

# Conversations 2.0

[Conversations](#) Dateien können im Action API: Block Syntax oder im [Action API: Flow Syntax](#) erstellt werden. [Flow](#) ist dabei die empfohlene Methode da so deutlich schneller [Conversations](#) erstellt werden können. Jede [Conversations](#) Datei muss mit `.conv.yml` enden.

Eine Conversation ist dabei in Stages unterteilt und benötigt immer eine `start` Stage da sonst die Conversation ungültig ist. Jede Stage kann dabei eine Vielzahl an Actions und Answers beinhalten. Eine Answer ist eine Antwort Möglichkeit des Spielers die dann wiederum verschiedene Actions aufruft um z.B. die Stage zu wechseln.

## Quellcode: flow-conversation.conv.yml

```
1. stages:
2. start:
3. auto-show-answers: false
4. actions:
5. flow:
6. - '!text "Willkommen %name! Wie geht es dir?"'
7. - ~2s
8. - '!text.player "Danke, mir geht es gut."'
9. - ~2s
10. - '!text "Was haltet ihr davon den Spawn in die Luft zu sprengen?"'
11. - ~1s
12. - '!answers.show'
13. answers:
14. flow:
15. - ':"Ja! So groß wie möglich!!!"'
16. - '!detonate 10,65,-22,world, size:huge, damage-blocks:true'
17. - ':"Naja ich weis nicht, aber bitte ohne Block Schaden!'"
18. - '!detonate 10,65,-22,world, damage-blocks:false'
19. - ':"Ne lass mal stecken, die armen Blöcke :/'
20. - '!text "Feigling..."'
21. - ':"Sonst hast du nichts drauf?!"'
22. - ~1s
23. - '!stage more-fun'
24. more-fun:
25. text: "Oh doch... An was denkst du?"
26. answers:
27. flow:
28. - ':"Ich möchte zum Mond fliegen."'
29. - '!player.rocket force:1000'
```

Alles anzeigen

## Quellcode: block-example.conv.yml

```
1. stages:
2. start:
3. auto-show-answers: false
4. actions:
5. 1:
6. type: text
7. args:
8. text: "Willkommen %name! Wie geht es dir?"
9. 2:
10. type: text.player
```

11. delay: 2s  
12. args:  
13. text: "Danke, mir geht es gut."  
14. 3:  
15. type: text  
16. delay: 4s  
17. args:  
18. text: "Was haltet ihr davon den Spawn in die Luft zu sprengen?"  
19. 4:  
20. type: answers.show  
21. delay: 5s  
22. answers:  
23. 1:  
24. text: "Ja! So groß wie möglich!!!"  
25. actions:  
26. 1:  
27. type: detonate  
28. args:  
29. x: 10  
30. y: 65  
31. z: -22  
32. world: world  
33. size: huge  
34. damage-blocks: true  
35. 2:  
36. text: "Naja ich weis nicht, aber bitte ohne Block Schaden!"  
37. actions:  
38. 1:  
39. type: detonate  
40. args:  
41. x: 10  
42. y: 65  
43. z: -22  
44. world: world  
45. damage-blocks: false  
46. 3:  
47. text: "Ne lass mal stecken, die armen Blöcke :/"  
48. actions:  
49. 1:  
50. type: text  
51. args:  
52. text: "Feigling..."  
53. 4:  
54. text: "Sonst hast du nichts drauf?!"  
55. actions:  
56. 1:  
57. type: stage  
58. delay: 1s  
59. args:  
60. stage: more-fun  
61. more-fun:  
62. text: "Oh doch... An was denkst du?"  
63. answers:  
64. 1:  
65. text: "Ich möchte zum Mond fliegen."  
66. actions:  
67. 1:  
68. type: player.rocket

69. args:  
70. force: 1000

Alles anzeigen