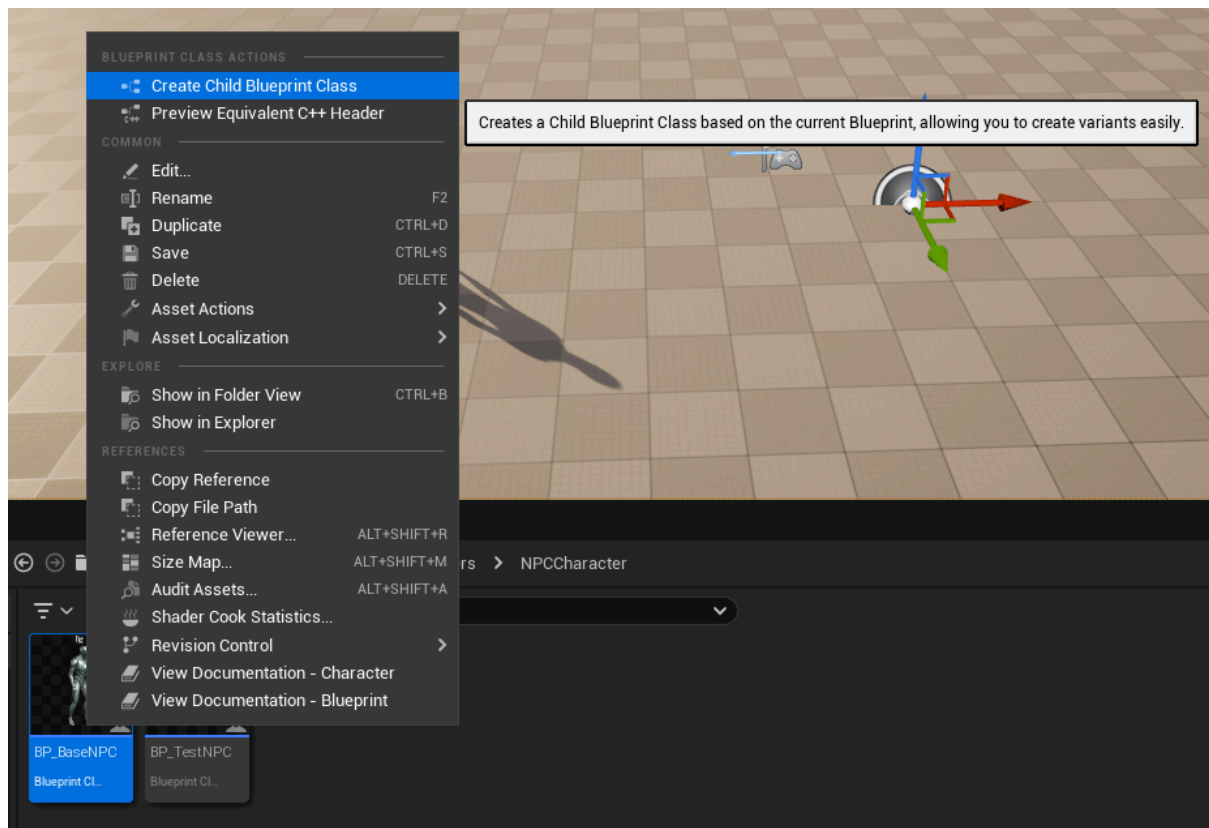
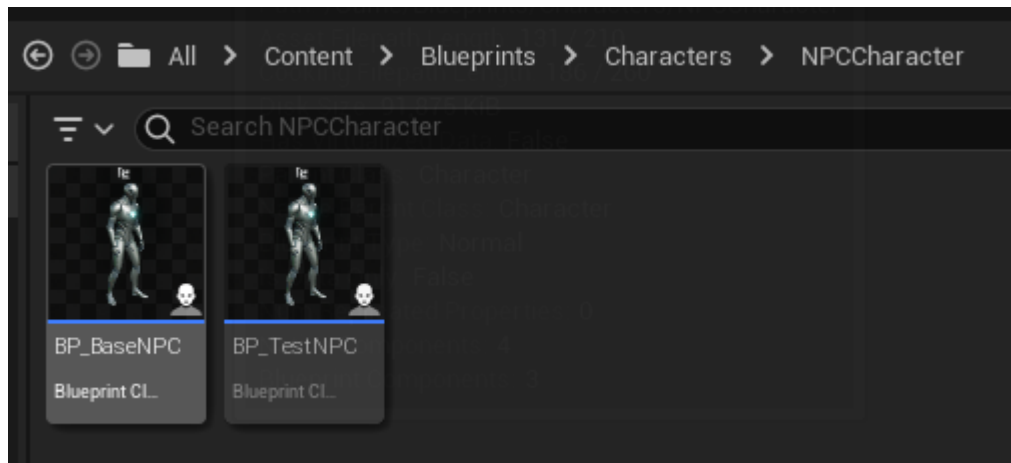


