

Boundary Box

Code

```
1. result.colliders = {  
2. colliderutil.createBox ({ -20, -90, 0 }, { 120, 30, 2 } ),  
3. colliderutil.createBox ({ 60, 80, 0 }, { 310, 140, 2 } )  
4. }
```

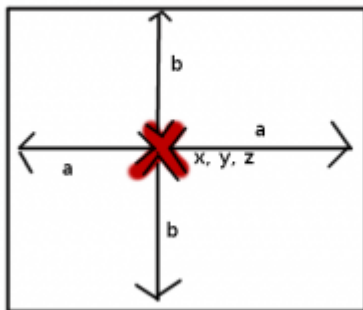
Deutsch 


In der .con eines Gebäudes oder eines Terminals muß man dem Spiel auch sagen, wie groß die Grundfläche des Gebäudes ist. Unterläßt man das, kommen dabei lustige Effekte raus, weil die KI das Terminal mit seinen eigenen Straßen und Gebäuden zu überbauen anfängt.

Die Logik ist hier ein wenig anders als bei der Definition von Grundstücken.

```
colliderutil.createBox ({x, y, z }, { a, b, c } ),
```

x, y, z sind die Koordinaten des Mittelpunkts des gewünschten freizuhaltenden Raums, der im folgenden Bild mit einem x markiert ist 😊
a, b, c sind die Entfernungen der Grenzlinien vom Punkt x, y, z in Meter.



English 

The game requires information about the size of a building or a terminal in its .con in order to keep the games AI from attempting to build roads or buildings across it. This is done in the above shown block.

The coordinates in this line work a little different from those that define fields.

```
colliderutil.createBox ({x, y, z }, { a, b, c }),
```

x, y, z are the coordinates of the boundary box center. X as usual marks the spot.

a, b, c define the distances between point x, y, z and the boundary box limits as shown in the following picture:

