Создание квестов (базовый уровень) Вступление

Небольшие правила, следуя которым, можно сберечь себе много нервов:

- всегда сохраняйте резервные копии модифицируемых файлов - старайтесь почаще тестировать внесенные изменения - так проще понять, в чем вы ошиблись (если активно работать пару часов без остановки, не разу не протетировав внесенные изменения, то потом будет очень сложно понять - почему же, черт возьми, игра вылетает при попытке поговорить с Сидоровичем?) - перед началом работы создайте новую папку gamedata, а свои моды спрячьте подальше: работать с "чистой" версией игры не в пример удобнее и проще; особенно противопоказан Repair Mod, который с новыми диалогами часто конфликтует. О том, как создать диалоги и квесты, исключающие возможность конфликта с другими подобными модами, см. часть 4.

Создание базового диалога

Начнем создание квеста с написания небольшого линейного диалога.

Открываем файл gamedata\config\gameplay\character\_desc\_escape.xml и проводим такие манипуляции:

- находим строку "<actor\_dialog>escape\_trader\_done\_blockpost\_box</actor\_dialog>" - добавляем после нее новую - "<actor\_dialog>escape\_trader\_oops</actor\_dialog>" - сохраняем изменения

Мы добавили к Диалогу с Сидоровичем новую ветку, вернее, только ссылку на неё. Сама внутренняя структура ветки хранится в файле gamedata\config\gameplay\dialogs\_escape.xml, который мы открываем и производим:

- находим в любом месте файла промежуток между </dialog> и <dialog id="..."> - засовываем туда такую конструкцию:

<dialog id="escape\_trader\_oops">

<precondition>escape\_dialog.trader\_alredy\_give\_job</precondition>

<has\_info>tutorial\_end</has\_info>

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>escape\_trader\_oops\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>escape\_trader\_oops\_1</text>

<next>2</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>escape\_trader\_oops\_2</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="3">

<text>escape\_trader\_oops\_3</text>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

- сохраняем изменения

Теперь у нас прописана структура новой ветки диалога. Осталось сделать еще одну вещь - прописать строки, которые будут отображаться вместо "escape\_trader\_oops\_...".

Для этого откроем файл gamedata\config\text\rus\stable\_dialogs\_escape.xml и сделаем следующее:

- находим любой удобный промежуток между </string> и <string id="..."> - прописываем туда следующие строки:

<string id="escape\_trader\_oops\_0">

<text>Сидрыч, давай поговорим о... водке.</text>

</string>

<string id="escape\_trader\_oops\_1">

<text> водке? Да какая водка? Нет её у меня, кончилась. Вроде у Волка на чердаке была, что-то он

однажды об этом упоминал... Принеси, а?</text>

</string>

<string id="escape\_trader\_oops\_2">

<text>Да сбегаю я сейчас, сбегаю... алкоголик, блин.</text>

</string>

<string id="escape\_trader\_oops\_3">

<text>Беги, беги... сил уж нет ждать.</text>

</string>

- сохраняем изменения

Всё. Диалог готов. Можно грузить игру и смотреть, работает ли новая ветка. А теперь будем прикреплять к этому безобразию квест ""Принеси водки Сидоровичу".

Создание базового квеста

Активацию квеста в диалог прикрепить достаточно просто. Проводим с файлом gamedata\config\gameplay\ dialogs\_escape.xml следующие манипуляции:

- добавляем содержимое фразы <phrase id="2"> следующим:

<phrase id="2">

<text>escape\_trader\_oops\_2</text>

<give\_info>kvest\_vodka\_started</give\_info>

<next>3</next>

</phrase>

- сохраняем изменения

Теперь после фразы Меченого "Да сбегаю я сейчас, сбегаю..." Сидорович таки всучивает нам квест "Принеси водку". Но не спешите тестировать изменения. Мы добавили в диалог упоминание о квесте, хотя он еще не создан.

