

Créer une death region par jano31coa

[Retour](#)

C'est Quoi ?

Une death region est une « région de mort ». Si un joueur entre dans la death region, il meurt instantanément. Cela peut-être utile si vous faites une map avec des falaises par exemple.

Pré requis

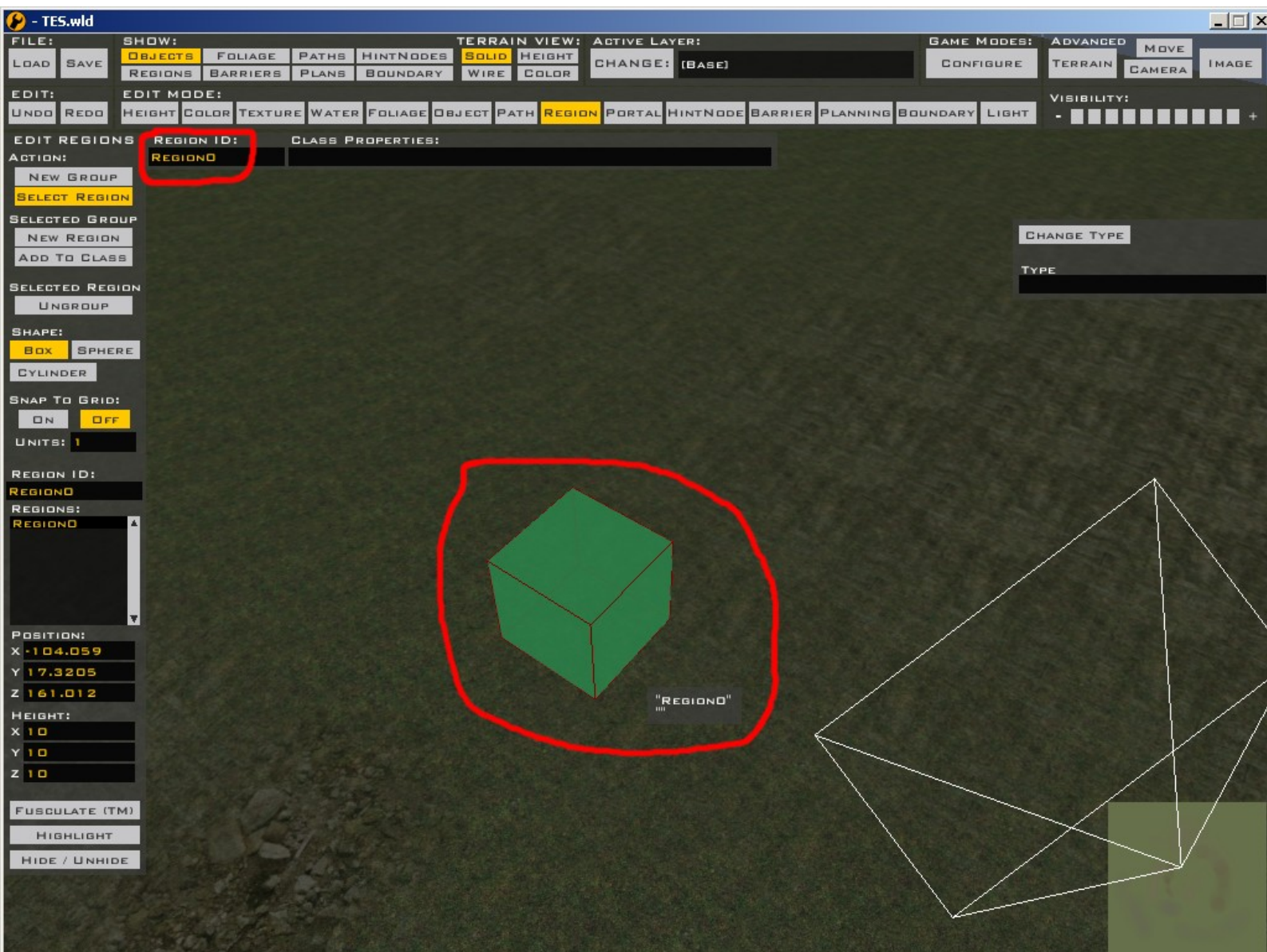
- [avoir créé sa map](#)
- savoir loader sa map
- savoir placer une région
- savoir sélectionner une région
- savoir enregistrer sa map
- savoir "munger" sa map

