Веточка Диониса:

Житель 1 должен говорить что у него заболел родственник и нужно идти в соседнюю деревню за лекарем или травником, а он боится. Жители 2 и 3 говорят что всё норм и ничего не происходит

Здрав будь, добрый молодец. Подсказать чего?

+[Как у вас жизнь, нужна ли помощь с чем-нибудь?]

1: Да вроде справляемся кое-как. Спасибо за предложение!

2: Ишь какой хитрый! Я тебе скажу, а ты денег за помощь потребуешь! Иди гуляй, ходит тут, разнюхивает!

3: Ох, беда пришла в мою семью… Дядя мой заболел, да слёг, совсем ходить не может. Надо идти в соседнюю деревню за знахарем або травником, а боязно.

Говорят, та дорога стала очень опасной…

+[Я знаю человека, который проведёт тебя.]

Правда? Ох, выручите вы меня и мою семью!

~invoke\_dialogue\_event(«1»)

Спасибо, я буду ждать твоего приятеля здесь.

Возвращаемся к Дионису, он говорит что пойдет сопровожать этого мужичка.

Привет, ну как? Поговорил с жителями?

+[Да, одного из них нужно сопроводить в соседнюю деревню за лекарем. Справишься?]

Хах, конечно! С этим новым оружием и бронёй никакие опасности мне не страшны! Спасибо, что нашёл мне задание!

~invoke\_dialogue\_event(«dionysus\_2»)

Ладно, мне пора бежать. Ещё увидимся!

->END

Следующий квест не выдается автоматически, но Дионис может быть найден в соседней локации. Он говорит, что по слухам на эту деревню могут напасть бандиты. Он останется тут и позащищает.

(Опционально надо бы сделать что ограничение на выезд из локации)

StayOnSceneGoal = реагирует на изменение сцены SceneManager.OnSceneChange или лучше MapManager OnLocationChange. Нужно чекать что правильно сохраняется и загружается

Эй, давно не виделись!

+[Как дела? Ты проводил того человека?]

Да, мы сразу привезли сюда заодно и его больного родственника. Сейчас они у лекаря. Однако с обратной дорогой возникли проблемы…

Ходят слухи, что бандиты хотят атаковать эту деревню. Я решил остаться и поохранять окрестности.

Может быть, от меня одного будет мало толку, но, скорее всего, бандиты побоятся идти против вооружённых людей.

Ты не поможешь? Нужно просто поглядывать по сторонам и поднять тревогу, если что-то увидишь. Всё-таки делаем доброе дело.

++[Хорошо, я с тобой.]

Ну и отлично! Знаю, сражаться ты не любишь, но если что, просто зови меня.

~add\_quest(«dionysus\_ohrana»)

Разделимся – я буду сторожить вот ту часть деревни, а ты – вот эту. Спасибо, что согласился!

->END

++[Нет, я пас.]

Понимаю, всё-таки ты не любишь драться. Тогда просто будь осторожнее на дороге, береги себя.

->END

Ну как, видел кого-нибудь подозрительного?

+[Нет, всё чисто.]

Хорошо. Продолжаем глядеть в оба!

->END

TODO – вспомнил про жэбу Глорга. Чтобы он не исчезал после суда - ему надо запихнуть все реплики в один диалог. Тогда меньше ебли с IsInstant, хоть больше ебли с проверкой условий

Потом игрок возвращается и говорит что всё норм и ничего не было.

Что ж, бандиты не показали носа. Думаю, узнали про нас с тобой и испугались. Хорошая работа!

Веточка с передачей предметов:

Нпс 1 вдалеке от стартовой локации (Янтарь?) даёт бинокль, говорит его прежний владелец сдох и теперь он пылится.

~check\_if\_quest\_has\_been\_taken()

Приветствую вас, молодой человек. Сегодня хороший день, не правда ли?

+[Здравствуйте. Да, день неплохой.]

