

Skrypty

„staticobjects.inc – Tworzenie Jednostek”

cz. 3/6

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.

Jednostki

Aby umieścić na mapie jednostkę należy znaleźć **nazwę jednostki**, **współrzędne**, **znac numer gracza** do którego będzie należała jednostka, **typ gracza** budynku oraz **dodatkowe właściwości** jeśli ma je posiadać.

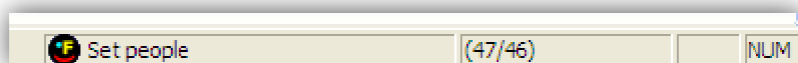
Numer Gracza – znajdziemy go w pliku player.inc zaraz na samym początku przy danym graczu. Jak widać na poniższym zdjęciu jest to „1”.

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

Współrzędne – aby znaleźć współrzędne gdzie ma stać nasza jednostka 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 jednostkę i sprawdzić czy możemy ją 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 jednostki – nazwy jednostek to po prostu odpowiednie nazwy typów zawodu po angielsku lecz niektóre są bardziej skomplikowane .

Przykłady:

"civilist"	-	Cywil
"collector"	-	Zbieracz
"woman"	-	Kobieta
"soldier_spear_iron"	-	Żołnierz z włócznią
„soldier_sword_short”	-	Żołnierz z krótkim mieczem

Występują także specjalne postacie. Ich nazwy podam poniżej żeby nie było z tym problemu.

Kod	Nazwa Postaci	Wymagany Typ Gracza
hero_sword_BJARNI	Bjarni	Viking
hero_saber_HATSCHI	Hatschi	Saracen
heroine_bow_XENA	Cyra	Byzantine
hero_spear_SIGURD	Sigurd	Frank

Typ Gracza – jest to typ odpowiadający kolejno nacjiom występującym w grze. Np.: Byzantine, Viking, Saracen, Egypt, Frank itp.

Inne Właściwości – Postać może posiadać także dwie dodatkowe inne właściwości. Pierwszą z nich jest posiadanie specyficznej nazwy zapisanej w „strings”. Aby dodać mu nazwę przechodzimy do pliku „strings” i dodajemy odpowiednią definicję wraz identyfikatorem. Zapamiętujemy identyfikator i przypisujemy go graczowi.

```
stringn 101 "Bjarni"
stringn 102 "Cyra"
stringn 103 "Sigurd"
stringn 104 "Hatchie"
```

Drugą właściwością jest opcja graficzna. Może to być dymek nad głową, lub poświata i takie inne.

Tworzenie kodu jednostek

Poniższa linijka tworzy Cyrę dla gracza 0 z frakcji Byzantine na współrzędnych 126 53 oraz dodatkowych właściwościach 102 i 6337

```
sethuman 0 "byzantine" "heroine_bow_XENA" 126 53 102 6337
```

Aby utworzyć kod jednostki należy zacząć od frazy „sethuman”

Po frazie kolejno dodajemy:

0	–	Nazwa Gracza
Byzantine	–	Typ Gracza
Heroine_bow_XENA	–	Nazwa jednostki
126 53	–	Współrzędne na mapie
102 6337	–	Inne właściwości

Dodatkowo o Specjalnych Właściwościach

102 – jest to dana z pliku „strings” która nadaje jednostce specjalną nazwę jaką ustalimy. Jeśli ustalimy **0** nazwa będzie losowa.

6337 – Wartość ustawia dodatkową grafikę na jednostkę.

Ikona



6337

Poświata



655616

Brak
możliwości
ruszania
jednostką

100

Dodawanie doświadczenia jednostkom

Doświadczenie dodaje się jednostkom poprzez dopisanie poniżej nich linijki:

70 – jest to typ doświadczenia w tym wypadku „Walka”

Nazwa Zawodu	Numer typu
Budowniczy	1
Zbieracz Ogólny	2
Zbieracz – Drewno	3
Zbieracz – Gлина	4
Zbieracz – Kamień	5
Zbieracz – Żelazo	6
Zbieracz – Złoto	7
Zbieracz – Grzyby	8
Cieśla - Ogólnie	9
Cieśla – Drewniane Narzędzia	10
Cieśla – Meble	11
Cieśla – Drewniane Włócznie	12
Cieśla – Wózek Ręczny	13
Cieśla – Muł	14
Cieśla – Mały statek	15
Cieśla – Duży statek	16
Żołnierz - Ogólnie	17
Żołnierz – Krótki łuk	18
Żołnierz – Długi łuk	19
Żołnierz - Katapulta	20
Garncarz - Ogólnie	21
Garncarz – Naczynia	22
Garncarz – Cegły	23
Garncarz - Dachówka	24
Kamieniarz – Ogólnie	25
Kamieniarz – Bloki Kamienne	26
Kamieniarz – Marmur	27
Kowal – Ogólnie	28
Kowal – Żelazne Narzędzia	29
Kowal – Żelazne Włócznie	30
Kowal – Krótki Miecz	31
Kowal – Długi Miecz	32
Kowal – Kolczuga	33
Kowal – Zbroja Płytowa	34
Mincerz – Ogólnie	35
Mincerz - Monety	36
Myśliwy - Ogólnie	37

Hodowca Bydła – Ogólnie		38
Hodowca Bydła – Owce		39
Hodowca Bydła – Bydło		40
Krawiec – Ogólnie		41
Krawiec – Buty		42
Krawiec – Zbroja Wełniana		43
Krawiec – Zbroja płytowa		44
Farmer – Ogólnie		45
Farmer – Zboże		46
Młynarz - Ogólnie		47
Młynarz – Mąka		48
Piekarz – Ogólnie		49
Piekarz – Chleb		50
Piekarz - Ciastka		51
Browar – Ogólnie		52
Browar – Miód		53
Zbieracz Ziół – Ogólnie		54
Zbieracz Ziół – Grzyby	???	55
Zbieracz Ziół – Zioła		56
Druid – Ogólnie		57
Druid – Oliwa		58
Druid – Mikstura Jedzenia		59
Druid – Mikstura Siły		60
Druid – Mikstura Leczenia		61
Tragarz – Ogólnie		62
Kupiec – Ogólnie		63
Kupiec – Morski		64
Rybak – Ogólnie		65
Rybak - Ogólnie Morze	???	66
Zwiadowca		67
Błazen	???	68
Żołnierz - Ogólnie		69
Bohater Gry – Ogólnie		70
Walka – Pięści		71
Walka – Włócznia		72
Walka – Krótki Miecz		73
Walka – Długi Miecz		74
Walka – Łuk		75
Walka – Katapulta		76
Maksymalne		77

5 – jest to ilość doświadczenia które mamy dodać do naszej jednostki.



No i to by było na tyle w tym poradniku.

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 ;)