

RAW COMMENTS COPY/PASTED

"AIMING":

```
("Время для Максимальное улучшение стрельбы в зависимости от того как долго бот целиться")float MAX_AIM_PRECICING = 5f;
("Козфициент скорость пристрелки. Больше == Лучше")float BETTER_PRECICING_COEF = 0.7f;
("дистанции при сдвижение на который прицеливание не прервется по Y")float RECLC_Y_DIST = 1.2f;
("дистанции при сдвижение на который прицеливание не прервется по XZ")float RECALC_DIST = 0.7f;
("public float BASE_ANF_COEF = 7;")float RECALC_SQR_DIST;
("усиленное прицеливание когда выглядываешь за укрытия")float COEF_FROM_COVER = 0.85f;
("Время прицеливания умножается на этот коэффициент если чар паникует")float PANIC_COEF = 3.5f;
("Козфициент увеличения разлета при панике")float PANIC_ACCURATY_COEF = 3f;
("Козфициент улучшенного прицеливания")float HARD_AIM = 0.75f;
("шанс прицеливания по время стрельбы [0;100]")int HARD_AIM_CHANCE_100 = 100;
("Время паники при обычное")float PANIC_TIME = 6f;
("После сколько попыток доприцелится бот все равно переприцелится даже если было цель очень близко")int RECALC_MUST_TIME = 3;
("После сколько попыток доприцелится бот все равно переприцелится даже если было цель очень близко min max")int RECALC_MUST_TIME_MIN = 1;
("После сколько попыток доприцелится бот все равно переприцелится даже если было цель очень близко min max")int RECALC_MUST_TIME_MAX = 2;
("Время паники при попадании по боту.")float DAMAGE_PANIC_TIME = 25f;
("уровень стрельбы по опасной точке")float DANGER_UP_POINT = 1.3f;
("насколько лучше может стать стрельба от пристрелки - 0.15 == 85%. 0.5 == 50% . 1 == 0%")float MAX_AIMING_UPGRADE_BY_TIME = 0.7f;
("это вероятность того что бот скосит стрельбу при попадании по нему. Альтернатива - ухудшить время прицеливания.")float DAMAGE_TO_DISCARD_AIM_0_100 = 86f;
("Минимальное ухудшение времени прицеливания")float MIN_TIME_DISCARD_AIM_SEC = 0.3f;
("Макс ухудшение времени прицеливания")float MAX_TIME_DISCARD_AIM_SEC = 1.3f;
("Козфициент зависимости прицеливания в горизонтальной плоскости в зависимости от угла до цели")float XZ_COEF = 0.15f;
("Козфициент зависимости прицеливания в горизонтальной плоскости в зависимости от угла до цели")float XZ_COEF_STATIONARY_BULLET = 0.15f;
("Козфициент зависимости прицеливания в горизонтальной плоскости в зависимости от угла до цели")float XZ_COEF_STATIONARY_GRENADE = 0.25f;
("Сколько примерно нужно выстрелов по цели что бы поменять приоритет на стрельбу по ногам")int SHOOT_TO_CHANGE_PRIORITY = 5525;
("Базовое время прицеливания. Прибавляета к результату полученному по формуле")float BOTTOM_COEF = 0.3f;
("Прибавляется к первому времени прицеливания в игрока ботом")float FIRST_CONTACT_ADD_SEC = 0.1f;
("шанс срабатывания задержки указанной в FIRST_CONTACT_ADD_SEC")float FIRST_CONTACT_ADD_CHANCE_100 = 80f;
("Базовое время, через которое бот отойдет от попадания по нему и перестанет афектить прицеливание")float BASE_HIT_AFFECTION_DELAY_SEC = 0.77f;
("Минимально насколько может отойти прицел от попадания в бота в градусах")float BASE_HIT_AFFECTION_MIN_ANG = 4f;
("Максимально насколько может отойти прицел от попадания в бота в градусах")float BASE_HIT_AFFECTION_MAX_ANG = 18f;
("Базовый сдвиг в метрах для прицеливания (пример: BASE_SHIEF=5 => значит на расстоянии 20 метров прицеливаться будет как на 20+5=25)")float BASE_SHIEF = 1f;
("Базовый сдвиг в метрах для прицеливания (пример: BASE_SHIEF=5 => значит на расстоянии 20 метров прицеливаться будет как на 20+5=25)")float BASE_SHIEF_STATIONARY_BULLET = 0.05f;
("Базовый сдвиг в метрах для прицеливания (пример: BASE_SHIEF=5 => значит на расстоянии 20 метров прицеливаться будет как на 20+5=25)")float BASE_SHIEF_STATIONARY_GRENADE = 0.05f;
("Настолько бот становится косее если он был поврежден")float SCATTERING_HAVE_DAMAGE_COEF = 2f;
("Модификатор зависимости прицеливания от дистанции не линейног (за линейность отвечает др. параметр). //рекомендуемые знаечни 0.2..1.3. //Меньше 1 - значит чем дальше тем будет точнее чем лнейная зависимость. Больше - косее.")float SCATTERING_DIST_MODIF = 0.8f;
("Модификатор зависимости прицеливания от дистанции не линейног (за линейность отвечает др. параметр). //рекомендуемые знаечни 0.2..1.3. //Меньше 1 - значит чем дальше тем будет точнее чем лнейная зависимость. Больше - косее.")float SCATTERING_DIST_MODIF_CLOSE = 0.6f;
("default - в центр тушки // 1 - рандщомно + центр // 2 - рандомно кроме ног + центр // 3 - первая замеченная часть тела // 4 - рандщомно + центр + без головы // 5 - рандомно кроме ног + центр + без головы //6 - сначала голову")int AIMING_TYPE = 2;
("Если враг ближе чем X то прицеливата будем только в тело.")float DIST_TO_SHOOT_TO_CENTER = 3f;
("Если враг ближе чем X то разлета не будет.")float DIST_TO_SHOOT_NO_OFFSET = 3f;
("Если больше 0 то используется сферкаст с указанным радиусом. Если меньше 0 то используется лайнкаст.")float SHPERE_FRIENDY_FIRE_SIZE = -1f;
("Настолько больше будет разлет если бот стреляет сходу")float COEF_IF_MOVE = 1.5f;
("Настолько дольше будет прицеливание если бот стреляет сходу")float TIME_COEF_IF_MOVE = 1.5f;
("Бот считается что двигается если он прошел за кадр больше чем X")float BOT_MOVE_IF_DELTA = 0.01f;
("Шанс что следующем выстрелом бот промажет")float NEXT_SHOT_MISS_CHANCE_100 = 100f;
("Насколько выше выстрелит бот если захочет стрелять мимо")float NEXT_SHOT_MISS_Y_OFFSET = 1f;
("Шанс что бот будет включать фонарик когда целится")float ANYTIME_LIGHT_WHEN_AIM_100 = -1f;
("Через сколько секунд после первого замечания врага можно будет стрелять в любую часть тела")float ANY_PART_SHOOT_TIME = 900f;
("Дальность отступления назад для проверки возможности выстрела (Что бы нельзябыло просунуть ствол через дверь)")float WEAPON_ROOT_OFFSET = 0.35f;
("Минимальный урон что бы бот получил дебаффы от урона")float MIN_DAMAGE_TO_GET_HIT_AFFETS = 1f;
("Максимальное время прицеливания")float MAX_AIM_TIME = 1.5f;
( "")float OFFSET_RECAL_ANYWAY_TIME = 1f;
("Уровень сжатия прицельной сферы сверху")float Y_TOP_OFFSET_COEF = 0.2f;
("Уровень сжатия прицельной сферы снизу")float Y_BOTTOM_OFFSET_COEF = 0.2f;
("Если враг уйдет дальше чем X градусов в 1 сторону то бот покинет стационар")float STATIONARY_LEAVE_HALF_DEGREE = 45f;
("Базовое кл-во попадаий мимо МИН")int BAD_SHOOTS_MIN;
("Базовое кл-во попадаий мимо МАКС")int BAD_SHOOTS_MAX;
("сли мы стреляем мимо, то бот настолько отлоит свой прицел от цели в метрах")float BAD_SHOOTS_OFFSET = 1f;
("Базовый коэфициент из формулы == N N*ln(x/5+1.2)")float BAD_SHOOTS_MAIN_COEF = 1f;
( "")float START_TIME_COEF = 1f;
```

