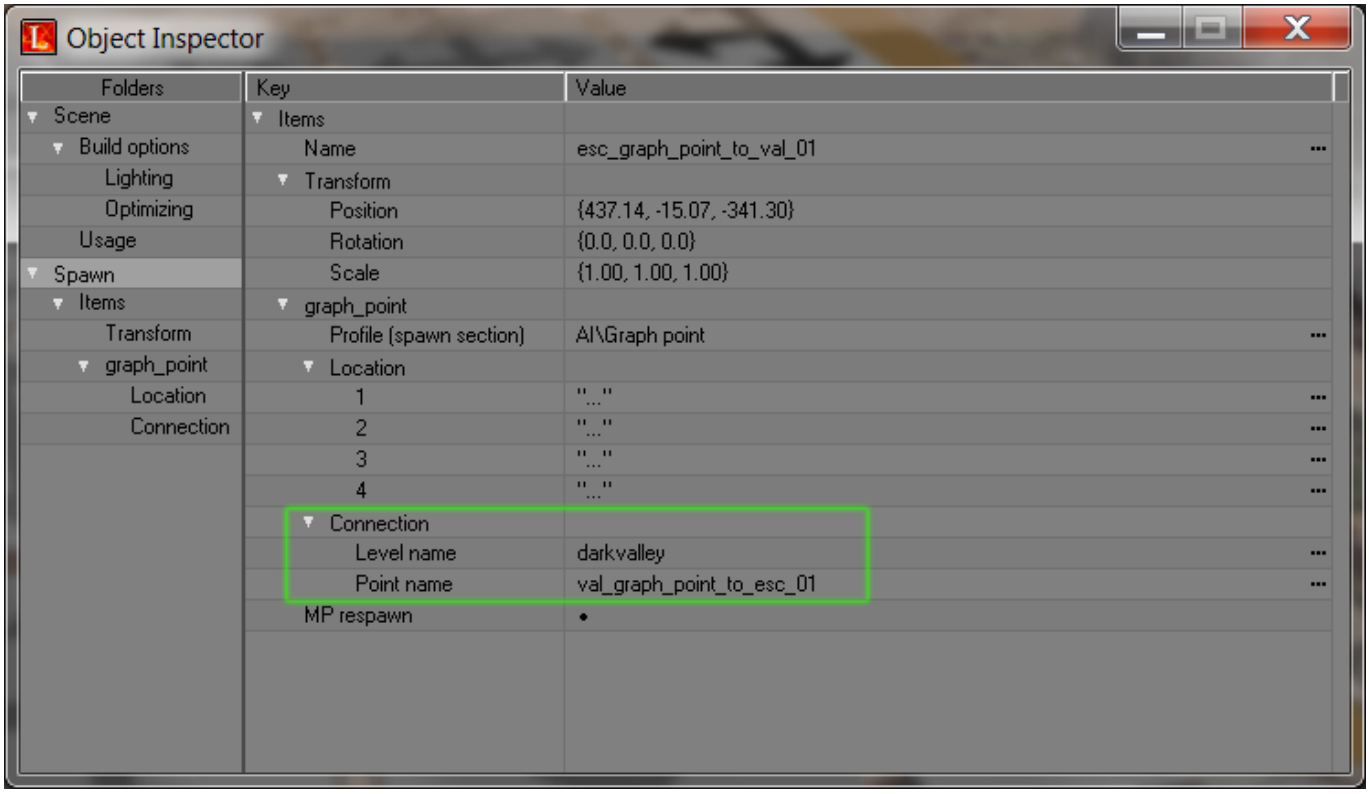
Переход между уровнями (level changer)

