

Skrypty dialogowe

Skrypty dialogowe są napisane w specjalnie do tego stworzonym schemacie opierającym się na blokach dialogowych. Całe drzewo dialogowe powinno być tworzone w pojedynczym pliku tekstowym.

Struktura pliku: (//komentarze nie mogą się znajdować w pliku są tylko do wyjaśnień)

Maria	//Imię postaci
255 0 0	//Motyw kolorystyczny postaci
250 100 100	//Kolor tekstu opcji dialogowych (nie podświetlonych)
255 0 0	//Kolor tekstu opcji dialogowych (podświetlonych)
#1	//blok rozpoczynamy znakiem # + numer bloku
* Hej co słysząc? ;)	//po gwiazdce wpisujemy to co powie napotkana postać w bloku
	//emotka określi jaką minę będzie miała postać
1 Nic takiego. &2	//opcja dialogowa nr 1 z odnośnikiem do bloku nr 2
	//poprzedzonym &
2 Nic... &3	//opcja dialogowa nr 2 z odnośnikiem do bloku nr 3
0 Bywaj...	//opcje numer 0 zawsze oznaczają wyjście z rozmowy
#	//znak # kończy blok
#2	//blok nr 2, tutaj przekieruje nas 1sza opcja bloku nr 1
* Jesteś smutny? ;(
1 Nie, nie jestem. &4	
0 Pójdę już.	