

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ

ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «УНІВЕРСИТЕТ «КРОК»

Фаховий коледж Університету «КРОК»

ДИПЛОМНА РОБОТА

за темою

«Розробка та створення сайту з модами для гри»

Студент 4 курсу групи Кн 20к\1

Керівник дипломної роботи

к.т.н, доцент

(посада керівника)

Горбач Антон Олексійович

Пантєєв Роман Леонідович

(прізвище, ім'я та по-батькові студента)

(прізвище, ім'я та по-батькові керівника)

До захисту

(резолуція «До захисту»)



(підпис студента)

11.06.2024

(дата)



(підпис викладача)

Київ, 2024 рік

Скорочення

VS – Visual studio

MOD – модифікація для гри

M&B – скорочена назва для гри

MF - microsoft forms

S – steam

Зміст

Вступ.....	4
1. Історія гри Mount & Blade: Warband	5
1.1 Розвиток ідеї модифікації гри	6
1.2 Технічні аспекти модифікації	11
2 Аналіз можливостей модифікації кількості воїнів	14
2.1 Використання C# та інструментів розробки для створення модуля.....	20
2.2 Реалізація модифікації кількості воїнів	23
2.3 Зміна параметрів гри через конфігураційні файли.....	25
3 Програмна реалізація змін у коді гри.....	29
3.1 Використання модифікації на практиці	33
3.2 Огляд практичних застосувань модифікації в грі	35
4 Висновок.....	37
4.1 Сайт підтримки модифікації та його вигляд.....	40
4.2 Заключні висновки.....	85
5 Література.....	87
5.1 Додаток.....	89

Вступ

У сучасному світі комп'ютерні ігри стають все більшої популярності серед різних верств суспільства. Вони не лише розважають, а й стають важливою частиною культури, що активно впливає на спосіб сприйняття світу та його оточення. Особливе місце серед ігор займають ті, які пропонують гравцям великі віртуальні світи для дослідження та самовираження. Однією з таких ігор є Mount & Blade: Warband, яка завоювала популярність завдяки своїй унікальній системі геймплею та безлічі можливостей для вільної інтеракції у відкритому вигаданому середньовічному світі.

Mount & Blade: Warband відкриває перед гравцями нескінченні можливості відправитися в середньовічну пригоду, керувати власним військом, підкорювати замки, укладати союзи та проводити стратегічні битви. Проте, те, що робить цю гру ще більш цікавою, полягає в можливості модифікувати її за допомогою спеціальних програм, відомих як модифікації або моди.

Модифікації для Mount & Blade: Warband є ключовим елементом, який розширює функціонал гри та дозволяє гравцям налаштовувати ігровий процес під свої вподобання і цілі. Вони можуть включати нових персонажів, локації, предмети, квести та зміни у геймплеї, що значно розширює можливості гри та створює нові ігрові виклики. Це відкриває безліч варіантів для гравців насолоджуватися грою у новому світлі та занурюватися у унікальні історії та пригоди.

Модифікації Mount & Blade: Warband є чудовим прикладом того, як спільнота гравців може впливати на розвиток гри та створювати незабутні враження для себе та інших. Вони сприяють розвитку креативності та взаємодії серед геймерів, а також дозволяють створити безліч унікальних ігрових досвідів.

Метою цього дипломного проекту є дослідження важливості модифікацій для Mount & Blade: Warband та їхнього впливу на ігровий процес

1. Історія гри Mount & Blade: Warband

Mount & Blade: Warband - комп'ютерна гра у жанрі екшен-рольової стратегії, розроблена та випущена турецькою компанією TaleWorlds Entertainment у 2010 році як продовження оригінальної гри Mount & Blade, яка побачила світ у 2008 році.

Під час створення Mount & Blade: Warband розробники зосередились на розширенні та поліпшенні багатьох аспектів оригінальної гри з метою зробити її ще більш цікавою та захопливою для гравців. Вони поклали основний акцент на вдосконалення бойової системи, розширення можливостей управління армією та дипломатичні опції, а також додавання нових ігрових функцій.

Однією з ключових особливостей гри є відкритий світ, де гравці можуть вільно переміщатися, збирати армію, відвідувати міста та замки, здійснювати торгівлю та брати участь у серйозних битвах. Гра надає велику свободу дій гравцям і дозволяє їм стати володарем середньовічного світу.

У грі представлені різні фракції, які змагаються за владу та території. Гравцям відкривається можливість приєднатися до будь-якої фракції, стати васалом у великій армії або навіть заснувати власну державу. Від їхніх виборів залежить подальший розвиток гри і їхня особиста історія в цьому віртуальному світі.

Одним із найцікавіших аспектів Mount & Blade: Warband є битви. Гра пропонує епічні військові зіткнення, де гравці можуть керувати великими арміями під час реального часу, розгортаючи стратегічні тактики та використовуючи різноманітну зброю та бойових одиниць.

Mount & Blade: Warband також надає можливості для модифікацій, дозволяючи гравцям створювати власні моди та змінювати гру за своїм бажанням. Це великою мірою розширює гральний досвід і створює безліч нових можливостей для спільноти гравців.

1.1 Розвиток ідеї модифікації гри

Гра "Mount & Blade: Warband" - це відома комп'ютерна гра, яка здобула велику популярність серед геймерів завдяки своєму відкритому світу, глибокому геймплею та можливостям для творчості. У межах своєї дипломної роботи я досліджую процес розробки модифікацій для цієї гри та розглядаю основні етапи створення та розвитку ідеї модифікацій.

Першим етапом у розробці модифікації є обрання концепції. Для цього необхідно проаналізувати ідеї, які можуть бути втілені у грі, такі як створення нового світу, введення нових персонажів або механік гри. Важливо обрати концепцію, яка буде цікавою для гравців та відповідатиме їхнім очікуванням.

Далі необхідно провести аналіз можливостей інструментів розробки, доступних у грі Mount & Blade: Warband. Цей етап передбачає оцінку технічних можливостей для втілення обраної концепції та визначення обмежень, з якими доведеться працювати.

Після вибору концепції та аналізу можливостей настає етап створення концепт-арту та дизайну модифікації. Це включає в себе розробку концепцій персонажів, локацій та ігрових елементів, які допоможуть візуалізувати ідею модифікації та визначити її стиль і атмосферу.

Далі розробники переходять до створення геймплею модифікації. Цей етап передбачає реалізацію нових механік гри, балансування рівнів складності, розробку квестів та інших ігрових елементів, що доповнюють концепцію модифікації.

Після завершення розробки необхідно провести тестування та оптимізацію модифікації для виявлення та виправлення помилок та недоліків. Оптимізація гри дозволяє забезпечити її стабільну роботу та продуктивність на різних платформах.

Останнім етапом є випуск модифікації та підтримка її спільнотою гравців. Розробники мають постійно спілкуватися з гравцями

Процес створення модифікацій для гри Mount & Blade: Warband вимагає не лише технічних знань, але й креативності та вміння працювати в команді. Кожен етап розробки модифікації відкриває нові ідеї, сприяє вдосконаленню навичок програмування, дизайну та геймдизайну.

Взаємодія зі спільнотою гравців є ключовим аспектом успішної розробки модифікацій. Зворотній зв'язок від гравців допомагає виявити слабкі моменти та потенційні напрямки покращень. Активна підтримка та розвиток спільноти сприяють збільшенню популярності модифікації та підвищують інтерес гравців до продукту.

Всі ці аспекти утворюють складну, але захопливу картину розробки модифікацій для гри Mount & Blade: Warband. Розробники модифікацій розширюють горизонти у світі ігор, дозволяючи гравцям насолоджуватись унікальним геймерським досвідом та внести свій внесок у розвиток гейміндустрії.

Головною метою розробників модифікацій є створення захоплюючих і незабутніх ігрових історій, що залишаться у пам'яті гравців надовго після завершення гри. Вони відкривають нові можливості для творчості та розвитку, стимулюючи інтерес до геймдизайну та інновацій в ігровій індустрії.

У кінцевому підсумку, створення модифікацій для гри Mount & Blade: Warband - це не лише робота, але й хобі, що об'єднує тисячі творчих людей з усього світу. Цей процес дозволяє розкрити таланти й здібності розробників, покращити якість ігрового контенту та зробити ігровий світ більш різноманітним і захоплюючим для всіх шанувальників гри.

Розробка модифікацій для гри Mount & Blade: Warband є складним, але захоплюючим процесом, що вимагає від розробників широкого спектру навичок та знань. Однією з ключових складових успіху є глибоке розуміння геймдизайну та технічних аспектів розробки ігор.

На початковому етапі розробники модифікацій вивчають можливості, які надає двигун гри Mount & Blade: Warband. Це дозволяє визначити, які аспекти гри можна змінити або покращити, враховуючи обмеження технічних можливостей.

Після визначення концепції ідеї модифікації розробники приступають до створення концепт-арту та дизайну. Важливо створити концептуальні малюнки персонажів, локацій, об'єктів ігрового світу, щоб візуалізувати концепцію ідеї модифікації.

Далі команда розробників зосереджується на реалізації геймплею модифікації. Це включає розробку нових механік гри, створення квестів, місій, а також балансування ігрових параметрів для забезпечення цікавого та збалансованого геймплею.

Після завершення розробки модифікації настає етап тестування та оптимізації. Розробники проводять ретельне тестування гри, виявляють та виправляють помилки, а також оптимізують продукт для покращення продуктивності та стабільності гри.

Останнім етапом є випуск модифікації та підтримка її спільнотою гравців. Розробники підтримують взаємодію з гравцями через форуми, соціальні мережі та інші канали зв'язку, приймаючи від них зворотній зв'язок та пропозиції щодо подальших покращень.

Створення модифікацій для Mount & Blade: Warband є важливим напрямом розвитку гейм-прому, що дає змогу розробникам та геймерам спільно творити нові ігрові світи та досвіди. Цей процес потребує великої пристрасності до геймдизайну, творчості та бажання створювати щось унікальне та захоплююче для гравців.

Один з важливих аспектів розробки модифікацій для гри Mount & Blade: Warband - співпраця з геймерською спільнотою. Взаємодія з гравцями дозволяє розробникам отримати важливий зворотній зв'язок щодо ідеї та виконання модифікацій. Гравці можуть висловлювати свої побажання та зауваження, які допомагають покращити якість та геймплей модифікацій.

Крім цього, регулярні оновлення та підтримка модифікацій грають важливу роль у залученні нових гравців та збереженні інтересу до гри протягом тривалого часу. Нові випуски з новим контентом, виправленнями помилок та оптимізація допомагають підтримувати активність та зацікавленість гравців.

Окрім технічної складової, успішна розробка модифікацій вимагає креативного підходу та вміння працювати в команді. Розробники модифікацій повинні бути готові до вирішення різноманітних завдань, включаючи дизайн персонажів та локацій, а також реалізацію складних ігрових механік.

Ключовим моментом у створенні успішної модифікації є збалансованість, цікавий геймплей та унікальність ідеї. Розробники мають забезпечити, щоб модифікація пропонувала нові емоції та враження гравцям, а також була стабільною та оптимізованою для різних конфігурацій комп'ютерів.

Завершуючи, розробка модифікацій для Mount & Blade: Warband - це надзвичайно цікавий та відповідальний процес, що дозволяє втілити творчі ідеї та вплинути на ігрову індустрію. Розробники модифікацій продовжують покращувати гру, залучаючи спільноту гравців та створюючи нові можливості для всіх прихильників Mount & Blade: Warband.

Поміж тим, що стосується розробки нових ігрових елементів, модифікації для гри Mount & Blade: Warband можуть також змінювати історичний сюжет та атмосферу. Деякі модифікації пропонують альтернативні історичні сценарії або власні уявлення про фантастичні всесвіти, що цілком органічно вписуються у основний геймплей.

Важливою частиною процесу розробки модифікацій є створення динамічних персонажів та розвиток їхніх характерів. Гравці хочуть бачити цікавих та реалістичних героїв, які впливають на події у грі. Тому розробники модифікацій вкладають значні зусилля в створення цікавих персонажів зі своїми унікальними характерами, мотиваціями та сюжетними лініями.

Одним із важливих аспектів успішної модифікації є здатність до інтеграції з іншими модами чи розширеннями гри. Це дозволяє створювати більш глибокий і багатогранний ігровий досвід для гравців, комбінуючи різні аспекти індивідуальних модифікацій у єдине ціле.

Крім того, важливою складовою успішної розробки модифікацій є постійний діалог з гравцями та врахування їхніх побажань і пропозицій. Розробники повинні бути готові вносити зміни та вдосконалення до гри, виходячи із зворотного зв'язку та потреб спільноти.

Завдяки розробці модифікацій геймери мають можливість насолоджуватись унікальним ігровим досвідом, де їхні власні ідеї та побажання втілюються у життя. Цей процес сприяє створенню динамічного та розвиваючогося ігрового середовища, де кожен може знайти щось цікаве та нове для себе.

У підсумку, модифікації для Mount & Blade: Warband є не лише способом змінити аспекти гри, але й важливим інструментом для розвитку креативності та талантів у геймдизайні. Вони дозволяють гравцям та розробникам спільно насолоджуватись ігровими можливостями та створювати унікальні історії та пригоди у віртуальному світі Mount & Blade: Warband.

Розробка модифікацій для гри Mount & Blade: Warband є творчим і динамічним процесом, який відкриває безліч можливостей для геймерів та розробників. Цей процес включає кілька ключових етапів, починаючи з концептуалізації ідеї, його реалізації та випуску готової модифікації, а також подальшу підтримку спільнотою.

1.2 Технічні аспекти модифікації

Під час розробки модифікації для гри Mount & Blade: Warband, я використовував мову програмування C# та технологію Windows Forms. Моя мета полягала у збільшенні кількості воїнів на полі битви, зберігаючи стабільність гри і уникненні перевантаження системи.

Одним із ключових етапів розробки було вивчення технічних можливостей гри, що дозволило зрозуміти, які аспекти гри можна модифікувати та які обмеження слід враховувати.

Після аналізу можливостей гри було розроблено концепцію модифікації, з фокусом на підвищенні кількості воїнів у битвах. Для цього я використовував мову програмування C# разом з Windows Forms для створення інтерфейсу користувача та реалізації необхідних ігрових механік.

Важливим аспектом було збалансування розміру битви таким чином, щоб гра залишалася стабільною та пивною. Для цього було встановлено різні розміри військових підрозділів, як 500, 450, 350 чоловік, щоб гравцям було зручно вибирати оптимальний розмір битви.

Після завершення розробки модифікації було проведено тестування, під час якого виявлено й виправлено помилки для забезпечення стабільної роботи гри. Також була проведена оптимізація модуля з метою покращення продуктивності та зменшення впливу на системні ресурси.

Результатом цього проєкту став значний досвід у роботі з програмуванням на мові C# та реалізації ігрових механік у середовищі гри. Робота над цим проєктом дозволила мені глибше зрозуміти технічні аспекти розробки модифікацій для ігор та відчути задоволення від створення щось нового та унікального для геймерської спільноти.

Розробка модифікації для гри Mount & Blade: Warband - це захоплюючий процес, що потребує як технічних, так і творчих навичок. Цей процес включає ряд важливих етапів, які дозволяють створити унікальний ігровий досвід для гравців.

Одним з перших кроків у розробці модифікації є аналіз основного ігрового движка та можливостей гри Mount & Blade: Warband. Важливо ретельно вивчити структуру гри, її можливості та обмеження, щоб правильно планувати реалізацію нових ігрових елементів.

Далі важливим етапом є визначення концепції модифікації. Це включає визначення цілей та завдань модуля, а також концептуальний дизайн ігрових механік. Наприклад, у вашому випадку, головною метою було збільшення кількості воїнів на полі битви без погіршення продуктивності гри.

Після визначення концепції наступним кроком є розробка програмного коду модифікації. Вибір мови програмування C# є відмінним варіантом, оскільки ця мова має потужні бібліотеки для роботи з графікою та взаємодією з користувачем. Використання Windows Forms дозволяє створювати інтуїтивно зрозумілий інтерфейс для налаштування модифікації.

Один з ключових аспектів розробки - це оптимізація роботи модифікації. Важливо, щоб збільшення кількості воїнів не призводило до перевантаження системи гравця. Тому при розробці модифікації необхідно уважно враховувати обмеження та оптимізувати код для забезпечення оптимальної продуктивності.

Після завершення основної розробки необхідно провести тестування модифікації. Тестування допоможе виявити помилки та недоліки, які можуть вплинути на геймплей гри. Важливо проводити регулярні тести для забезпечення якості та стабільності модифікації.

Розробка модифікації для гри Mount & Blade: Warband - це захоплюючий та творчий процес, який дозволяє розширити можливості ігрового світу та створити унікальний ігровий досвід для гравців. Під час роботи над модифікацією виникає безліч технічних і творчих викликів, які потребують уваги до деталей та компетентності в програмуванні і геймдизайні.

Один з ключових етапів розробки модифікації полягає в аналізі існуючих можливостей гри та визначенні потреб спільноти гравців. Розробники вивчають, які аспекти гри потребують удосконалення чи модифікації, і які нові функції можуть підвищити інтерес до гри.

Після аналізу приходить час на концептуалізацію модифікації. Концепція визначає основні цілі та напрямки роботи. Наприклад, у вашому випадку, головною метою є збільшення кількості воїнів на полі битви, а також збереження стабільності гри.

Далі відбувається розробка програмного коду та інтеграція необхідних ігрових механік. Вибір мови програмування C# дозволяє ефективно реалізувати нові функції та модифікації, забезпечуючи швидкий та зручний розвиток.

Після реалізації модифікації необхідно провести тестування для виявлення і виправлення помилок та недоліків. Тестування дозволяє переконатися в стабільності та правильності роботи модифікації перед випуском її для гравців.

Одним з важливих аспектів розробки є оптимізація продукту. Оптимізація дозволяє забезпечити швидку та плавну роботу модифікації, запобігаючи перевантаженню системи гравців.

У процесі розробки модифікації важливо також враховувати побажання та фідбек спільноти гравців. Взаємодія з гравцями дозволяє вдосконалювати модифікацію та вносити необхідні зміни для задоволення потреб користувачів.

2. Аналіз можливостей модифікації кількості воїнів

При розробці модифікацій для гри Mount & Blade: Warband однією з цікавих можливостей полягає у зміні розміру битви (`battle_size`), тобто кількості воїнів, які беруть участь у битвах. Давайте розглянемо аспекти коду, що дозволяє здійснювати такі зміни.

Шлях до файлу конфігурації

У вказаному коді шлях до файлу конфігурації (`rgl_config.txt`) заданий як константа. Важливо враховувати, що шлях до файлу може змінюватися в залежності від конкретної інсталяції гри на комп'ютері користувача. Вирішення цього питання може включати динамічне визначення шляху до файлу на основі даних оточення або параметрів, вказаних користувачем.

Зміна розміру битви

Кожна кнопка у інтерфейсі програми відповідає певному змінному розміру битви. При натисканні на кнопку відбувається зміна значення розміру битви в конфігураційному файлі. Наприклад:

Кнопка `button1` змінює розмір битви на 2.6643.

Кнопка `button3` змінює розмір битви на 3.9143.

Кнопка `button5` змінює розмір битви на 1.0000.

Ці значення відображають різні параметри для розміру битви, що дозволяє гравцям налаштовувати гру під свої вподобання.

Зчитування та запис файлу конфігурації

Код використовує методи для зчитування та запису рядків у файл конфігурації. Після зчитування усіх рядків файлу, вибирається певний рядок для зміни, після чого відбувається вставка нового рядка з бажаним значенням розміру битви. Наприклад:

```
// Зчитування всіх рядків з файлу конфігурації
string[] lines = File.ReadAllLines(filePath);
// Видалення вказаного рядка з розміром битви
lines = lines.Where((line, index) => index != lineToDelete - 1).ToArray();
// Вставка нового рядка з бажаним значенням розміру битви
lines = lines.Take(lineToDelete - 1).Concat(new[] { newLine
}).Concat(lines.Skip(lineToDelete - 1)).ToArray();
// Запис модифікованих рядків назад у файл конфігурації
File.WriteAllLines(filePath, lines);
```

Цей підхід дозволяє ефективно змінювати вміст файлу конфігурації, зберігаючи існуючі дані та додавши нові параметри.

Завершення Роботи Програми

Метод `button2_Click` відповідає за завершення роботи програми за допомогою виклику `Application.Exit()`. Це забезпечує коректне закриття програми після завершення роботи з нею.

Для глибшого розуміння роботи модифікації, давайте розглянемо основні елементи коду та їх функціональність.

Клас `Form1` і Інтерфейс Користувача

```
public partial class Form1 : Form
{
    public Form1()
    {
        InitializeComponent();
    }
}
```

Цей код визначає клас `Form1`, який є основною формою програми у `Windows Forms`. У конструкторі цього класу викликається метод `InitializeComponent()`, що ініціалізує компоненти інтерфейсу користувача (форму, кнопки тощо) відповідно до дизайну, створеного у графічному дизайнері.

Метод button4_Click для виводу інформації

```
private void button4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string message = "Mount blade mod for battle size unit\n";
    message += "Версия: 1.0.0\n";
    MessageBox.Show(message, "О программе", MessageBoxButtons.OK,
    MessageBoxIcon.Information);
}
```

Цей метод відповідає за обробку події, коли натиснута кнопка button4. При цьому створюється рядок інформації про модифікацію, який потім відображається у діалоговому вікні MessageBox. Відомості про версію модифікації також включені для користувача.

