

Skrypty

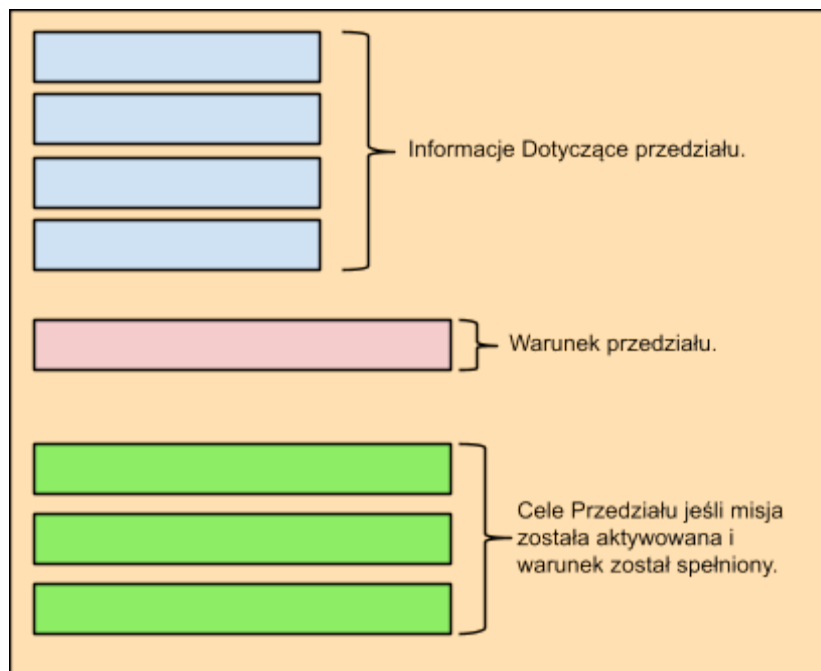
“mission.inc” - Podstawowa Budowa i informacje

Plik mission.inc zawiera dane odnośnie misji, zadań startowych, końcowych, atrybutach i innych zjawiskach występujących w grze w czasie rzeczywistym.

Budowa Pliku

Plik dzieli się na przedziały od 1 minimum który jest wymagany.

Przykład 1-wszego Przedziału z pliku “mission.inc”



Informacje dotyczące przedziału informują nas o tym czy misja jest widoczna czy jest od początku mapy aktywna oraz opis misji i nazwa jej. Część danych jest tutaj wymagana a część nie.

Warunek przedziału jest to wyrażenie składający się z tekstu “goal” oraz następującemu po nim wyrażeniu warunku. Np.: **goal “TimeGone” 10**
Warunek ten oznacza że następstwa zostaną spełnione jeżeli po aktywacji misji minie 10 sekund.

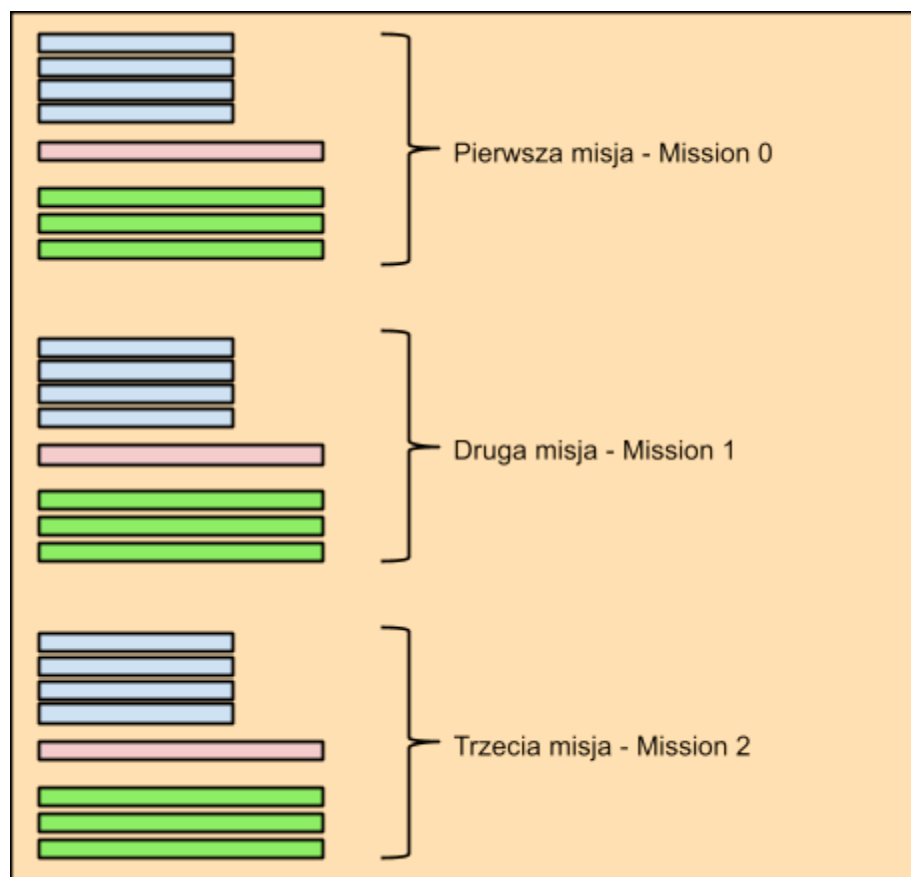
Cele przedziału są to wyrażenia które zostaną spełnione po aktywacji misji oraz gdy warunek zostanie spełniony. Przed celem musi znaleźć się wyrażenie **“result”**

