

створення примітивного квеста на пошук предмета, 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

4. gamedata\scripts

-dialogs_zaton.script

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

На видачу завдання.

```
<dialog id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start">
    <dont_has_info>zat_a2_stalker_barmen_quest_otkaz</dont_has_info>
    <dont_has_info>zat_a2_stalker_barmen_quest_start</dont_has_info>
    <phrase_list>
        <phrase id="1">
            <text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_1</text>
            <next>2</next>
            <next>21</next>
        </phrase>
        <phrase id="21">
            <text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_21</text>
            <give_info>zat_a2_stalker_barmen_quest_otkaz</give_info>
```

```
</phrase>
<phrase id="2">
  <text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_2</text>
  <next>3</next>
</phrase>
<phrase id="3">
  <text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_3</text>
  <next>4</next>
</phrase>
<phrase id="5">
  <text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_5</text>
</phrase>
<phrase id="0">
  <text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_0</text>
  <next>1</next>
</phrase>
<phrase id="4">
  <text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_4</text>
  <action>dialogs_zaton.zat_a2_stalker_barmen_give_tm_lesson</action>
  <give_info>zat_a2_stalker_barmen_quest_start</give_info>
  <next>5</next>
</phrase>
</phrase_list>
</dialog>
```

На завершення завдання.

```
<dialog id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end">
  <has_info>zat_a2_stalker_barmen_quest_start</has_info>
  <dont_has_info>zat_a2_stalker_barmen_quest_fail</dont_has_info>
  <dont_has_info>zat_a2_stalker_barmen_quest_complite</dont_has_info>
  <phrase_list>
    <phrase id="21">
```

<text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_21</text>

</phrase>

<phrase id="22">

<text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_22</text>

<give_info>zat_a2_stalker_barmen_quest_fail</give_info>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_1</text>

<next>2</next>

<next>21</next>

<next>22</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_2</text>

<precondition>dialogs_zaton.if_actor_has_af_cristall</precondition>

<precondition>dialogs_zaton.if_actor_has_af_medusa</precondition>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="3">

<text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_3</text>

<next>4</next>

</phrase>

<phrase id="4">

<text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_4</text>

<action>dialogs_zaton.zat_a2_stalker_barmen_relocates_art</action>

<give_info>zat_a2_stalker_barmen_quest_complite</give_info>

<next>5</next>

</phrase>

<phrase id="5">

<text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_5</text>

```
<action>dialogs_zaton.zat_a2_stalker_barmen_relocates_money</action>

</phrase>

<phrase id="0">

  <text>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_0</text>

  <next>1</next>

</phrase>

</phrase_list>

</dialog>
```

Пояснення

<dont_has_info>zat_a2_stalker_barmen_quest_start</dont_has_info>

Цей алгоритм діалогу у нас відсутній інфоршень **zat_a2_stalker_barmen_quest_start** в

ході діалогу ми його отримаємо **<give_info>zat_a2_stalker_barmen_quest_start</give_info>** і наш діалог не буде активуватись знову.

<action>dialogs_zaton.zat_a2_stalker_barmen_give_tm_lesson</action> це посилка на функцію в скрипті(gamedata\scripts \dialogs_zaton.script) для видачі завдання на пошук артефактів.

<precondition>dialogs_zaton.if_actor_has_af_crystal</precondition>

<precondition>dialogs_zaton.if_actor_has_af_medusa</precondition>

це посилка на функції в скрипті(gamedata\scripts \dialogs_zaton.script) для перевірки наявності в рюкзаку артефактів медуза і кристал.

