

# Параметры командной строки

Материал из xWiki

Ключ	Описание
-\$ <имя_консольной_команды>	Выполнить консольную команду сразу после загрузки уровня. Например, <code>demo_record 1</code>
-batch_benchmark	Запуск пакетного бенчмарка
-gpu_nopure	Переключить GPU в режим упрощенного ускорения
-gpu_ref	Отключить кеширование кадров (полезно во время просмотра демо)
-gpu_sw	Переключить GPU в режим программного ускорения
-start server(имя_спавна[имя_уровня]/single/[alife])	Запустить карту [при отсутствии ИИ-компонент] или начать новую игру [с симуляцией жизни].
[client(localhost/name=<имя_игрока>)]	Подробнее см. Режимы запуска движка
-load <имя_сохранения>	Загрузить указанное сохранение
-ltx <имя_файла>	Использовать указанный файл пользовательских настроек (по умолчанию используется user.ltx)
-fsltx <имя_файла>	Использовать указанный конфиг файловой системы (по умолчанию используется fsgame.ltx)
-nes_texture_storing	Не выгружать текстуры из памяти при загрузке нового уровня (наверное). Может ускорить загрузки последующих уровней.
-noprefetch	Отключить предварительную загрузку динамических объектов
-nointro	Не проигрывать стартовый ролик
-openautomate	Нечто связанное с нвидьевским софтом
-perfhud_hack	Не проверять поддержку версии DirectX операционной системой
-r2	Запуск в режиме r2 (полное динамическое освещение)
-r2a	Запуск в режиме r2a (динамическое освещение объектов)
-tune	Параметр для запуска с профилировщиком Intel vTune (вызывается vTuneAPI.dll)
-xclsx	Отключить принудительный вывод критических ошибок на экран красными строками (только в отладочной сборке)
-auto_load_arch	Автоматически загружать даже те архивы, в заголовке которых не указана опция автозагрузки
-build	Режим сборки билда игровых ресурсов (только в отладочной сборке)
-ebuild	Расширенная версия ключа -build. При загрузке текстур и звуков будет копировать в \$build_copy\$ соответствующие им файлы из rawdata, а так же .thm для них и объектов (только в отладочной сборке)
-editor	Запустить игру в редакторе погоды
-file_activity	Записывать в лог все обращения к некешированным файлам
-mem_debug	
-no_call_stack_assert	Отключить вывод stack trace в лог при вылете
-no_memory_usage	
-nolog	
-overlaypath	Отключить запись лога в файл
-pure_alloc	Использовать указанную директорию для сохранений/скриншотов/конфигов/шейдерного кэша (\$app_data)
-silent_error_mode	Отключает инициализацию пулов памяти
-swap_on_compact	Не использовать BugTcar. При крене просто сохранится лог, и не будет выводиться вечновисящее окно зелёного жука.
-x86	Принудительно установить размер памяти для процесса в 4Гб при каждом NearCompact
-debug_ge	Режим совместимости с древними x86 процессорами (отключает использование более современных по отношению к ним инструкций)
-demomode	
-designer	Проиграть указанную демозапись (*.xrdemo) сразу после загрузки уровня
-i	
-ignore_save_incompatibility	Не перехватывать устройства ввода сразу после запуска
-nojit	Игнорировать несовместимость версий сохранений. В этом режиме не будут учитываться различия версий текущего спавна игры и спавна, учтённого в сохранении, и движок не рухнет с ошибкой.
-keep_lua	Отключить luaJIT
-psp	Запретить перезапуск Lua Virtual Machine при перезагрузке уровня. По умолчанию движок перезагружает все скрипты при загрузке сохранения. С данным флагом этого не происходит.
-svcfg	Запуск с видом от третьего лица
-mt_cdb	
-dump_traffic	Построение коллижн-модели в отдельном потоке
-netsim	Сохранять дамп сетевого трафика
-center_screen	
-disasm	Выровнять окно игры по центру экрана
-nocolormap	Выводить дизассемблированные шейдеры в \$logs\disasm (только в отладочной сборке)
-nodistort	
-skinw	Отключить эффекты искажения (distort)
-ss_tga	Усиливает в модели одну из составляющих цвета, в зависимости от типа скиннинга
-bug	Сохранять скриншоты не только в JPG, но и в формате TGA (с высоким качеством)
-depth16	
-gloss <значение>	Установить глубину карты теней 16 бит???
-hq	Установить значение gloss
-mblur	Использовать шейдеры бампа с постфиксом -hq (высококачественные)
-no_dialog_header	Позволяет включить и настроить блюр
-no_occq	Не отображать строку состояния (в оконном режиме игра будет запускаться без рамки)
-nodf24	Запретить использование occlusion query
-nonvs	Не использовать карты теней с 24-х битной глубиной
-noshadows	Запуск без стенильных теней???
-r4xx	Запуск без карты теней???
-sjitter	Эмуляция видеокарт ATI серий R4xxx
-smap1536	
-smap2048	Установить размер карты теней в 1536px
-smap2560	Установить размер карты теней в 2048px
-smap3072	Установить размер карты теней в 2560px
-smap4096	Установить размер карты теней в 3072px
-sunfilter	Установить размер карты теней в 4096px
-tsh	
-no_staging	Использовать для хранения текстур только видеопамять (по умолчанию используется и ОЗУ, и память ГПУ).
-nosound	Работает на DX10, DX11. Полезно, если оригинальный движок валится от нехватки памяти
-slowdown	Отключить звуковой движок
-slowdown2x	Замедление, режим slowmotion (только в отладочной сборке)
-noaref	То же, что и -slowdown, только два раза :)
	??? (только в отладочной сборке)

Источник —

«[https://xray-engine.org/index.php?title=Параметры\\_командной\\_строки&oldid=1243](https://xray-engine.org/index.php?title=Параметры_командной_строки&oldid=1243)»

Категория:

Движок

- 
- Страница изменена 11 февраля 2024 в 17:36.
  - К этой странице обращались 14 580 раз.
  - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

