Принцип расстановки команд, отрядов и групп

Материал из xrWiki

Содержание

- 1 Команда (team)
- 2 Отряд (squad)
- 3 Группа (group)
- 4 Распределение по сквадам и группам
  - 4.1 Примеры
- 5 Звуковые темы в группе
  - 5.1 Новый принцип создания звуковых групп (работает в ТЧ)

Команда (team)

Описывает принадлежность персонажа в определенному типу сталкеров. Таким образом все все сталкеры, находящиеся в одной группировке, имеют одинаковую команду.

(устаревшее)

- 0: к этой команде принадлежат: Актер, Торговец, Бармен, Представитель ученных, другие сюжетные миролюбивые персонажи. К этой команде также относятся все сталкеры-одиночки, которые по умолчанию должны быть нейтральными к актеру.
- 1: к этой команде относятся все сталкеры-одиночки, которые по умолчанию должны быть врагами по отношению к актеру.
- 2: Военные сталкеры, армия.
- 3: Параноики, зомбированные и сумасшедшие сталкеры, которые уже с трудом могут принадлежать к какой то категории. Они сами по себе.
- 4: Reserved
- 5: Группировка «Долг»
- 6: Группировка «Грех»
- 7: Группировка «Монолит»
- 8: Сталкеры анархисты из группировки «Свобода»
- 9..31: Reserved

Отряд (squad)

Описывает принадлежность сталкеров из одной команды к разным группам внутри одного уровня. Это разделение существует внутри каждого уровня. Для каждой команды это разделение тоже особое. Более подробно распределение отрядов смотри в приложении.

Значение отряда должно находится в пределах от 0 до 31.

Группа (group)

Описывает разбиение больших отрядов на более мелкие структурные единицы. Если такое разделение не нужно – дублирует отряд. Сталкерам одиночкам лучше давать уникальные группы. Значение группы должно находится в пределах от 0 до 31.

Распределение по сквадам и группам

Сквад сталкера ставится в зависимости от уровня, на котором он спавнится.

Группа ставится каждому человеку своя отдельная. Получается что на одном уровне не может быть более 32 сталкеров-одиночек в каждой команде. Итого 32 нейтральных, 32 злых. Если, скажем, необходимо поставить группу из трех бандитов – то всем им нужно ставить одинаковую группу. Тогда общее число сталкеров увеличится. В общем, думаю что хватит с головой :)

- 0: Escape
- 1: Garbage
- 2: Agroprom
- 3: DarkDolina
- 4: RostokBar
- 5:
- 6:
- 7:
- 8:
- 9:
- 10:
- 11-31: Reserved

Примеры

Все военные на эскейпе будут иметь команду 2 и сквад 0. Группа будет различаться в зависимости от принадлежности. Так, допустим, блокпост будет иметь 0 группу, патруль, выходящий с блокпоста – 1 группу. Трое солдат у входа в зону – 5 группу. Рейды – 6, 7, 8 группу. Несколько военных под мостом 10 группу, патруль во второй половине уровня – 11 группу, охранники второго кордона – 12 группу. Такое вот расписание необходимо будет составлять на каждый уровень и более детально, и потом следовать ему.

Звуковые темы в группе

Если персонажи находятся в одном и том же team, squad, group, при этом group не равен 0, то считается, что данные персонажи находятся в одной звуковой группе.

Персонажи, находящиеся в одной звуковой группе, не могут отыгрывать скриптовые звуки одновременно. Это сделано для того, чтобы избежать гомона в скоплениях сталкеров.

Как этим пользоваться: одну звуковую группу следует ставить **только** сталкерам, находящимся долго в одном месте. Примером таких случаев являются посиделки у костра. Во всех остальных случаях ставьте сталкерам 0 группу.

Новый принцип создания звуковых групп (работает в ТЧ)

- Каждый персонаж по умолчанию считается находящимся в уникальной саундгруппе.
- Для того, чтобы объединить нескольких персонажей в единую саундгруппу, необходимо в

секции логики прописать `soundgroup = <текстовая строка>`
- Звуковые группы должны быть уникальными в пределах уровня, а еще лучше в пределах всей игры. Для этого указывайте в звуковой группе идентификатор уровня и сценки, например: soundgroup = bar_dolg_kampfire1
- Объединять в звуковые группы необходимо персонажей, сидящих в кемпе и идущих в патрулях. А также при других схожих ситуациях.
- Дабы избежать ошибок при обижании, наподобие той, которая сейчас проявляется в лагере на эксейпе, необходимо, чтобы все НПС, логически относящиеся к одному лагерю имели одинаковый team, squad, group

Пример:

```
[kamp@esc_bridge_post1]
center_point    = kamp_point
soundgroup      = esc_bridge_soldiers
```

Скопировано из доков GSC

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Принцип_расстановки_команд,_отрядов_и_групп&oldid=647»

Категория:

A-Life

- Страница изменена 19 ноября 2017 в 17:27.
- К этой странице обращались 2824 раза.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).