



источник: [Weapon Skin Replacer Mod Documentation](#)

автор: [Iridar](#)

[от переводчика: Используемая аббревиатура **WSR** - сокращенное название мода "Weapon Skin Replacer". В перевод вошла только та часть руководства, которая непосредственно касается настройки и использования мода]

WEAPON SKIN REPLACER: УСТАНОВКА

1. Подпишитесь на мод [X2 WOTC Community Highlander](#), если вы этого еще не сделали. Без него WSR не сможет выполнять замены Projectile или AnimSet, но другие функции должны работать.
2. Подпишитесь на мод [Weapon Skin Replacer](#) в Мастерской Steam.
3. Подпишитесь на мод [Weapon Skin Replacer Configuration](#) (**WSRConf**) в Мастерской Steam, он предназначен для сохранения настроек при обновлении мода WSR. Все команды вносятся в файл `XComWeaponSkinReplacer.ini`, находящийся в конфиге мода WSRConf. Для быстрого получения доступа к этому файлу я рекомендую создать к нему ярлык или добавить его в избранное, или использовать ini-редактор в [Alternative Mod Launcher](#).

Теперь вы готовы подавать команды "Заменителю Оружейных Шкурок".

WEAPON SKIN REPLACER: СПИСОК КОМАНД #1

WEAPON_REPLACEMENT (замена оружия)

Эта команда для замены игрового архетипа (образца) отдельного оружия, с ее помощью можно изменить внешний вид оружия, вид и звук выстрела, анимацию солдата и оружия, все в одном флаконе.

ACCEPTOR_TEMPLATE (шаблон приемника)

Имя оружейного шаблона, игровой архетип которого заменяем.

DONOR_TEMPLATE (шаблон донора)

Имя оружейного шаблона, игровой архетип которого копируем. Стандартные дополнения (аксессуары) донорского оружия, звук снаряжения и изображение инвентаря также будут скопированы.

DONOR_GAME_ARCHETYPE (игровой архетип донора)

Кроме того, можно напрямую указать замену игрового архетипа. Если вы укажете как донорский шаблон, так и донорский игровой архетип, то WSR сначала будет использовать шаблон, а затем игровой архетип.

COPY_DONOR_ATTACHMENTS (копирование донорских дополнений)

Если для оружия-донора настроены визуальные дополнения, то используйте этот флаг, чтобы заставить WSR их копировать. В противном случае, оружие-акцептор будет продолжать использовать свои собственные визуальные дополнения, если они есть, и которые могут выглядеть довольно неряшливо.

HIDE_ACCEPTOR_ATTACHMENTS (сокрытие дополнений приемника)

Используйте эту команду для удаления визуальных дополнений из оружия акцептора (приемника). Это полезно, если в качестве донора используется оружие без визуальных дополнений. Тогда, по крайней мере, вы сможете экипировать оружие дополнениями не портя его внешний вид.

HIDE_DONOR_TEMPLATE (сокрытие шаблона донора)

Используйте этот флаг, если хотите скрыть донорское оружие из инвентаря своей штаб-квартиры после использования его в WSR. Это должно помочь вам избежать беспорядка в инвентаре. Оружие-донор все еще будет существовать технически и может использоваться в других командах. НЕ СКРЫВАЙТЕ базовое игровое оружие.

HIDE_DONOR_SCHEMATIC (сокрытие схемы донора)

Используйте этот флаг, если хотите скрыть инженерную схему, предназначенную для создания или улучшения донорского оружия. То же, что и выше, НЕ СКРЫВАЙТЕ схемы для базового игрового оружия.

Пример использования команды:

```
+WEAPON_REPLACEMENT=(ACCEPTOR_TEMPLATE=AssaultRifle_CV, DONOR_TEMPLATE=AK15_CV,  
HIDE_ACCEPTOR_ATTACHMENTS=True, COPY_DONOR_ATTACHMENTS=True, HIDE_DONOR_TEMPLATE=True,  
HIDE_DONOR_SCHEMATIC=True)
```

Это заменит базовую штурмовую винтовку и ее дополнительные аксессуары на АК-15 из мода [AK-15\[WotC\]](#). Сам АК-15 и его инженерная схема будут удалены во избежание беспорядка.

[от переводчика: Все команды конфигурации должны быть прописаны одной строкой без переноса на другую строку. В соответствии с ini-синтаксисом, перенос допускается только с использованием перед переводом строки двойного обратного слеша (\\)]

Говоря о беспорядке в инвентаре, вот еще несколько команд, которые можно использовать для борьбы с ним:

WEAPONS_TO_HIDE (сокрытие оружия)

Эта команда скроет указанное оружие из инвентаря штаб-квартиры и его инженерной схемы.
НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ это на базовом игровом оружии.

