# 6. Настройки монстров

[6.1. Универсальная схема](#_6.1._Универсальная_схема)

[6.1.1. Idle](#_6.1.1._Idle)

[6.1.2. Eat](#_6.1.2._Eat)

[6.1.3. Attack](#_6.1.3._Attack)

[6.1.4. Panic](#_6.1.4._Panic)

[6.1.5. Hear dangerous sound](#_6.1.5._Hear_dangerous_sound)

[6.1.6. Hear interesting sound](#_6.1.6_Hear_interesting_sound)

[6.1.7. Hit](#_6.1.7_Hit)

[6.2. Логика и особенности монстров](#_6.2._Логика_и_особенности монстров)

[6.2.1. Плоть](#_6.2.1._Плоть)

[6.2.2. Кабан](#_6.2.2._Кабан)

[6.2.3. Собака](#_6.2.3._Собака)

[6.2.4. Псевдособака](#_6.2.4._Псевдособака)

[6.2.5. Кот](#_6.2.5._Кот)

[6.2.6. Тушкано](#_6.2.6_Тушкано)

[6.2.7. Зомби](#_6.2.7._Зомби)

[6.2.8. Излом](#_6.2.8_Излом)

[6.2.9. Псевдогигант](#_6.2.9._Псевдогигант)

[6.2.10. Химера](#_6.2.10._Химера)

[6.2.11. Снорк](#_6.2.11._Снорк)

[6.2.12. Кровосос](#_6.2.12._Кровосос)

[6.2.13. Полтергейст](#_6.2.13._Полтергейст)

[6.2.14. Бюрер](#_6.2.14._Бюрер)

[6.2.15. Контролер](#_6.2.15._Контроллер)

[6.3. Настройка скорости движения](#_6.3._Настройка_скорости_движения)

[6.4. Настройки поведения](#_6.4._Настройка_поведения)

[6.4.1. Rest state](#_6.4.1._REST_State)

[6.4.2. Eat state](#_6.4.2._EAT_State)

[6.4.3. Attack state](#_6.4.3._ATTACK_State)

[6.4.4. Panic state](#_6.4.4._PANIC_State)

[6.4.5. Hitted state](#_6.4.5._HITTED_State)

[6.4.6. Hear interesting sound](#_6.4.6._HEAR_INTERESTING_SOUND_State)

[6.5. Настройка звуков](#_6.5._Настройка_звуков)

[6.6. Настройка особенностей](#_6.6._Настройка_особенностей)

## [6.7. Описание параметров в файлах gamedata\config\creatures\монстр.ltx](#_6.7._Описание_параметров_в файлах g)

## 6.1. Универсальная схема

### 6.1.1. Idle

1. Лидер отдыхает? *Бродить в некотором радиусе вокруг лидера*
2. Лидер ходит по точкам графа? *Следовать за лидером*
3. Вижу труп? *Подбежать, импульсом отбросить на некоторое расстояние*
4. Сытый? *Отдыхать*
5. Голодный? *Бродить по точкам графа в поисках еды*

### 6.1.2. Eat

1. *Бежать к трупу*. Если расстояние до трупа не большое – *перейти на шаг*
2. Если подошли к трупу, *проверить труп.*
3. Умеет таскать трупы? *Тащить в укрытие*
4. *Есть труп*
5. Сытый? *Отойти от трупа на некоторое расстояние, отдыхать*

### 6.1.3. Attack

1. Если только что увидели врага и враг не видит монстра? *Красться*
2. Расстояние до врага большое? *Бежать к врагу*
3. Расстояние до врага не большое? *Атаковать врага*
4. Потеряли врага? *Поиск врага (осмотреться, бегать в радиусе)*
5. Мораль низкая? *Убегать от врага*

Особенности:

1. Атаковать, без остановки
2. Прыжки
3. Разворот на месте в прыжке
4. Смотреть на врага в беге

### 6.1.4. Panic

1. Убегать от врага в укрытие
2. Прибежав в укрытие, смотреть в направлении наиболее открытой территории

### 6.1.5. Hear dangerous sound

1. Убегать от точки опасного звука в укрытие
2. Прибежав в укрытие, смотреть в направлении наиболее открытой территории
3. Играть анимацию испуга

### 6.1.6 Hear interesting sound

1. Идти на позиции звука
2. Смотреть по сторонам

### 6.1.7 Hit

1. Убегать в укрытие в направлении, обратном относительно направления хита
2. Осторожно выходить из укрытия

## 6.2. Логика и особенности монстров

### 6.2.1. Плоть

### 6.2.2. Кабан

### 6.2.3. Собака

1. Пугание.
2. Эффект стаи.

