

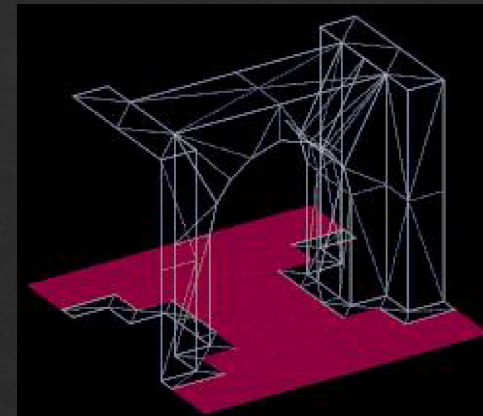
# Концепт непрерывного мира в игровой разработке

Студент: Шакмаев Евгений Владимирович

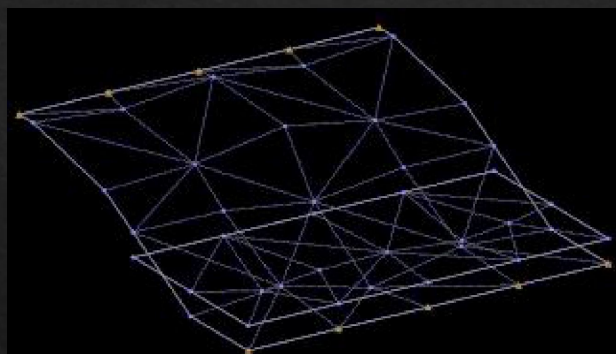
# Обзор:

- ◆ Что такое непрерывный мир
- ◆ Концепции
- ◆ Террейн
- ◆ Игровые объекты

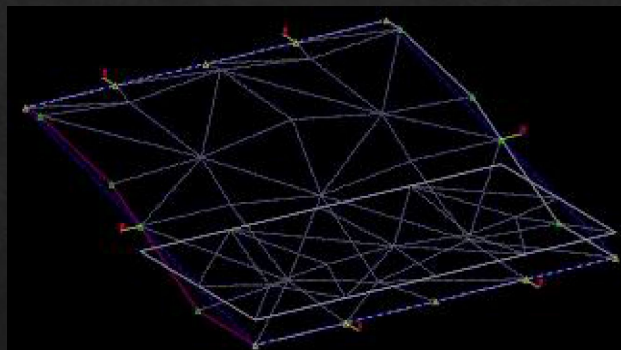
# Основные трехмерные элементы местности



