Недавно решил поэкспериментировать с анимками НПС, и теперь выкладываю результаты моих опытов над "людьми". Разумеется, опытные модмейкеры все это давно знают – поэтому материал предназначен для новичков, которые еще не освоили как прописывать неписям разные прикольные анимки, а заодно и озвучку через логику. Все анимки взяты из файла state\_lib. script. Анимки, которые имеются в движке, но не вписаны в указанный файл, не рассматриваются. Это тема для отдельной статьи. Озвучка взята из файла sound\_script (папка misc). Конечно, хотелось использовать и звуковые темы не вписанные в этот файл, но имеющиеся в папке sounds - но с этим еще надо разобраться.

[править]

Часть первая.

Вся изложенная ниже схема является единым целым и ее можно ставить в ltx –ный файл логики любому вашему НПС целиком. Она будет зациклена и повторяться по кругу если кое-где поставить другие варианты перехода от одной ремарки к другой.

[logic]

active = remark@base

danger = danger\_condition

meet = meet

[remark@base]

anim = hello\_wpn

no\_move = true

target = actor

meet = meet

on\_actor\_dist\_le = 2| remark@sit

[meet]

meet\_state = 10|salut@esc\_bridge\_soldiers| 5|salut\_free@esc\_lager\_killer

meet\_state\_wpn = 10|ward@cit\_base\_guard\_talk\_to\_actor2| 5|probe\_2@gar\_bandits\_seryi

victim = 10|actor

victim\_wpn = 10|actor

use = true

use\_wpn = true

meet\_dialog = escape\_lager\_guard\_start\_dialog

В базовой ремарке мой чувак использует анимку Волка - hello\_wpn – одной рукой машет ГГ, другой держит ствол. Это начальная анимка, которая будет отрабатываться НПС, пока ГГ не подойдет на дистанцию встречи. В секции meet задается схема реагирования НПС при подходе к нему эктора. В строчке meet\_state – реакция при подходе безоружного ГГ. На расстоянии 10 метров НПС отдает честь, затем встает в позицию «смирно» - руки по швам. Это анимка salut. Ближе 5 метров – тоже самое, дальше переходит в позицию «вольно». Это анимка salut\_free. В секции meet можно задавать и то, что НПС будет базарить при виде эктора. В моей схеме: «чего стоишь сталкер, подходи, будем разговаривать» (esc\_bridge\_soldiers) отдавая салют, и на второй дистанции - «разбежались сосунки и т.д». (esc\_lager\_killer) В строчке meet\_state\_wpn - реакция НПС если эктор с пушкой в руках. У меня в этой схеме он встает в позу ward – руки за спиной, голова наклонена вниз. Словом поза тюремщика или надсмотрщика (ward примерно так и переводится). В этой позе НПС на дистанции ближе 10 метров орет «повторяю для тупых - отошел к дальней стене камеры…» (cit\_base\_guard\_talk\_to\_actor2), а если ГГ подойдет еще ближе - «ты щас сдохнешь падла, понял…» (gar\_bandits\_seryi) и еще несколько рандомных фраз, которые заданы звуковой темой gar\_bandits\_seryi. К начальной анимке также можно добавлять любую звуковую тему через строчку snd. В данной ремарке ее нет.

Переходим к следующей схеме. Так как все эти схему у меня завязаны вместе, то переход ко второй ремарке произойдет, когда ГГ подойдет к НПС на дистанцию ближе двух метров. Прописано этой в строчке on\_actor\_dist\_le = 2| remark@sit

[remark@sit]

anim = sit\_ass

snd = mil\_guard\_to\_max

no\_move = true

target = actor

meet = no\_meet

;on\_actor\_dist\_le = 2| remark@raciya

;on\_timer = 30000| remark@ raciya

on\_signal = sound\_end| remark@raciya

danger = danger\_condition

Итак, что делает НПС в этой ремарке. Сидит на заднице - sit\_ass, орет - mil\_guard\_to\_max – «макс, у нас тут проблема на хуторе нарисовалась, собирай народ…» В секции meet прописано отсутствие встречи, так как задано no\_meet . Так что разговаривать с ГГ непись не будет. После отработки заданной звуковой темы идет переход к к ремарке remark@ raciya. Сделано это через строчку on\_signal = sound\_end| remark@raciya. Переведу: на сигнал «конец звуковой темы» переходим к схеме remark@raciya.

