이 문서는 미리 230번 유니트 desperado(무법자)를 추가한 상태에서 그 과정을 설명한것입니다.

우선 혹시 모르니 db같은 것을 백업하세요

그리고 includes/vars.php 를 수정해야합니다

76행정도에 216 => "supernova", 라는 부분이 있습니다.

이 부분 아래에 새 줄을 추가하고 다음과 같이 합니다

230 => “desperado”,

230은 유니트 번호로 217로 하지 않고 크게 건너뛰어 230으로 하였습니다. (OpenMOGame2는 XGP기반으로 XGP 업데이트시 새로 추가되는 유니트에 대한 중복을 피하기위해..)

149행을 보면 216 => array( 614 => 1), 가 나옵니다.

230 => array( 21 => 12, 118 => 10, 114 => 10, 199 => 3),

이렇게 추가해줍니다. Array 뒤에 오는 숫자는 해당 사항의 요구조건이 몇단계인지를 말합니다.

230행을 보면 216 => array ( 'metal' => 10000000, 'crystal' => 8000000, 'deuterium' => 4000000, 'energy' => 0, 'factor' => 1, 'consumption' => 3000, 'consumption2' => 3000, 'speed' => 300, 'speed2' => 300, 'capacity' => 2000000 ), 가 나옵니다.

아래에 새로 추가합니다.

(이 내용들은 생산시 필요한 것들을 말합니다.)

276행정도를 보면 216 => array ( 'shield' => 400000, 'attac……… 가 나옵니다.

230 => array ( 'shield' => 100000, 'attack' => 500000, 'sd' => array (202 => 250, 203 => 250, 204 => 200, 205 => 100, 206 => 33, 207 => 30, 208 => 250, 209 => 250, 210 => 1250, 211 => 25, 212 => 1250, 213 => 5, 214 => 0, 215 => 15, 216 => 0, 401 => 200, 402 => 200, 403 => 100, 404 => 50, 405 => 100, 406 => 0, 407 => 0, 408 => 0, 409 => 0)),

이렇게 추가합니다. 이건 유니트의 능력을 나타냅니다.

맨 아래(350행정도)를 보면 $reslist['fleet'] = array ( 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216 ); 가 나옵니다.

맨 마지막 216 다음에 쉼표 하나 넣고 230도 넣어줍니다.

그 다음 GeneralFunctions.php 를 보면 211행정도에 if ($Ship == 207 or $Ship == 213 or $Ship == 214 or $Ship == 215 or $Ship == 216) 가 나옵니다.

다음과 같이 수정합니다.

이 부분은 유니트의 속력 가중치에 대한 내용으로 원한다면 아래에 if만 따로 빼서 230번 유니트에 대한 부분만 따로 코딩해도 됩니다.

Class 폴더로 가서 class.FlyingFleetHandler.php 를 수정합니다.

2520행정도에 private function MissionCaseExpedition($FleetRow) 가 있습니다.

216 => 3.5, 부분 아래에 230=>4.5, 를 추가합니다.

더 아래쯤의 216 => 0.03125, 아래에 230 => 0.03125, 을 추가합니다.

2662행정도에 for ($Ship = 202; $Ship < 216; $Ship++) 가 있습니다.

for ($Ship = 202; $Ship < 231; $Ship++) 로 수정합니다.

그다음 pages 폴더의 ShowFleet1Page.php를 수정합니다.

56행을 if ($i > 201 && $i < 231 && $\_POST["ship$i"] > "0") 로 수정합니다.

ShowFleet2Page.php를 수정합니다

87행과 88행을 다음과같이 바꿉니다.

$\_POST['ship225'] >= 1 ||

$\_POST['ship226'] >= 1) { 를

$\_POST['ship225'] >= 1 ||

$\_POST['ship226'] >= 1 ||

$\_POST['ship230'] >= 1) { 으로 바꿉니다.

ShowFleetACSPage.php 의 281행을 수정합니다.

if ($i == 207 or $i == 213 or $i == 214 or $i == 215 or $i == 216) 을 if ($i == 207 or $i == 213 or $i == 214 or $i == 215 or $i == 216 or $i == 230) 로 바꾸세요..

ShowImperiumPage.php 도 수정해야 합니다.

Sql 쿼리문이 있는데 그 부분을 수정합니다.

28행부터 시작되는 쿼리문 마지막쪽에 `supernova` 가 있습니다. 쉼표 추가하고 `desperado`, 추가하세요.

ShowInfosPage.php 도 수정합니다.

442행의 elseif ($BuildID >= 202 && $BuildID <= 224) 를 elseif ($BuildID >= 202 && $BuildID <= 230)으로 고칩니다.

추가적으로 language 폴더의 번역파일 INGAME.mo 에서

216유니트 번역문이 오는 부분의 다음줄에 230번 유니트를 위한 번역문을 만들어 넣으면 됩니다. (4~5개 정도 추가해야합니다. 216번유니트 번역문 다음에 알아서 넣으세요.)

이제 거의 끝입니다.

Scripts 폴더의 flatten.js 를 수정하세요.

125행을 for (i = 200; i < 229; i++) { 로 고치세요.

607행을 function setShips(s16,s17,s18,s19,s20,s21,s22,s23,s24,s25,s27,s28,s29,s30,s31,s32,s33,s34){ 로 고치세요.

625행의 219유니트 설정 아래에 setNumber('230',s34); 를 넣으세요.

그리고 나서 DB 설정을 위해 sql 쿼리로 ALTER TABLE `xgp\_planets 에 해당하는 테이블` ADD `desperado` BIGINT( 11 ) NOT NULL DEFAULT '0' AFTER `supernova` ; 를 실행하면 됩니다.

이제 관리자 페이지에서 새 유닛을 보이게 하기 위한 마지막 작업입니다.

adm/AccountEditorPage.php 를 수정하세요.

161행에 $QryUpdatePlanet .= "`desperado` = `desperado` + '". $desperado ."' "; 를 추가합니다.

187행에 $QryUpdatePlanet .= "`desperado` = `desperado` - '". $desperado ."' "; 를 추가합니다.

그리고 styles/templates/adm/EditorTPL/ShipsBody.tpl 를 수정하세요.

76행쯤의 supernova 관리 파트 아래에 (80행정도) <th>16</th>

<th>{desperado}</th>

<th><input name="desperado" type="text" value="0" /></th>

</tr> 를 추가합니다.

끝~