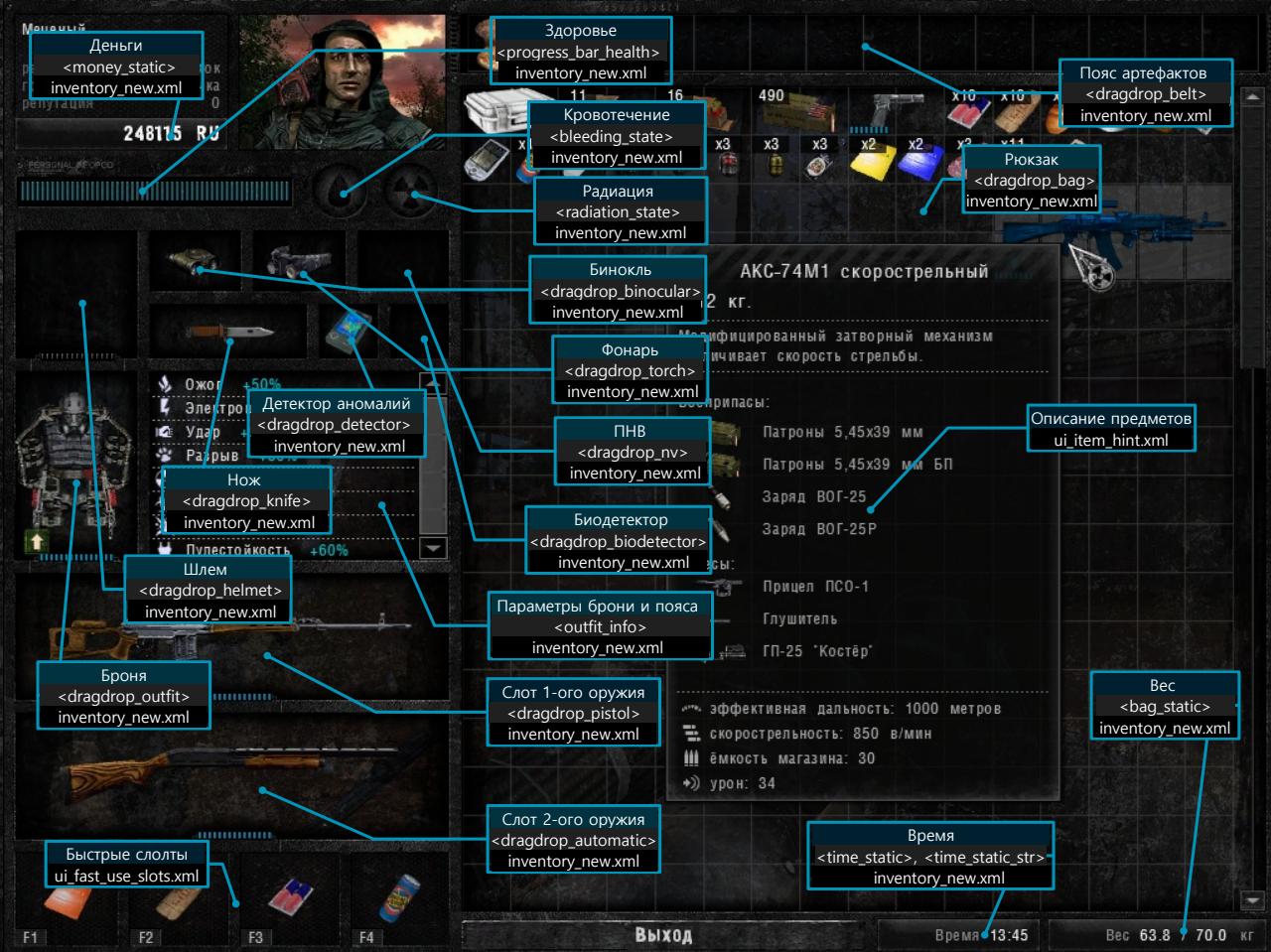


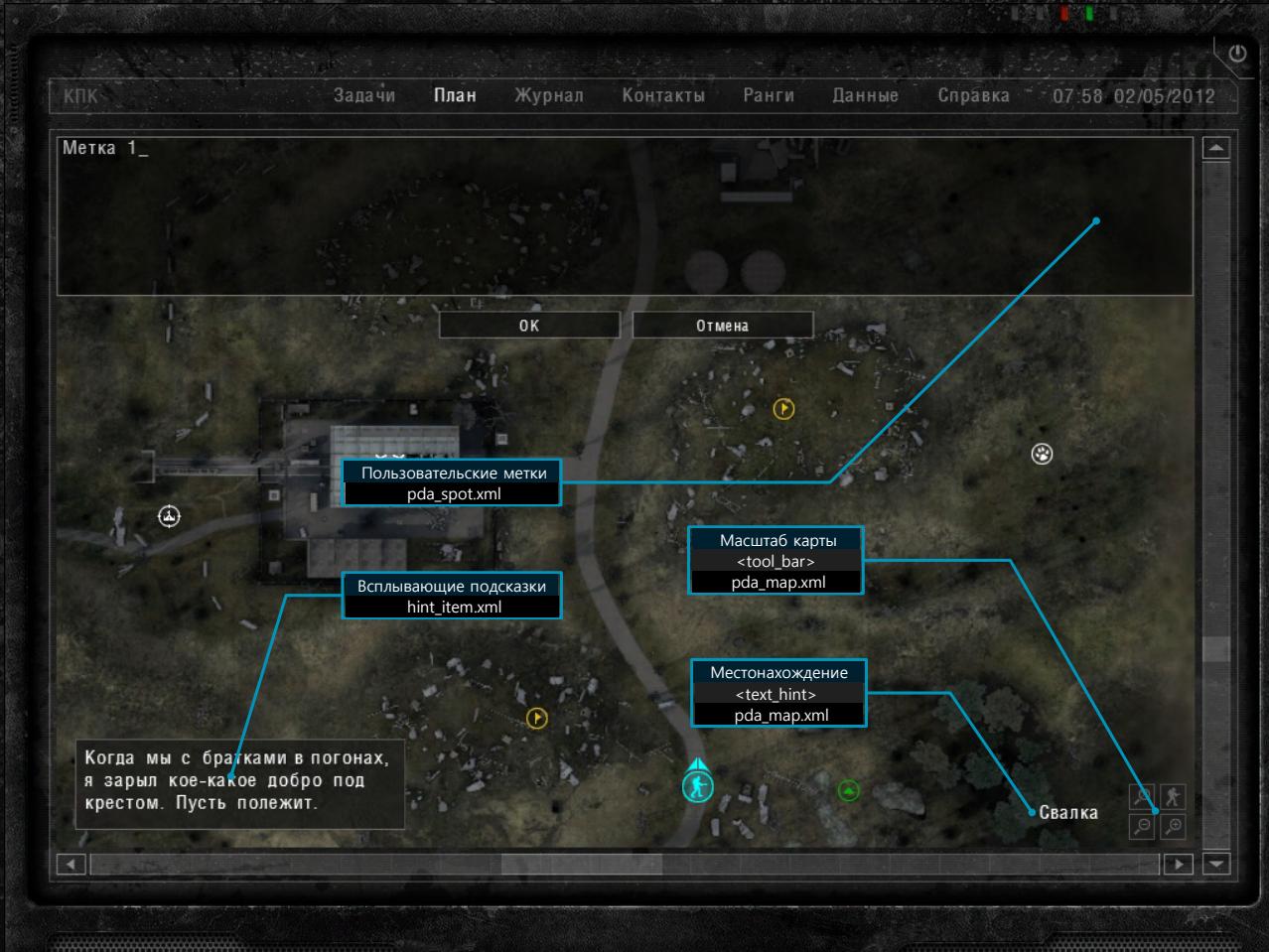
