Guia de Missões

ValheimNPCs · como criar missões, correntes entre NPCs e conversas com escolhas · por Morgnar

Este guia mostra tudo que dá pra fazer com as missões do mod: várias missões no mesmo NPC, missão que começa num NPC e termina em outro, correntes inteiras (uma libera a próxima), diárias, missões com escolhas no diálogo, caminhos diferentes pra cada resposta e condições. Cada parte tem um exemplo pronto pra copiar.

Sumário

- 1. Onde ficam as missões (e o editor dentro do jogo)
- 2. Anatomia de uma missão
- 3. Todos os objetivos
- 4. Recompensas, tipos e repetição
- 5. Várias missões no mesmo NPC
- 6. Missão que começa num NPC e termina em outro
- 7. Correntes: uma missão libera a próxima
- 8. Exemplo completo: a corrente da vila (3 NPCs)
- 9. Conversa com escolhas e caminhos diferentes
- 10. Condições, chefes e sorteio do dia
- 11. Referência rápida de todas as linhas
- 12. Problemas comuns

1. Onde ficam as missões

Cada mundo tem a sua pasta, e dentro dela um arquivo de texto por NPC:

```
BepInEx/config/ValheimNPCs/mundos/<nome do mundo>/missoes/
    Ancião.txt          missões que o Ancião dá
    Ferreiro.txt        missões que o Ferreiro dá
    _sem_npc.txt        missões que nenhum NPC dá (ainda)
```

- **O nome do arquivo é o nome do NPC**, igual está no Shift+E (maiúscula/minúscula não importa).
- O arquivo **recarrega sozinho** quando você salva. Não precisa reiniciar o servidor.
- Linhas que começam com # são comentários. O mod escreve uma ajuda no topo de cada arquivo.
- No servidor dedicado, a pasta fica no servidor. É lá que você edita.

Editor dentro do jogo

Se preferir não mexer em arquivo: chega no NPC, aperta **Shift+E**, escolhe a função **Missões** e usa **+ Criar missão** (ou **Adicionar missão existente**). O editor grava no mesmo arquivo de texto, então dá pra começar no jogo e terminar no arquivo, ou o contrário.

> **Dica:** O NPC que **dá** missões precisa estar com a função **Missões** ou **Só conversa**. Esses dois abrem a caixa de conversa embaixo da tela, onde aparecem as missões, a entrega e as escolhas.

2. Anatomia de uma missão

Uma missão é um bloco que começa com o **ID** entre colchetes. Tudo embaixo dele, até o próximo `[...]`, pertence a ela. Cada linha é `Chave = valor`.

```
[lobos_da_floresta]
Nome = Lobos da floresta
Tipo = Secundária
Texto = Os lobos estão atacando as ovelhas toda noite.
Texto = Você pode dar um jeito neles?
Matar = Wolf 5
Concluir = Agora sim dá pra dormir em paz. Obrigado!
Recompensa = ArrowFire 20
Moeda = 100
```

- `[lobos_da_floresta]`: o **ID**. Tem que ser único no mundo todo e sem espaço. É por ele que outras missões falam desta (Requer, Escolha).
- `Nome`: o título que o jogador vê.
- `Texto`: a história. Repetir a linha cria outro parágrafo.
- `Concluir`: o que o NPC fala quando o jogador entrega.
- Objetivos, recompensas e regras vêm nas outras linhas (próximas seções).

3. Todos os objetivos

Uma missão pode ter quantos objetivos quiser. Por padrão o jogador faz em qualquer ordem; com `Ordem = sim` eles viram passos, um de cada vez.

