

Правила спавна

Материал из xrWiki

Нельзя использовать спаун рядом с игроком. Особенность инструментария такова, что после спауна проходит до 5-10 секунд, когда сталкеры перейдут в необходимые состояния и разойдутся по своим позициям. Поэтому никогда нельзя проектировать сцены, где предполагается, что когда игрок зайдет в зону за следующим углом, то проспавнятся противники.

Проектируйте сцены, чтобы спаун сталкеров и объектов происходил не ближе радиуса появления сталкеров/предметов из офлайна в онлайн (100-200 метров).

А лучше проектировать схемы так, чтобы не нужно было что-то доспавнивать, чтобы участники сцены корректно и адекватно реагировали на происходящие вокруг события, потому как в основном спавны используются для того, чтобы никто до этого не мог повредить сценку. Также не воспринимайте спавны, как возможность прооптимизировать количество сталкеров и монстров на уровне. Для этих целей прекрасно работает радиус онлайн. Всё, что в офлайне, практически не снижает производительность.

Скопировано из доков GSC за 2005г.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Правила_спавна&oldid=1068»

Категории:

A-Life

Level Editor

-
- Страница изменена 18 января 2021 в 17:43.
 - К этой странице обращались 3466 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

