

NPC–Scripting

NPC–Dateien beschreiben die NPC–Wechselwirkung mit dem Spieler (describe NPC interaction with player). NPC–Scripts (Wechselwirkung) werden in der NPCDATA.SLF gespeichert. Dateien werden AAA.NPC benannt, wobei AAA die NPC–Nr. ist. Eine ausführliche Beschreibung von NPC–Dateien folgt:

Das NPC–Verhalten kann in zwei Arten unterteilt werden: Standard (allgemein für alle) und Nicht–Standard (einzeln für jeden NPC). Zum Beispiel geben alle NPCs die gleiche Antwort, wenn du das erste Mal mit ihnen sprichst (hiermit ist nicht der Text gemeint, sondern das Byte): sie sagen einfach die erste Aufzeichnung #0. Die ersten 10 Aufzeichnungen sind für Antwort–Bytes, die bei allen gleich sind, obwohl einige von ihnen ausserdem auch als Nicht–Standard–Antworten benutzt werden können. NPC–Dateien beschreiben nur individuelle Antworten der NPCs.

Wann immer der Spieler ein NPC anspricht, versucht JA2 immer zuerst, eine individuelle Antwort zu finden und zu verwenden. Erst wenn keine gefunden wird, wird eine Standard–Antwort verwendet. Wenn du zum Beispiel versuchst, einem NPC Zigarren zu geben, sagt er, dass er sie nicht benötigt, da kein NPC eine individuelle Antwort hat zum Empfangen der Zigarren. In der gleichen Weise reagierende meisten NPCs, wenn du ihnen Alkohol gibst. Einige (z.B. Father John Walker) werden jedoch den Alkohol nehmen. Auf die gleiche Weise ist es nutzlos, den Kelch jemandem anders als Kingpin oder Yanni zu geben. Drohungen sind auch nur bei einigen Leuten wirkungsvoll. Dasselbe bei anderen Gegenständen, bei Gesprächen...

NPC–Dateien bestehen aus ein paar Aufzeichnungen, die eine feste Länge haben. Die erste Aufzeichnung im russischen JA2 beginnt beim Offset 0004, beim englischen JA2 und JA:UB beim Offset 0000 (Wo beim deutschen!?). Alle Aufzeichnungen sind 32 Bytes lang. Alle *.NPC–Dateien sind 1600 Bytes lang, enthalten 50 Aufzeichnungen, aber keine der Dateien verwenden alle 50 Aufzeichnungen. Jede Aufzeichnung enthält eine Antwort zu einer bestimmten Eingabe (in diesem Falle Fragenstellen, Gegenstand übergeben, etc...), sowie nötige Bedingungen für diese Antwort. Der erste Teil von der Aufzeichnung beschreibt eine oder mehr Bedingungen und der Rest vom Satz beschreibt Tätigkeiten, die, alle durchgeführt werden, wenn alle von den oben genannten Bedingungen erfüllt sind. Zum Beispiel Yanni's Script enthält eine Aufzeichnung, die sagt, "WENN dem NPC ein Gegenstand gegeben wurde und dieser Gegenstand ist der Chalice (Kelch), DANN sagt der NPC bestimmte Texte und der Quest 'Kelch aus Balime Yanni bringen' wird als erledigt gekennzeichnet (im Logbuch)." Oder in UB, dort hat Tex' Script eine Aufzeichnung, die Folgendes sagt: "WENN der Spieler keinen Film gekauft hat und versucht den NPC (Tex) zu rekrutieren, DANN sagt der NPC bestimmte Texte, aber rekrutieren lässt er sich nicht".

