

# XashXT F.A.Q.

Q. Что такое [XashXT](#)? А. Это тулkit, значительно расширяющий возможности модмейкера для синглплеерных проектов. Аналогично тулkitу Spirit Of Half-Life, [XashXT](#) предоставляет массу интересных возможностей, таких как реалистичная физика твердых тел, зеркала, порталы, погодные условия, динамические источники света с тенями, мощный набор логических энтить и многое другое.

Q. Так это отдельная игра или просто мод? А. Конструктивно [XashXT](#) выполнен в виде мода для Xash3D. К сожалению [XashXT](#) активно использует расширенные возможности Xash3D для всех своих нововведений, поэтому не будет правильно работать под обычным [GoldSource](#). Более того - одна из целей его разработки как раз и была демонстрация возможностей новых интерфейсов движка Xash3D, по сути - побочная реклама. Однако мод полностью оттестирован, снабжен подробной документацией, FGD и примерами, то есть не является сляпанным наспех, чтобы что-то продемонстрировать.

Q. Как его устанавливать? А. Просто распакуйте содержимое архива XashXT\_065\_rev.3.7z в корневую папку с уже установленным Xash3D. Внутри мода вы найдете папку devkit в которой вас ждут исходники карт, подробная документация и исходные коды.

Q. Как с ним работать? А. Предполагается что у вас уже есть опыт в деле настройки Valve Hammer Editor для различных модов, например Opposing Force или Counter Strike. Настройка для [XashXT](#) выполняется аналогичным образом. Запуск мода возможен как с командной строки hl.exe -game xash так и с персонального лаунчера в комплекте. Оба способа являются равнозначными.

Q. А если я хочу создать игру на базе [XashXT](#)? А. Связка Xash3D+[XashXT](#) без проблем позволяет это сделать. Более полное руководство вы найдете в документации по [XashXT](#).

Q. Насколько [XashXT](#) совместим со стандартными энтитями Half-Life?

А. Совместимость стремится к 100% не только в плане настроек энтить но и в плане рендеринга. Не секрет, что многие графические моды под Half-Life кардинальным образом меняют выводимую картинку — даже при условии, что никакие из нововведений не были использованы. При разработке [XashXT](#) данной совместимости было уделено максимальное внимание. Вы можете сравнивать картинку кастомного рендерера [XashXT](#) и рендерера движка переключая квар gl\_renderer. В плане энтитей могу сказать, что под [XashXT](#) без проблем проходит Half-Life. Но в теории возможны некоторые несостыковки для пользовательских карт. Впрочем о таких случаях пока ничего не известно.

Q. Какая версия движка Xash3D необходима для правильной работы [XashXT](#) 0.65?

А. Рекомендуемая версия — Xash3D 0.96 build 2636 или выше. Однако мод сохраняет свою работоспособность и на более ранних билдах, вплоть до 1905, отключая некоторые возможности мода. Работа под билдами младше 1905 не гарантируется в принципе.

Q. Мне очень понравился ваш проект, как я могу ему помочь?

А. Можно поддержать автора материально, переведя ему некоторую сумму денег на

электронный кошелек за номером

410011011597633

в системе Яндекс.Деньги, либо в системе [WebMoney](#) на кошелек

R921161786039

Q. Я хочу продолжить развитие тулкита от своего имени. Как мне лучше это сделать?

A. Если вы всерьёз хотите осуществлять мои задумки самостоятельно, то лучше всего назвать такой проект [XashXT:Custom Build](#), чтобы не возникало путаницы. Лично я не буду иметь ничего против такого проекта, если его реализация будет осуществлена на должном уровне качества.

From:

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

Permanent link:

<http://xash3d.ru/doku.php?id=playground:playground&rev=1517157516>

Last update: **2018/01/28 16:38**