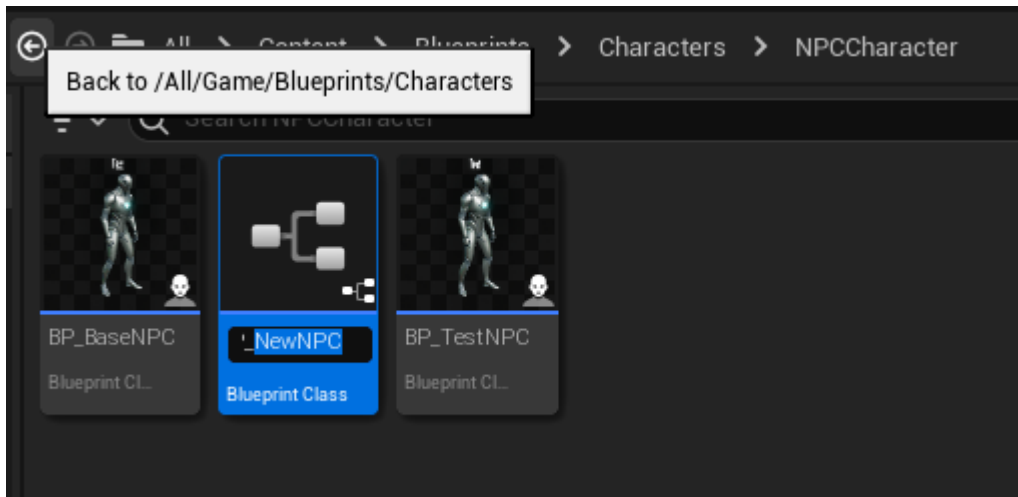
# Quick Guide: NPC Dialoge mit Quest Module erstellen

## Neuen NPC erstellen:

Von BP\_BaseNPC ein Child Blueprint erstellen.

