

Havok™ Script

专业级脚本编写



Havok Script 是最小最快的 Lua 兼容虚拟机，专为控制台游戏开发而设计。Havok Script 附随一套 Havok Script 工具，包括用于 Microsoft Visual Studio、独立调试程序和目标探测器的集成环境。Havok Script 明显快于标准的 Lua 语言，通过结合内部优化和使用 Havok 脚本分析器，客户可实现速度的显著改善。

全面工具套件

Havok 的目标是使 Lua 成为像 C++ 那样可靠的、可调试且可校验的预编译编程语言。Havok Script 提供了一套功能强大的目标 Lua 调试和分析工具，使这一目标得以实现。

可调试性

Havok Script 工具套件为开发人员提供了调试环境选择。Havok Script 插件用于 Microsoft Visual Studio®，开发人员可借此工具无缝地从 Lua 转换至 C++，然后返回至 Lua，这让调试效率获得了巨大

的进步。通过以统一风格集成到 Visual Studio，Havok Script 插件使得熟悉的 Visual Studio IDE 成为用于开发 Lua 和 C++ 的常用环境。对于需要用于调试 IDE Havok Script 的轻量级独立 JDE 的开发人员来说，Havok Script 试器提供了 IDE 插件中所有的 Lua 调试功能。

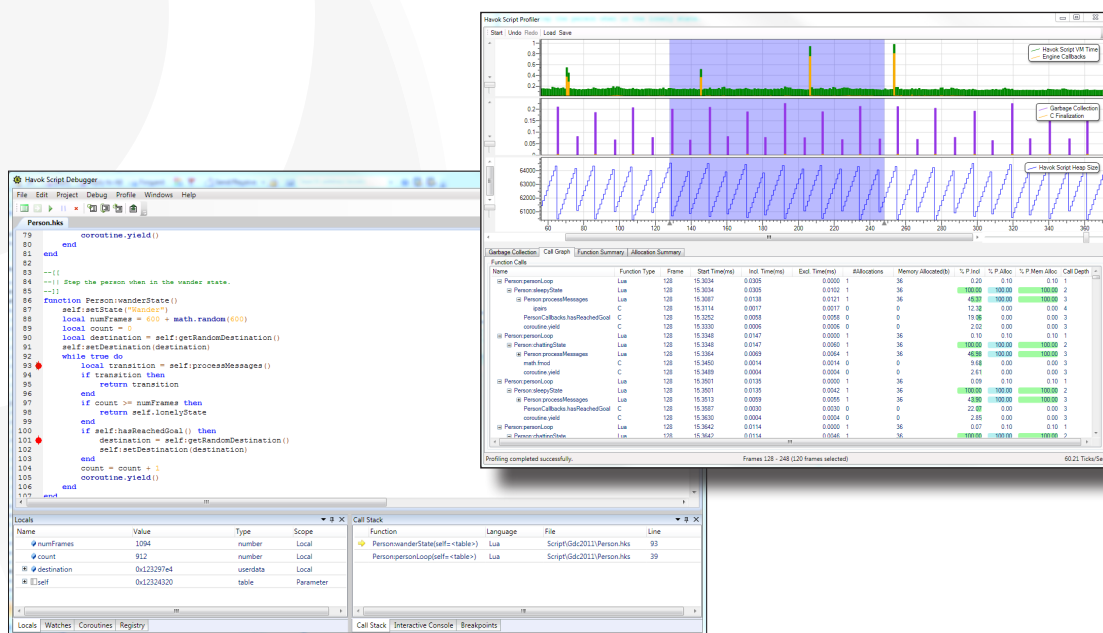
分析

Havok Script 分析器是一种互动且直观的工具，提供 LUA 性能的细粒分析。通过



Fable III 使用 Havok Script
微软游戏工作室供图

Havok Script
小巧、快速、精确！



Havok 脚本调试工具和分析器



性能跟踪，Havok Script VM 能让您了解游戏中各个脚本的内存和 CPU 的系统开销。可将 Havok Script 分析器部署至整个开发团队，当他们编写出一份低效脚本时，将会及时反馈给您的设计人员/脚本编制人员。Havok Script 在性能上的持续透明性有助于减少不必要的优化工作，并降低开发终期的风险。

完全 Lua 兼容性

Havok Script 是 Lua 虚拟机的简易替代方案。现有的 Lua 用户可以轻松地将 Havok Script 集成到他们的引擎，并且一开始就能从改善的性能和工具支持中获益。Havok Script 还提供了性能和内存增强语言扩展，不仅易于应用，而且无需做大规模的改动。

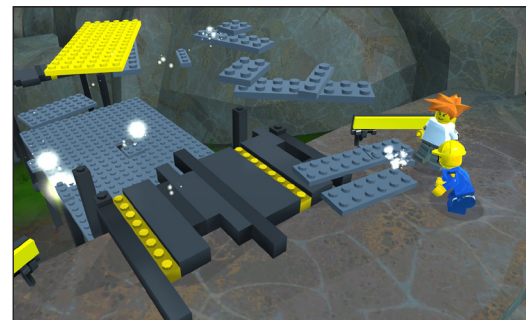
速度

即装即用，Havok Script 显著提高了 Lua 的速度。速度的提高意味着您可以使用更多的脚本，甚至不必考虑向 C++ 的代码迁移。

Havok Script VM 已被彻底重写，且针对每个支持的平台进行了手动优化，特别是在控制台游戏开发商使用的模式的基础上。

内存

Havok Script 技术使得内存的使用量显著减少。此外，我们的分析工具准确显示正在使用的内存，这样您就能看到进行优化的方式。



《乐高宇宙》使用 Havok Script
NetDevil 供图

专业服务

Havok 提供专门的现场专业服务，致力于帮助游戏开发工作室满足其开发周期中不断变化的需求。

HAVOK 脚本插件/调试器	HAVOK 脚本分析器
调用堆栈视图	包括和排除函数时钟
本地窗口	调用图
中断点 (条件、命中次数、协程)	垃圾收集时间
交互式控制台	允许开发人员在任何支持的平台上充分利用现有的硬件
注册窗口	分配汇总
调试时部署脚本	
Lua 调试 -> C++ (仅限于 Havok 脚本插件)	

通过结合更快的 VM 详细分析和语言扩展，我们的客户发现其性能相对于标准的 Lua 而言有了显著的提高。Havok 配置了数十个真实世界的代码库，分析了最常用的使用模式，并与您紧密合作以实现最佳性能。Havok Script 已经获得 Sega、Bungie、Lionhead、Masthead Studios、United Front Games、NetDevil 以及大批其他未公开的工作室的授权。Havok Script 目前还向由 Square Enix 公司出版/由 Gas Powered Games 公司开发的《最高指挥官 2》以及由微软游戏工作室出版/由 Lionhead Studios 开发的《寓言 3》提供了支持。

欲了解更多信息，请访问

www.havok.com

