Создание новых веток диалогов

Теория

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\_garbage.xml ...

Файлы character\_desc\_\*.xml можно сравнить со стволом дерева диалогов. В них перечисляется названия прикрепляемых веток диалогов

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

<start\_dialog>escape\_trader\_start\_dialog</start\_dialog>

<actor\_dialog>escape\_trader\_talk\_info</actor\_dialog>

<actor\_dialog>escape\_trader\_jobs</actor\_dialog>

<actor\_dialog>tm\_trader\_dialog</actor\_dialog>

<actor\_dialog>tm\_trader\_reward</actor\_dialog>

<actor\_dialog>escape\_trader\_done\_blockpost\_box</actor\_dialog>

В свою очередь каждая ветка диалога также может ветвится.

2) Ветвление диалогов прописывается уже в других файлах.

Например, ветвление диалога с Сидоровичем содержится в файле gamedata/config/gameplay/dialogs\_escape.xml Возьмем оттуда, например, ветвление escape\_trader\_jobs.

Ветвление имеет довольно большие масштабы, поэтому приведу только часть:

<dialog id="escape\_trader\_talk\_info">

<precondition>escape\_dialog.trader\_has\_talk\_info\_wr</precondition>

<has\_info>tutorial\_end</has\_info>

<phrase\_list>

<phrase id="1">

<text>escape\_trader\_talk\_info\_1</text>

<next>100</next>

<next>99</next>

<next>9995</next>

</phrase>

...

<phrase id="0">

<text>escape\_trader\_talk\_info\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

Здесь <precondition>…</precondition> - это проверка выполнения условия. Ветка появится в диалоге, только если условие выполняется. Конкретно <precondition>escape\_dialog.trader\_has\_talk\_info\_wr</precondition> из ветки escape\_trader\_talk\_info - это обращение к функции trader\_has\_talk\_info\_wr, находящейся в файле скрипте gamedata/scripts/escape\_dialog.script

Функция выглядит так:

function trader\_has\_talk\_info\_wr( trader, actor )

return true

end

То есть, судя по его структуре, <precondition>escape\_dialog.trader\_has\_talk\_info\_wr</precondition> выполняется всегда, т.к. функция всегда возвращает истину и <dialog id="escape\_trader\_talk\_info"> пропускается в списк реплик.

Но для конкретной ветки может быть несколько precondition и других условий.

Далее, <has\_info>tutorial\_end</has\_info> - это еще одна проверка, на этот раз на наличие у игрока так называемых infoportions, выдаваемы в процессе ключевых диалогов. В данном случае это проверка на то, закончена ли определенная стадия туториала, или нет. Т.е. ветка допустится в список реплик если стадия туториала закончена.

Более детально мы это разберем в конце статьи.

А далее идут конкретные фразы, содержащие ссылки на вытекающие фразы, например:

<phrase id="0">

<text>escape\_trader\_talk\_info\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

Это основа ветки escape\_trader\_talk\_info.

Важно! В любой основной ветке любого диалога фраза <phrase id="0"> будет основой, из которой далее будет все вытекать. Она должна обязательно присутствовать и в вашем диалоге.

<next>1</next> - это ссылка на вытекающую фразу <phrase id="1">:

<phrase id="1">

<text>escape\_trader\_talk\_info\_1</text>

<next>100</next>

<next>99</next>

<next>9995</next>

</phrase>

В свою очередь <next>100</next>, <next>99</next>, <next>9995</next> это ссылки на фразы веточки растущие из фразы <phrase id="1">.

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

<string id="escape\_trader\_talk\_info\_0">

<text>Есть несколько вопросов.</text>

</string>

<string id="escape\_trader\_talk\_info\_1">

<text>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.</text>

</string>

...

Эти строки содержат тексты для фраз <phrase id="0"> и <phrase id="1">

Итого диалоги разложены по трем, а то и более файлам.

Да кстати, путь по веткам может быть зацикленным, если того требует диалог. Например так:

<phrase id="0">

<text>...</text>

<next>1</next>

<next>2</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>...</text>

<next>11</next>

<next>12</next>

</phrase>

<phrase id="11">

<text>...</text>

<next>1</next> - Это возврат к фразе №1 (зацикливание)

<next>111</next>

</phrase>

Практика

Добавим в диалог с Сидоровичем ветку своего собственного изготовления.Например такую:

Меченый: Сидрыч, а чего 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.

