

env_rain

Создаёт эффект дождя или снега на карте. Всегда используется только в паре с [env_rainmodify](#).

Настройки	
Rain Distance (m_flDistance)	Радиус, в котором вокруг игрока будет идти дождь или снег. Рекомендуемое значение — 1000.
Weather Type (m_iMode)	Тип осадков: 0 — дождь 1 — снег

Особенности использования

- Высота положения энтити определяет глобальную высоту, с которой будет идти дождь.

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:env_rain

Last update: 2013/08/14 15:30