Damage region

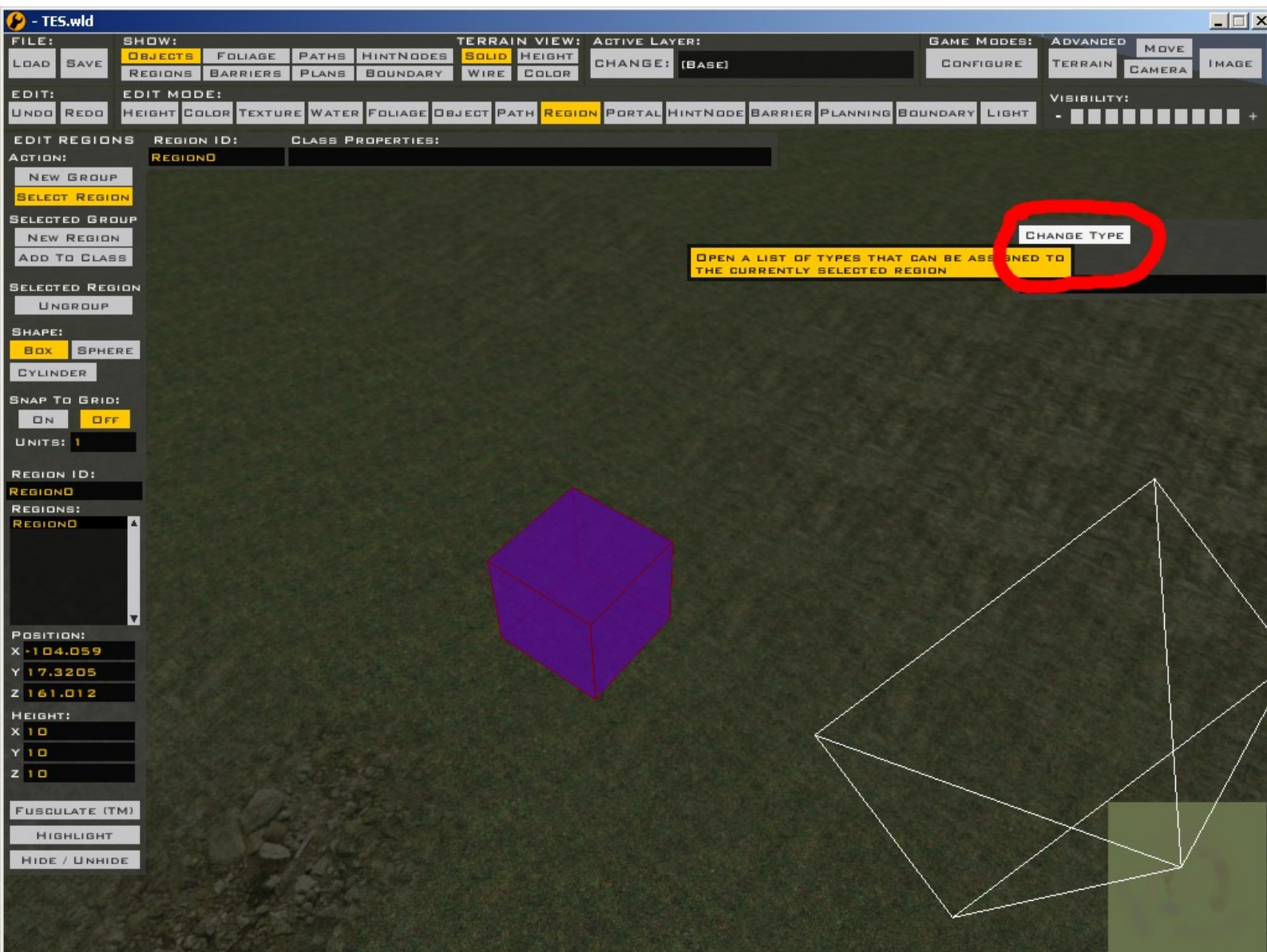
Tout d'abord, sachez que créer une vraie death region est très compliqué, car il faut (d'après ce que j'ai compris) modifier pleins de scripts. Je vais donc vous expliquer ici comment créer une damage region ; même si le nom n'est pas le même, si vous créez bien votre damage region, elle sera aussi efficace qu'une death region.