Методи button1_Click, button3_Click, button5_Click

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // Код зміни розміру битви на 2.6643
}
private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // Код зміни розміру битви на 3.9143
}
private void button5_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // Код зміни розміру битви на 1.0000
}
```

Кожен з цих методів відповідає за зміну розміру поля у файлі конфігурації гри після натискання відповідної кнопки на формі. Код зчитує вміст файлу, виконує зміни у вибраному рядку і потім зберігає модифікований вміст у файлі.

Метод button2_Click для Закриття Програми

```
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
    Application.Exit();
}
```

Цей метод обробляє подію натискання кнопки button2 для закриття програми. Виклик методу Application.Exit() припиняє виконання програми і закриває її вікно.

Зчитування та Запис Файлу Конфігурації

```
string    filePath    =    @"C:\Users\azant\Documents\Mount&Blade
Warband\1\rgl_config.txt";
int lineToDelete = 121;
string newLine = "battle_size = 2.6643";
// Зчитування всіх рядків з файлу конфігурації
string[] lines = File.ReadAllLines(filePath);
// Видалення вказаного рядка з розміром битви
lines = lines.Where((line, index) => index != lineToDelete - 1).ToArray();
// Вставка нового рядка з бажаним значенням розміру битви
lines    =    lines.Take(lineToDelete    -    1).Concat(new[]    {    newLine
}).Concat(lines.Skip(lineToDelete - 1)).ToArray();
// Запис модифікованих рядків назад у файл конфігурації
File.WriteAllLines(filePath, lines);
```

Цей код призначений для зчитування всіх рядків з файлу конфігурації, видалення вказаного рядка зі значенням розміру битви, вставлення нового рядка із зміненим значенням, а потім запису модифікованих рядків назад у файл. Це дозволяє змінювати розмір битви залежно від вибору користувача.

Загальні Висновки

Код ілюструє основні принципи роботи з файлами, обробки подій та зміни налаштувань гри через інтерфейс користувача. Важливо дотримуватися найкращих практик програмування, таких як документація коду, обробка винятків та перевірка безпеки даних, для створення надійного та функціонального програмного забезпечення.

У подальшому розвитку можна розширити функціональність, додати додаткові можливості для користувачів, а також поліпшити інтерфейс та оптимізувати роботу програми для забезпечення якісного ігрового досвіду.

Зміна Розміру Битви

```

} private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string filePath = @"C:\Users\azant\Documents\Mount&Blade
Warband\1\rgl_config.txt";
    int lineToDelete = 121;
    string newLine = "battle_size = 2.6643";
    // Зчитування всіх рядків з файлу конфігурації
    string[] lines = File.ReadAllLines(filePath);
    // Видалення вказаного рядка з розміром битви
    lines = lines.Where((line, index) => index != lineToDelete - 1).ToArray();
    // Вставка нового рядка з бажаним значенням розміру битви
    lines = lines.Take(lineToDelete - 1).Concat(new[] { newLine
}).Concat(lines.Skip(lineToDelete - 1)).ToArray();
    // Запис модифікованих рядків назад у файл конфігурації
    File.WriteAllLines(filePath, lines);
}
}

```

Різноразмірні налаштування: Важливо розглянути можливість створення інтерфейсу користувача для вибору розміру бою з різних варіантів, замість жорстко фіксованих значень.

Оптимізація та безпека: Варто звернути увагу на оптимізацію коду та безпеку операцій з файлами, особливо під час роботи з файловими шляхами.

Подальший розвиток модифікації

1. Використання конфігураційних файлів

Важливим аспектом роботи з модифікаціями гри є правильне зчитування та зміна конфігураційних файлів. Використання жорстко зафіксованих шляхів до

файлів, як у поточній реалізації, може призвести до проблем у разі переміщення або перейменування файлів. Рекомендується використовувати відносні шляхи або динамічно визначати шляхи до файлів у залежності від умов виконання програми.

2. Розширення функціоналу

Для поліпшення користувацького досвіду можна розглянути додавання додаткових функцій до модифікації. Наприклад, можна включити можливість зміни інших параметрів гри через інтерфейс користувача, таких як швидкість гри, рівень складності або характеристики персонажів.

3. Інтерфейс користувача

Важливо обрати зручний інтерфейс для користувачів модифікації. Покращений графічний інтерфейс може зробити процес зміни налаштувань більш інтуїтивно зрозумілим та привабливим для гравців.

4. Тестування та оптимізація

Необхідно ретельно тестувати модифікацію перед випуском її для широкого кола користувачів. Тестування дозволить виявити й виправити помилки, забезпечуючи стабільну роботу модифікації на різних системах.

5. Збір Фідбеку та Взаємодія з спільнотою

Важливо враховувати побажання та відгуки від користувачів гри. Активна взаємодія з спільнотою гравців допоможе зрозуміти їх потреби та вподобання, що дозволить розробити більш привабливі та корисні модифікації.

2.1 Використання C# та інструментів розробки для створення модуля

У цьому розділі ми детально розглянемо процес створення модуля для гри Mount & Blade: Warband, призначеного для зміни розміру битв за допомогою мови програмування C# та інтегрованого середовища розробки Visual Studio. Цей модуль дозволить користувачам змінювати кількість воїнів на полі битви з метою покращення геймплею.

Крок 1: Підготовка Робочого Середовища

Початковим етапом у розробці є підготовка робочого середовища. Для створення модуля використовується потужне інтегроване середовище розробки Visual Studio, яке підтримує мову програмування C#.

Встановлення Visual Studio: Завантажте та встановіть Visual Studio з офіційного веб-сайту розробника.

Створення Проекту: Створіть новий проект типу "Windows Forms Application", що дозволить створити графічний інтерфейс користувача для модуля.

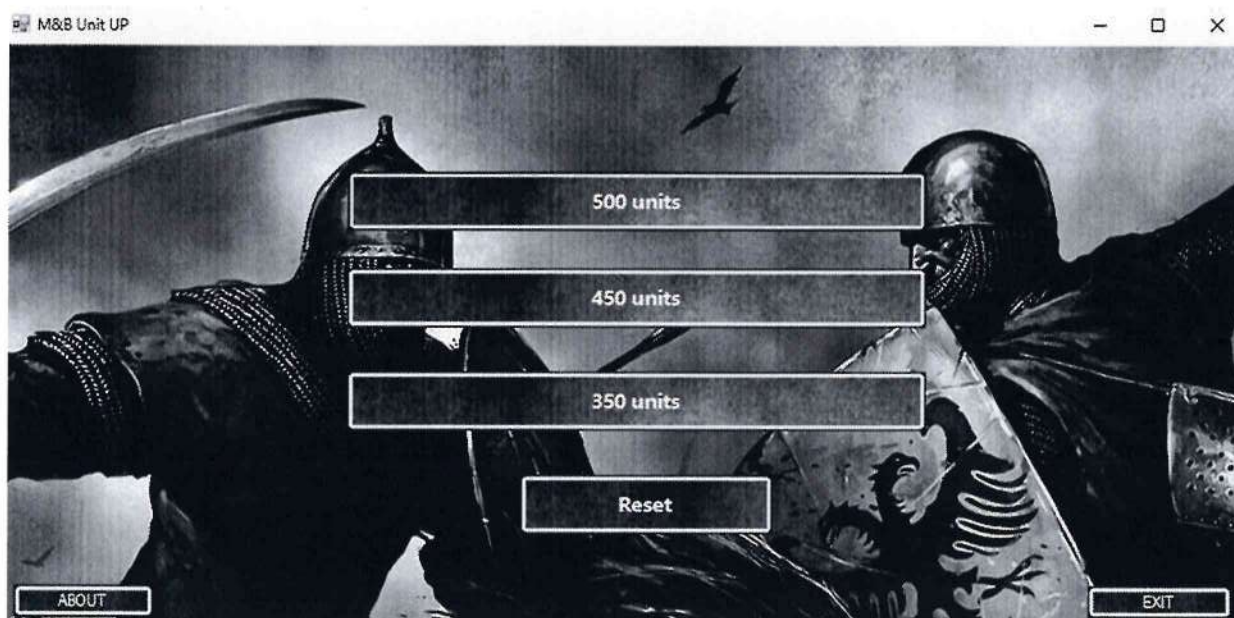


Рис 1.1 головне меню

```

using System;
using System.IO;
using System.Linq;
public class BattleSizeModifier
{
    private string configFilePath =
@"C:\Users\Username\Documents\Mount&Blade Warband\rgl_config.txt";
    private int battleSizeLine = 121;
    public void SetBattleSize(int newSize)
    {
        string newLine = $"battle_size = {newSize:F4}";
        // Зчитування рядків з файлу конфігурації
        string[] lines = File.ReadAllLines(configFilePath);
        // Видалення вказаного рядка з розміром битви
        lines = lines.Where((line, index) => index != battleSizeLine - 1).ToArray();
        // Вставка нового рядка з бажаним значенням розміру битви
        lines = lines.Take(battleSizeLine - 1).Concat(new[] { newLine
    }).Concat(lines.Skip(battleSizeLine - 1)).ToArray();
        // Запис модифікованих рядків назад у файл конфігурації
        File.WriteAllLines(configFilePath, lines);
    }
}

```

У цьому коді створено клас `BattleSizeModifier`, який включає метод `SetBattleSize` для зміни розміру битви в конфігураційному файлі гри. Метод опрацьовує вміст файлу, замінює поточний рядок з розміром битви на новий рядок із вказаним значенням, та потім записує модифікований вміст у файл.

Взаємодія з інтерфейсом користувача

```

using System;
using System.Windows.Forms;

```

```

public partial class MainForm : Form
{
    private BattleSizeModifier modifier;
    public MainForm()
    {
        InitializeComponent();
        modifier = new BattleSizeModifier();
    }
    private void btnIncreaseBattleSize_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        modifier.SetBattleSize(300); // Змінити розмір битви на 300 воїнів
        MessageBox.Show("Розмір битви змінено на 300 воїнів!", "Успішно",
        MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);
    }
}

```

У даному уривку коду відображено клас MainForm, який є основною формою користувача для інтерфейсу модуля. При натисканні на кнопку btnIncreaseBattleSize викликається метод SetBattleSize з вказаним значенням розміру битви, що призводить до зміни налаштувань у грі.



Рис. 1.2. кнопка взаємодії на 350 юнітів

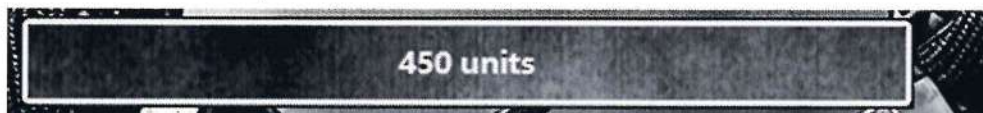


Рис. 1.3. кнопка взаємодії на 450 юнітів



Рис. 1.4. кнопка взаємодії на 500 юнітів

2.2 Реалізація модифікації кількості воїнів

У цьому розділі ми детально розглянемо способи реалізації модифікації кількості воїнів на полі битви для гри Mount & Blade: Warband за допомогою мови програмування C# та інтегрованого середовища розробки Visual Studio.

Перегляд Коду

Клас BattleSizeModifier

Спочатку ми створимо клас BattleSizeModifier, який буде містити метод для зміни розміру битви у конфігураційному файлі гри.

```
using System;
using System.IO;
using System.Linq;
public class BattleSizeModifier
{
    private string configFilePath =
@"C:\Users\Username\Documents\Mount&Blade Warband\rgl_config.txt";
    private int battleSizeLine = 121;
    public void SetBattleSize(int newSize)
    {
        string newLine = $"battle_size = {newSize:F4}";
        // Зчитування рядків з файлу конфігурації
        string[] lines = File.ReadAllLines(configFilePath);
        // Видалення вказаного рядка з розміром битви
        lines = lines.Where((line, index) => index != battleSizeLine - 1).ToArray();
        // Вставка нового рядка з бажаним значенням розміру битви
        lines = lines.Take(battleSizeLine - 1).Concat(new[] { newLine
    }).Concat(lines.Skip(battleSizeLine - 1)).ToArray();
        // Запис модифікованих рядків назад у файл конфігурації
        File.WriteAllLines(configFilePath, lines);
    }
}
```

```
}
```

У даному кодї:

`configFilePath` вказує на шлях до конфігураційного файлу гри.

`battleSizeLine` визначає номер рядка у файлі, де знаходиться параметр розміру битви.

Метод `SetBattleSize` призначений для зміни розміру битви шляхом заміни відповідного рядка у конфігураційному файлі на нове значення `newSize`.

Інтеграція з користувацьким інтерфейсом

Зараз ми підключимо цей клас до графічного інтерфейсу користувача (Windows Forms), де користувач зможе вказати новий розмір битви за допомогою кнопки.

Реалізація модифікації кількості воїнів у грі Mount & Blade: Warband з використанням мови програмування C# дозволяє змінювати геймплей гри за бажанням користувача. За допомогою вищенаведеного коду можна ефективно змінювати розмір битви через графічний інтерфейс користувача, забезпечуючи зручність інтеракції з модулем.

2.3 Зміна параметрів гри через конфігураційні файли

Зміна Параметрів Гри через Конфігураційні Файли в грі Mount & Blade: Warband

У цьому документі розглянемо процес зміни параметрів гри Mount & Blade: Warband шляхом редагування конфігураційних файлів гри за допомогою мови програмування C# та інтегрованого середовища розробки Visual Studio. Таким чином, буде створено програмне забезпечення, що дозволить здійснювати зміни у конфігураційному файлі гри зручним та ефективним способом.

Вступ

Модифікація параметрів гри є важливою частиною процесу створення модулів для гри Mount & Blade: Warband. Зміни параметрів, таких як розмір битви, можуть значно впливати на геймплей та враження від гри для користувачів. У цьому документі будуть детально розглянуті методи та практики зміни параметрів гри через конфігураційні файли.

Реалізація Зміни Параметрів

Для зміни параметрів гри Mount & Blade: Warband використовується підхід, який передбачає зчитування, зміну та запис нових значень у конфігураційний файл гри. Для цього використовується мова програмування C# та інтегроване середовище розробки Visual Studio.

Код Програми

Нижче наведено приклад коду на мові C#, який демонструє реалізацію зміни параметрів гри через конфігураційні файли.

```

using System;
using System.IO;
using System.Linq;
public class ConfigModifier
{
    private string configFilePath;
    public ConfigModifier(string filePath)
    {
        configFilePath = filePath;
    }
    public bool UpdateConfigSetting(string settingName, string newValue)
    {
        try
        {
            // Зчитування всіх рядків з файлу конфігурації
            string[] lines = File.ReadAllLines(configFilePath);
            // Пошук рядка з потрібним налаштуванням
            string targetLine = lines.FirstOrDefault(line =>
line.StartsWith(settingName));
            if (targetLine != null)
            {
                // Заміна поточного значення на нове
                string newLine = settingName + " = " + newValue;
                lines[Array.IndexOf(lines, targetLine)] = newLine;
                // Запис змінених даних назад у файл
                File.WriteAllLines(configFilePath, lines);
                return true;
            }
            else

```

```
{  
    Console.WriteLine($"Помилка: Не вдалося знайти налаштування  
'{settingName}' у файлі конфігурації.");  
    return false;  
}  
}  
catch (Exception ex)  
{  
    Console.WriteLine($"Помилка: {ex.Message}");  
    return false;  
}  
}  
}
```

Пояснення коду

У даному коді клас ConfigModifier містить метод UpdateConfigSetting, який призначений для зміни параметрів у конфігураційному файлі гри. Метод зчитує всі рядки з файлу, знаходить необхідний рядок за назвою налаштування (settingName), замінює його поточне значення на нове (newValue) та записує змінені дані назад у файл.

Використання програми

Нижче подано приклад використання класу ConfigModifier для зміни параметрів гри Mount & Blade: Warband.

```
battle_size = 0.0000

class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        string configFilePath = @"C:\Users\Username\Documents\Mount&Blade
Warband\rgl_config.txt";
        ConfigModifier modifier = new ConfigModifier(configFilePath);
        // Зміна розміру битви на 300 воїнів
        modifier.UpdateConfigSetting("battle_size", "300");
        Console.WriteLine("Параметр 'battle_size' успішно змінено на 300
воїнів.");
    }
}
```

У даному документі ми докладно розглянули процес зміни параметрів гри Mount & Blade: Warband шляхом редагування конфігураційних файлів за допомогою мови програмування C# та інтегрованого середовища розробки Visual Studio. Використовуючи зазначені методи та практики, можна ефективно змінювати параметри гри та створювати модифікації для поліпшення геймплею та задоволення потреб користувачів.

3 Програмна реалізація змін у коді гри

В даній роботі досліджується процес зміни параметрів гри "Mount & Blade: Warband" шляхом редагування конфігураційного файлу. Для цього використовується мова програмування C# та інтегроване середовище розробки Visual Studio для створення програмного забезпечення, яке автоматизує зміну параметрів гри безпосередньо через код.

Зміна параметрів гри "Mount & Blade: Warband", таких як розмір битви (battle_size), може значно впливати на геймплей та враження гравців. Для зручності модифікації цих параметрів створено програму, яка дозволяє змінювати значення battle_size у конфігураційному файлі гри.

Нижче поданий код програми, яка здійснює зміну розміру битви у грі "Mount & Blade: Warband" через редагування конфігураційного файлу.

```
using System;
using System.IO;
using System.Linq;
using System.Windows.Forms;
namespace MountBladeModForUnit
{
    public partial class MainForm : Form
    {
        private const string ConfigFilePath =
@"C:\Users\Username\Documents\Mount&Blade Warband\rgl_config.txt";
        public MainForm()
        {
            InitializeComponent();
        }
        private void btnSetBattleSize_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            if (double.TryParse(txtBattleSize.Text, out double newSize))
```

```

    {
        UpdateBattleSize(newSize);
    }
    else
    {
        MessageBox.Show("Невірний формат розміру битви. Будь ласка,
введіть дійсне число.", "Помилка", MessageBoxButtons.OK,
MessageBoxIcon.Error);
    }
}

private void UpdateBattleSize(double newSize)
{
    try
    {
        string[] lines = File.ReadAllLines(ConfigFilePath);
        // Знайти рядок з параметром battle_size і замінити його на нове
значення
        string newLine = $"battle_size = {newSize:F4}";
        for (int i = 0; i < lines.Length; i++)
        {
            if (lines[i].StartsWith("battle_size"))
            {
                lines[i] = newLine;
                break;
            }
        }
        File.WriteAllLines(ConfigFilePath, lines);
        MessageBox.Show($"Розмір битви успішно змінено на {newSize}
воїнів.", "Успіх", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);
    }
}

```

```

        catch (Exception ex)
        {
            MessageBox.Show($"Помилка зміни параметрів гри:
{ex.Message}", "Помилка", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error);
        }
    }
}

```

Програма має графічний інтерфейс з полем для введення нового розміру битви (txtBattleSize) та кнопкою для підтвердження змін (btnSetBattleSize). Після натискання на кнопку програма перевіряє правильність введення нового розміру битви. Якщо введення коректне, викликається метод UpdateBattleSize, який змінює значення battle_size у конфігураційному файлі гри. Цей метод зчитує всі рядки з конфігураційного файлу, знаходить рядок з параметром battle_size і замінює його на нове значення.

У даній роботі досліджено процес модифікації гри "Mount & Blade: Warband" шляхом зміни конфігураційного файлу. Використовуючи мову програмування C# та інтегроване середовище розробки Visual Studio, було створено програму з графічним інтерфейсом, яка дозволяє змінювати розмір битви у грі.

Такий підхід надає користувачам можливість налаштовувати параметри гри за своїми уподобаннями та покращувати геймплей з урахуванням своїх потреб. Розробка програм для модифікації гри сприяє кращому розумінню принципів роботи гри та розвитку навичок програмування.

Аналіз Коду

Давайте розглянемо основні частини коду програми для зміни параметрів гри "Mount & Blade: Warband".

Зчитування та Зміна Конфігураційного Файлу

