

Stalker: call of Pripyat clear sky shadow of Chernobyl

Оглавление

[Редактирование гранат](#)

[Редактирование брони](#)

[Активация артефактов](#)

[Добавление оружия в игру](#)

[Редактирование иконок](#)

[Рюкзаки](#)

[Использование еды и аптечек несколько раз](#)

[Несколько мелочей по ЧН](#)

[Генерирование предметов в трупах](#)

[Создание типовых квестов](#)

[Создание квестов \(базовый уровень\)](#)

[Создание нового достижения в сталкер 3П](#)

[К оглавлению](#)

Редактирование гранат

- Конфиги лежат по адресу gamedata\configs\weapons в файлах w_f1.ltx для Ф1 и w_rgd5.ltx для РГД-5;
важные параметры:
destroy_time = 1800 ; Время детонации 1.8 секунды
blast = 3.0 ; Урон наносимый фугасным воздействием
blast_r = 8 ; радиус фугасного воздействия
blast_impulse = 550 ; Сила удара от фугаса
frags = 300 ; Количество осколков
frags_r = 25 ; Радиус разлета осколков
frag_hit = 3.50; Урон от осколка
frag_hit_impulse = 300 ; Сила удара от осколков
fragment_speed = 500 ; Скорость осколков

[К оглавлению](#)

Редактирование брони

Итак, секции с параметрами находятся в файле:

```
config\misc\outfit.ltx
```

Рассмотрим, например, параметры классического костюма сталкера.

```
[stalker_outfit]:outfit_base
```

; название секции костюма. именно к нему игра будет обращаться. outfit_base - базовая (наследуемая) секция (изменять строго не рекомендуется).

```
visual = equipments\stalker_suit ; модель, используемая для сложенного костюма, лежащего на земле.
```

```
actor_visual = actors\hero\stalker_hood.ogf ; модель, используемая для игрока, когда
```

```
на нем надет костюм.
```

```
inv_name = stalker_outfit_name ; название в инвентаре.
```

```
inv_name_short = stalker_outfit_name ; название в инвентаре (в принципе, можно здесь продублировать значение предыдущего параметра - так чаще всего и делают).
```

```
description = stalker_outfit_description ; ссылка на текстовую строку с описанием.
```

```
inv_weight = 5.0 ; вес.
```

; далее идут параметры иконки в инвентаре.

```
inv_grid_width = 2
```

```
inv_grid_height = 3
```

```
inv_grid_x = 6
```

```
inv_grid_y = 15
```

```
full_icon_name = npc_icon_stalker_outfit ; название иконки.
```

```
cost = 15000 ; базовая цена (см. примечание 2).
```

```
full_scale_icon = 14,11 ; иконка сталкера в костюме в полный рост (отображается в инвентаре справа).
```

```
nightvision_sect = effector_nightvision_bad ; тип ПНВ ("плохой" - зеленый, "хороший" - синий).
```

; ниже идут параметры защиты владельца от различных типов воздействий, обеспечиваемые костюмом.

```
burn_protection = 0.5 ; защита от воздействия огня (костры, аномалия "Жарка" и т.д.).
```

```
strike_protection = 0.5 ; защита от ударов (наносятся мутантами, например, псевдогигантом).
```

```
shock_protection = 0.5 ; защита от поражения электричеством.
```

```
wound_protection = 0.4 ; защита от ранений (наносятся мутантами, например, собаками, кровососами и т.д.).
```

```
radiation_protection = 0.5 ; защита от радиации.
```

```
telepathic_protection = 0.0 ; защита от пси-воздействия (например, присутствие контроллера серьезно влияет на psy_health).
```

```
chemical_burn_protection = 0.5 ; защита от химического воздействия.
```

```
explosion_protection = 0.3 ; защита от взрывов/осколков.
```

fire_wound_protection = 0.3 ; защита от огнестрельного оружия (наиболее важный параметр для большинства костюмов).

power_loss = 0.87

bones_koeff_protection = gilet_antigas_damage

[sect_stalker_outfit_immunities] ; коэффициенты иммунитета самого костюма, то есть - то, насколько сильно он сам подвержен повреждениям от различных типов воздействий. по значениям каждого типа - см. выше.

burn_immunity = 0.03

strike_immunity = 0.01

shock_immunity = 0.03

wound_immunity = 0.015

radiation_immunity = 0.00

telepatic_immunity = 0.00

chemical_burn_immunity = 0.03

explosion_immunity = 0.03

fire_wound_immunity = 0.01

[К оглавлению](#)

Активация артефактов

Распишу по пунктам как добавить например к "огненному шару" аномалию Жарка...

Открываете файл: gamedata/config/misc/artefacts.ltx

И там в самом начале файла такая секция:

;Артефакты, которые при активизации создают аномальные зоны

;формат: {секция_артефакта} = {секция_зоны},Radius,Power

[artefact_spawn_zones]

af_medusa = zone_mosquito_bald_weak, 2.0, 30.0

Обозначает что артефакт af_medusa при активации создаст аномальную зону

zone_mosquito_bald_weak с радиусом 2 метра и мощностью 30 (возможно влияет и на время жизни аномалии)

Кончается этот список по идее строчкой: mp_af_electra_flash = zone_witches_galantine, 3, 50.0

и сразу после неё пишете: af_fireball = zone_zharka_static, 3, 30.0

В принципе можно прописать там не статик а zone_zharka_weak не знаю что из них правильнее использовать... статик работает тоже. В той-же папке есть файл zone_zharka, где описаны свойства зон _weak, _average, _strong(слабая, средняя, сильная), а также зона zone_zharka_static.

После этого у вас игра станет вылетать с ошибкой про невозможность обнаружить последовательность описывающую анимацию активации аномалии.

А это всё там же в начале файла чуть ниже того где вы добавили новый артефакт в список есть такие строчки:

```
[af_activation_gravi]
;-----
;format: time(sec), sound_name, light_R,G,B, light_range, particle_name, af_animation_name
;-----
starting = 5.0, anomalygravi_idle00, 0.5, 1.0, 1.5, 5.0, "anomaly2artefact_gravi_blast_start", "idle"
flying = 2.0, anomalygravi_idle01, 0.8, 1.0, 1.2, 3.0, "anomaly2artefactartefact_gravi", "idle"
idle_before_spawnning = 5.0, anomalygravi_blowout5, 1.0, 1.0, 1, 0.0,
"anomaly2artefact_gravi_blast_finished", "idle"
spawnning = 1, anomalygravity_entrance, 0.9, 1.1, 1.01, 0.0, "", "idle"
```

Что как раз и описывает анимацию..

