Здарова всем. Рассматривать будем на сталкере.

[править]

Разбор секция alife

[81]

; cse\_abstract properties

section\_name = stalker

name = esc\_soldier\_death

position = -150.2001953125,-29.2462558746338,-228.743957519531

direction = -150.2001953125,-29.2462558746338,-228.743957519531

; cse\_alife\_trader\_abstract properties

money = 5000

character\_profile = esc\_sold\_dead

; cse\_alife\_object properties

game\_vertex\_id = 98

distance = 16.1000003814697

level\_vertex\_id = 339597

object\_flags = 0xffffffbf

custom\_data = <<END

[smart\_terrains]

none=true

END

; cse\_visual properties

visual\_name = actors\soldier\soldier\_bandana\_3

; cse\_alife\_creature\_abstract properties

g\_team = 0

g\_squad = 1

g\_group = 2

health = 1

dynamic\_out\_restrictions =

dynamic\_in\_restrictions =

upd:health = 0

upd:timestamp = 0

upd:creature\_flags = 0

upd:position = -150.2001953125,-29.2462558746338,-228.743957519531

upd:o\_model = 0

upd:o\_torso = -150.2001953125,-29.2462558746338,-228.743957519531

upd:g\_team = 0

upd:g\_squad = 1

upd:g\_group = 2

; cse\_alife\_monster\_abstract properties

upd:next\_game\_vertex\_id = 65535

upd:prev\_game\_vertex\_id = 65535

upd:distance\_from\_point = 0

upd:distance\_to\_point = 0

; cse\_alife\_human\_abstract properties

predicate5 = 1,2,2,1,2

predicate4 = 0,1,1,1

; cse\_ph\_skeleton properties

upd:start\_dialog =

; se\_stalker properties

Английские буквы..цифры...:(. Сейчас всё будет понятней:

[81] порядковый номер обьекта(не должен повторяться)

; cse\_abstract properties (имя секции в acdc.pl или функции я не кодер, так шо хз но ето нам и не надо)

section\_name = stalker (системное имя которое задано acdc.pl=> функция package alife\_object;)

name = esc\_soldier\_death (свободное имя на английском языке)

position = -150.2001953125,-29.2462558746338,-228.743957519531 (позиция типа x,y,z, на уровне)

direction = -150.2001953125,-29.2462558746338,-228.743957519531 (направление взгляда x,y,z, на уровне)

; cse\_alife\_trader\_abstract properties (пропорции для торговли)

money = 5000 (кол-во деньжат на старте игры)

character\_profile = esc\_sold\_dead (профиль сталкера из xml,ltx файлов смотри урок по созданию нового НПС)

; cse\_alife\_object properties (опции обьекта)

game\_vertex\_id = 98 (вертекс уровня, подробно будет разобрано ниже)

distance = 16.1000003814697 (хз чё за фигня, в переходах например как радиус действия)

level\_vertex\_id = 339597 (всё понятно, вертекс на уровне )

object\_flags = 0xffffffbf (флаг обьекта, типа offset для чтения движком и респавнером)

custom\_data = <<END (далее идёт логика, эта строчка может отсутствовать)

[smart\_terrains]

none=true {далее логика, смотреть в другой статье

END (завершение логики)

; cse\_visual properties (Опция визуализации)

; cse\_alife\_creature\_abstract properties (опции создания обьекта, если дословно)

g\_team = 0 (команда НПС, все сталкеры 0)

g\_squad = 1 (...)

g\_group = 2 (группа, чё то около движка:()

health = 1 (количество жизней при старте НПС)

dynamic\_out\_restrictions = (...)

dynamic\_in\_restrictions = (...)

upd:health = 0 (...)

upd:timestamp = 0 (...)

upd:creature\_flags = 0 (...)

upd:position = -150.2001953125,-29.2462558746338,-228.743957519531 (дополнительная позиция, лично я её учитываю при спавне)

upd:o\_model = 0

upd:o\_torso = -150.2001953125,-29.2462558746338,-228.743957519531 (кординаты те же что и в дирекции)

upd:g\_team = 0 (...)

upd:g\_squad = 1 (...)

upd:g\_group = 2 (...)

кое что: upd, скорее всего параметры которые не используются, или почти не используются

cse\_alife\_monster\_abstract properties

upd:next\_game\_vertex\_id = 31 (работает как гейм\_вертекс) upd:prev\_game\_vertex\_id = 15523 (работает как левел вертекс) upd:distance\_from\_point = 0 (...) значения не менять upd:distance\_to\_point = 0 (...) значения не менять

cse\_alife\_human\_abstract properties

predicate5 = 2,2,0,1,1 (...) значение не менять predicate4 = 0,2,0,2 (...) значение не менять

cse\_ph\_skeleton properties (...)

upd:start\_dialog = (...)

se\_stalker properties (...)

