

Поддержка технологии “entity patch”

Данная технология позволяет загружать энтити для выбранной карты из внешнего скрипта с расширением .ent. Данный скрипт может быть изготовлен как внешней программой **ripent.exe**, так и внутренними средствами самого движка при помощи команды **entpatch** *<имя карты>*. Если команда entpatch введена при уже загруженной карте, то она автоматически создаст entity patch для текущей.

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

Permanent link:
http://www.xash3d.ru/doku.php?id=%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%B6%D0%BA%D0%B0_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%B0%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8_entity_patch&rev=1375873881

Last update: 2013/08/07 11:11