

Описание скрипта игры AstroMenace.

Содержание:

1. *Общая информация.*
2. *Элементы сценария загрузки (вложенные элементы Load)*
3. *Основные элементы сценария (вложенные элементы Action)*

Приложение А. файл aimode.xml

Приложение В. файл list.xml

1. Общая информация.

Общее описание, синтаксис: скрипт базируется на стандарте xml.

Сокращения, термины, общие факты:

Rand – произвольное значение, запись вида 120Rand означает число в пределах 0-120. Данное сокращения является информативным, и не может передаваться как параметр.

float – рациональное число

int – целое число

string – строка

Скорость движения камеры 10 единиц в секунду.

Игровая точка (при старте – 0,0,0) каждую секунду, координата z увеличивается на 10 единиц. Все относительные координаты рассчитываются относительно Игровой точки.

2. Элементы сценария загрузки script elements (вложенные элементы <Load>)

Элементы сценария загрузки должны быть внутри элемента <Load>, и не могут использоваться в других элементах сценария:

Элементы загрузки текстуры:

StarSystem1 – загрузить текстуры StarSystem 1 SkyBox.

StarSystem2 – загрузить текстуры StarSystem 2 SkyBox .

StarSystem3 – загрузить текстуры StarSystem 3 SkyBox.

Planet – загрузить текстуры планет.

Asteroid – загрузить текстуры планет астероидов (больших и малых).

AlienFighter – загрузить текстуры кораблей пришельцев.

BasePart – загрузить текстуры пиратской базы.

AlienMotherShip – загрузить текстуры боссов пришельцев.

Building – загрузить текстуры зданий.

Pirate – загрузить текстуры пиратов (транспорт, турели, корабли...).

Элементы настройки миссии:

AIFile – aimode файл для данного уровня. Пожалуйста, не используйте основной ai файл ("DATA/SCRIPT/aimode.xml"). Данный файл может быть изменен без предупреждений.

LayersTransp – настройка прозрачности слоев звезд (первый и второй). Должно быть типа float, от 0.0 до 1.0.

- **FirstStart**, (float), необязательный (по умолчанию 0.2)
- **FirstEnd**, (float), необязательный (по умолчанию 0.7)
- **SecondStart**, (float), необязательный (по умолчанию 0.1)
- **SecondEnd**, (float), необязательный (по умолчанию 0.7)

3. Основные элементы сценария (вложенные элементы <Action>)

Основные элементы скрипта, должны быть вложены в элемент <Action>, и не могут использоваться с другими элементами:

Debug

Установка режима отладки.

showline, (int), обязательный (по умолчанию 0)

Вывод номера строки скрипта, в которой создается объект.

1 – выводить номер элемента.

другое число – ничего не выводить.

undead, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Учет повреждений корпуса корабля игрока.

0 – учитываются повреждения корабля игрока.

1 – при значениях прочности корпуса менее 0, автоматически восстанавливается в исходное значение (максимальное для этого типа корабля). Тем самым корабль невозможно уничтожить.

showbb, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Отображения коробок подсчета попаданий-столкновений.

0 – не отображать

1 – отображать только AABV

2 – отображать AABV и OVB

3 – отображать AABV, OVB и HitVB

Пример:

```
<Debug showline="1"/>
```

Примечание:

1) параметр должен быть установлен до создания 3д объектов.

2) AABV рисуется красным, OVB зеленым, HitVB синим.

StarSystem

Создание космического окружения (SkyBox и мерцающие звезды на заднем фоне).

system, (int), обязательный

Номер системы, которую нужно создать (отличаются SkyBox'ами)

0 – система без SkyBox'a.

1 – синий космос с большим солнцем (засветкой) с одной стороны.

anglex, **angley**, **anglez**, (float), необязательные (по умолчанию равны 0)

Поворот при прорисовки SkyBox'a.

Пример:

```
<StarSystem system="1"/>
```

Label

Метка в тексте скрипта.

name, (string), обязательный

Название метки

Goto

Безусловный переход на метку (Label).

label, (string), обязательный

Название метки, на которую нужно перейти

Пример:

```
<Label name="Label1"/>
```

~~~~~

часть скрипта

~~~~~

```
<Goto label="Label1"/>
```

TimeLine

Временная линия. Точка скрипта, выполнения после которой будет продолжено только по истечении. Так же является операторными скобками для выполнения действия в заданное время. value, (float), необязательный (по умолчанию равен 0)

Значение задержки в секундах, относительно предыдущей операции.

