## Tutorial: Neue Creeps in einer Map erstellen

Gebiet: Mapping/ viel Scripting

Gleich im vorweg: Es wird nicht 100% wie ein richtiges Creep funktionieren, für so etwas sage ich: Lernt coden und verändert per map.ini ein vorhandenes Creep in das neue.

Ich werde das Ganze anhand eines Haradrimcreeps erklären.

## **1. Der Mappingteil:**

Als erstes setzt man das gewünschte Creepgebäude auf die Map, in meinem Fall setze ich ein MordorKingPalace.

Als Name gebe ich diesem Gebäude "Creepbuilding1" Als Team wähle ich PlyrCreeps/teamPlyrCreeps aus. (wie bei jedem Creep)

Als nächstes setze ich 2 Waypoints in das Gebäude (hier werden später die Schätze gespawnt) und benenne sie "Treasure1" und "Treasure2".

Zusätzlich setze ich noch 2 Waypoints vor die Tür des Gebäudes und benenne sie "Guard1" und "Guard2".

Das war eigentlich alles, was man hier mappen muss, hier müsste das ganze ungefähr folgendermaßen aussehen:

🍓 Mission - The Battle for Middle-Earth™ II World Builde



## 2. Der Scriptingteil:

Zuerst ein kleiner Überblick, was man alles machen muss:

- 1. Die Einheiten müssen gespawnt werden.
- 2. Wenn diese Einheiten tot sind müssen sie wiederbelebt werden.
- 3. Wenn das Gebäude zerstört wird muss Gold als Belohnung erscheinen und das Spawnen von neuen Haradrim muss unterbunden werden.

Als erstes öffnet man das Scriptingfenster. Dafür klickt man auf den sechsten Button von rechts. (hier rot eingekreist)



Ich tue immer all meine Scripts unter PlyrCivilian, aber es sollte auch unter neutral funktionieren.

Als nächstes klickt man auf "New Script" und wählt bei "Script Name" den Namen "First Creepspawn".

