

# Galaxy on Fire 2: Reforged

Руководство по работе с внутриигровыми файлами  
версии 5.9

Автор: Smert124 ([Hard Condition](#))

# STATIONPARTS

[/Configs/stationparts.txt](#)

Данный файл необходим для построения станции из различных или одинаковых частей (моделей).

Структура:

ID СТАНЦИИ, КОЛИЧЕСТВО ЧАСТЕЙ, ID МОДЕЛИ, СМЕЩЕНИЕ X, СМЕЩЕНИЕ Y, СМЕЩЕНИЕ Z, ПОВОРОТ X, ПОВОРОТ Y, ПОВОРОТ Z;

Первым делом объявляется ID СТАНЦИИ и КОЛИЧЕСТВО ЧАСТЕЙ, далее указывается ID МОДЕЛИ и их размещение и поворот.

Пример готовой станции:



108,1,3317,0,0,0,0,2048,0;

Таким образом мы видим, что данная станция состоит из одной части, с моделью 3317.

Если же используется несколько частей, в таком случае следующую часть и её размещение необходимо указывать сразу же после указания размещения предыдущей части:



108,2,3317,0,0,0,0,2048,0,3318,-1500,1024,1500,0,2048,0;

# SHIP PARTS

[/Configs/shipparts.txt](#)

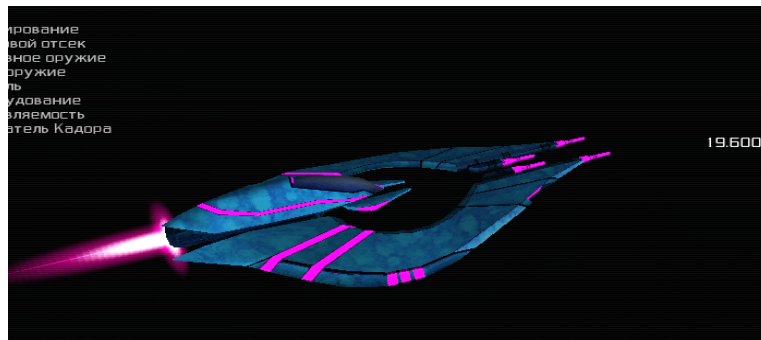
Данный файл необходим для построения кораблей из различных частей (моделей).

Структура:

ID КОРАБЛЯ, КОЛИЧЕСТВО ЧАСТЕЙ, ID МОДЕЛИ, СМЕЩЕНИЕ X, СМЕЩЕНИЕ Y, СМЕЩЕНИЕ Z, ПОВОРОТ X, ПОВОРОТ Y, ПОВОРОТ Z, РАЗМЕР X, РАЗМЕР Y, РАЗМЕР Z;

Первым делом объявляется ID КОРАБЛЯ и КОЛИЧЕСТВО ЧАСТЕЙ, далее указывается ID МОДЕЛИ и их размещение, поворот и размер.

Пример готового корабля:



8,3,13061,0,0,0,0,0,4096,4096,4096,13161,0,0,0,0,0,4096,4096,4096,20008,0,0,0,0,0,4096,4096,4096;

13061 - [void\\_fighter.aem](#) (тело корабля)

13161 - [void\\_fighter\\_n1\\_add.aem](#) (светящиеся элементы корабля)

20008 - [void\\_fighter\\_engine\\_add.aem](#) (огонь двигателя корабля)

Размещение частей аналогично **STATIONPARTS**, но в отличии от него доступно изменение размеров модели.

# SHIPS VIEWPORT

[/Configs/ships viewport.txt](#)

Данный файл необходим для размещения корабля в окне отображения характеристик.