"BOSS":

```
("Дистанция ближе которой босс будет предупреждать")float BOSS_DIST_TO_WARNING = 34f;
( "")float BOSS_DIST_TO_WARNING_SQRT = 576f;
("Дистанция ближе которой босс будет предупреждать игроков фракции юсек")float BOSS_DIST_TO_WARNING_USEC = 34f;
( "")float BOSS_DIST_TO_WARNING_SQRT_USEC = 576f;
("Дистанция ближе которой босс будет предупреждать игроков фракции bear")float BOSS_DIST_TO_WARNING_BEAR = 34f;
( "")float BOSS_DIST_TO_WARNING_SQRT_BEAR = 576f;
("Дистанция выйдя за которую босс перестает обращать внимание на дикого")float BOSS_DIST_TO_WARNING_OUT = 43f;
( "")float BOSS_DIST_TO_WARNING_OUT_SQRT = 1089f;
("Дистанция ближе которой босс будет стрелять.")float BOSS_DIST_TO_SHOOT = 16f;
( "")float BOSS_DIST_TO_SHOOT_SQRT = 9f;
( "")float CHANCE_TO_SEND_GRENADE_100 = 100f;
```

```
("Дистанция до босса, если до от потенциального укрытия больше чем X то боты будут не будут занимать его.")float MAX_DIST_COVER_BOSS = 25f;
( "" )float MAX_DIST_COVER_BOSS_SQRT;
("Дистанция если враг ближе X то будет отправленна проверка или запрошен бросок грены")float MAX_DIST_DECIDER_TO_SEND = 35f;
( "" )float MAX_DIST_DECIDER_TO_SEND_SQRT;
("Через столько после потери из видения босс решала будет отправлять челов на проверку")float TIME_AFTER_LOSE = 15f;
("Но не больше чем X")float TIME_AFTER_LOSE_DELTA = 60f;
("Столько он попробует отправить")int PERSONS_SEND = 2;
("Через столько он попробует отправить еще раз")float DELTA_SEARCH_TIME = 18f;
("Является ли нахождение всех в укрытиях необходимым условием что бы отправлять на проверку")bool COVER_TO_SEND = true;
("Столько босс не будет стрелять во врага дикого пока с ним разбирается свита если этот дикий не стреляет в самого босса")float WAIT_NO_ATTACK_SAVAGE = 10f;
("Шанс что при выборе пути для патрулирования босс выберет Маршрут Отдыха а не основной")float CHANCE_USE_RESERVE_PATROL_100 = 50f;
("время, через которое предупреждение будет считаться завершённым")float WARN_PLAYER_PERIOD = 15f;
("объём регенерации хп в бою за минуту (применяется раз в 3 секунды)")float EFFECT_REGENERATION_PER_MIN;
("использовать ли обезболивающие на старте")bool EFFECT_PAINKILLER;
("Дистанция по высоте в рамках которой игрок считается врагом киллы")float KILLA_Y_DELTA_TO_BE_ENEMY_BOSS = 5f;
("Дистанция в рамках которой игрок считается врагом киллы")float KILLA_DITANCE_TO_BE_ENEMY_BOSS = 45f;
("Через сколько секунд босс пойдет искать")float KILLA_START_SEARCH_SEC = 40f;
("Сколько длиться контузия.")float KILLA_CONTUTION_TIME = 5f;
("ближняя дистанция")float KILLA_CLOSE_ATTACK_DIST = 8f;
("средняя дистанция")float KILLA_MIDDLE_ATTACK_DIST = 22f;
("дальняя дистанция")float KILLA_LARGE_ATTACK_DIST = 41f;
("для остановки и ожидания поиска дистанция")float KILLA_SEARCH_METERS = 30f;
("Дистанция для поиска укрытий в режиме защиты")float KILLA_DEF_DIST_SQRT = 225f;
("Если бот в течении этой дельты никого не нашел и побывал ближе чем KILLA_SEARCH_METERS то он пойдет посидит отдохнет.")float KILLA_SEARCH_SEC_STOP_AFTER_COMING = 25f;
("Если место с которого надо сапресить дальше чем X то он не будет сапресить.")float KILLA_DIST_TO_GO_TO_SUPPRESS = 6f;
("Сколько ждать и не бежать после подавления гранатой")float KILLA_AFTER_GRENADE_SUPPRESS_DELAY = 2f;
("После сколькои штурмов должен настать перерыв")int KILLA_CLOSEATTACK_TIMES = 3;
("Длительность перерыва")float KILLA_CLOSEATTACK_DELAY = 10f;
("Килла базовое время ожидания в укрытии.")float KILLA_HOLD_DELAY = 5f;
("Если перед набегом на врага пуль меньше чем X то килла перезарядится")int KILLA_BULLET_TO_RELOAD = 13;
("Если перед набегом на врага пуль меньше чем X то килла перезарядится")float PERCENT_BULLET_TO_RELOAD = 0.6f;
("Будет ли босс предупреждать (с учетом дистанции)")bool SHALL_WARN = true;
( "" )int KILLA_ENEMIES_TO_ATTACK = 3;
("Если враги оказываются на короткой дистанции (менее 30м) босс штурмует их.")float KILLA_ONE_IS_CLOSE = 30f;
("НАсколько дольше килла зажимает от пролетающих мима пуль")float KILLA_TRIGGER_DOWN_DELAY = 1f;
("НАсколько дольше килла выглядывает из укрытия")float KILLA_WAIT_IN_COVER_COEF = 1f;
("Дистанция по высоте в рамках которой игрок считается врагом тагиллы")float TAGILLA_Y_DELTA_TO_BE_ENEMY_BOSS = 2f;
("квадрат дистанции, с которой тагилле на помощь будут приходить дикие.")float TAGILLA_SAVAGE_HELP_SQR_DIST = 10000f;
("ближняя дистанция с игнорированием безопасности")float TAGILLA_FORCED_CLOSE_ATTACK_DIST = 7f;
("Если враги оказываются на короткой дистанции (менее 15м) босс штурмует их с бОльшим шансом при срабатывании триггера. Расстояние считается по навмешу!")float TAGILLA_FIRST_ASSAULT_RADIUS = 15f;
("шанс штурма при успешном срабатывании триггера на меньшем радиусе.")float TAGILLA_FIRST_ASSAULT_CHANCE = 100f;
("Если враги оказываются на короткой дистанции (менее 30м) босс штурмует их с меньшим шансом при срабатывании триггера. Расстояние считается по навмешу!")float TAGILLA_SECOND_ASSAULT_RADIUS = 30f;
("шанс штурма при успешном срабатывании триггера на большем радиусе.")float TAGILLA_SECOND_ASSAULT_CHANCE = 30f;
("квадрат дистанции, начиная с которой Тагилла будет считать врага замеченным, даже если не видел его. В идеале - TAGILLA_CLOSE_ATTACK_DIST")float TAGILLA_FEEL_ENEMY_DIST_SQR = 900f;
("прекратить преследование, если не нанёс удар в течение такого количества секунд")float TAGILLA_TIME_TO_PURSUIT_WITHOUT_HITS = 6f;
("не принимать решение преследовать чаще чем раз в X секунд")float TAGILLA_MELEE_ATTACK_NEXT_DECISION_PERIOD = 10.5f;
("шанс штурма при перезарядке")float TAGILLA_MELEE_CHANCE_RELOAD = 100f;
("шанс штурма при использовании предмета")float TAGILLA_MELEE_CHANCE_INTERACTION = 100f;
("шанс штурма при использовании инвентаря")float TAGILLA_MELEE_CHANCE_INVENTORY = 100f;
("шанс штурма при использовании аптечки")float TAGILLA_MELEE_CHANCE_MEDS = 100f;
("шанс штурма при близком приближении")float TAGILLA_MELEE_CHANCE_FORCED = 100f;
("минимальное время между окончанием предыдущего штурма и началом следующего")float TAGILLA_MIN_TIME_TO_REPEAT_MELEE_ASSAULT = 8f;
("дистанция хотя бы 1 врага до лута меньше чем X когда все заняли позиции то атаковать")float KOJANIY_DIST_WHEN_READY = 40f;
("для учета количества врагов учитывается этот радиус.")float KOJANIY_DIST_TO_BE_ENEMY = 200f;
("Дистанция до лута что бы можно было атаковать")float KOJANIY_MIN_DIST_TO_LOOT = 20f;
( "" )float KOJANIY_MIN_DIST_TO_LOOT_SQRT = 100f;
("Если враг подошел ближе чем X к свите/боссу то атаковать.")float KOJANIY_DIST_ENEMY_TOO_CLOSE = 15f;
("Коэффициент допуска к луту по дистанции для врагов больше 1")float KOJANIY_MANY_ENEMIES_COEF = 1.5f;
("Стартовая позиция при драки - true- отсчитывается от бота. false- отсчитывается от Позиции для окружения игрока")bool KOJANIY_FIGHT_CENTER_POS_ME;
("Дистанция для пересчета. Если последняя точка пересчета больше чем X относительно новой.")float KOJANIY_DIST_CORE_SPOS_RECALC = 25f;
( "" )float KOJANIY_DIST_CORE_SPOS_RECALC_SQRT;
("Через сколько кожаный или один из помощников после потери цели из виду дадут выстрелов")float KOJANIY_START_SUPPERS_SHOOTS_SEC = 30f;
("Через сколько после первого ложного обстрела можно будет начать второй")float KOJANIY_START_NEXT_SUPPERS_SHOOTS_SEC = 90f;
("если врагов строго больше чем X то будет использованна защитная тактика")int KOJANIY_SAFE_ENEMIES = 1;
("Через сколько секунд после пропадения из виду боссу/фолловеру становится пох на врага.")float KOJANIY_TAKE_CARE_ABOUT_ENEMY_DELTA = 2f;
("Через сколько секунд после пропадения из виду боссу/фолловеру пойдут в ближайшее укрытие")float KOJANIY_WANNA_GO_TO_CLOSEST_COVER = 15f;
("название желаемого типа пути")string GLUHAR_FOLLOWER_PATH_NAME = "Attack";
( "" )float GLUHAR_FOLLOWER_SCOUT_DIST_START_ATTACK = 80f;
( "" )float GLUHAR_FOLLOWER_SCOUT_DIST_END_ATTACK = 120f;
( "" )float GLUHAR_BOSS_WANNA_ATTACK_CHANCE_0_100 = 150f;
("Дистанция ДО босса с которой можно атаковать ассаутерам.")float GLUHAR_ASSAULT_ATTACK_DIST = 80f;
("Дистанция если првевысить её то асаутеры перестанут атаковать")float GLUHAR_STOP_ASSAULT_ATTACK_DIST = 260f;
( "" )float GLUHAR_TIME_TO_ASSAULT = 10f;
("Если бот должен охранять босса, но в текщем укрытии дистанция больше чем X то он постарается поменять укртие на поближе")float DIST_TO_PROTECT_BOSS = 15f;
("Через какое время босс проверит и захочет вызвать подкрепу . Если <0 то не работает")float GLUHAR_SEC_TO_REINFORSMENTS = -1f;
("Может ли глухать вызывать подкрепу по этим ивентам")bool GLUHAR_REINFORSMENTS_BY_EXIT;
```

```
("Может ли глухать вызывать подкрепу по этим ивентам")bool GLUHAR_REINFORSMENTS_BY_EVENT;
("Может ли глухать вызывать подкрепу по этим ивентам")bool GLUHAR_REINFORSMENTS_BY_PLAYER_COME_TO_ZONE;
("Если фоловеров меньше чем X то можно вызывать подкрепу . Если <0 то не работает")int GLUHAR_FOLLOWERS_TO_REINFORSMENTS = -1;
("Целевое кол-во по роли")int GLUHAR_FOLLOWERS_SECURITY = 3;
("Целевое кол-во по роли")int GLUHAR_FOLLOWERS_ASSAULT = 2;
("Целевое кол-во по роли")int GLUHAR_FOLLOWERS_SCOUT = 2;
("Целевое кол-во по роли")int GLUHAR_FOLLOWERS_SNIPE;
("Дистанция до босса когда он начинает хотеть идти убивать если штурмовики дереться")float GLUHAR_BOSS_DIST_TO_ENEMY_WANT_KILL = 40f;
("Сколько секунд отходить в укрытия если тебя концули и враг не виден ")float IF_I_HITTED_GO_AWAY_SEC_HIT = 2f;
("На сколько бот должен отстать от боса что бы перейти на бег если он использует передвижение с остановками.")float DIST_TO_START_RUN_FOR_COVER_WITH_STOP = 14f;
("На сколько оставшаяся дистанция пути бота должна отличаться от оставшийся дистанции босса что бы он мог перейти на бег если он использует передвижение с остановками.")float DELTA_DIST_DEST_BOSS_START_RUN_FOR_COVER_WITH_STOP = 8f;
("Использовать только точки со стрельбой")bool SANITAR_ONLY_FIGHT_COVERS = true;
("Тактика 2 укрытий")bool SANITAR_TWO_COVER_TACTIC = true;
("Если фоловров меньше чем X то предупреждать не будут")int COUNT_FOLLOWERS_TO_WARN = 2;
("Может ли босс при тактике укрытий использовать кусты")bool RUN_HIDE_CAN_USE_TREE_COVRES;
("Если расстояния меньше X то будет игнорироваться видимость врага для атаки ножом")float SECTANT_INDOOR_DIST_NOT_TO_ATTACK = 6f;
("При добавлении бота во враги из-за пересечения радиуса босса, даёт читерную видимость на кадр")bool SET_CHEAT_VISIBLE_WHEN_ADD_TO_ENEMY;
("Сколько надо прстоять в круге что бы стать врагом")float TOTAL_TIME_KILL = 50f;
("Через столько после предупреждения станет врагом ")float TOTAL_TIME_KILL_AFTER_WARN = 5f;
("После сколько пересечений границы круга чел будет атакован")int COME_INSIDE_TIMES = 5;
("Насколько метров надо отойти от начала предупреждения ботов что бы он прекратил предупреждать")float BOSS_DIST_TO_WARNING_OUT_DELTA = 15f;
("Через сколько сек после первого дейтсвия педупреждения будет становится враго")float TOTAL_TIME_KILL_AFTER_START_WARN = 15f;
("Сколько врагов видно что бы попытаться поливать гранатометом")int BIG_PIPE_ARTILLERY_COUNT = 1;
("Шанс что босс вместо перемещения лежа будет телепортироваться")float BOSS_ZRYACHIY_TELEPORT_CHANCE = 25f;
("минимальная дистанция до фрага что бы можно было телепортироваться")float BOSS_ZRYACHIY_MIN_DIST_TO_TELEPORT = 150f;
("сколько секунд проходит с рождения бота что бы можно было телепортироваться")float BOSS_ZRYACHIY_TELEPORT_CAN_SECONDS_FROM_START = 99999f;
("минимальная дистанция для выбора следующего укрытия")float BOSS_ZRYACHIY_MIN_DIST_TO_NEXT_COVER = 3f;
("минимальный уровень тумана что бы можно было перепортиться")float BOSS_ZRYACHIY_POSSIBLE_FOG = 0.025f;
```

