

MAC's Simple NPCs

MAC's Simple NPCs is a customizable framework that allows you to create your own unique dialogues

- [MAC's NPCs v1.3 + Documentation \(ENG\)](#)
- [Old documentation](#)
 - [MAC's NPCs v1.2 Documentation \(ENG\)](#)
 - [MAC's NPCs v1.2 Documentation \(RUS\)](#)
 - [MAC's NPCs v1.2 Documentation \(ESP\)](#)

MAC's NPCs v1.3 + Documentation (ENG)

a3.png

Image not found or type unknown

Basic Setup

1. To install this addon to your server just unzip all folders to your `garrysmod/addons` folder and restart the server.

Note: This addon will contain two folders `mc_simple_npcs` and `mcd_ui` which both must be placed inside your addon folder. If you already have `mcd_ui` addon, you can skip or update the files, as it was downloaded with my other products.

2. To start setting up an NPC enter the server. Open the game console and type the **mcs_setup** command to open the setup menu. **Note:** In order to open you must have superadmin privilege on your server

In the setting tab, you can do all configurations. To do it manually edit `sh_config.lua` file located in `mc_simple_npcs/lua/mcs_npcs`

This menu features autosave on close and autoloads last edited NPC

NPC setup

NPC Name

[image-1621287060655.png](#)

Image not found or type unknown

NPC's Name will be displayed above it and inside the dialogue box. Example:

[image17.png](#)

Image not found or type unknown

Unique ID

image-1621287018244.png

Image not found or type unknown

In this text box, you must enter the unique name for the NPC. It used only by the server and it must be unique for each NPC you create. It will also be used as a name for the save file.

NPC Name position

image-1621287129244.png

Image not found or type unknown

In this text box, you can adjust the height of the NPC's name displayed above his head. This can be useful if you use bigger or smaller models. Read more about it in the advanced setup

Use limitation

image-1621287199947.png

Image not found or type unknown

By checking this option only one player will be able to use the NPC. This is option is needed if you want to use animation playback in the dialog. See more at [The Dialogue setup](#)

Dialogue theme

Here you can change the dialogue UI themes from the list of supported themes. This will affect only the NPC you are editing.

Note: Currently supported themes - Default, Retro, Backbone, [Hollow Knight](#).

Model and animation setup

To set a model for your NPC, copy and paste the path to the model inside the text box. You can use the **Copy from looking entity** button to copy the model path from the entity you looking at.

[image-1621287510321.png](#)

Image not found or type unknown

You can adjust the NPC model size by dragging the Scale slider. 100% scale will use original model size, 200% doubles it in size, 50% makes it half the original model size.

You can preview the model on the side panel, rotate it, and zoom by double-clicking it. If your model supports body groups or skins you will see these panels for adjustment.

[image-1621287637212.png](#)

Image not found or type unknown

To make your NPC animated, enter the animation name inside the “NPC animation” text box.

[image-1621287659113.png](#)

Image not found or type unknown

By pressing the **Get animations** button you’ll see a list of all animations for the model you use. By pressing on one of them you’ll be able to preview it and it will be automatically set

[image-1621287732821.png](#)

Image not found or type unknown

For more info about how to get the animations, you can look inside the [old documentation \(3.5 Animations\)](#).

Spawn position

The spawn position for the current map will be created automatically if there is no one.

To set spawn position press one of the 3 buttons.

The **Set to your position** button will copy your current position.

The **Set to looking point** button will copy position from your aiming point.

The **Copy from looking entity** button will copy position from the entity you are looking at if there is any.

For the manual corrections later see [Advanced setup](#)

[image-1621287810820.png](#)

Image not found or type unknown

Dialogue setup

To create a dialog for the NPC navigate to the **Dialogue setup** tab

For a new dialogue line press the **Add new line** button. This will add a new panel to the list. Click the panel to edit the dialogue line.

[image-1621288296265.png](#)

Image not found or type unknown

Each line will have its own ID displayed. Line with ID 1 will be opened first every time player speaks to the NPC.

image-1621288386648.png

Image not found or type unknown

In the first text box, you can enter NPC's speech, it supports the **newline (\n)** operator.

Inside the **Sound:** text box you can optionally enter the path to the sound that will be auto-played when the player opens this dialogue line. Example in the [video](#)

To add more answers that the player can choose, press the **Add answer line** button on the right. To remove the answer press the **Remove answer** button. If there are no answers, the "..." answer with the close option will be added automatically.

Each answer you create can do two basic things, close the dialogue or open the line with the ID you will choose in the drop-down menu (by pressing on the **Action** button).

If your server uses addons that are supported by "Simple NPCs" you will see the addon's name in the list. By selecting an addon from the list, the answer will do an action from the addon you chose.

To add a playback animation, when you choose an answer (like on [this video](#)) you can enter the animation name in the text box after the **Action** button. To quickly browse all available animations for the model go to the NPC setup tab and use the **Get animations** button, which will open a list of all animations.

Note: The checkbox for use limitation must be checked on (see [Use limitations](#)).

Tip: For big and complicated dialogues we recommend creating a doc file with dialogue structure before starting setting up the NPCs

Final setup

Navigate to the Final setup tab, to save NPC preset and copy the Lua code for the NPC.

Saving NPC

To save the NPC press the **Copy NPC Lua code** button at the top

Then open `sh_npcspawn.lua` inside `mc_simple_npcs/lua/mcs_npcs` and paste NPC's code to the bottom of the file.

To replace or remove an existing NPC just select the whole NPC table and remove it.

NPCs will automatically spawn on server startup, or you can respawn them by pressing the **Respawn all NPCs** button or typing the `mcs_npcrespawn` command in the console.

The **Save NPC preset** and **Open NPC preset** buttons will help you to save NPC presets and open them when you need to edit any of the NPCs without editing Lua file.

The **New NPC preset** button will just create a blank NPC.

Advanced Setup

Note. In advanced setup mostly we will be working with an existing NPC table and you will need lua knowledge to do this correctly.