Пример задержки:

```
<TimeLine value="1.5"/>
```

Пример выполнения действий по времени:

```
<TimeLine value="1.5"/>
```

~~~~~

часть скрипта

~~~~~

```
</TimeLine>
```

Light

Источник света.

type, (int), необязательные (по умолчанию равен 1)

Тип источника света

1 – пока единственный возможный параметр, источник типа звезды (очень далекий)

status, (int), необязательные (по умолчанию равен 1)

Состояние источника света

1 – источник включен

Другое значение – источник выключен

dirx, diry, dirz, (float), необязательный (по умолчанию 0,0,1)

Параметры направления источника света типа звезда. После применения, вектор направления будет нормализован.

diffx, diffy, diffz, (float, 0.0-1.0), необязательный (по умолчанию 0,0,0,1)

Диффузная (Diffuse) составляющая источника света. Параметры формата RGBA. Значения не должны быть менее 0, и более 1.

specx, specy, specz, (float, 0.0-1.0), необязательный (по умолчанию 0,0,0,1)

Зеркальная (Specular) составляющая источника света. Параметры формата RGBA. Значения не должны быть менее 0, и более 1.

ambx, amby, ambz, (float, 0.0-1.0), необязательный (по умолчанию 0,0,0,1)

Постоянная (Ambient) составляющая источника света. Параметры формата RGBA. Значения не должны быть менее 0, и более 1.

Пример:

```
<Light dirx="0.5" diry="0" dirz="1" diffx="1" diffy="1" diffz="1" specx="1" specy="1" specz="1" ambx="1" amby="1" ambz="1"/>
```

Примечание: источники света могут быть установлены в любое время.

MissionComplete

Маркер принудительного окончания уровня.

Параметры отсутствуют.

Пример окончания уровня через 5 секунд:

```
<TimeLine value="5"/>
<MissionComplete />
```

Примечание: после выполнения команды MissionComplete работа сценария прекращается. Соответственно, данная команда должна вызываться последней.

MissionCompleteAtNoEnemy

Маркер окончания уровня, по условию наличия врагов.

ships, (int), необязательные (по умолчанию 0)

1 – проверять наличие кораблей врагов.

0 – не проверять корабли.

grounds, (int), необязательные (по умолчанию 0)

1 – проверять наземные объекты (турели, транспорт).

0 – не проверять наземные объекты.

delay, (float), необязательные (по умолчанию 0.0f)

Задержка в секундах.

Пример окончания уровня через 3 секунд после того, как все корабли уничтожены:

```
<MissionCompleteAtNoEnemy ships="1" delay="3"/>
```

Примечание: после выполнения данной команды работа сценария прекращается. Соответственно, данная команда должна вызываться последней.

Text

Вывод текста с информацией.

life, (float), необязательный (по умолчанию -1.0)

Время отображения текста в секундах.

-1.0 – выводить без ограничения по времени.

text, (string), обязательный

Текст, который необходимо вывести на экран.

posx, **posy**, (int), необязательные (по умолчанию вывод в точку 0,0)

Положение текста на экране. Начало координат (точка 0,0) находится в верхнем левом углу.

color, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Цвет текста.

0 – белый

1 – желтый

2 – красный

3 – зеленый

4 – оранжевый

5 – серый

Примечание: Рамки экрана 1024 по ширине и 768 по высоте не зависимо от реально размера окна игры.

Music

Установка нужной темы музыки.

theme, (int), обязательный

1 – обычная музыка в игре

2 – музыка «босса» или большой опасности

Пример:

```
<Music theme="2"/>
```

Примечание: в процессе инициализации новой игры устанавливается и запускается музыка 1. Необходимо так же учитывать время на «уход» старой темы (2 секунды) и «появление» новой темы (2 секунды).

AsteroidField

Автоматическая генерация поля астероидов скриптом.

status, (int), обязательный

Состояние режима генерации астероидов.

0 – выключен

1 – включен

persec, (float), необязательный (по умолчанию 2)

Кол-во астероидов, создаваемое за 1 секунду.

w, (float), необязательный (по умолчанию 280)

Ширина поля астероидов.

h, (float), необязательный (по умолчанию 7.5)

Высота поля астероидов.

posx, **posy**, **posz**, (float), необязательные (по умолчанию 0,-10,340)

Положение центра поля.

slow, (float), необязательный (по умолчанию 5)

Скорость астероидов (основной массы).

fast, (float), необязательный (по умолчанию 35)

Минимальная скорость быстро летящих астероидов.

