1) Надо создать наш диалог. Ищем файл stable\_dialogs\_bar(путь gamedata\config\text\rus) и в конце пищем два диалога примерно вот таких:

<string id="bar\_ohran\_propusk\_0">

<text>Дружище послушай, у меня очень ценная информация для твоего командира, давай как-нибудь договоримся?</text>

</string>

<string id="bar\_ohran\_propusk\_1">

<text>В принципе можно,но услуга за услугу.Дело у меня есть к тебе меченый.У меня клиент есть, хорошо платит но ему нужны только ценные артефакты. Сможешь мне принести артефакт Панцирь?</text>

</string>

<string id="bar\_ohran\_propusk\_2">

<text>Ну ты и ... ладно жди достану тебе панцири, черепаха ты наша.</text>

</string>

<string id="bar\_ohran\_propusk\_3">

<text>Ну ты и жлоб поглядывай за углами вдруг шальная пуля прилетит.</text>

</string>

<string id="bar\_friend\_propusk\_0">

<text>Привет сержант не забыл наш уговор?.</text>

</string>

<string id="bar\_friend\_propusk\_1">

<text>Да помню-помню было такое,долго же ты,а еще меня черепахой называл,а сам... ну ладно принес?.</text>

</string>

<string id="bar\_friend\_propusk\_2">

<text>А как же держи,попотеть пришлось.</text>

</string>

<string id="bar\_friend\_propusk\_3">

<text>Ну в нашем деле не без этого проходи че стоишь.</text>

</string>

Первый называется bar\_ohran\_propusk, а второй bar\_friend\_propusk. Учтите все диалоги должны начинаться со слов меченого.

2)Находим файл dialogs\_bar(путь gamedata\config\gameplay) и составляем скелет нашего диалога опять же в конце файла:

<dialog id="bar\_ohran\_propusk">

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>bar\_ohran\_propusk\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>bar\_ohran\_propusk\_1</text>

<next>2</next>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>bar\_ohran\_propusk\_2</text>

</phrase>

<phrase id="3">

<text>bar\_ohran\_propusk\_3</text>

<action>dialogs.break\_dialog</action>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

<dialog id="bar\_friend\_propusk">

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>bar\_friend\_propusk\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>bar\_friend\_propusk\_1</text>

<next>2</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>bar\_friend\_propusk\_2</text>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="3">

<text>bar\_friend\_propusk\_3</text>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

Все у нас есть диалог. Вот эта строчка <action>dialogs.break\_dialog</action> означает что из скриптового файла

dialogs вызывается функция break\_dialog. Т.е. если мы откажемся нести арт Пличко то диалог прерывается.

Все если мы правильно сделали то сохраняем наши изменения.

3) Находим файл character\_desc\_bar и ищем Пличко(тот что нас не пускает к Воронину) и добавляем ему два диалога:

<actor\_dialog>bar\_ohran\_propusk</actor\_dialog>

<actor\_dialog>bar\_friend\_propusk</actor\_dialog> - это наши диалоги.

<start\_dialog>bar\_dolg\_base\_guard\_start</start\_dialog>

<actor\_dialog>bar\_dolg\_base\_guard\_talk</actor\_dialog>

<actor\_dialog>bar\_dolg\_base\_guard\_story</actor\_dialog>

<actor\_dialog>bar\_dolg\_base\_guard\_rules</actor\_dialog>

#include "gameplay\character\_dialogs.xml"

Сохраняем наши изменения и запускаем игру если мы сделали все правильно то у него появиться два диалога.

Диалог мы сделали, но нам теперь нужно сделать так чтобы он нас пустил к Воронину т.е. приделать Пличко квест.

В папке gameplay есть много файлов таких как info\_known\_objects,info\_l05dark\_valley и т.д. Это все инфопоршни игры без них квест не получиться. Нам надо создать свои инфопоршни. Создадим свой файл где будут лежать наши инфопоршни.Я назвал сой файл info\_dan\_way(не забудь те прописать его в файле system т.е. добавить к остальным файлам с инфопоршними свой файл)

Внутри он будет выглядеть примерно так

<?xml version='1.0' encoding="windows-1251" ?>

<game\_information\_portions>

<info\_portion id="bar\_dolg\_propusk\_start"> это наши инфопоршень №1

<task>bar\_dolg\_propusk</task> это цель задания которая указывается в game\_tasks

</info\_portion>

<info\_portion id="bar\_dolg\_propusk\_have"></info\_portion> это наши инфопоршень №2

<info\_portion id="bar\_dolg\_propusk\_done"></info\_portion>это наши инфопоршень №3

</game\_information\_portions>

Дальше открываем game\_tasks и после всех инклудов вписываем наш квест

<game\_task id="bar\_dolg\_propusk">

<title>Принести арты Пличко</title>

<objective>

<text>Найти артефакт панцирь</text>

<icon>ui\_iconsTotal\_artefact</icon>

<infoportion\_complete>bar\_dolg\_propusk\_done</infoportion\_complete>

</objective>

<objective>

<text>Найти артефакт панцирь</text>

<icon height="50" width="50" x="100" y="50">ui\ui\_icons\_task</icon>

<function\_complete>dan\_dialog.bar\_dolg\_propusk\_have</function\_complete>

<infoportion\_set\_complete>bar\_dolg\_propusk\_have</infoportion\_set\_complete>