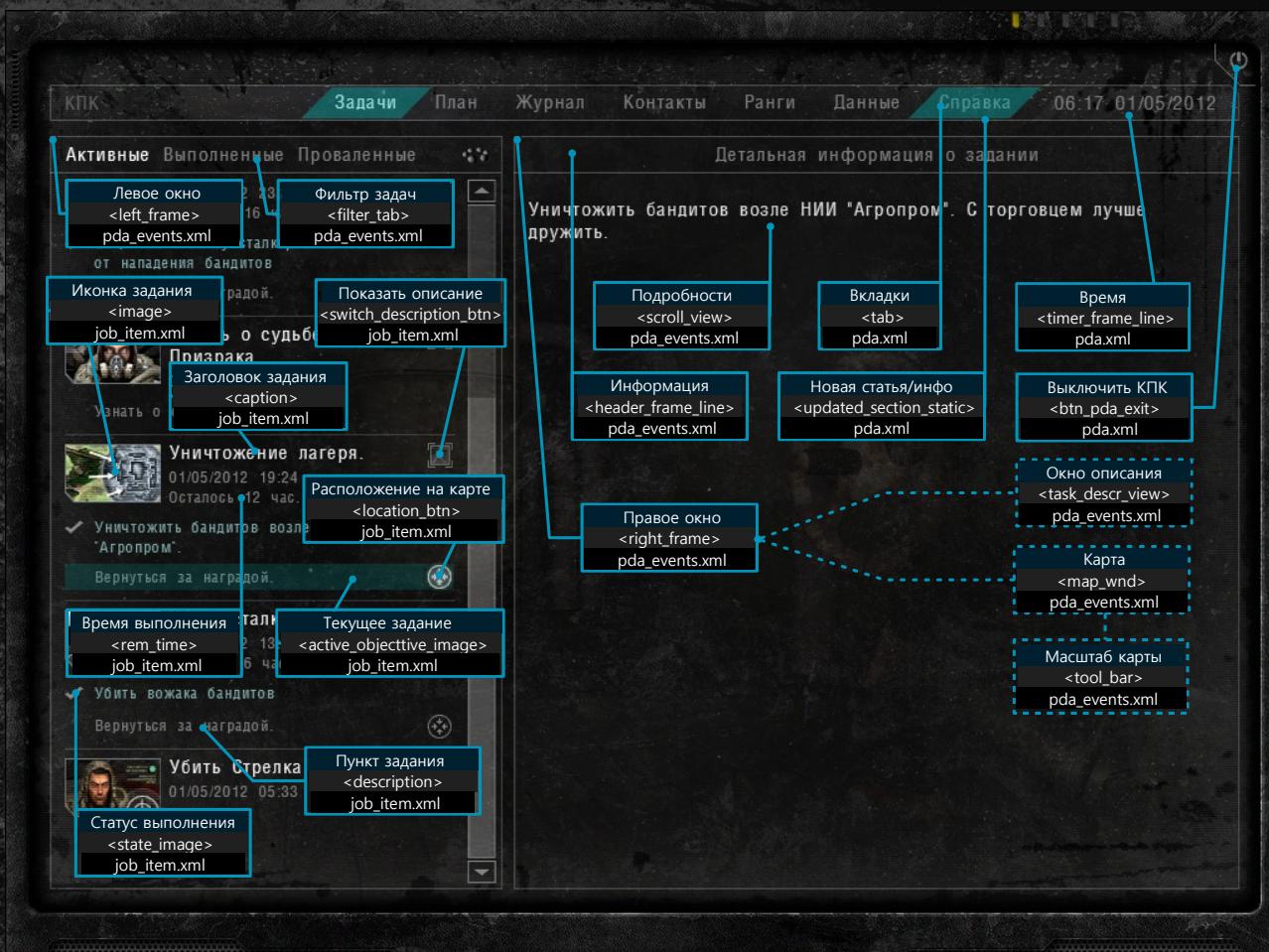
MONOLITH UI