Пример использования команды:

```
+WEAPONS_TO_HIDE=WP_M97Viper_MG  
+WEAPONS_TO_HIDE=WP_M97Viper_BM
```

SCHEMATICS_TO_HIDE (сокрытие схемы)

Эта команда скрывает указанную схему из Инжиниринга.

```
+SCHEMATICS_TO_HIDE=AssaultRifle_CG_Schematic
```

ATTACHMENT_REPLACEMENT (замена дополнений)

Эта команда используется для замены или сокрытия визуальных дополнений, связанных с данным оружием. Это может использоваться точно для одной конкретной сетки дополнений или для всех дополнений, связанных с указанным сокетом.

TEMPLATE (шаблон)

Имя оружейного шаблона, для которого меняются дополнения. [от переводчика: Названия дефолтных оружейных шаблонов см. в приложении]

SOCKET (сокет)

Имя сокета, используемого дополнениями. [от переводчика: сокет - интерфейс для соединения объектов, простыми словами - разъем или гнездо для стыковки, например, сокет "Optic" для установки прицела. Названия сокетов см. в приложении]

ORIGINAL_MESH (исходный меш)

Путь к исходному мешу (сетке) приемника оружейных дополнений. Будут затронуты только дополнения с этим конкретным мешем. Если не укажете исходный меш, будут затронуты все дополнения оружия, связанные с СОКЕТОМ. [от переводчика: меш - термин в 3D-моделировании, полигональная сетка из вершин, ребер и граней, определяющая форму объекта]

REPLACEMENT_MESH (заменяющий меш)

Путь к мешу, которым хотите заменить оригинальное дополнение. Если не укажете заменяющий меш, то вместо замены оригинальное дополнение оружия будет скрыто.

SOCKET_REPLACEMENT (дополнительный сокет)

Если указываете заменяющий меш, то также можете повторно связать его с другим сокетом на оружии.

Пример использования команды:

```
+ATTACHMENT_REPLACEMENT=(TEMPLATE=Shotgun_MG, SOCKET=Suppressor,  
REPLACEMENT_MESH="CnvSMG.Meshes.SM_HOR_Cnv_SMG_SuppressorB")
```

Это сделает все ствольные насадки для магнитного дробовика похожими на глушитель (повторитель) для пулевого буллпапа.

DEFAULT_ATTACHMENT (дефолтное дополнение)

Эта команда используется для добавления к указанному оружию дефолтных (по-умолчанию) дополнений.

TEMPLATE (шаблон)

Имя оружейного шаблона, к которому вы хотите добавить дефолтное дополнение.

SOCKET (сокет)

Сокет, используемый новым дефолтным дополнением.

MESH (меш)

Путь к мешу нового дефолтного дополнения.

REMOVE_ORIGINAL (скрыть оригинал)

Этот флаг позволяет скрыть все стандартные дополнения оружия перед добавлением в него нового дефолтного дополнения.

Пример использования команды:

```
+DEFAULT_ATTACHMENT=(TEMPLATE=AssaultRifle_MG, SOCKET=Optic,
MESH="ConvAssaultRifle.Meshes.SM_ConvAssaultRifle_OpticA")
```

Это добавит к магнитной штурмовой винтовке прицелы от обычной штурмовой винтовки.

WEAPON SKIN REPLACER: СПИСОК КОМАНД #2

ADD_ATTACHMENTS (добавление дополнений)

Эта команда используется для настройки визуальных дополнений для оружия, у которого их никогда не было, а так же для оружия, у которого они были удалены с помощью данного WSR-мода. Я скопировал эту функциональность из мода Primary Secondaries от Musashi, так что вся заслуга в оригинальном коде принадлежит ему.

MatchWeaponTemplate (шаблон оружия)

Имя оружейного шаблона, к которому добавляется дополнение.

Type (тип)

Тип вложения, такие как прицел или настройка спуска. Список типов дополнений:

- Лазерные целеуказатели
 - CritUpgrade_Bsc
 - CritUpgrade_Adv
 - CritUpgrade_Sup
- Прицелы
 - AimUpgrade_Bsc
 - AimUpgrade_Adv
 - AimUpgrade_Sup
- Расширенные магазины
 - ClipSizeUpgrade_Bsc

- ClipSizeUpgrade_Adv
- ClipSizeUpgrade_Sup
- Настройки спуска
 - FreeFireUpgrade_Bsc
 - FreeFireUpgrade_Adv
 - FreeFireUpgrade_Sup
- Автозаряжания
 - ReloadUpgrade_Bsc
 - ReloadUpgrade_Adv
 - ReloadUpgrade_Sup
- Приклады
 - MissDamageUpgrade_Bsc
 - MissDamageUpgrade_Adv
 - MissDamageUpgrade_Sup
- Повторители (глушители)
 - FreeKillUpgrade_Bsc
 - FreeKillUpgrade_Adv
 - FreeKillUpgrade_Sup

Примечание: достаточно указать частичное имя типа. Например, вы можете просто установить `Type=AimUpgrade`, и тогда ваше визуальное дополнение к оружию будет выглядеть одинаково для всех трех версий прицела.

AttachSocket (базовый сокет)

Имя сокета на базовом меше оружия, используемого этим дополнением. Вы можете добавить или переместить сокеты с помощью команды `SOCKETS_TO_ADD` (см. Ниже).