По-хорошему надо написать свою анимацию к жарке но это честно говоря не обязательно... потому что нам сейчас важна не красота а работоспособность.... Так вот... из заголовка "[af_activation_gravi]" берем название последовательности af_activation_gravi и ищем сам артефакт af_fireball (кто уже забыл зачем, мы на него собирались вешать новую активацию)

Найдете что-то вроде:

```
[af_fireball]:af_base
GroupControlSection = spawn_group
$spawn = "artifactszharka fireball"
$npc = on ; option for Level Editor
;$prefetch = 3
cform = skeleton
class = ARTEFACT
```

```
visual = physicsanomalyartefact_fire.ogf
description = enc_zone_artifact_af-fireball
inv_name = af-fireball
```

И где-нибудь тут добавляете строчку: artefact_activation_seq = af_activation_gravi

И на этом всё. Прописываем в artefacts.ltx в блоке [af_base]:identity_immunities вместо ;slot=10 вот это: slot=1. Насколько я знаю, знак ; означает, что строка закомментирована (неактивна) У себя я прописывал slot=1 между строчками inv_name = af-electra-moonlight inv_name_short = inv_weight = 0.05 slot = 1 inv_grid_x = 10 inv_grid_y = 10 для того артефакта, который хочу активировать.

[К оглавлению](#)

Добавление оружия в игру

Итак, приступим. В Вашем моде открываем папку config(если на тч) или configs(чн и зп) и идем в папку weapons. Предположим, что файл в папке с новым оружием называется w_ak.ltx. Файл у нас есть, но нам нужно его как-нибудь активировать в игре. Для этого открываем файл weapons.ltx в этой же папке и пишем после

```
#include "delayed_action_fuse.ltx"
```

Вот это:

```
#include "w_ak.ltx"
```

При другом названии файла вбиваем его название вместо w_ak в кавычках.

Я думаю, нам не нужен вылет из-за того, что оружие попало в руки НПС? Если не нужен - в папке config или configs папке mp. А там открываем mp_ranks.

Идем в самый низ файла и находим там

```
;----- new items -----
```

и после списка предметов, который там есть, пишем что-то вроде wrp_ak. То, что писать, написано в конфиге оружия в одной из первых строчек:

```
[wrp_ak]:identity_immunities - То , что написано в квадратных скобках и есть то, что нам нужно.
```

Папки meshes,sounds кидаем спокойно, не проверяя наличие одинаковых файлов. Не, ну можно конечно, но вы просто потратите время.

Теперь текстуры. Вся суть в том, что большинство нового оружия сегодня делается на ЧН-руках (для тч). Некоторые мои знакомые вообще переходят на руки из Counter-strike Source. Но там какая-то байда с текстурами, так что я лично за ЧН-руки. И ретекстурить удобно, да и оружие нормально получается. Итак, что-о я отвлекся...Папку act кидаем без лишних нервов, папку wrp тоже. Но не факт, что папка называется именно так. Но суть такая - weapons или wrp. Все , кроме папки ui кидаем также.

Папка ui - папка с иконками и всякими мелочами типа меню или загрузочных экранов.

Предположительно, там будет только файл ui_icon_equipmnet. Там иконка для нового ствола.

Если у вас нет пересекающихся файлов в ней, спокойно кидаем ее.

А если нет...Как редактировать иконки, я расскажу в следующей статье.

[К оглавлению](#)

Редактирование иконок

Итак..у нас есть наш ui_icon_equipmnet и новый, с иконкой нового оружия. В интернете есть прекрасная программа, которая называется **Stalker Icon Editor**. Ссылку кидать не буду, не ленитесь поискать в гугле или яндексе.

Итак, приступим. Открываем SIE. Установки на компьютер она не требует, так что мы всегда без проблем ее можем удалить с раб. стола.

Вот, перед нами черное поле, заполненное клетками 50 на 50. Приглядитесь на нижнюю часть -

там написаны координаты иконок, также некоторые мелочи, которые пригодятся людям, редактирующим всякие кнопки на худе и в инвентаре. Но нас интересует только оружие - в данный момент, по крайней мере:)

Нажимаем файл--открыть. И открываем наши иконки, затем такую же операцию проводим с чужим файлом иконок.

Выделяем новую иконку(кстати, в начале практики, я не знал, как сразу несколько клеток сразу выделять. Эта программа может выделять несколько клеток только слева направо, сверху вниз.) Заранее смотрим x и y этой иконки, а потом выискиваем такие же координаты в нашем файле. В целом несложно, но вдруг - у нас на этом месте уже есть какая-то иконка. Что делать? Сейчас напишу.

В конфиге оружия ищем нечто вроде:

```
inv_grid_width = 5 -----клеток в длину  
inv_grid_height = 2 -----клеток в высоту  
inv_grid_x = 14 -----координаты по x  
inv_grid_y = 31 -----координаты по y
```

Координаты написаны внизу, просто находим свободное место и вставляем, а потом прописываем новые координаты x и y.

Иконка есть, но у многих появляется проблема с апгрейдами - глушитель, оптика или подствольник сидят не на своих местах(к примеру - глушительно на рожке, оптика - на цевье, подствольник на прикладе).

Вот, что нужно делать:

Выделяем слева вниз весь ствол, нажимаем "Правка - Калькулятор аддонов" . В открывшемся окне нажимаем " Ствол".

Затем также выделяем глушитель, прицел и подствольный гранатомет и нажимаем на соответствующие кнопки. Все выводить необязательно! А потом перетаскиваем аддон так, чтобы он сидел правильно (по вашему мнению). И, закончив перетаскивать аддоны, нажимаем на 'Показать, что вышло'. Надеюсь, с английским все знакомы и знают, что

silencer - глушитель,

scope - прицел,

grenade_launcher- подствольный гранатомет.

