

Структура файлов (Тень Чернобыля)

Материал из xgWiki

S.T.A.L.K.E.R.

— _appdata_/ — logs/ — savedgames/ — screenshots/ — banned.ltx — mp_<имя_карты>.xdb.map — user.ltx	[Логи и дампы движка] [Сохранения] [Скриншоты] [Список банов в сетевой игре] [Предзагруженная карта для сетевой игры] [Пользовательские настройки]
— bin/ — BattlEye/ — dedicated/	[Бинарники движка] [Бинарники системы античита] [Бинарники выделенного сервера]
— mods/	[Карты для сетевой игры]
— fsgame.ltx	[Файл конфигурации файловой системы движка]
— gamedata.dbN — ai/ — anims/ — config/ — levels/ — meshes/ — scripts/ — shaders/ — sounds/ — spawns/ — textures/ — game.graph — gamemtl.xr — lanims.xr — particles.xr — senvironment.xr — shaders.xr — shaders_xrlc.xr	[Запакованные в архивы ресурсы игры] [Шаблоны поведения ИИ] [Анимации камеры] [Конфигурационные файлы] [Уровни] [Динамические модели] [Скрипты] [Шейдеры] [Звуки в формате .ogg] [Файл глобального спавна] [Текстуры в формате .dds] [Глобальный ИИ-граф] [Игровые материалы] [Световые анимации] [Системы частиц] [Звуковое окружение] [База шейдеров для игры] [База шейдеров для компилятора уровней]

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Структура_файлов_\(Тень_Чернобыля\)&oldid=483](https://xray-engine.org/index.php?title=Структура_файлов_(Тень_Чернобыля)&oldid=483)»

Категория:

Справка

- Страница изменена 23 июля 2017 в 23:18.
- К этой странице обращались 1131 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