MeshName (путь к мешу)

Путь к мешу для нового дополнения.

UIArmoryCameraPointTag (вращение камеры)

Это влияет на то, как камера поворачивается вокруг оружия при осмотре дополнений. Я не совсем уверен, что эта функция правильно работает с оружейными модами. Если не хотите беспокоить себя, не стесняйтесь установить это для всех добавляемых вами дополнений так, как в этом примере:

```
UIPawnLocation_WeaponUpgrade_AssaultRifle_Optic
```

Иначе, можете найти примеры использования `UIPawnLocation` в файле *ReadMe.txt* WSR-мода.

IconName (значок экипированного дополнения)

Значок экипированного дополнения на оружие. Эти значки были сделаны только для определенного оружия, поэтому лучше оставить это поле пустым.



InventoryIconName (значок установки дополнения)

Это значок установки дополнения на оружие. Можно оставить пустым или можете использовать один из значков основной игры, используя WSR Print Out.



InventoryCategoryIcon (значок категории дополнения)

Это маленький значок на экране выбора оружия, показывающая, какая часть оружия модифицируется этим дополнением. Оставьте это поле пустым или используйте один из значков основной игры:



AttachmentFn (функция проверки)

Имя функции, которая будет проверять, должно ли быть установлено или нет это конкретное визуальное дополнение. Вот имена функций проверки условий, которые вы можете назначить:

; Добавлять если...

; Оружие не имеет автоматического обновления

NoReloadUpgradePresent

; Оружие имеет автоматическое обновление

ReloadUpgradePresent

; Оружие не имеет расширенного маг-обновления

NoClipSizeUpgradePresent

; Оружие имеет расширенное маг-обновление

ClipSizeUpgradePresent

; Оружие не имеет обновления настройки спуска
NoFreeFireUpgradePresent

; Оружие имеет обновление настройки спуска
FreeFireUpgradePresent

Или просто оставьте это поле пустым, если не хотите проверять состояние и тогда визуальное дополнение будет добавлено всякий раз, когда вы цепляете его на оружие. Обратите внимание, что вы можете использовать ТОЛЬКО ЭТИ функции, нельзя просто случайным образом составить их имена, такие как "FreeKillUpgradePresent" и ожидать, что они будут работать.

Пример использования команды:

```
+ADD_ATTACHMENTS=(Type="CritUpgrade", AttachSocket=XC_OpticA,  
UIArmoryCameraPointTag=UIPawnLocation_WeaponUpgrade_Shotgun_Optic,  
MeshName="ConvSniper.Meshes.SM_ConvSniper_OpticB", ProjectileName="",  
MatchWeaponTemplate=Pistol_CV_Primary,  
IconName="img:///PrimaryPistolsMod.UI.ConvPistol_OpticB_Crit",  
InventoryIconName="img:///UILibrary_StrategyImages.X2InventoryIcons.MagSniper_OpticB_i  
nv", InventoryCategoryIcon="img:///UILibrary_StrategyImages.X2InventoryIcons.Inv_weapon  
Icon_scope")
```

Эта строка устанавливает визуальное дополнение для обновления лазерного прицела на обычном первичном пистолете, добавленном модом Primary Secondaries.

```
+ADD_ATTACHMENTS=(MatchWeaponTemplate=TC_WOTC_SKR_MWR_MP5_T1, Type=FreeFireUpgrade,  
AttachSocket=HairTriggerSoc, MeshName="MagSMG.Meshes.SM_HOR_Mag_SMG_SuppressorB")
```

Этот код добавит визуальное дополнение для настройки спуска для MP5 из мода Resistance Firearms. На самом деле это не сработает, потому что сокет 'HairTriggerSoc' на оружии еще не существует, цель этого примера - показать, что вам не нужно все время указывать все поля.

Invisible Mesh (невидимый меш)

WSR поставляется с "невидимым" мешем, который можно использовать в системе визуального дополнения:

```
WSR.InvisibleMesh
```

Это полезно, когда вы пытаетесь заменить существующее визуальное дополнение, но у оружия уже есть дефолтное дополнение в том же сожете.

Например, пусть вы хотите заменить прицел у обычной штормовой винтовки. Вот как это выглядит по умолчанию:



И вы хотите заменить его на колиматор от Autopistol Overhaul, и для этого используете код:

```
; Заменить дополнение и перенести его в другой сокет, чтобы его можно было перемещать
независимо от других дополнений, использующих сокет 'Оптика'
+ATTACHMENT_REPLACEMENT=(TEMPLATE=AssaultRifle_CV, SOCKET=Optic,
SOCKET_REPLACEMENT=ROptic,
ORIGINAL_MESH="ConvAssaultRifle.Meshes.SM_ConvAssaultRifle_OpticC",
REPLACEMENT_MESH="AutopistolRebalance.Meshes.SM_Scope")
; Добавить этот "другой сокет" и переместить в другое место на оружии.
+SOCKETS_TO_ADD=(TEMPLATE=AssaultRifle_CV, SOCKET_NAME=ROptic, dPITCH=13.00f,
OFFSET_X=12.0f, OFFSET_Z=5.5f)
```



