

# Группировки (factions)

Материал из xrWiki

## Содержание

- 1 Создание базы группировки (sim\_faction)
- 2 Настройка группировки
- 3 Описание параметров
- 4 Функции для работы с группировками
  - 4.1 Функции эффектов
    - 4.1.1 create\_squad(имя\_отряда:имя\_смарта)
    - 4.1.2 remove\_squad(имя\_отряда)
  - 4.2 Функции условий
    - 4.2.1 smart\_captured(имя\_смарта:имя\_смарта:имя\_смарта...)
    - 4.2.2 science\_level(уровень\_науки)
    - 4.2.3 wealth\_level(уровень\_богатства)
    - 4.2.4 squad\_quantity(количество\_отрядов)
    - 4.2.5 smart\_quantity(количество\_лагерей)
    - 4.2.6 smart\_captured\_by\_faction(имя\_смарта:имя\_группировки)
    - 4.2.7 squad\_exist(имя\_отряда)
    - 4.2.8 squad\_in\_zone(идентификатор\_отряда:имя\_спейс\_рестриктора)

## Создание базы группировки (sim\_faction)

Для создания базы группировки необходимо в LevelEditor поставить объект **Spawn Element -> ai -> sim\_faction**. В его **Properties -> Custom data** нужно прописать следующее:

```
[faction]
|
|name = имя_группировки
|base_smart = имя_smart_terrain
|settings = имя_файла_настроек
```

Параметр	Описание
name	Имя группировки, которой принадлежит эта база. Можно взять из файла <b>game_relations.ltx</b> .
base_smart	Имя <b>smart_terrain</b> типа <b>base</b> , в котором будут появляться новые отряды группировки. Этот <b>smart_terrain</b> желательно ставить примерно в центре базы, для красивого отображения на карте. Для комьюнити монстров можно не указывать.
settings	Имя .ltx-файла, в котором содержатся настройки группировки. Путь к файлу задаётся относительно папки <b>локальная_папка_аддона\gamedata\configs\</b> . Подробнее – в разделе <b>#Настройка группировки</b> .

## Важно!

Точка `sim_faction` в дебаговом режиме отображается на карте символом, из подсказки которого можно получить много полезной информации, поэтому желательно эту точку не ставить поверх `smart_terrain`'а, иначе они будут друг друга перекрывать.

В игре не может быть двух баз с одним и тем же именем группировки, даже на разных уровнях (если они связаны между собой). Если же такое произойдёт – последствия непредсказуемы.

Монстры — это тоже группировка (`community`), и для неё тоже нужен свой объект `faction`. Без него симуляционные зверушки не будут появляться.

## Настройка группировки

После создания объекта группировки **Spawn Element -> ai -> sim\_faction**, в его **Properties -> Custom data**, в секцию **[faction]** добавляется ключ **settings**, значением которого является путь к `.ltx`-файлу настроек группировки (см. #Создание базы группировки). Такие файлы желательно создавать как *локальная\_папка\_аддона\gamedata\configs\misc\faction\_имя\_группировки.ltx*. Содержимое такого файла выглядит примерно так:

```
[settings]
resource_0 = спаун-секция_представителя_группировки, удельный_вес_при_подспауне, спаун-
секция_представителя_группировки...
resource_1 = спаун-секция_представителя_группировки, удельный_вес_при_подспауне, спаун-
секция_представителя_группировки...
resource_2 = спаун-секция_представителя_группировки, удельный_вес_при_подспауне, спаун-
секция_представителя_группировки...
resource_3 = спаун-секция_представителя_группировки, удельный_вес_при_подспауне, спаун-
секция_представителя_группировки...

glory_0 = дополнительное_количество_отрядов
glory_1 = дополнительное_количество_отрядов
glory_2 = дополнительное_количество_отрядов
glory_3 = дополнительное_количество_отрядов
glory_4 = дополнительное_количество_отрядов
glory_5 = дополнительное_количество_отрядов

[spawn_by_resource]
0 = имя_профиля_1, количество, имя_профиля_2, количество, имя_профиля_3, количество и так далее
...
5 = имя_профиля_1, количество, имя_профиля_2, количество, имя_профиля_3, количество и так далее

[spawn_by_level]
имя_карты_1      = имя_монстра_1, количество, имя_монстра_2, количество, имя_монстра_3, количество и так
далее
...
имя_карты_N      = имя_монстра_1, количество, имя_монстра_2, количество, имя_монстра_3, количество и так
далее

[expansion_0] ; нулевой уровень экспансии
base_squad_number = базовое_количество_отрядов
precondition_power =
```

```

|sim_prior           = название_секции_приоритетов
|
|[expansion_1] ; первый уровень экспансии
|base_squad_number  = базовое_количество_отрядов
|precondition_power =
|sim_prior           = название_секции_приоритетов
|
|[expansion_2] ; второй уровень экспансии
|base_squad_number  = базовое_количество_отрядов
|precondition_power =
|sim_prior           = название_секции_приоритетов
|
|[prior_0]
|тип_лагерей_или_название_лагеря = прибавка_к_относительной_ценности_лагеря_или_типа_лагерей,
|коэффициент_прибавки_параметра_sim_value
|тип_лагерей_или_название_лагеря = прибавка_к_относительной_ценности_лагеря_или_типа_лагерей,
|коэффициент_прибавки_параметра_sim_value
|
|...
|[prior_1]
|тип_лагерей_или_название_лагеря = прибавка_к_относительной_ценности_лагеря_или_типа_лагерей,
|коэффициент_прибавки_параметра_sim_value
|тип_лагерей_или_название_лагеря = прибавка_к_относительной_ценности_лагеря_или_типа_лагерей,
|коэффициент_прибавки_параметра_sim_value
|
|...
|[prior_2]
|тип_лагерей_или_название_лагеря = прибавка_к_относительной_ценности_лагеря_или_типа_лагерей,
|коэффициент_прибавки_параметра_sim_value
|тип_лагерей_или_название_лагеря = прибавка_к_относительной_ценности_лагеря_или_типа_лагерей,
|коэффициент_прибавки_параметра_sim_value
|
|...
|[start_position]
|идентификатор_отряда = имя_смарта
|идентификатор_отряда = имя_смарта
|идентификатор_отряда = имя_смарта

