

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.

Problème de Boss

iThorgrim

Problème de Boss

La communauté a énormément aidés [@Leonis3491](#) pour la création d'un boss et nous avons jugés utile, pour les développeurs qui passe par là, de partager la conversation et la demande de support complète.

Alors, bien évidemment, la demande de support était pour un Boss spécifique, avec une strat spécifique, le but n'est pas répliquer le boss à la lettre, mais de suivre l'évolution de celui-ci, et surtout de comprendre comment développer un Boss avec des connaissances limités dans le domaine (sans vouloir être insultant [@Leonis3491](#)).

Nous vous souhaitons une très bonne lecture.

Partie 1



Leonis35 15/06/2021

Bonjour tout le monde. Bon cette fois-ci sûr j'ai besoin d'aide, je n'ai trouvé nul part comment faire. Dans un script de boss (un autre que celui d'avant), j'ai fais cette séries de commandes :

```
if (spawn1_timer <= diff && !summon1)
{
    me->SummonCreature(170006, me->GetPositionX(), me->GetPositionY(), me->GetPositionZ(),
me->GetOrientation(), TempSummonType::TEMPSUMMON_TIMED_DESPAWN_OUT_OF_COMBAT);
    summon1 = true;
    spawn1_timer = 10000;
}
```

Vous l'avez vu la commande invoque un Mob. Ce que j'aimerais c'est rajouter une condition qui change le bool

```
summon1
```

en false si le mob se fait tuer, comme ça un seul mob est présent mais si le groupe le tue le boss peut le remplacer



iThorgrim.exe 15/06/2021

summon1 = not summon1 (modifié)

Attend j'ai pas compris ta demande en faite

| Ce que j'aimerais c'est rajouter une condition qui change le bool
ça ok je comprend

| en false si le mob se fait tuer, comme ça un seul mob est présent mais si le groupe le tue le boss peut le remplacer
ça pas du tout x)



Leonis35 15/06/2021

Bah le boss invoque un mob, ça met le bool "summon1" en true. Si ce mob invoqué meurt, je veux que le bool se remette en false.

Comme ça le boss n'invoque pas plein de mobs, un seul à la fois, et il doit attendre que le mob meurt pour en invoquer un autre (modifié)



Skydrive 15/06/2021

rajoute ceci :

```
void JustDied(Unit* killer) override
{
    if(killer->GetEntry() == 170006)
        summon1 = false;
}
```



Leonis35 15/06/2021

[@Skydrive](#) Ok je mets ça à l'interieur de la boucle de commande entre le if (!UpdateVictim())
return;

et le DoMeleeAttackIfReady();
?



Skydrive 15/06/2021
non c'est une autre fonction



Leonis35 15/06/2021
ok en gros je la mets à part, je vais essayé, merci 🙌



Leonis35 15/06/2021
Aller encore une petite si il vous reste de la patience 🙏, je souhaite faire faire un sort de soin par un Mob sur son allié qui a le Entry 170005 (je mets en ##### la zone ou je bloque) :

```
if (spell_heal_timer <= diff)
{
    Unit* target = ##### ;
    DoCast(target, SPELL_HEAL);
    spell_heal_timer = 10000;
}
else (spell_heal_timer -= diff);
```

(modifié)



stitch 15/06/2021
J'avais fais des scripts pour des ai de mobs, ces lignes sont une partie d'un de ces script heal. ci cela peut t'aider :

```
Unit* target = SelectTarget(SELECT_TARGET_RANDOM, 1, DistanceDeCast, true); // pour heal friend
...
if (target = DoSelectLowestHpFriendly(DistanceDeCast)) // Distance de l'allié = 30m
{
    if (me->IsFriendlyTo(target) && (me != target))
    {
        if (target->GetHealth() < (target->GetMaxHealth()*0.60)) // Si PV < 60%
        {
            DoCast(target, Soins_Rapides); // 1 chance sur 2 : Soins rapides 2061 Soins_Rapides (modifié)
```

PS : je m'inspire assez regulierement des routines c++ du smartai pour me mettre sur la voie



Skydrive 15/06/2021
if (spell_heal_timer <= diff)
{
 Unit* target = SelectTarget(SELECT_TARGET_RANDOM, 0);
 do
 {
 if (target->GetEntry() == 170005)
 DoCast(target, SPELL_HEAL);
 }
 while (!target->GetEntry() == 170005)
 spell_heal_timer = 10000;
}
else (spell_heal_timer -= diff);
j'aurais essayé ça



Leonis35 15/06/2021
Le GetEntry j'y ai pensé aussi, par contre le 0 après random signifie quoi ? (en plus moi c'est SelectTargetMethod::Random, 0 qu'il faut écrire, c'est encore différent)
Mais du coup le Mob ne vas pas forcément à chaque action du script sélectionner le boss vu que c'est random non ?



