\_icons\_task</icon>

<function\_complete>dan\_dialog.bar\_dolg\_propusk\_have</function\_complete>

<infoportion\_set\_complete>bar\_dolg\_propusk\_have</infoportion\_set\_complete>

</objective>

<objective>

<text>Принести артефакт Пличко</text>

<map\_location\_type hint="Пличко">blue\_location</map\_location\_type>

<object\_story\_id>bar\_dolg\_guard\_commander</object\_story\_id>

<infoportion\_complete>bar\_dolg\_propusk\_done</infoportion\_complete>

</objective>

</game\_task>

Все теперь нам надо добавить инфопоршни в наш диалог, находим dialogs\_bar ищем в нем наши диалоги и добавляем инфопоршни;

<dialog id="bar\_ohran\_propusk">

<dont\_has\_info>bar\_dolg\_propusk\_start</dont\_has\_info> это значит что диалог не появиться у Пличко

<dont\_has\_info>bar\_dolg\_propusk\_have</dont\_has\_info> если сработали наши инфопоршни т.е. чтобы

<dont\_has\_info>bar\_dolg\_propusk\_done</dont\_has\_info> после выполнения задания диалог вновь не появлялся

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>bar\_ohran\_propusk\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>bar\_ohran\_propusk\_1</text>

<next>2</next>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>bar\_ohran\_propusk\_2</text>

<action>dan\_dialog.bar\_dolg\_propusk\_have</action> т.е. будет выполняться функция

<give\_info>bar\_dolg\_propusk\_start</give\_info> bar\_dolg\_propusk\_have из сриптового файла dan\_dialog.

</phrase>

<phrase id="3">

<text>bar\_ohran\_propusk\_3</text>

<give\_info>bar\_dolg\_propusk\_start</give\_info> информации о получении первого инфопоршня.

<action>dialogs.break\_dialog</action>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

<dialog id="bar\_friend\_propusk">

<dont\_has\_info>bar\_dolg\_propusk\_done</dont\_has\_info> не показывать после получения 3 инфопоршня

<has\_info>bar\_dolg\_propusk\_have</has\_info> показывать если есть второй инфопоршень

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>bar\_friend\_propusk\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>bar\_friend\_propusk\_1</text>

<next>2</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>bar\_friend\_propusk\_2</text>

<action>dan\_dialog.bar\_dolg\_propusk\_done</action> вызывается функция bar\_dolg\_propusk\_done

<give\_info>bar\_dolg\_propusk\_done</give\_info> информация о получения 3 инфопоршня задание выполенено

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="3">

<text>bar\_friend\_propusk\_3</text>

<give\_info>bar\_dolg\_base\_pass</give\_info> это срабатывает инфопоршни о пропуске нас на базу долга.

<give\_info>bar\_dolg\_community\_start</give\_info>

<give\_info>bar\_dolg\_community\_leader</give\_info>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

Теперь нам надо создать свой скриптовой файл и вписать 2 функции. Одна нужна для проверки наличия в инвентаре панциря и соответственно включения инфопоршня bar\_dolg\_propusk\_have. Вторая для передачи Пличко

арта. Например dan\_dialog и вписать наши функции.

function bar\_dolg\_propusk\_have(task, objective) эта функция проверяет наличие арта

if db.actor ~= nil then

return db.actor:object("af\_armor\_3") ~= nil

end

return false

end

function bar\_dolg\_propusk\_done(first\_speaker, second\_speaker) эта функция отдачи арта Пличко

dialogs.relocate\_item\_section(second\_speaker, "af\_armor\_3", "out")

second\_speaker:set\_relation(game\_object.friend, first\_speaker) эта строчка делает Пличко другом.

end

Ну вот вроде все. Если сделали все правильно, то после того, как принесли арт Пличко, вас свободно пропустят на базу долга.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Подскажите, плз, скрипт для изымания денег у главгероя (определенной суммы, как плату за информацию). И еще, функцию проверки количества денег у персонажа.

Пример из amk:

проверяем наличие 30000

function actor\_has\_money\_30000()

return db.actor:money()>=30000

end

отдаем 30000

function give\_money\_30000(t1,t2)

local npc=t1

if npc:id()==db.actor:id() then

npc=t2

end

dialogs.relocate\_money(npc,30000,"out")

end

Эта функция для проверки денег у ГГ.

