

MudSystemPhysics

Подробный справочник параметров.

Версия для документации BMP • расширенная таблица параметров

Как читать таблицы:

«Что делает» — смысл параметра для геймплея, физики или интерфейса.

«Если крутить вверх / включать» — что обычно произойдёт при росте значения или включении флага.

«Если крутить вниз / выключать» — обратный эффект.

PJ bool-параметров вместо «вверх/вниз» считай «ON/OFFB».

HUD

XML параметр	Название в настройках (RU)	Что делает	Если крутить вверх / включать	Если крутить вниз / выключать
hud_iconPreset	Пресет иконок HUD	Выбор набора иконок мини-HUD влажности/осадков.	Меняет визуальный стиль, на физику не влияет.	Возврат к стандартным или более читаемым иконкам под конкретный UI.
hud_showNextPrecipTimer	Показывать время до осадков	Показывает таймер до следующих осадков рядом с иконкой осадков.	ON = больше информации, OFF = HUD чище.	Оставляй ON для тестов и балансировки погоды.
hud_offsetXPx	Смещение HUD по X (px)	Горизонтальное смещение HUD.	Большое положительное/отрицательное значение двигает блок по экрану.	Править вместе с Y Рё пресетами позиции.
hud_offsetYPx	Смещение HUD по Y (px)	Вертикальное смещение HUD.	Чем дальше от 0, тем выше/ниже уходит блок.	Удобно для совместимости с другими HUD-модами.
hud_moveStep	Шаг перемещения HUD	Шаг, с которым меняются X/Y смещения в меню.	Больше шаг = быстрее переставлять HUD, но грубее.	Для тонкой подгонки ставь 1 или 5 px.
hud_resetPos	Сбросить позицию HUD	Разово сбрасывает позицию HUD к дефолту.	Не является постоянной настройкой: после активации сразу возвращается в OFF.	Используется как кнопка-действие.
hud_posPreset	Пресет позиции HUD	Применяет готовый пресет положения HUD.	Меняет offsetX/offsetY на заранее заданные координаты.	Лучший способ быстро починить налезание на чужой интерфейс.