Linha	O que o jogador faz	Exemplo
`Matar = Prefab Qtd`	Mata criaturas. Várias espécies valem juntas se separar por vírgula.	Matar = Greydwarf,Greydwarf_Elite 10
`Coletar = Item Qtd`	Ter o item na bolsa. Se ele sai na entrega depende do `Tirar` (abaixo).	Coletar = Wood 20
`Tirar = sim / não`	Os itens de Coletar ficam com o NPC (sim) ou o jogador só mostra e fica com eles (não). Sem a linha vale a config `ColetarTiraItens` (padrão: fica com o jogador).	Tirar = sim
`Levar = Item Qtd NPC`	Leva itens até outro NPC e entrega lá (opção "Entregar itens" na conversa).	Levar = WolfPelt 3 Taverneiro
`Falar = NPC`	Conversar com o NPC. Completa quando o jogador abre a conversa com ele.	Falar = Ferreiro
`Explorar = X Z Raio Nome`	Chegar num lugar do mapa (dentro do raio, em metros).	Explorar = 120 -340 30 Ruínas antigas
`Habilidade = Nome Nível`	Chegar no nível de uma habilidade (nome do jogo ou em português).	Habilidade = Swords 20
`Fabricar = Item Qtd`	Fabricar o item numa bancada **depois de aceitar** (comida do caldeirão também conta como Cozinhar).	Fabricar = ArrowFlint 20
`Construir = Peça Qtd`	Construir peças no martelo depois de aceitar (prefab da peça).	Construir = wood_wall_half 10
`Cozinhar = Item Qtd`	Tirar comida pronta da grelha/forno ou fazer comida no caldeirão. Queimado não conta.	Cozinhar = CookedMeat 5
`Plantar = Planta Qtd`	Plantar com o cultivador (prefab da muda).	Plantar = sapling_carrot 10
`Colher = Item Qtd`	Colher frutas, cogumelos ou plantações (o item que dá ou a planta).	Colher = Carrot 10
`Pescar = Peixe Qtd`	Pescar com a vara.	Pescar = Fish1 3
`Domar = Criatura Qtd`	Domar criaturas (o jogador perto quando ela fica mansa).	Domar = Boar 2
`Objetivo = texto`	Troca o texto do objetivo **de cima** por um seu.	Objetivo = Limpe a floresta
`Ordem = sim`	Objetivos viram passos em ordem.	Ordem = sim

> **Dica:** Os nomes de criatura e item são os **prefabs** do jogo (ex.: Boar, Wolf, Troll, Greydwarf, Wood, Stone, CopperOre, TrophyBoar, SwordIron). No editor do jogo dá pra escolher numa lista com ícone, sem decorar nome.

Exemplo: passos em ordem

```
[primeiros_passos]
Nome = Primeiros passos
Tipo = Principal
Ordem = sim
Texto = Todo viking começa assim: corte lenha e treine o braço.
Texto = Depois leve um presente pro Ferreiro.
Habilidade = WoodCutting 5
Levar = Wood 10 Ferreiro
Falar = Ferreiro
Recompensa = AxeFlint 1 2
Moeda = 25
```

4. Recompensas, tipos e repetição

Linha	O que faz
`Recompensa = Item Qtd Qualidade`	Dá um item. Pode repetir a linha pra dar vários. Qualidade é opcional (padrão 1). Se não couber na bolsa, vai pro correio.
`Moeda = 100`	Moeda (a da config `Moeda`) direto no banco. Jogador VIP ganha uma % a mais (config `BonusMissoes`, seção 13 - VIP); a tela da missão já mostra o valor com o bônus.
`XP = 500`	XP de nível na entrega, pro mod de nível que o jogador tiver: **Path of Valheim**, **EpicMMO** ou **LevelingSystemRevival**. Sem nenhum deles a linha não faz nada (e nem aparece no editor nem na missão).
`Treino = Swords 2`	Sobe a habilidade em tantos níveis na entrega (até 100), com a mensagem normal do jogo. Nome do jogo ou em português: `Treino = Magia elemental 1`. Sem número = 1 nível.
`Tipo = Principal`	Principal (dourada), Secundária (branca, padrão), Diária (azul, repete a cada 24h), Guilda (ciano, a guilda inteira faz junto) ou Evento (o admin solta pra todas as guildas).
`Repetir = 24h`	Pode refazer depois do tempo: 30m, 2h, 24h, 3d... ou `sim` pra refazer na hora.

A cor do **!** e do **?** em cima do NPC é a cor do tipo da missão. Quando o NPC tem mais de uma, a principal ganha.

Missão já concluída (e que não repete) **some** da conversa daquele jogador.

No editor de missões (dentro do jogo) as mesmas recompensas ficam em **Recompensas**: itens, moeda, **XP de nível** (só aparece com um mod de nível instalado) e **Treino** (o botão abre a lista de habilidades com os ícones; escolha e diga quantos níveis; o × tira). XP e treino não valem pra missão de Guilda nem de Evento (a recompensa delas vai pra guilda).