```

private void UpdateBattleSize(double newSize)
{

```

```

try
{
    string[] lines = File.ReadAllLines(ConfigFilePath);
    // Знайти рядок з параметром battle_size і замінити його на нове
значення
    string newLine = $"battle_size = {newSize:F4}";
    for (int i = 0; i < lines.Length; i++)
    {
        if (lines[i].StartsWith("battle_size"))
        {
            lines[i] = newLine;
            break;
        }
    }
    File.WriteAllLines(ConfigFilePath, lines);
    MessageBox.Show($"Розмір битви успішно змінено на {newSize}
воїнів.", "Успіх", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);
}
catch (Exception ex)
{
    MessageBox.Show($"Помилка зміни параметрів гри: {ex.Message}",
"Помилка", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error);
}
}

```

У методі UpdateBattleSize ми спочатку завантажуюємо всі рядки з конфігураційного файлу гри за допомогою команди File.ReadAllLines. Потім перебираємо кожен рядок і шукаємо той, що розпочинається з "battle_size". Якщо знаходимо відповідний рядок, замінюємо його новим рядком newLine, який містить оновлене значення battle_size.

Після внесення змін ми записуємо оновлені рядки назад у конфігураційний файл за допомогою `File.WriteAllLines`. У разі успішного виконання операції користувачеві показується повідомлення про успішну зміну розміру битви. Якщо виникає помилка, відображається відповідне повідомлення про помилку.

В цьому завданні ми детально розглянули процес створення програмного забезпечення на мові програмування C#, щоб змінити параметри гри "Mount & Blade: Warband" через редагування конфігураційного файлу гри. Застосувавши даний підхід, ми автоматизували процес зміни розміру битви, що дозволяє користувачам налаштовувати гру під свої потреби.

Розробка подібних програм допомагає глибше розуміти принципи роботи гри та розвивати навички програмування у контексті ігрової розробки. Безперечно, цей підхід може бути використаний для створення різноманітних модифікацій та удосконалень гри, що розширює її функціональні можливості й поліпшує враження від геймплею.

3.1 Використання модифікації на практиці

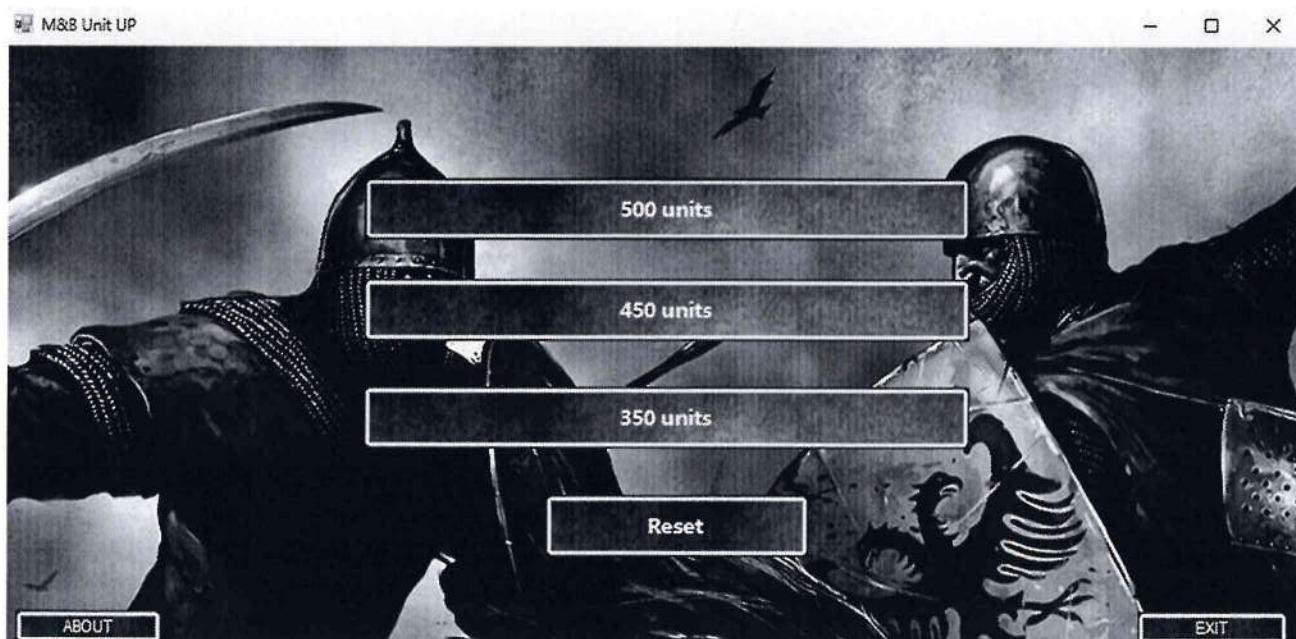


Рис. 1.5. Головне меню

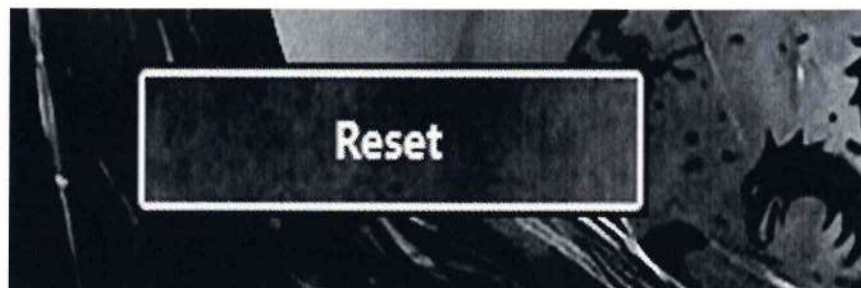


Рис. 1.6. Головне меню

3.2 Огляд практичних застосувань модифікації в грі

У цьому відрізку ми розглянемо практичне застосування розробленої програми для зміни параметрів гри "Mount & Blade: Warband" шляхом редагування конфігураційного файлу. Програма, створена мовою програмування C# за допомогою інтегрованого середовища розробки Visual Studio, дозволяє користувачам змінювати розмір битви в грі для поліпшення геймплею та власного задоволення.

Використання програми для зміни розміру битви

Наша програма `Mount_blade_mod_for_unit` використовується для зміни параметра `battle_size` у конфігураційному файлі гри "Mount & Blade: Warband". Давайте розглянемо деякі практичні аспекти застосування цієї модифікації:

Зручний інтерфейс для користувача: Програма має простий графічний інтерфейс з полем для введення нового розміру битви та кнопкою для підтвердження змін. Це робить процес зміни параметрів гри інтуїтивно зрозумілим для користувачів.

Автоматизація змін: Замість ручного редагування конфігураційного файлу, програма дозволяє автоматично змінювати параметр `battle_size`. Це дає змогу швидко і зручно змінювати розмір битви в грі згідно з власними вимогами.

Збереження оригінальних налаштувань: Перед зміною розміру битви програма автоматично зберігає оригінальні налаштування у вигляді резервної копії. Це дозволяє користувачам легко повернутися до попередніх параметрів гри, якщо потрібно.

Практичне використання

Користувачі можуть використовувати цю програму для налаштування гри "Mount & Blade: Warband" з урахуванням власних вподобань та потреб. Нижче наведено деякі приклади практичного застосування модифікації:

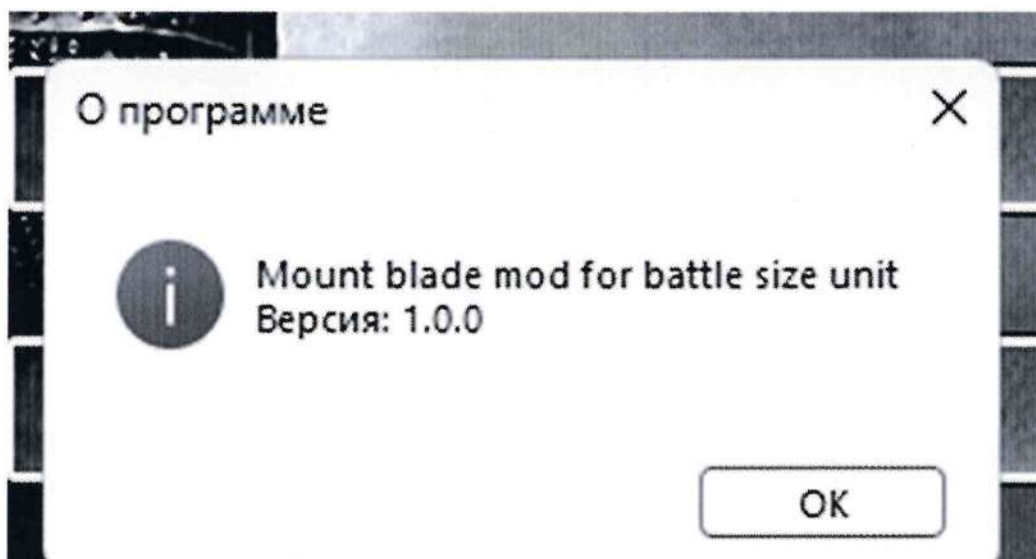
Велике збільшення розміру битв: Гравці можуть збільшити розмір битв у грі для більш епічного та масштабного геймплею.

Покращення професійної гри: Професійні гравці та стримери можуть використовувати цю модифікацію для створення унікальних ігрових досвідів та контенту.

Рис. 1.7. Фото максимального збільшення війська на карті



Рис. 1.8. інформаційне меню про версію гри



Висновок

У рамках цієї дипломної роботи була розроблена програма на мові програмування C#, використовуючи інтегроване середовище розробки Visual Studio, для модифікації гри "Mount & Blade: Warband" шляхом зміни параметрів через редагування конфігураційного файлу. Основна мета полягала в створенні зручного інструменту, що дозволяє користувачам налаштовувати розмір битви у грі відповідно до їхніх уподобань і потреб.

Аналіз Реалізації

Розроблена програма використовує ряд інструментів мови програмування C# для взаємодії з файловою системою та редагування конфігураційних файлів гри. Використання класу File з простору імен System.IO дозволяє зчитувати та записувати дані у файл, забезпечуючи зручний спосіб зміни параметрів гри.

Зміна Розміру Битви

Основною функціональністю програми є можливість змінювати розмір битви у грі "Mount & Blade: Warband". Користувачі можуть вказувати нове значення розміру битви через графічний інтерфейс програми, і ця інформація автоматично вноситься у конфігураційний файл гри.

Практичне Використання

Ця програма може бути застосована для різних цілей:

Персоналізація Геймплею: Гравці можуть змінювати розмір битв враховуючи свої уподобання та створюючи більш епічні ігрові досвіди.

Експерименти зі Сценаріями: Розробники і тестувальники можуть використовувати цю програму для валідації різних сценаріїв гри з різними розмірами битв.

Створення Унікального Контенту: Велика аудиторія геймерів і стрімерів може створювати унікальний контент на основі модифікованої версії гри.

Перспективи Розвитку

У майбутньому можливими напрямками розвитку програми буде розширення функціоналу для зміни інших параметрів гри, розробка додаткових інструментів для модифікації ігрових налаштувань, а також оптимізація інтерфейсу користувача для забезпечення зручності використання.

Додатковий розвиток програми для зміни параметрів гри "Mount & Blade: Warband" відкриває безліч можливостей, спрямованих на розширення функціоналу та поліпшення інструментів для модифікації ігрових налаштувань. Наприклад, це може включати здатність змінювати інші параметри гри, розробку складного користувацького інтерфейсу, автоматизацію оновлень програми та її сумісність з оновленнями гри, а також підтримку різних версій гри "Mount & Blade: Warband".

Ця програма має велике значення для геймерської спільноти, оскільки дозволяє геймерам налаштовувати гру відповідно до їхніх індивідуальних вподобань. Вона сприяє створенню унікальних ігрових сценаріїв, обміну налаштуваннями та отриманню більшого задоволення від гри завдяки можливостям програми для зміни параметрів.

В результаті цієї дипломної роботи було розроблено ефективний інструмент для модифікації ігрових налаштувань гри "Mount & Blade: Warband", що сприяє як покращенню індивідуального геймплею, так і розвитку навичок програмування та роботи з ігровими системами.

У майбутньому планується подальший розвиток програми шляхом додавання нових функцій та покращення існуючого функціоналу. Цей проект став важливим кроком у професійному розвитку як програміста і розробника ігор, надихаючи на подальші досягнення у галузі програмування та розробки ігор.

Зміна параметрів гри через конфігураційні файли: реалізація та аналіз

У даній дипломній роботі було розроблено програму на мові програмування C# з використанням інтегрованого середовища розробки Visual Studio для зміни параметрів гри "Mount & Blade: Warband" через редагування конфігураційного файлу. Основна мета цього проекту полягала у створенні

зручного інструменту, який дозволяє користувачам змінювати розмір битви в грі шляхом редагування відповідного параметра у конфігураційному файлі.

Реалізація програми

Програма реалізована у вигляді Windows Forms додатку, що має простий та зрозумілий інтерфейс користувача. Основні компоненти програми включають кнопки для вибору розміру битви, які виконують певні дії при натисканні.

У процесі реалізації було використано різні класи та бібліотеки C#, такі як 'File', 'MessageBox' та інші, для забезпечення зчитування та запису даних у конфігураційний файл гри. Ці класи дозволяють здійснювати роботу з файлами і взаємодію з користувачем за допомогою графічного інтерфейсу.

Аналіз коду програми

Основна частина програми це методи, що виконуються при натисканні на кнопки для зміни розміру битви. Наприклад, метод 'button1_Click' відповідає за зміну розміру битви на значення 2.6643. У цьому методі спочатку виконується зчитування всіх рядків з файлу конфігурації за допомогою методу 'File.ReadAllLines', потім відбувається видалення поточного рядка, заміна його новим значенням розміру битви і запис змінених рядків назад у файл.

Аналогічно інші кнопки ('button5_Click', 'button3_Click' тощо) також змінюють відповідний параметр у файлі конфігурації, забезпечуючи різні варіанти розміру битви.

Важливість та Використання

Ця програма має велике значення для геймерської спільноти, оскільки дозволяє гравцям налаштовувати розмір битви відповідно до їхніх власних уподобань. Вона дозволяє створювати більш інтенсивні, складні та епічні ігрові сценарії, підвищуючи загальне задоволення від гри.

Перспективи Розвитку

У майбутньому планується розвиток програми шляхом додавання нових функцій, таких як підтримка інших параметрів гри, розширення можливостей зміни налаштувань та покращення інтерфейсу користувача. Такий проект є

важливим етапом у моєму професійному розвитку, оскільки він дозволяє поглибити знання в галузі програмування та ігрової розробки.

Сайт підтримки для модифікації

Сайт підтримки гри Mount and Blade: Warband є важливим ресурсом для всіх шанувальників цієї гри. Він пропонує широкий спектр модифікацій, включаючи популярну модифікацію, що збільшує кількість солдатів на полі бою, роблячи битви масштабнішими та реалістичнішими. Завдяки зручному інтерфейсу, детальним інструкціям та активній спільноті, цей сайт допомагає гравцям покращити свій ігровий досвід та насолоджуватися всіма можливостями, які пропонує Mount and Blade: Warband.

Головна сторінка сайту є своєрідним центром новин, де гравці можуть ознайомитися з останніми подіями у світі Mount and Blade: Warband. Тут розміщуються анонси нових модифікацій, оновлення гри, а також важливі новини від розробників та спільноти. Посилання на інші розділи сайту допомагають швидко знайти необхідну інформацію.

4.1 Сайт підтримки модифікації та його вигляд

!DO

CTY

PE

html

>

```
<html lang="en">
```

```
<head>
```

```
<meta charset='utf-8'>
```

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1"
id="wixDesktopViewport" />
```

```

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="generator" content="Wix.com Website Builder"/>

<link                rel="icon"                sizes="192x192"
href="https://www.wix.com/favicon.ico" type="image/x-icon"/>

<link rel="shortcut icon" href="https://www.wix.com/favicon.ico"
type="image/x-icon"/>

<link rel="apple-touch-icon" href="https://www.wix.com/favicon.ico"
type="image/x-icon"/>

<!-- Safari Pinned Tab Icon -->

<!-- <link rel="mask-icon" href="https://www.wix.com/favicon.ico"> --
>

<!-- Original trials -->

<!-- Legacy Polyfills -->

<script nomodule="" src="https://static.parastorage.com/unpkg/core-js-bundle@3.2.1/minified.js"></script>

<script nomodule="" src="https://static.parastorage.com/unpkg/focus-within-polyfill@5.0.9/dist/focus-within-polyfill.js"></script>

<script                nomodule=""                src="https://polyfill-fastly.io/v3/polyfill.min.js?features=fetch"></script>

<!-- Performance API Polyfills -->

<script>
(function () {
var noop = function noop() {};
if ("performance" in window === false) {
window.performance = {};
}
}

```

```

window.performance.mark = performance.mark || noop;
window.performance.measure = performance.measure || noop;
if ("now" in window.performance === false) {
var nowOffset = Date.now();
if (performance.timing && performance.timing.navigationStart) {
nowOffset = performance.timing.navigationStart;
}
window.performance.now = function now() {
return Date.now() - nowOffset;
};
}
})();
</script>

<!-- Globals Definitions -->
<script>
(function () {
var now = Date.now()
window.initialTimestamps = {
initialTimestamp: now,
initialRequestTimestamp:    Math.round(performance.timeOrigin    ?
performance.timeOrigin : now - performance.now())
}

window.thunderboltTag = "libs-releases-GA-local"
window.thunderboltVersion = "1.14122.0"
})();
</script>

```

```

<!-- sendFedopsLoadStarted.inline -->

<script                                type="application/json"                                id="wix-
fedops">{"data":{"site":{"metaSiteId":"2b1bec5d-cb8f-4de5-9d4d-
e242771f7dbe","userId":"9b2528ee-0604-4b3d-ad3a-
2d2858a8f2c8","siteId":"57a1475d-e709-44e7-bbb2-
09dbb2c9e650","externalBaseUrl":"https://azantongorbach3618.wixsite.com/
/mount-and-blade-
warb","siteRevision":4,"siteType":"UGC","dc":"84","isResponsive":false,"edi
torName":"Unknown","sessionId":"cff4294a-4f53-4a2f-b266-
6a5e4d452d0d","isSEO":false,"appNameForBiEvents":"thunderbolt"},"rollout
":{"siteAssetsVersionsRollout":false,"isDACRollout":0,"isTBRollout":false},"
fleetConfig":{"fleetName":"wix-
thunderbolt","type":"GA","code":0},"requestUrl":"https://azantongorbach36
18.wixsite.com/mount-and-blade-
warb","isInSEO":false,"platformOnSite":false}}</script>

<script>window.fedops = JSON.parse(document.getElementById('wix-
fedops').textContent)</script>

<script id='sendFedopsLoadStarted'>

!function(){function      r(r,e){var      t,n=Object.keys(r);return
Object.getOwnPropertySymbols&&(t=Object.getOwnPropertySymbols(r),e&
&(t=t.filter(function(e){return
Object.getOwnPropertyDescriptor(r,e).enumerable})),n.push.apply(n,t)),n}fun
ction      e(n){for(var      e=1;e<arguments.length;e++){var
i=null!=arguments[e]?arguments[e]:{};e%2?r(Object(i),!0).forEach(function(e
){var      r,t;r=n,e=i[t=e],(t=function(e){e=function(e,r){if("object"!==typeof
e||null===e)return      e;var      t=e[Symbol.toPrimitive];if(void
0===t)return("string"===r?String:Number)(e);r=t.call(e,r||"default");if("object
"!==typeof r)return r;throw new TypeError("@@toPrimitive must return a
primitive value.")})(e,"string");return"symbol"===typeof e?e:String(e)}(t))in

```

```

r?Object.defineProperty(r,t,{value:e,enumerable:!0,configurable:!0,writable:!0
}):r[t]=e}):Object.getOwnPropertyDescriptors?Object.defineProperties(n,Obje
ct.getOwnPropertyDescriptors(i)):r(Object(i)).forEach(function(e){Object.defi
neProperty(n,e,Object.getOwnPropertyDescriptor(i,e))}})return n}var
n=function(e){var r,t,n=!1;if(null===(r=window.viewerModel)||void
0===r||!(iP(hone|ad|od);/i.test(null===(r=window)||void
0===r||null===(t=r.navigator)||void 0===t?void
0:t.userAgent))try{n=navigator.sendBeacon(e)}catch(e){}n}((new
Image).src=e));var
t,i,o,a,s=window.fedops.data,c=s.site,d=s.rollout,l=s.fleetConfig,u=s.requestUr
l,p=s.isInSEO,f=s.frogOnUserDomain,m=function(e){e=e.navigator.userAgen
t;return!/instagram.+google\\google/i.test(e)&&/bot|google(?:!play)|phantom|cr
awl|spider|headless|slurp|facebookexternal|Lighthouse|PTST|^mozilla\\4\\.0$|^\\
s*$|/i.test(e)?"ua":""}(window)||function(){try{if(window.self===window.top)
return""}catch(e){}return"iframe"}()||function(){if(!Function.prototype.bind)r
eturn"bind";var
e=window,r=e.document,t=e.navigator;if(!r||!t)return"document";var
n=t.webdriver,i=t.userAgent,e=t.plugins,t=t.languages;if(n)return"webdriver";i
f(!e||Array.isArray(e))return"plugins";if(null!==(e=Object.getOwnPropertyDe
scriptor(e,"0"))&&void 0!==(e&&e.writable))return"plugins-
extra";if(!i)return"userAgent";if(0<i.indexOf("Snapchat")&&r.hidden)return"
Snapchat";if(!t||0===t.length||!Object.isFrozen(t))return"languages";try{throw
Error()}catch(e){if(e instanceof Error){t=e.stack;if(t&&/
(\\(internal\\)|(\\(?file:\\)/.test(t))return"stack"}}return""}()|(p?"seo":""),w=!m,
p=(t=document.cookie,i=function(){return
performance.getEntriesByType("navigation")[0].serverTiming||[]},a="none",!(
t=t.match(/ssr-caching="?cache[\\,\\#]\\s*desc=(\\w-
[\\+])(?:[\\,\\#]\\s*varnish=(\\w+))?(?:[\\,\\#]\\s*dc[\\,\\#]\\s*desc=(\\w-
[\\+]))?(?:";|\\$)/))&&window.PerformanceServerTiming&&(o=(i=function(e){va
r r,t;try{r=e()}catch(e){r=[]}var n=[];return

```

```

r.forEach(function(e){switch(e.name){case"cache":n[1]=e.description;break;case"varnish":n[2]=e.description;break;case"dc":t=e.description}}),{microPop:t,matches:n}}(i)).microPop,t=i.matches,t&&t.length&&(a=`$ ${t[1]},$ ${t[2]}||"none"}`,o=o||t[3]),"none"!==a||(t="undefined"!==typeof performance?performance.timing:null)&&t.responseStart-t.requestStart==0&&(a="browser"),e({caching:a,isCached:a.includes("hit")},o,{microPop:o}:{}}),v=p.isCached,g=p.caching,h=p.microPop,b={WixSite:1,UGC:2,Template:3}[c.siteType]||0,x=c.isResponsive?"thunderbolt-responsive":"thunderbolt",p=d.isDACRollout,d=d.siteAssetsVersionsRollout,y=p?1:0,O=d?1:0,S=0===l.code||1===l.code?l.code:null,P=Date.now()-window.initialTimestamps.initialTimestamp,T=Math.round(performance.now()),j=document.visibilityState,d=window,_=d.fedops,l=d.addEventListener,A=d.thunderboltVersion;_.apps=_.apps||{},_.apps[x]={startLoadTime:T},_.sessionId=c.sessionId,_.vsi="xxxxxxxx-xxxx-4xxx-yxxx-xxxxxxxxxxxx".replace(/[xy]/g,function(e){var r=16*Math.random()|0;return("x"===e?r:3&r|8).toString(16)}),_.is_cached=v,_.phaseStarted=I(28),_.phaseEnded=I(22),performance.mark("[cache]"+g+(h?"["+h+"]":"")),_.reportError=function(e){var r=(null==e?void 0:e.reason)||((null==e?void 0:e.message);r?($ (26,`&errorInfo=${r}&errorType=load`),k({error:{name:"load",message:r,stack:e?.stack}})):e.preventDefault()),l("error",_.reportError),l("unhandledrejection",_.reportError);var E=!1;function $(e,r){var t=1<arguments.length&&void 0!==(r?r:"");u.includes("suppressbi=true")||(t=(f?c.externalBaseUrl.replace(/^https?:\\\/\\\/,")+"/_frog":"//frog.wix.com")+"/bolt-performance?src=72&evid="+e+"&appName="+x+"&is_rollout="+S+"&is_sav_rollout="+O+"&is_dac_rollout="+y+"&dc="+c.dc+(h?"&microPop="+h:")+"&is_cached="+v+"&msid="+c.metaSiteId+"&session_id="+window.fedops.sessionId+"&ish="+w+"&isb="+w+(w?"&isbr="+m:"")+ "&vsi="+window.fedops.vsi+"&caching="+g+(E?"browser_cache:")+"&pv="+j+"&pn=1&v=