Следующая схема.

[remark@raciya]

anim = choose

snd = bar\_arena\_public

no\_move = true

target = actor

meet = meet@raciya

on\_timer = 120000| remark@work

;on\_actor\_dist\_ge = 35| remark@work

danger = danger\_condition

[meet@raciya]

meet\_state = 7|binocular@val\_escort\_guards| 5|guard\_rac@mil\_pavlik\_to\_ara

meet\_state\_wpn = 7|hide\_rac@mil\_ara\_ambush

victim = 7|actor

victim\_wpn = 7|actor

use = true

use\_wpn = true

meet\_dialog = escape\_lager\_guard\_start\_dialog

Анимка choose – ГГ что-то высматривает: оглядывается по сторонам, прикладывает руку ко лбу, так же как это делам мы, когда смотрим вдаль против солнца. Звуковая тема – что то там из реплик на арене. При встрече – смотрит в бинокль (если он у него есть) и издевательски базарит - «скоро ты будешь работать обедом для мутантов» (в этой теме реплик несколько). На 5 метрах достает рацию (если есть) - анимка guard\_rac и базарит реплики из темы предателя Павлика на милитари «все чисто можете подходить». При угрозе стволом - анимка hide\_rac («сидит с рацией»), базар - «это засада, уходим» Через 120 секунд - переход к следующей ремарке: on\_timer = 120000| remark@work

[remark@work]

anim = caution

no\_move = true

snd = mil\_max\_before\_collect

target = actor

on\_timer = 30000| remark@work2

meet = no\_meet

danger = danger\_condition

Анимка caution – ГГ слегка согнувшись, что-то внимательно высматривает на земле, руки прикладывает к коленям. А затем радостно сообщает - «ребята у нас появилась работа». Видимо, что-то высмотрел интересное. Через 30 секунд - снова переход.

[remark@work2]

anim = search

no\_move = true

snd = mil\_collect\_phrase3

target = actor

on\_timer = 30000| remark@zombied

meet = no\_meet

danger = danger\_condition

Анимка search - поиск, только более развернутый. ГГ встает на колени или на корточки и начинает что-то искать. Что он при этом произносит – узнаете, когда послушаете. Через 30 секунд переход к схеме зомби.

[remark@zombied]

anim = trans\_zombied

snd = pri\_followers\_leader\_phrase1\_1

no\_move = true

target = actor

on\_timer = 60000| remark@wounded

meet = meet@zombied

danger = danger\_condition

[meet@zombied]

meet\_state = 5|trans\_0@hail

meet\_state\_wpn = 5|trans\_1@hail

victim = 5|actor

victim\_wpn = 5|actor

use = true

use\_wpn = true

meet\_dialog = escape\_lager\_guard\_start\_dialog

Анимка trans\_zombied - падает на колени, головой двигает вверх-вниз. trans\_1 - также стоит на коленях, только головой вращает по кругу. trans\_0 – то же самое, только более энергичней. Или наоборот - извиняюсь если перепутал.

Схема раненый. Тут все понятно.

[remark@wounded]

anim = wounded\_heavy\_3

snd = help\_heavy

target = actor

meet = no\_meet

on\_timer = 30000| remark@dinner

danger = danger\_condition

wounded\_heavy\_3 – это анимка тяжелораненого. (есть еще и другие анимки раненого). Чувак скрючившись, грохнется на землю. Но на ней не остается, а тут же встает и бежит в сторону в денжере. Что и понятно – здоровье то у него норм. Остальные неписи видевшие как чувак упал, так же срываются в денжере с места. Ищут того, кто «стрелял». Не удивляйтесь, но так они запрограммированы.

