

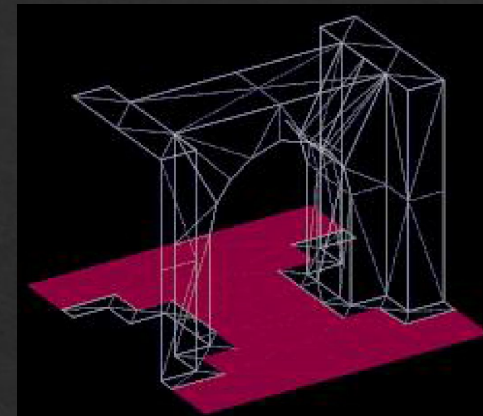
Концепт непрерывного мира в игровой разработке

Студент: Шакмаев Евгений Владимирович

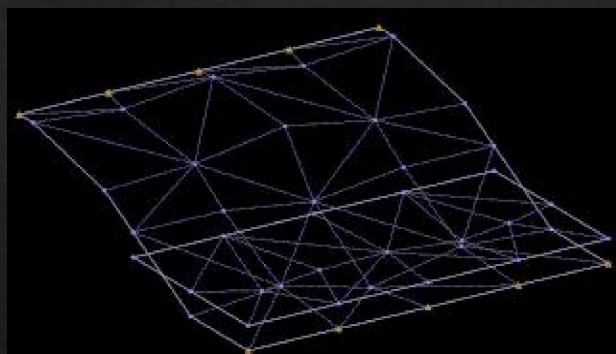
Обзор:

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

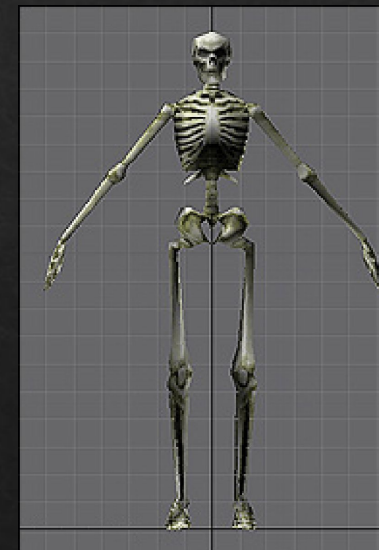
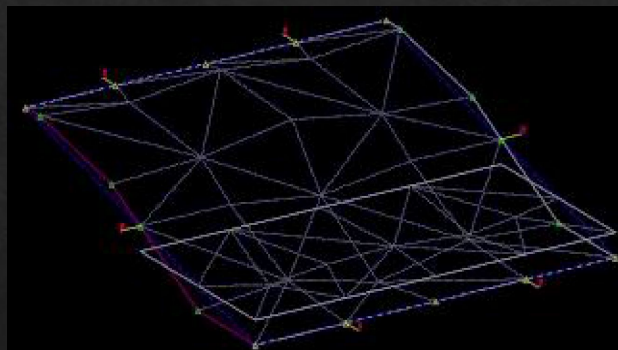
Основные трехмерные элементы местности