1. Sélectionnez votre région

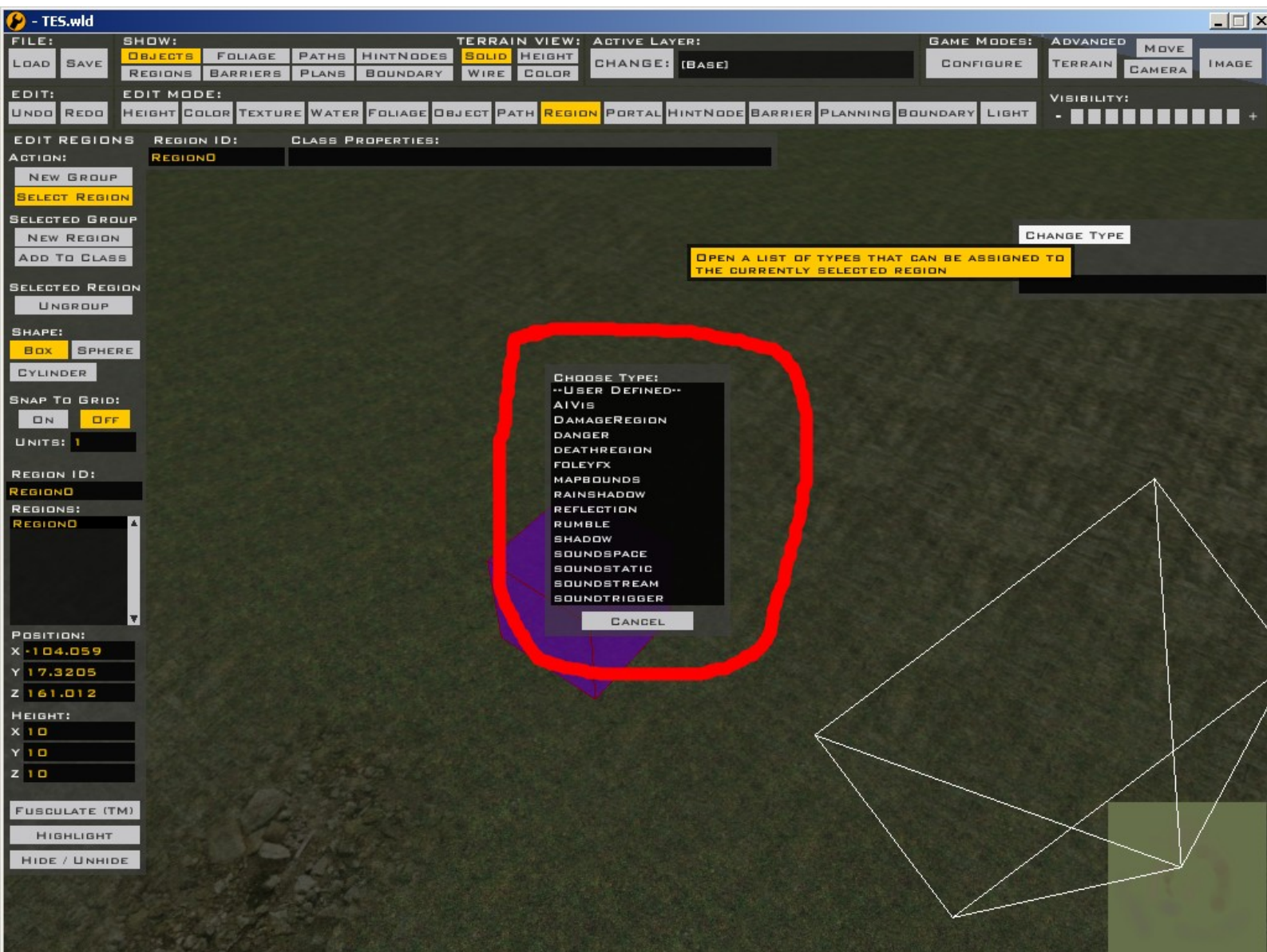
si c'est bon, elle change de couleur, et son nom apparaît en haut de l'écran