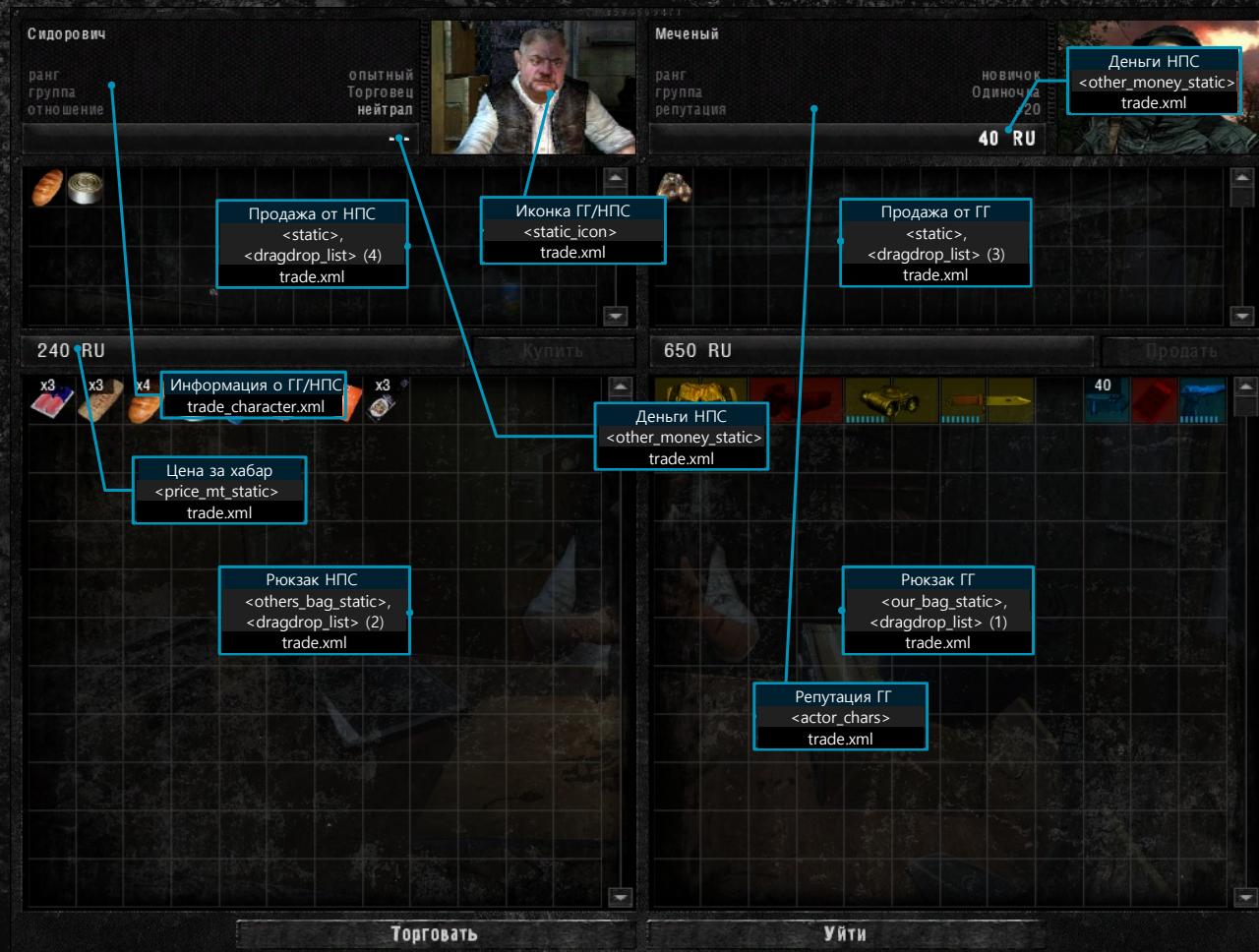


V18.0

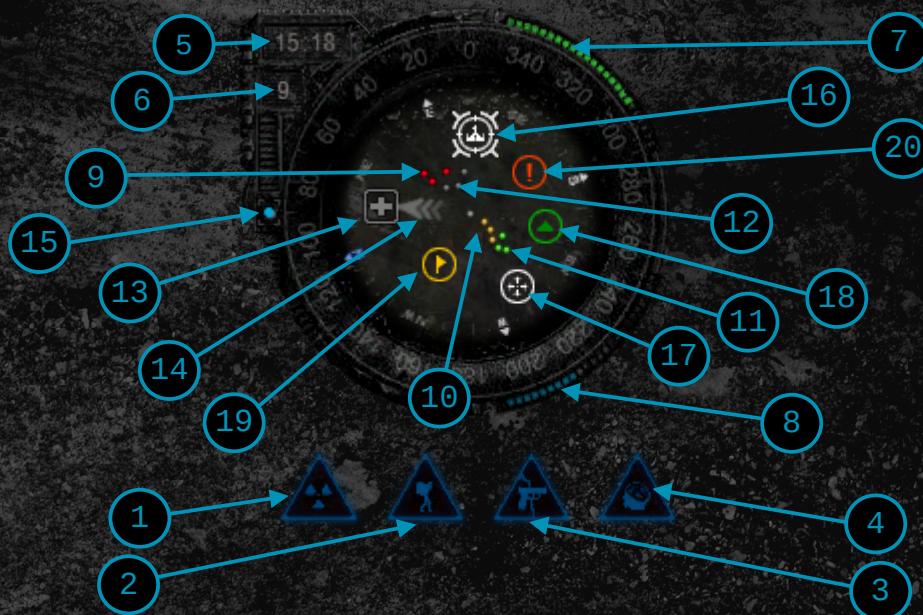
Структура







Цветовая схема



maingame.xml / map_spots.xml / map_spots_relations.xml / motion_icon.xml / ui_custom_msgs.xml