MudPhysics

XML параметр	Название в настройках (RU)	Что делает	Если крутить вверх / включать	Если крутить вниз / выключать
mp_enabled	Грязь на кистях террайна: включено	Главный переключатель системы грязи на terrain brushes.	OFF полностью отключает ветку MudPhysics.	Отключай только для диагностики конфликтов/просадок FPS.
mp_useDIRTBrushes	Использовать DIRT кисти террайна	Учитывать ли terrain-слои с именем DIRT как грязевые.	ON расширяет зону действия мода на карты, где авторы используют DIRT.	Если карта слишком грязная почти везде — попробуй OFF.
mp_freezeMudByTempEnable	Заморозка грязи от температуры	Включает зимнюю логику поведения грязи при минусовой температуре.	ON активирует завязку на температуру.	Нужно для реалистичной сезонной смены поведения.
mp_freezeAllLayersInWinterEnable	Зимняя заморозка грязи (выкл. все слои)	Жёсткая зимняя заморозка всех грязевых слоёв.	ON сильнее выключает реакцию на влагу зимой.	Полезно для ледяных/снежных карт, но может сделать зиму слишком сухой.
mp_freezeAllLayersTempC	Температура заморозки (°C)	Порог температуры, ниже которого включается зимняя заморозка.	Ближе к 0 = заморозка срабатывает чаще; ниже = реже.	Подними до 0...-1 для ранней заморозки, опусти до -4...-6 для мягкой зимы.
mp_extraWheelSinkEnable	Доп. утопление колёс	Дополнительное проседание колёс в грязи.	ON усиливает ощущение вязкости и глубины.	Отключай, если у техники уже есть проблемы с геометрией колёс.
mp_winterSlipEnable	Зимнее скольжение (по температуре)	Включает отдельный зимний множитель сцепления.	ON даёт зимний режим скольжения при температурном пороге.	Хорошо работает вместе с winterSlipTempC и winterSlipMul.
mp_winterSlipTempC	Порог зимнего скольжения (°C)	Температура, ниже которой применяется зимнее скольжение.	Ближе к 0 = зимний режим включается чаще.	Если хочешь ледяные дороги уже при лёгком минусе — повышай.
mp_winterSlipMul	Множитель скольжения (зима)	Множитель сцепления в зимнем режиме.	Ниже = сильнее скользит; выше = больше держак.	Это один из ключевых параметров ощущения зимы.
mp_normalSlipEnable	Обычное скольжение	Включает базовый режим пробуксовки вне дождя и зимы.	OFF делает поведение суше и стабильнее.	Обычно оставляют ON для целостной физики.
mp_normalSlipMul	Множитель скольжения (обычно)	Базовый множитель сцепления в обычных условиях.	Ниже = больше букс и снос; выше = стабильнее тяга.	Тонко правит общий уровень сложности даже в сухую погоду.
mp_rainSlipEnable	Скольжение от дождя	Включает режим скольжения при дождях и высокой влажности.	ON добавляет ухудшение сцепления в мокрую погоду.	Один из самых заметных погодных переключателей.
mp_rainSlipWetnessMin	Дождевое скольжение: мин. влажность	Минимальная влажность, с которой включается дождевое скольжение.	Ниже порог = эффект начинается раньше; выше = только на реально мокрой карте.	Поднимать стоит, если дождь делает карту слишком скользкой слишком быстро.
mp_rainSlipMul	Дождевое скольжение: множитель	Множитель сцепления при умеренной влажности/дожде.	Ниже = скользче в среднем дожде; выше = мягче эффект.	Базовый дождевой множитель.
mp_rainSlipMaxMul	Дождевое скольжение: макс. множитель	Минимальный множитель сцепления при сильном дожде.	Ниже = экстремально скользко на пике влажности.	Должен быть не выше rainSlipMul, иначе кривая эффекта станет нелогичной.
mp_permaStuckEnable	Перманентное застревание	Разрешает механику безвозвратного застревания в тяжёлой грязи.	ON делает выезд из глубокой грязи не всегда возможным.	Для аркадной сборки лучше OFF.
mp_permaStuckChanceOnStruggle	Шанс вечного застревания при	Шанс окончательно застрять во время борьбы на буксе.	Выше = чаще техника «садится намертво».	Очень чувствительный параметр; менять