Es gibt viele Variablen, Quests oder Trigger (Auslöser), im Spiel können sie die Werte TRUE (Richtig) oder FALSE (Falsch) haben. Beispiele von Triggern und Quests: "Skyrider wurde zum Flughafen gebracht"; "Nahrung wurde an Omerta geliefert". Abhängig vom Wert des vorherigen Quests oder Triggers stellt Miguel Dimitri zur Verfügung oder eben nicht. Einige Trigger können vom Spieler gesteuert werden, während andere durch die Spiel–Engine gesteuert werden. Quests haben eine unterschiedliche Art von Triggern; sie können drei Werte haben:

1. *Quest ist nicht aktiv;*
2. *Quest ist aktiv;*
3. *Quest ist durchgeführt.*

Es folgt eine ausführliche Beschreibung eine 32–Byte–Aufzeichnung in einer *.NPC–Datei. Das Offset ist dezimal, vom Anfang der Aufzeichnung an. 'Word' ist 2 Bytes; wie immer werden die Bytes auf INTEL–Systemen in der Gegenrichtung geschrieben (das nennt sich little–endian, eine Speicherethode, bei der das niedrigste Byte einer Zahl an erster Stelle erscheint. Anm. d. Übers.).

Byte 0000 – Bei allen vorhandenen NPCs nimmt dieser Eintrag Werte von 0, 2 oder von 4 an. Er wird verwendet, um festzustellen, wieviele Male ein Eintrag verwendet wird. Wenn der Wert 0 ist, dann wird der Eintrag jedesmal benutzt, wenn die Bedingungen erfüllt sind. Wenn dort eine Standard–Antwort ist, dann wird dieser Eintrag nie benutzt. Wenn der Wert 2 ist, dann wird der Eintrag nur einmal verwendet. Zum Beispiel kann man so erwirken, dass, wenn man das erste Mal mit einem NPC 'direkt' spricht, der NPC eine individuelle Aufzeichnung sagt, aber nachher wird er nur noch Standard–Aufzeichnungen sagen. Auf diesem Weg kannst du mehrere Einträge mit den gleichen Bedingungen auch aneinanderfügen – sie werden aufeinanderfolgend benutzt. Zum Beispiel kannst du machen, dass, wenn mit dem NPC das erste Mal 'direkt' gesprochen wird, der NPC einen Satz sagt und das nächste Mal noch einen. Wenn der Wert 2 oder 4 ist und der NPC hat einen individuellen Satz gesagt, sagt einer der Söldner, was er über diese Person denkt z.B.: "Dieses sind die Leute, für die ich kämpfe". Snap ist sich nicht sicher, was der Wert 4 bewirkt. (!? Da stimmt doch was nicht!? Anm. d. Übers.)

Byte 0002 – Bedingung: Gegenstandsnummer. Normalerweise wird die Nummer überprüft, wenn der NPC einen Gegenstand bekommt. Die Bedingung ist erfüllt, wenn der NPC diesen Gegenstand bekommen hat (es macht nicht aus, ob man den Gegenstand direkt dem NPC gegeben hat oder ob der NPC den Gegenstand bereits hatte). Es könnte sein, dass dieser Eintrag hier verwendet wird, um Geld (u.a.) anzuzeigen (weil es dort nur eine Gegenstands–Zahl für Geld gibt, und es also die tatsächliche Menge nicht anzeigen kann). Wenn du selber ein wenig 'forschen' willst, kannst du dir die Dateien von Kingpin, Joe und die von Walter (Orta) anschauen. Die Bedingung wird ignoriert, wenn der Wert 0 ist.

Byte 0002 wird verwendet, um die Gegenstandsnummer wie oben erwähnt zu identifizieren. Batman hat herausgefunden, dass der Wert, wenn er negativ ist, eine Zustandsüberprüfung macht, um zu sehen, ob der NPC auf der aktuellen Zelle im Sektor steht (d.h., wenn der Wert –17114 ist und der NPC auf Zelle 17114 steht, ist die Bedingung erfüllt). Alle von Toxic erwähnten NPCs (Kingpin, Joe, Walter) haben eine Verbindung mit dem.

Byte 0002 erlaubt dir, einen NPC an mehrere unterschiedliche Orte in einem Sektor zu verschieben, d.h. der NPC geht an eine Stelle eines Sektor und wartet dann, bis ein Söldner (oder die ganze Truppe) aufholt. Dann bewegt sich der NPC auf einen anderen Ort zu und wartet dort wieder oder führt dort einen gegebenen Befehl aus. Ob es auch in UB funktioniert?

