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 Ремнаборы](#_Ремнаборы:)

[21 Броня и шлемы](#_Броня_и_шлемы:)

[22 Артефакты](#_Артефакты:)

[23 Actor](#_Actor:)

[24 Нововведения в апгрейдах](#_Нововведения_в_апгрейдах:)

[25 Транспорт](#_Транспорт:)

[26 КПК](#_КПК:)

[27 Слоёные звуки из Аномали](#_Слоёные_звуки_из)

[28 Объёмные лужи](#_Объёмные_лужи_(не)

[29 BugTrap](#_Bug_Trap:)

[30 Название окна игры](#_Название_окна_игры:)

[31 Discord Rich Presence](#_Discord_RPC:)

[32 Скрипты](#_Скрипты:)

[33 Изменения в XML](#_Изменения_в_XML:)

[34 Консольные команды](#_Консольные_команды:)

[35 Ключи запуска игры](#_Ключи_запуска_игры:)

## Список основных изменений:

* Исходники оригинального X-Ray 1.6;
* Проект переименован в Advanced X-Ray;
* Удалены лишние файлы;
* 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;
* Расхардкодил название окна игры;
* Воллмарки 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 Р4 (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;
* Эхо 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: Hrust);
* Изменена система добавления новых баффов в описании пищи (Автор: Hrust);
* 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 рисовать показатель если в xml нет его 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: Hrust);
* 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: Hrust);
* Фиксы партиклов с OpenXRay;
* Поддержка 2k и 4k шрифтов (Автор: Hrust);
* 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;

## 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;

## 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 = freelook ; freelook|fixedlook|firsteye

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

**[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

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 = false ; 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)

[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

[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

tonemap\_middlegray = 0.95

tonemap\_adaptation = 1.0

tonemap\_low\_lum = 0.0035

tonemap\_amount = 0.7

bloom\_kernel\_g = 3.0

bloom\_kernel\_b = 0.7

bloom\_speed = 100.0

bloom\_kernel\_scale = 0.7

bloom\_threshold = 0.00001

sun\_lumscale = 1.0

sun\_lumscale\_hemi = 1.0

sun\_lumscale\_amb = 1.0

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.

**[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.

## 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.

## 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>

## 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:

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.

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

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 рассятоние 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

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.

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 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

ЛЦУ и тактические фонари:

Для подключения лазерного целеуказателя к оружию необходимо добавить его в родительские секции этого оружия. Пример:

[wpn\_abakan]:identity\_immunities,weapon\_probability,default\_weapon\_params, red\_laser

Для добавления тактического фонаря нужно добавить родительскую секцию tactical\_torch.

После этого, необходимо добавить в конфигурацию оружия:  
  
Для ЛЦУ:

laser\_ray\_bones = <имя\_кости> - кость лазерного луча. Будет пропадать/появляться при вкл./выкл. ЛЦУ.

laserdot\_attach\_bone = <имя\_кости> - кость оружия, к которой будет привязана точка ЛЦУ. Она будет напротив этой кости.

Для тактического фонаря:

torch\_cone\_bones = <имя\_кости> - кость конуса света. Будет пропадать/появляться при вкл./выкл. фонаря.

torch\_light\_bone = <имя\_кости> - кость оружия, которая будет использоваться в качестве источника света тактического фонаря.

## 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

## 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. Для увеличения переносимого веса пользоваться переменными additional\_inventory\_weight и additional\_inventory\_weight2.

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

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

## 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.

## Ремнаборы:

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

прибавить ремнабор к текущему состоянию предмета.

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

night\_vision\_type = <0-3> - тип шейдерного ПНВ, если 0 – ПНВ отсутствует

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

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

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

временем.

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.

## 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:

thirst\_v = 0.0000324 ;скорость уменьшения жажды со временем

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

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.

[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:

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.

## 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

## 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

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.

**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() - выдать кол-во порций

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

**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

**Коллбэки по весу**

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.***

## 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

заданном из атрибутов диапазоне.

Пример:

<visual first\_visual = "1" last\_visual =

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

Будет устанавливать неписю с этим профилем случайную модель

stalker\_bandit\_ <1-4>.

## 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

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

r3\_pbr: Вкл\выкл псевдопбр (отключено)  
r3\_pbr\_roughness: Шероховатость псевдопбр (отключено)  
r3\_pbr\_intensity: Интенсивность псевдопбр (отключено)  
  
g\_3d\_pda: Вкл\выкл 3д КПК  
g\_simple\_pda: Вкл\выкл передвижение, когда КПК в зуме  
  
hud\_type: тип интерфейса (пустая команда, ни на что не влияет)

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.

## Ключи запуска игры:

-ss\_png – скриншоты в .png

-ss\_tga – скриншоты в .tga

-show\_log – автоматическое открытие лога при вылете игры

-lua\_dbg – дебаг скриптов