№	Идентификатор/тег	Атрибут color (по-умолчанию)	Комментарий
1	ui_hud_hazard_radiation_area	hud_hazard_radiation	значок зоны радиации
2	ui_hud_hazard_cant_walk	hud_hazard_walk	значок истощения
	ui_hud_hazard_cant_walk_weight	hud_hazard_weight	значок перегруза
3	ui_hud_hazard_gun_jammed	hud_hazard_gun	значок заклинившего оружия
4	ui_hud_hazard_psi_area	hud_hazard_psi	значок зоны пси-излучения
5	hud_show_time	hud_game_time	время
6	static_pda_online	hud_online	контакты
7	ui_hud_shk_light	hud_scale_light	шкала видимости
8	ui_hud_shk_noise	hud_scale_noise	шкала шума
9	enemy_mini_spot	map_enemy	враг
10	neutral_mini_spot	map_neutral	нейтрал
11	friend_mini_spot	map_friend	друг
12	deadbody_mini_spot	map_deadbody	труп
13	ui_mapPDA_level_changer	map_lchanger	переход на локацию
14	ui_mapPDA_quest_pointer	map_task_npc	указатель
15	ui_hud_icon_PDA	hud_new_msg	сообщение (задачи/журнал/справка)
16	ui_mapQuest_item	map_quest	циклические задания
/	ui_mapQuest_camp_defend	map_task_highlight	текущее задание/нпс
	ui_mapQuest_lair_destroy	map_task_npc	квестовый персонаж
17	ui_mapQuest_lair_destroy	map_taskmap_task	квестовый предмет/зона/действие
	ui_mapQuest_stalker_destroy		
	ui_mapQuest_monster_find		
18	ui_sm_mapPDA_treasure	map_treasure	тайник
19	ui_sm_mapPDA_quest_task_spot	map_spot	метка (флажок)
20	anomaly_zone_mini_spot	map_zone	аномалия (элитный детектор)



maingame.xml / motion_icon.xml / car_panel.xml

№	Идентификатор/тег	Атрибут color (по-умолчанию)	Комментарий
1	static_ammo	hud_scale_ammo	счетчик патронов
2	static_wpn_icon		иконка патронов
3	static_weapon	hud_weapon_name	тип патронов
4	ui_hud_shk_health	hud_scale_health	шкала жизни
5	ui_hud_shk_armour	hud_scale_armor	шкала брони
6	ui_hud_shk_stamina	hud_scale_stamina	шкала выносливости
7	ui_hud_shk_car	hud_scale_car	шкала состояния автомобиля

1 → использовано: Научная аптечка
 Чтобы отключить чудо-установку нажмите (F) ← 2
 3 → игра сохранена: quicksave

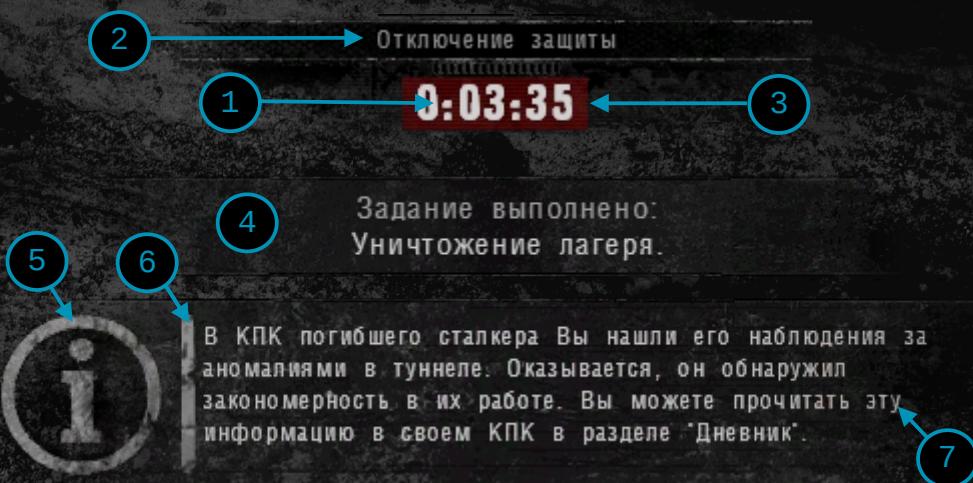
maingame.xml / ui_custom_msgs.xml

№	Идентификатор/тег	Атрибут color (по-умолчанию)	Комментарий
1	item_used	hud_used_item	использовано
	slot_used		использовано из слота
2	quick_info	hud_use	взаимодействие (говорить/поднять/обыскать...)
3	autosave	hud_autosave	автосохранение...
	game_saved	hud_saved_game	игра сохранена

Вадик Марсианин ← 1
 2 →

ui_custom_msgs.xml

№	Идентификатор/тег	Атрибут color (по-умолчанию)	Комментарий
1	cs_enemy_health>text	hud_enemy_name	имя врага на шкале
2	cs_enemy_health>progress	hud_scale_enemy	шкала здоровья врага

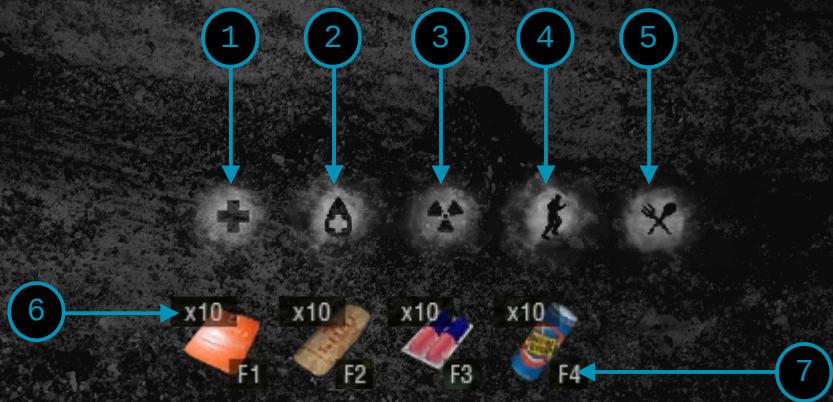


maingame.xml / ui_custom_msgs.xml / game_tutorials.xml			
№	Идентификатор/тег	Атрибут color (по-умолчанию)	Комментарий
1	hud_timer	hud_timer	время
2	hud_timer_text	hud_timer_name	заголовок таймера
3	ui_hud_frame_flash	hud_timer_flash	мигающий индикатор
4	ui_hud_frame_task	hud_main_task	главное задание
5	ui_message_info	tutorial_icon	значок уведомления
6	ui_hud_frame_t_div	tutorial_icon	разделитель
7	..._tutorial	tutorial_text	текст обучения



maingame.xml / ui_custom_msgs.xml			
№	Идентификатор/тег	Атрибут color (по-умолч.)	Комментарий
1	psy_health_static	hud_layer_psyhealth	пси-здоровье
2	starvation_static	hud_layer_satiety	сытость
3	wound_static	hud_layer_wound	кровотечение
4	radiation_static	hud_layer_rad	радиация
5	weapon_jammed_static	hud_layer_weapon	заклинившее оружие
6	invincible_static	hud_layer_godmode	бессмертие
7	inv_weight_static	hud_layer_weight	переносимый вес

