

створення примітивного квеста на ліквідацію сквада мутантів, без переробки спавна на S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat

Файли які потрібно для роботи:

1. gamedata\configs\gameplay

-character_desc_zaton.xml

-dialogs_zaton.xml

-info_zaton.xml

2. gamedata\configs\misc

-tm_zaton.ltx

3.gamedata\configs\text\rus

-st_dialogs_zaton.xml

-st_quests_zaton.xml

5. gamedata\scripts

-dialogs_zaton.script

В файл **dialogs_zaton.xml**(gamedata\configs\gameplay) в низу добавим два діалога:

На видачу завдання.

```
<dialog id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_start">
    <has_info>zat_b106_search_soroka</has_info>
    <dont_has_info>zat_b106_stalker_gonta_lesson_otkaz</dont_has_info>
    <dont_has_info>zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_tm</dont_has_info>
    <phrase_list>
        <phrase id="1">
            <text>zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_1</text>
            <next>2</next>
            <next>21</next>
        </phrase>
        <phrase id="3">
            <text>zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_3</text>
        </phrase>
    </phrase_list>
</dialog>
```

<phrase id="2">
 <text>zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_2</text>
 <action>dialogs_zaton.zat_b106_stalker_gonta_give_tm_lesson</action>
 <give_info>zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_tm</give_info>
 <next>3</next>
</phrase>

<phrase id="0">
 <text>zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_0</text>
 <next>1</next>

</phrase>

<phrase id="21">
 <text>zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_21</text>
 <give_info>zat_b106_stalker_gonta_lesson_otkaz</give_info>
</phrase>

</phrase_list>

</dialog>

На завершення завдання.

<dialog id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_end">
 <has_info>zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_tm</has_info>
 <dont_has_info>zat_b106_stalker_gonta_lesson_complite</dont_has_info>
 <dont_has_info>zat_b106_stalker_gonta_lesson_fail</dont_has_info>
 <phrase_list>
 <phrase id="1">
 <text>zat_b106_stalker_gonta_lesson_end_1</text>
 <next>2</next>
 <next>21</next>
 <next>22</next>
 </phrase>
 <phrase id="3">
 <text>zat_b106_stalker_gonta_lesson_end_3</text>

```
</phrase>
<phrase id="0">
  <text>zat_b106_stalker_gonta_lesson_end_0</text>
  <next>1</next>
</phrase>
<phrase id="2">
  <text>zat_b106_stalker_gonta_lesson_end_2</text>
  <has_info>zat_sim_16_snork_squad_kill</has_info>
  <action>dialogs_zaton.zat_b106_stalker_gonta_give_revard</action>
  <give_info>zat_b106_stalker_gonta_lesson_complite</give_info>
  <next>3</next>
</phrase>
<phrase id="22">
  <text>zat_b106_stalker_gonta_lesson_end_22</text>
</phrase>
<phrase id="21">
  <text>zat_b106_stalker_gonta_lesson_end_21</text>
  <give_info>zat_b106_stalker_gonta_lesson_fail</give_info>
</phrase>
</phrase_list>
</dialog>
```

Пояснення

Діалог буде активовано тільки після того як ми поговоримо з гонтой про сороку тобто отримали інфорпшень ***zat_b106_search_soroka***

zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_tm

Це алгоритм діалогу у нас відсутній інфорпшень ***zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_tm*** в

ході діалогу ми його отримаємо ***<give_info>zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_tm</give_info>*** і наш діалог не буде активуватись знову.

zat_b106_stalker_gonta_lesson_otkaz

Інфорпшень в діалогу на відмову брати цю роботу після чого діалогу бідьше не буде.

