S.T.A.L.K.E.R.

Создание типовых квестов

Автор:

Эдуард Клишин

На PDA Меченого поступило очередное задание — найти и уничтожить в глухой чащобе волка-отшельника. Темный-темный лес. Звенящая тишина. Отсутствие видимых признаков жизни. Внезапно Меченый видит на опушке домик, заходит внутрь и встречается с хозяином, который рассказывает главному герою обо всех ужасах, творящихся в здешних местах.

Нет, это не сюжет продолжения «Сталкера», а всего лишь одна дополнительная миссия, разработанная в нашей игрострой-лаборатории. В прошлых статьях по модифицированию «Сталкера» мы изучили интерфейс редактора карт из официального SDK, а также научились конструировать несложные уровни для игры на основе стандартных объектов и новых сцен, изготовленных в 3DS Max. Сегодня мы двинемся дальше — осветим тему написания несложных типовых квестов для игры.

Быстрый старт

Поскольку официальный редактор не позволяет править уровни одиночной игры, а как следствие — редактировать файлы скриптов, путей следования NPC и другие ресурсы, мы будем писать квесты в... обычном «Блокноте». У данного подхода есть всего лишь один минус, который отпугивает большинство модмейкеров, — отсутствие удобной оболочки, редактора для просмотра содержимого файлов просто нет. Зато плюсов куда больше: возможность правки любых параметров, открытые для редактирования исходные коды и многое другое. Игра стоит свеч.

С чего же начать? Первым делом попрактикуемся в создании несложных типовых заданий типа «убить сталкера», «уничтожить лагерь», «найди ценный артефакт».

Запустите «Блокнот» и подгрузите в него файл task\_manager.ltx из директории gamedata\config\misc с распакованной игрой (если у вас есть лишь недавно установленная версия «Сталкера», разархивируйте базы данных игры при помощи утилиты S.T.A.L.K.E.R. Data Unpacker).

Файл содержит информацию о простейших игровых заданиях. Структура его следующая. В первой части файла — от оператора [list] до кейворда sar\_monolith — объявляются специальные метки, ответственные за подключение новых квестов к игре. Пример одной из таких конструкций — буквосочетание tm\_kill\_stalker\_5, это название типовой миссии. Во второй части файла — после ключевого слова sar\_monolith — размещаются тексты заданий: цели, задачи, ссылки на диалоги. Разберем структуру одного из квестов, начинающегося со специальной метки [tm\_kill\_stalker\_3] (обратите внимание, что при объявлении задания в первой части файла квадратные скобки ставить не нужно):

[tm\_kill\_stalker\_3]

type = kill\_stalker

community = actor

text = tm\_kill\_stalker\_3\_text

description = tm\_kill\_stalker\_3\_descr

parent = trader

target = sim\_stalker\_novice

;reward\_money = 1000

reward\_reputation = -5

reward\_rank = 2

reward\_item = af\_blood

time = 86400

prior = 2

Рассмотрим основные параметры. Самый первый — type — отвечает за тип задания, в данном случае — уничтожить сталкера (kill\_stalker). В игре предусмотрено несколько видов стандартных заданий: уничтожение/защита лагеря (параметр eliminate\_lager/defend\_lager), убийство сталкера (kill\_stalker), поиск артефакта/конечности монстра/предмета (artifact/monster\_part/find\_item).

Поскольку специальных редакторов и утилит для изменения «Сталкера» нет, приходится править скрипты в «Блокноте», а игровые тексты — в табличном редакторе Excel. Не очень удобно, но альтернативы просто нет.

Параметр community определяет группировку, к которой принадлежит главный герой. По умолчанию во всех миссиях в качестве значения данной характеристики используется ключевое слово actor (персонаж).

text — название записи в файле stable\_task\_manager.xml, содержащей текст задания. Текст отображается в диалогах.

description — запись в файле stable\_task\_manager.xml. Здесь собран текст миссии, выводимый на PDA Меченого.

Следующая настройка — атрибут parent — определяет имя заказчика, в данном случае trader (торговец Сидорович).

target — цель миссии, в текущем квесте — убийство одного из сталкеров — novice (sim\_stalker\_novice).

reward\_money — награда, которую получит игрок после выполнения задания.

reward\_reputation — число очков репутации, добавляемое игроку после прохождения квеста. Вы можете понизить Меченому репутацию за выполнение задания, выставив в качестве значения атрибута любое целое отрицательное число.

reward\_rank — количество ранговых очков за выполнение миссии.

reward\_item — бонусные предметы, вручаемые главному герою, за прохождение квеста.

time — время (в секундах), в течение которого игрок должен пройти миссию.

prior — приоритет данного задания перед остальными. Цифра 1 ставится в том случае, если задание крайне важно, и далее по нисходящей.

Самое время попрактиковаться и модифицировать какой-нибудь оригинальный игровой квест. Отыщите строку [tm\_kill\_stalker\_5] (для вызова меню поиска в «Блокноте» воспользуйтесь комбинацией горячих клавиш Ctrl+F) и модифицируйте параметры данной миссии. Например, вы можете просто повысить/понизить сложность игры, увеличив или уменьшив время, отведенное игроку на выполнение задания (параметр time), снять значок блокировки строки (символ ;), reward\_money (денежное вознаграждение) или, скажем, придать параметру reward\_reputation значение ноль, чтобы Меченый не терял репутацию в Зоне.

Текстовый беспредел

С правкой исходного кода миссии мы разобрались. Движемся дальше и приступаем к модификации игровых текстов. Загляните в каталог gamedata\config\text\rus установленной игры, отыщите в директории файл stable\_task\_manager.xml и откройте его при помощи табличного редактора Microsoft Excel.

