

Cele misji

W tym poradniku pokażę jak zrobić cele misji, aby były widoczne w grze w zakładce "cele"

W tym celu przechodzimy do pliku mission.inc i tworzymy nową misję :

`// MissionId_10`

Id ustawiacie własne, ja podałem 10 dla przykładu.

`[MissionData]`

`debuginfo "cokolwiek"`

`description 30`

Najważniejsze tu będzie description. Jeżeli chcemy, aby nasza misja zawierała tekst, to dajemy wartość w skali od 30 do 50 (Inne Id są potrzebne do czegoś innego), a natomiast jeżeli chcemy aby misja nie zawierała tekstu piszemy `description -1`.

active 1

Informacja o tym, czy cel w danej chwili jest aktywny, czyli czy można go wykonać teraz. Jeżeli chcemy aby można było ją wykonać już od początku gry, dajemy 1, a jeżeli później ma być aktywowany dajemy 0 (potem dowiemy się jak je aktywować).

visible 1

Podobne do active, tylko to dotyczy się samego tekstu.

goal "PlayerSeen" 0 1

Jest to cel naszej misji. W tym przykładzie jest to cel zobaczenia gracza 1. Cele możecie wziąć z Cultures Mission Editor.

result "PlayCutscene" 501 1

Na tym przykładzie widać, że po wypełnieniu celu otworzy nam się okienko z tekstem. Więcej rezultatów na Cultures Mission Editor.

Tak wygląda to na koniec

```
[MissionData]
debuginfo "blablabla"
description 30
active 1
visible 1
goal "PlayerSeen" 0 1
result "PlayCutscene" 501 1
```

Teraz musimy ustawić co ma pisać w celach.

Przechodzimy do pliku stringn. W nim piszemy :

stringn 30 "Tekst dla przykładu, będzie on
widoczny w grze"

To tyle. Z tych przykładów wynika, że jak
znajdziemy gracza 1 cel zostanie wypełniony, czyli
będzie krzyżyk obok celu.

Czasem jednak potrzebujemy innej opcji, a
mianowicie, żeby cel włączył się później. Dla
przykładu :

Po znalezieniu gracza 1 włączy nam się cel, żeby
zniszczyć gracza 2. Aby to zrobić przechodzimy do

mission.inc i wpisujemy :

// MissionId_11

Id misji

[MissionData]

debuginfo "cokolwiek"

description -1

Moja misja znalezienia gracza 1, nie ma tekstu w tym przypadku. Wy możecie sobie ustawić inaczej.

active 1

Misję można w tej chwili wykonać.

visible 1

Misja jest widoczna.

goal "PlayerSeen" 0 1

Jak wcześniej : cel zobaczenia gracza 1.

result "PlayCutscene" 501 1

To samo co wcześniej : wyskoczy nam okienko z tekstem.

result "ActivateMission" 12 -> // MissionId_12

Teraz najważniejsze. Jest to rezultat, że włączy nam się misja o id 12, którą za chwilę będziemy robić.

result "SetVisible" 12 1 // -> MissionId_12

Jest to rezultat, że cel misji o id 12 będzie widoczny w grze.

Mamy już zrobioną misję o znalezieniu gracza 1. Rezultatami tej misji będzie włączenie się misji o id 12. Teraz robimy tą misję :

// MissionId_12

Id misji

[MissionData]

debuginfo "trololo"

description 31

Moja misja zawiera tekst. Jak ustawić tekst to już wiemy.

active 0

Misja jest nieaktywna, bo przecież zostanie aktywowana po wypełnieniu wcześniejszej misji.

visible 0

Tekst misji jest niewidoczny, bo zostanie widoczny po wypełnieniu wcześniejszej misji.

goal "PlayerDied" 2

Cel naszej misji.

result "MissionWon" 0

Po wypełnieniu tej misji, mapa zostanie wygrana.

Tak to teraz powinno wyglądać :

```
// MissionId_11
[MissionData]
debuginfo "blabla"
description -1
active 1
visible 1

goal "PlayerSeen" 0 1

result "PlayCutscene" 502 1
result "ActivateMission" 12 // -> MissionId_12
result "SetVisible" 12 1 // -> MissionId_12

// MissionId_12
[MissionData]
debuginfo "trololo"
description 31
active 0
visible 0

goal "PlayerDied" 2

result "MissionWon" 0
```

Jest jeszcze jeden przydatny rezultat :

result "DeactivateMission" 13 // -> MissionId_13

Czyli to samo co Activate Mission, tylko na odwrót.

Możliwość wypełnienia misji nam się wyłączy.

Podczas robienia rezultatów użyłem

result "PlayCutscene" 501 1

Czyli informacja o wyskoczeniu okna z tekstem.

Jeszcze szybko pokażę jak zrobić taki tekst.

Bo wpisaniu tego rezultatu przechodzimy do pliku
briefings.txt który znajduje się w

NazwaMapy/text/pol/briefings

Piszemy w nim :

[blockstart:501]

Tekst dla przykładu

[blockend:501]

501 - id które wcześniej użyliśmy w rezultacie.
Może być od 500 do 599.

To tyle w poradniku. Poradnik przygotowany przez
[Jozenkow](#) dla Culturesnation.pl