OK       Apply         Apply       Phytotoxian         Phytotoxian       Phytotoxian         Signaticities       Signaticities         Validate       Phytors         Signaticities       Signaticities         Signaticities       Signaticities         Validate       Phytors         Signaticities       Phytors         Sequential Songits:       Phytors         Phytors       Signaticities         Signaticities       Signaticities         Signaticities       Signaticities         Signaticities       Phytors         Sequential Songits:       Active in mees. (0 is forever)         Signaticities       Signaticities         Signaticities       Signaticities         Signaticities       Signaticities         Signaticities       Signaticies <tr< th=""><th>Scripts</th><th></th><th></th><th></th></tr<>	Scripts			
Apply       Hyrrdrodor         New Edder       SimitsHikohan         SimitsHikohan       SimitsHikohan         SimitsHikohan       Siript Flags:         Siript SimitsHikohan       Siript Flags:         Validate       Siript Sixonathine         Validate       Phayer_2         Player_3       Sequential Scripts:         Search       Player_1         Cancel       Concel	ок	(neutral)		
New Evider       First Creepspawn         Skrinishtehead       Script Properties         Script Scription       Script Properties         Script New Script       Script Properties         Script Scription       Script Properties         Script New Script       Script Properties         Script Scription       Script Properties         Script Scription       Script Scription         Validate       Player_2         Standshorder       Script Scription         Standshorder       Script Scription         Standshorder       Script Scription         Script Scription       Covery Traine         Script Scription       Script Scription         Cancel       Normal         Player_4       Script Scription         Script Scription       Script Scription         Cancel       OK	Apply	PlyrMordor		
New Epider       Similar Creepspown         Similar Lives       Script Properties         Similar Lives       Script Conditions         Similar Lives       Script Treepspown         Similar Lives       Script Roperties         Second       Script Roperties         Script Roperties       Script Roperties         Script Roperties       Script Roperties         Script Roperties	- HPPI7	PlyrCivilian		
New Script.   Skmitch.Nadrs   Sequential Script.Sint   Import Script.Sint   Cancel     Kators Fir Sequential Script.   Script Comment:     Script Comment:     Kators Fir Sequential Script.     Script Comment:     Kators Fir Sequential Script.Natro     Kators Fir Sequential Script.Natro     Kat	New <u>F</u> older	SkirmishMen	First Creepspawn 🛛 🕅	
Similable Music         Convert         Similable Music         Sereth         Cancel         OK	New Script	- 📄 SkirmishRohan	Script Properties Soviet Conditions Dictions If True Dictions If False	
Edd       Skrimthalwards Skript Flags:       Skript Flags:       Active in:       Every Frame         Septet       Skript Subroutine       Every Frame       Every Frame         Validate       Player_1       Deactivate upon success       If Hard         Sept Script Sill       Script Subroutine       If ward       Every Frame         Search       Player_1       Active in:       If ward         Search       Player_2       Active in:       If ward         Search       Player_1       Active in:       If ward         Search       Player_2       Active in:       If ward         Script Simith Anger       Script Comment:       If ward       If ward         Scripting       Com       Active in:       If ward       If ward         Cancel       Kotions fire Sequentially on Init       In amed       If ward       If ward         Koripting       Koripting       Koripting       Koripting       Koripting         Cancel       Koripting       Koripting       <	Linew Sciberri	SkirmishElves	sciper reported pulpe conditions   Actions in ride   Actions in ridse	
Script Flags:   Script Flags: Script Subroutine Script is Subroutine Script is Subroutine Script is Subroutine Script Comment: Script Subroutine Script Su	Edit	SkirmishImiadris	Script Name: First Creepspawn	
Copy       SkrmishModor         SkrmishMangar         Player_1         Validate         Player_2         Player_3         Player_4         Sequential Scripts         Import Scripts         Player_5         Script in Subroutine         Validate         Player_3         Player_4         Sequential Scripts:         Actions Fire Sequentially on Unit         Import Scripts         Script for Comment:         Script Comment:         OK         Abbrechen		SkirmishIsengard		
Delete     SimishMagnar   Player_1   Player_3   Player_4     Search     Player_4     Cancel     Cancel     Script Comment:     Script Comment: </th <th>⊆ору</th> <th>SkirmishMordor</th> <th>Script Flags: Active in: Evaluate script:</th> <th></th>	⊆ору	SkirmishMordor	Script Flags: Active in: Evaluate script:	
Validate       Player_1         Validate       Player_2         Player_3       Sequential Scripts:         Player_4       Coop Actions 1 times. (0 is forever)         Script Comment:         Script Comment:         Cancel	<u>D</u> elete	SkirmishWild	I Script is Subroutine IV Easy (* Every Frame	
Validate     Player_3     Search     Player_3     Player_4     Sequential Scripts:     Actions Fire Sequentially on Unit       Import Scripts     Script Comment:     Script Comment: <		Player 1	V Script is Active	
Search Search Search Search Sequential Scripts: Actions Fire Sequentially on Unit I named Script Comment: Script Comment: OK Abbrechen	Validate	Player_2	✓         Deactivate upon success         ✓         Hard	
Search  Player_4  Actions Fire Sequentially on Unit  Actions Fire Sequential  Actions Fi		Player_3	Sequential Scripts:	
Export Script(s) Import Scripts Cancel OK Abbrechen	Search	Player_4		
Export Script(s) Inport Scripts Cancel			Actions Fire Sequentially on Unit 💌 named	
Export Script(s) Import Scripts Cancel OK Abbrechen			Loop Actions 1 times, (0 is forever)	
Export Script(s) Inport Scripts Cencel OK Abbrechen				
Export Scripts Inport Scripts Cancel OK Abbrechen			Script Comment:	
Export Scripts Import Scripts Cancel OK Abbrechen				
Import Scripts	Export Script(s)			
Impose Subjection       Impose Subjection       Impose Subjection       Cancel       Impose Subjection       Impose Subjectio	Import Scripts			
Cancel	Import Scripts			
Scripting Cancel	🖂 Enable Music			
Cancel	Scripting			
OK Abbrechen	Cancel			<u> </u>
OK Abbrechen				
OK Abbrechen				
			OKAbbrechen	

Dann klickt man auf Actions if True und klickt dann auf "New". Und sucht dann unter Scripting -> Timer das Script "Seconds countdown timer -- set".

Dann wählt man als Name des Timers "Revive1"(dieser Timer wird später noch einmal gebraucht) und sagt, dass dieser Timer in 5 Sekunden ablaufen soll.