Skydrive 15/06/2021
le 0 c'est n'importe quelle distance



iThorgrim.exe 15/06/2021
Avec toute ses connaissances tu vas pouvoir faire un jolie petit tutoriel à la fin @Leonis35



Skydrive 15/06/2021
SelectTargetMethod::Random et SELECT_TARGET_RANDOM me semble que c'est pareil



stitch 15/06/2021
je pense que SELECT_TARGET_RANDOM cest aussi bien pour les mobs ami qu'ennemie qui est filtré ensuite par le (me->IsFriendlyTo(target))



Leonis35 15/06/2021

Moi à chaque fois que j'essayé SELECT_TARGET_RANDOM ça me met que ça n'existe pas, du coup obligé d'utiliser l'autre



Eltemporel 15/06/2021

```
if (Unit* target = DoSelectLowestHpFriendly(60.0f, 1)) {  
    DoCast(target, SPELL_HEAL);  
}
```

En gros là, le boss va sélectionner un de ces amis avec le moins de vie dans une distance de 60 yards (et si il en trouve un, DONC FAUT METTRE LA CONDITION), bah il le soigne (modifié)



Leonis35 15/06/2021

@Eltemporel et on ne peut pas mettre après Unit* target une Entry ? ça me paraît bizarre que ça soit pas possible



Eltemporel 15/06/2021

Si



Leonis35 15/06/2021

Genre Unit* target = targetEntry == 170005 ou même Unit *target = target->GetEntry() == 170005 si ça n'a pas marché pour moi



Eltemporel 15/06/2021

```
if (Unit* target = DoSelectBelowHpPctFriendlyWithEntry(ENTRY, 60.0f, 1, true) {  
    DoCast(target, SPELL_HEAL);  
}
```

Alors

Le 60.0f c'est la distance

le 1 c'est le minimum de point de vie (genre il va pas sélectionner quand c'est en dessous de 1%

et le true c'est qu'il ne se ciblera pas lui même (si il avait le même entry que ENTRY)



Skydrive 15/06/2021

tu rajoutes

```
if(target->GetEntry() == 170005)  
    DoCast(target, SPELL_HEAL);
```



Eltemporel 15/06/2021

Non

Pas besoin



Eltemporel 15/06/2021

La fonction DoSelectBelowHpPctFriendlyWithEntry le fait d'elle même

La fonction est défini dans src/server/game/AI/ScriptedAI/ScriptedCreature.cpp : ligne 369 :

```
Unit* ScriptedAI::DoSelectBelowHpPctFriendlyWithEntry(uint32 entry, float range, uint8 minHPDiff, bool  
excludeSelf)  
{  
    Unit* unit = nullptr;  
    Trinity::FriendlyBelowHpPctEntryInRange u_check(me, entry, range, minHPDiff, excludeSelf);  
    Trinity::UnitLastSearcher<Trinity::FriendlyBelowHpPctEntryInRange> searcher(me, unit, u_check);  
    Cell::VisitAllObjects(me, searcher, range);  
  
    return unit;  
}
```

C'est avec TrinityCore !



Leonis35 15/06/2021

Vous êtes vraiment trop forts les mecs 😄😄



Eltemporel 15/06/2021

Avec AzerothCore, y'a pas cette fonction (sniff)
ça marche ?



Leonis35 15/06/2021

bah dans Visual Studio oui après en jeu je te dirai demain j'ai pas encore finis même si le reste est 10 fois plus simple (modifié)



Eltemporel 15/06/2021

Bon tant mieux

Tu nous diras alors
Tu es bien avec TrinityCore?