<action>dialogs_zaton.zat_b106_stalker_gonta_give_tm_lesson</action>

<action>dialogs_zaton.zat_b106_stalker_gonta_give_tm_lesson</action> це ссылка на функцію в скрипті(gamedata\scripts \dialogs_zaton.script) для видачі завдання на полювання , та спавн мутантів

zat_b106_stalker_gonta_lesson_fail

ході діалогу ми його отримаємо **<give_info>zat_b106_stalker_gonta_lesson_fail</give_info>** і наш діалог не буде активуватись знову. Завдання буде провалено

zat_b106_stalker_gonta_lesson_complite

ході діалогу ми його отримаємо **<give_info>zat_b106_stalker_gonta_lesson_complite</give_info>** і наш діалог не буде активуватись знову. Завдання буде виконано

dialogs_zaton.zat_b106_stalker_gonta_give_revard

<action>dialogs_zaton.zat_b106_stalker_gonta_give_revard</action> це ссылка на функцію в скрипті(gamedata\scripts \dialogs_zaton.script) для видачі винагороди ГГ.

Тепер пропишем текст наших діалогів

- **st_dialogs_zaton.xml** (gamedata\configs\text\rus)в низу перед строкою **</string_table>** добавим такі строки:

<string id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_end_0">

<text>Я з приводу роботи.</text>

</string>

<string id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_end_1">

<text>Ну що там друже?</text>

</string>

<string id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_end_2">

<text>Все немає снорків.</text>

</string>

<string id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_end_21">

<text>Я відмовляюся виконувати це завдання.</text>

</string>

<string id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_end_22">

<text>Я ще не ходив туди.</text>

</string>

<string id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_end_3">

```
<text>Дякую тобі сталкер, ти багатьом допоміг.</text>
</string>
<string id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_0">
  <text>Чи якась робота для мене?</text>
</string>
<string id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_1">
  <text>Там у лісництва завелися снорки, повилазили з нори скоти тепер там спокійно не пройдеш,
а толкових мисливців зараз у нас немає.</text>
</string>
<string id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_2">
  <text>Ну добре схожу постріляю тих гадів.</text>
</string>
<string id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_21">
  <text>Та ні самі якось.</text>
</string>
<string id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_3">
  <text>Удачі тобі сталкер, будь обережний.</text>
</string>
```

В файл **nfo_zaton.xml** (gamedata\configs\gameplay) в низу добавим Інфопоршні

```
<!-- lesson gonta-->

<info_portion id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_start_tm"></info_portion>
<info_portion id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_otkaz"></info_portion>
<info_portion id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_complite"></info_portion>
<info_portion id="zat_b106_stalker_gonta_lesson_fail"></info_portion>
```

Пояснення

В цій строці <!-- --> можна проаисати назву груп наших інфопоршнів які відносяться до квесту

В файл **character_desc_zaton.xml** (gamedata\configs\gameplay) в секції Гонти **zat_b106_stalker_gonta** добавим ідентифікатори діалогів:

```
<actor_dialog>zat_b106_stalker_gonta_lesson_start</actor_dialog>
```

```
<actor_dialog>zat_b106_stalker_gonta_lesson_end</actor_dialog>
```

Пропишем функції в скриптах

dialogs_zaton.script (gamedata\scripts) в кінці пропишем функції які ми указували в діалогах

```
function zat_b106_stalker_gonta_give_tm_lesson()
    task_manager.get_task_manager():give_task("lesson_zat_b106_stalker_gonta")
    xr_effects.create_squad(nil, nil, {"zat_sim_16_snork_squad", "zat_sim_16"})
end
```

```
function zat_b106_stalker_gonta_give_revard(first_speaker, second_speaker)
    dialogs.relocate_money_to_actor(first_speaker, second_speaker, 5000)
    treasure_manager.get_treasure_manager():give_treasure("zat_hiding_place_20")
end
```

Пояснення

```
function zat_b106_stalker_gonta_give_tm_lesson()
    task_manager.get_task_manager():give_task("lesson_zat_b106_stalker_gonta")
    xr_effects.create_squad(nil, nil, {"zat_sim_16_snork_squad", "zat_sim_16"})
end
```

