

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ННМІХ - РЕКОМЕНДАЦИИ ЛУЧШИХ ХЕКСЕНОВОДОВ

Данный гайд предназначен для того, чтобы рассказать потенциальным стримерам мода ННМІХ, как им пользоваться, ибо в моде есть ряд неочевидных нюансов.

ВАЖНО: гайд НЕ покрывает абсолютно весь функционал. Он всего лишь рассказывает самое основное, с чего надо начать, а остальные нюансы предполагается что стример будет открывать для себя уже на стриме. Более того, сейчас в моде реализовано от силы 5% от того, что запланировано на финальную версию, соответственно нет никакого смысла покрывать остальные 95%. Гайд покроеет примерно 1% от всего мода - строго тот 1%, без которого играть будет как более сложно, так и менее интересно

Поехали:

1. УСТАНОВКА	2
2. НАСТРОЙКА БИНДОВ	3
2.1 ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ФУНКЦИОНАЛ	3
2.2 ПРЕДМЕТЫ	4
2.3 ОРУЖИЯ	8
3. КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ DOOM ETERNAL-LIKE HUD-ОМ	10
4. КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ SMART HUD-ОМ	12
4.1 ПРЕДМЕТЫ	13
4.2 КЛЮЧИ	17
4.3 КВЕСТОВЫЕ “ПАЗЗЛ” ПРЕДМЕТЫ	17
4.4 ОРУЖИЯ	18
5. КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ МУЗЫКАЛЬНЫМ МОДОМ	20
6. КАК СПАВНИТЬ МОНСТРОВ ЗА ДОНАТ	21

1. УСТАНОВКА

1) Скачиваем архив отсюда:

<https://u.pcloud.link/publink/show?code=XZNI FaXZ03Tnt2cJMjBxBTomf0HWFhLrzyXy>

2) Распаковываем его (запуском ехе или 7-зипом), при условии, что в полном пути к той папке, куда мы его распаковали, не будет ни пробелов, ни русских букв (пример идеальной папки - D:\GAMES\). Никаких распаковываний на рабочий стол. За невыполнение данного пункта буду бить по голове диском отражений

3) Запускаем __004_ORIGINAL__ННМІХ.ВАТ . Важно, запускать мы должны не gzdoom.exe, а строго батник, и не какой-нибудь батник, а строго тот что я указал. За невыполнение данного пункта я так же буду бить по голове диском отражений

Помните, что пункты 2 и 3 - несмотря на свою простоту, по непонятной мне причине, вызывают затруднения у многих юзеров. Постарайтесь внимательно к ним отнестись

На всякий случай распишу, что значит каждый батник:

- 001 - оригинальный хексен **без мода ННМІХ**
- 002 - дополнение deathkings **без мода ННМІХ**
- 003 - фанатский маппак scourge **без мода ННМІХ**
- 004 - оригинальный хексен **с модом ННМІХ**
- 005 - дополнение deathkings **с модом ННМІХ**
- 006 - фанатский маппак scourge **с модом ННМІХ**

Челлендж будем начинать с 004, а дальше, если все пойдет по плану, то после 004 будут 005 и 006

4) Нажимаем ESC / New Game / Любой класс / 5-я сложность

5) Ждем пока прогрузится уровень

6) Нажимаем ESC / Options, и настраиваем себе управление и громкость звука. Разрешение экрана настраивать категорически запрещается: мои сборки сделаны так, что разрешение, тип (полный экран или окно) всегда сами устанавливаются в момент запуска батника, а требуемое разрешение (и тип) стример мне сообщает в момент когда я настраиваю сборку

В опциях Вы увидите дополнительные настройки для ННМІХ - они будут детально расписаны дальше в этом доке.

7) После того, как всё настроено, нажимаем F10-у (чтобы выйти из гздума), потом запускаем его заново, повторяем пункт 4, и пробуем играть с целью проверить, что все бинды работают

8) После того, как проверили что все бинды работают, закрываем гздум (F10-у) и кидаем мне в дискорд свой конфиг файл gzdoom-hexen.ini . Важно: никогда не закрываем гздум крестиком - всегда выходим из игры адекватно (F10-у или ESC / Quit Game / Yes), иначе могут не сохраниться новые настройки, или слететь старые

2. НАСТРОЙКА БИНДОВ

Прежде чем настраивать бинды, помните, что часть кнопок зарезервировано на донатный мод (спавн монстров, переключение музыки и прочее). По этой причине в пункте 7 выше я требую именно перезапуск гздума, так как все зарезервированные кнопки при перезапуске гздума перебиндуются заново, и если какие-то из ваших биндов слетят, значит вам надо выбрать другие кнопки. Список зарезервированных кнопок напишу здесь позже

