

**scripted\_trainsequence**

Полный аналог одноимённой энтити из Spirit of Half-Life. Позволяет гибко управлять движением func\_train.

<b>Спаунфлаги</b>	
Kill After Passing (SF_TRAINSEQ_REMOVE)	1 (удалить по завершении секвенции)
Move to Destination (SF_TRAINSEQ_DIRECT)	2 (двигаться к объекту, указанному в поле m_iszDestination)
Debug Mssgs (SF_TRAINSEQ_DEBUG)	4 (отладочный режим с сообщениями в консоли)
<b>Настройки</b>	
Train Direction (m_iDirection)	Направление движения поезда: 0 — без движения 1 — вперед 2 — назад 3 — остановить поезд 4 — указано в поле m_iszDestination
Func_train to Affect (m_iszEntity)	Имя поезда для управления.
Destination to Head for (m_iszDestination)	Имя энтити, к которой поезд будет двигаться при активации scripted_trainsequence.
Fire on Complition (m_iszTerminate)	Цель, вызываемая, когда энтити закончила работу.

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:scripted\\_trainsequence](http://xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:scripted_trainsequence)

Last update: 2013/09/15 15:00