Простите мне мою грубость, но не желаете ли вы принять в дар этот бинокль? Вещь ведь хорошая, жалко, если будет пылиться просто так.

++[Хм, был бы благодарен. Но в чём здесь подвох?]

Что вы, никакого подвоха нет. Видите ли, всю свою жизнь я служу дворецким у одного очень способного и благородного человека. К сожалению, его одолевает тяжёлая болезнь…

Мой мастер попросил меня раздать людям часть его вещей, поскольку он не верит, что сможет вернуться к прошлому образу жизни.

+++[Мне жаль это слышать. Передайте мастеру мои соболезнования.]

Спасибо вам, молодой человек. Вот, возьмите.

~place\_item(“Бинокль”, 1, 0)

~add\_quest(bring\_items)

Если вы не найдете применение биноклю, прошу, отдайте его тому, кому этот бинокль сможет принести счастье. Желаю вам удачи и здоровья!

->END

++[Простите, в другой раз.]

Ваше право. Всего доброго!

->END

Нпс 2 у морской локации - он говорит что море красиво и таит тайны и надо смотреть в море. Отдает коллекционную монету

Ах, море, море! Столько тайн оно в себе хранит! Столько чудесных мгновений оно нам несёт. Ты не считаешь так, брат?

~temp activeQuests = get\_active\_quest\_list()

{(activeQuests, «bring\_items\_binoculars»):

+[У меня есть кое-что для тебя. \*Отдать бинокль\*]

Хм? Что ты хочешь предложить мне?

…Бинокль? Погоди… это же очень ценная вещь! Это не простой бинокль, такими пользуются адмиралы! Ты уверен, что хочешь мне его отдать?

++[Прежний владелец сказал, что этот бинокль для человека с огнём в груди. Ты и есть такой человек.]

Я… Спасибо тебе! Мне правда очень сильно пригодился бы такой бинокль! Я смогу любоваться красотами моря весь день напролёт…

Мне нечем отплатить тебе… Хотя нет, я знаю. У меня есть редкая коллекционная монета. Она досталась мне от отца.

~invoke\_dialogue\_event(«bring\_items\_binoculars»)

~place\_item(«Коллекционная монета», 1, 0)

Держи, и спасибо тебе большое!

->END

}

+[Море красиво, но мне пора идти.]

Прощай, брат! Приходи ещё посмотреть на море!

->END

Нпс 3 в любой локации (Бархан)? Он говорит что он коллекционер, и не хватает одной монеты. Отдаёт ключ от погреба

Привет, странник! Вижу, деньги у тебя водятся. Скажи, тебе не попадались коллекционные монеты?

~temp activeQuests = get\_active\_quest\_list()

{(activeQuests, «bring\_items\_coin»):

+[Да, есть одна. Взгляни. \*Отдать коллекционную монету\*]

Ну-ка ну-ка, покажи, что у тебя там…

Невероятно! Удача наконец повернулась ко мне!

Видишь ли, путник, я имею большую коллекцию редких монет. Вот уже долгое время я искала именно такую монету, которую ты мне сегодня принёс.

Теперь моя коллекция завершена. Я крайне рада, спасибо тебе.

Пожалуйста, возьми несколько обычных монет взамен этой.

~change\_player\_money(100)

~invoke\_dialogue\_event(«bring\_items\_coin»)

А, и ещё, возьми этот старый ключ. Я не знаю, откуда он у меня, но, быть может, тебе удастся найти его владельца.

Спасибо и пока!

->END

}

+[Увы, но нет.]

Жалко. Видишь ли, я коллекционирую монеты, но мне не хватает одной. Что ж, не смею задерживать!

->END

Нпс 4 в центральной локации говорит, что потерял ключ от погреба. Удивляется, какого лешего он делает у игрока. Отдает талисман из зубов зверя

Вот ведь напасть… И куда я его дел, не могу вспомнить…

+[У вас что-то случилось?]