NPC Table structure:

```
MCS.Spawns["uid"] = { // uid - the unique id for an NPC      name = "Name", // NPC's name will
be shown to players above the NPC and via the dialogue.      model = "models/path/npc.mdl", //
Path to the model      scale = 1, // NPC model scale (size), 1 - normal, 2 - 2 times bigger,
0.5 - 2 times smaller      uselimit = false, // Allow only one player to speak to the npc at
the same time      theme = "Theme Name", // Dialogue theme. Currently supported themes -
Default, Retro, Hollow Knight
      pos = {          ["map_name"] = {Vector(0,0,0), Angle(0,0,0)}, // spawn position filter by
maps          ["all"] = {Vector(0,0,0), Angle(0,0,0)}, // use 'all' to spawn npc any way, even
if there is no map in this table
      },
      bgr = {
          [1] = 2,
          [2] = 0,      }, // Table of bodygroups [The id of the bodygroup you're setting. Starts
from 0] = The value you're setting the bodygroup to. Starts from 0      skin = 1, // Sets the
skin of the entity      namepos = 30, // Use this field to set up the hight position of NPC's
name above his head      random_dialog = {dialogue id, dialogue id}, // Use this table to start
dialogue form a random position (ex.: {1, 3} will randomly start from 1 or 3 dialogue
line)      sequence = "name of the animation", // id for sequence animation, use table (ex.:
{"id1", "id2"}) to play random animation
      dialogs = {
          [dialogue id, start from 1] = {
              ["Line"] = "Text that NPC tells you",          ["Sound"] = "Path to sound, keep it
empty or nil value if you do not want use any sfx",
              ["Answers"] = {          {"Answer text", id for next line "close" to close the
dialogue or { id, id } for random line, callback function , check function, "playback
animation"},
              },
          }
      }
  }
```

NPC position customization

To spawn your NPC on multiple maps in different locations you must add new value, for each map you need, inside the pos table. The key for the value is the map name, the value itself is a table with NPC's position and angle. If you want to spawn the NPC on maps that are not in the list use "all" instead of the map name.

Note. If you'll create two or more different spawn positions for one map, only one will work. You cannot spawn the same NPC more than one time on the same map.

Example:

```
pos = {
    ["gm_atomic"] = {Vector(570.41230,760.10539,-3123), Angle(0,90,0)}, // spawn npc on
gm_atomic map
    ["rp_evocity2_v2p"] = {Vector(4213,5345,621), Angle(0,180,0)}, // spawn npc
on rp_evocity2_v2p map
    ["all"] = {Vector(0,0,0), Angle(0,0,0)}, // spawn npc on all other
maps},
```

Skin and Bodygroup setup

To set skin, if the model you use features multiple skins, simply add `skin_id` the line to the NPC table, where `skin_id` is your skin's ID number.

For the bodygroups - add table `1 2 2 0` Table structure:

[The id of the body group you're setting. Starts from 0] = The value you're setting the body group to. Starts from 0

Tip. We recommend using [Easy Bodygroup Tool](#) for this

Example:

Let's give the clipboard to Dr. Kleiner

```
model = "models/kleiner.mdl",  
bgr = {[1] = 1}, sequence = "lineidle03",
```

image14.png

Image not found or type unknown

Random animation

To make your NPC play random animation every time it spawns, simply create a table for the **sequence** line.

Example:

NPC will spawn with one of these 3 animations

```
sequence = {"scaredidle","lineidle02","lineidle01"},
```

image11.png

Image not found or type unknown

NPC's name adjustment

To adjust the height of NPC's name after the main setup was done, edit **number** line inside the NPC table. This can be useful if you use bigger or smaller models.

Example:

NPC uses crouch animation and we slide to name a little bit down

```
namepos = 30,
```

image16.png

Image not found or type unknown

Random dialogue start

To start a dialogue from a random line you can add this parameter **number id** **number id** to the NPC table, after the main setup was done. When a player starts a dialogue with the NPC, one of the dialogue line ids will be chosen randomly to start as a first line, instead of opening the first one.

This can be useful to make dialogues with frequently used NPCs less boring.

Example:

This will randomly open the first, 2nd, or 5th dialogue as a first one

```
random_dialog = {1, 2, 5},
```

Random dialogue on the answer

To start a random dialogue on a certain answer randomly, you can create a table instead of id for the next line **{number id, number id, number id}** . When the player chose this answer, one of the dialogue line ids will be chosen randomly as the next answer.

Example:

This will randomly open the 4th, 5th, 6th, or 7th dialogue as randomly as an answer

```
["Answers"] = {  
  {"Tell me a joke!", {4, 5, 6, 7} },},
```

Extra functions for the answer table:

Callback function

Description: This function called clientside when the player chooses the answer, keep it nil to ignore it.

Example 1:

Sends a net message to the server

```
["Answers"] = {    {"Show me what you got", "close", function() net.Start("Open_some_menu")  
net.SendToServer() end},},
```

Example 2:

Ignores callback function while using check function

```
["Answers"] = {    {"I'm fine", "close", nil ,function() return LocalPlayer():Health() >= 100  
end},},
```

Check function(Entity npc)

Description: Clientside function that controls whether to add the answer to the list or not. Must return boolean

Arguments: **Entity** from where this function was called

Example 1:

Sends a net message to the server

```
["Answers"] = {    {"I'm fine", "close", nil ,function() return LocalPlayer():Health() >= 100  
end},    {"I'm injured", "close", function() net.Start("Buy_Health") net.SendToServer() end,  
function() return LocalPlayer():Health() < 100 end},},
```

Template to choose job via NPC:

Change job to Civil Protection via dialogue.

Note: *If you want to start the vote for changing job, add “vote” before the job command (see line 3)*

```
["Answers"] = {    {"I want to become a CP", "close", function() RunConsoleCommand("darkrp",  
"cp" ) end},    {"I want to be a mayor", "close", function() RunConsoleCommand("darkrp",  
"votemayor" ) end},},
```

Template - Job-restricter answers

Shows first line only to Civil Protection job and other for other jobs:

```
["Answers"] = {    {"Hi officer", "close", nil, function() return LocalPlayer():Team() ==  
TEAM_POLICE end},    {"What do you need, bugger", "close", nil, function() return  
LocalPlayer():Team() ~= TEAM_POLICE end},},
```

Old documentation

Old documentation

MAC's NPCs v1.2

Documentation (ENG)

image5.png

Image not found or type unknown

Basic Setup

1. To install this addon to your server just unzip it to your ***garrysmod/addons*** folder
2. Inside "*mc_simple_npcs/lua/mcs_npcs*" open ***sh_config.lua*** and configure the addon

Config:

```
MCS.Config.UseDelay = 2[] [] // Delay between player can press "Use" button on NPCs
MCS.Config.TextSpeed = 3[] [] // Speed of text typing animation (1 - fastest, 10 - slowest)
MCS.Config.DebugMode = false [] [] // DebugMode enables close button at top right corner
MCS.Config.NPCTextColor = Color(255,255,255)[] [] // Color of NPC's text
MCS.Config.TextColor = Color(255,255,255)[] [] // Color of answers NPC's name and skip button
MCS.Config.HighlightColor = Color(217,170,0)[] [] // Color of answer button when highlighted
MCS.Config.LinesColor = Color(155,155,155)[] [] // UI's outline color
MCS.Config.HLLinesColor = Color(255,255,255)[] [] // UI's corner lines color
MCS.Config.EnableBlur = true[] [] [] // Enable UI blur effect
MCS.Config.SkipButton = "Press LMB to skip"[] [] // Text of skip button
MCS.Config.AnswersFont = "MCS_Arial32"[] [] // Answer lines font
MCS.Config.NPCFont = "MCS_Arial24"[] [] // NPC's text font
MCS.Config.AnswersAlign = TEXT_ALIGN_LEFT[] [] // Answer text align - TEXT_ALIGN_LEFT TEXT_ALIGN_RIGHT
```

3. To start setting up an NPC enter the server. Open the game console and type the **mcs_setup** command to open the setup menu. **Note:** In order to open you must have superadmin privilege on your server

This menu will feature some things like autosave on close and autoload last edited NPC and a menu bar with options to load and save current NPC as a template

image12.png

Image not found or type unknown

You also can start a fresh setup by choosing **New** option

image13.png

Image not found or type unknown

NPC Setup

Unique ID

image9.png

Image not found or type unknown

In this text box, you must enter the unique name for the NPC. It used only by the server and it must be unique for each NPC you create. It will also be used as a name for the save file.

