

Old Good Stalker Mod: Clear Sky

ИСТОРИЯ ИЗМЕНЕНИЙ

Версия 1.8 Community Edition (Build 010312):

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

1. Добавлен файл `gamedata\scripts\ogsm_options.script` для персональной настройки функций мода в процессе игры.
2. Добавлена возможность отключения лайфбаров вертолёт в Госпитале и Стрелка на ЧАЭС в опциях инсталлятора мода или вручную через `ogsm_options.script`.
3. Добавлена возможность отключения меток отрядов на карте в КПК на всех локациях, кроме той, на которой находится главный герой, в опциях инсталлятора мода или вручную через `ogsm_options.script`.
4. Добавлена возможность отключения меток НПС на радаре образом, аналогичным отключению меток на карте в КПК, в опциях инсталлятора мода или вручную через `ogsm_options.script`.
5. Добавлена возможность отключения фонариков НПС в ночных боях в опциях инсталлятора мода или вручную через `ogsm_options.script`.
6. Добавлена возможность выбора типа выброса – при заходе на локацию, как в оригинале, либо с заданным периодом в игровых часах. Также выброс может быть полностью отключён. Настройки осуществляются в опциях инсталлятора мода или вручную через `ogsm_options.script`.
7. Добавлена возможность в опциях инсталлятора мода или вручную через `ogsm_options.script` возобновлять игру нажатием клавиши после загрузки сохранения или новой локации по аналогии с «Зовом Припяти».
8. Для большего удобства и возможности менять поведение мода после его установки в файл `ogsm_options.script` перенесены следующие настройки: динамической музыки, индикаторов опасности, часов, субтитров, шкалы пси-здоровья, снятия брони с трупов, скрытия оружия на базах. Ранее поддержка данных опций осуществлялась путём добавления или удаления соответствующих файлов мода.

ВОЙНА ГРУППИРОВОК

9. Проведена глобальная перебалансировка войны группировок. Скорректированы состав и сила отрядов всех группировок, произведено частичное перевооружение. Теперь отряды дружественной группировки в большинстве случаев не смогут захватывать точки без участия главного героя, что позволяет игроку сильнее влиять на происходящее. Также добавлены новые точки, которые разным группировкам понадобится захватывать в процессе войны.
10. Внесён ряд изменений в последовательность захвата точек разными группировками на разных стадиях войны на всех локациях.
11. Переработана война группировок на Свалке. В случае захвата Депо нейтралами, бандиты попытаются его отбить, при этом стараясь захватывать точки переходов на другие локации и ближайšie к ним.

Изменён тип точек выхода со Свалки за счёт чего нейтралы не занимают их постоянно, что создаёт условия для нормального течения войны между «Долгом» и «Свободой», в противовес ситуации, когда приходилось убивать дружественных нейтралов на этих точках ради прохода отрядов «Долга» и «Свободы».

12. Перемещено начало симуляционной войны между «Долгом» и «Свободой» на время после завершения сюжетных линий в Темной Долине и Агропроме, чтобы главный герой имел возможность участвовать в войне за эти группировки на ранних стадиях. Одновременно усилена активность «Долга» и «Свободы», если главный герой не вступает ни в одну из группировок.
13. Изменён состав отрядов монстров на точках, которые мешали развитию войны группировок. Одновременно введены дополнительные отряды мутантов в других местах.
14. Исправлена глобальная ошибка в работе симуляции, связанная с неадекватной оценкой силы отрядов монстров в проходных точках, что приводило, в частности, к появлению бандитов в Темной Долине и другим подобным перемещениям отрядов сталкеров. Теперь пути отрядов сталкеров в процессе симуляции будут пролегать через точки, занятые монстрами, вне зависимости от количества и силы последних.
15. Исправлен ряд глобальных ошибок, когда мутанты уничтожали персонажей или отряды, непосредственно участвующие в сюжетной линии.
16. Изменены жизненные характеристики некоторых мутантов в целях улучшения баланса.
17. Исправлена ошибка, когда проводники отказывались вести главного героя через точки, занятые монстрами, что фактически останавливало игровой процесс, поскольку главный герой не мог перейти между локациями по единственному пути.
18. Исправлена глобальная ошибка симуляции, приводившая иногда к самопроизвольному исчезновению отдельных бойцов и целых отрядов, находящихся в поле зрения игрока.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

19. Возвращены дополнительные задания типа «Вернуть предмет» из оригинальной игры, которые выдают командиры произвольных отрядов.
20. Внесены изменения в характеристики уникальных предметов из возвращённых дополнительных заданий на более логичные и соответствующие описаниям. Также заменены сами модели-объекты в некоторых случаях.
21. Усовершенствована схема расчёта за выполнение дополнительных заданий. Теперь награда зависит от сложности и расстояния, которое нужно преодолеть для выполнения.
22. Внесены поправки в функционирование задания типа «доставить припасы отряду сталкеров». Теперь после выдачи лидером группировки задания главный герой будет забирать припасы и получать координаты у торговцев. Награду будет выдавать лидер группировки.
23. Исправлена ошибка в функционировании задания типа «убить сталкера». Теперь оно будет выполнено только в случае смертельного выстрела главного героя и будет отменяться, если заказанный сталкер погибнет без участия ГГ.
24. Исправлена ошибка, когда диалог с Лебедевым на выдачу дополнительных заданий активировался

через прощальную фразу.

25. Исправлены случайные вылеты на разных локациях при наличии активных дополнительных заданий.
26. Улучшена стабильность выполнения задания «отнести боеприпасы».
27. Доработан менеджер случайных заданий: теперь за их выполнение и провал засчитываются очки отношения группировки.
28. Для квестов на поиск артефактов поправлено условие «имеется детектор уровня X» на «имеется детектор уровня X или выше».
29. Исправлена невозможность сдать на Армейских складах задание на возврат артефакта «Пламя», если их имеется в наличии больше одной штуки.
30. Переработан менеджер случайных заданий; исправлены все найденные вылеты, возникавшие ранее после смерти ключевых персонажей или их удаления по сценарию.
31. Исправлено зависающее задание на сопровождение сталкеров к Чёртовой стоянке в Рыжем лесу.

ТОРГОВЛЯ И БАЛАНС

32. Изменена ценовая политика в торговле медикаментами и продуктами со свободными сталкерами. Теперь ассортимент и цены зависят от силы группировки и опытности сталкера.
33. Внесены значительные правки в баланс цен и ассортимент различных торговцев.
34. Добавлена возможность торговать с экологами.
35. Добавлена возможность торговать с невраждебными наёмниками.
36. Изменено количество денег у Ореста.
37. Добавлены в продажу боеприпасы для уникального оружия торговцу «Долга» в шахте Рыжего Леса.
38. Добавлен минимальный товарный ассортимент торговцу диггеров, который в предшествующих версиях мода торговал только артефактами.
39. Изменён начальный ассортимент товаров торговца нейтралов Дрозда на Агропроме. Теперь он действительно скудный, о чём Дрозд и говорит в диалоге с главным героем.
40. Исправлена ошибка, когда Суслов отказывался продавать броню «Чистого Неба» высшего ранга, если главный герой становился другом группировки.
41. Для соблюдения баланса отсрочена возможность покупки у НПС информации о некоторых тайниках.
42. Исправлена возможность продать квестовые КПК, экспериментальное электромагнитное ружьё (гаусс), а также рюкзаки с боеприпасами и продуктами.
43. Для улучшения игрового баланса слегка уменьшена вероятность выпадения хабара в трупах.

ПРАВКИ ГЕЙМПЛЕЯ

44. Добавлено выпадение недостающих частей мутантов: пси-собаке, чумному зомби, пси-бюеру, болотной твари, электрохимере.
45. Расширена роль «секретного» персонажа на Кордоне сержанта Репкина, теперь он задействован как торговец эксклюзивным товаром.
46. Исправлена ошибка, при которой собаки атаквали сержанта Репкина вместо Бродяги, которого надо спасти по заданию Волка, что чаще всего приводило к убийству уникального персонажа.