CreatePlanet

Создание планеты.

type, (int), обязательный

1 - 6, тип планеты который необходимо создать.

speed, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость движения планеты. Движение планеты не зависит от направления и ориентации, всегда движется в сторону противоположной движению игры.

posax, **posay**, **posaz**, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта по абсолютным координатам.

anglax, **anglay**, **anglaz**, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.

Пример:

```
<CreatePlanet type="1" posax="500" posay="-250" posaz="800" anglax="45" anglaz="15"/>
```

*Описание операторов, которые вызываются в операторных скобках образованных оператором **TimeLine**:*

CreateAsteroid

Создание астероида.

maxrad, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Максимальный радиус сгенерированного астероида.

speed, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость полета астероида в космосе.

id, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Уникальный идентификатор объекта для отслеживания состояния объекта в скрипте.

onhide, (int), необязательный (по умолчанию 1)

Режим удаления объекта.

0 – не удалять объект.

1 – удалять объекта автоматически, если он более чем на 1 секунду покинул видимую область.

posax, posay, posaz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта по абсолютным координатам.

posx, posy, posz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта относительно игровой системы координат.

anglax, anglay, anglaz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.

anglx, angly, anglz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения относительно игровой системы координат.

rotx, roty, rotz, (float), необязательные (по умолчанию 100+50Rand,20+20Rand,0)

Скорость вращения астероида вокруг своего центра.

Пример:

```
<CreateAsteroid speed="5" posx="-75" posy="-8" posz="190" angly="180"/>
```

CreateMine

Создать мину пиратов.

type, (int), обязательный

1 - 4, тип мины.

id, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Уникальный идентификатор объекта для отслеживания состояния объекта в скрипте.

status, (int), необязательный (по умолчанию 1)

1 – враг.

2 – союзник.

onhide, (int), необязательный (по умолчанию 1)

Режим удаления объекта.

0 – не удалять объект.

1 – удалять объекта автоматически, если он более чем на 1 секунду покинул видимую область.

posax, posay, posaz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта по абсолютным координатам.

posx, posy, posz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта относительно игровой системы координат.

anglax, anglay, anglaz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.

anglx, angly, anglz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения относительно игровой системы координат.

Пример:

```
<CreateMine posx="-75" posy="-8" posz="190" angly="180"/>
```

EarthFighter

Создание корабля землян. Так же является операторными скобками для заполнения списка действий объекта (см. TimeSheet).

type, (int), обязательный

1 - 22, тип корабля который необходимо создать.

id, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Уникальный идентификатор объекта для отслеживания состояния объекта в скрипте.

speed, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вперед-назад (если отрицательна).

speedlr, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля лево-пораво (если отрицательна).

speedud, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вверх-вниз (если отрицательна).

speedbycamfb, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вперед-назад (если отрицательна) по вектору камеры.

speedbycamlr, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля влево-вправо (если отрицательна) по вектору камеры.

speedbycamud, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вверх-вниз (если отрицательна) по вектору камеры.

armour, (int), необязательный (по умолчанию 0)

0 – 7, тип брони корпуса.

weapon1, ..., weapon6, (int), необязательные

1 – 19, тип оружия для каждого слота.

Примечание:

1) У разных кораблей свое кол-во слотов установки оружия.

2) Необходимо учитывать уровень слота и уровень оружия.

3) Корабли NPC не учитывают затраты энергии на перезарядку оружия.

onhide, (int), необязательный (по умолчанию 1)

Режим удаления объекта.

0 – не удалять объект.

1 – удалять объекта автоматически, если он более чем на 1 секунду покинул видимую область.

posax, posay, posaz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта по абсолютным координатам.

posx, posy, posz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта относительно игровой системы координат.

anglax, anglay, anglaz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.

anglx, angly, anglz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения относительно игровой системы координат.

aimode, (int), необязательный

Предустановленный зацикленный режим действий. Задается в файле aimode.xml.

Примечание:

- 1) равносильно использованию TimeSheet с параметром aimode и time="-1".
- 2) при задействовании aimode, параметр speed не учитывается.