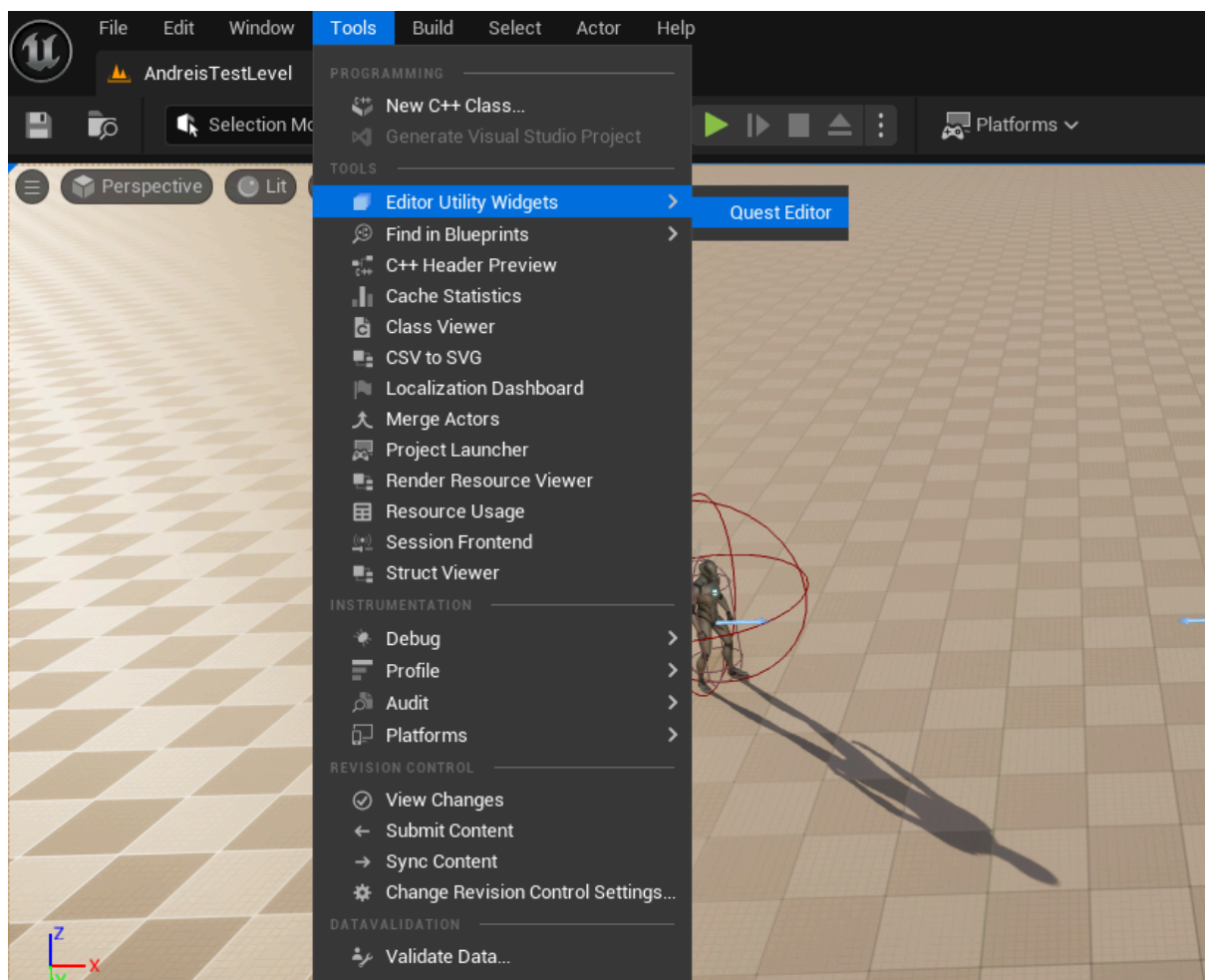


So nennen, wie der NPC heißen soll (Bsp. nach Konvention: BP\_Franz)



### Quest Editor Setup:

Im Level-Ansichts Tab oben auf Tools -> Editor Utility Widgets -> Quest Editor



Im neuen Fenster unter ID den gewählten Namen des neuen NPCs eingeben.  
Enter drücken.

Unter NPC die Kategorie “NPCs” auswählen (NICHT NPCExamples).

Dann unten “Save NPC” anklicken.

**Details Panel**

**NPC**      **Quest**

**ID**

NewNPC

**NPC**

**NPCs** ▼

**NewNPC** ▼

**Dialog**

**QuestsExamples** ▼

▼

**Add Dialog**    **Add All Dialogs**

**Quest**

**QuestsExamples** ▼

▼

**Add Quest**    **Add All Quests**

**Editor**

**Save NPC**

Dann oben “Quest” auswählen.

Unter "Name" einen Identifier für den neu erstellten Dialog eingeben. (Bsp.: "NewNPC\_Conv01") und Enter drücken

Description und Tags können erstmal leer bleiben.

Unter Quest die Kategorie "Dialogs" auswählen.

