ADVANCED X-RAY

ДОКУМЕНТАЦИЯ



СОДЕРЖАНИЕ:

[1. Список основных изменений](#список_основных_изменений_1)

[2 M.F.S. Team Launcher](#MFS_Team_Launcher_2)

[3 Файл configs/mfs\_team/adv\_xr\_params.ltx](#_Файл_configs/mfs_team/adv_xr_params)

[4 Редактор погоды и ImGui](#_Редактор_погоды_и)

[5 ImGui Position Informer](#_ImGui_Position_Informer:)

[6 ImGui Hud Editor](#_ImGui_Hud_Editor:)

[7 Погода](#_Погода:)

[8 Зимний режим](#_Зимний_режим:)

[9 Предметы](#_Предметы:)

[10 Аномалии](#_Аномалии:)

[11 Монстры](#_Монстры:)

[12 Оружейная конфигурация](#_Оружейная_конфигурация:)

[13 Взрывчатые вещества](#_Взрывчатые_вещества:)

[14 Батарейки](#_Баратейки:)

[15 Фильтры для шлемов](#_Фильтры_для_шлемов:)

[16 Рюкзаки](#_Рюкзаки:)

[17 Детекторы артефактов](#_Детекторы_артефактов:)

[18 Детекторы аномалий](#_Детекторы_аномалий:)

[19 Ручные фонари](#_Ручные_фонари:)

[20 HUD секции](#_HUD_секции:)

[21 Ремнаборы](#_Ремнаборы:)

[22 Броня и шлемы](#_Броня_и_шлемы:)

[23 Артефакты](#_Артефакты:)

[24 Actor](#_Actor:)

[25 Нововведения в апгрейдах](#_Нововведения_в_апгрейдах:)

[26 Транспорт](#_Транспорт:)

[27 КПК](#_КПК:)

[28 Квесты](#_Квесты:)

[29 Слоёные звуки из Аномали](#_Слоёные_звуки_из)

[30 Объёмные лужи](#_Объёмные_лужи_(не)

[31 BugTrap](#_Bug_Trap:)

[32 Название окна игры](#_Название_окна_игры:)

[33 Discord Rich Presence](#_Discord_RPC:)

[34 Скрипты](#_Скрипты:)

[35 Изменения в XML](#_Изменения_в_XML:)

[36 Консольные команды](#_Консольные_команды:)

[37 Ключи запуска игры](#_Ключи_запуска_игры:)

