

Skrypty

„misc.inc”

Plik „misc.inc” zawiera informacje dotyczące muzyki w grze, typu mapy, nazwy mapy, opisu, nazw graczy, pozycji startowej kamery oraz handlu. Plik ten podzielony jest na 6 części:

[misc_music] – odpowiedzialne za muzykę w grze.

[misc_maptype] – odpowiedzialne za typ rozgrywki i mapy.

[misc_mapname] – odpowiedzialne za nazwę oraz opis mapy

[misc_humannames] – odpowiedzialne za nazwy graczy.

[misc_startpositions] – odpowiedzialne za pozycje startową kamery.

[misc_tradeagreement] – odpowiedzialne za opcje handlu.

[misc_music]

```
[misc_music]
musictype          #DM_MUSIC_TYPE_MISSION_BYZANZ1
```

W tej części możemy określić jaka muzyka ma być w grze. Jeśli chcemy zmienić ją na inną należy zastąpić tylko

„**DM_MUSIC_TYPE_MISSION_BYZANZ1**” Lista dostępnych w grze muzyk :

```
DM_MUSIC_TYPE_NOMUSIC
DM_MUSIC_TYPE_CULTURE_MISSION
DM_MUSIC_TYPE_CULTURE_VIKING
DM_MUSIC_TYPE_CULTURE_FRANKEN
DM_MUSIC_TYPE_CULTURE_BYZANZ
DM_MUSIC_TYPE_CULTURE_ARABS
DM_MUSIC_TYPE_ATTACK_VIKING
DM_MUSIC_TYPE_ATTACK_FRANKEN
DM_MUSIC_TYPE_ATTACK_BYZANZ
DM_MUSIC_TYPE_ATTACK_ARABS
DM_MUSIC_TYPE_MISSION_VIKING1
DM_MUSIC_TYPE_MISSION_FRANKEN1
```

DM_MUSIC_TYPE_MISSION_FRANKEN2
DM_MUSIC_TYPE_MISSION_BYZANZ1
DM_MUSIC_TYPE_MISSION_BYZANZ2
DM_MUSIC_TYPE_MISSION_BYZANZ3
DM_MUSIC_TYPE_MISSION_BYZANZ4
DM_MUSIC_TYPE_MISSION_ARABS1
DM_MUSIC_TYPE_MISSION_ARABS2
DM_MUSIC_TYPE_MISSION_ARABS3
DM_MUSIC_TYPE_MISSION_MIDGARD1
DM_MUSIC_TYPE_MISSION_MIDGARD2
DM_MUSIC_TYPE_JINGLE_MARRIAGE
DM_MUSIC_TYPE_JINGLE_BIRTH
DM_MUSIC_TYPE_JINGLE_CIVILDEFENSE
DM_MUSIC_TYPE_JINGLE_DEATH
DM_MUSIC_TYPE_JINGLE_HOUSEBUILT
DM_MUSIC_TYPE_JINGLE_WON
DM_MUSIC_TYPE_JINGLE_LOST
DM_MUSIC_TYPE_JINGLE_TECHNOLOGY
DM_MUSIC_TYPE_JINGLE_OPENCHEST
DM_MUSIC_TYPE_ADDON_MISSION_ARABS1
DM_MUSIC_TYPE_ADDON_MISSION_ARABS2
DM_MUSIC_TYPE_ADDON_MISSION_FRANKEN1
DM_MUSIC_TYPE_ADDON_MISSION_FRANKEN2
DM_MUSIC_TYPE_ADDON_MISSION_FRANKEN3
DM_MUSIC_TYPE_ADDON_MISSION_NORDLAND
DM_MUSIC_TYPE_ADDON_MISSION_UNDERWORLD
DM_MUSIC_TYPE_ADDON_MISSION_ASGARD

[misc_maptype]

Do wyboru mamy kilka typów mapy. Są to między innymi wolna gra dla jednego gracza, kampania , wersja demo mapy dla jednego gracza , wersja mapy multiplayer itp.

Uwaga! Jest to typ dzięki któremu nasza mapa będzie zakwalifikowana do odpowiedniej rubryki w menu.

[misc_maptype]

maptype

#CLEAN_MAP_TYPE_SINGLE_PLAYER_FREE

Aby zmienić tym mapy należy zastąpić **CLEAN_MAP_TYPE_SINGLE_PLAYER_FREE** na jedno z poniższych w zależności od upodobania:

CLEAN_MAP_TYPE_SINGLE_PLAYER_CAMPAIGN
CLEAN_MAP_TYPE_SINGLE_PLAYER_FREE
CLEAN_MAP_TYPE_SINGLE_PLAYER_DEMO
CLEAN_MAP_TYPE_MULTI_PLAYER_FREE
CLEAN_MAP_TYPE_USER_SINGLE_PLAYER_FREE
CLEAN_MAP_TYPE_USER_MULTI_PLAYER_FREE

[misc_mapname]

Aby zmienić nazwę oraz opis mamy należy dodać do naszego pliku „strings” dodatkowe dwie linijki. Opis jak dodać poniżej.