**Details Panel**

NPC		Quest	
▼ Quest			
Name	NewNPC_Conv01	🚩	↩
Description		🚩	
Tags	Empty ▼		

**Talk Mode**

Conversation ▼

**Quest**

Dialogs ▼

▼

Load from DT   Save to DT   Add to NPCs

**Editor save**

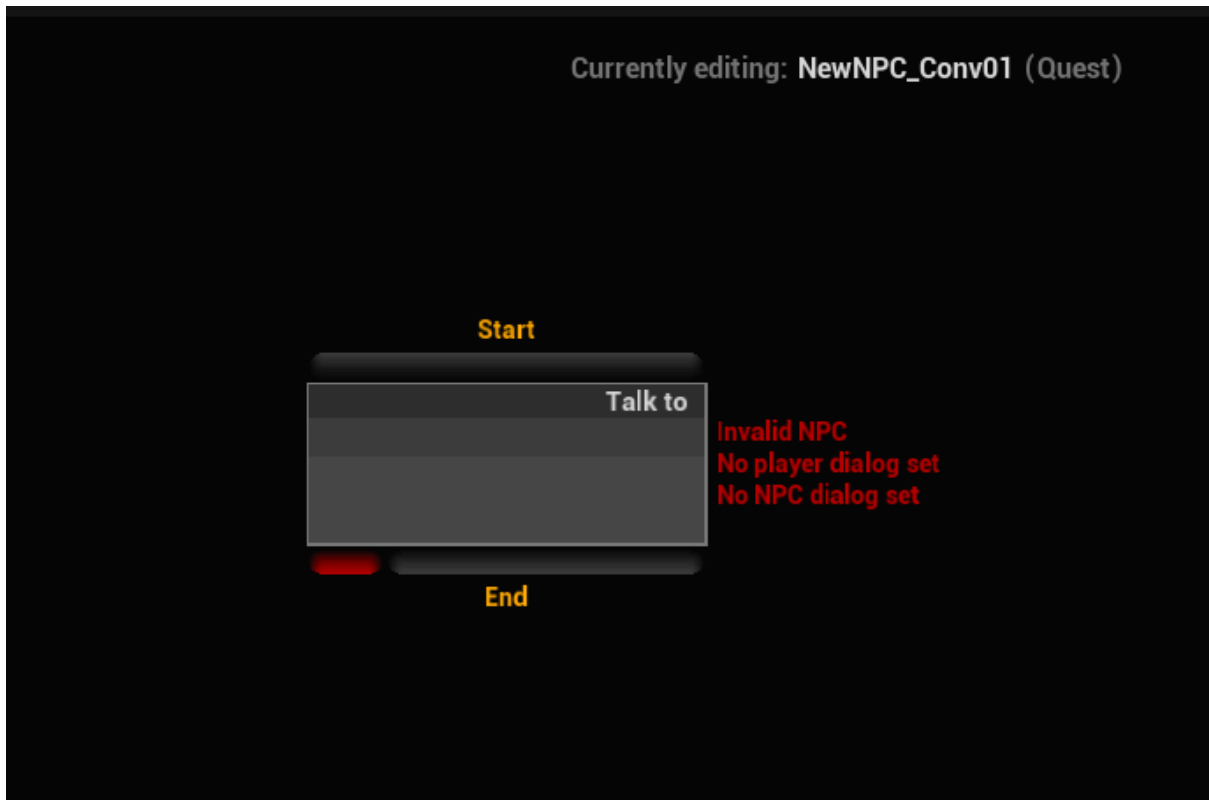
▼

Load from editor

**Editor**

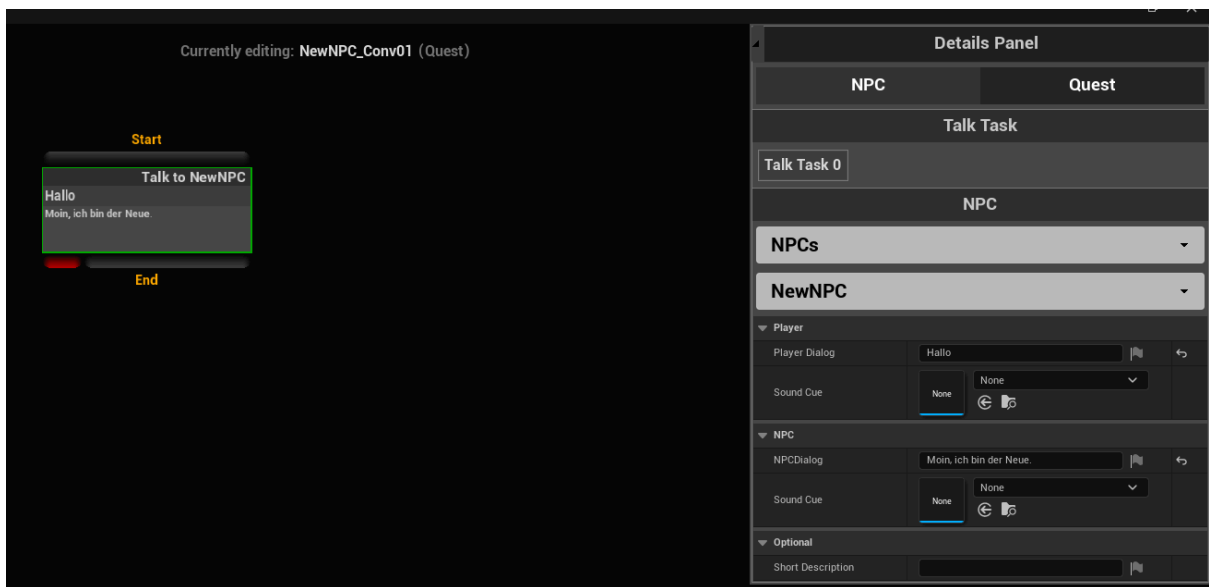
Reset editor   Show hierarchy   Clear saves

