




















# Строим дом

*Руководство для начинающих.*

## Глава 1. Редактор.

Перед тем как мы перейдем к строительству своего первого дома, кратко расскажу о редакторе **Oblivion Construction Set** и функциях которые мы будем использовать. Открывайте редактор. Ниже меню находится панель управления с кнопками часто используемых команд меню.

-  Контроль версий.
-  Загрузка плагинов и мастер-файлов.
-  Сохранить плагин. Если активный плагин не выбран, спросит имя файла.
-  Настройки редактора.
-  Отменить действие.
-  Повторить действие.
-  Привязка к сетке (вкл/выкл).
-  Привязка по углу (вкл/выкл).
-  Редактирование карты высот.
-  Редактирование ландшафта.
-  Редактирование пути для выделенных объектов.
-  Физика для выделенных объектов (вкл/выкл).
-  Яркое освещение в окне рендера (вкл/выкл).
-  Показывать небо в окне рендера (вкл/выкл).
-  Показывать листья в окне рендера (вкл/выкл).
-  Открыть окно квестов.
-  Открыть окно диалогов.
-  Открыть редактор скриптов.

Нажимайте кнопку  на панели инструментов, появится окно выбора плагинов и мастер-файлов (рис. 1.1.), в котором двойным кликом поставьте крестик у **Oblivion.esm** и нажмите кнопку ОК.

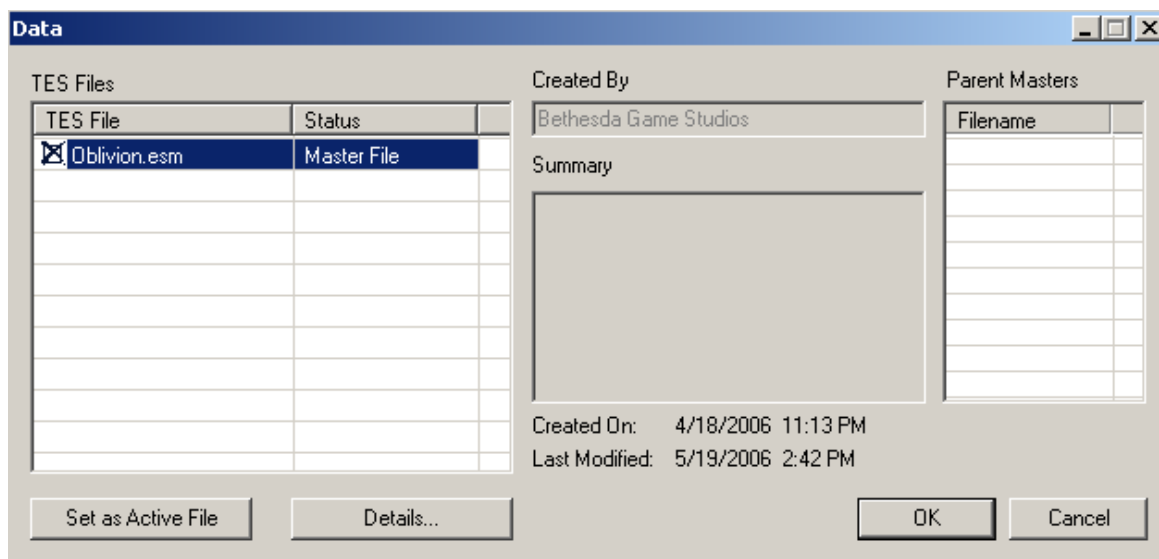


Рис. 1.1. Окно **Data**.

Через некоторое время файл загрузится в редактор.

### **Окно Object Window:**

Содержит список всех объектов имеющихся в загруженных файлах (рис 1.2.).

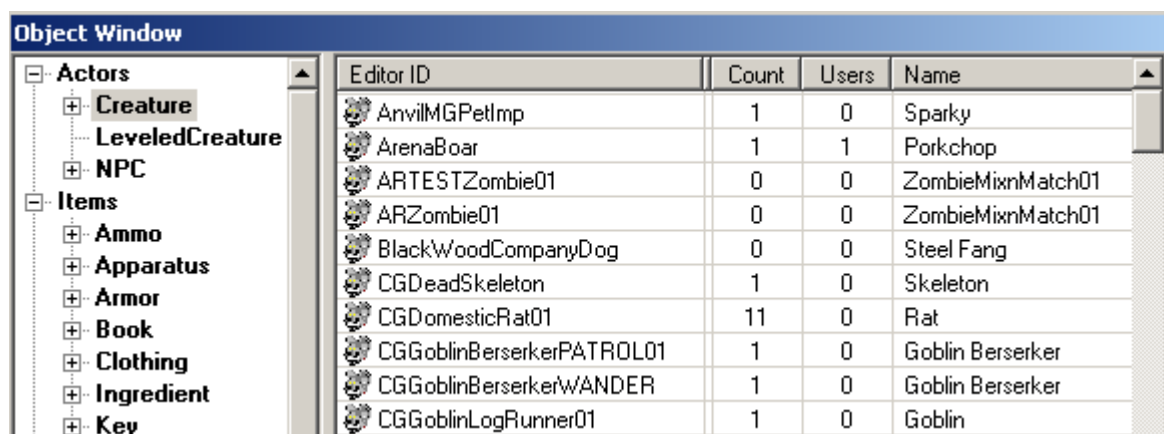


Рис. 1.2. Окно **Object Window**.

В левой части окна дерево категорий объектов. Категории верхнего уровня:

<b>Actors</b>	Монстры и НПС.
<b>Items</b>	Предметы.
<b>Magic</b>	Магия.
<b>Miscellaneous</b>	Разное.
<b>WorldObjects</b>	Объекты мира.

Нажав на можно раскрыть, а нажав на свернуть ветвь дерева. При нажатии на название ветви в правой части окна появится список содержащихся в ней элементов. Для сортировки элементов по определенному параметру, нужно нажать на название столбца. При первом нажатии элементы будут отсортированы по алфавиту в прямом направлении, при повторном нажатии на тот-же столбец - в обратном. Таким-же образом можно сортировать данные во всех остальных списках.

### **Окно Cell View:**

Содержит список всех ячеек имеющихся в загруженных файлах и объектах находящихся в них (рис 1.3.).

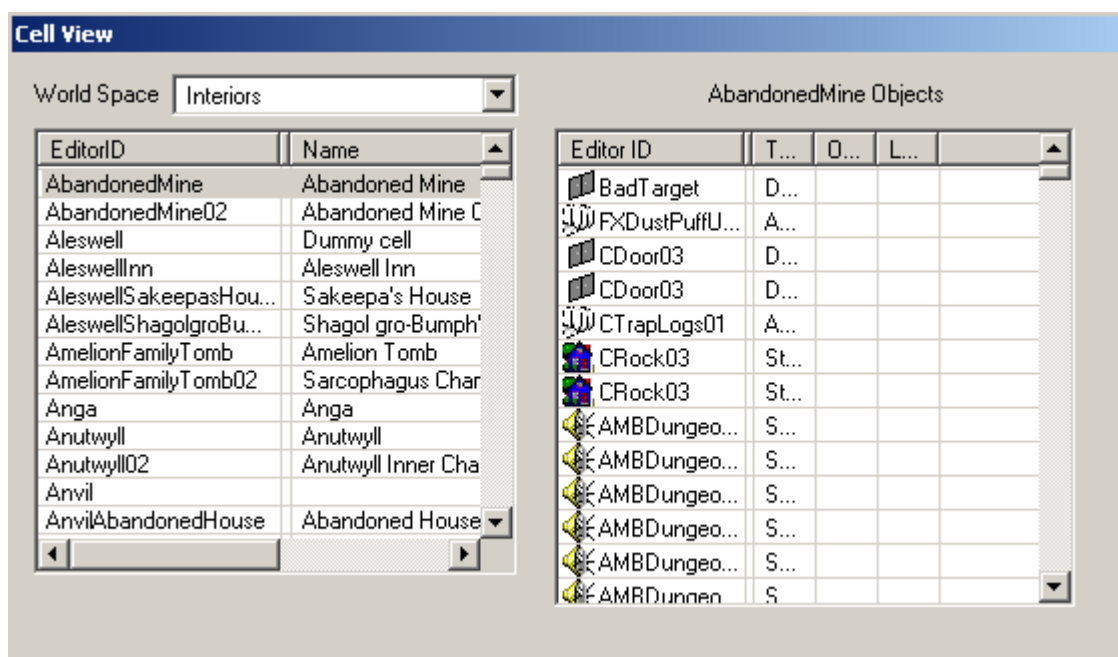


Рис. 1.3. Окно Cell View.




Выпадающий список **Word Space** позволяет выбрать регион в котором находится нужная нам ячейка. **Interiors** – внутренние ячейки. Левое окно – список ячеек. При выделении ячейки в этом списке, в правом окне появится список всех объектов имеющихся в этой ячейке, а выше название выбранной ячейки. При двойном клике на ячейке в списке, данная ячейка будет загружена в окно рендера. При двойном клике на объекте, ячейка будет загружена в окно рендера (если это еще небыло сделано), объект будет выделен и камера будет направлена на него.

### Окно Render Window:

Показывает ячейку (рис 1.4.). Когда ячейка загружена, в заголовке окна отображается ее **EditorID**.



Рис. 1.4. Окно **Render Window**.

Именно в этом окне будем помещать объекты в игру. Кнопка панели инструментов  позволяет включить яркое освещение, что позволяет увидеть все детали, независимо от наличия источников света. При отжатой кнопке, освещение будет состоять из фонового освещения установленного для данной ячейки и источников света помещенных в ячейку. Кнопки  и  включают и отключают отрисовку неба и листьев.




#### **Управление камерой:**

- Приближать-удалять камеру можно с помощью колеса мыши или при нажатой на клавиатуре клавише **V** движением мыши.
- Поворачивать камеру при нажатой клавише **Shift** движением мыши. Если был выбран объект, то камера вращается вокруг этого объекта.
- Клавиши стрелок позволяют быстро перемещаться по миру, они смещают камеру в соответствующем направлении на половину внешней ячейки. При нажатой клавише **Shift** на меньшее расстояние.
- При удержании средней кнопки камера перемещается движением мыши.
- Нажатие клавиши **C** или двойной клик на объекте в правой части окна **Cell View** переместит камеру к выбранному объекту, вид в изометрии.
- Нажатие клавиши **T** переместит камеру к выбранному объекту, вид сверху.

#### **Выделение объектов:**

- Клик левой кнопкой мыши выделяет объект, со всех остальных объектов выделение будет снято.
- При удержании клавиши **Ctrl** каждый клик левой кнопкой мыши на объекте выделяет-снимает выделение с этого объекта, выделение остальных объектов не изменяется.
- Если удерживая левую кнопку мыши обвести прямоугольник, то при отпуске кнопки, все объекты целиком попавшие в прямоугольник будут выделены.
- Для снятия выделения со всех объектов нужно кликнуть левой кнопкой на пустое место или нажать клавишу **D**.

#### **Перемещение объектов:**

- Перемещаются только выделенные объекты.
- Когда курсор мыши приобретет такой вид  нажимайте левую кнопку мыши и перемещайте объект.
- Объекты перемещаются по горизонтали (координатам **XY**).
- Для перемещения объекта по вертикали (координата **Z**) нажмите и удерживайте клавишу **Z**.
- Если удерживать клавишу **Y** объект перемещается только по оси **X**.
- Если удерживать клавишу **X** объект перемещается только по оси **Y**.
- Для вращения объектов нажмите и удерживайте правую кнопку мыши. Объекты вращаются вокруг оси **Z**.
- Для вращения вокруг оси **X** нажмите и удерживайте клавишу **X**.
- Для вращения вокруг оси **Y** нажмите и удерживайте клавишу **Y**.
- Нажатие клавиши **F** заставляет объект «упасть», т.е. переместиться вниз до ближайшей поверхности. Каждое нажатие **F** перемещает объект к следующей вниз поверхности.
- При включенной привязке (кнопки  и ) перемещение и поворот объектов будет происходить ступенчато с шагом установленным в настройках.

- Для настройки шага нажмите кнопку  и установите значения **Snap To Grid** – шаг по сетке (рекомендую 4) и **Snap To Angle** – шаг по углу (рекомендую 15).
- Двойной клик на объекте откроет окно свойств объекта, где можно ввести координаты (**Position**) и угол поворота (**Rotation**) относительно каждой оси.

#### *Изменение размера:*

- При нажатой клавише S, левой кнопки и перемещении мыши изменяется размер объекта при сохранении пропорций.
- Двойной клик на объекте откроет окно свойств объекта, где можно ввести коэффициент масштабирования (**Scale**) объекта.

#### *Удаление, копирование, вставка объектов:*

- Клавиша **Delete** удаляет выбранные объекты из ячейки.
- **Ctrl+C** копирует, **Ctrl+X** вырезает объекты в буфер обмена.
- **Ctrl+V** помещает объекты перед камерой.
- **Ctrl+Shift+V** помещает объекты в тех-же координатах откуда они были скопированы или вырезаны.
- **Ctrl+D** дублирует выделенные объекты.
- Для помещения нового объекта в ячейку найдите в правой части окна **Object Window** нужный объект и мышью перетащите его в окно рендера.

## **Глава 2. Полезные советы.**

Эти правила, выработаны опытными модмейкерами. Соблюдение этих несложных правил существенно облегчит вам разработку плагинов, поможет избежать многих ошибок и практически исключит возможность конфликтов с другими плагинами и самой игрой.

#### *Уникальные идентификаторы.*

- Для всех объектов, скриптов и ячеек игры, которые вы создаете, используйте идентификаторы с уникальным префиксом. Префикс должен состоять из сокращенных имени автора и названия плагина. Например в плагине который я буду создавать в этой статье, все идентификаторы будут иметь префикс **BarsTh**. Bars – автор, Th – сокращение от названия плагина TutorialHouse. Таких идентификаторов не может быть в других плагинах, тем самым исключается возможность конфликтов. Кроме того, новые элементы очень легко найти, отсортировав список по **EditorID**.

#### *Не изменяйте стандартные объекты.*

- Новые и измененные объекты и ячейки обозначены звездочками. Следите чтобы только те объекты что вы создали, были отмечены звездочкой. Если вы придерживаетесь первого правила, очень легко отличить ваши объекты и ячейки. Изменение существующих в игре объектов и ячеек приводит, в лучшем случае, к появлению мусора в вашем плагине, от которого потом будет непросто избавиться, а в худшем случае может привести к конфликтам в игре и непроходимости игровых квестов. Если вы смотрели свойства, экипировку, диалоги каких либо объектов игры, то закрывайте окна **только** нажатием кнопки **Cancel** (или крестиком в правом верхнем углу окна, это одно и тоже). Никогда не нажимайте кнопку ОК на не вами созданных объектах. При строительстве дома вы, вероятно, будете открывать в окне рендера другие ячейки, чтобы что-то посмотреть или скопировать. Внимательно следите, чтобы случайно не сдвинуть какой либо

объект. Если вы это сделаете, редактор запомнит это и ячейка будет считаться измененной и изменения останутся в вашем плагине. Обратите внимание, изменения запоминаются сразу, а звездочка появится только при выборе другой ячейки в списке.

### *Пишите ридми.*

- Это не сложно, но показывает ваше уважение к людям, которые будут играть в ваш плагин. Плагин без описания большинство просто не будут скачивать, кому нужен кот в мешке. В ридми указывайте название плагина, версию, автора, тип и описание плагина. Напишите как связаться с автором. Желательно указать как устанавливать и удалять плагин. Возможно для кого-то ваш плагин будет первым, не нужно создавать им лишних трудностей. Напишите что изменяет и добавляет ваш плагин в игру, где искать дом или как начать квест. Если в вашем плагине сложный квест, есть тайники и т.п. желательно **в отдельном файле** написать прохождение, указать где находятся тайники. В самом ридми этого писать не надо, чтобы не убить интерес от прохождения.

