С помощью ACDC декомпилируем all.spawn

Получаем кучу файлов типа : alife\_l01\_escape , way\_l01\_escape и тд.

Создадим нового непися на Кордоне. Открываем alife\_l01\_escape, и крутим в самый низ.

Если у вас чистая игра и вы ничего не делали в Олл спавне то посленяя секция у вас будет под номером 869. Добавляем туда вот такой код(в конец):

[870]

; cse\_abstract properties

section\_name = stalker

name = noobik

position = -172.21215820313,-19.941787719727,-161.09272766113

direction = 0,0,0

; cse\_alife\_trader\_abstract properties

money = 5000

character\_profile = esc\_noobik

; cse\_alife\_object properties

game\_vertex\_id = 52

distance = 0

level\_vertex\_id = 76655

object\_flags = 0xffffffbf

custom\_data = <<END

[logic]

cfg = scripts\noobik\_logic.ltx

[smart\_terrains]

none = true

END

story\_id = 10000

; cse\_visual properties

visual\_name = actors\soldier\soldier\_beret\_1

; cse\_alife\_creature\_abstract properties

g\_team = 0

g\_squad = 1

g\_group = 2

health = 1

dynamic\_out\_restrictions =

dynamic\_in\_restrictions =

upd:health = 1

upd:timestamp = 0

upd:creature\_flags = 0

upd:position = -172.21215820313,-19.941787719727,-161.09272766113

upd:o\_model = 0

upd:o\_torso = 0.028013030067086,0,0.9996075630188

upd:g\_team = 0

upd:g\_squad = 1

upd:g\_group = 2

; 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 = 1,2,2,1,2

predicate4 = 0,1,1,1

; cse\_ph\_skeleton properties

upd:start\_dialog =

; se\_stalker properties

Разъясню некоторые пункты, чтобы в след. раз не пришлось прибегать к тутору.

section\_name = stalker -//это для игры тут пишется к примеру если ето у тебя сталкера или бандюки то должно быть section\_name = stalker

name = noobik -//пишем что хотим

position = -172.21215820313,-19.941787719727,-161.09272766113 -//позиция

direction = 0,0,0 -// направление взгляда(можно писать всегда нули)

; cse\_alife\_trader\_abstract properties

money = 5000 -//его бабло

character\_profile = esc\_noobik -//ссылка на профиль в character\_desc\_локация(раз создаем в алайф эскейп значит и профиль будет искатсья в чарактер\_деск\_ескейп)

; cse\_alife\_object properties

game\_vertex\_id = 52 -// гейм вертекс

distance = 0

level\_vertex\_id = 76655 -//левел вертекс

object\_flags = 0xffffffbf

custom\_data = <<END

[logic]

cfg = scripts\noobik\_logic.ltx -// ссылка на логику

; cse[smart\_terrains]

none = true

END

story\_id = 10000 -//его стори айди

; cse\_visual properties

visual\_name = actors\soldier\soldier\_beret\_1 -// его визуал

upd:health = 1

upd:timestamp = 0

upd:creature\_flags = 0

upd:position = -172.21215820313,-19.941787719727,-161.09272766113 -//опять пишем позицию

upd:o\_model = 0

upd:o\_torso = 0.028013030067086,0,0.9996075630188

upd:g\_team = 0

upd:g\_squad = 1

upd:g\_group = 2

upd:next\_game\_vertex\_id = 65535-//честно не знаю что это, я всегда пишу эти цифры

upd:prev\_game\_vertex\_id = 65535-//не знаю, но пишем всегда это

upd:distance\_from\_point = 0

upd:distance\_to\_point = 0

Компилируем, получаем файл all.spawn.new , копируем его в геймдату/спавнс и переименовываем просто в олл спавн. Это еще не все!