2.1 ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ФУНКЦИОНАЛ



DASH - то же самое, что и в этэрнале: позволяет сделать рывок по горизонтали. Зажав DASH и параллельно нажав например вперед, Вы сделаете рывок вперед. Также можно нажимать сразу 2 стрелки, например DASH+вперед+вправо сделает рывок по диагонали вперед вправо (если клавиатура мембранная, диагональные рывки могут не работать, просьба иметь в виду). Разрешено сделать 2 дэша подряд, после чего придется ждать перезарядки. Если у Вас есть в наличии сапоги (boots of speed), то можно использовать дополнительные дэши до перезарядки, но каждый такой дэш будет тратить 1 предмет "сапоги". Перезарядка дэша отображается в eternal-like HUD-е, подробнее о нем расписано дальше в доке

HOOK (он же HARPOON) - крюк, позволяющий притягивать к себе монстров. Можно заюзать 2 раза, после чего придется ждать перезарядки. Перезарядка тоже отображается в eternal-like HUD-е, подробнее о нем расписано дальше в доке

CALLBACK DEVICE - способ вывести игру из софтлока, если Вы отбанишили заскриптованных монстров за пределы досягаемости. Как это работает, смотреть здесь: <https://www.youtube.com/watch?v=QDaKRUMmimw>

USE RADAR - пока игнорируем

CHANGE RADAR MODE - пока игнорируем

DISPLAY SMART HUD - HUD, который временно отображает на экране все предметы, ключи, квестовые предметы и оружия. Для чего он нужен и как им пользоваться, расписано дальше в доке

2.2 ПРЕДМЕТЫ



SMART HP - бинд, который сам решит, каким предметом Вас хилить: если есть в наличии фласки, заюкает фласк. Если фласков нет, но есть инкант (и Вы клерик, ибо инкант хилит только клерика), то заюкает инкант. Если ни фласков ни инкантов нет, заюкает вазу

SMART INVUL - бинд, который активирует бессмертие. Если у Вас есть как кольца так и ладьи, то активирует тот, которых у Вас больше

SMART MANA - бинд, который сам решит, каким предметом добавить Вам маны: если есть в наличии инканты (и Вы маг, ибо инкант дает ману только магу), то заюкает инкант. Если инкантов нет, заюкает кратер

SMART ARMOR - бинд, который сам решит, каким предметом добавить Вам брони: если есть в наличии инканты (и Вы файтер, ибо инкант дает броню только файтеру), то заюкает инкант. Если инкантов нет, заюкает bracers

SMART GRENADE - бинд, который изначально задумывался, как единый бинд для флешетт и таймбомб, который сам будет решать, что из этого юзать. Практика показала, что часто будет (рандомная граната) такая ситуация, когда игрок рассчитывает заюзать флешетту, а флешетт нет и внезапно бахает таймбомба с большим радиусом действия, и игрок терпит урон, иногда смертельный. Поэтому, на данный момент, данный бинд юзает только флешетты, а для таймбомб есть отдельный бинд. ВАЖНО: флешетты файтера и мага имеют двукратный радиус и урон

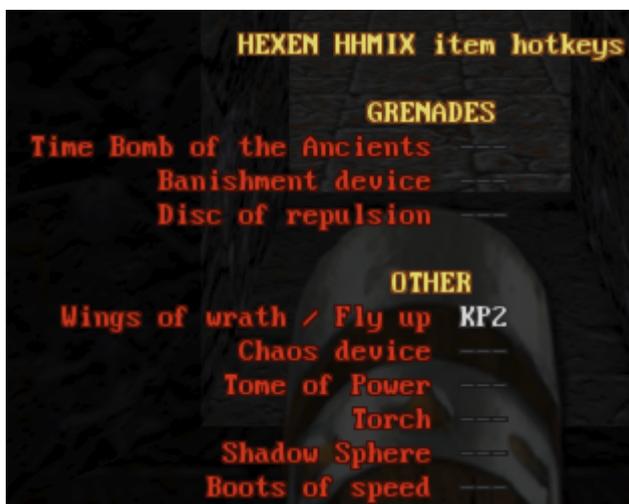
SMART MORPHER - бинд, который превращает врагов либо в курицу либо в свинью. Какого предмета у Вас больше, тот и заюзает

SMART MINOTAUR - бинд, который спавнит союзника. Союзников в этом моде 3 типа: легкий, средний и тяжелый. Текущий бинд юзает легкого, если его нет то среднего, если и среднего нет, юзает тяжелого

MINOTAUR MEDIUM - бинд который спавнит исключительно среднего союзника

MINOTAUR HEAVY - бинд, который спавнит исключительно тяжелого союзника

Напомню, что в отличии от оригинала, союзники в этом моде полезные. Два легких союзника в инвентаре автоматически меняются на одного среднего, а два средних на одного тяжелого. Максимум одновременно можно иметь 3 легких, 2 средних и 1 тяжелого. Находить в игре Вы будете только легких, поэтому на средних и тяжелых придется копить, подбирая легкие повторно



TIME BOMB - таймбомба из еретика, но радиус и урон в 4 раза выше

BANISHMENT DEVICE - телепортирует врагов в случайный дезмач спавн на карте. Иногда может засофтлочить игру, для чего был придуман вот такой костыль: <https://www.youtube.com/watch?v=QDaKRUMmimw> . Как биндить костыль (CALLBACK DEVICE), расписано выше в доке

