1.Устанавливаем ActivePerl 2.Закидываем в perl\bin acdc 3.Закидываем в папку bin all.spawn с которым будем работать.

Теперь создаём рядом с all.spawn батник, в него пишем следующее:

perl.exe acdccop.pl -d all.spawn -o <папка в которую хотим распаковать all.spawn, можно убрать ключ -o и тогда всё содержимое

all.spawn выльется в папку bin>

pause

Тут маленькое пояснение для тех кто в танке - простейший способ создать .bat файл: Создаём обычный .txt файл, пишем в него нужный код и сохраняем с расширением .bat :)

Всё, запускаем батник, если всё правильно - all.spawn разберётся на отдельные .ltx, теперь можно править что хотим.

[править]

Использование

!этот раздел ещё не закончен, пока всё кратенько опишу! Теперь давайте создадим на уровне что нибудь. Ставим скрипт бардака дабы вывести текущие координаты игрока на уровне на монитор. Ищем подходящее место в игре и делаем скриншот в игре либо переписываем все координаты на бумажку. Создаём разобранном нами all.spawn alife\_ новую секцию, правильно указываем все параметры и вписываем наши координаты.

Чтобы собрать всё обратно, создаем батник в который пишем:

perl.exe acdccop.pl -c all.ltx -o <путь к папке, если все в bin - не пишем этот ключ вообще>

pause done

В результате в папке bin появиться all.spawn.new - вставляем его в геймдату, переименовываем в all.spawn и идём проверять результат в игре :) Если всё правильно сделали - на том месте с которого снимали координыты появиться то\кого что хотели там увидеть.

written by Bip-Bip Статья пока не закончена, есть некоторые моменты которые надо осветить тут. Займусь позже.

Получено с http://stalkerin.gameru.net/wiki/index.php/%D0%A0%D0%B0%D0%B7%D0%B1%D0%B8%D1%80%D0%B0%D0%B5%D0%BC\_all.spawn

Категория: Скрипты

Как вывести сообщение на экран без использования функций АМК

У любого клиентского объекта имеется метод give\_game\_news Он и выводит сообщения на экран. Экспериментом выяснил, что сообщение можно вывести совершенно от любого клиентского объекта, хоть от куска колбасы (хвала дизайнерскому гению GSC! Ну почему не сделать просто глобальную функцию?). Однако, следуя традиции и здравому смыслу, мы таки воспользуемся для этого объектом, соответствующим ГГ, т.е. актёром.

local sactor = alife():actor() --получаем серверный объект актера

local cactor = level.object\_by\_id(sactor.id) --по его ID получаем клиентский объект актера

cactor:give\_game\_news(

"Свободу тушканам!\\nТушканчики всех стран, объединяйтесь!", -- строка сообщение, может быть многострочной

"ui\\ui\_npc\_monster", --текстура, из которой берется аватара "отправителя"

Frect():set(0,215,163,105), --координаты и размеры вырезаемого из текстуры изображения

math.random(1000, 3000), --начало показа сообщения с текущего момента (в миллисекундах)

5000 --длительность показа сообщения (в миллисекундах)

)

Доп. комментарии к аргументам give\_game\_news: имя текстуры - это имя файла DDS без расширения, адресуемого относительно папки \gamedata\textures\ в этом выражении Frect():set(0,215,163,105) 0,215 - это координаты верхнего левого угла нужного изображения 163,105 - его размеры Размеры и координаты могут быть любыми, но полученное изображение будет увеличено или уменьшено до размеров 83х47 В данном случае изображение тушкана из файла ui\_npc\_monster.dds было уменьшено. Параметр времени начала показа нужен, очевидно, для внесения некоторой живости в игру. Дело в том, что код Lua получает управление только в определённые моменты, по определённым событиям. В такой момент можно сгенерить пачку сообщений и раскидать их по времени с помощью этого параметра, создав таким образом некоторую имитацию жизнедеятельности на ближайшее время. Думаю, таким же образом можно имитировать диалоги. Просто генерится пачка сообщений и им задаётся вывод с небольшим интервалом.Участник:malandrinus

Отображения нового уровня в ACDC

Материал из S.T.A.L.K.E.R. Inside Wiki.

Перейти к: навигация, поиск

Итак, чтобы в распакованном all.spawn отображались новые уровни(а не lxx\_unkown) проводим простую манипуляцию Открываем блокнотом acdc.pl и находим в нём строчку constant levels\_info

use constant levels\_info => (

{ gvid0 => 2792, },

{ gvid0 => 2697, name => 'deadcity' },

{ gvid0 => 2332, name => 'l13\_generators' },

{ gvid0 => 2328, name => 'rem\_basa' },

{ gvid0 => 2326, name => 'marsh' },

{ gvid0 => 2243, name => 'red\_forest' },

{ gvid0 => 2099, name => 'l12\_stancia\_2' },

{ gvid0 => 2049, name => 'l12u\_control\_monolith' },

{ gvid0 => 1984, name => 'l12u\_sarcofag' },

{ gvid0 => 1855, name => 'l12\_stancia' },

{ gvid0 => 1699, name => 'l11\_pripyat' },

{ gvid0 => 1029, name => 'l10\_radar' },

{ gvid0 => 1127, name => 'l07\_military' },

{ gvid0 => 1111, name => 'l08u\_brainlab' },

{ gvid0 => 1020, name => 'l08\_yantar' },

{ gvid0 => 890, name => 'l06\_rostok' },

{ gvid0 => 883, name => 'l05\_bar' },

{ gvid0 => 824, name => 'l04u\_labx18' },

{ gvid0 => 811, name => 'l04\_darkvalley' },

{ gvid0 => 703, name => 'l03u\_agr\_underground' },

{ gvid0 => 416, name => 'l03\_agroprom' },

{ gvid0 => 252, name => 'l02\_garbage' },

{ gvid0 => 0, name => 'l01\_escape' },

);

Цифр..английские буквы..страшно? Я понимаю, думаете мне в первый раз было лучше?:) Буду краток как наш призедент

{ gvid => нижний гейм вертекс уровня, name => 'имя\_левела\_соотвествущюего\_вертексу' },

Вот собсно и усё. Теперь рассмотрим траблу глубже.

Как известно, если добавляешь много локаций (более 3, а то и двух) сталкиваешься с этакой фигней: в ltx'сах спавна все обьекты сбиваются...Например то, что заспавнено на милитари появляется на кордоне...обьекты спавнятся не там где надо и.т.д короч полный зАд! Делаем следущее. Отедяем наши локи от общего спавна, стираем в acdc.pl в use constant levels\_info все локи кроме нашй. Компилим. Подтираем лишние обьекты, берём спаун из СДК кидаем туда оригинальные обьекты, совмещаем с нашими локами и всё! Может пару десятков обьектов надо будет перелопатить, но не 8000 с лишним) Статейка маленькая, но дмаю принесёт пользу.

Немного теории. АСДС'шка создаёт лтиксы именно по

use constant levels\_info

этой схеме. На самом деле довольно просто, лтикс создаётся с именем уровня и в него вписываются обьекты с принадлежащим гейм\_вертексом. Напомню, в gvid0 указывать только начальный вертекс уровня.

Авторы:

Спс Xiani за добавление лтик'сов в спаун.

А так FL TEAM(именно Rez@niy)