Aby utworzyć nazwę mapy oraz jej opis musimy dodać dwie dodatkowe linijki w pliku. Będą one

‘Stringn id „Nazwa mapy”

‘Stringn id „Opis mapy”

Id musi być to numer który nie koliduje z żadnym innym w tym pliku i musi mieć wartość dodatnią. **Nazwa mapy, Opis mapy** jak samo mówi jest to nazwa oraz opis naszej mapy. Zapamiętujemy nadane im **id** i wracamy do pliku misc.inc. W pliku przechodzimy do przedziału [misc_mapname] i ustawiamy odpowiednie **id** linijkom.

```
[misc_mapname]
mapnamestringid 99
mapdescriptionstringid 98
```

Pierwsza linijka to nazwa mapy a druga jej opis. Zamiast 99 i 98 jak jest umie ustawiamy id jakie nadaliśmy naszym opisom w pliku „strings”. I to by było na tyle jeśli chodzi o opis i nazwę mapy.

[misc_humannames]

A więc, jeśli utworzymy jakoś postać specjalna na mapie i chcemy nadać mu nazwę musimy odnaleźć w folderze naszej mapy plik ustawień konfiguracyjnych o nazwie „strings” . Może on wyglądać podobnie, jeśli go nie posiadamy należy go utworzyć. Aby utworzyć nazwę postaci musimy dodać dodatkową linijkę w pliku. Będzie ona wyglądała tak: **‘Stringn id „Nazwa Postaci”’**. **Id** musi być to numer który nie koliduje z żadnym innym w tym pliku i musi mieć wartość dodatnią. **Nazwa Postaci** jak samo mówi jest to nazwa naszej postaci.

```
[text]
stringn 99      "Gwynnion Prinz of Cymru"
stringn 98      "A cry for help from the Banshee's realm. what awaits Gwynnion there?"

// Stammesnamen lang (letzte Stelle = PlayerID)
// sind in der Datei "player.inc" eingetragen

stringn 601     "Slaves"
stringn 701     "Slaves"

stringn 602     "Leprechauns"
stringn 702     "Leprechauns"

stringn 603     "Tinker"
stringn 703     "Tinker"
.....
// Namen von Personen

stringn 100     "Gwynnion"
stringn 101     "King Brian"
stringn 102     "Queen Aine"
.....
// Tribute

stringn 22      "50 coins for ceasefire and negotiations" // Tribut an Spieler

.....
// Kurzbriefings

stringn 40      "Build a small bakery"
stringn 41      "Send Gwynnion to visit the Leprechauns"
stringn 42      "Destroy the Tinkers"
stringn 43      "Let Gwynnion talk to King Brian"
stringn 44      "Bring the medallion to your warehouse"
```

Po wykonaniu tych czynności zapisujemy plik i wracamy do pliku „misc.inc” zapamiętując numer **Id** pod który przypisaliśmy nazwę gracza.

```
[misc_humannames]
setname 100      100
setname 101      101
setname 102      102|
```

Aby przypisać do postaci nazwę należy dodać dodatkową linię w obrębie `[misc_humannames]` (może to być pod „setname 100 100” lub pod ostatnią linią tych wierszy). Linijka ta będzie wyglądać podobnie do tej:

Setname **id Postaci** **id Nazwa postaci**

Id postaci jest to id które dodaliśmy postaci podczas jej tworzenia w pliku `staticobjects.inc`. **Id Nazwy postaci** jest to id które dodaliśmy w pliku „strings”. I tak oto nasza postać zyskuje imię.

`[misc_startpositions]`

Ustawienie kamery startowej jest bardzo proste należy zmienić 2 wartości w poniższej linijce.

```
[misc_startpositions]
startposition      0          40          280
```

40 - Odległość od bocznej części mapy (w poziomie)

280 - Odległość od górnej części mapy (w pionie)

I to tyle co do zmiany punktu startowego kamery.

`[misc_tradeagreement]`

Aby dodać nową możliwość handlową należy dodać dodatkową linię w tej części.

```
[misc_tradeagreement]
tradeagreement      402          #GOOD_TYPE_WATER          10
#GOOD_TYPE_AMULET_FOOD  1
tradeagreement      402          #GOOD_TYPE_FOOD_EXTRA          5
#GOOD_TYPE_AMULET_STAMINA  1
tradeagreement      402          #GOOD_TYPE_TOOL_WOODEN          5
#GOOD_TYPE_AMULET_DEFENSE  1
```

402 – identyfikator oferty handlowej potrzebny do przypisania jej do gracza.

GOOD_TYPE_WATER 10 – rodzaj i ilość żadanego od nas towaru (Woda,10)

GOOD_TYPE_AMULET_FOOD 1 – Rodzaj i ilość dawanego nam towaru
(Amulet jedzenia,1)

Typy towarów Załączy w innym pliku PDF.

To tyle w tym poradniku dziękuje za uwagę i pozdrawiam.

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

Miłej zabawy ;)