```

```

"+A+"&url="+encodeURIComponent(u)+"&st="+b+"&ts=${P}&tsn=${T}`+t
,n(t))}function
k({transaction:e,error:r}){e=[{fullArtifactId:"com.wixpress.html-client.wix-
thunderbolt",componentId:`thunderbolt${window.fedops.data.site.isResponsiv
e?"-
responsive":""}`},platform:"viewer",msid:window.fedops.data.site.metaSiteId,s
essionId:window.fedops.sessionId,sessionTime:Date.now()-
window.initialTimestamps.initialTimestamp,logLevel:r?"ERROR":"INFO",m
essage:r?.message??(e?.name&&`${e.name}
START`),errorName:r?.name,errorStack:r?.stack,transactionName:e?.name,tra
nsactionAction:e&&"START",isSsr:!1,dataCenter:c.dc,isCached:!!v,isRollout
:!!S,isHeadless:!!w,isDacRollout:!!y,isSavRollout:!!O}];try{var
t=JSON.stringify({messages:e});return
navigator.sendBeacon("https://panorama.wixapps.net/api/v1/bulklog",t)}catch
(e){console.error(e)}}function I(n){return function(e,r){var
t=`&name=${e}&duration=${Date.now()-
P}`,e=r&&r.paramsOverrides?Object.keys(r.paramsOverrides).map(function(e
){return
e+"="+r.paramsOverrides[e]}).join("&")."";$({n,e:`${t}&${e}`:t})}l("pagesho
w",function(e){e.persisted&&(E||(E=!0,_.is_cached=!0))),!0),window.__brow
ser_deprecation__||($21,`&platformOnSite=${window.fedops.data.platformO
nSite}`),k({transaction:{name:"PANORAMA_COMPONENT_LOAD"}}))}
);

```

```
</script>
```

```
<!-- Polyfills check -->
```

```
<script>
```

```
if (
```

```
typeof Promise === 'undefined' ||
```

```
typeof Set === 'undefined' ||
```

```

typeof Object.assign === 'undefined' ||
typeof Array.from === 'undefined' ||
typeof Symbol === 'undefined'
) {
  // send bi in order to detect the browsers in which polyfills are not working
  window.fedops.phaseStarted('missing_polyfills')
}
</script>

<!-- Essential Viewer Model -->

<script      type="application/json"      id="wix-essential-viewer-
model">{"fleetConfig":{"fleetName":"wix-
thunderbolt","type":"GA","code":0},"mode":{"qa":false,"enableTestApi":false
,"debug":false,"ssrIndicator":false,"ssrOnly":false,"siteAssetsFallback":"enabl
e"},"componentsLibrariesTopology":[{"artifactId":"editor-
elements","namespace":"wixui","url":"https://static.parastorage.com/service
s/editor-elements/1.12176.0"}, {"artifactId":"editor-
elements","namespace":"dsgnsys","url":"https://static.parastorage.com/servi
ces/editor-
elements/1.12176.0"}],"siteFeaturesConfigs":{"sessionManager":{"isRunning
InDifferentSiteContext":false}}, "language":{"userLanguage":"en"},"siteAsset
s":{"clientTopology":{"mediaRootUrl":"https://static.wixstatic.com","static
MediaUrl":"https://static.wixstatic.com/media","moduleRepoUrl":"https://s
tatic.parastorage.com/unpkg","fileRepoUrl":"https://static.parastorage.com/
services","siteAssetsUrl":"https://siteassets.parastorage.com","pageJsonServe
rUrls":["https://pages.parastorage.com","https://staticorigin.wixstatic.com",
"https://fallback.wix.com/wix-html-editor-pages-
webapp/page"],"pathOfTBModulesInFileRepoForFallback":"wix-
thunderbolt/dist"}}, "siteFeatures":["assetsLoader","businessLogger","clickH

```

```

andlerRegistrar","commonConfig","componentsLoader","consentPolicy","cyc
licTabbing","environment","navigationManager","navigationPhases","pages",
"renderer","reporter","router","scrollRestoration","seo","sessionManager","sit
eScrollBlocker","stores","structureApi","thunderboltInitializer","translations",
"warmupData","wixEmbedsApi","componentsReact"],"site":{"externalBaseUr
l":"https:\\azantongorbach3618.wixsite.com\\mount-and-blade-
warb","isSEO":false},"media":{"staticMediaUrl":"https:\\static.wixstatic.co
m\\media","mediaRootUrl":"https:\\static.wixstatic.com\\","staticVideoUrl":"
https:\\video.wixstatic.com\\"},"requestUrl":"https:\\azantongorbach3618.w
ixsite.com\\mount-and-blade-
warb","rollout":{"siteAssetsVersionsRollout":false,"isDACRollout":0,"isTBR
ollout":false},"commonConfig":{"brand":"wix","host":"VIEWER","bsi":"","c
onsentPolicy":{},"consentPolicyHeader":{},"interactionSampleRatio":0.01,"
dynamicModelUrl":"https:\\azantongorbach3618.wixsite.com\\mount-and-
blade-
warb\\_api\\v2\\dynamicmodel","accessTokensUrl":"https:\\azantongorbach3
618.wixsite.com\\mount-and-blade-warb\\_api\\v1\\access-
tokens","experiments":{"specs.thunderbolt.allowWEBPTTransformation":true,"
specs.thunderbolt.useNewImageParallax":true}}</script>

<script>window.viewerModel
JSON.parse(document.getElementById('wix-essential-viewer-
model').textContent)</script>

<script data-url="https://static.parastorage.com/services/wix-
thunderbolt/dist/handleAccessTokens.inline.631e363e.bundle.min.js">!functio
n(){ "use strict";const e="client-session-
bind",t="tbReady",n=window.viewerModel.experiments["specs.thunderbolt.re
placeDynamicModel"]?window.viewerModel.accessTokensUrl:window.viewe
rModel.dynamicModelUrl;if(viewerModel.experiments["specs.thunderbolt.har
denFetchAndXHR"]){let i=fetch;const

```

```

o=document.cookie.split(";").map((e=>e.trim())).filter((t=>t.startsWith(e)))[0]
?.split("=")[1],s={};function
r(e){const{logger:n}=e.detail;try{window.tb.init({fetch:i,fetchHeaders:s})}cat
ch(e){n.captureError(e,{tags:{feature:"thunderbolt-
security"},extra:{errorMessage:"TB003"}})}finally{removeEventListener(t,r),
i=fetch}}o&&(s["client-binding"]=o,(()=>{const t=`${e}`; max-age=0;
path=/; expires=Thu, 01 Jan 1970 00:00:01 GMT`;if("undefined"!==typeof
location){const e=new
URL(location.href),n=e.hostname.includes("localhost"?e.hostname:`.${e.host
name}`;document.cookie=`${t}`; domain=`${n}`}else
document.cookie=t})),addEventListener(t,r)}else
window.fetchDynamicModel=(()=>window.viewerModel.siteFeaturesConfigs.
sessionManager.isRunningInDifferentSiteContext?Promise.resolve({}):fetch(n
,{credentials:"same-origin"}).then((function(e){if(!e.ok)throw new
Error(`[${e.status}]${e.statusText}`);return
e.json()})),window.dynamicModelPromise=window.fetchDynamicModel})();

    ##      sourceMappingURL=https://static.parastorage.com/services/wix-
thunderbolt/dist/handleAccessTokens.inline.631e363e.bundle.min.js.map</scr
ipt>

```

```
<script>
```

```
window.commonConfig = viewerModel.commonConfig
```

```
</script>
```

```
<!-- initCustomElements -->
```

```
<meta name="wix-dynamic-custom-elements" content="">
```

```
<!-- Initial CSS -->
```

```

<style      data-url="https://static.parastorage.com/services/wix-
thunderbolt/dist/main.359d60e4.min.css">body.device-mobile-
optimized{overflow-x:hidden;overflow-y:scroll}body.device-mobile-

```

```

optimized:not(.autozoom)          #SITE_CONTAINER,body.device-mobile-
optimized:not(.responsive)        #SITE_CONTAINER {zoom:var(--zoom-
margin-left:auto;margin-right:auto;overflow-
x:visible;position:relative;width:320px}body.device-mobile-
optimized:not(.autozoom):not(.blockSiteScrolling)
#SITE_CONTAINER,body.device-mobile-
optimized:not(.responsive):not(.blockSiteScrolling)
#SITE_CONTAINER {margin-top:0}body.device-mobile-optimized>* {max-
width:100%!important}body.device-mobile-optimized #site-root {overflow-
x:hidden;overflow-y:hidden}@supports(overflow:clip){body.device-mobile-
optimized #site-root {overflow-x:clip;overflow-y:clip}}body.device-mobile-
non-optimized #SITE_CONTAINER #site-root {overflow-x:hidden;overflow-
y:auto}body.device-mobile-non-optimized.fullScreenMode {background-
color:#5f6360}body.device-mobile-non-optimized.fullScreenMode
#MOBILE_ACTIONS_MENU,body.device-mobile-non-
optimized.fullScreenMode #SITE_BACKGROUND,body.device-mobile-non-
optimized.fullScreenMode #site-root,body.fullScreenMode
#WIX_ADS {visibility:hidden}body.fullScreenMode {overflow-
x:hidden!important;overflow-
y:hidden!important}body.fullScreenMode.device-mobile-optimized
#TINY_MENU {opacity:0;pointer-events:none}body.fullScreenMode-
scrollable.device-mobile-optimized {overflow-x:hidden!important;overflow-
y:auto!important}body.fullScreenMode-scrollable.device-mobile-optimized
#masterPage,body.fullScreenMode-scrollable.device-mobile-optimized #site-
root {overflow-x:hidden!important;overflow-
y:hidden!important}body.fullScreenMode-scrollable.device-mobile-optimized
#SITE_BACKGROUND,body.fullScreenMode-scrollable.device-mobile-
optimized #masterPage {height:auto!important}body.fullScreenMode-
scrollable.device-mobile-optimized #masterPage.mesh-
layout {height:0!important}body.blockSiteScrolling {position:fixed;width:100

```

```

%}body.blockSiteScrolling      #SITE_CONTAINER{margin-top:calc(var(--
blocked-site-scroll-margin-top)*-1)}body.blockSiteScrolling:not(.responsive)
#WIX_ADS{margin-top:var(--blocked-site-scroll-margin-
top)}body.blockSiteScrollingWithOverflow{overflow-y:hidden}@keyframes
slide-horizontal-new{0%{transform:translateX(100%)}}@keyframes  slide-
horizontal-old{80%{opacity:1}to{opacity:0;transform:translateX(-
100%)}}@keyframes          slide-vertical-new{0%{transform:translateY(-
100%)}}@keyframes          slide-vertical-
old{80%{opacity:1}to{opacity:0;transform:translateY(100%)}}@keyframes
out-in-new{0%{opacity:0}}@keyframes  out-in-old{to{opacity:0}}html[data-
page-transition=SlideHorizontal]::view-transition-old(page-
group){animation:slide-horizontal-old      .6s      cubic-bezier(.83,0,.17,1)
forwards;mix-blend-mode:normal}html[data-page-
transition=SlideHorizontal]::view-transition-new(page-
group){animation:slide-horizontal-new      .6s      cubic-bezier(.83,0,.17,1)
backwards;mix-blend-mode:normal}html[data-page-
transition=SlideVertical]::view-transition-old(page-group){animation:slide-
vertical-old      .6s      cubic-bezier(.83,0,.17,1)      forwards;mix-blend-
mode:normal}html[data-page-transition=SlideVertical]::view-transition-
new(page-group){animation:slide-vertical-new .6s cubic-bezier(.83,0,.17,1)
backwards;mix-blend-mode:normal}html[data-page-transition=OutIn]::view-
transition-old(page-group){animation:out-in-old .35s cubic-bezier(.64,0,.78,0)
forwards}html[data-page-transition=OutIn]::view-transition-new(page-
group){animation:out-in-new      .35s      cubic-bezier(.22,1,.36,1)      .35s
backwards}@media(prefers-reduced-motion:reduce){::view-transition-
group(*),::view-transition-new(*),::view-transition-
old(*){animation:none!important}}body,html{background:transparent;border:
0;margin:0;outline:0;padding:0;vertical-align:baseline}body{--scrollbar-
width:0px;font-family:Arial,Helvetica,sans-serif;font-
size:10px}body,html{height:100%}body{overflow-x:auto;overflow-

```

```

y:scroll}body:not(.responsive)                #site-root{min-width:var(--site-
width);width:100%}body:not([data-js-loaded])    [data-hide-
prejs]{visibility:hidden}#SITE_CONTAINER{position:relative}:root{--one-
unit:1vw;--section-max-width:9999px}@supports(container-type:inline-
size){:root{--one-unit:1cqw}}</style>

<style                data-url="https://static.parastorage.com/services/wix-
thunderbolt/dist/main.renderer.30f71ad7.min.css">a,abbr,acronym,address,app
let,b,big,blockquote,button,caption,center,cite,code,dd,del,dfn,div,dl,dt,em,fiel
dset,font,footer,form,h1,h2,h3,h4,h5,h6,header,i,iframe,img,ins,kbd,label,lege
nd,li,nav,object,ol,p,pre,q,s,samp,section,small,span,strike,strong,sub,sup,table
,tbody,td,tfoot,th,thead,title,tr,tt,u,ul,var{background:transparent;border:0;mar
gin:0;outline:0;padding:0;vertical-align:baseline}input,select,textarea{box-
sizing:border-box;font-family:Helvetica,Arial,sans-serif}ol,ul{list-
style:none}blockquote,q{quotes:none}ins{text-decoration:none}del{text-
decoration:line-through}table{border-collapse:collapse;border-
spacing:0}a{cursor:pointer;text-decoration:none}.testStyles{overflow-
y:hidden}.reset-button{-webkit-
appearance:none;background:none;border:0;color:inherit;font:inherit;line-
height:normal;outline:0;overflow:visible;padding:0;-webkit-user-select:none;-
moz-user-select:none;-ms-user-select:none}:focus{outline:none}#site-
root{margin:0      auto;min-height:100%;position:relative;top:var(--wix-ads-
height)}#site-root      img:not([src]){visibility:hidden}#site-root      svg
img:not([src]){visibility:visible}.auto-generated-
link{color:inherit}#SCROLL_TO_BOTTOM,#SCROLL_TO_TOP{height:0}.
has-click-
trigger{cursor:pointer}.fullScreenOverlay{bottom:0;display:flex;justify-
content:center;left:0;overflow-y:hidden;position:fixed;right:0;top:-60px;z-
index:1005}.fullScreenOverlay>.fullScreenOverlayContent{bottom:0;left:0;m
argin:0

```

```

auto;overflow:hidden;position:absolute;right:0;top:60px;transform:translateZ(
0)}[data-mesh-id$=centeredContent],[data-mesh-id$=form],[data-mesh-
id$=inlineContent]{pointer-events:none;position:relative}[data-mesh-id$=-
gridWrapper],[data-mesh-id$=-rotated-wrapper]{pointer-events:none}[data-
mesh-id$=-gridContainer]>*,[data-mesh-id$=-rotated-wrapper]>*,[data-mesh-
id$=inlineContent]>:not([data-mesh-id$=-gridContainer]){pointer-
events:auto}.device-mobile-optimized #masterPage.mesh-layout
#SOSP_CONTAINER_CUSTOM_ID{grid-area:2/1/3/2;-ms-grid-
row:2;position:relative}#masterPage.mesh-layout{-ms-grid-rows:max-content
max-content min-content max-content;-ms-grid-columns:100%;align-
items:start;display:-ms-grid;display:grid;grid-template-columns:100%;grid-
template-rows:max-content max-content min-content max-content;justify-
content:stretch}#masterPage.mesh-layout
#PAGES_CONTAINER,#masterPage.mesh-layout #SITE_FOOTER-
placeholder,#masterPage.mesh-layout
#SITE_FOOTER_WRAPPER,#masterPage.mesh-layout #SITE_HEADER-
placeholder,#masterPage.mesh-layout
#SITE_HEADER_WRAPPER,#masterPage.mesh-layout
#SOSP_CONTAINER_CUSTOM_ID[data-
state~=mobileView],#masterPage.mesh-layout
#soapAfterPagesContainer,#masterPage.mesh-layout
#soapBeforePagesContainer{-ms-grid-row-align:start;-ms-grid-column-
align:start;-ms-grid-column:1}#masterPage.mesh-layout #SITE_HEADER-
placeholder,#masterPage.mesh-layout #SITE_HEADER_WRAPPER{grid-
area:1/1/2/2;-ms-grid-row:1}#masterPage.mesh-layout
#PAGES_CONTAINER,#masterPage.mesh-layout
#soapAfterPagesContainer,#masterPage.mesh-layout
#soapBeforePagesContainer{grid-area:3/1/4/2;-ms-grid-
row:3}#masterPage.mesh-layout
#soapAfterPagesContainer,#masterPage.mesh-layout

```

```

#soapBeforePagesContainer{width:100%}#masterPage.mesh-layout
#PAGES_CONTAINER{align-self:stretch}#masterPage.mesh-layout
main#PAGES_CONTAINER{display:block}#masterPage.mesh-layout
#SITE_FOOTER-placeholder,#masterPage.mesh-layout
#SITE_FOOTER_WRAPPER{grid-area:4/1/5/2;-ms-grid-
row:4}#masterPage.mesh-layout    #SITE_PAGES,#masterPage.mesh-layout
[data-mesh-id=PAGES_CONTAINERcenteredContent],#masterPage.mesh-
layout                                [data-mesh-
id=PAGES_CONTAINERinlineContent]{height:100%}#masterPage.mesh-
layout.desktop>*{width:100%}#masterPage.mesh-layout
#PAGES_CONTAINER,#masterPage.mesh-layout
#SITE_FOOTER_WRAPPER,#masterPage.mesh-layout
#SITE_HEADER_WRAPPER,#masterPage.mesh-layout
#SITE_PAGES,#masterPage.mesh-layout
#masterPageinlineContent,#masterPage.mesh-layout:not(.one-doc)
#SITE_FOOTER,#masterPage.mesh-layout:not(.one-doc)
#SITE_HEADER{position:relative}#masterPage.mesh-layout.remove-
wrappers    #SITE_HEADER{grid-area:1/1/2/2}#masterPage.mesh-
layout.remove-wrappers    #SITE_FOOTER{grid-area:4/1/5/2}[data-z-
counter]{z-index:0}[data-z-counter="0"]{z-index:auto}.wixSiteProperties{-
webkit-font-smoothing:antialiased;-moz-osx-font-smoothing:grayscale}:root{-
-wst-button-color-fill-primary:rgb(var(--color_48));--wst-button-color-border-
primary:rgb(var(--color_49));--wst-button-color-text-primary:rgb(var(--
color_50));--wst-button-color-fill-primary-hover:rgb(var(--color_51));--wst-
button-color-border-primary-hover:rgb(var(--color_52));--wst-button-color-
text-primary-hover:rgb(var(--color_53));--wst-button-color-fill-primary-
disabled:rgb(var(--color_54));--wst-button-color-border-primary-
disabled:rgb(var(--color_55));--wst-button-color-text-primary-
disabled:rgb(var(--color_56));--wst-button-color-fill-secondary:rgb(var(--
color_57));--wst-button-color-border-secondary:rgb(var(--color_58));--wst-

```

```

button-color-text-secondary:rgb(var(--color_59));--wst-button-color-fill-
secondary-hover:rgb(var(--color_60));--wst-button-color-border-secondary-
hover:rgb(var(--color_61));--wst-button-color-text-secondary-hover:rgb(var(--
color_62));--wst-button-color-fill-secondary-disabled:rgb(var(--color_63));--
wst-button-color-border-secondary-disabled:rgb(var(--color_64));--wst-
button-color-text-secondary-disabled:rgb(var(--color_65));--wst-color-fill-
base-1:rgb(var(--color_36));--wst-color-fill-base-2:rgb(var(--color_37));--wst-
color-fill-base-shade-1:rgb(var(--color_38));--wst-color-fill-base-shade-
2:rgb(var(--color_39));--wst-color-fill-base-shade-3:rgb(var(--color_40));--
wst-color-fill-accent-1:rgb(var(--color_41));--wst-color-fill-accent-2:rgb(var(--
color_42));--wst-color-fill-accent-3:rgb(var(--color_43));--wst-color-fill-
accent-4:rgb(var(--color_44));--wst-color-fill-background-primary:rgb(var(--
color_11));--wst-color-fill-background-secondary:rgb(var(--color_12));--wst-
color-text-primary:rgb(var(--color_15));--wst-color-text-secondary:rgb(var(--
color_14));--wst-color-action:rgb(var(--color_18));--wst-color-
disabled:rgb(var(--color_39));--wst-color-title:rgb(var(--color_45));--wst-
color-subtitle:rgb(var(--color_46));--wst-color-line:rgb(var(--color_47));--wst-
font-style-h2:var(--font_2);--wst-font-style-h3:var(--font_3);--wst-font-style-
h4:var(--font_4);--wst-font-style-h5:var(--font_5);--wst-font-style-h6:var(--
font_6);--wst-font-style-body-large:var(--font_7);--wst-font-style-body-
medium:var(--font_8);--wst-font-style-body-small:var(--font_9);--wst-font-
style-body-x-small:var(--font_10)}</style>

```

```

<meta name="format-detection" content="telephone=no">

```

```

<meta                                     name="skype_toolbar"
content="skype_toolbar_parser_compatible">

