Аномалии просто alife не заспавнишь - рабочую...вот воспользуйся функцией

"смотреть"

Код

function spawn\_anom(anom\_name,plosh,position,level\_vertex\_id,game\_vertex\_id,powers\_a,time\_danger

os)

local obj = alife():create(anom\_name,position,level\_vertex\_id,game\_vertex\_id)

local pac = net\_packet()

obj:STATE\_Write(pac)

local game\_vertex\_id = pac:r\_u16()

local distance = pac:r\_float()

local direction = pac:r\_u32()

local level\_vertex\_id = pac:r\_u32()

local object\_flags = pac:r\_s32()

local custom\_data = pac:r\_stringZ()

local story\_id = pac:r\_s32()

local spawn\_story\_id = pac:r\_s32()

local shape\_count = pac:r\_u8()

for i=1,shape\_count do

local shape\_type = pac:r\_u8()

if shape\_type == 0 then

local center = pac:r\_vec3()

local plosh = pac:r\_float()

else

local box = pac:r\_matrix()

end

end

local restrikror\_type = pac:r\_u8()

local powers = pac:r\_float()

local owner\_id = pac:r\_s32()

local on\_off\_mode\_enabled\_time = pac:r\_u32()

local on\_off\_mode\_disabled\_time = pac:r\_u32()

local on\_off\_mode\_shift\_time = pac:r\_u32()

local offline\_interactive\_radius = pac:r\_float()

local artefact\_spawn\_places\_count = pac:r\_u16()

local artefact\_position\_offset = pac:r\_s32()

local last\_spawn\_time\_present = pac:r\_u8()

if pac:r\_elapsed()~= 0 then

abort("left=%d",pac:r\_elapsed())

end

pac:w\_begin(game\_vertex\_id)

pac:w\_float(distance)

pac:w\_u32(direction)

pac:w\_u32(level\_vertex\_id)

pac:w\_u32(object\_flags)

pac:w\_stringZ(custom\_data)

pac:w\_s32(story\_id)

pac:w\_s32(spawn\_story\_id)

pac:w\_u8(1)

pac:w\_u8(0)

local sphere\_center = vector()

sphere\_center:set(0,0,0)

pac:w\_vec3(sphere\_center)

pac:w\_float(plosh)

pac:w\_u8(restrikror\_type)

if powers\_a ~= nil then

powers = powers\_a

end

pac:w\_float(powers)

if time\_dangeros == nil then

owner\_id = bit\_not(0)

else

owner\_id = time\_dangeros

end

pac:w\_u32(owner\_id)

pac:w\_u32(on\_off\_mode\_enabled\_time)

pac:w\_u32(on\_off\_mode\_disabled\_time)

pac:w\_u32(on\_off\_mode\_shift\_time)

pac:w\_float(offline\_interactive\_radius)

pac:w\_u16(artefact\_spawn\_places\_count)

pac:w\_u32(artefact\_position\_offset)

pac:w\_u8(last\_spawn\_time\_present)

pac:r\_seek(0)

obj:STATE\_Read(pac,pac:w\_tell())

return obj

end

спавнить к примеру так

Код

local anom\_l = {

"секция",

"секция"

}

local level\_coor = {

l01\_escape = {lvid=595580, gvid=44},

l02\_garbage = {lvid=384039, gvid=265},

l03\_agroprom = {lvid=438379, gvid=693},

l04\_darkvalley = {lvid=392517, gvid=813},

l06\_rostok = {lvid=69283, gvid=1311},

l07\_military = {lvid=915663, gvid=1546},

l10\_radar = {lvid=796328, gvid=1868},

l11\_pripyat = {lvid=295965, gvid=2269}

}

function random\_spawn()

local gv = level\_coor[level.name()]["gvid"]

for i = 1,20 do

local lv = math.random(level\_coor[level.name()]["lvid"])

spawn\_anom(anom\_l[math.random(21)], math.random(3,15), level.vertex\_position(lv),lv,gv,math.random(60,90),bit\_not(0))

end

end

Я так спавнил радиацию ...Получается отлично...рандомно спавнится

или скачай это ,можешь пользоваться ....

http://depositfiles.com/files/wf3chx3r5

срабатывала раз ,то можешь в биндер поместить dynamic\_anomalies.level\_spawn()

а в сам скрипт вставить это

Код

function level\_spawn()

local level\_gg = level.name()

if level\_gg == "l01\_escape" then

if db.actor:dont\_has\_info("my1") then

random\_spawn()

db.actor:give\_info\_portion("my1")

end

end

if level\_gg == "l02\_garbage" then

if db.actor:dont\_has\_info("my2") then

random\_spawn()

db.actor:give\_info\_portion("my2")

end

end

if level\_gg == "l03\_agroprom" then

if db.actor:dont\_has\_info("my3") then

random\_spawn()

db.actor:give\_info\_portion("my3")

end

end

if level\_gg == "l04\_darkvalley" then

if db.actor:dont\_has\_info("my4") then

random\_spawn()

db.actor:give\_info\_portion("my4")

end

end

if level\_gg == "l06\_rostok" then

if db.actor:dont\_has\_info("my5") then

random\_spawn()

db.actor:give\_info\_portion("my5")

end

end

if level\_gg == "l07\_military" then

if db.actor:dont\_has\_info("my6") then

random\_spawn()

db.actor:give\_info\_portion("my6")

end

end

if level\_gg == "l10\_radar" then

if db.actor:dont\_has\_info("my7") then

random\_spawn()

db.actor:give\_info\_portion("my7")

end

end

if level\_gg == "l11\_pripyat" then

if db.actor:dont\_has\_info("my8") then

random\_spawn()

db.actor:give\_info\_portion("my8")

end

end

end

ну и добавить инфопоршни...удачи ..думаю рассказал больше чем надо

От себя добавлю, что у меня не все аномалии спавнились без проблем, в частности, непонятки возникали с радиацией и антигравитацией, хотя, возможно, просто руки не оттуда...