Исправим это недоразумение. Откройте файл gamedata\config\gameplay\tasks\_escape.xml и в начале файла создайте такую конструкцию:

<game\_task id="esc\_test\_vodka\_task">

<title>Принести водки</title> <!-- заголовок квеста -->

<objective>

<text>Принести водки Сидоровичу</text>

<icon>ui\_iconsTotal\_find\_item</icon>

<infoportion\_complete>test\_quest\_vodka\_otdana</infoportion\_complete> </objective>

<objective>

<text>Вернуться с водкой обратно</text>

<map\_location\_type hint="esc\_dinamit\_to\_volk">green\_location</map\_location\_type>

<object\_story\_id>Escape\_novice\_lager\_volk</object\_story\_id>

<infoportion\_complete>test\_quest\_vodka\_otdana</infoportion\_complete>

</objective>

<objective>

<text>Найти водку на чердаке</text>

<map\_location\_type hint="escape\_trader">blue\_location</map\_location\_type>

<object\_story\_id>Escape\_Trader</object\_story\_id>

<infoportion\_complete>test\_quest\_vodka\_otdana</infoportion\_complete>

</objective>

</game\_task>

Мы прописали данные о квесте: название, иконку, строки заданий, расположение маркеров и т.д.

К этому файлу мы еще вернемся, т.к. в этом варианте многое проставлялось не иначе как от балды. Я еще подумаю, как заставить задание "Вернуться с водкой обратно" появиться в PDA, а то оно что-то не желает явить себя народу... впрочем, ладно, главное, что все работает и не вылетает. А исправление столь мелких багов - дело десятое. Продолжим.

Откроем файл gamedata\config\gameplay\info\_l01escape.xml и зарегистрируем до того отсутствовавшие в игре типы условий (они нам еще пригодятся для завершения работы над квестом):

- после строки <game\_information\_portions> прописываем:

<info\_portion id="test\_quest\_vodka\_otdana"></info\_portion>

<info\_portion id="kvest\_vodka\_started">

<task>esc\_test\_vodka\_task</task>

</info\_portion>

<info\_portion id="otkazalsya\_prinesty\_vodku"></info\_portion>

С прописыванием условий - всё.

Теперь займемся одной небольшой, но нужной вещью - прописыванием экранных подсказок, которые высвечиваются при получении/выполнении этапа/завершении задания.

Для этого откроем файл gamedata\config\text\rus\string\_table\_tasks\_escape.xml и пропишем там:

<string id="esc\_test\_prinesti\_vodku">

<text>Принести бутылку водки</text>

</string>

<string id="esc\_test\_prinesti\_vodku\_1">

<text>Найти водку на чердаке у Волка</text>

</string>

<string id="esc\_test\_prinesti\_vodku\_2">

<text>Принести водку Сидоровичу</text>

</string>

Теперь можно тестировать, что получилось. Сверяем результаты:

- по окончанию разговора про водку у вас появляется новое задание - в задании маркером отмечен Волк (ближайший к чердаку маркер, потому и отмечен) - при получении задания на экране высвечивается уведомление

Можно приступать к третьей стадии. Что мы забыли? Правильно - возможность выполнить квест.

Реализация возможности выполнить квест

На самом деле - все просто. Все условия и т.д. уже нами созданы, осталось только применить их в диалоге. Давайте несколько изменим его структуру, сделаем его ветвистым и функциональным:

0. Сидрыч, давай поговорим о... водке. ( переход к 1)

1. О водке? Да какая водка? Нет её у меня, кончилась. Вроде у Волка на чердаке была, что-то он однажды об этом упоминал... Принеси, а? ( выбор - переход к 2, 4, 5; изначально доступен только 2 вариант )

2. Да сбегаю я сейчас, сбегаю... алкоголик, блин. ( получение квеста, переход к 3, после этого перестает быть доступен )

3. Беги, беги... сил уж нет ждать. ( конец, переход к списку веток Сидоровича )

4. Вот она, твоя бутылка водки. Ну, вернее, не твоя, а Волка... ( появляется только при наличии водки в инвентаре, при выборе водка передается Сидоровичу, квест выполняется, идет переход к 7 )

5. Извини, Сидрыч, я пока еще не раздобыл, терпи... ( появляется только если взять квест, переход к 6 )

6. А ну марш отсюда! Без бутылки пришел... ууу, вражина... ( переход к 8 )

7. Теперь моя будет, Меченый! Ты так Волку и передай. Спасибо, выручил... держи награду. ( выдача награды, переход к 8 )