```

```

<!-- Overriding Globals JS Head -->

```

```

<!--pageHtmlEmbeds.head start-->

```

```

<script      type="wix/htmlEmbeds"      id="pageHtmlEmbeds.head

```

```

start"></script>

    <script      type="wix/htmlEmbeds"      id="pageHtmlEmbeds.head
end"></script>

    <!--pageHtmlEmbeds.head end-->

    <!-- head performance data start -->

    <!-- head performance data end -->

    <meta      http-equiv="X-Wix-Meta-Site-Id"      content="2b1bec5d-cb8f-
4de5-9d4d-e242771f7dbe">

    <meta      http-equiv="X-Wix-Application-Instance-Id"
content="57a1475d-e709-44e7-bbb2-09dbb2c9e650">

    <meta http-equiv="X-Wix-Published-Version" content="4"/>

    <meta http-equiv="etag" content="bug"/>

    <!-- render-head end -->

    <style      data-href="https://static.parastorage.com/services/editor-
elements-
library/dist/thunderbolt/rb_wixui.thunderbolt_bootstrap.0366e3a7.min.css">.J
6KGih{cursor:pointer}.sNF2R0{opacity:0}.hLoBV3{transition:opacity var(--
transition-duration)                                cubic-
bezier(.37,0,.63,1)}.Rdf41z,.hLoBV3{opacity:1}.ftlZW0{transition:opacity
var(--transition-duration)                                cubic-
bezier(.37,0,.63,1)}.ATGfOr,.ftlZW0{opacity:0}.KQSD0{transition:opacity
var(--transition-duration)                                cubic-
bezier(.64,0,.78,0)}.KQSD0,.pagQKE{opacity:1}._6zG5H{opacity:0;transiti
on:opacity                                var(--transition-duration)                                cubic-
bezier(.22,1,.36,1)}.BB49uC{transform:translateX(100%)}.j9xE1V{transition
:transform                                var(--transition-duration)                                cubic-
bezier(.87,0,.13,1)}.ICs7Rs,.j9xE1V{transform:translateX(0)}.DxijZJ{transiti

```

```

on:transform                var(--transition-duration)                cubic-
bezier(.87,0,.13,1)}.B5kjYq,.DxijZJ{transform:translateX(-
100%)}.cJijIV{transition:transform                var(--transition-duration)                cubic-
bezier(.87,0,.13,1)}.cJijIV,.hOxaWM{transform:translateX(0)}.T9p3fN{transf
orm:translateX(100%);transition:transform                var(--transition-duration)                cubic-
bezier(.87,0,.13,1)}.qDxYJm{transform:translateY(100%)}.aA9V0P{transitio
n:transform                var(--transition-duration)                cubic-
bezier(.87,0,.13,1)}.YPXPAS,.aA9V0P{transform:translateY(0)}.Xf2zsA{tra
nsition:transform                var(--transition-duration)                cubic-
bezier(.87,0,.13,1)}.Xf2zsA,.y7Kt7s{transform:translateY(-
100%)}.EeUgMu{transition:transform                var(--transition-duration)                cubic-
bezier(.87,0,.13,1)}.EeUgMu,.fdHrtm{transform:translateY(0)}.WIFaG4{tran
sform:translateY(100%);transition:transform                var(--transition-duration)                cubic-
bezier(.87,0,.13,1)}body:not(.responsive)                .JsJXaX{overflow-x:clip}[data-
view-transition=page-transition]                .JsJXaX{view-transition-name:page-
group}.AnQkDU{display:grid;grid-template-columns:1fr;grid-template-
rows:1fr;height:100%}.AnQkDU>div{align-self:stretch!important;grid-
area:1/1/2/2;justify-
self:stretch!important}.StylableButton2545352419__root{-
archetype:box;border:none;box-sizing:border-
box;cursor:pointer;display:block;height:100%;min-height:10px;min-
width:10px;padding:0;touch-
action:manipulation;width:100%}.StylableButton2545352419__root[disabled]
{pointer-
events:none}.StylableButton2545352419__root.StylableButton2545352419--
hasBackgroundColor{background-color:var(--corvid-background-
color)!important}.StylableButton2545352419__root.StylableButton25453524
19--hasBorderColor{border-color:var(--corvid-border-
color)!important}.StylableButton2545352419__root.StylableButton25453524
19--hasBorderRadius{border-radius:var(--corvid-border-

```

```

radius)!important}.StylableButton2545352419__root.StylableButton25453524
19--hasBorderWidth{border-width:var(--corvid-border-
width)!important}.StylableButton2545352419__root.StylableButton25453524
19--hasColor,.StylableButton2545352419__root.StylableButton2545352419--
hasColor
        .StylableButton2545352419__label{color:var(--corvid-
color)!important}.StylableButton2545352419__link{-archetype:box;box-
sizing:border-box;color:#000;text-
decoration:none}.StylableButton2545352419__container{align-
items:center;display:flex;flex-basis:auto;flex-direction:row;flex-
grow:1;height:100%;justify-content:center;overflow:hidden;transition:all .2s
ease,visibility 0s;width:100%}.StylableButton2545352419__label{-
archetype:text;-controller-part-
type:LayoutChildDisplayDropdown,LayoutFlexChildSpacing(first);max-
width:100%;min-width:1.8em;overflow:hidden;text-align:center;text-
overflow:ellipsis;transition:inherit;white-
space:nowrap}.StylableButton2545352419__root.StylableButton2545352419-
-isMaxContent
        .StylableButton2545352419__label{text-
overflow:unset}.StylableButton2545352419__root.StylableButton2545352419
--isWrapText .StylableButton2545352419__label{min-width:10px;overflow-
wrap:break-word;white-space:break-spaces;word-break:break-
word}.StylableButton2545352419__icon{-archetype:icon;-controller-part-
type:LayoutChildDisplayDropdown,LayoutFlexChildSpacing(last);flex-
shrink:0;height:50px;min-
width:1px;transition:inherit}.StylableButton2545352419__icon.StylableButto
n2545352419--
override{display:block!important}.StylableButton2545352419__icon
svg,.StylableButton2545352419__icon>div{display:flex;height:inherit;width:i
nherit}.HcOXKn{-webkit-text-size-adjust:100%;-moz-text-size-
adjust:100%;text-size-
adjust:100%}ol.font_100,ul.font_100{color:#080808;font-family:"Arial,

```

Helvetica, sans-serif", serif; font-size: 10px; font-style: normal; font-variant: normal; font-weight: 400; letter-spacing: normal; line-height: normal; margin: 0; text-decoration: none} ol.font_100 li, ul.font_100 li {margin-bottom: 12px} ol.wix-list-text-align, ul.wix-list-text-align {list-style-position: inside} ol.wix-list-text-align h1, ol.wix-list-text-align h2, ol.wix-list-text-align h3, ol.wix-list-text-align h4, ol.wix-list-text-align h5, ol.wix-list-text-align h6, ol.wix-list-text-align p, ul.wix-list-text-align h1, ul.wix-list-text-align h2, ul.wix-list-text-align h3, ul.wix-list-text-align h4, ul.wix-list-text-align h5, ul.wix-list-text-align h6, ul.wix-list-text-align p {display: inline}.ONlxfn {cursor: pointer}.WUKwEB {clip: rect(0 0 0 0); border: 0; height: 1px; margin: -1px; overflow: hidden; padding: 0; position: absolute; width: 1px}.QxJLC3 [data-attr-richtext-marker=true] {display: block}.QxJLC3 [data-attr-richtext-marker=true] table {border-collapse: collapse; margin: 15px 0; width: 100%}.QxJLC3 [data-attr-richtext-marker=true] table td {padding: 12px; position: relative}.QxJLC3 [data-attr-richtext-marker=true] table td:after {border-bottom: 1px solid currentColor; border-left: 1px solid currentColor; bottom: 0; content: ""; left: 0; opacity: .2; position: absolute; right: 0; top: 0}.QxJLC3 [data-attr-richtext-marker=true] table tr td:last-child:after {border-right: 1px solid currentColor}.QxJLC3 [data-attr-richtext-marker=true] table tr:first-child td:after {border-top: 1px solid currentColor}.uGVkMG {direction: var(--text-direction); min-height: var(--min-height); min-width: var(--min-width)}.uGVkMG .edKzOf {word-wrap: break-word; height: 100%; overflow-wrap: break-word; position: relative; width: 100%}.uGVkMG .edKzOf ul {list-style: disc inside}.uGVkMG .edKzOf li {margin-bottom: 12px}.SxM0TO blockquote,.SxM0TO h1,.SxM0TO h2,.SxM0TO h3,.SxM0TO h4,.SxM0TO h5,.SxM0TO h6,.SxM0TO p {letter-spacing: normal; line-height: normal}.nJYhU3 {min-height: var(--min-height); min-width: var(--min-width)}.nJYhU3 .edKzOf {word-wrap: break-word; height: 100%; overflow-

```

wrap:break-word;position:relative;width:100%}.nJYhU3 .edKzOf ol,.nJYhU3
.edKzOf      ul{letter-spacing:normal;line-height:normal;margin-inline-
start:.5em;padding-inline-start:1.3em}.nJYhU3      .edKzOf      ul{list-style-
type:disc}.nJYhU3 .edKzOf ol{list-style-type:decimal}.nJYhU3 .edKzOf ol
ul,.nJYhU3 .edKzOf ul ul{line-height:normal;list-style-type:circle}.nJYhU3
.edKzOf ol ol ul,.nJYhU3 .edKzOf ol ul ul,.nJYhU3 .edKzOf ul ol ul,.nJYhU3
.edKzOf ul ul ul{line-height:normal;list-style-type:square}.nJYhU3 .edKzOf
li{font-style:inherit;font-weight:inherit;letter-spacing:normal;line-
height:inherit}.nJYhU3 .edKzOf h1,.nJYhU3 .edKzOf h2,.nJYhU3 .edKzOf
h3,.nJYhU3 .edKzOf h4,.nJYhU3 .edKzOf h5,.nJYhU3 .edKzOf h6,.nJYhU3
.edKzOf      p{letter-spacing:normal;line-height:normal;margin-
block:0;margin:0}.nJYhU3      .edKzOf
a{color:inherit}.SxM0TO,.c9GqVL{word-wrap:break-word;direction:var(--
text-direction);min-height:var(--min-height);min-width:var(--min-
width);overflow-wrap:break-word:pointer-events:none;text-
align:start}.SxM0TO>*,.c9GqVL>*{pointer-events:auto}.SxM0TO
li,.c9GqVL li{font-style:inherit;font-weight:inherit;letter-spacing:normal;line-
height:inherit}.SxM0TO ol,.SxM0TO ul,.c9GqVL ol,.c9GqVL ul{letter-
spacing:normal;line-height:normal;margin-inline-end:0;margin-inline-
start:.5em;padding-inline-end:0;padding-inline-start:1.3em}.SxM0TO
ul,.c9GqVL ul{list-style-type:disc}.SxM0TO ol,.c9GqVL ol{list-style-
type:decimal}.SxM0TO ol ul,.SxM0TO ul ul,.c9GqVL ol ul,.c9GqVL ul
ul{list-style-type:circle}.SxM0TO ol ol ul,.SxM0TO ol ul ul,.SxM0TO ul ol
ul,.SxM0TO ul ul ul,.c9GqVL ol ol ul,.c9GqVL ol ul ul,.c9GqVL ul ol
ul,.c9GqVL ul ul ul{list-style-type:square}.SxM0TO blockquote,.SxM0TO
h1,.SxM0TO h2,.SxM0TO h3,.SxM0TO h4,.SxM0TO h5,.SxM0TO
h6,.SxM0TO p,.c9GqVL blockquote,.c9GqVL h1,.c9GqVL h2,.c9GqVL
h3,.c9GqVL h4,.c9GqVL h5,.c9GqVL h6,.c9GqVL p{margin-
block:0;margin:0}.SxM0TO      a,.c9GqVL
a{color:inherit}.Vd6aQZ{overflow:hidden;padding:0:pointer-

```

```

events:none;white-
space:nowrap}.mHZSwn{display:none}.lvxhkV{bottom:0;left:0;position:abso-
lute;right:0;top:0;width:100%}.QJjwEo{transform:translateY(-
100%);transition:.2s                                     ease-
in}.kdbXfh{transition:.2s}.MP52zt{opacity:0;transition:.2s      ease-
in}.MP52zt.Bhu9m5{z-index:-
1!important}.LVP8Wf{opacity:1;transition:.2s}.VrZrC0{height:auto}.VrZrC0
,.cKxVkc{position:relative;width:100%}:host(:not(.device-mobile-optimized))
.vlM3HR,body:not(.device-mobile-optimized)              .vlM3HR{margin-
left:calc((100% - var(--site-width))/2);width:var(--site-width)}.AT7o0U[data-
focuscycled=active]{outline:1px      solid      transparent}.AT7o0U[data-
focuscycled=active]:not(:focus-within){outline:2px      solid
transparent;transition:outline          .01s          ease}.AT7o0U
.vlM3HR{bottom:0;left:0;position:absolute;right:0;top:0}.HIRz5e{display:blo-
ck;height:100%;width:100%}.HIRz5e  img{max-width:var(--wix-img-max-
width,100%)}.HIRz5e[data-animate-blur]  img{filter:blur(9px);transition:filter
.8s          ease-in}.HIRz5e[data-animate-blur]          img[data-load-
done]{filter:none}.WzbAF8      .mpGTIt      .O6KwRn{display:var(--item-
display);height:var(--item-size);margin:var(--item-margin);width:var(--item-
size)}.WzbAF8  .mpGTIt  .O6KwRn:last-child{margin:0}.WzbAF8  .mpGTIt
.O6KwRn  .oRtuWN{display:block}.WzbAF8  .mpGTIt  .O6KwRn  .oRtuWN
.YaS0jR{height:var(--item-size);width:var(--item-size)}.WzbAF8
.mpGTIt{height:100%;position:absolute;white-
space:nowrap;width:100%}:host(.device-mobile-optimized)      .WzbAF8
.mpGTIt,body.device-mobile-optimized      .WzbAF8      .mpGTIt{white-
space:normal}.u9k3ts{bottom:0;left:0;position:absolute;right:0;top:0}.WQ4fS
J{cursor:pointer}.aizuI7{-webkit-tap-highlight-color:rgba(0,0,0,0);fill:var(--
fill);fill-opacity:var(--fill-opacity);stroke:var(--stroke);stroke-opacity:var(--
stroke-opacity);stroke-width:var(--stroke-width);filter:var(--drop-
shadow,none);opacity:var(--opacity);transform:var(--flip)}.aizuI7,.aizuI7

```

```

svg{bottom:0;left:0;position:absolute;right:0;top:0}.aizuI7    svg{height:var(--
svg-calculated-height,100%);margin:auto;padding:var(--svg-calculated-
padding,0);width:var(--svg-calculated-width,100%)}.aizuI7    svg:not([data-
type=ugc]){overflow:visible}.TcoJIb    *{vector-effect:non-scaling-
stroke}@supports(-webkit-hyphens:none){.aizuI7.elfY4_{will-
change:filter}}.big2ZD{display:grid;grid-template-columns:1fr;grid-template-
rows:1fr;height:calc(100% - var(--wix-ads-height));left:0;margin-top:var(--
wix-ads-height);position:fixed;top:0;width:100%}.SHHiV9,.big2ZD{pointer-
events:none;z-index:var(--pinned-layer-in-container,var(--above-all-in-
container))}</style>

```

```

<style    data-href="https://static.parastorage.com/services/editor-
elements-
library/dist/thunderbolt/rb_wixui.thunderbolt[FreemiumBannerDesktop].779d
1c4b.min.css">@font-face{font-display:swap;font-
family:wixFreemiumFontW01-
35Thin;src:url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/56be84de-9d60-4089-8df0-
0ea6ec786b84.eot?#iefix);src:url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/56be84de-9d60-4089-8df0-
0ea6ec786b84.eot?#iefix)
format("eot"),url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/50d35bbc-dfd4-48f1-af16-cf058f69421d.woff)
format("woff"),url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/278bef59-6be1-4800-b5ac-1f769ab47430.ttf)
format("truetype"),url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/2e309b1b-08b8-477f-bc9e-
7067cf0af0b3.svg#2e309b1b-08b8-477f-bc9e-7067cf0af0b3)
format("svg")}@font-face{font-display:swap;font-
family:wixFreemiumFontW01-

```

45Ligh;src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/ae1656aa-5f8f-4905-aed0-
 93e667bd6e4a.eot?#iefix);src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/ae1656aa-5f8f-4905-aed0-
 93e667bd6e4a.eot?#iefix)
 format("eot"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/530dee22-e3c1-4e9f-bf62-c31d510d9656.woff)
 format("woff"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/688ab72b-4deb-4e15-a088-89166978d469.ttf)
 format("truetype"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/7816f72f-f47e-4715-8cd7-
 960e3723846a.svg#7816f72f-f47e-4715-8cd7-960e3723846a)
 format("svg");}@font-face{font-display:swap;font-
 family:wixFreemiumFontW01-
 55Roma;src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/b7693a83-b861-4aa6-85e0-
 9ecf676bc4d6.eot?#iefix);src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/b7693a83-b861-4aa6-85e0-
 9ecf676bc4d6.eot?#iefix)
 format("eot"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/bcf54343-d033-41ee-bbd7-2b77df3fe7ba.woff)
 format("woff"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/b0ffdcf0-26da-47fd-8485-20e4a40d4b7d.ttf)
 format("truetype"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/da09f1f1-062a-45af-86e1-
 2bbdb3dd94f9.svg#da09f1f1-062a-45af-86e1-2bbdb3dd94f9)
 format("svg");}@font-face{font-display:swap;font-
 family:wixFreemiumFontW01-65Medi;font-
 weight:700;src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/07fe0fec-b63f-4963-8ee1-

535528b67fdb.eot?#iefix);src:url(//static.parastorage.com/services/third-party/fonts/Helvetica/Fonts/07fe0fec-b63f-4963-8ee1-535528b67fdb.eot?#iefix)

format("eot"),url(//static.parastorage.com/services/third-party/fonts/Helvetica/Fonts/60be5c39-863e-40cb-9434-6ebafb62ab2b.woff)

format("woff"),url(//static.parastorage.com/services/third-party/fonts/Helvetica/Fonts/4c6503c9-859b-4d3b-a1d5-2d42e1222415.ttf)

format("truetype"),url(//static.parastorage.com/services/third-party/fonts/Helvetica/Fonts/36c182c6-ef98-4021-9b0d-d63122c2bbf5.svg#36c182c6-ef98-4021-9b0d-d63122c2bbf5)

format("svg");}@font-face{font-display:swap;font-family:wixFreemiumFontW02-35Thin;src:url(//static.parastorage.com/services/third-party/fonts/Helvetica/Fonts/30b6ffc3-3b64-40dd-9ff8-a3a850daf535.eot?#iefix);src:url(//static.parastorage.com/services/third-party/fonts/Helvetica/Fonts/30b6ffc3-3b64-40dd-9ff8-a3a850daf535.eot?#iefix)

format("eot"),url(//static.parastorage.com/services/third-party/fonts/Helvetica/Fonts/775a65da-14aa-4634-be95-6724c05fd522.woff)

format("woff"),url(//static.parastorage.com/services/third-party/fonts/Helvetica/Fonts/988eaaa7-5565-4f65-bb17-146b650ce9e9.ttf)

format("truetype"),url(//static.parastorage.com/services/third-party/fonts/Helvetica/Fonts/3503a1a6-91c3-4c42-8e66-2ea7b2b57541.svg#3503a1a6-91c3-4c42-8e66-2ea7b2b57541)

format("svg");}@font-face{font-display:swap;font-family:wixFreemiumFontW02-45Ligh;src:url(//static.parastorage.com/services/third-party/fonts/Helvetica/Fonts/88fcd49a-13c7-4d0c-86b1-ad1e258bd75d.eot?#iefix);src:url(//static.parastorage.com/services/third-party/fonts/Helvetica/Fonts/88fcd49a-13c7-4d0c-86b1-

```

ad1e258bd75d.eot?#iefix)
format("eot"),url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/9a2e4855-380f-477f-950e-d98e8db54eac.woff)
format("woff"),url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/fa82d0ee-4fbd-4cc9-bf9f-226ad1fcbae2.ttf)
format("truetype"),url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/48d599a6-92b5-4d43-a4ac-
8959f6971853.svg#48d599a6-92b5-4d43-a4ac-8959f6971853)
format("svg"))@font-face{font-display:swap;font-
family:wixFreemiumFontW02-
55Roma;src:url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/0b3a3fca-0fad-402b-bd38-
fdcbad1ef776.eot?#iefix);src:url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/0b3a3fca-0fad-402b-bd38-
fdcbad1ef776.eot?#iefix)
format("eot"),url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/d5af76d8-a90b-4527-b3a3-182207cc3250.woff)
format("woff"),url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/1d238354-d156-4dde-89ea-4770ef04b9f9.ttf)
format("truetype"),url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/b68875cb-14a9-472e-8177-
0247605124d7.svg#b68875cb-14a9-472e-8177-0247605124d7)
format("svg"))@font-face{font-display:swap;font-
family:wixFreemiumFontW02-65Medi;font-
weight:700;src:url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/55f60419-09c3-42bd-b81f-
1983ff093852.eot?#iefix);src:url(//static.parastorage.com/services/third-
party/fonts/Helvetica/Fonts/55f60419-09c3-42bd-b81f-
1983ff093852.eot?#iefix)
format("eot"),url(//static.parastorage.com/services/third-

