

Схема sr_territory

Материал из xrWiki

Занимается эта схема тем, что отлавливает всякие события, происходящие внутри рестриктора. Пока что она отлавливает только хиты и смерть сталкеров. Пример использования:

```
[[logic]
|active                = sr_territory@outside
|
|[sr_territory@outside]
|on_actor_inside      = sr_territory@inside
|
|[sr_territory@inside]
|on_actor_outside     = sr_territory@outside
|territory_hit        = {-bar_dolg_territory_1_hit} %+bar_dolg_territory_1_hit%, {-
|bar_dolg_territory_2_hit}
|+bar_dolg_territory_2_hit%, {-bar_dolg_territory_3_hit} %+bar_dolg_territory_3_hit%
|territory_death      = {-bar_dolg_territory_kill} %+bar_dolg_territory_kill%
```

Здесь видно, что когда игрок находится внутри рестриктора, то считается количество нанесенных хитов, а также учитывается, был ли кто-то убит или нет. Поскольку схема работает только с игроком, то хиты и смерть засчитываются только от игрока.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Схема_sr_territory&oldid=624»

Категория:

Схемы space restrictor'ов

- Страница изменена 17 ноября 2017 в 03:37.
- К этой странице обращались 1334 раза.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

