

Changer les héros d'une map crée par jano31coa

prérequis :

- [avoir créé sa map](#)

note :

- ce tutorial ne vous permet de mettre que des héros qui sont déjà dans le jeu
- cette opération ne fera pas complètement planter votre map si vous vous êtes trompés ; le héros ne sera juste pas disponible (si le héros n'est pas disponible, c'est que vous avez fait une erreur)
- les initiales de la map sont ici « AAA » (tout au long de ce tutorial, remplacez « AAA » par les initiales de votre map)
- si vous voulez modifier les héros de l'époque guerre des clones, suivez ce qui est en bleu
- si vous voulez modifier les héros de l'époque rébellion, suivez ce qui est en rouge

1. allez dans le dossier « C:\BF2_ModTools\data_AAA\Common\scripts\AAA »

ouvrez le fichier « [AAAc_con.lua](#) » ou « [AAAg_con.lua](#) » avec le blocnote
(AAA est à remplacer par les initiales de votre map)

pour faire ça :

- tenez la touche « shift » appuyée et cliquez une fois avec le bouton gauche sur le fichier
- cliquez sur « ouvrir avec »
- cherchez « Bloc Note » dans la liste de programmes, cliquez 2 fois dessus, et c'est bon
- si « Bloc Note » n'est pas dans la la liste, cliquez sur « Parcourir »
- pointez sur « c:\windows\notepad.exe »

cette opération n'est à faire qu'une fois si vous cochez la case « toujours utiliser ce programme pour ce type de fichiers »

3. dans ce fichier repérez la ligne :

```
ReadDataFile("SIDE\tur.lvl",  
"tur_bldg_laser",  
"tur_bldg_tower")
```

4. juste après cette ligne (sur une nouvelle ligne), écrivez :

```
ReadDataFile("SIDE\alpha", "beta")
```

5. remplacez selon le héros que vous voulez :

<i>Héros</i>	<i>Remplacer alpha par</i>	<i>Remplacer beta par</i>
Chewbacca	all.lvl	all_hero_chewbacca
Han Solo	all.lvl	all_hero_hansolo_tat

<i>Héros</i>	<i>Remplacer alpha par</i>	<i>Remplacer beta par</i>
Jango Fett	cis.lvl	cis_hero_jangofett
Boba Fett	imp.lvl	imp_hero_bobafett
Leia Organa	all.lvl	all_hero_leia
Palpatine	imp.lvl	imp_hero_emperor
Dooku	cis.lvl	cis_hero_countdooku
Dark Maul	cis.lvl	cis_hero_darthmaul
Luke	all.lvl	all_hero_luke_tat
Dark Vador	imp.lvl	imp_hero_darthvader
Anakin	rep.lvl	rep_hero_anakin
Yoda	rep.lvl	rep_hero_yoda
Mace Windu	rep.lvl	rep_hero_macewindu
Ki-Adi-Mundi	rep.lvl	rep_hero_kiyadimundi
Aayla Secura	rep.lvl	rep_hero_aalya
General Grievous	cis.lvl	cis_hero_grievous
Obi-Wan	rep.lvl	rep_hero_obiwan

Par exemple, si vous voulez mettre Dark Maul comme héros, votre nouvelle ligne sera :

```
ReadDataFile("SIDE\\cis.lvl","cis_hero_darthmaul")
```

5. repérez les deux lignes commençant par « SetHeroClass » :
elles sont de cette forme

```
SetHeroClass(CIS, "gamma")
```

SetHeroClass(REP, "delta")

ou

SetHeroClass(ALL, "gamma")

SetHeroClass(IMP, "delta")

où gamma et delta sont des paramètres comme « cis_hero_darthmaul », ...

7. remplacez selon vos souhaits

- si vous voulez que votre héros soit un héros **des droides** ou **de l'empire**, remplacez gamma par la même chose que vous avez mise à la place de beta
 - si vous voulez que votre héros soit un héros **de la république** ou **de la rébellion**, remplacez delta par la même chose que vous avez mise à la place de beta
-

8. quittez l'éditeur de texte en sauvegardant le fichier .lua

vous pouvez maintenant modifier votre map pour essayer si ça marche
pour simplifier le test, quand vous créez votre partie, réglez les paramètres des héros sur
décompte/toujours/toujours
(dans le menu à gauche, cliquez sur héros)