

Система сюжетной информации (инфопорции)

Материал из xrWiki

Система сюжетной информации (ССИ) нужна для обеспечения происхождения и запоминания сюжетных событий в игре.

При помощи ССИ можно создавать абстрактные порции сюжетной информации (инфопорции). Они не могут передаваться от одного объекта к другому. Они могут либо присутствовать, либо отсутствовать; либо устанавливаться, либо сниматься. Фактически наличие инфопорции означает то, что мы дошли до какого-то этапа в сюжете, сценке, последовательности. Условно они разделяются на три группы:

- **сюжетные**. Могут только устанавливаться. Снимать их как минимум некорректно. Обычно обозначают завершение какого либо события, квеста и так далее;
- **квестовые**. Могут и устанавливаться, и сниматься. Описывают продвижение персонажа внутри одного квеста.
- **вспомогательные**. Могут и устанавливаться, и сниматься. Используются обычно для синхронизации скриптов или событий.

Вне зависимости от типа инфопорций, все они описываются идентично и обладают равными возможностями. Разница только в смысловом наполнении. Следует также понимать, что **инфопорция всегда находится у одного объекта**. Следовательно, если вы установили у игрока инфопорцию, то она не появится у торговца. Если вы установили её у торговца - то она не появится у игрока. Об этом следует помнить, и следить за тем, кому выдаёте инфопорции и у кого проверяете их наличие. Это очень большой источник ошибок и чаще всего ошибаются именно здесь.

Функции скриптового `game_object`

При помощи скриптовых функций можно давать или забирать информацию у объектов Inventory Owner в игре.

- **`give_info_portion(info_id)`** - получить информацию по идентификатору(строковому).
- **`give_info_portion_via_pda(info_id, who)`** - получить информацию по идентификатору от указанного объекта.
- **`disable_info_portion(info_id)`** - убрать информацию.
- **`has_info(info_id)`** - есть ли информация.
- **`dont_has_info(info_id)`** - отсутствует ли информация.

Каждая из таких порций имеет уникальный текстовый id и является просто флажком в реестре, который автоматически загружается и сохраняется.

К возможностям info portion относятся:

- запуск функции по отношению к персонажу при получении info_portion (action);
- добавления локаций на карту (location);

- возможность инициирования диалогов актером (dialog);
- возможность инициирования диалогов у актера (при разговоре с персонажем, который имеет info_portion) (actor_dialog);
- добавления статей в энциклопедию (article);
- добавление заданий и в меню заданий (task);
- удаление из реестра уже известных info_portions (disable).

Структура инфопорций в XML-файле

Практически все подразделы необязательны.

```

<!-- id = "название инфопорции"-->
<info_portion id="actor_start">
    <!-- скриптовые функции, которые будут вызваны при получении info_portion персонажем, аргументом
    скриптовый объект персонажа -->
    <action>info_test1.test_task1</action>    <!-- например, здесь запускается функция для квеста -->
    <action>...</action>

    <!-- локации, которые будут показаны на карте -->
    <location>
        <level>0</level>
        <x>-250</x>
        <y>-127</y>
        <icon name="Dealer" x="2" y="2" width="1" height="1"></icon>
        <text>Bring artefacts to the Dealer</text>
    </location>
    <location >.....</location>

    <!-- список диалогов, который может инициировать Info Portion непосредственно у актера-->
    <dialog>trader_job</dialog>
    <dialog>trader_talk_about</dialog>
    <dialog>stalker_talk_about</dialog>

    <!-- список диалогов, который может инициировать персонаж с Info Portion у актера-->
    <actor_dialog>trader_job</actor_dialog>
    <actor_dialog>trader_job</actor_dialog>

    <!-- список id, деактивируемых info_portions у персонажа при получении данной инфопорции-->
    <disable>actor_start01</disable>
    <disable>actor_start02</disable>

    <!-- список id статей в энциклопедии, которые будут добавлены -->
    <article>boar</article>
    <article>flesh</article>

    <!-- задание -->
    <task>

        <!-- первое задание в списке является основным и выделяется большим шрифтом -->
        <objective>
            <text>test task primary</text>

            <!--
            Скриптовая функция, возвращает текущее состояние задания, используя константы
            task.completed - задание (цель выполнена) task.in_progress - в стадии выполнения
            task.fail - провалено
            -->
            <script_condition>info_test1.test_task1</script_condition>
        </objective>
    </task>

```

```

|      <!-- остальные задания - второстепенные -->
|      <objective>
|          <text>test task secondary 01</text>
|          <script_condition>info_test1.test_task2</script_condition>
|      </objective>
|
|      <objective>
|          <text>test task secondary 01</text>
|          <script_condition>info_test1.test_task3</script_condition>
|      </objective>
|
|      </task>
|
| </info_portion>

```

Теперь о методике создания инфопорций. Злоупотреблять их количеством не следует. В source_safe GSC хранились графы всех сюжетных и квестовых инфопоршнов, и его поддерживали в живом состоянии, чтобы каждый видел взаимосвязь между ними и представлял общую картину.

Инфопоршны привязаны к уровням, на которых они выдаются. Находятся они в папке *gamedata\config\gameplay* в файлах с названием **info_(название уровня).xml**, например: **info_l01_escape.xml**, **info_l03_agropprom.xml** и т.д.

Источник

Доки GSC за 2005г., X-Wiki за 2004г.

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Система_сюжетной_информации_\(инфопорции\)&oldid=663](https://xray-engine.org/index.php?title=Система_сюжетной_информации_(инфопорции)&oldid=663)»

Категория:

A-Life

-
- Страница изменена 2 декабря 2017 в 21:17.
 - К этой странице обращались 1173 раза.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

