

Lebensabzug bei Aktivierung von Fähigkeiten

Heute möchte ich euch ein besonderes System näher bringen, das schon einiges an Codingverständnis fordert. Das Schwierigste hierbei war die Idee und Entwicklung des Systems, seid also so gut und sendet mir euren Dank, sowie ein Versprechen bei Veröffentlichung einen Readme-Eintrag anzugeben.

In SuM ist vieles möglich, solange man die Grundzüge versteht. Voraussetzung dieses Tutorials ist also ein gewisses Verständnis im Bereich des Codings. Ich werde nicht näher auf einzelne Codes eingehen, sondern erkläre nur den äußeren Rahmen. Durch Ausprobieren und üben lernt man am meisten und schnellsten, probiert es einmal aus.

In diesem Tutorial werde ich euch das System des Helden Zaphragors aus Edain einmal näher bringen. Wir erinnern uns: Bei jedem Einsatz einer Fähigkeit, verliert er Lebensenergie, benötigt aber keine Aufladezeit.

Folgende ini benötigt ihr für dieses Tutorial:

Weapon.ini

Helden.ini

Objectcreationlist.ini

ini für eure Projectile

specialpower.ini

Als erstes ist es wichtig zu erfahren, dass dieses System auf OCLs basiert, d.h. Ihr müsst eure Fähigkeiten so aufbauen, dass auch eben jener die Möglichkeit hat gespawnt zu werden. Bedingt ist es möglich sogar eine Hero-Mode Fähigkeit zu coden, allerdings bedarf es hierbei einiger Kniffe. Für dieses Tutorial beschreibe ich das System anhand der Fähigkeit „Schmerz“ von Zaphragor.

Geht dafür in die ini eures Helden und fügt einen Behaviour in diesem Schema ein:

```
Behavior = UnpauseSpecialPowerUpgrade ModuleTag_ZaphragorSchmerz  
  SpecialPowerTemplate = SpecialAbilitZaphragorSchmerz  
  TriggeredBy = Upgrade_Level_8 (Upgrade für Level)  
End
```

```
Behavior = SpecialPowerModule ModuleTag_ZaphragorSchmerzStarter  
  SpecialPowerTemplate = SpecialAbilitZaphragorSchmerz  
  StartsPaused = Yes  
  UpdateModuleStartsAttack = Yes  
  ;TriggerFX = FX_ZaphragorSchmerzBlutFX  
End
```

```
Behavior = WeaponFireSpecialAbilityUpdate  
ModuleTag_ZaphragorSchmerzBlastWeaponFireUpdate  
  SpecialPowerTemplate = SpecialAbilitZaphragorSchmerz  
  WhichSpecialWeapon = 5  
  SkipContinue = Yes  
  FreezeAfterTriggerDuration = 200  
  UnpackTime = 1700  
  PreparationTime = 1  
  PackTime = 1000  
  AwardXPForTriggering = 0  
  StartAbilityRange = 300  
  SpecialWeapon = ZaphragorSchmerzWeapon_New  
  ;TriggerSound = GulzarVoiceFlammendeVergeltung  
End
```

Als nächstes geht ihr in die Specialpower.ini und fügt folgende Specialpower ein:

```
SpecialPower SpecialAbilitZaphragorSchmerz
    Enum = SPECIAL_ARROW_STORM
    ReloadTime = 0
    RadiusCursorRadius = 120
    Flags = NEEDS_OBJECT_FILTER
    ;InitiateAtLocationSound = NecroFellStrength
    ObjectFilter = ANY+INFANTRY+CAVALRY-MONSTER-MACHINE-SHIP-HERO ENEMIES
End
```

Am Leichtesten ist es immer, wenn ihr einen Aufbau einer Weapon hat, die „befördert“ wird. Natürlich könnt ihr es auch mit anderen erreichen, dies ist nur ein einfaches Beispiel.

