

Вспомогательные системы отладки

[XashXT](#) имеет различные системы отладки, которые призваны облегчить жизнь левел-дизайнеру. Как правило, тот или иной механизм включается через консольную переменную или команду, однако иногда отладка включается для конкретной энтити при помощи специального спаунфлага (см. [описание энтити](#)).

Ниже будут приведены именно консольные переменные и команды, а также их назначение.

- **Примечание:** не пытайтесь использовать данные команды и переменные как часть геймплея — большинство из них перестанет работать в режиме пользователя.

Консольные переменные	
phys_debug	Включает визуализацию коллизий для физического движка PhysX .
phys_qdebug	На данный момент просто рисует центры у <i>func_door_rotating</i> .
p_speeds	Выводит информацию о текущем состоянии физического движка PhysX и объектах на сцене.
r_speeds	Принимает значения от 1 до 9. Выводит различную информацию о состоянии рендерера.
r_showtextures	Принимает значения от 1 до 14. Показывает различные загруженные текстуры, группируя их по определенному признаку.
sv_novis	Выключает отсечение энтити по PVS на сервере, дабы отличить его от клиентского отсечения видимости.
r_novis	Выключает отсечение энтити по PVS на клиенте. Обычно влияет только на мировые полигоны, поскольку энтити отсекаются на сервере.
r_lockpvs	Блокирует обновление PVS, чтобы левел-дизайнер мог увидеть дальность прорисовки.
r_lightmap	Рисует лайтмапы без диффузных текстур.
gl_wireframe	Включает отрисовку разбиения полигонов на блоки.
r_drawentities	По умолчанию значение равно 1 . В режимах от 2 до 6 рисует кости, хитбоксы и т. д.
gl_renderer	По умолчанию равен 1 . Переключение в ноль позволяет задействовать рендерер игрового движка и сравнить полученную картинку.
showtriggers	Показывает триггеры на карте. Работает только после рестарта уровня.
Консольные команды	
edicts_info	Выводит краткую информацию по эдиктам.
entity_info	Выводит подробную информацию по энтитям.
entpatch	Создаёт дамп скриптового файла с описанием энтити, который может быть отредактирован вручную. В дальнейшем движок будет грузить именно его, вместо встроенных энтити.
fire	Позволяет активировать любую энтити прямо по взгляду игрока, либо активировать энтити, явно указав её имя как аргумент команды.
impulse 103	Выводит информацию о состоянии AI монстра.
impulse 104	Выводит информацию о состоянии глобальных энтити (состояние которых можно модифицировать при помощи <i>env_global</i>).
impulse 106	Выводит информацию о состоянии обычных энтити (имя, глобальное имя, модель, родитель).
impulse 107	Выводит имя текстуры по взгляду игрока.

impulse 203	Удаляет объект с карты (кроме мира и игроков, конечно).
showtriggers_toggle	Альтернатива квару <i>showtriggers</i> . В отличие от него показывает триггеры, не требуя рестарта карты. Однако большинство современных компиляторов (ZHLT, VHLT) имеют в своём коде оптимизацию, благодаря которой все триггеры, покрытые текстурой <i>AAATRIGGER</i> , удаляются, оставляя только физический хулл, но не оставляя видимый. Чтобы избежать такого поведения, вам следует компилировать карту с параметром командной строки <i>-nonnullifytrigger</i> для hlcs. Либо использовать для триггеров текстуру с другим названием.