Схема обед.

[remark@dinner]

anim = sit\_knee

no\_move = true

target = actor

meet = meet@dinner

danger = danger\_condition

on\_actor\_dist\_ge = 15| remark@dynamite

[meet@dinner]

meet\_state = 5|eat\_bread@wait| 3|eat\_energy@wait

meet\_state\_wpn = 5|eat\_kolbasa@wait| 3|eat\_vodka@val\_escort\_dead

victim = 8|actor

victim\_wpn = 8|actor

use = true

use\_wpn = true

meet\_dialog = escape\_lager\_guard\_start\_dialog

sit\_knee - чувак сидит на заднице, опираясь на руку. eat\_bread, eat\_kolbasa, eat\_energy, eat\_vodka - тут я думаю ничего объяснять не надо. Чувак хавает и пьет. Пригубив водки, произносит – «пусть земля тебе будет пухом» При отходе эктора на дистанцию больше 15 метров - переход к схеме динамит. Звуковая тема wait – это пауза, в которой непись ничего не говорит.

[remark@dynamite]

anim = dynamite

no\_move = true

target = actor

meet = no\_meet

on\_timer = 30000| remark@claim

danger = danger\_condition

dynamite – закладка динамита. Как это выглядит – помните долговца на милитари у стены с динамитом?

[remark@claim]

anim = claim

snd = esc\_wolf\_thanks

target = actor

meet = meet@claim

danger = danger\_condition

on\_timer = 60000| remark@story

Анимка claim - НПС подзывает ГГ рукой. snd = esc\_wolf\_thanks - здесь НПС произносит фразу волка: «меченый теперь тебе проход в лагерь открыт, подходи».

[meet@claim]

meet\_state = 7|refuse@mil\_collect\_phrase5| 5|probe\_2@mil\_collect\_phrase6

meet\_state\_wpn = 7|backoff@gar\_dm\_bandit\_demand

victim = 7|actor

victim\_wpn = 7|actor

use = true

use\_wpn = true

meet\_dialog = escape\_lager\_guard\_start\_dialog

Анимка refuse - непись пожимает плечами и произносит mil\_collect\_phrase5 - «не срать». probe\_2 - судя по сопровождающим ее звукам (независимо от прописанной мной звуковой темы) – это анимка Круглова (его манипуляции с прибором, а может Сахарова - впрочем, это не важно). Если у вашего НПС будет в руках оружие - то смотреться она будет куда интереснее, так как выглядит будто непись проверяет свой ствол, совершая массу интересных движений. Фраза mil\_collect\_phrase6 - «опа – с нами новое мясо».

backoff - обычная анимка. Непись начинает махать стволом в разные стороны – типа убери ствол, меченый. Фраза - gar\_dm\_bandit\_demand - «бабки артефакты гони», «ты че козел не врубаешься», «гони бабло или бошку отстрелим». Так как тема рандомная (с окончанием rnd в имени темы в файле sound\_script – то и фраз несколько)

[remark@story]

anim = mode\_shlem

no\_move = true

target = actor

meet = meet@story

danger = danger\_condition

on\_actor\_dist\_ge = 30| %+passage\_to\_story\_end%

on\_info = {+passage\_to\_story\_end} remark@story\_end

[meet@story]

meet\_state = 10|probe@wait| 5|probe\_1@hail

meet\_state\_wpn = 10|probe\_2@wait| 5|suicide@mil\_crazy

victim = 10|actor

victim\_wpn = 10|actor

use = true

use\_wpn = true

meet\_dialog = escape\_lager\_guard\_start\_dialog

mode\_shlem - анимка то ли Круглова, то ли Сахарова. Непись будет что то вертеть в руках. probe\_1 – тоже самое что и probe\_2 , только здесь он плечами вроде бы не дергает. suicide - самоубийство. Советую посмотреть – тем более с озвучкой mil\_crazy. probe - укороченный вариант probe\_2 и probe\_1