## **Глава 3. Интерьер.**

Начнем строительство. Открывайте редактор, загружайте файл **Oblivion.esm**. Создадим новую ячейку. Меню **World -> Cells...** появится окно диалога (рис 3.1.)

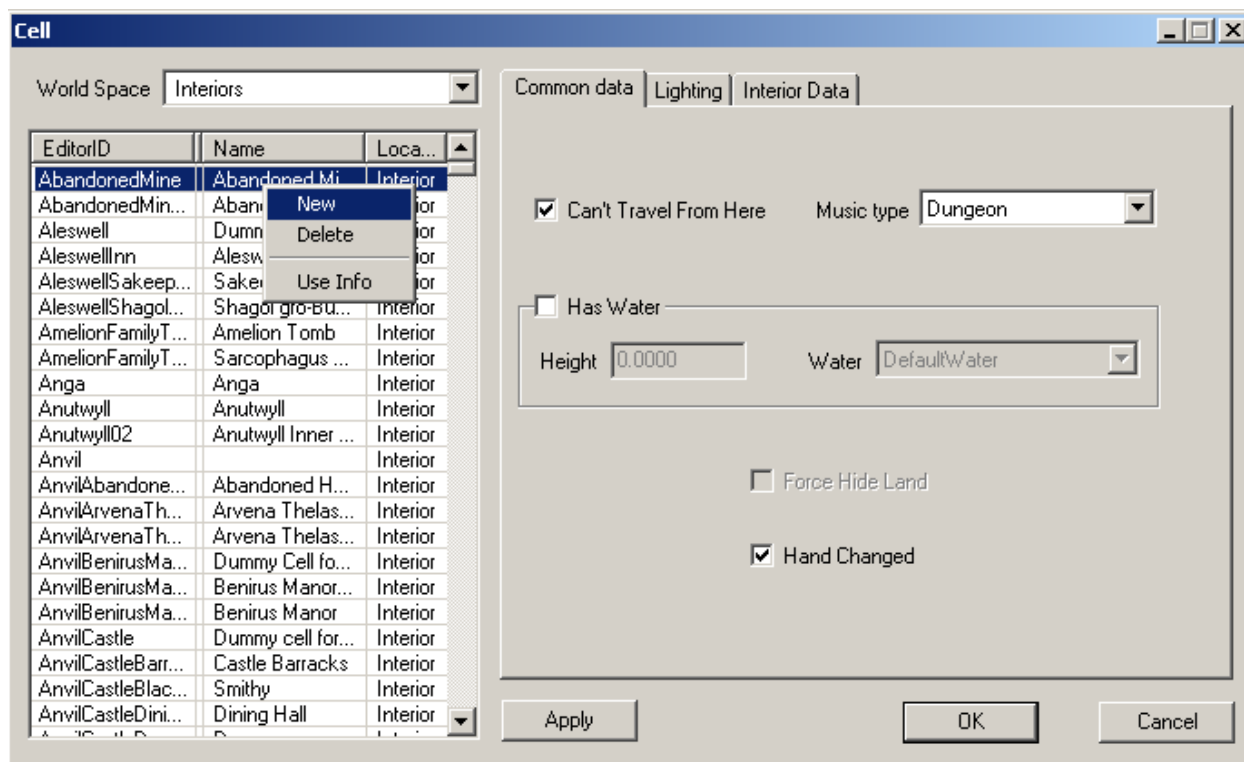


Рис. 3.1. Диалог **Cells**.

В выпадающем списке **World Space** выберите **Interiors** (внутренние ячейки), нажмите на списке ячеек правую кнопку мыши и выберите **New** (новая ячейка). В появившемся окне впишите **EditorID** (идентификатор ячейки). Назову **BarsTh** (рис 3.2).

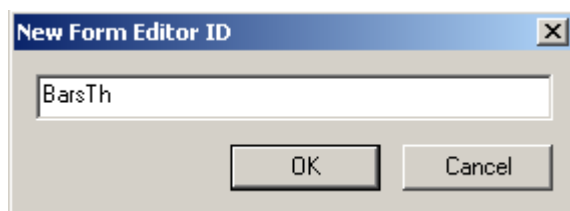


Рис. 3.2. Диалог новая ячейка.

И нажмите кнопку ОК. Новая ячейка появится в списке, выберите ее. На закладке **Common Data** устанавливаем общие параметры ячейки (рис 3.3).

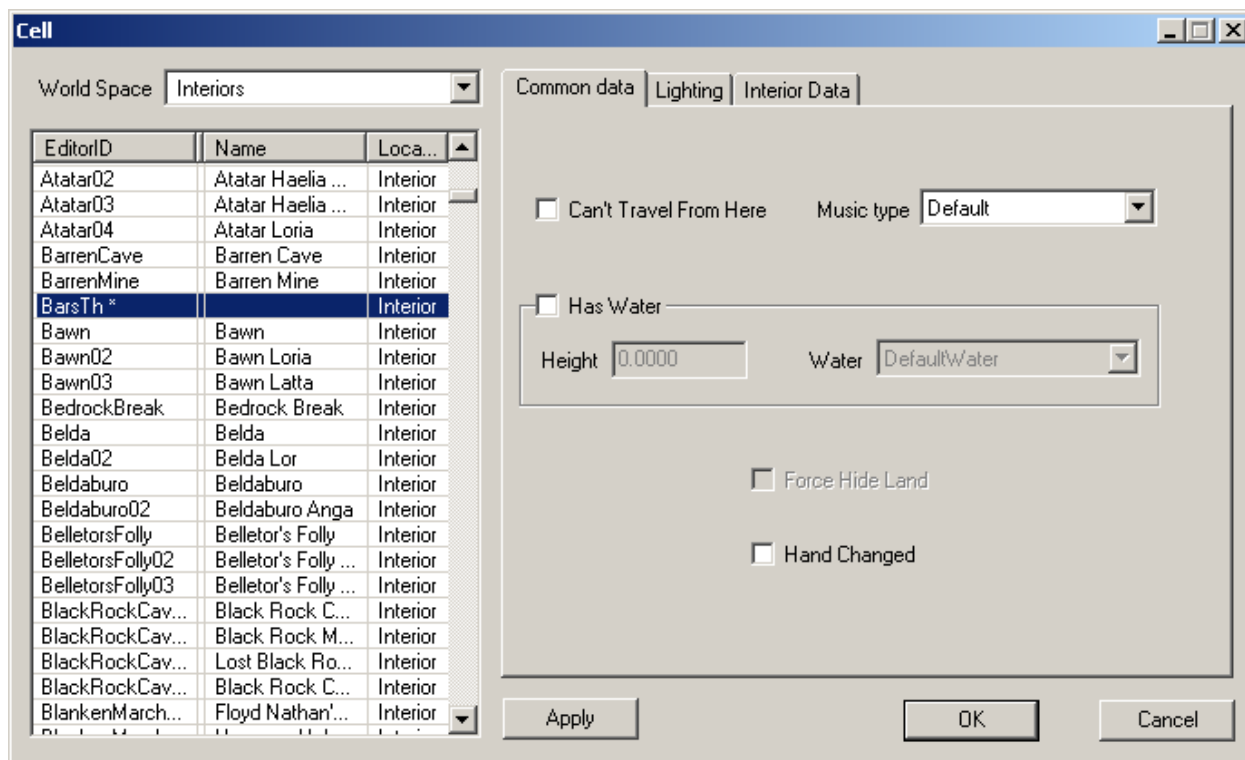


Рис. 3.3. Закладка **Common Data**.

**Can't Travel From Here** – если включено, запрещает быстрое перемещение из этой ячейки.

**Music type** – тип музыки в ячейке.

**Has Water** – если включено, в ячейке будет вода, ниже устанавливается уровень (**Height**) и тип (**Water**) воды.

На закладке **Lighting** устанавливаем параметры освещения (рис 3.4.).



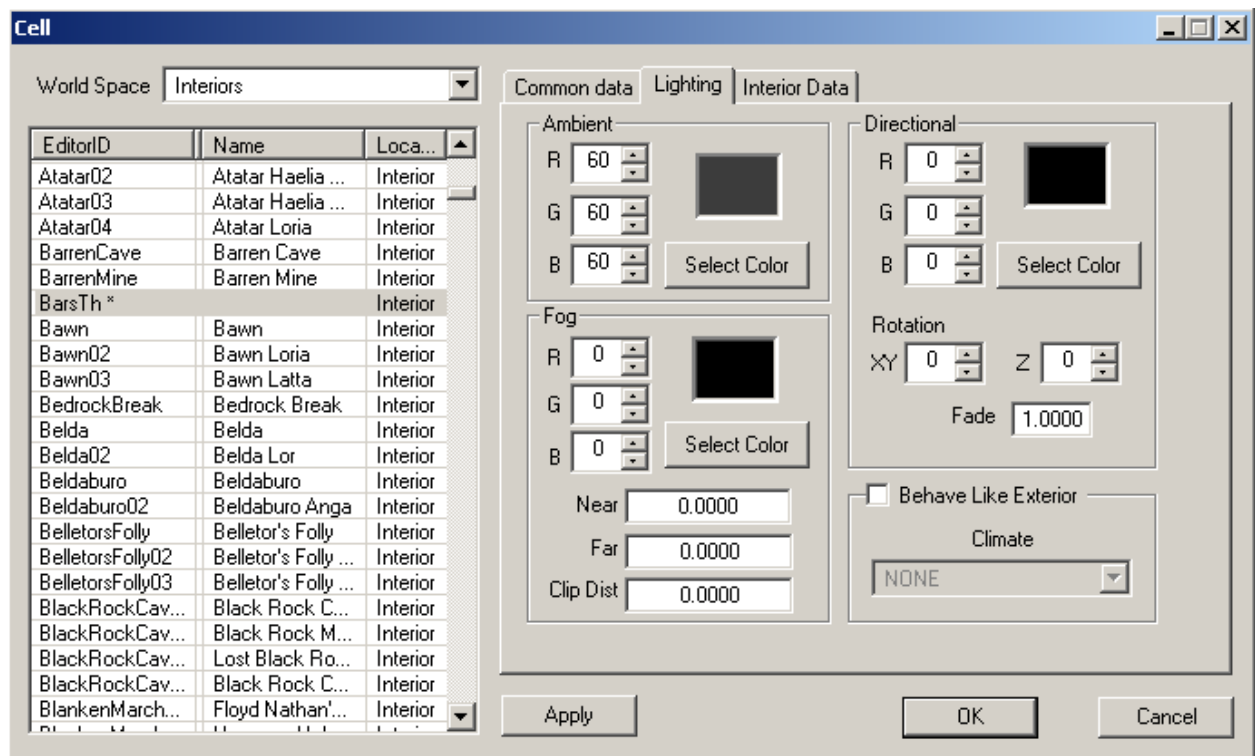


Рис. 3.4. Закладка **Lighting**.

**Ambient** – фоновое освещение.

**Fog** – цвет и рассеяние тумана.

**Directional** – цвет и угол направленного света.

**Behave Like Exteriors** – если включено, параметры освещения выбираются из списка **Climate**.

На закладке **Interior Data** устанавливаем внутренние параметры ячейки (рис 3.5.).

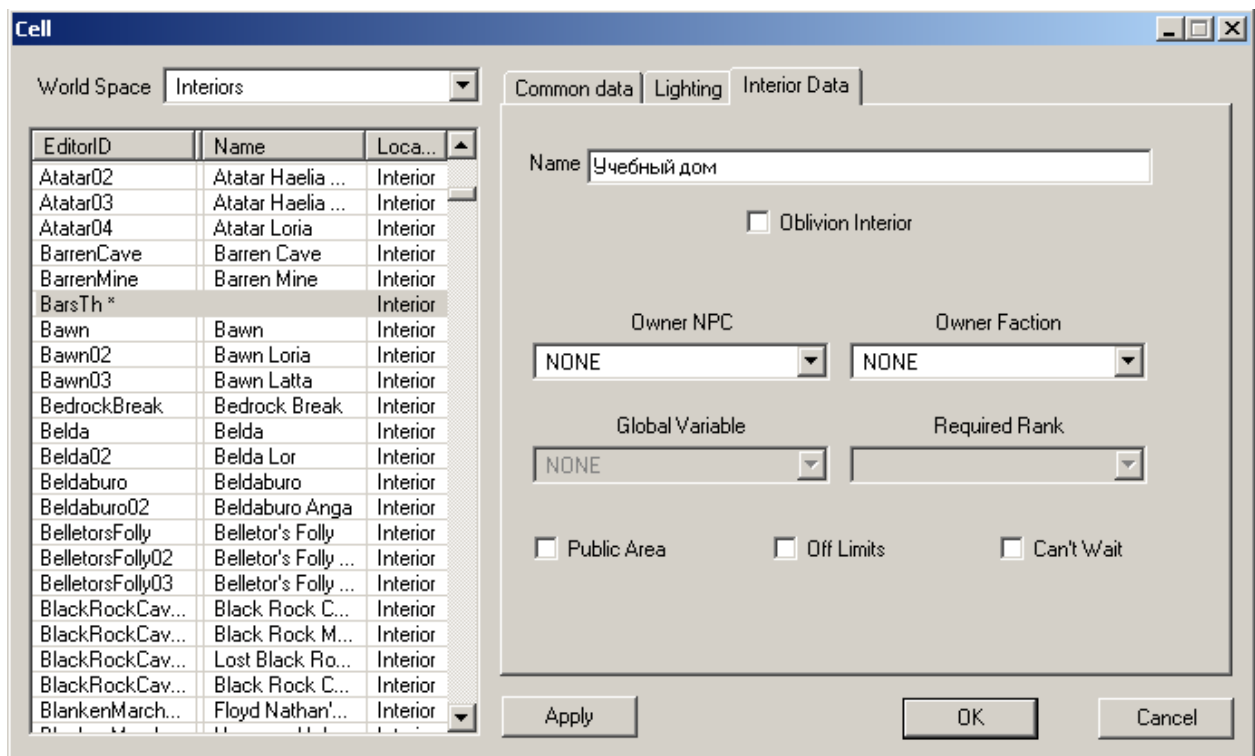



Рис. 3.5. Закладка **Interior Data**.



Сохраним файл плагина. Нажимайте кнопку  и укажите имя файла. Я сохраню плагин под именем **BarsTutorialHouse.esp**. При загрузке файла в редактор, устанавливайте этот плагин активным, нажатием кнопки **Set Active File** (рис 3.7.). В следующий раз при нажатии кнопки сохранить, все изменения будут сохранены в этом файле.

