

Skrypty

„staticobjects.inc – Tworzenie budynków”

cz. 1/6

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

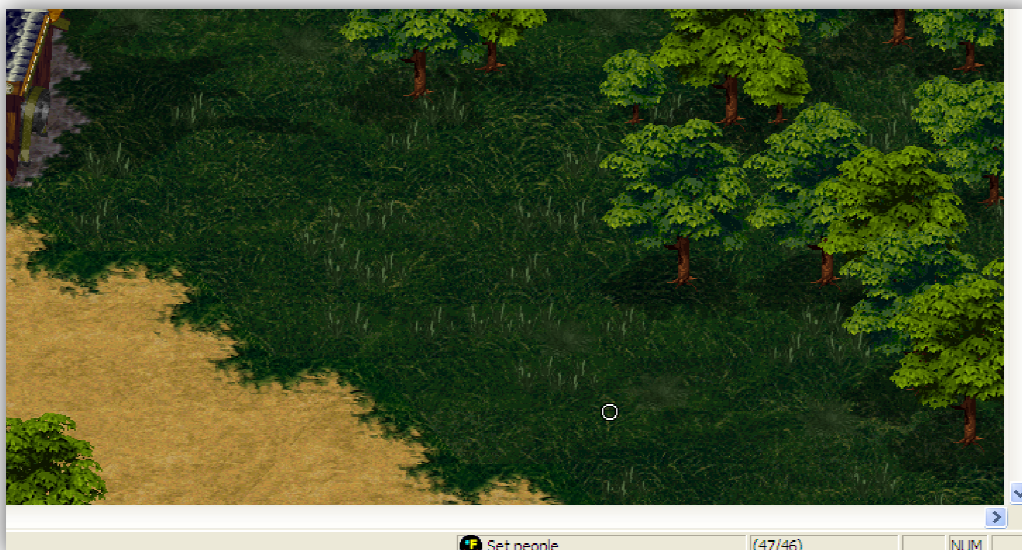
Budynki

Aby umieścić na mapie jakiś budynek należy znaleźć **nazwę budynku**, **współrzędne w którym ma stać budynek**, **znac numer gracza** do którego będzie należał budynek, **poziom rozbudowy** budynku oraz **rodzaj handlu** jeśli posiada.

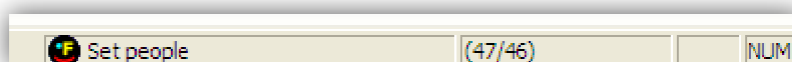
Identyfikator gracza – znajdziemy go w pliku player.inc zaraz na samym początku przy danym graczy. Jak widać na poniższym zdjęciu jest to „1”.

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

Współrzędne budynku – aby znaleźć współrzędne gdzie ma stać nasz budynek 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 dany budynek i sprawdzić czy możemy go tam postawić, jeśli tak zapisujemy współrzędne z prawego dolnego rogu edytora. Ja widzieć poniżej u mnie jest to kolejno 47 i 46.



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

Nazwa budynku – Aby znaleźć nazwę budynku najlepiej znaleźć ją w innej mapie stworzonej przez edytor int., ponieważ nigdzie indziej w definicjach nie jest to zapisane. Ułatwieniem jest to że nazwy budynków są po prostu po angielsku. Aby poprawnie stworzyć typ (nazwę) budynku należy najpierw określić jakieś nacji będzie dany budynek (Viking / Egipt / Saracen / Byzantine / Frank) a następnie jego angielską nazwę.

Przykłady:

"viking home"	-	Dom Vikingów
"viking headquarters house"	-	Kwatera Główna Vikingów
"Egypt Barrack"	-	Koszary Egipcjan
"Egypt Tower"	-	Wieża Egipcjan

Niestety z nazwą budynków trzeba się czasem pomęczyć by znaleźć odpowiednią nazwę.

Poziom rozbudowy – poziom rozbudowy jest określany numerycznie od poziomu 0 do odpowiedniego co do rozbudowy budynku. Poziom 0 jest to 1 poziom danego budynku, numer 1 to 2 poziom rozbudowy i tak dalej.

Handel Budynku – Jeśli budynek nie ma posiadać żadnych ofert handlowy ta wartość będzie wynosiła 0 ale jeśli dany budynek ma posiadać oferty handlowe musimy przejść do pliku misc.inc i zjechać do sekcji [\[misc_tradeagreement\]](#). Jeśli nie posiadamy żadnych ofert należy je utworzyć (poradnik jak utworzyć znajdziesz na Culturesnation.pl). W tym pliku jeśli posiadamy znajdziemy oferty handlowe.

```
Tradeagreement    402    #GOOD_TYPE_WATER    10
#GOOD_TYPE_AMULET_FOOD    1
```

Jedynie co nas interesuje jest to numer odpowiedniej oferty handlowej. W moim przypadku jest to **402**.

Po zgromadzeniu wszystkich niezbędnych danych nareszcie przechodzimy do pliku „staticobjects.inc”. Aby dodać budynek Należy dodać w pliku linię wyglądającą w następujący sposób:

```
sethouse    gracz    "budynek"    poziom    1    współrzędne    handel
```

Przykłady:

```
sethouse 2 "viking well"          0 1 233 286 0
sethouse 3 "viking tower"         0 1 313 130 0
sethouse 3 "Egypt Tower"          0 1 347 94 0
sethouse 1 "viking headquarters house" 0 1 75 146 0
```

Uwaga ! Między poziomem rozbudowy budynku a współrzędnymi musi stać wartość 1 inaczej na mapie będą występować błędy. Jeśli gdzieś popełnisz błąd lub źle coś wpiszesz są bardzo duże szanse że mapa się nie wczyta albo nie będzie naszego budynku.

Dodawanie do budynków surowców

Aby dodać do jakiegoś budynku surowiec należy po utworzonej linijce budynku dodać kolejną linijkę według wzoru :

```
addgoods  "Nazwa towaru"      ilość sztuk
```

Przykład:

Dodamy do kwatery głównej 1 oliwy oraz 1 chleba.

```
sethouse 1 "viking headquarters house" 0 1 75 146 0  
Addgoods "holy_oil" 1  
Addgoods "bread" 1
```

Dzięki temu przy tworzeniu kwatery głównej dla gracza 1 dodamy także mu 1 oliwy oraz 1 chleba do niej.

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 ;)