danach kümmern wir uns um die Weapon, die einen besonderen Aufbau benötigt. Kopiert dafür folgendes Musterbeispiel in eure Weapon.ini:

```
Weapon ZaphragorSchmerzWeapon_New
    IdleAfterFiringDelay = 0
    LeechRangeWeapon = Yes
    AttackRange = 200
    RadiusDamageAffects = ENEMIES NEUTRALS NOT_SIMILAR
    DamageNugget ; A basic Nugget that just does damage
    Damage = 200
    Radius = 100.0
    DamageType = MAGIC
    DamageFXType = MAGIC
    DeathType = EXPLODED
    DamageSpeed = 200.0 ; must match the ShockWaveSpeed below
    DamageScalar = 0% NONE +STRUCTURE +MACHINE
End
WeaponOCLNugget ; A Nugget that should only be used for
the rarest of super special weapons. I better not catch a Fire Field in here.
    WeaponOCLName = OCL_ZaphragorSchmerzWeapon
End

End
```

Bei dem Aufbau der Weapon ist wichtig, dass ein OCL angegeben ist. Hier würden jetzt erstmal die Feinde Schaden erleiden, damit Zaphragor aber auch seinen Lebensabzug erhält, verfolgen wir den OCL:

```
ObjectCreationList OCL_ZaphragorSchmerzWeapon
    CreateObject
        ObjectNames = ZaphragorSchmerzWeaponSelfDamage
        Count = 1
        Disposition = LIKE_EXISTING
    End
End
```

Nun geht ihr in eine projectile.ini, kann auch die system.ini sein, und fügt folgendes ein:

```
Object ZaphragorSchmerzWeaponSelfDamage
  Draw = W3DScriptedModelDraw ModuleTag_Draw
    DefaultModelState
      Model = None
    End
  End
  KindOf = INERT IMMOBILE UNATTACKABLE

  Body = ActiveBody ModuleTag_MakesKillWork
    MaxHealth = 1
  End
  Behavior = LifetimeUpdate ModuleTag_HatchTrigger
    MinLifetime = 0.0
    MaxLifetime = 0.0
  End
  Behavior = SlowDeathBehavior ModuleTag_HatchProcess
    DestructionDelay = 10
    ;FX = FINAL FX_ZaphragorSchmerzBlutFX Hier könnt ihr
einen FX für das Zielgebiet angeben.
    Weapon = FINAL ZaphragorSchmerzWeaponSelfDamage
  End
End
```

Diese Weapon verfolgen wir jetzt in der Weapon.ini:

```
Weapon ZaphragorSchmerzWeaponSelfDamage
  RadiusDamageAffects = ALLIES NEUTRALS SELF
  DelayBetweenShots = 0 ; 5000 time between shots, msec
  PreAttackDelay = 0 ; 2600
  PreAttackType = PER_ATTACK ; Do the delay each time we attack a new target
  FiringDuration = 2000

  DamageNugget ; A basic Nugget that just does damage
    Damage = 2500
    Radius = 800
    DamageType = MAGIC
    DamageFXType = MAGIC
    DeathType = EXPLODED
    DamageScalar = 0% ALL ALLIES -AngmarAndrol
    DamageScalar = 0% ALL ENEMIES
  End
End
```

Dies ist jetzt der eigentliche Trick am System: Es wird über ein Egg eine Weapon ausgelöst, die nur Zaphragor betrifft und ihm Lebenspunkte abzieht. Wichtig hierbei ist, dass ihr diese Weapon NUR auf euren Helden bezieht und dies im DamageScalar auch angebt.

Dabei sind vor allem diese Einträge wichtig:

```
RadiusDamageAffects = ALLIES NEUTRALS SELF
DamageScalar = 0% ALL ALLIES -AngmarAndrol
Radius = 800
```

Bei dem Radius müsst ihr eben eure Reichweite der ausgeführten Fähigkeit abschätzen.
Wir haben nun also eine Fähigkeit, die eine Weapon auslöst, welche einen OCL auslöst, welcher ein Object spawnnt, welches wiederum eine Weapon auslöst, die Zaphragor Leben abzieht.

Codet nun noch einen entsprechenden Button und Commandset-Eintrag, dann wäre die Fähigkeit fertig.

Gutes Gelingen!

Für Rückfragen stehe ich gerne per PN auf www.modding-union.com zur Verfügung.

Ealendril der Dunkle