Миграция со старой системы модов

В игре, до релиза новой системы модов, была также и старая система, которая позволяла напрямую заменять конкретные ресурсы игры по их адресу при помощи бандлов.

Эта система была неидеальна и крайне неудобна (она не задумывалась для публичного релиза), однако нам известно, что при помощи данной системы было реализовано несколько относительно крупных модов.

Чтобы корректно интегрировать сценарии таких модов в новую систему, нужно будет провести несколько изменений.

Positions

Числовые положения спрайтов, прописывающиеся в сценарии при помощи ключевого параметра `at`, были изменены. Теперь координаты рассчитываются относительно центра экрана, в значениях в диапазоне от `-1` до `1`.

Чтобы получить корректное значение для новой системы из старых координат, нужно разделить значение X на `640`, а Y на `16.85`.

Т.е, если раньше было:
`show hi at 537 -6.68`

То в новой системе оно будет выглядеть так (значения округлены):
`show hi at 0.84 -0.4`

Sizes

Размеры тоже изменились. Нормальный (стандартный) размер спрайта теперь равен `1`.

Чтобы получить корректные значения, X и Y нужно разделить на `16.85`.

Было:
`show hi size 9 9`

Стало (значения округлены):
`show hi size 0.53 0.53`

Backdrop

Раньше, чтобы вывести backdrop-фон без текста, нужно было либо делать дополнительную пустую строку в XML-ассете, либо писать `backdrop ""`.

В этом больше нет необходимости, текст у команды backdrop необязателен.

Строчки, вроде `backdrop` или `backdrop bg el`, в которых нет текста, теперь являются корректными.

Revision #6
Created 13 August 2023 23:13:52 by Admin
Updated 27 November 2023 07:11:49 by Admin