Но что делать с этими цифрами?- В конфиге оружия ищем строчки, написанные в окне и заменяем(переписываем или копировать-вставить) *scope_x* ,*scope_y*. Если вы не меняли координаты чего-то, то x и y в окне будет равно нулю. Ну вот и все:) Теперь иконка с апгрейдами будет смотреться очень даже хорошо.

[К оглавлению](#)

Рюкзаки

В этой статье я научу вас добавлять рюкзак костюму, а точнее добавлять дополнительный вес при одевании костюма.

Автор статьи: GORDEI

Сложность работы: Очень легко.

Для работы нам понадобится файл `gamedata\config\misc\outfit.ltx` в нём находим любой костюм, я взял костюм новичка и прописал в нём эти строки:

`additional_inventory_weight = 10` ;Здесь максимальный переносимый вес для гг.

`additional_inventory_weight2 = 8` ;Здесь вес добавляемый костюмом.

По идеи всё должно выглядеть примерно так:

```
-----  
; КОСТЮМ НОВИЧКА  
-----  
[novice_outfit]:outfit_base  
GroupControlSection = spawn_group  
discovery_dependency =  
$spawn = "outfit\novice_outfit"  
;$prefetch = 32  
class = E_STLK  
cform = skeleton  
visual = equipments\novice_suit  
actor_visual = actors\hero\stalker_novice.ogf  
  
ef_equipment_type = 3  
  
inv_name = outfit_soldier_name  
inv_name_short = outfit_soldier_name  
description = outfit_soldier_description  
inv_weight = 3.0  
inv_grid_width = 2  
inv_grid_height = 2  
inv_grid_x = 0  
inv_grid_y = 18  
  
full_icon_name = npc_icon_novice_outfit  
  
cost = 1000  
slot = 6  
full_scale_icon = 0,11 ;иконка сталкера в костюме в полный рост  
  
immunities_sect = sect_novice_outfit_immunities  
  
; NO RESISTANCE  
burn_protection = 0.1
```



```
strike_protection = 0.1
shock_protection = 0.1
wound_protection = 0.1
radiation_protection = 0.0
telepatic_protection = 0.0
chemical_burn_protection = 0.1
explosion_protection = 0.1
fire_wound_protection = 0.1
=====КТО НЕ ВИДИТ, ВОТ ГДЕ Я ПРОПИСАЛ ДОП. ВЕС=====
additional_inventory_weight = 10
additional_inventory_weight2 = 8
```

```
bones_koeff_protection = kurtka_mask_damage
```

```
[sect_novice_outfit_immunities]
burn_immunity = 0.0001 ;коэффициенты иммунитета самого костюма
strike_immunity = 0.00001
shock_immunity = 0.0001
wound_immunity = 0.00001
radiation_immunity = 0.00
telepatic_immunity = 0.00
chemical_burn_immunity = 0.0001
explosion_immunity = 0.0001
fire_wound_immunity = 0.00001
```

[К оглавлению](#)

Использование еды и аптечек несколько раз

В этой статье я научу вас как сделать так чтоб можно было есть еду и использовать аптечки по несколько раз.

Автор статьи: GORDEI

Сложность работы: Очень легко.

Для работы нам понадобится файл `gamedata\config\misc\items.ltx` находим там у любого предмета такие строки:

```
eat_portions_num = -1
```

Значение заменяем на:

```
eat_portions_num = 2
```

Всё, теперь вы можете использовать ваш один предмет 2 раза!

Маленькое условие модмейкеры:

Кому понравился мой урок, если вы используете его в своих модах и если у вас есть капля совести то пожалуйста указывайте имя автора.

[К оглавлению](#)

Несколько мелочей по ЧН

1) Как сделать так чтобы у монстров всегда попадались части?

Ответ: Для этого заходим в папку `gamedata\config\creatures\` и кликаем файл `m_boar` (кабан например), затем ищем строчку `Spawn_Inventory_Item_Probability =` и после равно ставим 2, после этих манипуляций в игре у кабана будут всегда попадаться ноги.

Также и с другими монстрами

```
m_dog  
m_flesh  
m_pseudodog  
m_snork
```

2) Как сменить время и дату старта игры?

Ответ: Для этого вам нужно открыть блокнотом документ `alife.ltx`, который находится в `"...\gamedata\config\"`. Далее найдите параметры:

```
start_time = 05:30:00  
start_date = 01.05.2012
```

И меняйте на нужные вам. Затем сохраните изменения в документе и всё, можно начинать новую игру

3) Какой файл необходимо править, чтобы можно было добавить предметы ГГ выдаваемые ему в начале новой игры

В файле `gamedata\configs\gameplay\character_desc_general.xml` в начале будут строки:

Код: Выделить всё

```
[spawn] \n
novice_outfit \n
device_torch \n
wrp_binoc \n
```

после "[spawn] \n" добавляем необходимые предметы, например нож

Код: Выделить всё

```
wrp_knife \n
```

4) Как можно изменить отношение Группировки к ГГ в ЧН ?

В папке gamedata\configs\creatures, есть файл game_relations.ltx там, первый столбик с цифрами группировка к ГГ, первая строка actor ГГ к группировке.

Значения цифр в списке: 0 - нейтралы (не друг и не враг), 1000 - полудруг, 5000 - друг, -1000 - полувраг, -5000 - враг.

5) как в ЧН сделать из обычной гаусс ,гаусс автомат ??

В файле есть что-то вроде это:

```
rpm = 25;30
```

Поменяй на большее число, как у Грозы:

```
rpm = 650
```

С гауссом я так делал, скорострельность то увеличится, а вот как сделать чтобы не одиночными а автотический огонь был, на пистолете например

А! Да, я забыл, надо ещё поменять классы:

```
class = WP_SVD
```

Например на... как у Грозы:

```
class = WP_AK74
```

6) Как отключить постоянное включение крестика прицела?

