

Skrypty

„staticobjects.inc – Tworzenie znaków”

cz. 5/6

Plik „staticobjects.inc” jest to plik który zawiera informacje odnośnie umieszczonych na mapie różnych obiektów, takich jak postacie, budynki, jednostki, wehikuly, zwierzęta itp. W zasadzie jest to jeden ciągły plik ale warto sobie go podzielić komentarzami tak aby wiedzieć gdzie co jest.

Znaki

Aby umieścić na mapie znak należy znaleźć **współrzędne** i **znać numer gracza** do którego będzie należał znak.

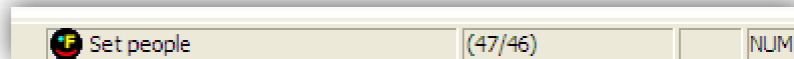
Numer Gracza – znajdziemy go w pliku player.inc zaraz na samym początku przy danym graczu. Jak widać na poniższym zdjęciu jest to „1”.

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

Współrzędne – aby znaleźć współrzędne gdzie ma stać nasz znak najlepiej użyć zwykłego edytora, a jeśli nie mamy pliku mapy którą możemy otworzyć tym edytorem trzeba to robić na „wyczucie”. A więc włączamy nasz edytor wczytujemy mapę i szukamy naszych współrzędnych.



Po wczytaniu mapy najlepiej wziąć sobie znak i sprawdzić czy możemy je tam postawić, jeśli tak zapisujemy współrzędne z prawego dolnego rogu edytora. Ja widać poniżej u mnie jest to kolejno 47 i 46.



Zapamiętujemy te współrzędne albo sobie gdzieś zapisujemy i przechodzimy do kolejnego etapu.

Tworzenie kodu

Poniższa linijka tworzy znak dla gracza 1 na współrzędnych 91 170

`setguide 1 91 170`

Aby utworzyć znak zaczynamy od setguide a później po frazie kolejno dodajemy:

- 1** – Numer gracza
- 238 331** – Współrzędne na mapie

I to tyle. :D

Dziękuję za uwagę i jeśli czegoś nie wiecie, nie możecie czegoś zrobić lub macie jakieś wątpliwości, śmiało piszcie.

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

Miłej zabawy ;)