

Настройки основной секции скриптового файла

Данная секция не заключается в скобки и может присутствовать в каждом описании не более одного раза (точнее её параметры).

particles	Общее количество частиц, которое может задействовать система. Количество потребляемых частиц не зависит от данного параметра, а определяется рядом других факторов — средним временем жизни одной частицы, способом её удаления и т. д. Если количество частиц задано слишком большим, велика вероятность что какая-то часть из них не будет использована никогда. Если частиц указано слишком мало, эффект будет «жидким».
maintype	Имя основного эмиттера частиц (его описание идёт в первой секции под основными параметрами).
attachment	Номер аттачмента у модели той энтити, к которой прикреплена данная система. Повторюсь, что в текущей реализации не имеет значения.
lightmodel	Тип освещения частиц: 0 — обычное 1 — брать окружающее освещени 2 — брать окружающее освещение + проекцию от env_projector
killcondition	Тип среды, при соприкосновении с которым эмиттер частиц автоматически удалится. Может быть трёх типов: empty — не будет работать на открытом воздухе water — будет гаснуть в воде solid — будет гаснуть, попав в архитектуру уровня

