

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»

Категория:

Схемы логики монстров

-
- Страница изменена 17 марта 2018 в 02:46.
 - К этой странице обращались 2030 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