47. Изменены свойства уникального Автоматического Пистолета Стечкина, теперь он действительно стреляет очередями.
48. Изменено количество контейнеров под артефакты у научных костюмов ССП-99 «Эколог» и ССП-99М «ВЕГА» на максимальное количество 5 слотов.
49. Увеличена до 80 метров дальность стрельбы из подствольных гранатомётов.
50. Увеличена вероятность использования НПС пистолетов, что особенно заметно на ранних локациях.
51. Изменено содержимое некоторых альтернативных тайников в сторону уменьшения ценности содержимого в целях сохранения баланса.
52. Добавлены медикаменты бойцам «Монолита».
53. Возвращён кровосос из предшествующих версий мода возле тупикового железнодорожного туннеля на Кордоне, который удачно вписывался в задание рядового Овечко «Найти КПК сослуживца».
54. Все бандиты в Лиманске и Рыжем лесу заменены на Ренегатов.
55. Внедрена система автосохранения игры в начале уровней и в важных сюжетных точках.
56. Исправлено появление несовместимых сюжетных веток при одновременном выполнении заданий Йоги и Дикого Напра на Свалке.
57. Уменьшен таймер затопления подземелий Агропрома до двух минут.

ДЕТАЛЬНЫЕ ПРАВКИ ГЕЙМПЛЕЯ И ЛОГИКИ ПРОИСХОДЯЩЕГО

58. Внесены изменения в прохождение сюжета с уничтожением наёмников в Тёмной Долине. Теперь большинство событий происходят при участии главного героя, тогда как в оригинале многие точки «Свобода» захватывала самостоятельно.
59. Добавлена возможность усилить охрану бункера учёных на Янтаре, если главный герой откликнется на призыв о помощи и поможет выжить специальному отряду учёных.
60. Возвращена возможность появления проводника возле бункера учёных на Янтаре, который был тотально вырезан в предшествующих версиях мода.
61. Добавлена разница во времени рождения отрядов бандитов, периодически атакующих базу сталкеров на Агропроме, тогда как в оригинале бандиты атаковали одновременно с двух сторон, что физически не позволяло среагировать на оба «Призыва о Помощи» нейтралов.
62. Удалено обнуление отношений с группировкой «Чистое Небо» после перехода главного героя на Кордон. Теперь дружественные отношения сохраняются.
63. Исправлено улучшение отношений с «Долгом» по мере выполнения сюжетных заданий на Агропроме.
64. Удалена изначальная враждебность контрабандистов, которых нужно устранить по заданию Йоги, поскольку они не могут подозревать о выданном главному герою задании на убийство.
65. Внесены изменения в логику поведения Авоськи. Теперь он станет враждебным после отказа главного героя принять откуп.
66. Внесены изменения в логику диалога с командирами отрядов «Свободы», стоящих на входах в Тёмную Долину. Теперь разговор о Клыке не активируется, пока главный герой не получит соответствующую информацию от диггеров.
67. Добавлены сдвиги во времени после сюжетных выбросов на Болотах и после засады в подвале на

- Свалке, связанные с временным беспамятством главного героя.
68. Добавлено ухудшение самочувствия главного героя после сюжетных выбросов на Болотах и после засады в подвале на Свалке.
 69. Добавлены аптечка и бинт в «засадный» подвал на Свалке во избежание хардкорной ситуации, когда главный герой приходит в себя в подвале с низким уровнем здоровья без медикаментов и припасов, без денег и бронежилета.
 70. Изменено содержимое тайника Авоськи для соответствия реальному вооружения диггеров, которые освобождают «Концлагерь».
 71. Внесены изменения в диалог передачи найденного КПК рядовому Овечко в сторону большей логичности.
 72. Для большей логичности эффект алкогольного опьянения главного героя в начале игры перенесён на вторую фразу в диалоге с Холодом.
 73. Включён компьютер на столе неподалёку от Каланчи для создания видимости работы.
 74. Добавлена дверь в лабораторию X-18, которая присутствовала в ТЧ и отсутствовала в ЧН.
 75. Добавлены рации в инвентарь мёртвых свободовцев, тела которых нужно обследовать по заданию «Ответить на сигнал SOS» в Темной Долине. Теперь в одном из тел действительно можно обнаружить рацию, по которой могли бы разговаривать погибшие.
 76. Исправлена ошибка с отсутствием рации у всех персонажей, у которых она должна появляться в руках по сюжету.
 77. КПК с чертежами из задания Дядьки Яра заменён на флешку для соответствия игровой логике, поскольку все остальные чертежи по оружию хранятся на флешках.
 78. Заменён визуал Бродяги на сталкера-новичка в куртке вместо опытного сталкера в «Заре» для соответствия его статусу.
 79. Изменён для большей логичности диалог главного героя с торговцем одиночек о пленных бандитах.
 80. Диалог о Митяе со зрителем тира на базе «Долга» возможен теперь только после знакомства с самим Митяем.
 81. В соответствии с диалогами, «КПК пропавшей экспедиции» на Янтаре заменён на документы. Также исправлена ошибка передачи найденных документов Сахарову.
 82. Исправлено ошибочное отображение диалога Лебедева в подземелье НИИ «Агропром» от лица Крылова.
 83. Поправлена логика контратаки «Ренегатов» на Механизаторский двор.
 84. В один из деревянных ящиков в Лиманске возвращены патроны к РГ-6.
 85. Реализован второй вариант окончания диалога с бандитами-грабителями, согласно которому главный герой отказывается заплатить деньги за проход, после чего следует атака бандитов.
 86. Реализован возврат ЭМ1 сотрудникам Чистого Неба, который можно при желании осуществить во фриплее.
 87. Исправлена ситуация, когда проводники могли отвести в «Лагерь у капера» до перехода туда через телепорт в Рыжем лесу.
 88. Ёмкость магазина АКС-74У увеличена для соответствия визуалу модели до 45 патронов.

89. Убрана вспышка при выстреле у ПБ, так как на этот пистолет установлен ПБС.
90. Проводники теперь показывают список доступных для телепортации мест, группируя их по локациям.
91. Доработан алгоритм отключения меток отрядов на карте.
92. В меню сна добавлена ещё одна кнопка: «спать до утра».
93. Восстановлены оригинальные описание и содержимое тайника Стрелка под мостом в Лиманск. Ранее тайник описывался от лица Лесника и не имел интересного содержимого.
94. Удалено задание на защиту «Чёртовой стоянки», ранее выдававшееся и затем из-за специфичной логики монстров мгновенно отменявшееся.
95. Исправлена ситуация, когда в Рыжем лесу у ворот можно было застать группу живых сталкеров, которые разом умирали на глазах игрока.
96. Исправлена ситуация с нейтральностью третьего отряда сталкеров из засады Стрелка и грабителей после подвала на Свалке.

ВИЗУАЛЬНЫЕ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

97. Добавлены уникальные модели Волка и Борова из ТЧ, Стрелка и Дядьки Яра из ЗП, а также заменена модель Сидоровича на соответствующую внешне временам ТЧ, но с сохранением качества модели ЧН.
98. Добавлен уникальный визуал Лешему.
99. Добавлена модель Шрама, идентичная его внешнему виду в начальном ролике. Уникальный плащ никто не покупает, не модифицирует и не ремонтирует. Плащ забирает Суслов, выдавая взамен куртку новичка.
100. Возвращены оригинальные визуалы с лицами без противогазов Дикому Напру, Ганже, Живодёру и Авоське.
101. Заменена текстура курток новичков «Чистого Неба» зелено-болотного цвета на новую «небесно-камуфляжную», соответствующую стилистике всех остальных комбинезонов группировки.
102. Исправлена ошибка в модели АКС-74У с мушкой, по которой невозможно было прицелиться.
103. Заменены иконки сталкеров на соответствующие изначальной стилистике ЧН.
104. Заменён силуэт «неизвестного сталкера» в инвентаре на фигуру Шрама.
105. Улучшен вид инвентаря за счёт более детальной работы с прозрачностью.
106. Заменён загрузочный экран Подземелий Припяти.
107. Заменена иконка Подземелий Припяти в экспериментальном КПК Шрама.
108. Добавлены недостающие иконки для экспериментального КПК Шрама, отображавшиеся с надписью «NO DATA».
109. Заменена текстура экспериментального КПК Шрама на соответствующую текстуру из ТЧ.
110. Заменена иконка экспериментального КПК Шрама в инвентаре.
111. Возвращены иконки ножа и бинокля, появляющиеся в слоте активного оружия на игровом интерфейсе.
112. Заменены модель и текстура кейсов из заданий Сидоровича и бойца «Долга» для соответствия описанию.
113. Заменены текстуры ряда объектов на разных локациях для соответствия временам ТЧ.
114. Заменены текстуры автомобиля ЗАЗ, электрички и локомотива ЧМЭЗ на более реалистичные.

