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.script 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.script 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.script,

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\_desc\_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\_task</precondition>

</dialog>

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

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.script 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.

Новые NPC

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