Плитка



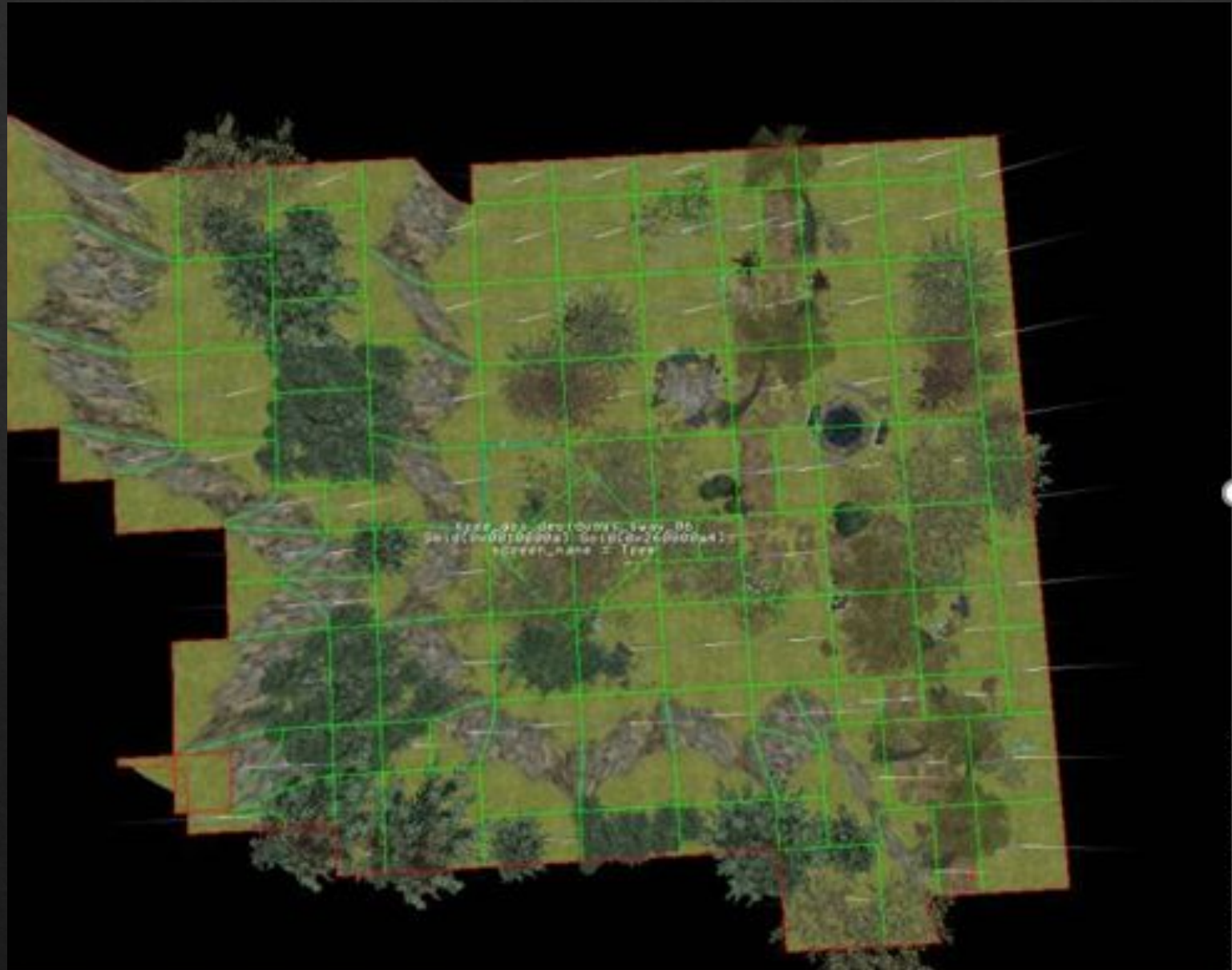
Осадная дверь



игровой объект

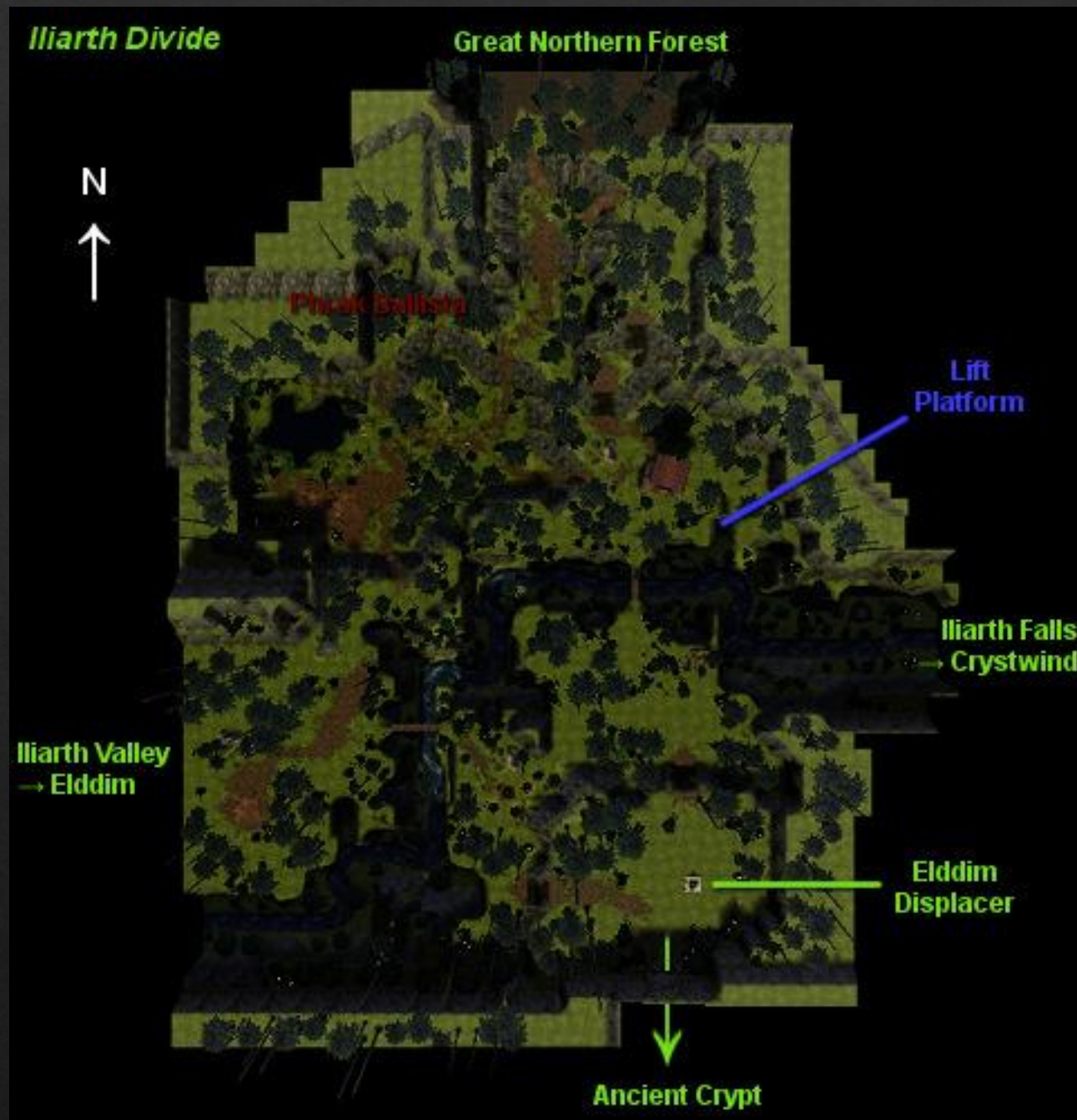


# Непрерывный мир



# Механика движка

- ◆ Позиция =  
ID узла + x, y, z  
(относительно начала  
узла)