<action>dialogs_zaton.zat_a2_stalker_barmen_relocates_money</action>це посилка на функцію в скрипті(gamedata\scripts \dialogs_zaton.script) для передачі грошової винагороди ГГ.

zat_a2_stalker_barmen_quest_otkaz інфоршень на відмову від завдання діалогу більше не буде

zat_a2_stalker_barmen_quest_start інфоршень на видачу завдання

zat_a2_stalker_barmen_quest_fail інфоршень на провал завдання

zat_a2_stalker_barmen_quest_complite інфоршень на завершення завдання

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_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_0">

<text>Я з приводу роботи.</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_1">

<text>Ну що там?</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_2">

<text>Я приніс артефакти вони ще потрібні?</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_21">

<text>Ще ні в процесі.</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_22">

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

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_3">

<text>Так давай їх сюди</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_4">

<text>Тримай.</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end_5">

<text>Молодець ось винагорода, все урок виконано.</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_0">

<text>Привіт Борода чи є якась робота?</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_1">

<text>Так в навчальних цілях поросили знайти артефакти. Берешся?</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_2">

<text>Так які арти потрібно?</text>

</string>

```
<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_21">
```

```
<text>Та ні не цікаво.</text>
```

```
</string>
```

```
<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_3">
```

```
<text>Медузу і кристал.</text>
```

```
</string>
```

```
<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_4">
```

```
<text>Добре знайду арти.</text>
```

```
</string>
```

```
<string id="zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start_5">
```

```
<text>От і добре.</text>
```

```
</string>
```

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

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

```
<info_portion id="zat_a2_stalker_barmen_quest_otkaz"></info_portion>
```

```
<info_portion id="zat_a2_stalker_barmen_quest_start"></info_portion>
```

```
<info_portion id="zat_a2_stalker_barmen_quest_fail"></info_portion>
```

```
<info_portion
```

```
id="zat_a2_stalker_barmen_quest_complite"></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 троговця бороди **zat_a2_stalker_barmen** добавим ідентифікатори діалогів:

```
<actor_dialog>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_start</actor_dialog>
```

```
<actor_dialog>zat_a2_stalker_barmen_af_quest_lesson_end</actor_dialog>
```

Пропишем функції в скриптах

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

```
function zat_a2_stalker_barmen_give_tm_lesson()
```

```
task_manager.get_task_manager():give_task("lesson_zat_a2_stalker_barmen"
```

```
)  
end
```

```
function if_actor_has_af_cristall(first_speaker, second_speaker)  
    return first_speaker:object("af_cristall") ~= nil  
end
```

```
function if_actor_has_af_medusa(first_speaker, second_speaker)  
    return first_speaker:object("af_medusa") ~= nil  
end
```

```
function zat_a2_stalker_barmen_relocates_art(first_speaker, second_speaker)  
    dialogs.relocate_item_section_from_actor(first_speaker, second_speaker,  
"af_medusa")  
    dialogs.relocate_item_section_from_actor(first_speaker, second_speaker,  
"af_cristall")  
end
```

```
function zat_a2_stalker_barmen_relocates_money(first_speaker, second_speaker)  
    dialogs.relocate_money_to_actor(first_speaker, second_speaker, 5000)  
end
```

Пояснення

```
function zat_a2_stalker_barmen_give_tm_lesson()  
    task_manager.get_task_manager():give_task("lesson_zat_a2_stalker_barmen")  
end Функція для видачі завдання  
function if_actor_has_af_cristall(first_speaker, second_speaker)  
    return first_speaker:object("af_cristall") ~= nil  
end
```

Функція для перевірки що ГГ має артефакт кристал

```
function if_actor_has_af_medusa(first_speaker, second_speaker)
```

```
    return first_speaker:object("af_medusa") ~= nil
```

```
end
```

Функція для перевірки що ГГ має артефакт медузу

```
function dialogs_zaton.zat_a2_stalker_barmen_relocates_art(first_speaker, second_speaker)
```

```
    dialogs.relocate_item_section_from_actor(first_speaker, second_speaker, "af_medusa")
```

```
    dialogs.relocate_item_section_from_actor(first_speaker, second_speaker, "af_cristall")
```

