

“XS 脚本调”的三种运用情形解读

在帝国时代 2 决定版地图编辑器的“触发器”选项卡中，XS 脚本调用有 3 种情形：条件脚本（关闭状态）、条件脚本（开启状态）、效果脚本。接下来，分别对这 3 种情形进行说明。

1. XS 脚本调用作为触发器效果

XS 脚本调用作为触发器效果时，当触发器处于激活状态，且满足条件时，效果中的 XS 代码将被执行。

以下是一个简单示例：

[例 1] 设置玩家 1 村民的生命值加 60 点（无条件）



游戏开始后，如下图所示，村民生命值增加了 60 点，变成 100 点

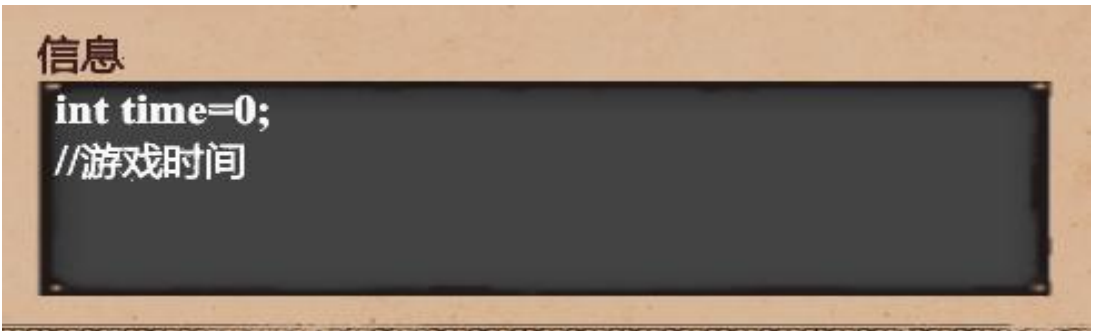
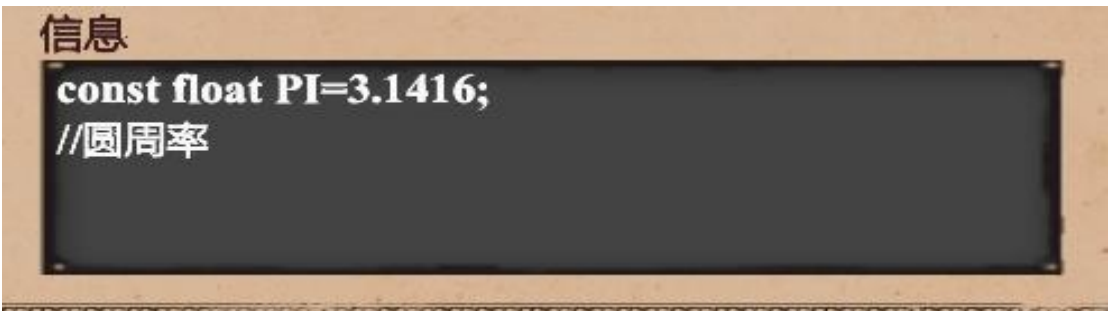


2. XS 脚本调用作为触发器条件（关闭）

XS 脚本调用作为触发器条件时，若条件是关闭转状态，则该条件脚本用于定义 **变量，常量，或函数**。

[例 2] 在条件脚本框中定义 XS 常量，变量，函数。如下图所示，在第一个触发器中新建了 3 个条件“XS 脚本调用”，它们分别定义了表示圆周率的常量 **PI**，游戏时间秒数变量 **time**，以及动作函数 **_OHA**。

场景触发器	条件和效果
定义 村民生命值 +60	C#0: X XS 脚本条件 C#1: X XS 脚本条件 C#2: X XS 脚本条件



信息

```
bool _OHA(int startP=0, int unitT1=-1, int actionId=-1, int targetP=-1, int unitT2=-1, int targetUL=-1){return (xsObjectHasAction(startP,unitT1,actionId,targetP,unitT2,targetUL));}
```