## Список основных изменений:

* Новый сплеш и иконка движка;
* Раскачка деревьев из Lost Alpha;
* Настройка cam\_fov, hud\_fov и отображение значения при регулировании ползунка;
* Полноценные отражения на воде;
* Переключатель режимов погоды;
* Регулировка дальности отрисовки и высоты травы;
* Название окна игры выведено в конфигурацию;
* Бладмарки на динамических объектах;
* Добавлена тень от ГГ;
* Добавлена тень от травы;
* Motion blur выведен из-под ключа в консоль;
* Screen Space Sunshafts из OGSE;
* Добавлен Reload DoF и Empty Reload DoF;
* Приклады не залезают в камеру;
* Звук при вкл\выкл фонарика + установка секции с параметрами освещения + волюметры от фонарика;
* Эффект Raindrops (капли на экране от дождя);
* Фикс солнечных фларов (чтобы не просвечивали сквозь ГГ);
* Добавлена команда rs\_near\_plane;
* Перенесены волюметры при срабатывании аномалии из Истории Пухтинского;
* Фикс звуков смерти НПС;
* Добавлена команда g\_spawn из Lost Alpha;
* Добавлена команда set\_weather;
* Расширение графических опций в главном меню;
* Исправлено отсутствие освещения от фонарика ГГ, костров и аномалий на R4 (DX10);
* Фикс размытых шрифтов на R4 (DX11);
* Включена тень от облаков;
* Фикс вылета лампочек;
* Фикс "Your video card doesn`t meet game requirements";
* Фикс вылета "Cannot find rank for";
* Фикс ошибки при отрисовке прозрачных объектов на R1;
* Игра не вылетает, если не найден звук;
* Фикс вылета с HDAO;
* ECO RENDER;
* HQ Geometry by Shoker;
* Sun direction fix;
* FXAA Сглаживание;
* Всегда центрировать экран в оконном режиме;
* Настраиваемый режим камеры во время смерти ГГ;
* Эффект луж из OGSR;
* Увеличена дальность видимости динамических теней на R1;
* Подправлен Bug Trap под проект;
* Добавлена цветокоррекция;
* Фикс бинокля (рамки рисуются только для объектов, которые ГГ видит прямо сейчас);
* Настраиваемая старая смерть полтергейстов (как в ТЧ);
* Подсказка "Спать" больше не появляется в загрузочном экране;
* Опциональная коллизия трупов;
* Пси-Собаке можно задать секцию её фантома;
* Скриншоты можно делать в оконном режиме;
* Настройка размера теневой карты;
* Ветер влияет на угол наклона дождя;
* Добавлен звук ветра;
* Надо указывать, в каком звуке частота не 44100;
* Добавлены лужи во время дождя на R3-R4;
* Исходники обновлены до VS2017;
* Изменение HUD FOV, когда ГГ стоит вплотную к стене;
* Наклоны оружия при стрейфах;
* Поддержка эха стрельбы в помещениях;
* Многопоточная загрузка текстур;
* Поддержка Чистого Неба;
* Поддержка Discord Rich Presenсe;
* DLAA сглаживание;
* SMAA сглаживание на R3-R4;
* Добавлена шейдерная радуга;
* Эффект виньетки;
* Команда rs\_draw\_fps;
* Команды g\_info, d\_info и g\_spawn\_to\_inventory;
* Включено MSAA 8x;
* Шейдерный динамический худ масок;
* Опциональная коллизия худа оружия;
* Команда hud\_adjust\_mode;
* Пофикшены виды от второго и третьего лица;
* Переключения видов от первого и третьего лица при прицеливании;
* Фикс чтобы мутанты не бегали на одном месте;
* Возможность настроить кол-во быстрых сохранений;
* НПС кидают гранаты в мутантов;
* Плавные приседания ГГ;
* ГГ больше не бегает как Наруто;
* Добавлен объёмный туман в низинах;
* Terrain Parallax;
* Поддержка Sound Environment;
* ImGui и новый редактор погоды на нём;
* EFX;
* Погодные приблуды из ЗП в режиме ЧН;
* Опциональные стадии загрузки игры;
* Фикс отображения на худе прозрачных поверхностей;
* Автоматическое открытие лога, если игра запущена с ключом -show\_log;
* Включено использование вертикальной синхронизации;
* Автопауза в режиме ЧН;
* 100 советов по выживанию в Зоне в ЧН режиме;
* Увеличен потолок команды r2\_sun\_near до 100;
* Звук капель дождя, падающих на костюм;
* Команда r2\_shadow\_cascede\_old выведена из-под дебага;
* Подсказки для jump\_to\_level в режиме ЧН;
* Фикс максимального значение шкалы загрузки;
* Фикс оригинальных багов окна игры;
* Фикс зависания шкалы видимости ГГ после перезагрузки игры;
* Поддержка SOM;
* Убрана привязка процесса игры к первому ядру;
* Убрана проверка размера виртуальной памяти;
* Скриптовая функция log1 для дебага скриптов;
* Настраиваемая автоперезарядка оружия;
* SSDO затенение;
* Динамические эффекты HUD`а;
* Исправлено изменение визуала при взятии костюма в рюкзак в режиме ЧН;
* Звуки идут теперь от Сидоровича, а не в голове ГГ;
* Отдельный конфиг для движка;
* Шейдерный снегопад в зимнем режиме;
* SSAO Mode Combobox;
* Звуки издалека доходят до актора с задержкой;
* Приглушённые звуки стрельбы и взрывов вдалеке;
* Фикс появления юзабельных предметов перед ГГ;
* Фикс дисторта воды на R2 если мягкая вода выключена;
* Фикс: Игнорирование считывания Thumbs.db;
* Фикс высчитывания имени шейдера при компиляции;
* Фикс трясущейся камеры после перезарядки или стрейфа;
* Различные мелкие фиксы оригинальных косяков;
* Фикс различных утечек памяти;
* Псевдогигант не наносит урон герою во время удара лапой по земле, если игрок подпрыгнет;
* Фикс багов если у оружия больше 2х типов патронов;
* Фикс бесконечного зума прицелов и кратность увеличения теперь сохраняется;
* Исправлен неправильный тип, передаваемый в GameObject::eDeath callback;
* Добавлен независимый механизм загрузки рендеров;
* Возможность делать level и cube map скриншоты на DX10 (R3) и DX11 (R4);
* Расставлены sound environment зоны по всем локациям ЗП;
* Расставлены sound environment зоны по всем локациям ЧН;
* Поправлена текстура маски террейна для Болот ЧН;
* Добавлены партиклы af3 в зимние партиклы ЧН;
* Портирован раздельный скелет HUD`а рук из Anomaly;
* Fix camera fly from sky after game save-load;
* Поддержка автотранспорта;
* Отключение motion blur если активен второй вьюпорт;
* Добавлен режим разработчика;
* Исправление (bytes\_need<=mSize) && vl\_Count;
* Добавлен опциональный слот для ножа;
* Добавлен опциональный слот для бинокля;
* Добавлен опциональный слот для фонарика;
* Добавлен опциональный слот под рюкзак и сам рюкзак;
* ЗП: Опциональный слот под второй шлем;
* Добавлен опциональный слот под детектор аномалий и сам детектор аномалий;
* Добавлен опциональный слот под штаны;
* Добавлен опциональный слот под КПК;
* Добавлен невидимый 17-ый слот под анимации предметов;
* Фикс голода;
* Поддержка STCoP 3.2+;
* Опциональное потребление энергии фонариком;
* Опциональное потребление энергии детекторами артефактов;
* Опциональное потребление энергии детекторами аномалий;
* Поддержка неполной перезарядки;
* Добавлена заготовка под ImGui редактор худа;
* Улучшение для инерции ходьбы ГГ;
* Включена в релизе команда al\_switch\_distance;
* Текстуры не дублируются в ОЗУ по команде;
* Опционально лимитированные болты (Релиз 1.4.92);
* Поддержка волюметрических лучей артефактов;
* Влияние тумана на зрение мобов;
* Мобы не должны видеть дальше дистанции видимости;
* Коллизия камеры от 2го лица;
* Стартовые значения необходимых настроек в конфиге;
* Фикс cam\_inert;
* Добавлен метод is\_ActorHide();
* Опциональная жажда;
* Фикс голода;
* Поддержка анимации расклина оружия;
* Правки по eat\_portions\_num;
* Вывод кол-ва порций в описание предмета;
* Опциональная деградация артефактов;
* Система скрытия костей для Gunslinger Mod;
* ЗП: Режим подбора предметов;
* Вывод параметров артефактов только по инфопорции;
* Возможность скрывать характеристики оружия;
* Правки движка под псевдо-пбр;
* Поддержка апгрейда детекторов у техников;
* Опциональное уменьшение скорости и высоты прыжка в зависимости от веса в рюкзаке ГГ;
* Использование полноценных кубических карт неба;
* Модификаторы высоты прыжка и скорости для артов;
* Отключение вывода, текущего квеста в дискорд;
* Разделённый фонарь и ПНВ;
* Модификаторы прыжка и скорости ГГ для брони;
* Улучшения для рюкзаков;
* Возможность выбирать перекрестия прицела;
* Загрузка всех звуков при старте игры;
* Износ оружия при попаданиях;
* Возможность устанавливать имя ГГ через скрипты;
* Возможность устанавливать иконку ГГ через скрипты;
* Поддержка освещения и лучей от мутантов;
* Поддержка партиклов для мутантов;
* Пули летят по направлению ствола оружия;
* Gunslinger Mod: Скрытие костей мировой модели;
* Влияние фонаря на заметность ГГ;
* Скриптовые методы get\_target\_xxx;
* Руки ГГ на руле машины;
* Центр взрыва - граната, а не центр под ней;
* При расклине вылетает гильза;
* Новая текстура загрузочного экрана ЧН;
* Поддержка .png сплешей;
* Добавлены и экспортированы в шейдеры команды shader\_param\_x из Аномали для тестирования шейдеров;
* Шейдерный ПНВ;
* Обновление до VS2019;
* Движок переведён на стандарт C++17;
* xr\_strconcat из OGSR;
* Поддержка некоторых анимаций из Gunglinger Mod;
* Увеличен потолок r2\_gloss\_factor;
* Запрет бега во время стрельбы;
* r2\_gloss\_factor и r2\_gloss\_min из Аномали;
* Псевдо-пбр;
* Guns: Поддержка анимаций переключения режимов стрельбы;
* Guns: Поддержка анимаций клина и расклина;
* 3D КПК из Аномали;
* xrEngine->AdvancedXRay;
* Коллбэки по весу;
* Имитация нажатия клавиш через скрипты;
* Блокировка действий игрока через скрипты;
* Поддержка апгрейда фонариков у техников;
* Опциональная движковая интоксикация;
* Опциональная движковая потребность во сне;
* Правки по шейдерному пнв для R1 и R2;
* Фикс вылетов при загрузке\переходе на другую локу;
* Фикс вылета при переходе в x8;
* ЧН: Фикс Вылета при прогрузке НПС с оптикой;
* Фикс скриншотов в png;
* M.F.S. Team Launcher;
* Секция base\_quest\_item;
* Фикс вылета HBAO;
* Возможность отключить бампы на R2+;
* Увеличен FPS при MSAA и объёмном свете;
* Дождь с рефракцией;
* Удалён лишний код, затянутый с 3д КПК;
* Фикс иконок худа;
* Возможность включить статическое освещение на DX10-11;
* Движковые анимации использования предметов;
* Команда смены худа;
* Фикс дверей машин из Lost Alpha;
* Машины больше не висят в воздухе после спавна;
* Фикс реакции НПС на оружие машины от v2v3v4
* Фикс камеры для автомобилей из Lost Alpha;
* Убран хит по дверям автомобилей;
* Фикс полёта машин в гравитационных аномалиях;
* Возможность задать векторы для места водителя автомобиля (Автор: Skyloader);
* Починен Mixed и Debug;
* Добавлен cast\_torch;
* Фикс вылета при просмотре описания оружия;
* Коллбэк на то что игра загружена;
* Фикс лимитированных болтов от ValeroK;
* Оптимизация геометрии из Аномали;
* Фикс иконок уникальных КПК;
* Фикс положения 3D КПК на малом разрешении;
* C++17 переключен на C++14 в xrGame;
* Отключен псевдо-пбр;
* Вывод радиуса действия в описание детекторов;
* Фикс расклина, если в конфиге нет анимации расклина;
* Фикс вылета при выключенных отражениях;
* 3д кпк можно использовать в sr\_no\_weapon;
* Скрытие худа, если используется зум 3д КПК;
* Фикс модификаторов прыжка и скорости ГГ у артефактов;
* Фикс опции авто перезарядки оружия;
* Фикс квеста на радиодетали для Азота;
* Mixed/Debug: Фикс сборки;
* Фикс опции пред загрузки звуков;
* Опция "Источники звуков" в меню;
* ЗП: Фикс ПНВ в 2д прицелах;
* Фикс сброса ползунков в меню;
* ЧН: Фикс камеры;
* ЧН: Фикс системы прицелов;
* ЧН: Фиксы автопаузы;
* ЧН: Поддержка значений ползунков;
* ЧН: Влияние обвесов и патронов на стоимость оружия;
* Влияние уровня заряда на цену артефактов;
* ЗП: Фикс вылета для slide дверей из OXR;
* ЧН: Возможность выбирать диалоги клавишами из ЗП;
* Фикс шейдера колючей проволоки;
* Guns (ЗП): Фикс ЛЦУ и тактических фонарей (OGSR);
* Guns (ЧН): Поддержка ЛЦУ и тактических фонарей (OGSR);
* Улучшения для команд g\_spawn и g\_spawn\_to\_inventory;
* Многопоточная сборка xrGame;
* Пустые кастомные команды для скриптов;
* Консольная команда g\_task;
* ЗП: Фикс радиации от монстра после его смерти;
* Усиление гранат из OGSR;
* Опциональная блокировка консоли;
* Автоматическое увеличение источников звука из BttR;
* Единый bDeveloperMode и bWinterMode;
* Эффект Доплера;
* Команда рендеринга бликов от солнца;
* Фикс мигающих фларов солнца из Oxygen;
* Автоопределение разрешения монитора из BttR;
* Опциональное убирание оружия при открытии инвентаря;
* Мутанты не трогают квестовые предметы;
* Сталкеры не издают звуков при при смерти от выстрела в голову;
* Восстановлены все основные показатели иммунитетов;
* Звук вкл./выкл. костров (автор ForserX);
* Режим подбора предметов из ТЧ;
* Плавные наклоны героя;
* Улучшенный расчёт веса патронов в магазине;
* Опциональное выбивание оружия из рук монстрами;
* Колыхание травы из Lost Alpha;
* Скриптовые методы блокировки команд консоли;
* Запрет бега во время стрельбы сделан опциональным;
* Опциональный запрет перезарядки во время бега из LA;
* Сцена не рендерится до выполнения запроса нажатия клавиши на экране загрузки (Автор: ggGhosTt);
* Фикс ванильных саншафтов на DX11 (Автор: ggGhosTt);
* vid\_restart для опций радиуса и высоты травы;
* Требование перезапуска игры при вкл/выкл mblur;
* Флары от источников света из SFZ (Автор: Hozar2002);
* ЧН: Фикс вылета на Кордоне;
* Изменена "Y" позиция при коллизии худа оружия;
* Сила коллизии оружия в зависимости от расстояния до препятствия;
* Возможность отключить использование предмета;
* Опциональный движковый алкоголизм;
* Алкоголизм: Похмелье;
* Опциональная движковая наркозависимость;
* Фикс -1 патрона в магазине;
* Наркозависимость: Ломка;
* Наркотическое опьянение;
* Возможность установить кол-во слотов под артефакты;
* Команда g\_money;
* Фикс описания предметов;
* ЧН: Вывод баффов пищи в описание;
* Фикс отображения курсора на Mixed/Debug;
* Опциональное подкрашивание значений в описании пищи (Автор: Hrusteckiy);
* Изменена система добавления новых баффов в описании пищи (Автор: Hrusteckiy);
* Влияние на все параметры артефакта при деградации;
* Фикс "Failed EIndicatorType for CStatic!";
* Ранги артефактов;
* Опциональная движковое потребление фильтров бронёй/шлемами;
* Фиксы для батареек;
* Фикс перезарядки оружия с подствольным гранатомётом;
* Скрытие перекрестия если активен 3д КПК;
* Багажник в машинах из Lost Alpha;
* Скрытие головы ГГ в машине в виде от первого лица;
* x64 архитектура (Автор: ForserX);
* Фикс проблем с нет-пакетами (Автор: ForserX);
* Исправления по типам хитов (Автор: ForserX);
* Окно теперь сразу называется "Advanced X-Ray" (Автор: ForserX);
* Вывод архитектуры движка в главное меню;
* Фикс положения 3д КПК;
* Фикс вылета при просмотре описания брони;
* Таймфактор влияет на скорость звуков;
* Новый формат значения порций в описании бустеров;
* Управление таймфактором из скриптов;
* Возможность включить бесконечное использование предмета;
* ЗП: Поддержка альтернативного варианта показателей защиты и состояний героя;
* ЗП: Не отображать показатель защиты ГГ если он не прописан в xml (отсутствует нода);
* ЗП: Поддержка новых показателей защиты и состояния;
* [DX10+]: Screen Space Shaders 13.2: Shadows;
* [DX10+]: Screen Space Shaders 13.2: Puddles;
* Правки биндеров для шейдеров;
* Скриптовые методы управления анимациями HUD;
* Добавлена анимация смены фильтра противогаза в библиотеку (Anomaly: Toxic Air);
* Скриптовые методы блокировок управления из Anomaly;
* Переработаны движковые анимации использования предметов;
* HUD movement layers из Anomaly;
* Фикс багов render target во втором вьюпорте (STCoP);
* Фикс пропажи худа при скриншотах в демо рекорде (STCoP);
* Фикс лагов оружия в руках из STCoP;
* ЗП: Фикс ванильного бага обновления листа торговли (STCoP);
* Фикс дистанции отрисовки оружейных гильз (STCoP);
* Поддержка отдельного звука помпы (STCoP);
* Фикс отставания модели оружия от персонажа (STCoP);
* Поддержка анимаций без сжатия (STCoP);
* Фикс вылета при клине дробовиков (STCoP);
* Поддержка визуального изменения ленты пулемётов (STCoP);
* Тесселяция худа из OGSR;
* Смешивание луж с туманом;
* ЧН: Затычка от вылета в Лиманске;
* Дальность DoF привязана к дальности тумана;
* Поддержка изменения цвета DPBar в зависимости от заполненности (Автор: Hrusteckiy);
* Фикс размывания худа mblur`ом;
* Режимы воздействия артефактов;
* Шкала фильтра не показывается у брони/шлемов, которые их не предусматривают;
* Замена шейдеров в визуала через конфиг (OGSR);
* Фикс быстрых сохранений/загрузки;
* Возможность выхода из зума 3D КПК (Автор: xrLil Batya);
* ЗП: Буст фактора времени;
* Вырезан 17-ый слот под анимации предметов;
* Новые шейдеры ПНВ;
* Цветные значения progress bar брони и шлемов (Автор: Hrusteckiy);
* Фиксы партиклов с OpenXRay;
* Поддержка 2k и 4k шрифтов (Автор: Hrusteckiy);
* Таймеры на chrono;
* Tbb;
* ImGui Position Informer;
* Обновлён шейдер капель из OGSR;
* [DX10+]: Удалены отражения и лужи DWM Team;
* [DX10+]: Шейдер воды из Аномали с правками OGSR;
* [DX10+]: Screen Space Shaders 13.2 Water Reflection;
* [DX10+]: Screen Space Shaders 13.2 Terrain SSR;
* [DX10+]: Фикс чёрного дождя;
* [DX10+]: Смешивание низинного тумана;
* [DX10+]: Screen Space Shaders 13.2 Weapon DoF;
* Mixed: Фикс "Space restrictor has no border!";
* [DX10+]: Линия искажения зависит от поколения ПНВ;
* ЧН: Интро текстуры локаций;
* ЧН: Режим сесть-встать из ЗП;
* ЗП: Шлемы не выбрасывались из слота если надевали броню с блокировкой слота шлема;
* ЧН: Фикс UI КПК;
* Обновлён imgui.ini;
* Фикс зрения мобов в режиме Чистого Неба;
* ЧН: Фикс вылета на дебаге;
* Заменена многопоточная загрузка текстур на вариант из OGSR;
* Улучшение зрения НПС от v2v3v4;
* Расширены стартовые значения команд;
* ЧН: Фикс вылета при спавне фантомов пси-собаки;
* ЧН: Подсказки для save и load команд;
* Фикс эффекта капель на экране;
* Инициализация hemi\_cube в конструкторе (OGSR);
* Фикс динамических эффектов худа, упрощение кода;
* ЧН: Фикс отсутствия дескриптора локации Discord RPC;
* Фикс блокировок управления, если гг убили во время анимации использования предмета;
* Опциональное убирание детекторов при активации инвентаря;
* Окошко ошибки на Release как на Debug и Mixed;
* [R1]: Фикс вылета при старте игры;
* Фикс sound environment от v2v3v4;
* Фикс пропажи предметов с запретом использования;
* 3д КПК можно использовать в безопасных зонах;
* Новый BugTrap (x64);
* Восстановлена правильная работа лога;
* Восстановлено динамическое перекрестие из OGSR;
* ЗБТ фиксы;
* Фикс красного цвета текста у заживления ран;
* OpenAL Soft v1.22.2 x64;
* Фикс пропажи худа из-за оптимизации геометрии;
* Фикс едва слышимых звуков торговца;
* Фикс динамического зума у бинокля;
* ЧН: Фикс для 3D КПК в стартовой кат-сцене;
* Фикс пропажи худа, если достать оружие, когда активен 3д КПК;
* ЧН: Возможный фикс вылета КПК;
* [DX10+]: Опция режима низинного тумана;
* ЧН: Затычка ошибки с раненым бандитом в Лиманске;
* ЧН: Фикс меню опций;
* ЧН: Фикс 2д КПК;
* Временно отключено сглаживание smaa;
* [DX10+]: Переключение между типами низинного тумана;
* Дополнение ImGui HUD Editor от xrLil Batya;
* [DX10+]: Фикс режима худа для point света;
* Поддержка освещения от детекторов;
* Поддержка освещения от 3д КПК;
* Поддержка рандомных визуалов НПС;
* Опциональный pickup\_info\_radius и фикс для 3д КПК;
* Сохранение параметров худа в пользовательскую папку;
* Guns: Шейдер лазерного луча;
* Фикс ругани на effects\shadow\_world из OGSR;
* Исправлено не отыгрывание анимации доставания оружия при смене оружия с той же худовой секцией;
* Фиксы MSAA из OGSR;
* Анимации предметов: Фикс детекторов;
* Расчёт веса и цены еды в зависимости от порций;
* Починен вылет ImGui на старте в Mixed\Debug конфигурации (Thx: Xottab\_DUTY);
* imgui.ini перемещён в пользовательскую папку (Thx: Xottab\_DUTY);
* Фикс замены предмета в слоте предметом с земли (STCoP);
* Фикс неправильного изменения типа патронов (OpenXRay);
* Обновлена библиотека анимаций предметов (Thx: Redix);
* ЗП: Расположение иконок болта, фильтра и батарейки (Thx: Redix);
* ЗП: Фикс кривых иконок на худе;
* ЗП: Фикс значения статика фильтра в описании;
* ЗП: Иконка фильтра не рисуется если фильтр не используется у конкретной брони или шлема;
* Возможность менять название и описание предметов через апгрейды у техников;
* Возможность изменять через апгрейды техников модель и hud секцию;
* Опциональное скрытие худа и перекрестия на макс. Сложности;
* ЧН: Возможность создавать скриптовые окна в КПК;
* Опциональная система навыков героя;
* [R1]: Фикс вылета "Not enought textures for shader" (OGSR);
* ЗП: Фикс вылета динамических прицелов на Mix\Dbg;
* Фикс команды ssfx\_wpn\_dof\_2;
* Добавлены отсутствующие текстуры для шейдеров;
* Увеличены значения в MaxTextures;
* [DX10+]: Фикс вылета на mixed\debug при старте игры;
* Режим мигающего света детекторов;
* Возможность задавать направление света детектора;
* Ручной фонарь;
* ЗП: Возможный фикс летающих НПС;
* Возможность задавать подходящие фильтры у брони и шлемов;
* Опциональный запрет хита по кровососам в инвизе;
* Движковые ремнаборы;
* ЗП: Фиксы второго шлема;
* Возможность задавать подходящие батарейки приборам;
* Влияние заряда батареи детектора на его свет;
* Спавн командой по перекрестию (Автор: v2v3v4);
* Поддержка слоёных звуков из Anomaly;
* Изменение звуков вдали на слоёных звуках из Аномали;
* Вырезана старая система слоёных звуков;
* ЧН: Фикс ошибки в опциях графики;
* ЧН: Тракбары можно крутить колёсиком мыши (Авторы: tatarinrafa);
* Улучшение батареек, фильтров и ремнаборов;
* ЗП: Фикс хайлайтов ножа и бинокля;
* Фикс неполной перезарядки у автоматов с подствольным гранатомётом;
* ЧН: Фикс сброса настроек управления при старте (IX-Ray);
* ЗП: Убрана подсветка патронов у ножа и бинокля;
* Блокировка детектора если включено убирание оружия в инвентаре;
* Откат правки от ForserX по нет-пакетам;
* Поиск pdb в bin при вылетах от xrLil-Batya;
* [R2]: Фикс вылета при старте игры (Спасибо ForserX);
* Смешивание партиклов с туманом из IX-Ray;
* ЧН: Фикс урона от HairsZone из IX-Ray;
* ЧН: Фикс учета урона во время анимации NPC (IX-Ray);
* ЧН: Фикс смещения иконок аддонов оружия из IX-Ray (IX-Ray);
* Фикс вылета Sound Occluder;
* Коллизия худа не срабатывает на кусты и мобов (Автор: ValeroK);
* Фикс звука фонарика;
* Улучшение слоёных звуков;
* Кастомные пресеты цветокоррекции (Автор: Hrusteckiy);
* Фикс утечек памяти 3д кпк и прицелов (Автор: xrLil Batya);
* Префетч UI текстур из New Project;
* ЗП: Опциональный слот для пистолета;
* Фикс опционального кол-ва слотов под артефакты;
* Фикс строк и столбцов для пояса артефактов;
* Окно загрузки выведено в xml;
* ЗП: Улучшение альтернативных показателей героя;
* ЗП: Поддержка шкалы прогресса для порций пищи;
* Функция GetCurrentChargeLevel для батареек;
* ЗП: Поддержка шкал прогресса уровня заряда;
* Фикс некоторых утечек памяти;
* Фикс повторного объявления jumpSkill в Actor\_Movement;
* Улучшение шкалы порций от Hrusteckiy;
* [DX10+]: Вырезан R3, поддержка DX10 из-под DX11 (IX-Ray);
* ЧН: Фикс эффекторов аномалий;
* ЧН: Поддержка аур мутантов из ЗП с улучшениями;
* ЧН: Фиксы опций от Stalker0k;
* ЧН: Виртуальные клетки (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Шкалы прогресса в драг дропах из ЗП (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Скрытие курсора только если 3д кпк приближён (Автор: xrLil Batya);
* ЧН: Скрытие информации об НПС при приближении КПК (Автор: xrLil Batya);
* ЧН: Фикс рендера подсказок в 3д кпк (Автор: xrLil Batya);
* ЧН: Обновление по индикации порций (Автор: Hrusteckiy);
* Улучшение пси-здоровья и сонливости;
* ЗП: Поддержка стейта текущей стамины;
* Возможность задавать цвет иконок в описании;
* [DX10+]: Команда дальности отрисовки отражений;
* Bore DoF убран под опцию;
* Опциональная смерть гг при низком пси-здоровье;
* ЧН: Фикс цикличности некоторых ppe;
* Фикс сдвига фиксированных элементов (Автор: v2v3v4);
* Фикс бага "лифт" (Автор: v2v3v4);
* Игра не вылетает если не найдена фраза диалога (Автор: Graff46);
* [DX11]: Screen Space Shaders - Фикс каустики;
* [R1]: Запрет записи alpha-blended геометрии в буффер глубины (IX-Ray 1.5);
* [DX11]: Вырезан псевдопбр;
* Обновлена библиотека ImGui (Спасибо xrLil Batya);
* Подсказки к опциям главного меню;
* Скриптовый метод создания подсказок CUIStatic (Автор: Debrovski, спасибо Roman-n);
* [DX11]: Фикс инверсии RB цветовых каналов неба (IX-Ray);
* Фикс запрета хита по кровососам в инвизе;
* Возможный фикс инверсии управления машинами;
* Расширение скриптового экспорта ini-файла (CoC);
* ЧН: SplitterHolder функции для PHShell;
* Куча скриптовых методов и экспортов (CoC);
* Расширение скриптовых методов level\_script (CoC);
* Расширен экспорт CUIGameCustom в Lua (CoC);
* Методы set\_start\_position\game\_vertex\_id (OpenXRay);
* Экспорт actor conditions в Lua (CoC);
* Экспорт класса CNoGravityZone в Lua (CoC);
* Экспорт класса CCustomOutfit в Lua (CoC);
* Расширены скриптовые методы ActorMenu (CoC);
* Экспорт флагов оружия (CoC);
* Расширены Lua методы для профилей (CoC);
* Фиксы Discord Rich Presence (Спасибо xrLil Batya);
* ui\_af\_params->UIArtefactParams (Спасибо Hrusteckiy);
* 3д КПК убирается во время диалога (Автор: xrLil Batya);
* ЧН: Фикс вылета при выборе точки в CPatrolPathManager (IX-Ray 1.5);
* Поддержка 100х100 иконок (Авторы: Hrusteckiy, Dance Maniac (опциональность));
* Изменено отображение порций в статах (Автор: Hrusteckiy);
* Параметр use\_condition для отображения шкал прочности в предметах (Автор: Hrusteckiy);
* Дебаг AO (Спасибо OldSerpskiStalker);
* [DX11]: Оптим. объёмных лучей солнца (Автор: LVutner);
* [DX11]: Коллизия травы (Автор: VlaGan);
* Фикс вылета главного меню до начала игры;
* Фикс красной иконки персонажа (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Фиксы квестов (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Фикс растянутых иконок апгрейдов (Автор: Hrusteckiy);
* Выключение ПНВ при установке апгрейда на костюм (Автор: Hrusteckiy);
* Фиксы диалогов (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Фикс стыка в окне диалога (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Фикс вылета при kDrop (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: fit\_in\_rect из ЗП (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Метод контроля продажи по состоянию (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Правки по UIItemInfo (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Убирание всплывашки при двойном клике (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Поведение контекстного меню как в ЗП (Автор: Hrusteckiy);
* Возможность задать базовые ячейки под артефакты;
* ЗП: Аномалии реагируют на НПС (Автор: v2v3v4);
* Упрощение mfs скриптов (Автор: Arkada);
* Удалены неиспользуемые проекты (Спасибо ggGhosTt);
* [DX11]: Эффект хроматической аберрации;
* Кэширование CFORM из OpenXRay (Спасибо Xottab-DUTY);
* [DX11]: Эффект зернистости;
* Оптимизация 3д прицелов из STCoP (Авторы: Мортан, tatarinrafa);
* Временно заблокировано динамическое перекрестие;
* ЧН: Мелкие фиксы конфигов;
* Фикс вылета при загрузке сохранений;
* Фиксы вылета при выключенном MSAA;
* Авторасчёт диапазона рандомизации визуалов НПС;
* Фикс поломки синхронизации игрового и погодного времени (Автор: xrLil Batya);
* Динамические эффекты худа: Интоксикация;
* Улучшенный расчёт силы эффекта камеры аур мутантов;
* Фикс скриншотов, скриншоты в png по умолчанию;
* Фикс вылета при перезагрузке;
* [Правки по Сидоровичу](#_Описание_некоторых_нововведений:) (Спасибо Hrusteckiy);
* Фикс багов с паузой (Автор: Arkada);
* Поддержка цветокоррекции из погоды;
* Не отображать отключенные параметры в редакторе погоды;
* Фикс иконки аддонов при переносе с верт. слота (Автор: Hrusteckiy);
* Улучшение цветокоррекции;
* ЧН: Фикс голода, иконка голода;
* Фиксы кодировок (Спасибо Hrusteckiy);
* Улучшенная смерть от первого лица (Автор: Arkada);
* Недостающие bit функции в lua\_help.script (Спасибо Arkada);
* ЗП: Фикс idle звука ПНВ;
* Поддержка значков уровня сложности задания (Автор: Hrusteckiy);
* Улучшение вывода ошибки: error in stalker with visual;
* Фикс вылета анимаций предметов если детектора нет в слоте;
* ЧН: Фикс кровотечения от всех неуместных типов урона;
* ЧН: Фикс кровотечения от тубы контролёров (Спасибо Hrusteckiy);
* ЗП: Сталкеры не трогают лежачих зомби (Lost Alpha);
* Включены luabind исключения только на Debug по совету ggGhosTt;
* ЗП: Скриптовые методы из Anomaly и OpenXRay (Спасибо Arkada);
* Фикс dwTimeContinual (Автор: Arkada);
* Возможность изменять худ рук у костюмов через апгрейды;
* Возможный фикс редкого вылета при загрузке после выброса;
* ЧН: Экспортные функции из ЗП и Anomaly (Автор: Arkada);
* Опция режима камеры при смерти героя;
* Фикс вылета объёмного дыма в третьем лице (Автор: tatarinrafa);
* Фикс значения по умолчанию некоторых команд консоли;
* mk\_pair->std::make\_pair;
* [DX9]: Фикс второго вьюпорта;
* xrCore: Фикс пути к либам;
* Фиксы и улучшения xrDebugNew;
* Фикс исчезающих хинтов при скрытии диалогов (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: фикс съехавших на 85 пикселей элементов (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: фикс перепутанного порядка стат костюмов (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: фикс отображаемой пулестойкости у брони (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: уменьшено слишком большое расстояние перед статами (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: единица метров в переводах (Автор: Hrusteckiy);
* ЗП: Фикс иконок характеристик для описания предметов;
* Фикс таймера для хинтов от Hrusteckiy;
* \_WIN32\_WINNT поднят до 601;
* ЗП: Фикс IsPartlyReloading() по совету ggGhosTt;
* Прокрутка ImGui редакторов колёсиком мыши (Спасибо Sergii T);
* ЧН: Фикс вылета флешки с фильмами;
* Вывод доп. информации при вылете 'wrong fixed bone' (OGSR);
* Новый сплеш (Автор: Sayfex);
* Фикс проблем с Net-пакетами;
* Реализовано отображение оружия на спине героя (Автор: ggGhosTt);
* Смена позиции камеры вместо выглядывания от третьего лица (Автор: ggGhosTt);
* [DX11]: Screen Space Shaders Update 15.4 – Base;
* [DX11]: SSS Update 15.4 - flora fixes & improvements;
* [DX11]: SSS Update 15.4 - Indirect Light;
* [DX11]: SSS Update 15.4 - Fog Update;
* Фикс к цвету иконок в описании предметов;
* Фикс вылета при загрузке сохранений;
* Апдейт по инфе о детекторах (Автор: Hrusteckiy);
* Новый метод для драгдропов - на колёсико мыши (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Трешслот из ЗП + фикс пропавшей ноды (Автор: Hrusteckiy);
* [ЧН: Разделены действия по аналогии с ЗП](#_Описание_некоторых_нововведений:) (Автор: Hrusteckiy);
* Фиксы хинтов из ЗП (Автор: Hrusteckiy);
* Добавлен код для Nvidia Optimus и AMD PowerXpress/Hybrid Graphics (Автор: ggGhosTt);
* ЧН: Фикс выхода из диалога в SwitchToTrade и SwitchToUpgrade (Автор: Hrusteckiy);
* Фикс хинта кнопки меню навыков в КПК;
* Добавлен забытый шейдер post\_processing.ps;
* Автоматическая загрузка dxsdk при сборке движка (Автор: Drombeys);
* Методы level.patrol\_path\_add и level.patrol\_path\_remove (OGSR);
* [R1]: Отображение AI-сетки в игре (Автор: abramcumner);
* ЧН: Убрана опция DX 10.1 из меню;
* Фикс вылетов в CKinematics::CLBone (VIVIENGINE);
* Фикс вылета при завершении игры;
* Фикс спама в лог на mixed\debug;
* Фикс sound environment зон после перехода на x64 (OGSR);
* Функция ReloadInv по аналогии с ЗП режимом;
* Переделка фикса по отключению ПНВ при апгрейле костюма из слота (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Фикс смены визуала рук из ЗП (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: Убрано центрирование курсора при MessageBox как в ЗП (Автор: Hrusteckiy);
* Фикс пропажи ремнаборов при выкидывании, если ремонтировать нечего;
* [DX11]: Фикс переопределения m\_blender\_mode;
* Поддержка empty slow, crouch и crouch slow анимаций;
* Откат гильзы при расклине;
* Опциональные стартовые значения для hud\_fov и cam\_fov;
* ЧН: Фикс вылета, когда ГГ вырубает сонливость;
* Улучшение изменения hud\_fov вплотную к стене;
* Чтение hud\_fov из конфига оружия (OGSR);
* PDA Reanimation Addon (Автор: ky-ky123);
* Guns: Поддержка новых анимаций стрельбы;
* ЧН: Кровотечение->Заживление ран;
* Фиксы динамического цвета иконок и значений;
* Фикс деградации артефактов;
* Возвращено SMAA сглаживание с фиксом вылета;
* ЧН: Поддержка 2д прицелов с ПНВ и детектором;
* Фикс пропажи худа если нажать ПКМ в 2д КПК;
* Проверка наличия двух патронов в функции проигрыша звука перезарядки БМ16;
* Иконка для обозначения квестового предмета (Автор: Hrusteckiy);
* Исправление иконки при перетягивании из верт. слота (Автор: Hrusteckiy);
* Фикс поведения ГГ в катсценах;
* Фикс эффекта капель дождя на экране;
* ЗП: Фикс вылета при апгрейде шлемов с ПНВ;
* Фикс вылета при скриптовом прерывании диалога;
* ЧН: buy\_item\_condition\_factor из ЗП конфигов торговли (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: скриптовые функции для торговли из ЗП (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: фиксы аттачей от v2v3v4;
* ЧН: функция ToDeadBodyBag из ЗП (Автор: Hrusteckiy);
* ЧН: уменьшено выводимое значение в статах еды (Автор: Hrusteckiy);
* Коэффициент общей громкости звука ветра;
* Выведены общие параметры дождя в конфиг;
* Фикс вылета при просмотре задания через Tab;
* ЧН: Проигрывание скриптовых функций при взаимодействии с КПК из ЗП (Автор: Hrusteckiy);
* Guns: Расширены анимации передвижения героя в аиме;
* ЧН: Фикс вылета при разрядке оружия в ящике;
* Фикс звука детектора при отключенном худе (Автор: Hrusteckiy);
* Параметр disable\_lights\_on\_die для монстров;
* Улучшение расчёта скорости и высоты прыжков от веса;
* Обход для недопустимых игровых вершин (Спасибо ggGhosTt);
* Включены наклоны при стрейфах;
* Guns: Расширены анимации аима для оружия с оптикой;
* Запрет спринта если активен зум 3д КПК;
* Запрет включения ПНВ во время зума оружия;
* Фикс 3д прицелов (Спасибо Hrusteckiy);
* Возможность указывать скорость худовой анимации (Anomaly);
* [DX11]: Выключен SSS Indirect Light;
* Запрет худовых эффектов в виде от третьего лица;
* Вынос индикации о квестовом предмете и апгрейдов в отдельную функцию (Автор: Hrusteckiy);
* Куча фиксов возможных вылетов при удалении и спавне объектов от ggGhosTt;
* Фикс smallImage в Discord RPC;
* Guns: Поддержка анимации заряда первого патрона дробовика;
* Фикс описания ремнаборов;
* Запрет плавающего прицела для болтов, бинокля и гранат;
* Дополнительная отдельная переменная для bore dof;
* Возможность кастомизации hud\_info через XML (Автор: Hrusteckiy);
* Переделка pick\_up\_item, теперь иконка всегда по центру (Автор: Hrusteckiy);
* Замена pick\_up\_item на CUICellItem (Автор: tatarinrafa, спасибо Hrusteckiy);
* Guns: Анимация расклина для CWeaponShotgun (OGSR);
* Многопоточный расчёт и кэширование травы на TBB;
* Фикс вылетов при изменении настроек в главном меню;
* Фикс синхронизации потоков (OpenXRay);
* Убраны не оружейные слоты из INV\_STATE\_HIDE\_WEAPON;
* Фикс доставания оружия в безопасных зонах;
* Фикс доставания КПК при переходе на другую локацию;
* Анимации предметов: Прерывание звука при смерти ГГ;
* Фикс оружейного DoF`a в инвентаре от Hrusteckiy;
* ЧН: Функции для доставания CCustomDetector из ЗП;
* Обновлены пресеты качества графики;
* Чтение imgui.ini из пользовательской папки;
* M.F.S. Team Launcher ver. 0.6.6;
* Обычная анимация ходьбы в аиме, если нет empty и jammed;
* Фикс порядка сообщений в истории КПК (CoC x64);
* Возможность отключить зависимости направления ходьбы с зумом;
* Возможность отключать scope aim moving анимации;
* Фикс определения шрифта arial14 (Автор: Hrusteckiy)
* Возможность добавления кастомного текста для иконки предмета (Автор: Hrusteckiy)
* ЧН: убран лишний код от хайлайтов бустеров (Автор: Hrusteckiy)
* ЧН: Откат фикса пропажи худа если нажать ПКМ в 2д КПК
* Фикс вылетов при клине дробовиков из STCoP
* Фикс появления idle партиклов и звуков у выкл. аномалий после перезагрузки
* Заменен THROW3 на R\_ASSERT3 в script\_sound.cpp
* Фикс регистрации классов (Спасибо mnelenpridumivat)
* Фикс направления камеры после перезагрузки и сохранение типа камеры
* [DX11]: Упущенная правка к Screen Space Shaders
* ЧН: Фикс отрисовки хинтов под статиками в главном меню (Автор: Hrusteckiy)
* ЧН: Перевод дескриптора подсказки в главном меню
* ЧН: Класс CUIButtonHint из ЗП (Спасибо Hrusteckiy)
* m\_bUseAimAnmDirDependency сделан false по умолчанию
* Guns: Фиксы к анимациям ходьбы с подствольником
* Переработана поддержка Screen Space Shaders 16, поддержка Enchanted Shaders (Автор порта: yohjimane)
* Отключена команда цветокоррекции и насыщенности из ES
* Отражения учитывают только цвет неба
* [DX9]: Модификаторы некоторых команд
* Опция радиуса эффекта намокания
* Screen Space Shaders: Опция активации коллизии травы
* Добавлены настройки коллизии травы для аномалий
* [DX11]: Псевдо PBR убран под опцию
* Предел тракбара высоты травы синхронизирован с движковым потолком
* Анимации предметов: Оптимизация кода от Hrusteckiy
* THROW2 заменён на R\_ASSERT2 в patrol\_point.cpp
* Фикс вылета при загрузке сохранений при включенной хром. аберрации
* ЗП: Фикс вылета при использовании слота второго шлема
* [R2]: Возможный фикс вылета по шейдерам
* Опция лока фпс, команда задержки кадров в 3д прицеле (STCoP)
* Фикс пропажи кнопки "последнее сохранение" (Автор: Hrusteckiy)
* Скриптовый метод reload\_damage\_and\_animations для CBaseMonster
* Влияние на алкоголь в организме ГГ через скрипты
* Откат многопоточного расчёта травы на TBB
* Скриптовый апдейтер стрельбы ГГ
* [DX11]: Screen Space Shaders Update 17.1 (Автор адаптации: yohjimane)
* [DX11]: Фиксы Screen Space Shaders и Enchanted Shaders (Авторы: yohjimane, LVutner)
* Функция IsActorInHideout() (OGSR)
* [DX11]: Удалены файлы старой реализации дождя с рефракцией
* Стартовое значение sun\_lumscale\_hemi повышено до 1.5
* Поддержка звука последнего выстрела
* ЧН: Постпроцессы ПНВ из ЗП
* Затычка от вылета, если у сущности не существует m\_strap\_bone
* ЧН: Классы CUIDragdropListEx и CUICellItem из ЗП (Спасибо Hrusteckiy)
* Удалены лишние строки в SBinocVisibleObj
* ЗП: Забытая MT компиляция в xrGame на Mixed конфигурации (Спасибо Hrusteckiy)
* Апдейт стакования предметов с разным кол-вом порций (CoC)
* Апдейт progress bar`ов при поедании предмета (Автор: Hrusteckiy)
* ЗП: Фикс багов анимаций перезарядки дробовиков, если нет патронов
* Подправлены параметры света детекторов и 3д КПК
* Фикс системы прицелов из STCoP
* Фикс m\_magazine.size() после клина двустволок
* Фикс настройки положения солнца в редакторе погоды (Автор: @ggGhosTt)
* Фикс рамок при вкл. эффектов худа и активном SSS DoF (2.2.74 | Патч)  
    