```

party/fonts/Helvetica/Fonts/5b4a262e-3342-44e2-8ad7-719998a68134.woff)
 format("woff"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/4a3ef5d8-cfd9-4b96-bd67-90215512f1e5.ttf)
 format("truetype"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/58ab5075-53ea-46e6-9783-
 cbb335665f88.svg#58ab5075-53ea-46e6-9783-cbb335665f88)
 format("svg"))}@font-face{font-display:swap;font-
 family:wixFreemiumFontW10-
 35Thin;src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/93b6bf6a-418e-4a8f-8f79-
 cb9c99ef3e32.eot?#iefix);src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/93b6bf6a-418e-4a8f-8f79-
 cb9c99ef3e32.eot?#iefix)
 format("eot"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/c881c21b-4148-4a11-a65d-f35e42999bc8.woff)
 format("woff"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/03634cf1-a9c9-4e13-b049-c90d830423d4.ttf)
 format("truetype"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/1bc99c0a-298b-46f9-b325-
 18b5e5169795.svg#1bc99c0a-298b-46f9-b325-18b5e5169795)
 format("svg"))}@font-face{font-display:swap;font-
 family:wixFreemiumFontW10-
 45Ligh;src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/5b85c7cc-6ad4-4226-83f5-
 9d19e2974123.eot?#iefix);src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/5b85c7cc-6ad4-4226-83f5-
 9d19e2974123.eot?#iefix)
 format("eot"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/835e7b4f-b524-4374-b57b-9a8fc555fd4e.woff)
 format("woff"),url(//static.parastorage.com/services/third-

party/fonts/Helvetica/Fonts/2c694ef6-9615-473e-8cf4-d8d00c6bd973.ttf)
 format("truetype"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/3fc84193-a13f-4fe8-87f7-
 238748a4ac54.svg#3fc84193-a13f-4fe8-87f7-238748a4ac54)
 format("svg"))}@font-face{font-display:swap;font-
 family:wixFreemiumFontW10-65Medi;font-
 weight:700;src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/7092fdcc-7036-48ce-ae23-
 cfbc9be2e3b0.eot?#iefix);src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/7092fdcc-7036-48ce-ae23-
 cfbc9be2e3b0.eot?#iefix)
 format("eot"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/5b29e833-1b7a-40ab-82a5-cfd69c8650f4.woff)
 format("woff"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/b0298148-2d59-44d1-9ec9-1ca6bb097603.ttf)
 format("truetype"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/ae1dea8c-a953-4845-b616-
 74a257ba72e6.svg#ae1dea8c-a953-4845-b616-74a257ba72e6)
 format("svg"))}@font-face{font-display:swap;font-
 family:wixFreemiumFontW10-
 55Roma;src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/flfeaed7-6bce-400a-a07e-
 a893ae43a680.eot?#iefix);src:url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/flfeaed7-6bce-400a-a07e-
 a893ae43a680.eot?#iefix)
 format("eot"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/8ac9e38d-29c6-41ea-8e47-4ae4d2b1a4e1.woff)
 format("woff"),url(//static.parastorage.com/services/third-
 party/fonts/Helvetica/Fonts/4bd09087-655e-4abb-844c-dccdeb68003d.ttf)
 format("truetype"),url(//static.parastorage.com/services/third-

```

party/fonts/Helvetica/Fonts/df234d87-eada-4058-aa80-
5871e7fbe1c3.svg#df234d87-eada-4058-aa80-5871e7fbe1c3)
format("svg")).c7bzh_{width:100%}.c7bzh_.YXHWcl{--
display:none;display:var(--
display)}.c7bzh_.crE6R7{display:block;visibility:visible}.c7bzh_
.I9E5U_{direction:rtl}.c7bzh_
.Oxzvyr{direction:ltr}.c7bzh_.L27qsU{position:fixed;top:0;z-index:var(--
above-all-z-index)}.c7bzh_ .YD5pSO{align-
items:center;background:#eff1f2;border-bottom:3px solid #a0138e;box-
sizing:border-box;display:flex;height:50px;justify-
content:center;width:100%}.c7bzh_ .YD5pSO.mlxr6g{background-
color:red;border:none}.c7bzh_ .YD5pSO:focus{box-shadow:0 0 0 1px #fff,0 0
0 3px #116dff,inset -2px 2px 0 0 #116dff,inset 2px 2px 0 0 #116dff,inset 0 3px
0 0 #fff!important}.c7bzh_ .YD5pSO>.aGHwBE{align-
items:center;display:flex}.c7bzh_ .YD5pSO>.aGHwBE
.areOb6{color:#20303c;flex-shrink:0;font-family:wixFreemiumFontW01-
65Medi,wixFreemiumFontW02-65Medi,wixFreemiumFontW10-
65Medi,Helvetica Neue,Helvetica,Arial,メイリオ,meiryō,ヒラギノ角ゴ pro
w3,hiragino kaku gothic pro,sans-serif;font-size:14px;line-
height:24px}.c7bzh_ .YD5pSO>.aGHwBE .areOb6
.e5cW_9{fill:#20303c;height:16px;padding-bottom:6px;vertical-
align:middle;width:36px}.c7bzh_ .YD5pSO>.aGHwBE .areOb6
.e5cW_9>.o4sLYL{fill:#fc0}.c7bzh_ .YD5pSO>.aGHwBE .areOb6
.uJDaUS{color:#20303c}.c7bzh_ .YD5pSO>.aGHwBE .O0tKs2{align-
items:center;border:1px solid #a0138e;border-
radius:17px;color:#a0138e;display:inline-flex;flex-shrink:0;font-
family:wixFreemiumFontW01-65Medi,wixFreemiumFontW02-
65Medi,wixFreemiumFontW10-65Medi,Helvetica Neue,Helvetica,Arial,メイ
リオ,meiryō,ヒラギノ角ゴ pro w3,hiragino kaku gothic pro,sans-serif;font-

```

```

size:14px;height:35px;justify-content:center;text-
align:center;width:112px}.c7bzh_ .YD5pSO>.aGHwBE
.O0tKs2.Oxzvyr{margin-left:6px}.c7bzh_ .YD5pSO>.aGHwBE
.O0tKs2.I9E5U_{margin-right:6px}.c7bzh_
.YD5pSO:not(.mlxr6g):hover{background:#fff;cursor:pointer}.c7bzh_
.YD5pSO:not(.mlxr6g):hover .O0tKs2{background-
color:#a0138e;color:#fff}</style>

```

```

<style data-href="https://static.parastorage.com/services/editor-
elements-
library/dist/thunderbolt/rb_wixui.thunderbolt[SkipToContentButton].39deac6a
.min.css">.LHrbPP{background:#fff;border-
radius:24px;color:#116dff;cursor:pointer;font-family:Helvetica,Arial,メイリ
オ,meiryo,ヒラギノ角ゴ pro w3,hiragino kaku gothic pro,sans-serif;font-
size:14px;height:0;left:50%;margin-left:-94px;opacity:0;padding:0 24px 0
24px:pointer-events:none;position:absolute;top:60px;width:0;z-
index:9999}.LHrbPP:focus{border:2px solid;height:40px;opacity:1;pointer-
events:auto;width:auto}</style>

```

```

<style data-href="https://static.parastorage.com/services/editor-
elements-
library/dist/thunderbolt/rb_wixui.thunderbolt[FiveGridLine_SolidLine].23b2f
23d.min.css">.aVng1S{border-top:var(--lnw,2px) solid rgba(var(--brd,var(--
color_15,color_15)),var(--alpha-brd,1));box-sizing:border-
box;height:0}</style>

```

```

<style data-href="https://static.parastorage.com/services/editor-
elements-library/dist/thunderbolt/rb_wixui.thunderbolt_bootstrap-
classic.f7f39044.min.css">.PlZyDq{touch-
action:manipulation}.uDW_Qe{align-items:center;box-sizing:border-
box;display:flex;justify-content:var(--label-align);min-width:100%;text-
align:initial;width:-moz-max-content;width:max-

```

```

content}.uDW_Qe:before{max-width:var(--margin-
start,0)}.uDW_Qe:after,.uDW_Qe:before{align-self:stretch;content:"";flex-
grow:1}.uDW_Qe:after{max-width:var(--margin-
end,0)}.FubTgk{height:100%}.FubTgk .uDW_Qe{border-radius:var(--corvid-
border-radius,var(--rd,0));bottom:0;box-shadow:var(--shd,0    1px    4px
rgba(0,0,0,.6));left:0;position:absolute;right:0;top:0;transition:var(--
trans1,border-color .4s ease 0s,background-color .4s ease 0s)}.FubTgk
.uDW_Qe:link,.FubTgk .uDW_Qe:visited{border-color:transparent}.FubTgk
.l7_2fn{color:var(--corvid-color,rgb(var(--txt,var(--
color_15,color_15))));font:var(--fnt,var(--
font_5));margin:0;position:relative;transition:var(--trans2,color .4s ease
0s);white-space:nowrap}.FubTgk[aria-disabled=false] .uDW_Qe{background-
color:var(--corvid-background-color,rgba(var(--bg,var(--
color_17,color_17)),var(--alpha-bg,1)));border:solid    var(--corvid-border-
color,rgba(var(--brd,var(--color_15,color_15)),var(--alpha-brd,1)))    var(--
corvid-border-width,var(--brw,0));cursor:pointer!important}:host(.device-
mobile-optimized) .FubTgk[aria-disabled=false]:active
.uDW_Qe,body.device-mobile-optimized .FubTgk[aria-disabled=false]:active
.uDW_Qe{background-color:rgba(var(--bgh,var(--color_18,color_18)),var(--
alpha-bgh,1));border-color:rgba(var(--brdh,var(--color_15,color_15)),var(--
alpha-brdh,1))}:host(.device-mobile-optimized) .FubTgk[aria-
disabled=false]:active .l7_2fn,body.device-mobile-optimized .FubTgk[aria-
disabled=false]:active .l7_2fn{color:rgb(var(--txth,var(--
color_15,color_15)))}:host(:not(.device-mobile-optimized)) .FubTgk[aria-
disabled=false]:hover .uDW_Qe,body:not(.device-mobile-optimized)
.FubTgk[aria-disabled=false]:hover .uDW_Qe{background-color:rgba(var(--
bgh,var(--color_18,color_18)),var(--alpha-bgh,1));border-color:rgba(var(--
brdh,var(--color_15,color_15)),var(--alpha-brdh,1))}:host(:not(.device-mobile-
optimized)) .FubTgk[aria-disabled=false]:hover .l7_2fn,body:not(.device-
mobile-optimized) .FubTgk[aria-disabled=false]:hover .l7_2fn{color:rgb(var(-

```

```

-txth,var(--color_15,color_15)))}.FubTgk[aria-disabled=true]
.uDW_Qe{background-color:rgba(var(--bgd,204,204,204),var(--alpha-
bgd,1));border-color:rgba(var(--brdd,204,204,204),var(--alpha-
brdd,1));border-style:solid;border-width:var(--corvid-border-width,var(--
brw,0))}.FubTgk[aria-disabled=true] .17_2fn{color:rgb(var(--
txtd,255,255,255))}.uUxqWY{align-items:center;box-sizing:border-
box;display:flex;justify-content:var(--label-align);min-width:100%;text-
align:initial;width:-moz-max-content;width:max-
content}.uUxqWY:before{max-width:var(--margin-
start,0)}.uUxqWY:after,.uUxqWY:before{align-self:stretch;content:"";flex-
grow:1}.uUxqWY:after{max-width:var(--margin-end,0)}.Vq4wYb[aria-
disabled=false] .uUxqWY{cursor:pointer}:host(.device-mobile-optimized)
.Vq4wYb[aria-disabled=false]:active .wJVzSK,body.device-mobile-optimized
.Vq4wYb[aria-disabled=false]:active .wJVzSK{color:rgb(var(--txth,var(--
color_15,color_15)));transition:var(--trans,color .4s ease
0s)}:host(:not(.device-mobile-optimized)) .Vq4wYb[aria-
disabled=false]:hover .wJVzSK,body:not(.device-mobile-optimized)
.Vq4wYb[aria-disabled=false]:hover .wJVzSK{color:rgb(var(--txth,var(--
color_15,color_15)));transition:var(--trans,color .4s ease 0s)}.Vq4wYb
.uUxqWY{bottom:0;left:0;position:absolute;right:0;top:0}.Vq4wYb
.wJVzSK{color:var(--corvid-color,rgb(var(--txt,var(--
color_15,color_15))));font:var(--fnt,var(--font_5));transition:var(--trans,color
.4s ease 0s);white-space:nowrap}.Vq4wYb[aria-disabled=true]
.wJVzSK{color:rgb(var(--txtd,255,255,255))}:host(:not(.device-mobile-
optimized)) .CohWsy,body:not(.device-mobile-optimized)
.CohWsy{display:flex}:host(:not(.device-mobile-optimized))
.V5AUxf,body:not(.device-mobile-optimized) .V5AUxf{-moz-column-
gap:var(--margin);column-gap:var(--margin);display:flex;flex-direction:var(--
items-direction);margin:0 auto;position:relative;width:calc(100% - var(--
padding)*2)}:host(:not(.device-mobile-optimized))

```

```

.V5AUxf>*,body:not(.device-mobile-optimized) .V5AUxf>*{flex:var(--
column-flex) 1 0%;left:0;margin-bottom:var(--padding);margin-top:var(--
padding);min-width:0;position:relative;top:0}:host(.device-mobile-optimized)
.V5AUxf,body.device-mobile-optimized
.V5AUxf{display:block;padding:var(--padding)
0;position:relative}:host(.device-mobile-optimized) .V5AUxf>*,body.device-
mobile-optimized .V5AUxf>*{margin-bottom:var(--
margin);position:relative}:host(.device-mobile-optimized) .V5AUxf>:first-
child,body.device-mobile-optimized .V5AUxf>:first-child{margin-top:var(--
firstChildMarginTop,0)}:host(.device-mobile-optimized) .V5AUxf>:last-
child,body.device-mobile-optimized .V5AUxf>:last-child{margin-
bottom:var(--lastChildMarginBottom)}.LlhNy3{backface-
visibility:hidden}.HlRz5e{display:block;height:100%;width:100%}.HlRz5e
img{max-width:var(--wix-img-max-width,100%)} .HlRz5e[data-animate-blur]
img{filter:blur(9px);transition:filter .8s ease-in}.HlRz5e[data-animate-blur]
img[data-load-done]{filter:none}.if7Vw2{height:100%;left:0;-webkit-mask-
image:var(--mask-image,none);mask-image:var(--mask-image,none);-webkit-
mask-position:var(--mask-position,0);mask-position:var(--mask-position,0);-
webkit-mask-repeat:var(--mask-repeat,no-repeat);mask-repeat:var(--mask-
repeat,no-repeat);-webkit-mask-size:var(--mask-size,100%);mask-size:var(--
mask-size,100%);overflow:hidden:pointer-events:var(--fill-layer-background-
media-pointer-
events);position:absolute;top:0;width:100%}.if7Vw2.f0uTJH{clip:rect(0,auto,
auto,0)}.if7Vw2
.i1tH8h{height:100%;position:absolute;top:0;width:100%}.if7Vw2
.DXi4PB{height:var(--fill-layer-image-height,100%);opacity:var(--fill-layer-
image-opacity)}.if7Vw2 .DXi4PB
img{height:100%;width:100%}@supports(-webkit-
hyphens:none){.if7Vw2.f0uTJH{clip:auto;-webkit-clip-
path:inset(0)}}.wG8dni{height:100%}.tcElKx{background-color:var(--bg-

```

```

overlay-color);background-image:var(--bg-gradient);transition:var(--inherit-
transition)}.ImALHf,.Ybjs9b{opacity:var(--fill-layer-video-
opacity)}.UWmm3w{bottom:var(--media-padding-bottom);height:var(--
media-padding-height);position:absolute;top:var(--media-padding-
top);width:100%}.Yjj1af{transform:scale(var(--scale,1));transition:var(--
transform-duration,transform
0s)}.ImALHf{height:100%;position:relative;width:100%}._uqPqy{-webkit-
clip-path:var(--fill-layer-clip);clip-path:var(--fill-layer-
clip)}. _uqPqy,.eKyYhK{position:absolute;top:0}._uqPqy,.eKyYhK,.x0mqQS
img{height:100%;width:100%}.pnCr6P{opacity:0}.blf7sp,.pnCr6P{position:a
bsolute;top:0}.blf7sp{height:0;left:0;overflow:hidden;width:0}.rWP3Gv{left:
0;pointer-events:var(--fill-layer-background-media-pointer-
events);position:var(--fill-layer-background-media-
position)}.Tr4n3d,.rWP3Gv,.wRqk6s{height:100%;top:0;width:100%}.wRqk
6s{position:absolute}.Tr4n3d{background-color:var(--fill-layer-background-
overlay-color);opacity:var(--fill-layer-background-overlay-blend-opacity-
fallback,1);position:var(--fill-layer-background-overlay-
position);transform:var(--fill-layer-background-overlay-
transform)}@supports(mix-blend-mode:overlay){.Tr4n3d{mix-blend-
mode:var(--fill-layer-background-overlay-blend-mode);opacity:var(--fill-
layer-background-overlay-blend-opacity,1)}}.VXAmO2{--divider-pin-
height__:min(1,calc(var(--divider-layers-pin-factor__) + 1));--divider-pin-
layer-height__:var(--divider-layers-pin-factor__);--divider-pin-
border__:min(1,calc(var(--divider-layers-pin-factor__) / -1 +
1));height:calc(var(--divider-height__) + var(--divider-pin-height__)*var(--
divider-layers-size__)*var(--divider-layers-y__))}.VXAmO2,.VXAmO2
.dy3w_9{left:0;position:absolute;width:100%}.VXAmO2 .dy3w_9{--divider-
layer-i__:var(--divider-layer-i,0);background-position:left calc(50% + var(--
divider-offset-x__) + var(--divider-layers-x__)*var(--divider-layer-i__))
bottom;background-repeat:repeat-x;border-bottom-style:solid;border-bottom-

```

```

width:calc(var(--divider-pin-border__)*var(--divider-layer-i__)*var(--divider-
layers-y__));height:calc(var(--divider-height__) + var(--divider-pin-layer-
height__)*var(--divider-layer-i__)*var(--divider-layers-y__));opacity:calc(1 -
var(--divider-layer-i__)/(var(--divider-layer-i__) + 1)).UORcXs{--divider-
height__:var(--divider-top-height,auto);--divider-offset-x__:var(--divider-top-
offset-x,0px);--divider-layers-size__:var(--divider-top-layers-size,0);--divider-
layers-y__:var(--divider-top-layers-y,0px);--divider-layers-x__:var(--divider-
top-layers-x,0px);--divider-layers-pin-factor__:var(--divider-top-layers-pin-
factor,0);border-top:var(--divider-top-padding,0) solid var(--divider-top-
color,currentColor);opacity:var(--divider-top-opacity,1);top:0;transform:var(--
divider-top-flip,scaleY(-1)).UORcXs .dy3w_9{background-image:var(--
divider-top-image,none);background-size:var(--divider-top-
size,contain);border-color:var(--divider-top-
color,currentColor);bottom:0;filter:var(--divider-top-filter,none)}.UORcXs
.dy3w_9[data-divider-layer="1"]{display:var(--divider-top-layer-1-
display,block)}.UORcXs .dy3w_9[data-divider-layer="2"]{display:var(--
divider-top-layer-2-display,block)}.UORcXs .dy3w_9[data-divider-
layer="3"]{display:var(--divider-top-layer-3-display,block)}.Io4VUz{--
divider-height__:var(--divider-bottom-height,auto);--divider-offset-x__:var(--
divider-bottom-offset-x,0px);--divider-layers-size__:var(--divider-bottom-
layers-size,0);--divider-layers-y__:var(--divider-bottom-layers-y,0px);--
divider-layers-x__:var(--divider-bottom-layers-x,0px);--divider-layers-pin-
factor__:var(--divider-bottom-layers-pin-factor,0);border-bottom:var(--
divider-bottom-padding,0) solid var(--divider-bottom-
color,currentColor);bottom:0;opacity:var(--divider-bottom-
opacity,1);transform:var(--divider-bottom-flip,none)}.Io4VUz
.dy3w_9{background-image:var(--divider-bottom-image,none);background-
size:var(--divider-bottom-size,contain);border-color:var(--divider-bottom-
color,currentColor);bottom:0;filter:var(--divider-bottom-filter,none)}.Io4VUz
.dy3w_9[data-divider-layer="1"]{display:var(--divider-bottom-layer-1-

```

```

display,block)}.Io4VUz      .dy3w_9[data-divider-layer="2"]{display:var(--
divider-bottom-layer-2-display,block)}.Io4VUz      .dy3w_9[data-divider-
layer="3"]{display:var(--divider-bottom-layer-3-
display,block)}.YzqVVZ{overflow:visible;position:relative}.mwF7X1{backfa
ce-visibility:hidden}.YGilLk{cursor:pointer}.MW5IWV{height:100%;left:0;-
webkit-mask-image:var(--mask-image,none);mask-image:var(--mask-
image,none);-webkit-mask-position:var(--mask-position,0);mask-
position:var(--mask-position,0);-webkit-mask-repeat:var(--mask-repeat,no-
repeat);mask-repeat:var(--mask-repeat,no-repeat);-webkit-mask-size:var(--
mask-size,100%);mask-size:var(--mask-size,100%);overflow:hidden;pointer-
events:var(--fill-layer-background-media-pointer-
events);position:absolute;top:0;width:100%}.MW5IWV.N3eg0s{clip:rect(0,a
uto,auto,0)}.MW5IWV
.Kv1aVt{height:100%;position:absolute;top:0;width:100%}.MW5IWV
.dLPlxY{height:var(--fill-layer-image-height,100%);opacity:var(--fill-layer-
image-opacity)}.MW5IWV      .dLPlxY
img{height:100%;width:100%}@supports(-webkit-
hyphens:none){.MW5IWV.N3eg0s{clip:auto;-webkit-clip-
path:inset(0)}}.VgO9Yg{height:100%}.LWbAav{background-color:var(--bg-
overlay-color);background-image:var(--bg-gradient);transition:var(--inherit-
transition)}.K_YxMd,yK6aSC{opacity:var(--fill-layer-video-
opacity)}.NGjcJN{bottom:var(--media-padding-bottom);height:var(--media-
padding-height);position:absolute;top:var(--media-padding-
top);width:100%}.mNGsUM{transform:scale(var(--scale,1));transition:var(--
transform-duration,transform
0s)}.K_YxMd{height:100%;position:relative;width:100%}.bX9O_S{-webkit-
clip-path:var(--fill-layer-clip);clip-path:var(--fill-layer-
clip)}.Z_wCwr,.bX9O_S{position:absolute;top:0}.Jxk_UL
img,.Z_wCwr,.bX9O_S{height:100%;width:100%}.K8MSra{opacity:0}.K8M
Sra,.YTb3b4{position:absolute;top:0}.YTb3b4{height:0;left:0;overflow:hidde