NPC Name

image2.png

Image not found or type unknown

NPC's Name will be displayed above it and inside the dialogue box. Example:

image17.png

Image not found or type unknown

NPC Name position

image18.png

Image not found or type unknown

This slider will adjust the height of the NPC's name displayed above his head. This can be useful if you use bigger or smaller models. Read more about it in the advanced setup

Use limitation

image6.png

Image not found or type unknown

By checking this option only one player will be able to use the NPC. This is option is needed if you want to use animation playback in the dialog. See more at [The Dialogue setup](#)

Dialogue theme

image19.png

Image not found or type unknown

Here you can change the dialogue UI themes from the list of supported themes. This will affect only the NPC you are editing.

Note: Currently supported themes - Default, Retro, [Hollow Knight](#)

Model and animation setup

To set a model for your NPC, copy and paste the path to the model inside the text box.

[image8.png](#)

Image not found or type unknown

You can preview the model on the side panel, rotate it, and zoom by double clicking it. If your model supports bodygroups or skins you will see the sliders for adjustment.

[image3.png](#)

Image not found or type unknown

To make your NPC animated, enter the animation name inside the “Animation” text box.

[image21.png](#)

Image not found or type unknown

By pressing **Get Anim.** button you’ll see a list of all animations for the model you use. By pressing on one of them you’ll be able to preview it and it will be automatically set

[image7.png](#)

Image not found or type unknown

For more info about how to get the animations, you can look inside the [old documentation \(3.5 Animations\)](#).

Spawn position

To add spawn position for each map you want click **Add Map** button

[image1.png](#)

Image not found or type unknown

The spawn position for the current map will be created automatically if there is no one.

Inside the text box, you can enter or modify the map name. If you want to spawn the NPC on maps that are not in the list use “all” instead of the map name.

To edit the spawn position press the **Edit** button:

In the opened menu, you can type spawn vector and angle or press the **Player Pos** button to copy your own position and the **Ent Pos** button to get the position of the entity you are looking at. For the manual corrections later see [Advanced setup](#)

[image15.png](#)

Image not found or type unknown

The Dialogue setup

For a new dialogue line press the “Add Line” button. This will add a new panel to the list below.

[image4.png](#)

Image not found or type unknown

Each line will have its own ID displayed in the top left corner. Line with ID 1 will be opened first every time player speaks to the NPC.

In the first text box, you can enter NPC’s speech, it supports the **newline** (\n) operator.

Inside the “Sound:” text box you can optionally enter the path to the sound that will be auto-played when the player opens this dialogue line. Example in the [video](#)

To add more answers that the player can choose, press the “Add Answer” button. To remove the answer press the “Del” button. If there are no answers, the “...” answer with the close option will be added automatically.

Each answer you create can do two basic things, close the dialogue or open the line with the ID you will choose in the drop-down menu (by pressing on the close button).

If your server uses addons that are supported by “Simple NPCs” you will see the addon’s name in the list. By selecting an addon from the list, the answer will open the menu from the addon you chose.

To add a playback animation, when you choose an answer (like on [this video](#)) you can enter the animation name in the text box after the **Del.** button. To quickly browse all available animations for the model press

Get. Anim. button, which will open a list of all animations.

Note: The checkbox for use limitation must be checked on (see step 4.4).

Tip: For big and complicated dialogues we recommend creating a doc file with dialogue structure before starting setting up the NPCs

You can quickly test the dialog by pressing the *“Test the dialogs”* button. Helpful for big and complicated dialogues

Saving NPC

To save the NPC press the *“Copy to Clipboard and Close”* button at the bottom

image10.png

Image not found or type unknown

or choosing the *“Copy Lua code”* option from the *Edit* menu on the menu bar.

image20.png

Image not found or type unknown

Then open **sh_npcspawn.lua** inside *“MC Simple NPCs/lua/mcs_npcs”* and paste NPC’s code to the files bottom.

To replace or remove an existing NPC just select the whole NPC table and remove it.

NPCs will automatically spawn on server startup, or you can respawn them by typing the **mcs_npcrespawn** command in the console.

Advanced Setup

Note. In advanced setup mostly we will be working with an existing NPC table and you will need lua knowledge to do this correctly.

NPC Table structure:

```
MCS.Spawns["uid"] = { // uid - the unique id for an NPC      name = "Name", // NPC's name will
be shown to players above the NPC and via the dialogue.      model = "models/path/npc.mdl", //
Path to the model      uselimit = false, // Allow only one player to speak to the npc at the
same time      theme = "Theme Name", // Dialogue theme. Currently supported themes - Default,
Retro, Hollow Knight

      pos = {          ["map_name"] = {Vector(0,0,0), Angle(0,0,0)}, // spawn position filter by
maps          ["all"] = {Vector(0,0,0), Angle(0,0,0)}, // use 'all' to spawn npc any way, even
if there is no map in this table
      },
      bgr = {
          [1] = 2,
          [2] = 0,      }, // Table of bodygroups [The id of the bodygroup you're setting. Starts
from 0] = The value you're setting the bodygroup to. Starts from 0      skin = 1, // Sets the
skin of the entity      namepos = 30, // Use this field to set up the hight position of NPC's
name above his head      random_dialog = {dialogue id, dialogue id}, // Use this table to start
dialogue form a random position (ex.: {1, 3} will randomly start from 1 or 3 dialogue
line)      sequence = "name of the animation", // id for sequence animation, use table (ex.:
{"id1", "id2"}) to play random animation

      dialogs = {
          [dialogue id, start from 1] = {
              ["Line"] = "Text that NPC tells you",          ["Sound"] = "Path to sound, keep it
empty or nil value if you do not want use any sfx",
              ["Answers"] = {          {"Answer text", id for next line, "close" to close the
dialogue, or { id, id } for random line, callback function , check function, "playback
animation"},
              },
          }
      }
  }
```

NPC position customization

To spawn your NPC on multiple maps in different locations you must add new value, for each map you need, inside the pos table. The key for the value is the map name, the value itself is a table with NPC's position and angle. If you want to spawn the NPC on maps that are not in the list use "all" instead of the map name.

