

Skrypty

Autor: Proszak

„player.inc”

Wszystkie pliki o rozszerzeniu „.inc.” to pliki tekstowe a ich edycję można przeprowadzić w najprostszych narzędziach tekstowych, choćby w notatniku.

Plik „player.inc” zawiera informacje o graczach na mapie. Aby przedstawić proces jego edycji posłużę się moją mapą testową z poprzedniego poradnika. ([2.Skrypty-map.config](#))

Na samym początku wpisujemy „[playerdata]”
Jest to znak dla gry że ma czerpać dane do mapy właśnie stąd.

Moja mapa posiada dwóch graczy:

- gracza 0, ludzkiego, frakcja- wiking, kolor niebieski
- gracza 1, gracz AI, frakcja- frank, kolor żółty

W pliku „player.inc” graczy wpisuje się bazując na podanym module, na przykładzie gracza 0 :

```
player 0 #PLAYER_TYPE_HUMAN  
#TRIBE_TYPE_HUMAN_VIKING #PLAYER_COLOR_ID_BLUE
```

gracz 0, gracz ludzki, frakcja- wiking, kolor niebieski

Jak widać w skrypcie opisującym gracza mamy występuje kilka zmiennych:

player X

W miejsce X wpisujemy numer gracza (0-20).

#PLAYER_TYPE_X

W miejsce X wpisujemy :

„HUMAN” jeżeli gracz ludzki

„AI” jeżeli gracz komputerowy

Przykład:

#PLAYER_TYPE_AI

#PLAYER_TYPE_HUMAN

#TRIBE_TYPE_HUMAN_X

W miejsce X wpisujemy nazwę frakcji:

#TRIBE_TYPE_HUMAN_VIKING

Wiking

#TRIBE_TYPE_HUMAN_FRANK

Frank

#TRIBE_TYPE_HUMAN_BYZANTINE

Bizantyjczyk

#TRIBE_TYPE_HUMAN_SARACEN

Saracen

#TRIBE_TYPE_HUMAN_WERESNAKE

Wężołak

#TRIBE_TYPE_HUMAN_WEREWOLF

Wilkołak

#TRIBE_TYPE_HUMAN_EGYPT

Arab

#PLAYER_COLOR_ID_X

W miejsce X wpisujemy kolor gracza:

```
PLAYER_COLOR_ID_BLUE  
PLAYER_COLOR_ID_RED  
PLAYER_COLOR_ID_YELLOW  
PLAYER_COLOR_ID_CYAN  
PLAYER_COLOR_ID_GREEN  
PLAYER_COLOR_ID_PURPLE  
PLAYER_COLOR_ID_GREY  
PLAYER_COLOR_ID_ORANGE  
PLAYER_COLOR_ID_NEON  
PLAYER_COLOR_ID_BLACK
```

Poprawnie wpisany skrypt graczy dla mojej mapy powinien wyglądać tak:

```
[playerdata]  
  
player 0 #PLAYER_TYPE_HUMAN  
#TRIBE_TYPE_HUMAN_VIKING #PLAYER_COLOR_ID_BLUE  
  
player 1 #PLAYER_TYPE_AI  
#TRIBE_TYPE_HUMAN_FRANK #PLAYER_COLOR_ID_YELLOW
```

UWAGA: Bardzo ważne jest zachowanie odpowiednich odstępów między członami skryptu, jeśli będą one nieprawidłowe mapa może nie działać poprawnie.

Kolejnym krokiem edycji pliku „player.inc” jest ustalenie stosunków dyplomatycznych między graczami.

Wpisujemy je bazując na podanym skrypcie:

diplomacy X Y #DIPLOMACY_STATE_XYZ

X- numer gracza nastawionego do gracza Y.

Y- numer gracza do którego nastawiony jest gracz X.

XYZ- Rodzaj stosunków dyplomatycznych.

Przyjazne- **FRIEND**

Neutralne- **NEUTRAL**

Wrogie- **ENEMY**

Ustaliłem że w mojej mapie gracz 0(wiking) będzie nastawiony przyjaźnie do gracza 1(frank).