Это работает, но проблема в том, что дефолтные обычные прицелы винтовки все еще видимы в сокетe 'Оптика'. Вот здесь и пригодится Invisible Mesh:

```
; Сконфигурировать дополнение, которое появляется каждый раз, когда вы устанавливаете
прицел в сокет оптики, заменяя все находящееся в нем
+ADD_ATTACHMENTS=(MatchWeaponTemplate=AssaultRifle_CV, Type=AimUpgrade,
AttachSocket=Optic, MeshName="WSR.InvisibleMesh")
```



WEAPON SKIN REPLACER: СПИСОК КОМАНД #3

Обратите внимание, что для работы всех команд в этом разделе требуется наличие установленного мода [X2WOTCommunityHighlander](#).

SOCKETS_TO_ADD (добавление сокета)

Эта команда используется для добавления новых сокетов к указанному оружию или для изменения местоположения существующих сокетов. Это позволяет добавлять больше деталей к оружию, а также изменять положение его частей по своему усмотрению.

TEMPLATE (шаблон)

Имя оружейного шаблона, к которому добавляется сокет

BONE (кость)

Каждый сокет позиционно связан с костью. Если кость не указана, то будет использована корневая кость

оружия, находящаяся в районе правой рукой солдата. [от переводчика: кость - термин 3D-моделирования, скелет объекта, состоящий из связанных друг с другом костей, используется для создания анимации]

SOCKET_NAME (имя сокета)

Имя добавляемого сокета. Если на оружии сокет с таким именем уже имеется, то новый сокет его заменит.

OFFSET_X, OFFSET_Y, OFFSET_Z (координаты сокета)

Координатное смещение сокета относительно родительской кости, измеряемые с игровых сантиметров. По-умолчанию используются нулевые смещения. Используйте эти смещения для изменения положения сокета.

dPITCH, dYAW, dROLL (вращение сокета)

Углы поворота сокета в градусах относительно его родительской кости. По-умолчанию используются нулевые углы поворота. Эти значения могут быть отрицательными.

PITCH, YAW, ROLL (устаревшее вращение сокета)

Устаревший способ задания углов поворота сокета относительно его родительской кости, в виде числового значения в пределах от 0 до 65535, где 65535 - это поворот на 360 градусов, а $65536/4 = 16384$ - это 90 градусов. Эти значения могут быть отрицательными.

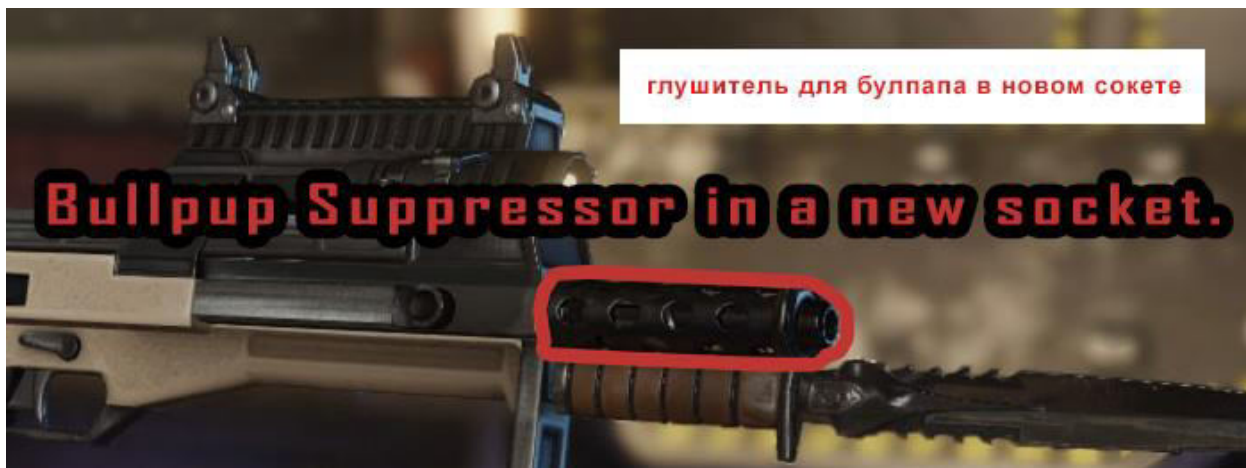
SCALE_X, SCALE_Y, SCALE_Z (масштабирование сокета)

Масштаб сокета по осям. При масштабировании сокета, любой прикрепленный к нему меш, также будет соответственно масштабирован. Вы можете использовать это для растягивания или сжатия частей оружия.

Пример использования команды:

```
+SOCKETS_TO_ADD=(TEMPLATE=SMG_CV, SOCKET_NAME=BayonetBonus, OFFSET_X=11.375f, OFFSET_Z=0.85f, SCALE_X=0.6f, SCALE_Y=0.55f, SCALE_Z=0.55f)
```

Этот кусок кода используется Bayonets-модом для добавления сокета к обычному SMG из пакета LW2 SMG. Сокет перемещается, поворачивается и растягивается для размещения косметического глушителя от обычного буллпапа, который используется для прикрепления к нему штыка.



