

Сохраняемая камера ([trigger_camera](#))

Как известно, в Half-Life камера не восстанавливается при сохранении и загрузке, что может помешать игрокам просмотреть ту или иную скриптовую сценку, либо помешать задумке автора мода. В Xash3D это успешно устранено. Теперь любая камера в любом моде будет сохранена и восстановлена после с загрузки сейва.

From:

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

Permanent link:

http://xash3d.ru/doku.php?id=%D1%81%D0%BE%D1%85%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%8F%D0%85%D0%BC%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%80%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%B0_trigger_camera&rev=1391093559

Last update: 2014/01/30 14:52