

xrAI

Материал из xrWiki

xrAI — компилятор ИИ-компонент игрового уровня.

Содержание

- 1 Параметры командной строки
 - 1.1 Обязательные параметры
 - 1.2 Дополнительные опции
 - 1.3 Опции улучшенных компиляторов

Параметры командной строки

Команда:

```
xrAI <общие_опции> [-f|-s] <имя_уровня> <дополнительные_опции>
```

Обязательные параметры

- **-verify**

Проверить ИИ-сетку на связность. В xrAI_%username%.log будет информация о вырожденных и однонаправленных нодах.

- **-f <имя_уровня>**

Просчитать ИИ-сетку в gamedata\levels\<<имя_уровня>\ (требуется build.cform, т.е. предварительно нужно скомпилировать карту с помощью xrLC)

- **-s <имя_уровня1,имя_уровня2,...,имя_уровняN>**

Построить глобальный спавн из уровневых спавнов.

*Параметры, выделенные **цветом**, используются только в ТЧ.*

- **-rebuild**

- **-g <имя_уровня>**

Построить оффлайновый ИИ-граф и кросс-таблицу ИИ-карты в gamedata/levels/<имя_уровня>/

- **-m <имя_уровня1,имя_уровня2,...,имя_уровняN>**

Совместить графы указанных уровней в единый игровой граф.

Дополнительные опции

- **-?** или **-h**

Вывести краткую справку по основным командам.

- **-o**

Модифицировать опции построения.

- **-no_separator_check**

Не проверять перекрытие ИИ-сетки рестрикторами. По крайней мере для ЧН и ЗП используется всегда. Смысл существования этого ключа неясен.

- **-draft**

Черновая сборка ИИ-сетки (без просчета укрытий, build.cform не требуется).

- **-out**

Имя выходного spawn-файла.

- **-keep_temp_files**

После завершения компиляции не удалять автоматически build.aimap, полученный при построении ИИ-сетки в LE.

- **-noverbose**

Отключить вывод дополнительных данных в лог.

- **-patch <new.spawn> <old.spawn>**

Обновить GUID в new.spawn значением из old.spawn

- **-start**

Сменить стартовую локацию???

- **-pure_covers**

???

Опции улучшенных компиляторов

- **-show_log**

Автоматически открывать лог-файл при ошибке компиляции.

- **-use_tbb**

Использовать Intel TBB при просчёте укрытий для NPC. Нагрузка распределяется автоматически, и в большинстве случаев предпочтительнее использовать этот режим, нежели вручную задавать число потоков ключом **-thread**

- **-thread <N>**

Задать N потоков при просчёте укрытий (в оригинале создавалось только 3, независимо от

количества ядер процессора). Чем больше создаётся потоков — тем больше требуется памяти.

Источник — «<https://xray-engine.org/index.php?title=xrAI&oldid=1171>»

Категория:

X-Ray SDK

- Страница изменена 10 июня 2023 в 19:35.
- К этой странице обращались 23 448 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

