Сегодня мы разберем то, каким образом можно редактировать оружие в игре - от характеристик до описания. Характеристики оружия хранятся здесь:

...\S.T.A.L.K.E.R\gamedata\config\weapons\w\_[...].ltx

Разбор структуры конфига

Возьмем, для примера, конфиг w\_g36.ltx. Он делится на разделы:

Первый раздел

Здесь хранится общая информация о оружии - его класс, тип, ссылки на спавн и т.д. Нас интересуют следующие строки:

description = enc\_weapons1\_wpn-g36 - ссылка на string\_id, из которого игра подгружает описание этого оружия.

ef\_main\_weapon\_type = 2 - основной тип, к которому принадлежит оружие

ef\_weapon\_type = 6 - подтип, к которому принадлежит оружие

Второй раздел

Содержит модификаторы, которые даются к углу зрения/дальности обзора NPC, держащего это оружие в руках:

holder\_range\_modifier = 1.85 - во сколько раз увеличивается eye\_range

holder\_fov\_modifier = 0.3 - во сколько раз увеличивается eye\_fov

Третий раздел

Содержит данные о самом оружии, его некоторых характеристиках:

cost = 18000 - базовая цена (торговцы умножают её на некоторый коэффициент)

weapon\_class = assault\_rifle - класс оружия (здесь - штурмовая винтовка)

ammo\_mag\_size = 30 - размер магазина

ammo\_class = ammo\_5.56x45\_ss190, ammo\_5.56x45\_ap - типы используемых патронов

grenade\_class = ammo\_m209 - тип используемых гранат

fire\_modes = 1, -1 - режимы ведения огня

hand\_dependence = 1 - засивимость о рук (?) - возможно, речь идет о качании ствола

single\_handed = 0 - держится ли только в одной руке

slot = 2 - слот в инвентаре

animation\_slot = 2 - вид анимации (для пистолета/для винтовки)

inv\_name = wpn-g36 - ссылка на имя, отображаемое в инвентаре, тоже берется из string table, как и описание

inv\_name\_short = wpn-g36 - короткое имя; в данном случае используется то же самое

inv\_weight = 3.6 - вес

inv\_grid\_width = 5 - координаты первого угла иконки по x

inv\_grid\_height = 2 - координаты первого угла иконки по y

inv\_grid\_x = 0 - координаты второго угла иконки по x

inv\_grid\_y = 10 - координаты второго угла иконки по y

Четвертый раздел

В четвертом разделе хранится информация о износе/отдаче оружия. Практически все параметры там снабжены комментариями, поэтому приведу лишь самые интересные:

cam\_relax\_speed = 5.7 - скорость возврата в исходное положение

cam\_dispersion = 0.2 - увеличения угла (в градусах) с каждым выстрелом

fire\_dispersion\_condition\_factor = 5 - увеличение дисперсии в процентах при максимальном износе

misfire\_probability = 0.003 - вероятность осечки при максимальном износе

misfire\_condition\_k = 0.05 - порог (в данном случае - 5%), после которого оружие может заклинивать

condition\_shot\_dec = 0.0002 - увеличение износа при каждом выстреле

Пятый раздел

Здесь хранится множество параметров, из которых наиболее интересны эти:

hit\_power = 0.50, 0.54, 0.57, 0.60 - сила выстрела

hit\_impulse = 105 - импульс пули (сила, которую летящая пуля передает жертве, влияет на поведение ragdoll-тела)

hit\_type = fire\_wound - тип причиняемых повреждений, в данном случае - пулевые ранения (параметр в синглплеере ни на что не влияет)

fire\_distance = 600 - максимальная дистанция для выстрела

bullet\_speed = 925 - начальная скорость пули

hud = wpn\_g36\_hud - внешний вид оружия

Шестой раздел

position = -0.026, -0.132, 0.0 - позиция по отношению к игроку (?)

orientation = 0, 0, 0 - направление, в которое смотрит ствол (?)

Седьмой раздел

Содержит описания визуальной стороны оружия и некоторые другие параметры:

startup\_ammo = 90 - как нетрудно догадаться, стартовое количество патронов (в синглплеере ни на что не влияет)

visual = weapons\g36\wpn\_g36.ogf - модель оружия, используемая NPC, а также игроком при виде от третьего лица

ph\_mass = 4 - физическая масса, используемая при расчетах

scope\_status = 1 - ситуация со съемным прицелом

silencer\_status = 0 - ситуация со съемным глушителем

grenade\_launcher\_status = 0 - ситуация с подствольным гранатометом

Параметры:

0 - нет, новый прикрепить нельзя

1 - уже есть, несъемный

2 - можно прикрепить