

# Схема remark

Материал из xrWiki

Схема используется для синхронизации/связки других схем или проигрывания анимации, реплик. Схему **remark** можно использовать и без задания параметров, в этом случае используются параметры по умолчанию.

## [remark]

- **anim = ...**  
Анимация ремарка, по умолчанию **wait**.
- **target = ...**  
Направление, куда смотрит сталкер.
  - **target = actor**  
Смотреть на игрока.
  - **target = story\_id**  
Смотреть на игрока или на объект с заданным **story\_id**.
  - **target = path | patrol\_path, point\_id**  
Смотреть патрульный путь, где **patrol\_path** — название пути, а **point\_id** - номер точки пути.
  - **target = job | job\_section, smart\_name**  
Смотреть на работу в заданном смарт, где **job\_section** — имя работы, а **smart\_name** — название смарт-террейна.
  - **target = nil**  
Смотреть в никуда.

Стандартные сигналы для **remark**:

- **sound\_end** — по окончании проигрывания звуковой схемы
- **anim\_end** — по окончании проигрывания анимации
- **action\_end** — по окончании проигрывания и того и другого, если они синхронизированы

Пример синхронизации анимации и звука в схеме **remark**:

```
[remark]
|anim      = анимация
|snd       = имя_звуковой_темы
|snd_anim_sync = true
|on_signal = action_end | следующая схема
```

## Заметки

Поле **anim\_reset** в схеме **[remark]** не работает.

Если задана несуществующая звуковая тема, то схема виснет, не выдавая сообщения об ошибке.

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Схема\\_remark&oldid=1021](https://xray-engine.org/index.php?title=Схема_remark&oldid=1021)»

Категория:

Схемы логики сталкеров

---

- Страница изменена 20 декабря 2019 в 00:22.
- К этой странице обращались 971 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

