

### Список скриптов для Эскейпа:

1. Вертолет
  - a. Chugai
2. Снайпер
  - a. Jon
3. Рейд
  - a. Сидорович
4. Блокпост
  - a. Руслан
5. Командир блокпоста
  - a. Chugai
6. Бобик
  - a. Jon
7. Лагерь нейтральных сталкеров возле торговца
  - a. Руслан
8. Патруль
  - a. Сидорович
9. Ограбленный новичок
  - a. Chugai, Jon
10. Грабители-бандиты
  - a. Chugai, Jon
11. Торговец
  - a. Jon
12. Пост охраны
  - a. Zmey
13. Раненый сталкер
  - a. Сидорович
14. Сборище бандитов на разрушенной фабрике
  - a. Chugai

### Список скриптов для Бара «Росток»:

1. **Сталкеры охранники входа на территорию бара (группировка Долг)**
  - a. Можно заплатить и пройти
  - b. Можно стать опытным сталкером и пройти
  - c. Можно перестрелять и стать врагом группировки Долг
2. **Группировка Долг (Stohe)**
  - a. **Нападение на группировку**
    - i. Внешняя атака
      1. охранники атакуют врага к ним присоединяются сталкеры стоящие во дворе
    - ii. Внутренний враг (враг на внутреннем дворе)
      1. телохранители и отдыхающие сталкеры атакуют врага
  - b. **Охранники**
    - i. Два сталкера
    - ii. пропускают только приглашенных и членов группировки
      1. приглашенных пропускают только без оружия
      2. членов группировки встречают приветствиями
    - iii. время от времени прохаживаются по короткому маршруту, затем возвращаются на свое место
  - c. **Телохранители**

- i. Охраняют лидера, если игрок достает оружие то кричат «Брось оружие», через несколько секунд повторяют и если игрок с оружием, то атакуют
  - d. **Лидер группировки**
    - i. Стоит на месте, если игрок входит в комнату, то реагирует на игрока как торговец (встреча и прощание)
  - e. **Отдыхающие члены группировки**
    - i. Спят, лежат, сидят
    - ii. Время от времени один из сталкеров просыпается и выходит на улицу, где некоторое время стоит, потягивается, затем возвращается снова отдыхать
  - f. **Техник**
    - i. Ходит вокруг машины, время от времени останавливается и чешет голову
  - g. **Сталкеры во дворе**
    - i. Стоят, прохаживаются, idle реплики
- 3. **Снайпер убийца из группировки Свобода**
  - a. Jon
- 4. **Бармен**
  - a. Chugai
- 5. **Охранник в баре**
  - a. Jon
- 6. **Отдыхающие сталкеры в баре**
  - a. Сидорович
- 7. **Сталкеры охранники выхода на территорию милитари (группировка «Наемники»)**
  - a. Zmey
- 8. **Засада бандитов (Zmey)**
  - a. **Обманщик и бандиты**
  - b. **Поведение:** Сталкер просит о помощи игрока и заводит его к бандитам
  - c. **Описание:** Сталкер бежит по дороге и кричит. Когда игрок приближается к нему, говорит, что только что бандиты схватили его друга и просит пойти за ним и помочь. Заводит игрока куда-то в здание, где сидят бандиты. Бандиты грабят игрока, сталкер при этом присоединяется к ним.
- 9. **Логово кровососов (время от времени обновляющееся)**
  - a. Засады Джона
- 10. **Засада группировки «Монолит» (запланированный скрипт)**
  - a. расписать
- 11. **Пилоты из упавшего вертолета**
  - a. Ходят по маршруту, переговариваются и стреляют по врагам
  - b. Один из пилотов ранен
  - c. Когда игрок подбирается поближе, не раненый пилот обращается к нему за помощью
    - i. Посылает просьбу о помощи по PDA
  - d. Если помочь пилотам отбиться от группировки Свобода, то они отдают карту Зоны
  - e. Chugai&Co
- 12. **Члены группировки Свободы пытаются добить пилотов из упавшего вертолета**
  - a. Держатся на большом расстоянии, обстреливая издалека пилотов
  - b. Враждебно относятся к игроку (если подходит кричат чтоб сваливал, иначе открывают огонь по игроку)
  - c. Chugai&Co

