

Tworzenie trybutów

mission.inc

Wszystkie trybuty o zmianie nastawienia gracza i rekrutowania najemników tworzymy w pliku mission.inc.

Aby zrobić trybut, przechodzimy do pliku mission.inc i robimy następną misję

`// MissionId_10`

Numer Id naszej misji. Podałem 10 dla przykładu.

`[MissionData]`

`debuginfo "Nieważne cotunapiszesz"`

`description -1`

Tutaj nie ustawiamy, czy misja ma mieć tekst.

`active 1`

Misja jest aktywna

`visible 1`

Jest widoczna

goal "PlayerSeen" 0 1

Cel zobaczenia gracza 1.

result "CreateTribute" 20 0 1 30

Tym rezultatem tworzymy trybut.

20 - Id trybutu

0 1 - W tym przykładzie, trybut będzie miał gracz 0 do gracza 1.

30 - Ustawiamy tekst trybutu. Po napisaniu tej liczby, przechodzimy do pliku strings.config i piszemy :

stringn 30 "Tekst dla przykładu"

30 - liczba, którą podaliśmy wcześniej

result "AddTributeGoods" 20 "candy" 10

Tym rezultatem robimy co i ile trzeba zapłacić.

20 - Id trybutu, który podaliśmy wcześniej

"candy" - czyli co trzeba zapłacić. Candy w tym przypadku oznacza ciastko

10 - ilość

result "ActivateMission" 11 // -> MissionId_11

Rezultat, który będzie aktywował misję płacenia trybutu. Bez misji płacenia trybutu, trybut zostanie utworzony i będzie widoczny, ale po prostu nie będzie się dało go zapłacić.

result "SetVisible" 11 1 // -> MissionId_11

Ujawniamy tekst misji

Robimy misję o id 11, czyli płacenie trybutu

// MissionId_11

[MissionData]

debuginfo "PayTribute"

description 40

Tutaj ustawiamy, czy misja ma tekst

active 0

Aktywowaliśmy ją w poprzedniej misji

visible 0

goal "PayTribute" 20

Cel zapłacenia tego trybutu.

20 - Id trybutu

result "SetHuman" 0 "saracen" "soldier_sword_short" 227 161
0 0

Teraz ustawiamy co się stanie po zapłaceniu trybutu. Nie ma jakiegoś ograniczenia na okienka z tekstem, rekrutowania żołnierzy, czy zmiany nastawienia. Może to być każdy rezultat.

W tym przypadku ustawiłem, że po zapłaceniu trybutu otrzymam saraceńskiego żołnierza.

227 , 161 - współrzędne (żeby nie było że nie napisałem ;)

Z powyższych przykładów wynika :

Odnajduję gracza 1 i płacę 10 ciastek w trybucie, aby otrzymać
żołnierza z krótkim mieczem.

To tyle w tym poradniku. Przygotowany specjalnie przez
Jozenkow dla Culturesnation.pl

Jeżeli masz jakieś pytania pisz na pw