Чтобы диалог не начинался надо вставить в начале диалога

<precondition>new\_dialog.actor\_has\_money\_30000</precondition>

И тогда если нет столько денег, то диалог не появиться.

создал квестик

-----------------------------------------------------------------------------------------------

<dialog id="export\_weapons\_1">

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>zdorova\_sidor,\_mogno\_y\_teba\_orygie zakazat?</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>da,\_y\_mena\_est\_lr300\_i\_svd</text>

<next>2</next>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>davai\_lr300</text>

<next>21</next>

</phrase>

<phrase id="21">

<text>prinesi\_3\_konservu</text>

<next>22</next>

<next>0</next>

</phrase>

<phrase id="22">

<preconditions>export\_weapons\_1.have\_a\_conserva</preconditions>

<action>export\_weapons\_1.otdat\_conserva</action>

<text>prines\_ia\_tvoi\_konservu</text>

<next>23</next>

</phrase>

<phrase id="23">

<text>dergi\_svoiy\_vintovky</text>

<action>export\_weapons\_1.vzat\_vintovky</action>

<next>0</next>

</phrase>

<phrase id="3">

<text>bla-bla</text>

<next>31</next>

</phrase>

<phrase id="31">

<text>bla-bla</text>

<next>32</next>

</phrase>

<phrase id="32">

<text>bla-bla</text>

<next>0</next>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

----------------------------------------------------------------------

function have\_a\_conserva(task, objective)

if db.actor ~= nil then

return db.actor:object("conserva") ~= nil

end

return false

end

function otdat\_konserva(first\_speaker, second\_speaker)

dialogs.relocate\_item\_section(second\_speaker, "conserva", "out")

end

function vzat\_vintovky(first\_speaker, second\_speaker)

dialogs.relocate\_item\_section(first\_speaker, "wpn\_lr300", "in")

end

все работает, но консервы не исчезают - это раз. Как их сделать по ттри не врублюсь, ведь если ставить

function otdat\_konserva(first\_speaker, second\_speaker)

dialogs.relocate\_item\_section(second\_speaker, "conserva", "out")

dialogs.relocate\_item\_section(second\_speaker, "conserva", "out")

dialogs.relocate\_item\_section(second\_speaker, "conserva", "out")

end

пропадает все равно одна, если вызывать одну функцию три раза - вылет...

хз..хз.. что делать о\_0

--------------------

Истина где-то рядом...

Если установлен НЛС, то можно вот таким образом:

Код

function otdat\_konserva(first\_speaker, second\_speaker)

sak.out\_item\_namber("conserva", 3)

end

Если нет НЛС, то помимо вышеуказанного, нужно дописать в свой скрипт вот это (пусть меня поправят, если я не прав):

Код

function out\_item\_namber(itm\_section,need\_number)

reloc\_params.itm\_section=itm\_section

reloc\_params.itm\_cnt=need\_number

reloc\_params.itm\_cnt\_found=0

db.actor:iterate\_inventory(checkout\_items\_count,db.actor)

reloc\_params.itm\_cnt\_found=0

if reloc\_params.itm\_cnt\_found<=reloc\_params.itm\_cnt then

db.actor:iterate\_inventory(out\_items\_count,db.actor)

end

news\_manager.relocate\_item(db.actor, "out", itm\_section)

reloc\_params={}

end

И в sak.out\_item\_namber("conserva", 3), вместо sak пропиши свой скрипт, в который добавишь второй код. К примеру, вышеуказанное записано в скрипт ferrari.script:

Код

function otdat\_konserva(first\_speaker, second\_speaker)

ferrari.out\_item\_namber("conserva", 3)

end

поправлю - кроме вышеуказанной функции необходимы функции подсчета и проверки:

Код

function out\_items\_count(actor,item)

if item.section and item:section()==reloc\_params.itm\_section and reloc\_params.itm\_cnt\_found<reloc\_params.itm\_cnt then

amk.remove\_item\_from\_inventory(item, actor)

reloc\_params.itm\_cnt\_found = reloc\_params.itm\_cnt\_found + 1

end

end

function checkout\_items\_count(actor,item)

if item.section and item:section()==reloc\_params.itm\_section then

reloc\_params.itm\_cnt\_found = reloc\_params.itm\_cnt\_found + 1

end

end

----------------------------------------------------------------------------------------

Вот еще простая функция передачи предмета

function atp\_barman\_wpn\_addon\_sil\_762\_ar(first\_speaker, second\_speaker)

local item = ""

local actor, trader

if db.actor and db.actor:id() == first\_speaker:id() then

actor = first\_speaker

trader = second\_speaker

else

actor = second\_speaker

trader = first\_speaker

end

flamethrower.relocate\_n\_items\_section(trader, "vodka", "out", 10)

dialogs.relocate\_item\_section(actor, "wpn\_addon\_sil\_762\_ar", "in", 1)

end

Только запомни если передаешь один предмет то используешь

dialogs.relocate\_item\_section

если больше одного

flamethrower.relocate\_n\_items\_section

И ничего дописывать не надо, правда это только на АМК прокатит, либо тебе нужен будет скрипт амк

flamethrower.script

function have\_item\_namber(itm,need\_namber)

local actor=db.actor

items\_count=0

itemin=itm

actor:iterate\_inventory(cheking\_item,actor)

if items\_count>=need\_namber then

return true

else

return false

end

end

PS за скриптик спасибо колмогору

Вызывать так

function have\_4kolbasa()

return barter.have\_item\_namber("kolbasa",4) ~= false

end

А соответствено have\_4kolbasa()засунуть в прекондишн в диалоге можно

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Все сделал, как вы сказали товарисчи, реакции - ноль. Ни колбасы не получил и куртки при мне остались.

<dialog id="skupka\_luta">

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>lut\_1</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>lut\_2</text>

<next>2</next>

</phrase>

<!--------------------разветвление------------------->

<!-------------2 ветка---------------->

<phrase id="2">

<text>lut\_banditki1</text>

<next>21</next>

</phrase>

<phrase id="21">

<text>lut\_banditki2</text>

<next>22</next>

<next>999</next>

</phrase>

<phrase id="22">

<preconditions>ferrrari.banditki\_pro</preconditions>

<text>lut\_banditki3</text>

<next>23</next>

</phrase>

<phrase id="23">

<text>lut\_banditki4</text>

<action>ferrari.banditki</action>

<next>0</next>

</phrase>

<phrase id="999">

<text>lut\_9999</text>

<next>9999</next>

</phrase>

<phrase id="9999">

<text>lut\_99999</text>

<next>0</next>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

function banditki\_pro()

ferrari.have\_item\_namber("bandit\_outfit",5) ~= false

end

function banditki(first\_speaker, second\_speaker)

local item = ""

local actor, trader

if db.actor and db.actor:id() == first\_speaker:id() then

actor = first\_speaker

trader = second\_speaker

else

actor = second\_speaker

trader = first\_speaker

end

flamethrower.relocate\_n\_items\_section(first\_speaker, "bandit\_outfit", "out", 5)

dialogs.relocate\_item\_section(second\_speaker, "kolbasa", "in")

end

На проверку наличия попробуй ещё такую функцию:

function banditki\_pro(first\_speaker, second\_speaker)

local actor, trader

if db.actor and db.actor:id() == first\_speaker:id() then

actor = first\_speaker

trader = second\_speaker

else

actor = second\_speaker

trader = first\_speaker

end

local outfit = 0

actor:iterate\_inventory(function (dummy, item) if item:section()=="bandit\_outfit" then outfit=outfit+1 end end, nil)

if vodka>=5 then

return true

else

return false

end

end

Где 5 - это количество предметов. Выдача у тебя, вроде, правильно написана.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Народ помогите пожалуйста, как правильно сделать что бы после выполнение квеста спавнились npc, скрипт у меня есть а надо толька правильно вставить функцию в диалог, но в это и проблема не знаю как правильно поставить где и между какими строками (а точней мне надо, что бы спавн происходил после выполнение квеста когда надо было командиру Свободы принести бронежилет военных) smile.gif