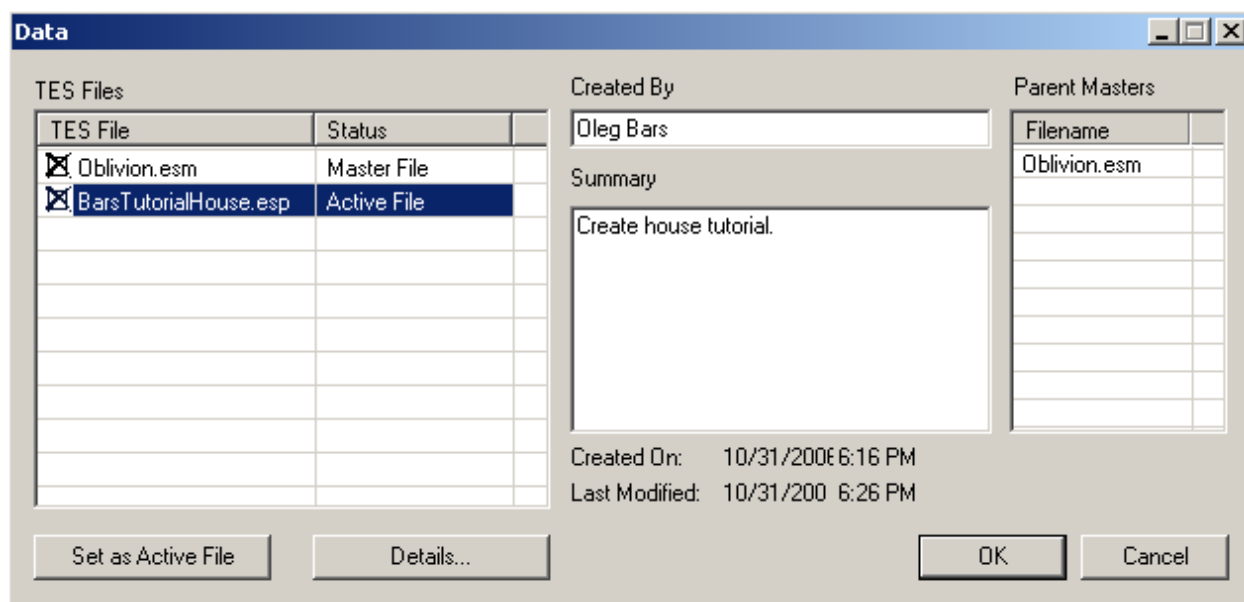


Рис. 3.7. Выбор активного файла.

Включите яркое освещение в окне рендера. Пока мы не начали расставлять источники света, лучше редактировать при хорошем освещении. Включите привязку к сетке и по углу, чтобы проще было совмещать строительные блоки между собой.

В окне **Object Window** откройте ветку **WorldObject->Static->Architecture** и выберите стиль архитектуры в котором будет ваш дом. Я выбрал **Anvil** – Анвил (рис 3.8.).

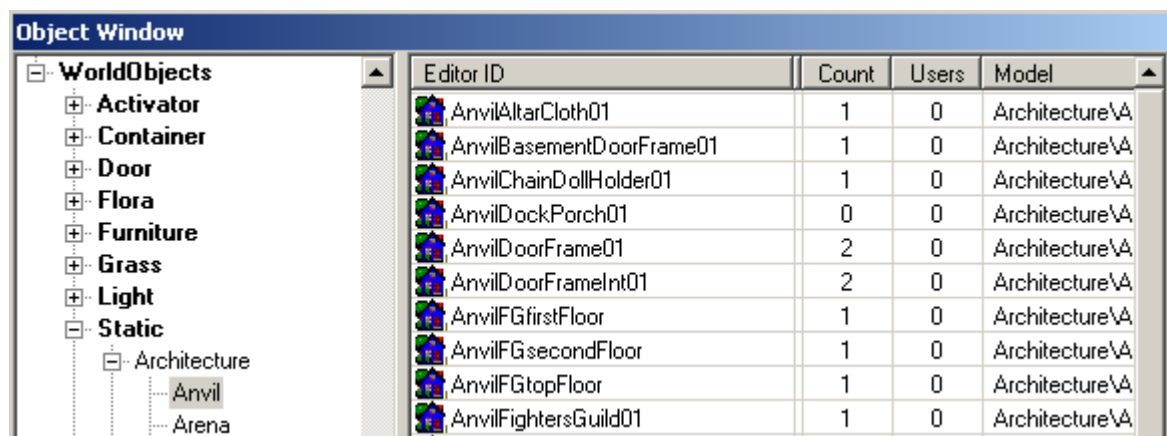


Рис. 3.8. Архитектура.

Можно строить дом используя блоки стен, пола, и т.д., а можно взять уже готовую модель. Для простоты начнем строить дом на базе Гильдии Магов Анвила. Возьмем модель **AnvilMGfirstFloor** и перетащим ее в окно рендера. Сделайте двойной клик на появившейся в окне рендера модели, откроется окно свойств этого объекта (рис. 3.9.).

Reference

Reference Editor ID:

(01001C2C)

Base Object:

'AnvilMGfirstFloor' (0004EFEC)

Edit Base

Space:

Interior Cell 'BarsTh' (010016B2)

3D Data

Enable Parent

Position

X

0.0000

4.000

Y

0.0000

4.000

Z

0.0000

4.000

Rotation

X

0.0000

15.00

Y

0.0000

15.00

Z

0.0000

15.00

Scale:

1.0000

0.100

☐ Persistent Reference
 ☐ Open By Default

☐ Visible When Distant
 ☐ Initially Disabled

☐ Casts Shadows
 ☐ Turn Off Fire

OK

Cancel

Рис. 3.9. Свойства объекта.

Установите координаты (**Position**) **X**, **Y** и **Z** в ноль и нажмите **ОК**. Это делать не обязательно, но желательно, чтобы один из основных объектов находился в центре координат. Скорее всего, объект переместится и не будет виден в окне рендера, сделайте двойной клик на объекте в правой части окна **Cell View** и вы его увидите.

Посмотрев, что получилось, мы видим пустые дверные проемы которые надо закрыть. Установим двери. С помощью мыши расположите камеру так, чтобы дверной проем был перед вами, если смотреть изнутри помещения (рис 3.10.).



Рис. 3.10. Дверной проем.

Затем перейдите в ветку **WorldObject->Door->Architecture->Anvil**, перетащите **AnvilDoorUC02** в окно рендера, поверните дверь стороной с текстурой к вам и установите ее в дверной проем (рис 3.11.).



Рис. 3.11. Дверной проем с дверью.

В дверной проем на второй этаж поставьте дверь **AnvilDoorUCinteriorLoad01**. Если дверь не полностью закрывает дверной проем или наоборот слишком велика, воспользуйтесь изменением размера. Пока эти двери никуда не ведут, в дальнейшем добавим к ним функциональность.

Не терпится посмотреть в игре, что у вас получилось? Сохраняйте плагин. Запускайте игру. В **Файлах данных** подключите ваш плагин и нажимайте **Играть**. Загрузите сохраненную игру или начните новую. Вызовите консоль нажав клавишу ~ (тильда), наберите **coc BarsTh** и нажмите **Enter** (также можно перейти в любую ячейку, если вы знаете ее **EditorID**). Если застрянете в стене или захотите со всех сторон осмотреть свой дом, наберите в консоли **tcl** и нажмите **Enter**, появится надпись **Collision->Off** и отключится просчет столкновений объектов. Для включения снова наберите в консоли **tcl** и нажмите **Enter**, появится надпись **Collision->On**.

Пришло время заняться внутренним оформлением. Дом у меня будет не большой, но практичный. Что нужно герою? Постель и много контейнеров, где можно сложить все нажитое непосильным трудом. В комнате слева от входа будет место для хранения ингредиентов, в комнате справа – спальня, в дальней, большой комнате – склад.

Комната ингредиентов. У стены слева поставим стелаж **UpperWallShelf03**. Он находится в ветке **WorldObject->Static->Furniture->UpperClass**. Стелаж слишком большой, уменьшим. Сделайте двойной клик на нем в окне рендера и в открывшемся окне установите масштаб (**Scale**) 0.7500. В центре поставим стол **UpperTable03**.

Теперь создадим контейнеры. Переходим в ветку **WorldObject->Container**. Создадим сундук. Найдите **ChestClutterUpper02Empty**, нажмите два раза с паузой в 1-2 секунды, идентификатор станет доступен для изменения (рис. 3.12.).






	ChestChorrolOrgnolf	1	0	Chest
	ChestClarabellaCaptain	1	0	Captain Patne
	ChestClutterLower01	71	0	Chest
	ChestClutterLower01Empty	3	0	Chest
	ChestClutterLower02	57	0	Chest

Рис. 3.12. Редактирование **EditorID**.

Укажите **ID** нового объекта **BarsThChest01**, нажмите Enter, редактор спросит создать новый объект или переименовать существующий (рис. 3.13.).

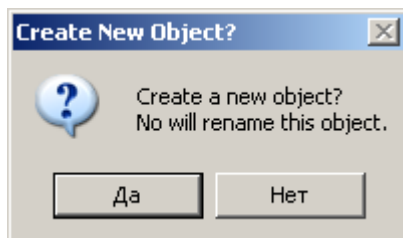


Рис. 3.13. Создание нового объекта.

Жмите **Да** (если вы нажмете **Нет**, будет переименован существующий объект, что может привести к серьезным ошибкам в игре). Будет создан новый объект, но со свойствами того объекта, который мы изначально переименовывали. Найдите его в списке и двойной клик. Установим нужные параметры контейнера (рис. 3.14.).

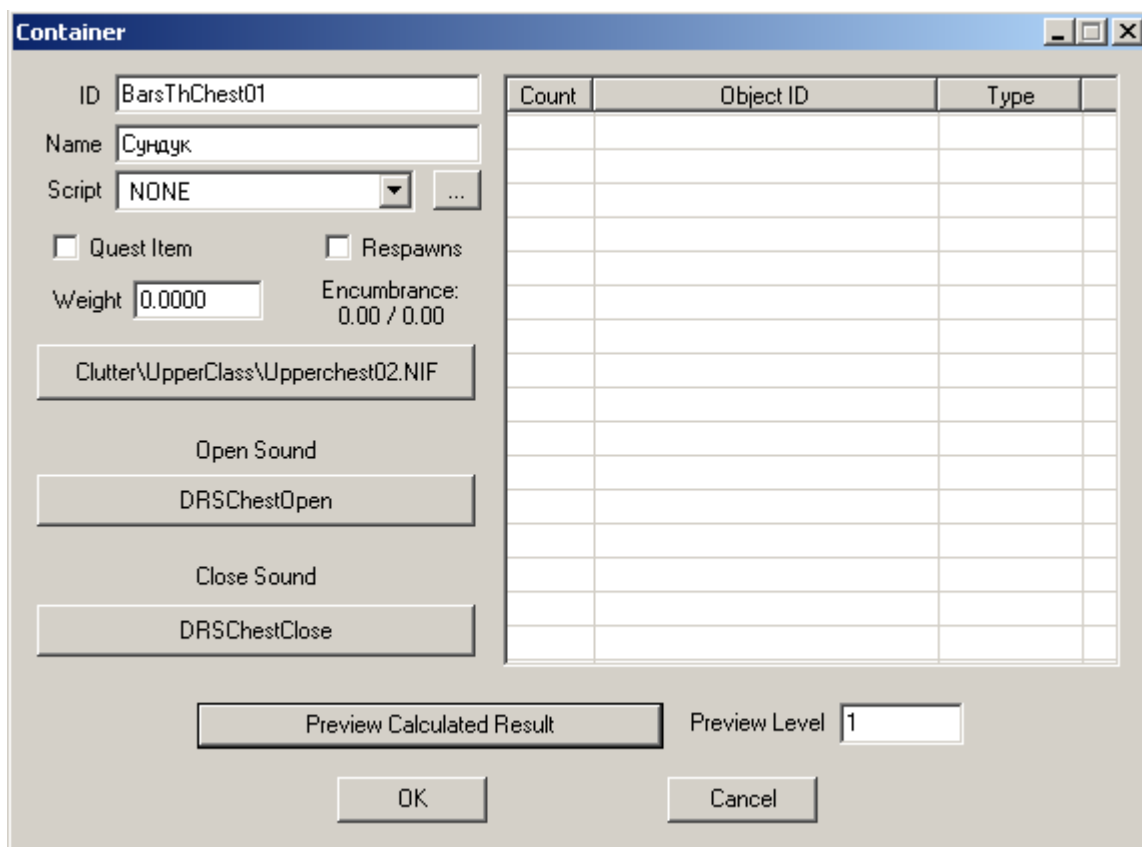


Рис. 3.14. Параметры контейнера.

Можете изменить имя (**Name**). Проверьте, чтобы скрипт (**Script**) был установлен в **NONE**, сняты отметки **Quest Item** и **Respawns**. Нажмите кнопку **OK**, чтобы сохранить параметры. **Важно:** если вы не уберете отметку с **Respawns**, вещи из контейнера могут пропадать, это касается всех контейнеров.

Также создайте мешки **BarsThSack01** и **BarsThSack02** на базе **SackClutterMiddle01** и **SackClutterMiddle03** соответственно, шкатулку **BarsThChest11** на базе **ChestJewelryMiddle01**, комод **BarsThDrawer01** на базе **DrawerClutterUpper01**, шкаф **BarsThCupboard01** на базе **CupboardClutterUpperEmpty** и стол **BarsThDesk01** на базе **DeskClutterUpperEmpty**. Если в контейнере есть объекты, их можно удалить выделив в списке объект и нажав клавишу **Delete**.

Два комода поставим у стены. Две нижних полки стелажа заполним мешками **BarsThSack01**, размером 0.75, два верхних шкатулками. На пол положим ковер **UpperClassRugCircle02**. И на стенах повесим светильники **CastleLightAnvil500**, на стол поставим свечи **UpperSilverPlateCandles01Orange128**. Светильники находятся в ветке **WorldObject->Light**. Для этого домика они большие, поэтому возьмем их в масштабе 0.5. На комоды поставим аппараты новичка **MortarPestle**, **Retort**, **Calcinator** и **Alembic**, находятся в ветке **Items->Apparatus**. Смотрим что получилось (рис. 3.15.).



Рис. 3.15. Комната для ингредиентов.

Перейдем к спальне. У одной стены поставим два шкафа **BarsThCupboard01**, у другой кровать **UCSingleBed02R**, находится в ветке **WorldObject->Furniture**. На пол ковер и на стены светильники, как в комнате ингредиентов (рис. 3.16.).





Рис. 3.16. Спальня.

Склад. Разместитм много созданных нами контейнеров, ковры, свет. Вот что получилось у меня (рис. 3.17.).



Рис. 3.16. Склад.

На лестнице на второй этаж повесим светильник. В прихожей поставим стол **MageGuildDesk01**, положим ковер **UpperClassRugRectangle02**. Потолок в прихожей высокий, повесим там люстру **Chandelier01Yellow384** на стержне **ChandelierHangingRod01**.



Добавим к нашему дому второй этаж. Создаем новую внутреннюю ячейку **BarsTh2Floor**. Параметры такие-же как **BarsTh**. Загрузите эту ячейку в окно рендера. Основной моделью возьмем **AnvilMGsecondFloor**. Расположите ее в нулевых координатах. Закройте дверные проемы на первый и третий этаж дверями **AnvilDoorUCinteriorLoad01**. Теперь соединим первый и второй этажи. Двойной клик в окне рендера на двери ведущей на первый этаж, появится окно свойств этой двери. Перейдите на закладку **Teleport**, поставьте отметку **Teleport**, в выпадающем списке **Cell** выберите **BarsTh**, в выпадающем списке **Reference** выберите дверь **AnvilDoorUCinteriorLoad01**. Таким образом мы связали между собой две двери и через них можно переходить с первого этажа на второй и обратно (рис. 3.17.).

