

## trigger\_bounce

Полный аналог одноимённой энтити из Spirit of Half-Life. Позволяет задать отскок стандартных объектов, использующих физику Half-Life (исключая физобъекты).

Спаунфлаги	
SF_TRIGGER_ALLOWMONSTERS	1 (разрешает триггеру реагировать на NPC)
SF_TRIGGER_NOCLIENTS	2 (запрещает триггеру реагировать на игрока)
SF_TRIGGER_PUSHABLES	4 (разрешает триггеру реагировать на <a href="#">func_pushable</a> )
SF_TRIGGER_CHECKANGLES	8 (фича из Quake; триггер сработает, если <b>angles</b> триггера и <b>angles</b> объекта будут направлены примерно в одном направлении по YAW)
SF_BOUNCE_CUTOFF	16 (снизить скорость отскока до минимальной, указанной в поле <b>armorvalue</b> )
Настройки	
netname	Фильтр для активации только объектов определенного класса (classname) или имени (targetname).
armorvalue	Минимальная скорость отскока.
frags	Фактор отскока: 0 — остановка 1 — стопроцентный отскок
angles	Направление отскока.

### Особенности использования

- Объект игнорирует физические объекты, влияет только на игрока, [func\\_pushable](#) и различные projectiles типа ракет, гранат и снарков.

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

Last update: 2013/09/15 15:25