### 6.2.4. Псевдособака

1. Psy-Aura (Падение силы у врага, шум в ушах, биение сердца)
2. Если нет боя, пытается держаться ближе к врагу через каверы
3. Прыжки

### 6.2.5. Кот

1. Ловит мышей
2. Прячется по каверам
3. Генерит фейковые звуки сталкеров в каверах, чувствует врага на расстоянии
4. Прыжки

### 6.2.6 Тушкано

1. Пугающий звук вначале + быстрый бег в атаке
2. Завалив врага, бегают вокруг него и радостно верещат
3. Эффект стаи

### 6.2.7. Зомби

1. Нет паники, нет опасных звуков
2. При падении здоровья используется fake death
3. Если подошел слишком близко к игроку, пытается схватить его одной рукой, второй наносит удары. Игрок может стрелять

### 6.2.8 Излом

1. Сбивает прицел
2. Если подошел слишком близко к игроку, пытается схватить его одной рукой, второй наносит сильные удары. Игрок может стрелять.
3. Берет под контроль зомби
4. Если есть подконтрольные зомби, держится в стороне + пытается забежать за спину игроку

### 6.2.9. Псевдогигант

1. Очень быстрый
2. Сильная атака в беге
3. Каждый шаг – дрожание земли

### 6.2.10. Химера

1. Быстрый, сильный, опасный монстр
2. Может ходить на двух лапах в спокойном состоянии
3. Мощные прыжки
4. Вторая голова «стреляет» a la gauss-gun. При попадании, у врага падают силы (голова держит врага). Попадание во вторую голову: отпускает врага, силы восстанавливаются.

### 6.2.11. Снорк

1. Прыжки, прыжки по геометрии
2. Чувствует игрока в радиусе, прячется в каверах, ждет. Вошли в зону – вой. Потом тишина; если близко – бросается на врага
3. Эффект стаи

### 6.2.12. Кровосос

1. Становится невидимым – очень быстро передвигается
2. Подбежав близко к врагу, пьёт кровь (vampire state). Появляются открытые раны.

### 6.2.13. Полтергейст

1. Три состояния: невидимый (летает на некоторой высоте), полупрозрачный (ходит по земле), видимый (мертвый)
2. Использует телекинез
3. Генерирует огненный выброс
4. Издает странные звуки (на основе материалов)
5. Атака фантомами

### 6.2.14. Бюрер

1. Телекинез
2. Грави-волна
3. Защитный щит

### 6.2.15. Контроллер

1. Берет под контроль монстров, не обладающих пси-способностями (плоть, кабан, собака, гигант, зомби, тушкано)
2. В айдле – держит подконтрольных монстров вокруг себя, в атаке – бросают на врага
3. Во время атаки держится на расстоянии от врага
4. Использует пси-выстрел.
5. Раздельные tors-legs

## 6.3. Настройка скорости движения

**- Настройка LTX**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тип движения** | **Линейная**  **скорость** | **Угловая**  **скорость**  **движения** | **Угловая скорость**  **(построение пути)** | **Мин. процент ускорения** | **Макс. процент ускорения** |
| *Velocity\_Stand* | *0* | *3.05* | *3.05* | *1* | *1* |
| *Velocity\_WalkFwdNormal* | *2.15* | *3.0* | *3.0* | *0.2* | *2.0* |
| *Velocity\_WalkFwdDamaged* | *1.4* | *3.0* | *3.0* | *0.2* | *2.0* |
| *Velocity\_RunFwdNormal* | *5.5* | *3.0* | *3.0* | *0.5* | *1* |
| *Velocity\_RunFwdDamaged* | *1.9* | *3.0* | *3.0* | *0.5* | *1* |
| *Velocity\_Drag* | *1.5* | *3.0* | *3.0* | *1* | *1* |
| *Velocity\_Steal* | *0.7* | *3.0* | *3.0* | *1* | *1* |