### 13. Сталкер в окне сбивает вертолет из рпг

- a. Над заводом Росток кругами летает дымящийся вертолет, его обстреливают автоматными очередями сталкеры-анархисты. Время от времени снизу стреляют из ракетницы.
- b. Когда вертолет подлетает к заводу и зависает там, из окон одного из зданий стреляют из ракетницы и попадают в вертолет. Вертолет взрывается и начинает падать...
- c. Chugai&Co

### Зомби

1. Ходят по кругу вокруг какого-то объекта, если замечают врага, то идут его атаковать
2. Ходят по маршруту, время от времени в определенных местах останавливаются и долго смотрят в одну точку
3. В спокойном состоянии повторяют реплики зомби (Сидоровича)

### Кровососы

1. **Засада кровососов: несколько кровосос бродит где-то, выполняя определенные задания(следующие пункты). При входе игрока в скриптовую зону, они бегут на заданные им позиции, ждут там, пока остальные займут свои позиции, а потом начинают атаковать игрока.**
  - a. `bloodsucker_ambush_script_zone`
  - b. `m_bloodsucker_e0006`
  - c. `m_bloodsucker_e0007`
  - d. `m_bloodsucker_e0008`
2. **Кровосос – читер: сидит невидимый в одной из нескольких указанных точках, если видит актера подбегает и наносит ему удар. Потом опять прячется. Если же игрок нанес ему хит, то он становится видимым и начинает атаковать актера.**
  - a. `m_bloodsucker_e0001`
  - b. `m_bloodsucker_e0002`
  - c. `m_bloodsucker_e0004`
3. **Патрулирующий кровосос. Лазит по маршруту, периодически останавливается и оглядывается по сторонам.**
  - a. `m_bloodsucker_e`
  - b. `m_bloodsucker_e0000`
4. **Кровосос возле трупца. Ходит недалеко от трупца, иногда сидит, оглядывается. При виде игрока атакует его.**
  - a. `m_bloodsucker_e0009`
5. **Невидимый кровосос. Сидит постоянно. Когда игрок пересекает скриптовую зону, кидает в его направлении физический объект, и поворачивается в сторону игрока. Если засек его, то начинает атаковать, если не засек, то опять садится и становится невидимым.**

### Скриптовые зоны

1. Скопление монстров. Попадая в зону монстр либо ложится спать, либо начинает патрулировать монстров, которые отдыхают
2. Монстр кемпер. Попадая в зону, монстр идет в заданную точку, становится там и ожидает жертву. Выждав некоторое время, уходит.

3. Зомби – обманщики. Попадая в зону, зомби притворяются мертвыми. При входе игрока в эту зону, они встают и начинают его атаковать. По истечении времени, если игрок не зашел, они встают и уходят.
4. Зомби – обманщики. Попадая в зону, зомби притворяются мертвыми. При подходе игрока в зомби, они встают и начинают его атаковать. По истечении времени, если игрок не зашел, они встают и уходят ( нужно немного времени на доделку)

### **Бродяга**

**Поведение:** Персонаж, который ходит по какому-то маршруту (не обязательно враг игроку)

**Описание:** Сталкер ходит по маршруту (маршрут не обязательно линейный), останавливаясь в намеченных точках, смотря в другие точки, проигрывая заданные анимации. На указанных отрезках маршрута может бежать, красться, может притаиться и ждать. Может пострелять по заданной точке. Может подойти к прожектору и повернуть его в указанную точку. Может ходить, синхронизируясь с другими сталкерами (т.е. дожидаться напарников). Может бубнить себе что-то под нос. Может вести осмысленные диалоги на заданные темы со своими напарниками.

Фактически, вышеописанные возможности путей можно применять в любой схеме, которая использует менеджер перемещения (в данный момент это все схемы кроме `xr_kamp`, `xr_sniper` и `xr_commander`).

**Текущее состояние:** готово

### **Прожекторщик**

**Описание:** Крутит прожектор, может оперировать сразу несколькими прожекторами, может перемещаться по вышеописанной схеме перемещения.