Да вот, потерял свой ключ от погреба. Хотел достать своё охотничье ружьё, да не могу…

~temp activeQuests = get\_active\_quest\_list()

{contains(activeQuests, «bring\_items\_key»):

++[Это не ваш ключ?]

Покажи… Да, действительно мой… Что за чертовщина, откуда он у тебя? Где ты его нашёл?

~invoke\_dialogue\_event(«bring\_items\_key»)

~place\_item(«Ожерелье из зубов», 1, 0)

Неважно, давай его сюда. За твою помощь могу дать тебе вот это ожерелье из зубов разных животных. Раньше я много охотился.

}

++[Ничем не могу помочь…]

Ну тогда хотя бы не мешай.

->END

Нпс 5 в болотной локации - трус, и говорит что хочет показаться смелым. Отдает карту с кладом

Ой, извините, что помешал вам пройти…

+[У вас такое лицо, как будто вы хотите о чём-то попросить…]

Что вы, нет, я не… Ох, ладно, не буду вас обманывать.

Видите ли, если говорить попросту, я настоящий трус. Мы с мамой живём не в самом безопасном месте, и я пугаюсь каждого шороха.

В общем я подумал, если я буду выглядеть смелым, то буду достаточно уверенным в себе и перестану бояться.

Я хотел спросить, нет ли у вас какого-то предмета, который позволит мне казаться устрашающим или храбрым? Простите, если я наглею…

~temp activeQuests = get\_activeQuestList()

{contains(activeQuests, «bring\_items\_necklace»):

++[У меня есть ожерелье из зубов зверей. Довольно устрашающее. \*Отдать ожерелье\*]

Ого, думаю, это то, что нужно! Я правда могу его взять? Вот спасибо!

Пожалуйста, в качестве благодарности возьмите вот эту карту, на которой отмечен клад.

~invoke\_dialogue\_event(«bring\_items\_necklace»)

~place\_item(«Карта с кладом», 1, 0)

Я купил её у одного приключенца, но мне не хватило смелости проследовать по ней… Надеюсь, вам она пригодится.

Спасибо и до свидания!

->END

}

++[Нет, но я поищу.]

Спасибо вам! Ничего страшного, если не найдёте…

->END

+[Ничего страшного. Я пойду.]

До свидания!

Нпс 6 в городской локации (Сосновка, снова Янтарь?) говорит ему скучно и надо приключений. Отдает "Уход за огородом"

Эй, приятель, будь здоров! Как дела? Вижу, ты много странствуешь. Завидую тебе… Находил что-то интересное во время путешествий?

+[Немного того, немного сего…]

Эх, вот это жизнь! Тоже хочу кататься по миру. В этом городе я совсем засох. У меня, конечно, здесь и работа, и жильё, а всё равно душа тянется в степь…

+[Возьми эту карту сокровищ. Как по мне, отличное приключение. \*Отдать карту\*]

Ого, и впрямь! Слушай, это крайне заманчиво. Кажется, это именно то, чего мне не хватало, чтобы сорваться и уехать из города.

~invoke\_dialogue\_event(«bring\_items\_map»)

~place\_item(«Уход за огородом», 1, 0)

Чтобы всё было честно, я подарю тебе эту книгу, учебник по садоводству. С учебниками у меня не сложилось, а с садоводством особенно.

Мало ли, вдруг заинтересует тебя или твоих друзей.

Что ж, бывай, приятель! Может, увидимся на дороге.

->END

+[Сочувствую. У каждого собственный путь…]

Да, ты прав. Хотел бы я изменить свой…

->END

+[У меня мало времени, мне нужно идти.]

Ну, как знаешь. Бывай!

->END

Нпс 7 в южной локации жалуется что в огороде ничего не растет. Отдает странный амулет

Здравствуй, добрый молодец! Как несчастная старушка вроде меня может помочь тебе?

+[А почему вы несчастная?]