Пример:

```
<EarthFighter type="2" speed="10" armour="4" posax="200" posay="10" posaz="10" anglay="90"/>
```

AlienFighter

Создание небольшого или среднего корабля пришельцев. Так же является операторными скобками для заполнения списка действий объекта (см. TimeSheet).

type, (int), обязательный

1 - 17, тип корабля который необходимо создать.

id, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Уникальный идентификатор объекта для отслеживания состояния объекта в скрипте.

speed, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вперед-назад (если отрицательна).

speedlr, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля лево-пораво (если отрицательна).

speedud, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вверх-вниз (если отрицательна).

speedbycamfb, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вперед-назад (если отрицательна) по вектору камеры.

speedbycamlr, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля влево-вправо (если отрицательна) по вектору камеры.

speedbycamud, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вверх-вниз (если отрицательна) по вектору камеры.

onhide, (int), необязательный (по умолчанию 1)

Режим удаления объекта.

0 – не удалять объект.

1 – удалять объекта автоматически, если он более чем на 1 секунду покинул видимую область.

posax, posay, posaz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта по абсолютным координатам.

posx, posy, posz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта относительно игровой системы координат.

anglax, anglay, anglaz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.

anglx, angly, anglz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения относительно игровой системы координат.

aimode, (int), необязательный

Предустановленный зацикленный режим действий. Задается в файле aimode.xml.

Примечание:

- 1) равносильно использованию TimeSheet с параметром aimode и time="-1".
- 2) при задействовании aimode, параметр speed не учитывается.

Пример:

```
<AlienFighter type="1" aimode="2" posx="30" posy="-2" posz="230" angly="180"/>
```

PirateShip

Создание пиратского корабля. Так же является операторными скобками для заполнения списка действий объекта (см. TimeSheet).

type, (int), обязательный

1 - 10, тип корабля который необходимо создать.

id, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Уникальный идентификатор объекта для отслеживания состояния объекта в скрипте.

speed, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вперед-назад (если отрицательна).

speedlr, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля лево-порово (если отрицательна).

speedud, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вверх-вниз (если отрицательна).

speedbycamfb, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вперед-назад (если отрицательна) по вектору камеры.

speedbycamlr, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля влево-вправо (если отрицательна) по вектору камеры.

speedbycamud, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вверх-вниз (если отрицательна) по вектору камеры.

onhide, (int), необязательный (по умолчанию 1)

Режим удаления объекта.

0 – не удалять объект.

1 – удалять объекта автоматически, если он более чем на 1 секунду покинул видимую область.

posax, **posay**, **posaz**, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта по абсолютным координатам.

posx, **posy**, **posz**, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта относительно игровой системы координат.

anglax, **anglay**, **anglaz**, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.

anglx, **angly**, **anglz**, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения относительно игровой системы координат.

aimode, (int), необязательный

Предустановленный заикленный режим действий. Задается в файле aimode.xml

Примечание:

1) равносильно использованию TimeSheet с параметром aimode и time="-1".

2) при задействовании aimode, параметр speed не учитывается.

Пример:

```
<PirateShip type="1" aimode="2" posx="30" posy="-2" posz="230" angly="180">
```

AlienMotherShip

Создание большого корабля пришельцев (не босса уровня!). Так же является операторными скобками для заполнения списка действий объекта (см. TimeSheet).

type, (int), обязательный

1 - 8, тип корабля который необходимо создать.

id, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Уникальный идентификатор объекта для отслеживания состояния объекта в скрипте.

- speed**, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)
Скорость корабля вперед-назад (если отрицательна).
- speedlr**, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)
Скорость корабля лево-порово (если отрицательна).
- speedud**, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)
Скорость корабля вверх-вниз (если отрицательна).
- speedbycamfb**, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)
Скорость корабля вперед-назад (если отрицательна) по вектору камеры.
- speedbycamlr**, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)
Скорость корабля влево-вправо (если отрицательна) по вектору камеры.
- speedbycamud**, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)
Скорость корабля вверх-вниз (если отрицательна) по вектору камеры.
- onhide**, (int), необязательный (по умолчанию 1)
Режим удаления объекта.
0 – не удалять объект.
1 – удалять объекта автоматически, если он более чем на 1 секунду покинул видимую область.
- posax, posay, posaz**, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)
Установка положения объекта по абсолютным координатам.
- posx, posy, posz**, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)
Установка положения объекта относительно игровой системы координат.
- anglax, anglay, anglaz**, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)
Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.
- anglx, angly, anglz**, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)
Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения относительно игровой системы координат.
- aimode**, (int), необязательный
Предустановленный зацикленный режим действий. Задается в файле aimode.xml.
Примечание:
1) равносильно использованию TimeSheet с параметром aimode и time="-1".
2) при задействовании aimode, параметр speed не учитывается.

