

Переменные окружения

Данные параметры влияют на настройки неба и воды во всей игре и для всех игроков (актуально для мультиплеера), а так же будучи измененными сохраняются в сейв (актуально для синглплеера). Это консольные переменные, которыми можно управлять из самой игры — например, при помощи [trigger_command](#), либо написав необходимую энтити. Ниже приведён список этих переменных и их краткое описание:

| Переменная | Подробности |
|---------------------------------------|---|
| sv_wateramp | Параметр, отвечающий за высоту волн на мировой воде. |
| sv_skyname | Имя скайбокса (без пути и расширения). Скайбокс может быть динамически изменён прямо в игре. |
| sv_skydir_x, sv_skydir_y, sv_skydir_z | Вектор вращения скайбокса. |
| sv_skyangle | Текущий угол положения скайбокса (с учётом вектора). |
| sv_skyspeed | Скорость вращения скайбокса. |
| sv_wateralpha | Прозрачность мировой воды (требуется особый тип компиляторов с поддержкой полупрозрачной воды). |

Также существуют следующие новые настройки для энтити [worldspawn](#):

| Переменная | Диапазон | По умолчанию | Подробности |
|------------|-----------------------------|-------------------------|---|
| gravity | 0-800 | 800 | Глобальный фактор гравитации. |
| fog | 0-255 для каждого параметра | 0 для каждого параметра | Глобальный, неотключаемый, экспоненциальный туман на карте. Имеет 4 числовых параметра напротив поля fog . Это цвет в формате RGB и плотность тумана (10 — редкий, 255 — сверхплотный). Глобальный туман может временно менять свои настройки, если игрок находится под водой. |

