

[Помощь](#)

Категория:А-Life

Материал из xgWiki

Всё, что относится к системе симуляции жизни в игре.

Подкатегории

В этой категории отображается 4 подкатегорий из имеющихся 4.

С

- Схемы space restrictor'ов
- Схемы логики монстров
- Схемы логики сталкеров
- Схемы логики физических объектов

Страницы в категории «А-Life»

Показано 20 страниц из 20, находящихся в данной категории.

Ф

- Finite State Machines (конечные автоматы)

Г

- Goal-Oriented Action Planning

М

- Motivational Graphs (мотивационные графы)

А

- Аномалии
- Аномальные зоны
- Артефакты

В

- Вертолёт

Г

- Группировки (factions)

З

- Звуковые темы

Л

- Лагерь (smart terrain)

Н

- Настройки монстров

П

- Передача параметров в функции
- Переход между уровнями (level changer)
- Правила спавна
- Принцип расстановки команд, отрядов и групп

С

- Система сюжетной информации (инфопорции)

Т

- Точки графа (graph point)
- Точки пути (Way Points)

У

- Укрытие (smart cover)
- Управление персонажем

Источник — «<https://xray-engine.org/index.php?title=Категория:A-Life&oldid=302>»

-
- Страница изменена 5 декабря 2016 в 08:41.
 - К этой странице обращались 3535 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