DISC OF REPULSION - разово отражает/отталкивает врагов и снаряды

WINGS OF WRATH / FLY UP - активирует крылья, а если активированы - перемещает игрока вверх. Настоятельно рекомендуется юзать именно этот бинд для функции "лететь вверх", ибо если забиндите стандартный из опций гздума, то работать не будет, так как в моде переопределены крылья. Данный бинд удобен тем, что на одной кнопке у Вас будет и активация крыльев, и полет вверх

CHAOS DEVICE - телепортирует игрока на старт уровня (в хексене старт уровня - понятие динамическое: это та точка, с которой Вы пришли на этот уровень (через портал) в последний раз)

TOME OF POWER - юзает книгу. ВАЖНО: в отличии от оригинального еретика и мок, книга в этом моде имеет немного другое значение. В будущем она будет временно давать режим бесконечных патронов для оружия (а что будет делать для slot 1 оружий, это все еще под вопросом). На данный момент активированная книга никак не влияет на оружия, но у нее есть одна дополнительная функция: если Вы курица или свинья, то книга превратит Вас обратно в игрока

TORCH - факел, освещает темные места на уровне

SHADOW SPHERE - невидимость, враги стреляют иногда в Вас а иногда рядом с Вами, и часть снарядов пролетает сквозь Вас. Иногда может сделать, чтобы враги Вас не заметили

BOOTS OF SPEED - временно увеличивает скорость передвижения игрока. Также, если Вы хотите заюзать дополнительные дэши (в момент их перезарядки), то сапоги можно потратить и на них



На данном скрине идут те предметы, которые уже используются SMART биндами, т.е. по идее, биндить отдельные предметы с текущего скрина нет смысла. Но - если по каким-то причинам SMART бинды Вас не устраивают, и нужны точечные бинды, то вот их список:

MYSTIC AMBIT INCANT - файтеру дает броню, клерика хилит, магу дает ману

MYSTIC URN - восстанавливает 100 хп

QUARTZ FLASK - хилит на 25 хп

DRAGONSKIN BRACERS - дает броню

KRATER OF MIGHT - восстанавливает 200 200 маны

ICON OF THE DEFENDER - бессмертие из хексена

RING OF INVINCIBILITY - бессмертие из еретика (окрашивает экран в желтый)

FLECHETTE - граната

PORKALATOR - превращает врагов в свинью

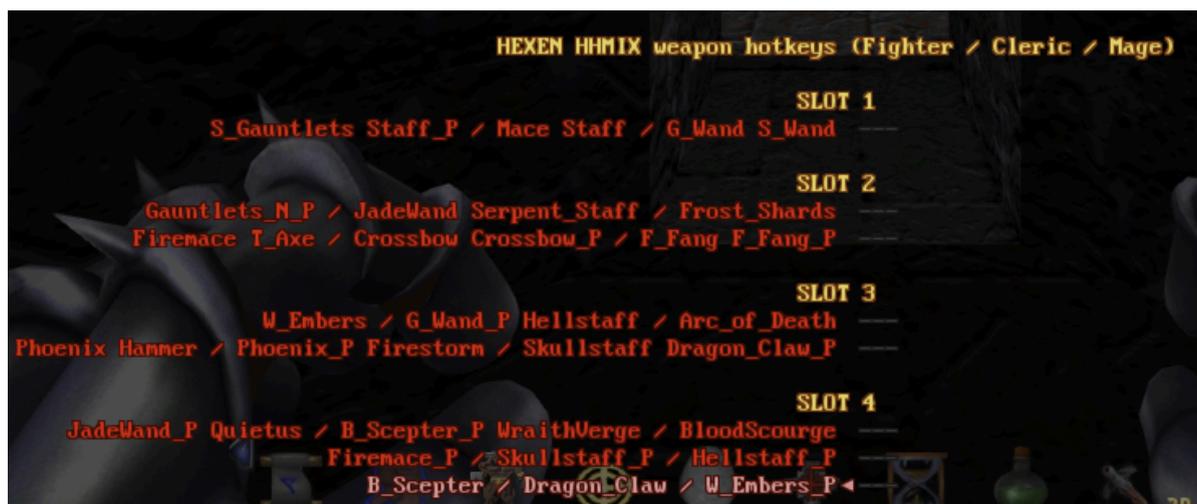
MORPH OVUM - превращает врагов в курицу

DARK SERVANT - спавн союзника

2.3 ОРУЖИЯ

Несмотря на то, что в моде на 1 слот у нас может быть даже 4 оружия, тесты показали что 4 оружия на одной кнопке - жутко неудобно. Поэтому я разбил бинды на 8 слотов, где будет не больше чем 2 оружия на 1 кнопку

Для удобства, бинды разбиты по группам SLOT X, чтобы было понимание, какой слот из SMART HUD имеется в виду (про SMART HUD будет расписано дальше в доке)



