

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	
entity_info	
entpatch	
fire	
impulse 103	
impulse 104	
impulse 106	
impulse 107	
impulse 203	

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 AAATRIGGER, 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 hlcsг. Либо использовать для триггеров текстуру с другим названием.
---------------------	--