

Weapon-Nuggets

Seid gegrüsst,
heute möchte ich euch einen kleinen Überblick über die Nuggets in SUM vorstellen. Im Addon gibt es bereits viele Varianten, die einige Möglichkeiten bieten. Durch ein paar Tricks und Kniffeleien ist es hier möglich, die verschiedensten Varianten zu formen. Ihr benötigt für dieses Tutorial nur geringe Codingkenntnisse. Ich werde keine expliziten Vorgehensweisen angeben, sondern nur einen Überblick bieten.

Es stehen folgende Nuggets zur Auswahl:

```
DamageFieldNugget
DamageNugget
MetaImpactNugget
ProjectileNugget
WeaponOCLNugget
AttributeModifierNugget
StealMoneyNugget
DamageContainedNugget
FireLogicNugget
LuaEventNugget
ParalyzeNugget
EmotionWeaponNugget
OpenGateNugget
DOTNugget
SpecialModelConditionNugget
```

Sie beinhalten verschiedene Auswirkungen, die nochmals durch Logistic unterschieden werden können. Ich gebe nun die einzelnen Nuggets an und erkläre deren Auswirkungen.

```
DamageFieldNugget
    WeaponTemplateName = SmallFireFieldWeapon    ;Weapon
    Duration = 3000                                ;Dauer
End
```

Hierbei wird eine direkte Weapon ausgelöst, welche über eine Duration, sprich über einen Zeitabschnitt funktioniert. Die Größe des "fiels" funktioniert über den Radius der Weapon.

```
DamageNugget
    Damage      = 1                ;Schaden
    Radius      = 0.0              ;Radius
    DelayTime   = 0                ;Verzögerung
    DamageType  = SLASH            ;Schadenstyp
    DamageFXType = SWORD_SLASH    ;FX des Schadenstyps
    DeathType   = NORMAL          ;Todesart
End
```

Dies ist das Standard-Nugget, welches bei allen Einheiten- und Heldenangriffen genutzt wird

```
MetaImpactNugget
    ShockWaveAmount      = 50.0    ;Stärke des Effecktes
    ShockWaveRadius      = 10.0    ;Radius
    ShockWaveArc          = 90      ;Grad-Zahl
    ShockWaveTaperOff     = 1.0
```

```

ShockWaveSpeed      = 0.0           ;Geschwindigkeit
ShockWaveZMult      = 1.0           ;Z-Achse
InvertShockWave      = Yes           ;Pull instead of push
End

```

Dies ist ein Nugget, welches einen Wegschleuder- bzw. Bewegungseffekt der betroffenen Unit bewirkt. Es kann vielerlei Auswirkungen haben.

```

ProjectileNugget
  ProjectileTemplateName = GimliAxeProjectile
  WarheadTemplateName = RohanGimliAxeThrownWarhead
End

```

Mit diesem Nugget kann ein Projectile, sprich ein Object zu dem getroffenen Object geschleudert werden. Das Nugget wird für Pfeile oder Feuerbälle genutzt. Der Warhead löst den eigentlichen Schaden aus.

```

WeaponOCLNugget
  WeaponOCLName = OCL_SuperComplicatedFivePartMovingDeathBlossom
End

```

Dieses Nugget lässt einen OCL spawnen, der entweder wiederum eine Weapon auslösen kann (z.B. für 360Grad Weapons, oder Units bzw. Effekte bzw. Projectile spawnen).

```

AttributeModifierNugget
  AttributeModifier = WitchKingMorgulBladeEffect
  DamageFXType = SWORD_SLASH
End

```

Ein allseits bekanntes Nugget, welches vielerlei Möglichkeiten offenbart. Hierdurch können Attributemodifier, sprich veränderte Werte für Feinde oder eigene Truppen ausgelöst werden.

```

StealMoneyNugget
  AmountStolenPerAttack = 3.14
End

```

Dies ist ein Nugget, welches von den CAH genutzt wird. Es besagt: Dieser Betrag an Gold wird von dem getroffenen Spieler/Object gestohlen.

```

DamageContainedNugget
  KillCount = 5
  KillKindof = INFANTRY
  KillKindofNot = NONE
  DeathType = BURNED
End

