Цели урока: 1. Создание перехода на заранее подключенную локацию 2. Визуализация созданного перехода 3. Использование вольных сталкеров с целью перемещения по локации Описание урока: В данном уроке мы создадим переход на заранее подключенную нами локацию, установим на точку перехода аномалию «Пространственный Пузырь», используем вольных сталкеров для быстрого перемещения к нашей аномалии.

Итак, преступим. Свет погас, открывается занавес.

Содержание

[убрать]

\* 1 Акт первый, основной ;-)

\* 2 Акт второй, Гламурный ;-)

\* 3 Акт третий, Ленивый

\* 4 Авторы

[править]

Акт первый, основной ;-)

Строго следуя рекомендациям БАТИ-STALKER`a создаем переход на нашу локацию(http://stalkerin.gameru.net/wiki/index.php/Подключение\_локаций\_к\_ЧН\_и\_ЗП\_с\_помощью\_программы\_от\_AMK\_Team). Дальше идут цитаты (немного подправленные) из многим известного туториала вышеуказанного модмейкера ;-)

Цитата: Соединение с остальными уровнями.

Предлагаю вам не терять зря времени, просто бегая по подключенной локации, а замерить координаты для создания перехода. Координаты будем снимать на 2-х локациях: на той с которой будем переходить и на той на которую вы хотите сделать переход соответственно. На каждой локации нам нужно снять по одной координате(координата местоположения самого перехода на первой локации и координата места в которое будет бросать при переходе на подключенную локацию). Как снять координаты, я думаю все знают, поэтому объяснять здесь не буду. (в комплект с данным уроком я поместил архив koord.rar со скриптом для снятия координат, это для тех кому лень искать).

Мы отмерили все необходимые нам координаты.

Затем распаковываем сделанный нами ранее all.spawn. Теперь в нужных нам локациях, в alife\_ файлах (для данного примера файл alife\_zaton.ltx) добавляем следующую секцию спавна: (примечание от Freezer: в приведенном ниже коде имена и стартовые координаты указаны для уровня Затон, сам переход расположен левой верхней области карты уровня справа от дорожки, а конечные координаты для подключенного уровня Янтарь, ГГ появляется в бункере у Сахарова)

[1]

; cse\_abstract properties

section\_name = level\_changer

name = yan\_actor\_arrive\_walk- уникальное имя

position = -278.19274902344,12.461790084839,621.68505859375 - координаты перехода

direction = 0,0,0

cse\_abstract\_\_unk1\_h16 = 0x1

; cse\_alife\_object properties

game\_vertex\_id = 33 – геймвертексы перехода

distance = 0

level\_vertex\_id = 389502 – левелвертексы перехода

object\_flags = 0xffffff3e

; cse\_shape properties

shapes = shape0

shape0:type = box

shape0:axis\_x = 1.25219917297363,0,0

shape0:axis\_y = 0,3.09340000152588,0

shape0:axis\_z = 0,0,1.25219917297363

shape0:offset = 0,0,0

; cse\_alife\_space\_restrictor properties

restrictor\_type = 3

; cse\_alife\_level\_changer properties

dest\_game\_vertex\_id = 934 – геймвертексы локи на которую ведет переход

dest\_level\_vertex\_id = 73102 - левелвертексы локи на которую ведет переход

dest\_position = 28.876106262207,-11.706871032715,-277.9711303710 - позиция куда кидает

dest\_direction = 0,0,0 - поворот гг

dest\_level\_name = l07\_yantar - на какую локу кидает

dest\_graph\_point = start\_actor\_01

silent\_mode = 1

; se\_level\_changer properties

Изменяем только те места, которые я прокомментировал, комментарии соответственно, удаляем. Конец цитаты: Итак сам переход мы создали можно собрать all.spawn и проверить работоспособность перехода. Перейдем к следующему этапу.

[править]

Акт второй, Гламурный ;-)

Переход то мы собрали, вот только он невидимый, поэтому добавим гламура и поставим на место перехода всем известную аномалию «Пространственный Пузырь» aka шарик-телепортатор. Снова открываем alife\_zaton.ltx (ибо переход мы разместили на нем), и добавляем следующую секцию:

[2]

; cse\_abstract properties

section\_name = space\_restrictor

name = zat\_teleport\_sphere\_to\_yan – уникальное имя секции

position = -278.19274902344,12.461790084839,621.68505859375 – координаты шарика (они точно соответствуют координатам созданного нами ранее перехода)

direction = 0,0,0

; cse\_alife\_object properties

game\_vertex\_id = 33 –геймвертекс шарика (соответствует геймвертексу перехода)

distance = 0

level\_vertex\_id = 389502 –левелвертекс шарика (соответствует левелвертексу перехода)

object\_flags = 0xffffff3e

custom\_data = <<END

[logic]

cfg = scripts\zaton\zat\_teleport\_sphere.ltx – уникальное имя используемого скрипта

END

; cse\_shape properties

shapes = shape0

shape0:type = sphere

shape0:offset = 0,0,0

shape0:radius = 1.40499997138977

; cse\_alife\_space\_restrictor properties

restrictor\_type = 3

Сохраняем файл (если юзали контрол+цэ контрол+вэ незабываем удалить комменты).

