

pushablemaker

Образован от слияния [func_pushable](#) и [monstermaker](#). Имеет схожие настройки от обеих энтить.

Спаунфлаги	
Start ON(SF_PUSHABLEMAKER_START_ON)	1 (изначально включён)
Cyclic(SF_PUSHABLEMAKER_CYCLIC)	4 (каждая активация приводит к созданию нового ящика, иначе — включение и выключение их воспроизводства)
Настройки	
Number of Pushables (boxcount)	Максимальное количество ящиков, которое в состоянии произвести объект перед тем, как будет удалён с карты (0 — неограничено).
Max Live Pushables (m_imaxliveboxes)	Сколько ящиков энтить может произвести одновременно (0 — неограничено).

Остальные настройки соответствуют [func_pushable](#).

Особенности использования

- Поскольку производимые объекты используют одну и ту же модель, вшитую непосредственно в карту, то у них у всех будет одинаковое освещение и одинаковые декали. Иными словами, декаль, нанесенная одному из ящиков, произведенных одним и тем же **pushablemaker**, будет воспроизведена на всех остальных ящиках в том же самом месте. Это принципиальное ограничение, и оно не может быть преодолено.

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:pushablemaker>

Last update: 2013/09/15 15:20