```

```

n;width:0}.SUz0WK{left:0;pointer-events:var(--fill-layer-background-media-
pointer-events);position:var(--fill-layer-background-media-
position)}.FNxOn5,.SUz0WK,.m4khSP{height:100%;top:0;width:100%}.FN
xOn5{position:absolute}.m4khSP{background-color:var(--fill-layer-
background-overlay-color);opacity:var(--fill-layer-background-overlay-blend-
opacity-fallback,1);position:var(--fill-layer-background-overlay-
position);transform:var(--fill-layer-background-overlay-
transform)}@supports(mix-blend-mode:overlay){.m4khSP{mix-blend-
mode:var(--fill-layer-background-overlay-blend-mode);opacity:var(--fill-
layer-background-overlay-blend-
opacity,1)}}._C0cVf{bottom:0;left:0;position:absolute;right:0;top:0;width:100
%}.hFwGTD{transform:translateY(-100%);transition:.2s ease-
in}.IQgXoP{transition:.2s}.Nr3Nid{opacity:0;transition:.2s ease-
in}.Nr3Nid.l4oO6c{z-index:-
1!important}.iQuoC4{opacity:1;transition:.2s}.CJF7A2{height:auto}.CJF7A2
,.U4Bvut{position:relative;width:100%}:host(:not(.device-mobile-optimized))
.G5K6X8,body:not(.device-mobile-optimized).G5K6X8{margin-
left:calc((100% - var(--site-width))/2);width:var(--site-width)}.xU8fqS[data-
focuscycled=active]{outline:1px solid transparent}.xU8fqS[data-
focuscycled=active]:not(:focus-within){outline:2px solid
transparent;transition:outline .01s ease}.xU8fqS._4XcTfy{background-
color:var(--screenwidth-corvid-background-color,rgba(var(--bg,var(--
color_11,color_11)),var(--alpha-bg,1))));border-bottom:var(--brwb,0) solid
var(--screenwidth-corvid-border-color,rgba(var(--brd,var(--
color_15,color_15)),var(--alpha-brd,1))));border-top:var(--brwt,0) solid var(--
screenwidth-corvid-border-color,rgba(var(--brd,var(--
color_15,color_15)),var(--alpha-brd,1))));bottom:0;box-shadow:var(--shd,0 0
5px rgba(0,0,0,.7));left:0;position:absolute;right:0;top:0}.xU8fqS
.gUbusX{background-color:rgba(var(--bgctr,var(--color_11,color_11)),var(--
alpha-bgctr,1));border-radius:var(--rd,0);bottom:var(--brwb,0);top:var(--

```

```

brwt,0)} .xU8fqS .G5K6X8,.xU8fqS
.gUbusX{left:0;position:absolute;right:0}.xU8fqS
.G5K6X8{bottom:0;top:0}:host(.device-mobile-optimized) .xU8fqS
.G5K6X8,body.device-mobile-optimized .xU8fqS
.G5K6X8{left:10px;right:10px}.SPY_vo{pointer-
events:none}.BmZ5pC{min-height:calc(100vh/var(--zoom-factor, 1) - var(--
wix-ads-height));min-width:var(--site-width);position:var(--bg-
position);top:var(--wix-ads-
height)}.BmZ5pC,.nTOEE9{height:100%;width:100%}.nTOEE9{overflow:hi
dden}.nTOEE9.sqUyGm:hover{cursor:url(data:image/png;base64,iVBORw0
KGgoAAAANSUHEUgAAABQAAAAUCAyAAAH6ji2bAAAAGXRFWH
RTb2Z0d2FyZQBBZG9iZSBJbWFnZVJlYWR5ccllPAAAA3FpVFh0WE1M
OmNvbS5hZG9iZS54bXAAAAAAADw/eHBhY2tldCBiZWdpbj0i77u/LiBpZ
D0iVzVNME1wQ2VoaUh6cmVTek5UY3prYzlkIj8+IDx4OnhtcG1ldGEgeG
1sbnM6eD0iYWRvYmU6bnM6bWV0YS8iIHg6eG1wdGs9IkFkb2JlIFhNUC
BDb3JlIDUuNS1jMDE0IDc5LjE1MTQ4MSwgMjAxMy8wMy8xMy0xMj0wOTx4
OnhtcG1ldGEgeG1sbnM6cmRmPSJodHRwOi8
vd3d3LnczLm9yZy8xOTk5LzAyLzIyLXJkZi1zeW50YXgtbnMjIj4gPHJkZj
pEZXNjcmlwdGlvbiByZGY6YWJvdXQ9IiIgeG1sbnM6eG1wTU09Imh0dHA
6Ly9ucy5hZG9iZS5jb20veGFwLzEuMC9tbS8iIHhtbG5zOnN0UmVmPSJod
HRwOi8vbnMuYWRvYmUuY29tL3hhcC8xLjAvc1R5cGUvUmVzb3VyY2
VSZWYjIiB4bWxuczp4bXA9Imh0dHA6Ly9ucy5hZG9iZS5jb20veGFwLzEu
uMC8iIHhtcE1NOk9yaWdpbmFsRG9jdW1lbnRJRD0ieG1wLmRpZDpmM
WUzNTlkMS1hYjZhLTNkNDctYmM0ZC03MWM5ZDYyMWNmNDgiIHht
tcE1NOkRvY3VtZW50SUQ9InhtcC5kaWQ6ODM3MEUzMUU4OTAyMTF
FMzk3Q0FCMkFEODdDNzUzMjQiIHhtcE1NOkluc3RhbmNlSUQ9InhtcC5
paWQ6ODM3MEUzMUU4OTAyMTFFMzk3Q0FCMkFEODdDNzUzMjQiI
HhtcDpDcmVhdG9yVG9vbD0iQWRvYmUgUGhvdG9zaG9wIENDICxXaW
5kb3dzKSI+IDx4bXBNTTpEZXJpdmVhbnR5bSBzdFJlZjppbnN0YW5jZUIE
PSJ4bXAuaWlkOjk0ZTkYMTRIlThiNDQtNjc0My04MWZiLTZlYjIzYTA2

```

ZjcwNCIgc3RSZWY6ZG9jdW1lbnRJRD0ieG1wLmRpZDpmMWUzNTlkM
 S1hYjZhLTNkNDctYmM0ZC03MWMYzDYyMWNmNDgiLz4gPC9yZGY6
 RGVzY3JpcHRpb24+IDwvcmlRmOlJERj4gPC94OnhtcG1ldGE+IDw/eHBhY
 2tldCBibmQ9InIiPz4bqsJgAAACF0lEQVR42mJgQAd8fHz/gdRvRigfxGEA
 CCA4YvwPBMgCbgABBGOAJp6LiooiZBUUFMCC7969Awk6AQQQA1b
 AxMTUOnXq1P8/f/78j2zdf5BDQDgoKAgiyMgItv0/1AkozlgJIHwPpDWB+
 AhAACFL1EJVwvBPIGZHd8P/OXPmgI0F2YdmxXQUhX///sVQqK2tDVL
 4DFkhF8zK2NjY/4aGhshOOMJAJAB5ZjdAADGQCpiB4Cear3uwKQR74vv
 372BPLFq0CKZ4GnLcdMGiFtnXmzZtQo0Bdnb2r/b29nBFMIwUjKxghby8v
 HfFxMQwTMQWp0YggZcvX/5HBpqamhgKQdafAQnq6en9j4+P/4/me150n
 zsCPfYOKrkWKvYCymcjJozPgqIYIMAYcUjKAnEcELsDbVECOpkNiO8B
 +buAeCEQ3yUqFIIYWNYh+4Obm/u/ubn5f0tLy//QPIqM90ATHVagDHTJH
 5BCfn7+/xcvXvyPC9y7d+8/KHqghv4FYj0M04BxeAOkQEhI6P+vX79QDE
 COeBj49+/ffzk5OZih91FyP4gAGiIDooH5hIGVIRUsAXQpGMMAMh+Y1x
 ksLCzg5QxGrAFzwAxY2GzYsIGgC48cOYIclsuwBiIbG9sCmCJFRcX/+fvx
 wi/EydOwIoDGH6JLQEIa26ga1egxSY2vAUpkcKKEV5iCwVOIObBU8w8
 RzLYgYHaAAACg5CxaxSLgwAAAABJRU5ErkJggg==),auto}.nTOEE9.C_
 JY0G: hover{ cursor: url(data:image/png;base64,iVBORw0KGgoAAAANSUh
 EUgAAABQAAAAUCAyAAAH6ji2bAAAAGXRFWHRTb2Z0d2FyZQBB
 ZG9iZSBjbWFnZVJlYWVR5ccllPAAAAA3FpVFh0WE1MOmNvbS5hZG9iZS
 54bXAAAAAAADw/eHBhY2tldCBiZWdpbj0i77u/IiBpZD0iVzVNME1wQ2
 VoaUh6cmVTek5UY3prYzlkIj8+IDx4OnhtcG1ldGEgeG1sbnM6eD0iYWVRv
 YmU6bnM6bWV0YS8iIHg6eG1wdGs9IkFkb2JlIFhNUCBDb3JlIDUuNS1j
 MDE0IDc5LjE1MTQ4MSwgMjAxMy8wMy8xMy0xMjowOToxNSAgICAg
 ICAgIj4gPHJkZjpsREYgeG1sbnM6cmRmPSJodHRwOi8vd3d3LnczLm9yZ
 y8xOTk5LzAyLzIyLXJkZi1zeW50YXgtbnMjIj4gPHJkZjpsEZXNjcmlwdGlv
 biByZGY6YWJvdXQ9IiIgeG1sbnM6eG1wTU09Imh0dHA6Ly9ucy5hZG9iZ
 S5jb20veGFwLzEuMC9tbS8iIHhtbG5zOnN0UmVmPSJodHRwOi8vbnMuY
 WRvYmUuY29tL3hhcC8xLjAvc1R5cGUvUmVzb3VyY2VSZWYjIiB4bWx
 uczp4bXA9Imh0dHA6Ly9ucy5hZG9iZS5jb20veGFwLzEuMC8iIHhtcE1NO

k9yaWdpbmFsRG9jdW1lbnRJRD0ieG1wLmRpZDpmMWUzNTlkMS1hYjZ
 hLTNkNDctYmM0ZC03MWMMyZDYyMWNmNDgiIHhtcE1NOkRvY3VtZ
 W50SUQ9InhtcC5kaWQ6N0I4QkNGQTI4OTAYMTFFMzg0RDIBRkM5ND
 A5QjczRTEiIHhtcE1NOkluc3RhbmNlSUQ9InhtcC5paWQ6N0I4QkNGQTE
 4OTAYMTFFMzg0RDIBRkM5NDA5QjczRTEiIHhtcDpDcmVhdG9yVG9vb
 D0iQWRvYmUgUGhvdG9zaG9wIENDICkXaW5kb3dzKSI+IDx4bXBNTTp
 EZXJpdmVkrRnJvbSBzdFJlZjppbnN0YW5jZU1EPSJ4bXAuaWlkOjk0ZTkY
 MTRILThiNDQtNjc0My04MWZiLTZlYjZYTAA2ZjcwNCIgc3RSZWY6ZG9
 jdW1lbnRJRD0ieG1wLmRpZDpmMWUzNTlkMS1hYjZhLTNkNDctYmM0
 ZC03MWMMyZDYyMWNmNDgiLz4gPC9yZGY6RGVzY3JpcHRpb24+IDw
 vcmRmOlJERj4gPC94OnhtcG1ldGE+IDw/eHBhY2tldCB1bmQ9InliPz7hiSP
 ZAAACGklEQVR42mJgQAd8fHz/gdRvRigfxGEACCA4YvwPBMgCbgAB
 BGOAJP6LiooiZBUUFMCC7969Awk6AQQQA1bAxMTUOnXq1P8/f/78j2z
 df5BDQDgoKAgiyMgItv0/1AkozlgJIHwPpDWB+AhAACFL1EJVwvBPIGZ
 Hd8P/OXPm/EcHUA3TURT+/fsXQ6G2tjZI4TNkhVwwK2NjY/8bGhoiO+EI
 A5EA5JndAAHEQCpgBoKfaL7uwaYQHLrfv38He2LRokUwxdOQ46YLFr
 XIYNOMTagxwM7O/tXe3h4sCYs3EEYKRyawQl5e3rtiYmL/sQH0ODUCC
 bx8+RJFkaamJoZCkPVnQIJ6enr/4+Pj/6P5nhfd545Aj72DSq6Fir2A8tmICeO
 zoCgGCDBGHJKyQBwHxO5AW5SATmYD4ntA/i4gXgjEd4mKRRYWlnX
 I/uDm5v5vbm7+39LS8j80jyLjPdBEhxUoA13yB6SQn5///8WLF//jAvfu3fsPi
 h6ooX+BWA/DNGAc3gApEBIS+v/r16//hMC/f//+y8nJwQy9j2wWC4gAGiI
 DooH5hIGVIRUsAXQpVq98/PgRVBAwWFhYMDx69AhcZkBj7RdyFpgBC
 5sNGzYQdOGRI0eQw3IZVpvZ2NgWwBQpKir+379/P4ZBJ06cgBUHMPw
 SWwJEBtxA165Ai01seAtSIoUVI7zEFgqcQMyDp5h5jmSwAwO1AQBU5q0
 33XYWQwAAAABJRU5ErkJggg==),auto}.rYiAuL{cursor:pointer}.gSXew
 E{height:0;left:0;overflow:hidden;position:absolute;top:0;width:0}.j7pOnl{bo
 x-sizing:border-box;height:100%;width:100%}.BI8PVQ{min-height:var(--
 image-min-height);min-width:var(--image-min-width)}.BI8PVQ
 img{filter:var(--filter-effect-svg-url);-webkit-mask-image:var(--mask-
 image,none);mask-image:var(--mask-image,none);-webkit-mask-

```

position:var(--mask-position,0);mask-position:var(--mask-position,0);-webkit-
mask-repeat:var(--mask-repeat,no-repeat);mask-repeat:var(--mask-repeat,no-
repeat);-webkit-mask-size:var(--mask-size,100%      100%);mask-size:var(--
mask-size,100%      100%);-o-object-position:var(--object-position);object-
position:var(--object-position)}.MazNVa{left:var(--left,auto);position:var(--
position-fixed,static);top:var(--top,auto);z-index:var(--z-index,auto)}.MazNVa
.BI8PVQ  img{box-shadow:0  0  0  #000;position:static;-webkit-user-
select:none;-moz-user-select:none;-ms-user-select:none;user-
select:none}.MazNVa      .j7pOnl{display:block;overflow:hidden}.MazNVa
.BI8PVQ{overflow:hidden}.c7cMWz{bottom:0;left:0;position:absolute;right:
0;top:0}.FVGvCX{height:auto;position:relative;width:100%}body:not(.respo
nsive)      .zK7MhX{align-self:start;grid-area:1/1/1/1;height:100%;justify-
self:stretch;left:0;position:relative}:host(:not(.device-mobile-optimized))
.c7cMWz,body:not(.device-mobile-optimized)      .c7cMWz{margin-
left:calc((100%      -      var(--site-width))/2);width:var(--site-width)}.fEm0Bo
.c7cMWz{background-color:rgba(var(--bg,var(--color_11,color_11)),var(--
alpha-bg,1));overflow:hidden}:host(.device-mobile-optimized)
.c7cMWz,body.device-mobile-optimized
.c7cMWz{left:10px;right:10px}.PFkO7r{bottom:0;left:0;position:absolute;rig
ht:0;top:0}.HT5ybB{height:auto;position:relative;width:100%}body:not(.resp
onsive)      .dBAkHi{align-self:start;grid-area:1/1/1/1;height:100%;justify-
self:stretch;left:0;position:relative}:host(:not(.device-mobile-optimized))
.PFkO7r,body:not(.device-mobile-optimized)      .PFkO7r{margin-
left:calc((100%      -      var(--site-width))/2);width:var(--site-width)}:host(.device-
mobile-optimized)      .PFkO7r,body.device-mobile-optimized
.PFkO7r{left:10px;right:10px}</style>
      <style      data-href="https://static.parastorage.com/services/editor-
elements-
library/dist/thunderbolt/rb_wixui.thunderbolt[ClassicSection].78038a64.min.c

```

```

ss">.Oqnisf{overflow:visible}.cM88eO{backface-
visibility:hidden}.YtfWHd{left:0;position:absolute;top:0}.HlRz5e{display:blo
ck;height:100%;width:100%}.HlRz5e  img{max-width:var(--wix-img-max-
width,100%)} .HlRz5e[data-animate-blur]  img{filter:blur(9px);transition:filter
.8s          ease-in}.HlRz5e[data-animate-blur]          img[data-load-
done]{filter:none}.MW5IWV{height:100%;left:0;-webkit-mask-image:var(--
mask-image,none);mask-image:var(--mask-image,none);-webkit-mask-
position:var(--mask-position,0);mask-position:var(--mask-position,0);-webkit-
mask-repeat:var(--mask-repeat,no-repeat);mask-repeat:var(--mask-repeat,no-
repeat);-webkit-mask-size:var(--mask-size,100%);mask-size:var(--mask-
size,100%);overflow:hidden;pointer-events:var(--fill-layer-background-media-
pointer-
events);position:absolute;top:0;width:100%}.MW5IWV.N3eg0s{clip:rect(0,a
uto,auto,0)}.MW5IWV
.Kv1aVt{height:100%;position:absolute;top:0;width:100%}.MW5IWV
.dLPlxY{height:var(--fill-layer-image-height,100%);opacity:var(--fill-layer-
image-opacity)}.MW5IWV          .dLPlxY
img{height:100%;width:100%}@supports(-webkit-
hyphens:none){.MW5IWV.N3eg0s{clip:auto;-webkit-clip-
path:inset(0)}}.VgO9Yg{height:100%}.LWbAav{background-color:var(--bg-
overlay-color);background-image:var(--bg-gradient);transition:var(--inherit-
transition)}.K_YxMd,.yK6aSC{opacity:var(--fill-layer-video-
opacity)}.NGjcJN{bottom:var(--media-padding-bottom);height:var(--media-
padding-height);position:absolute;top:var(--media-padding-
top);width:100%}.mNGsUM{transform:scale(var(--scale,1));transition:var(--
transform-duration,transform
0s)}.K_YxMd{height:100%;position:relative;width:100%}.bX9O_S{-webkit-
clip-path:var(--fill-layer-clip);clip-path:var(--fill-layer-
clip)}.Z_wCwr,.bX9O_S{position:absolute;top:0}.Jxk_UL
img,.Z_wCwr,.bX9O_S{height:100%;width:100%}.K8MSra{opacity:0}.K8M

```

```

Sra,.YTb3b4 {position:absolute;top:0}.YTb3b4 {height:0;left:0;overflow:hidde
n;width:0}.SUz0WK {left:0;pointer-events:var(--fill-layer-background-media-
pointer-events);position:var(--fill-layer-background-media-
position)}.FNxOn5,.SUz0WK,.m4khSP {height:100%;top:0;width:100%}.FN
xOn5 {position:absolute}.m4khSP {background-color:var(--fill-layer-
background-overlay-color);opacity:var(--fill-layer-background-overlay-blend-
opacity-fallback,1);position:var(--fill-layer-background-overlay-
position);transform:var(--fill-layer-background-overlay-
transform)}@supports(mix-blend-mode:overlay){.m4khSP {mix-blend-
mode:var(--fill-layer-background-overlay-blend-mode);opacity:var(--fill-
layer-background-overlay-blend-opacity,1)}}.dkukWC {--divider-pin-
height__:min(1,calc(var(--divider-layers-pin-factor__)+1));--divider-pin-
layer-height__:var(--divider-layers-pin-factor__);--divider-pin-
border__:min(1,calc(var(--divider-layers-pin-factor__) / -1 +
1));height:calc(var(--divider-height__) + var(--divider-pin-height__)*var(--
divider-layers-size__)*var(--divider-layers-y__))}.dkukWC,.dkukWC
.FRCqDF {left:0;position:absolute;width:100%}.dkukWC .FRCqDF {--divider-
layer-i__:var(--divider-layer-i,0);background-position:left calc(50% + var(--
divider-offset-x__) + var(--divider-layers-x__)*var(--divider-layer-i__))
bottom;background-repeat:repeat-x;border-bottom-style:solid;border-bottom-
width:calc(var(--divider-pin-border__)*var(--divider-layer-i__)*var(--divider-
layers-y__));height:calc(var(--divider-height__) + var(--divider-pin-layer-
height__)*var(--divider-layer-i__)*var(--divider-layers-y__));opacity:calc(1 -
var(--divider-layer-i__)/(var(--divider-layer-i__) + 1))}.xnZvZH {--divider-
height__:var(--divider-top-height,auto);--divider-offset-x__:var(--divider-top-
offset-x,0px);--divider-layers-size__:var(--divider-top-layers-size,0);--divider-
layers-y__:var(--divider-top-layers-y,0px);--divider-layers-x__:var(--divider-
top-layers-x,0px);--divider-layers-pin-factor__:var(--divider-top-layers-pin-
factor,0);border-top:var(--divider-top-padding,0) solid var(--divider-top-
color,currentColor);opacity:var(--divider-top-opacity,1);top:0;transform:var(--

```

```

divider-top-flip,scaleY(-1))}.xnZvZH      .FRCqDF{background-image:var(--
divider-top-image,none);background-size:var(--divider-top-
size,contain);border-color:var(--divider-top-
color,currentColor);bottom:0;filter:var(--divider-top-filter,none)}.xnZvZH
.FRCqDF[data-divider-layer="1"]{display:var(--divider-top-layer-1-
display,block)}.xnZvZH      .FRCqDF[data-divider-layer="2"]{display:var(--
divider-top-layer-2-display,block)}.xnZvZH      .FRCqDF[data-divider-
layer="3"]{display:var(--divider-top-layer-3-display,block)}.MBOSCN{--
divider-height__:var(--divider-bottom-height,auto);--divider-offset-x__:var(--
divider-bottom-offset-x,0px);--divider-layers-size__:var(--divider-bottom-
layers-size,0);--divider-layers-y__:var(--divider-bottom-layers-y,0px);--
divider-layers-x__:var(--divider-bottom-layers-x,0px);--divider-layers-pin-
factor__:var(--divider-bottom-layers-pin-factor,0);border-bottom:var(--
divider-bottom-padding,0)          solid          var(--divider-bottom-
color,currentColor);bottom:0;opacity:var(--divider-bottom-
opacity,1);transform:var(--divider-bottom-flip,none)}.MBOSCN
.FRCqDF{background-image:var(--divider-bottom-image,none);background-
size:var(--divider-bottom-size,contain);border-color:var(--divider-bottom-
color,currentColor);bottom:0;filter:var(--divider-bottom-
filter,none)}.MBOSCN      .FRCqDF[data-divider-layer="1"]{display:var(--
divider-bottom-layer-1-display,block)}.MBOSCN      .FRCqDF[data-divider-
layer="2"]{display:var(--divider-bottom-layer-2-display,block)}.MBOSCN
.FRCqDF[data-divider-layer="3"]{display:var(--divider-bottom-layer-3-
display,block)}</style>