Структура:

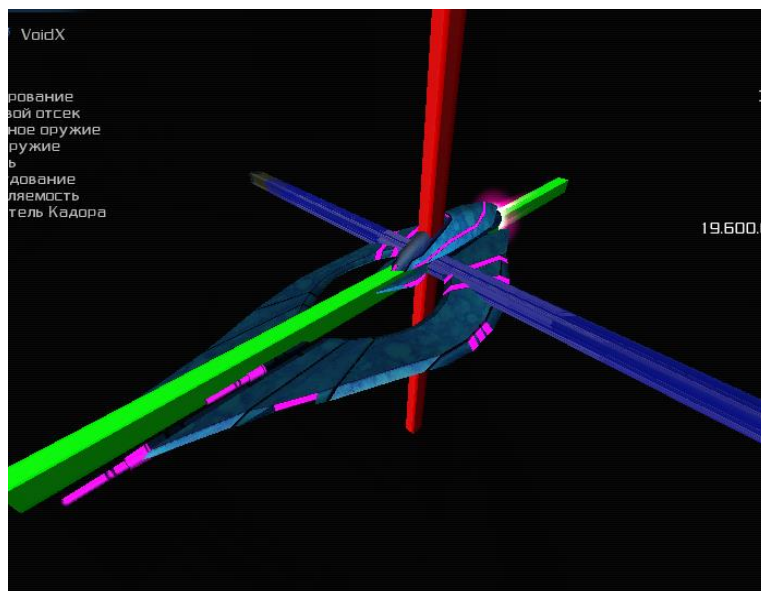
**НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ**, **ОТДАЛЕНИЕ КАМЕРЫ**, **PIVOT**;

Название корабля не играет роли, оно добавлено для удобства. ID определяется по номеру строки.

**ОТДАЛЕНИЕ КАМЕРЫ** – как далеко корабль будет от камеры. То есть, если корабль небольшой – имеет смысл установить маленькое значение.

**PIVOT** – ось корабля, по которой будет вращаться при просмотре. Перемещается по оси Z (вперед-назад).

Визуализация PIVOT в виде крестообразной модели:



# SHIPS TURRETS

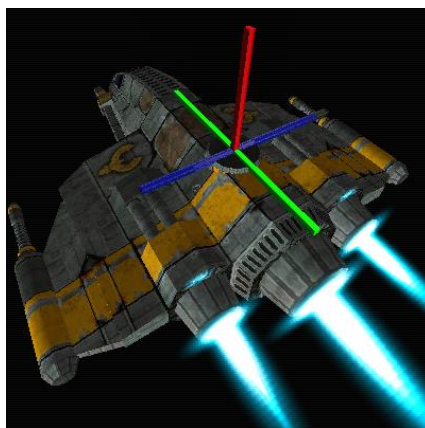
[/Configs/ships\\_turrets.txt](#)

Данный файл необходим для указания координат турели, если она имеется на корабле.

Структура:

ID КОРАБЛЯ, X, Y, Z;

Пример размещения турели на Teneta:



1, 0, 150, -240;

# STATIONS

[/Configs/stations.txt](#)

Данный файл содержит в себе характеристики станций.

Структура:

**НАЗВАНИЕ СТАНЦИИ**, **ID СТАНЦИИ**, **СИСТЕМА**, **ТЕХНИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ**, **ПЛАНЕТА**;

**НАЗВАНИЕ СТАНЦИИ** – название в кодировке UTF-8;

**ID СТАНЦИИ** – ID станции, указанный в **SYSTEMS**

**СИСТЕМА** – ID системы, в которой находится станция

**ТЕХНИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ** – технический уровень 1-10.

**ПЛАНЕТА** – изображение планеты, на орбите которой находится станция и которое будет видимым с орбиты других планет/на карте системы

Пример готовой станции:

**Epigome**,**42**,**8**,**8**,**13**;

Внимание! При установке технического уровня 0 на орбите не будет станции, будет только поле астероидов, а стыковка и выполнение миссий невозможны из-за отсутствия станции!

Данная особенность присутствует только в **Galaxy on Fire 2: Reforged**.

# SYSTEMS

[/Configs/systems.txt](#)

Данный файл содержит в себе звездные системы и станции, находящиеся в них.

Структура:

ID системы определяется номером строки в файле.