еперь

открываем файл character\_desc\_escape

перед профилем волка вставляем это:

<!---------------------------------------esc\_noobik----------------------------------------------------->

<specific\_character id="esc\_noobik" team\_default = "1">

<name>Нубик</name>

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

<bio>esc\_noobik</bio>

<class>esc\_noobik</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\soldier\soldier\_beret\_1</visual>

<supplies>

[spawn] \n

wpn\_pm \n

ammo\_9x18\_fmj = 1 \n

wpn\_ak74u \n

ammo\_5.45x39\_fmj \n

</supplies>

#include "gameplay\character\_criticals\_4.xml"

</specific\_character>

у нас будет чел с визуалом военного, иконкой волка, и голосом обычного сталкера

теперь создаем файл логики, в папке config/scripts создаем файл noobik\_logic.ltx и пишем туды:

[logic]

active = remark1

danger = danger\_ignore

[danger\_ignore]

ignore\_distance = 5

[remark1]

no\_move = true

все, он никуда не уйдет пока на него не нападут = )

Теперь открываем файл game\_story\_ids

и в самый низ вписываем: 10000 = "esc\_noobik"

теперь открываем файл npc\_profile вставляем сие:

<character id="esc\_noobik">

<class>esc\_noobik</class>

<specific\_character>esc\_noobik</specific\_character>

</character>

Все, мы на финишной прямой! Открываем файл spawn\_sections

и в писываем:

[esc\_noobik]:stalker

$spawn = "respawn\esc\_noobik"

character\_profile = esc\_noobik

spec\_rank = novice

community = stalker

Все, все готово! Начинаем новую игру, и видем сталкера с именем Нубик = )

[править]

Послесловие

Ну вот, если вы все сделали правильно, все будет работать. Это был тутор по созданию нового непися с нуля, тобишь не имея его Нигде прописаным. Спасибо Николай ФеНиКс, Futura за помощь в находке метода = )

Автор статьи - stalkers-life

Получено с http://stalkerin.gameru.net/wiki/index.php/All.spawn\_-\_%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5\_NPC

Категория: Скрипты

Удаление НПС

function delete\_npc()

for a=10,65635,1 do

local obj=alife():object(a)

if obj and string.find(obj:name(),"Название нпс") then

alife():release(obj,true)

end

end

end

Вот так проще

function dell\_Вася()

local se\_obj = alife():object("Вася")

if se\_obj then

alife():release(se\_obj, true)

end

end

Создание респавнера

[2130]

; cse\_abstract properties

section\_name = respawn

name = gar\_bandit\_respawn\_1

position = -255.842391967773,0.402019500732422,-16.2054500579834

direction = -0.020167512819171,3.69857480109204e-005,0.00183404912240803

; cse\_alife\_object properties

game\_vertex\_id = 309

distance = 9.09999942779541

level\_vertex\_id = 7422

object\_flags = 0xffffff3e

custom\_data = <<END

[respawn]

conditions = 0

respawn\_section = gar\_bandit\_respawn\_1,3,gar\_bandit\_respawn\_2,2 имена секций из файла spawn\_sections.ltx

;max\_count = 12

;min\_count = 5

max\_spawn = 2

idle\_spawn = medium

END

; cse\_shape properties

shapes = shape0

shape0:type = sphere

shape0:offset = 0,0,0

shape0:radius = 1

; cse\_alife\_space\_restrictor properties

restrictor\_type = 0

; se\_respawn properties

Создание Снайпера

\*1

Для начала создадим профиль!

Откроем фаил character\_\*\*\*\*.xml

и создаем там новый профиль

Пример:

<specific\_character id="название\_секции" team\_default = "1">

<name>GENERATE\_NAME\_stalker</name>

<icon>иконка</icon>

<map\_icon x="1" y="0"></map\_icon>

<bio>Опытный сталкер. Детальная информация отсутствует.</bio>

<class>класс</class>

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

<snd\_config>characters\_voice\human\_01\папка с названием группировки\</snd\_config>

<rank>цифры от 0 до 900</rank>

<reputation>цифры от 0 до 1000</reputation>

<visual>путь до модели"визуала"</visual>

<supplies>

[spawn] \n

оружие \n

патроны к этому оружию = 5 \n

</supplies>

#include "gameplay\character\_criticals\_4.xml"

#include "gameplay\character\_dialogs.xml"

</specific\_character>

\*2

Теперь нужно прописать класс нашего НПС в npc\_profile.xml

Пример:

<character id="название\_секции из character\_\*\*\*\*.xml">

<class>класс прописанный вами ранее</class>

<specific\_character>название\_секции из character\_\*\*\*\*.xml</specific\_character>

</character>

\*3

Теперь зарегистрируем Нашего НПС в spawn\_section.ltx

Пример:

[секция спавна(название пишите сами)]:stalker

$spawn = "respawn\секция спавна"

character\_profile = название\_секции из character\_\*\*\*\*.xml

spec\_rank = regular ;это ранг непеся оставляйте как есть ,особой роли не играет

community = группировка которую вы приписали этому (название\_секции из character\_\*\*\*\*.xml)

custom\_data = scripts\sniper\_addon\sniper\_addon\_\*\*\*\_logic.ltx;\*\*\* - если группировка НПС нейтральна к вам или дружелюбна ,то friend , в противном случае enemy

\*4

Потом открываем xr\_conditions.script

и добавляем вот такую функцию

function is\_sniper\_enemy(enemy, object)

return enemy:id() ~= db.actor:id()

end

PS:Если нет такого фаила ,то возьмите из оригинальной Игры!

\*5

Теперь осталось Заспавнить Нашего НПСа

PS:Тем кто делает это впервые ,прочитайте дальше :),а если сталкивались ,всё равно читайте :)

\*5.1

Для Начала нам нужно снять координаты того места Где появится наш Снайпер.

Для этого открываем ui\_main\_menu.script

находим вот примерно такое

if dik == DIK\_keys.DIK\_Q then

self:OnMessageQuitWin()

end

и делаем так :

if dik == DIK\_keys.DIK\_Q then

self:OnMessageQuitWin()

elseif dik==DIK\_keys.DIK\_W then

self:position\_info()

end

И в конец фаила.В Самый Конец!!!

function main\_menu:position\_info()

local a = db.actor:position()

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

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

local text = "GPS:\\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

Сохраняем!!!

\*5.2

Заходим в игру ,добегаем до места где бы хотели чтобы сидел снайпер,выходим в Меню и в меню жмём на W , потом возвращаемся в игру

И Делаем скриншот (F12)

\*5.3

Далее создаём скрипт спавна

(создаётся с помощью блокнота или Notepad++)

Например sniper\_add.script

В нём будем писать функции!

function start\_add\_spawn()--\\\*Это "список".Сюда будем вписывать вызов всех функции спавна

--\\\*Сюда вписываем название ваших функций

--пример:

spawn\_sniper\_one()

end

function название\_латиницей()--\\spawn\_sniper\_one()

local x= смотрим скриншот и переписываем сюда x

local y= смотрим скриншот и переписываем сюда y

local z= смотрим скриншот и переписываем сюда z

local level\_vertex= смотрим скриншот и переписываем сюда level\_vertex

local game\_vertex\_id= смотрим скриншот и переписываем сюда game\_vertex\_id

alife():create("тут название вашей из spawn\_section.ltx",vector():set(x,y,z),level\_vertex,game\_vertex\_id)

end

function save\_variable(variable\_name, value)

xr\_logic.pstor\_store(db.actor, variable\_name, value)

end

function load\_variable(variable\_name, value\_if\_not\_found)

return xr\_logic.pstor\_retrieve(db.actor, variable\_name, value\_if\_not\_found)

end

\*5.4

Когда вписали всех наших Снайперов и все функции спавна и внесли их в "список",то добавляем вызов нашей функции в bind\_stalker.script

в функцию actor\_binder:update(delta)

перед последнем end'ом этой функции

добавляем

if sniper\_add.load\_variable("spawn\_sniper",false)==false then

sniper\_add.start\_add\_spawn()

sniper\_add.save\_variable("spawn\_sniper",true)

end

Сохраняем!

\*6

Теперь работаем с логикой.

