Для реализации этого квеста мне нужно пройтись по следующим пунктам:

1. Квесты и истории, длящиеся на протяжении всей игры(Сделано)
2. Удаление объекта, как действие игровой истории(Сделано)
3. Возможность создавать новых врагов на уровне и сохранение игры, которое с этим уживается(Сделано)
4. Анимации во время диалогов, расширенный редактор диалогов, который включает в себя управление камерой, анимациями персонажей, сменой места действия и возможность ответа на вопрос.(Сделано)
5. Скрытые за сплошным камнем области
6. Контроллер паука(Сделано)
7. Первая часть квеста(Сделано)
8. Вторая часть квеста (Сделано)
9. Третья часть квеста (Сделано)

Есть некоторые нюансы.

1. Что будет, если подойти к пауку лазутчику (вторая часть квеста) с другой стороны?

Первая волна исправлений:

1. Странное сохранение игры после выполнения квеста, дух не следует за героем, да и почему-то дублируются игровые эффекты.(Исправлено)
2. Нехорошо, когда умершие квестовые персонажи могут стать союзниками и нужно ждать их смерти, чтобы запустился тригер квестового события (Исправлено)
3. Телепортация паука-героя и его развороты(Исправлено)
4. Паук-герой немного неудобен, когда подходит к краям – он с некоторой вероятностью падает (Исправлено)
5. Странная загрузка игры после превращения в паука и смерти в этом обличии (Исправлено)
6. Исправить внешний вид героев(Сделано)
7. Если герой дошёл до скрытого убежища, то паук вор автоматически заходит в неё – не ждёт игрока (Сделано)
8. Анимация ухода паука после выполнения задания – её нет. (Исправлено)

Вторая волна исправлений:

1. Высоченные прыжки после выхода из закреплённого на стене состояния.
2. В первой части квеста, если сразу прийти к пауку-вору и уйти, а потом взять квест, то с пауком вором происходит что-то странное
3. Исправить тайминги диалогов, дух должен находиться рядом с героем во время перехода в другую часть локации.