"CHANGE":

```
("коэффициент дальности видимости когда внутри дыма")float SMOKE_VISION_DIST = 0.6f;
("коэффициент скорости замечания когда внутри дыма")float SMOKE_GAIN_SIGHT = 1.6f;
("коэффициент точности когда внутри дыма")float SMOKE_SCATTERING = 1.6f;
("коэффициент скорости прицеливания когда внутри дыма")float SMOKE_PRECICING = 1.6f;
("коэффициент слышимости дальности когда внутри дыма")float SMOKE_HEARING = 1f;
("коэффициент скорости прицеливания когда внутри дыма")float SMOKE_ACCURATY = 1.6f;
("коэффициент шанса лечь в случае опасности внезапной когда внутри дыма")float SMOKE_LAY_CHANCE = 1.6f;
("коэффициент дальности видимости когда ослеплен")float FLASH_VISION_DIST = 0.2f;
("коэффициент скорости замечания когда ослеплен")float FLASH_GAIN_SIGHT = 1.8f;
("коэффициент точности когда ослеплен")float FLASH_SCATTERING = 1.6f;
("коэффициент скорости прицеливания когда ослеплен")float FLASH_PRECICING = 1.6f;
("коэффициент слышимости дальности когда ослеплен")float FLASH_HEARING = 1f;
("коэффициент скорости прицеливания когда ослеплен")float FLASH_ACCURATY = 1.6f;
("коэффициент шанса лечь в случае опасности внезапной когда ослеплен")float FLASH_LAY_CHANCE = 1f;
("коэффициент дальности слышимости когда оглушен")float STUN_HEARING = 0.6f;
```

"CORE":

No Comments Available in Assembly

```
float VisibleAngle = 110f;
float VisibleDistance = 137f;
float GainSightCoef = 0.2f;
float ScatteringPerMeter = 0.08f;
float ScatteringClosePerMeter = 0.12f;
float DamageCoeff = 1.2f;
float HearingSense = 0.65f;
bool CanRun = true;
bool CanGrenade = true;
AimingType AimingType;
float PistolFireDistancePref = 35f;
float ShotgunFireDistancePref = 50f;
float RifleFireDistancePref = 100f;
float AccuratySpeed = 0.3f;
float WaitInCoverBetweenShotsSec = 2f;
```

"COVER":

```
("min Время после которогобот убежавший в засаду может вернуться в режим атаки")float RETURN_TO_ATTACK_AFTER_AMBUSH_MIN = 20f;
("max")float RETURN_TO_ATTACK_AFTER_AMBUSH_MAX = 50f;
("Дистанция на которой бот пугается выстрела и перестает считать свое укрытие надежным")float SOUND_TO_GET_SPOTTED = 10f;
("Время которое после последней перестрелки бот будет сидеть в укрытии (При атакующем состоянии) по любому")float TIME_TO_MOVE_TO_COVER = 15f;
("Максимальная дистанция при которйо бот считается в укрытии, после перелоиска точки укрытия")float MAX_DIST_OF_COVER = 4f;
("Дельта для перерасчета поиска укрытия во время бега.")float CHANGE_RUN_TO_COVER_SEC = 5f;
("Дельта для перерасчета поиска укрытия во время бега от гранаты.")float CHANGE_RUN_TO_COVER_SEC_GREANDE = 0.6f;
( "")float MIN_DIST_TO_ENEMY = 9f;
("Если мы уже приблизились к нашей точке на X м. То она не может быть сменена")float DIST_CANT_CHANGE_WAY = 5f;
```

```
("Если игрок смотрит на меня и ближе чем X то укрытия считается ненадежным и будет покинуто")float DIST_CHECK_SFETY = 20f;
("Как часто крытие проверяется на сохранность")float TIME_CHECK_SAFE = 2f;
("Время за которое бот выглядывает и прячется за укрытиям")float HIDE_TO_COVER_TIME = 1.5f;
( "" )float MAX_DIST_OF_COVER_SQR;
( "" )float DIST_CANT_CHANGE_WAY_SQR;
("Если бот был обнаружет то все точки укрытий в этом радиусе будут помеченны как обнаруженные")float SPOTTED_COVERS_RADIUS = 5f;
("Если последний увиденный враг был меньше столько секунд назад, то бот не в укрытии позиции будет смотреть на последнюю узвестную точку")float LOOK_LAST_ENEMY_POS_MOVING = 3f;
("Если последний увиденный враг был меньше столько секунд назад, и LOOK_LAST_ENEMY_POS_DIST то бот смотр на него ")float LOOK_LAST_ENEMY_POS_LONG = 10f;
("Если последний увиденный враг был меньше столько секунд назад, то бот не в укрытии позиции будет смотреть на последнюю узвестную точку")float LOOK_LAST_ENEMY_POS_DIST = 17f;
("Если последний увиденный враг был меньше больше X секунд назад, и по боту попали недавно то бот взглянет в сторону урона")float LOOK_TO_HIT_POINT_IF_LAST_ENEMY = 2f;
("Время если последняя увиденная точка была меньше столько сек. Юот при осмотре места подозрительного места.")float LOOK_LAST_ENEMY_POS_LOOKAROUND = 45f;
("Максимальный угл отклонения когда бот сидит в укрытии и смотри вдоль стены")int OFFSET_LOOK_ALONG_WALL_ANG = 20;
("При замечании гранаты все укрытия в этом радиусе будут помеченны как ненадежные.")float SPOTTED_GRENADE_RADIUS = 23f;
("Столько сек укрытия будет оставаться ненадежным.")float MAX_SPOTTED_TIME_SEC = 45f;
("Столько бот сидит в укрытиях передвигаясь перебежками ко врагу который потерялся из виду")float WAIT_INT_COVER_FINDING_ENEMY = 2f;
( "" )float CLOSE_DIST_POINT_SQRT = 4f;
("Через сколько секунд для выглядывания из за угрытия позция точно будет считаться непростреливаемой.")float DELTA_SEEN_FROM_COVE_LAST_POS = 15f;
("При")bool MOVE_TO_COVER_WHEN_TARGET;
( "" )bool RUN_COVER_IF_CAN_AND_NO_ENEMIES;
("Столько укрытие будет ненадежным после броска гранаты рядом.")float SPOTTED_GRENADE_TIME = 7f;
("При поске точек на максимальную близость к бот будет учитываться дельта по Y")bool DEPENDS_Y_DIST_TO_BOT;
("Бот будет убежать в укрытие если оно ближе чем X")float RUN_IF_FAR = 15f;
( "" )float RUN_IF_FAR_SQRT;
("Бот будет идти отстреливаясь в укрытие если оно ближе чем X но больше чем RUN_IF_FAR")float STAY_IF_FAR = 25f;
( "" )float STAY_IF_FAR_SQRT;
("проверять безопасность укрытия по тому смотрит ли на него враг.")bool CHECK_COVER_ENEMY_LOOK;
("Если рядом с ботом который сидит в укрытии сделанно больше чем X выстрелов то он посчитает это укрытие невалидным")int SHOOT_NEAR_TO_LEAVE = 3;
("Если рядом с ботом который сидит в укрытии был сделан выстрел то он будет считать не чаще чем раз в X сек")float SHOOT_NEAR_SEC_PERIOD = 1f;
("Если вражины в бот попали больше чем X то он посчитает укрытие невалидным")int HITS_TO_LEAVE_COVER = 2;
("Если не вражины в бота попали больше чем X то он посчитает укрытие невалидным")int HITS_TO_LEAVE_COVER_UNKNOWN = 2;
("Столько времени посл того как бота выкинут из укрытия он будет в догфайте")float DOG_FIGHT_AFTER_LEAVE = 4f;
("Игноировать стены при сидении в укртии при реакции на выстрелы.")bool NOT_LOOK_AT_WALL_IS_DANGER = true;
("Если указано число больше чем 0 то бот будет стараться выбирать укрытия с уровнем защиты более X")float MIN_DEFENCE_LEVEL;
("Если в результате поика в ближайшем радиусе укрытий откуда можно стрелять нет то след итерация будет без обязательной стрельбы")bool REWORK_NOT_TO_SHOOT = true;
("Удалять ли точки ЗА точками угрозы")bool DELETE_POINTS_BEHIND_ENEMIES = true;
("Если близе к точке чем GOOD_DIST_TO_POINT*X - то точка хорошая")float GOOD_DIST_TO_POINT_COEF = 1.8f;
("Если враг подошел ближе чем X и враг был виден то бот покинет укрытие")float ENEMY_DIST_TO_GO_OUT = 1f;
("Проверка при поиске укрытий на наличие рядом ближайшего друга")bool CHECK_CLOSEST_FRIEND;
( "" )float MIN_TO_ENEMY_TO_BE_NOT_SAFE_SQRT;
("Если враг ближе чем X к этой точке то бот будет считать что там нельзя спрятаться")float MIN_TO_ENEMY_TO_BE_NOT_SAFE = 8f;
("Если нельзя выглядывать, то надо ли сидеть")bool SIT_DOWN_WHEN_HOLDING;
("Если врага не видно больше чем X сек , то бот покинет стационарку")float STATIONARY_WEAPON_NO_ENEMY_GETUP = 6f;
("Если стационарка дальше чем X то бот точно не будет сипользовать эту стационарку")float STATIONARY_WEAPON_MAX_DIST_TO_USE = 50f;
("Сколько раз бот должен почувствовать пулю что бы покинуть стационарку")int STATIONARY_SPOTTED_TIMES_TO_LEAVE = 3;
("Глобальный переключатель возможности использования стационарки")bool STATIONARY_CAN_USE = true;
("Может ли бот находять в хорошем укрытии решить перейти на стационарку")bool CAN_END_SHOOT_FROM_COVER_CAUSE_STATIONARY = true;
("Дельта проверки желания пойти к стационарки")float CAN_END_SHOOT_FROM_COVER_CAUSE_STATIONARY_DELTA = 5f;
("Радиус проверки желания пойти к стационарки")float CAN_END_SHOOT_FROM_COVER_CAUSE_STATIONARY_RADIUS = 30f;
("Если враг виден (не мы подвластен обстрелу) и ближе чем X метров то кончаем холдить. ")float END_HOLD_IF_ENEMY_CLOSE_AND_VISIBLE = 15f;
("Если враг дальше чем X то прекращать поиск укрытий откуда можно стрелять")float DIST_MAX_REWORK_NOT_TO_SHOOT = 50f;
("Если враг дальше чем X то прекращать поиск укрытий откуда можно стрелять")float SDIST_MAX_REWORK_NOT_TO_SHOOT = 7225f;
("Использовать опасные зоны и замечать их")bool USE_DANGER_AREAS = true;
( "" )int MAX_ITERATIONS = 50;
("Через сколько секунд бот покинет укрытия если цель видна а стрелять не может.")float CHANGE_COVER_IF_CANT_SHOOT_SEC = 8f;
( "" )bool SHALL_CHANGE_COVER_IF_CAN_SHOOT;
("дистанция до ближайшего друга что бы укрытие считалось не оч хорошим.")float CHECK_CLOSEST_FRIEND_DIST = 12f;
("Может ли ложиться в укрытия если оно лежачего типа")bool CAN_LAY_TO_COVER;
```