Функція для видачі завдання та спавна сквада шнорків у смарт терейн під назвою *zat_sim_16*

```
function zat_b106_stalker_gonta_give_revard(first_speaker, second_speaker)
    dialogs.relocate_money_to_actor(first_speaker, second_speaker, 5000)
    treasure_manager.get_treasure_manager():give_treasure("zat_hiding_place_20")
end
```

Функція для передачі грошової винагороди ГГ та наводки на схрон

В файл ***tm_zaton.ltx*** (gamedata\configs\misc) добавим квест:

[lesson_zat_b106_stalker_gonta]

icon = ui_inGame2_Ohota_na_Himeru

prior = 2

storyline = false

title = {+esc_tushkan_monster_kill} lesson_zat_b106_stalker_gonta_title_1,
lesson_zat_b106_stalker_gonta_title_0

descr = {+esc_tushkan_monster_kill} lesson_zat_b106_stalker_gonta_descr_1,
lesson_zat_b106_stalker_gonta_descr_0

target = {+zat_sim_16_snork_squad_kill} zat_b106_stalker_gonta,
zat_sim_16_snork_squad

condlist_0 = {+zat_b106_stalker_gonta_lesson_complite} complete

condlist_1 = {+zat_b106_stalker_gonta_lesson_fail} fail

Пояснення

- [lesson_zat_b106_stalker_gonta]- назва завдання в task менеджері
- icon = ui_inGame2_Ohota_na_Himeru - іконка квеста
- prior = 2 - пріоритет завдання
- storyline = false - сюжетний квест або ні
- title = - заголовки при оновленні завдання
- descr = - дескрипшини при оновленні завдання
- target = - мітка на карті при оновленні завдання
- condlist_0 =- кондішн в квесті на завершення
- condlist_1 =- кондішн в квесті на провал

Пропишемо транскрипцію дескрипшинов і тайтлов квеста в **st_quests_zaton.xml**
(gamedata\configs\text\rus)

```
<string id="lesson_zat_b106_stalker_gonta_title_1">
<text>Розповісти Гонті про ліквідацію мутантів</text>
</string>
```

```
<string id="lesson_zat_b106_stalker_gonta_descr_1">
<text>Мутанти вбиті потрібно повернутися до гонти та розповісти йому і
отримати винагороду за урок</text>
</string>
```

```
<string id="lesson_zat_b106_stalker_gonta_descr_0">
<text>Гонта в ході уроку поросив мене допомогти розібратися зі снорками у
лісництва</text>
</string>
```

```
<string id="lesson_zat_b106_stalker_gonta_title_0">
<text>Ліквідувати снорків</text>
</string>
```

В файл **squad_descr_zaton.Itx** (gamedata\configs\misc) створимо сквад снорків в низу допишемо секцію:

```
[zat_sim_16_snork_squad]:online_offline_group
faction = monster_zombied_day
npc = snork_indoor, snork_indoor, snork_indoor, snork_indoor
target_smart = zat_sim_16
story_id = zat_sim_16_snork_squad
on_death = %+zat_sim_16_snork_squad_kill%
```

Пояснення

[zat_sim_16_snork_squad]:online_offline_group назва нашого сквада

faction = monster_zombied_day фракція сквада

npc = snork_indoor, snork_indoor, snork_indoor, snork_indoor назва мутантів і кількість які будуть в скваді (можна взяти із **character_desc_general.XML**)

target_smart = zat_sim_16 смарт терейн якому належить сквад і до якого він буде прив'язаний

story_id = zat_sim_16_snork_squad сторі ІД для мінікарти і позначення нашого сквада

on_death = %+zat_sim_16_snork_squad_kill% інфоршень який нам видасть якщо сквад буде знищено

Автор:Devil_Stalker

Телеграм: <https://t.me/+KUABOc8XcMyNzY6>