

monster_target

Полный аналог одноимённой энтити из Spirit of Half-Life. Создаёт невидимого точечного монстра, на которого реагирует AI обычных монстров.

Спаунфлаг	
Start Inactive (SF_MONSTERTARGET_OFF)	1 (изначально неактивен, мёртв)
Настройка	
frags	Классификация монстра (см. Классы монстров и их поведение).

Особенности использования

- Данный монстр не может быть уничтожен нормальным методом, поскольку он нематериальный и невидимый. Однако вы можете включать и выключать его, что для AI выглядит как смерть монстра. Вы также можете аттачить данного монстра при помощи parent-системы.
- Основное его назначение - указать NPC какую-либо произвольную цель (даже неодушевленную), не вмешиваясь в работу AI и не прерывая её при помощи [scripted_sequence](#). Так, например, вы можете заставить дружественных вам NPC уничтожать какие-либо стратегические преграды противника, являющиеся неодушевленными (такие как **func_breakable**). Для этого надо просто расположить данную энтити перед преградой. NPC будет стремиться попасть в **monster_target**, но в силу его нематериальности попадёт в объект, находящийся за ним.
- Точно так же вы можете расставить их перед мишенями в тире и выключать после попадания.

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:monster_target

Last update: 2013/08/16 02:58