"GRENADE":

```
("Частота попыток проверить можно ли бросить гранату из за укрытия")float DELTA_NEXT_ATTEMPT_FROM_COVER = 5f;
( "" )float DELTA_NEXT_ATTEMPT = 10f;
("дистанция проверки нет ли рядом с точкой броска друзей или автора броска")float MIN_DIST_NOT_TO_THROW = 8f;
("Время когда считается что недавно бот бросал гранату (Нужно что бы знать что пора возвращатся в укрытие)")float NEAR_DELTA_THROW_TIME_SEC = 2f;
("Мин дистанция броска гранаты")float MIN_THROW_GRENADE_DIST = 12f;
("public float MAX_THROW_GRENADE_DIST_SQRT;")float MIN_THROW_GRENADE_DIST_SQRT;
( "" )float MIN_DIST_NOT_TO_THROW_SQR;
("Дистанция если бот биже нее к предполагаемому месту попадания гранаты то он запишет точку в опасность")float RUN_AWAY = 15f;
( "" )float RUN_AWAY_SQR;
("Дистанция если бот биже нее к предполагаемому месту попадания гранаты то он запишет точку в опасность")float ADD_GRENADE_AS_DANGER = 65f;
( "" )float ADD_GRENADE_AS_DANGER_SQR;
("Шанс увидеть летящую в бота гранату")float CHANCE_TO_NOTIFY_ENEMY_GR_100 = 95f;
("Уровень разлета броска гранаты (Меньше == точнее)")float GrenadePerMeter = 0.25f;
( "" )float REQUEST_DIST_MUST_THROW_SQRT;
("Если дистанция меньше чем X метров до точки броска и враг виден то реквест не прервется.")float REQUEST_DIST_MUST_THROW = 2f;
("2 - Убегает от точного места гранаты . 3 - убегает от предположительного места гранаты. остальное - убегает от средней точки.")int BEWARE_TYPE = 2;
```

```
("Вероятность желания пострелять в дым.")float SHOOT_TO_SMOKE_CHANCE_100 = 50f;
("Шанс что будет будет убежать будучи зафлешенным, а не стрелять по точке если может.")float CHANCE_RUN_FLASHED_100;
("Если точка последней опасности ближе чем X и бот в блайнде то он может по ней посрелять")float MAX_FLASHED_DIST_TO_SHOOT = 10f;
("")float MAX_FLASHED_DIST_TO_SHOOT_SQRT;
("Козфицие на которое умножается время которое бот получит после расчетов слеповой грены")float FLASH_GRENADE_TIME_COEF = 0.2f;
("дымовой гранаты. Насколько блше считается радиус для точек которые бот не будет занимать пока идет дым чем коллайдер дыма")float SIZE_SPOTTED_COEF = 2f;
("Козфициент бота для привлечение внимания гранатой дымовой")float BE_ATTENTION_COEF = 4f;
("Сколько секунд бот будет стрелять будучи зафлешеным")float TIME_SHOOT_TO_FLASH = 2f;
("Как близко к источнику дыма должна быть подозрительность что бы туда начать стрелять.")float CLOSE_TO_SMOKE_TO_SHOOT = 5f;
("")float CLOSE_TO_SMOKE_TO_SHOOT_SQRT;
("Как давно в смоках должен был быть шум что бы туда пострелять")float CLOSE_TO_SMOKE_TIME_DELTA = 7f;
("Частота проверки смокв.")float SMOKE_CHECK_DELTA = 1f;
("Через стлько сек после броска точка опасности станет активной (бот будет на нее реагировать => убежать если надо) (раньше было в глобалсах)")float DELTA_GRENADE_START_TIME = 0.7f;
("Бот перейдет в состояние Ambush если в его зоне кинули смока")float AMBUSH_IF_SMOKE_IN_ZONE_100 = 40f;
("Через сколько секунд бот переейдет в свое прежнее состояние после смокв.")float AMBUSH_IF_SMOKE_RETURN_TO_ATTACK_SEC = 30f;
("Бот НЕ будет убежать от гранат кинутых другими ботами")bool NO_RUN_FROM_AI_GRENADES = true;
("")float MAX_THROW_POWER = 25f;
("точность броска гранаты . меньше-точнее")float GrenadePrecision;
("Остановится ли бот для броска гранаты. Если остановится бросит точнее, если нет - может кинуть не совсем туда куда хочет.")bool STOP_WHEN_THROW_GRENADE = true;
("Сколько секунд ожидать посл броска своей световой гранаты что бы отвернуться")float WAIT_TIME_TURN_AWAY = 1.2f;
("На сколько оказывает подавление дымовая граната")float SMOKE_SUPPRESS_DELTA = 20f;
("На сколько оказывает подавление дамажащая граната")float DAMAGE_GRENADE_SUPPRESS_DELTA = 8f;
("На сколько оказывает подавление светошумовая граната")float STUN_SUPPRESS_DELTA = 9f;
("Если включено то граната будет вылетать не из руки а оттуда бот предпосчитал что её надо бросить")bool CHEAT_START_GRENADE_PLACE;
("Может ли бот кидать гранаты при прямом контакте с врагом")bool CAN_THROW_STRAIGHT_CONTACT = true;
("Делей для прямого броска гранаты после первого контакта")float STRAIGHT_CONTACT_DELTA_SEC = -1f;
("Базовый угл для расчета броска гранаты , 1 - 45 градусов , 2 - 25 градусов , 3 - 65 градусов , 4 - 15 градусов, 5 - 35, 6 - 55")int ANG_TYPE = 1;
("Если цель находится на проценте пути дальше чем X то бросок будет")float MIN_THROW_DIST_PERCENT_0_1 = 0.6f;
("Насколько умножится длительность ослепления если бот был в найтвижене")float FLASH_MODIF_IS_NIGHTVISION = 2f;
("Через сколько сек после первого контакта можно кидать гранату?")float FIRST_TIME_SEEN_DELTA_CAN_THROW;
("Должен ли бот вставить когда кидает грену")bool SHALL_GETUP = true;
("Может ли бот кидать грену лежа")bool CAN_LAY;
("бот не будет убежать от дымовой гранаты")bool IGNORE_SMOKE_GRENADE;
```

"HEARING":

```
("Если вытрелить рядом с ботом когда он ничем не обеспокоен с дистанции меньше X то он начнет паниковать")float BOT_CLOSE_PANIC_DIST = 15f;
("Шанс услышать простой звук")float CHANCE_TO_HEAR_SIMPLE_SOUND_0_1 = 0.5f;
("Козфициент точности восприятия звука от не опасных звуков - больше - точнее")float DISPERSION_COEF = 1.6f;
("Козфициент точности восприятия звука от опасных звуков - больше - точнее")float DISPERSION_COEF_GUN = 40.6f;
("Ближе этой дистанции простой звук слышен всегда")float CLOSE_DIST = 6f;
("Дальше зой дистанции простой звук не слышен всегда")float FAR_DIST = 30f;
("Угл При котором выстрел считается произведенным в бота")float SOUND_DIR_DEEFREE = 30f;
("")float DIST_PLACE_TO_FIND_POINT = 70f;
("")float DEAD_BODY_SOUND_RAD = 30f;
("Когда юот смотрит на слух. Он убдет обращаться только на \"опасные!\" точки.")bool LOOK_ONLY_DANGER;
("")float RESET_TIMER_DIST = 17f;
("Задержка для слуха когда бот в мирном режиме.")float HEAR_DELAY_WHEN_PEACE = 0.5f;
("Задержка для слуха когда бот в режиме подозрения.")float HEAR_DELAY_WHEN_HAVE_SMT = 0.3f;
("Через сколько секунд после пропадния врага из вида бот входит в режим карауливания")float LOOK_ONLY_DANGER_DELTA = 15f;
("Если бот почувствовал выстрел с дистанции боле X то бот скажет \"снайпер!\"")float ENEMY_SNIPER_SHOOT_DIST = 100f;
```