Leonis35 15/06/2021
Oui oui

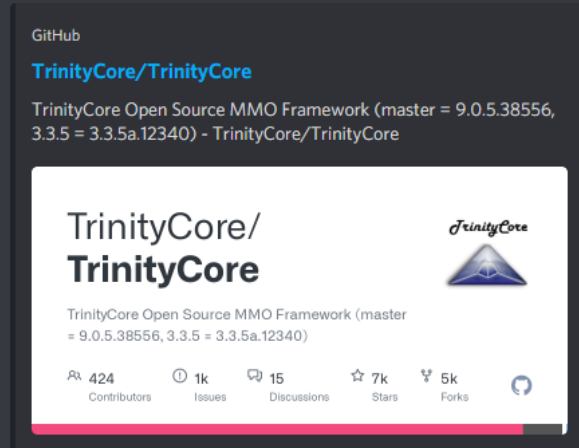


Elntemporel 15/06/2021

Hésite pas à fouiller ici quand tu fais tes scripts, si tu comprend un peu l'anglais et que tu sais te repérer dans les fichiers présent, à mon avis tu pourras faire ce que tu veux facilement :

<https://github.com/TrinityCore/TrinityCore/tree/3.3.5/src/server/game/AI>

<https://github.com/TrinityCore/TrinityCore/tree/3.3.5/src/server/game/AI/ScriptedAI>



/!\ Vérifie bien que tu sois toujours sous la branche 3.3.5 et pas MASTER /!\



Leonis35 15/06/2021

Ah ouai en gros toutes les fonctions sont là dedans !!



Elntemporel 15/06/2021

Pas toutes non, mais pour faire des scripts de boss et tout, ce qu'il y a là dedans c'est très sympa déjà



Leonis35 15/06/2021

Ok j'irai voir là si je bloque à nouveau

Partie 2



Leonis35 Hier à 12:12

Bonjour tout le monde. Bon j'ai fini le script de mon boss et de ses Adds. Par contre l'add qui est sensé soigner le boss joue les égoïstes et ne se soigne que lui-même, pas moyen de lui faire changer de cible, j'ai tout essayé. Même la super commande de [@Elntemporel](#) ne lui fais pas entendre raison. Du coup en désespoir de cause je me suis rabattu sur un Spell Multicible qui là soigne bien l'add ET le Boss.

Et surtout le plus gros problème et là ça ruine tout.... Le boss n'invoque pas ses Adds. Il fait bien les sorts qu'il est sensé faire mais il n'invoque rien du tout....



stitch Hier à 12:27

Peut etre un soucis de coordonnées ? Il l'invoque sur lui , la cible, un trigger, une coordonnées ?! (modifié)



Elntemporel Hier à 12:28

[@Leonis35](#) , dans ma commande passe la dernière valeur à False alors

A mon avis, [@Leonis35](#) tu gères mal la donne temps

Je tes vu utilise des conditions if timer <= ... etc...

C'est pas du tout comme ça, il faut utiliser les ScheduleEvent

Ce soir je te montrerais



Leonis35 Hier à 12:41

Ok après pour les timer <= j'ai suivi des instructions c'est tout 🤔

Et puis j'ai découvert un truc : le sort que j'ai choisi c'est un sort qui ne peut être casté que sur soi-même, donc l'Add va toujours se cibler lui-même. Si je change pour un Sort qui peut être casté aux alliés là il le lance carrément pas, alors que si je mets DoCast(me, SPELL_HEAL); là il le lance bien, mais sur lui-même.

Pourtant pour assurer le coup j'ai fais au plus simple :

```
Unit* target = SelectTarget(SelectTargetMethod::Random, 0);

DoCast(target, SPELL_HEAL);
spell_heal_timer = 2000;
```

pour mes test j'ai aggro 2 mob qui sont bien de la même factions (donc alliés) pour être sûr.



stitch Hier à 12:48

essays avec `me->CastSpell(target, SPELL_HEAL, true);` pour voir



Leonis35 Hier à 12:48

En mettant random au dessus toujours ?



stitch Hier à 12:57

je ne connais pas `SelectTargetMethod` mais sur les script trinity il y a 1 parametre de plus
<https://gyazo.com/b5ccc6ec626d81765280dbf887dd1609>

Gyazo

Gyazo

```
void WorldBossAI::JustEngagedWith()
{
    Unit* target = SelectTarget(SelectTargetMethod::Random, 0, 0.0f, true);
    if (target)
        AttackStart(target);
}

void WorldBossAI::JustSummoned(Creature* summon)
{
    summons.Summon(summon);
    Unit* target = SelectTarget(SelectTargetMethod::Random, 0, 0.0f, true);
    if (target)
        summon->AI()->AttackStart(target);
}
```

sinon je ne suis que debutant en c++



Leonis35 Hier à 14:12

🤡🤡🤡 OMG j'ai trouvé pour lui faire invoquer ses pets le boss !!!!!

```
me->SummonCreature(170006, me->GetPositionX(), me->GetPositionY(), me->GetPositionZ(), 0.1f,
TEMPSUMMON_CORPSE_DESPAWN, 5min, false);
```