XML параметр	Название в настройках (RU)	Что делает	Если крутить вверх / включать	Если крутить вниз / выключать
	борьбе (%)			маленькими шагами.
mp_motorLoadEnable	Нагрузка на двигатель	Нагрузка на двигатель от вязкой почвы/грязи.	ON сильнее просаживает тягу и скорость под нагрузкой.	Делает тяжёлую технику осмысленнее.
mp_particlesEnable	Партиклы (базовые)	Включает базовые грязевые частицы у колёс.	ON влияет в основном на визуал и атмосферу.	Можно выключить ради FPS.
mp_extraParticlesEnable	Партиклы (доп.)	Включает дополнительный слой частиц.	ON делает грязь богаче визуально, но может стоить производительности.	На слабых ПК лучше тестировать отдельно.
mp_mudVarStrength	Вариативность грязи: сила	Сила вариативности грязи по участкам.	Выше = поверхность более пятнистая и непредсказуемая; ниже = грязь равномерная.	Повышай для живой поверхности, понижай для предсказуемого поведения.
mp_mudVarCell	Вариативность грязи: размер пятен (м)	Размер пятен вариативности грязи в метрах.	Выше = крупные пятна; ниже = частая мелкая смена поведения.	Слишком маленькое значение может сделать езду «нервной».
mp_mudBobAmp	Колебания глубины: амплитуда	Амплитуда колебаний глубины/просадки.	Выше = грязь сильнее «то держит, то отпускает».	Добавляет живости, но при переборе выглядит дерганно.
mp_extraParticleOnlyWetMud	Доп. частицы: только в мокрой грязи	Показывать extra particles только в реально мокрой грязи.	ON убирает лишние эффекты на почти сухой поверхности.	Полезно для реализма и FPS.
mp_extraParticleOffsetY	Доп. частицы: смещение по Y	Смещение дополнительного слоя частиц по высоте.	Выше = частицы поднимаются; ниже = опускаются к земле.	Правится для подгонки под разные модели колёс и emit-узлы.
mp_dirtEnable	Грязь на технике	Включает налипание грязи на технику.	OFF отключает загрязнение, оставляя только физику.	Часто отключают для чистых шоу-сборок/скриншотов.
mp_dirtMinEffMud	Загрязнение: мин. эффективность грязи	Минимальная «эффективность грязи», с которой она начинает заметно липнуть.	Ниже = пачкается даже в слабой грязи; выше = только в тяжёлой.	Если техника пачкается слишком быстро почти везде — повышай.
mp_dirtWetnessMin	Загрязнение: мин. влажность	Минимальная влажность для налипания грязи.	Ниже = липнет даже при почти сухой почве; выше = только в мокрой.	Хороший фильтр против чрезмерной грязи после лёгкого дождя.
mp_dirtBodyPerSec	Загрязнение кузова в сек.	Скорость загрязнения кузова в секунду.	Выше = корпус быстро становится грязным.	Меняй маленькими шагами, иначе эффект резко уедет.
mp_dirtWheelPerSec	Загрязнение колёс в сек.	Скорость загрязнения колёс в секунду.	Выше = колёса моментально обрастают грязью.	Обычно делают выше, чем bodyPerSec.
mp_wheelBrakeEnable	Вязкое торможение колёс	Вязкое торможение/сопротивление вращению колёс.	ON добавляет ощущение, что грязь «держит» технику.	Основной физический усилитель тяжёлой грязи.
mp_sinkInSpeed	Скорость погружения	Скорость, с которой колесо уходит в грязь.	Выше = быстрее проваливается.	Высокие значения делают реакцию резкой, низкие — вязкой и плавной.
mp_sinkOutSpeed	Скорость восстановления	Скорость восстановления радиуса колеса после выхода из грязи.	Выше = быстрее освобождается.	Если техника слишком долго «плывёт» после грязи — повышай.
mp_widthBonusEnable	Бонус от ширины колеса	Включает бонус, при котором широкие колёса меньше вязнут в грязи кистевых слоёв MudPhysics.	ON = широкие шины получают послабление по зарыванию и медленнее проседают.	OFF = ширина колеса больше не помогает, грязь ведёт себя одинаково для узких и широких шин.
mp_widthBonusRefWidth	Опорная ширина колеса	Ширина колеса в метрах, начиная с которой включается бонус от ширины. Всё уже, чем этот порог, бонуса не получает.	Выше = бонус начинают получать только более широкие колёса; эффект смещается к тяжёлой технике и флотационным шинам.	Ниже = бонус начинает работать даже на средних колёсах, грязь становится мягче для большего числа машин.

XML параметр	Название в настройках (RU)	Что делает	Если крутить вверх / включать	Если крутить вниз / выключать
mp_widthBonusStrength	Сила бонуса ширины	Насколько агрессивно растёт бонус у колеса после превышения опорной ширины.	Выше = широкие колёса заметно меньше зарываются и легче держат радиус в грязи.	Ниже = влияние ширины мягче и ближе к исходному поведению мода.
mp_widthBonusMax	Макс. бонус ширины	Ограничивает сверху общий бонус от ширины, чтобы широкие колёса не стали слишком неуязвимыми к грязи.	Выше = широкая резина может сильнее спасать от вязания.	Ниже = даже очень широкие колёса получают только умеренную помощь.
mp_radiusMinFactor	Мин. радиус колеса	Минимальный коэффициент радиуса колеса в грязи.	Ниже = колесо может просесть глубже; выше = меньше погружение.	Один из главных параметров глубины утопания.
mp_emitMultWetMud	Частицы: Эмиссия	Количество базовых частиц на мокрой грязи.	Выше = больше брызг/эмиссии.	При переборе быстро бьёт по FPS.
mp_sizeMultWetMud	Частицы: Размер	Размер базовых частиц на мокрой грязи.	Выше = брызги и комки крупнее.	Слишком много делает эффект муляжным.
mp_speedMultWetMud	Частицы: Скорость	Скорость вылета базовых частиц.	Выше = брызги агрессивнее разлетаются.	Хорошо подстраивается под тяжёлую технику и высокие скорости.
mp_wheelBrakeBase	Торможение: базовое	Базовое вязкое сопротивление колесу.	Выше = тяжелее катиться даже без сильного провала.	Это фундамент кривой сопротивления.
mp_wheelBrakeFromSink	Торможение: от погружения	Добавка сопротивления от глубины погружения.	Выше = глубокая грязь резко сильнее тормозит.	Ключевой параметр для болота/колеи.
mp_wheelBrakeFromSlip	Торможение: от скольжения	Добавка сопротивления от пробуксовки.	Выше = при буксе техника сама себя сильнее закапывает.	Полезно для «не газуй в пол» геймплея.