5. Várias missões no mesmo NPC

É só colocar um bloco embaixo do outro no arquivo do NPC. Na conversa cada uma vira uma resposta numerada (teclas 1 a 9), com **[!]** pra pegar e **[?]** pra entregar.

```
# Arquivo: missoes/Ancião.txt

[cacar_javalis]
Nome = Caça aos javalis
Tipo = Principal
Texto = Os javalis estão destruindo a plantação.
Matar = Boar 5
Recompensa = CookedMeat 5
Moeda = 20

[lenha]
Nome = Lenha pro inverno
Tipo = Diária
Texto = Traga madeira pra aldeia. Toda dia precisa de mais.
Coletar = Wood 20
Moeda = 15

[pedras]
Nome = Pedra pro muro
Texto = O muro caiu de novo...
Coletar = Stone 30
Moeda = 25
```

Resultado na conversa com o Ancião:

```
1. [!] [Principal] Caça aos javalis
2. [!] [Diária] Lenha pro inverno
3. [!] [Secundária] Pedra pro muro
4. Até mais.
```

6. Missão que começa num NPC e termina em outro

Use `Entregar = NPC`. A missão fica no arquivo de quem **dá**, mas quem **recebe** é o outro. Sem essa linha, entrega pra quem deu.

```
# Arquivo: missoes/Ancião.txt
[recado_ferreiro]
Nome = Recado pro ferreiro
Tipo = Principal
Texto = Leve esse recado pro Ferreiro. Ele tá esperando.
Falar = Ferreiro
Entregar = Ferreiro
Concluir = Ah, o Ancião mandou isso? Valeu, viajante!
Recompensa = KnifeFlint 1 2
```

Como fica pro jogador:

- No Ancião aparece **[!] Recado pro ferreiro**. O jogador aceita.
- Em cima do Ferreiro aparece um **?** (falar com ele).
- Ao abrir a conversa com o Ferreiro, o objetivo **Falar** completa e aparece **[?] Recado pro ferreiro** pra entregar ali mesmo.

> **Importante:** O NPC que **recebe** a entrega (e o NPC de um objetivo `Levar`) tem que estar com a função **Missões** ou **Só conversa**, porque a entrega acontece na caixa de conversa. O objetivo `Falar` funciona com qualquer NPC.

Levando itens pra outro NPC

```
[peles_pro_taverneiro]
Nome = Peles pro taverneiro
Texto = O Taverneiro precisa de peles pro inverno. Leva pra ele?
Levar = DeerHide 5 Taverneiro
Entregar = Taverneiro
Moeda = 40
```

No Taverneiro aparece a opção **Entregar itens**: os itens saem da bolsa e o progresso sobe. Quando completar, aparece o **Entregar** da missão.

7. Correntes: uma missão libera a próxima

`Requer = id_da_outra` faz a missão só aparecer depois que o jogador **concluir** a outra. Encadeando várias você monta uma história inteira, passando por NPCs diferentes.

```
[parte_1]              [parte_2]               [parte_3]
(Ancião)        --->   Requer = parte_1   --->   Requer = parte_2
                       (Ferreiro)               (Taverneiro)
```

- Cada parte pode ficar no arquivo de um NPC diferente: o Requer usa o ID, não importa onde a outra está.
- Enquanto não liberou, a missão aparece em cinza na conversa com o motivo, ou não aparece se você preferir esconder (ver Oculta, na seção 9).
- Também dá pra exigir um chefe: `Chefe = Eikthyr` (Eikthyr, Ancião, Bonemass, Moder, Yagluth, Rainha, Fader).

8. Exemplo completo: a corrente da vila

Três NPCs: **Ancião**, **Ferreiro** e **Taverneiro**, todos com a função **Missões**. A história começa no Ancião, passa pelo Ferreiro e termina numa festa na taverna.

