

Вертолёт

Материал из xgWiki

Содержание

- 1 Логика вертолёта
- 2 Схема heli_move
 - 2.1 Настройки
- 3 Универсальная боевая схема
 - 3.1 Настройки

Логика вертолёта

Общие сведения:

- Вертолёт работает на «логике».
- На вертолёт реагируют аномалии.
- Вертолёт не обрабатывает столкновения с геометрией и физикой пока он не сбит.
- Попадания в область кабины, где сидит первый пилот, в десятки раз более болезненны для вертолёта.
- У вертолёта есть универсальная боевая схема на манер сталкеров.
- Пилоты вертолота реагируют репликами на события: хит, видит врага, поврежден (задымился), падает.

Схема heli_move

Позволяет летать вертолёту по патрульному пути, регулировать скорость, зависать, стрелять по различным целям.

Для схемы должен быть задан path_move – путь, по которому будет летать вертолёт. Он может содержать одну вершину, если нужно, чтоб вертолёт висел на месте.

Можно (но не обязательно) задать path_look – путь, в вершины которого вертолет может смотреть.

Вершины этих путей могут быть поставлены где угодно в пределах ограничивающего бокса уровня. Они не зависят от ai-nodes.

По пути вертолёт летает без учёта связей между вершинами. Он летает от вершины к вершине в порядке возрастания их номера (т.е. в порядке, в котором их поставили на уровень).

Вертолёт старается летать точно по вершинам пути. При желании можно сделать ювелирный пролёт под мостом.

Вертолёт старается летать как можно быстрее. Пояснение: если ему задать, что в следующей вершине пути он должен иметь скорость 10 м/с, а его максимальная скорость установлена в 30 м/с, то он не станет сразу лететь 10 м/с. Он сначала будет разгоняться вплоть до 30 м/с и только на подлёте к целевой вершине начнёт тормозить с расчётом прибыть в неё имея 10 м/с.

Если в вершине пути path_move задан набор флажков, то вертолёт будет смотреть в любую из вершин path_look, в которых задан такой же набор флажков. Поворачиваться к этой точке вертолёт начнёт с предыдущей вершины пути. На данном этапе вертолёт не может, зависнув в одном месте, смотреть поочередно в несколько точек path_look

Настройки

```
|; обязательные
|path_move           = <имя_пути>      ; путь, по которому будет летать вертолёт
|max_velocity        = km/h            ; максимально допустимая скорость, если возможно, он будет стремиться
|к ней. Если на пути вертолёт промахивается по точкам, то следует уменьшить max_velocity
|
|; необязательные
|enemy               = <nil/actor/StoryID> ; враг
|fire_point          = <имя_пути>        ; путь из одной точки, в которую вертолёт будет вести
|огонь
|min_mgun_attack_dist = <n>              ; мин. расстояние (в метрах), при котором можно
|использовать пулемет
|max_mgun_attack_dist = <n>              ; макс. расстояние (в метрах), при котором можно
|использовать пулемет
|min_rocket_attack_dist = <n>            ; мин. расстояние (в метрах), при котором можно
|использовать ракеты
|max_rocket_attack_dist = <n>            ; макс. расстояние (в метрах), при котором можно
|использовать ракеты
|use_rocket           = <true/false>     ; вкл./выкл. стрельбу ракетами. Если не задано, будет
|считаться true
|use_mgun              = <true/false>    ; вкл./выкл. стрельбу с пулемета. Если не задано, будет
|считаться true
|engine_sound         = <true/false>    ; вкл./выкл. звук двигателя вертолёта. Если не задано,
|будет считаться true
|upd_vis              = <n>              ; время (в секундах), через которое проверяется видимость
|врага
|stop_fire            = <true/false>    ; если увидит игрока, остановиться чтобы смотреть на него
|с позиции, и обстреляет, если игрок – враг. По умолчанию false
|show_health          = <true/false>    ; отображает индикатор жизни вертолёта. По умолчанию
|false
|fire_trail           = <true/false>    ; вкл./выкл. стрельбу линией (не в одну точку). По
|умолчанию false
|invulnerable         = <true/false>    ; неуязвимость. Если true, вертолёт игнорирует все хиты.
|По умолчанию false
|immortal             = <true/false>    ; бессмертие. Если true, вертолёт получает повреждения,
|но не умирает. По умолчанию false
|mute                 = <true/false>    ; отключает универсальные реплики пилотов вертолота. По
|умолчанию false
```

Универсальная боевая схема

В универсальной боевой схеме вертолёт не привязан к путям.

Вертолёт не видит никого. Узнать о враге вертолёт может только при получении хита или из параметра в custom data.

Вертолёт стреляет по врагу, если видит его. Если не видит – ищет, облетая вокруг точки, где последний раз видел. Если долго не видит врага – забывает его. Если врага задали принудительно из текущей секции схемы поведения, то он не забудет его, пока находится в этой секции.

Настройки

Отдельной секции для этой схемы поведения нет. Поэтому настройки производятся в секции

текущей схемы поведения:

`combat_ignore = true/false` true означает игнорирование получения хита. Т.е. вертолёт не будет пытаться «отомстить» тому, от кого он получил хит.

`combat_enemy = nil/actor/StoryID` С помощью этого параметра можно задать вертолёту конкретного врага. `nil` - нету врага; `actor` - игрок; `SID` - числовое story id врага.

`combat_use_rocket = true/false` Можно ли вертолёту пользоваться ракетами.

`combat_use_mgun = true/false` Можно ли вертолёту пользоваться пулемётом.

`combat_velocity = <число>` Скорость, с которой вертолёт будет делать боевые заходы

`combat_safe_altitude = <число>` Высота, относительно самой высокой точки геометрии на уровне ниже которой вертолёт не будет опускаться в боевой схеме (может быть отрицательным)

К вертолёту подключена схема `xr_hit`. Работает как у сталкеров. В `xr_effects` есть группа функций для работы с вертолётom из его `custom data`:

`heli_set_enemy_actor` - сделать актёра врагом вертолётu `heli_start_flame` - поджечь вертолёт `heli_die` - убить вертолёт

`combat_velocity` = - боевая скорость в этой секции указывается в м/с `combat_safe_altitude` = - высота боевая в метрах, может принимать отрицательные значения `combat_use_rocket` = - true/false использовать ли ракеты в этой секции `combat_use_mgun` = - true/false использовать ли пулемёт в этой секции

Источник — «<https://xray-engine.org/index.php?title=Вертолёт&oldid=618>»

Категория:

A-Life

-
- Страница изменена 17 ноября 2017 в 02:07.
 - К этой странице обращались 4901 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

