

# Weapons - Units

Subcategories

## Weapons - Units Commands

- [aimPos2D](#)
- [binocularWeapon](#)
- [enableReload](#)
- [enableReloadWeak](#)
- [fn\\_vbs\\_equipAllowedWeapon](#)
- [fn\\_vbs\\_getWeaponAndObjectCargo](#)
- [fn\\_vbs\\_selectedWeaponType](#)
- [fn\\_vbs\\_weapon\\_on\\_back](#)
- [fn\\_vbs\\_weapon\\_on\\_back\\_condition](#)
- [getDispersionFactor](#)
- [getMuzzleCameraPos](#)
- [getMuzzleInfo](#)
- [getMuzzleOpticsZoom](#)
- [getMuzzlePos](#)
- [getRecoilImpulse](#)
- [getWeaponBBox](#)
- [getWeaponCenterMoves](#)
- [getWeaponMaxBurst](#)
- [getWeaponName](#)
- [getWeaponObjects](#)
- [getWeaponObjectsCargo](#)
- [getWeaponReloadTime](#)
- [getWeaponWeight](#)
- [isWeaponOnBack](#)
- [PistolWeapon](#)
- [primaryWeapon](#)
- [removeAllWeapons](#)
- [secondaryWeapon](#)
- [selectWeapon](#)
- [setDispersionFactor](#)
- [setUnitRecoilCoefficient](#)
- [setWeaponSwayFactor](#)
- [unitRecoilCoefficient](#)
- [Weapons - Units](#)
- [Weapons - Units - Get](#)
- [Weapons - Units - Set](#)
- [weaponSwayFactor](#)