[remark@story\_end]

anim = probe\_3

no\_move = true

snd = agr\_doctor\_1

target = actor

on\_signal = sound\_end| remark@base

;on\_timer = 180000| remark@ base

meet = no\_meet

danger = danger\_condition

[danger\_condition]

ignore\_distance = 10

probe\_3 - интересная анимка (похоже что кругловская)- чувак срывается с места в панике, затем сгибается как будто от боли, хватается за голову. agr\_doctor\_1 - базар доктора в тайнике стрелка.

Теперь поясню строчки

on\_actor\_dist\_ge = 30| %+passage\_to\_story\_end%

on\_info = {+passage\_to\_story\_end} remark@story\_end

Когда эктор отойдет от НПС дальше чем 30 метров, ГГ выдается инфопоршень passage\_to\_story\_end. После его получения - on\_info - произойдет переход к базовой ремарке. Сам инфопоршень необходимо регистрировать в соответствующих файлах. Так как мой НПС находится на кордоне, то поршень я сунул в файл info\_l01escape. Сообственно инфопоршень в строчке on\_actor\_dist\_ge писать не обязательно(я его использовал только для примера) - можно просто поставить имя следующей ремарки - и в нужный момент произойдет переход. Но инфопоршень может понадобиться для других случаев.

Как я уже говорил в начале, схему можно сделать полностью зацикленной. Нужно лишь в тех блоках, где идет переход к следующей схеме через on\_signal поставить таймер или дистанцию. Почему так - не знаю. Но у меня по второму кругу схема стопорилась на тех блоках, где шел переход через on\_signal = sound\_end|. По таймеру же все прекрасно крутится. Схема из второй части - как раз зацикленная.

P.S. : Кажется понял почему у меня стопорилась схема при использовании перехода on\_signal = sound\_end|. Дело в том, что если в имени звука, по завершении которого схема должна перейти к новому блоку стоит флажок seq, то он вроде как отыграется только один раз (если в этой теме нет дополнительных реплик). Следовательно по второму кругу он просто не будет срабатывать, а значит и схема застопорится. Так что для этого нужно ставить звук в имени которого в файле sound\_script есть флажок rnd. Тема mil\_guard\_to\_max как раз с флажком seq (и реплика только одна - без вариантов). Потому здесь (в схеме sit) она и будет стопориться на втором круге, если не заменить тему на другую. Но это еще надо проверить. Закоментированные строчки - пред которыми стоит ; - может смело выкидывать - это остатки проб разных вариантов.

[править]

Часть вторая.

Еще одна схема. На этот раз в нее добавлены еще постэффекты.

[logic]

active = remark@base

danger = danger\_condition

meet = meet

[remark@base]

anim = hello\_wpn

no\_move = true

target = actor

meet = meet

on\_actor\_dist\_le = 2| remark@punch

danger = danger\_condition

С первой ремаркой все понятно. Переход ко второй на дистанции ближе 2 метров.

[remark@punch]

anim = punch

snd = cit\_jail\_guard\_sneer

meet = meet@punch

target = actor

on\_signal = sound\_end| %=run\_cam\_effector(fatigue)%

on\_timer = 60000| remark@doctor\_wakeup %=run\_postprocess(deadcity\_wake:1777:false)%

danger = danger\_condition

[meet@punch]

meet\_state = 5|hide\_s\_left@wait| 4|hide\_s\_right@wait

meet\_state\_wpn = 5|backoff2@threat\_back

victim = 10|actor

victim\_wpn = 10|actor

use = true

use\_wpn = true

meet\_dialog = escape\_lager\_guard\_start\_dialog

punch– анимка удара рукой (или прикладом). Так как я не специалист по боксу, то не скажу точно как именно называется этот удар с правой в челюсть. Если поставите ее в meet\_state\_wpn на дистанции 2 метра - ГГ получит реальный удар в морду прикладом ствола. Так как я эксперементировал на своем торговце - то он (будучи безоружным) бил чисто кулаком. А если вместо запуска анимации камеры %=run\_cam\_effector(fatigue)% поставите запуск функции %=killactor%, то НПС кинется вас убивать.