Да откуда-ж тут счастью взяться то? Совсем одна осталася я на старости лет. Муженёк мой уж умер давно, а внуки не приезжают… Оно и ладно, все ведь заняты…

Одна у меня отрада осталась – в огороде работать. Что-то вырастет, часть сама съем, часть продам, вроде и хватает на жизнь.

Беда только, какой-то жук завёлся, все мои грядки пожрал. Не знаю, чем его даже и травить. Этак я без урожая останусь… Мне бы найти какого-то умника или книжку…

~temp activeQuests = get\_activeQuestList()

{contains(activeQuests, «bring\_items\_book»)

++[Посмотрите, вот такая книга не подойдёт? \*Отдать «Уход за огородом»\*]

Ой, внучок, кажется это то, что нужно! Ты погляди, тут всякие разные вредители и средства против них. Даже с картинками!

Кажется, урожай мой спасён. Спасибо, милок, услужил бабушке на старости лет. Ой, как хорошо!

~invoke\_dialogue\_event(«bring\_items\_book»)

~place\_item(«Странный амулет», 1, 0)

Милок, возьми в награду вот эту штуку. Я давеча нашла в огороде, ума не приложу, что это такое. Может, такому молодцу, как ты, будет полезно.

Ну, спасибо тебе ещё раз. Редко когда встретишь кого-то с добрым сердцем!

->END

}

++[Звучит печально. Я постараюсь что-то найти для вас.]

Да что ты, внучок, не утруждайся ради меня… Бабушка уже и так стара, побереги силы…

->END

+[Простите, мне нужно идти.]

Иди, раз уж нужно, внучок. Мне идти-то уж некуда…

->END

Нпс 8 в Аркании говорит что он маг и случайно телепортировал амулет. Благодарит, дает золото и 200 экспы

Эй ты, крестьянин! Узри силу моего волшебства!

Я – самый умелый маг в этом королевстве! Меня зовут Темнейший Лорд! Феноменальная, безграничная мощь!

\\*Маг неуверенно делает руками странные движения, как будто распутывая клубок невидимых ниток\*

+[Ты ещё новичок в мире магии, ведь так?]

Аргх… Как ты смеешь так говорить? Магия у меня в крови! Папа… то есть мой наставник говорит, что мне нужно попрактиковаться над техникой.

Немного времени, и все склонятся перед моей волей!

Знаешь ли ты, крестьянин? Недавно у меня даже получилось применить магию телепортации! Я отправил свой амулет на большое расстояние отсюда.

Правда, я не знаю, где он сейчас… Слушай, крестьянин, найди мне мой амулет, и тогда сможешь называть себя моим слугой!

~temp activeQuests = get\_active\_quest\_list()

{contains(activeQuests, «bring\_items\_amulet»)

++[Вот, держи. Это он?]

Прислужник, у тебя получилось найти мой амулет! Хорошая работа, я подумаю над тем, чтобы произвести тебя в роль своего ассистента.

~invoke\_dialogue\_event(«bring\_items\_amulet»)

Темнейший Лорд не забывает доброты. Вот, возьми награду. Надеюсь, этих денег будет достаточно. Теперь иди и расскажи всем о моём благородстве и величии!

}

++[Не то, чтобы мне хотелось быть чьим-то слугой…]

Подумай дважды, простой смертный. У меня не будет отбоя от фанатов, когда я стану самым великим! Потом будет уже поздно!

->END

+[Лучше я пойду, чтобы не злить тебя.]

Правильно! Признай мою силу и беги в страхе! Я – самый великий маг, что когда-либо жил в этом королевстве, нет, во всём мире!

Веточка с любовью:

Чел говорит что боится подойти к бабе, просит узнать её вкусы чтобы сделать подарки

TODO – бабу в соседнюю деревню. Меньше возни с заменой диалогов, если бы они были на одной сцене.

Эй, друг, привет. Могу я попросить тебя об одном одолжении?

+[Я слушаю.]