СЛОТ 1 БИНД 1:

ФАЙТЕР: Перчатки из хексена + Дубинка под книгой из еретика

КЛЕРИК: Булава из хексена + Дубинка из еретика

МАГ: Ванда из хексена + Ванда из еретика

СЛОТ 2 БИНД 1:

ФАЙТЕР: Перчатки еретика под книгой (вампируют броню когда есть мана)

КЛЕРИК: JadeWand + Serpent Staff (хилит при мили атаке)

МАГ: Frost Shards (вампирит ману при мили атаке)

СЛОТ 2 БИНД 2:

ФАЙТЕР: Булава из еретика без книги + Топор

КЛЕРИК: Арбалет + Арбалет под книгой

МАГ: Frost Fang + Frost Fang под книгой

СЛОТ 3 БИНД 1:

ФАЙТЕР: Wand of Embers

КЛЕРИК: Ванда еретика под книгой + Hellstaff

МАГ: Arc of Death

СЛОТ 3 БИНД 2:

ФАЙТЕР: Феникс + Hammer

КЛЕРИК: Феникс под книгой + Firestorm

МАГ: Skullstaff + Dragon Claw под книгой

СЛОТ 4 БИНД 1:

ФАЙТЕР: JadeWand под книгой + Quietus

КЛЕРИК: BloodScepter под книгой + WraithVerge

МАГ: Bloodscourge

СЛОТ 4 БИНД 2:

ФАЙТЕР: Булава из еретика под книгой

КЛЕРИК: Skullstaff под книгой

МАГ: Hellstaff под книгой

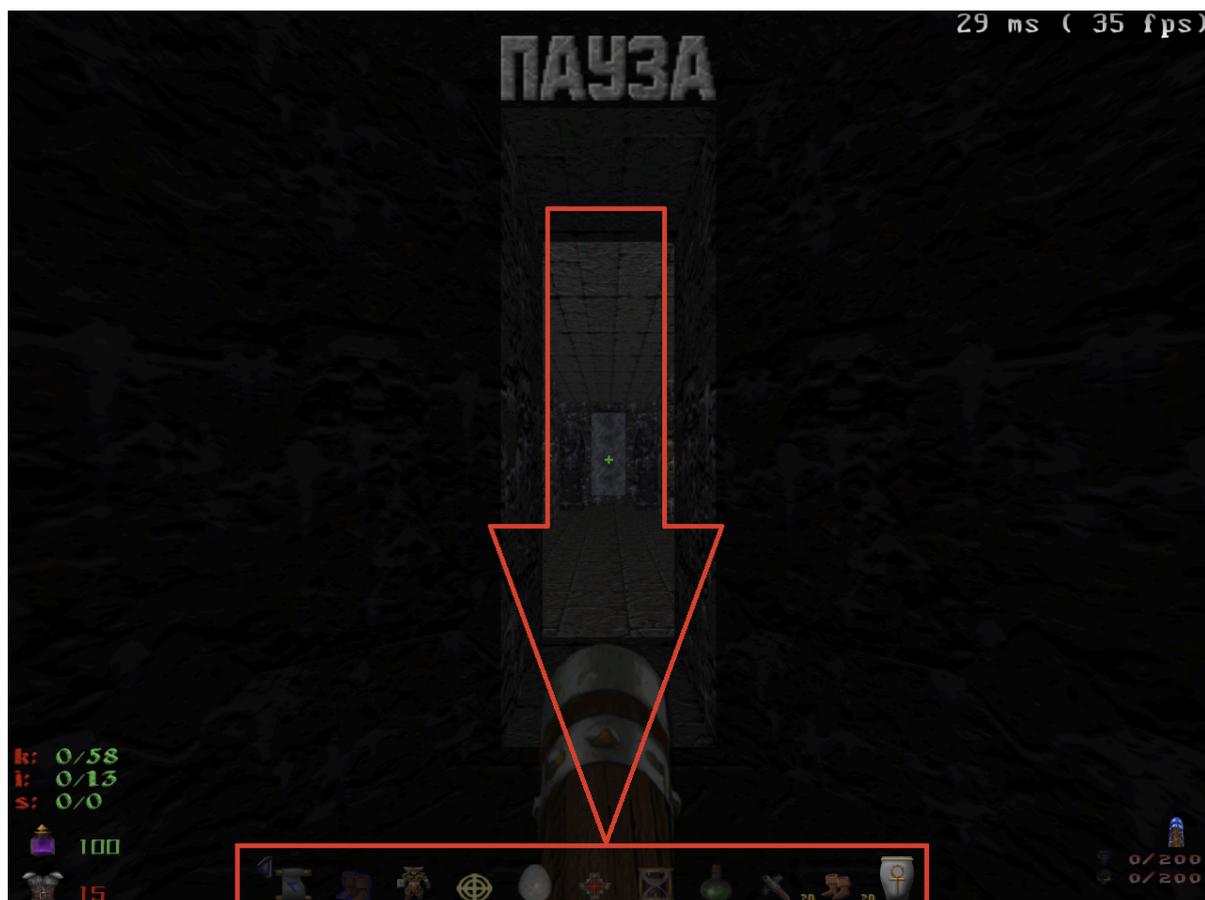
СЛОТ 4 БИНД 3:

ФАЙТЕР: BloodScepter

КЛЕРИК: Dragon Claw

МАГ: Wand of Embers под книгой

3. КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ DOOM ETERNAL-LIKE HUD-ОМ



Красным на скрине показано, что имеется в виду под данным HUD. Связь с этерналом следующая: там у тебя есть специальные функции, например пила, граната, огнемет, которые перезаряжаются по кд, и индикаторы перезарядки отображены справа снизу в HUD. В ННМIX, по такой же аналогии, перезаряжающиеся предметы тоже отображены в HUD, а рядом с ними отображаются предметы частого использования - гранаты, морферы, хилки, диски отражений и прочее. Соответственно, просто посмотрев на данный HUD, можно быстро узнать состояние перезарядки, сколько у Вас предметов частого использования (гранаты, хилки) и т.д. Также, есть возможность перемещаться по данному HUD кнопками "предмет влево" / "предмет вправо" и юзать эти предметы кнопкой "использовать предмет", но я так делать не рекомендую, ибо поменяется порядок предметов и вместо текущих будут отображены другие, что усложнит анализ данного HUD-а в бою. Перемещаться по меню предметов я рекомендую только когда в этом есть смысл (например Вы хотите занять какой-то предмет, для которого нет

бинда, и на который надо скроллить список предметов. Но после этого, рекомендую отскроллить назад, чтобы выглядело так, как на скрине)

Важное уточнение: от всех чисел на данном HUD, всегда отнимайте 1. Если индикатор хилок показывает, что у вас 1 хилка, значит в реале у Вас их ноль. Если индикатор показывает 2, значит у вас одна хилка. Если показывает 50, значит у вас их 49. Так сделано потому, что гздум на данный момент не позволяет мне сделать по другому, поэтому приходится с этим мириться, но в целом это привыкаемо

Теперь расписываю справа налево список всех индикаторов в данном HUD:

ХП - отображает, сколько суммарно у вас хилок (фласков, инкантов (если клерик) и ваз), и позволяет по нажатию "использовать предмет" заюзать хилку по принципу умного отхила (фласку если есть, инкант если нет фласки (и Вы клерик) или вазу, если нет инкантов и фласок). Данный индикатор имеет 2 полезные функции: во-первых он позволяет быстро оценить количество хилок, а во-вторых, если фокус будет всегда на нем (тобишь если данный предмет будет всегда выбран в инвентаре), то по нажатию "использовать предмет" Вы всегда будете хилиться (при наличии хилок естественно), и даже если хилок станет ноль, индикатор все равно останется, и фокус не переместится на другой предмет. Следовательно, для того, чтобы не простаивала кнопка "использовать предмет", и чтобы не было необходимости в отдельном бинде на отхил, я и сделал этот индикатор, который убивает сразу двух зайцев. Поэтому, даже если по какой-то причине мне временно понадобилось проскроллить инвентарь в другое место (например чтобы заюзать какой-то квестовый предмет, который по другому не юзается), то после этого я сразу скроллю назад на индикатор ХП (уже выработал такую привычку).

ДЭШ - показывает перезарядку дешей. 20 это значит зарядился полностью. Один деш тратит 10 единиц зарядки

КРЮК - показывает перезарядку крюка. 20 это значит зарядился полностью. Один крюк тратит 10 единиц зарядки

ФЛЕШЕТТА - показывает количество флешетт (гранат)

ТАЙМБОМБА - показывает количество таймбомб

БАНИШ - показывает количество банишей

ЯЙЦО - показывает суммарное количество морферов в свинью и курицу

ДИСК - показывает количество дисков отражений

МИНОТАВР - показывает количество минотавров каждого типа в формате XYZ, где X - количество легких минотавров, Y - средних, Z - тяжелых

САПОГИ - показывает количество сапог-скороходов. Полезно если Вы хотите заюзать дополнительные деши во время их перезарядки, и надо быстро узнать количество доступных сапог

ИНКАНТ - показывает количество инкантов. Будет полезно когда я добавлю спец функционал, связанный с ними (сейчас не добавлен)

4. КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ SMART HUD-ОМ

В моде есть много предметов и оружий, и их не совсем удобно анализировать даже в alt-HUD-е гздума (тем более, что часть алтхада уже занято под eternal-like функционал). Поэтому я реализовал Smart HUD - возможность по хоткею отображать абсолютно все предметы и оружия, причем в удобном (ну как минимум для меня) формате. Бонусом мы получаем возможность по двойному клику на этот хоткей очищать любой текст с экрана (в случае если какой-то текст появился не вовремя и мешает играть)

HUD по предметам вызывается одним нажатием бинда, по ключам двумя нажатиями бинда, по пазлам тремя и по оружием четырьмя. Пятое нажатие убирает HUD. На любой стадии HUD-а, двойное быстрое нажатие на бинд убирает HUD.