Другим типичным применением было бы добавить сокет к оружию, и затем поместить в него фонарик в качестве дефолтного добавления, ну или любую другую часть оружия.

PROJECTILE_REPLACEMENT (замена выстрела)

Эта команда используется для замены визуализации выстрела в игровом архетипе указанного шаблона оружия.

ACCEPTOR_TEMPLATE (шаблон приемника)

Имя оружейного шаблона, для которого вы хотите заменить выстрел. Вы можете указать донорский выстрел одним из трех способов, а если укажете несколько методов одновременно, то они будут использоваться в следующем порядке: PROJECTILE_PATH -> DONOR_GAME_ARCHETYPE -> DONOR_TEMPLATE.

DONOR_TEMPLATE (шаблон донора)

Найдите игровой архетип для этого оружейного шаблона и скопируйте из него выстрел.

DONOR_GAME_ARCHETYPE (игровой архетип донора)

Найдите игровой архетип и скопируйте из него выстрел.

PROJECTILE_PATH (путь к выстрелу)

Укажите прямой путь к заменяемому выстрелу.

Пример использования команды:

```
+PROJECTILE_REPLACEMENT=(ACCEPTOR_TEMPLATE=AssaultRifle_BM,  
PROJECTILE_PATH="WP_Muton_Rifle.PJ_Muton_Rifle")  
+PROJECTILE_REPLACEMENT=(ACCEPTOR_TEMPLATE=AssaultRifle_MG,  
DONOR_GAME_ARCHETYPE="TLE2Cannon.WP_TLE2Cannon")
```

В первой строке для плазменной винтовки будет взят огненный выстрел из плазменного оружия Мутона. Во второй, для магнитной винтовки будет взят выстрел из магнитной TLP-пушки.

ANIMSET_REPLACEMENT (замена анимации)

Эта команда позволяет добавлять или заменять анимацию оружия или бойца с конкретным оружием (AnimSets).

ACCEPTOR_TEMPLATE (шаблон приемника)

Имя изменяемого оружейного шаблона. Есть несколько способов указать, где взять новую анимацию.

DONOR_TEMPLATE (шаблон донора)

Имя оружейного шаблона, используемое в качестве донора. WSR найдет игровой архетип этого оружия и возьмет анимацию из него.

DONOR_GAME_ARCHETYPE (игровой архетип донора)

В качестве альтернативы можете указать путь к игровому архетипу, из которого будет взята анимация.

REPLACE_WEAPON_ANIMSETS, REPLACE_SOLDIER_ANIMSETS (замена анимации оружия, замена анимации бойца)

По крайней мере один из этих двух переключателей должен использоваться вместе с DONOR_TEMPLATE и DONOR_GAME_ARCHETYPE. Это сообщит WSR, какие анимации следует скопировать. Обратите внимание, что с помощью этого метода оригинальные анимации удаляются из игрового архетипа оружия-акцептора.

Если оба этих флага используются одновременно, имена анимации выстрела будут автоматически скопированы с донора.

SOLDIER_ANIMSET_PATHS, SOLDIER_FEMALE_ANIMSET_PATHS, WEAPON_ANIMSET_PATHS (пути к анимациям бойца, женщины и оружия)

Наконец, можно указать прямые пути WSR к самим анимациям. Можно указать несколько анимаций одновременно в каждом из этих полей.

REMOVE_ORIGINAL_SOLDIER_ANIMSETS, REMOVE_ORIGINAL_WEAPON_ANIMSETS (удаление исходных анимаций бойца и оружия)

Один или оба из этих флагов могут использоваться вместе с путями анимаций. Если вы этого не сделаете, то новая анимация будет просто добавлена после исходной анимации.

```
WeaponFireAnimSequenceName  
WeaponFireKillAnimSequenceName  
WeaponSuppressionFireAnimSequenceName  
WeaponMoveEndFireAnimSequenceName  
WeaponMoveEndFireKillAnimSequenceName  
WeaponMoveEndTurnLeftFireAnimSequenceName  
WeaponMoveEndTurnLeftFireKillAnimSequenceName  
WeaponMoveEndTurnRightFireAnimSequenceName  
WeaponMoveEndTurnRightFireKillAnimSequenceName
```

Вы можете указать имена анимаций, используемых бойцом при стрельбе из оружия.

Пример использования команды:

```
+ANIMSET_REPLACEMENT=(ACCEPTOR_TEMPLATE=VektorRifle_MG,  
DONOR_TEMPLATE=AssaultRifle_MG, REPLACE_SOLDIER_ANIMSETS=True,  
REPLACE_WEAPON_ANIMSETS=True)
```

Это изменит режим стрельбы винтовки "Тьма" на полуавтоматический, используемый магнитной штурмовой винтовкой, см. [ролик на YouTube](#)

WEAPON SKIN REPLACER: ИСХОДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Где найти названия шаблонов, пути к игровым архетипам, установкам анимации и т.п.