```
end
```

Функція для передачі артефактів Бороді

```
function zat_a2_stalker_barmen_actor_have_art(first_speaker, second_speaker)
```

```
    dialogs.relocate_money_to_actor(first_speaker, second_speaker, 5000)
```

```
end
```

Функція для передачі грошової винагороди ГГ

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

```
[lesson_zat_a2_stalker_barmen]
```

```
icon = ui_inGame2_Kontrakt_s_uchenimi
```

```
prior = 1
```

```
storyline = false
```

```
title = {=actor_has_item(af_cristall) =actor_has_item(af_medusa)}
```

```
zat_a2_stalker_barmen_lesson_title_3, {=actor_has_item(af_cristall)  
!actor_has_item(af_medusa)} zat_a2_stalker_barmen_lesson_title_2,  
{!actor_has_item(af_cristall) =actor_has_item(af_medusa)}
```

```
zat_a2_stalker_barmen_lesson_title_1, zat_a2_stalker_barmen_lesson_title_0
```

```
descr = {=actor_has_item(af_cristall) =actor_has_item(af_medusa)}
```

```
zat_a2_stalker_barmen_lesson_text_3, {=actor_has_item(af_cristall)  
!actor_has_item(af_medusa)} zat_a2_stalker_barmen_lesson_text_2,  
{!actor_has_item(af_cristall) =actor_has_item(af_medusa)}
```

```
zat_a2_stalker_barmen_lesson_text_1, zat_a2_stalker_barmen_lesson_text_0
```

```
target = {=actor_has_item(af_cristall) =actor_has_item(af_medusa)}
```

```
zat_a2_stalker_barmen
```

```
condlist_0 = {+zat_a2_stalker_barmen_quest_complited} complete
```

```
condlist_1 = {+zat_a2_stalker_barmen_quest_fail} fail
```


Пояснення

- [lesson_zat_a2_stalker_barmen] - назва завдання в task менеджері
- icon = ui_inGame2_Kontrakt_s_uchenimi - 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

Основна особливість завдання - це послідовна перевірка структурних умов за допомогою функції actor_has_item(...). Це викликається функція xr_conditions.script для перевірки наявності у актора того чи іншого предмета. Відповідно до структури цього квесту використовуються два варіанти, коли значення функції false (!actor_has_item(...)) і true (=actor_has_item(...))

У квесті розглядаються всі можливі поєднання варіантів наявності або відсутності знайденого того чи іншого предмета.

1. коли немає ні одного.
2. перший (кристал) є, другого (медуза) немає.
3. першого немає, другий є
4. оба є.

Відповідно до незалежності від того, який арт було знайдено першим - відбудеться точне оновлення дескрипшина та заголовка завдання з указанням поточного стану. Також якщо гравець викладе з інвентарю вже знайдений арт, то завдання буде оновлено знову. Мітка на цілі в квесті (Борода) з'являється тільки при наявності обох предметів.

По видачі інфопоршня zat_a2_stalker_barmen_quest_complite квест буде завершено.

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

```
<string id="zat_a2_stalker_barmen_lesson_title_0">
```

<text>Доручення Бороди: знайти артефакти Кристал та Медузу</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_lesson_text_0">

<text>Борода попросив знайти для нього два арти – Кристал та Медузу.</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_lesson_title_1">

<text>Доручення Бороди: знайти артефакт Медузу</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_lesson_text_1">

<text>Артефакт Кристал знайдено. Знайти Медузу.</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_lesson_title_2">

<text>Доручення Бороди: знайти артефакт Кристал</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_lesson_text_2">

<text>Артефакт Медузу знайдено. Знайти Кристал.</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_lesson_title_3">

<text>Доручення Бороди: передайте знайдені артефакти.</text>

</string>

<string id="zat_a2_stalker_barmen_lesson_text_3">

<text>Обидва артефакти знайдено. Віддайте їх Бороді і заберіть нагороду.</text>

</string>

Автор:Devil_Stalker

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