Материал из xrWiki

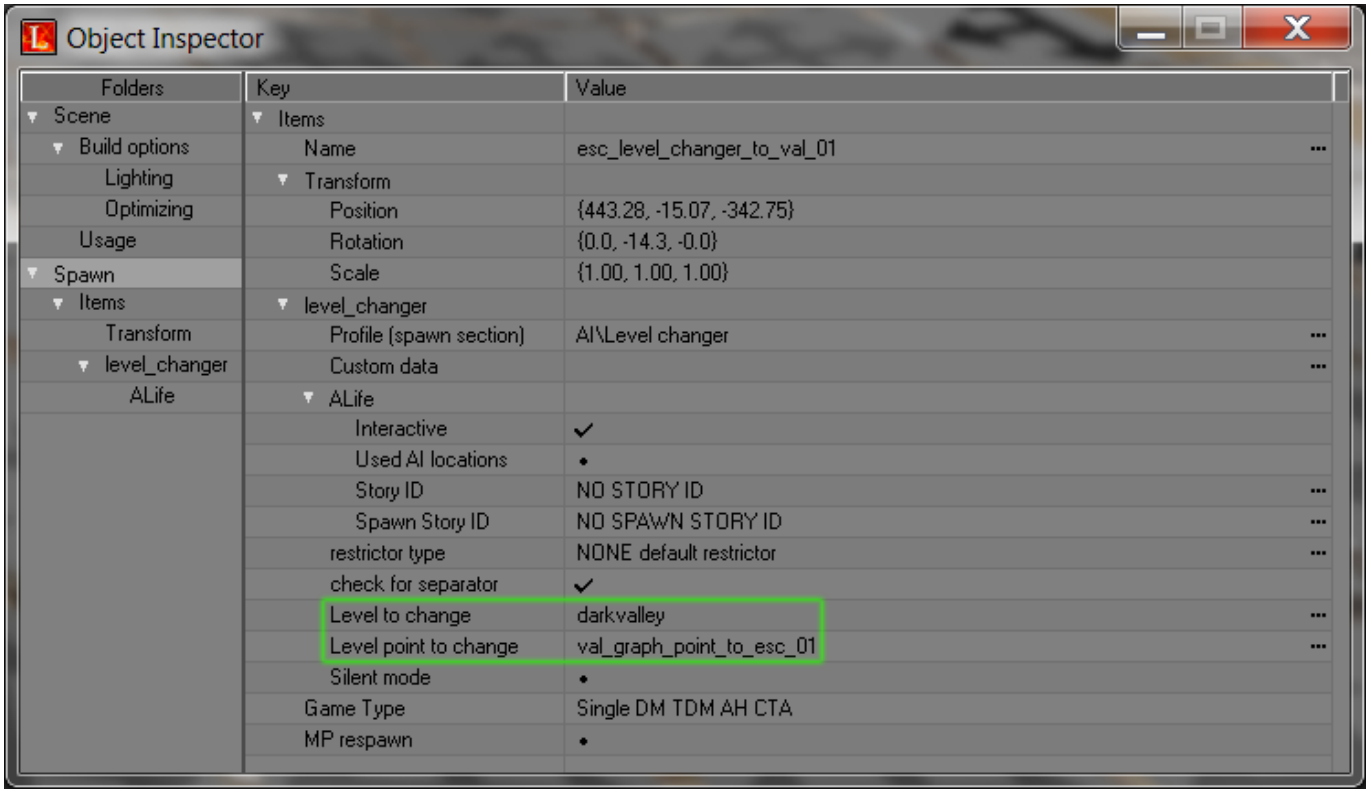
Все живые существа перемещаются по глобальному графу, и, соответственно, для них не нужны особые точки перехода — всё просчитывается автоматически компилятором xrAI. Но actor управляется игроком, а не симуляцией, поэтому для него был придуман спавн-объект **Level changer**, предназначенный специально для перехода игрока с одного уровня на другой.

Каждому переходу требуется по одной точке графа. В их свойствах, в разделе **Connection**, в параметре **Level name** следует выбрать имя целевой локации (на неё существо или игрока будет перекидывать), а в параметре **Point name** указать имя целевой точки графа (на ней существо или игрок окажется после перехода). Имена уровней читаются LevelEditor'ом из файла **configs\game_levels.ltx**



По идее игрок после перехода будет смотреть в ту сторону, куда указывает флажок graph point'a.

Затем в свойствах самого level changer'a в поле **Level to change** нужно выбрать имя целевого уровня и **Point to change** — точку графа на том уровне, куда должен попасть игрок.



Параметр **Silent mode** отвечает за вывод диалогового окошка с подтверждением желания перейти на другой уровень (да/нет). Если отмечен, то окошко не выводится и игрока перебрасывает сразу.

При необходимости в свойствах перехода, в параметре **Custom data**, можно задать точку пути, в которую игрока будет перебрасывать при отказе перейти на другой уровень. Это нужно для того, чтобы при отказе перейти игрок не остался внутри уже сработавшего рестриктора перехода и не смог пройти сквозь него на задворки уровня.
Формат конфига таков:

```
[pt_move_if_reject]
path = esc_level_changer_to_val_reject_way    ; патрульный путь, в начало которого перебрасывает игрока
```

Изначально к level changer'у не подсоединён свой шейп, т.к. геометрия, в которой располагается точка перехода, может иметь различную форму, и, соответственно, под неё придется делать свой шейп. Подсоединяется он стандартным способом: в режиме Shape в нужное место добавляется и масштабируется шейп, затем в режиме Spawn выделяется объект Level changer, нажимается кнопка Attach, кликается по шейпу. Если всё прошло хорошо, то флажок level changer'а переместится в центр шейпа, а сам шейп подкрасится цветом.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Переход_между_уровнями_(level_changer)&oldid=661»

Категория:

A-Life

- Страница изменена 20 ноября 2017 в 11:24.
- К этой странице обращались 5399 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя

(если не указано иное).

- GNU FDL FREE DOC LICENSE
- Powered By MediaWiki