Пропишите в своем конфиге *XComWeaponSkinReplacer.ini* следующие строки:

```
PRINT_WEAPON_INFO = true  
  
; Используйте дополнительные параметры для настройки вывода в лог  
PRINT_SCHEMATIC_NAMES = true  
PRINT_GAME_ARCHETYPES = true  
PRINT_PROJECTILES = true  
PRINT_ANIMSETS = true  
PRINT_DEFAULT_ATTACHMENTS = true  
PRINT_WEAPON_ATTACHMENTS = true  
PRINT_FIRE_ANIMATION_NAMES = true
```

После этого, всякий раз, когда вы запускаете игру, WSR-мод выведет указанную информацию обо всем оружии используемом в вашей игре в лог-файл, расположенный по адресу:

..\Documents\my games\XCOM2 War of the Chosen\XComGame\Logs\Launch.log

Это очень много информации, поэтому хорошей идеей будет отключить ее вывод, когда она вам не нужна. Вот пример выходных данных, касающихся магнитной винтовки Vektor:

```
[0023.65] WSR: Found weapon: Temnotic Rifle  
[0023.65] WSR: Template Name: VektorRifle_MG  
[0023.65] WSR: Engineering Schematic Name: VektorRifle_MG_Schematic  
[0023.65] WSR: Game Archetype: WP_ReaperRifle_MG.WP_ReaperRifle_MG  
[0023.67] WSR: Projectile: WP_ReaperRifle_MG.PJ_ReaperRifle_MG  
[0023.67] WSR: AnimSets - Soldier: Reaper.Anims.AS_ReaperRifle  
[0023.67] WSR: Weapon AnimSets: MagReaperRifle.Anims.AS_MagReaperRifle  
[0023.67] WSR: --WeaponFireAnimSequenceName: FF_FireConv  
[0023.67] WSR: --WeaponFireKillAnimSequenceName: None
```

```
[0023.67] WSR: --WeaponFireKillAnimSequenceName: None
[0023.67] WSR: --WeaponSuppressionFireAnimSequenceName: FF_FireSuppress
[0023.67] WSR: --WeaponMoveEndFireAnimSequenceName: None
[0023.67] WSR: --WeaponMoveEndFireKillAnimSequenceName: None
[0023.67] WSR: --WeaponMoveEndTurnLeftFireAnimSequenceName: None
[0023.67] WSR: --WeaponMoveEndTurnLeftFireKillAnimSequenceName: None
[0023.67] WSR: --WeaponMoveEndTurnRightFireAnimSequenceName: None
[0023.67] WSR: --WeaponMoveEndTurnRightFireKillAnimSequenceName: None
[0023.67] WSR: --Default Attachment in socket: Mag , mesh:
MagReaperRifle.Meshes.SM_HOR_Mag_ReaperRifle_MagA
[0023.67] WSR: --Default Attachment in socket: Optic , mesh:
MagReaperRifle.Meshes.SM_HOR_Mag_ReaperRifle_OpticA
[0023.67] WSR: --Default Attachment in socket: Reargrip , mesh:
CnvReaperRifle.Meshes.SM_HOR_Cnv_ReaperRifle_ReargripA
[0023.67] WSR: --Default Attachment in socket: Stock , mesh:
CnvReaperRifle.Meshes.SM_HOR_Cnv_ReaperRifle_StockA
[0023.67] WSR: --Default Attachment in socket: Trigger , mesh:
CnvReaperRifle.Meshes.SM_HOR_Cnv_ReaperRifle_TriggerA
[0023.67] WSR: --Default Attachment in socket: Light , mesh:
ConvAttachments.Meshes.SM_ConvFlashLight
```

Информация о визуальных дополнениях к оружию выводится отдельно и можно использовать предоставленное имя оружейного шаблона для его поиска, например :

```
[0029.65] WSR: Found upgrade: Scope
[0029.65] WSR: Template Name: AimUpgrade_Bsc

[0029.65] WSR: Attached to Weapon Template: VektorRifle_MG
[0029.65] WSR: Socket: Optic
[0029.65] WSR: Mesh: MagReaperRifle.Meshes.SM_HOR_Mag_ReaperRifle_OpticB

[0029.65] WSR: Found upgrade: Expanded Magazine
[0029.65] WSR: Template Name: ClipSizeUpgrade_Bsc

[0029.65] WSR: Attached to Weapon Template: VektorRifle_MG
[0029.65] WSR: Socket: Mag
[0029.65] WSR: Mesh: MagReaperRifle.Meshes.SM_HOR_Mag_ReaperRifle_MagB
```

WEAPON SKIN REPLACER: ОСНОВЫ

Как заменить весь внешний вид одного оружия на внешний вид другого

Это абсолютный минимум, который вы должны сделать:

```
+WEAPON_REPLACEMENT=(ACCEPTOR_TEMPLATE=AssaultRifle_CV, DONOR_TEMPLATE=Cannon_CV)
```

