

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 смарте, 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»

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).

