

## Особенности использования

---

- Брашечные энтити невозможно приаттачить к игроку напрямую, даже нетвердые с `zhl_t_noclip 1`, это вызывает падение сервера. Однако к игроку можно приаттачить точечный объект, например **env\_sprite**, а к нему уже без проблем аттачится всё что угодно и корректно передаёт от игрока позицию и угол. Не все точечные объекты годятся в качестве промежуточных звеньев. Скажем **info\_null** нельзя приаттачить, а какой-то ещё объект передавал только позицию, но не угол.
- Одновременная активация даже сразу нескольких сотен **trigger\_changeparent** вызывает лишь краткое и небольшое снижение fps на 10-20%.

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

Last update: 2022/08/11 10:29