Плитка

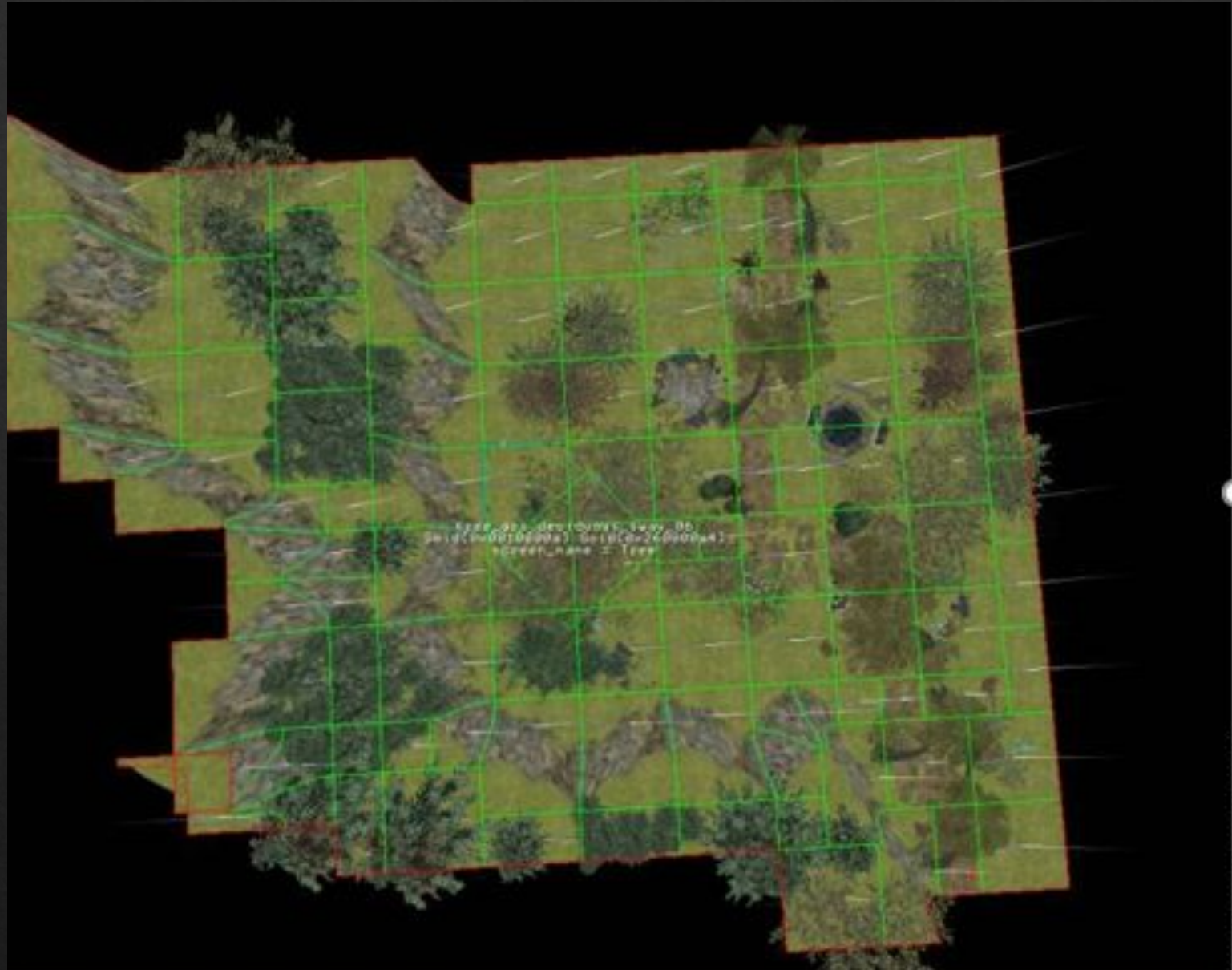


Осадная дверь



игровой объект

Непрерывный мир



Механика движка

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

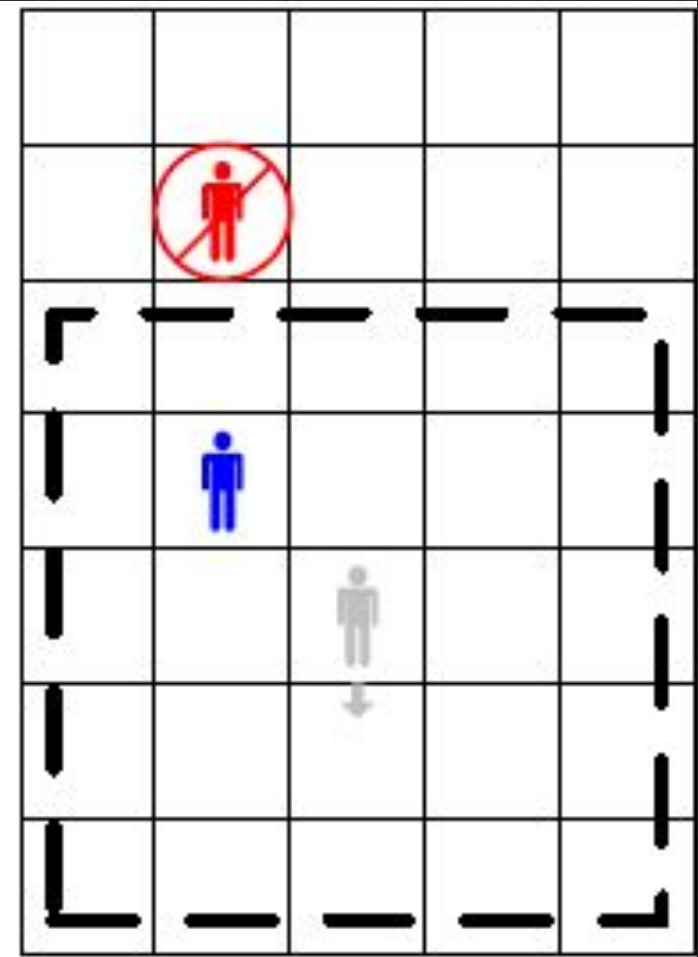
