

env_customize

Полный аналог одноимённой энтити из Spirit of Half-Life. Позволяет менять те или иные параметры у NPC.

| Флаги | Описание |
|--|--|
| Affect Corpses (SF_CUSTOM_AFFECTDEAD) | Разрешает применять настройки к мёртвым монстрам |
| Once Only (SF_CUSTOM_ONCE) | Удалить объект после использования |
| Debug Mssgs (SF_CUSTOM_DEBUG) | Выводить в консоль отладочные сообщения относительно данного объекта |
| Настройка | Описание |
| Visibility (m_iVisible) | Скрыть или показать видимую модель. Работает для всех объектов с моделью (не только для NPC). |
| Solidity (m_iSolid) | Сделать модель нематериальной или материальной. Работает для большинства объектов. Обратите внимание, что вы не сможете задать материальность для изначально нематериальной модели. Вы сможете только включать или выключать её у изначально материальной. |
| Set model (m_iszModel) | Параметр: путь к новой модели. Позволяет динамически сменить модель у любого объекта. Однако объект с новой моделью может застрять в архитектуре уровня. Кроме этого, для него не будет пересчитан физический хулл. Используйте с осторожностью. |
| Voice Pitch (m_voicePitch) | Диапазон: 75–120. «Высота» голоса для говорящего монстра. Для остальных объектов не имеет значения |
| Prisoner (m_iPrisoner) | Монстр перестаёт атаковать своих противников. Аналогичен спаунфлагу PRISONER в настройках самих монстров. |
| OMonsterClip flag (m_iMonsterClip) | Монстр перестаёт реагировать на невидимые преграды с названием func_monsterclip, либо начинает на них реагировать. |
| Set behaviour (m_iClass) | Новый класс монстра. Определяет отношение ко всем остальным монстрам и игроку. Подробнее список классов можно прочитать в разделе Классы монстров и их поведение . |
| Reaction to player (m_iPlayerReact) | Реакция монстра на игрока |
| Angry At Player (m_iProvoked) | Заставляет NPC забыть или вспомнить о том, кто его ранил. Проще говоря, позволяет дружелюбного монстра сделать вражеским, не меняя остальных его параметров. Эффект аналогичен ранению монстра из оружия игрока. |
| Blood Color (m_iBloodColor) | Цвет крови NPC. Цвет — это число от 0 до 255, указывающее на номер индекса в палитре. Красная кровь — это номер 247. Желтая — номер 195. |
| Frame rate (m_fFramerate) | Позволяет сменить частоту кадров у произвольной энтити, которая использует переменную pev→framerate . Вероятность успешной работы с той или иной энтитью определяется исключительно опытным путём, т. к. детально не тестировалась |
| Bone controller 0 (m_fController0) | Меняет положение bone-controller 0 для NPC или env_model . |
| Bone controller 1 (m_fController1) | Меняет положение bone-controller 1 для NPC или env_model |

| | |
|------------------------------------|--|
| Bone controller 2 (m_fController2) | Меняет положение bone-controller 2 для NPC или env_model |
| Bone controller 3 (m_fController3) | Меняет положение bone-controller 3 для NPC или env_model |
| skin | Позволяет задавать skin как номер «шкурки» для модели либо contents для браша. Например, воду или лаву. |
| body | Меняет тело для модели. Работает на всех энтитях, имеющих модель. |
| Set Reflection (m_iReflection) | Позволяет сменить стиль отражения энтити в зеркалах: |

Особенности использования

- Для параметров, предусматривающих явное переключение параметра (включено/выключено) есть возможность гибко настраивать реакцию на тип активации.
- Данный параметр пишется напротив соответствующей настройки:

| | |
|------------------------|--|
| CUSTOM_FLAG_NOCHANGE | 0 (не менять данный параметр) |
| CUSTOM_FLAG_ON | 1 (применить данный параметр, независимо от типа активации) |
| CUSTOM_FLAG_OFF | 2 (отключить данный параметр, независимо от типа активации) |
| CUSTOM_FLAG_TOGGLE | 3 (переключить данный параметр с противоположного состояния) |
| CUSTOM_FLAG_USETYPE | 4 (учитывать тип активации, например, на USE_ON — включить, на USE_OFF — выключить, на USE_TOGGLE — переключить) |
| CUSTOM_FLAG_INVUSETYPE | 5 (то же самое, что и CUSTOM_FLAG_USETYPE, но параметры USE_ON и USE_OFF меняются местами) |

- Для объектов, имеющих множественный выбор значения, таких как body, skin, m_iClass и других, используйте ключевое значение -1, чтобы игнорировать его применение.
- Также энтити предусматривает в поле target особое значение *locus, чтобы применять настройки к тому, кто активировал объект.

From: <http://xash3d.ru/> - Xash3D

Permanent link: http://xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:env_customize

Last update: 2013/08/14 14:35