Открываем way\_zaton.ltx в него добавляем следующую секцию:

[zat\_teleport\_sphere\_to\_yan]

points = p0

p0:name = wp00

p0:flags = 0x1

p0:position = -278.19274902344,12.461790084839,621.68505859375

p0:game\_vertex\_id = 33

p0:level\_vertex\_id = 389502

Думаю, что комменты по координатам не нужны. Обратите внимание на имя секции, оно соответствует уникальному имени в alife файле. Все, пока с alife и way мы закончили, можно собрать all.spawn

Далее необходимо создать скрипт для шарика, имя скрипта мы указали в alife файле. Итак, в папке с игрой в gamedata\configs\scripts\zaton создаем файл zat\_teleport\_sphere.ltx. В файле пишем:

[logic]

active = sr\_particle@ zat\_teleport\_sphere\_to\_yan – имя активного партикла

[sr\_particle@ zat\_teleport\_sphere\_to\_yan] – собственно начало самого партикла

name = anomaly2\anomaly\_spatial\_bubble\_idle

path = zat\_teleport\_sphere\_to\_yan – имя секции в way файле в которой описан шарик

mode = 2

looped = true

Сохраняем файл по указанному пути, вспоминаем что юзали cntrl+c, cntr+v, снова открываем файл и удаляем мои комменты ;-)

Если все сделано правильно, то можно запустить игру и насладиться красивейшим явлением, аномалией «Пространственный Пузырь», расположенной в точке нашего перехода.

[править]

Акт третий, Ленивый

Итак, переход создан, визуализирован и радует нас своей красотой и функциональностью, но думаю, что за время всех проверок вы уже изрядно стерли кнопки на клаве, бегая по зоне пешком туда-сюда, поэтому, как говорил один известный пендосовский миллионер: «Я так хорошо выгляжу потому, что я никогда на стоял если можно сидеть и никогда не сидел если можно лежать». Ну вот, запустили мы новую игру, давайте пробежим немного прямо. Кто это? Опа, нам на встречу идут пара неписей. Из беседы мы узнаем, что за энную сумму бабла они могут нас отвести хоть на край света, да вот досада эти два осла с автоматами ничерта не знают о нашей прекрасной аномалии «Пространственный Пузырь». За чем же встало дело? Давайте просветим невежд, и в будущем будем на законных основаниях пользоваться их услугами. Преступим. Для начала снова замерим координаты на местности куда нас приведут npc (я снял координаты на пару метров левее самой аномалии). Далее в файле alife\_zaton.ltx добавим следующую секцию:

[3]

; cse\_abstract properties

section\_name = smart\_terrain

name = zat\_b1000 – уникальное имя смарт террана на который нас приведут неписи

position = -317.98794555664,19.28000831604,608.48858642578 –координаты конечной точки на которую нас приведут неписи

direction = 0,0,0

; cse\_alife\_object properties

game\_vertex\_id = 212

distance = 0

level\_vertex\_id = 314120

object\_flags = 0xffffff3e

custom\_data = <<END

[smart\_terrain]

cfg = scripts\zaton\smart\zat\_b1000.ltx – уникальное имя используемого скрипта

END

; cse\_shape properties

shapes = shape0

shape0:type = sphere

shape0:offset = 0,0,0

shape0:radius = 2

; cse\_alife\_space\_restrictor properties

restrictor\_type = 3

; se\_smart\_terrain properties

Сохраняем файл

Открываем way\_zaton.ltx

Добавляем следующие секции:

В данной секции пишем координаты куда нас должны привести

[zat\_b1000\_traveller\_actor]

points = p0

p0:name = wp00

p0:position = -317.98794555664,19.28000831604,608.48858642578

p0:game\_vertex\_id = 212

p0:level\_vertex\_id = 314120

Все секции, приведенные ниже это - вейпойнты для сопровождающих неписей, они нужны иначе никто никуда не идет, а все стоят и тупо гонят друг на друга, примерно так:

ГГ: Я ж тебе сволочь денег дал, пошли!!!