**Текущее состояние:** готово

### **Зачистка**

**Поведение:** Синхронизированная атака

**Описание:** Несколько персонажей, дожидаясь друг друга, атакуют или проводят зачистку какого-то объекта.

**Текущее состояние:** готово

### **Кидалово**

**Поведение:** Обман при покупке оружия

**Описание:** Сталкер сообщает игроку, что у него есть хорошая пушка и он может ее дешево продать, но она у него не при себе. Если игрок соглашается – забирает деньги и бежит в дом, где и остается. На входе в дом стоит другой сталкер и при приближении игрока говорит, чтобы он убирался. Если игрок все-таки зайдет в дом, то увидит там знакомого ему сталкера и еще одного. Третий зайдет внутрь. Они ограбят игрока.

**Текущее состояние:** готово, но использует устаревшую схему `guard`. При постановке связаться с создателем схемы, чтобы перевел на `walker`.

### **Грабители**

**Поведение:** Грабители в гараже, на дороге, в подземелье

**Описание:** 1, 2 или больше грабителей (кол-во неограничено) сидят в гараже и ждут жертву. Когда кто-то появляется рядом, ближайший бандит окликает его и требует, чтобы он бросил оружие. Затем игроку бьется морда, забираются деньги, затем бандиты отпускаются из под скрипта и разбредаются.

Варианты схемы:

- В гараже.

- На дороге или в кустах.
- В городе и в домах.

В качестве приманки может использоваться какой-либо предмет, труп, вейпоинт и т.д. Приманки может вообще не быть.

Ограбление начинается, если игрок приблизился достаточно близко к приманке, либо к одному из грабителей.

**Текущее состояние:** готово

### **Безоружный и плоть**

**Поведение:** Испуганный безоружный сталкер пытается убежать от плоти

**Описание:** Плоть гоняет безоружного сталкера, который кричит, чтобы ему помогли. Когда игрок приближается к месту событий, сталкер взбегаёт на крышу, плоть разгоняется и сталкивает его вниз.

**Текущее состояние:** готово

### **Подлый кабан на обрыве**

**Поведение:** Кабан сталкивает игрока с обрыва

**Описание:** Игрок подходит к обрыву (например, к краю моста), из кустов выбегает притаившийся кабан и сталкивает его вниз, если игрок не успеет отойти в сторону, или не пристрелит заранее кабана.

**Текущее состояние:** готово

### **Телохранители**

**Описание:** Можно одновременно использовать 1, 2 или более телохранителей. Охраняют вход на какую-то территорию. Если к ним подходит с оружием игрок, закрывают проход и требуют спрятать оружие. Если игрок спрятал оружие – расходятся, пропуская игрока внутрь. Если игрок достанет оружие – будет убит. Если игрок палит в воздух или перезаряжает оружие – тоже убьют. Скрипт можно использовать в местах, где нужно поставить какую-то охрану, но игрок может прорваться с боем через них (т.е. нет гарантии, что он попадет в это место без оружия).

**Текущее состояние:** готово

### **Зомбированный сталкер на вышке**

**Описание:** Ходит по вышке и говорит в мегафон разные фразы. Фактически разновидность walker-a.

**Текущее состояние:** использует устаревшую схему, но легко может быть переведено на walker-a. Свяжитесь с создателем схемы при установке.

### **Сумашедший военный сталкер**

**Описание:** Бегаёт по подземельям, выкрикивая странные фразы. Встретив игрока, в панике убегает и прячется в темной комнате. Если игрок туда зайдет – будет расстрелян.

**Текущее состояние:** использует устаревшую схему, но легко может быть переведено на walker-a. Свяжитесь с создателем схемы при установке.

### **Удар в морду при диалоге.**

**Описание:** При диалоге собеседник может набить морду другому и отправить в сон на пару часов.

**Текущее состояние:** готово.

### **Разговор двух проходящих мимо сталкеров**

**Описание:** Проходя друг мимо друга сталкеры сходятся, чтобы поговорить, затем возвращаются к своим делам.

**Текущее состояние:** требует доработки, отложено. Будет включено сразу всем сталеграм (если успеем до релиза).