

Прозрачная файловая система

Xash3D полностью игнорирует поле **wad** в карте и не ругается, в случае если какой-либо из wad-ов не был найден. В GoldSrc положение осложнялось еще и тем, что движок требовал wad-ы, не проверяя, требуются ли данной карте какие-либо текстуры из них. То есть была нередкой ситуация, когда Half-Life требовал какой-либо wad к данной карте просто «от балды», хотя он ей совершенно не требовался.

Кроме этого была добавлена возможность грузить текстуры из wad-файлов при помощи функции **pfnLoadFileForMe** на сервере и **COM_LoadFile** на клиенте и в меню. Просто укажите имя текстуры в wad-файле и движок найдет её самостоятельно. Вы также можете указывать желаемый wad в пути, если хотите грузить данную текстуру непременно из этого файла. Пример: **gfx.wad/conback**.

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

Permanent link: http://xash3d.ru/doku.php?id=%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B7%D1%80%D0%80%D1%87%D0%BD%D0%80%D1%8F_%D1%84%D0%80%D0%B9%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0&rev=1391094487

Last update: 2014/01/30 15:08