115. Добавлены недостающие bump текстуры ряда объектов.
116. Стреляные гильзы, вылетающие при стрельбе из Сайги, исправлены с автоматных на ружейные, взятые из ЗП. Добавлен показ стреляных гильз при стрельбе из СПАС-12.
117. Исправлен ряд визуальных недочётов на Кордоне (дом позади Волка, ферма, табличка на АТП).
118. Исправлена иконка куртки новичков «Чистого неба» и соответствующий ей игровой интерфейс.
119. Визуалы научных приборов на базе «Чистого неба» приведены к «работающему» состоянию.
120. На базе «Чистого неба» непонятная жидкость в бочке заменена на нормальную дождевую воду.
121. Возвращены индикаторы опасности из оригинала. Все опциональные индикаторы из ТЧ перенесены влево. Субтитры немного сдвинуты вправо во избежание их наложения на индикаторы.
122. Рюкзаки бойцов «Монолита» перекрашены в коричневый, «свой» цвет, аналогично рюкзакам других группировок. Текстура взята из ТЧ.

ВИЗУАЛЬНЫЕ ОШИБКИ

123. Исправлена глобальная ошибка игры со сбросом худа рук с надетой бронёй при добавлении в инвентарь другой брони.
124. Исправлена ошибка со сглаживанием полигонов на моделях экологов.
125. Удалена анимация учёных с закладыванием рук за спину, которая не была предназначена для учёных конкретно в костюмах химзащиты.
126. Исправлена ошибка с ухудшением качества глобальной карты при низких настройках качества текстур.
127. Исправлена ошибка, связанная с неверным отображением сетки-рабицы, колючей проволоки и маскировочной сетки при разных вариантах динамического освещения.
128. Исправлена ошибка, когда на пистолетной рукоятки Mossberg Maverick 88 Cruiser было видно красную гильзу.
129. Исправлена ошибка, когда артефакты не помещались в ячейки инвентаря.
130. Исправлена ошибка, когда оружие в инвентаре было слишком прижато к верхней планке слота.
131. Исправлена ошибка мода со сдвигом мигающей иконки активного задания.
132. Исправлена ошибка анимации употребления напитков сидящими у костра сталкерами, когда зачастую ко рту подносилась пустая рука.
133. Исправлена ошибка с отсутствием зомбированных сталкеров в экзоскелетах у озера Янтарь.
134. Частично исправлена ситуация, когда при проигрывании соответствующей анимации НПС играли на невидимой гитаре.
135. Заменены лица многих уникальных персонажей на открытые без противогазов для соответствия игровой «безпротивогазной» озвучке.
136. Исправлены иконки в сообщениях об обновлении редких предметов.
137. Исправлено появление черных границ у водоёмов типа «ряска» и «тина» на улучшенном динамическом освещении с опцией «мягкая вода».
138. Исправлено отсутствие значка брони на шкале.
139. Исправлено несоответствие иконки Левши его реальному визуалу.

РАБОТА СО ЗВУКОМ

140. Проведено глобальное исправление ошибок с несоответствием голосов сталкеров в противогазах и без, в том числе за счёт возвращения недостающих «безпротивогазных» голосов из ТЧ.
141. Исправлен ряд ошибок с «двуголосием» некоторых персонажей, когда в сюжетных диалогах они говорили одним голосом, в остальных случаях другим.
142. Восстановлена вырезанная в оригинале индивидуальная озвучка Валерьяна.
143. Восстановлена вырезанная в оригинале приветственная фраза Хога, которую тот произносит после того, как главный герой убил кровососа.
144. Добавлена озвучка учёным, насколько это было возможно.
145. Исправлена ошибка, когда на входе в Подземелья Агропрома монолог Лебедева ошибочно звучал от лица генерала Крылова.
146. Исправлена ошибка, когда сталкеры играли на гармошке, а звуки музыки зачастую отсутствовали.
147. Исправлена ошибка со звуком открывания-закрывания деревянной двери тира на базе «Долга», которой в оригинале были прописаны звуки стальной двери в подвал Сидоровича.
148. Возвращены «утерянные» звуки snd_boge всему оружию, у которого они присутствовали изначально.
149. Добавлен звук работающего генератора на базе бандитов.
150. Улучшена стабильность рассказа сталкерами анекдотов.
151. Бойцам «Монолита» добавлена игровая озвучка из ТЧ.
152. Внесены исправления в озвучку некоторых действий (пример: бодрый возглас «рванули» у зомбированных) и просьб о медпомощи.
153. Добавлена озвучка псевдопсов из Теней Чернобыля для более явного их отличия от тушканов.
154. Возвращено «звуковое сопровождение» удара в лицо главному герою, если он во время разговора направляет оружие на НПС.
155. Исправлено повторное фоновое звучание боевых сообщений в случае возвращения в Госпиталь во фриплее.

ОШИБКИ С РЕДКИМИ ТОВАРАМИ

156. Ассортименты редких товаров сделаны уникальными для большинства торговцев. Раньше для всех торговцев был прописан одинаковый перечень редких товаров, из которого осуществлялась выборка.
157. Исправлены разные случайные вылеты со ссылкой на «ogsm_gare_items_manager».
158. Исправлен вылет при диалоге о редких товарах с торговцем нейтралов Дроздом.
159. Исправлена ошибка с отсутствием обновления списка редких товаров у торговца «Долга» Митяя и торговца нейтралов Шилова.
160. Исправлена ошибка со встречавшимся иногда дублированием редких товаров в ассортименте какого-либо торговца.
161. Внесены изменения в активацию диалогов о редких товарах и дополнительных заданиях. Теперь диалоги активируются после второго сюжетного выброса, когда включается полноценная симуляция жизни сталкеров и монстров.
162. Для увеличения стабильности и быстродействия оптимизирован код менеджера редких товаров.

ОШИБКИ С АПГРЕЙДАМИ

163. Исправлена ошибка с недоступностью новых апгрейдов после передачи соответствующей флешки механику.
164. Исправлена ошибка, когда при апгрейде экзоскелета «Свободы» вместо «Системы Жизнеобеспечения» устанавливались «Композитные Пластины».
165. Исправлена ошибка с неверным показом модификации «Разгрузочный Жилет» при апгрейде ряда бронекостюмов.
166. Для РПК апгрейд на установку подствольника заменён на установку оптики.

ПРОЧИЕ ОШИБКИ

167. Исправлена ошибка в диалоге с Бродягой, который бесконечно повторялся после спасения от собак.
168. Исправлена ошибка, когда во время диалога Каланча продолжал стоять спиной к главному герою.
169. Исправлена ошибка, когда у наблюдателя в «Лагере на холме» оставался диалог с предложением помощи в захвате АТП уже после его захвата.
170. Исправлена ошибка в поведении отрядов «Свободы» на блокпостах в Темной Долине. Теперь они становятся враждебными и начинают атаковать, если главный герой игнорирует приказы, тогда как в оригинале главный герой мог спокойно пробежать мимо.
171. Исправлена ошибка в поведении отрядов бандитов-грабителей на переходах на Свалку. Теперь они становятся враждебными и начинают атаковать, если главный герой игнорирует приказы, тогда как в оригинале главный герой мог спокойно пробежать мимо. Враждебность бандитов-грабителей на переходах на Свалку не зависит от дружелюбности главного героя к группировке бандитов в целом.
172. Бандиты-грабители теперь взимают за проход на Свалку только половину денег. При этом доработан диалог, в котором теперь можно отказаться от добровольного отъёма денег.
173. Исправлена ошибка в поведении отряда «Долга» на блокпосте при переходе со Свалки на Агропром, который в ряде случаев после разговора с главным героем оставался на месте и не шёл в сторону базы.
174. Исправлена ошибка мода с убийством нейтралами на Агропроме пленных бандитов, о которых рассказывает Орест.
175. Исправлена ошибка с бесконечной неуязвимостью одного из бойцов «Свободы», участвующих в захвате завода в Темной Долине, занятого наёмниками. Теперь после отыгрыша сюжетной роли неуязвимость у бойца отключается.
176. Исправлена ошибка, связанная с отсутствием отряда Свободы, который должен поддерживать главного героя при захвате завода в Тёмной долине.
177. Исправлена ошибка с бесконечной неуязвимостью бойца «Чистого Неба», который просит уничтожить снайпера на вышке в Лиманске. Теперь после отыгрыша сюжетной роли неуязвимость у бойца отключается. Аналогично исправлено бессмертие у одного из бойцов «Чистого неба», оставшихся возле моста в Лиманск после битвы.
178. Исправлена ошибка с использованием йадулина, когда после загрузки сохранения исчезали отрицательные эффекты препарата.