  **Update 4:**
* Фикс вылета при использовании анимированных предметов
* ЗП: фикс влияния отношения торговца к актору
* ЧН: методы `get\_buy\_discount` и `get\_sell\_discount` из ЗП
* [Кастомные таймеры](#_Кастомные_таймеры:)
* Экспортирован level.nearest\_vertex\_id() (OGSR)
* Добавлен cross\_table():vertex( lvid ):game\_vertex\_id() (OGSR)
* Добавлены level.valid\_vertex\_id() и level.vertex\_count() (OGSR)
* Поддержка отслеживания CObject`ов детекторами
* Возможность не задавать частицы обнаружения артефактам
* Поддержка движковой анимации включения налобного фонаря
* Поддержка движковой анимаций включения ПНВ
* Поддержка движковой анимаций подбирания предметов
* Поддержка движкового протирания маски и HUD анимация протирания
* Аттач подбираемого предмета к руке (Спасибо ValeroK)
* Скриптовый метод блокировки передвижений героя
* Улучшение фичи кастомного текста на иконке
* Поддержка движкового анимированного рюкзака
* [DX9]: Фикс вылета коллиматорных прицелов на R2
* [DX11]: Фикс переопределения screen\_res в ssao\_hbao.ps
* Возможность установки скорости звука в оружии (OGSR)
* [Опциональные движковые лунные фазы](#_Опциональные_движковые_лунные)
* Фиксы ошибок в DetailManager.cpp
* Опциональное влияние ветра на колыхание травы и деревьев
* ЗП: Добавлен атлас для иконок девайсов
* Поддержка апгрейда секции параметров освещения для фонаря
* Поддержка апгрейда дальности света детекторов
* Разделены бусты и разовые бафы в CUIBoosterInfo
* Фикс вылета ремнаборов и фильтров на Mixed
* ЗП: Добавлены бусты для новых баффов
* Буст алкоголя (ЗП) и вывод алкоголя в описание пищи
* ЧН: Поддержка системы бустеров из ЗП
* Фикс динамических эффектов здоровья и интоксикации
* Скрытие настроек колыхания травы и деревьев если используется коэффициент влияния ветра
* Влияние силы ветра на скорость движения облаков
* Фиксы мелких косяков по коду в xrGame
* Новая иконка налобного фонаря
* Скриптовые функции управления погодой из Lost Alpha
* Скриптовый метод is\_weapon\_shooting
* Коллбек action\_wpn\_fire из Lost Alpha
* Скриптовые проверки классов из CoC
* Скриптовые методы управления зарядом и рангом артефактов
* Скриптовые методы управления чистотой фильтров
* Рандомные порции и уровень заряда в предметах с трупов
* ЗП: Восстановлен функционал скриптового транспорта
* [Движковые контейнеры под артефакты](#_Движковые_контейнеры_артефактов:)
* Режим деградации артефактов в рюкзаке
* [[DX11]: Поддержка дополнительных типов шейдерных ПНВ](#_Поддержка_дополнительных_типов)
* Фиксы для шейдерного ПНВ
* ЧН: фиксы торговли и помощи неписям
* ЧН: фикс диалога Сахарова о тайниках
* ЧН: фикс ноды в энциклопедии
* Консольная команда kill
* Влияние выброса на 3д КПК
* Влияние выброса на шейдерный ПНВ
* ЗП: Фикс неправильного поколения ПНВ в helm\_battle
* Фикс апгрейда шейдерного ПНВ
* Влияние радио и пси-аномалий на ПНВ и 3д КПК
* Нормальная анимация рук-худа для батона от Asurah26
* Вырезана коллизия травы от VlaGan
* Новые анимации худа рук для колбасы от Asurah26
* ЗП: Вектор m\_ArtefactsOnBelt
* Фикс функции get\_custom\_timer
* Опциональная панель артефактов на HUD
* Возможность отключить HUD-надпись об использованном предмете
* Восстановлена регистрация Exo, Military и Scientific классов брони
* [Анимации предметов: Поддержка альтернативных анимаций для экзоскелета](#_Движковые_анимации_предметов:)
* Рандомизация иконок для рандомных визуалов НПС
* [Ремнаборы: Опциональная потребность в расходниках для ремонта](#_Ремнаборы:)
* Заряды приборов больше не используют прочность
* Запрет перезарядки из LADC
* Анимации стрельбы в аиме с глушителем сделаны опциональными
* ЛЦУ переделан в полноценный аддон
* Тактический фонарь переделан в полноценный аддон
* Команды reload\_system\_ltx (New Project) и reload\_axr\_cfg
* Иконка сохранения на экране а-ля Приключения Толика (Спасибо Sayfex)
* [Опциональное ограничение места в рюкзаке](#_Опциональное_ограничение_места)
* Поддержка альтернативного прицеливания
* Guns: Улучшение поддержки анимаций смены режима огня
* Guns: Поддержка новых bore анимаций
* Guns: Поддержка анимаций переключения ЛЦУ и тактического фонаря
* Поддержка звука изменения зума оптического прицела
* Guns: Поддержка анимаций входа-выхода из спринта (OGSR)
* Фикс show, hide, aim idle и bore анимаций оружия с подствольником
* Guns: Поддержка anm\_reload\_misfire и anm\_open\_empty для дробовиков
* [Система оружейных аттачей](#_Система_оружейных_аттачей:)
* [Опциональное движковое облучение бустеров](#_Опциональное_движковое_облучение)
* [Опциональная движковая порча бустеров со временем](#_Опциональная_движковая_порча)
* ЧН: общий с ЗП модуль xrPhysics
* ЧН: Структура SHit из ЗП
* ЧН: Нож с двумя разными ударами из ЗП
* ЧН: Консольная команда no\_clip
* ЧН: Параметры из ЗП: air\_resistance\_factor для оружия, magnetic\_beam\_shot и allow\_ricochet для патронов
* ЧН: Параметр k\_hit\_critical у патронов теперь не нужен
* ЧН: throw\_point, throw\_dir теперь считываются из секции метательного оружия, а не из секции актора
* ЧН: Фикс бага с броском метательного оружия
* ЧН: Запрет для проигрыша анимации скуки у РПГ-7 при разряженном стволе из ЗП
* ЧН: Фикс неперезагружаемых интерфейсов при загрузке сохранения
* ЧН: door\_manager из ЗП
* ЧН: фикс стартовой катсцены и туториала "нажмите любую клавишу"
* ЧН: фиксы по xrSE и менеджеру скриншотов
* Фиксы положений аима некоторых пушек
* ЧН: ShowDialog/HideDialog->StartStopMenu, OnScreenRatioChanged->OnScreenResolutionChanged, а также фикс растянутой иконки кровотечения
* Удалено использование register
* ЧН: износ оружия из ЗП
* ЧН: класс автоматических дробовиков из ЗП
* ЧН: фиксы апгрейдов экзоскелетов
* Функция GetCellItemUnderCursor (Автор: tatarinrafa)
* Возможность перетаскивания аддонов на оружие в рюкзаке
* Перемещение артефакта в контейнер путём перемещения иконки на него
* Унификация методов OnKeyboardAction и OnMouseAction
* Движковый спальный мешок
* ЧН: фиксы странного поведения
* ЧН: фиксы окна настроек
* std::lock\_guard вместо Enter/Leave в CDetailManager::MT\_CALC
* Изменен стиль худовых подсказок
* Анимации предметов: Фикс блока управления после загрузки игры
* Фикс от ошибки с nan значением в IKLimbsController.cpp
* Опция чувствительности мыши в 3д прицелах
* Фикс вылета при попытке поговорить с НПС когда в руках 3д КПК
* [DX11]: Фикс яркости экрана детекторов ночью (Спасибо yohjimane)
* [Восстановлена энциклопедия](#_Поддержка_энциклопедии:)
* Параметр is\_contact\_grenade для контактных гранат
* Поддержка OGSE системы зума (OGSR)
* Восстановлена вкладка дневника
* Убраны ассерты при открытии новых окон
* Добавлена поддержка использования многоуровневых списков в новых окнах (Авторы: SurDno, Hrusteckiy)
* Guns: Поддержка движкового быстрого удара ножом
* Guns: Поддержка движкового быстрого броска гранаты
* Скриптовый апдейтер пролёта пуль около актора
* Убраны 8к теневые карты из опций
* Фикс лампочки отклика
* Опция радиуса отрисовки теней травы
* Исправлена дисперсия NPC по рангу (Автор: SurDno)
* [Возможность смотреть точки переходов в режиме bDebug](#_Возможность_смотреть_точки)
* Исправление ошибок в функции CPHJoint::SetLimitsActive
* Фикс освещения при выключенном псевдо-PBR
* Фикс вылета при съедании пищи из рюкзака трупа
* Фикс вылетов при включенном статическом солнце
* Фикс спама в лог на Release конфигурации
* Новые классы окон описания брони и шлемов
* ЧН: Правки custom statics из ЗП
* Фиксы значков сложности квестов
* Немного фиксов SSS и правок с OpenXRay
* Фиксы адаптации Screen Space Shaders
* Правки для hud adjust из STCoP
* ЗП: Фиксы регистрации инфопорций
* ЧН: Фикс блокировки управления во время закрытия КПК через P
* ЧН: Фикс отрисовки курсора после перехода на другую локацию
* Фикс зависания окна после вылета
* ЗП: Правки по GetBriefInfo() из STCoP
* ЧН: Система оружейных характеристик HUD из ЗП
* [DX11]: Команда отключения Screen Space Shaders
* [DX11]: Возвращена подвижная рябь на воде
* Возвращён вызов скриптовых функций по инфопорции
* Фикс багов с анимациями входа-выхода из спринта
* Фикс show-hide анимаций с подствольным гранатомётом
* Фикс анимаций расклина с подствольным гранатомётом
* [DX9]: Фикс вылета дождя
* [DX9]: Временный костыль от визуальных багов коллиматоров с красной точкой
* Фикс anm\_idle\_aim анимаций с подствольным гранатомётом
* Guns: Поддержка anm\_changefiremode анимаций
* Guns: Поддержка \_empty и \_jammed анимаций переключения подствольника
* [DX11]: Возвращён параллакс террейна от DWM Team
* Фикс блокировки расклина дробовиков при полном магазине
* Фикс состояний оружия с подствольным гранатомётом
* Фикс CCC\_Vector3 из OpenXRay
* Фиксы анимаций подствольного гранатомёта
* Запрет анимаций переключения режимов огня, если активен подствол
* Обновление анимаций после разрядки магазина
* [DX11]: Команда отключения Enchanded Shaders
* [DX9]: Убраны модификаторы команд освещения
* Упрощение кода в SetAmmoIcon, а также масштабирование иконки патронов
* Расширенные опции для SSS и ES
* Возможная затычка от рандомного вылета по партиклам
* Блокировка hud adjust, если камера не от первого лица
* Фикс спавн позиции при переходе на другую локацию на транспорте (Спасибо cari0us)
* Фикс вероятного вылета из-за пустого m\_pConditionState
* Улучшение "playing sound is not completed, but is destroying"
* Фикс оружейных эффектов камеры из STCoP
* Обновление пресетов графики
* Опциональность для HUD иконки оповещения о новой информации в КПК
* Звук капель падающих на голову играется только при надетом шлеме
* Замена ванильной поточности на std::thread (Автор: ggGhosTt)
* Вырезан xrCPU\_Pipe и ttapi
* xrCDB из VIVIENGINE
* Фикс вылета при кликах по предметам апгрейдах
* Замена блокировки в ParticleActions на std::scoped\_lock (Автор: dsh)
* Частичный перенос правок по партиклам из OpenXRay
* Замена R\_ASSERT на VERIFY в CGamePersistent::WeathersUpdate()
* Правки по particle\_actions\_collection.cpp из OpenXRay
* Подсказки для g\_info и d\_info из NS OGSR (Автор: joye-ramone)
* Подсказки для g\_task
* [Опциональный урон по мутантам без учёта protections\_sect](#_Опциональный_урон_по)
* Фиксы Screen Space Shaders из OGSR
* ssfx\_gloss\_minmax.z - дополнительный блеск оружия при дожде (OGSR)
* [DX11]: Anomaly lut
* [DX11]: Screen Space Shaders Update 19
* Увеличен потолок r3\_dynamic\_wet\_surfaces\_far до 300
* Переменные дождя в одном месте (OGSR)
* Опциональное влияние интенсивности тумана на объёмный свет
* Фикс возможных вылетов некоторых оружейных модов под отладкой
* Небольшие улучшения по логированию оружейных анимаций
* Фикс проблем с оружием при заходе на лестницу в спринте
* Синхронизация игровых модулей
* Фикс выдачи инфопорций с трупов
* Анимации и звуки доставания\убирания 3д КПК при выбросе
* Фикс редкого вылета анимаций
* ЧН: Затычка от вылета smart\_terrain
* RefreshConsumableCells не вызывается при использовании предмета с одной порцией
* ЗП: Фикс видео фона опций на 16:9
* Фикс мигания пост эффектов при смерти от первого лица в аномалиях
* ЗП: фикс окна перехода
* Фикс багов теней от ламп при r2\_exp\_donttest\_shad off (OGSR)
* Костыль от падения ФПС при наличии моба с невалидной позицией (OGSR)
* Опциональный ограничитель дальности тумана
* Инверсная кинематика не просчитывается дальше 100 метров (Anomaly)
* CDetailManager::MT\_CALC на std::async вместо Device.seqParallel (OGSR)
* Скриптовые коллбеки из CoC
* Нормализация яркости фонарика с Enchanted Shaders
* Скриптовый метод блокировки сохранения игры
* Фикс эффекта шейдерного ПНВ, если он не установлен в текущей броне
* Влияние шейдерного ПНВ на sun\_lumscale\_amb
* Заменены названия иммунитетов в UIOutfitInfo.cpp для устранения путаницы
* Лимитированный инвентарь: Опц. авто расчёт объёма предметов
* [DX11]: Фикс детекторов с UI при выключенном ES
* ЧН: Фикс ошибки при включении новых слотов на Mixed\Debug
* [Поддержка звуков броска болта](#_Болты:)
* Фикс ванильной ошибки в LocatorAPI
* Добавлена папка для архивов с аддонами
* Независимый от поля зрения hud fov
* Анимации предметов: hud fov из конфига
* Фикс вероятного вылета occRasterizer на x64 (Автор: SkyLoaderr)
* M.F.S. Team Launcher 0.8.2
* Откат возможного фикса зависающих монстров
* Возвращена опция оптимизации статической геометрии

## M.F.S. Team Launcher

Для настройки лаунчера необходимо создать файл launcher.ini в каталоге, где лежит сам лаунчер.  
  
vk\_link = <ссылка> - ссылка на сайт, который откроется после нажатия на иконку VK;

discord\_link = <ссылка> - ссылка на сайт, который откроется после нажатия на иконку Discord;

appro\_link = <ссылка> - ссылка на сайт, который откроется после нажатия на иконку AP-PRO;

quick\_start = <true\false> - вкл.\выкл. быстрый старт. В режиме быстрого старта лаунчер не запускает окно, а запускает сразу игру;

language <Russian\English> - язык в лаунчере;

disable\_check\_version = <true\false> - вкл.\выкл. проверку версии движка. Если true, не будет отображать информацию об актуальности установленной версии;

custom\_user\_key <ключи запуска> - пользовательские ключи для сохранения в поле ввода;

## Файл configs/mfs\_team/adv\_xr\_params.ltx

**[global]**

engine\_mode = cop ; Режим работы движка cop|cs (Зов Припяти|Чистое Небо)

discord\_app\_id = 745606008499601438 ; ID приложения для Discord Rich Presence

discord\_show\_task = true ; Выводить в статус Дискорда текущий квест

ls\_tips\_enabled = true ; Включены ли 100 советов по выживанию в Зоне

developer\_mode = false ; Режим разработчика (больше команд, телепортация в демо рекорде, редактор погоды)  
block\_console = false ; Заблокировать использование консоли

**[gameplay]**

death\_camera\_mode = 1 ; 1 - freelook| 2 - fixedlook| 3 – firsteye

distant\_snd\_distance = 150.0 ; Дистанция после которой звуки становятся приглушенными

poltergeist\_visible\_corpse = false ; Старая смерть полтергейстов true\false (вкл.\выкл.)

autoreload\_enabled = true ; Включена ли автоматическая перезарядка оружия

torch\_use\_battery = false ; Ограниченный заряд фонаря

artefact\_detector\_use\_battery = false ; Ограниченный заряд детектора артефактов

anomaly\_detector\_use\_battery = false ; Ограниченный заряд детектора аномалий

limited\_bolts = false ; Лимитированные болты

actor\_thirst\_enabled = false ; Жажда ГГ

actor\_intoxication\_enabled = false ; Интоксикация ГГ

actor\_sleepeness\_enabled = false ; Потребность ГГ во сне

actor\_alcoholism\_enabled = false ; вкл./выкл. алкоголизм героя

actor\_narcotism\_enabled = false ; вкл./выкл. Наркозависимость героя

artefacts\_degradation = false ; Деградация артефактов на поясе

enable\_artefacts\_ranks = false ; Ранги артефактов

multi\_item\_pickup = true ; Подбор сразу нескольких предметов

show\_wpn\_info = true ; Показывать характеристики оружия

jump\_and\_speed\_weight\_calc = false ; Снижение скорости передвижений и высоты прыжков от веса в рюкзаке

hide\_weapon\_in\_inventory = false ; Убирать оружие при активации инвентаря

gigant\_can\_drop\_active\_item = false ; Может ли псевдогигант выбить оружие из рук ударом лапы

snork\_can\_drop\_active\_item = false ; Может ли снорк выбить оружие из рук при прыжке на героя

stop\_actor\_sprint\_if\_shoot = false ; Останавливать спринт во время стрельбы

enable\_reload\_if\_sprint = true ; Разрешить перезарядку во время спринта

enable\_antigas\_filters = false ; Включить использование фильтров для противогазов

artefacts\_infl\_mode = from\_belt ; Режим воздействия артефактов (from\_belt|from\_ruck|from\_ruck\_only\_rad)

hide\_hud\_on\_masher = <true> ; Скрывать перекрестие и худ на сложности «Мастер»

actor\_skills\_enabled = <true> ; Включены ли навыки героя

sleepeness\_infl\_on\_psy\_health = true/false - Вкл./выкл. влияние

сонливости на пси-здоровье  
artefacts\_degradation\_mode = <from\_belt|from\_ruck> - с пояса\с рюкзака

ogse\_weapons\_zoom\_system = true\false - вкл.\выкл. OGSE систему зума.

items\_auto\_volume = false ;; Автоматический расчёт объёма вещей для лимитированного инвентаря (экспериментальная опция, могут быть баги)

**[inventory]**

enable\_knife\_slot = true ; Включен ли слот ножа

enable\_binocular\_slot = false ; Включен ли слот бинокля

enable\_torch\_slot = false ; Включен ли слот фонарика

enable\_backpack\_slot = false ; Включен ли слот рюкзака

enable\_second\_helmet\_slot = false ; Включен ли слот второго шлема

enable\_dosimeter\_slot = false ; Включен ли слот дозиметра

enable\_pants\_slot = false ; Включен ли слот штанов

enable\_pda\_slot = false ; Включен ли слот КПК

enable\_pistol\_slot = false ; Включен ли слот пистолета

artefacts\_count = <int> - кол-во слотов под артефакты.