</objective>

<objective>

<text>Принести артефакт Пличко</text>

<map\_location\_type hint="Пличко">blue\_location</map\_location\_type>

<object\_story\_id>bar\_dolg\_guard\_commander</object\_story\_id>

<infoportion\_complete>bar\_dolg\_propusk\_done</infoportion\_complete>

</objective>

</game\_task>

Все теперь нам надо добавить инфопоршни в наш диалог, находим dialogs\_bar ищем в нем наши диалоги и добавляем инфопоршни;

<dialog id="bar\_ohran\_propusk">

<dont\_has\_info>bar\_dolg\_propusk\_start</dont\_has\_info> это значит что диалог не появиться у Пличко

<dont\_has\_info>bar\_dolg\_propusk\_have</dont\_has\_info> если сработали наши инфопоршни т.е. чтобы

<dont\_has\_info>bar\_dolg\_propusk\_done</dont\_has\_info> после выполнения задания диалог вновь не появлялся

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>bar\_ohran\_propusk\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>bar\_ohran\_propusk\_1</text>

<next>2</next>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>bar\_ohran\_propusk\_2</text>

<action>dan\_dialog.bar\_dolg\_propusk\_have</action> т.е. будет выполняться функция

<give\_info>bar\_dolg\_propusk\_start</give\_info> bar\_dolg\_propusk\_have из сриптового файла dan\_dialog.

</phrase>

<phrase id="3">

<text>bar\_ohran\_propusk\_3</text>

<give\_info>bar\_dolg\_propusk\_start</give\_info> информации о получении первого инфопоршня.

<action>dialogs.break\_dialog</action>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

<dialog id="bar\_friend\_propusk">

<dont\_has\_info>bar\_dolg\_propusk\_done</dont\_has\_info> не показывать после получения 3 инфопоршня

<has\_info>bar\_dolg\_propusk\_have</has\_info> показывать если есть второй инфопоршень

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>bar\_friend\_propusk\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>bar\_friend\_propusk\_1</text>

<next>2</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text>bar\_friend\_propusk\_2</text>

<action>dan\_dialog.bar\_dolg\_propusk\_done</action> вызывается функция bar\_dolg\_propusk\_done

<give\_info>bar\_dolg\_propusk\_done</give\_info> информация о получения 3 инфопоршня задание выполенено

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="3">

<text>bar\_friend\_propusk\_3</text>

<give\_info>bar\_dolg\_base\_pass</give\_info> это срабатывает инфопоршни о пропуске нас на базу долга.

<give\_info>bar\_dolg\_community\_start</give\_info>

<give\_info>bar\_dolg\_community\_leader</give\_info>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

Теперь нам надо создать свой скриптовой файл и вписать 2 функции. Одна нужна для проверки наличия в инвентаре панциря и соответственно включения инфопоршня bar\_dolg\_propusk\_have. Вторая для передачи Пличко

арта. Например dan\_dialog и вписать наши функции.

function bar\_dolg\_propusk\_have(task, objective) эта функция проверяет наличие арта

if db.actor ~= nil then

return db.actor:object("af\_armor\_3") ~= nil

end

return false

end

function bar\_dolg\_propusk\_done(first\_speaker, second\_speaker) эта функция отдачи арта Пличко

dialogs.relocate\_item\_section(second\_speaker, "af\_armor\_3", "out")

second\_speaker:set\_relation(game\_object.friend, first\_speaker) эта строчка делает Пличко другом.

end

Ну вот вроде все. Если сделали все правильно, то после того, как принесли арт Пличко, вас свободно пропустят на базу долга.

,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,

function bar\_dolg\_propusk\_done(first\_speaker, second\_speaker) эта функция отдачи арта Пличко

dialogs.relocate\_item\_section(second\_speaker, "af\_armor\_3", "out",)

second\_speaker:set\_relation(game\_object.friend, first\_speaker) эта строчка делает Пличко другом.

end

Нашел ошибку в этой функции. После слова "out" стоит запятая. Она здесь совсем не нужна.

////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Хммм... С HTML имел дело?

Прислони к стене матрас ))

Файл "bar\_dialogs.xml"

...

<phrase id="1"> -- открываем тело фразы

<text>text1</text> -- прописываем, что будет текстом фразы - ссылка на строку

<next>2</next> -- ссылка (идентификатор) на следующую фразу - пишем то, что в её параметре id

</phrase> -- закрыли тело фразы

<phrase id="2"> -- открываем тело фразы, на которую идёт ссылка из первой

<text>text2</text> -- ссылка на строку с текстом этой фразы

</phrase> -- закрыли тело фразы

...

Файл "stable\_bar\_dialogs.xml"

...

<string id="text1"> -- открываем тело строки

<text>Убейся апстену</text> -- забиваем в неё текст

</string> -- закрываем тело строки

<string id="text2">

<text>Ладно, только матрас дай</text>

</string>

...