

Une erreur est survenue lors du chargement de la version complète de ce site. Veuillez vider le cache de votre navigateur et rafraîchir cette page pour corriger cette erreur.

Template de script de boss

kazuma

Salut à tous,

Aujourd'hui je vous partage rapidement un script LUA dont vous pourrez vous baser pour réaliser des scénarios de combat, des boss en LUA !

Voici le lien de téléchargement !

```
boss.spell = {};  
boss.NpcId = 123;  
  
function boss.spell.fireBall(event, delay, pCall, creature)  
    creature:CastSpell(creature:GetVictim(), 123, true)  
end  
  
function boss.spell.shockwave(event, delay, pCall, creature)  
    creature:CastSpell(creature:GetVictim(), 46968, true) -- no cost  
end  
  
function boss.phase2(event, delay, pCall, creature)  
    if (creature:GetHealthPct() <= 50) then -- 50% hp  
        creature:RemoveEvents()  
        creature:RegisterEvent(boss.spell.fireBall, 5000, 10) -- Fire Ball each 5 sec , 10 times  
        creature:RegisterEvent(boss.spell.shockwave, 20000, 10) -- Shockwave each 25 sec , 10 times  
    end  
end  
  
function boss.phase1(event, delay, pCall, creature)  
    if (creature:GetHealthPct() <= 99) then -- 95% hp  
        creature:RemoveEvents()  
        creature:RegisterEvent(boss.spell.fireBall, 20000, 5) -- Fire Ball each 20 sec , 5 times  
        creature:RegisterEvent(boss.spell.shockwave, 25000, 2) -- Shockwave each 25 sec , 2 times  
        creature:RegisterEvent(boss.phase2, 1, 0) -- Give the second phase  
    end  
end  
  
function boss.OnEnterCombat(event, creature, target) -- Quand entre en combat --  
    creature:SendUnitYell("Aux armes ! Nous sommes attaqué !", 0)  
    creature:RegisterEvent(boss.phase1, 1, 0) -- Give the first phase  
end  
  
function boss.OnLeave(event, creature)  
    creature:RemoveEvents()  
end  
  
function boss.OnTargetDie(event, creature, victim)  
    creature:SelectVictim()  
end  
  
function boss.OnDie(event, creature, killer)  
    creature:CastSpell(nil, 48819, true) -- Consecration  
    creature:RemoveEvents()
```

```
end

function boss.onSpawn(event, creature)
    creature:EmoteState(45) -- fighting emote
    creature:SetLevel(80)
end

RegisterCreatureEvent (boss.NpcId, 1, boss.OnEnterCombat)
RegisterCreatureEvent (boss.NpcId, 2, boss.OnLeave)
RegisterCreatureEvent (boss.NpcId, 3, boss.OnTargetDie)
RegisterCreatureEvent (boss.NpcId, 4, boss.OnDie)
RegisterCreatureEvent (boss.NpcId, 5, boss.onSpawn)
```

Le NPC associé par son ID en début de script destiné à être le boss est composé dans ce script de deux phase de combat :

- Une se déclenchant à moins de 99% de vie.
- Une se déclenchant à moins de 56% de vie.

J'espère qu'il vous sera utile,
Faites en bon usage !

iThorgrim

Franchement super, ça fait un bon tutoriel pour les débutant.

Truc tout bête je suis pas mauvais pour faire des système complexe par contre des boss ça m'as jamais intéressés spécifiquement mais je pense m'y mettre juste pour partager des Strat's tordu :D

Natsein

Hello,

Merci pour ce script et le temps accordé à HG pour la mise en place de celui-ci.
Tout fonctionne à merveille.