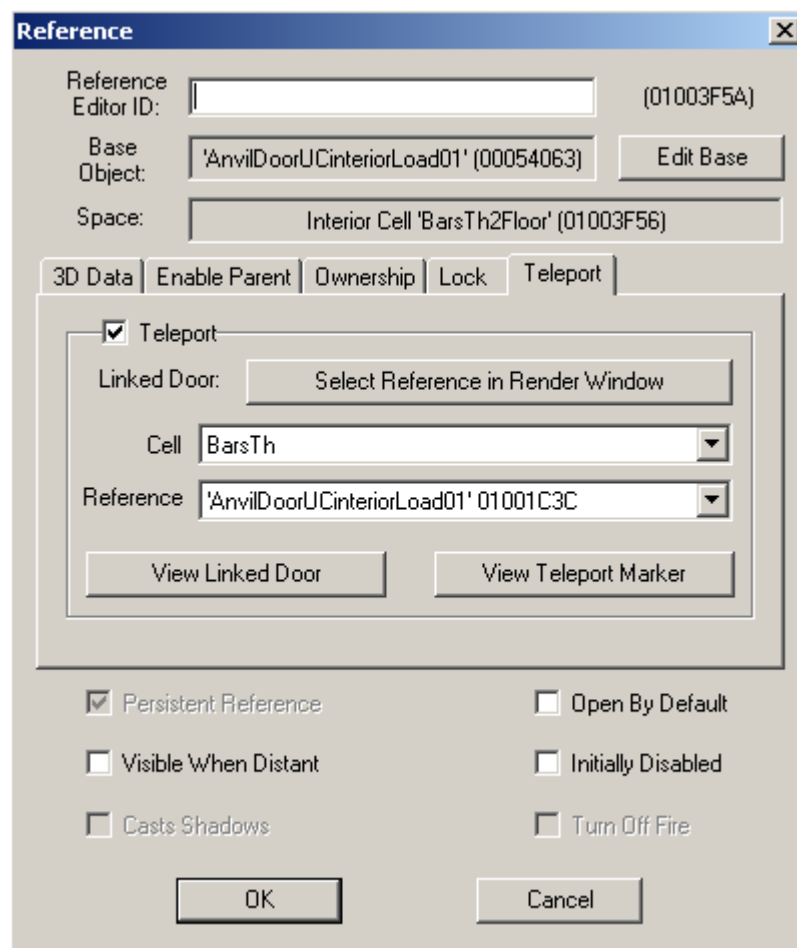


Рис. 3.17. Дверь - телепорт.

Теперь нажмите кнопку **View Teleport Marker**. Маркер определяет куда попадет игрок при телепортации. Поверните и переместите маркер так чтобы игрок оказался перед дверью, спиной к ней (рис. 3.18.).

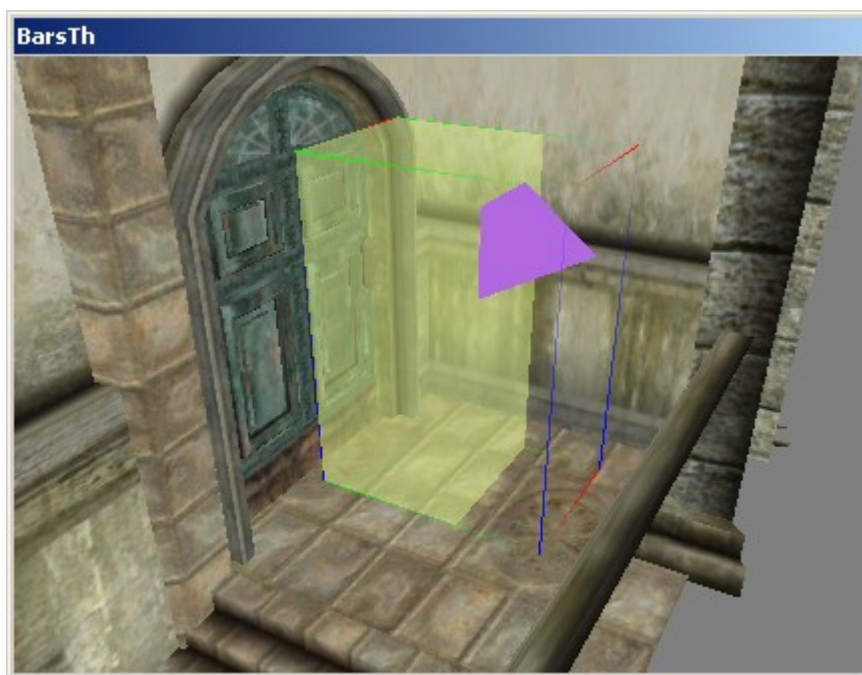


Рис. 3.18. Маркер телепорта.

Сделайте двойной клик на двери ведущей с первого этажа на второй, перейдите на закладку **Teleport**, нажмите кнопку **View Teleport Marker** и расположите правильно маркер на втором этаже. Обстановку второго этажа сделаем в следующих главах.

Теперь вы легко сможете создавать собственные интерьеры. В приложении к статье, в архиве **BarsTHChapter3.rar** находится плагин сделанный при написании этой главы.

## **Глава 4. Внешний мир.**

Сделаем внешнюю часть дома. Выберем в какой ячейке будет находиться дом. Вопрос важный. С одной стороны, если расположить дом далеко от городов и дорог, игроку будет нелегко до него добраться, только быстрым перемещением. Располагать вблизи городов или даже в городах, это может вызвать конфликты с другими плагинами. Внешний мир общий для всех, и любое его изменение может вызвать конфликты, поэтому желательно изменять его как можно меньше и не занимать более одной ячейки. В любом случае, выбирайте ячейку где нет других построек или НПС.

В окне **Cell View** в выпадающем списке выбираем глобальный район **Tamriel**. Ячейки имеющие уникальные названия не трогаем, т.к. они однозначно используются в игре. Дом будем строить недалеко от Анвила. Возьмем ячейку **Wilderness -49, -3**. Убедимся что ячейка свободна. Нажмите правую кнопку мыши на ячейке и в меню выберите **Use Info** (рис 4.1.).

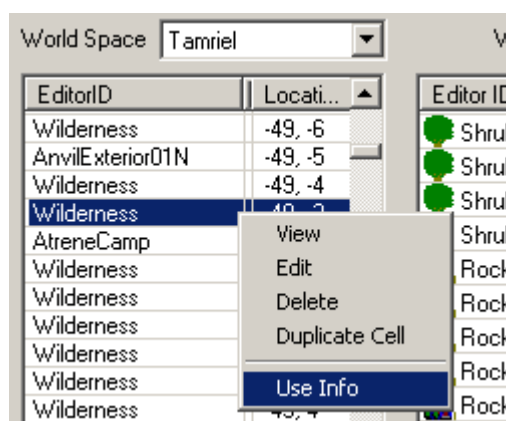


Рис. 4.1. Проверка использования.

В появившемся окне оба списка должны быть пустыми (рис. 4.2.).

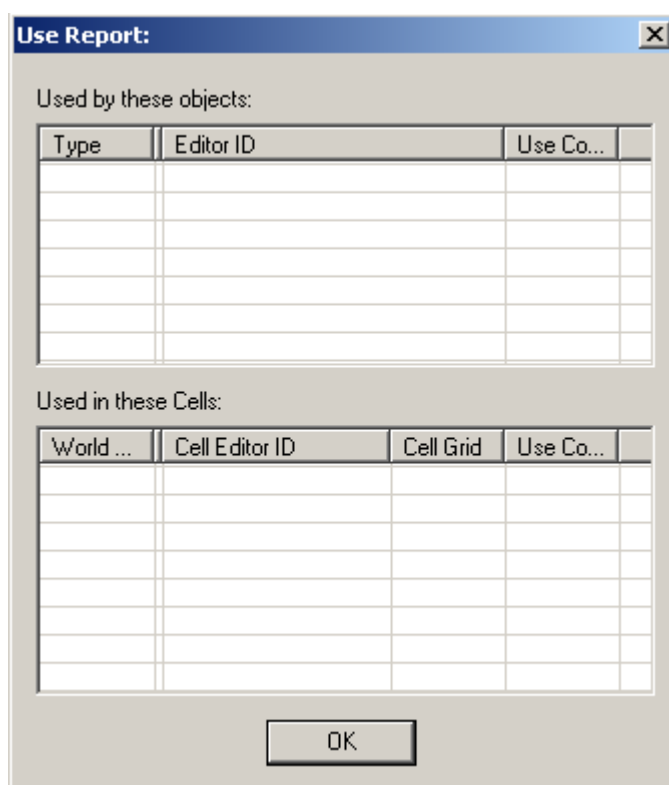


Рис. 4.2. Списки использования.

Далее отсортируйте список объектов находящихся в ячейке по типу (**Type**). В ячейке не должно быть ничего кроме статики **Static** и растительности **Flora** и **Tree** (рис. 4.3.).

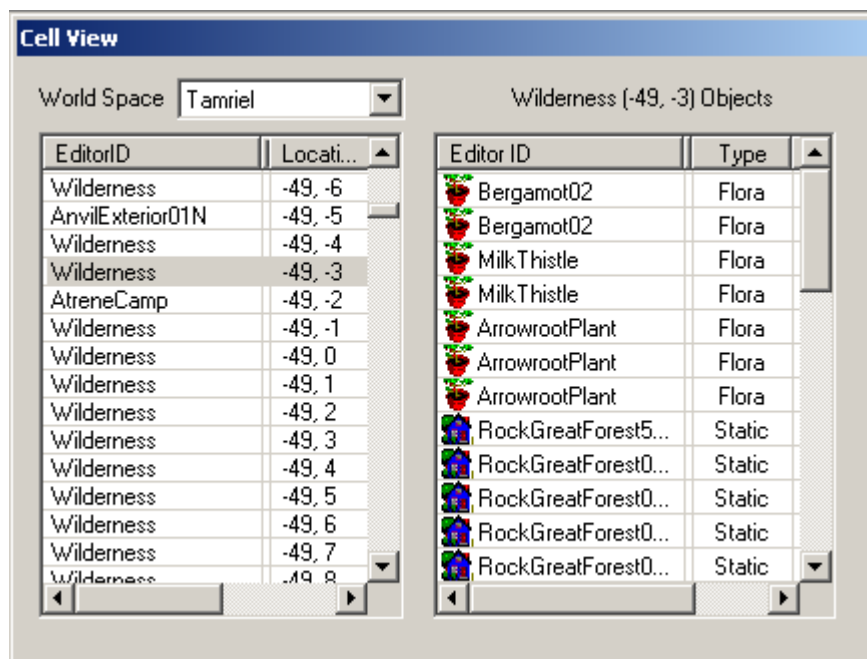


Рис. 4.3. Выбор внешней ячейки.

Зададим уникальный **EditorID** для выбранной ячейки **BarsThExterior** (рис. 4.4.).

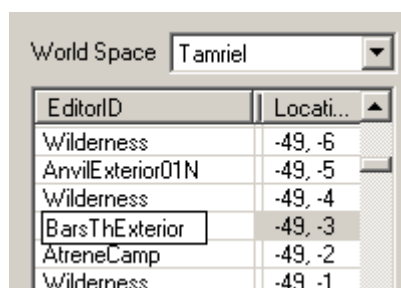


Рис. 4.4. Изменение **EditorID** ячейки.

Двойной клик на **EditorID** ячейки чтобы загрузить ее в окно рендера. Удалим из ячейки все объекты. Выделите их в списке объектов и нажмите клавишу **Delete**. На вопрос о подтверждении удаления, если уверены, нажмите кнопку **Да** (рис. 4.5.).

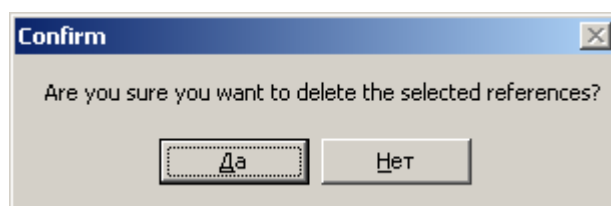



Рис. 4.5. Подтверждение удаления.

В качестве дома используем модель Гилидии Магов Анвила. Ветка **WorldObject->Static->Architecture->Anvil**, модель **AnvilMagesGuild01**. Перетащите ее в окно рендера и бросьте на землю (клавиша **F**). Расположите дом в центре ячейки и поверните входом к дороге. Теперь немного подправим ландшафт в нашей ячейке. Нажмите кнопку  панели инструментов или клавишу **H** при активном окне рендера. Появится окно параметров редактирования ландшафта (рис 4.6.).

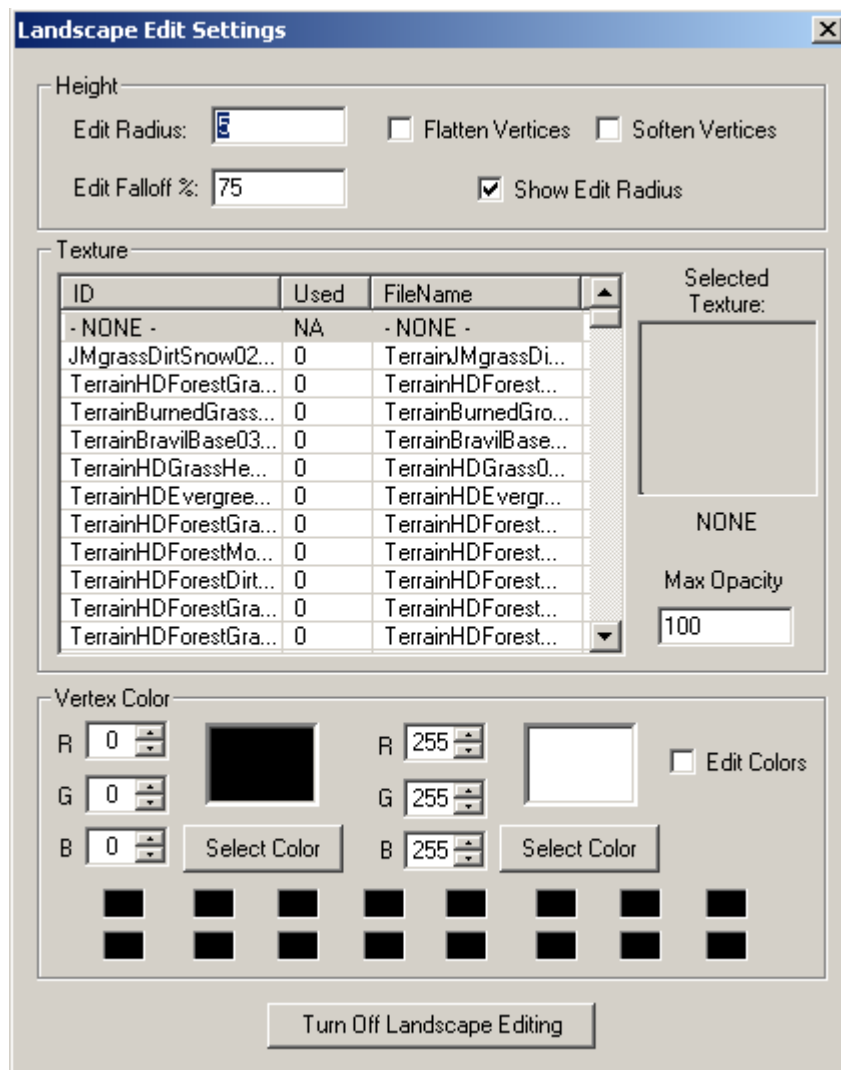


Рис. 4.6. Параметры редактирования ландшафта.

Верхний блок параметров **Height** (высоты):

- Edit Radius** – определяет размер редактируемой области ландшафта.
- Edit Falloff** – не используется.
- Flatten Vertices** – плоские вершины, сглаживает ландшафт.
- Soften Vertices** – сглаженные вершины, сглаживает ландшафт.
- Show Edit Radius** – показывать в окне рендера редактируемый радиус.

Блок параметров **Texture** (текстуры):

- Слева список доступных текстур.
- Selected Texture** – показывает выбранную текстуру.
- Max Opacity** – непрозрачность, используется для наложения текстур.

Блок параметров **Vertex Color** (цвет вершин):

- Два цвета для левой и правой кнопки мыши.
- В двух рядах прямоугольников можно хранить часто используемые цвета.

Кнопка **Turn Off Landscape Editing** для выхода из режима редактирования ландшафта.

Пока открыто это окно вы можете редактировать ландшафт в окне рендера. Удерживая левую кнопку и перемещая мышью. Будьте осторожны, это очень мощный инструмент, особенно сглаживание ландшафта, не измените случайно соседние ячейки. Не устанавливайте большой радиус редактирования. Напомню, измененная ячейка обозначена звездочкой. Следите чтобы измененной была только ваша ячейка. Для этого лучше отсортировать ячейки в списке по координатам (**Location**). Соседние ячейки отличаются по координатам на единицу.