Также, в ui\_actor\_menu.xml и ui\_actor\_menu\_16.xml надо поправить dragdrop\_belt (rows\_num, cols\_num).

slot\_persistent в system.ltx отключает контекстное меню и возможность выбрасывать предметы из этого слота на клавишу «g».

**[ui\_settings]**

colorize\_values = <bool> ; Подкрашивание значения у артефактов, бустеров

colorize\_values\_red = 255,0,0,255 ; Цвет негативного значения у артефактов, бустеров(RGBA)

colorize\_values\_green = 0,255,0,255 ; Цвет положительного значения у артефактов, бустеров(RBGA)

colorize\_values\_neutral = 170,170,170,255; Цвет нейтрального значения у артефактов, бустеров(RBGA)  
enable\_hud\_used\_item\_text = true ;; Вкл.\выкл. HUD-надпись об использованном предмете

enable\_pda\_info\_icons = <bool> ;; Вкл.\выкл. HUD иконку оповещения о новой информации в КПК

enable\_new\_task\_icon = <bool> ;; Вкл.\выкл. HUD иконку оповещения при получении квеста

Добавлена опциональная панель артефактов на HUD с некоторыми улучшениями, как было в Тенях Чернобыля.

Панель выключена по умолчанию.

enable\_artefact\_panel = false ;; Вкл.\выкл. панель артефактов на худе

**В configs/ui/maingame(\_16).xml:**

<artefact\_panel x="<положение по X>" y="<положение по Y>" width="<ширина>" height="<высота>" cell\_width="<ширина иконок>" cell\_height="<высота иконок>" scale="<общий параметр размера иконок>" indent="<расстояние между иконками>" vert="<вертикальный\горизонтальный режим (0\1)>" show\_in\_inv="<показывать в инвентаре (0\1)>"/>

hq\_icons = <bool> ; 100x100 иконки инвентаря (требуются правки в ui\_icon\_equipment.xml)

***Если включены 100х100 иконки, необходимо также изменить файл***

***gamedata\configs\ui\textures\_descr\ui\_icon\_equipment.xml.***

***Пример:***

***<w>***

***<file name="ui\ui\_icon\_equipment">***

***<texture***

***id="ui\_upgrade\_arrow1" x="30" y="4024" width="44" height="44" />***

***<texture id="ui\_upgrade\_arrow2" x="142" y="4034" width="32" height="32"***

***/>***

***</file>***

***</w>***

***В Game/Raw/ добавлены исходники HQ атласов в .tga от*** [***@Hrusteckiy***](https://github.com/Hrusteckiy)***.***

***По поводу редактирования с атласов можно почитать тут:***

[***https://www.amk-team.ru/forum/topic/14734-pravilnaja-rabota-s-atlasami-ikonok/***](https://www.amk-team.ru/forum/topic/14734-pravilnaja-rabota-s-atlasami-ikonok/)

**[hud\_movement\_layers]**; Эффекты камеры при ходьбе из Anomaly

; types: 0 = aim\_walk, 1 = aim\_crouch, 2 = crouch, 3 = walk, 4 = run, 5 = sprint

; type path speed power

movement\_layer\_0 = mfs\_team\camera\_effects\movement\aim\_walk.anm, 1, 0.85

movement\_layer\_1 = mfs\_team\camera\_effects\movement\aim\_walk.anm, 0.75, 0.5

movement\_layer\_2 = mfs\_team\camera\_effects\movement\newwalk.anm, 1, 0.1

movement\_layer\_3 = mfs\_team\camera\_effects\movement\newwalk.anm, 1, 0.1

movement\_layer\_4 = mfs\_team\camera\_effects\movement\newwalk.anm, 1.25, 0.125

movement\_layer\_5 = mfs\_team\camera\_effects\movement\newrunreload.anm, 1, 0.15

**[vis\_shaders\_replace]**; Замена шейдеров в визуалах

; шейдер тесселяции: models\model -> models\model\_pn

dynamics\weapons\wpn\_hand = models\model,models\model\_pn, models\weapons,models\model\_pn

**[ssfx\_dof]**; Удаление отдельных строк или всей секции отключит эффект.

default\_dof = 0.1, 0.25, 0.0, 0.0; Постоянное значение DoF

focus\_dof = 0.1, 0.25, 1.0, 0.0; Значение DoF при условиях

bore\_dof\_enabled = <bool>; Применять DoF при bore анимациях оружия

**[custom\_commands]**

integer\_cmd\_count = 1 ; Количество целочисленных кастомных команд консоли

bool\_cmd\_count = 1 ; Количество логических кастомных команд консоли

**[start\_settings]**; Стартовые значения необходимых настроек

Camera\_FOV = 55.0  
HUD\_FOV = 0.45

color\_grading\_es = 0.5, 0.5, 0.5

# Файл configs/mfs\_team/mfs\_prefetch.ltx

**[prefetch\_ui\_textures]**; UI textures prefetch

;<texture\_name\_from\_xml, shader>

Файл configs/mfs\_team/ mfs\_weather\_params.ltx:**[environment]** ;Различные настройки для погоды

dynamic\_sun\_dir = true; Движение солнца по погодным конфигам

winter\_mode = false; Зимний режим (влияет на циклы и эффекты)

weather\_dof = true/false - вкл./выкл.

Если выключена, то использует значения DoF из команд консоли.

lowland\_fog\_from\_weather = <bool> - вкл./выкл. использования параметров

низинного тумана из погодных конфигов.

weather\_color\_dragging = true\false - вкл.\выкл. влияние параметров из

погоды на цветокоррекцию.

wind\_volume\_koef = <float> - коэффициент общей громкости звука ветра. Чем больше, тем громче будет ветер. Если 0, звук ветра будет отключен.

wind\_influence\_koef = 2.25 - Коэффициент влияния ветра на колыхание травы и деревьев. При 0.0 отключается и используется старая схема работы.

fog\_infl\_volumetric\_light = <bool> - Вкл.\выкл. влияние интенсивности тумана на интенсивность объёмного света.

По умолчанию выключено.

weather\_fog\_clamping = <bool> - Ограничитель дальности тумана

weather\_fog\_clamping\_max = <float (0.0-10000.0)> - Предельно возможная дальность тумана

**[precipitation\_params]**;Общие параметры дождя

max\_desired\_items = 2500

source\_radius = 12.5

source\_offset = 40.0

max\_distance\_koef = 1.25

particles\_time = 0.3

max\_particles = 1000

particles\_cache = 400

**[rain\_params]**; Параметры для дождя

min\_rain\_drop\_speed = 40.0

max\_rain\_drop\_speed = 80.0

rain\_drop\_lenght = 5.0

rain\_drop\_width = 0.30

rain\_drop\_angle = 3.0

rain\_drop\_max\_wind\_vel = 100.0

rain\_drop\_max\_angle = 89.0

**[snow\_params]**; Параметры для снегопада

min\_rain\_drop\_speed = 1.0

max\_rain\_drop\_speed = 1.5

rain\_drop\_lenght = 0.1

rain\_drop\_width = 0.25

rain\_drop\_angle = 3.0

rain\_drop\_max\_wind\_vel = 100.0

rain\_drop\_max\_angle = 89.0

**[details\_params];** Стандартные параметры колыхания травы

swing\_normal\_amp1 = 0.011000

swing\_normal\_amp2 = 0.006000

swing\_normal\_rot1 = 300.000000

swing\_normal\_rot2 = 15.000000

swing\_normal\_speed = 2.000000

swing\_fast\_amp1 = 0.400000

swing\_fast\_amp2 = 0.300000

swing\_fast\_rot1 = 5.500000

swing\_fast\_rot2 = 0.600000

swing\_fast\_speed = 0.600000

**[lowland\_fog\_params]**; Базовые высоты тумана в низинах для каждого уровня

; Зов Припяти

zaton = -11.0 – внутри игровое название локации и самая низкая точка на ней по координате Y.

### Файл configs/mfs\_team/mfs\_actions\_animations.ltx:

[actions\_animations]; Секции анимаций действий. Для отключения удалить строку действия.

;switch\_torch\_section = hud\_switch\_torch – секция анимации включения налобного фонаря

;switch\_nightvision\_section = hud\_switch\_torch – секция анимации включения ПНВ

;take\_item\_section = hud\_take\_item – секция анимации подбора предмета

;quick\_kick\_section = anim\_quick\_kick – секция анимации быстрого удара ножом

clean\_mask\_section = anim\_mask\_clean – секция анимации протирания маски

enable\_backpack\_animations = true\false – вкл.\выкл. анимированный рюкзак

# Улучшение пси-здоровья и сонливости

Теперь ppe эффекты сонливости можно убрать, удалив секцию эффекта из

файла postprocess.ltx. Также можно убрать и эффект от пси-здоровья.

Добавлена возможность включить влияние недосыпание на пси-здоровье. В

таком случае, при критическом недосыпании (sleepeness\_critical), пси

здоровье начнёт снижаться.

Если пси-здоровье ниже 25%, начинают появляться фантомы вокруг героя.

Отключить можно удалив функцию generate\_phantoms из файла

scripts\mfs\_functions.script. Если включено влияние сонливости на

пси-здоровье, фантомы из-за недосыпания не появляются.

mfs\_adv\_xr\_params.ltx:

[gameplay]

sleepeness\_infl\_on\_psy\_health = true/false - Вкл./выкл. влияние

сонливости на пси-здоровье

В actor.ltx:

sleepeness\_psy\_health\_v = <float> - Скорость уменьшения пси-здоровья

при sleepeness\_critical

В секции артефакта или брони:

psy\_health\_restore\_speed = <float> - скорость восстановления

пси-здоровья

В секциях еды:

eat\_psy\_health = <float> - влияние на пси-здоровье

## Редактор погоды и ImGui:

Для вызова или выключения ImGui нужно включить режим разработчика и нажать F10.  
  
1 нажатие - запускает окно в неактивном режиме (для взаимодействия нужно зажимать lAlt).  
2 нажатия - запускает окно в активном режиме.

3 нажатия - выключает окно ImGui.

Чтобы запустить редактор погоды необходимо вызвать окно ImGui и выбрать вкладку Weather Editor.

## ImGui Position Informer:

Небольшая встроенная утилита. Сохраняет текущие координаты героя в пользовательскую папку.

## ImGui Hud Editor:

Аналог hud\_adjust\_mode. Позволяет редактировать позиционирование элементов худа рук.  
  
Item 0: Правая рука  
Item 1: Левая рука

hands\_position: положение рук относительно камеры.  
hands\_orientation: поворот рук.  
item\_position: положение предмета в руке, относительно камеры.  
item\_orientation: поворот предмета в руке.  
aim\_hud\_offset\_pos: положение рук в режиме прицеливания.  
aim\_hud\_offset\_rot: поворот рук в режиме прицеливания.  
gl\_hud\_offset\_pos: положение рук в режиме подствольного гранатомёта.  
gl\_hud\_offset\_rot: поворот рук в режиме подствольного гранатомёта.  
fire\_point: положение fire\_point.  
fire\_point2: положение fire\_point2.  
shell\_point: положение места, откуда вылетают гильзы.

## Отображение AI-Сетки и Spawn Element в игре:

Для отображения AI-Сетки прямо в игре необходимо переключиться на статическое освещение и в основном окне внутриигрового редактора поставить галочку напротив «Draw AI Map».

Для отображения spawn element нужно поставить галочку напротив «Draw Spawn Element».

## Погода:

lowland\_fog\_density: Густота низинного тумана

lowland\_fog\_height: Высота низинного тумана

tree\_amplitude\_intensity: Сила колыхания деревьев

wind\_velocity: Сила ветра (влияет на его фоновую громкость)

dof = <FVector3>

dof\_kernel = <float>

dof\_sky = <float>

color\_dragging = <FVector4>: цветокоррекция по RGBA

## Зимний режим:

Зимний режим включается в mfs\_adv\_xr\_params.ltx.   
В данном режиме подключаются другие партиклы (particles\_winter.xr), меняются интро локаций в загрузочном экране (intro\_winter\_название\_локации), вместо дождя идёт снег (шейдерный). Радуга и лужи при снегопаде разумеется не появляются.

## Предметы:

Общее:

item\_custom\_text = st\_text – Добавление кастомного текста для иконки предмета. Тут `st\_text` это текст из String Table.

В секции предмета можно использовать следующие параметры:

item\_custom\_text = st\_text

item\_custom\_text\_clr\_inv = 100,250,100

item\_custom\_text\_clr\_hud = 100,0,250

item\_custom\_text\_font = graffiti22

item\_custom\_text\_clr\_inv, item\_custom\_text\_clr\_hud, item\_custom\_text\_font являются опциональными – если не прописаны, то будет использоваться текст и шрифт из XML ноды. Если из цветов прописан лишь item\_custom\_text\_clr\_inv, то и для инвентаря, и для худа будет использоваться один цвет, иначе будет использоваться из ноды.

Еда:

eat\_portions\_num = <число> - количество использований в предмете. Если больше 1, то выводится в описание.

eat\_thirst = <число> - восстановление жажды (-<число> увеличивает жажду)

eat\_intoxication = <число> - интоксикация (-<число> уменьшает интоксикацию)

eat\_sleepeness = <число> - сонливость (-<число> уменьшает сонливость)

has\_anim = true/false - есть ли анимация у данной пищи.

use\_cam\_effector = <секция> - секция эффекта камеры из postrocess.ltx,

который запустится при использовании.

hud\_section = <секция> - hud секция с анимациями.

can\_use = true/false – разрешение использовать предмет. По умолчанию true.

eat\_alcoholism = <число> - влияние на алкогольную зависимость.

eat\_hangover = <float> - влияние на похмелье

eat\_narcotism = <float> - влияние на наркозависимость.

eat\_withdrawal = <float> - влияние на ломку

eat\_drugs = <float> - влияние на наркотическое опьянение.

eat\_psy\_health = <float> - влияние на пси-здоровье

unlimited\_usage = false – бесконечное количество порций.

boost\_time\_factor = <float или -float> - изменить фактор времени на время

действия бустера при поедании пищи.

Худ секция еды:

item\_visual = <путь до модели> - 3д модель предмета.

hands\_position = <float, float, float> - положение рук по xyz.

hands\_position\_16x9 = <float, float, float> - то же самое, только для

мониторов с высоким разрешением

hands\_orientation = <float, float, float> - поворот рук по xyz

hands\_orientation\_16x9 = <float, float, float> - то же самое, только для

мониторов с высоким разрешением

anm\_use = <имя анимации> - анимация использования предмета

snd\_using = <путь до звука> - звук анимации (использования)

single\_handed\_anim = <int> - одноручная/двуручная анимация (1/2).

Конфигурация фонаря:

max\_charge\_level = 1.0 ; Максимальный уровень заряда

uncharge\_speed = 0.025 ; Скорость разрядки

snd\_turn\_on = mfs\_team\item\_use\inv\_torch ; Путь до звука включения фонарика

snd\_turn\_off = mfs\_team\item\_use\inv\_torch ; Путь до звука выключения фонарика

light\_section = torch\_definition ; Секция с параметрами освещения фонарика (смотреть ниже).

suitable\_batteries = <секция, секция, …> ; Список секций подходящих для этого прибора батареек

**При создании новых фонарей необходимо прописывать их секции в actor.ltx, в переменную attachable\_items.**

Файл models/objects/light\_night.ltx:

[название\_секции]; Секция освещения, которая прописывается в конфиг фонарика в light\_section

volumetric\_for\_actor = 0 ; Включить волюметрики от фонаря гг?

volumetric = 0 ; Включить волюметрики для фонарей НПС?

volumetric\_quality = 0.5 ; Качество волюметриков

volumetric\_intensity = 0.5 ; Интенсивность волюметриков

volumetric\_distance = 0.5 ; Дальность волюметриков

## Аномалии:

volumetric\_blowout = true\false – включить лучи при срабатывании аномалии

volumetric\_quality = <число> - качество лучей

volumetric\_intensity = <число> - интенсивность лучей

volumetric\_distance = <число> - длина лучей

enabling\_sound = <путь\_до\_звука> - звук включения для костра

## Монстры:

Общее:

lights\_enabled = true\false – включен ли свет от мутанта

light\_bone = <название\_кости\_скелета> - кость, к которой привязан источник света

light\_color = <r, g, b> - цвет освещения

light\_range = <число> - радиус освещения

volumetric\_lights = true\false – включены ли волюметрические лучи

volumetric\_quality = <число> - качество лучей

volumetric\_distance = <число> - длина лучей

volumetric\_intensity = <число> - интенсивность лучей  
particles\_bone = <название\_кости\_скелета> - кость, к которой привязан партикл

particles\_enabled = true\false – включены ли партиклы для этого монстра

particles\_idle = <путь\_до\_партикла>-партикл, который будет проигрываться

disable\_lights\_on\_die = true\false - отключает свет от монстра при его смерти. По умолчанию true.

Пси собака:

phantom\_section = <секция фантома пси-собаки> - установка определённой секции фантома пси-собаки.

Псевдогигант и снорк:

drop\_item\_after\_super\_attack = true/false - может ли монстр выбить

оружие ГГ из рук суперударом (по умолчанию false).

super\_attack\_drop\_item\_per = <int> - вероятность в процентах, что монстр

выбьет оружие при успешном суперударе (по умолчанию 50%).

Кровосос:

hit\_if\_invisible\_mode = <bool> - наносить урон кровососу, если он в состоянии невидимости.

Ауры:

disable\_psy\_aura\_influence\_after\_die = true/false - вкл/выкл пси

воздействие рядом с трупом монстра.

disable\_rad\_aura\_influence\_after\_die = true/false - вкл/выкл

радиационное воздействие рядом с трупом монстра.

disable\_fire\_aura\_influence\_after\_die = true/false - вкл/выкл термальное

воздействие рядом с трупом монстра.

fire\_effector\_enable\_for\_dead = true/false - вкл/выкл эффект термальной

ауры рядом с трупом монстра.

radiation\_effector\_enable\_for\_dead = true/false - вкл/выкл эффект

радиоактивной ауры рядом с трупом монстра.

psy\_effector\_enable\_for\_dead = true/false - вкл/выкл эффект пси ауры

рядом с трупом монстра.