Note. If you'll create two or more different spawn positions for one map, only one will work. You cannot spawn the same NPC more than one time on the same map.

Example:

```
pos = {    ["gm_atomic"] = {Vector(570.41230,760.10539,-3123), Angle(0,90,0)}, // spawn npc on
gm_atomic map    ["rp_evocity2_v2p"] = {Vector(4213,5345,621), Angle(0,180,0)}, // spawn npc
on rp_evocity2_v2p map    ["all"] = {Vector(0,0,0), Angle(0,0,0)}, // spawn npc on all other
maps},
```

Skin and Bodygroup setup

To set skin, if the model you use features multiple skins, simply add `skin_id` the line to the NPC table, where `skin_id` is your skin's ID number.

For the bodygroups - add table `1 2 2 0`, Table structure:

[The id of the body group you're setting. Starts from 0] = The value you're setting the body group to. Starts from 0

Tip. We recommend using [Easy Bodygroup Tool](#) for this

Example:

Let's give the clipboard to Dr. Kleiner

```
model = "models/kleiner.mdl",
bgr = {[1] = 1}, sequence = "lineidle03",
```


image14.png

Image not found or type unknown

Random animation

To make your NPC play random animation every time it spawns, simply create a table for the **sequence** line.

Example:

NPC will spawn with one of these 3 animations

```
sequence = {"scaredidle", "lineidle02", "lineidle01"},
```

image11.png

Image not found or type unknown

NPC's name adjustment

To adjust the height of NPC's name after the main setup was done, edit **number** line inside the NPC table. This can be useful if you use bigger or smaller models.

Example:

NPC uses crouch animation and we slide to name a little bit down

```
namepos = 30,
```

image16.png

Image not found or type unknown

Random dialogue start

To start a dialogue from a random line you can add this parameter **number id** **number id** to the NPC table, after the main setup was done. When a player starts a dialogue with the NPC, one of the dialogue line ids will be chosen randomly to start as a first line,

instead of opening the first one.

This can be useful to make dialogues with frequently used NPCs less boring.

Example:

This will randomly open the first, 2nd, or 5th dialogue as a first one

```
random_dialog = {1, 2, 5},
```

Random dialogue on the answer

To start a random dialogue on a certain answer randomly, you can create a table instead of id for the next line `{number id, number id, number id}`. When the player chose this answer, one of the dialogue line ids will be chosen randomly as the next answer.

Example:

This will randomly open the 4th, 5th, 6th, or 7th dialogue as randomly as an answer

```
["Answers"] = {  
    {"Tell me a joke!", {4, 5, 6, 7} },},
```

Extra functions for the answer table:

Callback function

Description: This function called clientside when the player chooses the answer, keep it nil to ignore it.

Example 1:

Sends a net message to the server

```
["Answers"] = {    {"Show me what you got", "close", function() net.Start("Open_some_menu")  
net.SendToServer() end},},
```

Example 2:

Ignores callback function while using check function

```
["Answers"] = {    {"I'm fine", "close", nil ,function() return LocalPlayer():Health() >= 100  
end},},
```

Check function(Entity npc)

Description: Clientside function that controls whether to add the answer to the list or not. Must return boolean

Arguments: **Entity** from where this function was called

Example 1:

Sends a net message to the server

```
["Answers"] = {    {"I'm fine", "close", nil ,function() return LocalPlayer():Health() >= 100  
end},    {"I'm injured", "close", function() net.Start("Buy_Health") net.SendToServer() end,  
function() return LocalPlayer():Health() < 100 end},},
```

Template to choose job via NPC:

Change job to Civil Protection via dialogue.

Note: If you want to start the vote for changing job, add "vote" before the job command (see line 3)

```
["Answers"] = {    {"I want to become a CP", "close", function() RunConsoleCommand("darkrp",  
"cp" ) end},    {"I want to be a mayor", "close", function() RunConsoleCommand("darkrp",  
"votemayor" ) end},},
```


MAC's NPCs v1.2

Documentation (RUS)

image5.png

Image not found or type unknown

Основные настройки

1. Чтобы установить это дополнение на свой сервер, просто разархивируйте его в папку **garrysmod/addons** вашего сервера
2. В папке *"MC Simple NPCs/lua/mcs_npcs"* откройте **sh_config.lua** для настройки дополнения

Конфиг:

```
MCS.Config.UseDelay = 2[] [] // Задержка между нажатиями кнопки "Использовать" на NPC
MCS.Config.TextSpeed = 3[] [] // Скорость анимации набора текста (1 - самая быстрая, 10 - самая
медленная) MCS.Config.DebugMode = false // DebugMode включает кнопки закрытия меню
диалога в правом верхнем углу MCS.Config.NPCTextColor = Color(255,255,255)[] [] // Цвет текста NPC's
MCS.Config.TextColor = Color(255,255,255)[] [] // Цвет текста ответа и кнопки пропуска
MCS.Config.HighlightColor = Color(217,170,0)[] [] // Цвет текста ответа при выборе
MCS.Config.LinesColor = Color(155,155,155)[] [] // Цвет контура интерфейса MCS.Config.HLLinesColor =
Color(255,255,255)[] [] // Цвет углов интерфейса MCS.Config.EnableBlur = true[] [] // Эффект размытия
интерфейса[] []
MCS.Config.SkipButton = "Press LMB to skip"[] [] // Текст кнопки пропуска MCS.Config.AnswersFont =
"MCS_Arial32"[] [] // Шрифт строк ответа MCS.Config.NPCFont = "MCS_Arial24"[] [] // Шрифт строк NPC
MCS.Config.AnswersAlign = TEXT_ALIGN_LEFT[] [] // Направление текста ответа - TEXT_ALIGN_LEFT TEXT_AI
```

3. Чтобы начать настройку NPC, войдите на сервер. Откройте консоль разработчика и введите команду **mcs_setup** чтобы открыть меню настройки.

Примечание: Вам необходимо иметь права суперадминистратора на вашем сервере чтобы открыть меню настройки.

Данное меню имеет такие функции, как автосохранение при закрытии и автосохранение последнего настраиваемого NPC, строку меню с опцией загрузки и сохранения текущего NPC как шаблона.

image12.png

Image not found or type unknown

Также Вы можете начать новый проект, выбрав опцию **New**

image13.png

Image not found or type unknown

Настройка NPC

Уникальный ID

image9.png

Image not found or type unknown

В данном текстовом поле Вы должны ввести уникальное название для NPC. Каждое название должно быть уникальным для данного сервера. Они также будут использоваться в файле сохранения.