```

```

<style          data-href="https://static.parastorage.com/services/editor-
elements-

```

```

library/dist/thunderbolt/rb_wixui.thunderbolt[Container_DefaultAreaSkin].48
2c8a46.min.css">.J6KGih{cursor:pointer}.KaEeLN{--container-corvid-
border-color:rgba(var(--brd,var(--color_15,color_15)),var(--alpha-brd,1));--

```

```

container-corvid-border-size:var(--brw,1px);--container-corvid-background-
color:rgba(var(--bg,var(--color_11,color_11)),var(--alpha-
bg,1)))}.uYj0Sg{background-color:var(--container-corvid-background-
color,rgba(var(--bg,var(--color_11,color_11)),var(--alpha-bg,1)));border:var(--
container-corvid-border-width,var(--brw,1px)) solid var(--container-corvid-
border-color,rgba(var(--brd,var(--color_15,color_15)),var(--alpha-
brd,1)));border-radius:var(--rd,5px);bottom:0;box-shadow:var(--shd,0 1px 4px
rgba(0,0,0,.6));left:0;position:absolute;right:0;top:0}</style>

```

```
<title>HOME | Mount And Blade Warb</title>
```

```
<link rel="canonical"
```

```
href="https://azantongorbach3618.wixsite.com/mount-and-blade-warb"/>
```

```
<meta property="og:title" content="HOME | Mount And Blade Warb"/>
```

```
<meta property="og:url"
```

```
content="https://azantongorbach3618.wixsite.com/mount-and-blade-warb"/>
```

```
<meta property="og:site_name" content="Mount And Blade Warb"/>
```

```
<meta property="og:type" content="website"/>
```

```
<meta name="twitter:card" content="summary_large_image"/>
```

```
<meta name="twitter:title" content="HOME | Mount And Blade Warb"/>
```

```
<style id="css_masterPage">
```

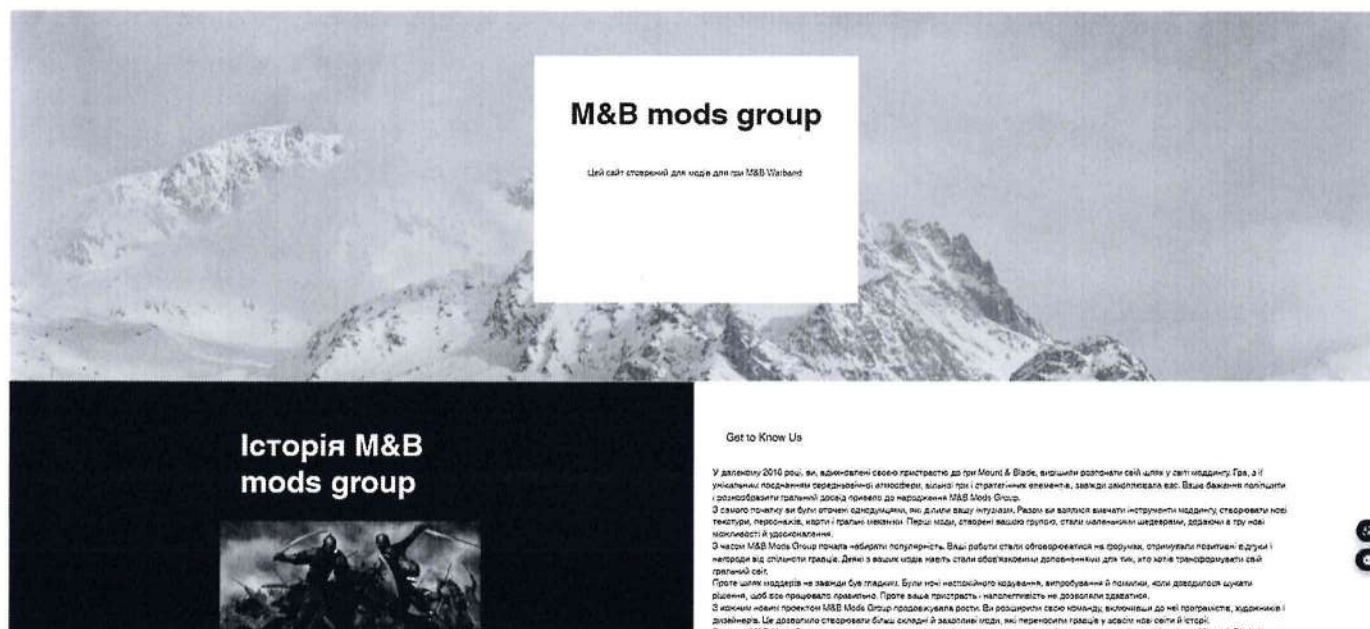


Рис .1.9. головна сторінка сайту

ЗАКЛЮЧНІ ВИСНОВКИ

У даному науковому дослідженні було проведено аналіз та розроблено програмний інструмент на базі мови програмування C#, який призначений для модифікації параметрів відомої гри "Mount & Blade: Warband" шляхом впливу на конфігураційний файл. Розроблена програма дозволяє змінювати різні аспекти геймплею, зокрема розмір битви, тим самим відкриваючи нові горизонти для гравців та збагачуючи їх ігровий досвід.

Під час створення програмного продукту були досліджені та використані різноманітні концепції програмування, включаючи роботу з файлами, взаємодію з графічним інтерфейсом користувача (Windows Forms), обробку подій та співпрацю зі сторонніми бібліотеками. Розробка даного програмного забезпечення була важливим кроком для поглиблення моїх знань та вмінь у галузі розробки програмного забезпечення.

Представлений програмний інструмент має значний потенціал в геймерському середовищі, оскільки дозволяє гравцям налаштовувати гру під

свої вподобання та створювати власні унікальні ігрові сценарії. Майбутні перспективи розвитку цього проекту безмежні, і планується розширення функціоналу програми та його оптимізація для підтримки різних версій гри та інших параметрів.

Завершення даної роботи відкрило передо мною нові можливості у сфері програмування та надало практичний досвід у створенні програмного забезпечення. Реалізація цього проекту сприяла моєму професійному зростанню та поглибленню розуміння роботи ігрових систем. З метою подальшого розвитку у галузі програмування та геймдеву, я планую використовувати отримані навички та досвід у майбутніх проектах та завданнях.

Література

https://en.wikipedia.org/wiki/Mount_%26_Blade:_Warband: Стаття на Вікіпедії надає огляд гри "Mount & Blade: Warband", її історії, геймплею та особливостей.

Офіційний веб-сайт TaleWorlds Entertainment <https://www.taleworlds.com/en/Games/Warband> - Warband: Офіційний веб-сайт розробника гри "Mount & Blade: Warband", де можна знайти детальну інформацію про гру та оновлення.

Mount & Blade Archive Wiki (Fandom) https://mountandblade-archive.fandom.com/ru/wiki/Mount_%26_Blade:_Warband : Вікі-ресурс зібраною інформацією про гру "Mount & Blade: Warband", персонажів, предмети та інші аспекти.

Mount & Blade: Warband на ModDB <https://www.moddb.com/games/mount-blade-warband> : Сторінка на ModDB з багатою колекцією модифікацій для гри "Mount & Blade: Warband".

Стаття про покупку в Mount & Blade: Warband на jak.koshachek.com: Стаття <https://jak.koshachek.com/articles/pokupka-v-mount-blade-warband-mount-and-blade-wiki.html> , що надає інформацію про процес покупки гри "Mount & Blade: Warband" та допомогу початківцям.

YouTube - Відео "Mount & Blade: Warband <https://www.youtube.com/watch?v=GZoAp9c4xAw> - Граємо у 2021 році": Відео, яке демонструє геймплей гри "Mount & Blade: Warband" та враження від неї у 2021 році.

YouTube - Відео "Mount & Blade: Warband <https://www.youtube.com/watch?v=7Mzk2yxabcs> - Як почати грати": Інструкційне відео для новачків, які хочуть розпочати грати в "Mount & Blade: Warband".

YouTube - Відео "Mount & Blade: Warband <https://commando.com.ua/commando/gmpr/modding-warband/2252-kak-sdelat-mod->

[samostoyatelno.html](#) - 10 найкращих модів": Відео, що розглядає та рекомендує деякі з найкращих модифікацій для гри.

Стаття на [commando.com.ua](#) <https://imtw.ru/topic/39724-modding-mount-blade/> про створення модульних доповнень для Warband: Стаття, яка пояснює основи створення модифікацій для гри "Mount & Blade: Warband".

Додаток А

Повний код:

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;
using System.IO;
using System.Diagnostics;
using System.Xml.Linq;
using System.Drawing.Text;
using MediaPlayer;
namespace Mount_blade_mod_for_unit
{
    public partial class Form1 : Form
    {

        public string LineToDelete { get; private set; }
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }
        private void pictureBox1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
        }
    }
}

```

```

private void button4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string message = "Mount blade mod for battlesize unit\n";
    message += "Версия: 1.0.0\n";

    MessageBox.Show(message, "О программе", MessageBoxButtons.OK,
    MessageBoxIcon.Information);
}

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string filePath = @"C:\Users\azant\Documents\Mount&Blade
Warband\1\rgl_config.txt";
    int lineToDelete = 121;
    string newLine = "battle_size = 2.6643";
    // Read all lines from the file
    string[] lines = File.ReadAllLines(filePath);
    // Remove the line to delete
    lines = lines.Where((line, index) => index !=lineToDelete -
1).ToArray();
    // Insert the new line
    lines = lines.Take(lineToDelete - 1).Concat(new[] { newLine
}).Concat(lines.Skip(lineToDelete - 1)).ToArray();
    // Write the modified lines back to the file
    File.WriteAllLines(filePath, lines);
}

private void button5_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string filePath = @"C:\Users\azant\Documents\Mount&Blade
Warband\1\rgl_config.txt";

```

```

        int lineToDelete = 121;
        string newLine = "battle_size = 3.5000";
        // Read all lines from the file
        string[] lines = File.ReadAllLines(filePath);
        // Remove the line to delete
        lines = lines.Where((line, index) => index != lineToDelete -
1).ToArray();
        // Insert the new line
        lines = lines.Take(lineToDelete - 1).Concat(new[] { newLine
}).Concat(lines.Skip(lineToDelete - 1)).ToArray();
        // Write the modified lines back to the file
        File.WriteAllLines(filePath, lines);
    }
    private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        string filePath = @"C:\Users\azant\Documents\Mount&Blade
Warband\1\rgl_config.txt";
        int lineToDelete = 121;
        string newLine = "battle_size = 3.9143";
        // Read all lines from the file
        string[] lines = File.ReadAllLines(filePath);
        // Remove the line to delete
        lines = lines.Where((line, index) => index != lineToDelete -
1).ToArray();
        // Insert the new line
        lines = lines.Take(lineToDelete - 1).Concat(new[] { newLine
}).Concat(lines.Skip(lineToDelete - 1)).ToArray();
        // Write the modified lines back to the file
        File.WriteAllLines(filePath, lines);
    }

```

```

private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Application.Exit();
}

private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
{

}

private void button3_Click_1(object sender, EventArgs e)
{

    string    filePath    =    @"C:\Users\azant\Documents\Mount&Blade
Warband\1\rgl_config.txt";

    int lineToDelete = 121;
    string newLine = "battle_size = 1.0000";
    // Read all lines from the file
    string[] lines = File.ReadAllLines(filePath);
    // Remove the line to delete
    lines = lines.Where((line, index) => index != lineToDelete -
1).ToArray();
    // Insert the new line
    lines = lines.Take(lineToDelete - 1).Concat(new[] { newLine
}).Concat(lines.Skip(lineToDelete - 1)).ToArray();
    // Write the modified lines back to the file
    File.WriteAllLines(filePath, lines);
}
}
}

namespace Mount_blade_mod_for_unit

```

```

{
    partial class Form1
    {
        /// <summary>
        /// Обязательная переменная конструктора.
        /// </summary>
        private System.ComponentModel.IContainer components = null;

        /// <summary>
        /// Освободить все используемые ресурсы.
        /// </summary>
        /// <param name="disposing">истинно, если управляемый ресурс
        должен быть удален; иначе ложно.</param>
        protected override void Dispose(bool disposing)
        {
            if (disposing && (components != null))
            {
                components.Dispose();
            }
            base.Dispose(disposing);
        }

        #region Код, автоматически созданный конструктором форм Windows
        /// <summary>
        /// Требуемый метод для поддержки конструктора — не изменяйте
        /// содержимое этого метода с помощью редактора кода.
        /// </summary>
        private void InitializeComponent()
        {
            this.components = new System.ComponentModel.Container();
            System.ComponentModel.ComponentResourceManager resources =
new System.ComponentModel.ComponentResourceManager(typeof(Form1));

```

```

        this.button4 = new System.Windows.Forms.Button();
        this.button5 = new System.Windows.Forms.Button();
        this.button1 = new System.Windows.Forms.Button();
        this.pictureBox1 = new System.Windows.Forms.PictureBox();
        this.button2 = new System.Windows.Forms.Button();
        this.backgroundWorker1 = new
System.ComponentModel.BackgroundWorker();
        this.backgroundWorker2 = new
System.ComponentModel.BackgroundWorker();
        this.imageList1 = new
System.Windows.Forms.ImageList(this.components);
        this.pictureBox2 = new System.Windows.Forms.PictureBox();
        this.button6 = new System.Windows.Forms.Button();
        this.button3 = new System.Windows.Forms.Button();

        ((System.ComponentModel.ISupportInitialize)(this.pictureBox1)).BeginInit();

        ((System.ComponentModel.ISupportInitialize)(this.pictureBox2)).BeginInit();
        this.SuspendLayout();
        //
        // button4
        //
        this.button4.BackgroundImage =
global::Mount_blade_mod_for_unit.Properties.Resources._8ac90658b52fd1fec57405
48d38ad92c1;
        this.button4.ForeColor =
System.Drawing.SystemColors.ButtonHighlight;
        this.button4.Location = new System.Drawing.Point(12, 414);
        this.button4.Name = "button4";
        this.button4.Size = new System.Drawing.Size(108, 24);

```

```

this.button4.TabIndex = 4;
this.button4.Text = "ABOUT";
this.button4.UseVisualStyleBackColor = true;
this.button4.Click += new System.EventHandler(this.button4_Click);
//
// button5
//
this.button5.BackColor =
System.Drawing.SystemColors.AppWorkspace;
this.button5.BackgroundImage =
global::Mount_blade_mod_for_unit.Properties.Resources._8ac90658b52fd1fec57405
48d38ad92c1;
this.button5.Font = new System.Drawing.Font("Microsoft YaHei",
11.25F, System.Drawing.FontStyle.Bold, System.Drawing.GraphicsUnit.Point,
((byte)(0)));
this.button5.ForeColor =
System.Drawing.SystemColors.ButtonHighlight;
this.button5.Location = new System.Drawing.Point(269, 171);
this.button5.Name = "button5";
this.button5.Size = new System.Drawing.Size(448, 45);
this.button5.TabIndex = 5;
this.button5.Text = "450 units";
this.button5.UseVisualStyleBackColor = false;
this.button5.Click += new System.EventHandler(this.button5_Click);
//
// button1
//
this.button1.BackColor = System.Drawing.SystemColors.ActiveBorder;

```

```

        this.button1.BackgroundImage =
global::Mount_blade_mod_for_unit.Properties.Resources._8ac90658b52fd1fec57405
48d38ad92c1;
        this.button1.Font = new System.Drawing.Font("Microsoft YaHei",
11.25F, System.Drawing.FontStyle.Bold, System.Drawing.GraphicsUnit.Point,
((byte)(0)));
        this.button1.ForeColor =
System.Drawing.SystemColors.ButtonHighlight;
        this.button1.Location = new System.Drawing.Point(269, 250);
        this.button1.Name = "button1";
        this.button1.Size = new System.Drawing.Size(448, 45);
        this.button1.TabIndex = 6;
        this.button1.Text = "350 units";
        this.button1.UseVisualStyleBackColor = false;
        this.button1.Click += new System.EventHandler(this.button1_Click);
//
// pictureBox1
//
        this.pictureBox1.Image =
global::Mount_blade_mod_for_unit.Properties.Resources._8ac90658b52fd1fec57405
48d38ad92c;
        this.pictureBox1.InitialImage =
((System.Drawing.Image)(resources.GetObject("pictureBox1.InitialImage")));
        this.pictureBox1.Location = new System.Drawing.Point(-677, -3);
        this.pictureBox1.Name = "pictureBox1";
        this.pictureBox1.Size = new System.Drawing.Size(1922, 474);
        this.pictureBox1.TabIndex = 0;
        this.pictureBox1.TabStop = false;
        this.pictureBox1.Click += new
System.EventHandler(this.pictureBox1_Click);

```

```

//
// button2
//
this.button2.BackgroundImage =
global::Mount_blade_mod_for_unit.Properties.Resources._8ac90658b52fd1fec57405
48d38ad92c1;
this.button2.ForeColor =
System.Drawing.SystemColors.ButtonHighlight;
this.button2.Location = new System.Drawing.Point(843, 414);
this.button2.Name = "button2";
this.button2.Size = new System.Drawing.Size(111, 24);
this.button2.TabIndex = 7;
this.button2.Text = "EXIT";
this.button2.UseVisualStyleBackColor = true;
this.button2.Click += new System.EventHandler(this.button2_Click);
//
// imageList1
//
this.imageList1.ColorDepth =
System.Windows.Forms.ColorDepth.Depth8Bit;
this.imageList1.ImageSize = new System.Drawing.Size(16, 16);
this.imageList1.TransparentColor =
System.Drawing.Color.Transparent;
//
// pictureBox2
//
this.pictureBox2.Image =
global::Mount_blade_mod_for_unit.Properties.Resources._8ac90658b52fd1fec57405
48d38ad92c;

```

```

        this.pictureBox2.InitialImage
                                                    =
        ((System.Drawing.Image)(resources.GetObject("pictureBox2.InitialImage")));
        this.pictureBox2.Location = new System.Drawing.Point(-577, 453);
        this.pictureBox2.Name = "pictureBox2";
        this.pictureBox2.Size = new System.Drawing.Size(1922, 10);
        this.pictureBox2.TabIndex = 0;
        this.pictureBox2.TabStop = false;
        this.pictureBox2.Click
                                                    +=
                                                    new
System.EventHandler(this.pictureBox1_Click);
        //
        // button6
        //
        this.button6.BackColor
                                                    =
System.Drawing.SystemColors.AppWorkspace;
        this.button6.BackgroundImage
                                                    =
global::Mount_blade_mod_for_unit.Properties.Resources._8ac90658b52fd1fec57405
48d38ad92c1;
        this.button6.Font = new System.Drawing.Font("Microsoft YaHei",
11.25F, System.Drawing.FontStyle.Bold, System.Drawing.GraphicsUnit.Point,
((byte)(0)));
        this.button6.ForeColor
                                                    =
System.Drawing.SystemColors.ButtonHighlight;
        this.button6.Location = new System.Drawing.Point(269, 97);
        this.button6.Name = "button6";
        this.button6.Size = new System.Drawing.Size(448, 45);
        this.button6.TabIndex = 3;
        this.button6.Text = "500 units";
        this.button6.UseVisualStyleBackColor = false;
        this.button6.Click += new System.EventHandler(this.button3_Click);
        //

```

```

        // button3
        //
        this.button3.BackColor = System.Drawing.SystemColors.ActiveBorder;
        this.button3.BackgroundImage =
global::Mount_blade_mod_for_unit.Properties.Resources._8ac90658b52fd1fec57405
48d38ad92c1;
        this.button3.Font = new System.Drawing.Font("Microsoft YaHei",
11.25F, System.Drawing.FontStyle.Bold, System.Drawing.GraphicsUnit.Point,
((byte)(0)));
        this.button3.ForeColor =
System.Drawing.SystemColors.ButtonHighlight;
        this.button3.Location = new System.Drawing.Point(403, 329);
        this.button3.Name = "button3";
        this.button3.Size = new System.Drawing.Size(195, 45);
        this.button3.TabIndex = 8;
        this.button3.Text = "Reset";
        this.button3.UseVisualStyleBackColor = false;
        this.button3.Click += new System.EventHandler(this.button3_Click_1);
        //
        // Form1
        //
        this.AutoScaleDimensions = new System.Drawing.SizeF(6F, 13F);
        this.AutoScaleMode = System.Windows.Forms.AutoScaleMode.Font;
        this.BackColor = System.Drawing.SystemColors.ActiveCaptionText;
        this.ClientSize = new System.Drawing.Size(966, 450);
        this.Controls.Add(this.button3);
        this.Controls.Add(this.button1);
        this.Controls.Add(this.button5);
        this.Controls.Add(this.button6);
        this.Controls.Add(this.button2);

```

```

        this.Controls.Add(this.button4);
        this.Controls.Add(this.pictureBox2);
        this.Controls.Add(this.pictureBox1);
        this.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.ControlText;
        this.Name = "Form1";
        this.Text = "M&B Unit UP";
        this.Load += new System.EventHandler(this.Form1_Load);

        ((System.ComponentModel.ISupportInitialize)(this.pictureBox1)).EndInit();

        ((System.ComponentModel.ISupportInitialize)(this.pictureBox2)).EndInit();
        this.ResumeLayout(false);
    }
    #endregion

    private System.Windows.Forms.PictureBox pictureBox1;
    private System.Windows.Forms.Button button4;
    private System.Windows.Forms.Button button5;
    private System.Windows.Forms.Button button1;
    private System.Windows.Forms.Button button2;
    private
        System.ComponentModel.BackgroundWorker
backgroundWorker1;
    private
        System.ComponentModel.BackgroundWorker
backgroundWorker2;
    private System.Windows.Forms.ImageList imageList1;
    private System.Windows.Forms.PictureBox pictureBox2;
    private System.Windows.Forms.Button button6;
    private System.Windows.Forms.Button button3;
    }
}

```



Рис.1.9. Вікно виконання