

Przygotowanie mapy do oskryptowania i początek

Co należy zrobić, po przekonwertowaniu mapy c2m do dat? Jest kilka czynności które musimy wykonać, bo pomimo, że mapa jest grywalna to wymaga parę poprawek.

1. Wchodzimy do pliku map.config i tam szukamy fazy:

```
mapguid 173 126 61 208 64 201 176 72 161 26 7 199 119 159 178 7
```

Kod jest losowy. Twój zapewne będzie inny. Musisz zmienić jedną, dwie, albo trzy, albo więcej cyferek z tego kodu, np.

```
122 122 21 228 64 201 176 72 161 26 7 199 119 159 178 7
```

W ten sposób będziemy mogli oglądać naszą mapę w grze i tą z edytora.

2. Wchodzimy do pliku misc.inc i tam mamy :

```
[misc_maptypes]
```

```
maptype #CLEAN_MAP_TYPE_USER_SINGLE_PLAYER_FREE
```

zamieniamy na :

```
[misc_maptypes]
```

```
maptype #CLEAN_MAP_TYPE_SINGLE_PLAYER_FREE
```

Ta mała zmiana da nam, że nasza mapa będzie widoczna w zakładce gdzie są normalne mapy z gry, a nie w mapach usera.

3. Wchodzimy do mission.inc i usuwamy wszystkie misje oprócz

[MissionData]

debuginfo "StartText"

description -1

active 1

goal "True"

result "PlayCutscene" 0 1

To jest na początku, więc nie musisz tego szukać. Usuń cały tekst z notatnika, tylko zostaw tą fazę.

Następnie `result "PlayCutscene" 0 1` zmień na `result "PlayCutscene" 500 1`.

Więcej o tym powiem później.

4. Idziemy do `Mapa/text/Pol` i tam mamy plik `strings.config`. Wchodzimy w niego i mamy:

[text]

stringn 0 "Przykład export"

stringn 1 "Ta mapa została utworzona za pomocą edytora."

stringn 3 "Zapłać trybut, aby przyjaźnie nastawić graczy."

stringn 4 "Zapłać trybut, aby neutralnie nastawić graczy."

stringn 50 "Wikingowie"

stringn 51 "Frankowie"

Fazy zaznaczone na czerwono są moje przykładowe. Wy zapewne będziecie mieć inne.

Usuwamy:

stringn 3 "Zapłać trybut, aby przyjaźnie nastawić graczy."

stringn 4 "Zapłać trybut, aby neutralnie nastawić graczy."

Resztę zostawiamy. Patrzymy na

stringn 0 "Przykład export"

stringn 1 "Ta mapa została utworzona za pomocą edytora."

Niebieską fazą to nazwa mapy, a żółta to opis. Teraz możemy go zmienić, chyba że macie już gotowy.

Patrzymy na:

stringn 50 "Wikingowie"

stringn 51 "Frankowie"

Wy możecie mieć ich 4,3,2 albo 1. Ja mam 2. Następnie piszemy

stringn 50 "Wikingowie"

stringn 60 „Wik”

stringn 51 "Frankowie"

stringn 61 „Frank”

Jest to skrócona nazwa nacji. Robimy tak z każdą. Możecie wpisać co chcecie.

Np. jak mamy

Stringn 52 „Bizantyjczycy” to robimy, np. stringn 62 „Biz”, albo

Stringn 53 „Złoczyńcy” to robimy, np. stringn 63 „Zło”.

Czyli skróty od nazw widoczne w oknie dyplomacji.

Jeszcze tego nie będzie widać w grze. Teraz przechodzimy do player.inc w pierwszym folderze mapy i szukamy fazy:

[playermisc]

nametribeshort 0 50

nametribeshort 0 50

nametribeshort 1 51

nametribeshort 1 51

Wy możecie mieć więcej, albo mniej, lub tyle samo co ja. Zmieniamy fazę

nametribeshort 0 50 i nametribeshort 1 51 (albo więcej faz)

na nametribeshort 0 60 i nametribeshort 1 61. Czyli z 5 robimy 6.

Powinno to wyglądać o tak

[playermisc]

nametribeshort 0 50

nametribeshort 0 60

nametribeshort 1 51

nametribeshort 1 61

Możecie teraz wejść do gry i zobaczyć jak to wygląda.

5. Teraz przechodzimy do Mapa/text/Pol/briefings

Tam mamy kilka takich góvienek. Wszystko usuwamy, oprócz briefings.txt!

Czyli ten notatnik. Kiedy już usunęliśmy otworzymy plik briefings, który zostawiliśmy. Usuwamy jego całą zawartość. Nic nie zostawiamy.

Przechodzimy do WnP/data/maps i wchodzimy w losową gotową mapę

jak np. Pustynia Złotego Piasku, Wilczy Łąd, Przekłeta Dolina, Złowieszcze Piaski itp. Wchodzimy w jedną z nich i wchodzimy do [Wybrana_mapa/Text/Pol/Briefings](#) i tam zauważyliście pewnie mamy jeszcze więcej gówienek i jeszcze Fonts Graphic Palettes.

Kopiujemy Fonts Graphic Palettes i 50 tych notatników, czyli całą zawartość, oprócz briefings.txt. Jak mamy skopiowane wchodzimy w naszą mapę, czyli w [Nasza mapa/Text/Pol/Briefings](#) i tam to wszystko wklejamy. Teraz otwieramy nasz briefings.txt i piszemy:

[blockstart:500] - początek

<font:\$local\$\fonts\fonthead16bld.fnt> - duży rozmiar czcionki

(Nazwa naszej mapy) - tytuł

<font:\$local\$\fonts\font12.fnt> - zmniejszamy go do podstawowego

(Tu piszemy co ma pisać w tym pierwszym oknie, który wyświetla się na starcie misji. Może to być np. Dawno, dawno temu wiking Bjarni coś tam coś tam.) – tekst w pierwszym oknie

[blockend:500] – koniec

Piszemy tylko to co zaznaczone na zielono i fioletowo i bez tych okrągłych nawiasów, kwadratowe zostawcie!

To jest nasze pierwsze okno. Włącz teraz grę i zobacz co się wyświetli na starcie misji ;)

Ale tak naprawdę tekst zawdzięczamy misji w pliku mision.inc.

To chyba wszystko jeżeli chodzi o początek robienia mapy. Ja zawsze robię najpierw te czynności przed zaczęciem robienia pliku mission.inc. Teraz możesz robić plik mission, dodać więcej nacji, usprawnić, zrobić bohaterów, dodać nazwy, ale to wszystko wymaga osobnego poradnika.