при построении дуг пути используется 3ий параметр, таким образом при движении можно настраивать радиус окружностей по которым движется объект (например, для больших монстров он может быть большим)

второй параметр – это реальная угловая скорость самого объекта

настройка линейной и угловой скоростей должны быть насроены таким образом, чтобы при движение по окружностям не было остановок (т.е. угол между отрезками в дуге был как можно меньше)

проценты ускорения необходимы для настройки переключения и скорости анимаций

**Настройка ускорения**

*Accel\_Calm = 2.5 ; ускорение в спокойном состоянии*

*Accel\_Aggressive = 10.5 ; ускорение в агрессивном состоянии*

При ускорении параметр линейной скорости – максимальная скорость (минимальная скорость - 0)

В схеме ускорения использованы связки типов движения:

***Walk-Run*** и ***WalkDamaged-RunDamaged***

|  |
| --- |
| **Walk\_Linear \* Walk\_Max\_Percent > Run\_Linear \* Run\_Min\_Percent** |

(*e.g.* 2.15 \* 2.0 > 5.5 \* 0.2)

Реальная физическая скорость растет с постоянным ускорением, но выбор и установка скорости текущей анимации реализованы следующим образом:

монстр начинает движение с анимации ходьбы, когда скорость =

Walk\_Linear \* Walk\_Max\_Percent, далее переходит на анимацию бега, при этом скорость анимации бега вычисляется в соответствии с Run\_Min\_Percent. Далее скорость анимации увеличивается пропорцианально увеличению скорости движения.

**- Тестирование**

- Движение по открытой местности

1. поставить патрульный путь, с длинными прямими участками + множество кривых

2. написать скрипт движения монстра по патрульному пути (зациклить)

\* бег

\* ходьба

\* подкрадывание

- Движение с множеством препятствий

1. На местности, заваленной геометрией, монстр атакует актера.

- Движение в узких закрытых помещениях

***note*** *Настройка скорости разворота на месте будет сильно влиять на качество движения монстра*

## 6.4. Настройка поведения

### 6.4.1. REST State

1. настроить активное время суток

*DayTime\_Begin = 0 ; время начала дня для монстра*

*DayTime\_End = 21 ; время конца дня*

2. настроить сытость

*Min\_Satiety = 0.4 ; минимальная сытость*

*Max\_Satiety = 1.0 ; максимальная сытость*

3. настроить парамеры изменения сытости во времени

*satiety\_v = 0.0005 ; скорость уменьшения сытости со временем*

Логика монстра:

Если не сытый – ходит по граф поинтам

Иначе, если активное время суток и сытый - сидит, смотрит по-сторонам

Иначе, если не активное время суток и сытый – спит

Дополнительная логика:

Если монстр сытый и видит труп – играть некоторое время с трупом

**- Тестирование**

1. Тестировать сон (монстр слышит но не видит)

- тихо ходить вокруг монстра

- издать звук, смотреть реакцию на монстра

1. Тестировать игру с трупом.

- проверить длительность игры с трупом

- проверить действия монстра, когда он не может добраться до трупа

- игра с одним трупом нескольких монстров

- игра с несколькими трупами нескольких монстров

1. Тестирование активного времени суток
2. Тестировать изменение сытости (что монстр будет делать, когда станет голодным)

### 6.4.2. EAT State

1. настроить таскание трупа

- настроить скорости движения, когда тащит труп

*Velocity\_Drag*

- настроить параметры **capture** в **user data** монстра

*[capture]*

*bone = bip01\_ponytail1 ; bone for capture*

*distance = 0.2 ; distance - less this distance between*

*; bone and capture taget object is captured*

*time\_limit = 100 ; max time for trying to capture object*

*pull\_force = 100000. ; max force used to bring the taget to capture bone*

*pull\_distance = 2 ; max distance taget can be puled*

*velocity\_scale = 0.5 ; velocity scale for pulling 1- normal*

*capture\_force = 1500000. ; max force for holding taget*

1. настроить дистанцию до трупа

*distance\_to\_corpse = 1.2*

1. настроить параметры еды

*eat\_freq = 5.0 ; частота укусов в сек*

*eat\_slice = 0.001 ; увеличение сытости при 1 укусе*

*eat\_slice\_weight = 10.0 ; уменьшение еды у трупа*

**- Тестирование**

Логика: монстр бежит, когда расстояние маленькое – переходит на шаг, подходит, проверяет труп, тащит в укрытие(если может), ест, отходит на некоторое расстояние, ложится отдыхать