ИМЯ СИСТЕМЫ, УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ, ВИДИМОСТЬ СИСТЕМЫ, РАСА СИСТЕМЫ, КООРДИНАТА X, КООРДИНАТА Y, КООРДИНАТА Z, НАЛИЧИЕ РЕТРАНСЛЯТОРА, ТИП ЗВЕЗДЫ, ЦВЕТ R, ЦВЕТ G, ЦВЕТ B, КОЛИЧЕСТВО СТАНЦИЙ, ID СТАНЦИЙ, СКОЛЬКО СИСТЕМ ПОДКЛЮЧЕНО К РЕТРАНСЛЯТОРУ, ID ПОДКЛЮЧЕННЫХ СИСТЕМ, КОНЕЦ ФАЙЛА;

ИМЯ СИСТЕМЫ – название системы в кодировке UTF-8

УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ – уровень безопасности системы 0-3 (опасно-безопасно)

ВИДИМОСТЬ СИСТЕМЫ – видна ли система с самого начала игры (0 – нет, 1 – да)

РАСА СИСТЕМЫ – раса, владеющая системой

0 - Terran

1 - Vossk

2 - Nivelian

3 - Midorian

4 - Multipod

5 - Cyborg

6 - Bobolan

7 - Grey

8 - Pirate

9 – Void

КООРДИНАТА X, КООРДИНАТА Y, КООРДИНАТА Z – координаты на карте галактики

НАЛИЧИЕ РЕТРАНСЛЯТОРА – ID станции, у которой есть ретранслятор. Если ретранслятор отсутствует – используется значение -1

ТИП ЗВЕЗДЫ – тип звезды 0-10

ЦВЕТ R, ЦВЕТ G, ЦВЕТ B – цвет скайбокса, в который окрашивается космос и вспышки от взрывов

КОЛИЧЕСТВО СТАНЦИЙ – сколько станций находится в данной системе

ID СТАНЦИЙ – ID станций из **STATIONS**, включенных в эту систему

СКОЛЬКО СИСТЕМ ПОДКЛЮЧЕНО К РЕТРАНСЛЯТОРУ – со сколькими системами связана ретранслятором данная система

ID ПОДКЛЮЧЕННЫХ СИСТЕМ – ID систем, в которые можно переместиться из этой системы

КОНЕЦ ФАЙЛА – конец файла, не менять значения!

Пример существующей системы с ретранслятором:

**Suteo**,1,0,2,22,55,55,0,4,20,25,20,5,0,1,2,3,4,2,2,8,0;

Пример существующей системы без ретранслятора:

**Y'mirr**,0,0,1,81,63,60,-1,6,15,20,15,5,50,51,52,53,54,0;

После перечисления ID СТАНЦИЙ, если в системе нет РЕТРАНСЛЯТОРА – сразу же ставится КОНЕЦ ФАЙЛА – то есть, значение 0.

Внимание! Не все расы являются играбельными! Использование рас, которые не имели станций в оригинальной Galaxy on Fire 2 на свой страх и риск, стабильность работы не гарантируется!



# SHIPS

</Configs/ships.txt>

Данный файл содержит в себе характеристики кораблей.

Структура:

НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ, ID КОРАБЛЯ, БРОНЯ (ОБШИВКА), ГРУЗОВОЙ ОТСЕК, ЦЕНА, ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ,  
ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ, ТУРЕЛИ, ОБОРУДОВАНИЕ, УПРАВЛЯЕМОСТЬ;

**НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ** – название корабля в кодировке UTF-8

**ID КОРАБЛЯ** – ID корабля, привязанный к изображению  
([/Resource/interface/ships/ship\\_\\*.png](/Resource/interface/ships/ship_*.png))

**БРОНЯ (ОБШИВКА)** – прочность обшивки корабля

**ГРУЗОВОЙ ОТСЕК** – объем грузового отсека

**ЦЕНА** – цена корабля

**ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ** – количество основных орудий (0 – 4)

**ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ** – количество дополнительных орудий (0 – 4)

**ТУРЕЛИ** – количество турелей (0 – 1)

**ОБОРУДОВАНИЕ** – количество слотов оборудования

**УПРАВЛЯЕМОСТЬ** – управляемость корабля

Пример готового корабля:

**S'Kanarr,39,315,150,7250000,4,2,1,11,70;**