Примечание. Цвет применяется только на анимационные эффекты, сами статики окрашиваются движком, за искл. invincible_static и inv_weight_static — настроен скриптом ui_hud_weight.script



ui_custom_msgs.xml			
№	Идентификатор/тег	Атрибут color (по-умолчанию)	Комментарий
1	medkit_static	hud_layer_medkit	эффект использования аптечки
2	bandage_static	hud_layer_bandage	эффект использования бинта
3	antirad_static	hud_layer_antirad	эффект использования антирада/водки
4	energy_static	hud_layer_drink	эффект использования энергетика
5	eat_static	hud_layer_food	эффект приема еды
6	quick_slot0	hud_slot_count	количество предметов
	quick_slot1		
	quick_slot2		
	quick_slot3		
7	quick_slot0_text	hud_slot_key	клавиша
	quick_slot1_text		
	quick_slot2_text		
	quick_slot3_text		



inventory_new.xml			
№	Идентификатор/тег	Атрибут color (по-умолчанию)	Комментарий
1	ui_inv_shk_healthbar	inv_bar_health	шкала здоровья
2	bleeding_state, radiation_state/ ui_icon_bleeding, ui_icon_radiation	inv_radblood_25	кровотечение/радиация <25%
		inv_radblood_50	кровотечение/радиация 25-50%
		inv_radblood_50	кровотечение/радиация 50-75%
		inv_radblood_100	кровотечение/радиация >100%



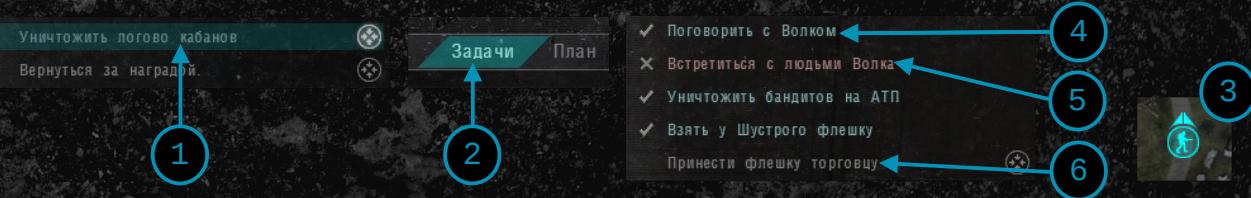
carbody_new.xml / inventory_new.xml / trade.xml

Идентификатор/тег	Атрибут color (по-умолчанию)	Комментарий
ui_inv_shk_itembar	inv_condition_min	минимальное состояние предмета
	inv_condition_mid	среднее состояние предмета
	inv_condition_max	максимальное состояние предмета



external.ltx (секция [dragdrop])

№	Параметр	Значение RGBA	Комментарий
1	color_ammo	0, 128, 224, 255	подкрашенная иконка выбранного предмета
2	color_equipped	255, 225, 0, 255	подкрашенная иконка предметов в слотах и на пояссе
3	color_untradable	124, 0, 0, 255	подкрашенная иконка непродаляемых предметов



pda.xml / job_item.xml / map_spots.xml

№	Идентификатор/тег	Атрибут color (по-умолчанию)	Комментарий
1	ui_pda_task_flash	pda_task_flash	активный пункт задания
2	ui_pda_tab_flash	pda_tab_flash	вкладка с обновленной информацией
3	actor_location	map_actor	ГГ на карте
	actor_location_p		Направление взгляда ГГ
4		pda_task_accomplished	выполненное задание
5	task_sub_item	pda_task_failed	проваленное задание
6		pda_task_active	активное задание

Палитра color_defs.xml

transparent	прозрачность
load_line_min	загрузка: прогресс закрутки min
load_line_mid	загрузка: прогресс закрутки mid
load_line_max	загрузка: прогресс закрутки max
load_verb	загрузка: стадия загрузки текстом
load_num	загрузка: стадия загрузки числами
menu_downlight	главное меню: подсветка курсора
tutorial_gameover	обучение: игра окончена
tutorial_text	обучение: тексты на экране
tutorial_icon	обучение: значок уведомления
map_enemy	метки: враг
map_neutral	метки: нейтрал
map_friend	метки: друг
map_deadbody	метки: труп
map_quest	метки: циклические задания
map_task	метки: квестовый предмет/зона/действие
map_task_npc	метки: квестовый персонаж
map_task_highlight	метки: текущее задание/нпс
map_treasure	метки: тайник
map_gps	метки: gps
map_grenade	метки: летящая граната
map_spot	метки: метка (флажок)
map_lchanger	метки: переходы
map_actor	метки: ГГ
map_zone	метки: аномалия (элитный детектор в мп)
map_add_spot	метки: добавить пользовательскую метку (Open X-Ray)
pda_task_active	кпк: активное задание
pda_task_accomplished	кпк: выполненное задание
pda_task_failed	кпк: проваленное задание
pda_task_flash	кпк: активный пункт задания
pda_tab_filter	кпк: вкладки заданий
pda_tab_flash	кпк: вкладка кпк с обновленной информацией
pda_online	кпк: контакты в сети
pda_rel_name	кпк: имя нпс/гг
pda_rel_caption	кпк: характеристика гг/нпс (левый столбец)
pda_rel_text	кпк: характеристика гг/нпс (правый столбец)
pda_error	кпк: ошибка
pda_ok	кпк: ок
talk_question_e	диалог: вопрос гг обычный
talk_question_h	диалог: вопрос гг подсвеченный
talk_question_t	диалог: вопрос гг активный
talk_log_heroname	диалог: имя гг
talk_log_heroreplica	диалог: реплика гг
talk_log_npcname	диалог: имя нпс