файл bind_stalker.script

коментим строку: --get_console():execute("hud_crosshair 1"

вот так:

```
function actor_binder:net_destroy()
xr_sound.stop_sounds_by_id(self.object:id())
if(actor_stats.remove_from_ranking~=nil)then
actor_stats.remove_f rom_ranking(self.object:id())
end
xr_effects.stc_stop_particle_sounds()
--get_console():execute("hud_crosshair 1"
get_console():execute("hud_weapon 1"
```

[К оглавлению](#)

Генерирование предметов в трупах

Введение

Разберу, как случайным образом в трупах генерятся предметы. За спавн предметов отвечают 4 файла в папке "config/misc":

-death_generic.ltx

-death_items_by_communities.ltx

-death_items_by_levels.ltx

-death_items_count.ltx

Разберем их структуру.

[править]

DEATH_GENERIC.LTX

Является главным файлом с инклюдами остальных. В нем описываются зависимости спавна патронов при наличии определенного оружия (то есть если у нпс есть ТОЗ-34, то заспавненные патроны должны быть для него, а не для СВД, например), секция:

[item_dependence]

Перечисляются уникальные, квестовые предметы, которые не должны удаляться, если они есть у нпс, секция:

[keep_items]

И предметы, относящиеся к патронам (их надо спавнить другим методом), секция:

[ammo_sections]

[править]

DEATH_ITEMS_BY_COMMUNITIES.LTX

В ней указывается вероятность заспаунить или нет какой либо предмет в процентах, например:

af_medusa = 0.015

af_cristall_flower = 0.01

af_night_star = 0.005

Означает, что артефакт медуза заспаунится с вероятностью 1.5%, кристальная колючка с 1%, а ночная звезда с вероятностью 0.5%. Если стоит 1, то предмет заспаунится со 100% вероятностью. Во всех остальных секциях пишется соответствие на именно эту секцию, например:

[bandit]:stalker

Это значит, что у всех членов группировки "Бандиты" генерация предметов точно такая же, как и у stalkеров. Если необходимо задать другой шанс спавна, то просто пишется строка с новым значением, например у наемников отключен спавн хлеба, колбасы, водки, однако увеличен шанс сгенерить энергетический напиток:

[killer]:stalker

;Еда

bread = 0

kolbasa = 0

vodka = 0

energy_drink = 0.3

Стоит дополнительно оговориться, что учитываются только сотые доли, то есть писать меньше, чем 0.01 не имеет смысла, поскольку в этом случае цифра будет округляться до нуля. Иными словами, шанса меньше 1% в игре не может быть.

[править]

DEATH_ITEMS_BY_LEVEL.LTX

Генерирование предметов для разных уровней (локаций). Опять таки главной секцией является:

[default]

А во всех других пишется соответствие на нее. В этом файле задается значение, спавнить или нет предмет на уровне:

af_medusa = 1

af_crystal_flower = 0

То есть если стоит цифра 1, то спавним, если 0 - не спавним.

[править]

DEATH_ITEMS_COUNT.LTX

Количественное отношение заспавленных предметов для разных уровней сложности прохождения игры.

[item_count_0] -новичек

[item_count_1] -опытный

[item_count_2] -ветеран

[item_count_3] -мастер

Как видите, с каждым уровнем сложности спавн предметов уменьшается. Главной как всегда является первая секция (новичек). Отличительная особенность написания, это две цифры. Первая цифра указывает минимальное количество заспавленных предметов, вторая максимальное. Если стоит одно значение, то спавнится всегда в определенном количестве. Пример:

bandage = 2
medkit = 1, 2

Значит будет генеретится всегда 2 бинта, и 1 или 2 атпечки.

[править]

ДОБАВЛЕНИЕ В ГЕНЕРАЦИЮ НОВОГО ПРЕДМЕТА

Для примера разберу добавление энергитического напитка "S.T.A.L.K.E.R." (патч 5,напиток отсутствует).Создание собственного предмета я разбирать не буду,так как такая статья уже имеется,я просто напишу его конфиг:

```
[energy_drink_stalker]:vodka
$spawn = "food and drugs\energy_drink_stalker"
inv_name = energy_drink_stalker_name
inv_name_short = energy_drink_stalker_short_name
visual = equipments\drink_stalker.ogf
description = enc_equipment_energydrink_stalker
cost = 75
```

```
inv_grid_width = 1
inv_grid_height = 1
inv_grid_x = 11
inv_grid_y = 0
inv_weight = 0.3
inv_name = drink_stalker
eat_health = 0
eat_satiety = 0
eat_power = 1.0
eat_alcohol = 0
eat_radiation = 0
wounds_heal_perc = 0
eat_portions_num = 1
eat_max_power = 0.2
```

```
attach_angle_offset = 0.000000, 0.000000, 0.000000
attach_position_offset = 0.087266, -0.078540, 0.052360
attach_bone_name = bip01_r_hand
auto_attach = false
```

Само собой добавте описание... Сделаем упрощенной генерирование,то есть для всех:группировок,уровней сложности,локаций оно будет одинаковым... Для этого добавим наш энергетик во все главные секции:

-death_items_by_communities.ltx

[stalker]

energy_drink_stalker = 0.2

af_medusa = 0.015

-death_items_by_levels.ltx

[default]

energy_drink_stalker = 1

af_medusa = 1

-death_items_count.ltx

[item_count_0]

energy_drink_stalker = 1

af_medusa = 1

Вписывать спавн нашего предмета можно в любое место в этих секциях между другими предметами, не обращая внимание на записи разработов(;Еда;;Медикаменты и т.п.), так как сделаны они просто для удобства, игра это не учитывает. Все, новый предмет добавлен в игру, появятся он будет с 20%-ой вероятностью в количестве 1 шт.

[К оглавлению](#)

Создание типовых квестов

S.T.A.L.K.E.R.
Создание типовых квестов
Автор: Эдуард Клишин

На PDA Меченого поступило очередное задание — найти и уничтожить в глухой чащобе волка-отшельника. Темный-темный лес. Звенящая тишина. Отсутствие видимых признаков жизни. Внезапно Меченый видит на опушке домик, заходит внутрь и встречается с хозяином, который рассказывает главному герою обо всех ужасах, творящихся в здешних местах.

