Создание НПС

Для того, чтобы создать нового НПС нам понадобятся координаты нужного места, где и будет заспаунен наш NPC. Возьмём Кордон, лагерь новичков. Можете снять координаты сами, а можете взять мною уже снятые: (-218.20,-20.2,-145.63),35362,47). Далее. Создаём файл в папке gamedata/scripts файл, скажем esc\_unik\_npc.script. В нём создаём функцию. Код: function esc\_unik\_npc () alife():create("esc\_unik\_npc",vector():set(-218.20,-20.2,-145.63),35362,47) end

Теперь мы в файле npc\_profile.xml (в папке gameplay) добавляем нашего НПС. Код: <character id="escape\_trader"> <class>Trader</class> <specific\_character>escape\_trader</specific\_character> </character>

<character id="esc\_unik\_npc"> <class>esc\_unik\_npc</class> <specific\_character>esc\_unik\_npc</specific\_character> </character>

Копируем или создаём по образцу только нижний блок Второго торговца нам ненадо. Теперь моздадим секцию нашего персоонажа. В файле spawn\_section.ltx (gamedata/config/creatures) в блоке:

--------Escape--------------

--------neutrals------------

Создаём секцию. Код: [esc\_unik\_npc]:stalker $spawn = "respawn\esc\_unik\_npc" character\_profile = esc\_unik\_npc spec\_rank = regular community = dolg

В строке community можете вместо долга вписать другую группировку. Однако если мы хотим, чтоба наш персоонаж не гулял по Зоне, пока не наткнётся на первуюю аномалию, то пропишем чтобы он стоял на месте. Для этого под community вставляем: custom\_data = scripts\esc\_unik\_npc.ltx Далее создаём в gamedata/config папку scripts в в папке создаём файл esc\_unik\_npc.ltx В наш созданый файл вставляем: Код: [logic] active = remark1 danger = danger\_ignore

[danger\_ignore] ignore\_distance = 5

[remark1] no\_move = true

Всё наш НПС будет стоять на месте своего спауна. Едем дальше. Нам надо активировать нашего персоонажа. для этого мы должны вставить строку: <action>esc\_unik\_npc.esc\_unik\_npc</action> Либо в диалог, либо в какой-нибудь квест. Давайте вставим строку в файл info\_portions.xml (gamedata/gameplay) под Код: <game\_information\_portions>

<info\_portion id="storyline\_actor\_start">

<task>storyline\_eliminate\_gunslinger</task>

Выклядеть это будет так:

Код: <game\_information\_portions>

<info\_portion id="storyline\_actor\_start">

<task>storyline\_eliminate\_gunslinger</task>

<action>esc\_unik\_npc.esc\_unik\_npc</action>

</info\_portion>

Однако мы не прописали самого НПС, как личность В файле character\_desc\_escape.xml (gamedata/gameplay) добавляем: Код: <specific\_character id="esc\_unik\_npc" team\_default = "1"> <name>GENERATE\_NAME\_bandit</name> <icon>ui\_npc\_u\_stalker\_bandit\_3</icon> <bio>esc\_wolf\_bio</bio>

<class>esc\_otbrosi\_1</class> <community>dolg</community> <terrain\_sect>stalker\_terrain</terrain\_sect>

<rank>367</rank> <reputation>-60</reputation> <money min="600" max="2000" infinitive="1"/>

<snd\_config>characters\_voice\human\_01\monolith\</snd\_config> <crouch\_type>-1</crouch\_type>

<visual>actors\bandit\stalker\_bandit\_3</visual> <supplies> [spawn] \n

wpn\_groza \n

ammo\_9x39\_pab9 \n

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

2. include "gameplay\character\_food.xml"

</supplies>

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

1. include "gameplay\character\_dialogs.xml"

</specific\_character>

Правда тут получится у нас долговец в одежде бандита и говорящего голосом монолитовца xD Всё сохроняем. НПС готов.

Но так же можно добавить нашему НПС диалог) Как добавлять диалоги написано в нашем факе) Если хотяте сделать нашему НПС своё имя то в файле stable\_bio\_name.xml (gamedata/config/text/rus) добавляем: Код: <string id="esc\_unik\_npc"> <text>Факер-мазафакер</text> </string>

А в файле сharacter\_desc\_escape.xml (gamedata/gameplay) находим нашего уже прописаного НПС и вставляем в секцию <name></name> (у нас в ней написано GENERATE\_NAME\_bandit) esc\_unik\_npc Всё Поздравляю)