

Режим сборки билда

Материал из xrWiki

В отладочной сборке движка работает специальный режим для создания билда -build:
start bin\xrEngine.exe -build -start server(level_name/single/alive)

В fsgame.ltx нужно добавить примерно следующее:

```
|-----|
|$server_root$           = false|      true|      $fs_root$
|$server_data_root$      = false|      false|      $fs_root$|      gamedata\
|$build_copy$            = true|              true|      $fs_root$|
|_build_\
|-----|
```

Здесь ресурсы билда сохраняются в папке *_build_* в корне игры.

Также можно указать аналогичный конфиг файловой системы ключом -fsltx

Пример команды: start bin_x86\xrEngine.exe -build -start
server(all/single/alive)

Далее запустить игру, в консоли прописать `al_switch_distance 20000` (т.е. перевести всю симуляцию на уровне в онлайн).

Для перепрыгивания на другой уровень использовать команду `jump_to_level`. Если уровней много, то можно командой `run_script` выполнить скрипт со списком уровней, на которые нужно прыгать (в качестве примера см. **jump_level.script** в ЧН).

По окончании процесса в указанной папке появятся скопированные ресурсы. Копируется не всё, а только то, что грузится движком в память. Поэтому некоторые папки (например, /bin) нужно скопировать вручную.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Режим_сборки_билда&oldid=587»

Категория:

Справка

-
- Страница изменена 7 сентября 2017 в 00:05.
 - К этой странице обращались 8390 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

