

# Схема mob\_remark

Материал из xrWiki

Ремарковая схема для монстров.

- **state** = ...  
Специфическое состояние данного конкретного монстра (для кровососов — невидимость).
- **dialog\_cond** = {+info, =func, -info, !func}  
Условия для открытия окна диалога.
- **anim** = ...  
Анимации монстра, перечисляются через запятую.
- **anim.head** = ...  
Анимации головы монстра, перечисляются через запятую.
- **tip** = ...  
Какой значок подсветится при наведении на него курсора.
- **snd** = ...  
Какой звук издаёт.
- **time** = ...  
Время проигрывания анимаций, используется только для отладки.

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Схема\\_mob\\_remark&oldid=752](https://xray-engine.org/index.php?title=Схема_mob_remark&oldid=752)»

Категория:

Схемы логики монстров

- 
- Страница изменена 17 марта 2018 в 02:46.
  - К этой странице обращались 2023 раза.
  - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