Après plus qu'à changer le Tempsummon et mettre des conditions !!! 🙌



stitch Hier à 14:20

gg👍



Leonis35 Hier à 20:26

Re tout le monde, petite question sur cette commande :

```
void JustDied(Unit* killer)
```

. Il me semble qu'elle ne concerne que le mod du script dans laquelle elle se trouve. En gros si un autre mob meurt, même un allié proche, la fonction ne sera pas appelée. J'ai bon ? (modifié)



Eltemporel Hier à 20:26

oui c'est ça

Il doit y avoir un truc du genre : `SummonedJustDied` pour la mort des créatures invoqué



Leonis35 Hier à 20:27

OH oh je vais chercher 🤔



Eltemporel Hier à 20:27

ON_SUMMONED_CREATURE_DIED

Un truc du genre

<https://github.com/TrinityCore/TrinityCore/blob/ac8ff492744e65437fc906372058a0b29147af3f/src/server/game/AI/CreatureAI.h#L106>

GitHub

TrinityCore/TrinityCore

TrinityCore Open Source MMO Framework (master = 9.0.5.38556, 3.3.5 = 3.3.5a.12340) - TrinityCore/TrinityCore

TrinityCore/ TrinityCore

TrinityCore Open Source MMO Framework (master
= 9.0.5.38556, 3.3.5 = 3.3.5a.12340)

424 Contributors 1k Issues 15 Discussions 7k Stars 5k Forks



Regarde ici



Leonis35 Hier à 20:33

Oui je les ai vu, et il y en a d'autres intéressantes. Je vais essayé de les mettre en place tout seul comme un grand 🙏

```
void SummonedCreatureDies(Creature* summoned, Unit* killer)
{
    if (summoned->GetEntry() == 170006)
    {
        summon1 = false;
    };

    if (summoned->GetEntry() == 170007)
    {
        summon2 = false;
        spawn_timer = 30000;
    }
    Talk(0);
};
```

pluq qu'à tester. PRAISEEEEEEE 🙏🙏🙏🙏
ça marche !!!!!!!!!!!!!!! 🤖🤖🤖🤖🤖🤖🤖🤖



Leonis35 Hier à 20:49

@Eltemporel du coup grâce à ton lien j'ai trouvé la fonction IsSummonedBy.

Tu crois que je peux l'utiliser pour définir une cible à part comme étant l'invocateur du mob, comme ça :

```
void IsSummonedBy(Unit* summoner)
{
    Unit* targetbis = summoner;
}
```



Eltemporel Hier à 21:02

non

IsSummonedBy, te retourne en gros la créature qui invoque, et non pas la créature invoqué



Leonis35 Hier à 21:04

C'est ce que je cherche justement, c'est pour mon add celui qui est sensé soigné, je veux le faire cibler (et donc soigner) la créature qui l'a invoqué. Maintenant est-ce que je peux me servir de cette fonction pour définir une cible, en bidouillant j'ai pas l'impression...



Leonis35 Aujourd'hui à 10:47



```
void UpdateAI(uint32 diff) override
{
    if (!UpdateVictim())
        return;

    if (me->HasUnitState(UNIT_STATE_CASTING))
        return;
```

```
if (spell_heal_timer <= diff)
{
    me->Say("Heal sur le boss", LANG_UNIVERSAL);
    if (Unit* ally = DoSelectBelowHpPctFriendlyWithEntry(170005, 40.0f, 99, true))
    {
        DoCast(ally, SPELL_HEAL);
        spell_heal_timer = 8000;
    }
}
else
{
    spell_heal_timer -= diff;
    DoMeleeAttackIfReady();
}

};
```

Le Mob fait bien ses attaques auto sur moi, et il soigne bien le boss dès que celui-ci est en dessous de 99% HP 🤖🤖🤖🤖🤖 (modifié)



Eltemporel Aujourd'hui à 13:05
Bah gros GG alors

Un grand merci à [@Eltemporel](#) , [@Stitch](#), [@killit](#) pour l'aide fournis !

N'oubliez pas le plus important : **Le manque de savoir n'est une fatalité**

Tant que vous êtes motivés, que vous continuez les recherches, que vous suivez les tutoriels, les wiki etc. votre prise de compétences seras réelle !

Restez motivés et concentrés !