Автора не забываем указать

Участник:Rez@niy Участник:Loxotron

[править]

Подробный разбор некоторых секций

game\_vertex. Действительно, очень интересная секция. Как известно, можно поставить лишь начальный вертекс уровня и НПС заспавнится там где надо. Но уровни у GSC большие. Для удобства движок делит уровень на секции (сектора, поля, полигоны, называйте как хотите). Каждому уровню присвоен свой начальный game\_vertex и исходя из него он делится на части.

[править]

Разбор некоторых "штук" и закидонов acdc.pl

Разберём некоторые секции acdc.pl package alife\_object; содержит:

actor => 'cse\_alife\_creature\_actor',

graph\_point => 'cse\_alife\_graph\_point',

stalker => 'se\_stalker',

stalker\_monolith => 'se\_stalker',

stalker\_zombied => 'se\_stalker',

stalker\_trader => 'se\_stalker',

stalker\_sakharov => 'se\_stalker',

m\_barman => 'se\_stalker',

m\_osoznanie => 'se\_stalker',

mil\_killer\_respawn\_1 => 'se\_stalker',

m\_trader => 'cse\_alife\_trader',

mil\_freedom\_respawn\_1 => 'se\_stalker',

mil\_freedom\_respawn\_3 => 'se\_stalker',

dolg\_regular => 'se\_stalker',

m\_bloodsucker\_e => 'se\_monster',

bloodsucker\_weak => 'se\_monster',

bloodsucker\_normal => 'se\_monster',

bloodsucker\_strong => 'se\_monster',

bloodsucker\_arena => 'se\_monster',

bloodsucker\_mil => 'se\_monster',

m\_boar\_e => 'se\_monster',

boar\_weak => 'se\_monster',

boar\_normal => 'se\_monster',

boar\_strong => 'se\_monster',

m\_burer\_e => 'se\_monster',

burer\_arena => 'se\_monster',

m\_burer\_normal => 'se\_monster',

m\_burer\_normal\_black => 'se\_monster',

burer\_indoor => 'se\_monster',

burer\_outdoor => 'se\_monster',

m\_cat\_e => 'se\_monster',

cat\_weak => 'se\_monster',

cat\_normal => 'se\_monster',

cat\_strong => 'se\_monster',

m\_chimera\_e => 'se\_monster',

chimera\_weak => 'se\_monster',

chimera\_normal => 'se\_monster',

chimera\_strong => 'se\_monster',

m\_controller\_e => 'se\_monster',

m\_controller\_normal => 'se\_monster',

m\_controller\_normal\_fat => 'se\_monster',

m\_controller\_old => 'se\_monster',

m\_controller\_old\_fat => 'se\_monster',

controller\_tubeman => 'se\_monster',

m\_crow => 'cse\_alife\_creature\_crow',

m\_dog\_e => 'se\_monster',

dog\_weak => 'se\_monster',

dog\_normal => 'se\_monster',

dog\_strong => 'se\_monster',

m\_flesh\_e => 'se\_monster',

flesh\_weak => 'se\_monster',

flesh\_normal => 'se\_monster',

flesh\_strong => 'se\_monster',

m\_fracture\_e => 'se\_monster',

fracture\_normal => 'se\_monster',

fracture\_strong => 'se\_monster',

m\_gigant\_e => 'se\_monster',

gigant\_normal => 'se\_monster',

gigant\_strong => 'se\_monster',

m\_phantom => 'cse\_alife\_creature\_phantom',

m\_poltergeist\_e => 'se\_monster',

m\_poltergeist\_normal => 'se\_monster',

m\_poltergeist\_normal\_tele => 'se\_monster',

m\_poltergeist\_tele\_outdoor => 'se\_monster',

m\_poltergeist\_normal\_flame => 'se\_monster',

m\_poltergeist\_strong\_flame => 'se\_monster',

m\_pseudodog\_e => 'se\_monster',

pseudodog\_weak => 'se\_monster',

pseudodog\_normal => 'se\_monster',

pseudodog\_strong => 'se\_monster',

pseudodog\_arena => 'se\_monster',

psy\_dog => 'se\_monster',

psy\_dog\_phantom => 'se\_monster', # cse\_alife\_psy\_dog\_phantom really

psy\_dog\_radar => 'se\_monster',

Теперь по русски.

dodik(класс из dll) => 'se\_dodik', (имя скрипта)

Чтобы не переименовывать all.spawn смотрите конец acdc.pl и просто смените формат с all.spawn.new на all.spawn