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