в папке configs/scripts создаём папку с sniper\_addon , открываем её

\*6.1

Создаём два фаила

sniper\_addon\_friend\_logic.ltx и sniper\_addon\_enemy\_logic.ltx

\*6.2

открываем sniper\_addon\_friend\_logic.ltx

и вписываем туда:

;SNIPER ADDON

;Меченый(Стрелок)

[logic]

active = remark@search

[remark@fire]

combat\_ignore\_cond = {!is\_sniper\_enemy}

radius = 0

anim = hide

on\_info = {=health\_le(0.5)} remark@search

wounded = wounded@work

sniper = true

[remark@search]

combat\_ignore\_cond = true

combat\_ignore\_keep\_when\_attacked = false

anim = hide

target = actor

on\_info = {=see\_enemy} remark@fire

wounded = wounded@work

[smart\_terrains]

none = true

[wounded@work]

hp\_state = 0|wounded\_heavy@help\_heavy

hp\_state\_see = 0|wounded\_heavy@help\_heavy

hp\_victim = 0|nil

hp\_fight = 0|false

hp\_cover = 0|false

Сохраняем этот фаил и открываем второй

и вставляем туда

;SNIPER ADDON

;Меченый(Стрелок)

[logic]

active = remark@search

[remark@fire]

combat\_ignore\_cond = {!is\_enemy\_actor}

radius = 0

anim = hide

on\_info = {=health\_le(0.5)} remark@search

wounded = wounded@work

sniper = true

[smart\_terrains]

none = true

[remark@search]

combat\_ignore\_cond = true

combat\_ignore\_keep\_when\_attacked = false

anim = hide

target = actor

on\_info = {=see\_actor} remark@fire

wounded = wounded@work

[wounded@work]

hp\_state = 0|wounded\_heavy@help\_heavy

hp\_state\_see = 0|wounded\_heavy@help\_heavy

hp\_victim = 0|nil

hp\_fight = 0|false

hp\_cover = 0|false

-----------Вот простенький пример, статичного НПС, который стоит на своём месте и никуда не дёргается (только на выброс реагирует, но потом возвращается на место):----------------------------------------

[smart\_terrains]

none = true

[logic]

active = camper@demon

combat\_ignore = combat\_ignore

[camper@demon]

path\_walk = demon\_walk

path\_look = demon\_look

meet = meet@demon

danger = danger\_condition@demon

[danger\_condition@demon]

ignore\_distance = 0

ignore\_distance\_corpse = 0

[meet@demon]

use = true

use\_wpn = true

meet\_talk\_enabled = true

"way\_dead\_city.ltx"

[demon\_look]

points = p0

p0:name = wp00

p0:flags = 0x1

p0:position = -14.6759996414185,7.38600015640259,97.9469985961914

p0:game\_vertex\_id = 3061

p0:level\_vertex\_id = 340857

[demon\_walk]

points = p0

p0:name = wp00

p0:flags = 0x1

p0:position = -12.9440002441406,7.38600015640259,95.0419998168945

p0:game\_vertex\_id = 3061

p0:level\_vertex\_id = 343200

path\_walk - это точка, куда НПС приходит после своего спавна. Данная точка может совпадать с точкой спавна. В этом случае НПС заспавнится в точке своего назначения. А можно разнести точку спавна НПС и точку path\_walk. Тогда НПС после своего спавна придёт в точку path\_walk и в ней и останется потом.

path\_look - это точка в которую напрвлен взгляд НПС.

Если нужен патруль, чтобы ходил между двух точек, то вот пример простенькой логики для постового:

"Логика патруля"

[smart\_terrains]

none = true

[logic]

active = walker@demon\_ohr3

[walker@demon\_ohr3]

path\_walk = demon\_ohr3\_walk

path\_look = demon\_ohr3\_look

danger = danger\_condition@demon\_ohr3

[danger\_condition@demon\_ohr3]

ignore\_distance = 0

Вся разница в том, что в асдс прописаны две связанных точки пути walk и две точки look. Вот так:

"Пути для патруля"