FieldGround

XML параметр	Название в настройках (RU)	Setting name (EN)	Если крутить вверх / включать	Если крутить вниз / выключать
fg_enabled	Включено	Enabled	OFF оставляет только brush-грязь, если она включена.	Используй для изоляции проблем именно на field ground.
fg_freezeAllLayersInWinterEnable	Зимняя заморозка грязи (поля)	Winter mud freeze (fields)	ON отключает реакцию полевой грязи на влагу в мороз.	Нужно для карт с жёсткой сезонностью.
fg_freezeAllLayersTempC	Порог заморозки (°C) (поля)	Freeze threshold (B°C) (fields)	Ближе к 0 = поля мёрзнут чаще.	Делай чуть ниже brush-порога, если хочешь более плавный переход.
fg_motorLoadEnable	Нагрузка на двигатель	Engine load	ON даёт просадку тяги на тяжёлых полевых состояниях.	Особенно заметно на вспаханном и мокром.
fg_wheelBrakeEnable	Вязкое торможение	Viscous braking	ON усиливает ощущение мягкой/рыхлой почвы.	Один из главных рычагов тяжести поля.
fg_radiusSinkEnable	Поля: уменьшение радиуса колеса	Fields: wheel radius reduction	OFF убирает визуальное физическое «утопаниеВ».	Полезно выключить при проблемных моделях/картах.
fg_widthBonusEnable	Бонус от ширины колеса	Включает тот же принцип для полевой грязи: широкие колёса меньше вязнут и меньше просаживаются на	ON = широкая резина легче идёт по распаханым и мокрым полям.	OFF = полевая грязь не учитывает ширину колеса как бонус.