Имя NPC

image2.png

Image not found or type unknown

Имя NPC будет отображаться над его головой и в окне диалога. *Пример:*

image17.png

Image not found or type unknown

Расположение имени NPC

image18.png

Image not found or type unknown

Вышеуказанный ползунок регулирует высоту имени NPC у него над головой. Полезна при использовании моделей нестандартного роста. Больше информации в разделе **расширенная настройка**

Ограничение использования

image6.png

Image not found or type unknown

Поставив флажок, только один игрок одновременно может использовать NPC. Эта опция необходима, если Вы хотите использовать анимацию в диалоге. Больше информации в разделе **Настройка диалога**

Тема диалога

image19.png

Image not found or type unknown

Тут Вы можете выбрать тему интерфейса для диалогов из списка поддерживаемых. Данная опция применяется только на NPC, с которым Вы работаете в данный момент.

Примечание: Поддерживаемые темы на данный момент - Default, Retro, [Hollow Knight](#)

Установка модели и анимации

Чтобы выбрать модель для NPC, скопируйте и вставьте путь до модели в поле.

[image8.png](#)

Image not found or type unknown

Предпросмотр модели находится на боковой панели, для поворота и увеличения сделайте двойной клик по модели. Если выбранная модель поддерживает бодигруппы или скины, то вы увидите ползунки для настройки.

[image3.png](#)

Image not found or type unknown

To make your NPC animated, enter the animation name inside the “Animation” text box.

[image21.png](#)

Image not found or type unknown

Чтобы добавить анимацию, введите название анимации в поле “Animation”. Нажав кнопку **Get Anim.** Вы увидите список всех анимаций для модели, которую Вы используете. По нажатию на одну из них вы сможете её посмотреть и она будет автоматически выбрана.

[image7.png](#)

Image not found or type unknown

Больше информации про анимации Вы можете найти здесь: [old documentation \(3.5 Animations\)](#)).

Позиция спавна

Чтобы добавить позицию спавна для каждой карты, нажмите **Add Map**.

[image1.png](#)

Image not found or type unknown

Позиция спавна будет для текущей карты будет добавлена автоматически, если ранее её не существовало.

В текстовом поле Вы можете ввести или изменить название карты. Чтобы установить спавн для карт, которых нет в списке, нажмите “all” вместо названия карты.

Чтобы изменить место спавна, нажмите кнопку **Edit**:

В открывшемся меню Вы можете настроить вектор и угол спавна, нажать **Player Pos** чтобы скопировать свою позицию, или **Ent Pos** чтобы скопировать позицию предмета, на который Вы смотрите. Для более точной настройки смотрите [Расширенная настройка](#)

[image15.png](#)

Image not found or type unknown

Настройка диалога

Для добавления строки диалога нажмите “*Add Line*”. Это добавит новую панель к списку ниже.

[image4.png](#)

Image not found or type unknown

Каждая линия диалога имеет ID, который указан в левом верхнем углу. Диалог с номером ID 1 будет проигрываться первый каждый раз, когда игрок начинает разговор с NPC.

В первое текстовое поле вписывается реплика NPC, которая поддерживает оператора новой строки

(\n)

В поле “*Sound:*” по желанию укажите путь к звуку, который будет проигрываться при нажатии диалога. Пример в этом [видео](#)

Для добавления дополнительных ответов, нажмите “Add Answer”. Для удаления - кнопку “Del”. В случае отсутствия вариантов ответов для диалога, ответ “...” с последующим закрытие разговора будет добавлен автоматически.

Каждый ответ может иметь одну из двух функций: закончить разговор или открыть новую диалоговую линию с ID, которую вы выберете в выпадающем меню (при нажатии на кнопку закрытия).

Если Ваш сервер использует аддоны, поддерживающие “Simple NPCs”, то Вы увидите их в списке. Выбрав аддон из списка, ответ на реплику откроет меню выбранного аддона..

Чтобы добавить анимацию, когда Вы выбираете ответ (как на [этом видео](#)) введите название анимации в текстовое поле после кнопки **Del.** Для быстрого просмотра всех анимаций для модели нажмите кнопку **Get. Anim.**, которая открывает список анимаций. **Примечание:** Флажок ограничения использования должен быть активирован (*смотрите пункт 4.4*).

Совет: Для длинных и сложных диалогов мы советуем создать doc файл со структурой диалога перед началом настройки NPC’ов

Вы можете протестировать диалог, нажав кнопку “*Test the dialogs*”. Полезно для сложных диалогов.

Сохранение NPC

Для сохранения NPC нажмите “*Copy to Clipboard and Close*” внизу

[image10.png](#)

Image not found or type unknown

или выберите опцию “Copy lua code” в меню *Edit* на строке меню.

image20.png

Image not found or type unknown

Затем откройте **sh_npcspawn.lua** внутри *"MC Simple NPCs/lua/mcs_npcs"* и вставьте скопированный текст в конец документа

Для замены или удаления уже существующего NPC просто выделите таблицу этого NPC и удалите её.

NPC'ы автоматически появятся при запуске сервера, Или Вы можете заспавнить их вручную, написав **mcs_npcrespawn** в консоли разработчика.

Расширенная настройка

Заметка. В расширенной настройке мы будем работать с существующей таблицей NPC, и вам понадобятся знания lua, чтобы сделать это правильно

Структура таблицы NPC:

```
MCS.Spawns["uid"] = { // uid - уникальный идентификатор для NPC    name = "Name",    // Имя NPC
    будет показано игрокам над NPC и через диалог    model = "models/path/npc.mdl", // Путь к
    модели    uselimit = false, // Позволяет только одному игроку использовать NPC в данный
    момент    theme = "Theme Name", // Тема диалога. Поддерживаемые темы на данный момент -
    Default, Retro, Hollow Knight
    pos = {        ["map_name"] = {Vector(0,0,0), Angle(0,0,0)}, // фильтр позиции спавна по
    картам        ["all"] = {Vector(0,0,0), Angle(0,0,0)}, // Используйте 'all' для спавна npc,
    даже если в этой таблице нет карты
    },
    bgr = {
        [1] = 2,
        [2] = 0,    }, // Таблица бодигрупп [ID бодигрупп . Начинается с 0] = Значение
    бодигруппы. Начинается с 0
    skin = 1, // Устанавливает скин для NPC    namerpos = 30, // Используйте это поле, чтобы
    установить высоту положения имени NPC над его головой    sequence = "name of the animation",
    // id анимации, используйте таблицу (прм.: {"id1", "id2"}) для воспроизведения случайной
    анимации    random_dialog = {dialogue id, dialogue id}, // Используйте эту таблицу чтобы
```

начать диалог со случайного, из списка (прм: {1, 3} начнет диалог случайно либо с 1, либо с 3 диалога)

```
dialogs = {
    [id диалога, начинается с 1] = {          ["Line"] = "Текст, который NPC говорит
игроку",          ["Sound"] = "Путь к звуку. Оставьте его пустым, если Вы не хотите
использовать звук",
    ["Answers"] = {          {"Текст ответа", id для следующей строки, "close"
чтобы закрыть диалог или таблицу { id, id } для случайного диалога, функция возврата function
, функция проверки function },
    },
    }
}
```

Настройка позиции NPC

Чтобы создать своего NPC на нескольких картах в разных местах, Вы должны добавить новое значение для каждой карты в таблице pos. Ключом к значению является имя карты, само значение - это таблица с позицией и углом NPC. Если Вы хотите создать NPC на картах, которых нет в списке, используйте "all" вместо имени карты.