Если у оружия-донора настроены визуальные дополнения, то, скорее всего, вы захотите скопировать и их, в этом случае команда будет расширена до :

```
+WEAPON_REPLACEMENT=(ACCEPTOR_TEMPLATE=AssaultRifle_CV, DONOR_TEMPLATE=Cannon_CV,
COPY_DONOR_ATTACHMENTS=True, HIDE_ACCEPTOR_ATTACHMENTS=True)
```

... и спрятать это оружие потом

Иногда вы можете захотеть установить мод оружия только для того, чтобы использовать его в WSR-мод, и вы не хотите, чтобы донорское оружие появлялось в вашей игре. В конце концов, какой смысл, вы уже

используете его внешний вид на другом оружии, верно? В этом случае можно скрыть оружие донора и/или его инженерную схему, если она есть, например:

```
+WEAPON_REPLACEMENT=(ACCEPTOR_TEMPLATE=SniperRifle_MG, DONOR_TEMPLATE=WP_M97Viper_MG,
HIDE_ACCEPTOR_ATTACHMENTS=True, HIDE_DONOR_TEMPLATE=True, HIDE_DONOR_SCHEMATIC=True)
```

Будьте очень осторожны с шаблонами и схемами, которые вы скрываете. НЕ СКРЫВАЙТЕ шаблоны и схемы базового игрового (ванильного) оружия. Имейте в виду, что многие виды оружия из модов используют технические схемы базового игрового оружия. Поэтому, если вы попытаетесь скрыть "их" схемы, вы будете скрывать схемы базового игрового оружия, что с большой вероятностью нарушит вашу кампанию. Вас предупредили!

Weapon Skin Replacer: Вопросы

? Когда я использую оружие или активы из другого мода, должен ли этот мод быть активным и загруженным?

! Игра загружает активы только из активных модов. Если вы хотите использовать ресурсы определенного мода, но не хотите, чтобы этот мод влиял на вашу игру каким-либо иным образом, вы можете оставить мод неактивным и просто скопировать файлы из папки "Content" этого мода в папку "Content" другого активного мода. Для этой цели можно воспользоваться папкой "Content" данного WSR-мода.

Weapon Skin Replacer: Поиск проблем

Если у вас возникли проблемы с WSR-модом или что-то работает не так, как вы ожидали, сделайте следующее:

Найдите в своем конфиге *XComWeaponSkinReplacer.ini* строку с параметром `ENABLE_LOGGING` и присвойте ему значение:

```
ENABLE_LOGGING = True
```

Это заставит WSR-мод выводить в лог игры информацию об обнаруженных ошибках. Проведите в логе поиск по тегу "WSR", особенно для строк, содержащих ошибки или предупреждения, это может пролить свет на ваши проблемы. 90% общих проблем вызваны опечатками, поэтому обычно лучше вообще не печатать, а делать все с помощью копирования. Обратите внимание, что не все действия WSR регистрируются.

ПРИЛОЖЕНИЯ:

Данную и другую дополнительную информацию можно найти в файле *ReadMe.txt*, поставляемым вместе с модом.

Имена сокетов дефолтного оружия

- Suppressor
- Optic
- Mag

- Foregrip
- Reargrip
- Trigger
- Core_Left
- Core_Right
- Core_Teeth
- Core_Center
- AutoLoader
- Stock
- Crossbar
- HeatSink
- StockSupport

Схема расположения сокетов на дефолтном оружии:



Имена шаблонов дефолтного оружия:

В ванильном XCOM2 находятся:

- AssaultRifle_CV
- AssaultRifle_MG
- AssaultRifle_BM
- MilitiaRifle_CV
- MilitiaRifle_MG
- MilitiaRifle_BM
- Pistol_CV
- Pistol_MG
- Pistol_BM
- Shotgun_CV
- Shotgun_MG
- Shotgun_BM

- Cannon_CV
- Cannon_MG
- Cannon_BM
- SniperRifle_CV
- SniperRifle_MG
- SniperRifle_BM
- Sword_CV
- Sword_MG
- Sword_BM
- PsiAmp_CV
- PsiAmp_MG
- PsiAmp_BM
- XComTurretM1_WPN
- XComTurretM2_WPN
- AssaultRifle_Central
- AssaultRifle_MG_Advent
- AdvCaptainM1_WPN
- AdvCaptainM2_WPN
- AdvCaptainM3_WPN
- AdvMEC_M2_WPN
- AdvMEC_M2_Shoulder_WPN
- AdvMEC_M1_WPN
- AdvMEC_M1_Shoulder_WPN
- AdvPsiWitchM2_WPN
- AdvPsiWitchM2_PsiAmp
- AdvPsiWitchM3_WPN
- AdvPsiWitchM3_PsiAmp
- AdvShieldBearerM2_WPN
- AdvShieldBearerM3_WPN
- AdvStunLancerM1_WPN
- AdvStunLancerM2_WPN
- AdvStunLancerM3_WPN
- AdvTrooperM1_WPN
- AdvTrooperM2_WPN
- AdvTrooperM3_WPN
- AdvTurretM1_WPN
- AdvShortTurretM1_WPN
- AdvTurretM2_WPN
- AdvTurretM3_WPN
- AdvCounterOpM1_WPN
- AdvCounterOpM2_WPN
- AdvCounterOpM3_WPN
- Andromedon_WPN
- AndromedonRobot_WPN
- Archon_WPN
- Archon_Blazing_Pinions_WPN
- Cyberus_WPN
- Gatekeeper_WPN
- Muton_WPN
- Sectoid_WPN

