

Схема mob_walker

Материал из xrWiki

Работает аналогично схеме обычного walker, но есть некоторые отличия.

Флаги пути движения:

- **s=звуковая_схема (idle, eat, attack, attack_hit, take_damage, die, threaten, steal, panic, growling)**
- **c=true**
Идти дальше в присяде или
- **r=true**
бежать.
- **sig=signal_name**
Установить заданный сигнал для **xr_logic**.

Флаги пути обзора:

- **t=время**
Время в миллисекундах, которое нужно ждать, смотря в точку.
- **a=анимация (attack, capture_prepare, danger, eat, free, lie_idle, look_around, panic, rest, sit_idle, sleep, stand_idle, turn)**

В **custom_data** персонажа задайте:

[walker]

- **path_walk = путь_перемещения**
- **path_look = путь_обзора**
- **no_reset = true/false**
Не сбрасывать **action** предыдущей схемы (если нужно сохранить, например, звук). По умолчанию **false**.
- **actor_friendly = true/false**
Монстр никогда первым не нападает на игрока, но если игрок хоть раз атакует монстра, то этот режим навсегда отключится. По умолчанию **false**.
- **npc_friendly = true/false**
Монстр никогда первым не нападёт на другого монстра (даже враждебного).
- **friendly = true/false**
Монстр не нападает ни на игрока, ни на монстров. В случае агрессии с их стороны, не запоминает их как врагов и остается дружелюбным ко всем. По умолчанию **false**.

Файл: gamedata\scripts\mob_walker.script

У кровососов можно управлять невидимостью:

[mob_walker]

...

state = vis или **state = invis** задаёт значение по умолчанию.

Также в флагах **walk** пути **mob_walker**-а можно использовать флажок **b (behaviour)** с теми же параметрами:

- **wp00|b=vis**

▪ **wp00|b=invis**

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Схема_mob_walker&oldid=755»

Категория:

Схемы логики монстров

- Страница изменена 17 марта 2018 в 02:49.
- К этой странице обращались 3216 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