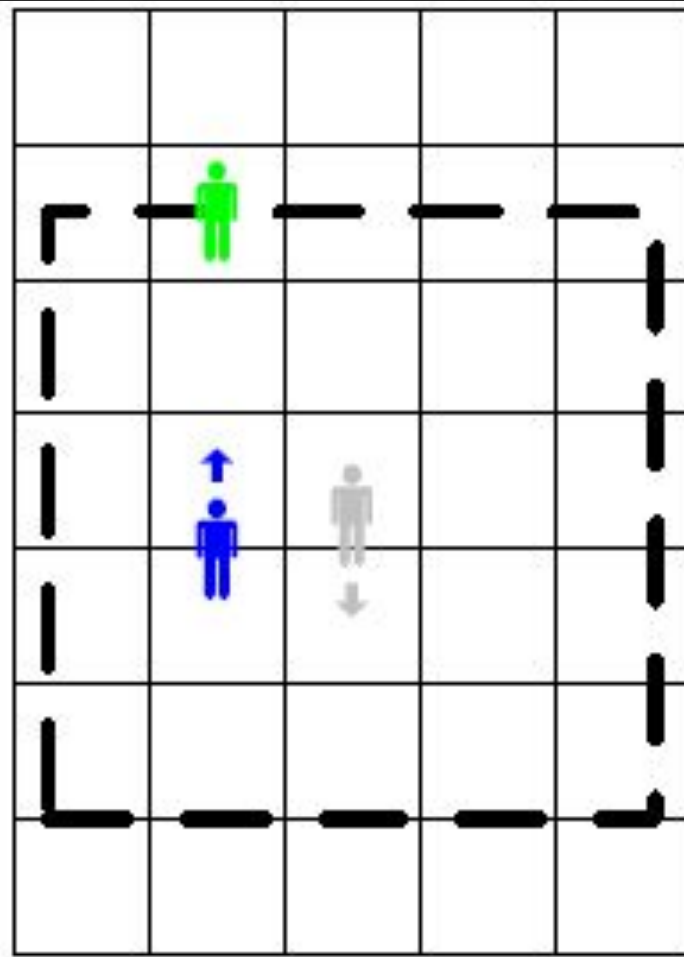
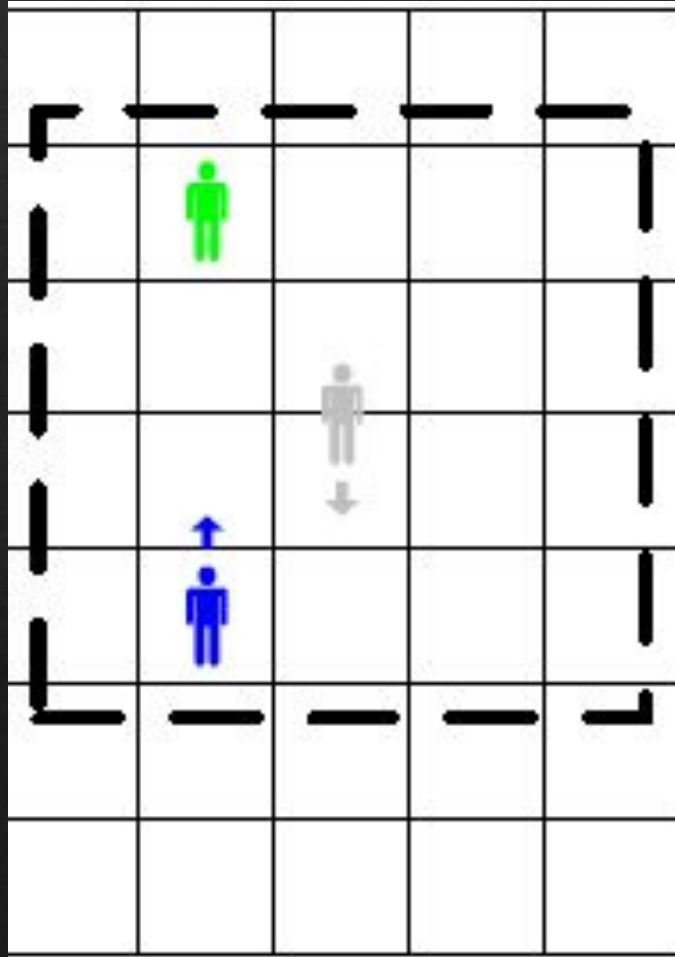








Уход за границы обработки





Скриншоты без/с отрисовкой





Fighting	● Attack
Targeting	Defend
Movement	

Charac
 weapon
 life:
 mana:
 streng
 intell
 dexter

