

# Схема patrol

Материал из xrWiki

Схема для создания патруля. Представляет собой вариацию `camp`, только в состоянии ходьбы.

## [patrol]

- **path\_walk = path\_walk**
- **path\_look = path\_look**  
Необязательный, только если в пути **path\_walk** больше одной точки пути.
- **formation = back**  
Описывает способ построения. Возможны следующие варианты:
  - `back` - мужики идут чуть позади командира в два ряда (по умолчанию)
  - `line` - шеренга
  - `around` - вокруг командира
- **commander = true**  
Назначить командиром. Желательно, чтобы такой красивый он был один.
- **move\_type = patrol** - задает изначальный режим перемещения, по умолчанию `patrol`.  
Анимации перечислены в `gamedata\scripts\state_mgr_lib.script`.

При остановке командора в **meet** мужики останавливаются.

Если командир умирает, то автоматически будет выбран другой. Командиром становится тот, кто первый попал под схему.

Способы построения можно задавать в точках пути следующим образом:

- **ret=0..2**, где
  - **0** — линия
  - **1** — вокруг старшего
  - **2** — по бокам

При движении командор работает как обычный **walker**, а сопровождающие кадры повторяют его действия. То есть, если в параметрах точки пути прописано **a=assault**, то командор помчится с оружием убийства на перевес, а остальные его откопируют.

### Важно!

%дописать о формировании имён путей%

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Схема\\_patrol&oldid=1023](https://xray-engine.org/index.php?title=Схема_patrol&oldid=1023)»

Категория:

Схемы логики сталкеров

- Страница изменена 20 декабря 2019 в 01:34.
- К этой странице обращались 1602 раза.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