Заметка. Если Вы создадите две или более разных позиций появления для одной карты, будет работать только одна. Вы не сможете создать одного и того же NPC в нескольких местах на одной карте.

Пример:

```
pos = {    ["gm_atomic"] = {Vector(570.41230,760.10539,-3123), Angle(0,90,0)}, // создает NPC
на карте gm_atomic    ["rp_evocity2_v2p"] = {Vector(4213,5345,621), Angle(0,180,0)}, //
создает NPC на карте rp_evocity2_v2p    ["all"] = {Vector(0,0,0), Angle(0,0,0)}, // создает
NPC на всех остальных картах},
```

Настройка скина и “бодигрупп”

Чтобы установить скин, если используемая модель имеет несколько скинов, просто добавьте skin = skin_id, строку к таблице NPC, где skin_id это номер вашего скина.

Для “бодигрупп” - добавить таблицу `bgr = {[1] = 2,[2] = 0,}`, Структура таблицы:

[Идентификатор bodygroup, которую вы устанавливаете. Начинается с 0] =Значение, которое вы устанавливаете для bodygroup. Начинается с 0

Заметка. Мы рекомендуем использовать [Easy Bodygroup Tool](#) для быстрой настройки

Пример:

Давайте дадим клипборд Др. Кляйнеру

```
model = "models/kleiner.mdl",  
bgr = {[1] = 1}, sequence = "lineidle03",
```

[image14.png](#)

Image not found or type unknown

Случайная анимация

Чтобы ваш NPC проигрывал случайную анимацию каждый раз, когда он появляется, просто создайте таблицу на строчке sequence.

Пример:

NPC будет появляться с одной из этих 3 анимаций

```
sequence = {"scaredidle","lineidle02","lineidle01"},
```

[image11.png](#)

Image not found or type unknown

Корректировка имени NPC

Чтобы настроить высоту имени над NPC, добавьте `namepos = number`, строку в таблицу с NPC. Это может быть полезно, если вы используете большие или маленькие модели.

Пример:

NPC использует анимацию приседания, и мы немного сдвигаем имя

```
namepos = 30,
```

[image16.png](#)

Image not found or type unknown

Начало случайного диалога

Чтобы начать диалог со случайного предложения Вы можете добавить параметр `random_dialog = {номер id, номер id, номер id}`, в таблицу NPC после того, как закончите основную настройку. Когда игрок начинает диалог с NPC, В случайном порядке выбирается ID предложения для начала диалога вместо использования первого предложения в установленном порядке.

Полезно для вариативности часто используемых NPC.

Пример:

Параметр случайно выберет первое, второе или пятое предложение на место первого

```
random_dialog = {1, 2, 5},
```

Случайный диалог после ответа

Чтобы начать случайный диалог после конкретных ответов, Вы можете сделать таблицу вместо написания ID следующего предложения `{номер id, номер id, номер id}`,. Когда игрок выбрал этот ответ, случайный ID из списка будет выбран как ответ..

Пример:

Параметр случайно выберет 4ое, 5ое, 6ое, или 7ое предложение как ответ

```
["Answers"] = {  
    {"Tell me a joke!", {4, 5, 6, 7} },},
```

Дополнительные функции для таблицы ответов:

Функция возврата

Описание: Эта функция вызывается на стороне клиента, когда игрок выбирает ответ, выставите значение nil, чтобы игнорировать ее.

Пример 1:

Отправляет сетевое сообщение на сервер

```
["Answers"] = {    {"Show me what you got", "close", function() net.Start("Open_some_menu")  
net.SendToServer() end}},},
```

Пример 2:

Игнорирует функцию обратного вызова при использовании функции проверки

```
["Answers"] = {    {"I'm fine", "close", nil ,function() return LocalPlayer():Health() >= 100  
end}},},
```

Функция проверки (Entity npc)

Описание: Клиентская функция, которая управляет добавлением ответа в список или нет. Должна возвращать логическое значение

Аргументы: **Объект** откуда эта функция была вызвана

Пример 1:

Отправляет сетевое сообщение на сервер при условии если у игрока меньше 100 здоровья

```
["Answers"] = {    {"I'm fine", "close", nil ,function() return LocalPlayer():Health() >= 100  
end},    {"I'm injured", "close", function() net.Start("Buy_Health") net.SendToServer() end,  
function() return LocalPlayer():Health() < 100 end},},
```

Шаблон для выбора работы через NPC:

Меняет работу на “Гражданскую оборону”.

Заметка: Если вы хотите начать голосование за смену должности, добавьте “vote” перед командой работы (см.строку 3)

```
["Answers"] = {    {"I want to become a CP", "close", function() RunConsoleCommand("darkrp",  
"cp" ) end},    {"I want to be a mayor", "close", function() RunConsoleCommand("darkrp",  
"votemayor" ) end},},
```


MAC's NPCs v1.2

Documentation (ESP)

image5.png

Image not found or type unknown

Configuración básica

1. Para instalar este complemento en su servidor simplemente descomprímalo en su carpeta **garrysmud / addons**

2. Dentro de "mc_simple_npcs/lua/mcs_npcs" abra **sh_config.lua** y configure el complemento

Config:

```
MCS.Config.UseDelay = 2// Задержка между нажатиями кнопки "Использовать" на NPC
MCS.Config.TextSpeed = 3// Скорость анимации набора текста (1 - самая быстрая, 10 - самая
медленная)MCS.Config.DebugMode = false // DebugMode включает кнопки закрытия меню
диалога в правом верхнем углуMCS.Config.NPCTextColor = Color(255,255,255)// Цвет текста NPC's
MCS.Config.TextColor = Color(255,255,255)// Цвет текста ответа и кнопки пропуска
MCS.Config.HighlightColor = Color(217,170,0)// Цвет текста ответа при выборе
MCS.Config.LinesColor = Color(155,155,155)// Цвет контура интерфейсаMCS.Config.HLLinesColor =
Color(255,255,255)// Цвет углов интерфейсаMCS.Config.EnableBlur = true// Эффект размытия
интерфейса
MCS.Config.SkipButton = "Press LMB to skip"// Текст кнопки пропускаMCS.Config.AnswersFont =
"MCS_Arial32"// Шрифт строк ответаMCS.Config.NPCFont = "MCS_Arial24"// Шрифт строк NPC
MCS.Config.AnswersAlign = TEXT_ALIGN_LEFT// Направление текста ответа - TEXT_ALIGN_LEFT TEXT_AI
```

3. Para comenzar a configurar un NPC, ingrese al servidor. Abra la consola de juegos y escriba el comando **mcs_setup** para abrir el menú de configuración.

