



## **Создание новых веток диалога.**

1) Списки веток диалогов содержатся в файлах вида  
gamedata/config/gameplay/character\_desc\_\*.xml

Это например:

character\_desc\_zombied.xml  
character\_desc\_stalker.xml  
character\_desc\_g arbage.xml  
итд.

Файлы character\_desc\_\*.xml можно сравнить со стволом дерева диалогов.

В них перечисляются названия прикрепляемых веток диалогов

Например вот список веток диалога с Сидоровичем взятый из файла character\_desc\_escape.xml

escape\_trader\_start\_dialog  
escape\_trader\_talk\_info  
escape\_trader\_jobs  
tm\_trader\_dialog  
tm\_trader\_reward  
escape\_trader\_done\_blockpost\_box< br>

В свою очередь каждая ветка диалога также может ветвиться.

2) Ветвление веток прописывается уже в других файлах.

Например ветвление веток диалога с Сидоровичем содержится в файле gamedata/config/gameplay/dialogs\_escape.xml

Возьмем оттуда к примеру ветвление ветки escape\_trader\_jobs (ветвление веток обычно очень большое поэтому я приведу только часть):

```
escape_dialog.trader_has_talk_info_w r  
tutorial_end
```

```
escape_trader_talk_info_1  
100  
99  
9995
```

```
...  
...  
...
```

```
escape_trader_talk_info_0  
1
```

Здесь ... - это проверка выполнения условия. Ветка появится в диалоге, только если условие выполняется.  
Конкретно escape\_dialog.trader\_has\_talk\_info\_w r из ветки escape\_trader\_talk\_info есть обращение к функции trader\_has\_talk\_info\_wr находящейся в файле скрипте gamedata/scripts/escape\_dialog\*\*\*\*\*ipt

Функция выглядит так:

```
function trader_has_talk_info_wr( trader, actor )  
return true  
end
```

Насколько понимаю она возвращает true только в случае если мы разговариваем с trader\_ом т.е. с Сидоровичем.  
Т.е проверкой условия escape\_dialog.trader\_has\_talk\_info\_w r проверяется с кем ведется диалог,  
и если диалог ведется с Сидоровичем в ветке по крайней мере этим условием пропускается в список реплик.  
Но для конкретной ветки может быть несколько precondition и других условий.

Далее tutorial\_end Если я верно понимаю, это так же своего рода проверка условия В данном случае проверка на то закончена стадия tutoriala или нет. Т.е ветка допустится в список реплик если стадия tutoriala закончена.

**А далее идут конкретные фразы содержащие ссылки на вытекающие фразы**

**Фраза:**

**escape\_trader\_talk\_info\_0  
1**

**это основа ветки escape\_trader\_talk\_info.  
(Вообще как я понял в любой основной ветке любого диалога фраза  
будет основой из которой далее будет все вытекать)**

**1 - это ссылка на вытекающую фразу :**

**escape\_trader\_talk\_info\_1  
100  
99  
9995**

**В свою очередь 100, 99, 9995 это ссылки на фразы веточки растущие  
из фразы**

**.**

**3) Текст каждой фразы содержится уже в четвертом файле. Для  
диалога с Сидоровичем тексты лежат в файле  
gamedata/config/text/rus/stable\_dialogs\_escape.xml**

**Есть несколько вопросов.**

**Спрашивай, только я ведь всего не знаю. Сам понимаешь, сижу тут  
целыми днями, а жизнь - она вся там, снаружи, в Зоне. Могу  
рассказать о Зоне вообще, а немного могу о ближайших окрестностях,  
где сам ходил.**

**Эти строки содержат тексты для фраз и**

**Итого диалоги разложены по 4 а то и более файлам.**

Ветки диалога могут быть циклическими.

Как в этом случае:

...

1

2

...

11

12

...

1 - Это возврат к фразе 1. (защелкивание)

111

Теперь пример практического применения того, о чем было сказано выше:

Добавим в диалог с Сидоровичем ветку своего собственного изготовления.

Например такую:

Меченый: Сидрыч а что это у тебя зеленые человечки, что по столу бегают, такие худые?

Сидорович: Чего?!!

Меченый: Ты их совсем, совсем не кормишь?

Сидорович: В следующий раз, как пойдешь в зону, бери-ка вместо водяры побольше антирада. А то мало что таким перегаром дышишь, уже до зеленых человечков долечился... Шутник.

1) В файле `gamedata/config/gameplay/character_desc_escape.xml` в конце списка веток для `trader_a` суем свою ветку с произвольным названием. (например `escape_trader_letat_gusi`)

Т.е у нас получится так

...

...

...

...

escape\_trader\_start\_dialog  
escape\_trader\_talk\_info  
escape\_trader\_jobs  
tm\_trader\_dialog  
tm\_trader\_reward  
escape\_trader\_done\_blockpost\_box< br> escape\_trader\_letat\_gusi

...

Записываем изменения и с файлом character\_desc\_escape.xml все.

2) Теперь берем файл gamedata/config/gameplay/dialogs\_escape.xml

Диалогу:

Меченый: Сидрыч а что это у тебя зеленые человечки, что по столу бегают, такие худые?

Сидорович: Чего?!!

Меченый: Ты их совсем, совсем не кормишь?

Сидорович: В следующий раз, как пойдешь в зону, бери-ка вместо водяры побольше антирада. А то мало что таким перегаром дышишь, уже до зеленых человечков долечился... Шутник.

Который мы хотим реализовать будет соответствовать такая структура:

escape\_trader\_letat\_gusi\_0  
1

escape\_trader\_letat\_gusi\_1  
2

escape\_trader\_letat\_gusi\_2  
3

escape\_trader\_letat\_gusi\_3

условия наличия ветки в диалоге можно взять из ветки  
Т.е берем условия escape\_dialog.trader\_has\_talk\_info\_w r и tutorial\_end  
(Можно было конечно прописать в скрипте еще одно условие для ветки, чтоб она появилась только один раз, а потом больше не возникала. Но об этом какнибудь позже допишу.)

**В итоге у нас получилась такая структура:**

**escape\_dialog.trader\_has\_talk\_info\_w r  
tutorial\_end**

**escape\_trader\_letat\_gusi\_0  
1**

**escape\_trader\_letat\_gusi\_1  
2**

**escape\_trader\_letat\_gusi\_2  
3**

**escape\_trader\_letat\_gusi\_3**

**Которую нужно вставить в любом месте между dialog id\_шниками  
других веток в файле dialogs\_escape.xml.**

**Главное не промахнуться и засунуть именно между, а не внутрь одного  
из dialog id**

**Все что находится между тегами и это внутренности конкретного dialog  
id**

**Т.е совать наш**

**....**

**надо**

**...**

**здесь**

**...**

**но**

**не здесь**

**После сохранения внесенных изменений с файлом dialogs\_escape.xml все.**

**3) Теперь вбиваем сами текстовички в файле  
gamedata/config/text/rus/stable\_dialogs\_escape.xml**

**Т.е нам надо в файле stable\_dialogs\_escape.xml вставить такую конструкцию:**

**Сидрыч а что это у тебя зеленые человечки, что по столу бегают, такие худые?**

**Чего?!!**

**Ты их совсем, совсем не кормишь?**

**В следующий раз, как пойдешь в зону, бери-ка вместо водяры побольше антирада. А то мало что таким перегаром дышишь, уже до зеленых человечков долечился... Шутник.  
в любом месте между уже существующими string id**

**сюда**

**Но не внутрь одного из существующих string id**

**не сюда**

**После сохранения изменений, у вас все готово. Можно грузить игру и смотреть что получилось.**