Byte 0004 – Bedingung: Triggerzahl. Bedingung ist erfüllt, wenn der Trigger TRUE ist. Die Bedingung wird ignoriert wenn der Wert –1 ist (FFFF).

Byte 0006 – Bedingung: Triggerzahl. Bedingung ist erfüllt, wenn der Trigger FALSE ist. Die Bedingung ist ignoriert, wenn der Wert –1 ist (FFFF).

Byte 0008 – Bedingung: Quest–Nummer. Bedingung ist erfüllt, wenn die Suche mit dieser Zahl aktiv ist (aber nicht durchgeführt).

Byte 0009 enthält den ersten Tag, an dem die Aufzeichnungen benutzt werden. Von allen NPCs werden diese Bytes nur in Miguel's und in Carlos' Script benutzt.

Byte 0010 enthält den letzten Tag, an dem die Aufzeichnungen benutzt werden. Von allen NPCs werden diese Bytes nur in Miguel's und in Carlos' Script benutzt.

Byte 0011 – Bedingung: Spielerinput (Spieler muss etwas machen). Bedingung ist erfüllt, wenn der Spieler in bestimmter Weise auf den NPC wirkt. Die Codes für Spielerinput werden später behandelt.

Byte 0012 – Bedingung: Führungsqualität. Bedingung ist erfüllt, wenn die Söldner–Führungsqualität grösser ist als die gegebene Zahl.

Byte 0013 – Aufzeichnungszahl. Wenn alle Bedingungen erfüllt sind, sagt der NPC bestimmte Wörter und macht bestimmte Sachen. Dieses Byte hat die Zahl der Aufzeichnung, welche der NPC sagt. Wenn diese Aufzeichnung aktiviert wird, und der Wert dieses Bytes –1 (FF) ist, dann sagt der NPC nichts.

Byte 0014 – Zahl der Aufzeichnungen in der NPC–Antwort–Datei. Wenn diese Zahl grösser als 1 ist, dann sagt der NPC alle auf die angegebene Zahl ab Byte 0013 folgenden Aufzeichnungen.

Byte 0015 – Quest–Nummer, die der NPC übergibt, wenn alle Bedingungen erfüllt sind. Wenn die Zahl zu hoch ist (d.h., wenn es keinen Quest mit dieser Nummer in der QUESTS.EDT gibt), dann gibt es im Quest–Log (Lap–Top?) einen unbelegten Eintrag. Wenn dieses Byte –1 (FF) ist, wird es ignoriert.

Byte 0016 – Quest–Nummer, welche der NPC schliesst (?), wenn alle oben erwähnten Bedingungen erfüllt sind. Wenn dieses Byte –1 (FF) ist, wird es ignoriert.

Byte 0017 – NPC–Nummer. Zur etwas komplizierteren Aktionssteuerung kann von der einen Aufzeichnung zur anderen übergegangen werden, ausserdem müssen die Aufzeichnungen nicht für den gleichen NPC sein. Diese werden wie Dialoge ausgeführt (?). Dieses Byte bestimmt den NPC, welcher die Steuerung von diesem Satz erhält. Wenn es diese Steuerung nirgends gibt, ist dieses Byte 0.

Byte 0018 – die Zahl der Aufzeichnung, welche der Steuerung erhält vom aktuellen Satz (siehe Byte 0017). Die erste Aufzeichnung in einer Datei ist #0. Wenn es diese Steuerung nirgends gibt, ist dieses Byte 0.

Byte 0019 – bei allen vorhandenen NPCs ist dieses Byte 0.

Byte 0020 – Triggerzahl. Wie Toxic oben erwähnt hat, können NPCs einige Trigger steuern. Wenn alle Bedingungen erfüllt sind, welche nötig sind, diese Aufzeichnung zu aktivieren, dann wird der Trigger–Wert, der in diesem Eintrag definiert wird, auf TRUE gesetzt. Wenn der Wert –1 (FFFF) ist, wird der Eintrag ignoriert.