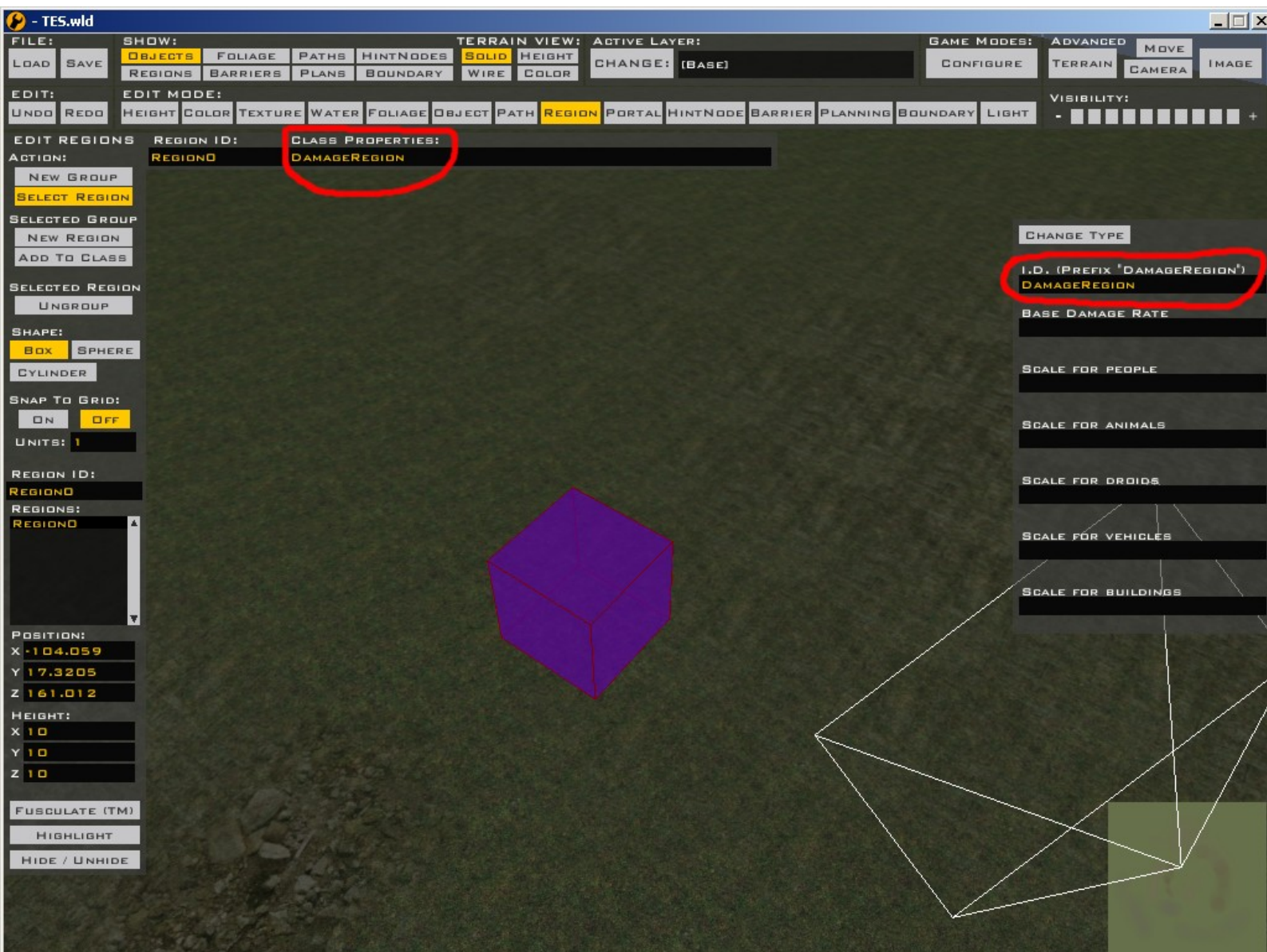
2. Cliquer sur "changetype"