Но заспавнить аномалию - это еще полбеды. Реальные проблемы начинаются, когда ее пытаешься честно убрать...

ЕЩЕ СПОСОБ

function spawn()

local var = spawn\_anom(anom\_mine, radius, pos, get\_lv, get\_gv, power) -- название аномалии, радиус её действия, позиция, лв, гв, мощность

end

function spawn\_anom(anom\_name,plosh,position,level\_vertex\_id,game\_vertex\_id,powers\_a,time\_danger

os) -- последний параметр не передаём

local obj = alife():create(anom\_name,position,level\_vertex\_id,game\_vertex\_id)

local pac = net\_packet()

obj:STATE\_Write(pac)

local game\_vertex\_id = pac:r\_u16()

local distance = pac:r\_float()

local direction = pac:r\_u32()

local level\_vertex\_id = pac:r\_u32()

local object\_flags = pac:r\_s32()

local custom\_data = pac:r\_stringZ()

local story\_id = pac:r\_s32()

local spawn\_story\_id = pac:r\_s32()

local shape\_count = pac:r\_u8()

for i=1,shape\_count do

local shape\_type = pac:r\_u8()

if shape\_type == 0 then

local center = pac:r\_vec3()

local plosh = pac:r\_float()

else

local box = pac:r\_matrix()

end

end

local restrikror\_type = pac:r\_u8()

local powers = pac:r\_float()

local owner\_id = pac:r\_s32()

local on\_off\_mode\_enabled\_time = pac:r\_u32()

local on\_off\_mode\_disabled\_time = pac:r\_u32()

local on\_off\_mode\_shift\_time = pac:r\_u32()

local offline\_interactive\_radius = pac:r\_float()

local artefact\_spawn\_places\_count = pac:r\_u16()

local artefact\_position\_offset = pac:r\_s32()

local last\_spawn\_time\_present = pac:r\_u8()

if pac:r\_elapsed()~= 0 then

abort("left=%d",pac:r\_elapsed())

end

pac:w\_begin(game\_vertex\_id)

pac:w\_float(distance)

pac:w\_u32(direction)

pac:w\_u32(level\_vertex\_id)

pac:w\_u32(object\_flags)

pac:w\_stringZ(custom\_data)

pac:w\_s32(story\_id)

pac:w\_s32(spawn\_story\_id)

pac:w\_u8(1)

pac:w\_u8(0)

local sphere\_center = vector()

sphere\_center:set(0,0,0)

pac:w\_vec3(sphere\_center)

pac:w\_float(plosh)

pac:w\_u8(restrikror\_type)

if powers\_a ~= nil then

powers = powers\_a

end

pac:w\_float(powers)

if time\_dangeros == nil then

owner\_id = bit\_not(0)

else

owner\_id = time\_dangeros

end

pac:w\_u32(owner\_id)

pac:w\_u32(on\_off\_mode\_enabled\_time)

pac:w\_u32(on\_off\_mode\_disabled\_time)

pac:w\_u32(on\_off\_mode\_shift\_time)

pac:w\_float(offline\_interactive\_radius)

pac:w\_u16(artefact\_spawn\_places\_count)

pac:w\_u32(artefact\_position\_offset)

pac:w\_u8(last\_spawn\_time\_present)

pac:r\_seek(0)

obj:STATE\_Read(pac,pac:w\_tell())

return obj

end

Вызывать функцию spawn().

А да, при приближении к ней экран не будет приобретать цвет например пси-воздействия(электра) или жарки. За такие эффекты на экране отвечает ещё один тип аномалий со словом '\_field\_', который не наносит хита.

Я делал так - проверял, какая эта аномалия через string.find(поиск знаков/букв в строке), и спавнил в эту же точку аномалию 'field' с соотв. эффектом.

Для начала нужно знать, что проводя различные операци над аномалиями, нужно быть осторожным. От одной аномалии проблем возникнуть не должно, а вот при спавне штук ста - проблемы будут наверняка. А теперь как спавнить.

Создаёшь файл anoms.script в scripts, копируешь туда весь код. Бежишь в нужное место снимать координаты. Подставляешь сюда название аномалии, радиус, нужные координаты и мощность соответственно:

local var = spawn\_anom(anom\_mine, radius, pos, get\_lv, get\_gv, power)

Например(координаты взяты от балды):

local var = spawn\_anom("zone\_mine\_electric", 4, vector():set(193.31, -21.36, 316.53), 11459, 109, 1)

Ну и осталось только вызвать. Самый простой способ - через диалог. Думаю знаешь как. А если незнаешь, то ищешь нужную фразу в dialogs\_\*\*\*.xml (\*\*\* - имя уровня) и после тегов <text>...</text> пишешь <action>anoms.spawn</action>.

Надеюсь понятно объяснил.

sk0rpi0n

Способов вызвать при старте игры - масса. Можно и в бинд\_сталкере. Но подобными вещами захламлять его не стоит.

Нафига тебе 2 последние функции? Лишние вызовы. Всё что надо - уже есть. Вызывать надо spawn(), и всё.