Теперь рассмотрим каждый раздел этого HUD

4.1 ПРЕДМЕТЫ



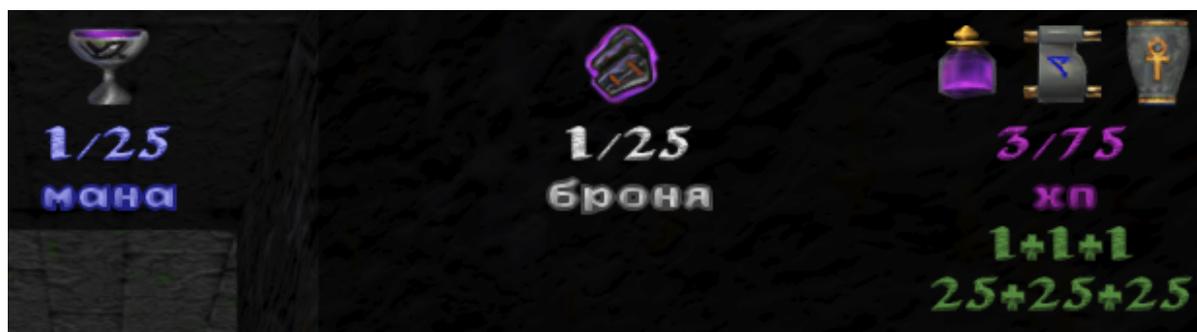
Smart HUD по предметам вызывается одним нажатием бинда. Данный раздел HUD-а отображает все предметы, кроме квестовых, причем сходные предметы отображаются вместе (для таких предметов сделаны умные бинды, которые сами выберут, какой из предметов использовать. Об умных биндах написано выше в разделе "Настройка биндов").

Предметы в данном HUD сгруппированы по особому принципу:

Слева сверху - предметы особой важности (т.е. встречаются редко, но польза максимальная):



Справа сверху - предметы, которые по разному себя ведут в зависимости от класса (да, речь про инкант):



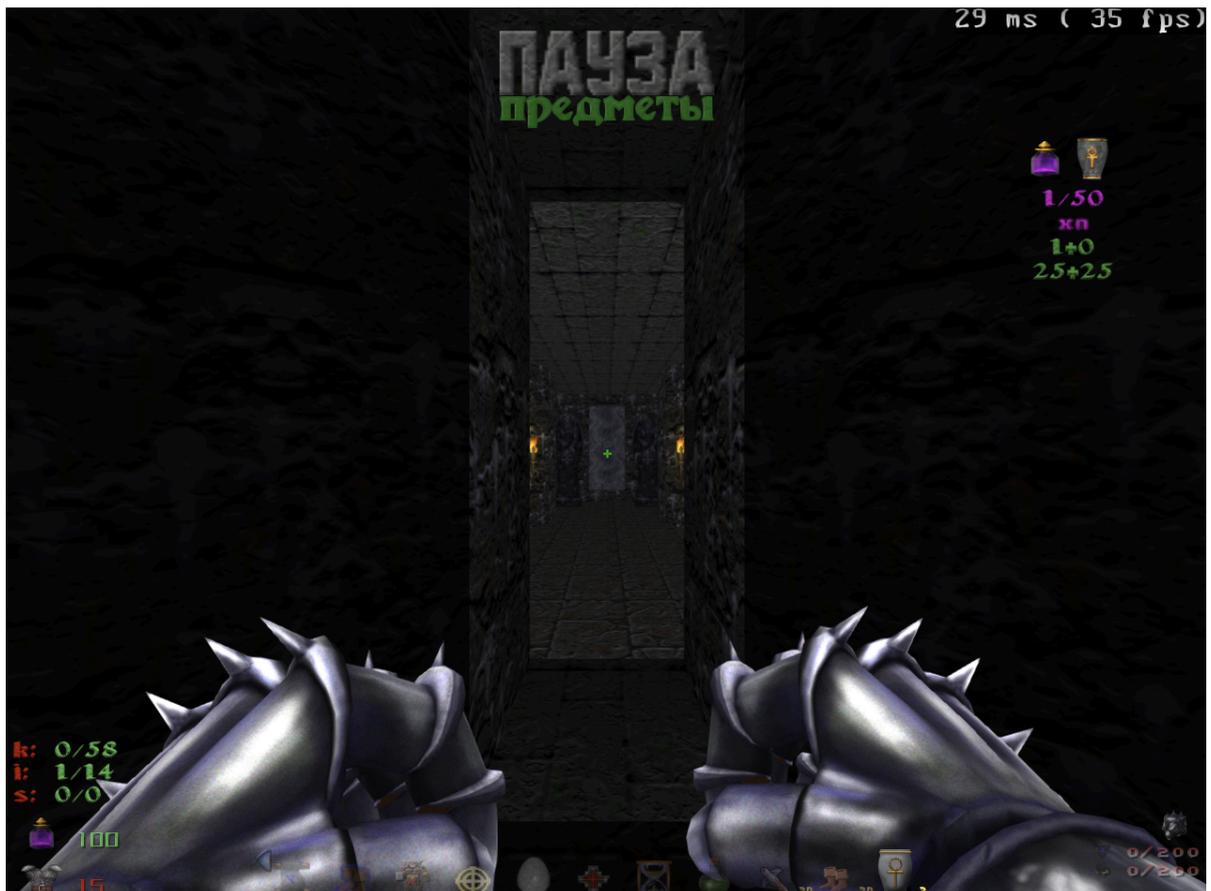
Снизу - “гранаты”, или предметы частого использования (все они вынесены в eternal-like HUD, подробнее о нем расписано выше):