"LAY":

```
("Когда ложится проверяет может ли из это позиции стрелять в последнюю известную позицию врага. (Если нет то может ложится за углом и т.п.)")bool CHECK_SHOOT_WHEN_LAYING;
("Главный ограничитель на тайминги попытки проверки лечь")float DELTA_LAY_CHECK = 2f;
("Бот может встать только через X после того как лер")float DELTA_GETUP = 2.7f;
float DIST_LAY_CHECK = 50f;
("После того как встал опять лечь можно только через X")float DELTA_AFTER_GETUP = 10f;
("если бот пролежит X сек то все точки страха обнулятся")float CLEAR_POINTS_OF_SCARE_SEC = 20f;
("Если бот лежит больше X то он встанет")float MAX_LAY_TIME = 35f;
("Дельта проверки во время атаки: стоит ли ложится")float DELTA_WANT_LAY_CHECL_SEC = 5f;
("Шанс лечь если все уловия выполнены")float ATTACK_LAY_CHANCE = 25f;
("если до укрытия больше X. одно из необходимых условий что бы лечь")float DIST_TO_COVER_TO_LAY = 3.5f;
("если между землей и травой меньше X то можно лечь")float DIST_TO_COVER_TO_LAY_SQRT;
("если между землей и травой меньше X то можно лечь")float DIST_GRASS_TERRAIN_SQRT = 0.16000001f;
("Если враг подошел ближе чем X то обнуляем все точки страха")float DIST_ENEMY_NULL_DANGER_LAY = 15f;
("")float DIST_ENEMY_NULL_DANGER_LAY_SQRT;
("Если враг ближе чем X то пора вставать")float DIST_ENEMY_GETUP_LAY = 10f;
("")float DIST_ENEMY_GETUP_LAY_SQRT;
("Если враг ближе чем X то запрещает ложится если есть видимый враг ближе чем X")float DIST_ENEMY_CAN_LAY = 15f;
("")float DIST_ENEMY_CAN_LAY_SQRT;
("На X умножается козфициент разлета при прицеливание когда бот лежит.")float LAY_AIM = 0.6f;
("")float MIN_CAN_LAY_DIST_SQRT;
("Если точка напугания была дальше чем X то бот может попытаться лечь")float MIN_CAN_LAY_DIST = 11f;
("")float MAX_CAN_LAY_DIST_SQRT;
("Если точка напугания была ближе чем X то бот может попытаться лечь")float MAX_CAN_LAY_DIST = 200f;
```

```
("Шанс лечь вместо того что бы убежать (0..100)")float LAY_CHANCE_DANGER = 40f;
( "" )int DAMAGE_TIME_TO_GETUP = 3;
("Будет ли бот вставать когда ему мешает повернуться рельеф")bool SHALL_GETUP_ON_ROTATE = true;
("Может ли бот ложится без проверки")bool SHALL_LAY_WITHOUT_CHECK;
("Запрещено ли ложится без наличия врага")bool IF_NO_ENEMY = true;
```

"LOOK":

```
("Время жизни точки до которой бот будет обращать внимание на нее при стандартном алгоритме осмотра.")float OLD_TIME_POINT = 11f;
("дельта через которую бот обновит точки в стандартном алгоритме куда ему смотреть")float WAIT_NEW_SENSOR = 2.1f;
("Дельта при которой бот может повернуться в другую сторону вдоль стены в стандартном алгоритме")float WAIT_NEW_LOOK_SENSOR = 7.8f;
("Время просмотра одного направления, когда бот осматривает место.")float LOOK_AROUND_DELTA = 1.1f;
("Дистанция через на которую бот видит в листву")float MAX_VISION_GRASS_METERS = 1.1f;
("Кoeffициент вспышки от оружия. Влияет на то как быстро бот заметит стрелявшего")float MAX_VISION_GRASS_METERS_FLARE = 8f;
( "" )float MAX_VISION_GRASS_METERS_OPT;
( "" )float MAX_VISION_GRASS_METERS_FLARE_OPT;
("TODO фонарики")float LightOnVisionDistance = 30f;
("Дистанция выше которой объект считается далеко")float FAR_DISTANCE = 160f;
("Дельта апдейта следующего времени на дальнем расстоянии")float FarDeltaTimeSec = 3f;
("Дистанция выше которой объект считается на среднем расстоянии")float MIDDLE_DIST = 90f;
("Дельта апдейта следующего времени на среднем расстоянии")float MiddleDeltaTimeSec = 1f;
("Дельта апдейта следующего времени на близком расстоянии")float CloseDeltaTimeSec = 0.1f;
("Время при котором не сбрасывается набор видимости.")float POSSIBLE_VISION_SPACE = 1.2f;
("После пропадания из видимости бот еще столько секуннд будет \\"Видеть\\" врага")float GOAL_TO_FULL_DISSAPEAR = 6.5f;
("После пропадания из видимости бот еще столько секуннд будет \\"Видеть\\" врага если мешает только зелень")float GOAL_TO_FULL_DISSAPEAR_GREEN = 6.5f;
("После пропадания из видимости бот еще столько секуннд сможет стрелять во врага")float GOAL_TO_FULL_DISSAPEAR_SHOOT = 2.5f;
("Частота поиска новых тел")float BODY_DELTA_TIME_SEARCH_SEC = 1.7f;
( "" )float COME_TO_BODY_DIST = 1.2f;
( "" )float MARKSMAN_VISIBLE_DIST_COEF = 1.15f;
("Дальности видимости с фонариком")float VISIBLE_DISNACE_WITH_LIGHT = 33f;
("Настолько дальше в метрах будет виден враг если у него включен фонарь.")float ENEMY_LIGHT_ADD = 35f;
("Если дальность зрения бота меньше X то начинает действовать параметр ENEMY_LIGHT_COEF")float ENEMY_LIGHT_START_DIST = 40f;
("Если точка на которую смотрит бот ближе чем X. Он может будет игрорить стены")float DIST_NOT_TO_IGNORE_WALL = 15f;
("Если стена ближе чем X то бот будет смотреть по ходу движения когда идет к подозрительной точке.")float DIST_CHECK_WALL = 20f;
("Если небыло никаких других точек интереса, то бот будет смотреть на последнюю точку где они видел своего врага")float LOOK_LAST_POSENMEMY_IF_NO_DANGER_SEC = 25f;
( "" )float MIN_LOOK_AROUD_TIME = 20f;
( "" )bool LOOK_THROUGH_GRASS;
("Если расстояние между первой точкой попадания в лист и обратной точкой попадания в листу меньше чем X то бот видит. Работает только при X > 0")float LOOK_THROUGH_GRASS_DIST_METERS;
("Меньше сколько секунд последний раз был замечен бот что бы сработл коэффицент ускоренного замечания")float SEC_REPEATED_SEEN = 10f;
( "" )double DIST_SQRT_REPEATED_SEEN;
("Меньше сколько метров относительно своей старой точки долежн быть бот что бы сработл коэффицент ускоренного замечания")double DIST_REPEATED_SEEN = 15.0;
("Кoeffициент на сколько быстрее увидит бот при условии DIST_REPEATED_SEEN и SEC_REPEATED_SEEN Меньше - быстрее. 1==Также")float COEF_REPEATED_SEEN = 1E-05f;
("Если враг дальеш чем X метров то будет учитываться эта дистанця")float MAX_DIST_CLAMP_TO_SEEN_SPEED = 100f;
("Если дальность видимости бот меньше X вкл ПНВ")float NIGHT_VISION_ON = 100f;
("Если дальность видимости бот больше X выкл ПНВ")float NIGHT_VISION_OFF = 110f;
("При включенном ПНВ бот видит на X метров")float NIGHT_VISION_DIST = 105f;
("Угл видимости когда включен фонарик")float VISIBLE_ANG_LIGHT = 60f;
("Угл видимости когда включен ПНВ")float VISIBLE_ANG_NIGHTVISION = 120f;
("если расстояние между игроками меньше X то трава и листва игноряться на уровне Слоёв. ")float NO_GREEN_DIST = 1.5f;
("если расстояние между игроками меньше X то трава игноряться на уровне Слоёв. ")float NO_GRASS_DIST = 15f;
("Кoeffициент когда бот смотрит из куста на дистанцию зелени. (чем меньше тем лучше бот видит сквозь зелень находясь внутри неё)")float INSIDE_BUSH_COEF = 1f;
("какую кривую использовать для дальности зрения по времени суток")bool SELF_NIGHTVISION;
("Сколько секунд после попадния во себя будет иметь возможность смотреть через зелень")float LOOK_THROUGH_PERIOD_BY_HIT = 10f;
bool CHECK_HEAD_ANY_DIST = true;
bool MIDDLE_DIST_CAN_SHOOT_HEAD;
("Может ли использовать фонарик")bool CAN_USE_LIGHT = true;
```