Немного подравняйте ландшафт, чтобы дом не висел в воздухе. Закройте окно редактирования ландшафта. Убедитесь что соседние ячейки (-49, -2) (-49, -4) (-50, -2) (-50, -3) (-50, -4) (-48, -2) (-48, -3) (-48, -4) не изменены и сохраните плагин.

Заменим текстуры ландшафта. Вокруг дома, в основном, располагается текстура с травой, в игре это выглядит нехорошо, как будто дом заброшен и весь зарос травой (в редакторе этого не видно). При открытом окне редактирования ландшафта выберите в окне рендера подходящую текстуру (с ближайшей дорожки), нажмите клавишу **Ctrl** и правую кнопку мыши на выбранной текстуре. Эта текстура станет выбрана в блоке **Texture**. Можно выбрать текстуру из списка, но делать этого не рекомендуется, т.к. количество текстур на ячейку ограничено, лучше выбрать из тех что уже есть в ячейке. Теперь, удерживая правую кнопку мыши, закрашивайте площадку перед домом и по периметру дома выбранной текстурой. Чтобы сделать плавные переходы, можно наложить несколько текстур, регулируя непрозрачность. Закройте окно редактирования ландшафта. Убедитесь что соседние ячейки не изменены и сохраните плагин.

Расположим в ячейке маркер карты. В ветке **WorldObject->Static** найдите **MapMarker** и перетащите его в окно рендера. Расположите маркер перед входом в дом (рис. 4.7.).

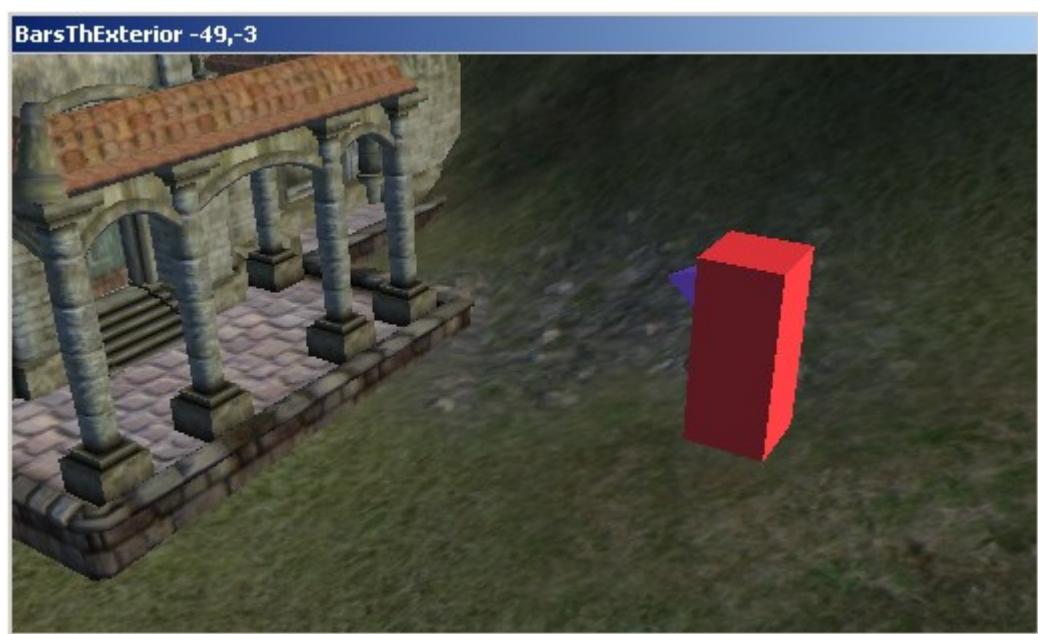


Рис. 4.7. Маркер карты.

Сделайте двойной клик на маркере в окне рендера, появится окно свойств, перейдите на закладку **Marker Data**. Поставьте отметку **Marker Data**, в строке **Name** введите имя ячейки, ниже установите тип ячейки (**Type**) (рис. 4.8.).



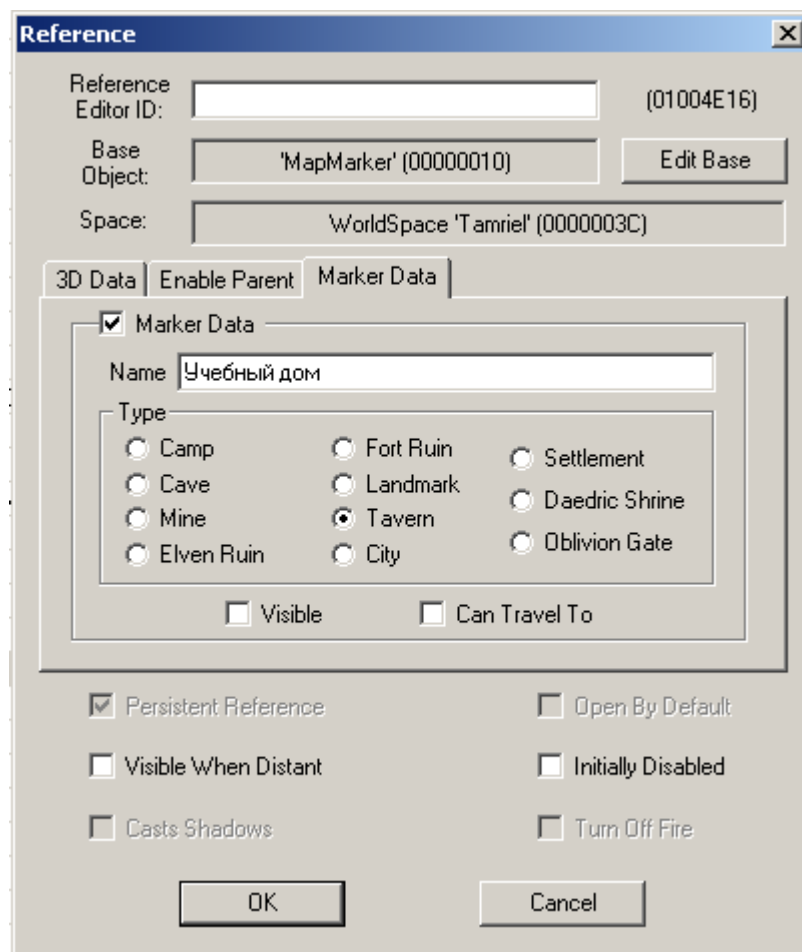


Рис. 4.8. Параметры маркера карты.

Если поставить отметку **Visible**, маркер будет сразу виден на глобальной карте. Если кроме того поставить отметку **Can Travel To**, быстрое перемещение к маркеру будет сразу доступно, без исследования (рис. 4.9.).



Рис. 4.9. Карта.



Сделаем входную дверь. В ветке **WorldObject->Door->Architecture->Anvil**, найдите **AnvilDoorUC02** и установите ее на входную дверь дома. Свяжите эту дверь телепортом со входной дверью первого этажа дома. Установите положение маркеров телепортов. Как делать телепортирующие двери рассказано в главе 3.

Немного украсим дом. Поставим у двери два светильника, у входа пару кустов (рис 4.10.).



Рис. 4.10. Дом.

Чтобы компас правильно показывал во внутренних ячейках, в них нужно поставить маркеры компаса. Загрузите в рендер ячейку **BarsTh**, поместите в нее **NorthMarker** и поверните так чтобы он соответствовал расположению дома во внешней ячейке (рис. 4.11.). Также разместите его во второй ячейке.

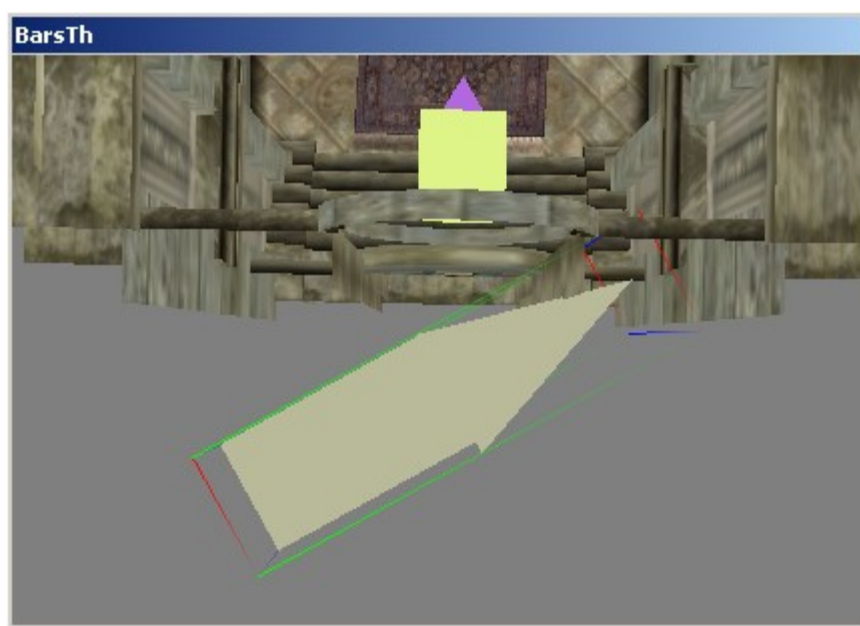


Рис. 4.11. NorthMarker.

Дом готов. В приложении к статье, в архиве **BarsThChapter4.rar** находится плагин сделанный при написании этой главы.

## Глава 5. НПС, диалоги, квесты.

Создадим НПС который будет предлагать купить дом. Как и предметы так и НПС проще создавать на основе существующих. При этом не придется прописывать модели, текстуры, анимацию и т.д. нужно будет только изменить имя и несколько параметров. В ветке **Actors->NPC** выбираем подходящего по виду НПС **BanditWizardMale3B** и на его основе создаем нового **BarsThNpc01**. Как созавать объекты на основе существующих, рассказано в главе 3 на примере сундука. Сделайте двойной клик на появившемся НПС, откроется окно свойств (рис. 5.1.).

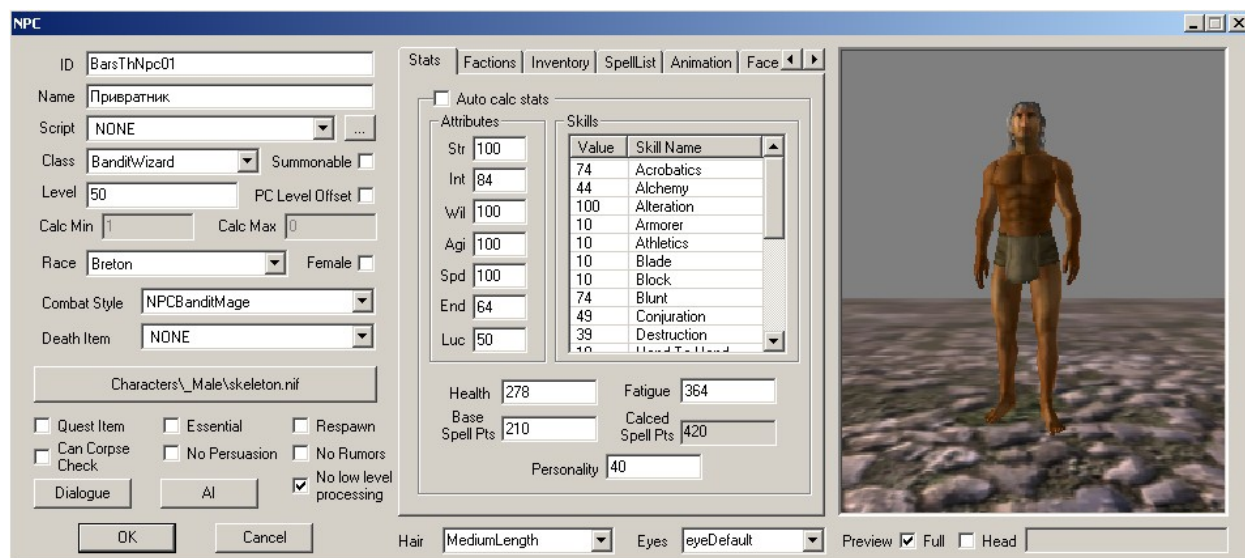


Рис. 5.1. Окно свойств НПС.

Левая часть, основные свойства:

**ID – Editor ID.**

**Name** – имя.

**Script** – скрипт, поставьте **NONE**.

**Class** – класс.

**Summonable** – не отмечайте, это только для монстров.

**PC Level Offset** – если включено, уровень будет определяться уровнем игрока. Параметр **Offset** определяет на сколько ниже или выше будет уровень НПС.

**Level** – уровень, если отключено **PC Level Offset**.

**Calc:Min, Calc:Max** – минимальный и максимальный уровень НПС.

**Race** – раса.

**Female** – если отмечено, женский пол.

**Combat Style** – стиль боя, по умолчанию – **DEFAULT**.

**Death Item** – специальные вещи, которые появятся в инвентаре только после смерти, поставьте **NONE**.

**Quest Item** – квестовый персонаж, не убирается тело после смерти.

**Can Corpse Check** – могут останавливаться и проверять трупы.

**Essential** – важный НПС, не может быть убит, не отмечайте.

**No Persuasion** – отключить возможность убеждения.

**Respawn** – респаун, используется только на неуникальных персонажах (стража, бандиты).

**No Rumors** – не рассказывает слухов.

Верхний блок **AI Attributes** определяет поведение:

**Aggression** – Агрессивность, когда отношение станет ниже этого значения, НПС нападет. Если поставить 5 – будет драться только при нападении на него, если 0 – не будет драться.  
**Confidence** – Храбрость, определяет поведение в бою, будет НПС драться или убежит.  
**Energy Level** – Энергичность, определяет как часто НПС перемещается.  
**Responsibility** – Закопослушность, определяет будет ли НПС сам совершать преступления и его реакцию на преступления игрока.

Блок **Buys / Sells** настройки торговли:

Отмеченные категории товаров НПС будет покупать и продавать при условии что это разрешено текущим пакетом.

**Barter Gold** – количество золота.

Блок **Auto Calc Other** настройки услуг:

**Recharge** – перезарядка магических предметов.

**Repair** – ремонт.

**Training** – обучение. В выпадающем списке выбирается навык которому НПС будет учить и максимальный уровень.

Список **AI Package List** – пакеты выполняемые НПС. Определяют его действия. Удалите существующие записи из списка. Наш НПС должен находится возле дома, поэтому зададим ему только один пакет. Нажмите правую кнопку мыши на списке и выберите **New** (новый), откроется окно редактирования пакета (рис. 5.3.).

**AI Package**

ID:

Package Type:

**Flags**

<input type="checkbox"/> Continue if PC near	<input type="checkbox"/> Always Run
<input type="checkbox"/> Must Reach Location	<input type="checkbox"/> Always Sneak
<input type="checkbox"/> Offers Services	<input type="checkbox"/> Allow Swimming
<input type="checkbox"/> Must Complete	<input type="checkbox"/> Allow Falls
<input type="checkbox"/> Once Per Day	<input type="checkbox"/> Armor Unequipped
<input type="checkbox"/> Skip Fallout Behavior	<input type="checkbox"/> Weapons Unequipped
<input type="checkbox"/> Use Horse	<input type="checkbox"/> Defensive Combat
<input type="checkbox"/> No Idle Anims	

**Door Flags**

At Package Start

☐ Unlock Doors ☐ Lock Doors

When At Location

☐ Unlock Doors ☐ Lock Doors

At Package End

☐ Unlock Doors ☐ Lock Doors

Schedule | Conditions | Location | Target

Day of week:

Month:

Date:

Time:  Duration:

OK Cancel

Рис. 5.3. Редактирование пакета.