talk_log_npcreplica	диалог: реплика нпс
talk_log_npc_iconed	диалог: реплика нпс с контекстом
talk_pane	диалог: pane
talk_connect	диалог: connect
inv_condition_min	инвентарь: шкала минимального состояния предмета
inv_condition_mid	инвентарь: шкала среднего состояния предмета
inv_condition_max	инвентарь: шкала максимального состояния предмета
inv_condition_base	инвентарь: фон состояния предмета
inv_condition_full	инвентарь: фон состояния предмета
inv_bar_health	инвентарь: шкала здоровья
inv_bar_psy	инвентарь: шкала пси-здоровья
inv_bar_radiation	инвентарь: шкала радиации
inv_bar_rank	инвентарь: шкала опыта
inv_bar_item	инвентарь: шкала состояния предмета
inv_icons_af	инвентарь: значки свойств артефактов
inv_icons_immunity	инвентарь: значки защитных свойств брони
inv_immunity	инвентарь: параметры костюма
inv_item_-_prop	инвентарь: отрицательное значение костюма/артефакта/...
inv_item_+_prop	инвентарь: положительное значение костюма/артефакта/...
inv_item_name	инвентарь: название предмета
inv_item_weight	инвентарь: вес предмета
inv_item_cost	инвентарь: цена предмета
inv_item_line	инвентарь: разделительная линия
inv_item_descr	инвентарь: описание предмета
inv_item_lbl_prop	инвентарь: имена параметров (ожог)
inv_items	инвентарь: надпись "предметы"
inv_kg	инвентарь: надпись "kg."
inv_money	инвентарь: деньги гг/нпс
inv_time	инвентарь: время
inv_time_label	инвентарь: надпись "время"
inv_tr_money	инвентарь: сумма купли/продажи гг
inv_rel_name	инвентарь: имя нпс/гг
inv_rel_caption	инвентарь: характеристика гг/нпс (левый столбец)
inv_rel_text	инвентарь: характеристика гг/нпс (правый столбец)
inv_radblood_25	инвентарь: кровотечение/радиация >25%
inv_radblood_50	инвентарь: кровотечение/радиация 25-50%
inv_radblood_75	инвентарь: кровотечение/радиация 50-75%
inv_radblood_100	инвентарь: кровотечение/радиация <100%
inv_highlight	инвентарь: окон сообщений
inv_hint_pane	инвентарь: hint_pane
hud_scale_health	худ: шкала здоровья
hud_scale_armor	худ: шкала брони
hud_scale_stamina	худ: шкала выносливости
hud_scale_noise	худ: шкала шума
hud_scale_light	худ: шкала видимости

hud_scale_car	худ: шкала авто
hud_scale_ammo	худ: счетчик патронов
hud_scale_enemy	худ: шкала здоровья врага
hud_enemy_name	худ: имя врага на шкале
hud_weapon_name	худ: название оружия/тип патронов
hud_new_msg	худ: сообщение в кпк (задачи/журнал/справка)
hud_game_time	худ: время
hud_online	худ: контакты
hud_weapon_pane	худ: weapon_pane
hud_timer	худ: таймер
hud_timer_flash	худ: мигающий индикатор таймера
hud_timer_name	худ: заголовок таймера
hud_hazard_psi	худ: значок зоны пси-излучения
hud_hazard_radiation	худ: значок зоны радиации
hud_hazard_gun	худ: значок заклинившего оружия
hud_hazard_walk	худ: значок истощения
hud_hazard_weight	худ: значок перегруза
hud_hazard_chemical	худ: значок зоны химической зараженности (неиспользуется)
hud_hazard_thermal	худ: значок зоны повышенной t (неиспользуется)
hud_main_task	худ: главное задание
hud_saved_game	худ: игра сохранена
hud_autosave	худ: автосохранение...
hud_tutorial	худ: текст обучения
hud_used_item	худ: использовано
hud_use	худ: взаимодействие (говорить/поднять/обыскать...)
hud_see_you	худ: масхалат
hud_debug	худ: отладочная информация
hud_pda_msg	худ: сообщения кпк
hud_slot_count	худ: быстрый слот: счетчик
hud_slot_key	худ: быстрый слот: клавиша
hud_slot_inv_key	худ: быстрый слот: клавиша в инвентаре
hud_layer_medkit	худ: эффект значка использования аптечки
hud_layer_bandage	худ: эффект значка использования бинта
hud_layer_antirad	худ: эффект значка использования антирада/водки
hud_layer_drink	худ: эффект значка использования энергетика
hud_layer_food	худ: эффект значка приема еды
hud_layer_wound	худ: эффект значка кровотечения
hud_layer_rad	худ: эффект значка радиации
hud_layer_psyhealth	худ: эффект значка пси-здоровья
hud_layer_satiety	худ: эффект значка сытости
hud_layer_weapon	худ: эффект значка заклинившего оружия
hud_layer_godmode	худ: эффект значка бессмертия
hud_layer_artefact	худ: эффект значка артефакта (мп)
hud_layer_sleep	худ: эффект значка сна
hud_layer_weight	худ: эффект значка переносимого веса