Mit Alt+LMB in die schwarze Fläche klicken um neue Talk-Task Node zu erstellen

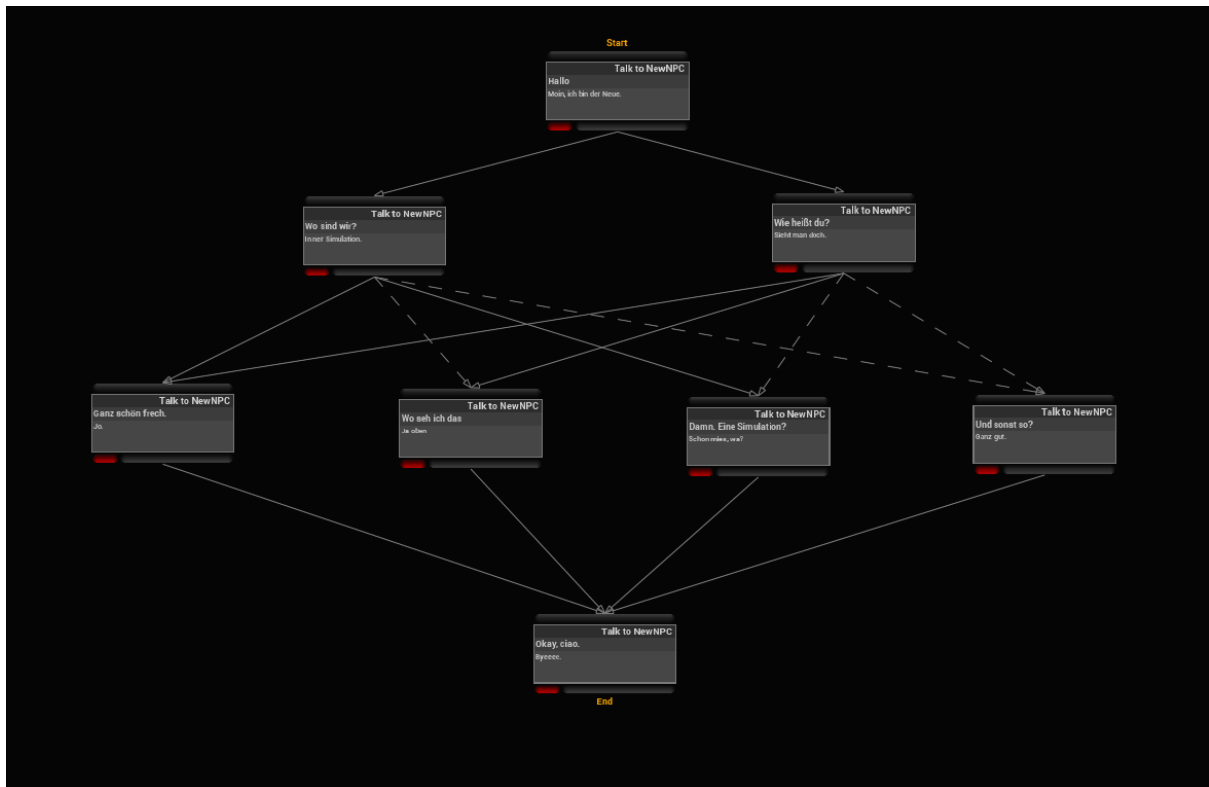


Anklicken und den eben gespeicherten NPC auswählen (NPCs -> NewNPC)

Player- und NPC Dialog entsprechend ausfüllen.



Neue Talk Tasks erstellen und mit "End" von