Непись: Да чет лениво мне как-то… ГГ: Тогда бабло верни!!!! Непись: Какое такое бабло? В это время движок уже отключил аи и управление, и как результат, ГГ кипит от злости за то, что его банально кинули на бабки, но даже в рожу неписю дать не может, а тот, скотина, стоит и ухмыляется. Вот такую картину я лицезрел пока не добавил нижеприведенные секции. Координаты в них я не менял, а секции банально скопировал из другого места, поэтому я иду к аномалии «Пространственный Пузырь», а сопровождающие неписи "идут лесом", то есть к аномалии коготь (для желающих лицезреть проводников рядом с собой в конечной точке прибытия, небольшое домашнее задание по доработке координат в нижеприведенных секциях)

[zat\_b1000\_traveller\_squad]

points = p0,p1

p0:name = wp00

p0:position = -24.9449501037598,1.29261004924774,-196.022598266602

p0:game\_vertex\_id = 56

p0:level\_vertex\_id = 895313

p0:links = p1(1)

p1:name = wp01

p1:position = -26.4207763671875,1.04062795639038,-194.030059814453

p1:game\_vertex\_id = 56

p1:level\_vertex\_id = 892596

[zat\_b1000\_walker\_1\_look]

points = p0

p0:name = wp00|a=sit\_ass

p0:flags = 0x1

p0:position = -35.1018524169922,0.350845992565155,-193.619186401367

p0:game\_vertex\_id = 56

p0:level\_vertex\_id = 876236

[zat\_b1000\_walker\_1\_walk]

points = p0

p0:name = wp00

p0:flags = 0x1

p0:position = -33.450439453125,0.419611006975174,-192.414947509766

p0:game\_vertex\_id = 56

p0:level\_vertex\_id = 879043

[zat\_b1000\_walker\_2\_look]

points = p0

p0:name = wp00|a=sit

p0:flags = 0x1

p0:position = -35.8835983276367,0.317862987518311,-193.98469543457

p0:game\_vertex\_id = 56

p0:level\_vertex\_id = 874818

[zat\_b1000\_walker\_2\_walk]

points = p0

p0:name = wp00

p0:flags = 0x1

p0:position = -35.9317092895508,0.310889005661011,-191.664642333984

p0:game\_vertex\_id = 56

p0:level\_vertex\_id = 874821

[zat\_b1000\_walker\_3\_look]

points = p0

p0:name = wp00

p0:flags = 0x1

p0:position = -35.1221542358398,0.349720001220703,-193.500946044922

p0:game\_vertex\_id = 56

p0:level\_vertex\_id = 876237

[zat\_b1000\_walker\_3\_walk]

points = p0

p0:name = wp00

p0:flags = 0x1

p0:position = -33.0930519104004,0.432388007640839,-191.15592956543

p0:game\_vertex\_id = 56

p0:level\_vertex\_id = 880435

Сохраняем файл. Можно собирать all.spawn.

Теперь вспомним о том что мы упоминали некий уникальный скрипт, итак создадим его. В папке с игрой gamedata\configs\scripts\zaton\smart создадим файл zat\_b1000.ltx В нем пишем:

[smart\_terrain]

squad\_id = 32

max\_population = 1

[exclusive]

;please leave this for sim - stalkers only

zat\_b29\_stalker\_rival\_leader = zaton\zat\_b29\_stalkers\_rivals.ltx

zat\_b29\_stalker\_rival\_2 = zaton\zat\_b29\_stalkers\_rivals.ltx

zat\_b29\_stalker\_rival\_3 = zaton\zat\_b29\_stalkers\_rivals.ltx

С содержимым файла разбираться времени не было, работает и ладно, оно тупо скопировано из другого подобного файла, так что вот вам еще одно домашнее задание: разберитесь для чего нужны последние 3 строки в этом файле. (да я лентяй ну и что ;-) прим. автора)

Далее в папке с распакованной геймдатой gamedata\configs\text\rus находим файл st\_land\_names.xml и кладем его в папку с игрой путь gamedata\configs\text\rus. Открываем скопированный файл и добавляем в него следующую секцию:

<string id="st\_zat\_b1000\_name">

<text>Пространственный Пузырь</text>

Сохраняем файл.

Далее чешем в папку с распакованной геймдатой, там в gamedata\configs\misc\ находим travel\_manager.ltx и по аналогии с предыдущим файлом копируем его в папку с игрой. Открываем travel\_manager.ltx Находим секции: «идентификатор st\_<комьюнити>\_zaton\_smart\_name\_1» Пишем туда:

zat\_b1000 = st\_stalker\_zat\_b1000

Далее ниже находим:

[traveler] ; Перечень точек, куда проводники могут отвести за бабосы.

zat\_stalker\_base\_smart ; name смарта

и пишем туда:

zat\_b1000

Ну и в конце:

[zat\_b1000]

level = zaton

name = st\_zat\_b1000\_name

condlist = true

Все, сохраняем и запускаем игру!!!!