## Оружейная конфигурация:

nearwall\_on - включание (умолчание false)

nearwall\_target\_hud\_fov - HUD FOV, когда ГГ полностью уперся в стену

nearwall\_dist\_min - мин расстояние, когда уже дошли до

nearwall\_target\_hud\_fov

nearwall\_dist\_max – макс. расстояние, с которого текущий HUD FOV начинает

меняться к nearwall\_target\_hud\_fov

nearwall\_speed\_mod - скорость изменения HUD FOV

; Настройки для обычного режима (стрельба от бедра)

strafe\_enabled = true; Включить эффект?

strafe\_transition\_time = 0.25; Скорость эффекта

strafe\_hud\_offset\_pos = 0.015,0.0,0.00; Смещение худа при стрейфах

strafe\_hud\_offset\_rot = 0.0,0.0,4.5; Поворот худа при стрейфах

; Настройки для режима прицеливания

strafe\_aim\_enabled = false

strafe\_aim\_transition\_time = 0.15

strafe\_aim\_hud\_offset\_pos = 0.005,0.0,0.00

strafe\_aim\_hud\_offset\_rot = 0.0,0.0,2.5

snd\_reflect = <путь до звука с эхо>  
hud\_collision\_enabled = true\false - Доступен ли эффект для оружия с

данной секцией худа. Если false или нет переменной, то будут

использоваться нулевые значения.

hud\_collision\_offset\_pos = <x, y, z> - координаты сдвига худа по осям,

когда ГГ стоит вплотную к объекту.

hud\_collision\_offset\_pos\_16x9 = <x, y, z> - аналогично предыдущей

переменной, но для мониторов с высоким разрешением.

hud\_collision\_offset\_rot = <x, y, z> координаты поворота худа по осям,

когда ГГ стоит вплотную к объекту.

hud\_collision\_offset\_rot\_16x9 = <x, y, z> - аналогично предыдущей

переменной, но для мониторов с высоким разрешением.  
snd\_shoot\_dist = true\false - разрешён ли эффект для этого оружия

snd\_shoot\_distant = <путь до звука> - путь до звука, который будет

проигрываться, если находится на достаточном расстоянии от камеры ГГ

snd\_shoot\_distant\_far = <путь до звука> - путь до звука, который будет

проигрываться, если находится на достаточном расстоянии от камеры ГГ

snd\_shoot\_last = <путь до звука> - звук выстрела последним патроном

snd\_silncer\_shoot\_last = <путь до звука> - звук выстрела последним патроном, если надет глушитель

show\_ammo = false/true – выводить информацию о боеприпасах оружия в его описание

condition\_shot\_dec\_on\_hit = <число> - уменьшение прочности при

попадании. По умолчанию 0.

reload\_dof = <FVector4> - параметры для DoF при перезарядке

empty\_reload\_dof = <FVector4> - параметры для DoF при полной перезарядке

snd\_changefiremode = <путь до звука> - звук переключения режима стрельбы

snd\_pump\_gun = <путь до звука> - путь до звука помпы.

suitable\_repair\_kits = <список секций через запятую> - список подходящих ремнаборов. repair\_kit по умолчанию.

strap\_position\_alt = <FVector3> - позиция оружия из альтернативного слота на спине героя

strap\_orientation\_alt = <FVector3> - поворот оружия из альтернативного слота на спине героя

enable\_bore\_dof = true\false - вкл.\выкл. DoF при bore анимациях для этого оружия.

enable\_aim\_anm\_dir\_dependency = true - включает генерацию подстрок направления движения (\_forward, \_back, \_left, \_right и пр.). По умолчанию false.

enable\_scope\_aim\_move\_anm = true\false - вкл.\выкл. scope aim moving анимации. По умолчанию true.

Если false, вместо anm\_idle\_aim\_scope\_moving\_<\*\*\*> будет использоваться анимация anm\_idle\_aim\_moving\_<\*\*\*>.

enable\_aim\_silencer\_shoot\_anm = true\false - Вкл.\выкл. анимации стрельбы в аиме с глушителем.

snd\_change\_zoom = <путь до звука> - звук изменения зума оптики.

Если параметр отсутствует - функционал отключается.

Поддержка неполной перезарядки

Если в конфиге оружия прописана переменная anm\_reload\_empty, то значение

этой переменной будет использоваться в качестве анимации полной

перезарядки. В ином случае будет использоваться стандартная переменная

anm\_reload.

В случае использования неполной перезарядки можно прописывать полную в

anm\_reload\_empty, а неполную в anm\_reload.

Также был добавлен звук неполной перезарядки - переменная

snd\_reload\_empty.

Поддержка расклина оружия

Также, добавлена поддержка отдельной анимации стрельбы во время

прицеливания.

В секции оружия:

snd\_reload\_misfire = <путь до звука расклина>

В hud секции оружия:

anm\_reload\_misfire = <анимация расклина>

anm\_reload\_w\_gl\_misfire = <анимация расклина для подствольника>

anm\_shots\_when\_aim = <анимация стрельбы в прицеле>

anm\_shots\_w\_gl\_when\_aim = <анимация стрельбы с подствола в прицеле>

Поддержка анимации заряда первого патрона дробовика

В HUD секции дробовиков:

anm\_add\_cartridge\_empty = <анимация>

Также была добавлена и поддержка соответствующего звука.

В секции дробовика:

snd\_add\_cartridge\_empty = <путь до звука>

Поддержка анимаций из Gunslinger

anm\_shoot – анимация стрельбы

anm\_idle\_aim\_start – анимация входа в прицеливание

anm\_idle\_aim\_end – анимация выхода из прицеливания

anm\_idle\_moving\_crouch – анимация ходьбы в присяде

anm\_idle\_moving\_slow – анимация медленной ходьбы

anm\_idle\_aim\_moving – анимация ходьбы в прицеливании

anm\_idle\_aim\_scope\_moving – анимация ходьбы в прицеливании с оптикой

anm\_idle\_aim\_g – то же самое, что anm\_idle\_g\_aim

anm\_idle\_aim\_w\_gl – то же самое, что anm\_idle\_w\_gl\_aim

anm\_changefiremode\_from\_1\_to\_a – анимация переключения режима стрельбы

anm\_idle\_jammed – анимация idle при клине

anm\_idle\_moving\_jammed – анимация ходьбы при клине

anm\_idle\_moving\_slow\_jammed – анимация медленной ходьбы при клине

anm\_idle\_moving\_crouch\_jammed – анимация ходьбы в присяде при клине

anm\_idle\_moving\_crouch\_slow\_jammed – анимация ходьбы в низком присяде при клине

anm\_idle\_sprint\_jammed – анимация бега при клине

anm\_reload\_jammed – анимация перезарядки при клине

anm\_show\_jammed – анимация доставания при клине

anm\_hide\_jammed – анимация убирания при клине

anm\_idle\_aim\_jammed – анимация idle при клине в прицеливании

anm\_show\_jammed\_w\_gl – анимация доставания при клине с неактивным подствольником

anm\_hide\_jammed\_w\_gl – анимация убирания при клине с неактивным подствольником

anm\_idle\_jammed\_w\_gl\_aim – анимация idle при клине с неактивным подствольником при прицеливании

anm\_idle\_jammed\_g - анимация доставания при клине с активным подствольником

anm\_idle\_sprint\_jammed\_g – анимация бега при клине с активным подствольником

anm\_idle\_sprint\_moving\_g – анимация бега с активным подствольником

anm\_idle\_moving\_crouch\_jammed\_g – анимация ходьбы в присяде при клине с активным подствольником

anm\_idle\_moving\_crouch\_slow\_jammed\_g – анимация ходьбы в низком присяде при клине с активным подствольником

anm\_idle\_moving\_slow\_jammed\_g – анимация медленной ходьбы при клине с активным подствольником

anm\_idle\_jammed\_w\_gl – анимация idle при клине с неактивным подствольником

anm\_idle\_sprint\_jammed\_w\_gl – анимация бега при клине с неактивным подствольником

anm\_idle\_moving\_jammed\_w\_gl – анимация ходьбы при клине с неактивном подствольником

anm\_idle\_moving\_crouch\_jammed\_w\_gl – анимация ходьбы в присяде при клине с неактивным подствольником

anm\_idle\_moving\_crouch\_slow\_jammed\_w\_gl – анимация ходьбы в низком присяде при клине с неактивным подствольником

anm\_idle\_moving\_slow\_jammed\_w\_gl – анимация медленной ходьбы при клине с неактивным модствольником

anm\_idle\_moving\_slow\_empty – медленное движение с разряженным оружием

anm\_idle\_moving\_crouch\_empty – движение в присядку с разряженным оружием

anm\_idle\_moving\_crouch\_slow\_empty – движение с низкой присядкой и разряженным оружием

anm\_shots\_aim\_scope – стрельба при зуме с оптикой

anm\_shots\_aim – стрельба при зуме без оптики

anm\_shots\_sil – стрельба с глушителем

anm\_shots\_last – выстрел последним патроном

anm\_shots\_last\_aim\_scope – выстрел последним патроном при зуме с оптикой

anm\_shots\_last\_aim – выстрел последним патроном при зуме без оптики

anm\_shots\_last\_sil – выстрел последним патроном с глушителем

anm\_shots\_aim\_scope\_w\_gl – стрельба при зуме с оптикой и подствольником

anm\_shots\_aim\_w\_gl – стрельба при зуме без оптики и подствольником

anm\_shots\_sil\_w\_gl – стрельба с глушителем и подствольником

anm\_shots\_last\_w\_gl – выстрел последним патроном с подствольником

anm\_shots\_last\_aim\_scope\_w\_gl – выстрел последним патроном при зуме с оптикой и с подствольником

anm\_shots\_last\_aim\_w\_gl – выстрел последним патроном при зуме без оптики и с подствольником

anm\_shots\_last\_sil\_w\_gl – выстрел последним патроном с глушителем и подствольником

anm\_bore\_empty = <анимация> - анимация скуки с пустым магазином.

anm\_bore\_jammed = <анимация> - анимация скуки с клином.

anm\_bore\_g\_empty = <анимация> - при активном подствольнике.

anm\_bore\_g\_jammed = <анимация> - при активном подствольнике.

anm\_bore\_w\_gl\_empty = <анимация> - с неактивным подствольником.

anm\_bore\_w\_gl\_jammed = <анимация> - с неактивным подствольником.

anm\_switch\_jammed - переключение на патроны с клином

anm\_switch\_empty - переключение на патроны с пустым магазином

anm\_switch\_g\_jammed - переключение на подствольник с клином

anm\_switch\_g\_empty - переключение на подствольник с пустым магазином

**Поддержка anm\_reload\_misfire и anm\_open\_empty для дробовиков.**

**Добавлена поддержка Gunslinger-style переменных anm\_switch\_w\_gl.**

Аналоги с префиксом anm\_shoot:

anm\_shoot\_aim\_scope

anm\_shoot\_aim

anm\_shoot\_sil

anm\_shoot\_last

anm\_shoot\_last\_aim\_scope

anm\_shoot\_last\_aim

anm\_shoot\_last\_sil

anm\_shoot\_aim\_scope\_w\_gl

anm\_shoot\_aim\_w\_gl

anm\_shoot\_sil\_w\_gl

anm\_shoot\_last\_w\_gl

anm\_shoot\_last\_aim\_scope\_w\_gl

anm\_shoot\_last\_aim\_w\_gl

anm\_shoot\_last\_sil\_w\_gl

anm\_shots\_when\_aim переименована в anm\_shots\_aim\_scope

**Анимации смены режима огня:**

anm\_changefiremode\_from\_a\_to\_1 = <анимация> - анимация при переключении режима от авто к 1.

anm\_changefiremode\_from\_1\_to\_2 = <анимация> - анимация при переключении режима от 1 к 2.

anm\_changefiremode\_from\_2\_to\_a = <анимация> - анимация при переключении режима от 2 к авто.

При пустом магазине:

anm\_changefiremode\_from\_a\_to\_1\_empty

anm\_changefiremode\_from\_1\_to\_2\_empty

anm\_changefiremode\_from\_2\_to\_a\_empty

При клине:

anm\_changefiremode\_from\_a\_to\_1\_jammed

anm\_changefiremode\_from\_1\_to\_2\_jammed

anm\_changefiremode\_from\_2\_to\_a\_jammed

С подствольным гранатомётом:

anm\_changefiremode\_from\_a\_to\_1\_g

anm\_changefiremode\_from\_1\_to\_2\_g

anm\_changefiremode\_from\_2\_to\_a\_g

anm\_changefiremode\_from\_a\_to\_1\_w\_gl

anm\_changefiremode\_from\_1\_to\_2\_w\_gl

anm\_changefiremode\_from\_2\_to\_a\_w\_gl

И вариации для гранатомёта для пустого магазина\клина с постфиксами \_empty и \_jammed соответственно.

**Поддержка anm\_changefiremode анимаций (упрощённых):**

Поддержка простых анимаций смены режима стрельбы, без излишеств из Gunslinger.

Поддерживаются также \_jammed и \_empty вариации, но они не обязательны. Если их не будет - будет проигрываться обычная anm\_changefiremode.

**Анимации переключения ЛЦУ и тактического фонаря:**

anm\_laser\_on = <анимация> - анимация вкл. ЛЦУ

anm\_laser\_off = <анимация> - анимация выкл. ЛЦУ

anm\_torch\_on = <анимация> - анимация вкл. фонаря

anm\_torch\_off = <анимация> - анимация выкл. фонаря

С подствольным гранатомётом:

anm\_laser\_on\_g = <анимация> - анимация вкл. ЛЦУ

anm\_laser\_off\_g = <анимация> - анимация выкл. ЛЦУ

anm\_torch\_on\_g = <анимация> - анимация вкл. фонаря

anm\_torch\_off\_g = <анимация> - анимация выкл. фонаря

anm\_laser\_on\_w\_gl = <анимация> - анимация вкл. ЛЦУ

anm\_laser\_off\_w\_gl = <анимация> - анимация выкл. ЛЦУ

anm\_torch\_on\_w\_gl = <анимация> - анимация вкл. фонаря

anm\_torch\_off\_w\_gl = <анимация> - анимация выкл. фонаря

Также поддерживаются анимации с пустым магазином и клином, с постфиксами \_empty и \_jammed.

**Анимации ходьбы с зумом:**

Обычное движение:

anm\_idle\_aim\_moving\_forward - вперёд

anm\_idle\_aim\_moving\_back - назад

anm\_idle\_aim\_moving\_left - влево

anm\_idle\_aim\_moving\_right - вправо

С зажатым SHIFT:

anm\_idle\_aim\_moving\_slow\_forward - вперёд

anm\_idle\_aim\_moving\_slow\_back - назад

anm\_idle\_aim\_moving\_slow\_left - влево

anm\_idle\_aim\_moving\_slow\_right - вправо

В сидячем положении:

anm\_idle\_aim\_moving\_crouch\_forward - вперёд

anm\_idle\_aim\_moving\_crouch\_back - назад

anm\_idle\_aim\_moving\_crouch\_left - влево

anm\_idle\_aim\_moving\_crouch\_right - вправо

В низком сидячем положении:

anm\_idle\_aim\_moving\_crouch\_slow\_forward - вперёд

anm\_idle\_aim\_moving\_crouch\_slow\_back - назад

anm\_idle\_aim\_moving\_crouch\_slow\_left - влево

anm\_idle\_aim\_moving\_crouch\_slow\_right- вправо

С оптическим прицелом:

anm\_idle\_aim\_scope\_moving – обычная ходьба

anm\_idle\_aim\_scope\_moving\_slow – медленная ходьба

anm\_idle\_aim\_scope\_moving\_crouch – ходьба в присядку

anm\_idle\_aim\_scope\_moving\_crouch\_slow – ходьба с низкой присядкой

Также с jummed, empty постфиксами к каждому варианту для анимаций заклинивших стволов и оружия с пустым магазином

**Анимации входа-выхода из спринта:**

anm\_idle\_sprint\_start

anm\_idle\_sprint\_end

С подствольным гранатомётом:

anm\_idle\_sprint\_start\_g

anm\_idle\_sprint\_end\_g

anm\_idle\_sprint\_start\_w\_gl

anm\_idle\_sprint\_end\_w\_gl

Для двустволок:

anm\_idle\_sprint\_start\_0

anm\_idle\_sprint\_end\_0

anm\_idle\_sprint\_start\_1

anm\_idle\_sprint\_end\_1

anm\_idle\_sprint\_start\_2

anm\_idle\_sprint\_end\_2

Также, анимации с постфиксами \_jammed и \_empty для клина и пустого магазина.

Добавлена поддержка анимации anm\_idle\_empty.

ЛЦУ и тактические фонари:

Для создания лазерного целеуказателя или такт. фонаря для оружия необходимо создать секцию данного аддона. Пример можно посмотреть в weapons.ltx (секции wpn\_addon\_red\_laser и wpn\_addon\_tactical\_torch).

Добавление для оружия:

**В секции оружия:**

Для ЛЦУ:

laser\_designator\_status = <0-2> - 0 - ЛЦУ не предусмотрен, 1 - втроенный, 2 - присоединяемый.

laser\_attach\_bone = <имя кости> - кость, которая будет показываться при присоединении ЛЦУ.

laserdot\_attach\_bone = <имя кости> - кость откуда будет идти лазерный луч

laser\_ray\_bones = <имя кости> - кость, которая будет показываться, если ЛЦУ включен.

Для тактического фонаря:

tactical\_torch\_status = <0-2> - 0 - не предусмотрен, 1 - встроенный, 2 - присоединяемый.

torch\_attach\_bone = <имя кости> - кость, которая будет показываться, когда присоединён фонарик.

torch\_cone\_bones = <имя кости> - кость, которая будет показываться, если фонарик включен.

torch\_light\_bone = <имя кости> - кость-источник света.

**Оружие поддерживает апгрейды на возможность установки ЛЦУ и тактических фонарей.**

Возможность установки скорости звука в оружии:

Пример:

snd\_reload = weapons\toz66\bm16\_reload, 1, 0, 1.25

1.25 - это коэффициент частоты звука. В данном случае, она будет

увеличена на 0.25 и скорость звука тоже увеличится. Это можно

использовать вместе с ускорением анимации, что бы не было

рассинхронизации звука и анимации.

**Поддержка альтернативного прицеливания:**

Возможность переключиться на прицел через мушку не снимая оптику.

**В секции оружия:**

enable\_alternative\_aim = <bool> - вкл.\выкл. альтернативное прицеливание.

**В hud-секции оружия:**

aim\_alt\_hud\_offset\_pos(\_16x9) = <FVector3> - положение оружия при альтернативном прицеле.

aim\_alt\_hud\_offset\_rot(\_16x9) = <FVector3> - поворот оружия при альтернативном прицеливании.

## Взрывчатые вещества:

snd\_distant\_explode = true\false - разрешён ли эффект для этой гранаты

snd\_explode\_dist = <путь до звука> - путь до звука, который будет

проигрываться, если находится на достаточном расстоянии от камеры ГГ

snd\_explode\_dist\_far = <путь до звука> - путь до звука, который будет

проигрываться, если находится на достаточном расстоянии от камеры ГГ

is\_contact\_grenade = true\false - если true, граната будет взрываться при контакте с объектом.

snd\_throw\_quick = <путь до звука> - звук быстрого броска гранаты.

В HUD секциях гранат:

anm\_throw\_quick = <анимация> - анимация быстрого броска гранаты.

## Болты: snd\_throw\_start = <пусть\_до\_звука> - звук начала броска

snd\_throw = <пусть\_до\_звука> - звук самого броска

## Баратейки:

Для создания батареек для фонаря\детектора необходимо создать секцию еды с пустыми характеристиками. В переменную class вписать II\_BATTE.

Батарейки будут отображаться в инвентаре НПС только если включено их использование в конфиге движка.  
  
charge\_level = 1.0 ;; На сколько батарейка зарядит прибор

## Фильтры для шлемов:

Для создания фильтра для брони\шлема необходимо создать секцию еды с пустыми характеристиками. В переменную class вписать D\_FILTER.

Фильтры будут отображаться в инвентаре НПС только если включено их использование в конфиге движка.

filter\_condition = 1.0; Чистота фильтра

## Рюкзаки:

Для создания рюкзака необходимо создать секцию брони с нулевыми характеристиками. В переменную class вписать E\_BKPK, в переменную slot поставить число 12.

**Основные настройки нового рюкзака:**

**[секция]**

class = E\_BKPK - НЕ МЕНЯТЬ

power\_loss = <float> - расход сил

additional\_inventory\_weight = <float> - влияние на максимальный переносимый вес

additional\_inventory\_weight2 = <float> - влияние на максимальный (предельный) переносимый вес

health\_restore\_speed = <float> - восстановление здоровья

radiation\_restore\_speed = <float> - радиация

satiety\_restore\_speed = <float> - сытость

power\_restore\_speed = <float> - восстановление сил

bleeding\_restore\_speed = <float> - заживление ран

thirst\_restore\_speed = <float> - жажда

intoxication\_restore\_speed = <float> - интоксикация

sleepeness\_restore\_speed = <float> - сонливость

alcoholism\_restore\_speed = <float> - алкоголизм

narcotism\_restore\_speed = <float> - наркозависимость

psy\_health\_restore\_speed = <float> - восстановление пси-здоровья

jump\_speed = <float> - влияние на высоту прыжка

walk\_accel = <float> - влияние на скорость передвижения

overweight\_walk\_k = <float> - влияние на скорость передвижения при перегрузе

snd\_draw = <путь до звука> - звук доставания

snd\_holster = <путь до звука> - звук убирания

hud = <название HUD секции>

**[HUD секция]**

anm\_show = <название анимаций> - анимация доставания

anm\_show\_16x9 = <название анимаций> - анимация доставания для 16х9 мониторов

anm\_idle = <название анимаций> - idle анимация

anm\_idle\_16x9 = <название анимаций> - idle анимация для 16x9 мониторов

anm\_hide = <название анимаций> - анимация убирания

anm\_hide\_16x9 = <название анимаций> - анимация убирания для 16х9 мониторов

**Для включения анимированного рюкзака:**

Выдать актору рюкзак (backpack\_base, либо полноценный при необходимости).

В system.ltx переключить значение переменных **slot\_persistent\_13** и **slot\_active\_13** на **true**.  
  
В mfs\_team\mfs\_actions\_animation.ltx переключить значение переменной **enable\_backpack\_animations** на **true**.

## Детекторы артефактов:

max\_charge\_level = <число> - максимальный уровень заряда

uncharge\_speed = <число> - скорость разрядки  
suitable\_batteries = <список секций через запятую> - Список секций подходящих для этого прибора батареек. torch\_battery по умолчанию.

light\_enabled = <true\false> - вкл.\выкл. свет для данного детектора.

light\_always = <true\false> - вкл.\выкл. постоянный свет. Если false -

свет будет работать только если обнаружен артефакт.

light\_shadow = <true\false> - вкл.\выкл. тени от света.

volumetric\_lights = <true\false> - вкл.\выкл. объёмный свет.

volumetric\_quality = <float> - качество объёмного света.

volumetric\_distance = <float> - длина лучей.

volumetric\_intensity = <float> - интенсивность лучей.

light\_type = <1-4> - тип света:

0 - direct

1 - point.