```

## Описание параметров

Параметр	Описание
[settings]	Секция настроек уровней науки и богатства.
resource_0 resource_1 ...	Значение каждого ключа <b>resource_N</b> – это параметры появления новых отрядов при количестве ресурсов <b>N</b> . Количество ресурсов повышается с захватом лагерей типа <b>resource</b> . Через запятую указываются: спаун-секция (из файла <b>spawn_sections.ltx</b> ) бойца в новом отряде, вероятность его появления в виде удельного веса, спаун-секция, вероятность появления в виде удельного веса, спаун-секция, вероятность появления в виде удельного веса, и т.д. Например, если указаны две спаун-секции, и у первой удельный вес – 40, а у второй – 30, то с вероятностью 40 из 70 появится боец первой спаун-секции, а с вероятностью 30 из 70 появится боец второй спаун-секции.
glory_0 glory_1 ...	Значение каждого ключа <b>glory_N</b> – это количество дополнительных отрядов, которые появляются у группировки при уровне славы <b>N</b> . Уровень славы повышается с захватом лагерей типа <b>territory</b> .
[spawn_by_resource]	Какие профили спаунить в зависимости от уровня ресурсов группировки.
[spawn_by_level]	Какие профили спаунить на конкретной карте. Ключ — имя профиля, значение — вероятность появления данного существа.
[expansion_0] [expansion_1] ...	Секции настроек уровней экспансии. На каждом уровне задаётся определённое количество отрядов и приоритеты группировки.
base_squad_number	Базовое количество отрядов группировки на данном уровне экспансии.
precondition_power	Общее количество отрядов равно этому числу плюс количество дополнительных отрядов, зависящее от уровня богатства группировки.
sim_prior	Условие переключения на другой уровень экспансии.
	Название секции приоритетов, в которой описаны приоритеты группировки на этом уровне экспансии.
	Секции приоритетов группировки. Используются для искусственного поднятия ценности определённых лагерей в списке приоритетов группировки, что заставляет группировку в первую очередь захватывать и удерживать именно такие лагеря. В секции задаются ключи, которые являются типом лагерей или именем конкретного лагеря, а после знака «равно» через запятую задаются прибавка к относительной ценности лагеря и коэффициент прибавки параметра <b>sim_value</b> соответствующего лагеря. Например:
[prior_0] [prior_1] ...	<pre>[prior_0] science = 100, 0.1 smart_1 = 150, 0;</pre> <p>В этом примере для группировки к стандартной ценности каждого лагеря типа <b>science</b> прибавляется <b>100 + 0.1 * sim_value</b> этого лагеря, что обеспечивает общее поднятие научно-технологических лагерей в системе приоритетов группировки, тем не менее сохраняя различия ценности таких лагерей относительно друг-друга.</p>
[start_position]	Секция стартового расположения отрядов. Используется, чтобы заспаунить отряды в определённых лагерях в начале игры. В секции задаются ключи, которые являются идентификаторами отрядов. Значение ключа – это имя лагеря, в котором должен появиться этот отряд.