Надо сделать проверку у ГГ на определенный предмет. В твоем случае на проверку наличия в инвентаре бронежилета.

function checking\_taken\_item()

if not has\_alife\_info("твой инфопоршн") then

if obj:section()=="название бронежилета" then название функции спавна НПС()

end

end

end

Функцию checking\_taken\_item надо вставить в bind\_stalker.script вот сюда:

function actor\_binder:on\_item\_take (obj)

level\_tasks.proceed(self.object)

--game\_stats.update\_take\_item (obj, self.object)

--AMK UTILS--

amk.on\_item\_take(obj)

amk\_utils.actor\_item\_take(obj)

--AMK UTILS--

spawn\_zombi.checking\_taken\_item(obj) -- spawn\_zombi - это файл, где находится твоя функция проверки.

Еще надо в функцию спавна НПС вставить инфопоршн, который указываешь в функции проверки.

Это для того, чтобы при переходе через локации каждый раз не срабатывала функция спавна при наличии у ГГ этого бронежилета.

function spawn\_zombied()

local obj = alife():create("amk\_zombied\_1",vector():set(254.20483398438,-8.3238792419434,-132.53259277344),370220,404)

db.actor:give\_info\_portion("твой инфопоршн")

end

И ещё вопрос можешь привести пример скрипта что бы после его запуска он удалял (убирал) указанный предмет из рюкзака игрока, например бронника “specops\_outfit” smile.gif

function delete\_bronik()

local obj = db.actor:object("specops\_outfit")

if obj then

local se\_obj = alife():object(obj:id())

if se\_obj then

alife():release(se\_obj)

end

end

end

Либо, если непись прописан в all.spawnе, поставить ему:

[spawner]

cond = {+infoportion}

Где: infoportion - условие, инфопоршен (который можно добавить в диалог, к примеру), при выполнении которого, заспавнится данный непись.

пишу в stable\_dialogs\_bar:

<string id="bar\_barmen\_tolk\_0">

<text>Линк, здорово!!! Раскажи, что-нибудь! Ато устал я.</text>

</string>

<string id="bar\_barmen\_tolk\_1">

<text>Есть новый слух. Говорят те кто во время супер-выброса выжили, преобретают сверхестественные способности, ну или подыхают в течении

недели. А погибают очень интересно. Кто видели говорят, что у человека просто ноги подгинаются и падает он, так прям посреди дароги. А

те что сверхестественные способности получают, тоже долго не живут. Знаешь почему?. Потому, что их на приключения тянет. Говорят один

мен полез в рукопашку с кровососом, ну кровососос его и кокнул, но говорят схватка долгая была. Нет ну ты представляешь..........на

кровососа.......ха, во дает. Ну вот собственно и все.</text>

</string>

<string id="bar\_barmen\_tolk\_2">

<text>Дааа.....вот люди!!!</text>

</string>

<string id="bar\_barmen\_tolk\_3">

<text>Ладно пойду я.</text>

</string>

И в dialogs\_bar:

<dialog id="bar\_barmen\_tolk">

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>bar\_barmen\_tolk\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>bar\_barmen\_tolk\_1</text>

<next>2</next>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>bar\_barmen\_tolk\_2</text>

</phrase>

<phrase id="3">

<text>bar\_barmen\_tolk\_3</text>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

Вылет при запуске игры жалуется на dialogs\_bar. Что я неправильно делаю ( хочу дабавить диалог бармену )

-----------------------как зделать так, чтоб диалог активировался только при наличии предмета?---------------------------------------

В скрипте делаешь функцию, проверяющую наличие и в диалоге ставишь precondition. Допустим, есть скрипт wawka\_dialog, в нём функция:

Код

function chemodan\_have(first\_speaker, second\_speaker)

return first\_speaker:object("chemodan") ~= nil

end

Где - chemodan - нужный предмет. Тогда в диалоге этот прекондишн будет выглядеть:

Код

<precondition>wawka\_dialog.chemodan\_have</precondition>

Вставляй его в самое начало (для примера - кусок диалога):

Код

<dialog id="chemodan\_dialog">

<precondition>wawka\_dialog.chemodan\_have</precondition>

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>chemodan\_dialog\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

Геныч, для этого нужно создать task - как пример, загляни в game\_task.xml. Строки, которые отвечают за отметку:

Код

<map\_location\_type hint="Волк">blue\_location</map\_location\_type>

<object\_story\_id>Escape\_novice\_lager\_volk</object\_story\_id>

В первой - пишешь имя\название, во второй имя объекта из all.spawnа или файла game\_story\_ids.ltx blue\_location - значит, что отметка будет бледно голубой, green\_location - зелёной.