Пример:

```
<AlienMotherShip type="1" aimode="2" posx="30" posy="-2" posz="230" angly="180"/>
```

CreateBasePart

Создание элемента базы пиратов.

- type**, (int), обязательный
1 – случайный; 11,12,13,14,15, малая платформа на астероиде.
2 – случайный; 21,22,23,24,25, платформа с астероидом и шлюзами со всех сторон.
3 – маневровый двигатель.
4 – платформа-дорога.
5 – балка.
6 – случайный; 61,62,63,64,65, большая платформа на астероиде.
7 – большая платформа.
8 – случайный; 81,82,83,84,85, платформа с астероидом и одним шлюзом.
- id**, (int), необязательный (по умолчанию 0)
Уникальный идентификатор объекта для отслеживания состояния объекта в скрипте.
- onhide**, (int), необязательный (по умолчанию 1)
Режим удаления объекта.
0 – не удалять объект.

1 – удалять объекта автоматически, если он более чем на 1 секунду покинул видимую область.

posax, posay, posaz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта по абсолютным координатам.

posx, posy, posz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта относительно игровой системы координат.

anglax, anglay, anglaz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.

anglx, angly, anglz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения относительно игровой системы координат.

Пример:

```
<CreateBasePart type="1" posx="30" posy="-2" posz="230" angly="180"/>
```

CreateBigAsteroid

Создать большой астероид.

type, (int), обязательный

1 – случайный; 11,12,13,14,15, большой астероид (только для задней, удаленной прорисовки).

2 – случайный; 21,22,23,24,25, большой астероид (не уничтожаемый).

id, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Уникальный идентификатор объекта для отслеживания состояния объекта в скрипте.

onhide, (int), необязательный (по умолчанию 1)

Режим удаления объекта.

0 – не удалять объект.

1 – удалять объекта автоматически, если он более чем на 1 секунду покинул видимую область.

posax, posay, posaz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта по абсолютным координатам.

posx, posy, posz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта относительно игровой системы координат.

anglax, anglay, anglaz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.

anglx, angly, anglz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения относительно игровой системы координат.

Пример:

```
<CreateBigAsteroid type="11" posx="30" posy="-2" posz="230" angly="180"/>
```

CreateMBuilding

Создание турели или орудия (наземные военные объекты пиратов).

type, (int), обязательный

1-7, тип объекта который необходимо создать.

id, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Уникальный идентификатор объекта для отслеживания состояния объекта в скрипте.

speed, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вперед-назад (если отрицательна).

onhide, (int), необязательный (по умолчанию 1)

Режим удаления объекта.

0 – не удалять объект.

1 – удалять объекта автоматически, если он более чем на 1 секунду покинул видимую область.

posax, posay, posaz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта по абсолютным координатам.

posx, posy, posz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта относительно игровой системы координат.

anglax, anglay, anglaz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.

anglx, angly, anglz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения относительно игровой системы координат.

aimode, (int), необязательный

Предустановленный зацикленный режим действий. Задается в файле aimode.xml

Примечание:

1) равносильно использованию TimeSheet с параметром aimode и time="-1".

2) при задействовании aimode, параметр speed не учитывается.

Пример:

```
<CreateMBuilding type="1" posx="30" posy="-2" posz="230" angly="180"/>
```

CreateBuilding

Создание наземной постройки пиратов.

type, (int), обязательный

1-11, тип объекта который необходимо создать.

id, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Уникальный идентификатор объекта для отслеживания состояния объекта в скрипте.

onhide, (int), необязательный (по умолчанию 1)

Режим удаления объекта.

0 – не удалять объект.

1 – удалять объекта автоматически, если он более чем на 1 секунду покинул видимую область.

posax, posay, posaz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта по абсолютным координатам.

posx, posy, posz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта относительно игровой системы координат.

anglax, anglay, anglaz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.

anglx, angly, anglz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения относительно игровой системы координат.