Nota: para abrir debe tener privilegio **superadmin** en su servidor

Este menú presentará algunas cosas como, guardar automáticamente al cerrar y cargar automáticamente el último NPC editado y una barra de menú con opciones para cargar y guardar el NPC actual como plantilla

image12.png

Image not found or type unknown

También puede comenzar una nueva configuración seleccionando New opción

image13.png

Image not found or type unknown

Configuración de NPC

Nombre único

image9.png

Image not found or type unknown

En este cuadro de texto, debe ingresar el nombre único para el NPC. Solo lo usa el servidor y debe ser único para cada NPC que cree. También se usará como nombre para guardar el archivo.

Nombre de NPC

image2.png

Image not found or type unknown

El nombre del NPC se mostrará encima y dentro del cuadro de diálogo. Ejemplo:

image17.png

Image not found or type unknown

Posición del nombre del NPC

image18.png

Image not found or type unknown

Este control deslizante ajustará la altura del nombre del NPC que se muestra sobre su cabeza. Esto puede ser útil si usa modelos más grandes o más pequeños. Lea más sobre esto en la configuración avanzada

Limitación de uso

image6.png

Image not found or type unknown

Al marcar esta opción, solo un jugador podrá usar el npc. Esta opción es necesaria si desea utilizar la reproducción de animación en el cuadro de diálogo. Ver más en 4.8 La configuración de Diálogo

Tema de diálogo

image19.png

Image not found or type unknown

Aquí puede cambiar el tema de la interfaz de usuario del diálogo de la lista de temas compatibles. Esto afectará solo el npc que está editando. Nota: Temas soportados actualmente - Predeterminado, Retro, [Hollow Knight](#)

Configuración de modelo y animación

Para establecer un modelo para su NPC, copie y pegue la ruta al modelo dentro del cuadro de texto.

image8.png

Image not found or type unknown

Puede obtener una vista previa del modelo en el panel lateral, rotarlo y hacer zoom haciendo doble clic en él. Si su modelo admite grupos de

image3.png

Image not found or type unknown

image21.png

Image not found or type unknown

Para animar su NPC, ingrese el nombre de la animación dentro del cuadro de texto "Animación". Al presionar Get Anim. verá una lista de todas las animaciones para el modelo que usa. Al presionar uno de ellos, podrá obtener una vista previa y se configurará automáticamente

image7.png

Image not found or type unknown

Para obtener más información sobre cómo obtener las animaciones, puede mirar dentro del

Posición de desove

Para agregar la posición de generación para cada mapa que desee, haga clic en el botón **Add Map**.

image1.png

Image not found or type unknown

La posición de generación para el mapa actual se creará automáticamente si no hay nadie.

Dentro del cuadro de texto puede ingresar o modificar el nombre del mapa. Si desea generar el NPC en mapas que no están en la lista, use "todos" en lugar del nombre del mapa.

Para editar la posición de generación, presione el botón Editar:

En el menú abierto, puede escribir el vector de generación y el ángulo o presionar el botón Player Pos para copiar su propia posición y el botón Ent Pos para obtener la posición de la entidad que está mirando. Para las correcciones manuales posteriores, ver [configuración avanzada](#)

[image15.png](#)

Image not found or type unknown

La configuración del diálogo

Para una nueva línea de diálogo, presione el botón "Agregar línea". Esto agregará un nuevo panel a la lista a continuación.

[image4.png](#)

Image not found or type unknown

Cada línea tendrá su propia ID que se mostrará en la esquina superior izquierda. La línea con ID 1 se abrirá primero cada vez que el jugador hable con el NPC.

En el primer cuadro de texto, puede ingresar el discurso de NPC, es compatible con el operador de nueva línea (\ n).

Dentro del cuadro de texto "Sonido:" puede ingresar opcionalmente la ruta al sonido que se reproducirá automáticamente cuando el jugador abra esta línea de diálogo. Ejemplo en el video

Para agregar más respuestas que el jugador pueda elegir, presione el botón "Agregar respuesta". Para eliminar la respuesta, presione el botón "Del". Si no hay ninguna respuesta, la respuesta "..." con opción de cierre se agregará automáticamente.

Cada respuesta que cree puede hacer dos cosas básicas, cerrar el diálogo o abrir la línea con la ID que elegirá en el menú desplegable (presionando el botón Cerrar).

Si su servidor utiliza complementos compatibles con "NPC simples", verá el nombre del complemento en la lista. Al seleccionar un complemento de la lista, la respuesta abrirá el menú del complemento que elija.

Para agregar una animación de reproducción, cuando elige una respuesta (como en este video) puede ingresar el nombre de la animación en el cuadro de texto después del botón Supr. Para explorar rápidamente todas las animaciones disponibles para el modelo, presione Obtener. Anim. botón, que abrirá una lista de todas las animaciones. Nota: La casilla de verificación de limitación de uso debe estar activada (consulte el paso 4.4).

Consejo: para diálogos grandes y complicados, recomiendo crear un archivo doc con estructura de diálogo antes de comenzar a configurar los NPC

Puede probar rápidamente el diálogo presionando el botón "Probar los diálogos". Útil para diálogos grandes y complicados.

Guardar NPC

Para guardar el NPC presione el botón "Copiar al portapapeles y cerrar" en la parte inferior o seleccione la opción "Copiar código lua" en el menú Editar en la barra de menú.


image10.png

image20.png

Image not found or type unknownImage not found or type unknown

Luego abra sh_npcspawn.lua dentro de "MC Simple NPCs / lua / mcs_npcs" y pegue el código de NPC en la parte inferior de los archivos.

Para reemplazar o eliminar un NPC existente, simplemente seleccione la tabla NPC completa y elimínela.

Los NPC se generarán automáticamente al iniciar el servidor, o puede reaparecerlos escribiendo el comando `mcs_npcrespawn` en la consola.

cuerpo o máscaras, verá los controles deslizantes para el ajuste.

Configuración avanzada

Nota. En la configuración avanzada, trabajaremos principalmente con una tabla NPC existente y necesitará conocimientos de lua para hacerlo correctamente.