Геныч, по поводу вопроса в "Ковыряемся", загляни в xr\_effects.script (чтоб сон сделать), а чтоб его активировать и чтоб заставить непися стоять на месте, почитай Wiki, статьи "настройка логики". Так долго объяснять - но нужно для непися создавать логику, да и для активации сна при нажатии на ворота, нужно редактировать логику этих ворот. Сон, ролик - разницы никакой.

Здрасте всем. Никак не могу понять как надо прописывать чтобы после не большого диалога у ГГ появился какой либо предмет?

допустим пример такоц:

- Слушай, Сидорович а где моя бутылка водки?

- Водка? А ну да - водка. Вот она держи.

P.S. Стоит у меня мод АМК 1.4.1

Надо после разговора активировать вот такую функцию:

function esc\_kostya\_ammo()

local obj = alife():create("ammo\_12x70\_buck", db.actor:position(), db.actor:level\_vertex\_id(), db.actor:game\_vertex\_id(), db.actor:id())

end

И тогда у ГГ в рюкзаке появится то, что ты пропишешь.

-----------------------------------------------------------Как написать функцию для precondition в диалогах на то, что некоторая непись с определённым id жива и мертва?-------------------------------------------------

примерно так

function check\_npc\_alive(sid)

local npc = level\_object\_by\_sid (тут номер)

if npc ~= nil and npc:alive () == true then

return true

end

return false

end

Цитата

Спасибо, но там не совсем то... Там НПС посылают в уже заданную точку, она прописана в all.spawn, а мне нужно отправлять НПС в любую точку, например к меченому.

Ну для начала, нужно сделать диалоги и task (в game\_tasks.xml)... А чтобы задание засчиталось при смерти "клиента", нужно ему прописать в логике:

Код

on\_death = death

[death]

on\_info = {=killed\_by\_actor} %+инфопоршен%

То есть, если "клиент" скончался и скончался именно от рук ГГ, то выдать инфопоршен.

Инфопоршен прописать в task, в <infoportion\_complete>инфопоршен</infoportion\_complete>

А чтобы непися заспавнить, с уникальным именем, необходимо создать ему профиль в character\_desc\_\*.xml. В "Ковыряемся в файлах" очень подробно всё расписано. И не раз. Если не разберёшься, пиши в личку - ближе к вечеру отвечу.

В логике впиши выдачу инфопоршна при убийстве нпс.

[logic]

on\_death = on\_death

[on\_death]

on\_info = %+info\_nps\_dead%

А в квест впиши это

<infoportion\_complete>info\_nps\_dead</infoportion\_complete>

---------------------Как сделать так, чтобы квест выполнялся после убийства не 1 НПС, а группы ( 3 - 5 )? --------------------------------------------

сделать логику:

[logic]

on\_death = on\_death

[on\_death]

on\_info = %+info\_nps\_dead1%

другому сделать:

[logic]

on\_death = on\_death

[on\_death]

on\_info = %+info\_nps\_dead2%

И так далее.

А потом в квест вписать в теге функтион\_комплит test.test

дальше создаем файл тест и в нем пишем

function test()

if db.actor:has\_info("info\_nps\_dead2") and db.actor:has\_info("info\_nps\_dead1") and db.actor:has\_info("info\_nps\_dead3") then

return true

end

end

-----------------------Какая нужна логика для выдачи инфопоршня при взятии предмета? ---------------------------------------------------

V!RU$, в бинд сталкере найди функцию on\_item\_take(obj)

и перед последним end введи

if obj and obj:section() == "предмет" then db.actor:give\_info\_portion("info") end