1. Монстр и труп на расстоянии в 3 и 20 м
2. Несколько монстров на один труп
3. Несколько трупов на несколько монстров

**note** важно проверить, как часто монстр возвращается к трупу, как далеко отходит после еды, сколько времени отдыхает после еды

смотреть настройки сытости в состянии Rest

### 6.4.3. ATTACK State

1. Настроить дистанцию до врага

*MinAttackDist = 1.4 ; минимальная дистанция*

*MaxAttackDist = 1.8 ; максимальная дистанция*

2. Настроить **Attack-Stops**

*as\_min\_dist = 0.3 ; минимальная дистанция*

*as\_step = 0.3 ; шаг приближения*

Схема использования дистнации до врага:

1. монстр бежит на врага, останавливается когда дистанция < MinAttackDist
2. если враг отошел и дистанция до врага > MaxAttackDist,

перейти на пункт 1.

Схема использования attack-stop:

1. если монстр бьёт и допускает 2 промаха подряд (не наносит хит врагу), MinAttackDist уменьшается на as\_step (as\_min\_dist – граничное минимальное значение)
2. если монстр бьёт и дважды подряд успешная атака (наносит хит врагу), MinAttackDist увеличивается на as\_step (стартовое LTX-значение MinAttackDist – граничное максимальное значение)
3. Настройка анимаций атак

attack\_params = m\_dog\_attack\_params ; указывает на секцию с параметрами

Описание таблицы

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Анимация** | **Время** | **Сила удара** | **Импульс** | **Направление импульса** | **Поле теста** | **Дистанция** |
| stand\_attack\_0 | 0.35 | 20 | 30 | 0.0,1.0,0.0 | -1.6,1.6,-1.6,1.6 | 3.5 |
| stand\_attack\_0 | 0.4 | 15 | 30 | 0.0,1.0,0.0 | -1.6,1.6,-1.6,1.6 | 3.5 |

Время - [0..1] процент времени анимации атаки

Сила удара – сила хита

Импульс - физ. импульс

Напрвление импульса – вектор направления [x,y,z]

Поле теста - [-yaw, yaw, -pitch, pitch] – описание ‘конуса’ поля атаки

Дистанция - проверка на нахождении врага на данном расстоянии

1. Настройка постпроцесса атаки

*attack\_effector = m\_dog\_attack\_effector ;указывает на секцию с параметрами*

Параметры постпроцесса:

*duality\_h = 0.01*

*duality\_v = 0.01*

*blur = 0.01*

*gray = 0.5*

*noise\_intensity = 0.0*

*noise\_grain = 1*

*noise\_fps = 30*

*color\_base = 0.65,0.15,0.1*

*color\_gray = 0.333,0.333,0.333*

*color\_add = 0.1,0,0;0,0,0*

*time = 0.1 ; время постпроцесса*

*time\_attack = 0.05 ; процент от начала на fade in*

*time\_release = 0.25 ; процент до конца на fade out*

*; camera effects*

*ce\_time = 0.35 ; время вращения камеры*

*ce\_amplitude = 5.0 ; амплитуда*

*ce\_period\_number = 2.0 ; количество периодов*

*ce\_power = 0.7 ; сила колебания камеры*

5. Настройка **Damage**

*damage = m\_dog\_damage ; указывает на секцию с параметрами*

Описание параметров

*[m\_Dog\_damage]*

*;bone\_name = <hit\_scale>,-1,<wound\_scale>*

*;<hit\_scale> - коэфф. изменения хита (уменьшения здоровья)*

*;<wound\_scale> - коэфф. изменения величины открытой раны*

*default = 1.00, -1, 0.01*

*bip01\_pelvis = 1.0, -1, 0.1*

*bip01\_spine = 1.0, -1, 0.1*

*bip01\_head = 10.0, -1, 1.00*

6. Настройка морали

*Morale\_Hit\_Quant = 0.2 ; уменьшение морали при хите*

*Morale\_Attack\_Success\_Quant = 0.1 ; увеличение морали при успешной атаке*

*Morale\_Take\_Heart\_Speed = 0.1 ; скорость восстановления морали*

*; в состоянии отваги*

*Morale\_Despondent\_Speed = 0.1 ; скорость уменьшения морали*

*; в подавленном состоянии*

*Morale\_Stable\_Speed = 0.01 ; скорость восстановления морали*

*; в нормальном состоянии*

*Morale\_Despondent\_Threashold = 0.4 ; граница морали, ниже которой монстр*

*переходит в подавленное состояние*

7. Настройка параметра хромания

*DamagedThreshold = 0.5*

Если здоровье монстра < DamagedThreshold, при движении он будет хромать

8. Настройка параметров прыжков

; старая схема (собака, псевдособака)

*jump\_factor = 1.7 ; коэффициент прыжка*

*jump\_delay = 4000 ; задержка после последнего прыжка*

*jump\_min\_dist = 4.5 ; минимальная дистанция прыжка*

*jump\_max\_dist = 3.0 ; максимальная дистанция прыжка*

*jump\_max\_angle = 0.5 ; макс. угол, между монстром и целью*

*jump\_trace\_dist = 1.0 ; расстояние трассировки*

*; (проверка на хит во время прыжка)*

; новая схема (химера, снорк, кот)

*jump\_delay = 10000 ; задержка после последнего прыжка*

*jump\_factor = 2 ; коэффициент прыжка*

*jump\_ground\_trace\_range = 1.4 ; <настройка для программиста>*

*jump\_hit\_trace\_range = 2.0 ; расстояние трассировки*

*jump\_build\_line\_distance = 10.0 ; <настройка для программиста>*

*jump\_min\_distance = 5.5 ; минимальная дистанция прыжка*

*jump\_max\_distance = 12.0 ; максимальная дистанция прыжка*

*jump\_max\_angle = 0.6 ; макс. угол, между монстром и целью*

**- Тестирование**

1. Тестирование параметров атаки монстра против актера

- Тестирование дистанции атаки и attack-stop

- Тестирование всех анимаций атаки, настройка ВСЕХ параметов

- Тест и настройка постпроцесса хита

- Тестирования damage, наносимый монстру

- Тестировать хромание

1. Тестирование логики атаки монстра против актера

Логическая схема:

При атаке реализованы следующие свойства:

**- подкрадывание**

**- поиск врага**

если враг исчез из вида и от него не слышно звуков, то начать поиск врага

тестирование заключается в том, чтобы спрятаться от монстра и не издавая ни звука, наблюдать за его действием. монстр может пробежать дальше, начнет оглядываться, бегать вокруг, смотреть по сторонам

**- атака без остановки**

**- «паника» в атаке**

при множестве хитов, падает мораль монстр паникует (на короткое время), затем опять бежит к врагу

1. Тестирование уникальных особенностей (прыжков, пси-атак и др.)
2. Тестирование атаки множества монстров одного типа против актера

Несколько монстров одного типа используют групповой интеллект для сближения с врагом (они пытаются размещаться вокруг врага). Проверить размещение вокруг врага, посмотреть пути которые строят монстры. Пути должны быть направлены к разным сторонам цели.

1. Тестирование монстра против монстра
2. Тестирование монстра против сталкера
3. Тестировать толпу против толпы и т.д.

### 6.4.4. PANIC State

### 6.4.5. HITTED State

**- Тестирование**

Проверить конечную точку движения монстра, проверить логику состояния паники монстра в ситуации, когда монстр загнан в угол

### 6.4.6. HEAR\_INTERESTING\_SOUND State

Описание: идёт к точке звука, осматривается по сторонам

**- Тестирование**

## 

## 6.5. Настройка звуков

## 6.6. Настройка особенностей

## *6.7. Описание параметров в файлах gamedata\config\creatures\монстр.ltx*

Описание параметров

**last update 27.04.2004**

MaxHealthValue = 150 ; range [0..200]

cform   = skeleton ; collision class

class  = AI\_DOG\_B ; AI class

bone\_torso  = bip01\_spine1 ; bone name

bone\_head =bip01\_head ; bone name

bone\_fire  = bip01\_head ; bone name

weapon\_usage  = 0 ; boolean

SoundThreshold  = 0.06 ; range [0..1]