der ersten verbinden. Diese genau so einrichten, wie die erste Node. Beliebig oft wiederholen.



Jeder Übergang hat 2 Modi:

Durchgezogen: Notwendig

Gestrichelt: Optional

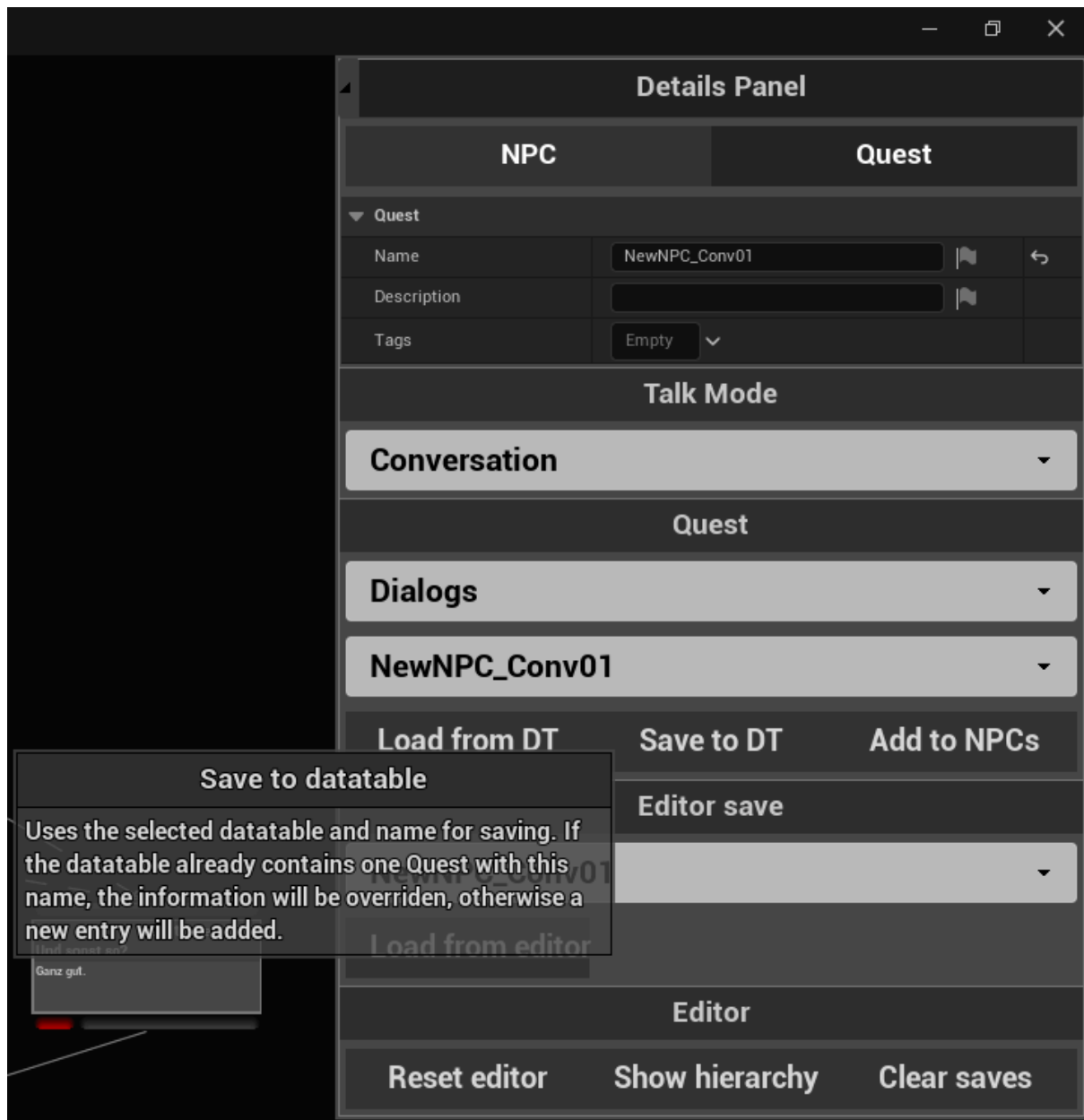
Diese können ge-toggled werden, indem man die Übergänge linksklickt.