- Sectopod_WPN
- Sectopod_Wrathcannon_WPN
- PrototypeSectopod_WPN
- PrototypeSectopod_Wrathcannon_WPN
- Viper_WPN
- Viper_Tongue_WPN
- ArchonStaff
- AndromedonRobot_MeleeAttack
- Faceless_MeleeAoE
- Muton_MeleeAttack
- PsiZombie_MeleeAttack
- AdvStunLancerM1_StunLance
- AdvStunLancerM2_StunLance
- AdvStunLancerM3_StunLance
- AdvTrooperMP_WPN
- AdvCaptainMP_WPN
- AdvStunLancerMP_WPN
- AdvShieldBearerMP_WPN
- AdvMEC_MP_WPN
- SectoidMP_WPN
- ViperMP_WPN
- MutonMP_WPN
- CyberusMP_WPN
- ArchonMP_WPN
- AndromedonMP_WPN
- SectopodMP_WPN
- GatekeeperMP_WPN
- PsiZombieMP_MeleeAttack
- RocketLauncher
- ShredderGun
- Flamethrower
- FlamethrowerMk2
- BlasterLauncher
- PlasmaBlaster
- ShredstormCannon

Добавлено в DLC "Alien Hunters":

- AlienHunterRifle_CV
- AlienHunterRifle_MG
- AlienHunterRifle_BM
- AlienHunterPistol_CV
- AlienHunterPistol_MB
- AlienHunterPistol_BM
- AlienHunterAxe_CV
- AlienHunterAxe_MB
- AlienHunterAxe_BM

Добавлено в DLC "Shen's Last Gift":

- SparkRifle_CV
- SparkRifle_MG
- SparkRifle_BM

Добавлено в WOTC:

- VektorRifle_CV
- VektorRifle_MG
- VektorRifle_BM
- Bullpup_CV
- Bullpup_MG
- Bullpup_BM
- WristBlade_CV
- WristBlade_MG
- WristBlade_BM
- WristBladeLeft_CV
- WristBladeLeft_MG
- WristBladeLeft_BM
- ShardGauntlet_CV
- ShardGauntlet_MG
- ShardGauntlet_BM
- ShardGauntletLeft_CV
- ShardGauntletLeft_MG
- ShardGauntletLeft_BM
- Sidearm_CV
- Sidearm_MG
- Sidearm_BM
- ChosenRifle_CV
- ChosenRifle_MG
- ChosenRifle_BM
- ChosenRifle_T4
- ChosenRifle_XCOM
- ChosenShotgun_CV
- ChosenShotgun_MG
- ChosenShotgun_BM
- ChosenShotgun_T4
- ChosenShotgun_XCOM
- ChosenSword_CV
- ChosenSword_MG
- ChosenSword_BM
- ChosenSword_T4
- ChosenSword_XCOM
- ChosenSniperRifle_CV
- ChosenSniperRifle_MG
- ChosenSniperRifle_BM
- ChosenSniperRifle_T4
- ChosenSniperRifle_XCOM

- ChosenSniperPistol_CV
- ChosenSniperPistol_MG
- ChosenSniperPistol_BM
- ChosenSniperPistol_T4
- ChosenSniperPistol_XCOM
- PsionicSoldier_PsiAmp
- SpectreM1_PsiAttack
- SpectreM1_WPN
- SpectreM2_PsiAttack
- SpectreM2_WPN
- AdvPurifierFlamethrower
- AdvPriestM1_WPN
- AdvPriestM2_WPN
- AdvPriestM3_WPN
- AdvPriestM1_PsiAmp
- AdvPriestM2_PsiAmp
- AdvPriestM3_PsiAmp
- Reaper_Claymore
- AdvPurifierFlamethrowerMP
- AdvPriestMP_WPN
- AdvPriestMP_PsiAmp
- SpectreMP_PsiAttack
- SpectreMP_WPN

Добавлено в TLP:

- TLE_AssaultRifle_CV
- TLE_AssaultRifle_MG
- TLE_AssaultRifle_BM
- TLE_Cannon_CV
- TLE_Cannon_MG
- TLE_Cannon_BM
- TLE_Pistol_CV
- TLE_Pistol_MG
- TLE_Pistol_BM
- TLE_SniperRifle_CV
- TLE_SniperRifle_MG
- TLE_SniperRifle_BM
- TLE_Shotgun_CV
- TLE_Shotgun_MG
- TLE_Shotgun_BM
- TLE_Sword_CV
- TLE_Sword_MG
- TLE_Sword_BM

Подробную информацию по мешам см. в файле *ReadMe.txt*, поставляемым вместе с модом.