XML параметр	Название в настройках (RU)	Setting name (EN)	Если крутить вверх / включать	Если крутить вниз / выключать
		полях.		
fg_widthBonusRefWidth	Опорная ширина колеса	Порог ширины колеса в метрах, после которого на полях начинает действовать бонус от ширины.	Выше = бонус смещается в сторону реально широких сельхозшин.	Ниже = даже обычные колёса раньше начинают получать послабление на полях.
fg_widthBonusStrength	Сила бонуса ширины	Определяет, насколько сильно ширина колеса уменьшает зарывание и просадку именно в FieldGroundMudPhysics.	Выше = широкие колёса заметно увереннее идут по полевой грязи.	Ниже = разница между узкими и широкими колёсами на полях становится слабее.
fg_widthBonusMax	Макс. бонус ширины	Верхний лимит бонуса от ширины для полевой грязи. Нужен, чтобы баланс не ушёл в слишком лёгкую проходимость.	Выше = самые широкие колёса получают максимально ощутимое преимущество.	Ниже = помощь от ширины остаётся более сдержанной.
fg_radiusMinFactor	Мин. радиус колеса	Min wheel radius	Ниже = глубже просадка.	Ставь ниже для пахоты и сырой культивации, выше для травы и среза.
fg_radiusSinkInSpeed	Поля: скорость проседания	Fields: sinking speed	Выше = колесо быстрее уходит вниз.	Для мягкой земли подними, для плавной симуляции оставь умеренно.
fg_radiusSinkOutSpeed	Поля: скорость восстановления	Fields: recovery speed	Выше = быстрее возвращается нормальный радиус.	Завышение убирает ощущение вязкости.
fg_slipMinMul	Поля: сцепление мин. множитель	Fields: traction min. multiplier	Ниже = сильнее возможная пробуксовка.	Работает как нижняя граница самого плохого сценария.
fg_slipMaxMul	Поля: сцепление макс. множитель	Fields: traction max. multiplier	Выше = стабильнее поведение на лёгких профилях.	Разница между min Pë max задаёт размах поведения.
fg_extraParticlesEnable	Доп. частицы	Extra particles	ON добавляет визуальную насыщенность.	Для слабых ПК можно OFF.
fg_eraseFruitEnable	Удаление урожая под колёсами (в ноль)	Crop removal under wheels (to zero)	ON делает грязную езду более разрушительной для поля.	На реализм влияет сильно и заметно.
fg_eraseFoliageOnlyFields	Удаление растительности: только на полях	Foliage removal: only on fields	ON безопаснее для декоративных зон.	Рекомендуется ON, если карта содержит много декора с foliage.
fg_dirtEnable	Грязь на технике	Dirt on vehicle	OFF оставляет физику, но без загрязнения.	Подходит для чистых техно-сборок.
fg_dirtMinEffMud	Поля: загрязнение — мин. грязь	Fields: dirt accumulation - min. mud	Ниже = пачкается чаще.	Помогает отсеять лёгкие состояния типа почти сухой стерни.
fg_dirtWetnessMin	Поля: загрязнение — мин. влажность	Fields: dirt accumulation - min. wetness	Ниже = техника пачкается почти всегда.	Подними, если поле слишком быстро грязнит после слабой влаги.
fg_dirtBodyPerSec	Поля: загрязнение кузова в сек	Fields: body dirt per second	Выше = корпус пачкается быстрее.	Чаше держат чуть ниже brush-грязи.
fg_dirtWheelPerSec	Поля: загрязнение колёс в сек	Fields: wheel dirt per second	Выше = колёса быстрее становятся грязными.	Хорошо сочетается с высоким sinkMul профилей.
fg_wheelBrakeBase	Торможение базовое	Braking: base	Выше = поле всегда тяжелее катится.	Фундаментальная вязкость полевой ветки.
fg_wheelBrakeFromSink	Торможение от погружения	Braking: from sinking	Выше = глубокая просадка сильнее тормозит.	Ключевой параметр для пахоты, сырого поля и колеи.

XML параметр	Название в настройках (RU)	Setting name (EN)	Если крутить вверх / включать	Если крутить вниз / выключать
fg_wheelBrakeFromSlip	Торможение от Скольжения	Braking: from slipping	Выше = пробуксовка сильнее душит движение.	Создаёт наказание за перегазовку.

Скрытые профили FieldGround (fgp01–fgp15)

В меню они скрыты, пока showFieldGroundProfiles = false, но продолжают читаться из XML и влиять на физику. Ниже — как они называются в локализации и какие общие коэффициенты у каждого профиля можно крутить вручную в XML. (вы можете их открыть включив их в настройках игры и перезайти в игру)

Профиль	Название в настройках (RU)
fgp01	Профиль 01: StubbleTillage (стерня)
fgp02	Профиль 02: Cultivated (культивировано)
fgp03	Профиль 03: Seedbed (посевное ложе)
fgp04	Профиль 04: Plowed (вспахано)
fgp05	Профиль 05: RolledSeedbed (прикатывание)
fgp06	Профиль 06: Ridge (гребни / грядки)
fgp07	Профиль 07: Sown (посеяно)
fgp08	Профиль 08: DirectSown (прямой посев)
fgp09	Профиль 09: Planted (посажено)
fgp10	Профиль 10: RidgeSown (посев по гребням)
fgp11	Профиль 11: Rollerlines (следы прикатывателя / колеи)
fgp12	Профиль 12: HarvestReady (готово к уборке)
fgp13	Профиль 13: HarvestReadyO (готово к уборке алт. вар.)
fgp14	Профиль 14: Grass (трава)
fgp15	Профиль 15: GrassCut (скошенная трава)