Estructura de la tabla de NPC:

```
MCS.Spawns["uid"] = { // uid - the unique id for an NPC    name = "Name", // NPC's name will
be shown to players above the NPC and via the dialogue.    model = "models/path/npc.mdl", //
Path to the model    uselimit = false, // Allow only one player to speak to the npc at the
same time    theme = "Theme Name", // Dialogue theme. Currently supported themes - Default,
Retro, Hollow Knight

    pos = {        ["map_name"] = {Vector(0,0,0), Angle(0,0,0)}, // spawn position filter by
maps        ["all"] = {Vector(0,0,0), Angle(0,0,0)}, // use 'all' to spawn npc any way, even
if there is no map in this table
    },
    bgr = {
        [1] = 2,
        [2] = 0,    }, // Table of bodygroups [The id of the bodygroup you're setting. Starts
from 0] = The value you're setting the bodygroup to. Starts from 0    skin = 1, // Sets the
skin of the entity    namepos = 30, // Use this field to set up the hight position of NPC's
name above his head    random_dialog = {dialogue id, dialogue id}, // Use this table to start
dialogue form a random position (ex.: {1, 3} will randomly start from 1 or 3 dialogue
line)    sequence = "name of the animation", // id for sequence animation, use table (ex.:
{"id1", "id2"}) to play random animation
    dialogs = {
        [dialogue id, start from 1] = {
            ["Line"] = "Text that NPC tells you",        ["Sound"] = "Path to sound, keep it
empty or nil value if you do not want use any sfx",
            ["Answers"] = {                {"Answer text", id for next line, "close" to close the
dialogue, or { id, id } for random line, callback function , check function, "playback
animation"},
```

```
    },  
  }  
}}
```

Personalización de posición de NPC

Para generar su NPC en múltiples mapas en diferentes ubicaciones, debe agregar un nuevo valor, para cada mapa que necesite, dentro de la tabla de pos. La clave para el valor es el nombre del mapa, el valor en sí es una tabla con la posición y el ángulo del NPC. Si desea generar el NPC en mapas que no están en la lista, use "todos" en lugar del nombre del mapa.

Nota. Si va a crear dos o más posiciones de generación diferentes para un mapa, solo una funcionará. No puede generar el mismo npc más de una vez en el mismo mapa.

Ejemplo:

```
pos = {    ["gm_atomic"] = {Vector(570.41230,760.10539,-3123), Angle(0,90,0)}, // spawn npc on  
gm_atomic map    ["rp_evocity2_v2p"] = {Vector(4213,5345,621), Angle(0,180,0)}, // spawn npc  
on rp_evocity2_v2p map    ["all"] = {Vector(0,0,0), Angle(0,0,0)}, // spawn npc on all other  
maps},
```

Configuración de skin y bodygroup

Para establecer la piel, si el modelo que usa presenta varias piel, simplemente agregue skin = skin_id, línea a la tabla NPC, donde skin_id es el número de ID de su máscara.

Para los grupos del cuerpo: agregue la tabla bgr = {[1] = 2, [2] = 0,}, Estructura de la tabla:

[La identificación del grupo del cuerpo que está configurando. Comienza desde 0] = El valor en el que está configurando el grupo de cuerpo. Comienza desde 0

Propina. Recomiendo usar [Easy Bodygroup Tool](#) para esto

Example:

Démosle el portapapeles al Dr. Kleiner

```
model = "models/kleiner.mdl",  
bgr = {[1] = 1}, sequence = "lineidle03",
```

[image14.png](#)

Image not found or type unknown

Animación al azar

Para hacer que tu NPC reproduzca una animación aleatoria cada vez que se genera, simplemente crea una tabla para la línea de secuencia.

Example:

El NPC aparecerá con una de estas 3 animaciones.

```
sequence = {"scaredidle", "lineidle02", "lineidle01"},
```

[image11.png](#)

Image not found or type unknown

Ajuste de nombre de NPC

Para ajustar la altura del nombre del NPC después de que se realizó la configuración principal, edite `namepos = number`, línea dentro de la tabla NPC. Esto puede ser útil si usa modelos más grandes o más pequeños.

Ejemplo:

El NPC usa animación agachada y deslizamos el nombre un poco hacia abajo

```
namepos = 30,
```

image16.png

Image not found or type unknown

Inicio de diálogo aleatorio

Para iniciar el diálogo desde una línea aleatoria, puede agregar este parámetro `random_dialog = { number id, number id, number id }`, a la tabla `npc`, después de realizar la configuración principal. Cuando el jugador inicia un diálogo con el `npc`, uno de los identificadores de línea de diálogo se elegirá aleatoriamente para comenzar como primera línea, en lugar de abrir el primero.

Esto puede ser útil para hacer que los diálogos con `npcs` de uso frecuente sean menos aburridos.

Ejemplo:

Esto abrirá aleatoriamente el primer, segundo o quinto diálogo como el primero

```
random_dialog = {1, 2, 5},
```

Diálogo aleatorio sobre respuesta

Para iniciar un diálogo aleatorio sobre cierta respuesta al azar, puede crear una tabla en lugar de una identificación para la siguiente línea. Cuando el jugador elige esta respuesta, uno de los identificadores de la línea de diálogo se elegirá aleatoriamente como la siguiente respuesta.

Ejemplo:

Esto abrirá aleatoriamente el 4º, 5º, 6º o 7º diálogo tan aleatoriamente como una respuesta

```
["Answers"] = {  
  {"Tell me a joke!", {4, 5, 6, 7} },},
```

Funciones adicionales para la tabla de respuestas:

Función de respaldo

Descripción: Esta función se llama el cliente cuando el jugador elige la respuesta, manténgala nula para ignorarla.

Ejemplo 1:

Envía un mensaje neto al servidor

```
["Answers"] = {    {"Show me what you got", "close", function() net.Start("Open_some_menu")  
net.SendToServer() end},},
```

Ejemplo 2

Ignora la función de devolución de llamada mientras usa la función de verificación

```
["Answers"] = {    {"I'm fine", "close", nil ,function() return LocalPlayer():Health() >= 100  
end},},
```

Función de verificación (Entidad npc)

Descripción: función del lado del cliente que controla si se agrega la respuesta a la lista o no.
Debe devolver boolean

Argumentos: entidad desde donde se llamó esta función

Ejemplo 1:

Envía un mensaje neto al servidor

```
["Answers"] = {    {"I'm fine", "close", nil ,function() return LocalPlayer():Health() >= 100  
end},    {"I'm injured", "close", function() net.Start("Buy_Health") net.SendToServer() end,  
function() return LocalPlayer():Health() < 100 end},},
```

Plantilla para elegir trabajo a través de NPC:

Cambiar de trabajo a Protección Civil a través del diálogo.

Nota: Si desea comenzar a votar para cambiar de trabajo, agregue "votar" antes del comando de trabajo (consulte la línea 3)

```
["Answers"] = {  {"I want to become a CP", "close", function() RunConsoleCommand("darkrp",  
"cp" ) end},  {"I want to be a mayor", "close", function() RunConsoleCommand("darkrp",  
"votemayor" ) end},},
```