Укажите **ID** пакета **BarsThAIPackage01**, в выпадающем списке **Package Type** выберите тип пакета **Wander** (бродить), остальное оставьте по умолчанию. Перейдите на закладку **Location**, установите отметку **Near Current Location** (относительно текущей позиции) и укажите расстояние (**Radius**) на которое НПС может отойти, пусть будет 0. (рис. 5.4.).

Schedule | Conditions | Location | Target

☒ Near Reference

Select Reference in Render Window

Cell:

Ref:

Create Marker at Render Camera

☒ In Cell

Cell:

☒ Any Object

Object ID:

Object Type:

☒ Near Current Location ☐ Near Editor Location

Radius:  View Location



Рис. 5.4. Локация пакета.

Экипируем НПС. В окне свойств НПС перейдите на закладку **Inventory**. В окне **Object Window** в ветке **Items** находятся боеприпасы (**Ammo**), алхимические аппараты (**Apparatus**), броня (**Armor**), книги (**Book**), одежда (**Clothing**), ингредиенты (**Ingredient**), ключи (**Key**), уровневые предметы (**LeveledItem**), прочие предметы (**MiscItem**), сгильские камни (**SigilStone**), камни душ (**SoulGem**), оружие (**Weapon**). Из одежды перетащите в инвентарь **MageHood** и **MageRobe**, из брони **GlassBoots** и из оружия **WeapGlassWarAxe**.

Поместим НПС в игру, откройте в окне рендера внешнюю ячейку с домом и поставьте его у входа (рис. 5.5.).



Рис. 5.5. Привратник.

Сделаем маленький квестик. Изначально входная дверь и дверь на второй этаж будут заперты. При первом разговоре Привратник предложит купить дом. Если у игрока есть необходимая сумма предлагается выбор: купить или отказаться. Если игрок покупает дом, ему передается ключ от входной двери и Привратник перемещается в дом и занимает место за столом в прихожей. При следующем разговоре Привратник говорит о том, что ключ от второго этажа украден крысой и помогают ее найти и убить. При следующем разговоре с Привратником квест считается пройденным.

Сначала создадим ключи. Переходите в ветку **Items->Key** и на основе любого ключа создаем ключи с ID **BarsThKey01** и **BarsThKey02**. Назовем ключи **Учебный ключ 1** и **Учебный ключ 2**. Проверьте чтобы на этих ключах скрипт (**Script**) был установлен в **NONE** и снята отметка **Quest Item** (рис. 5.6.).

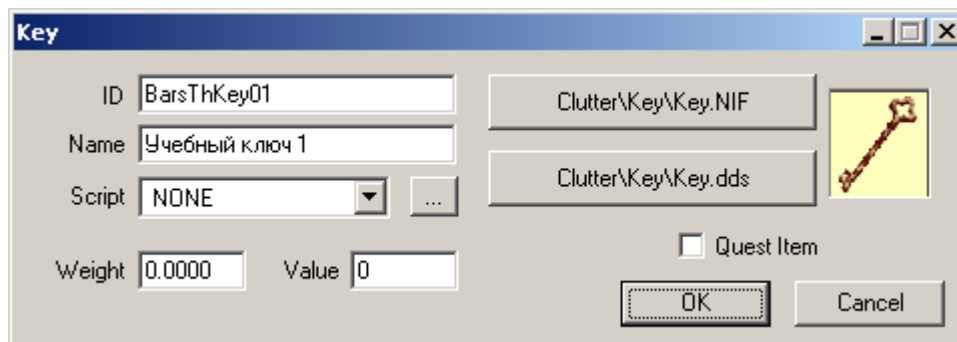


Рис. 5.6. ключ.

Запрет двери. Откройте в рендере ячейку с домом и сделайте двойной клик на входной двери. Перейдите на закладку **Lock**, установите отметку **Locked** (заперто), в выпадающем списке **Level** (уровень) установите **Needs a key** (нужен ключ) и в выпадающем списке **Key** (ключ) выберите **BarsThKey01** (рис. 5.7.).

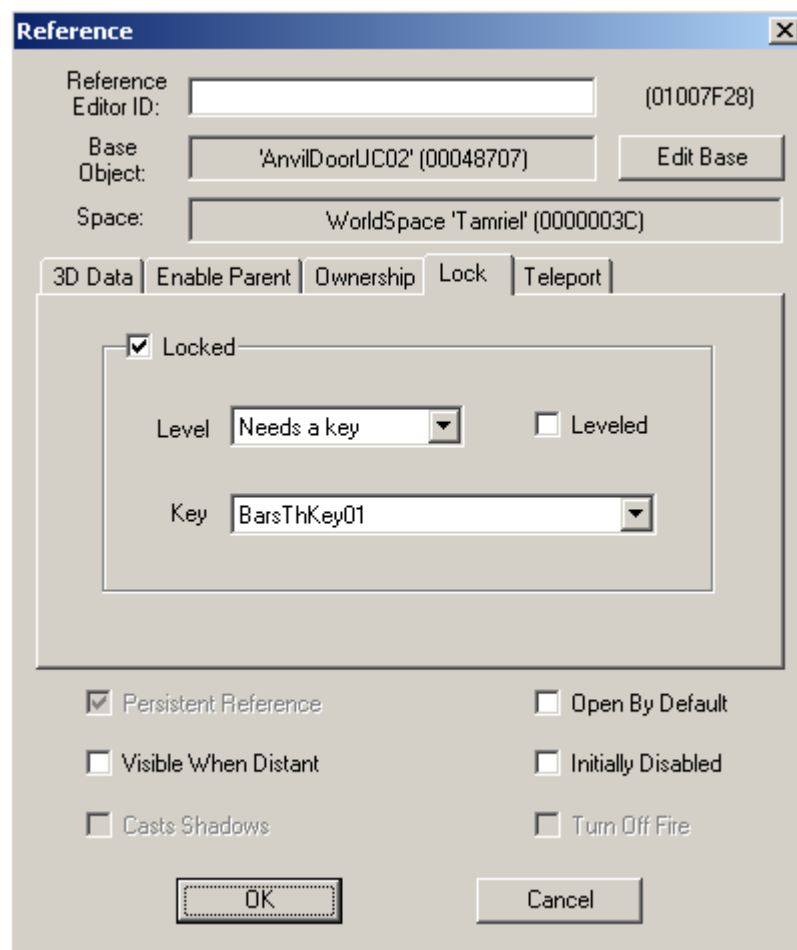


Рис. 5.7. Запертая дверь.

Также заprite на ключ **BarsThKey02** дверь с первого на второй этаж.

Крысу создадим на основе **CreatureRat** из ветки **Actors->Creature** и дадим ID **BarsThRat01**. Уберите отметку **Respawn**, остальные параметры можно оставить без изменения (рис. 5.8).



**Creature**

ID: BarsThRat01

Name: Крыса

Script: NONE

Type: Creature

Level: 1

Calc Min: 0

Calc Max: 0

Combat Style: DefaultRat

Death Item: NONE

Weapons & Shields: Creatures\Rat\Skeleton.NIF

Movement:

- ☐ Flies
- ☐ Biped
- ☒ Walks
- ☒ Swims
- ☐ None

Quest Item: ☐ Essential: ☐ Respawn: ☐

No Head: ☐ No Left Arm: ☐ No Right Arm: ☐

No low level processing: ☒ No Combat in Water: ☐ Can Corpse Check: ☒

Dialogue: ☐ AI: ☐ No Shadow: ☐

Stats:

Attributes:

- Str: 20
- Spd: 9
- Int: 15
- End: 20
- Wil: 1
- Luc: 20
- Agi: 20

Skills:

- Combat: 20
- Magic: 50
- Stealth: 20

Health: 4

Spell Pts: 0

Fatigue: 60

Personality: 10

Soul: Petty

Attack Damage: 2

Attack Reach: 96

Turning Speed: 0.00

Foot Weight: 3.00

Base Scale: 1.00

OK Cancel

Рис. 5.8. Крыса.

Перейдите на закладку **Inventory** и перетащите туда из окна объектов ключ **BarsThKey02** (рис. 5.9.).

Encumbrance 0 / 100

Count	Object ID	Type
1	BarsThKey02	Key
1	LLOLootMicroTreasure15	LeveledIt...
1	Ratmeat	Ingredient

Рис. 5.9. Инвентарь.

Теперь создадим сам квест. Открываем редактор квестов. Меню **Character->Quests**. Нажмите правую кнопку мыши на списке квестов и выберите **New**. Появится окно с предложением ввести **ID** квеста, пусть будет **BarsThQuest01** (рис. 5.10.).

**New Form Editor ID**

BarsThQuest01

OK Cancel

Рис. 5.10. ID квеста.

Созданный квест будет выбран в списке. На закладке **Quest Data** установим **Quest Name** (название квеста, которое будет отображаться в журнале) **Учебный квест 1**. **Priority** (приоритет) поставим 50, остальное оставим по умолчанию (рис. 5.11.).

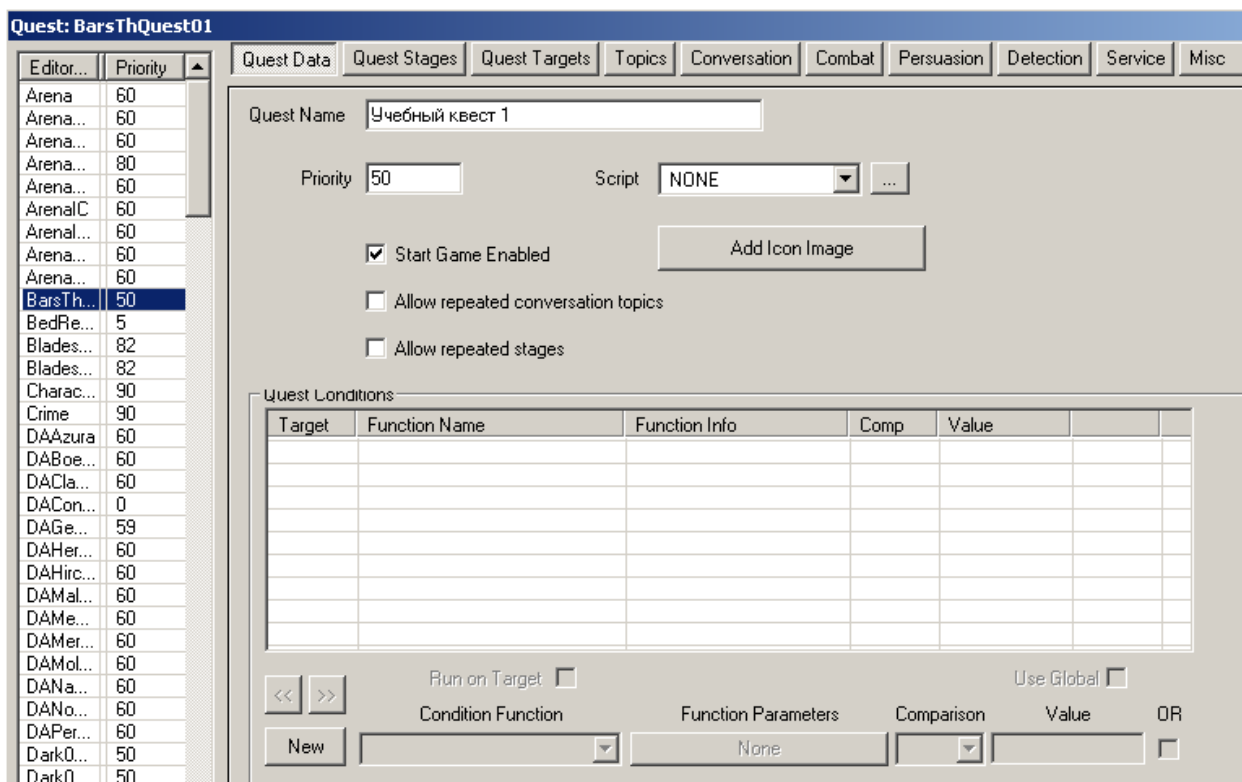


Рис. 5.11. Данные квеста.

В нижней части окна, в блоке **Quest Conditions** указываются условия квеста. Создадим только одно условие, свяжем квест с нашим НПС. Если этого не сделать об этом квесте могут говорить все НПС в игре. Нажмите кнопку **New**, в выпадающем списке **Condition Function** выберите **GetIsID**, нажмите кнопку **Function Parameters** и выберите **BarsThNpc01**, в **Comparison** выберите **==** (равно), **Value** поставьте **1**. Это условие будет выполняться, только если НПС, с которым мы говорим, имеет указанный **ID** (рис. 5.12.).

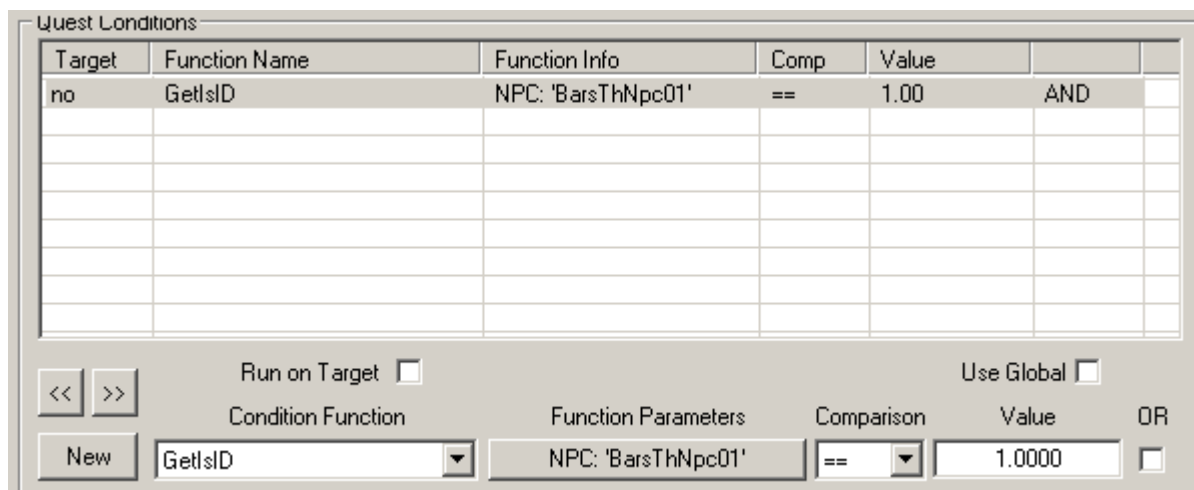


Рис. 5.12. Условия квестов и диалогов.

Также создаются условия в темах и диалогах. Условия можно копировать. Выделить, нажать правую кнопку мыши на нем и выбрать **Copy Condition**, или для копирования всех условий **Copy All Condition**. Вставлять условие в других блоках условий можно нажимая правую кнопку мыши и выбирая **Paste Condition**.

Перейдем на закладку **Quest Stage**. Это стадии квеста и одновременно журнальные записи. Квест будет состоять из 4 шагов. Нумеровать стадии желательно с определенным шагом, например 5 или 10. Тогда, если что-то пропустили, это можно будет легко

добавить, не переделывая весь квест заново. В списке **Index** нажмите правую кнопку мыши и выберите **New**, укажите номер **10**. Правее в верхней части блока **Quest Stage Items** в списке **Log Entry** нажмите правую кнопку мыши, выберите **New**, в поле **Log Entry** введите текст: **Мне предложили купить дом недалеко от Анвила**. Это будет первая запись квеста в дневнике. Остальное оставьте по умолчанию (рис. 5.13)..