Нет, это не сюжет продолжения «Сталкера», а всего лишь одна дополнительная миссия, разработанная в нашей игрострой-лаборатории. В прошлых статьях по модифицированию «Сталкера» мы изучили интерфейс редактора карт из официального SDK, а также научились конструировать несложные уровни для игры на основе стандартных объектов и новых сцен, изготовленных в 3DS Max. Сегодня мы двинемся дальше — осветим тему написания несложных типовых квестов для игры.

Быстрый старт

Поскольку официальный редактор не позволяет править уровни одиночной игры, а как следствие — редактировать файлы скриптов, путей следования NPC и другие ресурсы, мы будем писать квесты в... обычном «Блокноте». У данного подхода есть всего лишь один минус, который отпугивает большинство модмейкеров, — отсутствие удобной оболочки, редактора для просмотра содержимого файлов просто нет. Зато плюсов куда больше: возможность правки

любых параметров, открытые для редактирования исходные коды и многое другое. Игра стоит свеч.

С чего же начать? Первым делом попрактикуемся в создании несложных типовых заданий типа «убить сталкера», «уничтожить лагерь», «найди ценный артефакт».

Запустите «Блокнот» и подгрузите в него файл `task_manager.ltx` из директории `gamedata\config\misc` с распакованной игрой (если у вас есть лишь недавно установленная версия «Сталкера», разархивируйте базы данных игры при помощи утилиты S.T.A.L.K.E.R. Data Unpacker).

Файл содержит информацию о простейших игровых заданиях. Структура его следующая. В первой части файла — от оператора

до кейворда `sar_monolith` — объявляются специальные метки, ответственные за подключение новых квестов к игре. Пример одной из таких конструкций — буквосочетание `tm_kill_stalker_5`, это название типовой миссии. Во второй части файла — после ключевого слова `sar_monolith` — размещаются тексты заданий: цели, задачи, ссылки на диалоги. Разберем структуру одного из квестов, начинающегося со специальной метки `[tm_kill_stalker_3]` (обратите внимание, что при объявлении задания в первой части файла квадратные скобки ставить не нужно):

```
[tm_kill_stalker_3]

type = kill_stalker

community = actor

text = tm_kill_stalker_3_text

description = tm_kill_stalker_3_descr

parent = trader

target = sim_stalker_novice

;reward_money = 1000

reward_reputation = -5

reward_rank = 2

reward_item = af_blood

time = 86400

prior = 2
```

Рассмотрим основные параметры. Самый первый — `type` — отвечает за тип задания, в данном случае — уничтожить сталкера (`kill_stalker`). В игре предусмотрено несколько видов стандартных заданий: уничтожение/защита лагеря (параметр `eliminate_lager/defend_lager`), убийство сталкера (`kill_stalker`), поиск артефакта/конечности монстра/предмета (`artifact/monster_part/find_item`). Поскольку специальных редакторов и утилит для изменения «Сталкера» нет, приходится править

скрипты в «Блокноте», а игровые тексты — в табличном редакторе Excel. Не очень удобно, но альтернативы просто нет.

Параметр `community` определяет группировку, к которой принадлежит главный герой. По умолчанию во всех миссиях в качестве значения данной характеристики используется ключевое слово `actor` (персонаж).

`text` — название записи в файле `stable_task_manager.xml`, содержащей текст задания. Текст отображается в диалогах.

`description` — запись в файле `stable_task_manager.xml`. Здесь собран текст миссии, выводимый на PDA Меченого.

Следующая настройка — атрибут `parent` — определяет имя заказчика, в данном случае `trader` (торговец Сидорович).

`target` — цель миссии, в текущем квесте — убийство одного из сталкеров — `novice` (`sim_stalker_novice`).

`reward_money` — награда, которую получит игрок после выполнения задания.

`reward_reputation` — число очков репутации, добавляемое игроку после прохождения квеста. Вы можете понизить Меченому репутацию за выполнение задания, выставив в качестве значения атрибута любое целое отрицательное число.

`reward_rank` — количество ранговых очков за выполнение миссии.

`reward_item` — бонусные предметы, вручаемые главному герою, за прохождение квеста.

`time` — время (в секундах), в течение которого игрок должен пройти миссию.

`prior` — приоритет данного задания перед остальными. Цифра 1 ставится в том случае, если задание крайне важно, и далее по нисходящей.

Самое время попрактиковаться и модифицировать какой-нибудь оригинальный игровой квест. Отыщите строку `[tm_kill_stalker_5]` (для вызова меню поиска в «Блокноте» воспользуйтесь комбинацией горячих клавиш `Ctrl+F`) и модифицируйте параметры данной миссии. Например, вы можете просто повысить/понизить сложность игры, увеличив или уменьшив время, отведенное игроку на выполнение задания (параметр `time`), снять значок блокировки строки (символ `;`), `reward_money` (денежное вознаграждение) или, скажем, придать параметру `reward_reputation` значение ноль, чтобы Меченый не терял репутацию в Зоне.

Текстовый беспредел

С правкой исходного кода миссии мы разобрались. Двигаемся дальше и приступаем к модификации игровых текстов. Загляните в каталог `gamedata\config\text\rus` установленной игры, отыщите в директории файл `stable_task_manager.xml` и откройте его при помощи табличного редактора Microsoft Excel.

После запуска программы вы увидите, что вся информация из XML-файла будет распределена по двум столбцам — А и В, которым соответствуют названия `id` (идентификационный номер) и `text`

(текст). Если спустаться плавно вниз по столбцу id, то нетрудно установить так называемую закономерность. Строки 3, 6, 9 и далее в арифметической прогрессии содержат заголовок типовой миссии. Строки 4, 7, 10, 13, 16 с окончанием _descr — краткое описание (цель задания), выводимое на PDA главного героя. Ну а строки 5, 8, 11, 14 и далее, заканчивающаяся на _text, содержат текст, отображаемый во время диалога с персонажем, у которого вы получили задание.

Таким образом, для изменения текстов того или иного одноуровневого задания, прописанного в файле task_manager.ltx, вам нужно проделать следующие нехитрые манипуляции. Первым делом скопируйте в «Блокнот» название определенной миссии из task_manager.ltx (без квадратных скобок), ее описание для вывода на PDA (параметр description) и текст диалога (text). Затем поочередно отыщите выписанные ключевые слова в XML-файле stable_task_manager.xml и модифицируйте текст каждой из записей. Закончив правку задания, сохраните все изменения и протестируйте квест в игре. Тонкости квестостроения

Чтобы оставить свой собственный авторский след в файле task_manager.ltx, да и вообще в любом конфигурационном файле «Сталкера», нужно всего-то лишь поставить в нужном месте (после кода или с новой строки) символ точки с запятой и после него вживить комментарий, например: tm_eliminate_camp_4 ; игроманский комментарий, не удалять.