un nouveau menu apparaît

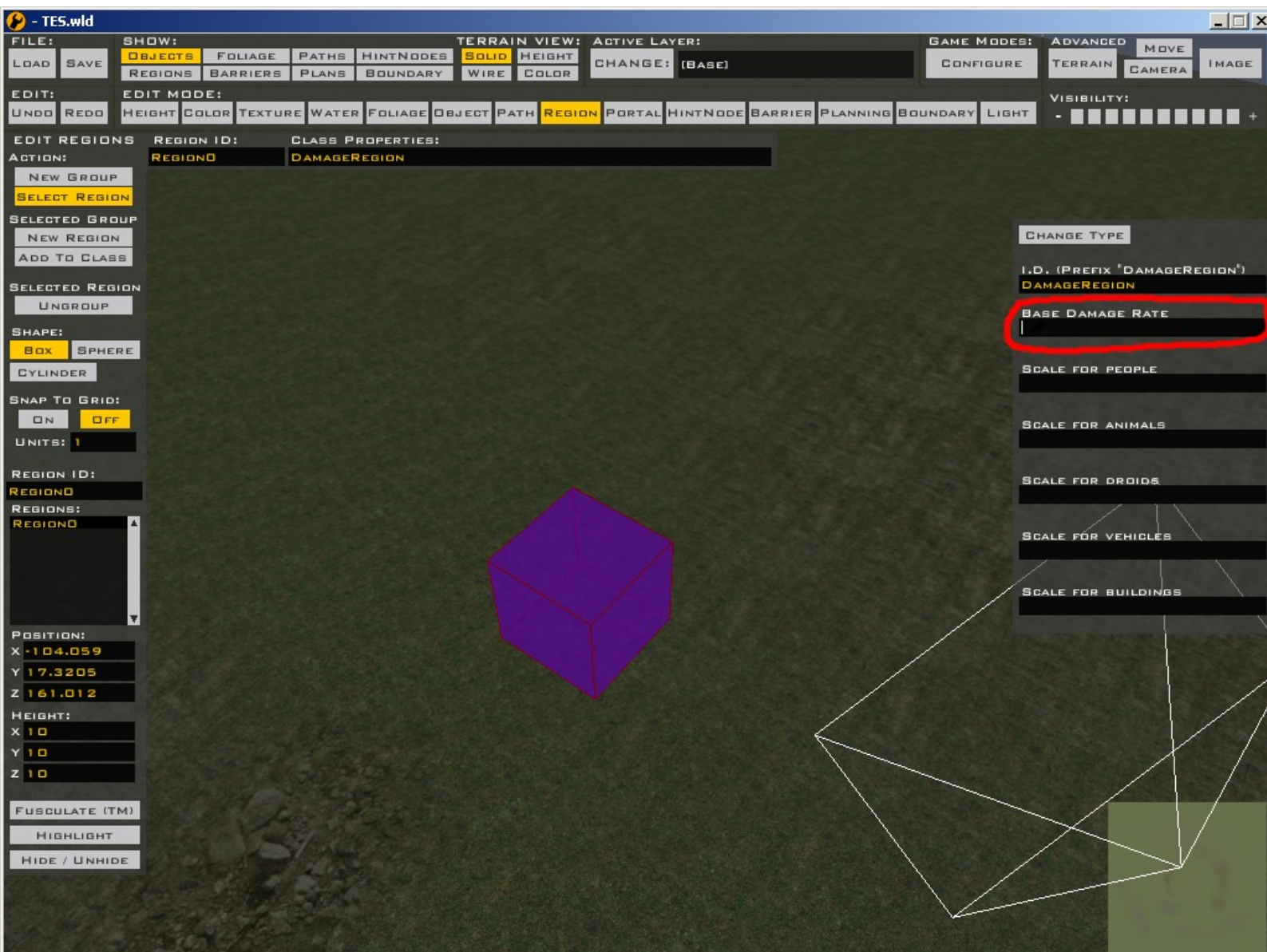


3. Cliquer sur "damage region"
si c'est bon, une case a été remplie

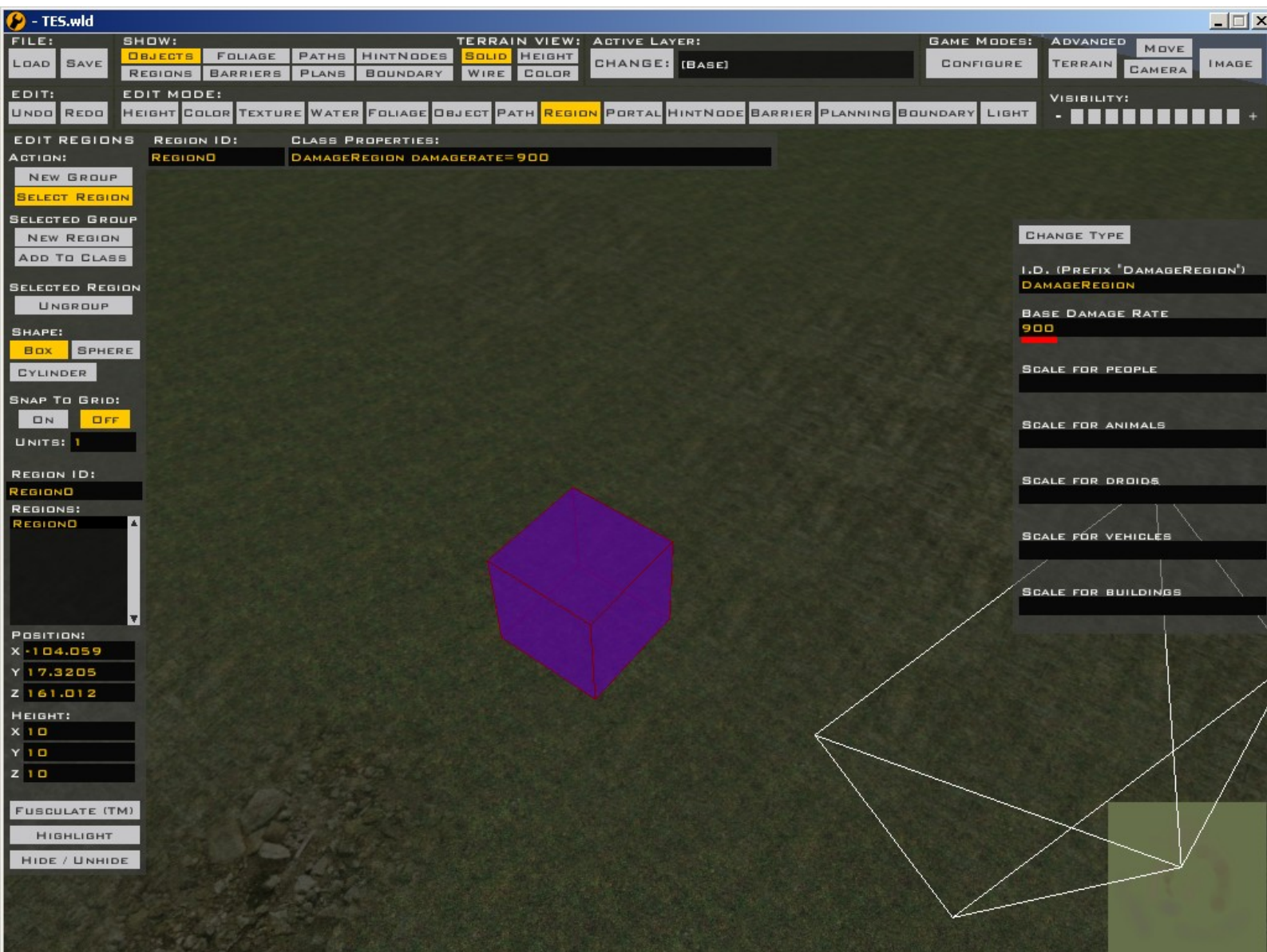


il faut maintenant régler les paramètres de votre région, sinon elle ne fonctionnera pas

4. Cliquer sur le cadre noir en dessous de "base damage rate" (= "taux de base de dommages") si c'est bon un curseur blanc qui clignote apparaît