Справа по центру - остальные предметы:



Предметы всегда будут расположены на своих местах. Если в наличии есть не все предметы, то требуемый предмет легко может быть найден (или пустота, если предмета нет). Например отхил всегда отображается строго справа сверху:



И если справа сверху пустота, значит хилок у Вас нет.

Теперь рассмотрим, что означают числа возле каждого предмета. Рассмотрим следующий скриншот:



Сверху отображены иконки сначала фляски, потом инканта и потом вазы. Следовательно, зеленая надпись 1+1+1 означает, что у нас сейчас в наличии 1

фласка, 1 инкант и 1 ваза, а 25+25+25 означает, что максимум мы можем унести 25 фласок, 25 инкантов и 25 ваз (в будущих версиях мода максимум будет динамическим, и изначально например он будет 5, но его можно будет прокачивать за магию, но сейчас пока это не реализовано). Надпись 3/75 означает, что суммарно у нас 3 хлящих предмета (в данном случае по 1 штуке каждого), а суммарный максимум для хилок у нас 75 (так как каждой по 25, а всего 3 вида).

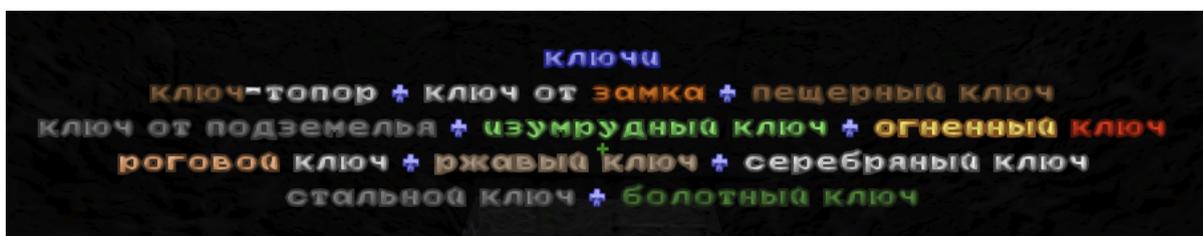
По такой простой схеме в данном HUD отображается каждый предмет. В случае минотавра, иконка будет одна, но суть та же самая:



Т.е. у нас есть 3 вида минотавров, где в наличии у игрока есть 1 легкий, 0 средних и 1 тяжелый, а максимум с собой можно унести 3 легких, 2 средних и 1 тяжелого. Соответственно, всего минотавров у игрока сейчас 2 (1 легкий и 1 тяжелый)

4.2 КЛЮЧИ

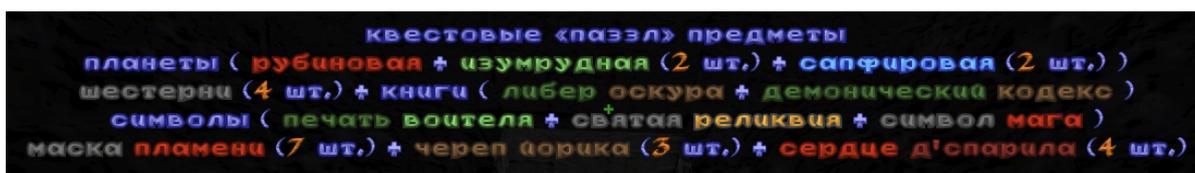
Smart HUD по ключам вызывается двумя нажатиями бинда. Данный раздел HUD-а отображает все ключи, которые есть в наличии у игрока. На данный момент текстом, так как графический режим еще не реализован. Выглядит это примерно так:



4.3 КВЕСТОВЫЕ “ПАЗЗЛ” ПРЕДМЕТЫ

Smart HUD по квестовым предметам вызывается тремя нажатиями бинда. Данный раздел HUD-а отображает все “пазл” предметы, которые есть в наличии у игрока. На данный момент текстом, так как графический режим еще не реализован. Предметы разбиты по группам (например планеты, шестерни, книги и т д), и возле каждого отображается количество (если у игрока как минимум 2 таких предмета в наличии).