hide\_s\_left и hide\_s\_right - непись присядет с разворотом ствола вправо или влево. backoff2 - более веселая анимка backoff. НПС покажет ГГ что-то вроде фака, перед тем как помахать стволом и при этом скажет что-то весьма нелицеприятное. %=run\_cam\_effector(fatigue)% - это вызов анимации камеры fatigue из папки anims. Земля уйдет из под ног ГГ. Ненадолго. Сработает сразу же после окончания фразы cit\_jail\_guard\_sneer. А ровно через минуту от начала работы схемы – запуск постпроцесса %=run\_postprocess(deadcity\_wake:1777:false)% и переход к следующей схеме.

deadcity\_wake – это постпроцесс, который должен был использоваться в Мертвом городе, если бы разрабы МГ все таки доделали. Если не видели - обязательно посмотрите.Сначала черный экран, затем прояснение с раздвоением картинки и красным фоном.

В следующей схеме идет продолжение постпроцесса – первые 15 секунд. Потом его остановка: on\_timer = 15000| %=stop\_postprocess(1777)%.

[remark@doctor\_wakeup]

anim = doctor\_wakeup

snd = cit\_doctor\_start\_dlg

meet = meet@doctor\_wakeup

target = actor

on\_timer = 15000| %=stop\_postprocess(1777)%

on\_timer2 = 180000| remark@prisoner

danger = danger\_condition

[meet@doctor\_wakeup]

meet\_state = 3|sleep@cit\_jail\_guard\_sleep| 2|sleep\_sit@wait

meet\_state\_wpn = 3|wounded\_zombie@wait

victim = 10|actor

victim\_wpn = 10|actor

use = true

use\_wpn = true

meet\_dialog = escape\_lager\_guard\_start\_dialog

Начальная анимация - doctor\_wakeup – доктор в мертвом городе. НПС склонится вниз – как будто над чьим то телом (по задумке – над меченым) и начнет базарить. Но совсем не то, что стоит у меня в строчке snd. Видимо, данная анимка завязана со звуком, и иначе не идет. Фразу прописанную мною - cit\_doctor\_start\_dlg – нпс произнесет потом. Обе озвучки длинные – та, что идет с анимкой – монолог доктора в подземелье агропрома в тайнике Стрелка – типа, «что ж ты меченый в растяжку полез, сам же придумал эту хрень…» Моя озвучка - cit\_doctor\_start\_dlg – неиспользованный монолог доктора в мертвом городе. Через 180 секунд – завершение схемы и переход к следующей.

Схема – пленный.

[remark@prisoner]

anim = prisoner

snd = agr\_krot\_fear

meet = meet@prisoner

target = actor

on\_timer = 60000| remark@base

danger = danger\_condition

[meet@prisoner]

meet\_state = 5|help\_me@gar\_dm\_newbie\_no\_money

meet\_state\_wpn = 5|hands\_up@agr\_dont\_shoot

victim = 10|actor

victim\_wpn = 10|actor

use = true

use\_wpn = true

meet\_dialog = escape\_lager\_guard\_start\_dialog

[danger\_condition]

ignore\_distance = 10

Анимка – prisoner – пленный. Помните Шустрого у бандитов? Вот это она и есть. Фраза - agr\_krot\_fear – не смотря на то, что в названии звуковой темы имя Крота, орет ее Шустрый: типа братцы я тут, спасите.

help\_me - машет рукой сидя на одном колене и орет, что у него "нет денег" - gar\_dm\_newbie\_no\_money . hands\_up - руки кверху и орет "не убивай дяденька" (или типа того) - agr\_dont\_shoot.

