

Особенности использования

- Угол по горизонтали игнорируется.
- При использовании ключа message энтитя отработает верно со второго раза. Просто замените его на parent и поместите энтитю на карте на объект-родитель.
- По умолчанию везде «смотрит» игрок, под «реакцией на игрока» в оригинальном руководстве подразумевается 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, который анализирует карту.
- Если прописать только дальность, угол проверки 360 градусов, target и noise, то получится шустрый и практичный оптимизатор видимости, для жручих производительность вещей вроде лазеров или качественных моделей.
- На производительность этой энтити **ОЧЕНЬ СИЛЬНО** влияет, прописали ли вы какие-то особые объекты в качестве начального и конечного. Если прописаны оба то десятки и сотни онсайтов на одной карте роняют 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 имени).

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

Last update: 2022/08/14 18:29