Видишь ли, тут такое дело… В общем, мне безумно нравится одна девушка из соседней деревни.

Я боюсь к ней подойти. Вдруг я покажусь ей неприятным или слишком настойчивым…

Ты не мог бы поговорить с ней и узнать, что ей нравится? Потом я пойду и сделаю ей подарок, чтобы создать хорошее первое впечатление.

++[Не знаю, к чему такие сложности… Ну ладно, хорошо.]

Спасибо! Девушку зовут Камилла. Она живёт здесь недалеко, в деревне TODO. Постарайся поговорить с ней ненавязчиво, чтобы она не заподозрила неладное…

И прошу тебя, не говори ей, что это я интересуюсь.

~add\_quest(baba1)

Впрочем, не мне давать тебе наставления. Я знаю, ты справишься!

->END

++[Ты занимаешься какой-то бессмыслицей. Подойди к ней сам.]

Эх, да, ты, конечно, прав… Я постараюсь найти в себе силы…

->END

+[Прости, сейчас я занят.]

А, ну что ж, ладно. Тогда удачного пути!

->END

Баба либо отвечает на отъебись (мне нравится слизь) либо честно (мне нравится мармелад)(если игрок ненавязчив)

0 Дерзкий

00 Мудак (обоср)

01 Бэд Бой

010 Быдло (обоср)

011 Мачо (успех)

1 Галантный

10 Подлиза

100 Мямля (обоср)

101 Романтик (успех)

11 Джентльмен (успех)

Дама: Здравствуйте. Я вас раньше здесь не видела. Чем могу помочь?

0: Быстро говори, что хочешь в подарок?

Дама: Как вы разговариваете со мной? Что это вообще такое, кто вы?

00: Я не буду повторять дважды, ты, грязная девка! Отвечай!

Дама: Ах вы… Ах вы… Мерзавец, подлец, хамло!

Принесите мне кусок слизи, чтобы я могла кинуть им в ваше лицо! Уйдите с глаз моих!

~invoke\_dialogue\_event(slime)

END

01: \\*Уверенно взять за руку\* Я тот, кто может сделать тебя счастливой.

Дама: Вот как? И как же это понимать?

010: Сделай для меня всё, что я пожелаю, а взамен проси любой подарок. Что хочешь?

Дама: Да хоть кусок слизи, только отвяжитесь от меня, наглец!

~invoke\_dialogue\_event(slime)

END

011: Прошу, мне всего лишь нужно знать твой любимый предмет. От этого многое зависит.

Ой, ну я даже и не знаю… Ну, мармелад я кушать люблю. У нас в деревню редко привозят…

~invoke\_dialogue\_event(marmelad)

->END

1: Добрый день, прекрасная леди. Как ваше самочувствие?

Дама:И вам не хворать, красноречивый незнакомец. А чему я обязана комплиментам?

10: Просто во всём мире я не встречал более прекрасной девушки, чем вы!

Дама: Ну ладно, хватит пресмыкаться. Немедленно говорите, что хотели!

100: Да я… эм… в общем, подарок предложить…

Дама: Ничего мне не надо от вас.

Дайте кусок слизи, чтобы я втирала его себе в кожу и стала жабой, чтобы подлизы вроде вас не приставали!

~invoke\_dialogue\_event(slime)

END

101: Назовите ваш любимый предмет, и вы получите его с первыми лучами солнца!

Дама: А вы всё-таки романтик… Я бы хотела баночку мармелада, очень уж я его люблю.

~invoke\_dialogue\_event(marmelad)

11: Комплименты вполне заслужены. Как насчёт подарка, чтобы сгладить первое впечатление?

Дама: Что ж, вы создаёте впечатление настоящего джентльмена, что редкость в нашей дыре.

Я очень люблю мармелад. Так жаль, что его редко сюда привозят.

~invoke\_dialogue\_event(marmelad)

END

Ну как? Поговорил? Сказала ли она что-нибудь?