2 - cone.

3 - omnipart.

4- reflected.

color\_animator = <аниматор> - аниматор света.

light\_color = <FVector3> - цвет освещения RGB.

light\_range = <float> - сила света.

glow\_enabled = <true\false> - вкл.\выкл. glow

glow\_texture = <путь\_до\_glow\_текстура> - текстура glow

glow\_radius = <float> - радиус glow

light\_flash\_mode = <bool> - вкл.\выкл. режим мигающего света.

flash\_bone = <имя\_кости> - кость мигающего света. По умолчанию light\_bone\_1.

В HUD секции через fire\_dir можно задавать направление света.

## Детекторы аномалий:

max\_charge\_level = <число> - максимальный уровень заряда

uncharge\_speed = <число> - скорость потребления заряда

suitable\_batteries = <список секций через запятую> - Список секций подходящих для этого прибора батареек. torch\_battery по умолчанию.

Образец детектора аномалий можно посмотреть в configs/misc/devices.ltx  
Секция detector\_anomaly.

## Ручные фонари:

max\_charge\_level = <число> - максимальный уровень заряда

uncharge\_speed = <число> - скорость потребления заряда

light\_enabled = <bool> - используется ли свет.

light\_always = <bool> - постоянный свет.

light\_type = <1-5> - тип света.

light\_color = <float,float,float> - цвет света по RGB.

light\_range = <int> - дальность света.

light\_flash\_mode = <bool> - режим мигающего света.

flash\_bone = <имя\_кости> - кость-источник света.

spot\_texture = <путь до текстуры> - текстура.

light\_spot\_angle = <int> - размер текстуры.

suitable\_batteries = <список секций через запятую> - Список секций подходящих для этого прибора батареек. torch\_battery по умолчанию.

*В HUD секции через fire\_dir можно задавать направление света.*

Образец ручного фонаря можно посмотреть в configs/misc/devices.ltx  
Секция device\_flashlight.

## HUD секции:

hud\_fov = <float> - hud\_fov у данного предмета будет отличаться от

базового, который прописан в консоли (консольное значение не будет влиять).

**Возможность указывать скорость худовой анимации:**

Теперь можно настраивать скорость проигрывания худовой анимации. Для этого в переменную анимации добавляется третье значение - скорость. По умолчанию - 1.0.

Пример:

anm\_idle\_empty = pm\_idle, pm\_opened, 0.5 - анимация будет проигрываться в два раза медленнее.

ВАЖНО: Если анимация самого оружия не прописана, необходимо ставить две запятые. Пример:

anm\_reload = ak74u\_reload,, 0.5 - второе значение остаётся пустым, что движок воспринимает как такое же значение, как и первое (ak74u\_reload). Если две запятые не поставить, анимации оружия не будут проигрываться, так как туда попадёт значение 0.5 вместо названия анимации.

## Ремнаборы:

restore\_condition = <float> - максимальное состояние, которое может

прибавить ремнабор к текущему состоянию предмета.

**Опциональная потребность в расходниках для ремонта:**

Теперь каждый предмет, который может отремонтировать ремнабор может иметь свой набор расходных материалов, которые требуются для ремонта. Если материалов не хватает - ремонт невозможен. Расходные материалы удаляются из инвентаря при ремонте.

В секции предмета для ремонта:

items\_for\_repair = bread, 4, kolbasa, 2, conserva, 1 - секция расходника, необходимое количество. Дальше по аналогии.

То есть, для ремонта предмета с таким значением параметра items\_for\_repair потребуется 4 батона, 2 колбасы и 1 консерва.

Образец ремнабора можно посмотреть в configs/misc/items.ltx  
Секция repair\_kit.

## Броня и шлемы:

has\_glass = true\false – есть ли у шлема стекло (будут ли капли на экране во время дождя)

walk\_accel = <число> - увеличение скорости передвижения ГГ (1.2 добавит

20% от текущей скорости)

jump\_speed = <число> - увеличение высоты прыжка ГГ (1.2 добавит 20% от

текущей скорости)

overweight\_walk\_k = <число> - увеличение скорости передвижения ГГ при перегрузе

shader\_nightvision\_sect = <секция\_шейдерного\_пнв> - секция с параметрами шейдерного ПНВ.

alcoholism\_restore\_speed = <число> - влияние на алкогольную зависимость.

narcotism\_restore\_speed = <float> - влияние на наркозависимость.

filter\_degradation\_speed = <float> - скорость загрязнения фильтра со

временем.

psy\_health\_restore\_speed = <float> - скорость восстановления пси-здоровья

use\_filter = true/false - необходимы ли фильтры для данной

брони/шлема.

max\_filter\_condition = <float> - потолок максимальной чистоты фильтра.

1.0 по умолчанию.

suitable\_filters = <список секций через запятую> - список подходящих фильтров. antigas\_filter по умолчанию.

suitable\_repair\_kits = <список секций через запятую> - список подходящих ремнаборов. repair\_kit по умолчанию.  
  
**Секции шейдерных ПНВ:**

[shader\_nightvision\_default]

shader\_nightvision\_type = 1 ;;Поколение ПНВ

shader\_nightvision\_lum\_factor = 0.0 ;;Эффективность (прибавляется к sun\_lumscale\_amb)

## Штаны:

Для реализации штанов достаточно создать секцию брони и задать переменной slot значение 15.

## Артефакты:

volumetric\_lights = true\false - включить лучи

volumetric\_quality = <число> - качество лучей

volumetric\_distance = <число> - длина лучей

volumetric\_intensity = <число> - интенсивность лучей

degradation\_speed = <число> - скорость деградации артефакта

thirst\_restore\_speed = <число> - скорость восстановления жажды

af\_description\_infoportion = название\_инфопорции – инфопорция, которая нужна для вывода информации об артефакте в его описание. Если данной переменной нет, то будет всегда показывать его свойства.

walk\_accel = <число> - увеличение скорости передвижения ГГ (1.2 добавит

20% от текущей скорости)

jump\_speed = <число> - увеличение высоты прыжка ГГ (1.2 добавит 20% от

текущей скорости)

intoxication\_restore\_speed = <число> - увеличение\уменьшение интоксикации со временем

sleepeness\_restore\_speed = <число> - увеличение\уменьшение сонливости со временем

alcoholism\_restore\_speed = <число> - влияние на алкогольную зависимость.

narcotism\_restore\_speed = <float> - влияние на наркозависимость.

## Actor:

base\_artefacts\_count = <int> - базовые ячейки артефактов. Если строки

нет - 0.

***Максимальное количество ограничено общим максимальным количеством ячеек***

***под артефакты.***

thirst\_v = 0.0000324 ;скорость уменьшения жажды со временем

thirst\_critical = 0.3 ;критическое значения жажды (в процентах от 0..1) когда здоровье начинает уменьшаться

thirst\_power\_v = 0.005 ;увеличение силы при уменьшении жажды

thirst\_health\_v = 0.0001 ;увеличение здоровья при уменьшении жажды

intoxication\_v = 0.005 ;Скорость уменьшения интоксикации

intoxication\_health\_v = 0.005 ;Скорость уменьшения здоровья при intoxication\_critical

intoxication\_critical = 0.75 ;Значение интоксикации, после чего начинает отниматься здоровье

sleepeness\_v = 0.00001 ;Скорость увеличения сонливости

sleepeness\_power\_v = 0.005 ;Скорость уменьшения выносливости при intoxication\_critical

sleepeness\_critical = 0.5 ;Значение сонливости, после чего начинает отниматься выносливость

sleepeness\_v\_sleep = 0.00002 ;Скорость уменьшения сонливости при сне

sleepeness\_psy\_health\_v = <float> - Скорость уменьшения пси-здоровья при sleepeness\_critical = <float> - Критическое значение сонливости, при котором актор может уснуть

snd\_night\_vision\_on = <путь до звука> - Звук включения ПНВ

snd\_night\_vision\_off = <путь до звука> - Звук выключения ПНВ

snd\_night\_vision\_idle = <путь до звука> - Звук работы ПНВ

snd\_night\_vision\_broken = <путь до звука> - Звук поломки ПНВ

alcoholism\_v = 0.00025 - скорость уменьшения зависимости со временем.

hangover\_v = <float> ;Скорость увеличения/уменьшения похмелья

hangover\_power\_v = <float> ;Скорость уменьшения выносливости при

hangover\_critical

hangover\_critical = <float> ;Значение похмелья, после чего начинает

отниматься выносливость

narcotism\_v = <float> - скорость уменьшения наркозависимости со временем.

withdrawal\_v = <float> ;Скорость увеличения/уменьшения ломки

withdrawal\_power\_v = <float> ;Скорость уменьшения выносливости при

withdrawal\_critical

withdrawal\_health\_v = <float> ;Скорость уменьшения здоровья при

withdrawal\_critical (только до 50%)

withdrawal\_critical = <float> ;Значение ломки, после чего начинает

отниматься выносливость и здоровье

drugs\_v = <float> - уменьшение наркотического опьянения со временем

pickup\_info\_radius – если удалить строку или установить значение 0, отключаются надписи над предметами при зажимании F.

psy\_health\_kill\_actor = <bool> - если включено, при низком уровне пси-здоровья начнёт отниматься обычное здоровье со скоростью psy\_health\_v. По умолчанию false.

psy\_health\_health\_v = <bool> - скорость снижения здоровья при низком пси-здоровье.

По умолчанию 0. Рекомендованное значение - 0.005.

[skills\_influence];; Влияние на параметры героя с каждым уровнем навыков.

skills\_cost = 50; Базовая цена навыка. С каждым новым уровнем навыка умножается на текущий уровень (skills\_cost \* текущий\_уровень\_навыка)

skills\_satiety\_restore = 0.000002 ; Насколько уменьшится скорость увеличения голода с новым уровнем соответствующего навыка

skills\_health\_restore = 0.00001 ; Насколько увеличится скорость восстановления здоровья с новым уровнем соответствующего навыка

skills\_bleeding\_restore = 0.000025 ; Насколько увеличится скорость заживления ран с новым уровнем соответствующего навыка

skills\_radiation\_restore = -0.0001 ; Насколько увеличится скорость выведения радиации с новым уровнем соответствующего навыка

skills\_power\_restore = 0.0001 ; Насколько увеличится скорость восстановления сил с новым уровнем соответствующего навыка

skills\_thirst\_restore = 0.000004 ; Насколько уменьшится скорость дегидрации с новым уровнем соответствующего навыка

skills\_intoxication\_restore = -0.00025 ; Насколько увеличится скорость снижения интоксикации с новым уровнем соответствующего навыка

skills\_sleepeness\_restore = 0.000001 ; Насколько уменьшится скорость увеличения сонливости с новым уровнем соответствующего навыка

skills\_max\_weight = 5.0 ; Насколько увеличится максимальный переносимый вес с новым уровнем соответствующего навыка

skills\_jump\_speed = 0.1 ; Насколько увеличится высота прыжка с новым уровнем соответствующего навыка

skills\_walk\_accel = 0.25 ; Насколько увеличится скорость передвижения с новым уровнем соответствующего навыка

## Нововведения в апгрейдах:

**Общие:**

inv\_name = <дескриптор> – изменит имя улучшаемого предмета.

inv\_name\_short = <дескриптор> - изменит short имя улучшаемого предмета.

inv\_description = <дескриптор> - изменит описание предмета.

visual = <путь до модели> - изменит модель улучшаемого предмета.

hud = <hud секция> - изменит худ секцию улучшаемого предмета.

**Налобный фонарь:**

uncharge\_speed = <float> - апгрейд потребления энергии.  
inv\_weight = <float> - апгрейд веса.

light\_section = <секция> - смена секции освещения.

**Детекторы:**af\_radius = <float> - апгрейд радиуса захвата артефакта.  
af\_vis\_radius = <float> - апгрейд радиуса обнаружения артефактов.  
max\_charge\_level = <float> - апгрейд максимального уровня заряда.  
uncharge\_speed = <float> - апгрейд потребления энергии.  
light\_range = <float> - апгрейд яркости освещения (для ручных фонарей)

## Транспорт:

Достаточно скачать мод «Автозона» и подкорректировать конфигурацию автомобилей.  
  
Секция фар:

color\_omni = <RGBA> - omni цвет фары

range\_omni = <число> - omni дальность фары

Секция car\_sound:

engine\_start теперь snd\_start\_name

engine\_stop теперь snd\_stop\_name

Секция car\_definition:

snd\_start\_name = car\veh\_zaz\engine\_start ;;Звук запуска двигателя

snd\_stop\_name = car\veh\_zaz\engine\_stop ;;Звук глушения двигателя

snd\_horn\_name = car\veh\_zaz\engine\_stop ;;Звук сигнала  
  
camera\_pos\_firsteye = <число, число, число> - позиция камеры в виде от первого лица  
camera\_pos\_lookat = <число, число, число> - позиция камеры в виде от третьего лица  
camera\_pos\_freelook = <число, число, число> - позиция в виде свободной камеры

driver\_position = <число, число, число> - позиция водителя  
driver\_direction = <число, число, число> - поворот водителя

## КПК:

joystick\_bone = <путь до звука> - звук джойстика  
  
snd\_btn\_press = <путь до звука> - звук нажатия на кнопку

snd\_btn\_release = <путь до звука> - звук отпускания кнопки

snd\_draw = <путь до звука> - звук доставания  
  
snd\_draw\_empty = <путь до звука> - звук доставания разряженного КПК  
  
snd\_holster = <путь до звука> - звук убирания  
  
snd\_holster\_empty = <путь до звука> - звук убирания разряженного КПК  
  
snd\_empty = <путь до звука> - звук разряженного КПК

light\_enabled = <true\false> - вкл.\выкл. свет для данного детектора.

light\_shadow = <true\false> - вкл.\выкл. тени от света.

volumetric\_lights = <true\false> - вкл.\выкл. объёмный свет.

volumetric\_quality = <float> - качество объёмного света.

volumetric\_distance = <float> - длина лучей.

volumetric\_intensity = <float> - интенсивность лучей.

light\_type = <1-4> - тип света:

0 - direct

1 - point.

2 - cone.

3 - omnipart.

4- reflected.

color\_animator = <аниматор> - аниматор света.

light\_color = <FVector3> - цвет освещения RGB.

light\_range = <float> - сила света.

glow\_enabled = <true\false> - вкл.\выкл. glow

glow\_texture = <путь\_до\_glow\_текстура> - текстура glow

glow\_radius = <float> - радиус glow

anm\_show – анимация доставания  
  
anm\_show\_empty – анимация доставания разряженного КПК

anm\_idle – idle анимация  
   
anm\_hide – анимация убирания  
  
anm\_hide\_empty – анимация убирания разряженного КПК  
  
anm\_idle\_aim – анимация приближения  
  
anm\_idle\_moving – анимация ходьбы  
  
anm\_idle\_sprint – анимация бега  
  
anm\_empty – анимация разряженного КПК

### Движковые контейнеры артефактов:

Контейнеры для переноски артефактов. Сохраняют заряд артефакта и нейтрализуют радиационное излучение.

Цена и вес суммируются с ценой и весом артефактов внутри контейнера.

**Секция контейнера:**

container\_size = <int> - вместительность контейнера

**Настройка отображения артефактов в описании:**

**Нода artefacts\_inside:**

max\_af\_count="<int>" - максимальное количество отображаемых артефактов. То есть, сюда надо прописывать значение равное вместительности (container\_size) самого большого контейнера.

scale="<float>" - размер иконок артефактов. Действует сразу на все иконки.

inc\_height="<int>" - инкрементальное увеличение высоты окна. При значении 5, окно описание будет увеличиваться по Y каждые 5 артефактов, добавленных в контейнер.

# Квесты:

task\_difficult = easy\normal\hard – сложность квеста. Влияет на иконку сложности при нажатии на tab (на данный момент отключено).

**Чистое Небо:**

Для использования кастомной иконки в квесте вам необходимо прописать следующее в секции квеста:

icon = <textureid>\_icon

Обратите внимание, что вам нужно прописывать постфикс "\_icon". Ранее возникали проблемы с чтением ненужных иконок в ванильных квестах, поэтому необходимо прописывать этот постфикс для правильного чтения иконки.

Также обратите внимание, что "textureid" относится к идентификатору соответствующей текстуры в текстурном атласе.

Например, если вы хотите использовать иконку с идентификатором "myquest " для своего квеста, вы должны написать:

icon = myquest \_icon

## Слоёные звуки из Anomaly:

Можно указать не путь до звука, а секцию слоёв.

Пример:

[grenade\_f1]; конфиг гранаты Ф1

snd\_explode = grenade\_f1\_snd\_explode - секция

[grenade\_f1\_snd\_explode]; секция слоёв

snd\_1\_layer = weapons\explo\frage\_grenade\_explotion\frage\_grenade\_01

snd\_1\_layer1 = weapons\explo\frage\_grenade\_explotion\frage\_grenade\_02

snd\_1\_layer2 = weapons\explo\frage\_grenade\_explotion\frage\_grenade\_03

//varying dirt sounds

snd\_2\_layer = weapons\explo\dirt1

snd\_2\_layer1 = weapons\explo\dirt2

snd\_2\_layer2 = weapons\explo\dirt3

//distant sounds

snd\_3\_layer =

weapons\explo\frage\_grenade\_explotion\frage\_grenade\_dist\_01

snd\_3\_layer1 =

weapons\explo\frage\_grenade\_explotion\frage\_grenade\_dist\_02

snd\_3\_layer2 =

weapons\explo\frage\_grenade\_explotion\frage\_grenade\_dist\_03

//BASS

snd\_4\_layer = weapons\explo\expfarbass

## Объёмные лужи (не тестировалось):

Создать файл level. puddles в папке с нужной локацией. В него вносить

подобные записи:

[test\_puddle]; Секция, может быть любой, но уникальной в пределах одного

файла.

center = 0.0, 0.0, 0.0; Координаты центра лужи

max\_depth = 0.5; Макс. глубина лужи

radius = 30; Размер лужи

Подробнее можно узнать в инструкции к OGSR

## Bug Trap:

Репорты сохраняются в пользовательскую директорию

Изменена почта техподдержки

## Название окна игры:

В text/rus/advanced\_xray.xml можно задать название окна игры в st\_game\_window\_name.

## Discord RPC:

Движок автоматически передаёт в дискорд названия уровней в формате l01\_escape, zaton, jupiter\_underground и т.д.

При создании приложения для дискорда, необходимо загружать туда картинки для локаций, название картинки для Затона, например, должно соответствовать внутриигровому названию уровня (в данном случае zaton).

В дискорд также выводится текущий квест. Рекомендуется отключать эту функцию в mfs\_adv\_xr\_params.ltx на время разработки сюжетных модификаций.

Чтобы подключить к движку своё приложение и в дальнейшем выводить в него информацию о своём моде, необходимо создать приложение на портале разработчиков в дискорде и получить уникальный ID приложения. Затем, нужно вписать полученный ID в соответствующий раздел файла mfs\_adv\_xr\_params.ltx.

## Скрипты:

db.actor:hangover - работа с похмельем

db.actor.narcotism – работа с наркозависимостью.

db.actor.withdrawal - работа с ломкой

db.actor.alcohol – работа с алкоголем

GetAxrPlatform () – получить текущую архитектуру движка в формате строки

level.set\_global\_time\_factor(<float>) – установить скорость течения времени

level.get\_global\_time\_factor () – получить текущую скорость течения времени

game.only\_allow\_movekeys(true/false) - заблокировать все кнопки, кроме

управления.

game.only\_movekeys\_allowed - включена ли блокировка кнопок

game.set\_actor\_allow\_ladder(true/false) - разрешить использование

лестниц героем

game.actor\_ladder\_allowed - разрешено ли использование лестниц

hide\_weapon(<int>) – теперь имеет два режима работы. 0 – прятать всё. 1 – прятать всё, кроме 3д кпк. Если аргументы пустые – считается как 0.

restore\_weapon(<int>) – теперь имеет два режима работы. 0 – достать всё. 1 – достать всё, кроме 3д кпк. Если аргументы пустые – считается как 0.

level.block\_actor\_movement(<bool>) - заблокировать передвижения.

level.is\_actor\_movement\_blocked() - заблокированы движения в данный момент или нет.  
level.set\_past\_weather - установить предыдущую погоду

level.set\_next\_weather - установить следующую погоду

level.get\_weather\_game\_time - получить погодное время

level.get\_past\_wdesc\_execution\_time

level.get\_next\_wdesc\_execution\_time

level.get\_past\_weather - получить предыдущую погоду

level.get\_next\_weather - получить следующую погоду

set\_artefact\_charge\_level - установить текущий уровень заряда артефакта

get\_artefact\_charge\_level - получить текущий уровень заряда артефакта

set\_artefact\_rank - установить ранг артефакта

get\_artefact\_rank - получить ранг артефакта

set\_filter\_condition - установить чистоту фильтра

get\_filter\_condition - получить чистоту фильтра

game.get\_devices\_psy\_factor() - получить текущий уровень помех девайса

game.set\_devices\_psy\_factor(<float>) - установить уровень помех девайса

weapon\_is\_laser\_designator - проверяет, присоединён ли к оружию ЛЦУ.

weapon\_laser\_designator\_status - возвращает текущий laser\_designator\_status оружия.

cast\_LaserDesignator - кастует ЛЦУ.

is\_laser\_designator - проверяет, является ли предмет лазерным целеуказателем.

weapon\_is\_tactical\_torch - проверяет, присоединён ли к оружию тактический фонарь.

weapon\_tactical\_torch\_status - возвращает текущий tactical\_torch\_status оружия.

cast\_TacticalTorch - кастует тактический фонарь.

is\_tactical\_torch - проверяет, является ли предмет тактическим фонарём.

game.set\_lock\_saves(<bool>) - заблокировать\разблокировать сохранение игры.

game.get\_saves\_lock\_status() - получить текущий статус блокировки сохранений.