179. Исправлена ошибка, когда нейтралы, защищающие Стрелка в Рыжем лесу, оставались нейтральными - повышена их враждебность.
180. Исправлен вылет, связанный с присутствием в Лиманске бандита с нарушенным инвентарём.
181. Исправлена ошибка, связанная с тем, что при ограблении в подвале на Свалке детектор оставался в инвентаре.
182. Улучшена стабильность смены погоды после сна, выброса и внедрённого обморока.
183. Исправлена ошибка в диалоге со сдавшимся бойцом из засады у моста в Лиманск, приводившая к повторной выдаче координат тайника и последующему вылету.
184. Исправлена ошибка выпадения «чужих» частей монстров из псевдособак, атакующих главного героя после приёма радиосигнала на Армейских складах.
185. В список неудаляемых автоматическим уборщиком предметов добавлен уникальный МР-5, который можно найти на Насосной станции на Болотах.
186. Исправлен возможный вылет со ссылкой на «task_objects» при назначении отряду задания на захват смарта.
187. Оптимизирован менеджер здоровья Стрелка, ранее каждое второе попадание в него чаще всего было холостым из-за ошибки в таймауте.
188. Исправлено неполучение информации о посещении подземелий Припяти.
189. Для исключения появления сбоя в менеджере дополнительных заданий удаление Лебедева с базы «Чистого неба» происходит теперь в момент отправки радиосообщения Лешему, а не при возвращении Шрама на базу.
190. Исправлена ошибка со сбоем игровых таймеров. Теперь каждые полмесяца игрового времени таймеры сна, голода, редких товаров, выброса обнуляются и корректно продолжают свою работу.
191. Исправлена возможная ошибка с неуязвимостью Стрелка на ЧАЭС.
192. Исправлен вылет вида «Incorrect enter_smart call» в случае если смарт, в котором прописывается отряд людей, уже занят отрядом монстров.
193. Исправлена скриптовая ошибка подсчёта количества монстров в отряде после взрыва зомби-камикадзе.
194. Исправлена невозможность сдать кому-либо из лидеров группировок пятнадцатый секретный документ.

ТЕКСТОВЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

195. Внесены изменения в список возможных имён новичков Ренегатов, некоторым обычным и зомбированным военным, а также персонально одному бандиту в Тёмной Долине.
196. Добавлены разные описания курткам новичка бандитов, нейтралов и бойцов «Чистого Неба». Дополнительно внесены незначительные изменения в описания других бронекостюмов.
197. Имя «Наёмник Шрам» изменено на просто «Шрам» во всех текстах игры.
198. Добавлен пробел между словами «группировка» и самим названием группировок в диалоговом окне.
199. Исправлен ряд ошибок, опечаток и случайных неточностей в текстах, диалогах и различных описаниях мода.
200. Поправлен текст всех субтитров, теперь он полностью соответствует голосовым сообщениям персонажей.

Версия 1.7 Final (Build 200611):

1. Добавлена возможность выбора стиля динамической музыки в инсталляторе, теперь можно заменить оригинальную динамическую музыку ЧН на адаптированный **“Interactive Music Mod”** от *xStream*, либо на адаптированную динамическую музыку ЗП. Дополнительно в обоих вариантах внедрена «реакция» динамической музыки на встречи с мутантами.
2. Интегрирован эффект критического ранения из **“Post Process Mod”** от *Rulix* и *P.A.X.*, теперь при получении серьезного ранения ГГ действительно это почувствует и может даже выронить оружие.
3. Восстановлено 4 возобновляемых миниквеста «Найти артефакт», «Принести часть мутанта», «Зачистить логово» и «Убить сталкера». Задания возобновляются раз в 1-3 дня, Сахаров и Каланча интересуются артефактами и частями мутантов, лидеры группировок могут предложить зачистить логово мутантов и заказать убийство сталкера.
4. Добавлено 4 новых возобновляемых миниквеста «Убить зомбированного сталкера», «Найти КПК пропавшего сталкера», «Доставить продукты» и «Доставить припасы». Задания возобновляются раз в 1-3 дня, бармены всех группировок могут попросить доставить пакет продуктов от Сидоровича, лидеры всех группировок могут попросить доставить припасы отрядам в поле, а Сидорович может предложить заняться поисками КПК пропавшего сталкера и убить зомбированного.
5. Добавлено 15 документов, раскрывающих некоторые детали истории Зоны. Такие документы спавнятся случайно в трупах сталкеров, также как флешки и уникальное оружие, т.е. никакие квесты к ним не привязаны, их можно отыскать только в процессе свободного исследования локаций или случайно наткнуться, а потом продать интересующимся.
6. Добавлены свои уникальные свойства котам-баюнам, теперь они действительно будут пытаться «усыпить».
7. Добавлена способность бюроерам на расстоянии выбивать оружие из рук ГГ.
8. Добавлены все недостающие части мутантов.
9. Добавлены свои уникальные свойства Йадулину, теперь это не просто еще одна «аптечка», а действительно особый медпрепарат, дающий временную неуязвимость, за которую однако придется заплатить здоровьем по окончании действия препарата.
10. Добавлена озвучка использования продуктов и медикаментов, как в ЗП.
11. Внедрена система случайных редких товаров индивидуально для каждого торговца. Теперь раз в 1-3 дня у каждого торговца будут появляться 3 предмета, которых нет в его стандартном ассортименте, это может быть как оружие или бронекостюм вражеской группировки, так и действительно редкие вещи. Можно по желанию попросить торговца, чтобы он оповещал о появлении таких эксклюзивных товаров «динамической новостью».
12. Усовершенствована торговля со свободными НПС, теперь в зависимости от группировки и ранга НПС будут торговать разными вещами и по разным ценам.
13. Сбалансированы цены всех существующих в игре предметов, которые только можно покупать или продавать. Добавлена возможность продавать абсолютно любые предметы без разбора Сидоровичу.
14. Заменено на всегда случайное содержимое всех металлических и деревянных боксов, изначально

разбросанных на локациях. Теперь в деревянных боксах могут выпадать продукты, а медикаменты в металлических. Причем треть подобных боксов в оригинале всегда были стопроцентными «пустышками», а теперь совершенно любой бокс это обязательно небольшой шанс найти либо продукты, либо медикаменты.

15. Добавлена возможность использовать изначально разбросанные по локациям продукты, водку и энергетики, а также музыкальные инструменты, которые в оригинале фигурировали как декорация.
16. Выверена война группировок на всех локациях.
17. Перемещены модели Veretta 92FS, НК МР-5А3 и ТОЗ-34 из ЗП с исправленными полигонами.
18. Перемещена часть шейдеров из ЗП с исправленными недочетами.
19. Добавлен эффект «мягкой» воды болотной ряске и тухлой жиже.
20. Исправлен «зависающий» звук ауры контроллера.
21. Исправлены ошибки в развитии войны группировок на Болотах.
22. Исправлена ошибка с вооружением некоторых НПС, они спавнились без боезапаса.
23. Снижена скорость автоматической стрельбы Сайга-12К для сохранения баланса.
24. Исправлены ошибки в описаниях оружия.
25. Доработана схема рандомного спавна квестовых предметов, флешек и уникального оружия на локациях. Теперь все объекты спавнятся в трупах, что помогает их обнаруживать по серым меткам на миникарте.
26. Изменены все точки спавна мутантов с расчетом на большую логичность расположения каждого логова, а также чтобы каждая встреча была более запоминающейся. Большинство мутантов теперь являются сквадами и перемещаются по локациям.
27. Изменено расположение и подборка аномалий, а также точки спавна мутантов в Подземельях Припяти и Подземельях Агропрома.
28. Добавлено недостающее описание Подземелий Припяти для КПК Шрама.
29. Возвращено выпадение медикаментов и продуктов в трупах, как в более ранних версиях мода, но с меньшей вероятностью.
30. Внедрен «уборщик» брошенного оружия, а также возвращена более надежная схема «убирания трупов», когда тела начинают исчезать по истечении 15 минут реального времени (© ggglp).
31. Объединены в одну общую ветку диалога «Чего нового в округе?» три мелких вопроса из оригинала: «Что нового в Зоне?», «Расскажи об этом месте?» и «Что ты здесь делаешь?».
32. Повышена общая стабильность за счет проведения глобальной оптимизации скриптов мода.