"MIND":

```
("Мин число выстрелов наугад по позиции откуда велся огонь с близкого расстояния")int MIN_SHOOTS_TIME = 2;
("Макс число выстрелов наугад по позиции откуда велся огонь с близкого расстояния")int MAX_SHOOTS_TIME = 4;
("Бот сможет напугатся только через это время после пропадения из поля последнего замеченного врага")float TIME_TO_RUN_TO_COVER_CAUSE_SHOOT_SEC = 15f;
("Время через которое бот восстановит своих характеристики после получения повреждений")float DAMAGE_REDUCTION_TIME_SEC = 30f;
("Минимальный урон который должен пулучить бот что бы получить точку опасности")float MIN_DAMAGE_SCARE = 20f;
("Вероятность того что бот побежит если в него попасть пока он в укрытии и не может/видет стрелять во врага")float CHANCE_TO_RUN_CAUSE_DAMAGE_0_100 = 35f;
("Через X сек враг перестает выдваться раздачиком задач ботам.")float TIME_TO_FORGOR_ABOUT_ENEMY_SEC = 52f;
("Через X сек бот будет искать врага придя на место его последнего видения! должен быть меньше чем TIME_TO_FORGOR_ABOUT_ENEMY_SEC")float TIME_TO_FIND_ENEMY = 22f;
( "" )float MAX_AGGRO_BOT_DIST = 100f;
("Кoeffицент точности восприятия позиции ткуда по игроку попали больше - точнее;")float HIT_POINT_DETECTION = 4f;
("Кoeffициент точки опасности при поиске укрытия. Опасная точка")float DANGER_POINT_CHOOSE_COEF = 1f;
("Кoeffициент точки опасности при поиске укрытия. Простая точка")float SIMPLE_POINT_CHOOSE_COEF = 0.4f;
("Какойто коэффицент при поиске точки укрытия")float LASTSEEN_POINT_CHOOSE_COEF = 0.2f;
("Какойто коэффицент при поиске точки укрытия")float COVER_DIST_COEF = 1.5f;
( "" )float DIST_TO_FOUND_SQRT = 400f;
("Ищет ли игрок противника при наличии GoalTarget")bool SEARCH_TARGET = true;
("являются ли бировцы врагами по умолчанию для этого бота")bool DEFAULT_ENEMY_BEAR = true;
("являются ли юсеки врагами по умолчанию для этого бота")bool DEFAULT_ENEMY_USEC = true;
```

```
("являются ли дикие врагами по умолчанию для этого бота")bool DEFAULT_ENEMY_SAVAGE;
("если флаг установлен хотя бы у одного бота в ботгруппе, то враждебной становится вся группа, в которой есть один враждебный игрок-ЧВК")bool ENEMY_BY_GROUPS_PMC_PLAYERS = true;
("если флаг установлен хотя бы у одного бота в ботгруппе, то враждебной становится вся группа, в которой есть один враждебный дикий игрок")bool ENEMY_BY_GROUPS_SAVAGE_PLAYERS;
("Если true то боссы не меняют своё поведение для игрока с высокой репутацией скупщика")bool BOSS_IGNORE_LOYALTY;
("являются ли бировцы врагами по умолчанию для этого бота")EWarnBehaviour DEFAULT_BEAR_BEHAVIOUR = EWarnBehaviour.Attack;
("являются ли юсеки врагами по умолчанию для этого бота")EWarnBehaviour DEFAULT_USEC_BEHAVIOUR = EWarnBehaviour.Attack;
("являются ли дикие врагами по умолчанию для этого бота")EWarnBehaviour DEFAULT_SAVAGE_BEHAVIOUR = EWarnBehaviour.Ignore;
("список дружественных типов ботов")WildSpawnType[] FRIENDLY_BOT_TYPES = new WildSpawnType[0];
("список нейтральных типов ботов. Если бот не может предупреждать, то все боты из этого списка становятся дружественными или враждебными в зависимости от значения DEFAULT_ENEMY_SAVAGE")WildSpawnType[] WARN_BOT_TYPES = new WildSpawnType[0];
("список враждебных типов ботов")WildSpawnType[] ENEMY_BOT_TYPES = new WildSpawnType[0];
("список ботов, при атаке на которых бот будет считать игрока враждебным")WildSpawnType[] REVENGE_BOT_TYPES = new WildSpawnType[]
{
    WildSpawnType.assault,
    WildSpawnType.marksman,
    WildSpawnType.bossBully,
    WildSpawnType.followerBully,
    WildSpawnType.bossKilla,
    WildSpawnType.bossKojaniy,
    WildSpawnType.followerKojaniy,
    WildSpawnType.cursedAssault,
    WildSpawnType.bossGluhar,
    WildSpawnType.followerGluharAssault,
    WildSpawnType.followerGluharSecurity,
    WildSpawnType.followerGluharScout,
    WildSpawnType.followerGluharSnipe,
    WildSpawnType.followerSanitar,
    WildSpawnType.bossSanitar,
    WildSpawnType.assaultGroup,
    WildSpawnType.bossTagilla,
    WildSpawnType.followerTagilla,
    WildSpawnType.gifter
};
float MAX_AGGRO_BOT_DIST_UPPER_LIMIT = 400f;
("")(float MAX_AGGRO_BOT_DIST_SQR_UPPER_LIMIT = 40000f;
("")(float MAX_AGGRO_BOT_DIST_SQR;
("при беге когда до точки укрытия остается меньше X то базовые опасные точки обнуляются")float DIST_TO_STOP_RUN_ENEMY = 15f;
("Угл по которому бот понимает что противник смотрит на него")float ENEMY_LOOK_AT_ME_ANG = 15f;
("min Уровень агрессивности. [0...inf] На этот коэф умножается собственная сила => вероятность тактических моделей.")float MIN_START_AGGRESION_COEF = 1f;
("max")float MAX_START_AGGRESION_COEF = 3f;
("Расстояние с которого бот может \"ощутить\" пулю")float BULLET_FEEL_DIST = 160f;
("Квадрат расстояния если ближе которого пуля ударится рядом с ботов то он ее воспримет (и если бы в укрытии то посчитает укрытии плохим)")float BULLET_FEEL_CLOSE_SDIST = 1f;
("Шанс на то что после потери из виду врага и не имея нового бот пойдет искать врага сразу. Применимо только при атакующей тактики. (далее идет проверка на свою силу и силу врага.)")float ATTACK_IMMEDIATLY_CHANCE_0_100 = 40f;
("Шанс показать фак в момент когда бот увидит игрока")float CHANCE_FUCK_YOU_ON_CONTACT_100 = 10f;
("Насколько падает агрессия бота если убьют когонить в его группе.")float FRIEND_DEAD_AGR_LOW = -0.2f;
("Насколько растет агрессия если кто то умер недалеко от них")float FRIEND_AGR_KILL = 0.2f;
("")(float LAST_ENEMY_LOOK_TO = 40f;
("")(bool CAN_RECEIVE_PLAYER_REQUESTS_BEAR;
("")(bool CAN_RECEIVE_PLAYER_REQUESTS_USEC;
("")(bool CAN_RECEIVE_PLAYER_REQUESTS_SAVAGE;
("Если бота атакует группа и параметр равен FALSE, то бот в ответ атакует тлько агрессора. Если TRUE - то всю группу агрессора")bool REVENGE_TO_GROUP;
("Если флаг установлен, то бот атакует агрессора против игрока-дикого")bool REVENGE_FOR_SAVAGE_PLAYERS = true;
("")(bool CAN_USE_MEDS = true;
("")(float SUSPETION_POINT_CHANCE_ADD100 = 90f;
("")(bool AMBUSH_WHEN_UNDER_FIRE = true;
("Псоле того как чела напугали выстрелами и загнали в амбуш - он будет иметь к такому резист на X сек")float AMBUSH_WHEN_UNDER_FIRE_TIME_RESIST = 60f;
("Если чел выл виден кем то менее X сек назад - то мы его идем атаковать")float ATTACK_ENEMY_IF_PROTECT_DELTA_LAST_TIME_SEEN = 2.5f;
("Если чел выл виден кем то менее X сек назад - и мы вне укрытия и укрытия нет то мы похлдим и подожем его.")float HOLD_IF_PROTECT_DELTA_LAST_TIME_SEEN = 8.5f;
("Когда бот ищет укрытие (в некоторых случаях) если поселедний видимый враг был виден меньше чем X времени назад то будет пытаться найти позицию со стрельбой")float FIND_COVER_TO_GET_POSITION_WITH_SHOOT = 2f;
("какой тип времени браться для того что бы решить атаковать или нет. Реальный видимы или \"по ощущениям\"")bool PROTECT_TIME_REAL = true;
("Шанс что бот когда предупреждает игрока он посреляет рядом а не говорит")float CHANCE_SHOOT_WHEN_WARN_PLAYER_100 = 25f;
("")(bool CAN_PANIC_IS_PROTECT;
("Не убежать для защиты себя")bool NO_RUN_AWAY_FOR_SAFE;
("Если в части тела меньше чем X то она будет подвержена лечению")float PART_PERCENT_TO_HEAL = 0.65f;
("Когда бот защищает когото и последний врга был виден больше чем X сек назад то можно попытаться похиляться.")float PROTECT_DELTA_HEAL_SEC = 10f;
("")(bool CAN_STAND_BY = true;
("Может ли бот кдать реквесты другим ботам.")bool CAN_THROW_REQUESTS = true;
("После того как бот скажет фразу следующий бот из этойже группы сможет сказать фразу только через X. Если X<0 то задержки нет.")float GROUP_ANY_PHRASE_DELAY = -1f;
("Тоже самое что и GROUP_ANY_PHRASE_DELAY только относится к конкретному типу фразы")float GROUP_EXACTLY_PHRASE_DELAY = -1f;
("При наличие врага что бы бот начал хилится враг должен быть дальше чем X метров")float DIST_TO_ENEMY_YO_CAN_HEAL = 30f;
("Шанс что после первых 2 действий при предупреждении бот будет стоять и ждать след 4 сек.")float CHANCE_TO_STAY_WHEN_WARN_PLAYER_100 = 80f;
("Выйдет из догфайта")float DOG_FIGHT_OUT = 5f;
("Войдет в догфайт")float DOG_FIGHT_IN = 3f;
("Если бот вошел в догфайт более 2 раз за X сек он вместо этого будет стрелять с места.")float SHOOT_INSTEAD_DOG_FIGHT = 6f;
("Дистанция для перехода в амбушь для пистолетов и шотганов")float PISTOL_SHOTGUN_AMBUSH_DIST = 30f;
("Дистанция для перехода в амбушь для остального")float STANDART_AMBUSH_DIST = 100f;
("Козфициент для пересчета силы игрока в амбуш дистанс")float AI_POWER_COEF = 120f;
```

```
("")float COVER_SECONDS_AFTER_LOSE_VISION = 10f;
("При поиске укрытий бот будет всегда ныкаться если он имеет повреждения")bool COVER_SELF_ALWAYS_IF_DAMAGED;
("Если враг был виден менее X сек назад то дист до укрытия для бега будет больше на 1.5")float SEC_TO_MORE_DIST_TO_RUN = 10f;
("Перерыв между лечением.")float HEAL_DELAY_SEC = 5f;
("Задержка для ощущения попадания если бот настороже")float HIT_DELAY_WHEN_HAVE_SMT = -1f;
("Задержка для ощущения попадания если бот в мирном")float HIT_DELAY_WHEN_PEACE = -1f;
("Бот говорит только через очередь фраз и по приоритетам")bool TALK_WITH_QUERY = true;
("Сколько времени бот будет паниковать min")float DANGER_EXPIRE_TIME_MIN = 0.4f;
("Сколько времени бот будет паниковать max")float DANGER_EXPIRE_TIME_MAX = 1.2f;
("Вес шанса бега при сильной паники")float PANIC_RUN_WEIGHT = 1f;
("Вес шанса сесть при сильной паники")float PANIC_SIT_WEIGHT = 80f;
("Вес шанса лечь при сильной паники")float PANIC_LAY_WEIGHT = 20f;
("Вес шанса ничего не делать при легкой панике")float PANIC_NONE_WEIGHT = 40f;
("Шанс сесть если паника была легкой (выстрел не в бота или рядом)")float PANIC_SIT_WEIGHT_PEACE = 60f;
("Может ли бот исполнять реквесты")bool CAN_EXECUTE_REQUESTS = true;
("Если урон был нанесет с дистанции меньше чем X то бот этого врага \заметит\", даже если он к нему спиной.")float DIST_TO_ENEMY_SPOTTED_ON_HIT = 20f;
("Сколько бот находится в режиме \под огнем\")float UNDER_FIRE_PERIOD = 2.5f;
("Использовать медецину только из СейфКонтейнера")bool MEDS_ONLY_SAFE_CONTAINER;
("Может ли бот выкидывать вещи")bool CAN_DROP_ITEMS = true;
("Может ли бот поднимать вещи выброшенные другими игроками")bool CAN_TAKE_ITEMS;
("Дистанция с которой бот увидит и запомнит брошенный предмет")float THROW_DIST_TO_SEE = 30f;
("")bool CAN_TAKE_ANY_ITEM;
("Будет ли бот преследовать топористов")bool WILL_PERSUE_AXEMAN;
("Максимальная дистанция на которой бот бдует преследовать топориста бегом.")float MAX_DIST_TO_RUN_PERSUE_AXEMAN = 200f;
("Максимальная дистанция на которой бот бдует преследовать топориста")float MAX_DIST_TO_PERSUE_AXEMAN = 120f;
("Использование хирург набора только из сейф контейнера")bool SURGE_KIT_ONLY_SAFE_CONTAINER = true;
("")bool CAN_USE_LONG_COVER_POINTS = true;
("Можно ли есть-пить")bool CAN_USE_FOOD_DRINK = true;
("Минимальная периодичность для есть-пить")float FOOD_DRINK_DELAY_SEC = 40f;
("Что именно делать когда приходишь к труппу 1 - использовать набор медецину 2 - попробовать взять пушку Дефолт - смотреть. public bool CAN_TALK = true;")int HOW_WORK_OVER_DEAD_BODY;
("може ли говорить")bool CAN_TALK = true;
bool ACTIVE_FORCE_ATTACK_EVENTS = true;
bool ACTIVE_FOLLOW_PLAYER_EVENTS = true;
```