+[Да. Ей определённо нравится мармелад/слизь]

Вот как? Хм, по случайности, мне тут как раз недавно передали баночку. Ты не мог бы подарить её ей? Скажи, что это от меня.

Слизь? Как это странно… Ну, о вкусах не спорят! Мой отец – охотник на монстров, после охоты на слизней он часто приносит слизь домой. Правда, обычно мы её сжигаем в печи.

В общем, будь добр, возьми вот этот кусок и подари ей. Скажи, что это от меня.

+[Ещё нет.]

Пожалуйста, я рассчитываю на тебя!

Если нечестно:

Чел дает предмет и бабе он не нравится. Она отказывается знакомится и делает FailingLine

Снова ты? Что тебе ещё нужно от меня?

+[В соседней деревне живёт хороший парень по имени Микаэль. Вот подарок от него.]

О боже, фу, что это? Какая мерзость! Ты и твой Микаэль хотите с ума меня свести?

Вон отсюда! Микаэлю этому передай, что глаза мои его видеть не хотят! Какой кошмар!

~invoke\_dialogue\_event(fail)

->END

Если честно:

Чел дает предмет и бабе он нравится. Она говорит что не против познакомится с тем челом.

О, снова привет. Ты чего-то хотел?

+[В соседней деревне живёт парень по имени Микаэль. Вот подарок от него. \*Отдать мармелад\*]

Ого, это же мой любимый мармелад! Как здорово!

Микаэль говоришь? Кажется, я видела его на какой-то ярмарке. А он похож на хорошего человека, я не прочь познакомиться с ним…

~invoke\_dialogue\_event(success)

Спасибо, что передал подарок!

->END

Чел дает письмо с признанием и мы его передаем. Конец

Привет! Ну, как всё прошло?

+[Камилле понравился подарок. Она согласилась познакомиться.]

+[Похоже, мы ошиблись с подарком. Ей не понравилось. Извини.]

Эх, вот оно как, значит…

Не извиняйся, странник, это не твоя вина. Мне нужно было быть менее трусливым и самому к ней подойти.

~invoke\_dialogue\_event(totalfail)

Ладно уж, давай сюда эту слизь. Эх, какое несчастье…

END

Квест "Дальняя дорога"

Посыльный выполнял доставку, передавая предметы от Алисы к Бобу. Теперь Боб хочет передать Алисе обратно.

Поскольку его предметы - гниющие, то нужно доставить их быстро. Посыльный не едет, потому что говорит что не успеет, сломал телегу.

Игрок говорит с Бобом и едет к Алисе

(Здесь TimedGoal на "порчу предметов")

Алиса интересуется, почему посыльный другой.

Алиса отдает коробку чтобы отдать Бобу. Откроешь коробку - квест провален.

Квест "Скользкие друзья"

Один рептилий по имени Алиса (имя не окончательное) говорит, что давно не виделся со своими друзьями. Просит узнать, как у них дела.

??Спросить дальше

Квест "Вечеринка"

Один из мужиков (где-то на севере?) просит привезти экзотические предметы для вечеринки. (2 пирога, 3 чизкейка, 6 фруктов)

Этот мужик по возвращении вспомнил также и про бухло - 2 красного вина, 2 белого

По возвращении он говорит всё готово, позови гостей из соседних деревень. Зовём 3-4 типчиков.

По возвращении он говорит спасибо иди. (А я? А ты в сделку не входил)

Квест "Больной родственник"

Чел говорит что его родственник очень болеет и выдает коробку чтобы доставить в другую деревню. ГОворит что хрупко и лучше не открывать (вызывает подозрение у игрока)

Внутри лежит алкоголь.

Если открыть, то провалено. Если не открыть то просто спасибо от "больного родственника"

Вопросы?:

Лаура

Марк

Флурп (до и после)

Одрин (до и после)

Караванщик

Сокол

Капитан Селена

Маг Альберик

Карлос Золотой рот

Торгил