Версия 1.6.1 (Build 120910 Patch 1):

1. Добавлена возможность использовать изначально разбросанные по локациям рюкзаки, которые в оригинале фигурировали как декорация.
2. Заменены трупы с уникальным оружием на рюкзаки во избежание их исчезновения.
3. Выверена пулестойкость тела и головы НПС в зависимости от надетой брони.
4. Снижено значение при котором начинается кровотечение ГГ.
5. Исправлена ошибка с повреждениями при прыжках.

6. Исправлена ошибка со смертью Стрелка на ЧАЭС, которая не позволяет закончить сюжетное прохождение.
7. Исправлен вылет «Can't find model file 'actors\stalker_neutral\stalker_digger_1_1.ogf».
8. Исправлен вылет «Can't find model file 'actors\stalker_merc\stalker_merc_5.ogf» при попытке одеть бронекостюм наемников.
9. Исправлен вылет «Can't find model file 'actors\stalker_freedom\stalker_freedom_7.ogf» при попытке одеть бронекостюм Свободы.
10. Исправлен вылет «Can't open section 'wpn_sig550_up2'» при вступлении в группировку Свобода.
11. Исправлен возможный вылет типа «[LUA][ERROR] ERROR: Insufficient smart_terrain jobs mar_smart_terrain...».
12. Исправлен возможный вылет типа «[LUA][ERROR] ERROR: Treasure name [...] is not set in xml file» при получении наводки на тайник внедрением общей заплатки (© lvg_brest).
13. Исправлена ошибка с невидимостью проволочной и маскировочной сетки на некоторых АТИ видеокартах (© MacroN).
14. Исправлена ошибка с невидимыми солнечными лучами на некоторых АТИ видеокартах (© Sky4CE).
15. Исправлена ошибка с нейтральностью сталкеров в засаде в Рыжем Лесу.
16. Исправлен ряд ошибок в настройках отдачи оружия.
17. Исправлена ошибка с искривляющимися проводами в моделях экзоскелетов, а также возвращены вырезанные анимации экзоскелетов с характерной пластикой движений.
18. Исправлено несоответствие голосов визуалам в противогасах, не было эффекта приглушенности.
19. Исправлена ошибка с громкостью вздохов при пробуждении после сна.
20. Исправлен ряд неверных формулировок в текстах мода.
21. Исправлено несоответствие визуала Йадулина его иконке, он выглядел как стандартная аптечка.
22. Исправлено несоответствие бампа бронезилета СКАТ-9 самой текстуре.
23. Заменен звук СР-3 «Вихрь» на более соответствующий.
24. Убран проводник ученых на Янтаре.

Версия 1.6 (Build 120910):

1. Возвращена локация Подземелья Припяти и внедрена в сюжетное прохождение.
2. Возвращены учёные и внедрены в сюжетное прохождение.
3. Переработана концепция примитивных второстепенных заданий «сходи-принеси». Теперь никто подобных заданий не выдает, а квестовые предметы можно отыскать только по собственной инициативе в процессе свободного исследования локаций. Любой найденный неординарный предмет можно выбросить, никаких проваленных миссий за это не отметится в КПК, а можно подумать кому он может понадобиться и заработать на доставке.
4. Переработана концепция флешек и механиков в игре. Теперь любой механик ремонтирует и модифицирует абсолютно любое оружие или броню. Найденные флешки можно отдавать любому механику. Изменена информация о модификациях, без флешек невозможно модифицировать только самые лучшие экземпляры оружия и бронекостюмов, т.е. игру можно спокойно пройти и без поиска

флешек. Также все флешки без исключений можно отыскать только в процессе свободного исследования, никаких тайников и выдачи в виде награды. Прописан рандомный спавн флешек, т.е. при каждой новой игре в одном и том же рюкзаке будут попадаться разные флешки, либо рюкзак окажется вовсе пустым.

5. Добавлено новое оружие СР-3 «Вихрь», Сайга-12К, БМ-16 и АК-74.
6. Добавлено новое уникальное оружие, которое можно отыскать в процессе свободного исследования локаций, а именно ТТ-33, АПС, ГШ-18, FN Five-Seven, НК UMP-45, АКМ, РПК, АК-101, АК-108 и SIG SG 550 Sniper. Дополнительно IMI Desert Eagle уведен в ранг уникального оружия, также как FN F2000 его можно получить только в качестве награды, выполнив определенный второстепенный квест. Прописан рандомный спавн уникального оружия. Добавленный ранее в Build 090809 набор придуманного «от фонаря» уникального оружия исключен из ресурсов мода.
7. Добавлены новые калибры .44 Magnum, 5.7x28, 7.62x25 и 7.62x39 специально для некоторых экземпляров уникального оружия. Такие патроны приобретать можно только у Сидоровича, а также отечественные у торговца Долга и зарубежные у торговца Свободы.
8. Проведено перевооружение НПС чтобы подчеркнуть индивидуальные особенности каждой группировки, изначально заявленные разработчиками игры. Бандиты теперь пользуются только компактным оружием, которое можно спрятать под плащом. Долговцы действительно предпочитают оружие отечественных производителей. Наемники всегда используют оружие с глушителем. И так далее и тому подобное по всем группировкам.
9. Добавлены свои уникальные звуки всем производимым с оружием действиям, попаданиям в разные поверхности, выстрелам и взрывам (© MulleR, Mongol).
10. Откорректированы характеристики слышимости всех звуков влияющих на стэлс составляющую игры.
11. Добавлены новые артефакты и проведена незначительная перебалансировка имевшихся, чтобы действительно ценных пропорционально было меньше чем малопригодных (в оригинале было наоборот). Также изменены конфигурации спавна артефактов таким образом, чтобы в аномальных полях рандомно спавнились все арты, какие действительно должны там спавниться, вне зависимости от того на какой локации находится поле. Поэтому теперь когда удастся раздобыть элитный детектор, есть реальный смысл возвращаться на ранние локации. Исключение составило аномальное поле «туториала», когда нас отправляют помочь ЧНовцу на башне отбиться от кабанов, там всегда спавнится Медуза.
12. Изменена торговля детекторами таким образом, что «Медведь» теперь можно приобрести только у Свободы и Долга при дружественных отношениях, а «Велес» только у Сахарова.
13. Полностью перебалансирована торговля. Теперь ни один торговец ничего не купит за исключением артефактов и частей мутантов. Однако после вступления в любую группировку, торговец соответствующей группировки начнет доверять ГГ и будет наоборот приобретать абсолютно все по приемлимым ценам, т.е. теперь есть очень серьезный повод вступать в группировки. Также выделены среди торговцев Сахаров и Сидорович, покупают дороже, а продают подешевле.
14. Добавлен новый медпрепарат Йадулин, который можно было видеть в руках раненых НПС во время самолечения. Теперь это самый дешевый и распространенный препарат.

15. Возвращена ранее пропущенная банка с овощной смесью в ассортимент съестного.
16. Добавлена возможность покупать пустые рюкзаки и делать собственные тайники (© IG-2007, kstn).
17. Добавлена возможность разбивать все лампочки, которые вообще это предполагают. Работает только при включенном динамическом освещении в графических настройках (© MacroN).
18. Доработан внешний вид экспериментального КПК Шрама, теперь действительно видно что это прототип модели КПК эпохи ТЧ, как и было задумано изначально (© ХМК).
19. Доработаны модели ГГ в бронекостюмах с открытым лицом. Теперь лицо Шрама используется на уровне самой модели, а не просто подменяется текстура.
20. Перекомпилированы все оригинальные модели ЧН с множественными поправками ошибок маппинга. Максимально расширено общее разнообразие визуалов за счет использования всех доступных и незадействованных «запчастей» моделей ЧН и ЗП. Ранее интегрированный Visual CS Addon от Mortarion и Antnigm, базировавшийся на моделях ТЧ, исключен из ресурсов мода.
21. Добавлен ряд новых бронекостюмов в связи с появлением новых визуалов.
22. Добавлены свои визуалы зомбированным (© Domestos), Диггерам и ЧНовским новичкам за счет ретекстурирования, а также улучшен комбинезон ЧН-1б (© Esteph).
23. Возвращены вырезанные анимации бандитов с характерной походкой, руками в карманах и прочими деталями поведения.
24. Заменены анимации перезарядки Mossberg Maverick 88 Cruiser и Z-M Weapons LR-300 на более соответствующие реальности (© gosuke).
25. Восстановлены полноценные по качеству, а не растянутые по горизонтали текстуры ТОЗ-34, СВУ-А, СВД, РППГ-7 и Z-M Weapons LR-300 из неиспользованных ресурсов игры.
26. Добавлен новый визуал крысы из неиспользованных ресурсов игры.
27. Изменен визуал чумного зомби на более отличительный за счет замены текстуры из неиспользованных ресурсов игры.
28. Заменены текстуры псевдособаки, излома и электрохимеры на более качественные (© Domestos).
29. Заменены текстуры медкоплектов на более качественные (© Domestos).
30. Добавлена этикетка в текстуре банки тушенки.
31. Заменены все иконки на более качественные, а также абсолютно соответствующие визуалам. Исключение составили только иконки артефактов и частей мутантов, они оставлены оригинальные.
32. Увеличена скопом убойность всех пистолетов на равное значение, а также скорость пули тоже на равное значение у всего оружия.
33. Изменены объем магазина, масса и режимы стрельбы, а также подходящие патроны у всего оружия на соответствующие реальности.
34. Убраны апгрейды на увеличение объема магазина и смену калибра, т.е. оружие по этим параметрам изначально соответствует реальности.
35. Заменена шкала характеристики «Приёмистость» во всплывающих описаниях оружия на «Отдача».
36. Изменены все описания оружия и боеприпасов на более информативные и реалистичные.
37. Откорректированы под кавказкий акцент тексты Ашота, в которых не была учтена эта особенность речи персонажа.