Суффикс XML	Название в настройках (RU)	Что делает	Если крутить вверх / включать	Если крутить вниз / выключать
fgp_mud	mud (базовая грязь / вязкость)	Базовая грязь/вязкость профиля. Это стартовая «тяжесть» слоя.	Выше = слой сам по себе грязнее, тяжелее и охотнее тянет в вязкость.	Ниже = профиль ощущается суше и легче.
fgp_wetMul	wetMul (влияние влажности)	Насколько влажность усиливает поведение этого профиля.	Выше = дождь/сырость сильнее портят проходимость.	Ниже = профиль меньше реагирует на увлажнение.
fgp_sinkMul	sinkMul (утопание колёс)	Множитель просадки и утопания колёс именно для этого слоя.	Выше = колёса сильнее проваливаются на данном профиле.	Ниже = слой становится более несущим.
fgp_brakeMul	brakeMul (торможение)	Множитель тормозящего/вязкого эффекта слоя.	Выше = колёса сильнее теряют накат и тяжело катятся.	Ниже = меньше сопротивления движению.
fgp_motorMul	motorMul (тяга двигателя)	Множитель нагрузки на двигатель/передаваемой тяги.	Выше = слой сильнее грузит технику и «душит» разгон.	Ниже = техника легче тянет этот тип почвы.
fgp_radiusMinFactor	radiusMinFactor (минимальный радиус колеса)	Минимально допустимый коэффициент радиуса колеса для этого профиля.	Выше = колесо меньше просаживается.	Ниже = глубже визуально и физически уходит в почву.
fgp_dirtMul	dirtMul (загрязнение)	Множитель загрязнения техники для данного слоя.	Выше = именно этот профиль быстрее пачкает технику.	Ниже = слой менее «грязный» по визуалу.
fgp_slip	slip (проскальзывание)	Коэффициент сцепления/букса для данного слоя.	Выше = сцепление мягче просаживается, меньше	Ниже = больше скольжения и риска закопаться.

Суффикс XML	Название в настройках (RU)	Что делает	Если крутить вверх / включать	Если крутить вниз / выключать
			экстремального букса.	
fgp_fxExtra	fxExtra (доп. эффекты)	Разрешить ли дополнительный слой эффектов для профиля.	ON = больше частиц/визуала на этом слое.	OFF = профиль тише и легче для производительности.
fgp_permaStuck	permaStuck (постоянное застревание)	Разрешить ли постоянное застревание на этом профиле.	ON = именно на этом типе поверхности можно сесть намертво.	OFF = слой остаётся тяжёлым, но менее карающим.

Практические подсказки по настройке

- Если нужна более хардкорная грязь: сначала уменьшай slip-множители, потом поднимай sink/brake, и только после этого трогай permaStuck.
- Если грязь кажется «липкой, но не страшной»: подними wheelBrakeFromSink Pë wheelBrakeFromSlip, а не только base.
- Если техника слишком быстро пачкается: сначала повышай dirtWetnessMin Pë dirtMinEffMud, а уже потом режь dirtBodyPerSec / dirtWheelPerSec.
- Если FPS проседает: первыми выключай extraParticles, потом basic particles, потом extra FX у отдельных ground profiles.
- Если зима ощущается как обычная сырость: подними winterSlipTempC ближе к 0 и/или уменьши winterSlipMul.
- Если поле слишком разрушает урожай: выключи fg_eraseFruitEnable или включи fg_eraseFoliageOnlyFields.
- Если хочешь, чтобы широкие шины реально чувствовались: сначала оставь widthBonusEnable включённым, потом подбирай widthBonusRefWidth под свой парк техники, а силу эффекта регулируй через widthBonusStrength и widthBonusMax. Для реализма обычно лучше сначала поднять порог ширины, а не сразу выкручивать силу в максимум.