

func_platform

Специальный мувер, облегчающий построение многоэтажных лифтов.

Настройки	
netname	Цель для env_counter для индикации текущего этажа.
height	Высота одного этажа (все этажи должны быть одинаковой высоты).
target	Активирует цель по прибытии на этаж (даже при условии, что заданный этаж — текущий).
dmg	В случае блокировки лифта — урон блокирующей энтити.
volume	Громкость звуков при движении и остановке (0-1).
movesnd	Звук при движении (0-13).
stopsnd	Звук при остановке (0-8).

Особенности использования

- Алгоритм работы заключается в том, что зная высоту одного этажа (она равна значению *height*, либо высоте самого лифта), положения лифта в текущий момент и местонахождения первого этажа (оно всегда равно месту спауна лифта), мы легко можем рассчитать, куда наш лифт должен двигаться, просто введя номер этажа с использованием [префикса](#) (<) и значения — номера этажа.
- Обратите внимание, что объект можно использовать только таким образом, на другие типы активаций он не реагирует.
- Кроме того, объект передвигается исключительно в вертикальной плоскости, однако это ограничение можно обойти, если развернуть его родителя соответствующим образом. Так или иначе вы можете рассматривать данный лифт как объект, способный передвигаться на заданное количество шагов с известным размером шага, т. е. discrete mover.

From:
<http://xash3d.ru/> - Xash3D

Permanent link:
http://xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:func_platform

Last update: 2013/08/14 18:21