38. Убрана моментальная смена глубокой темной ночи на светлое утро в начале игры, т.е. погода сразу стандартная.
39. Заменена куртка новичка у Шрама в начале игры на коричневый плащ, как в заставочном ролике. Теперь ГГ начинает игру с потрепанным плащом.
40. Добавлена выдача водки Холодом при самой первой встрече, т.е. теперь предлагается выпить не только на словах.
41. Заменена метка основного задания на глобальной и миникарте на менее громоздкую.
42. Заменены метки переходов между локациями на менее громоздкие, а именно на метки из ГЧ.
43. Исправлено смещение мигающего ободка относительно статичной метки второстепенных заданий на глобальной и миникарте.
44. Исправлена ошибка в диалоге с Сахаровым, когда уже после включения охлаждающей установки он все равно продолжал отправлять на встречу с Левшой (© Decane).
45. Исправлена ошибка с Яром, когда диалог активировался через прощальную фразу (© Decane).
46. Исправлен вылет при игре со стандартными тайниками на Агропроме.
47. Исправлена ошибка с бесконечным респауном на захваченной базе вражеской группировки.
48. Исправлена глобальная ошибка оригинальной игры в функции респауна, создававшая в определенных ситуациях вылет типа «Couldn't find spawn_section for mar_sim_faction_monster» и мешавшая нормальному респауну мутантов.
49. Исправлена ошибка с бессмертием майора Звягинцева на базе Долга.
50. Отключен ранее добавленный скрипт уборки трупов по реальному времени от ggggclp и возвращен оригинальный от разработчиков, действующий грубее, но с меньшей нагрузкой на оборудование и надежней.
51. Исправлена ошибка со сбоем таймеров при игре больше 30 игровых дней, что приводило к отключению голода, сонливости, спавна мутантов и подобным критическим ошибкам (© lvg_brest).
52. Исправлена ошибка с несохранением состояния погоды при сейвах и во время сна (© SkyDemon).
53. Заменены текстуры террейна на более качественные (© Argus) с вручную отрисованными бампами.
54. Возвращены тени бегущих облаков на земле. Работает только при включенном динамическом освещении в графических настройках на DirectX 9.
55. Добавлена рандомность проигрываемой мелодии при использовании гитары или гармошки, т.е. можно самому проиграть все мелодии, какие играют сталкеры у костров.
56. Перемещена озвучка химеры из ЗП.
57. Отключен звук миролюбимого кваканья лягушек на Болотах.
58. Сбалансировано затормаживающее действие воды до приемлимого, когда нет ни чистоты, ни раздражения.
59. Синхронизирована скорость передвижения ГГ и НПС, теперь при сопровождении отрядов или квестовых персонажей можно нормально двигаться вровень с ними, а не бесконечно менять бег и спринт.
60. Расширен компонент по выбору «Отключение меток на карте». Теперь можно отключать отображение либо всех меток, либо только метки мутантов.

Версия 1.5.3 (Build 090809 Patch 3):

1. Исправлен вылет типа «you are saving too much». Ценою этому стало, к сожалению, отключение случайных второстепенных заданий на поиск артефактов или частей монстров.
2. Изменены свойства еды, теперь она не лечит.
3. Уменьшена вдвое вероятность выдачи координат тайника при обыске трупов при игре с «Альтернативными тайниками».
4. Уменьшена вероятность выпадения аптечек в трупах.
5. Увеличена скорость пули скопом у всего оружия приблизительно в два раза, что радикально уменьшает неприемлемо большой разлет пуль даже на малых расстояниях.
6. Выверено прицеливание по мушке у всего оружия для широкоформатных мониторов (© burger).
7. Исправлена ошибка с непрописанными звуками у некоторого оружия, когда ГГ его вертит в руках в состоянии бездействия (© RoboMook).
8. Подогнана продолжительность увода в расфокус при перезарядке оружия под длительность самих анимаций, что актуально при включенной «Глубине резкости» в графических настройках (© Decane).
9. Исправлена ошибка с отрядом нейтралов возле АТП, которые в некоторых случаях могли бесконечно брать деньги за помощь с уничтожением военных (© Decane).
10. Исправлена ошибка с вечно активирующимся и проваливающимся заданием «Ответить на сигнал SOS» в самом начале сюжетного прохождения Темной Долины, если сразу не выполнить это задание (© Decane).
11. Исправлен редкий вылет, если отряд в Рыжем Лесу, к которому ведет выживший из засады перед взрывающимся тоннелем, к тому времени уже уничтожен (© Decane).
12. Исправлены редкие вылеты из-за отсутствия двух инфопоршенов (© Decane).
13. Исправлена ошибка с проапгрейженным SIG SG 550, иногда выпадающем рядом с трупами, в описании которого указывается что можно устанавливать оптику, однако на практике прицел не устанавливался.
14. Заменен визуал Лешего, выглядевшего как обычный нейтрал, на визуал действительно наемника.

Версия 1.5.2 (Build 090809 Patch 2):

1. Исправлена критическая ошибка в Лиманске с порчей сохранений и вылетом типа «pstor_load_all: not registered type in lim_stalker».
2. Исправлен вылет при попытке обыска двух трупов сталкеров в Рыжем Лесу.
3. Исправлена невозможность найти некоторые тайники, в том числе с флешками на Агропроме, из-за неправильных имен НПС, выдающих на них наводки.
4. Исправлена опечатка в имени походного ЧНовского механика в Лиманске и Госпитале из-за которой он ничего не чинил.
5. Исправлена ошибка с иконкой квестовой гранаты-сувенира, отображающейся как стандартный КПК.
6. Исправлена ошибка с худом рук тяжелых бронежилетов, отображающиеся как свободовские комбинезоны, а также с худом комбинезона «Заря», отображающимся как куртка новичка.
7. Внесены дополнительные изменения в настройки смартфонов во избежание вылетов типа «insufficient

smart_terrain jobs».

8. Увеличена стоимость наводок на альтернативные тайники, теперь минимальная цена составляет 1000 рублей.
9. Уменьшена вероятность выпадения гранат в трупах для баланса.
10. Запрещена продажа гаусс-патронов.
11. Увеличен радиус «невидимой ауры» вокруг НПС для снижения вероятности подбрасывания в воздух, хотя она по-прежнему меньше чем в оригинале.
12. Уменьшен урон наносимый «Жгучим пухом», теперь аномалия по-прежнему значительно опаснее чем в оригинале, однако не безапелляционно смертельна.

Версия 1.5.1 (Build 090809 Patch 1):

1. Исправлены вылеты типа «insufficient smart_terrain jobs gar_smart_terrain_2_3».
2. Исправлено отсутствие профиля НПС в Лиманске, приводившее к вылету и невозможности продолжать игру.
3. Исправлена критическая ошибка в конфиге одной из дверей в Подземельях Агропрома, приводившая к вылету и невозможности продолжать игру.
4. Изменена конфигурация запуска схемы самолечения во избежание вылетов со ссылкой на CCameraManager.
5. Исправлены опечатки в конфигах двух тайников на Болотах, приводившие к вылету.
6. Исправлена невозможность использовать патроны 9x19 HP с Beretta 92FS, Walther P99, FN Browning HP-SA и НК МР-5А3 после апгрейда на изменение калибра.
7. Уменьшена вероятность выпадения еды в трупах для баланса.
8. Уменьшена цена продажи еды барменам, теперь они не купят еду по себестоимости.
9. Запрещен спавн улучшенных патронов в трупах для баланса, теперь такие боеприпасы можно только покупать или находить в тайниках.
10. Добавлены комбинезон «СЕВА» и экзоскелет в продажу бандитам.

