

func_portal

Реализация порталов, подобно порталам из игры Portal, однако менее реалистичных.

Спаунфлаг	
Start Off (SF_PORTAL_START_OFF)	1 (изначально выключен и невидим)
Настройки	
target	Имя для info_portal_destination .
firetarget	Активирует цель, когда кто-то или что-то успешно проходит сквозь портал.

Особенности использования

- Все порталы обязательно должны иметь origin-браш, в противном случае портал будет удалён с карты. Если у портала и выходной энтити не прописаны angles, то портал будет показывать, но не будет работать.
- Порталы используют специальную текстуру, которая начинается с **portal**. Текстура должна быть точно выровнена по краям браша, иначе возможны искажения картинки.
- Сам портал должен быть всегда развернут «лицом», относительно угла YAW игрока, равного нулю. Иными словами, текстура портала должна быть нанесена таким образом, чтобы оказаться лицом к [info_player_start](#) с углами 0 0 0. Несоблюдение этого требования приведет к неконтролируемому искажению изображения с портала. Развернуть портал в игре так, как вам необходимо, вы можете при помощи его *angles*. В редакторе [QuArK](#) эта особенность не позволяет использовать портал внутри дубликаторов потому что они поворачивают сами объекты, а не меняют их ключ *angles*.
- Также на искажение изображения влияет и толщина портала. Минимальные искажения получаются при толщине в 1-2 юнита.
- При проходе сквозь портал игрок или любой другой объект сохраняет направление движения, ускорение и угол взгляда, но с учётом углов [info_portal_destination](#).
- Портал без особых проблем можно привязать при помощи parent-системы, однако остерегайтесь вращения по ROLL.
- Портал переносит только определённые категории объектов: игрок, монстр, снаряд, ригид-боди. Пушаблы не переносит, хотя в коде запретов нет. Лазеры не проходят сквозь портал. Если убрать проверку в коде, то можно расширить список объектов, например портал перенесёт снаряды от **env_shooter**. Если снаряд летит слишком медленно и к нему приаттачен игрок, после телепортации игрок может оказаться где-то под картой. Возможно что этот глюк сработает и для других комбинаций объектов объединенных парент-системой.
- Если что-то в точке спауна может помешать пройти сквозь портал (например, выход загорожен ящиками), то перенос осуществлён не будет до тех пор, пока блокирующий предмет не исчезнет. Таким образом достигается гарантированное незастревание после телепортации.
- Для двухсторонних порталов (как на карте **qstyle**, например) имеется система отслеживания направления движения игрока и ориентировки самого портала, что делает невозможным

проход в него через заднюю часть.

- Сам по себе проход выглядит достаточно бесшовным, если не обращать внимания на боковые стены.
- Портал можно включать и выключать. Выключенный портал невидим и неосязаем.
- На демокарте у порталов присутствует недокументированный параметр landmark.

From:

<http://www.xash3d.ru/> - **Xash3D**

Permanent link:

http://www.xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:func_portal

Last update: **2022/08/11 10:26**