**Скриптовый апдейтер пролёта пуль около актора:**

Для включения функционала, в mfs\_functions.script необходимо создать функцию on\_play\_whine\_sound. Внутри функции можно реализовывать то, что должно происходить при свисте пули, пролетающей мимо актора.

**Скриптовые проверки классов из CoC:**

is\_entity\_alive

is\_inventory\_item

is\_inventory\_owner

is\_actor

is\_custom\_monster

is\_weapon

is\_outfit

is\_helmet (Только в ЗП режиме)

is\_scope

is\_silencer

is\_grenade\_launcher

is\_weapon\_magazined

is\_space\_restrictor

is\_stalker

is\_anomaly

is\_monster

is\_trader

is\_hud\_item

is\_artefact

is\_ammo

is\_weapon\_gl

is\_inventory\_box

Также, добавлены новые:

is\_food

is\_detector

is\_anomaly\_detector

is\_torch

is\_antigas\_filter

**Скриптовые коллбеки из CoC:**

hud\_animation\_end - окончание HUD анимации

key\_press - нажатие клавиши

key\_release - отпускание клавиши

key\_hold - удержание клавиши

mouse\_move - движение мыши

mouse\_wheel - колёсико мыши

weapon\_fired - стрельба из оружия

weapon\_jammed - клин оружия

weapon\_zoom\_in - вход в зум

weapon\_zoom\_out - выход из зума

weapon\_magazine\_empty - пустой магазин

item\_to\_belt - перенос предмета на пояс

item\_to\_slot - перенос предмета в слот

item\_to\_ruck - перенос предмета в рюкзак

on\_foot\_step - шаг

on\_actor\_jump - прыжок ГГ.

**Функционал скриптового транспорта:**

Теперь транспорт поддерживает логические схемы.

**Пример логики:**

[logic]

active = ph\_car@fire

[ph\_car@fire]

path\_walk = pri\_wave3\_btr\_walk

path\_fire = pri\_wave3\_btr\_look

fire\_repeat = inf

auto\_fire = true

on\_target\_vis = actor | ph\_car@fight\_actor2

on\_death\_info = pri\_wave3\_btr\_dead

on\_signal = arrived | ph\_car@hunt\_actor %+pri\_wave3\_btr\_arrived%

**Скриптовый метод is\_weapon\_shooting:**

**Пример:**

function npc\_shoot(actor, npc)

return npc:is\_weapon\_shooting()

end

Вернёт true, если НПС стреляет.

**Скриптовая функция Log1**

Для активации:

В \_g.script функции function printf(fmt,...) заменить log на log1.

В таблице "local scripts\_to\_print =" вписать нужные скрипты для дебага,

можно убрать лишние.

Также можно дебажить конкретную переменную, для этого нужно прописать

log1(переменная)

**Метод is\_ActorHide ()**

local check\_hide = db.actor:is\_ActorHide()

**eat\_portions\_num**

obj:get\_portions\_num() – получить текущее кол-во порций у предмета

obj: set\_portions\_num(u32) - установить кол-во порций предмету

**Возможность устанавливать имя ГГ через скрипты**

Тело функции для переименования:

local new\_name = game.translate\_string("st\_name")

db.actor:set\_character\_name(new\_name)

local sobj = alive (): object(db.actor:id())

local trader = sobj:get\_trader()

trader.character\_name = new\_name

**Возможность устанавливать иконку ГГ через скрипты**

db.actor:set\_character\_icon("название\_иконки")

**Работа с перекрестием прицела**

level.get\_target\_obj() – на данный момент мы целимся в кого-то  
  
Пример:  
**local sects = {"m\_controller\_e","m\_controller\_normal","controller\_tubeman",}  
local s\_obj = level.get\_target\_obj()  
if s\_obj and s\_obj:id() then  
sect = s\_obj:section()  
local len = #sects  
for i = len, 1, -1 do   
if sects[i] == sect then  
<<действие>>  
end  
end  
end**  
  
*Таким образом, если мы будем целиться в контролёра, то условие сработает и мы сможем перейти к действию.*

level.get\_target\_dist() – получить дистанцию до того, в кого мы целимся

**Методы работы с переносимым весом**  
get\_actor\_max\_weight - получить потолок переносимого веса

set\_actor\_max\_weight - установить потолок переносимого веса

get\_actor\_max\_walk\_weight - получить вес, при котором ГГ не может ходить

set\_actor\_max\_walk\_weight - установить вес, при котором ГГ не может

ходить

get\_additional\_max\_weight - получить добавляемый предел веса

set\_additional\_max\_weight - установить добавляемый предел веса

get\_additional\_max\_walk\_weight - получить добавляемый предел веса, при

котором ГГ не может ходить

set\_additional\_max\_walk\_weight - установить добавляемый предел веса, при

котором ГГ не может ходить

get\_total\_weight - получить текущий вес в инвентаре

weight - получить вес предмета

**Имитация нажатия клавиш через скрипты**

send\_event\_key\_press(клавиша)

send\_event\_key\_release(клавиша)

send\_event\_key\_hold(клавиша)

send\_event\_mouse\_wheel(клавиша)

**Блокировка действий игрока через скрипты**

Примеры:

level.block\_player\_action(key\_bindings.kWPN\_FIRE) - заблокировать

стрельбу

level.unblock\_player\_action(key\_bindings.kWPN\_FIRE) - разблокировать

стрельбу

**Блокировка команд консоли через скрипты**

Метод disable\_command(string) - запрет выполнения команды.

Метод enable\_command(string) - разрешение выполнения команды.

**Возможность создания новых вкладок в КПК:**

***Пример в gamedata\scripts\pra.script. Функция set\_active\_subdialog. For Actor PDA.***

**Метод SetHint(string)**

Устанавливает текст подсказки.

**Скриптовый функционал расширен большим количеством методов и экспортов из Call of Chernobyl.**

**Методы level.patrol\_path\_add() и level.patrol\_path\_remove():**

level.patrol\_path\_remove( patrol\_name ) удаляет путь с именем

patrol\_name. Нужен как раз для того, что бы удалить пути, добавленные

через level.patrol\_path\_add().

**Примеры использования:**

db.test\_path = CPatrolPath()

db.test\_path:add\_point( db.actor:position() )

local pp = db.test\_path:point( 0 )

log3( "dsh: level\_vertex\_id = %s", pp.m\_level\_vertex\_id )

log3( "dsh: test\_path = %s", level.patrol\_path\_exists( "test\_path" ) )

level.patrol\_path\_add( "test\_path", db.test\_path )

log3( "dsh: test\_path = %s", level.patrol\_path\_exists( "test\_path" ) )

local path = patrol( "test\_path" )

log3( "dsh: level\_vertex\_id = %s", path:level\_vertex\_id( 0 ) )

level.patrol\_path\_remove( "test\_path" )

**ЧН: проигрывание скриптовых функций при взаимодействии с КПК из ЗП:**

Использование:

**В секции предмета с классом D\_PDA необходимо добавить строку такого вида:**

play\_function = script\_file\_name.your\_func

**Затем, в файле скрипта нужно добавить функцию:**

function your\_func()

xr\_sound.set\_sound\_play(db.actor:id(), "snd\_from\_themes")

end

**Стоит учесть, что в секции нужной sound theme необходимо использовать следующие параметры:**

shuffle = rnd

npc\_prefix = false

play\_always = true

idle = 0,0,3

**Метод reload\_damage\_and\_animations для CBaseMonster**

Перезагружает анимации и секцию damage монстра. Необходимо например, если происходит скриптовая смена визуала монстра.

Пример:

function reload(actor, npc, p)

npc:reload\_damage\_and\_animations()

end

**Скриптовый апдейтер стрельбы ГГ**

Если функции on\_actor\_shoot в mfs\_functions.script не будет - будет игнорироваться.

**Метод level.nearest\_vertex\_id(Fvector):**

Возвращает ближайший вертекс к этой позиции. Использует перебор

всех вертексов.

**Метод cross\_table():vertex( lvid ):game\_vertex\_id():**

Для переданного level\_vertex\_id возвращает соответствующий ему

game\_vertex\_id(). Это работает только для текущей локации.

**Пример:**

local gv = cross\_table():vertex(lv):game\_vertex\_id()

**Методы level.valid\_vertex\_id() и level.vertex\_count():**

**Примеры:**

level.valid\_vertex\_id(<вертекс>) - проверка валидности вертекса.

level.vertex\_count() - возвращает количество вертексов.

**Скриптовые коллбэки:**action\_wpn\_fire – стрельба оружия

## Изменения в XML:

**ЗП: Поддержка альтернативного варианта показателей защиты и состояния организма героя:**В альтернативном режиме:

Иконка

Цифровое значение

Название показателя

Альтернативные показатели:

<caption x="0" y="0" width="15" height="20" stretch="1">

<texture>текстура иконки</texture>

<text color="ui\_3" font="letterica16" vert\_align="c" x="18" y="0"/>

</caption>

<value x="117" y="0" width="30" height="20" magnitude="<int>">

<text font="letterica16" vert\_align="c"/>

</value>

**Поддержка рандомных визуалов НПС:**

Если имя модели в профиле НПС заканчивается на \_, то запускается

алгоритм рандомизации. В конец названия подставляется случайное число в

автоматически вычисляемом диапазоне.

Пример:

<visual>actors\stalker\_bandit\stalker\_bandit\_</visual>

Будет устанавливать неписю с этим профилем случайную модель

stalker\_bandit\_ <случайное число>.

**Рандомизация иконок для рандомных визуалов НПС:**

Если используется рандомизация моделей НПС, название иконки будет генерироваться самостоятельно, на основе названия модели.

**Например:**

Если НПС`у выпала модель stalker\_novice\_2, то у него будет иконка ui\_npc\_stalker\_novice\_2. То есть, для каждой рандомной модели, должна быть соответствующая иконка.

Если рандомизация моделей не используется в данном профиле, будет использоваться иконка из профиля.

Если же модели у НПС рандомные, но по каким-то причинам нужна строго установленная иконка из профиля - можно воспользоваться атрибутом force\_disabled\_random для параметра icon.

**Пример:**

<icon force\_disabled\_random="1">ui\_inGame2\_Hero</icon>

**Фикс строк и столбцов для пояса артефактов**

Теперь параметры cols и rows в dragdrop\_belt работают нормально.

Добавлен параметр dy, отвечающий за расстояние между ячейками по Y

координате. В ЗП для хайлайтов также был добавлен параметр dy. В ЧН был

добавлен параметр dx для настройки расстояния между ячейками по X

координате.

**Окно загрузки**

Окно загрузки полностью выведено в **ui\_mm\_loading\_screen(\_16).xml** и редактируется вне движка игры.

**Возможность задавать цвет иконки. Поддержка динамического изменения**

**цвета иконки в зависимости от показателя**

Пример:

<health\_state x="139" y="7" width="171" height="16">

<hint\_text delay="800">st\_ui\_health\_sensor</hint\_text>

<state\_caption x="0" y="1" width="14" height="18" stretch="1">

<text x="38" y="0" vert\_align="c" font="letterica16"

color="ui\_6">st\_ui\_health\_sensor</text>

<texture>ui\_mfs\_withdrawal\_restore\_speed</texture>

<state\_value x="17" y="1" width="32" height="18" magnitude="100">

<text font="letterica16" color="ui\_6" vert\_align="c"/>

</state\_value>

</state\_caption>

</health\_state>

use\_color = "0-1" - использовать подкраску иконки.

clr\_invert = "0-1" - вкл.\выкл. инверсию

clr\_dynamic = "0-1" - динамическое изменение цвета.

Цвет меньшего\худшего значения при сравнении. Для еды цвет самого низкого значения:

<negative\_color r="int" g="int" b="int"/>

Цвет нейтрального значения, либо при совпадающих параметрах, а также, если не с чем сравнивать:

<neutral\_color r="int" g="int" b="int"/>

Если clr\_dynamic равен 0, будет использоваться как постоянный цвет

иконки.

Цвет большего\лучшего значения при сравнении. Для еды цвет самого высокого значения:

<positive\_color r="int" g="int" b="int"/>

Если \_color параметров не будет, будет браться из mfs\_adv\_xr\_params.ltx.

**Поддержка шкалы прогресса для порций пищи**

Теперь еда в инвентаре может иметь шкалу прогресса, отображающую

количество порций.

Если стартовое количество порций предмета равно одному, шкала

отрисовываться не будет.

Также, можно отключить эту функцию, удалив из **actor\_menu\_item(\_16).xml**

блок portions\_progess\_bar.

**ЗП: Поддержка шкал прогресса уровня заряда**

Теперь приборы и артефакты в инвентаре могут иметь шкалу прогресса,

отображающую

текущий уровень заряда.

Можно отключить эту функцию, удалив из actor\_menu\_item(\_16).xml

блок charge\_level\_progess\_bar.

**ЧН: виртуальные клетки, пбары в драгдропах из ЗП**

Для отключения всех пбаров в драгдропах, убрать атрибут `condition\_progress\_bar`. Для отключения некоторых из них, необходимо убрать соответствующие ноды:

- condition\_progess\_bar - для индикации состояния оружия.

- portions\_progess\_bar - для индикации порций у еды.

Для использования виртуальных клеток, достаточно добавить атрибуты к драгдропам(слоты):

- virtual\_cells="1" vc\_vert\_align="c" vc\_horiz\_align="c", где "c" означает выравнивание по центру. Для vc\_vert\_align есть три режима: по нижнему краю ("b"), по верхнему ("t"), и по центру ("c"). Для vc\_horiz\_align также есть при режима выравнивания: ("l") по верхнему краю, ("c") по центру, ("r") по правому краю соответственно.

**Возможность кастомизации hud\_info:**

В maingame.xml:

<hud\_info\_color>

<enemy r="255" g="0" b="0" a="128"/>

<neutral r="255" g="255" b="128" a="128"/>

<friend r="0" g="255" b="0" a="128"/>

</hud\_info\_color>

<hud\_info>

<position x="0" y="0"/>

<item\_name x="0" y1="0.44" y2="0.48" y3="0.55"/>

</hud\_info>

**ui\_mm\_opt(\_16).xml:**

Добавлена возможность устанавливать подсказки для опций главного меню.  
  
Пример:  
  
<cap\_detail\_collision x="77" y="0" width="119" height="21" hint = "ui\_mm\_detail\_collision\_hint">

<text font="letterica16" color="ui\_6">ui\_mm\_detail\_collision</text>

</cap\_detail\_collision>

Строка hint = "ui\_mm\_detail\_collision\_hint" активирует подсказку. Значение является string table дескриптором.

**Поддержка spawn\_loadout из Call of Chernobyl**

Позволяет задать спавн случайного оружия в профиле НПС.

Пример:

[spawn\_loadout] \n

wpn\_ak74u = 1 \n

wpn\_ak74 = 1 \n

wpn\_spas12 = 1 \n

[spawn\_loadout2] \n

wpn\_pb = 1, silencer \n

wpn\_pm = 1 \n

wpn\_fort = 1 \n

wpn\_sig220 = 1 \n

[spawn] \n

**Вызов скриптовых функций по инфопорции:**

Пример:

<info\_portion id="zat\_b14\_recon\_place">

<action>mfs\_functions.put\_the\_actor\_to\_sleep</action>

</info\_portion>

## Консольные команды:

hud\_fov: худ фов

cam\_fov: фов камеры

g\_spawn: спавн объекта под ногами ГГ

g\_info: выдача инфопорции  
d\_info: удаление инфопорции  
g\_spawn\_to\_inventory: спавн предмета в инвентарь

set\_weather: установка погоды

g\_3d\_scopes: вкл\выкл 3д прицелов

g\_crosshair\_type: тип перекрестия прицела

g\_pnv\_in\_scope: пнв в 3д прицеле

hud\_adjust\_mode: режим худ аджаста

hud\_collision: коллизия худа

ph\_corpse\_collision: коллизия трупов

quick\_save\_counter: количество быстрых сохранений

r2\_aa\_mode: режим сглаживания

r2\_clr\_preset: пресет цветокоррекции

r2\_hud\_dyn\_effects: вкл\выкл динам. эффектов хужа

r2\_hud\_mask: вкл\выкл худа маски

r2\_mblur: вкл\выкл Motion Blur

r2\_mblur\_enable: Интенсивность Motion Blur

r2\_rain\_drops\_intensity: Интенсивность капель на экране

r2\_rain\_drops\_speed: Скорость капель на экране

r2\_raindrops: Вкл\выкл капель на экране

r2\_shadow\_cascede\_old: Старые каскады

r2\_smaa\_quality: Качество SMAA

r2\_smap\_size: Размер теневых карт

r2\_ss\_sunshafts\_length: Длинна SS лучей

r2\_ss\_sunshafts\_radius: Радиус SS лучей

r2\_ssao\_mode: Режим затенения

r2\_ssao\_ssdo: SSDO затенение

r2\_sun\_details: Тень от травы

r2\_sunshafts\_mode: Режим солнечных лучей

r2\_vignette: Вкл\выкл виньетки

r3\_no\_ram\_textures: Вкл\выкл дублирование текстур в ОЗУ

r4\_ssr\_samples: Качество отражений на воде

r\_\_actor\_shadow: Вкл.\выкл тень от ГГ

r\_\_detail\_radius: Радиус отрисовки травы

r\_\_detail\_scale: Высота травы

r\_\_wallmarks\_on\_skeleton: Воллмарки на моделях

r\_color\_b: Интенсивность синего в цветокоррекции

r\_color\_g: Интенсивность зелёного в цветокоррекции

r\_color\_r: Интенсивность красного в цветокоррекции

r\_saturation: Насыщенность картинки

r\_color\_drag <Fvector4>: альтернативная команда цветокоррекции

rs\_draw\_fps: Показать счётчик ФПС

rs\_loadingstages: Вкл\выкл стадии загрузки игры

snd\_efx: Вкл\выкл EFX (вместо snd\_eax)

snd\_precache\_all: Загружать все звуки при старте игры

snd\_use\_distance\_delay: Задержка звуков вдалеке

time\_factor: Скорость течения игрового времени

snd\_sound\_speed:Через сколько звук дойдёт до ГГ

r\_\_shader\_nvg: Вкл\выкл шейдерный ПНВ

r2\_gloss\_min: Минимальный gloss factor  
  
g\_3d\_pda: Вкл\выкл 3д КПК  
g\_simple\_pda: Вкл\выкл передвижение, когда КПК в зуме  
  
hud\_type: тип интерфейса (пустая команда, пока только перезагружает интерфейс)

dbg\_ui\_redraw: перезагрузка интерфейсов

r\_\_optimize\_dynamic\_geom: Уровень оптимизации динамической геометрии

r\_\_optimize\_shadow\_geom: Вкл./выкл. Оптимизации теневых карт

r\_\_optimize\_static\_geom: Уровень оптимизации статической геометрии

b\_script\_cmd<x>: Пустая скриптовая команда типа bool

i\_script\_cmd<x>: Пустая скриптовая команда типа int

g\_task <task\_id>: Выдать квест

r2\_use\_flares <1-3>:

Режим солнечных бликов на экране

1 - выключить

2 - всегда

3 - в зависимости от шлема

r2\_lfx 0/1: блики на экране от источников света из SFZ Project

g\_money <int>: выдать деньги герою

r\_\_mt\_textures\_load <bool>: Вкл.\выкл. Многопоточную загрузку текстур.

g\_advanced\_crosshair <bool>: Вкл.\выкл. Плавающее перекрестие из OGSR.

r3\_lowland\_fog\_type st\_gswr/st\_screen\_space\_shaders: тип низинного тумана.

r3\_reflections\_dist 100-1000: Дальность отрисовки отражений

r2\_ao\_debug 0-1: Отладка Ambient Occlusion

r\_\_detail\_collision\_enabled 0-1 - вкл.\выкл. Коллизию

r\_\_detail\_collision\_radius 0.1-3.5 - радиус вокруг объекта, в котором приминается трава

r\_\_detail\_collision\_visible\_radius 5.0-70.0 - дальность обработки

коллизии травы

r\_\_detail\_collision\_angles <Fvector> - наклоны травы при коллизии

r4\_chromatic\_aberration on\off – вкл.\выкл. Эффект хроматической аберрации

r4\_film\_grain on\off – вкл.\выкл. Эффект зернистости

svp\_image\_size\_k

svp\_frame\_delay  
rs\_debug\_second\_vp – отладка второго вьюпорта

g\_death\_cam\_mode <freelook|fixedlook|firsteye> - поведение камеры при смерти героя

r4\_es\_pseudo\_pbr 0\1 - вкл.\выкл. псевдо PBR. Выключен по умолчанию

rs\_fps\_limit <10.0-900.0> - ограничение кадров

svp\_frame\_delay <1-3> - задержка кадров во втором вьюпорте  
kill - Убивает живность по story\_id, либо на которую смотрит перекрестие.

reload\_system\_ltx перезагружает system.ltx

reload\_axr\_cfg перезагружает конфигурацию Advanced X-Ray

svp\_mouse\_sens 0.001-0.6 – чувствительность мыши в 3D прицелах

r\_grass\_shadows\_dintance 0.01-1.0 – радиус отрисовки теней травы

r4\_screen\_space\_shaders on\off - почти полное отключение аддона Screen Space Shaders. В работе остаются только базовые фичи. Например, SS тени, отражения на воде и лужи.

shaders\_preset – пресет шейдеров. Позволяет настроить правильно команды освещения и глосса, в зависимости от статуса Enchanted Shaders. Работает автоматически.

r4\_ss\_sky\_debanding – вкл.\выкл. сглаживание неба SSS

r4\_ss\_flora\_fix – вкл.\выкл. ул. освещение флоры SSS

r4\_ss\_fog – вкл.\выкл. туман SSS

r4\_ss\_indirect\_light – вкл.\выкл. непрямое освещение SSS

## Ключи запуска игры:

-ss\_jpg – скриншоты в .jpg

-ss\_tga – скриншоты в .tga

-show\_log – автоматическое открытие лога при вылете игры

-lua\_dbg – дебаг скриптов

-no\_cdb\_cache - не кэшировать CFORM

-skip\_cdb\_cache\_crc32\_check - пропуск проверки кэша на повреждения

## Описание некоторых нововведений:

**Правки по Сидоровичу:**Теперь Сидорович поворачивает голову в пределах разумного и не будет её выворачивать. Также взята правка из OGSR, для проигрывания звука непосредственно из рта торговца (с доработками от Hrusteckiy).