Далеко не все квесты, написанные разработчиками, вошли в оригинальную игру. Что, никогда о таком не слышали? Тогда имейте в виду, что, например, в файле task_manager.ltx содержится ряд закоментированных, но вполне рабочих заданий, цель которых сводится к убийству сталкеров и поиску полезных вещиц. После тщательного прочесывания документа на наличие такого рода заданий мы обнаружили следующие заблокированные квесты:

```
--[barmen_eliminate_camp_3]
```

```
--[barmen_find_item_1]
```

```
--[barmen_find_item_2]
```

```
--[barmen_find_item_3]
```

Для преобразования геймплея S.T.A.L.K.E.R. достаточно поправить всего лишь несколько параметров каждой типовой миссии в файле task_manager.ltx. Как вариант, вы можете значительно сократить время, отведенное на выполнение каждого квеста, занизить очки репутации за прохождение той или иной миссии, но в то же время в несколько раз увеличить число бонусов и денежных средств.

Квестострой

Теперь, когда вы изучили основы редактирования однотипных игровых заданий, можно попробовать силы в написании своего собственного квеста — создать необходимые записи в менеджере заданий (файл task_manager.ltx), а также снабдить квест текстовыми описаниями.

Запустите «Блокнот» и подгрузите в него файл task_manager.ltx из директории gamedata\config\misc. Отыщите ключевое слово sar_monolith и после него с новой строки добавьте следующую конструкцию:

```
; Ваш авторский комментарий
```

```
[mission_name]
```

Здесь [mission_name] — произвольное наименование квеста, например, tm_kill_stalker_7.

Для изменения игрового баланса нужно отредактировать коды типовых заданий.

Далее скопируйте какое-нибудь типовое задание, например, [tm_kill_stalker_2] в буфер обмена и поместите дубликат в самый конец документа. Измените название клонированной миссии, заключенное в квадратные скобки, на название квеста, объявленного вами в списке заданий. Модифицируйте параметры оригинальной миссии, при необходимости добавьте в код миссии дополнительные команды. Самое главное — не забудьте поправить значения параметров text и description, которые соответствуют названиям текстовых записей в файлах gamedata\config\gameplay\storyline_info_taskmanager.xml и gamedata\config\text\rus\stable_task_manager.xml. Затем откройте «Блокнотом» XML-файл storyline_info_taskmanager.xml из каталога gamedata\config\gameplay с игрой и добавьте в конец файла следующий блок:

```
<article id="[descr]" name="kill_stalker" article_type="task">  
  
<text>[descr] </text>  
  
</article>
```

В данном фрагменте кода [descr] — значение параметра description в теле миссии, (в нашем случае — tm_kill_stalker_7_descr).

Осталось внести изменения в файл stable_task_manager.xml, содержащий тексты заданий на русском языке. Перейдите в каталог gamedata\config\text\rus и при помощи любого табличного редактора — скажем, Excel — откройте файл stable_task_manager.xml. Передвиньте ползунок в правой части программы в нижнюю часть документа. В ячейке на пересечении 391 строки и первого столбца введите ключевое слово, соответствующее названию вашего квеста в файле task_manager.ltx. После этого в поле напротив (ячейка B-391) напечатайте название будущего задания.

В поле A-392 (A — название столбца, 392 — порядковый номер строки) вбейте название, прописанное в качестве параметра description вашей миссии, а в области B-392 — текст сообщения, который будет подан на PDA главного героя. В ячейке A-393 пропишите значение характеристики text вашей миссии и в поле напротив наберите текст задания для отображения во время беседы между Меченым и работодателем. Сохраните изменения и закройте табличный редактор.

* * *

Мы изучили азы создания несложных квестов для S.T.A.L.K.E.R. и попутно разобрали структуру скриптовых файлов. Если тема создания новых миссий для «Сталкера» вам интересна, обязательно загляните в раздел «Игрострой» на нашем DVD. Там вас поджидает подробное руководство по разработке сложных миссий и написанию нелинейных диалогов для S.T.A.L.K.E.R.. Заранее предупреждаем — материал рассчитан на модмейкеров со стажем

[К оглавлению](#)

Создание квестов (базовый уровень)

Вступление

Небольшие правила, следуя которым, можно сберечь себе много нервов:

- всегда сохраняйте резервные копии модифицируемых файлов - старайтесь почаще тестировать внесенные изменения - так проще понять, в чем вы ошиблись (если активно работать пару часов без остановки, не разу не протестировав внесенные изменения, то потом будет очень сложно понять - почему же, черт возьми, игра вылетает при попытке поговорить с Сидоровичем?) - перед началом работы создайте новую папку gamedata, а свои моды спрячьте подальше: работать с "чистой" версией игры не в пример удобнее и проще; особенно противопоказан Repair Mod, который с новыми диалогами часто конфликтует. О том, как создать диалоги и квесты, исключающие возможность конфликта с другими подобными модами, см. часть 4.
Создание базового диалога

Начнем создание квеста с написания небольшого линейного диалога.

Открываем файл `gamedata\config\gameplay\character_desc_escape.xml` и проводим такие манипуляции:

- находим строку `"escape_trader_done_blockpost_box"` - добавляем после нее новую - `"escape_trader_oops"` - сохраняем изменения

Мы добавили к Диалогу с Сидоровичем новую ветку, вернее, только ссылку на неё. Сама внутренняя структура ветки хранится в файле `gamedata\config\gameplay\dialogs_escape.xml`, который мы открываем и производим:

- находим в любом месте файла промежуток между и
- сохраняем изменения

Теперь у нас прописана структура новой ветки диалога. Осталось сделать еще одну вещь - прописать строки, которые будут отображаться вместо `"escape_trader_oops_..."`.

