

Настройки монстров

Материал из xrWiki

```
MaxHealthValue = 150
; range [0..200]
cform = skeleton
; collision class
class = AI_DOG_B
; AI class

bone_torso = bip01_spine1
; bone name
bone_head = bip01_head
; bone name
bone_fire = bip01_head
; bone name

weapon_usage = 0
; boolean

SoundThreshold = 0.06
; range [0..1]

EyeFov = 90
; угол зрения
eye_range = 60
; дальность зрения

hit_power = 45.0
; сила повреждения, наносимого монстром
hit_type = strike
; тип повреждения

ImpulseMin = 100.0
; минимальный физический импульс при хите
ImpulseMax = 150.0
; максимальный физический импульс при хите

; speed factors
; linear angular min
max
Velocity_Stand = 0, 2.0, 1, 1
; скорость во время остановки
Velocity_WalkFwdNormal = 1.95, 3.0, 0.02, 2.0 ;
; скорость шага
Velocity_WalkFwdDamaged = 1.5, 3.0, 0.2, 2.0 ;
; скорость шага при ранении
Velocity_RunFwdNormal = 8.5, 4.0, 0.4, 1 ; скорость бега
Velocity_RunFwdDamaged = 6.0, 3.2, 0.4, 1 ; скорость бега при ранении
Velocity_Drag = 0.6, 3.0, 1, 1
; скорость таскания предмета
Velocity_Steal = 1.5, 3.0, 1, 1
; скорость подкрадывания

; acceleration
Accel_Generic = 1.5
; обычная акселерация
Accel_Calm = 1.5
; акселерация в спокойном состоянии
Accel_Aggressive = 7.5
; акселерация в агрессивном состоянии
```

```

;attack parameters
MinAttackDist          = 1.2
; минимальная дистанция атаки
MaxAttackDist          = 2.0
; максимальная дистанция атаки

as_min_dist            = 1.0
; минимальная дистанция для атаки при неуспешной атаке
as_step                = 0.1
; величина шага приближения при неуспешной атаке

DayTime_Begin          = 6
; начала дня для монстра
DayTime_End            = 21
; конец дня для монстра

Min_Satiety            = 0.8
; мин. норма сытости (меньше - уже голодный)
Max_Satiety            = 1.0
; макс. норма сытости (больше - очень сытый)
distance_to_corpse     = 0.7
; дист. до трупа, при которой он переходит в состояние еды

; entity condition
satiety_v              = 0.1
; скорость уменьшения сытости со временем
radiation_v            = 0.1
; скорость уменьшения радиации
satiety_power_v        = 0.1
; увеличение силы при уменьшении сытости
satiety_health_v       = 0.1
; увеличение здоровья при уменьшении сытости
satiety_critical        = 0
; критическое значения сытости (в процентах от 0..1) когда здоровье начинает уменьшаться
radiation_health_v     = 0.1
; уменьшение здоровья при воздействии радиации
bleeding_v             = 0.5
; потеря крови при максимальной ране
wound_incarnation_v    = 0.1
; скорость заживания раны
morale_v               = 0.1
; скорость восстановления морали
health_hit_part         = 1.0
; процент хита, уходящий на отнимание здоровья
power_hit_part          = 1.0
; процент хита, уходящий на отнимание силы

burn_immunity          = 1.0
; коэффициенты иммунитета при поражении "огненное повреждение"
strike_immunity        = 1.0
; коэффициенты иммунитета при поражении "физический удар"
shock_immunity         = 1.0
; коэффициенты иммунитета при поражении "электрический удар"
wound_immunity         = 0.1
; коэффициенты иммунитета при поражении "удар острым предметом"
radiation_immunity     = 1.0
; коэффициенты иммунитета при поражении "телепатический удар"
telepatic_immunity     = 1.0
; коэффициенты иммунитета при поражении "радиация"
chemical_burn_immunity = 1.0
; коэффициенты иммунитета при поражении "химическое повреждение"
explosion_immunity     = 1.0
; коэффициенты иммунитета при поражении "взрыв"
fire_wound_immunity    = 1.0
; коэффициенты иммунитета при поражении "огнестрельное повреждение"

sleep_health           = 1.0
; коэффициенты скоростей изменения параметров во время сна
sleep_power            = 1.0
; восстановление сил во время сна

```

```

sleep_satiety = 1.0
; увеличение голода вовремя сна
sleep_radiation = 1.0
; повреждения от радиации вовремя сна в радиоактивной зоне
;
; Morale
MoraleSuccessAttackQuant = 0.3
; увеличение морали во время удачной атаки
MoraleDeathQuant = -0.3
; уменьшение морали вызвано смертью напарника
MoraleFearQuant = -0.002
; уменьшение морали в связи со страхом
MoraleRestoreQuant = 0.001
; восстановлениеморали
MoraleBroadcastDistance = 10.0
;
; Звуки
sound_idle = monsters\boar\idle_ ; когда ничего не делает
sound_eat = monsters\boar\eat_ ; звук при поедании
sound_attack = monsters\boar\attack_ ; звук при атаке
sound_attack_hit = monsters\boar\attack_hit_ ; звук удара во время атаки
sound_take_damage = monsters\boar\hit_ ; звук хита
sound_die = monsters\boar\die_ ; звук при смерти
sound_bkgnd = monsters\biting\def_ ; фоновый пустой
sound_threaten = monsters\boar\threaten_ ; звук при пугании
sound_landing = monsters\boar\landing_ ; звук при приземлении
sound_steal = monsters\biting\def_ ; звук при подкрадывании
sound_panic = monsters\boar\hit_ ; звук при панике
sound_growling = monsters\biting\def_ ; звук при рычании
;
idle_sound_delay = 15000
; случайная задержка между проигрыванием звука (от 0 до N)
eat_sound_delay = 3000
; случайная задержка между проигрыванием звука (от 0 до N)
attack_sound_delay = 2000
; случайная задержка между проигрыванием звука (от 0 до N)
;
jump_factor = 1.6
; коэффициент прыжка (чем выше, тем дальше прыгает)
jump_delay = 3000
; случайная задержка между прыжками
jump_min_dist = 1.0
; минимальная дистанция прыжка
jump_max_dist = 20.0
; максимальная дистанция прыжка
jump_max_angle = 1.5
; максимальный угол между направлением тела монстра и жертвой
;
eat_freq = 5.0
; частота укусов в сек
eat_slice = 0.01
; увеличение сытости при 1 укусе
eat_slice_weight = 5.0
; уменьшение еды у трупа
;
DamagedThreshold = 0.5
; процент здоровья, при котором монстр переходит в раненое состояние
;
; Параметры невидимости (только для кровососа)
BlinkTime = 400
; время мерцания
BlinkMicroInterval = 30
; время кванта мерцания
RestoreInterval = 5000
; время восстановления 5 сек
InvisibilityTimeMin = 2000
; мин время, на которое монстр становится невидимым
InvisibilityTimeMax = 5000
; макс время, на которое монстр становится невидимым
PowerDownFactor = 0.10

```

```
|; [0..1] коэффициент, на который падает сила монстра при активации невидимости
|PowerThreshold = 0.70
|; [0..1] порог силы, после которого нельзя стать невидимым
|InvisibilityDist = 8.0
|; [1..n] дистанция до врага, на которой монстр может становиться невидимым
```

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Настройки_монстров&oldid=1069»

Категория:

A-Life

-
- Страница изменена 18 января 2021 в 17:44.
 - К этой странице обращались 5415 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