EyeFov  = 90 ; угол зрения

eye\_range = 60 ; дальность зрения

hit\_power = 45.0 ; сила наносимого повреждения монстром

hit\_type    = strike ; типхита

ImpulseMin  = 100.0 ;минимальный физический импульс при хите

ImpulseMax  = 150.0   ; максимальный физический импульс при хите

; speed factors linear  angular    min max

Velocity\_Stand = 0, 2.0, 1, 1 ; скорость во время остановки

Velocity\_WalkFwdNormal = 1.95, 3.0, 0.02, 2.0 ; скорость шага

Velocity\_WalkFwdDamaged = 1.5, 3.0, 0.2, 2.0 ; скорость шага при ранении

Velocity\_RunFwdNormal = 8.5, 4.0, 0.4, 1 ; скорость бега

Velocity\_RunFwdDamaged = 6.0, 3.2, 0.4, 1 ; скорость бега при ранении

Velocity\_Drag =0.6, 3.0, 1, 1 ; скорость таскания предмета

Velocity\_Steal = 1.5, 3.0, 1, 1 ; скорость подкрадывания

; acceleration

Accel\_Generic = 1.5 ; обычная акселерация

Accel \_Calm = 1.5 ; акселерация в спокойном состоянии

Accel \_Aggressive = 7.5 ; акселерация в агрессивном состоянии

;attack parameters

MinAttackDist = 1.2 ; минимальная дистанция атаки

MaxAttackDist = 2.0 ; максимальная дистанция атаки

as\_min\_dist = 1.0 ; минимальная дистанция для атаки при неуспешной атаке

as\_step = 0.1 ; величина шага приближения при неуспешной атаке

DayTime\_Begin = 6 ; начала дня для монстра

DayTime\_End = 21 ; конец дня для монстра

Min\_Satiety = 0.8 ; мин. норма сытости (меньше - уже голодный)

Max\_Satiety = 1.0 ; макс. норма сытости (больше - очень сытый)

distance\_to\_corpse = 0.7 ; дист. до трупа, при которой он переходит в состояние еды

; entity condition

satiety\_v  = 0.1 ; скорость уменьшения сытости со временем

radiation\_v  = 0.1 ; скорость уменьшения радиации

satiety\_power\_v = 0.1 ; увеличение силы при уменьшении сытости

satiety\_health\_v  = 0.1 ; увеличение здоровья при уменьшении сытости

satiety\_critical  = 0 ; критическое значения сытости (в процентах от 0..1) когда здоровье начинает уменьшаться

radiation\_health\_v = 0.1 ; уменьшение здоровья при воздействии радиации

bleeding\_v  = 0.5 ; потеря крови при максимальной ране

wound\_incarnation\_v = 0.1 ; скорость заживания раны

morale\_v = 0.1 ; скорость восстановления морали

health\_hit\_part  = 1.0 ; процент хита, уходящий на отнимание здоровья

power\_hit\_part = 1.0 ; процент хита, уходящий на отнимание силы

burn\_immunity = 1.0 ; коэффициенты иммунитета при поражении "огненное повреждение"

strike\_immunity  = 1.0 ; коэффициенты иммунитета при поражении "физический удар"

shock\_immunity = 1.0 ; коэффициенты иммунитета при поражении "электрический удар"

wound\_immunity = 0.1 ; коэффициенты иммунитета при поражении "удар острым предметом"

radiation\_immunity = 1.0 ; коэффициенты иммунитета при поражении "телепатический удар"

telepatic\_immunity = 1.0 ; коэффициенты иммунитета при поражении "радиация"

chemical\_burn\_immunity    = 1.0    ; коэффициенты иммунитета при поражении "химическое повреждение"

explosion\_immunity = 1.0 ; коэффициенты иммунитета при поражении "взрыв"

fire\_wound\_immunity = 1.0 ; коэффициенты иммунитета при поражении "огнестрельное повреждение"

sleep\_health  = 1.0 ; коэффициенты скоростей изменения параметров во время сна

sleep\_power = 1.0 ; восстановление сил вовремя сна

sleep\_satiety = 1.0 ; увеличение голода вовремя сна

sleep\_radiation    = 1.0 ; повреждения от радиации вовремя сна в радиоактивной зоне

