

# SkyHUD

## РУКОВОДСТВО ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

Бета версия 0.20B

Спасибо за использование SkyHUD.

Эта инструкция является обзором особенностей SkyHUD и поможет настроить вашу игру.

Перевод файла осуществлен сайтом TVMods.ru.  
Мы не могли об этом не упомянуть.  
Вы же похвалите админа на странице мода на этом сайте?



# ВСТУПЛЕНИЕ



**ВАЖНО:** в бета-версии это руководство не содержит полной информации по всем-всем установочным процессам. Возможно, позднее оно превратится в укомплектованное руководство.



Мод считается полностью функциональным, однако ошибки не исключены. Не забудьте сообщить о них разработчику.



Этот документ подготовлен в разрешении 1440p оптимизирован для просмотра на 16:9 24" мониторах.

## Аббревиатуры

Skyrim	- The Elder Scrolls V: Skyrim
Skyrim SE	- The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition
%SkyrimSE%	- каталог с Skyrim SE
SIM	- Skyrim Interface Makeover mod

## Что такое *SkyHUD*?

Это - кастомизатор интерфейса для *Skyrim SE*, отличающийся от *Less Intrusive HUD* и *MinimalHUD* в обычном *Skyrim*.

*SkyHUD* позволяет включать или отключать элементы HUD, а также менять их местоположение. Полный список этих элементов смотрите на странице [КАСТОМИЗИРУЕМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ]. Пока что сюда включены не все элементы *Skyrim HUD*.

Кастомизация выполняется посредством редактирования *skyhud.ini* файла, расположенного в "%SkyrimSE%\Data\Interface\skyhud". INI файл сделан так, чтобы сойти за обычный *Skyrim* INI файл вроде *Skyrim.ini* и *SkyrimPrefs.ini*.



В настоящее время разрабатывается конфигуратор на основе GUI, дабы пользователи не занимались редактированием вручную

## Дополнительные функции

*SkyHUD* поставляется с парой сделанных мной версий элементов вроде компаса, прицела и счетчика боеприпасов. Также есть возможность отображения часов с реальным временем в HUD. См. [ДОП. ВОЗМОЖНОСТИ] . Как потомок SIM, мой мод поддерживает любые "инородные" шрифты из различных модов.

## Текущий план

*SkyHUD Configuration Tool* - Конфигуратор на основе GUI для *skyhud.ini* с менеджером предустановок и, вполне вероятно, возможностью предпросмотра настроек.

Кастомизация часов - различные стили для системных часов. Может, выйдет как отдельное дополнение опцион. файлом или модом.

*Съемный маркер компаса* - отсоединение маркера от компаса для более удобного управления.

пока что проверяется техническая возможность



# КАСТОМИЗИРУЕМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ



	Элементы	Видимость	Масштаб	Позиция	Альт. режимы
1	Полоска здоровья	✓	✓	✓	✓
2	Полоска выносливости	✓	✓	✓	✓
3	Полоска маны	✓	✓	✓	✓
4	Полоса перезарядки	✓	✓	✓	🔧
5	Компас	✗	✓	✓	✓
6	Маркер компаса	✓	✓	✓	✗
7	Здоровье врага	✗	✓	✓	✗
8	Боеприпасы	✓	✓	✓	✓
9	Прицел	✗	✓	✓	✓
10	Маркер скрытности	✓	✓	✓	✓
11	Кнопка действия	✓	✗	✓	✗
12	Подказка действия	✗	✓	✓	✗
13	Субтитры действия	✗	✓	✓	✗
14	Текущее местоположение	✗	✓	✓	✗
15	Инф. сообщение	✗	✓	✓	✗
16	Анимированные буквы	✗	🔧	🔧	✗
17	Аним. драконьи слова	✗	🔧	🔧	✗
18	Квестовые сообщения	✗	🔧	🔧	✗
19	Системные часы	✓	🔧	✓	🔧

✓ - Доступно    🔧 - В плане    ✗ - Недоступно    ✗ - Игровые настройки



# ДОП. ВОЗМОЖНОСТИ

Тонкий компас



Сделано под вдохновением менее проработанного мода *lavigne77's*.  
Теперь у компаса есть различные вариации.

Альт. интерфейс боеприпасов



Неплохая альтернатива оригинальному HUD боеприпасов.

Прицел в форме точки



Самая важная часть для игроков-пользователей *SkyHUD*. Мы предлагаем динамичный прицел-точку.

Полоски здоровья и выносливости слева



Подобные решения используются во многих играх из-за универсальности. Опция поможет вам пробовать различные варианты расположения полосок без опасности их дисгармонии.

Часы в игре



Следите за реальным временем не выходя из игры.  
"Маам, ну еще одно подземелье".

Исправление междустр. интервала в аним. буквах



Моя головная боль.  
Подходящий XKCD - <https://xkcd.com/1015/>



# ИНСТРУКЦИЯ ПО SKYHUD.INI

## [Геймплей]

Этот раздел содержит параметры, которые регулируют различные компоненты.

**bBottomStealth=(0,1)**

Включить индикатор скрытности снизу. Нужно подключить эту опцию, если хотите переносить счетчик.

Стандартно: 0

**bHideActivateButton=(0,1)**

Выключить кнопку действия. Стандартно: 0

**bHideStealthText=(0,1)**

Выключить текст индикатора скрытности. Стандартно: 0

**bHideStealthMeter=(0,1)**

Выключить индикатор скрытности. Перекрывает bHideStealthText при значении 1. Стандартно: 0

**bHideEnemyMarker=(0,1)**

Выключить маркер врага на компасе. Стандартно: 0

**bHideLocations=(0,1)**

Отключить открытые локации на компасе. Стандартно: 0

**bHideUndiscoveredLocations=(0,1)**

Отключить неоткрытые локации на компасе. Стандартно : 0.