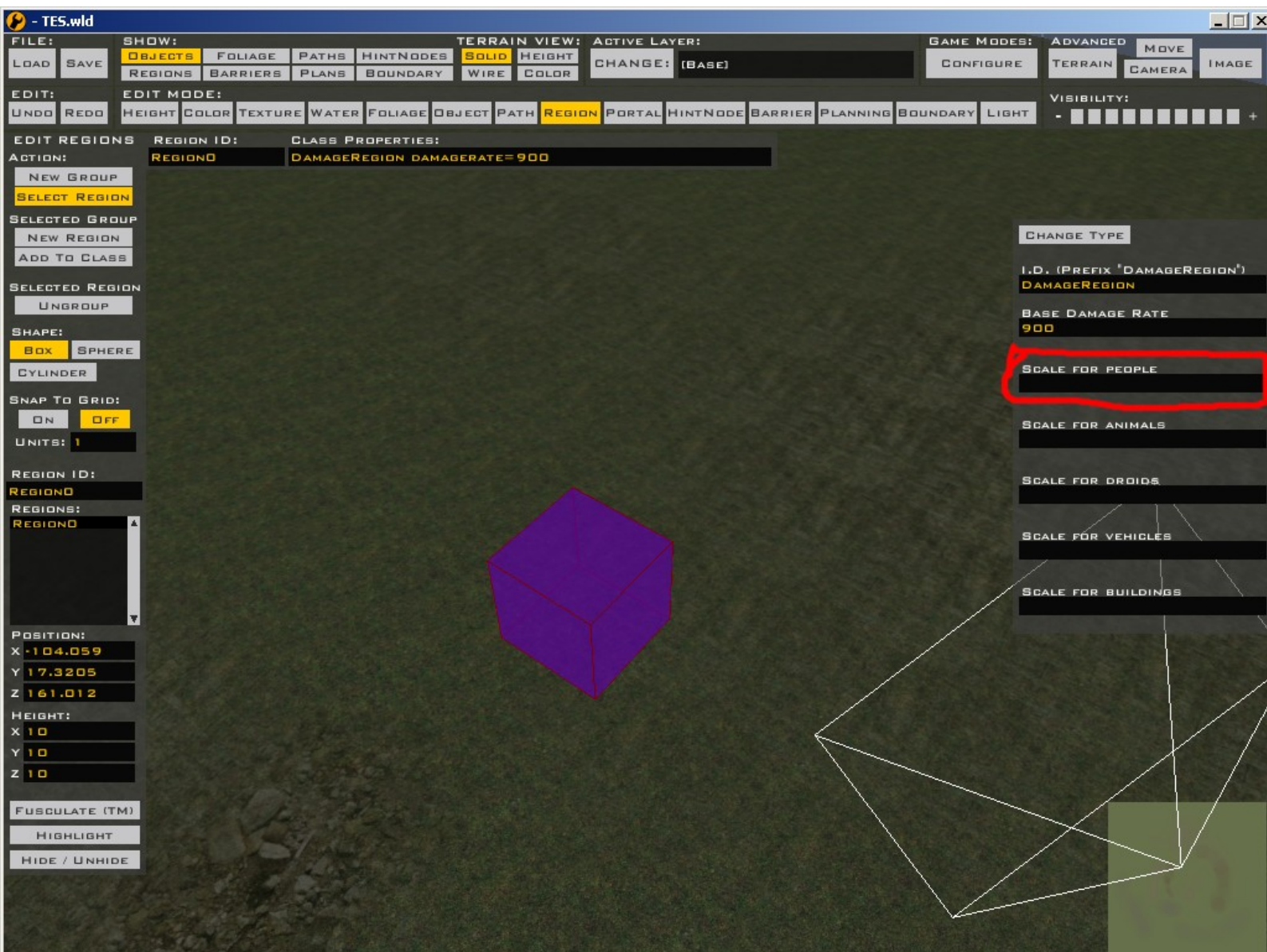


5. Écrivez un chiffre puis appuyez sur la touche entrer
ce sera le nombre de points de vie que perdra par défaut une unité qui rentrera dans la zone
900 me paraît une bonne valeur pour que ce soit une death region



Il faut maintenant mettre des coefficients de dommage pour chaque type d'entités (les gens, les droïdes, les véhicules,...).

