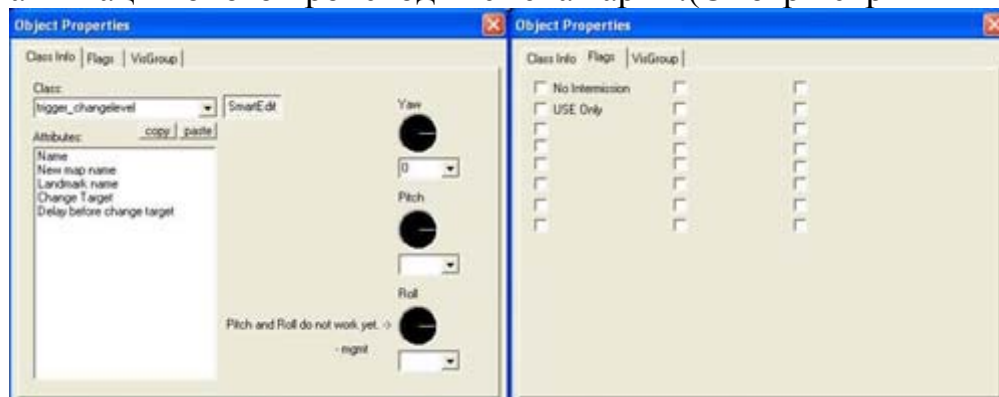


## Смена карт

Ну чтож , решил я вам написать тутор по смене уровней в халфе. Эта проблема довольно актуальна , поэтому читайте внимательно. .

Итак смена уровня состоит в основном из двух ентить наличие которых ОБЯЗАТЕЛЬНО !!! Это trigger\_changelevel и info\_landmark.

Trigger\_changelevel - бращ-энтитя или триггер при попадании в который или активации оного происходит смена карты.(Смотри скрин ниже).



- \* Name - имя триггера , обязательно при флаге Use Only.
- \* New map name - имя следующей карты , например если вы находитесь в map1 и надо попасть в map2 , то пишете естественно map2 , а в тот же trigger\_changelevel с теми же функциями только в map2 пишете наоборот map1
- \* Landmark Name - имя info\_landmark , сведения о которой я приведу ниже , имя ставим например map1tomap2\_lm
- \* Change Target - об этой опции напишу позже , сейчас она нам не нужна ( и в принципе вообще не очень нужна )
- \* Delay before change target - время перед активации цели написанной в поле выше

### Флаги

- \*No Intermission - нам сейчас не нужно
- \*Use Only - при активации данного флага trigger\_changelevel будет активирован только другим объектом (trigger\_once например) - для этого нужно вписать имя trigger\_changelevel в поле target активирующего объекта , а при попадании игрока в этот trigger\_changelevel он ничего делать не будет.

Info\_landmark - точечная энтитя , которая настраивает постоянный пункт появления игрока на новой карте .Её наличие в обеих картах обязательно , так как относительно положения info\_landmark игрок появиться в следующей карте. Например если при смене уровня игрок находится на расстоянии 1 м и 60 градусов (по оси x\y) то и в следующей карте он появиться на таком же расстоянии от этой энтити поэтому info\_landmark следует располагать аккуратно , т.к. если в следующей карте на расстоянии 1 м и 60 градусов от info\_landmark будет стена то игрок появиться в этой стене. Я советую

копировать и trigger\_changelevel и info\_landmark , и браши которые находятся рядом в следующую карту , чтобы избежать ошибок.

\*Name - имя энтити , в нашем случае map1to map2\_lm , должно быть одинаково в обоих картах.

- Также есть ещё одна брашевая энтити trigger\_transition , которую редко , но используют :

Trigger\_transition - браш-энтити или триггер , который , так сказать , регулирует действия trigger\_changelevel . Чтобы его активировать поставьте ему тоже самое имя что и у info\_landmark (в нашем случае map1to map2\_lm). У trigger\_transition две основные функции. Во-первых , trigger\_changelevel не будет работать если игрок не находится в зоне trigger\_transition. А во-вторых в следующую карту попадут ТОЛЬКО ТЕ ЭНТИТИ , КОТОРЫЕ НАХОДЯТСЯ В ЗОНЕ trigger\_transition!

Есть 3 основных типа смен карт :

- 1) Обычный (линейный)
- 2) Смещение
- 3) Односторонний

Итак рассмотрим каждый из них подробно :

#### 1 - Обычный (линейный)

Это самый лёгкий способ смены карты , который был практически описан выше :

Посередине коридора создаём trigger\_changelevel (браш с текстурой aaatrigger , затем tie to entity trigger\_changelevel ) , в поле Name не пишем ничего за ненадобностью , в поле New map name пишем map2 (карта у нас как помните map1) , в поле Landmark Name пишем имя ландмарки map1to map2\_lm . Рядом с триггером создаём точечную энтитьку info\_landmark , в которой в поле Name пишем map1to map2\_lm . Затем копируем trigger\_changelevel , info\_landmark и прилежащие к ним браши в map2 и в поле Name , в trigger\_changelevel , пишем map1 , чтобы возможен был обратный переход. А затем продолжаем коридор уже в map2 . Вот собсно и всё по первому способу , ничего особо сложного нету.