Для этого откроем файл `gamedata\config\text\rus\stable_dialogs_escape.xml` и сделаем следующее:

- находим любой удобный промежуток между и - прописываем туда следующие строки:

Сидрыч, давай поговорим о... водке.

водке? Да какая водка? Нет её у меня, кончилась. Вроде у Волка на чердаке была, что-то он однажды об этом упоминал... Принеси, а?

Да сбегая я сейчас, сбегая... алкоголик, блин.

Беги, беги... сил уж нет ждать.

- сохраняем изменения

Всё. Диалог готов. Можно грузить игру и смотреть, работает ли новая ветка. А теперь будем прикреплять к этому безобразию квест ""Принеси водки Сидоровичу".

Создание базового квеста

Активацию квеста в диалог прикрепить достаточно просто. Проводим с файлом `gamedata\config\gameplay\dialogs_escape.xml` следующие манипуляции:

- добавляем содержимое фразы следующим:

```
escape_trader_oops_2
```

```
kvest_vodka_started
```

```
3
```

- сохраняем изменения

Теперь после фразы Меченого "Да сбегаю я сейчас, сбегаю..." Сидорович таки всучивает нам квест "Принеси водку". Но не спешите тестировать изменения. Мы добавили в диалог упоминание о квесте, хотя он еще не создан.

Исправим это недоразумение. Откройте файл `gamedata\config\gameplay\tasks_escape.xml` и в начале файла создайте такую конструкцию:

Принести водки Сидоровичу

```
ui_iconsTotal_find_item
```

```
test_quest_vodka_otdana
```

Вернуться с водкой обратно

```
green_location
```

```
Escape_novice_lager_volk
```

```
test_quest_vodka_otdana
```

Найти водку на чердаке

```
blue_location
```

```
Escape_Trader
```

```
test_quest_vodka_otdana
```

Мы прописали данные о квесте: название, иконку, строки заданий, расположение маркеров и т.д.

К этому файлу мы еще вернемся, т.к. в этом варианте многое проставлялось не иначе как от балды. Я еще подумаю, как заставить задание "Вернуться с водкой обратно" появиться в PDA, а то оно что-то не желает явить себя народу... Впрочем, ладно, главное, что все работает и не вылетает. А исправление столь мелких багов - дело десятое. Продолжим.

Откроем файл `gamedata\config\gameplay\info_l01escape.xml` и зарегистрируем до того отсутствовавшие в игре типы условий (они нам еще пригодятся для завершения работы над квестом):

- после строки прописываем:

esc_test_vodka_task

С прописыванием условий - всё.

Теперь займемся одной небольшой, но нужной вещью - прописыванием экранных подсказок, которые высвечиваются при получении/выполнении этапа/завершении задания.

Для этого откроем файл gamedata\config\text\rus\string_table_tasks_escape.xml и пропишем там:

Принести бутылку водки

Найти водку на чердаке у Волка

Принести водку Сидоровичу

Теперь можно тестировать, что получилось. Сверяем результаты:

- по окончанию разговора про водку у вас появляется новое задание - в задании маркером отмечен Волк (ближайший к чердаку маркер, потому и отмечен) - при получении задания на экране высвечивается уведомление

Можно приступать к третьей стадии. Что мы забыли? Правильно - возможность выполнить квест.

Реализация возможности выполнить квест

На самом деле - все просто. Все условия и т.д. уже нами созданы, осталось только применить их в диалоге. Давайте несколько изменим его структуру, сделаем его ветвистым и функциональным:

0. Сидрыч, давай поговорим о... водке. (переход к 1)

1. О водке? Да какая водка? Нет её у меня, кончилась. Вроде у Волка на чердаке была, что-то он однажды об этом упоминал... Принеси, а? (выбор - переход к 2, 4, 5; изначально доступен только 2 вариант)

2. Да сбегая я сейчас, сбегая... алкоголик, блин. (получение квеста, переход к 3, после этого перестает быть доступен)

3. Беги, беги... сил уж нет ждать. (конец, переход к списку веток Сидоровича)

4. Вот она, твоя бутылка водки. Ну, вернее, не твоя, а Волка... (появляется только при наличии водки в инвентаре, при выборе водка передается Сидоровичу, квест выполняется, идет переход к 7)

5. Извини, Сидрыч, я пока еще не раздобыл, терпи... (появляется только если взять квест, переход к 6)

6. А ну марш отсюда! Без бутылки пришел... ууу, вражина... (переход к 8)

7. Теперь моя будет, Меченый! Ты так Волку и передай. Спасибо, выручил... держи награду. (выдача награды, переход к 8)

8. Ну тебя в пень... (конец, переход к списку веток Сидоровича)

А вот так это будет выглядеть в файле gamedata\config\gameplay\dialogs_escape.xml:

Теперь добавим в игру скрипты "передача денег" и "передача водки". Откройте файл gamedata\scripts\escape_dialog.script и перед разделителем "Trader" добавьте туда следующие строки:

```
function transfer_deneg(first_speaker, second_speaker)
dialogs.relocate_money(second_speaker, 4000, "in")
end
```

```
function otday_vodka (npc, actor)
dialogs.relocate_item_section(npc, "vodka", "out")
end
```

```
function have_a_vodka (stalker, player)
return stalker:object ("vodka") ~= nil
end
```

Готово. Запускайте игру и любуйтесь.

////////////////////////////////////

С водкой эта функция проканала, а с пистолетом пришлось заменить ее на

```
function otday_pist(first_speaker, second_speaker)
dialogs.relocate_item_section(second_speaker, "wpn_fort", "out")
```

////////////////////////////////////

Для тех, кто еще с нами - сейчас мы модифицируем квест так, чтобы исключить конфликты с другими подобными модами.

Реализация совместимости

Из-за чего наш мод не может работать вместе с аналогичными ему модами? Да потому, что файлы dialogs_escape.xml и некоторые другие у них пересекаются. Поэтому выделим их отдельно от основных диалогов:

Вместо dialogs_escape.xml мы будем использовать новый - dialogs_new.xml. Вместо stable_dialogs_escape.xml мы будем использовать файл stable_dialogs_new.xml (важно! не знаю почему, но он должен лежать в text\..., а не в text\rus\...)

