

Движок без привязки к базовой папке

Как известно, большинство Quake-движков жестко привязаны к родительской папке с определенным именем, что не имеет значения при создании мода, но очень неудобно, если вы хотите создать тотальную конверсию и игры, и как следствие, заменить родительскую папку. Xash3D не имеет привязки к определенной папки и родительская папка определяется при помощи лаунчера — небольшого exe-файла, где она и прописана. Таким образом вы можете создавать свою игру, никак не зависящую от Half-Life.

From: <http://xash3d.ru/> - Xash3D

Permanent link:

http://xash3d.ru/doku.php?id=%D0%B4%D0%B2%D0%B8%D0%B6%D0%BE%D0%BA_%D0%B1%D0%B5%D0%B7_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%B2%D1%8F%D0%B7%D0%BA%D0%B8_%D0%BA_%D0%B1%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9_%D0%BF%D0%B0%D0%BF%D0%BA%D0%B5&rev=1391094588

Last update: 2014/01/30 15:09