

Основные возможности XashXT

- Полная совместимость с набором энтити от оригинального Half-Life.
- Возможность объединения энтити в сложные иерархические конструкции ([Parent System](#)).
- Зеркала с возможностью запретить отражение для любого объекта, либо наоборот заставить его быть видимым только в зеркале.
- Мониторы видеонаблюдения (цветные, монохромные)
- Порталы, позволяющие перемещаться в пространстве (упрощённая версия порталов из игры Portal)
- Погодные условия (дождь, снег)
- Мощная система частиц с собственным редактором.
- Система префиксов для реализации сложных скриптовых сцен.
- Расширенная система нанесения декалей: как на геометрию уровня, так и на игровых персонажей (игроков, NPC)
- Реалистичные лазеры, способные отражать луч от зеркальных поверхностей (элемент геймплея)
- Большой набор логических энтити для реализации любых условий в скриптовых сценах либо комплексных конструкциях
- Гибко настраиваемая камера для кат-сцен, с возможностью переключиться на вид от любого персонажа в игре (в том числе и неодушевленного)
- Возможность настройки взаимоотношений для каждого NPC с остальными и с игроком .
- Динамическое цветное освещение с возможностью проекции и подстановки анимированной текстуры в качестве источника света.
- Проигрывание AVI-файлов на полигонах уровня и брашевых объектах.
- 3D skybox для создания иллюзии огромных пространств.
- Эффект bloom.
- Поддержка HD текстур (до 4096x4096)
- Бэкграунд-карты в игровом меню (как в Source)
- Поддержка больших игровых уровней (32768x32768x32768 юнитов)
- Теневые карты для динамических теней.
- Более реалистичное освещение.
- Реалистичная физика твёрдых тел на базе стороннего физического движка ([PhysX](#)).
- Реалистичная вода.
- Динамическая смена дня и ночи.

From:
<http://xash3d.ru/> - Xash3D

Permanent link:
http://xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B2%D0%BE%D0%B7%D0%BC%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8_xashxt

Last update: 2013/08/14 12:55

