

# 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](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 3166 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