Edit Action:	
	<u>^</u>
H Map	
En PlayMovie	
Er Schpeing	
E Debug	
Elect	
Hulle Color	
I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	
He Script	
Erame countdown timer set random	
Seconds countdown timer set	
Seconds countdown timer subtract seconds	
Timer restart stonned	
Timer stop	
Toom Action	~
Set timer <u>'Revive1'</u> to expire in 500 seconds.	
Action Options	
Enable Action	
Counter/Timer 'Bevive1' does not exist	
OK Car	icel

Danach klickt man auf ok und sieht bei Actions if True nun 2 Aktionen. Einmal "Null operation. (Does nothing)" – **diese action kann theoretisch gelöscht werden, aber sie muss nicht. Ich lösche sie meisten, da sie sinnlos ist.** und dann noch "Set timer 'Revive1' to expire in 5.00 seconds." Doch das hier ist nur der Timer für den ersten Soldaten, für den zweiten erstellen wir einen nächsten Timer. Doch da wir alle faul sind und uns Arbeit ersparen wollen wählen wir einfach die Aktion "Set timer 'Revive1' to expire in 5.00 seconds." Aus und klicken dann auf Copy. Auf diese zweite Aktion machen wir dann Doppelklick und benennen diesen Timer in "Revive2" um und klicken wieder auf ok.

Jetzt müsste es so aussehen:

First Creepspawn	X
Script Properties Script Conditions Actions If True Actions If False	
Actions to take if conditions are true:	_
Null operation. (Does nothing.) Set timer 'Revive1' to expire in 5.00 seconds.	New
Set timer 'Revive2' to expire in 5.00 seconds.	Edit
	Сору
	Delete
	9
	9
Move Up Move Down	
ОК	Abbrechen

Damit wäre das erste Script fertig und wir klicken auch hier wieder auf ok.

Bisher ist das aber nur ein Timer, der keine einzige Auswirkung hätte.

Darum benötigen wir mehr Scripts. Wir klicken erneut auf "New Script", wählen jetzt als Scriptnamen "Revive Haradrim1" aus.

Dann muss man den Haken vor "Deactivate upon success" rausmachen.

Revive Haradrim1			
Script Properties Script Conditions Actions If True Actions If False			
Script Name: Revive Haradrim1			
Script Flags:	Active in:	Evaluate script:	
Script is Subroutine	💌 Easy	Every Frame	
Script is Active	Normal	C Every seconds.	
Deactivate upon success	🔽 Hard		
Sequential Scripts:			

Als nächstes wird "Script Conditions" gebraucht.

Ebenfalls wieder auf "New" klicken und dort unter Scripting den Befehl "Counter compared to time in seconds." auswählen.

Danach muss als Timer "Revive1" ausgewählt werden, dann als nächstes "Equal to" und danach benutze ich immer 2 Sekunden.

Revive Haradrim1	
Script Properties Script Conditions Actions If True Actions If False	1
Conditions for this script:	
*** IF *** Counter 'Revive1' IS Equal To time 2.00 secs	New
Counter Reviver 15 Equal to time 2:00 Sets.	Edit
	Сору
	Delete
	Or
Move Up Move Down	
ОК	Abbrechen

Anmerkung: Ich habe das True wieder rausgelöscht.

Nun geht man wieder zu "Actions if True" und benutzt folgende Befehle: Unter Scripting das Script "Timer -- Stop" und wählt dort "Revive1" als Timer an.

Unter Units (includes Structure) -- Other -> Spawn benutzt man das Script Spawn -- named unit at team at a waypoint.

Als Name für die Unit wähle ich "Haradcreep1" aus, als Type "MordorHaradrimArcher", als Team "PlyrCreeps/teamPlyrCreeps" und der Waypoint ist "Guard1"

Unter Units (includes Structure) – Action -> Guard wähle ich schließlich noch das Script "Unit guards" aus und füge dort Haradcreep1 ein.

Anmerkung: Anfangs wird der Name Haradcreep1 noch nicht in der Liste zu finden sein und vor dem Namen werden drei Fragezeichen stehen.

Klickt einmal bei dem Script auf Ok, dann im großen Scriptfenster auf "Apply" und öffnet dann das Script wieder -> Die Unit wird vorhanden sein und die Fragezeichen werden sich in Luft aufgelöst haben.