Версия 1.5 (Build 090809):

1. Мод адаптирован под официальный патч 1.5.10.
2. Добавлен компонент по выбору «Отключение выбросов».
3. Возвращен чумной зомби и добавлено его описание в экспериментальный КПК Шрама.
4. Интегрирован “**Visual CS Addon**” от *Mortarion* и *Antnigm*, возвращающий в игру около полусотни визуалов представителей разных группировок, а также черного кровососа.
5. Добавлены новые бронекостюмы со своими характеристиками и апгрейдами, модели которых перекочевали в мод вместе с “**Visual CS Addon**” или оставались неохваченными в предыдущих версиях мода.
6. Полностью переработаны Подземелья Агропрома. Изменено расположение монстров и аномалий на локации, а также подправлено множество мелочей.
7. Внесены косметические правки в войну группировок. Теперь на захваченных базах будут спавниться

дружественные отряды. Подкорректированы отношения между группировками. Также теперь будет заметно, как развиваются группировки в плане ресурсов.

8. Откорректированы повреждения НПС, теперь прямое попадание в голову будет смертельным, а также более ощутимо разграничены попадания в разные части тела.
9. Откорректировано зрение НПС, теперь они будут значительно хуже видеть в темноте, а также через камыши или кустарник.
10. Откорректированы характеристики меткости НПС, если в оригинале вероятности попаданий были одинаковы для всего оружия, и только для снайперских винтовок была прописана 100% вероятность, то теперь у каждого класса оружия свои характеристики.
11. Переработаны стандартные второстепенные задания типа «Принести гранаты», теперь они абсолютно рандомны и запрашиваются только части монстров или артефакты. Выдаются командирами отрядов на всех локациях и являются надежным способом улучшить отношения с группировкой. Денежное вознаграждение чисто символическое.
12. Изменены содержимое и описания тайников, теперь можно наткнуться как на действительно ценные вещи, так и на абсолютно бесполезные.
13. Добавлены уникальные модификации оружия по одному экземпляру на локацию в тайники.
14. Добавлены уникальные свойства большинству предметов из второстепенных заданий типа «Вернуть ПМ».
15. Возвращены маслины, орешки, сардины и плавленый сырок, вырезанные в свое время еще из ТЧ.
16. Возвращены бронебойные патроны 9x18 мм ПБМ.
17. Добавлена вероятность что у сталкеров будут при себе артефакты или части мутантов, как в трупах так и для продажи.
18. Добавлена игра на губной гармошке сталкерам у костров, а также возвращено питье энергетических напитков.
19. Добавлены легенды ЧНовцам и долговцам для диалога: «Порадуешь какой сказочкой?».
20. Добавлен раздел «Аномалии» в экспериментальный КПК.
21. Добавлены модели ГГ в бронекостюмах с открытым лицом с внедренной текстурой лица Шрама, тогда как в оригинале Шрам отображался со своим лицом только в куртке новичка.
22. Добавлены свои уникальные модели всем сложенным бронекостюмам и частично подправлены имевшиеся.
23. Откорректирован ряд иконок и добавлены новые.
24. Откорректирована иконка Шрама, теперь он в коричневом плаще, как в видеоролике, а не в куртке новичка.
25. Заменены текстуры АКС-74, СВД, Beretta 92FS, SIG-Sauer P220 и Colt M1911 на более соответствующие реальности из неиспользованных материалов игры.
26. Возвращена гравитационная аномалия «Воронка».
27. Усилена аномалия «Жгучий пух», теперь она представляет собой реальную опасность.
28. Изменена схема «убирания трупов», теперь тела начнут исчезать по истечении 15 минут реального времени, а не когда их количество превысит 15 единиц на локацию, как было в оригинале (© rgggclp).

29. Исправлено наложение аудио дорожек одна на другую, а также неотключение одноразовых вопросов в диалоге с Каланчой (© Decane).
30. Уменьшен радиус «невидимой ауры» вокруг НПС.
31. Откорректирован квест Инквизитора, он будет считаться проваленным, если затопить Подземелья Агропрома до его выполнения.
32. Откорректированы возможности механиков по ремонту на более лояльные к игроку, в том числе Леснику возвращено умение ремонтировать любое оружие и броню.
33. Усилены подствольные гранаты.
34. Внедрены разграничения по пробивающей способности между обычными боеприпасами и бронебойными, тогда как в оригинале все разграничения были увязаны только на сами повреждения.
35. Внесены косметические правки в апгрейды некоторого оружия.
36. Исправлен ряд неточностей с иконками и описаниями апгрейдов оружия.
37. Исправлена опечатка в конфиге апгрейда комбинезона Монолита из-за которой происходил вылет при попытке модифицирования.
38. Исправлены ранее недосмотренные опечатки в конфигах флешковых апгрейдов ПКМ и «СЕВА».
39. Исправлены ошибки с некоторыми тайниками, которые вообще невозможно было получить из-за опечаток в именах НПС выдающих наводки на них.
40. Исправлена ошибка с трупом Валерьяна в Рыжем лесу, теперь там покоится обыкновенный сталкер.
41. Изменена кличка Шустрого во избежание путаницы с одноименным новичком из ТЧ.
42. Отключены сны Меченого.

Версия 1.4.2 (Build 140209 Patch 2):

1. Исправлены вылеты типа «Can't find model file 'dynamics\equipments\item_rukzak.ogf» при переходах между локациями.
2. Исправлены вылеты типа «xg_wounded.script:520: attempt to index field '?'».
3. Исправлено выпадение из убитой псевдособаки двух хвостов.
4. Исправлена невозможность поговорить со спасенным новичком на Кордоне без перезагрузки сохранения.
5. Исправлен провал заданий «Получить награду» за спасение новичков на Кордоне при уходе из лагеря дальше, чем на 100 метров.
6. Исправлено отсутствие враждебной реакции у квестовых персонажей на базах группировок при их атаке ГГ.
7. Исправлено неверно указанное количество слотов под артефакты в описании некоторых бронекостюмов.
8. Исправлено неверное название квестового АК-47.
9. Исправлены цены на патроны калибра 9x39 мм ПАБ-9 и 9x39 мм СП-5.
10. Уменьшены износ и вероятность осечек у некоторого НАТОвского оружия.
11. Исправлена ошибка с изменением характеристик при использовании глушителя с пистолетами.
12. Исправлен чит с торговлей у Сахарова, когда можно было бесконечно зарабатывать на перепродаже

частей монстров.

13. Исправлен чит с апгрейдом ПКМ у Долга, когда можно было полностью прокачать оружие с одной флэшкой.
14. Откорректированы ассортименты некоторых торговцев.
15. Откорректированы апгрейды некоторых механиков, в частности теперь командиры ЧН в Лиманске чинят оружие и броню.
16. Исправлено неверное отображение активных фильтров у экзоскелетов в меню апгрейда.

Версия 1.4.1 (Build 140209 Patch 1):

1. Исправлены вылеты на заставке на версии игры 1.5.07.
2. Исправлена неправильная работа счетчика времени для **“Artefact Respawn Fix”** от *Pavlov*. Теперь артефакты будут появляться раз в 2-4 дня.
3. Исправлено одномоментное ухудшение отношений с бандитами на Кордоне и Агропроме при выполнении второстепенных квестов.
4. Исправлена невозможность использовать снайперский патрон 9x39 и бронебойный 7.62x54 с ОЦ-14-4А «Гроза», АС «Вал», ВСС «Винторез» и ПКМ соответственно.
5. Исправлены иконки Mossberg Maverick 88 Cruiser , Z-M Weapons LR-300, SIG SG 550 и ОЦ-14-4А «Гроза», не соответствующие внешнему виду оружия.
6. Увеличено время между уборками трупов.
7. Добавлено лёгкое покачивание оружия в режиме прицеливания.