Для этого:

1) В файле gamedata/config/gameplay/character\_desc\_escape.xml в конце списка веток для trader припишем свою ветку с произвольным названием. Это будет, например, <actor\_dialog>escape\_trader\_letat\_gusi</actor\_dialog>.

Т.е у нас получится так:

<specific\_character id="escape\_trader" no\_random = "1">

...

<start\_dialog>escape\_trader\_start\_dialog</start\_dialog>

<actor\_dialog>escape\_trader\_talk\_info</actor\_dialog>

<actor\_dialog>escape\_trader\_jobs</actor\_dialog>

<actor\_dialog>tm\_trader\_dialog</actor\_dialog>

<actor\_dialog>tm\_trader\_reward</actor\_dialog>

<actor\_dialog>escape\_trader\_done\_blockpost\_box</actor\_dialog>

<actor\_dialog>escape\_trader\_letat\_gusi</actor\_dialog>

</specific\_character>

…

Записываем изменения, с этим файлом пока всё.

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

Диалогу:

Меченый: Сидрыч а почему 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.

Будет соответствовать такая структура:

<phrase id="0">

<text>escape\_trader\_letat\_gusi\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>escape\_trader\_letat\_gusi\_1</text>

<next>2</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text> escape\_trader\_letat\_gusi\_2</text>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="3">

<text> escape\_trader\_letat\_gusi\_3</text>

</phrase>

Условия наличия ветки в диалоге можно взять из ветки <dialog id="escape\_trader\_talk\_info">.

Т.е берем условия <precondition>escape\_dialog.trader\_has\_talk\_info\_wr</precondition> и <has\_info>tutorial\_end</has\_info>. Можно было, конечно, прописать в скрипте еще одно условие для ветки, чтобы она появилась только один раз, а потом больше не возникала. Но об этом как-нибудь позже.

В итоге у нас получилась такая структура:

<dialog id="escape\_trader\_letat\_gusi">

<precondition>escape\_dialog.trader\_has\_talk\_info\_wr</precondition>

<has\_info>tutorial\_end</has\_info>

<phrase\_list>

<phrase id="0">

<text>escape\_trader\_letat\_gusi\_0</text>

<next>1</next>

</phrase>

<phrase id="1">

<text>escape\_trader\_letat\_gusi\_1</text>

<next>2</next>

</phrase>

<phrase id="2">

<text> escape\_trader\_letat\_gusi\_2</text>

<next>3</next>

</phrase>

<phrase id="3">

<text> escape\_trader\_letat\_gusi\_3</text>

</phrase>

</phrase\_list>

</dialog>

Её нужно вставить в любом месте между dialog id'ами других веток в файле dialogs\_escape.xml. Главное - не промахнутся и засунуть именно между, а не внутрь одного из dialog id.

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:

<string id="escape\_trader\_letat\_gusi\_0">

<text>Сидрыч, а чего это у тебя зеленые человечки, что по столу бегают, такие худые?</text>

</string>

<string id="escape\_trader\_letat\_gusi\_1">

<text>Чего?!</text>

</string>

<string id="escape\_trader\_letat\_gusi\_2">

<text>Ты их совсем, совсем не кормишь?</text>

</string>

<string id="escape\_trader\_letat\_gusi\_3">

<text>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.</text>

</string>

В любом месте между уже существующими string id. После сохранения изменений, у нас все готово. Можно загружать игру и смотреть что получилось.

Дополнительно

Внимание! После патча 1.002 данный урок перестал работать. Причина - со вторым патчем несовместимо это условие:

<precondition>escape\_dialog.trader\_has\_talk\_info\_wr</precondition>

Дело в том, что во втором патче из файла escape\_dialog.script была удалена функция:

function trader\_has\_talk\_info\_wr( trader, actor )

return true

end

Можно либо записать эту функцию обратно в escape\_dialog.script, либо использовать другие более-менее подходящие условия, например:

<precondition>escape\_dialog.trader\_alredy\_give\_job</precondition>

Всё. Мы научились писать простые диалоги.