

## Особенности использования

---

- \* По умолчанию везде «смотрит» игрок, под «реакцией на игрока» в оригинальном руководстве имеется именно это.
- \* Параметр frags задаёт не минимальный, а максимальный радиус в котором энтитя может считаться увиденной, т.е. это как самая обычная дальность прорисовки, просто для игрового кода.
- \* Несмотря на то что в коде энтити нет ничего особенного, она довольно прожорлива и её использование десятками и сотнями на одной карте роняет производительность буквально в район 5-10 fps. Видимо имеет место комбинаторный взрыв, когда одновременно растёт число объектов, каждый из которых должен в то же время перебирать всё больше объектов в поиске по именам.

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

Permanent link:  
[http://www.xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:trigger\\_onsight&rev=1660154317](http://www.xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:trigger_onsight&rev=1660154317)

Last update: 2022/08/10 17:58