Revive Haradrim1			
Script Properties   Script Conditions   Actions If True   Actions If False			
Actions to take if conditions are true:			
Stop timer 'Revive1' Spawn Unit 'Haradcreep1' of type 'MordorHaradrimArcher' on Team 'PlyrCreeps/teamPlyrCreep	New		
Unit 'Haradcreep1' begins guarding.	Edit		
	Сору		
	Delete		

Doch hiermit würde nur der erste Haradrim erschaffen werden. Man klickt also wieder auf "ok" und wählt dann dieses Script an und wählt dann "Copy".

Damit hast du das Script zweimal, bei dem zweiten wird ein "\_\_1" hinter dem Namen sein. Dieses zweite öffnest du und änderst den hinteren Bereich in "2" um, sodass das Script folgenden Namen trägt:

"Revive Haradrim2"

Dann klickt man auf "Script Conditions", wählt die Bedingung aus, klickt auf Edit und ändert "Revive1" in "Revive2" um. Danach öffnet man "Actions if True" und tauscht dort auch alle Einser durch Zweier aus.

Man sagt also:

Stop timer ,Revive2'.

Spawn Unit 'Haradcreep2' of type MordorHaradrimArcher on

TeamPlyrCreeps/teamPlyrCreeps at waypoint Waypoint 'Guard2'

Unit Haradcreep2 begins guarding.

Machen wir einen kurzen Rückblick, was wir bisher haben:

Es werden einmal zwei Timer gestartet und sobald diese Timer eine bestimmte Zahl erreicht haben wird pro Timer eine Einheit gespawnt und der Timer wird angehalten. Aber bisher läuft der Timer eben nur einmal bis dahin und danach passiert nichts mehr. Es werden also die Einheiten nicht wiederbelebt, wenn sie einmal tot sind. Doch das wäre langweilig und somit kommen nun die Scripts, die die Wiederbelebung verursachen: Da bei den Scripts oben der Haken vor "Deactivate upon success" draußen ist kann man dieses Script unendlich oft benutzen, weshalb das einzige was wir noch machen müssen ist, dass der Timer neu gestartet werden muss, wenn eine Einheit stirbt.

Hierfür wieder ein neues Script, dieses Mal mit dem Namen "Start Revive Countdown1". Der Haken vor "Deactivate upon success" gehört wieder weg. Als Script Conditions braucht man:

Unit (includes Structure) -> Attacked, Destroyed or exists -> Unit is dying (cinematic). Als Unit wählt man hier "Haradcreep1" an.

Start Revive Countdown1		
Script Properties Script Conditions Actions If True Actions If False		
Conditions for this script:		
**** IF ***	New	
Unit 'Haradcreep1' has been killed, but still on screen.	14600	
	Edit	
	Сору	
	Delete	
	Or	

Nun muss der Timer noch gestartet werden, hier gibt es verschiedene Varianten, man muss aber für alle die Scripts unter "Scripting -> Timer" benutzen.

Ich bevorzuge den Randomtimer, der zufällig zwischen zwei von mir gesetzten Zeitabständen den Timer einstellt, man kann aber auch sagen, dass haargenau in einer bestimmten zeit der Timer abgelaufen sein kann.



Nun klickt man wieder auf Ok, kopiert das Script und geht genauso wie oben vor: Man ändert den Namen des kopierten Scripts in "Start Revive Countdown2" um und wählt bei den Conditions "Haradcreep2" und bei den Actions Revive1 aus.

Zusammenfassung bis hier:

Wir starten zwei Timer, die nachdem sie die Zeit "noch 2 Sekunden" erreicht haben stoppen und je eine Einheit spawnen, die dann beginnt das Gebiet zu bewachen.

Wenn nun eine der Einheiten stirbt wird der Timer, der diese Einheit gespawnt hat wieder auf eine beliebige Zeit zwischen 40 und 20 gesetzt und läuft dann wieder ab und sobald er wieder 2 errreicht wird die Einheit erneut gespawnt und der Timer gestoppt.

Was fehlt noch?

Richtig, das Ende. Dies geht sehr schnell. Man erstellt erneut ein Script, welches ich nun "End of all creeps" nenne. (liegt vielleicht daran, dass ich gerade "End of all Hope" von Nightwish höre…)

Als Condition gebe ich: Unit is dying (cinematic) Dort wähle ich Creepbuilding1 an.

End of all cree	2ps		🔀
Script Properties	Script Conditions	Actions If True Actions If False	
		· · ·	
Conditions for th	nis script:		
*** IF ***	ilding1' bas been kill	ad but still on screen	New
	indirigi nas been kii		Edit
			Сору
			Delete
			Or

Als Action if True lasse ich dann die Schätze spawnen und die oberen Scripte deaktiviere ich.