Соответственно, весь реализованный нами новый контент перекидываем в пустые файлы (соблюдая форматирование), подчистив за собой на старом месте.

Единственное, что останется сделать после установки того же Repair Mod'a - заново добавить ветку диалога Сидоровичу в файле character_desc_escape.xml. Остальное в новом варианте нашего мода переписывать не придется - для диалогов отведено три файла.

Остальные файлы относятся уже к квестовой части и ни с чем пересекаться не могут - где вы видели другие моды с новыми квестами? Я - нет.

Откройте файл `gamedata\config\localization.ltx` и зарегистрируйте там `stable_dialogs_escape.ltx`. Потом откройте файл `gamedata\config\system.ltx` и в разделе "Dialogs" в конце строки (после `dialogs_aes`) пропишите `dialogs_new` (без ".ltx!").

Все. Теперь ваши диалоги будут подгружаться из сторонних файлов.

[К оглавлению](#)

Создание нового достижения в сталкер ЗП

Для начала нужно распаковать игру анпакером.

После распаковки идём в следующие директории и ищем следующие файлы:

Code

`info_x.xml` ---> `configs\gameplay\` (где "x" название локации на которой хотим получить достижение например `jupiter`) этот файл нужен для просмотра списка квестов на локации, зачем нам это узнаете позже.

`achievements.ltx` ---> `configs\misc\`

`st_achievement.xml` ---> `configs\text\rus\`

`ui_actor_achivments.xml` ---> `configs\ui\textures_descr\`

`xr_statistic.script` ---> `scripts\`

`ui_actor_achivments.dds` ---> `textures\ui\`

`xr_conditions.script` ---> `scripts\`

И так, приступаем к работе.

Откроем файл `achievements.ltx` и ищем такую вот запись:

Code

[achievements]

pioneer

mutant_hunter

detective

one_of_the_lads

kingpin

herald_of_justice

seeker

battle_systems_master
high_tech_master
skilled_s talker
leader
diplomat
research_man
friend_of_duty
friend_of_freedom
balance_advocate
wealthy
keeper_of_secrets
marked_by_zone
information_dealer
friend_of_stalkers

добавим в конце название_достижения_на_английском. Пример:

Code
[achievements]
pioneer
mutant_hunter
detective
one_of_the_lads
kingpin
herald_of_justice
seeker
battle_systems_master
high_tech_master
skilled_s talker
leader
diplomat
research_man
friend_of_duty
friend_of_freedom
balance_advocate
wealthy
keeper_of_secrets
marked_by_zone
information_dealer
friend_of_stalkers
all_stalkers_your_friend

Идём в конец файла и добавляем следующее:

Code
["Название_достижения_на_английском_без_кавычек"]

```
icon = ui_inGame2_имя_иконки_на_английском
hint = st_sp_achievement_22_hint <--- То, что будет выводиться в КПК при наведении на иконку
достижения (надо оставлять так же меняя только числа, чтоб они шли по порядку)
name = st_sp_achievement_22_name <--- Имя достижения
desc = st_sp_achievement_22_descr <--- Описание достижения
functor = xr_statistic.название_достижения_на_английском_functor <--- функция для получения
нашего достижения
```

закрываем сохраняя изменения в файле

Далее откроем файл st_achievement.xml и добавим между:

Code

```
<string id="st_sp_achievement_21_name">
<text>Друг сталкеров</text>
</string>
```

и

Code

```
<string id="st_sp_achievement_1_hint">
<text>Совокупность новых данных позволила профессорам Герману и Озёрскому синтезировать в
условиях Зоны экспериментальный анабиотик.</text>
</string>
```

Следующее:

Code

```
<string id="st_sp_achievement_22_hint">
<text>Ваш текст который будет высвечиваться в КПК при наведении мышки на иконку
достижения.</text>
</string>
<string id="st_sp_achievement_22_descr">
<text>Полное описание достижения.</text>
</string>
<string id="st_sp_achievement_22_name">
<text>Имя достижения</text>
</string>
```

Закрываем с подтверждением на сохранение изменений

Открываем xr_statistic.script идём в самый конец и добавляем следующее:

Code

```
function название_вашей_функции()
if not has_alife_info("пишем_что_хотим_на_английском") then <--- проверка на раннее получение
```

```
этого достижения
if has_alife_info("название_квеста_или_действия") <--- квест или действие после которого будет
получено достижение
and has_alife_info("название_квеста_или_действия") <--- эта функция если квестов несколько
db.actor:give_info_portion("пишем_что_писали_в_проверке_на_получение_ранее_достижения")
news_manager.send_tip(db.actor, "st_ach_название_вашего_достижения_на_английском", nil,
"название_вашего_достижения_на_английском", nil, nil)
xr_effects.inc_faction_goodwill_to_actor(db.actor, nil, {"stalker", 100}) <--- прибавление репутации
сталкеров при получении данного достижения (если - то убавление), можно вписать любую
другую группировку (использовать несколько команд если хотите прибавить или убавить
репутацию у нескольких группировок)
end
end
return has_alife_info("пишем_что_писали_в_проверке_на_получение_ранее_достижения")
end
```

Закрываем с подтверждением на сохранение изменений.

Откроем xr_conditions.script найдём:

Code

```
friend_of_stalkers_functor = xr_statistic.friend_of_stalkers_functor
```

и после пишем:

Code

```
название_вашей_функции = xr_statistic.название_вашей_функции
```

Закрываем с подтверждением на сохранение изменений.

Рисуем в ui_actor_achivments.dds иконку для нашего достижения (можно взять и старую).

Открываем файл ui_actor_achivments.xml и добавляем там:

Code

```
<texture id="ui_inGame2_название_вашей_иконки" x="0" y="0" width="121" height="121" />
```

Если рисовали собственную иконку то вписываем её координаты (по x и y осям), если решили взять уже имеющуюся то вписывайте её координаты (координаты определяются по левому верхнему углу иконки достижения) координаты можно посмотреть через WTV (Windows Texture Viewer) Удачной игры

[К оглавлению](#)

Составитель файла: **Самсонов Александр**

Я взял всю информацию с этого сайта: <http://www.stalker-mc.ru/publ/modding/modding/8>