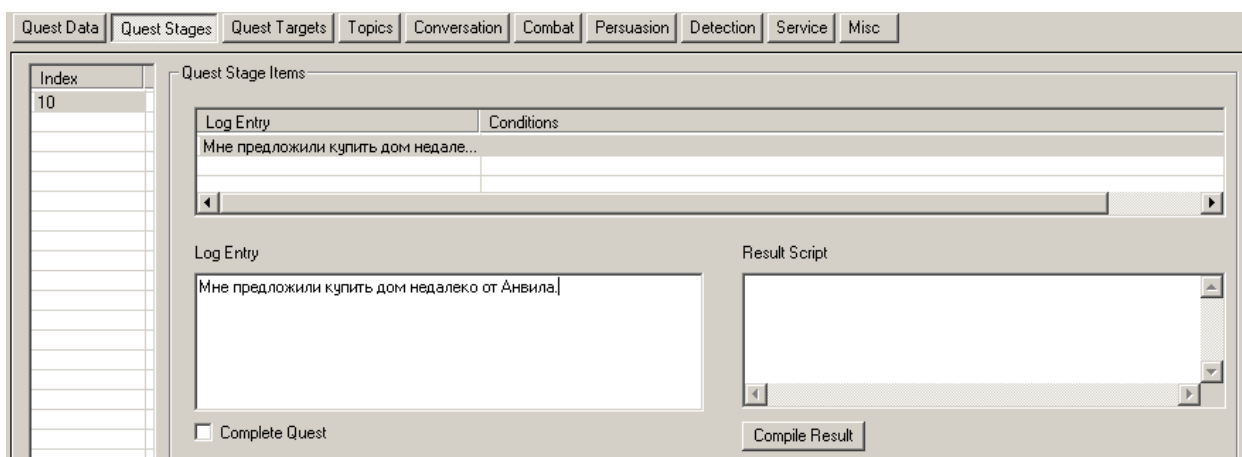


Рис. 5.13. Стадии квеста.

Также создайте стадии:

20 – Я купил дом. Нужно посмотреть что там внутри.

30 – Ключ от второго этажа был украден крысой, которая прячется в доме.

40 – Крыса убита, теперь дом полностью мой.

В последней стадии установите отметку **Complete Quest**, это обозначает окончание квеста.

Перейдите на закладку **Quest Targets**. Это цели квеста, т.е. куда будет указывать стрелка. Сделаем только одну цель – входную дверь дома. В списке **Target Ref** нажмите правую Кнопку мыши и выберите **New**. В выпадающем списке **Cell** выберите **BarsThExterior (-49, -3)**, в выпадающем списке **Ref** выберите **'AnvilDoorUC02'**. Можно задать цель в окне рендера, для этого загрузите нужную ячейку в рендер, нажмите кнопку **Select Reference in Render Window** и кликните мышкой на двери. Остальные параметры оставим как есть (рис. 5.14.).

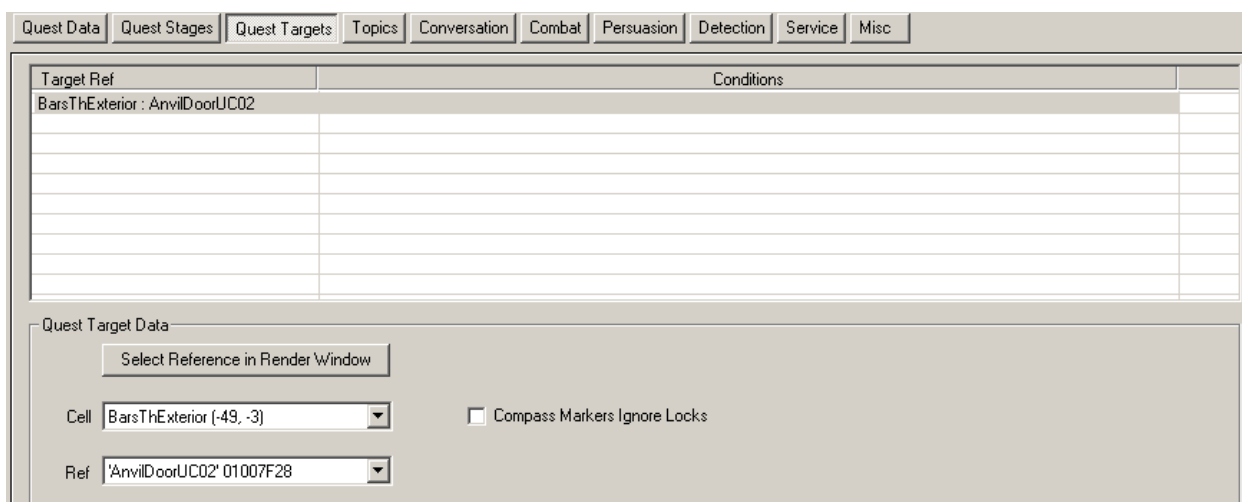


Рис. 5.14. Цель квеста.

Создадим темы диалогов для квеста. Перейдите на закладку **Topics**. Добавим новую тему. Нажмите правую кнопку мыши в списке **Editor ID**, выберите **Add Topic**, в появившемся списке нажмите правую кнопку мыши и выберите **New**, введите **ID** новой темы

**BarsThTopic01** и нажмите **ОК**. В поле **Topic Text** введите: **Учебный дом**. Это название темы, которое будет отображаться при диалоге с НПЦ в игре. Ответы для тем создаются в списке **Info**, нажатием правой кнопки мыши и выбором **New**. Далее в появившемся окне, в поле **Response Text** вводится текст ответа.

**Внимание:** Порядок следования ответов в теме очень важен. При поиске ответа просматривается список сверху – вниз, и первый подходящий по условиям ответ будет использован. Например если первым будет идти ответ без всяких условий, то использоваться будет только он, все что ниже никогда не появится в диалоге. Поэтому чем более общий ответ, тем ниже он должен быть, а ответы без условий в самом низу. Если в теме нет ни одного подходящего ответа, эта тема не появится в диалоге с НПЦ, так можно убирать темы о пройденных квестах или о том что уже не актуально, чтобы диалог с НПЦ не был забит ненужными темами.

Создаем первый ответ: **Есть прекрасный дом на продажу. Цена всего 1000 монет. Желаете приобрести?**. Условиями для него будут не начатый квест и наличие у игрока более 1000 наличными. В блоке **Conditions** создайте новое условие, функция **GetStage**, параметр **BarsThQuest01**, сравнение **< 10**. Функция **GetStage** возвращает текущее значение стадии для указанного квеста. Первая стадия у нас 10, если квест еще не был взят, будет 0. Второе условие: **GetBarterGold >= 1000**. Проверяем количество золота больше или равно 1000 (рис. 5.15.).

Target	Function Name	Function Info	Comp	Value	
no	GetStage	Quest: 'BarsThQuest01'	<	10.00	AND
no	GetBarterGold	NONE	>=	1000.00	AND

☐ Random End  
 << >> Run on Target ☐ Use Global ☐  
 Condition Function Function Parameters Comparison Value OR  
 New GetBarterGold NONE >= 1000.0000 ☐

Рис. 5.15. Условия.

В поле **Result Script** введем **SetStage BarsThQuest01 10**. Эта команда устанавливает стадию указанного квеста и добавляет соответствующую запись в журнал (рис. 5.16.).

Result Script

SetStage BarsThQuest01 10

Рис. 5.16. Скрипт.

В этом ответе был вопрос, нужно сделать ответы. Ответа может быть два: Да или Нет. Для каждого ответа нужно создать отдельную тему. Создадим тему для отказа

**BarsThTopic01No**. В поле **Topic Text** введите: **Нет**. Создайте один ответ: **Возможно в другой раз**. Условия и скрипты не нужны. Можно сделать отметку **Goodbye**, она означает что после этого ответа НПЦ прекратит диалог. Тема для согласия **BarsThTopic01Yes**. В поле **Topic Text** введите: **Да**. Один ответ с текстом: **Возьмите ключ, я буду ждать внутри**. В **Result Script** будут следующие строки:

```
SetStage BarsThQuest01 20
Player.additem BarsThKey01 1
Player.removeitem gold001 1000
```

PositionCell 0, -92, -280, 120 BarsTh

Первая устанавливает стадию квеста, следующая помещает в инвентарь игрока ключ от входной двери, третья забирает 1000 золота, четвертая перемещает НПС в указанную ячейку по указанным координатам. Поставьте отметку **Goodbye**, чтобы Привратник сразу завершил диалог и переместился в дом.

Перейдите обратно в тему **BarsThTopic01**, и в списке **Choices** добавьте эти темы ответов. Один ответ готов (рис. 5.17.).

Target	Function Name	Function Info	Comp	Value	
no	GetStage	Quest: 'BarsThQuest01'	<	10.00	AND
no	GetBarterGold	NONE	>=	1000.00	AND

Рис. 5.16. Параметры ответа.

Ниже создаем второй ответ, на случай если у игрока нет столько денег: **Есть прекрасный дом на продажу. Цена всего 1000 монет.** Условие только одно квест не взят: **GetStage BarsThQuest01 < 10**. Чтобы не создавать условие заново, скопируйте его из первого ответа.

Ниже создаем два ответа для случая когда игрок уже говорил с Привратником, т.е. квест взят, но еще не купил дом. Третий ответ, при наличии 1000 золота: **Желаете купить дом?** Условия: **GetStage BarsThQuest01 < 20** и **GetBarterGold >= 1000**. Четвертый ответ: **Прекрасный дом. Цена всего 1000 монет.** Условие: **GetStage BarsThQuest01**.

Следующий ответ для диалога с Привратником после покупки дома. Текст: **Ключ от второго этажа? Он только что лежал здесь. Это крыса украла его. Вот она!** Отметка **Goodbye**. Условие: **GetStage BarsThQuest01 < 30**. Скрипт:

```
SetStage BarsThQuest01 30
PlaceAtMe BarsThRat01, 1, 32, 1
```

Первая строка устанавливает стадию квеста, вторая помещает крысу с ключом возле НПС.

Шестой ответ для случая когда предыдущий разговор был, но крыса еще не убита. Текст: **Вы еще не убили крысу.** Условие: **GetStage BarsThQuest01 < 40** и **GetDeadCount BarsThRat01 < 1**. Второе условие проверяет количество убитых с указанным ID.

Следующий ответ, когда крыса убита. Текст: **Крыса убита, надеюсь ключ был у нее.** Условие: **GetStage BarsThQuest01 < 40**. Скрипт:

SetStage BarsThQuest01 40

Последний ответ без условий, после выполнения квеста. Текст: **Дом полностью в вашем распоряжении.**

Мы создали темы и ответы для квеста, но это еще не все. Чтобы тема появилась в диалогах с НПЦ, игрок должен «знать» об этой теме. Достаточно простой и универсальный способ добавить тему это использование приветствий (**GREETING**). Приветствие это то что первое говорит НПЦ при начале диалога. Создадим новое приветствие для нашего НПЦ. Нажмите правую кнопку мыши в списке тем, выберите **Add Topic**, в появившемся списке выделите **GREETING** и нажмите кнопку **OK**. В списке **Editor ID** выделите появившийся **GREETING**. **Topic Text** не меняйте! Создайте новый ответ с текстом: **Приветствую вас**. Условием будет не взятый квест: **GetStage BarsThQuest01 < 10**. В списке **Add Topic** добавьте **BarsThTopic01** (рис. 5.17.).

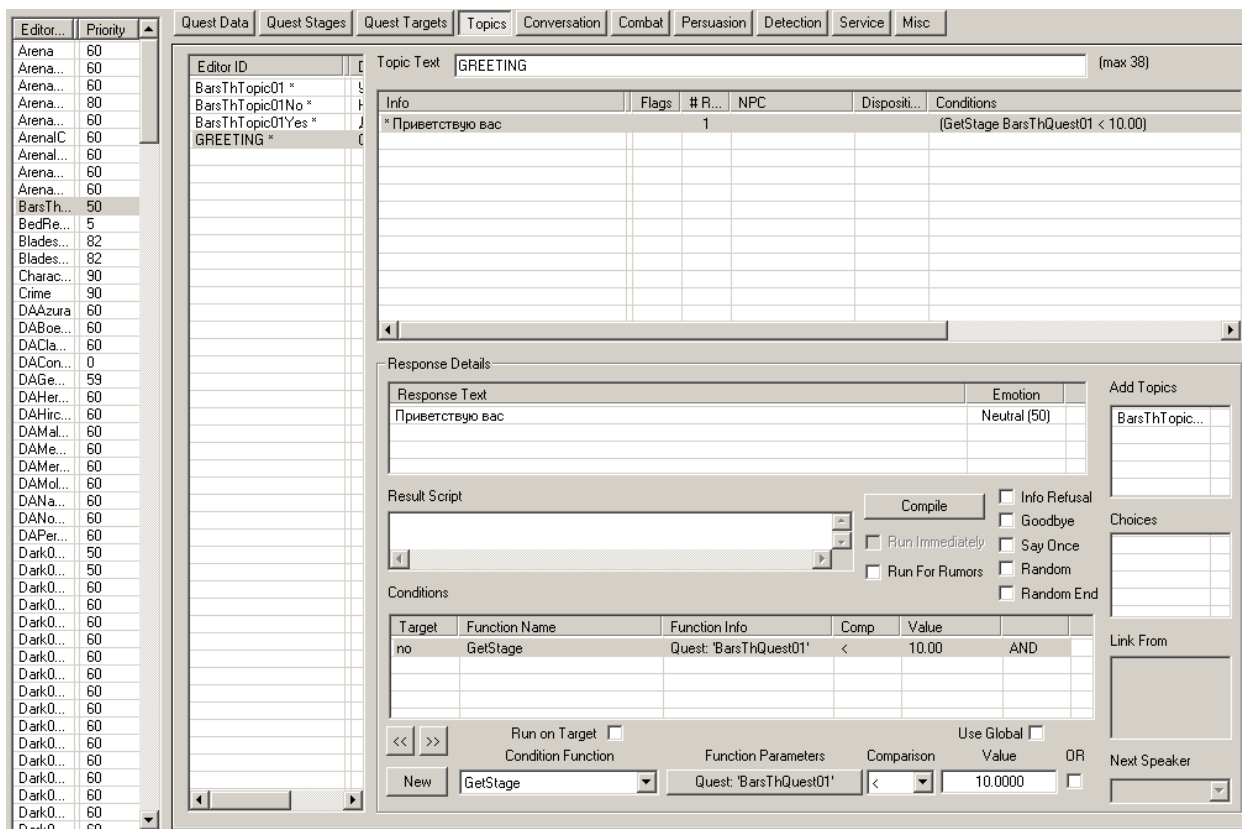


Рис. 5.17. Приветствие.

Квест готов, можете проверить его в игре.

Создадим торговца. **BarsThNpc02** создайте на базе **SergiusVerus**. Двойной клик на созданном НПЦ, введите имя **Торговец**. Проверьте чтобы **Script** был установлен в **NONE**, уровень и параметры на ваше усмотрение, я оставлю как есть. Поставьте отметки **No Rumors** и **No Low Level Processing**. На закладке **Factions** удалите все записи, в инвентаре удалите **ThreeBrothersTradeGoodsKey**. Нажмите кнопку **AI**. Отметьте все категории товаров для торговли кроме **Spells** и установите количество золота для бартера. Удалите все пакеты и создайте пакет **BarsThAIPackage02** тип **Wander**. Поставьте отметку **Offers Services**, это нужно чтобы НПЦ оказывал услуги. Перейдите на закладку **Location**, установите отметку **Near Editor Location** (относительно позиции установленной в редакторе) и укажите расстояние 0, нажмите **OK**. Чтобы НПЦ покупал краденые вещи установите параметр **Responsibility** равным или меньше 30. (рис. 5.18.).





**Duration** – продолжительность, **Magnitude** – величина и в списке **ActorVal** – параметр на который действует эффект (рис. 6.1.).