```

Wird von den Feuerdrachen genutzt und beinhaltet den Contain-Effekt, d.h. Insassen eines Gebäudes werden durch dieses Nugget auch betroffen. Normale Damagenuggets fügen Gebäudeinsassen keinen Schaden zu.

```

FireLogicNugget
    LogicType      = INCREASE_BURN_RATE
    Radius         = FIREDRAKE_FLAME_INCREASEBURNRATE_RADIUS
    Damage         = FIREDRAKE_FLAME_INCREASEBURNRATE_AMOUNT
End

FireLogicNugget
    LogicType      = DECREASE_BURN_RATE
    Radius         = ARWEN_FLOOD_DECREASEBURNRATE_RADIUS
    Damage         = ARWEN_FLOOD_DECREASEBURNRATE_AMOUNT
    DelayTime      = 200
End

```

Diese beiden Nuggets beschreiben das Verhalten von Feuer. Es kann entweder entfacht werden (increase) oder gemindert werden (decrease). Entfacht wird es bei vielen Fähigkeiten, wie z.B. Bombardieren. Gemindert wird es z.B. durch Arwens Flut-Attacke.

```

LuaEventNugget
    LuaEvent       = BeUncontrollablyAfraid
    Radius         = 200
    SendToEnemies  = Yes
    SendToAllies   = No
    SendToNeutral  = Yes
End

```

LuaEvent beschreibt das Verhalten von Einheiten, sobald eine Weapon ausgelöst wird. Unterscheidet sich nicht viel von dem EmotionNugget.

```

ParalyzeNugget
    Radius         = 0.0
    Duration       = 30000
    ParalyzeFX     = FX_ParalyzeStructure
End

```

ParalyzeNuggets können Einheiten paralysieren, d.h. unbeweglich machen oder schlichtweg einfrieren. Ich habe es für meinen Gesang Luthiens-Effekt genutzt.

```

EmotionWeaponNugget
    EmotionType    = TERROR
    Radius         = 0
    Duration       = 5
    SpecialObjectFilter = ANY ENEMIES +MONSTER
End

```

Fast selbiges wie LuaEventNugget. Hierbei kann nochmal zusätzlich auf ModelConditionStates von Units eingegangen werden.

```

OpenGateNugget
    Radius          = 0.0
End

```

Ein Nugget, welches Tore betrifft, wodurch diese geöffnet werden.

```

DOTNugget
    Damage          = SHELOB_POISON_DAMAGE
    AcceptDamageAdd = No
    Radius          = 0.0
    DelayTime       = 0
    DamageType       = POISON
    DamageFXType     = POISON
    DeathType        = NORMAL
    DamageInterval   = 1000
    DamageDuration   = 30000
    SpecialObjectFilter = AFFECTED_BY_POISON_OBJECTFILTER
End

```

Ein Nugget, welches Schaden verursacht und bei "Gift-Effekten" z.b. Kankras Giftstachel genutzt wird. Hierbei können Intervalle angegeben werden, für wie lange der Schaden in bestimmten angegebenen Zeitintervallen ausgelöst wird.

```

SpecialModelConditionNugget
    ModelConditionNames = USER_2
    ModelConditionDuration = 2000
    SpecialObjectFilter = NONE +MordorCaveTroll +MordorMountainTroll
+GoblinCaveTroll +MordorAttackTroll
End

```

Ein spezielles Weapon-Nugget, welches bei den Mordor-Trollen in SUM1 genutzt wird. Es wird über eine Bored-Weapon ausgelöst, welche aktiviert wird, sobald 2 oder mehr Trolle zusammenstehen. Dieses Nugget besagt: Sobald diese Weapon ausgelöst wird und die Objecte aus dem Objectfilter dabei attackiert werden, nehme ich folgenden ModelconditionState an mit dem bestimmten Zeitintervall.

Das war schon der gesamte Überblick über alle SUM-Nuggets, viel Spaß beim Ausprobieren

Euer Ea

Weitere Tutorials gibt es auf <http://modding-union.com/>!