8. Ну тебя в пень... ( конец, переход к списку веток Сидоровича )

А вот так это будет выглядеть в файле gamedata\config\gameplay\dialogs\_escape.xml:

<dialog id="escape\_trader\_oops">

<precondition>escape\_dialog.trader\_alredy\_give\_job</precondition>

<has\_info>tutorial\_end</has\_info>

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>escape\_trader\_oops\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>escape\_trader\_oops\_1</text>

<next>2</next>

<next>4</next>

<next>5</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<dont\_has\_info>kvest\_vodka\_started</dont\_has\_info>

<text>escape\_trader\_oops\_2</text>

<give\_info>kvest\_vodka\_started</give\_info>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="3">

<text>escape\_trader\_oops\_3</text>

<action>dialogs.break\_dialog</action>

</phrase>

<phrase id="4">

<text>escape\_trader\_oops\_4</text>

<precondition>escape\_dialog.have\_a\_vodka</precondition>

<action>escape\_dialog.otday\_vodku</action>

<next>7</next>

</phrase>

<phrase id="5">

<has\_info>kvest\_vodka\_started</has\_info>

<text>escape\_trader\_oops\_5</text>

<next>6</next>

</phrase>

<phrase id="6">

<text>escape\_trader\_oops\_6</text>

<next>8</next>

</phrase>

<phrase id="7">

<text>escape\_trader\_oops\_7</text>

<give\_info>test\_quest\_vodka\_otdana</give\_info>

<action>escape\_dialog.transfer\_deneg</action>

<next>8</next>

</phrase>

<phrase id="8">

<text>escape\_trader\_oops\_8</text>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

Теперь добавим в игру скрипты "передача денег" и "передача водки". Откройте файл gamedata\scripts\escape\_dialog.script и перед разделителем "Trader" добавьте туда следующие строки:

function transfer\_deneg(first\_speaker, second\_speaker)

dialogs.relocate\_money(second\_speaker, 4000, "in")

end

function otday\_vodku (npc, actor)

dialogs.relocate\_item\_section(npc, "vodka", "out")

end

function have\_a\_vodka (stalker, player)

return stalker:object ("vodka") ~= nil

end

Готово. Запускайте игру и любуйтесь.

,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,

С водкой эта функцыя проканала,а с пистолетом пришлось заменить ее на

function otday\_pist(first\_speaker, second\_speaker)

dialogs.relocate\_item\_section(second\_speaker, "wpn\_fort", "out")

,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,

Для тех, кто еще с нами - сейчас мы модифицируем квест так, чтобы исключить конфликты с другими подобными модами.

Реализация совместимости

Из-за чего наш мод не может работать вместе с аналогичными ему модами? Да потому, что файлы dialogs\_escape.xml и некоторые другие у них пересекаются. Поэтому выделим их отдельно от основных диалогов:

Вместо dialogs\_escape.xml мы будем испольховать новый - dialogs\_new.xml Вместо stable\_dialogs\_escape.xml мы будем использовать файл stable\_dialogs\_new.xml (важно! не знаю почему, но он должен лежать в text\..., а не в text\rus\...)

Соответственно, весь реализованный нами новый контент перекидываем в пустые файлы (соблюдая форматирование), подчистив за собой на старом месте.

Единственное, что останется сделать после установки того же Repair Mod'а - заново добавить ветку диалога Сидоровичу в файле character\_desc\_escape.xml. Остальное в новом варианте нашего мода переписывать не придется - для диалогов отведено три файла.

Остальные файлы относятся уже к квестовой части и ни с чем пересекаться не могут - где вы видели другие моды с новыми квестами? Я - нет.

Откройте файл gamedata\config\localization.ltx и зарегистрируйте там stable\_dialogs\_escape.ltx. Потом откройте файл gamedata\config\system.ltx и в разделе "Dialogs" в конце строки (после dialogs\_aes) пропишите dialogs\_new (без ".ltx"!).

Все. Теперь ваши диалоги будут подгружаться из сторонних файлов.

Отдельное спасибо:

XiaNi - за страшный и непричесанный, но работающий пример квеста, на основе которого я и освоил принципы квестостроения =)

Keha – за урок по созданию новых диалогов

Дополнения