【注意】：在条件脚本中定义变量和函数时，触发器必须是关闭状态！这些定义可以在后续需要时使用它们。

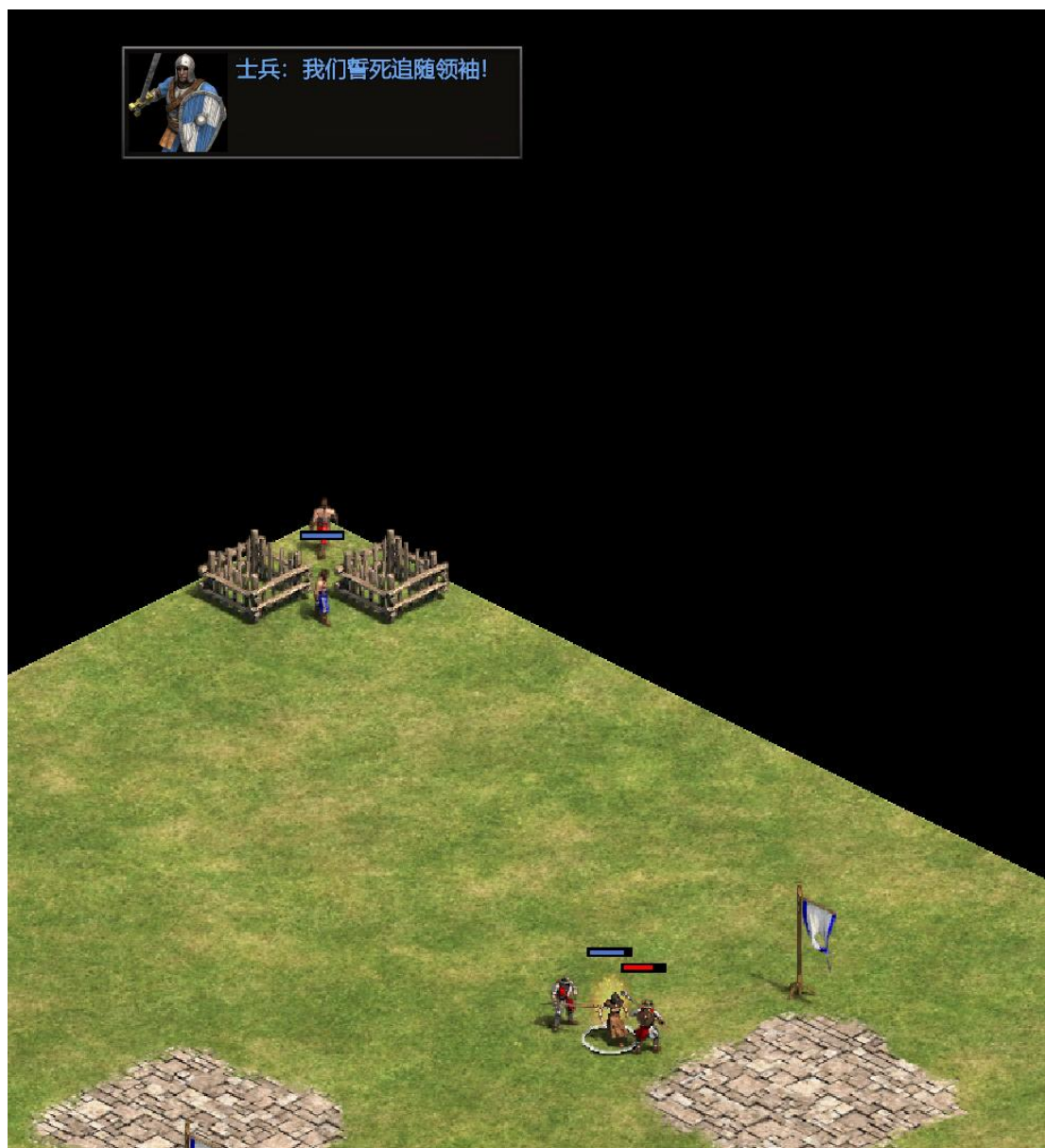
3. XS 脚本调用作为触发器条件（开启）

XS 脚本调用作为触发器条件时，若条件是开启转状态，则该条件脚本通常是函数调用，函数的返回值类型必须是布尔（bool）。游戏会不停的判断该条件的状态，直到条件为 true 时，触发对应的效果。

[例 3] 当玩家 1 的英雄 年轻的雅德维嘉（ID:1732）对敌人发起攻击时，发送场景指南 “<BLUE>士兵：我们誓死追随领袖！”



上图在条件脚本中调用了 `_OHA` 函数，该函数判断玩家领袖 年轻的雅德维嘉 是否为攻击状态，当领袖发起攻击时，条件满足，返回 `true`，触发场景指南。



如图，当领袖对敌人发起攻击时，我方士兵高呼“我们誓死追随领袖！”

以上就是“XS 脚本”调用的三种运用情形的示例。在作者进行场景设计时，可根据情况灵活使用。