Выглядит это примерно так:



4.4 ОРУЖИЯ

Пожалуй, один из самых интересных HUD-ов: Smart HUD по оружию вызывается четырьмя нажатиями бинда. Данный раздел HUD-а отображает все оружие и сегменты (части 4-го оружия), которые есть в наличии у игрока. Данный мод позволяет иметь до 14 оружий на класс (12 файтер, 14 клерик и 11 маг), или до 4 оружий на 1 слот, следовательно части 4-го оружия могут присутствовать у игрока в количестве более одной штуки одновременно.

По таким же принципам, как и в HUD-е по предметам, каждое оружие (или сегмент) здесь всегда будет находиться строго на своем месте (например булава клерика всегда слева сверху). Так как оружий много, то чтобы не запутаться, удобно вывести на экран такой HUD, чтобы узнать, что за оружия сейчас в наличии, какие сегменты осталось найти для очередного 4-го оружия, как оружия называются (чтобы их забиндить если еще не забиндены, или выбрать, если не знаете наизусть, какой бинд надо нажать для конкретного оружия).

Выглядит это примерно так:

Файтер:



Клерик:



Маг:



Рассмотрим например скриншот за мага: сверху мы видим GoldWand и Sapphire Wand, и надпись СЛОТ 1. Это значит, что для первого слота у нас есть в наличии 2 оружия, а выбирать мы их можем биндом на первый слот. А если мы не помним, какой у нас бинд на первый слот, мы заходим в опции (подробнее рассказано в разделе “настройка биндов”), находим там оружия (weapons), находим СЛОТ 1 (SLOT 1), дальше находим там goldwand и смотрим, какая клавиша забиндена (или биндим новую, если еще не забиндена). По такой схеме можно вспомнить (или забиндить изначально) бинд на любое оружие, и дальше без проблем его выбирать, когда оно будет нужно.

ВАЖНО: так как оружий много, то клавишами “следующее оружие” и “предыдущее оружие” может быть неудобно пользоваться, поэтому имеет смысл забиндить каждое оружие отдельно. Также, несмотря на то, что официально в игре 4 слота, иметь 4 оружия на одном бинде не совсем удобно, поэтому я в меню биндов реализовал 8 слотов, где на каждый слот будет максимум 2 оружия, что в разы удобнее биндить. По умолчанию это забиндено на цифры 1-8 слева на клавиатуре.

Еще момент: как Вы могли заметить, возле некоторых оружий справа от названия написано (P) - это значит, что данное оружие под книгой. Например, если это Hellstaff (P), то каждый снаряд всегда будет спавнить дождь. В данном моде, в отличии от оригинального еретика, оружие без книги и оружие под книгой - 2 разных оружия, иногда даже присутствующие у разных классов (например Hellstaff без книги есть у клерика, а под книгой у мага), соответственно если оружие “под книгой”, то имеется в виду, что атаковать оно будет так, как оно атаковало в оригинальном еретике в режиме “под книгой”. А предмет книга (он же tome of power) в данном моде имеет немного другой функционал (подробнее об этом смотрите в разделе “настройка биндов” выше).

5. КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ МУЗЫКАЛЬНЫМ МОДОМ

Музыкальный мод - мод, подключенный в сборке вместе с ННМІХ, позволяющий менять музыку на случайную (из еретика 1/2, хексена 1/2, мок и т д), ставить музыку строго с текущей карты, показывать что за трек сейчас играет, активировать режимы когда играет случайная музыка или играет музыка только с оригинальных карт и т д. Переключение музыки можно настроить так, что зрители стрима специальными командами в чате смогут менять музыку в игре

Музыка в моем моде может находиться в одном из трех режимов:

- 1) Раз в 10 минут музыка меняется на случайную
- 2) При посещении карты, 10 минут играет музыка с карты, и потом меняется на случайную (иногда оригинальная музыка может продолжиться еще на 10 минут в зависимости от рандома)
- 3) Всегда играет оригинальная музыка с карты

Режимы 1 и 2 позволяют пользоваться ручным биндом на смену музыки на случайную, режим 3 не позволяет. То же касается и возможности зрителям менять музыку.

Сам я стримил в режиме 1, но на данный момент (для челленджей) установлен режим 2, я хочу посмотреть, как он работает.

Бинды на переключение музыки следующие:

клавиша “- _” (минус) - смена музыки на случайную
клавиша “+=” (плюс) - смена музыки на оригинальную с текущей карты

По вопросам настройки переключения музыки зрителями чата, спрашивайте у меня лично

6. КАК СПАВНИТЬ МОНСТРОВ ЗА ДОНАТ

Вместе с ННМІХ подключен следующий мод, позволяющий спавнить монстров (и не только) за донат или командами в чате:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/13aJ0OWWS1erm9fVojjRbXcicwZbtKHFeZ5wOajjeXUQ/edit?usp=sharing>

Несмотря на то, что для текущих челленджей это не обязательно, я не запрещаю настроить такой донат чтобы он работал. По вопросам настройки, спрашивайте у меня лично

Список зарезервированных клавиш на спавн/донат: (добавлю позже)