Полная адаптация

```
bind_stalker.script

function actor_binder:_finalize()
    ui_loader.init() -- MonolithUI
end

function actor_binder:net_spawn(data)
    ...
    ui_loader.net_spawn(data) -- MonolithUI
    ...
end

function actor_binder:net_destroy()
    ...
    ui_loader.net_destroy() -- MonolithUI
    ...

    self.object:set_callback(callback.use_object, nil) -- использование предмета (MonolithUI)
    self.object:set_callback(callback.on_key_press, nil) -- нажатие клавиши (MonolithUI)
    self.object:set_callback(callback.on_key_release, nil) -- отпускание клавиши (MonolithUI)
    self.object:set_callback(callback.on_ruck, nil) -- перемещение предмета в рюкзак (MonolithUI)
    self.object:set_callback(callback.on_slot, nil) -- перемещение предмета в слот (MonolithUI)
    self.object:set_callback(callback.on_actor_weapon_reload, nil) -- перезарядка оружия (MonolithUI)
    self.object:set_callback(callback.on_cell_item_focus, nil) -- фокус на ячейке (MonolithUI)
    self.object:set_callback(callback.on_cell_item_focus_lost, nil) -- потеря фокуса на ячейке (MonolithUI)
    self.object:set_callback(callback.on_mouse_wheel, nil) -- прокрутка колесиком (MonolithUI)

    ...
end

function actor_binder:reinit()
    ...

    self.object:set_callback(callback.use_object, self.on_use, self) -- MonolithUI
    self.object:set_callback(callback.on_key_press, self.on_key, self) -- MonolithUI
    self.object:set_callback(callback.on_key_release, self.on_key_free, self) -- MonolithUI
    self.object:set_callback(callback.on_ruck, self.item_to_backpack, self) -- MonolithUI
    self.object:set_callback(callback.on_slot, self.item_to_slot, self) -- MonolithUI
    self.object:set_callback(callback.on_actor_weapon_reload, self.weapon_reload, self) -- MonolithUI
    self.object:set_callback(callback.on_cell_item_focus, self.on_cell_item_focus, self) -- MonolithUI
    self.object:set_callback(callback.on_cell_item_focus_lost, self.on_cell_item_focus_lost, self) -- MonolithUI
    self.object:set_callback(callback.on_mouse_wheel, self.on_wheel_rotation, self) -- MonolithUI
end

function actor_binder:on_use(obj) -- MonolithUI
    ui_loader.on_use(obj)
end

function actor_binder:on_key(dik) -- MonolithUI
    ui_loader.on_key(dik)
end

function actor_binder:on_key_free(dik) -- MonolithUI
    ui_loader.on_key_free(dik)
end

function actor_binder:item_to_backpack(obj) -- MonolithUI
    ui_loader.item_to_backpack(obj)
end

function actor_binder:item_to_slot(obj) -- MonolithUI
    ui_loader.item_to_slot(obj)
end

function actor_binder:weapon_reload(obj) -- MonolithUI
    ui_loader.weapon_reload(obj)
end

function actor_binder:on_cell_item_focus(obj) -- MonolithUI
    ui_loader.on_cell_item_focus(obj)
end

function actor_binder:on_cell_item_focus_lost(obj) -- MonolithUI

```

```
    ui_loader.on_cell_item_focus_lost(obj)
end

function actor_binder:on_wheel_rotation( vol ) -- MonolithUI
    ui_loader.on_wheel_rotation(vol)
end

function actor_binder:info_callback(npc, info_id)
    ..

    ui_loader.on_info(npc,info_id) -- MonolithUI

    ..
end

function actor_binder:on_item_take (obj)
    ..
    ui_loader.on_item_take(obj) -- MonolithUI
end

function actor_binder:on_item_drop (obj)
    ..

    ui_loader.on_item_drop(obj) -- MonolithUI
end

function actor_binder:update(delta)
    ..

    ui_loader.update() -- MonolithUI
end
```

```
bind_monster.script

function generic_object_binder:death_callback(victim, who)
    ..

    ui_loader.on_death(victim, who) -- MonolithUI
end

function generic_object_binder:hit_callback(obj, amount, local_direction, who, bone_index)
    ..

    ui_loader.on_hit(obj, amount, local_direction, who, bone_index) -- MonolithUI
end
```

```
xr_motivator.script

function motivator_binder:hit_callback(obj, amount, local_direction, who, bone_index)
    ..

    if amount > 0 then
        ui_loader.on_hit(obj, amount, local_direction, who, bone_index) -- MonolithUI
    ..
end

function motivator_binder:death_callback(victim, who)
    ..
    ui_loader.on_death(victim, who) -- MonolithUI
    ..
end
```

```
ui_mm_opt_controls.script

function opt_controls:InitControls(x, y, xml, handler)
    self:Init(x,y, 738, 712) -- MonolithUI
    ..
end
```

```
ui_mm_opt_gameplay.script

function opt_gameplay:InitControls(x, y, xml)
    self:Init(x,y, 738, 712) -- MonolithUI
    ..
end
```

ui_mm_opt_sound.script

```
function opt_sound:InitControls(x, y, xml, handler)
    self:Init(x,y, 738, 712) -- MonolithUI
    ..
end
```

ui_mm_opt_gameplay.script

```
function opt_gameplay:InitControls(x, y, xml)
    self:Init(x,y, 738, 712) -- MonolithUI
    ..
end
```

ui_mm_opt_video.script

```
function opt_video:InitControls(x, y, xml, handler)
    self:Init(x,y, 738, 712) -- MonolithUI
    ..
end
```

ui_mm_opt_video_adv.script

```
local hint_colors = {
    ["green"] = { 255, 192, 192, 192 }, -- MonolithUI
    ["yellow"] = { 255, 192, 192, 192 }, -- MonolithUI
    ["red"] = { 255, 192, 192, 192 }, -- MonolithUI
}

..
function opt_video_adv:InitControls(x, y, xml, handler)
    self:Init(x,y, 738, 712) -- MonolithUI
    ..
end
```

ui_mm_save_load_dialog.script

```
function save_load_item:_init() super()

    ..
    self.fn:SetTextColor(255, 180, 180, 180) -- MonolithUI

    ..
    self.fage:SetWndRect(550,0,150,22) -- MonolithUI

    ..
    self.fage:SetTextColor(255, 180, 180, 180) -- MonolithUI
end
```