6. Cliquez sur le cadre noir en dessous de "scale for people" (= "coefficient pour les gens")



7. Écrivez une coefficient

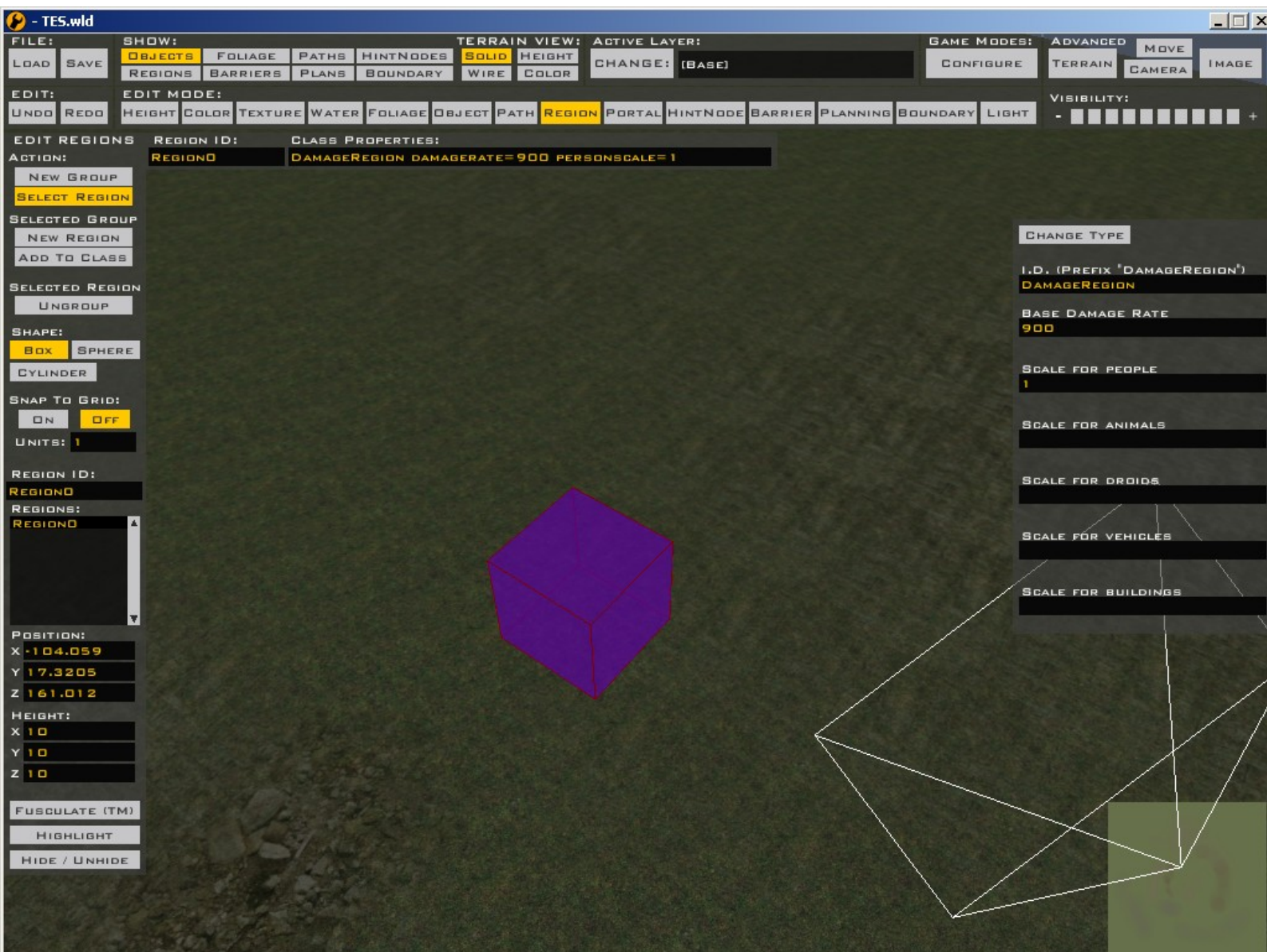
par exemple, si vous voulez que les personnes qui entrent dans la region subissent :

