

Аномальные зоны

Материал из xrWiki

Для того, чтобы поставить аномальную зону, необходимо:

- 1. Поставить зону накрывающего аномального поля (**Spawn Element -> zones -> field_тип_поля_сила_поля**), постоянно наносящего небольшое повреждение. Радиус поля по желанию можно изменить (scale).
- 2. В её пределах расставить зоны аномалий-мин (**Spawn Element -> zones -> mine_тип_мины_сила_мины**), при попадании в которые наносится сильное повреждение. Радиус мин менять нельзя.
- 3. В пределах зоны **field** проложить один или несколько путей (way), по которым будет двигаться артефакт.
- 4. В пределах зоны **field** поставить несколько групп частиц поля (**Static Particles -> zones -> zone_тип_поля_idle**), соответствующих типу **field**, благодаря которым поле можно будет заметить снаружи (для радиационного поля частицы не нужны).
- 5. Поставить зону управления поведением артефакта (**Spawn Element -> ai -> anomal_zone**).

В custom data зоны управления **anomal_zone** нужно прописать следующее:

```
[anomal_zone]
|artefact_ways = имя_пути, имя_пути, имя_пути...
|artefacts = идентификатор_артефакта, идентификатор_артефакта...
|artefact_count = количество_артефактов
|idle_time = время_между_рождениями_артефактов
|applying_force_xz = прилагаемая_сила_в_горизонтальной_плоскости
|applying_force_y = прилагаемая_сила_по_вертикали
```

Имя параметра	Описание	Умолчания
artefact_ways	Имена одного или нескольких путей (через запятую), по которым будет двигаться артефакт.	
artefacts	Идентификаторы одного или нескольких типов артефактов, которые будут рождаться в этой аномальной зоне.	
artefact_count	Максимальное одновременное количество артефактов в аномальной зоне.	1
idle_time	Время (в секундах), через которое в аномальной зоне родится новый артефакт после того, как количество артефактов в ней стало меньше, чем artefact_count.	14400
applying_force_xz	Сила, которая прилагается к артефакту по горизонтали. Чем это число больше, тем дальше прыгает артефакт.	200
applying_force_y	Сила, которая прилагается к артефакту по вертикали. Чем это число больше, тем выше прыгает артефакт.	400

Таким образом, в аномальной зоне по путям, случайным образом выбранным из путей **artefact_ways**, передвигаются артефакты, случайным образом выбранные из типов **artefacts**, общим количеством **artefact_count**. Если игрок забирает один или несколько артефактов, то новые рождаются по тем же правилам, по одному, с промежутком времени в **idle_time**. Артефакты передвигаются прыжками, которые задаются с помощью **applying_force_xz** и **applying_force_y**.

Обычно ставятся только те сочетания **field** и **mine**, пересечения которых отмечены плюсами в следующей таблице, причём желательно, чтобы в пределах одной аномальной зоны стояли мины только одного типа. Другие сочетания или несколько типов мин ставятся только в исключительных случаях, когда это оправдано геометрией.

Мина (mine)		Thermal (Огненная)	Gravitational (Гравитационная)	Acidic (Кислотная)	Electric (Электрическая)
Поле (field)	Thermal (Огненное)	+	+	-	-
	Radioactive (Радиоактивное)	-	+	+	+
	Acidic (Кислотное)	-	+	+	-
	Psychic (Психическое)	+	-	-	+

Также в таблице указаны радиусы зон **mine** и типы артефактов, которые могут рождаться в аномальной зоне с таким типом **mine**.

Радиус мины по её силе											
Thermal (Огненная)			Gravitational (Гравитационная)			Acidic (Кислотная)			Electric (Электрическая)		
weak (слабая)	average (средняя)	strong (сильная)	weak (слабая)	average (средняя)	strong (сильная)	weak (слабая)	average (средняя)	strong (сильная)	weak (слабая)	average (средняя)	strong (сильная)
1.5	1.5	1.5	3	4	4	1	1	1	1.5	1.5	1.5
Типы артефактов по типам мин											
af_cristall			af_medusa			af_blood			af_electra_sparkler		
af_fireball			af_cristall_flower			af_mincer_meat			af_electra_flash		
af_dummy_glassbeads			af_night_star			af_soul			af_electra_moonlight		
af_eye			af_vyvert			af_fuzz_kolobok			af_dummy_battery		
af_fire			af_gravi			af_baloon			af_dummy_dummy		
			af_gold_fish			af_glass			af_ice		

Радиус зоны **field** можно менять в соответствии с необходимостью. Радиус зон **mine** нельзя менять ни в коем случае, так как визуальная часть зоны размера не меняет. Таким образом при увеличении радиуса **mine** игрок будет получать повреждение, визуально находясь вне аномалии-мины, а при уменьшении — бродить в аномалии-мине, не получая повреждения.

Диаметр группы партиклов поля **zone_idle** — примерно 10 метров. Потому для аномальной зоны диаметром 30 метров достаточно пяти **zone_idle**, поставленных по кругу. Можно поставить шестую **zone_idle** посередине. Соответственно, чем меньше аномальная зона — тем меньше нужно ставить **zone_idle**, и наоборот. Избыток **zone_idle** в кадре приведёт к тормозам.

Группы партиклов **zone_idle** должны находиться в пределах зоны **field**, и быть того же типа, что и **field**. Для **field** типа **radioactive** партиклы не нужны.

Зоны **mine** должны быть в пределах зоны **field**, и стоять так, чтобы пройти между ними было можно, но сложно.

Пути передвижения артефактов **way** не должны быть слишком близко к краю зоны **field**, иначе игрок сможет схватить артефакт, не заходя в аномальную зону.

Как правило, одного пути **way** на аномальную зону с одним артефактом вполне достаточно. Один из лучших вариантов пути — ломаное кольцо, идущее параллельно границе **field**. Как показали опыты, желательно, чтобы каждая точка пути была соединена со следующей и предыдущей точками пути, и не была соединена ни с какими другими.

Максимальное количество артефактов **artefact_count** должно быть небольшим (одного вполне достаточно), а время рождения **idle_time** — достаточно долгим (несколько часов). Если вам не нужно изобразить что-то особо хитрое — не указывайте эти значения.

Если не готовы много экспериментировать, не указывайте значения **applying_force_xz** и **applying_force_y**. Слишком большие цифры могут привести к тому, что артефакт будет выпрыгивать за аномальную зону, а слишком маленькие — к медленному передвижению артефакта.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Аномальные_зоны&oldid=1259»

Категории:

A-Life
Level Editor

- Страница изменена 18 февраля 2024 в 19:29.
- К этой странице обращались 7419 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

