Небольшое вступление

"Перемещающиеся" аномалии с самого момента релиза очень заинтересовали коммьюнити. Выдвигалось множество предположений о принципе их работы. На самом деле, всё сделано достаточно незамысловато. В свойствах аномалий прописываются параметры, в которых указывается в какой промежуток времени они будут активны. Таким образом создаются целые цепочки из аномалий, параметры которых взаимосвязаны. В оригинале всего две таких цепочки: в туннеле на Кордоне и в подземелье Агропрома.

Описание параметров

Всего используются три параметра:

enabled\_time - через какое время после начала отсчёта аномалия включится.

disabled\_time - через какое время после начала отсчёта аномалия отключится.

start\_time\_shift - на сколько сдвинется момент начала отсчёта времени. (Использовать необязательно)

После отключения аномалии процесс повторяется. Следующее включение произойдёт через промежуток времени прописанный в disable\_time.

В Level Editor'е эти параметры находятся в свойствах аномалии. При использовании ACDC параметры прописываются "в теле" нужной аномалии. Значения указываются в секундах.

Небольшая наглядность

Создадим "перемещающуюся" аномалию, которая будет менять своё местоположение каждые четыре секунды. Для этого создадим несколько аномалий (для примера взято 3 штуки).

Для первой аномалии пропишем:

enabled\_time = 4

disabled\_time = 8

start\_time\_shift = 8

Для второй:

enabled\_time = 4

disabled\_time = 8

start\_time\_shift = 4

Для третьей:

enabled\_time = 4

disabled\_time = 8

Таким образом, первой будет активироваться третья аномалия, работать четыре секунды и деактивироваться. Сразу после неё будет активироваться вторая аномалия, работать 4 секунды, ну и так далее... Вот так и создаётся ощущение того, что аномалия перемещается. Конечно, это только один из примеров использования этих параметров. Обладая должным желанием и терпением, можно делать целые аномальные поля, где каждая аномалия будет вести себя независимо от других, но вместе они будут образовывать смертельно опасное место.

Авторы

Статья создана: Xarvius

Получено с http://sdk.stalker-game.com/ru/index.php?title=%D0%A1%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5\_%22%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D1%89%D0%B0%D1%8E%D1%89%D0%B8%D1%85%D1%81%D1%8F%22\_%D0%B0%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B9

Категория: Статьи участников