**ЧН: Разделены действия по аналогии с ЗП:**

Движковые файлы UIActorMenu теперь совпадают по своей структуре с аналогичными файлами Зова Припяти.

### Кастомные таймеры:

Кастомные таймеры позволяют создавать скриптовыми методами неограниченное количество таймеров под разные цели и задачи.

**Создание кастомного таймера в Lua:**

level.create\_custom\_timer("НазваниеТаймера", <время>, <режим>)

- Название таймера может быть любым, на латинице.

- Время — это целочисленный аргумент, настраивается в зависимости от режима.

- Режимы: 0 - миллисекунды, 1 - секунды, 2 - минуты, 3 - часы. По умолчанию - 0.

level.start\_custom\_timer("НазваниеТаймера", <время>, <режим>) - запускает отсчёт указанного таймера. Время и режим задаются в том случае, если надо изменить работу таймера. Если данные аргументы не указаны, таймер будет запущен с предыдущими настройками.

level.stop\_custom\_timer("НазваниеТаймера") - останавливает отсчёт указанного таймера.

level.reset\_custom\_timer("НазваниеТаймера") - сбрасывает отсчёт указанного таймера.

level.delete\_custom\_timer("НазваниеТаймера") - полностью удаляет указанный таймер.

level.get\_custom\_timer("НазваниеТаймера") - возвращает отсчёт указанного таймера.

После окончания работы каждого таймера, вызывается функция mfs\_functions.on\_custom\_timer\_end. В функцию передаётся аргумент - название отработавшего таймера. Путём проверки названия на соответствие нашему таймеру, задаются вызовы методов, которые должны отработать после того, как таймер завершил работу.

**Пример создания таймеров:**

**Создаём четыре таймера.**

function create\_timers()

level.create\_custom\_timer("TestTimer1", 50000)

level.create\_custom\_timer("TestTimer2", 120, 1)

level.create\_custom\_timer("TestTimer3", 10, 2)

level.create\_custom\_timer("TestTimer4", 8, 3)

end

**Запускаем отсчёты наших таймеров:**

function start\_timers()

level.start\_custom\_timer("TestTimer1")

level.start\_custom\_timer("TestTimer2")

level.start\_custom\_timer("TestTimer3")

level.start\_custom\_timer("TestTimer4")

end

Отсчёты можно запускать и в предыдущей функции, сразу после создания таймера.

**Обработка завершения работы таймеров в mfs\_functions.on\_custom\_timer\_end:**

function on\_custom\_timer\_end(name)

if (name == "TestTimer1") then

-- Действия после завершения работы таймера "TestTimer1"

elseif (name == "TestTimer2") then

-- Действия после завершения работы таймера "TestTimer2"

elseif (name == "TestTimer3") then

-- Действия после завершения работы таймера "TestTimer3"

elseif (name == "TestTimer4") then

-- Действия после завершения работы таймера "TestTimer4"

end

end

**Поддержка отслеживания CObject`ов детекторами:**

Если прописать среди артефактов какой-либо предмет в конфиге детектора, то он будет реагировать и на него.  
  
  
Демонстрация:

<https://www.youtube.com/watch?v=u1WX-8XQgww>

**Поддержка анимации включения налобного фонаря:**

**В mfs\_actions\_animation.ltx:**

[actions\_animations]

switch\_torch\_section = <HUD секция анимации>

**HUD секция анимации:**

[hud\_switch\_torch]

hands\_position = 0.05,-0.2,0.0025 ;Позиция рук по XYZ

hands\_orientation = -0.5,1,1.15 ;Поворот рук по XYZ

hands\_position\_16x9 = 0.03,-0.225,0.039 ;Позиция рук по XYZ для широкоформатных мониторов

hands\_orientation\_16x9 = 2.35,2.75,2.85 ;Поворот рук по XYZ для широкоформатных мониторов

anm\_use = \_unarmed\_headlamp ; Название анимации

anim\_timing = 500 ; Тайминг для вкл.\выкл. фонаря в миллисекундах

single\_handed\_anim = 1 ; Одноручная\двуручная анимация

anim\_camera\_effector = switch\_torch - эффект камеры, который активируется вместе с анимацией.

anim\_camera\_effector\_weapon = switch\_torch - эффект камеры, который активируется вместе с анимацией, если во второй руке оружие.

Также добавлена переменная anm\_use\_weapon для анимации с оружием.

**Поддержка анимаций включения ПНВ:**

**В mfs\_actions\_animation.ltx:**

[actions\_animations]

switch\_nightvision\_section = <HUD секция анимации>

**HUD секция анимации:**

[hud\_switch\_torch]

hands\_position = 0.05,-0.2,0.0025 ;Позиция рук по XYZ

hands\_orientation = -0.5,1,1.15 ;Поворот рук по XYZ

hands\_position\_16x9 = 0.03,-0.225,0.039 ;Позиция рук по XYZ для широкоформатных мониторов

hands\_orientation\_16x9 = 2.35,2.75,2.85 ;Поворот рук по XYZ для широкоформатных мониторов

anm\_use = \_unarmed\_headlamp ; Название анимации

anim\_timing = 500 ; Тайминг для вкл.\выкл. фонаря в миллисекундах

single\_handed\_anim = 1 ; Одноручная\двуручная анимация

anim\_camera\_effector = switch\_torch - эффект камеры, который активируется вместе с анимацией.

anim\_camera\_effector\_weapon = switch\_torch - эффект камеры, который активируется вместе с анимацией, если во второй руке оружие.

Также добавлена переменная anm\_use\_weapon для анимации с оружием.

**Поддержка анимаций подбирания предметов:**

**В mfs\_actions\_animation.ltx:**

[actions\_animations]

take\_item\_section = <HUD секция анимации> - при удалении строки, анимации отключаются

**HUD секция анимации:**

[hud\_take\_item]

hands\_position = <Fvector3> ;Позиция рук по XYZ

hands\_orientation = <Fvector3> ;Поворот рук по XYZ

hands\_position\_16x9 = <Fvector3> ;Позиция рук по XYZ для широкоформатных мониторов

hands\_orientation\_16x9 = <Fvector3> ;Поворот рук по XYZ для широкоформатных мониторов

anm\_use = take\_anim\_enhanced ; Название анимации

anm\_use\_weapon = take\_anim\_enhanced ; Название анимации с оружием во второй руке

anm\_speed = <float> - скорость анимации и эффектора, по умолчанию 1.0

anim\_timing = 750 ; Тайминг для подбора предмета в миллисекундах

anim\_camera\_effector = <путь до эффекта камеры> - эффектор камеры для блендинга

anim\_camera\_effector\_weapon = <путь до эффекта камеры> - эффектор камеры для блендинга, если вторая рука занята оружием

**Аттач подбираемого предмета к руке:**

**В секции предмета также можно запретить ему аттач:**

visible\_with\_take\_anim = false

Нужно например, если подбираемый предмет имеет слишком большую модель.

**HUD секция анимаций:**

item\_visible = true\false - сделает аттач изначально невидимым

Скриптовые методы проигрывания HUD анимации также расширены аргументом аттача (не обязательный аргумент).

**Поддержка протирания маски и HUD анимация протирания:**

**В mfs\_actions\_animation.ltx:**

[actions\_animations]

clean\_mask\_section = <HUD секция анимации> - при удалении строки, функция протирания полностью отключается.

**HUD секция анимации:**

[anim\_mask\_clean]

hands\_position = <Fvector3> ;Позиция рук по XYZ

hands\_orientation = <Fvector3> ;Поворот рук по XYZ

hands\_position\_16x9 = <Fvector3> ;Позиция рук по XYZ для широкоформатных мониторов

hands\_orientation\_16x9 = <Fvector3> ;Поворот рук по XYZ для широкоформатных мониторов

anm\_use = \_gasmask\_swipe2 ; Название анимации

anm\_use\_weapon = \_gasmask\_swipe2 ; Название анимации с оружием во второй руке

anm\_speed = <float> - скорость анимации и эффектора, по умолчанию 1.0

anim\_timing = 150 ; Тайминг для сброса капель в миллисекундах

anim\_camera\_effector = <путь до эффекта камеры> - эффектор камеры для блендинга

anim\_camera\_effector\_weapon = <путь до эффекта камеры> - эффектор камеры для блендинга, если вторая рука занята оружием

snd\_using = <путь до звука> - звук анимации

### Опциональные движковые лунные фазы:

Опциональные движковые фазы луны вычисляют фазу луны, основываясь на текущей дате и времени.

Имеется несколько режимов работы, о чём ниже.

**Использование и настройка:**

**В mfs\_weather\_params.ltx:**

moon\_phases\_mode = off ;; Режим работы лунных фаз (off|8days|28days - отключено|8-дневный цикл|28-дневный цикл)

**Режим 8days:**

Период полной фазы луны будет составлять 8 игровых дней.

**Режим 28days:**

Период полной фазы луны будет составлять 28 игровых дней.

[moon\_phases\_clr\_settings]

;секция\_светила\_sun\_color = <Fvector3>

;секция\_светила\_sun\_shafts\_intensity = <float>

**Смена лунных фаз доступна только с 22:00 до 04:00 утра. В другое время функционал не работает.**

**В конфигурации погоды:**

sun = <секция> - базовая секция.

**Базовая секция обязательно должна начинаться с префикса "moon", иначе функция будет сбрасывать свою работу.**

Примеры: moon, moon\_halo

При смене фазы, к текущей базовой секции добавляется постфикс в формате \_<номер\_фазы> и секция светила подменяется.

**Полный пример настройки:**

**В mfs\_weather\_params.ltx:**

moon\_phases\_mode = 8days - 8-дневный цикл.

Во всех секциях цикла погоды, начиная с **22:00** и заканчивая **04:00** прописываем базовую луну:

sun = moon

В environment\suns.ltx создаём секцию нашей луны с названием moon, а также 8 секций луны с разными фазами. Первая moon\_0, последняя moon\_7.

**В mfs\_weather\_params.ltx:**

[moon\_phases\_clr\_settings] - в этой секции хранятся настройки освещения для каждой фазы.

Названия генерируются исходя из базовой секции и текущей лунной фазы.

moon\_0\_sun\_color = 0.0, 0.0, 0.0

moon\_0\_sun\_shafts\_intensity = 0.0

moon\_1\_sun\_color = 0.0, 0.0, 0.0

moon\_1\_sun\_shafts\_intensity = 0.0

moon\_2\_sun\_color = 0.0, 0.0, 0.0

moon\_2\_sun\_shafts\_intensity = 0.0

moon\_3\_sun\_color = 0.0, 0.0, 0.0

moon\_3\_sun\_shafts\_intensity = 0.0

moon\_4\_sun\_color = 0.675255, 0.616431, 0.534078

moon\_4\_sun\_shafts\_intensity = 0.1

moon\_5\_sun\_color = 0.0, 0.0, 0.0

moon\_5\_sun\_shafts\_intensity = 0.0

moon\_6\_sun\_color = 0.135000, 0.135000, 0.135000

moon\_6\_sun\_shafts\_intensity = 0.0

moon\_7\_sun\_color = 0.0, 0.0, 0.0

moon\_7\_sun\_shafts\_intensity = 0.0

### Поддержка дополнительных типов шейдерного ПНВ:

Теперь разработчик не ограничен тремя типами шейдерных ПНВ и может создать любое количество своих собственных.

Для создания нового типа шейдерного ПНВ необходимо задать в броне\шлеме значение переменной night\_vision\_type больше 3, так как первые три уже имеются в стандартной комплектации.

**Например:**

night\_vision\_type = 4

После этого, необходимо создать .h файл с реализацией нашего нового эффекта ПНВ. Предположим, он будет называться nightvision\_gen\_4.h. В нём реализуем эффект.

Дальше, нужно открыть шейдер nightvision\_gen\_main.ps и внести необходимые корректировки:

**В начале файла подключим нашу реализацию эффекта:**

#include "nightvision\_gen\_4.h"

night\_vision\_type - эта переменная будет равна значению аналогичной переменной, которую мы прописывали в броню\шлем, когда тот будет экипирован.

В функции main находятся условия, которые запускают необходимый эффект ПНВ. Добавляем туда свой, перед блоком else:

else if (night\_vision\_type.x == 4)

return process\_night\_vision\_4(I);

После этих манипуляций, новый эффект будет подключен.

### Движковые анимации предметов:

**Поддержка альтернативных анимаций:**

Секции анимированных предметов поддерживают альтернативные анимации для системы жизнеобеспечения и для последней порции.

**В секции еды:**

has\_anim = true/false - есть ли анимация у данной пищи.

use\_cam\_effector = <секция> - секция эффекта камеры из postrocess.ltx,

который запустится при использовании.

hud\_section = <секция> - секция анимации предмета.

**Секция анимации предмета:**

item\_visual = <путь до модели> - 3д модель предмета.

item\_visual\_exo = <модель> - модель предмета, которая будет использоваться в анимации с экзоскелетом.

hands\_position = <float, float, float> - положение рук по xyz.

hands\_position\_16x9 = <float, float, float> - то же самое, только для

мониторов с высоким разрешением

hands\_orientation = <float, float, float> - поворот рук по xyz

hands\_orientation\_16x9 = <float, float, float> - то же самое, только для

мониторов с высоким разрешением

anm\_use = <имя анимации> - анимация использования предмета

anm\_use\_exo = <анимация> - анимация, если у текущего костюма есть система жизнеобеспечения.

anm\_use\_last = <анимация> - анимация, если это последняя порция предмета.

snd\_using = <путь до звука> - звук анимации (использования)

snd\_using\_exo = <путь до звука> - звук использования, если у текущего костюма есть система жизнеобеспечения.

snd\_using\_last = <путь до звука> - звук использования, если это последняя порция предмета.

single\_handed\_anim = <int> - одноручная/двуручная анимация (1/2).

hud\_fov = <float> - во время проигрывания анимации использования предмета, будет применяться данное значение hud\_fov. Если строка отсутствует - изменения hud\_fov не будет.

**Секция брони:**

has\_ls\_system = <bool> - Имеется ли у костюма система жизнеобеспечения.

### Опциональное ограничение места в рюкзаке:

Добавлено опциональное ограничение инвентаря.

Если инвентарь переполнен, предметы подбираться не будут. А если же какой-то предмет попадёт в инвентарь - будет выброшен другой предмет.

Квестовые предметы не выбрасываются и всегда могут быть подобраны.

Рюкзаки и броня могут добавлять максимальный объём инвентаря. Этот параметр также может модифицироваться у техников.

**Настройка:**

**В mfs\_adv\_xr\_params.ltx:**

[gameplay]

enable\_limited\_inventory = true\false ;; Лимитированный инвентарь

**actor.ltx:**

inventory\_capacity = <float> - базовая вместительность инвентаря. По умолчанию 50.0.

**Секция рюкзака:**

inventory\_capacity = <float> - добавляемая вместительность инвентаря. По умолчанию 0.0.

**Секция брони:**

inventory\_capacity = <float> - добавляемая вместительность инвентаря. По умолчанию 0.0.

**Секции подбираемых предметов:**

occupied\_inv\_space = <float> - занимаемое место. По умолчанию 0.0.

### Система оружейных аттачей:

За основу взят принцип из движка STCoP.

- Реализован аттач к мировой модели

- Добавлен аттач всех имеющихся аддонов

- Добавлено отключение костевой системы, если используются аттачи

**Создание аттача на примере глушителя для АК-74:**

Для начала, необходимо убрать из секции оружия:

silencer\_name

silencer\_x

silencer\_y

Затем, нужно подключить секцию нашего глушителя:

silencer\_sect = test\_silencer\_attach

В самом низу файла создаём саму секцию:

[test\_silencer\_attach]

silencer\_name = wpn\_addon\_silencer - секция аддона

silencer\_x = 224 - X координата иконки

silencer\_y = 13 - Y координата иконки

attach\_hud\_visual = <3D модель> - внешний вид аттача.

attach\_bone\_hud = <имя кости оружия> - кость, к которой будет присоединяться аттач. По умолчанию wpn\_bone.

world\_attach\_offset = <FVector3> - XYZ координаты для позиционирования аттача к мировой модели, относительно attach\_bone\_hud.

world\_attach\_rotation = <FVector3> - поворот аттача по XYZ для мировой модели.

hud\_attach\_offset = <FVector3> - XYZ координаты для позиционирования аттача к HUD, относительно attach\_bone\_hud.

hud\_attach\_rotation = <FVector3> - поворот аттача по XYZ для HUD`a.

Для прицелов используется иная система:

Если прицел встроенный, необходимо указать и добавить секцию аттача:

scope\_attach\_sect = имя\_секции

[имя\_секции]

attach\_hud\_visual = <3D модель> - внешний вид аттача.

attach\_bone\_hud = <имя кости оружия> - кость, к которой будет присоединяться аттач. По умолчанию wpn\_bone.

world\_attach\_offset = <FVector3> - XYZ координаты для позиционирования аттача к мировой модели, относительно attach\_bone\_hud.

world\_attach\_rotation = <FVector3> - поворот аттача по XYZ для мировой модели.

hud\_attach\_offset = <FVector3> - XYZ координаты для позиционирования аттача к HUD, относительно attach\_bone\_hud.

hud\_attach\_rotation = <FVector3> - поворот аттача по XYZ для HUD`a.

Если прицел присоединяемый:

scopes\_sect = scope\_ak74, scope\_x2.7\_ak74, scope\_live\_detector\_ak74, scope\_night\_ak74

Для каждого прицела из этого списка необходимо создать переменные по типу:

scope\_ak74\_attach\_sect = имя\_секции

Также и для альтернативной системы прицелов из STCoP.

### Опциональное движковое облучение бустеров:

Если игрок будет ходить по облучённым местам, пища и медикаменты будут постепенно облучаться. Скорость облучения зависит от уровня радиационного излучения и коэффициента конкретного бустера.

**В mfs\_adv\_xr\_params.ltx:**

[gameplay]

enable\_food\_irradiation = true\false - вкл.\выкл. облучение бустеров

**В секции бустера:**

irradiation\_coef = <float> - коэффициент скорости облучения. По умолчанию 0.0005.

irradiation\_zone\_power = <float> - минимальный радиационный фон, чтобы бустеры в рюкзаке начали облучаться. По умолчанию 0.0.

Добавлен динамический вывод eat\_radiation в описание бустера.

### Опциональная движковая порча бустеров со временем:

**В mfs\_adv\_xr\_params.ltx:**

[gameplay]

enable\_food\_rotting = true\false - вкл.\выкл. порчу бустеров

**В секции бустера:**

rotting\_factor = <float> - скорость протухания данного бустера. По умолчанию 0.0 (не портится). Рекомендуемые значения 0.0001-0.00001.

Если бустер протух на 75%, начинает плавно возрастать интоксикация. До тех пор, пока протухание бустера не достигнет 100%.

**ВАЖНО: Для работы функции необходимо также включить интоксикацию главного героя.**

### Возможность смотреть точки переходов в режиме bDebug:

Активируется на Mixed/Debug сборке на Enter с вводом дополнительной консольной команды dbg\_draw\_lchangers 1.

### Поддержка энциклопедии:

Добавлена поддержка энциклопедии Зоны.

Чтобы активировать энциклопедию в КПК, необходимо зайти в pda(\_16).xml и раскомментировать соответствующую кнопку в файле.

**Использование энциклопедии:**

configs\system.ltx:

[encyclopedia]

files = encyclopedia\_infos - сюда необходимо добавлять файлы наших статей.

Создаём наш файл статьи в configs\gameplay\

Например, encyclopedia\_social.xml. В него добавляются статьи.

Примеры можно найти в том же файле из Теней Чернобыля.

После этого, нужно добавить специальную инфопорцию, которая будет разблокировать нашу статью при выдаче.

Для этого надо перейти в configs\gameplay\info\_xxx.xml и добавить в этот файл:

<info\_portion id="название\_нашей\_инфопорции">

<article>название\_нашей\_статьи</article>

</info\_portion>

После этого, при выдаче указанной инфопорции будет разблокирована наша статья в КПК.

Подробнее о работе с энциклопедией:

[http://stalkerin.gameru.net/wiki/index.php?title=SoC.\_Энциклопедия](http://stalkerin.gameru.net/wiki/index.php?title=SoC._%D0%AD%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%BA%D0%BB%D0%BE%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D1%8F)

### Опциональный урон по мутантам без учёта protections\_sect:

Если в секции монстра не найдена protections\_sect - устанавливаем m\_bSkinArmorEnabled равное false.

Если m\_bSkinArmorEnabled равен false, то будем считать урон по мутантам не основываясь на protections\_sect.