missoes/Ancião.txt

```
[vila_1_recado]
Nome = O recado
Tipo = Principal
Texto = Os lobos estão cada vez mais perto. Precisamos de armas.
Texto = Vá falar com o Ferreiro e diga que eu mandei.
Falar = Ferreiro
Entregar = Ferreiro
Concluir = Armas? Com que minério, meu velho... Já sei, me ajuda aqui.
Moeda = 20
```

missoes/Ferreiro.txt

```
[vila_2_minerio]
Nome = Cobre pra forja
Tipo = Principal
Requer = vila_1_recado
Texto = Me traz cobre e madeira que eu faço as lanças.
Coletar = CopperOre 10
Coletar = Wood 20
Concluir = Perfeito! Agora leva uma faca pro Taverneiro, ele vai defender a taverna.
Recompensa = KnifeCopper 1

[vila_3_faca]
Nome = A faca do taverneiro
Tipo = Principal
Requer = vila_2_minerio
Texto = Leva essa faca pro Taverneiro. E não perde, hein!
Levar = KnifeCopper 1 Taverneiro
Entregar = Taverneiro
Concluir = Uma faca nova! Hoje à noite tem festa por conta da casa.
Moeda = 50
```

missoes/Taverneiro.txt

```
[vila_4_lobos]
Nome = A noite dos lobos
Tipo = Principal
Requer = vila_3_faca
Ordem = sim
Texto = Os lobos vêm de noite. Me ajuda a segurar e depois avisa o Ancião.
Matar = Wolf 6
Falar = Ancião
Entregar = Ancião
Concluir = Você salvou a vila. Esse escudo era do meu pai.
Recompensa = ShieldBronzeBuckler 1 2
Moeda = 150
```

Como o jogador vive isso:

- **Ancião**: [!] O recado → vai até o Ferreiro → entrega lá.
- **Ferreiro**: libera [!] Cobre pra forja → junta cobre e madeira → entrega. Ganha a faca.
- **Ferreiro**: libera [!] A faca do taverneiro → leva a faca ao Taverneiro (Entregar itens) → entrega lá.
- **Taverneiro**: libera [!] A noite dos lobos → mata 6 lobos, depois volta no Ancião → entrega no Ancião.

> **Dica:** Pra checar se a corrente tá certa, abre o diário (**J**): ele mostra o que você está fazendo, o que está disponível e onde ir agora, e tem o botão **Marcar no mapa**.

9. Conversa com escolhas e caminhos diferentes

Com `Escolha = texto -> ação`, no lugar do **Aceito** aparecem as respostas que você escreveu. A ação pode ser:

Ação	O que acontece
`id_de_missao`	Aceita essa missão (pode ser outra, inclusive Oculta).

Ação	O que acontece
`@texto`	O NPC responde esse texto e as respostas continuam na tela.
`fim`	Fecha a conversa.

Junte isso com `Oculta = sim` (a missão não aparece sozinha, só por uma escolha) e cada resposta leva pra uma missão diferente:

```
# missoes/Guarda.txt

[ameaca_norte]
Nome = Ameaça no norte
Tipo = Principal
Texto = Tem algo rondando a vila de noite... o que você faz?
Escolha = Me conta mais. -> @Pegadas enormes e uivos. Acho que são lobos. Ou pior.
Escolha = Vou caçar eles! -> ameaca_cacar
Escolha = Melhor reforçar o muro. -> ameaca_muro
Escolha = Agora não. -> fim

[ameaca_cacar]
Nome = Caçada noturna
Tipo = Principal
Oculta = sim
Texto = Então vai lá, guerreiro. Traz as peles como prova.
Matar = Wolf 4
Coletar = WolfPelt 4
Moeda = 80

[ameaca_muro]
Nome = O muro da vila
Tipo = Principal
Oculta = sim
Texto = Boa ideia. Precisamos de madeira firme e pedra.
Coletar = FineWood 20
Coletar = Stone 40
Recompensa = Hammer 1 2
Moeda = 60
```

- Na conversa aparece **[!] Ameaça no norte**. Abrindo, o jogador vê as 4 respostas numeradas.
- "Me conta mais" mostra a fala e continua na mesma tela.
- Escolhendo um caminho, a missão daquele caminho começa e a **Ameaça no norte some** pra esse jogador.
- Se ele abandonar a missão do caminho, a escolha volta a aparecer.

> **Dica:** Uma missão com escolhas não precisa ter objetivo: ela é só a conversa. Se quiser que uma resposta aceite a própria missão, use o ID dela mesma na ação.