#### 2 - Смещение

Если в обычном способе при смене карты ничего видимого не меняется , то в способе смещения меняется окружающая среда вокруг игрока :

Этот способ используется в случаях , например , с телепортом . Отличие от вышеупомянутого способа в том что вы должны убедиться что при смене уровней игрок не застрянет в какой-нибудь стенке , для этого нужно сделать ясную область вокруг `info_landmark` , минимум равную той области , где начинается смена уровня в предыдущей карте(от которой игрок напрмер телепортировался). Делаем всё как в предыдущем случае тока по середине коридора ставим спрайт телепорта и вокруг него `trigger_changelevel`, чтобы вступив в спрайт попасть в `map2` . Затем копируем ТОЛЬКО `trigger_changelevel` и `info_landmark` в `map2` и ставим их на место появления игрока на следующей карте. Также меняем с `map2` на `map1` в поле `New Map Name` в `trigger_changelevel` , как в прошлом случае. Единственный совет - место появления игрока должно быть рядом с таким же спрайтом телепорта , чтобы вступив в него уже в `map2` можно было вернуться в `map1`. Реалистика .....

### 3 - Односторонний

Этот случай очень похож на смещение , разница лишь в том что в данном случае игрок не сможет телепортироваться обратно в `map1`:

Создаём `trigger_changelevel` с флагом `Use Only` , `Name` - `map1ch` (остальной конфиг такой же , как приведён выше), ландмарку с тем же конфигом , что приведён выше. Также какой нибудь триггер или мультименеджер котрый активирует `trigger_changelevel` вместе с какими нибудь эффектами. Затем копируем ТОЛЬКО `trigger_changelevel` и `info_landmark` в `map2` и ставим их на место появления игрока на карте. В поле `New Map Name` в `trigger_changelevel` меняем с `map2` на `map1`, это следует делать в любых случаях , даже если обратный переход невозможен!!! Всё дело в привязанности ландмарка с `trigger_changelevel` . Тут уже ничего не попишешь...

Вот собственно я и описал 3 основных случая смены уровня. Не очень сложно как казалось раньше , не так ли ?

Но есть ещё один , более сложный четвёртый способ смены карт - Глобальный , с использованием Глобального имени :

Например вы едете на лифте и хотите сделать смену уровня , но не хотите потерять сам лифт , в этом случае вам как раз надо использовать Глобальное имя. Тогда лифт в `map2` , несмотря на своё изначальное положение , в начале карты будет двигаться как будто это тот же самый лифт из `map1`. Для этого обоим `func_plat` в поле `Global Entity Name` нужно поставить одинаковое имя , и расположить их в одинаковом расстоянии от `info_landmark` . В образцах, ссылки

на которые будут представлены ниже, вы сможете найти образцы и такой смены карт.

Скачать карты с примером первого способа можно [отсюда](#), с примером второго способа [отсюда](#), с примером третьего метода [отсюда](#) и , наконец , четвертого способа [отсюда](#).

Вот так , 90 % всех ошибок по смене уровней происходят по неправильным ссылкам между `trigger_changelevel` и `info_landmark` или неаккуратной расстановкой `info_landmark` в следующих картах.

Однажды я встретил ошибку , где у чувака все ссылки и расположения были правильными но он появлялся где-то в совсем постороннем месте , долго думали над этим , и , чтобы вы думали , он так заострил внимание на этих триггерах и ландмарках , что забыл поместить `info_player_start` на карте ! Это я рассказал , чтобы показать пример того , как иногда ,заиклившись на триггерах и ландмарках, забывают элементарные вещи...

Однако есть одна ошибка которая стоит особняком - когда вас выбрасывает из игры и пишет `CHANGE LEVEL MAP1 LANDMARK` .данная ошибка встречается очень часто и очень трудно сразу понять в чём там дело , появляются мысли с недоработкой самой халфы и т.д. Дело же совсем в другом : Эта проблема происходит когда в месте откуда игрок из `map1` переходит в другую карту , в `map2` стоит `trigger_changelevel` , то есть игрок только появившись на новой карте(`map2`) сразу оказывается в `trigger_changelevel` и меняется назад в `map1`, и затем в `map1` происходит та же история и так до бесконечности , игра таких поворотов явно не тянет и выбрасывает с ошибкой.

Решение данной проблемы довольно просто - отодвигайте `trigger_changelevel` дальше от `info_landmark` в `map2` и всё =)

Возникает иногда также и такая трабла ( за предоставление данной информации отдельное спасибо хорошему челу ,который именует себя Nicord) - После компиляции карты вы запускаете ее в игре , и при смене карт халфадохнет. Происходит это потому что включен хаммер\кварк\другой редактор карт. Решение просто - закройте редактор и запустите игру заного ! :)

Маленький совет :

Так как смена уровней для игрока это всего лишь небольшой загрузка , всегда создавайте иллюзию из `map1`(как пример с корридором) что за стеной что то есть (двери , вентиляция и т.д.) - вобщем что уровень продолжается а загрузка просто небольшое недоразумение (лол) Поэтому обычные(линейные) смены карт старайтесь делать на поворотах , чтобы во второй карте не воспроизводить

карту первуюи наоборот. Да и так интересней играть , хотя это моё личное  
ИМХО...

Спасибо за внимание , ваш Mitoh!