Damit eine Dialogoption im Dialogfenster auswählbar ist müssen alle Dialoge, von denen aus notwendige Übergänge auf die Option verweisen, aktiviert worden sein (heißt der Spieler muss diese Gesprächsoptionen mindestens einmal ausgewählt haben).

Führen auf eine Dialogoption nur Optionale Übergänge, kann diese Option gewählt werden, nachdem mindestens eine der Optionen, von denen die optionalen Übergänge aus gezogen werden, gewählt wurde.

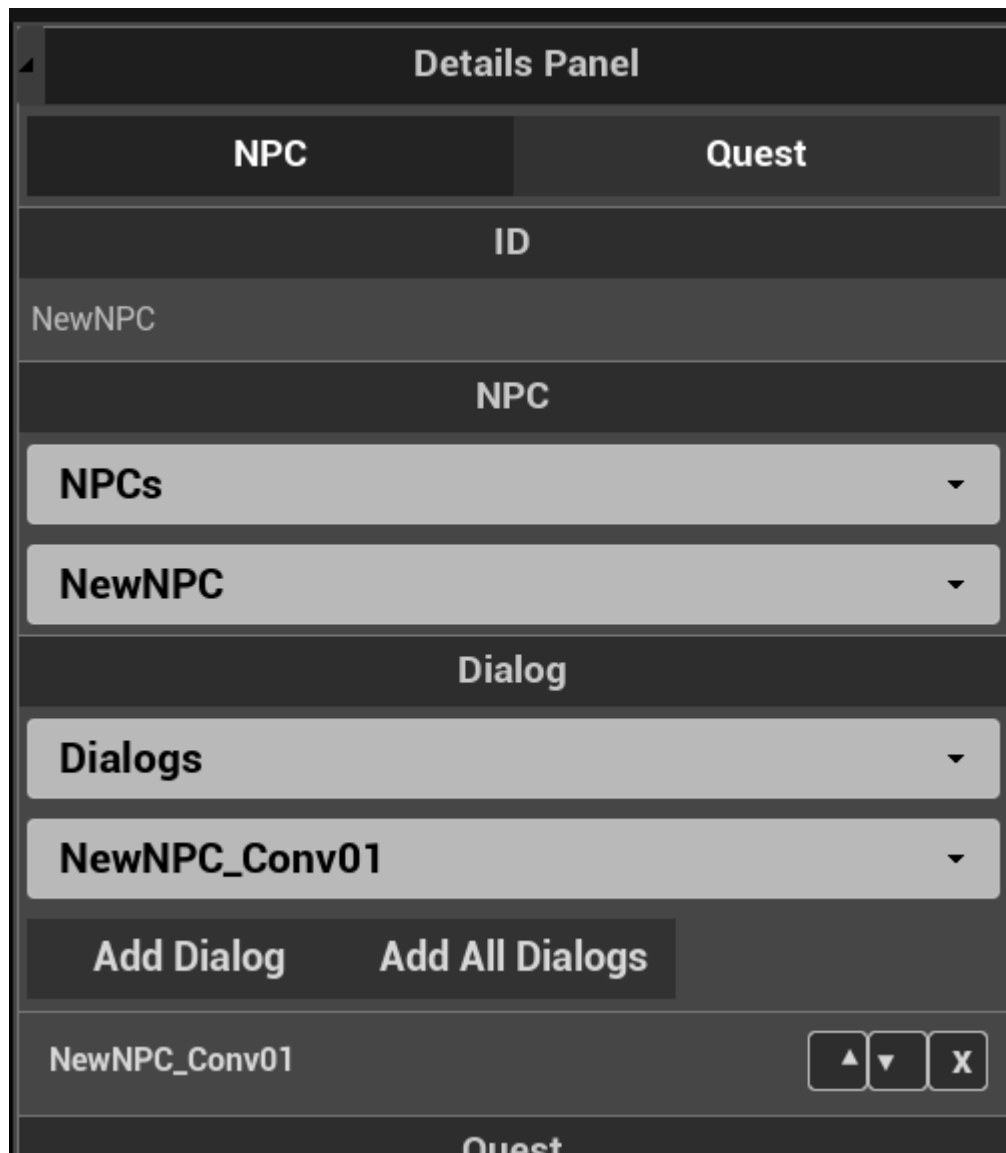
In dem oberen Beispiel kann die letzte Node z.B. nur erreicht werden, sobald die Viererreihe der Nodes darüber im Dialog gewählt worden sind.