Byte 0022 – die Gegenstands–Nummer, welche der NPC dem Söldner übergibt. Dieser Eintrag kann benutzt werden (ähnlich Eintrag 0002), um grosse Summen Geld zu definieren. Wenn der Wert –1 (FFFF) ist, der Eintrag wird ignoriert.

Byte 0024 – dieser Eintrag wird für die NPC–Bewegung benutzt. Er gibt die Koordinaten (im Editor siehst du links unten eine Zahl; diese ist gemeint: Tile–Nummer) wohin der NPC gehen soll, wenn alle notwendigen Bedingungen erfüllt sind, um diese Aufzeichnung zu aktivieren. Wenn der Wert –1 (FFFF) ist, wird der Eintrag ignoriert.

Byte 0026 – NPC–Action–Code. Die Codes werden behandelt später. NPC–Action–Codes zeigen anderen Befehlen (Bewegung in einem Sektor; in einen anderen Sektor; Gegenstand aufheben; etc.) den Weg. Nicht alle werden vollständig diesmal (?) definiert.

Bytes 0028–0031 – Diese Bytes sind in allen NPC–Scripts null. Anscheinend sind sie für den zukünftigen Gebrauch reserviert.

Einige Spielerinputcodes (Byte 0011):

0x01 – Söldner spricht freundlich mit NPC

0x02 – Gespräche Söldner verweisen auf NPC

0x03 – Söldner bedroht NPC

0x04 – Söldner will NPC rekrutieren

0x06 – NPC bekommt Gegenstand (nicht notwendigerweise vom Söldner)

0x0A – dieser Satz wurde durch einen anderen Satz aktiviert (oder sogar durch einen anderen NPC)

0x13 – Söldner versucht während eines Kampfes mit NPC zu sprechen

Einige Action–Codes (Byte 0026):

0x01 – NPC weist Gegenstand zurück, welcher durch Söldner gegeben wurde

0x04 – Der NPC hat sich der Truppe angeschlossen

0x16 – NPC wird zu einem Feind

0x17 – Der NPC hat sich der Truppe angeschlossen

0x18 – Gespräch wurde unterbrochen

0x259 – NPC läuft an einen anderen Ort

0x05 – Söldner wiederholt die Gespräche

Es wird auch einen Action–Code für die Überprüfung, ob die richtige Menge Geld gegeben wurde, geben.

Alle Action–Codes haben es aber leider nicht bis in UB geschafft, also ist vieles in UB unmöglich.

Batman hat ein kleines VB–Programm geschrieben, welches eine NPC–Datei liest und (versucht) zu deuten. Batman hat auch den EDT–Dateieditor programmiert. Batman hat es geschafft, einen NPC zu 'erschaffen', der dem Spieler einen Gegenstand unter bestimmten Bedingungen übergibt und auch den Spieler durch den Sektor führt. Batman hat es ausserdem auch geschafft, einen NPC zu einen Feind zu machen. Er versucht jetzt, die Quest–Parameter nützlich zu ändern.

Es gibt noch viele Dinge in den NPC–Dateien, die Snap nicht versteht. Eine andere Sache ist, dass es die meisten der speziellen Handlungen und viele der Trigger in UB nicht gibt. Snap hatte zum Beispiel Probleme mit Frank von San Mona und mit Walter mit der Keycard in Orta.

Snap hat gerade eine Liste aller Aufzeichnungen für viele NPCs im Textformat. Wie für die NPC–Scripts benutzt Snap einen HEX–Editor, der mit Datenstrukturen (AXE (!?)) arbeitet. Mit diesem Hexer kann man die Daten der NPC–Dateien betrachten und bearbeiten.

Linx und Bimbo arbeiteten an einem NPC–Script–Editor (<http://www.jamodsquad.com>).

(aus dem Englischen von Patriot, Originalautor Toxic, Batman und IvanB, Originaltext by [LotB](#))