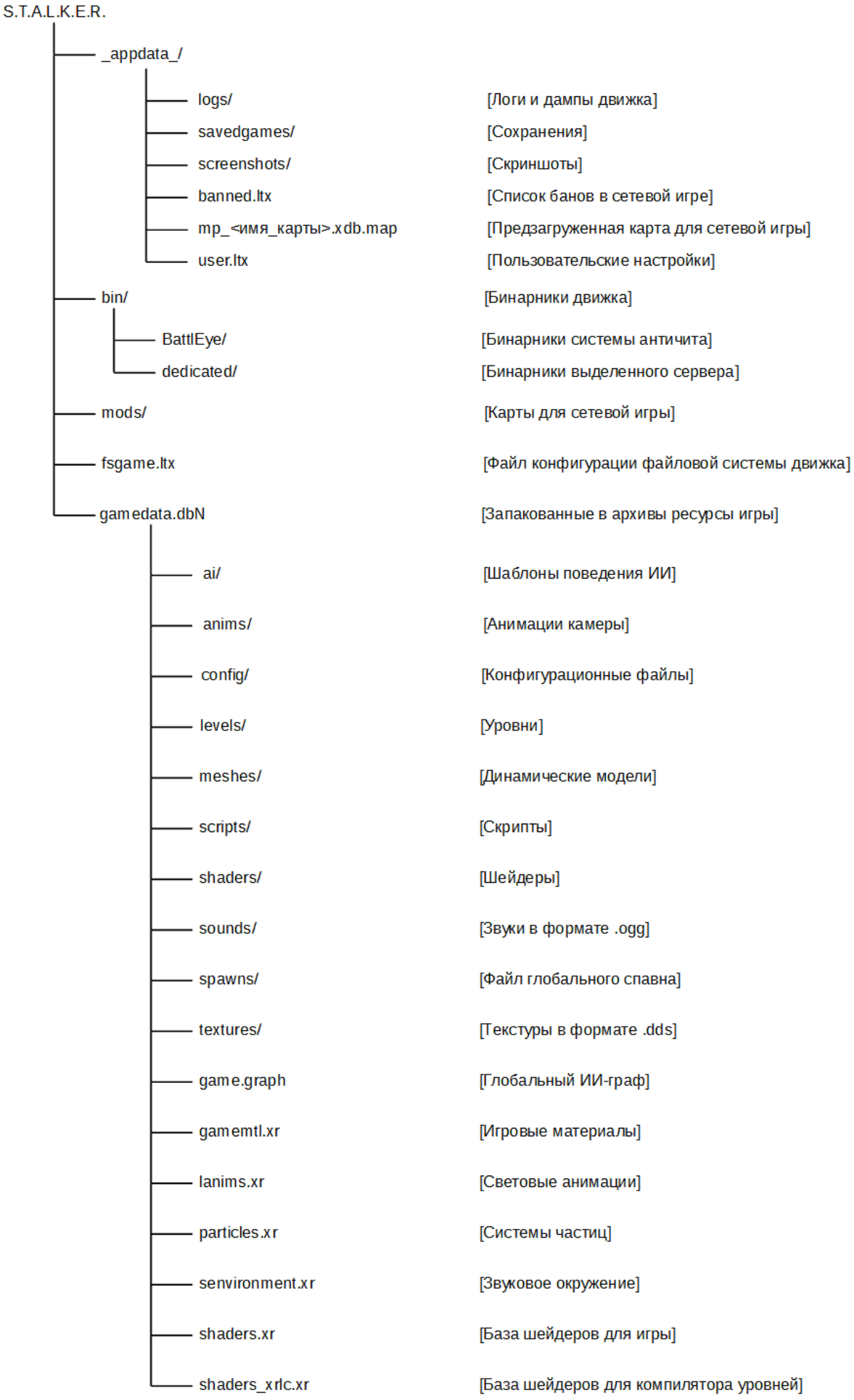
Структура файлов (Тень Чернобыля)

Материал из xrWiki


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

Источник — «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 1109 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).