**uPersistentMeter=(0,1,2)**

Полоски здоровья, выносливости, маны и перезарядки.

0 - Автоисчезновение | 1 - Всегда показывать | 2

- Всегда прятать. Стандартно: 0

## [Интерфейс]

Этот раздел позволит вам использовать альт.режимы

**bShowClock=(0,1)**

Подключить системные часы в интерфейс. Стандартно: 0

**bAltArrow=(0,1)**

Включить альт. интерфейс боеприпасов . Стандартно: 0

**bAltCompass=(0,1)**

Подключить тонкий компас. Стандартно: 0

**bDotCrosshair=(0,1)**

Подключить прицел-точку. Стандартно: 0

**bAltHealth=(0,1)**

Включить полоску здоровья слева. Стандартно: 0

**bAltStamina=(0,1)**

Включить полоску выносл. слева. Стандартно: 0

## [Масштаб]

Этот раздел поможет вам менять размеры элементов интерфейса. Эти параметры принимают только положит. значения (напр. -1.00 принимается как 1.00). Установка значения на 0 равна исчезновению элемента.

**fHealth=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Полоска здоровья игрока. Стандартно: 1

**fMagica=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Полоска маны игрока. Стандартно: 1

**fStamina=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Полоска выносливости игрока. Стандартно: 1

**fChargeMeter=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Полоска перезарядки оружия. Стандартно: 1

**fCrosshair=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Прицел. Стандартно: 1

**fCompass=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Компас. Стандартно: 1

**fCompassMarker=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Маркеры компаса. Стандартно: 1

**fSubtitle=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Общие положения. Стандартно: 1

**fEnemyHealth=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Имя и полоска здоровья врага. Стандартно: 1

**fStealthMeter=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Индикатор скрытности. Стандартно: 1

**fLocationInfo=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Сообщение о текущем местонахождении. Стандартно: 1.

**fMessageInfo=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Информационные сообщения. Стандартно: 1

**fArrowInfo=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Отображение боеприпасов. Стандартно: 1

**fActivatePrompt=(..., -0.0001, 0, 0.0001, ...)**

Активировать подсказки. Стандартно: 1



## [Расположение]

Этот раздел содержит продвинутые настройки для перемещения элементов интерфейса.

Разделен на две части - закрепление элементов и перемещение элементов.

Настройки закрепления элементов отвечают за их закрепление на занимаемых позициях, игнорируя любое значение передвижения.

Изначально все элементы закреплены на своих местах, и если вы что-то хотите переместить, для начала вам придется открепить их, указав значение 0.

Стандартно: 1

bLockHealthMeter=(0,1)

bLockMagickaMeter=(0,1)

bLockStaminaMeter=(0,1)

bLockLeftChargeMeter=(0,1)

bLockRightChargeMeter=(0,1)

bLockArrowInfo=(0,1)

bLockCompass=(0,1)

bLockSubtitle=(0,1)

bLockEnemyHealth=(0,1)

bLockCrosshair=(0,1)

bLockActivatePrompt=(0,1)

Переключить блокировку на кнопку действия, полоску и информацию о действии

bLockStealthMeter=(0,1)

bLockLocationInfo=(0,1)


bLockMessageInfo=(0,1)

bLockClock=(0,1)

Перенос элементов и установки их на якорь осуществляется по осям X и Y.

Ось X варьируется в пределах 0-1280, а Y - 0-720, где (0,0) - положение слева сверху на экране. Значения вне этих промежутков отправят их за пределы экрана.

При размещении элемента, его положение якоря, а также ее ширина и высота должны быть приняты во внимание.



Для того, чтобы определить нужное вам место, сделайте скриншот экрана и в простом Paint сожмите картинку до 1280x720.

Например:  
Разрешение - 2560x1440  
Значит, сжать картинку следует в два раза.

Длина элемента равна - 200px  
Снова делим на два= 200px/2 = 100px

При размещении элемента вам придется учитывать его длину.

На данный момент есть три позиции якорей:



Так как в этой версии нет функции предварительного просмотра, вам придется запускать/закрывать игру, пока не найдете свое нужное значение.

Если вы открепите элемент и не укажете ему значение, то элемент будет помещен в открытое значение по умолчанию (не путать с закрытым).

Стандартно: Не определено

Верхний левый якорь

fHealthPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fHealthPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fMagickaPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fMagickaPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fStaminaPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fStaminaPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fLeftChargeMeterPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fLeftChargeMeterPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fRightChargeMeterPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fRightChargeMeterPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fLocationInfoPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fLocationInfoPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fMessageInfoPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fMessageInfoPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fClockPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fClockPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

Центральный якорь

fActivateButtonPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fActivateButtonPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fActivateNamePosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fActivateNamePosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fActivateInfoPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fActivateInfoPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fActivateBarPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fActivateBarPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fCompassPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fCompassPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fCrosshairPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fCrosshairPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fStealthMeterPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fStealthMeterPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fEnemyHealthPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fEnemyHealthPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fSubtitlePosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fSubtitlePosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

Верхний правый якорь

fArrowInfoPosX=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)

fArrowInfoPosY=(..., -0.1, 0, 0.1, ...)