"MOVE":

```
("degree per second")float BASE_ROTATE_SPEED = 270f;
("Дистанция меньше которой бот считает что он пришел в точку назначения")float REACH_DIST = 0.5f;
("Дистанция меньше которой бот считает что он пришел в точку назначения при бере")float REACH_DIST_RUN = 1f;
("Дистанция на которой бот начинает замедляться когда приближается к точке конц маршрута")float START_SLOW_DIST = 1.5f;
("Если не было указано чо надозамедлятся в конце то коэфиц замедления такой")float BASESTART_SLOW_DIST = 1.1f;
("Козфициент замедления")float SLOW_COEF = 7f;
("Дистанция на которой")float DIST_TO_CAN_CHANGE_WAY = 8f;
("Дистанция с которой начинаются попытки увидеть точку опасности")float DIST_TO_START_RAYCAST = 15f;
("Базовый радиус круга поиска точек укрытия для продвижения к точке апостности")float BASE_START_SERACH = 35f;
("Частота перерасчета пути то точки назначения")float UPDATE_TIME_RECAL_WAY = 4f;
("Дистанция до точки что бы начать бежать к ней")float FAR_DIST = 4f;
("public float NEAR_DIST_SQR;")float FAR_DIST_SQR;
("")float DIST_TO_CAN_CHANGE_WAY_SQR;
("")float DIST_TO_START_RAYCAST_SQR;
("")float BASE_SQRT_START_SERACH;
("Если точка до который идет мешье чем X по У то она срежется до 0")float Y_APPROXIMATION = 0.7f;
("по бот идет и если время видения последнего места врага то меньше X то он будет смотреть туда")float DELTA_LAST_SEEN_ENEMY = 20f;
("если новое укрыти которое нашел бот ближе чем X то бт ужэе считает что он в укрьтии")float REACH_DIST_COVER = 2f;
("Если бот бежит к точке то если до дистанции было меньше чем X то бот перейдет на шаг")float RUN_TO_COVER_MIN = 4f;
("Вероятность того что бот будет бегать когда у него закончатся патроны и он вне укрытия")float CHANCE_TO_RUN_IF_NO_AMMO_0_100 = 100f;
("Если я не вижу врага то я буду убегать если у меня состояние Ambush")bool RUN_IF_CANT_SHOOT;
("Бежать можно если враг дальше чем X метров")float RUN_IF_GAOL_FAR_THEN = 15f;
("Через сколько секунд после начала движения со стрельбой будет совершена проверка на возможность убежать")float SEC_TO_CHANGE_TO_RUN = 3f;
("")bool ETERNITY_STAMINA;
bool STOP_SPRINT_AT_TREE = true;
("Сколько ждать анимации двери")float WAIT_DOOR_OPEN_SEC = 2.5f;
("Шанс на открывание двери с ноги ")float BREACH_CHANCE_100 = 40f;
("Скорость первого поворота при менее 90 градусов")float FIRST_TURN_SPEED = 160f;
("Скорость первого поворота при более 90 градусов")float FIRST_TURN_BIG_SPEED = 320f;
("Скорость поворота при спринте")float TURN_SPEED_ON_SPRINT = 200f;
("Отключает переделку пути в зиг-заг")bool NO_ZIG_ZAG;
```

"SCATTERING":

```
("[метры на расстояние]\tМинимальный угол разброса")float MinScatter = 0.03f;
("[метры на расстояние]\tРабочий угол разброса")float WorkingScatter = 0.15f;
("[метры на расстояние]\tМаксимальный угол разброса")float MaxScatter = 0.4f;
("[метры на расстояние]/сек\tСкорость схождения угла разброса")float SpeedUp = 0.3f;
("Float\tКозфициент на который умножается скорость схождения угла разброса при прицеливании. Больше лучше")float SpeedUpAim = 1.4f;
("Попугаи/сек\tСкорость расхождения угла разброса. Больше лучше")float SpeedDown = -0.3f;
("Попугаи/сек\tСкорость бота после которой начинается замедление схождения угла разброса")float ToSlowBotSpeed = 1.5f;
```


("Попугай/сек\tСкорость бота после которой начинается останавливается схождение угла разброса")float ToLowBotSpeed = 2.4f;
("Попугай/сек Скорость бота после которой начинается расхождение угла разброса")float ToUpBotSpeed = 3.6f;
("Козфициент. Больше хуже. Насколько изменится скорсоть сведения если удельная скорость (ToSlowBotSpeed,ToLowBotSpeed) в этом промежутке")float MovingSlowCoef = 1.5f;
("Градусы/сек\tСкорость поворота бота после которой начинается расхождение угла разброса")float ToLowBotAngularSpeed = 80f;
("")float ToStopBotAngularSpeed = 40f;
("Градусы\tНа сколько расходится угол разброса бота при попадании по нему умноженное на урон.")float FromShot = 0.001f;
("Float\tМножитель на сколько быстрее будет сходиться значение ScatterSpeed при использовании трассирующих пуль")float TracerCoef = 1.3f;
("Float\tКозэффициент изменения минимального круга точности при выбитой руке")float HandDamageScatteringMinMax = 0.7f;
("Float козэффициент скорости схождения угла прицеливания при выбитой руке")float HandDamageAccuracySpeed = 1.3f;
("Float\tКозэффициент изменения рабочего круга точности при кровотечении")float BloodFall = 1.45f;
("В процентах\tКоличество оставшихся патронов для перехода в состояние экономии патронов 0_1")float Caution = 0.3f;
("Float\tКозэффициент изменения предпочтительного круга точности в режиме экономии патронов")float ToCaution = 0.6f;
("Float\tКозэффициент контроля отдачи зависящий от отдачи оружия. Увеличивает текущий круг при вылете пули из ствола. Для одиночных выстрелов.")float RecoilControlCoefShootDone = 0.0003f;
("Float\tКозэффициент контроля отдачи зависящий от отдачи оружия. Увеличивает текущий круг при вылете пули из ствола. для автоматического огня")float RecoilControlCoefShootDoneAuto = 0.00015f;
("Попугай. Как высоко подскакивает при амплитуде прицел")float AMPLITUDE_FACTOR = 0.25f;
("Попугай. Скорость амплитуды прицеливания")float AMPLITUDE_SPEED = 0.1f;
("Метры. Дистанция от новой точки прицеливая до старой, если больше чем X то бот автоматически считает что он неприцелился независимо не от чего остального.")float DIST_FROM_OLD_POINT_TO_NOT_AIM = 15f;
("")float DIST_FROM_OLD_POINT_TO_NOT_AIM_SQRT;
("Метры. Если точка прицеливания ближе чем X то бот не будет стрелять")float DIST_NOT_TO_SHOOT = 0.3f;
("В момент смены положения текущий круг сведения увеличится на X*степень смены положения")float PoseChnageCoef = 0.1f;
("В момент смены положения на лежа/нележа текущий круг сведения увеличится на X")float LayFactor = 0.1f;
("насколько вверх подбрасывает ствол. Козфициент от отдачи оружия.")float RecoilYCoef = 0.0005f;
("Скорость снижения отдачи вверх")float RecoilYCoefSppedDown = -0.52f;
("насколько максимально может подняться отдача.")float RecoilYMax = 1f;

"SHOOT":