; Morale

MoraleSuccessAttackQuant  = 0.3 ; увеличение морали во время удачной атаки

MoraleDeathQuant  = -0.3 ; уменьшение морали вызвано смертью напарника

MoraleFearQuant  = -0.002 ; уменьшение морали в связи со страхом

MoraleRestoreQuant  = 0.001 ; восстановлениеморали

MoraleBroadcastDistance  = 10.0 ;

sound\_idle                = monsters\boar\idle\_         ; звук когда ничего не делает

sound\_eat                 = monsters\boar\eat\_          ; звук при поедании

sound\_attack              = monsters\boar\attack\_       ; звук при атаке

sound\_attack\_hit          = monsters\boar\attack\_hit\_   ; звук удара во время атаки

sound\_take\_damage         = monsters\boar\hit\_          ; звук хита

sound\_die                 = monsters\boar\die\_          ; звук при смерти

sound\_bkgnd               = monsters\biting\def\_        ; фоновый пустой

sound\_threaten            = monsters\boar\threaten\_     ; звук при пугании

sound\_landing             = monsters\boar\landing\_      ; звук при приземлении

sound\_steal               = monsters\biting\def\_        ; звук при подкрадывании

sound\_panic               = monsters\boar\hit\_          ; звук при панике

sound\_growling            = monsters\biting\def\_        ; звук при рычании

idle\_sound\_delay = 15000 ; случайная задержка между проигрыванием звука (от 0 до N)

eat\_sound\_delay = 3000 ; случайная задержка между проигрыванием звука (от 0 до N)

attack\_sound\_delay = 2000 ; случайная задержка между проигрыванием звука (от 0 до N)

jump\_factor = 1.6 ; коэффициент прыжка (чем выше, тем дальше прыгает)

jump\_delay = 3000   ; случайная задержка между прыжками

jump\_min\_dist = 1.0 ; минимальная дистанция прыжка

jump\_max\_dist = 20.0   ; максимальная дистанция прыжка

jump\_max\_angle = 1.5 ; максимальный угол между направлением тела монстра и жертвой

eat\_freq = 5.0 ; частота укусов в сек

eat\_slice = 0.01 ; увеличение сытости при 1 укусе

eat\_slice\_weight = 5.0 ; уменьшение еды у трупа

DamagedThreshold = 0.5 ; процент здоровья при котором монстр переходит в раненое состояние

; ( Bloodsucker only) параметры невидимости

BlinkTime  = 400 ; время мерцания

BlinkMicroInterval   = 30 ; время кванта мерцания

RestoreInterval  = 5000 ; время восстановления 5 сек

InvisibilityTimeMin  = 2000  ; мин время, на которое монстр становится невидимым

InvisibilityTimeMax  = 5000   ; макс время, на которое монстр становится невидимым

PowerDownFactor = 0.10 ;[0..1] коэффициент, на который падает сила монстра при активации невидимости

PowerThreshold = 0.70 ; [0..1] порог силы, после которого нельзя стать невидимым

InvisibilityDist =8.0 ; [1..n] дистанция до врага, на которой монстр может становиться невидимым

Настройка параметров хитов

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Anim** | **time[0..1]** | **hit\_power** | **impulse** | **impulse\_dir (x,y,z)** | **Field of hit\_test**  **(left,right, top, bottom)** | **Test Dist** |
| stand\_attack\_0 | 0.45 | 25 | 650 | 0.0, 1.0, 1.0 | -1.6,1.6,-1.6,1.6 | 3.5 |
| stand\_attack\_1 | 0.45 | 20 | 600 | 0.0, 2.0, 1.0 | -1.6,1.6,-1.6,1.6 | 3.5 |
| stand\_attack\_2 | 0.45 | 40 | 600 | 0.0, 2.0, 1.0 | -1.6,1.6,-1.6,1.6 | 3.5 |

Настройка параметров анимаций

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Anim** | **Cycles** | **Time1** | **power1** | **time2** | **power2** |
| stand\_walk\_fwd\_0 | 1 | 0.01 | 1 | 0.25 | 0.7 |
| stand\_run\_fwd\_0 | 1 | 0.25 | 1 | 0.5 | 0.6 |