10. Condições, chefes e sorteio do dia

Linha	O que faz
`Chefe = Bonemass`	Só aparece depois que o mundo matou esse chefe.
`Condicao = habilidade Bows 30`	Precisa da habilidade nesse nível.
`Condicao = chave defeated_gdking`	Precisa da chave global do mundo.
`Condicao = chavejogador minha_chave`	Precisa da chave do próprio jogador.
`Condicao = dado raca Elfo`	Dado gravado no personagem (outros mods usam isso).
`Condicao = raca Elfo`	Condições que outros mods registram pela API (raça, profissão, estação...).
`Sorteio = sim`	Entra no sorteio do NPC: por dia aparecem só algumas (config `MissoesSorteadasPorDia`), iguais pra todo mundo e trocam todo dia.
`NPC = Outro Nome`	A missão é dada por outro NPC (sem mudar de arquivo). Aceita vários: `NPC = Guarda,Capitão`.

11. Referência rápida de todas as linhas

Linha	Exemplo	Pra quê
`[id]`	[lobos_da_floresta]	Começa uma missão (ID único, sem espaço)
`Nome`	Lobos da floresta	Título
`Tipo`	Principal / Secundária / Diária / Guilda / Evento	Tipo e cor
`Texto`	Os lobos estão...	História (repita pra outro parágrafo)
`Concluir`	Valeu, guerreiro!	Fala na entrega
`Matar`	Wolf 5	Matar criaturas
`Coletar`	WolfPelt 3	Ter itens na bolsa
`Levar`	WolfPelt 3 Taverneiro	Entregar itens pra um NPC
`Falar`	Taverneiro	Conversar com um NPC
`Explorar`	120 -340 30 Ruínas	Chegar num lugar (X Z raio nome)
`Habilidade`	Swords 20	Nível de habilidade
`Fabricar`	ArrowFlint 20	Fabricar itens
`Construir`	wood_wall_half 10	Construir peças
`Cozinhar`	CookedMeat 5	Cozinhar comida
`Plantar`	sapling_carrot 10	Plantar
`Colher`	Carrot 10	Colher
`Pescar`	Fish1 3	Pescar
`Domar`	Boar 2	Domar criaturas
`Objetivo`	Limpe a floresta	Texto próprio pro objetivo de cima
`Ordem`	sim	Objetivos em passos
`Tirar`	sim / não	Itens de Coletar ficam com o NPC?
`Recompensa`	SwordIron 1 3	Item, quantidade, qualidade
`Moeda`	100	Moeda pro banco
`XP`	500	XP de nível (mod de nível)
`Treino`	Swords 2	Sobe a habilidade
`Repetir`	24h / 30m / 2d / sim	Pode refazer
`Requer`	outra_missao	Precisa ter concluído antes
`Chefe`	Eikthyr	Precisa do chefe morto
`Entregar`	Taverneiro	Entrega pra outro NPC
`NPC`	Ferreiro	Quem dá (se não for o do arquivo)
`Sorteio`	sim	Sorteio do dia do NPC
`Oculta`	sim	Só abre por uma Escolha
`Escolha`	Claro! -> outra_missao	Resposta do jogador
`Condicao`	habilidade Bows 30	Condição pra aceitar

12. Problemas comuns

O que acontece	Por quê / como resolver
`A missão não aparece no NPC`	O nome do arquivo (ou a linha NPC) tem que ser igual ao nome do NPC no Shift+E. Confira também Requer, Chefe, Condicao e Sorteio. E se o jogador já concluiu e ela não repete, ela some.
`Aparece em cinza com um motivo`	Falta algo: missão anterior, chefe, condição, ou o jogador atingiu o máximo de missões ativas (config `MaxMissoesAtivas`, mais `MissoesAtivasExtras` se for VIP).
`Não consigo entregar no outro NPC`	O NPC da entrega precisa estar com a função Missões ou Só conversa.
`Criatura/item não conta`	Nome de prefab errado. Use o editor do jogo pra escolher na lista, ou confira o nome exato.
`Linha ignorada`	O LogOutput.log avisa: `Ferreiro.txt linha 12: não entendi...` ou `"Recompença" não existe`. Corrija e salve, recarrega sozinho.
`Duas missões brigando`	Dois blocos com o mesmo [id] no mundo. Cada ID tem que ser único em todos os arquivos.

Pronto! Com isso dá pra montar desde uma diária simples até uma história inteira com vários NPCs e escolhas. Bom jogo! · Morgnar