("Время за которое отдача уйдет")float RECOIL_TIME_NORMALIZE = 4f;
("НАсколько высоко подскочит отдача вверх в метрах в зависимости от расстояния")float RECOIL_PER_METER = 0.3f;
("НАсколько высоко подскочит отдача вверх в метрах в зависимости от расстояния")float MAX_RECOIL_PER_METER = 0.2f;
("НАсколько высоко подскочит отдача вбок в зависимости от вертикальной отдачи")float HORIZONT_RECOIL_COEF = 0.4f;
("Перерыв между выстрелами.")float WAIT_NEXT_SINGLE_SHOT = 0.3f;
("Перерыв между выстрелами стационарка пулевая.")float WAIT_NEXT_STATIONARY_BULLET = 0.3f;
("Перерыв между выстрелами стационарко гранатомет.")float WAIT_NEXT_STATIONARY_GRENADE = 0.3f;
("Максимальный перерыв между выстрелами для снайперов базовый")float WAIT_NEXT_SINGLE_SHOT_LONG_MAX = 3.3f;
("Минимальный")float WAIT_NEXT_SINGLE_SHOT_LONG_MIN = 0.8f;
("Козфициент зависимости частоты выстрелов снайперов (каждые X метров - примерно сек)")float MARKSMAN_DIST_SEK_COEF = 44f;
("Сколько будет зажат палец курсе при одиночном огне")float FINGER_HOLD_SINGLE_SHOT = 0.14f;
("Сколько будет зажат палец курсе при огне стационарке пулемете")float FINGER_HOLD_STATIONARY_BULLET = 0.14f;
("Сколько будет зажат палец курсе при огне стационарке гранатомете")float FINGER_HOLD_STATIONARY_GRENADE = 0.14f;
("Сколько будем зажат палец на курсе при автоматическом огне")float BASE_AUTOMATIC_TIME = 0.1f;
("Козфициент разлета при автоматической стрельбе")float AUTOMATIC_FIRE_SCATTERING_COEF = 2.5f;
("Шанс переключится в автоматический огонь ea старте игры")float CHANCE_TO_CHANGE_TO_AUTOMATIC_FIRE_100 = 76f;
("Минимальная дельта по стрельбе оружия для укрытий")float FAR_DIST_ENEMY = 20f;
("Если выстрелов из укрытия было сделано больше чем X то возвращается в укрытие")int SHOOT_FROM_COVER = 4;
("")float FAR_DIST_ENEMY_SQR;
("Козфициент на каоторы домнажается эффективная дистанция стрельбы что бы получить максимальную дистанцию стельбы.")float MAX_DIST_COEF = 1.35f;
("типа скорострельность 600 в мин => 10 в сек => 1 в 0.1 сек.")float RECOIL_DELTA_PRESS = 0.15f;
("Еесли враг дальше чем X и у бота закончились патроны то он побежит в укрытие и перезарядится там.")float RUN_DIST_NO_AMMO = 25f;
("")float RUN_DIST_NO_AMMO_SQRT;
("Сколько раз надо несмочь выстрелить что бы не пытаться дальше стрелять, а пойти попрятаться.")int CAN_SHOOTS_TIME_TO_AMBUSH = 3;
("Если враг был виден более NOT_TO_SEE_ENEMY_TO_WANT_RELOAD_SEC сек назад и в магазине меньше чем X патронов то перезарядится")float NOT_TO_SEE_ENEMY_TO_WANT_RELOAD_PERCENT = 0.4f;
("")float NOT_TO_SEE_ENEMY_TO_WANT_RELOAD_SEC = 2f;
("Если врагов давно небыло и в магазине меньше чем X процентов патронов то перезарядится")float RELOAD_PECNET_NO_ENEMY = 0.6f;
("Шанс поменять оружие если кончились патроны.")float CHANCE_TO_CHANGE_WEAPON = 100f;
("Шанс поменять оружие если кончились патроны иу врага есть шлем.")float CHANCE_TO_CHANGE_WEAPON_WITH_HELMET = 100f;
("бот будет менять оружие только если враг дальше чем X.")float LOW_DIST_TO_CHANGE_WEAPON = 10f;
("бот будет менять оружие только если враг ближе чем X.")float FAR_DIST_TO_CHANGE_WEAPON = 50f;
("Настолько противник будет считаться засапрешеным если его сапрсить пулями")float SUPPRESS_BY_SHOOT_TIME = 6f;
("Сколько раз надо нажать на спуск что бы противник стал засапрешеным")int SUPPRESS_TRIGGERS_DOWN = 3;
("Сколько раз надо нажать на спуск что бы противник стал засапрешеным при условии списка точек")int SUPPRESS_TRIGGERS_DOWN_AS_LIST = 6;
("")float DIST_TO_CHANGE_TO_MAIN = 15f;
("Дистанция от врага при которой бот покинет АГС_17. ")float AGS_17_DIST_TO_LEAVE = 25f;
("Дистанция с которой можно бить/начать комбо")float DIST_TO_HIT_MELEE = 2f;
("Дистанция с которой можно продолжить комбо")float DIST_TO_HIT_MELEE_CONTINUE_COMBO = 1.8f;
("Дистанция с которой нужно остановить спринт")float DIST_TO_STOP_SPRINT_MELEE = 2.4f;
("Переодичность удара")float TRY_HIT_PERIOD_MELEE = 0.5f;
("насколько блокировать стрельбу когда ложишься")float BLOCK_PERIOD_WHEN_LAY = 1.25f;
("как часто может менять оружие в руках")float CHANGE_WEAPON_PERIOD = 5f;
("флаг для комбо атак в OneMeleeAttackNode")bool USE_MELEE_COMBOS;
("100% - оружие ломается как у обычных игроков, 50% - в 2 раза реже, 0 - никогда")int VALIDATE_MALFUNCTION_CHANCE = 100;
("шанс чинить оружие сразу в момент поломки, не убегая в укрьтие. Если не срабатывает - бот сначала прячется, только потом чинит")int REPAIR_MALFUNCTION_IMMEDIATE_CHANCE = 25;
("время в секундах между перехода в ноду малфанкшена и осмотром оружия")float DELAY_BEFORE_EXAMINE_MALFUNCTION = 1f;
("время в секундах между осмотром оружия и непосредственно починкой")float DELAY_BEFORE_FIX_MALFUNCTION = 1.5f;
("Бот попытается сменить оружие вместо перезарядки в бою")bool TRY_CHANGE_WEAPON_INSTEAD_RELOAD;
("Минимальная дистанция до противника когда бот попытается сменить оружие вместо перезарядки в бою")float MIN_DIST_TO_ENEMY_TO_CHANGE_WEAPON_INSTEAD_RELOAD = 30f;

```
("Шанс сменить оружие вместо перезарядки в бою")float CHANCE_TO_CHANGE_WEAPON_INSTEAD_RELOAD = 60f;
("Шанс сменить оружие вместо перезарядки в бою когда у противника нет шлема")float CHANCE_TO_CHANGE_WEAPON_INSTEAD_RELOAD_ENEMY_WITHOUT_HELM = 90f;
("дистанция для остановки перед рукопашной атакой (положительная == промежать за спину игрока)")float MELEE_STOP_DIST = 0.3f;
("меняет ли бот оружие на основное во время патруля")bool CHANGE_TO_MAIN_WEAPON_WHEN_PATROL;
( "" )float SHOOT_IMMEDIATELY_DIST = 25f;
bool CAN_STOP_SHOOT_CAUSE_ANIMATOR;
bool TRY_CHANGE_WEAPON_WHEN_RELOAD = true;
bool CHANGE_TO_MAIN_WHEN_SUPPORT_NO_AMMO = true;
```

"PATROL":

```
("Время которое бот проводит на точке для осмотра на обычном пути")float LOOK_TIME_BASE = 12f;
("Время которое бот проводит на точки Резервного пути")float RESERVE_TIME_STAY = 72f;
("Время которое бот проводит на точке лута Резервного пути")float RESERVE_LOOT_TIME_STAY = 15f;
("Дельта поиска длуга на резервном пути для душевной беседы")float FRIEND_SEARCH_SEC = 12f;
("Дельта фразы в беседе")float TALK_DELAY = 1.1f;
("Дельта на говорливость")float MIN_TALK_DELAY = 10f;
("Если друзей нет то будем говорить с такой дельтой")float TALK_DELAY_BIG = 15.1f;
("базовое время когда бот может решить сменить пути")float CHANGE_WAY_TIME = 125.1f;
( "" )float MIN_DIST_TO_CLOSE_TALK = 5f;
("Козфициент на который режется дистанция в \"мирном\" режиме")float VISION_DIST_COEF_PEACE = 0.5f;
( "" )float MIN_DIST_TO_CLOSE_TALK_SQR;
("Шанс срезать путь при патрулировании")float CHANCE_TO_CUT_WAY_0_100 = 75f;
("Минимальный процент на который дистанци пути при патруле мб срезанна")float CUT_WAY_MIN_0_1 = 0.4f;
("Максимальный")float CUT_WAY_MAX_0_1 = 0.65f;
("Шанс сменить путь патрулирования")float CHANCE_TO_CHANGE_WAY_0_100 = 50f;
("Вероятность того что бот попытается сделать контрольный выстрел в тело врага")int CHANCE_TO_SHOOT_DEADBODY = 52;
("Время жизни подозрительной точки.")float SUSPETION_PLACE_LIFETIME = 7f;
("Через сколько времени если бот встал на резервный маршрут он попробует найти новый.")float RESERVE_OUT_TIME = 30f;
("Дистанция до срединной точки пути для резервных путей что бы путь можно было выбрать.")float CLOSE_TO_SELECT_RESERV_WAY = 25f;
("Если бот захочет выполнить запрос на предупреждение он должен быть ближе чем X к цели по ОСИ Y - это для этажности, но если земля кривая то лучше ставить побольше.")float MAX_YDIST_TO_START_WARN_REQUEST_TO_REQUESTER = 4f;
("Может ли вставать на альтернативные пути")bool CAN_CHOOOSE_RESERV;
("использует ли ТОЛЬКО на альтернативные пути")bool USE_ONLY_RESERV;
("Периодичность смены направления взгляда головы.")float HEAD_PERIOD_TIME = 13f;
("Периодичность смены направления взгляда головы.")float HEAD_FRONT_PERIOD_TIME = 1f;
("Шанс проиграть жест при встрече")float CHANCE_TO_PLAY_GESTURE_WHEN_CLOSE = 50f;
("Скорость поворота головы")float HEAD_TURN_SPEED = 41f;
("Угл поворота")float HEAD_ANG_ROTATE = 25f;
("шанс сказать фразу во время приветствия")float CHANCE_TO_PLAY_VOICE_WHEN_CLOSE = 50f;
( "" )float GO_TO_NEXT_POINT_DELTA = 90f;
( "" )float GO_TO_NEXT_POINT_DELTA_RESERV_WAY = 15f;
("С какого расстояния ощущают труп")float DEAD_BODY_SEE_DIST = 20f;
("Если бот оказался дальше чем X метров то он забудет о теле")float DEAD_BODY_LEAVE_DIST = 50f;
("Может ли бот смотреть на трупы в мирном режиме")bool CAN_LOOK_TO_DEADBODIES;
("Сколько бот будет делать PeacefulAction")float GESTURE_LENGTH = 2f;
("Нужно ли остановиться для PeacefulAction")bool SHALL_STOP_IN_PEACEFUL_ACTION;
("Зафорсить ли оппонента на акшен")bool FORCE_OPPONENT_TO_PEAEFUL;
("Сколько секунд бот будет стоять на точке применения набора хирурга")float RESERVE_USE_SURGE_TIME_STAY = 40f;
( "" )bool RESERV_CAN_USE_MEDS;
("Нужно ли остановиться для PeacefulAction")bool USE_PATROL_POINT_ACTION_MOVE_BY_RESERVE_WAY = true;
("Шанс начать использовать хир набор если бот смотрит на тело.")float USE_SURGIAL_KIT_OVER_THE_BODY_CAHNCE_100 = 50f;
("Шанс начать использовать хир набор второй раз если бот смотрит на тело.")float USE_SURGIAL_KIT_OVER_THE_BODY_SECOND_CAHNCE_100 = 50f;
("Если у фолловера стоит режим изди вместе с боссом то он задержится на X")float FOLLOWER_START_MOVE_DELAY;
("Использование закешированных путей для патруля")bool USE_CHACHE_WAYS = true;
("Список вещей доступных для дропа")string ITEMS_TO_DROP = "";
("Шанс что бот побежит между точками на патруле если это предусмотрено другими условиями и бот использует кешированные маршруты")float SPRINT_BETWEEN_CACHED_POINTS = 150f;
("Базовая Периодичность проверки магазина")float CHECK_MAGAZIN_PERIOD = 30f;
("Периодичность с которой бот может есть/пить")float EAT_DRINK_PERIOD = 30f;
( "" )float WATCH_SECOND_WEAPON_PERIOD = 30f;
( "" )bool CAN_WATCH_SECOND_WEAPON;
("Базовое время осмотра трупа")float DEAD_BODY_LOOK_PERIOD = 17f;
( "" )bool CAN_HARD_AIM;
( "" )bool CAN_PEACEFUL_LOOK = true;
( "" )bool CAN_FRIENDLY_TILT;
("может ли бот жестикулировать")bool CAN_GESTUS = true;
("При рождении будет пытаться выбрать резервный путь")bool TRY_CHOOOSE_RESERV_WAY_ON_START;
( "" )bool CAN_CHECK_MAGAZINE = true;
("При поднятии предмета всегда отправлять в рюкзак или контейнер")bool PICKUP_ITEMS_TO_BACKPACK_OR_CONTAINER;
```