

# Укрытие (smart cover)

Материал из xrWiki

Смарткавер — это спаун-объект, который управляет анимациями NPC. Используется для создания сценок со сложной анимацией.

Тип смарткавера (анимации которые может использовать NPC в смарткавере), зависят от параметра description (выбирается в Level editor).

Боевые смарткаверы управляют боевыми анимациями, их могут использовать NPC в универсальной боевой схеме. Также боевые смарткаверы могут использоваться для построения скриптовых сцен. Набор анимаций, используемый NPC в смарткавере, зависит от выбранной бойницы (loophole). NPC может вести огонь из смарткавера, только если противник находится внутри радиуса действия лупхолы. Названия лупхол для боевых смарткаверов смотреть в файле Combat loopholes.xls

Анимационные смарткаверы настраиваются аналогично боевым, но используют специальные анимации, и применяются только для скриптовых сцен. Названия лупхол для анимационных смарткаверов смотреть в файле Lead loopholes.xls

```
[smartcover]
cover_name      = cover_1      ; имя смарткавера, обязательный параметр
loophole_name   = lh1         ; имя лупхолы, какие лупхолы доступны, зависит от типа смарткавера (в
боевых смарткаверах, имя лупхолы )
cover_state     = <значение>   ; состояние NPC в смарткавере:
|         fire_target          ; стреляет по цели
|         fire_no_lookout_target ; стреляет по цели вслепую, не высываясь
|         idle_target          ; спрятался
|         lookout_target       ; выглядывает
|         default_behaviour    ; прячется, выглядывает, если есть цель - атакует
use_in_combat   = true         ; использование смарткавера в бою. Если не поставить этот параметр,
то NPC будут срываться в универсальную боевую схему
target_enemy    =              ; куда стрелять: в actor или в story_id
target_path     = <имя_пути>   ; будет стрелять в первую точку указанного пути
idle_min_time   = <n>          ; настройка таймингов между анимациями (по умолчанию 6)
idle_max_time   = <n>          ; настройка таймингов между анимациями (по умолчанию 10)
lookout_min_time = <n>          ; настройка таймингов между анимациями (по умолчанию 6)
lookout_max_time = <n>          ; настройка таймингов между анимациями (по умолчанию 10)
exit_body_state = <имя>        ; ???
use_precalc_cover = true/false ; ???
def_state_moving = <имя>       ; ???
sound_idle      = <имя>       ; ???
```

## Внимание!

Перед тем, как прописать в смарткавере лупхолу, нужно убедиться, что лупхолы с таким названием есть в этом смарткавере (см. в файлах Combat loopholes.xls, Lead loopholes.xls).

Смарткаверы используют стандартные сигналы:

- **enemy\_in\_fov** - противник находится в лупхоло
- **enemy\_not\_in\_fov** - противник не находится в лупхоло

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Укрытие\\_\(smart\\_cover\)&oldid=1230](https://xray-engine.org/index.php?title=Укрытие_(smart_cover)&oldid=1230)»

Категория:

A-Life

---

- Страница изменена 9 февраля 2024 в 18:56.
- К этой странице обращались 4397 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