Np: **result “ActivateMission” 1**

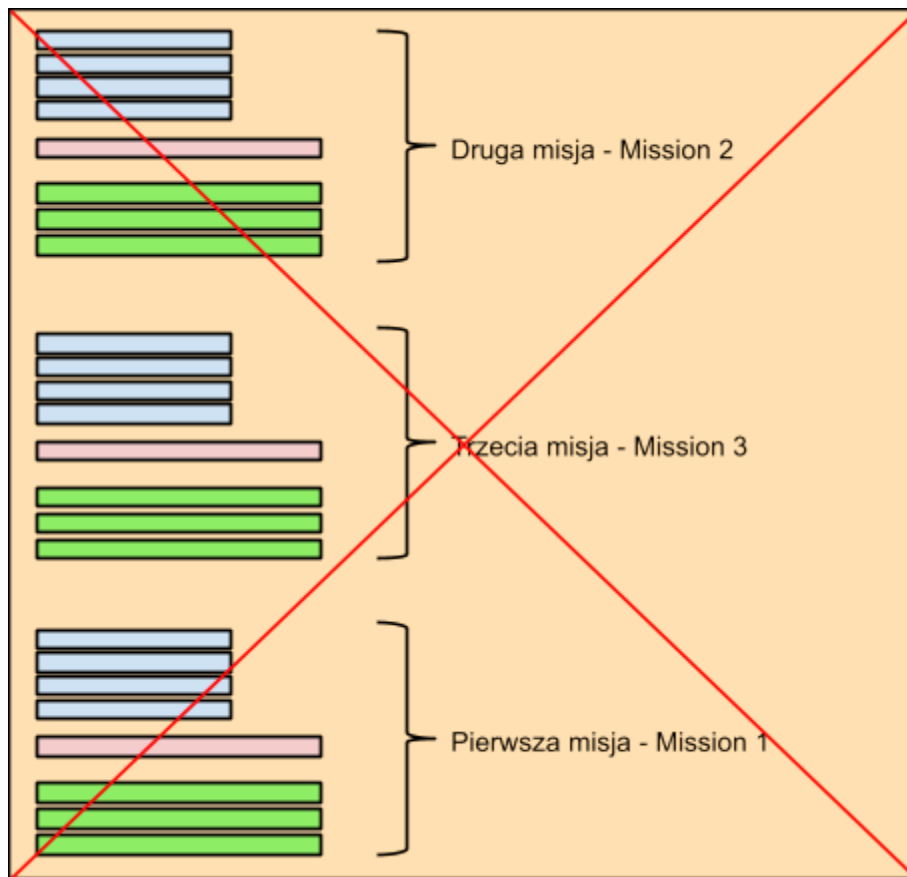
Powyższe wyrażenie aktywuje misję 1 jeśli warunek zostanie spełniony oraz misja jest aktywowana.

Numeracja Przedziałów (tz. Misji)

Gdy posiadamy kilka przedziałów w pliku mission, wygląd to miej więcej tak:



Natomiast plik misji nigdy nie może wyglądać tak:



Ponieważ misje tak ustawione nie będą nam się poprawnie funkcjonować, gdyż numery misji są przydzielane kolejno od 0 począwszy.

Komentarze

W pliku mission zawarte są także komentarze. Co to są komentarze ? Są to Linijki bloków które służą programistom jako pomoc, aby rozróżnić kod źródłowy. W pliku mission komentarze takie są określone w taki sposób:

```
// Komentarz trwa całą linijkę aż do wciśnięcia Enter a więc to jest komentarz.  
To nie jest komentarz ponieważ ta linijka nie posiada przed tekstem znaczników "//".
```

Komentarze w plikach nie wpływają na zmiany w grze, ponieważ nie są one uwzględniane przez grę. Są to tylko linijki informacyjne dla ciebie.

Zasady Proporcji Przedziałów

Aby nasza mapa działała poprawnie plik mission musi posiadać odpowiednie proporcje, weźmy taki przykład i przeanalizujmy go:

```
// MissionId_0
[MissionData]
debuginfo "START"
description -1
active 1
visible 1

goal "TimeGone" 1

result "SetMapAreaMarker" 265 120 4 1 0
result "SetMapAreaMarker" 82 52 4 1 0
result "PlayCutscene" 500 1
result "ActivateMission" 1 // -> MissionId_1
result "ActivateMission" 3 // -> MissionId_3
result "ActivateMission" 5 // -> MissionId_5
result "ActivateMission" 6 // -> MissionId_6
result "ActivateMission" 8 // -> MissionId_8
result "ActivateMission" 9 // -> MissionId_9
result "ActivateMission" 12 // -> MissionId_12

// MissionId_1
[MissionData]
debuginfo "Create_atribut_00"
description -1
visible 1

goal "TimeGone" 1

result "CreateTribute" 1 0 3 22
result "AddTributeGoods" 1 "bow_long" 15
result "ActivateMission" 2 // -> MissionId_2
```

← Jedna linijka odstępu po informacjach.

← Jedna linijka odstępu po warunku.

← Dwie linijki odstępu po całym przedziale.

W innym wypadku, jeśli nie będą zachowane proporcje nasza mapa może nie działać lub mogą występować błędy, chociaż nie zawsze ale warto pozostawić taką przejrzystość pliku, ponieważ ułatwia to pracę.

To tyle w tym poradniku, dziękuje za uwagę i pozdrawiam.

Autor : Evo