ui_main_menu.script (опционально)

```
function main_menu:InitControls()
    ..

    ver:SetText("") .. _G.main_menu.get_main_menu():GetGSVer() -- MonolithUI
    -- ver:SetTextColor(255, 255, 0, 0) -- MonolithUI
end
```

unique_items.ltx (опционально)

```
[outfit_exo_m1]:exo_outfit      ;Модифицированный экзоскелет
..
; 6er в экзоскелете m1 (MonolithUI)
sprint_allowed                      = true
..
```

system.ltx

```
[inventory]:inv_properties  
; перенесено в external.ltx (MonolithUI)
```

localization.ltx

```
[string_table]  
files = ..., ui_st_hud
```

external.ltx

```
.. (добавить в конец файла)
```

```
; Настройки MonolithUI  
[mui_options]  
mui_show_health = true ;показывать шкалу здоровья НПС (true)  
mui_show_fast_slots = true ;показывать быстрые слоты (true)  
mui_show_condition = false ;показывать шкалу состояния предмета (false)  
mui_description_delay = 800 ;появления окна описания при наведении курсора, ms (800)  
mui_hands_enable = true ;включить смену рук при смене костюма (true)  
mui_shoot_enable = true ;включить эффект стрельбы (true)  
mui_zoom_enable = true ;включить эффект прицеливания (true)  
mui_blurs_enable = true ;включить эффект запотевания (true)  
mui_blood_enable = true ;включить эффект ранения (true)  
mui_bleed_enable = false ;включить эффект плохого самочувствия (false)  
mui_use_enable = true ;включить эффект использования предметов (true)
```

```
; Настройки инвентаря (MonolithUI)
```

```
[inv_properties]  
take_dist = 2.5  
max_weight = 50  
max_ruck = 56  
max_belt = 14 //5  
slots = 14  
slot_persistent_1 = false ;knife  
slot_persistent_2 = false ;pistol  
slot_persistent_3 = false ;automatic  
slot_persistent_4 = true ;grenades  
slot_persistent_5 = false ;binocular  
slot_persistent_6 = true ;bolt  
slot_persistent_7 = false ;outfit  
slot_persistent_8 = true ;pda  
slot_persistent_9 = false ;detector  
slot_persistent_10 = false ;torch  
slot_persistent_11 = false ;helmet  
slot_persistent_12 = false ;nightvision googles  
slot_persistent_13 = false ;biodetector
```

```
; Назначение горячих клавиш (MonolithUI)
```

```
[custom_keyboard_action]  
use_b190=kUSE_B190  
use_bipsizon=kUSE_BIPSIZON  
use_antirad=kUSE_ANTIRAD  
use_energy_drink=kUSE_ENERGY_DRINK  
set_godmode=kGOD_MODE  
set_unlimitedammo=kUN_AMMO  
set_hudmask=kMASK
```

```
; Раскачка оружия (MonolithUI)
```

```
[wpn_bobbing_effector]  
limp_amplitude = 0.011  
limp_speed = 4.6  
run_amplitude = 0.0075  
run_speed = 6.74  
walk_amplitude = 0.005  
walk_speed = 6.26  
crouch_k = 0.75  
zoom_k = 0.1  
scope_zoom_k = 0.1
```

ui_hud_medicines.script / external.ltx

Если планируется адаптация сторонних съедобных/выпиваемых и др. предметов, то необходимо, либо добавить предмет в список значений переменной eat_items, например в таком виде (none_static не отображает какую-либо статику использования):

```
local eat_items = {  
    ..  
  
    ["medkit_scientic"] = {  
        sound = [[interface\inv_medic]],  
        static = "medkit_static",  
        duration = 2960  
    },  
    ["matras"] = {  
        sound = [[interface\inv_sleeping]],  
        static = "none_static",  
        duration = 0  
    }  
}
```

Либо в external.ltx, отключить параметр, все новые и оригинальные предметы будут игнорироваться, исключая возможный вылет:

```
[mui_options]  
..  
mui_use_enable = false ;включить эффект использования предметов (true)
```

external.ltx

[features]

```
..  
; Включает слоты ножа, бинокля, шлема, биорадара, ПНВ, детектора артефактов, фонаря  
ogse_new_slots = ..
```

Данный параметр принимает значения true/false, он меняет внешний вид инвентаря (закрывает дополнительные слоты целиком):

TRUE	FALSE
	

Адаптация без оружейного пака

gamedata

Закомментировать или удалить папки и файл:

```
.../config/_weapons  
.../config/misc/_unique_items.ltx  
.../_meshes  
.../textures/wpn  
.../config/_weapons  
.../config/misc/_unique_items.ltx  
.../_meshes  
.../textures/_wpn
```

external.ltx

Необходимо отключить следующие параметры:

```
[mui_options]  
mui_hands_enable = false ;включить смену рук при смене костюма (true)  
mui_shoot_enable = false ;включить эффект стрельбы (true)
```

gamedata/textures/ui

ui_icon_equipment.dds, ui_iconstotal.dds, ui_npc_unique.dds – использовать по предпочтению

Использованные работы и благодарности

Схема смены рук при смене костюма	Kondr48 (Вампир35)
Метод замены текстуры при смене костюма	Alpet
Прицельные сетки	Morka 0.3
Эффект стрельбы (rx_shoot)	Rulix aka Bak, Shadows
Шкала здоровья врага на экране	Alundaio
Интерфейс слотов быстрого использования	Shadows, serg101188
Игры (арканоид, бульдозер, сапер)	Charsi
Игры (блекджек, числа, вопросы, наперстки)	Stalk15
Худ костюмов и различные эффекты	Bak, Charsi, Monnoroch и др.
Эффект приема лекарств и еды	LURK Team
Всплывающее окно описания	naxas
Общие функции работы UI	serg101188
Функции для инвентаря, КПК и пр.	Shadows, Charsi
Функции для худа	SGM Mod
Текстуры интерфейса	Call Of Pripyat, SGM Mod, Autumn Aurora
Скриптовые функции	DMX Mod, AMK Mod, OP-2, Call Of Chernobyl