

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 лупхола 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 лупхоле
- **enemy_not_in_fov** - противник не находится в лупхоле

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).