[demon\_ohr3\_look]

points = p0,p1

p0:name = wp00

p0:flags = 0x1

p0:position = -54.443000793457,1.25100004673004,100.443000793457

p0:game\_vertex\_id = 3061

p0:level\_vertex\_id = 293842

p1:name = wp01

p1:flags = 0x2

p1:position = -27.3939990997314,1.25100004673004,69.2630004882813

p1:game\_vertex\_id = 3065

p1:level\_vertex\_id = 326060

[demon\_ohr3\_walk]

points = p0,p1

p0:name = wp00

p0:flags = 0x1

p0:position = -27.3939990997314,1.25100004673004,69.2630004882813

p0:game\_vertex\_id = 3065

p0:level\_vertex\_id = 326060

p0:links = p1(1)

p1:name = wp01

p1:flags = 0x2

p1:position = -54.443000793457,1.25100004673004,100.443000793457

p1:game\_vertex\_id = 3061

p1:level\_vertex\_id = 293842

p1:links = p0(1)

При такой логике, патрульный идёт в первую точку walk wp00, останавливается ненадолго и смотрит в "привязанную" к этой точке, с помощью flags, точку look и потом тоже самое во второй точке. Так и ходит бесконечно от точки к точке.

Ремарк бесусловно отличная схема, только не надо под ремаркой оставлять НПС. Если нужно вставить ремарку, чтобы, например, отыграть какую-нибудь анимацию или ещё что, то пожалуйста вставляйте, только потом опять надо перевести НПС под схему, например, walker.

Вот простой пример с включённой схемой [remark] в общую схему.

"Пример"

[smart\_terrains]

none = true

[dont\_spawn\_loot]

[logic]

active = walker@postovoy

danger = danger\_condition@postovoy

[walker@postovoy] --тут НПС стоит на месте, ждёт ГГ

path\_walk = postovoy\_walk

path\_look = postovoy\_look

meet = meet

danger = danger\_condition@postovoy

on\_info = {+skit\_start\_dialog\_done} walker@postovoy1 --тут поговорили с этим НПС и после получения поршня, он бежит в назначенное место, сопровождая актёра.

[walker@postovoy1] --бежит.

path\_walk = postovoy\_walk1 --тут несколько точек пути прописано - маршрут следования

path\_look = postovoy\_look1

meet = no\_meet --пока бежит, с ним поговорить не получится.

def\_state\_moving1 = run

def\_state\_moving2 = run

def\_state\_moving3 = run

danger = danger\_condition@postovoy

on\_info = {+skit\_prishli} remark@postovoy --как добежал до точки, остановился и перешёл под ремарк

[remark@postovoy] --вот он ремарк №1, под которым НПС стоит временно на месте и с ним можно говорить.

anim = guard

target = actor

meet = meet --можно говорить

danger = danger\_condition@postovoy

on\_info = {+postovoy\_first\_dialog\_done} walker@postovoy2 --после разговора, по факту получения поршня, НПС снова переходит в схему волкера и уходит на первую точку.

[walker@postovoy2] --возвращается на первую точку

path\_walk = postovoy\_walk2 --тут несколько точек пути, таких же, как и postovoy\_walk1, но идущих в обратном порядке от маршрута postovoy\_walk1

path\_look = postovoy\_look2

meet = no\_meet --снова, пока бежит, с ним не поговорить

def\_state\_moving1 = run

def\_state\_moving2 = run

def\_state\_moving3 = run

danger = danger\_condition@postovoy

on\_info = {+postovoy\_mesto} remark@postovoy1 --как добежал, то перешёл под вторую ремарку, под которой отыграется анимация для НПС - "смотреть в бинокль".

[remark@postovoy1]

anim = binocular --смотрит в бинокль

target = actor

meet = meet

danger = danger\_condition@postovoy

on\_timer = 10000 | walker@postovoy3 --через десять секунд переходит в первоначальное (исходное) стостояние валкера, стоящего на месте (в данном случае он постовой).

[walker@postovoy3] --вот в этом состоянии он и остаётся стоять на месте, так как точка пути postovoy\_walk3 совпадает с последней точкой пути postovoy\_walk2

path\_walk = postovoy\_walk3

path\_look = postovoy\_look3

meet = meet

danger = danger\_condition@postovoy

[danger\_condition@postovoy]

ignore\_distance = 0

ignore\_distance\_corpse = 0

[meet]

use = true

use\_wpn = true

meet\_talk\_enabled = true

qwqwqw ,

Это можно легко сделать в точках пути в аллспавне.