Через 60 секунд возврат к базовой ремарке.

[править]

Часть третья.

В файле state\_lib – большая библиотека анимок. Я успел попробовать только часть. У одного бармена их 12. Правда, из пяти опробованных мной сработала только одна bar\_sleep - НПС положит голову на руки сложенные перед лицом и будет спать стоя.

Анимки - barman\_talk\_freу, barman\_shock, barman\_wait\_danger, barman\_walk\_danger - никакого эффекта не дали. Видимо, они работают только на бармене. Остальные пробуйте сами.

Анимка psy\_pain – пораженный пси-излучением. Чувак сядет на колени, начнет трясти головой и бить себе руками по голове.

psycho\_pain – вроде бы тоже самое, только чувак обхватывает голову руками и так сидит.

Анимки psy\_shoot, psy\_armed, psycho\_pain, psycho\_shoot– пока остаются на стадии исследования. Так как с ними либо глючит, либо вылетает.

я сам новичек в этом деле но это легко поэтому знаю во первых инфопоршн не нужен

нужно прописать ему логику

[logic]

active=sleeper

trade = misc\trade\_prapor.ltx---основная логика

on\_death = death

[sleeper]

path\_main=esc\_blokpost\_prapor\_main1

on\_actor\_dist\_le\_nvis = 2 |remark@esc\_prapor--------если актер ближе двух метров выполнить

[remark@esc\_prapor]

snd = esc\_saw--вот сдесь название звуковой схемы

anim = eat\_vodka---------------------------------что выполнить (сесеть,выпить водки ,сказать фразу)

target = actor

meet = no\_meet

on\_signal = sound\_end| remark@esc\_prapor\_go------по окончании проигрыша звука выполнить

[remark@esc\_prapor\_go]

path\_rest=rest-------все что угодно(просто у меня так)

anim = sit

target = actor

meet = meet@esc\_prapor\_meet

--пользоваться сполером не умею

Svoboда,

custom\_data = <<END

[smart\_terrain]

none = true

cfg = scripts\az\_patrul\_1.ltx

END

А чтобы ходил не тупо по маршруту, если такая простая логика, то лучше так - а тайминги и вероятности проставишь сам.

"=="

[piyan\_kapitan\_look]

points = p0,p1,p2

p0:name = wp00|t=1000

p0:flags = 0x1

p0:position = -147.18115234375,-0.584499299526215,-305.457458496094

p0:game\_vertex\_id = 447

p0:level\_vertex\_id = 90847

p1:name = wp01|t=1000

p1:flags = 0x2

p1:position = -151.469772338867,1.54915750026703,-294.154266357422

p1:game\_vertex\_id = 447

p1:level\_vertex\_id = 86489

p2:name = wp02|t=1000

p2:flags = 0x3

p2:position = -154.860473632813,0.0715790092945099,-300.463287353516

p2:game\_vertex\_id = 447

p2:level\_vertex\_id = 82560

[piyan\_kapitan\_walk]

points = p0,p1,p2

p0:name = wp00

p0:flags = 0x1

p0:position = -146.631423950195,-0.615138828754425,-305.455871582031

p0:game\_vertex\_id = 447

p0:level\_vertex\_id = 91609

p0:links = p1(1),p2(1)

p1:name = wp01

p1:flags = 0x2

p1:position = -150.6865234375,1.56070673465729,-293.817443847656

p1:game\_vertex\_id = 447

p1:level\_vertex\_id = 87210

p1:links = p0(1),p2(1)

p2:name = wp02

p2:flags = 0x3

p2:position = -155.097885131836,0.12029841542244,-300.179504394531

p2:game\_vertex\_id = 447

p2:level\_vertex\_id = 81791

p2:links = p0(1),p1(1)