Nachdem der Dialog fertig erstellt ist, auf eine leere Stelle im Fenster klicken und dann rechts im Menü unter "Quest" die Kategorie "Dialogs" auswählen. Danach dadrunter auf "Save to DT" klicken (Save to Datatable).



Oben zurück zu "NPC" wechseln und den erstellten NPC wieder auswählen. Anschließend unter "Dialog" die Kategorie "Dialogs" auswählen, wo wir den gerade erstellten Dialog abgespeichert haben. Diesen nun auswählen und "Add Dialog" anklicken.

Danach unten im Details Panel nochmal auf "Save NPC" klicken.



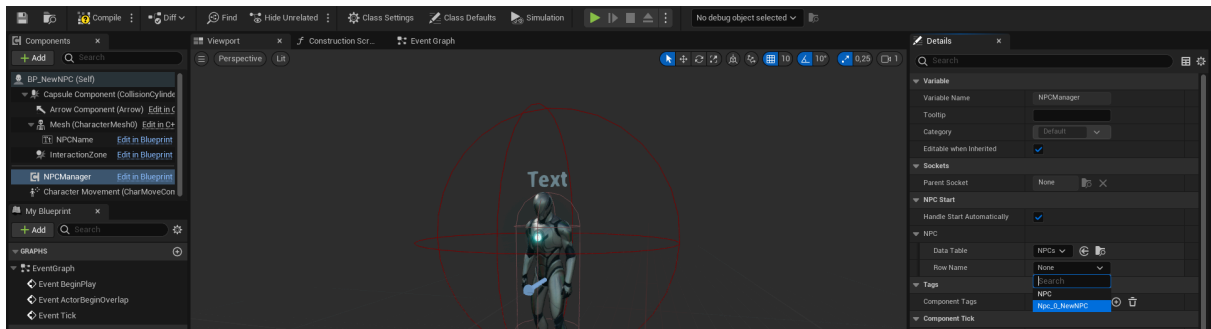
Quest Editor Fenster schließen und das zu Beginn erstellte Blueprint des NPCs öffnen.

Bei den Components "NPCManager" auswählen.

Rechts unter "NPC Start" -> "NPC" -> Data Table "NPCs" den entsprechenden Row Name auswählen (die Namensgenerierung sollte Npc\_X\_NPCNAME sein).

Anschließend das Blueprint compilieren.





Den NPC in das Level ziehen.