Пример:

```
<CreateBuilding type="1" posx="30" posy="-2" posz="230" angly="180"/>
```

CreateTracked

Создание наземного гусеничного транспортного средства пиратов.

type, (int), обязательный

1-11, тип объекта который необходимо создать.

id, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Уникальный идентификатор объекта для отслеживания состояния объекта в скрипте.

speed, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость.

onhide, (int), необязательный (по умолчанию 1)

Режим удаления объекта.

0 – не удалять объект.

1 – удалять объекта автоматически, если он более чем на 1 секунду покинул видимую область.

posax, posay, posaz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта по абсолютным координатам.

posx, posy, posz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта относительно игровой системы координат.

anglax, anglay, anglaz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.

anglx, angly, anglz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения относительно игровой системы координат.

aimode, (int), необязательный

Предустановленный зацикленный режим действий. Задается в файле aimode.xml.

Примечание:

1) равносильно использованию TimeSheet с параметром aimode и time="-1".

2) при задействовании aimode, параметр speed не учитывается.

Пример:

```
<CreateTracked type="1" posx="30" posy="-2" posz="230" angly="180"/>
```

CreateWheeled

Создание наземного колесного транспортного средства пиратов.

type, (int), обязательный

1-8, тип объекта который необходимо создать.

id, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Уникальный идентификатор объекта для отслеживания состояния объекта в скрипте.

speed, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость.

onhide, (int), необязательный (по умолчанию 1)

Режим удаления объекта.

0 – не удалять объект.

1 – удалять объекта автоматически, если он более чем на 1 секунду покинул видимую область.

posax, posay, posaz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта по абсолютным координатам.

posx, posy, posz, (float), необязательные (по умолчанию в точку 0,0,0)

Установка положения объекта относительно игровой системы координат.

anglax, anglay, anglaz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения по абсолютной системе координат.

anglx, angly, anglz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Установка первоначальной ориентации объекта и направления движения относительно

игровой системы координат.

aimode, (int), необязательный

Предустановленный зацикленный режим действий. Задается в файле aimode.xml.

Примечание:

1) равносильно использованию TimeSheet с параметром aimode и time="-1".

2) при задействовании aimode, параметр speed не учитывается.

Пример:

```
<CreateWheeled type="1" posx="30" posy="-2" posz="230" angly="18"/>
```


TimeSheet элемент, используется в элементах EarthFighter, AlienFighter, AlienMotherShip, PirateShip, CreateMBuilding, CreateTracked, CreateWheeled:

Для EarthFighter, AlienFighter, AlienMotherShip, PirateShip, CreateTracked, CreateWheeled, CreateMBuilding:

time, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Время выполнения команды в секундах.

Значение -1 означает выполнение данного действия все время (или в цикле).

aimode, (int), необязательный

Предустановленный режим действия. Задается в файле aimode.xml.

Примечание: перекрывает все другие параметры состояния кроме time.

fire, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Огонь (если объект способен стрелять).

0 – не стрелять.

1 – стрелять.

Для EarthFighter, AlienFighter, AlienMotherShip, PirateShip, CreateTracked, CreateWheeled:

speed, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость объекта.

acceler, (float), необязательный (по умолчанию 1.0)

Коэф. ускорение объекта.

rotx, roty, rotz, (float), необязательные (по умолчанию 0,0,0)

Угол на который необходимо повернуть объект вокруг своего центра.

rotacx, rotacy, rotacz, (float), необязательные (по умолчанию 1,1,1)

Коэф. ускорения угловых поворотов.

For EarthFighter, AlienFighter, AlienMotherShip, PirateShip elements:

speedlr, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля лево-порово (если отрицательна).

speedud, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вверх-вниз (если отрицательна).

speedbycamfb, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вперед-назад (если отрицательна) по вектору камеры.

speedbycamlr, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля влево-вправо (если отрицательна) по вектору камеры.

speedbycamud, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Скорость корабля вверх-вниз (если отрицательна) по вектору камеры.

accelerlr, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Ускорение корабля лево-порово (если отрицательна).

accelerud, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Ускорение корабля вверх-вниз (если отрицательна).

accelerbycamfb, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Ускорение корабля вперед-назад (если отрицательна) по вектору камеры.

accelerbycamlr, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Ускорение корабля влево-вправо (если отрицательна) по вектору камеры.

accelerbycamud, (float), необязательный (по умолчанию 0.0)

Ускорение корабля вверх-вниз (если отрицательна) по вектору камеры.

