
Устранение проблем

Игрокам

Не открывается консоль

Убедитесь, что файл [gameinfo.txt](#) в папке valve или в папке вашего мода не содержит вот такой настройки: «secure» «1»

Если такая строчка там есть, удалите её. Чтобы включить консоль, запускайте Xash3D с параметром `-dev` или `-console`.

На небольшом удалении текстуры становятся чёрными

Попробуйте изменить значение консольной переменной `gl_texture_lodbias`. Её значение по умолчанию — 0.0. На некоторых видеокартах ATI помогает установка отрицательного значения.

Ещё вариант: полностью отключите расчёт смещения уровней детализации текстур. Для этого найдите следующую строчку в файле [opengl.cfg](#), который находится в папке valve (для Half-Life) или в папке данных вашего мода: `setgl gl_ext_texture_lodbias «1»` и отредактируйте её вот так: `setgl gl_ext_texture_lodbias «0»`

Некоторые модели полностью чёрные, хотя должны быть с освещением и текстурами

Причиной может быть использование невидимых брашей вокруг модели в качестве препятствия для игрока, когда включена дополненная модель освещения в Xash3D. В [GoldSource](#) этот маперский приём не приводил к подобным побочным эффектам. Проблемы можно избежать, отключив дополненную модель освещения. Для этого установите консольную переменную `r_extended_lighting` в 0. В результате Xash3D будет воспроизводить методы освещения, используемые в [GoldSource](#), однако некоторые новые эффекты окажутся отключенными.

Задержка между нажатием кнопки огня и собственно выстрелом

Это один из симптомов незаконченной реализации предиктинга эффектов оружия на клиентской стороне. Эта и некоторые связанные с ней проблемы хорошо известны, но пока что не поддаются починке. Предиктинг можно отключить, настроив следующие консольные переменные (обе): `cl_lw «0»` `cl_predict «0»`

Разработчикам

Не могу скомпилировать движок под шестой студией, возникает ошибка в процессе компиляции

Вам потребуется Service Pack 5 для MSVC 6.0. Почему возникает данная ошибка, мне

неизвестно, но скорее всего это внутренний баг студии. Если вы обладаете определенными навыками в программировании, вы можете попробовать немного модифицировать код для её устранения. Если ваши попытки увенчаются успехом, я внесу исправление в оригинальные исходники.

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

Permanent link: http://xash3d.ru/doku.php?id=%D1%83%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%B5%D0%BC&rev=1375879706

Last update: 2013/08/07 12:48

