

ambient_music

Включает и выключает музыку на карте. В качестве музыкального трека может выступить **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 энтити 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=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:ambient_music

Last update: 2013/08/14 14:16