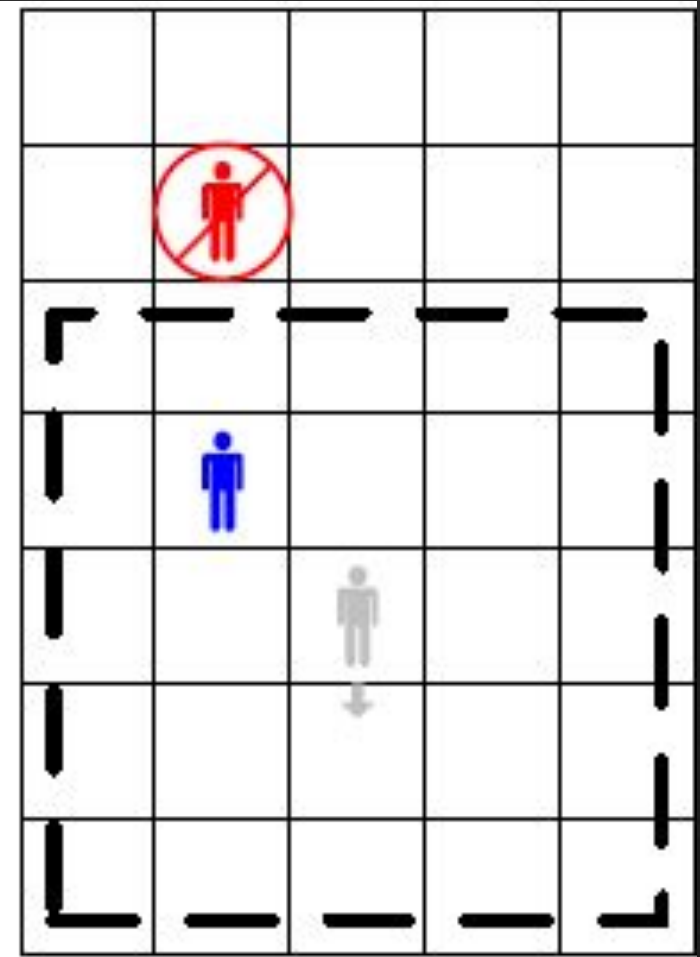
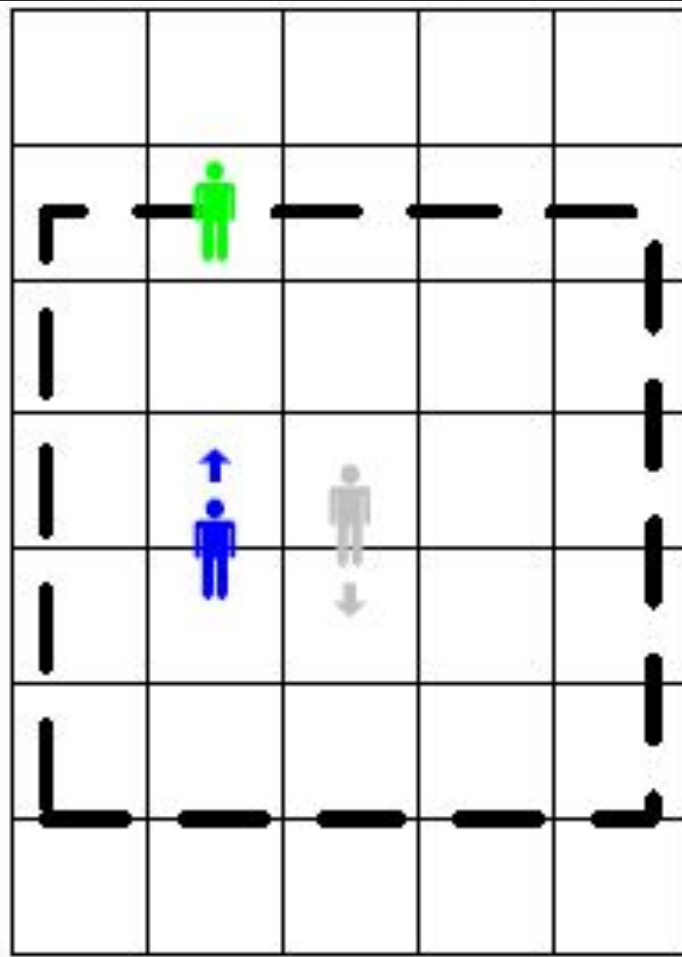
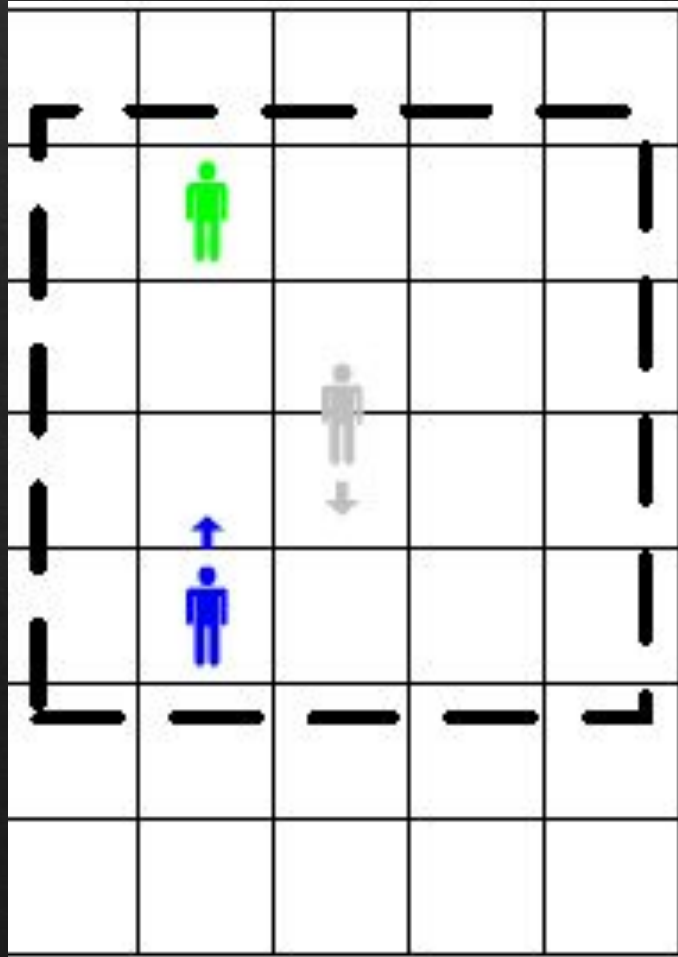








# Уход за границы обработки







# Скриншоты без/с отрисовкой







Fighting	● Attack
Targeting	Defend
Movement	

Charac  
 weapon  
 life:  
 mana:  
 streng  
 intell  
 dexte

