**Вводная часть**

По смыслу диалоги различаются на три типа:

**Тип 1. Квестовые диалоги**

К ним относятся все диалоги, относящиеся к выдаче, ходу или результатам сюжетных, второстепенных и случайных заданий. Сюда же относится любая информация по под заданиям основных заданий. (Например, диалог о поваре на милитари либо о психе в баре).

**Тип 2. Информация об уровне**

К ним относятся информация об интересных местах, уникальных персонажах, событиях и т.д. на уровнях.

**Тип 3. Энциклопедическая информация**

Любая информация, которая заносится в энциклопедию.

**Тип 4. Развлекательные диалоги**

Система случайных диалогов (находится в разработке). Байки, шутки, анекдоты и т.д. – просто фан для игрока.

**Требования по построению диалогов**

1. **Приоритетность.** В окне диалога Типы диалогов должны находиться СТРОГО в следующем порядке – **Тип 1**, **Тип 2**, **Тип 3**, **Тип 4**. Более важная информация должна находиться выше и быстрее привлекать взгляд.

*Приоритет диалога указывается с помощью редактора диалогов. Для этого дважды щелкните на название диалога в левом верхнем окне и укажите приоритет в соответствующем поле. По умолчанию приняты такие границы: 9-7 диалоги* ***Тип 1****. 6-2 - диалоги* ***Тип 2****. 2-0 - диалог* ***Тип 3,4****. Указывать приоритеты необходимо только для диалогов актера. Для стартовых диалогов персонажей указывать приоритеты не имеет смысла.*

1. **Уровни вложенности.** Старайтесь не делать более 10 уровней вложенности в дереве диалогов. Если у Вас в дереве диалогов предусматривается возврат наверх, то переход разрешен только на начало диалога, т.е. на самый верхний уровень. Переходить на промежуточные уровни – **НЕЛЬЗЯ**.
2. **Скрытие диалогов Тип 1.** После того, как квест выполнен, все диалоги относящиеся к выполненному квесту исчезают.
3. **Не скрытие диалогов Типа 2, 4.** Диалоги **Типа 2 и 4** доступные всегда и не убираются.
4. **Диалог Тип 3.** Игроку выдается только та информация, которой у него нет еще в энциклопедии. После получения такой новой информации, она исчезает. Когда у Сталкера нет новой информации для игрока, то вопрос игрока Какая у тебя есть новая информация (фраза есть всегда), дается один ответ – Для тебя у меня нет новой информации.