*Инфопоршень* - это определенная точка отсчета, если так можно сказать. Она может быть полученной или нет. Обычно используется для определенного действия после выполнения какого-либо условия.  
К примеру, мы сделали так, что после убийства определенного НПС выдается инфопоршень. Диалог о выполнении задания должен появляться только после убийства НПС. Раз НПС убит, следовательно, инфопоршень у нас есть, следовательно, диалог появляется. Т.е. игра использует инфопоршни для отслеживания каких-либо действий. Надеюсь в общих чертах вам стало понятно что это такое, и для чего используется.

*Теперь рассмотрим, как и где они прописываются.*

Все инфопоршни прописаны в файлах типа «info\_локация» (config/gameplay). Вот как выглядит инфопоршень в файле:

<info\_portion id="escape\_stalker\_help"></info\_portion>

Это самый простой инфопоршень, на который не завязано никаких действий. escape\_stalker\_help это идентификатор или проще – название данного инфопоршня.  
  
На инфопоршень может быть завязано определенное действие. Например начало какого-либо квеста прописывается в тэге <task> (внутри пишется id квеста):

<info\_portion id="escape\_stalker\_meet">  
        <task>esc\_help\_wounded\_from\_raid</task>  
</info\_portion>

Выполнение какой-либо функции прописывается в тэге <action>:

<info\_portion id="garbage\_meetstalker\_start">  
        <action>escape\_dialog.spawn\_bandit1</action>  
</info\_portion>

Появление записи в энциклопедии или журнале прописывается в тэге <article>:

<info\_portion id="tutorial\_artefact\_start">  
        <article>zone\_anomalies\_meat</article>  
</info\_portion>

Один инфопоршень может содержать несколько, а то и все данные тэги.

Через скрипт дается:

obj:give\_info\_portion(sec)

В роли obj объект, имя объекта. В роли sec имя инфопоршня, пишется в кавычках.