Gracz 1 natomiast będzie nastawiony do gracza 0 neutralnie.

```
diplomacy 0 1 #DIPLOMACY_STATE_FRIEND  
diplomacy 1 0 #DIPLOMACY_STATE_NEUTRAL
```

Plik “player.inc” wyposażony jest w możliwość wprowadzenia bardziej zaawansowanych opcji dla graczy.

Należy je wpisać pod przypisanych do nich komend oznaczonych w nawiasach kwadratowych.

[playermisc]

Dodatkowe opcje dla graczy.

playerneverdies X

Gracz o numerze X nawet jeśli straci wszystkie jednostki, nie wyświetla się informacja o jego śmierci. (Nigdy nie umiera).

noseenfirstmessage X Y

Podczas pierwszego spotkania gracza o numerze X z graczem o numerze Y nie wyświetla się raport o zauważeniu gracza.

relationnotchangeable X Y

Brak możliwości zmiany stosunków dyplomatycznych przez gracza X do gracza Y.

relationhide X Y

Gracz Y nie wyświetla się w oknie dyplomacji gracza X.

[multiplayer]

Opcje graczy w grze wieloosobowej.

playerfixcolors 0

Zmiana koloru graczy w menu gry wieloosobowej jest możliwa.
(Jest to opcja domyślna, nawet jeżeli skrypt nie zostanie wpisany gracze będą mieli możliwość zmiany koloru)

playerfixcolors 1

Zmiana koloru graczy w menu gry wieloosobowej nie jest możliwa.
(Zostają kolory wpisane w skrypcie graczy).

playerhideinmenu X

Gracz o numerze X nie będzie widoczny w menu gry wieloosobowej

Ustawienia natury gracza ludzkiego podczas dołączania do gry wieloosobowej.

playeroption X- w miejsce X należy wpisać numer gracza

playeroption 0 #PLAYER_TYPE_HUMAN

Gracz 0 może być tylko graczem ludzkim.

playeroption 0 #PLAYER_TYPE_AI

Gracz 0 może być tylko graczem komputerowym (gracz ludzki nie może wybrać jego pozycji).

playeroption 0 #PLAYER_TYPE_NONE

Gracz 0 nie może być zarówno graczem ludzkim jak i komputerowym.
(nie bierze udziału w rozgrywce)

Wymienione wyżej trzy skrypty można ze sobą dowolnie łączyć:

**playeroption 0 #PLAYER_TYPE_HUMAN
#PLAYER_TYPE_AI**

Gracz 0 może być graczem ludzkim lub komputerowym.

**playeroption 0 #PLAYER_TYPE_HUMAN
#PLAYER_TYPE_NONE**

Gracz 0 może być graczem ludzkim lub nie brać udziału w rozgrywce.

**playeroption 0 #PLAYER_TYPE_AI
#PLAYER_TYPE_NONE**

Gracz 0 może być sterowanym przez komputer lub nie brać udziału w rozgrywce.

**playeroption 0 #PLAYER_TYPE_HUMAN
#PLAYER_TYPE_AI #PLAYER_TYPE_NONE**

Gracz 0 może być graczem ludzkim lub komputerowym, może również nie brać udziału w rozgrywce.

UWAGA: Bardzo ważne jest zachowanie odpowiednich odstępów między członami skryptu, jeśli będą one nieprawidłowe mapa może nie działać poprawnie.

Ustaliłem już graczy na mojej mapie oraz i ich stosunki dyplomatyczne, z dodatkowych opcji zabronię graczowi 0 zmieniania stosunków dyplomatycznych do gracza 1.

(Uzupełniony plik znajduje się w folderze dołączonym do poradnika)

Tak prezentuje się zawartość pliku „player.inc” dla mojej mapy:

```
[playerdata]

player 0 #PLAYER_TYPE_HUMAN
#TRIBE_TYPE_HUMAN_VIKING #PLAYER_COLOR_ID_BLUE

player 1 #PLAYER_TYPE_AI
#TRIBE_TYPE_HUMAN_FRANK #PLAYER_COLOR_ID_YELLOW

diplomacy 0 1 #DIPLOMACY_STATE_FRIEND
diplomacy 1 0 #DIPLOMACY_STATE_NEUTRAL

playerneverdies 1

relationnotchangeable 0 1
```

Więcej na:

www.culturesnation.pl