Unit (includes structures) - Other -> Spawn -> Spawn unnamed unit on team at waypoint.

Als Objekt wähle ich dann unter ByNativeType -> Mist\_Man\_Made den TreasureChest aus. Team ist bei mir "teamPlyrCivilian" und als Waypoint wähle ich Treasure1.

Das kopiere ich und öffne das Kopierte und wähle dort einfach Treasure2 noch einmal aus. Danach klicke ich auf "New" und wähle dort das Script "Disable Script" aus, welches sich unter Scripting -> Script befindet.

Dort wähle ich dann Revive Haradrim1 aus, kopier diesen Befehl wieder und wähle beim zweiten Revive Haradrim2 aus.

Dadurch fehlen die beiden Scripts, welche bewirken, dass neue Einheiten hinzukommen.

End of all creeps	
Script Properties Script Conditions Actions If True Actions If False	
Actions to take if conditions are true:	
Spawn unit of type 'TreasureChest' on Team 'teamPlyrCivilian' at waypoint Waypoint 'Treasure Spawn unit of type 'TreasureChest' on Team 'teamPlyrCivilian' at waypoint Waypoint 'Treasure;	New
Disable Script 'Revive Haradrim1'. Disable Script 'Revive Haradrim2'.	Edit
	Сору
	Delete
Move Up Move Down	
OK	Abbrechen

Damit wäre das Creep voll und ganz funktionstauglich. Wie unterscheidet sich das Creep noch von original EAGames-Creeps? Als erstes sind es andere Einheiten (was das Ziel war). Zusätzlich gibt es hier keine Ruinen und die Creeps laufen nicht um das Gebäude herum, sondern stehen und sie werden auch gleich außerhalb gespawnt. Außerdem kann man sie anklicken, was bei den Creeps von EA Games erst funktioniert, wenn das Gebäude zerstört ist.

Bei manchen Einheiten sieht es aber deutlich besser aus, wenn sie nur drum herum stehen, weil Elben wohl eher ruhig stehend ihre Gebäude verteidigen würden anstatt wild herum zu rennen. Wenn man dies dennoch haben will braucht man für jede Einheit noch vier zusätzliche Scripts. Diese erkläre ich nur kurz indem ich sage wie man sie scripten muss und was dann passiert.

Man erstellt einen Spawnpoint innerhalb des Gebäudes und zieht einen einzelnen Waypointpath durch das Tor hinaus. Zusätzlich legt man noch einen zweiten Waypointpath um das Gebäude herum, welcher in sich selbst endet.

Wenn dann eine neue Einheit gespawnt wird muss man das obere Script so abändern, dass sie in dem Gebäude (also bei dem Waypoint im Gebäude) gespawnt wird und dann als ersten Befehl erhält, dass sie dem Waypointpath heraus folgen soll. (normaler Move, da sie bei Attackmove vielleicht auf der anderen Seite heraus rennt!)

Gleichzeitig muss dann ein Timer gestartet werden, der nach 5 Sekunden abläuft.

Dann braucht man ein neues Script welches startet, wenn der Timer bei 2 Sekunden ist. Hier stoppt er wieder den Timer und befiehlt der Einheit dem Waypointpath um das Gebäude herum mit Attackmove zu folgen.

Jetzt rennt die Einheit drum herum, würde aber, wenn ein Feind kommt und wieder flicht, unendlich lang hinterher rennen.

Das heißt man muss noch ein Script einsetzen welches erst in Kraft geht, wenn die Einheit eine bestimmte Entfernung zum Creepgebäude hat (Scripting -> Compare distance between 2 objects). Das Script startet dann wieder einen Timer (in 7 Sekunden) und befiehlt der Unit um den Spawnpunkt im Gebäude zu wachen, also wieder "Guard at waypoint".

Wenn der Timer bei 2 Sekunden ist, dann muss er wieder gestoppt werden und die Einheit erhält den Befehl, dass sie wieder mit Attackmove um das Creepgebäude laufen muss. Natürlich müssen auch das hier Endlosscripts sein => Der Haken vor "Deactivate upon success" muss weg kommen.

> TUTORIAL BY GNOMINATOR WWW.MODDING-UNION.COM