

Остановка времени

В движке предусмотрена возможность остановки времени консольной командой `playersonly` (аналогичная команда есть в Unreal Engine). Данная команда замораживает как клиентскую, так и серверную физику кроме игрока. Это может понадобиться для снятия скриншотов, либо для проверки поведения физики на стабильность и прочих отладочных вещей.

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

Permanent link:

http://xash3d.ru/doku.php?id=%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BA%D0%B0_%D0%B2%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B8&rev=1391094437

Last update: 2014/01/30 15:07