2018/03/03 11:56

Поддержка прозрачности для мировой воды

Как известно в GoldSrc нельзя было сделать мировую воду прозрачной. В Xash3D это стало возможным благодаря введению новой переменной **sv_wateralpha**, которой возможно регулировать прозрачность воды. Эта переменная также сохраняется в сейв.

Примечание: для полноценной поддержки прозрачной мировой воды вам понадобится особый компилятор, который будет учитывать эту прозрачность. Код-пример подобной реализации можно посмотреть в многочисленных компиляторах для Quake 1, где подобная возможность давно уже включена.

