

Skrypty

„player.inc - Nazwy Graczy”

Aby zmienić nazwę gracza w pierwszej kolejności należy przejść do pliku „strings” i w nim utworzyć 2 linijki. Pierwsza z nich będzie oznaczała nazwę gracza a druga krótka nazwę gracza.

```
stringn    601  "Nazwa gracza"  
stringn    701  "Krótka Nazwa gracza"  
stringn    602  "Leprechauns"  
stringn    702  "Leprechauns"
```

601,602,701,702 – Są to identyfikatory nazw, należy je zapamiętać.

Nazwa Gracza, Krótka Nazwa gracza – Tutaj wpisujemy jak będą nazywały się nasze plemienia (Gracze).

Po utworzeniu potrzebnych nam linijek plik zapisujemy i przechodzimy do pliku player.inc i zjeżdżamy do działu [\[playermisc\]](#).

W dziale dodajemy tyle linijek ile mam graczy oczywiście, które wyglądają tak:

```
nametribeshort    1    601  
nametribeshort    1    701  
nametribeshort    2    602  
nametribeshort    2    702
```

„nametribeshort” oznacza nazwę gracza a „nametribeshort” krótka nazwę gracza.

1,2 – Są to identyfikatory graczy którym chcemy przypisać nazwy.

601,602,701,702 – Są to identyfikatory nazw które utworzyliśmy w pliku „strings”.

Identyfikatory graczy można znaleźć w pliku player.inc od razu na samym początku. liczba która stoi za słowem player jest to właśnie identyfikator, w moim przypadku jest to „1”.

```
//Sk1aven  
player 1 #PLAYER_TYPE_AI #TRIBE_TYPE_HUMAN_viking #PLAYER_COLOR_ID_PURPLE
```

To by było na tyle jeśli chodzi o nadawanie graczom nazw. Reszta pliku player.inc została bardzo dobrze opisana przez **Proszak** więc jej nie będę opisywał. Polecam także zajrzeć do jego poradnika dotyczącego player.inc. Jeśli macie jakieś pytania śmiało piszcie na forum.

To tyle w tym poradniku dziękuję za uwagę i pozdrawiam.

Poradnik przygotowany specjalnie dla Culturesnation.pl przez **Evo**

Miłej zabawy ;)