**Effect Item**

Effect: Fortify Attribute

Range: Self

Area:

Duration: 0

Magnitude: 100

ActorVal: Speed

**Auto-Calculated Costs**

Effect Base	0
Effect Total	21
Spell Total	21
Spell Level	Novice

**Script Effect Info**

Script:

Effect Name:

School:

Visuals Effect:

☐ Effect is Hostile

OK Cancel

Рис. 6.1. Эффект.

Так добавляются все нужные эффекты в список. Зачарование готово (рис. 6.2.).

**Enchantment**

ID: BarsThEnchantBoots

Type: Apparel

**Effects**

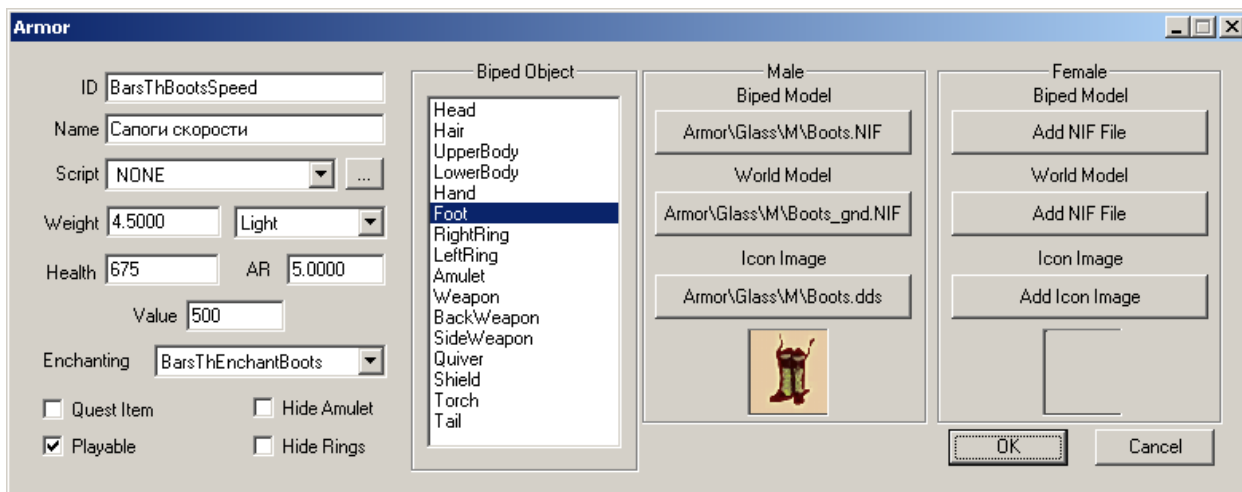
Effect Name	Magnit...	Area	Duration	Range	Cost	Magic S...
Fortify Attribute : Speed	100	0	0	Self	21	Restorati...

☒ Auto-Calculate      Charge Amount: 21      Enchantment Cost: 21

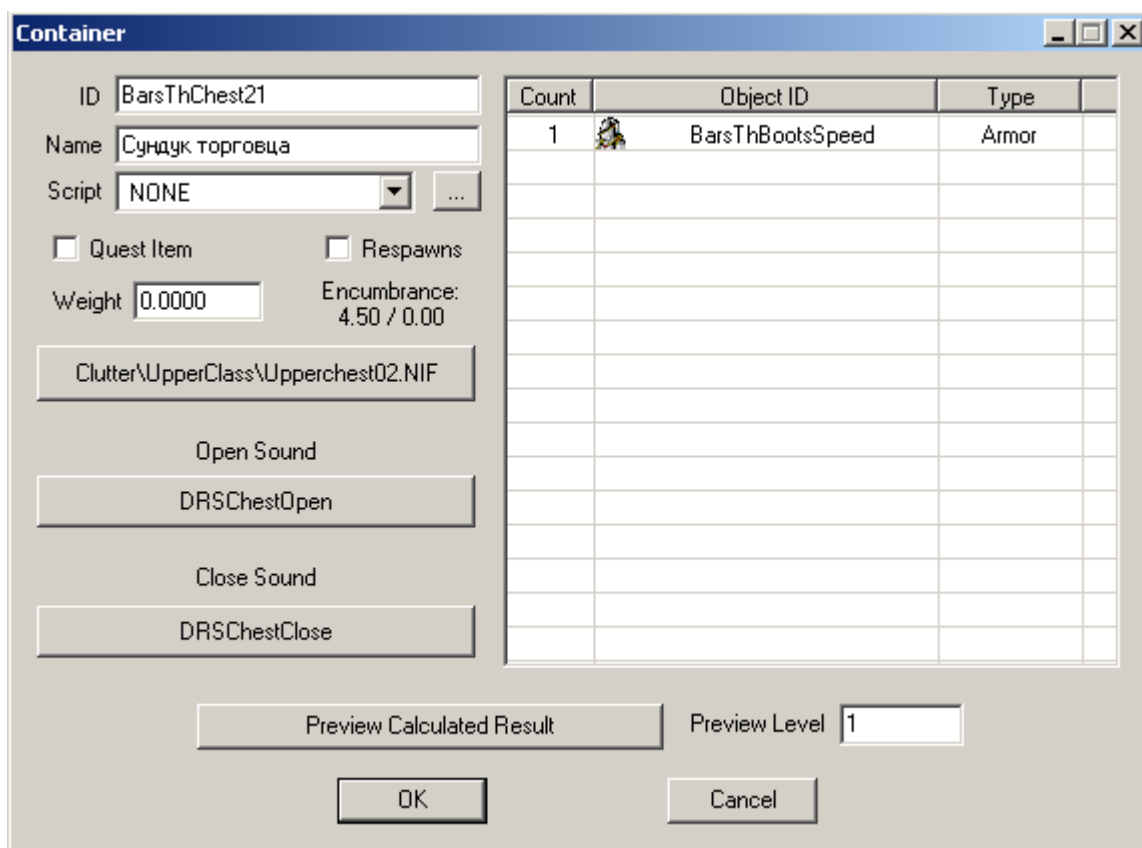
OK Cancel

Рис. 6.2 Зачарование

Создадим сапоги **BarsThBootsSpeed** на базе **GlassBoots**. В свойствах созданных сапог введите название: **Сапоги скорости**. В выпадающем списке **Enchanting** выберите созданное зачарование (рис. 6.3.).



Дадим эти сапоги торговцу для продажи. Сделайте двойной клик в списке объектов на сундуке торговца (**BarsThChest21**) и перетащите в него созданные сапоги (рис. 6.4.).



Теперь сапоги можно купить в доме у торговца. Точно также можно добавлять вещи для продажи стандартным НПЦ не меняя их самих. Создаете контейнер, добавляете в него все что хотите дать для продажи, помещаете контейнер в ячейку с этим НПЦ и в свойствах контейнера (того что уже в ячейке) указываете его собственностью этого НПЦ.

Сделаем амулет, активировав который можно в любой момент вернуться в дом. Сначала создаем амулет **BarsThAmuletReturn**, на базе **JewelryNecklace6Jeweled**. Теперь скрипт. Откройте редактор скриптов. Меню **Gameplay->Edit Scripts**. В меню **Script** выберите **New**. В окно скопируйте следующее:

## scn BarsThScriptReturn

**short button**

```
begin OnEquip player
    MessageBox "Вернуться в дом?", "Да", "Нет"
end
```

```
begin MenuMode
    set button to GetButtonPressed
    if button == 0
        Player.PositionCell 4, -448, -212, 0 BarsTh
    endif
    set button to -1
end
```

```
begin GameMode
    set button to GetButtonPressed
    if button == 0
        Player.PositionCell 4, -448, -212, 0 BarsTh
    endif
    set button to -1
end
```

Первая строка определяет имя скрипта, ниже мы объявляем переменную **button** типа **short**. Блок **OnEquip** срабатывает когда вещь одевается. Задаем вопрос желает ли игрок вернуться в дом. Ниже два блока **MenuMode** и **GameMode** с одинаковым содержанием. Первый работает при открытом меню, второй в игре. Обрабатываем оба случая, чтобы предусмотреть возможность одевания амулета как из инвентаря так и быстрой клавишей. Сначала в переменную **button** записывается номер нажатой кнопки, если игрок нажал «Да» перемещаем его в дом. Если нажата другая кнопка ничего не делаем (рис. 6.5.).

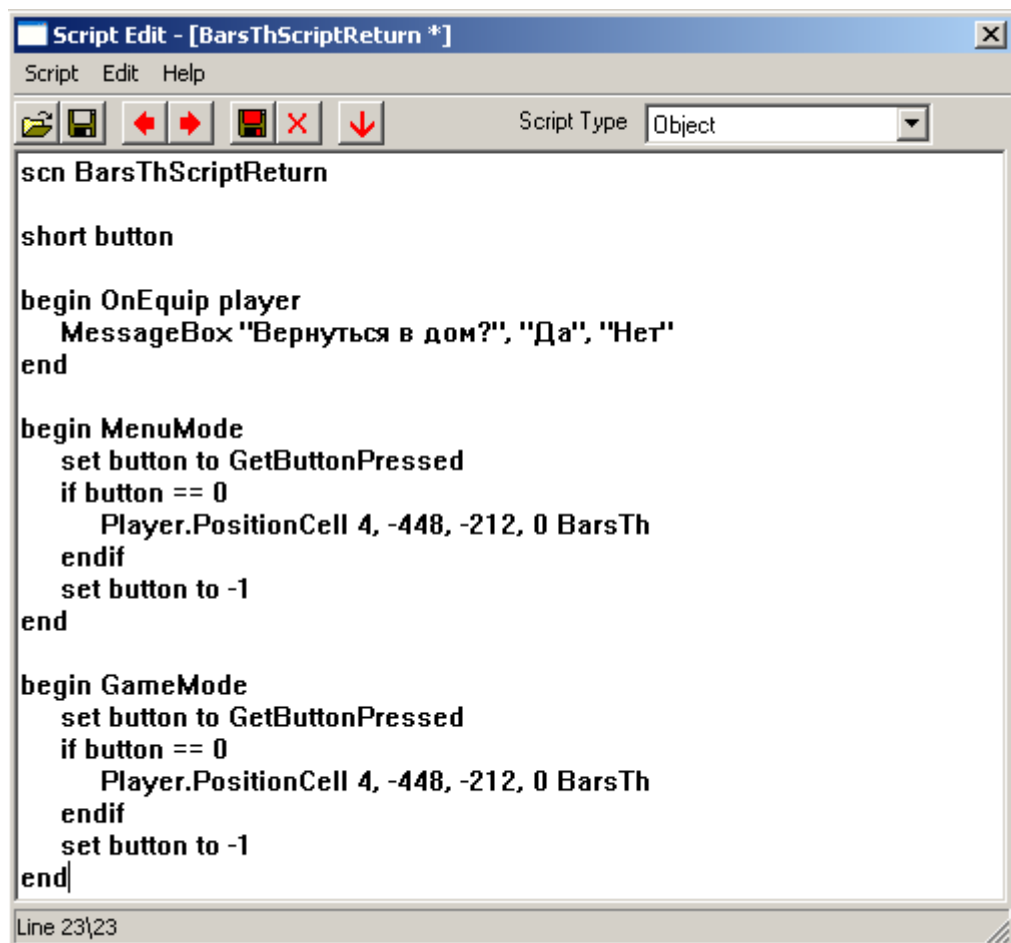


Рис. 6.4 Сундук торговца

Теперь повесим этот скрипт на амулет. Закройте редактор скриптов, найдите созданный амулет, сделайте двойной клик. В выпадающем списке **Script** выберите **BarsThScriptReturn** (рис. 6.6.).

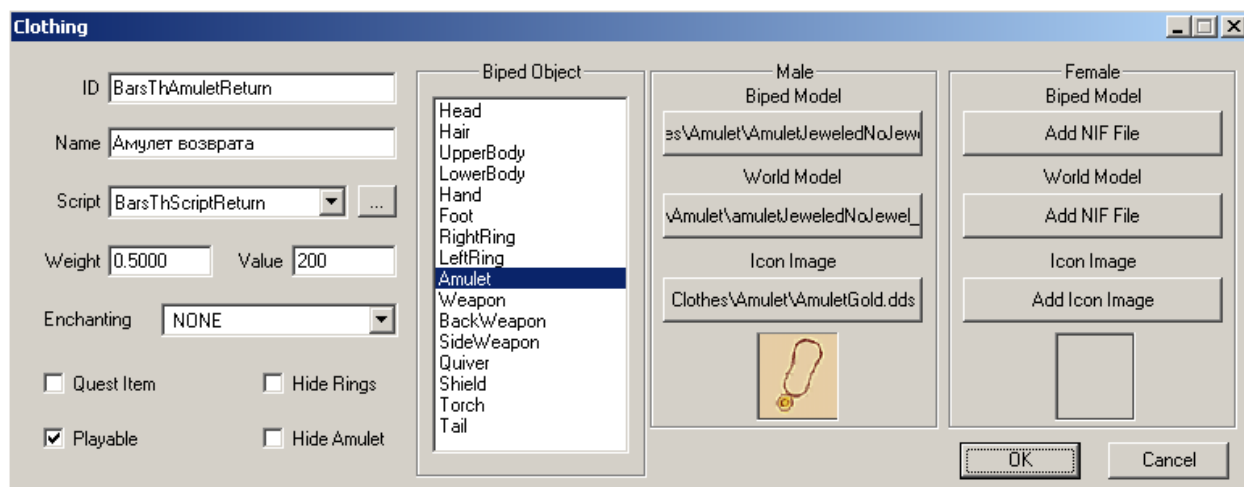


Рис. 6.6 Амулет возврата.

Добавьте этот амулет в сундук торговца. Амулетик получился довольно читерский, т.к. будет переносить из любой ячейки и не смотря на перегрузку.

Сделаем еще один скрипт. Теперь это будет сундук на котором можно тренировать взлом. Работать будет следующим образом. При активации сундука появится окно сообщений с вопросом на какой уровень закрыть замок. Если при активации сундук был заперт, отдаем обработку по умолчанию, для взлома. Создайте сундук **BarsThChest22** на базе **BarsThChest01**. Создайте новый скрипт и скопируйте следующее:

**scn BarsThScriptUnLock**

**short activated**  
**short button**

```
begin OnActivate
    if GetLocked == 1
        Activate
    else
        MessageBox "Какого уровня замок?", "Очень простой", "Простой", "Средний",
"Сложный", "Очень сложный"
    endif
end
```

```
begin GameMode
    set button to GetButtonPressed
    if button == 0
        Lock 7
    endif
    if button == 1
        Lock 20
    endif
    if button == 2
        Lock 40
    endif
    if button == 3
        Lock 80
    endif
    if button == 4
```

```
Lock 99
endif
end
```

Что делает каждая команда скрипта попробуйте разобраться самостоятельно. Сохраните скрипт и повесьте его на сундук. Выложите сундук на втором этаже дома. Проверьте новые вещи в игре.

В приложении к статье, в архиве **BarsTHChapter6.rar** находится плагин сделанный при написании этой главы.

## ***Заключение.***

Посмотрев на созданный к концу 6 главы домик, можно сказать, что для плагина типа «мой первый дом» получилось очень не плохо. Мы создали внутреннее и внешнее оформление дома, научились создавать собственные предметы, сделали простенький квестик, создали магический предмет и написали два скрипта. Дальше все зависит только от вас. Это лишь очень малая часть всех возможностей, но надеюсь этой основы хватит, чтобы вы смогли создавать свои плагины. Я постарался максимально просто и подробно рассказать о том как начать работать с Oblivion Construction Set и создавать плагины. Насколько это удалось, судить вам, уважаемые читатели. Могу только пожелать вам творческих успехов.

© Oleg Bars ([olegbars@bk.ru](mailto:olegbars@bk.ru))

специально для сайта <http://www.fullrest.ru/>