Для CreateMBuilding, CreateTracked, CreateWheeled, PirateShip:

targeting, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Наведение на врага (если есть возможность наводить – турели, техника).

0 – выкл.

1 – вкл.

Для AlienMotherShip, AlienFighter, PirateShip:

bossfire, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Стрелять из мощного оружия (если у объекта есть такая возможность).

0 – не стрелять.

1 – стрелять.

Приложение А. файл aimode.xml.

Вы также можете использовать файл aimode для хранения предустановленных действий NPC. Пожалуйста, не используйте для этих целей основной ai файл ("DATA/SCRIPT/aimode.xml"). Данный файл может быть изменен без предупреждения.

Пример файла aimode:

Имя файла: your_aimode_file.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<AstroMenaceAI name="AstroMenace AI script">
  <!-- Zig-zag movement for AlienFighter (type 1) -->
  <AI num="1">
    <TimeSheet time="2" speed="15" roty="90" rotacy="0.9"/>
    <TimeSheet time="4" speed="15" roty="-180" rotacy="0.9"/>
    <TimeSheet time="2" speed="15" roty="90" rotacy="0.9"/>
  </AI>
</AstroMenaceAI>
```

Для использование предустановленного действия в вашей миссии необходимо:

1. В секции «Load», присоединить ваш aimode файл. Например так:

```
<AIFile>DATA/SCRIPT/your_aimode_file.xml</AIFile>
```

2. Установить данное действие объекту. Например так:

```
<AlienFighter type="1" aimode="1" posX="30" posY="-2" posz="230" angly="180"/>
```

Annex B. list.xml file.

list.xml – это файл описания миссий.

GameMainMusic элемент (необязательный)

Заменить основную игровую музыкальную тему.

nested text, (string), обязательный

Имя файла. Поддерживается музыка только формата OGG.

GameBossMusic элемент (необязательный)

Заменить игровую музыкальную тему опасности/босса.

nested text, (string), обязательный

Имя файла. Поддерживается музыка только формата OGG.

GameDeathMusic элемент (необязательный)

Заменить игровую музыкальную тему миссия провалена.

nested text, (string), обязательный

Имя файла. Поддерживается музыка только формата OGG.

Вложенные элементы Mission:

Title

Название миссии.

color, (int), необязательный (по умолчанию 4)

Цвет прорисовки названия миссии.

0 – белый

1 – желтый

2 – красный

3 – зеленый

4 – оранжевый

5 – серый

type, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Определение принадлежности текста названия.

0 – название это текст.

1 – название это маркер во внутренний текстовый файл text.xml (нужно для базовых уровней).

nested text, (string), обязательный

Текст названия миссии.

Descr

Описания миссии.

color, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Цвет прорисовки описания миссии.

0 – белый

1 – желтый

2 – красный

3 – зеленый

4 – оранжевый

5 – серый

type, (int), необязательный (по умолчанию 0)

Определение принадлежности текста названия.

0 – название это текст.

1 – название это маркер во внутренний текстовый файл text.xml (нужно для базовых уровней).

nested text, (string), обязательный

Текст названия миссии.

Icon

Файл иконки миссии. Должен быть 64x64 пикселей, поддерживаемые графические форматы: tga, jpg.

nested text, (string), обязательный

Имя файла иконки.

File

Файл миссии.

nested text, (string), обязательный

Имя файла миссии.

Пример list.xml:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<AstroMenaceMissionsList name="AstroMenace Missions List">
  <!-- Mission 1 -->
  <Mission>
    <Title color="4" type="1">6_Mission1Title</Title>
    <Descr color="0" type="1">6_Mission1Descr</Descr>
    <Icon>DATA/SCRIPT/mission1_icon.tga</Icon>
    <File>DATA/SCRIPT/mission1.xml</File>
  </Mission>
  <!-- Mission 2 -->
  <Mission>
    <Title>Mission 2</Title>
    <Descr>Really cool mission!</Descr>
    <Icon>DATA/SCRIPT/mission2_icon.tga</Icon>
    <File>DATA/SCRIPT/mission2.xml</File>
  </Mission>
</AstroMenaceMissionsList>
```

Примечание: кол-во миссий не должно быть более 99.