

Jak uruchomić program Scripts Creator

1. Pobierz docker desktop <https://www.docker.com/products/docker-desktop/>
2. Uruchom Power Shell i pobierz obraz Script Creatora wpisując: `docker pull goldengatemod/scripts-creator`
3. Po pobraniu obrazu wpisz w Power Shell `docker run -p 8080:8080 goldengatemod/scripts-creator`
4. Otwórz przeglądarkę (np. Chrome) i wpisz `http://localhost:8080/`
5. Wybierz opcję "Dialogue to script", wklej treść questu oraz kodową nazwę zadania (po angielsku)
6. Wybierz "Convert"

Instrukcja pisania dialogów/questów dla programu Scripts Creator

Do poprawnego działania programu trzeba odpowiednio zapisywać dialogi:

1. Po słowie "**Dialogue:** " podajemy **imię NPC**, z którym rozmawiamy czyli tutaj Olsa, następnie myślnik "-" i **nazwę dialogu** czyli tutaj Bandits
2. Gdy piszemy **kwestie dialogowe** musi być zawsze "H: " dla bohatera, a "N: " dla NPC
3. Gdy chcemy dodać **opcje dialogowe** trzeba to poprzedzić "C1: " gdzie C oznacza choice nr 1
4. Następnie dodajemy **sekcję wyboru**, trzeba to poprzedzić "S1: " gdzie S oznacza sekcję 1 dla choice 1
5. Unikamy bardzo długich wypowiedzi w jednej linijce (patrz przykład na dole)
6. Można dodawać dodatkowe komendy dla rozpoczęcia zadania, zakończenia, wpisu do dziennika, oddania itemu, otrzymania itemu (patrz sekcja niżej).
7. Aby dodać komentarz piszemy tekst po znakach //

Przykładowy zapis:

Dialogue: Olsa-Bandits

H: Co słysząc?

N: Chce załatwić kilku bandytów.

H: Co to za jedni?

N: Później ci wyjaśnię. Pomożesz mi?

C1: Pomogę ci.

C2: Nie mam teraz czasu.

S1:

H: W porządku, pomogę ci.

N: Świetnie, wiedziałam, że mnie nie zawiedziesz.

BeginQuest: Smak zemsty Entry: Mam zabić bandytów.

S2:

H: Nie mogę teraz.

N: Daj znać, jeśli będziesz gotowy mi pomóc.

Możliwe dodatkowe polecenia:

//zaczyna zadanie

BeginQuest: Smak zemsty Entry: Mam zabić bandytów.

//wpis do dziennika

Quest: Smak zemsty Entry: Olsa znalazła bandytów.

//zakończenie zadania

FinishQuest: Smak zemsty Entry: Olsa pomściła rodziców.

//dodaje XP

EXP+1500

//bohater oddaje przedmiot

GivenItem: Skrzynia_Trunki,3

//bohater otrzymuje przedmiot

ReceivedItem: ItFo_Addon_Rum,1

Przykład do punktu 7, długą wypowiedź zmieniamy na 2-3 krótsze (tak się przyjemniej czyta w grze):

N: Kim byli? Bandą piratów i rozbójników, zjednoczoną przez ich przywódczynię, Hatiret. Oddawali jej boską cześć, co w sumie zdarza się do dzisiaj. Nie wiem do końca w jaki sposób taka zbieranina łotrów zdołała wznieść Hasis i stworzyć flotę zdolną dotrzymać pola królewskim okrętom. Być może czerpali swoją siłę z tajemniczych, krwawych praktyk.

zmieniamy na:

N: Kim byli? Bandą piratów i rozbójników, zjednoczoną przez ich przywódczynię, Hatiret. Oddawali jej boską cześć, co w sumie zdarza się do dzisiaj.

N: Nie wiem do końca w jaki sposób taka zbieranina łotrów zdołała wznieść Hasis i stworzyć flotę zdolną dotrzymać pola królewskim okrętom.

N: Być może czerpali swoją siłę z tajemniczych, krwawych praktyk.

Dodatkowe funkcje, które trzeba dodać (informacja dla programistów):

//Create and Give

FUNC void Create_And_Give(var int itm, var int amount) //so langsam hab ich keinen Bock mehr Create Zeilen zu schreiben. Hier die Lsung^^

{

 CreatelnvItems (self, itm, amount);

 B_GiveInvItems (self, other, itm, amount);

};

//Give and Remove

FUNC void Give_And_Remove(var int itm, var int amount)

```

{
    B_GiveInvItems(other, self, itm, amount);

    Npc_RemoveInvItems(self, itm, amount);
};

//*****

```

//passt hier auch dazu, genauso nervig

```

FUNC void ENTRY_MISSION(var string MISSION, var string entry)
{
    LOG_CreateTOPIC (MISSION, LOG_NOTE);

    B_LogEntry (MISSION, entry);
};

//*****

```

//START MISSION

```

FUNC void START_MISSION(var string MISSION, var string entry)
{
    LOG_CreateTOPIC (MISSION, LOG_MISSION);

    LOG_SetTopicStatus (MISSION, LOG_RUNNING);

    B_LogEntry (MISSION, entry);
};

```

```
//*****
```

```
//CLOSE MISSION
```

```
FUNC void CLOSE_MISSION(var string MISSION, var string entry)
```

```
{
```

```
    LOG_CreateTOPIC (MISSION, LOG_MISSION);
```

```
    LOG_SetTopicStatus (MISSION, LOG_SUCCESS);
```

```
    B_LogEntry (MISSION, entry);
```

```
};
```