В нужной точке look, вставляешь анимацию. Пример:

[lesnik\_look]

points = p0,p1,p2

p0:name = wp00|a=binocular

p0:flags = 0x1

p0:position = -165.067993164063,1.29299998283386,-54.8950004577637

p0:game\_vertex\_id = 3033

p0:level\_vertex\_id = 171004

Вот, он после того, как придёт в первую точку, посмотрит в бинокль, потом пойдёт лальше по своему пути. Если и в следующей точке look назначить анимацию "смотреть в бинокль", то и там он посмотрит в бинокль и пойдёт к следующей точке. Если точек walk и look всего две и они чётко связаны через flags, то патрульный будет ходить от точки к точке и в каждой точке будет останавливаться и смотреть в Бинокль. Главное, чётко назначить связи, между собой точек walk (через link) и привязку через flags точек look к точкам walk. Там, главное, чтобы "имена" flags совпадали по тем точкам, в которые НПС приходит (walk) и куда должен смотреть (look). Имеется ввиду вот это:

p0:flags = 0x1, затем, p3:flags = 0x2 и так далее. Точек walk может быть много, а точек look может быть всего две или три, например. ВОт и связи через флажки (flags) должны соответствовать чётко, не важно, это первая точка пути walk и первая точка look, или десятая точка walk и вторая точка look, главное, чтобы соответствовали флажки.

На самом деле ремарки в большой логике трудны для переваривания smile.gif

"==="

[remark@postovoy] --вот он ремарк №1, под которым НПС стоит временно на месте и с ним можно говорить.

anim = guard

target = actor

meet = meet --можно говорить

danger = danger\_condition@postovoy

on\_info = {+postovoy\_first\_dialog\_done} walker@postovoy2 --после разговора, по факту получения поршня, НПС снова переходит в схему волкера и уходит на первую точку

тут всё ок, но для меньшей нагрузки намного проще и полезнее сделать простой второй валк с луком и с разрешением диалога, если Вы не подразумеваете остановку непися в той точке, в которой он получил поршен и дачу target. Анимку же можно отыграть и в любом луке - любую. Если же в ремарке - лучше сразу указать отсутствие эмоций на происходящее до вхождения актора в радиус диалога, иначе он при первом испуге сорвётся в комбат даже при нулевом дейнджере... Кроме того - есть опасения, что при повторном вхождении ГГ в онлайн к этому неписю, несмотря на прописанную логику он снова бросится в первый валк...

Вот пример (так стоят на месте некоторые НПС в "Тайных Тропах" и никуда не уходят ни при каких обстоятельствах, так как принадлежат к комьюнити "stranger" или "trader"):

"Пример"

[smart\_terrains]

none = true

[dont\_spawn\_loot]

[logic]

active = remark

trade = misc\trade\_lektor.ltx --это, если торговец

combat\_ignore = combat\_ignore

[remark]

anim = probe\_2 --ну, это для примера, крутит в руках прибор, если есть, а если нет, то оружие своё рассматривает.

target = actor

combat\_ignore\_cond = always

meet = meet

[meet]

meet\_state = 10|guard@wait

meet\_state\_wpn = 10|backoff@threat\_weap

victim = 10|actor

victim\_wpn = 10|actor

use = true

use\_wpn = false

syndata = backoff@threat\_weap

[combat\_ignore]

combat\_ignore\_cond = always

Но есть ещё выбросы, от которых тоже легко отстраниться, зарегистрировав отдельно взятого персонажа, или же целую группировку в исключения в файле: blowout\_scheme.script

Вот тут:

function bind\_scheme(npc,storage)

local evid\_wounded=xr\_evaluators\_id.sidor\_wounded\_base

local monolith=npc:character\_community()=="monolith"

local zombi=npc:character\_community()=="zombied" or npc:character\_community()=="trader" or npc:character\_community()=="stranger" or npc:character\_community()=="arena\_enemy" or npc:name()=="mil\_stalker0012" or npc:name()=="yantar\_ecolog\_general" or -- сумашедший на милитари и Сахаров

npc:name()=="mil\_freedom\_member0021" -- Скрягу в зомби!

Есть ещё масса способов оставить созданного скриптом НПС на месте.