После запуска программы вы увидите, что вся информация из XML-файла будет распределена по двум столбцам — A и B, которым соответствуют названия id (идентификационный номер) и text (текст). Если спускаться плавно вниз по столбцу id, то нетрудно установить так называемую закономерность. Строки 3, 6, 9 и далее в арифметической прогрессии содержат заголовок типовой миссии. Строки 4, 7, 10, 13, 16 с окончанием \_descr — краткое описание (цель задания), выводимое на PDA главного героя. Ну а строки 5, 8, 11, 14 и далее, заканчивающаяся на \_text, содержат текст, отображаемый во время диалога с персонажем, у которого вы получили задание.

Таким образом, для изменения текстов того или иного одноуровневого задания, прописанного в файле task\_manager.ltx, вам нужно проделать следующие нехитрые манипуляции. Первым делом скопируйте в «Блокнот» название определенной миссии из task\_manager.ltx (без квадратных скобок), ее описание для вывода на PDA (параметр description) и текст диалога (text). Затем поочередно отыщите выписанные ключевые слова в XML-файле stable\_task\_manager.xml и модифицируйте текст каждой из записей. Закончив правку задания, сохраните все изменения и протестируйте квест в игре.Тонкости квестостроения

Чтобы оставить свой собственный авторский след в файле task\_manager.ltx, да и вообще в любом конфигурационном файле «Сталкера», нужно всего-то лишь поставить в нужном месте (после кода или с новой строки) символ точки с запятой и после него вживить комментарий, например: tm\_eliminate\_camp\_4 ; игроманский комментарий, не удалять.

Далеко не все квесты, написанные разработчиками, вошли в оригинальную игру. Что, никогда о таком не слышали? Тогда имейте в виду, что, например, в файле task\_manager.ltx содержится ряд закомментированных, но вполне рабочих заданий, цель которых сводится к убийству сталкеров и поиску полезных вещиц. После тщательного прочесывания документа на наличие такого рода заданий мы обнаружили следующие заблокированные квесты:

;--[barmen\_eliminate\_camp\_3]

;--[barmen\_find\_item\_1]

;--[barmen\_find\_item\_2]

;--[barmen\_find\_item\_3]

Для преобразования геймплея S.T.A.L.K.E.R. достаточно поправить всего лишь несколько параметров каждой типовой миссии в файле task\_manager.ltx. Как вариант, вы можете значительно сократить время, отведенное на выполнение каждого квеста, занизить очки репутации за прохождение той или иной миссии, но в то же время в несколько раз увеличить число бонусов и денежных средств.

Квестострой

Теперь, когда вы изучили основы редактирования однотипных игровых заданий, можно попробовать силы в написании своего собственного квеста — создать необходимые записи в менеджере заданий (файл task\_manager.ltx), а также снабдить квест текстовыми описаниями.

Запустите «Блокнот» и подгрузите в него файл task\_manager.ltx из директории gamedata\config\misc. Отыщите ключевое слово sar\_monolith и после него с новой строки добавьте следующую конструкцию:

; Ваш авторский комментарий

[mission\_name]

Здесь [mission\_name] — произвольное наименование квеста, например, tm\_kill\_stalker\_7.

Для изменения игрового баланса нужно отредактировать коды типовых заданий.

Далее скопируйте какое-нибудь типовое задание, например, [tm\_kill\_stalker\_2] в буфер обмена и поместите дубликат в самый конец документа. Измените название клонированной миссии, заключенное в квадратные скобки, на название квеста, объявленного вами в списке заданий. Модифицируйте параметры оригинальной миссии, при необходимости добавьте в код миссии дополнительные команды. Самое главное — не забудьте поправить значения параметров text и description, которые соответствуют названиям текстовых записей в файлах gamedata\config\gameplay\storyline\_info\_taskmanager.xml и gamedata\config\text\rus\stable\_task\_manager.xml. Затем откройте «Блокнотом» XML-файл storyline\_info\_taskmanager.xml из каталога gamedata\config\gameplay с игрой и добавьте в конец файла следующий блок:

<article id="[descr]" name="kill\_stalker" article\_type="task">

<text>[descr] </text>

</article>

В данном фрагменте кода [descr] — значение параметра description в теле миссии, (в нашем случае — tm\_kill\_stalker\_7\_descr).

Осталось внести изменения в файл stable\_task\_manager.xml, содержащий тексты заданий на русском языке. Перейдите в каталог gamedata\config\text\rus и при помощи любого табличного редактора — скажем, Excel — откройте файл stable\_task\_manager.xml. Передвиньте ползунок в правой части программы в нижнюю часть документа. В ячейке на пересечении 391 строки и первого столбца введите ключевое слово, соответствующее названию вашего квеста в файле task\_manager.ltx. После этого в поле напротив (ячейка B-391) напечатайте название будущего задания.

В поле A-392 (A — название столбца, 392 — порядковый номер строки) вбейте название, прописанное в качестве параметра description вашей миссии, а в области B-392 — текст сообщения, который будет подан на PDA главного героя. В ячейке A-393 пропишите значение характеристики text вашей миссии и в поле напротив наберите текст задания для отображения во время беседы между Меченым и работодателем. Сохраните изменения и закройте табличный редактор.

\* \* \*

Мы изучили азы создания несложных квестов для S.T.A.L.K.E.R. и попутно разобрали структуру скриптовых файлов. Если тема создания новых миссий для «Сталкера» вам интересна, обязательно загляните в раздел «Игрострой» на нашем DVD. Там вас поджидает подробное руководство по разработке сложных миссий и написанию нелинейных диалогов для S.T.A.L.K.E.R.. Заранее предупреждаем — материал рассчитан на модмейкеров со стажем.