## Функции для работы с группировками

## Функции эффектов

### create\_squad(имя\_отряда:имя\_смарта)

Создаёт в смарте с именем **имя\_смарта** отряд с именем **имя\_отряда**, параметры которого описаны в файле *локальная\_папка\_аддона\gamedata\configs\misc\squad\_descr.ltx*. Отряд описывается в этом файле как:

```
[имя_отряда]
|
|faction = имя_группировки
|npc = спаун-секция_представителя_группировки, спаун-секция_представителя_группировки...
|target_smart = {кондлист} имя_целевого_смарта:имя_целевого_смарта, {кондлист}
|имя_целевого_смарта:имя_целевого_смарта...
|spawn_point = точка_появления
```

**имя\_отряда** - может быть любым, лишь бы оно совпадало в файле настроек отрядов и в вызове функции.

**имя\_группировки** - группировка, которой принадлежит создаваемый отряд (можно взять из файла *game\_relations.ltx*).

**спаун-секция\_представителя\_группировки** - имя секции из файла *spawn\_sections.ltx*, задаёт одного из бойцов отряда. Возможно задать до пяти бойцов (через запятую). Указанный первым будет считаться командиром отряда.

**target\_smart** - указание лагерей, в который отправится отряд. Возможно (через двоеточия) указать отряду последовательность лагерей, которые, один за другим, он должен посетить. Если следующий лагерь не указан - отряд останется удерживать нынешний лагерь. Если вместо следующего лагеря стоит **nil**, то отряд уйдёт под контроль симуляции. В этом параметре возможно использование кондлиста, например:  
{+info\_test} smart\_1:smart\_2, smart\_3:nil  
То есть, если выдан инфопоршн **info\_test**, то отряд пойдёт в **smart\_1**, а потом - в **smart\_2**, где и останется, иначе отряд пойдёт в **smart\_3**, а по его достижению уйдёт под контроль симуляции.

**точка\_появления** - (опционально) имя пути, в нулевой точке которого появится отряд.

### remove\_squad(имя\_отряда)

Уничтожает отряд с именем **имя\_отряда**, которое можно взять из файла *локальная\_папка\_аддона\gamedata\configs\misc\squad\_descr.ltx*.

## Функции условий

### smart\_captured(имя\_смарта:имя\_смарта:имя\_смарта...)

Принадлежит ли группировке лагерь с именем **имя\_смарта**. Можно указать несколько лагерей через двоеточие. Только для использования в файле настроек группировки.

### science\_level(уровень\_науки)

Не меньше ли у группировки уровень науки, чем **уровень\_науки**. Только для использования в файле настроек группировки.

## **wealth\_level(уровень\_богатства)**

Не меньше ли у группировки уровень богатства, чем **уровень\_богатства**. Только для использования в файле настроек группировки.

## **squad\_quantity(количество\_отрядов)**

Есть ли у группировки количество отрядов, не меньшее чем **количество\_отрядов**. Эта функция пока неоптимальна, потому часто её использовать не следует. Только для использования в файле настроек группировки.

## **smart\_quantity(количество\_лагерей)**

Есть ли у группировки количество лагерей, не меньшее чем **количество\_лагерей**. Эта функция пока неоптимальна, потому часто её использовать не следует. Только для использования в файле настроек группировки.

## **smart\_captured\_by\_faction(имя\_смарта:имя\_группировки)**

Принадлежит ли группировке с именем **имя\_группировки** лагерь с именем **имя\_смарта**.

## **squad\_exist(имя\_отряда)**

Существует ли отряд с именем **имя\_отряда**. Имя можно взять из файла *локальная\_папка\_аддона\gamedata\configs\misc\squad\_descr.ltx*.

## **squad\_in\_zone(идентификатор\_отряда:имя\_спейс\_рестриктора)**

Находится ли отряд **идентификатор\_отряда** в спейс-рестрикторе **имя\_спейс\_рестриктора**.

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Группировки\\_\(factions\)&oldid=923](https://xray-engine.org/index.php?title=Группировки_(factions)&oldid=923)»

Категория:

A-Life

- 
- Страница изменена 4 января 2019 в 20:15.
  - К этой странице обращались 12 660 раз.
  - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

