

ambient_music (Deprecated) Включает и выключает музыку на карте. В качестве музыкального трека может выступать **mp3, wma, ogg, xm, it, s3m**.

Флаги	Настройка
Start On(SF_START_ON)	1 (изначально включён)
Loop(SF_LOOP)	2 (трек зациклен)
Настройка	
message	Путь до звукового файла.

Особенности использования

- Данная **ЭНТИТЬ** играет музыкальные файлы при помощи сторонней библиотеки [fmod.dll](#) и как следствие, воспроизводимые ею файлы не сохраняются в сейв и не продолжают играть далее после загрузки сохранённой игры.
- Кроме того, концепция кшаш-мода предполагает отсутствие данной библиотеки с сохранением возможности нормальной работы. Поэтому её использование не рекомендуется. Вместо неё следует использовать [target_cdaudio](#) или [trigger_cdaudio](#).

From:

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

Permanent link:

http://xash3d.ru/doku.php?id=ambient_music&rev=1375792419

Last update: **2013/08/06 12:33**