50% du "base damage rate", mettez 0.5

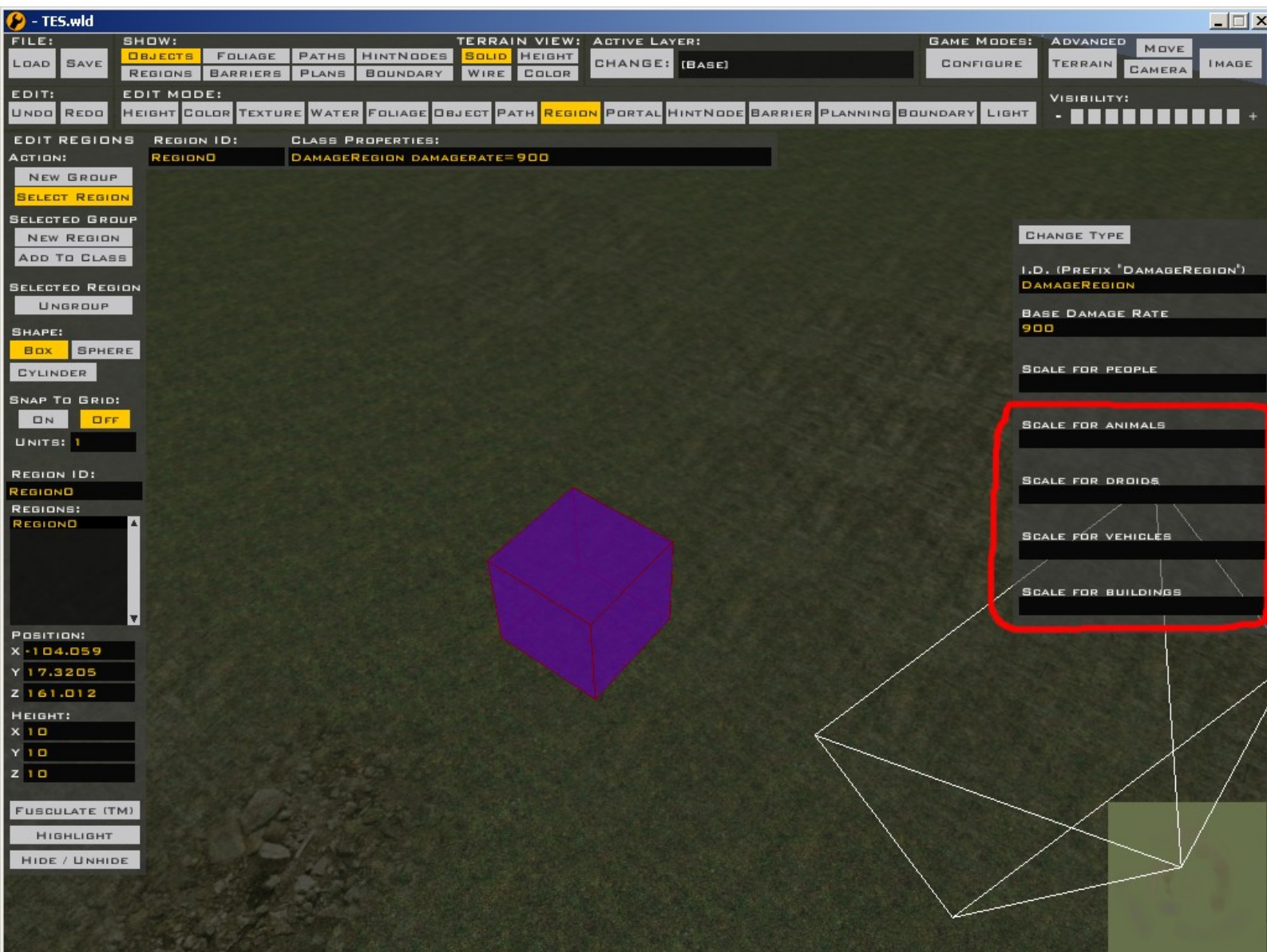
100% du "base damage rate", mettez 1

200% du "base damage rate", mettez 2

100% du "base damage rate" me paraît correct



8. Refaites les opérations 6. et 7. pour les autres coefficients



"scale for animals" = "coefficient pour les animaux"

ce coefficient affectera les animaux (wampas, ...)

"scale for droids" = "coefficient pour les droïdes"

ce coefficient affectera les droïdes (les droidekas, ...)

"scale for vehicles") = "coefficient pour les véhicules"

ce coefficient affectera les véhicules (speederbikes, ...)

"scale for buildings") = "coefficient pour les bâtiments"

ce coefficient affectera les bâtiments (je pense que ça doit être les tourelles, mais je n'ai jamais essayé)

Si vous voulez qu'une catégorie d'entités ne subissent pas de dommages dans la zone, il suffit de ne pas remplir le cadre du coefficient. Le premier exemple (étapes 6. et 7.) concernent les gens, et sert juste d'explication. Si vous voulez par exemple que votre damage region n'affecte que les droïdes, supprimez le coefficient pour les gens, et mettez en un pour les droïdes.