Версия 1.4 (Build 140209):

1. Мод адаптирован под официальный патч 1.5.08.
2. Интегрирован **“Artefact Respawn Fix”** от *Pavlov*. Теперь артефакты в аномальных зонах будут снова «рождаться» спустя некоторое время после изъятия предыдущих.
3. Добавлен компонент по выбору «Отключение субтитров», благодаря которому можно отключить постоянно вылезающие на экране титры к стандартным сообщениям и диалогам.
4. Вынесено как компонент по выбору отключение «электры» на голове Стрелка в финальном эпизоде, т.к. некоторые пользователи теряют Стрелка из вида во время бойни.
5. Сделаны первые шаги в изменении войны группировок (пока только на Болотах). Теперь вырезанные монстры представляют собой полноценные сквады, удерживающие и захватывающие смарты. Также для того чтобы установить контроль ЧН над Болотами придется обязательно захватить ряд ключевых точек. Кроме того, будет заметно, как развиваются отряды ЧН и Ренегатов в плане ресурсов. После окончания сюжета на Болотах симуляционная война группировок самостоятельно продолжится, можно принять в ней посильное участие, а можно и отправиться на Кордон.
6. Внедрен новый предмет в игру - экспериментальным КПК. Теперь в нем будут отмечаться личные заметки Шрама, а также различная полезная информация о монстрах, локациях, группировках и легендах Зоны. По сути, аналог «Журнала» в ПДА из ТЧ.
7. Добавлена новая ветка диалогов «Порадуешь какой сказочкой?». Теперь если вам повезёт, НПС может

рассказать интересную легенду о Зоне, её истории и обитателях, и эта информация в дальнейшем отобразится в журнале.

8. Отрегулированы основные характеристики всего оружия в игре. Теперь каждый ствол действительно обладает своими преимуществами и недостатками.
9. Переработана вся система апгрейдов. Теперь это не навязанная необходимость, без которой оружие разве что вообще стреляет, а действительно просто полезные усовершенствования, после прикручивания которых сохраняется адекватная разница между стволами.
10. Отрегулированы характеристики повреждения у разных типов боеприпасов.
11. Исправлены режимы прицеливания у Franchi SPAS-12 и АС «Вал».
12. Исправлено множество ошибок, связанных с функционированием, иконками и описаниями оружия и апгрейдов.
13. Активирован расширенный скрипт ремонта, теперь будет невозможно отремонтировать оружие или бронежилет, если механик не умеет их апгрейдить.
14. Откорректированы ассортименты всех торговцев и их расширения по мере развития соответствующих группировок. Также возвращены в продажу все виды оружия и боеприпасов, которые в оригинальной игре вообще никогда и нигде не появлялись «на прилавках».
15. Восстановлен полный диалог с Сидоровичем после возвращения ему хабара.
16. Восстановлена ветка вопросов о Зоне в диалоге с Лесником, а также добавлены вопросы о ремонте.
17. Добавлены награды за помощь с уничтожением военных на Кордоне.
18. Откорректировано улучшение отношений с «Долгом» и «Свободой» по мере выполнения основных и второстепенных заданий.
19. Откорректированы названия группировок.
20. Откорректированы характеристики некоторых низших артефактов.
21. Уменьшено время замаха болтом при его «альтернативном» использовании.
22. Увеличена дальность и яркость фонарика.
23. Уменьшено здоровье у контроллёров.
24. Внедрена очистка инвентаря от лишних квестовых предметов в начале фриплея.
25. Запрещено использование спального мешка во время выброса.
26. Отключена автозамена предметов в руках на ружье при первой телепортации на Болота.
27. Исправлено отсутствие трупа у убитого телекинезного полтергейста.
28. Исправлено отсутствие взрыва и собственно убийства первого пулемётчика в Госпитале при атаке его гранадёром ЧН.
29. Исправлены вылеты без лога, а также вылеты, связанные с остановкой планировщика актора. Ценою этому стало, к сожалению, отключение HUD'а пояса артефактов.
30. Исправлено возможное исчезновение с баз группировок ключевых персонажей.
31. Исправлены самоубийства у химер.
32. Исправлены самоубийства у квестовых НПС на Кордоне после их спасения.
33. Исправлена редкая ситуация, когда Петренко на ЧАЭС оказывался жив.
34. Исправлено изменение размера индикаторов опасности в критической стадии на широкоформатных

разрешениях.

35. Заменены изображения некоторых локаций на загрузочном экране более атмосферными из неиспользованных материалов игры.

Версия 1.3.1 (Build 081208 Patch 1):

1. Отключено принудительное скрывание оружия на базах группировок.
2. Откорректированы параметры торговли с НПС, теперь они не покупают оружие низшего уровня типа ПМ и БМ-16, а оружие среднего покупают дешевле.
3. Прописаны гулагы всем новым монстрам, теперь они не будут сбегаться в кучу со всей локации и зачищать базы сталкеров.
4. Отрегулирована скорость и живучесть крыс.
5. Усилена стойкость к разрыву у некоторых сталкеров.
6. Исправлен глюк с лечением и самолечением НПС, когда они начинали «танцевать» на месте с банкой йадулина в руке.
7. Исправлено появление расширенного ассортимента у торговца ЧН при низких значениях ресурсов группировки и лояльности к ГГ.
8. Исправлено зависание пояса с артефактами, когда подолгу отображались уже снятые артефакты, а также связанный с этим вылет.
9. Исправлено мигание всплывающих подсказок на апгрейдах у техника на Барахолке.
10. Исправлено отсутствие описания на глобальной карте укрепочки ренегатов возле моста.
11. Исправлены описания некоторых бронекостюмов.
12. Исправлены существенные сбои и вылеты игры.

Версия 1.3 (Build 081208):

1. Мод адаптирован под патч 1.5.07. Включены свежие правки 7 патча от **IG-2007**.
2. Полностью переработан финальный эпизод игры на ЧАЭС. Теперь за электромагнитным ружьём ЭМ1 придется побегать по территории станции и только потом самостоятельно подниматься на теплотрассу. Отключена неуязвимость у всех сталкеров участвующих в перестрелке, а все монолитовцы без исключений будут атаковать игрока. Также немного усилен Стрелок и отключена электра у него на голове.
3. Добавлен фриплей и недостающие точки перехода между локациями.
4. Добавлены новые монстры на все локации: химеры, коты, бюеры, изломы, зомби, крысы и все их разновидности. Все монстры респавнятся.
5. Заменены тушканы в Подземельях Агропрома на крыс.
6. Заменены бандиты в Лиманске на ренегатов во избежание ухудшения отношений с бандитами.
7. Прописаны апгрейды всем новым бронекостюмам.
8. НПС теперь могут умереть от кровотечения.
9. НПС теперь лечат тяжело раненых товарищей, а также подлечиваются сами.
10. НПС теперь при ранении просят помощи, а не молча лежат.

11. Добавлена возможность торговать оружием и амуницией с НПС.
12. Восстановлен и откорректирован вырезанный квест Инквизитора «Карта миграции» (доступен только до затопления Подземелий Агропрома).
13. Выведены на основной игровой экран индикаторы артефактов, висящих на поясе.
14. Расширен компонент по выбору «Альтернативный HUD», теперь можно выбрать инсталляцию отдельных элементов HUD'а.
15. Возвращено прицеливание пистолетов как в ТЧ через мушку.
16. Добавлено новое средство дистанционного уничтожения противника - динамит. При убийстве НПС с его помощью не меняется отношение к ГГ.
17. Выведена карта Госпиталя на глобальную карту Зоны.
18. Добавлены указатели точек перехода на миникарту.
19. Добавлен компонент по выбору «Отключение меток монстров».
20. Добавлен вывод названий лагерей и ключевых точек на карте при наведении на них курсора.
21. Усилены в плане пулестойкости многие монстры.
22. Усилены подствольные гранаты.
23. Понижена точность и убойность пулеметчика на Блокпосте на Кордоне.
24. Понижена точность стрельбы у зомбированных сталкеров.
25. Возвращены оригинальные параметры кровотечения и бинтов.
26. Уменьшена вероятность выпадения частей некоторых монстров.
27. Исправлена нехватка денег у некоторых торговцев и барменов.
28. Исправлено исчезновение спального мешка при попытке его использования рядом с врагами и связанный с этим отложенный вылет.
29. Исправлен баг с использованием квестовой гитары Сереги, которая просто пропадала из инвентаря.
30. Исправлено постоянное отвлечение Живодёра на мимо идущих должговцев.
31. Исправлена невозможность перетаскивания предметов в «СЕБЕ».
32. Исправлена ошибка при которой ренегатам, бандитам и военным давались имена обычных сталкеров.
33. Исправлено отсутствие описаний вороны, пси-собаки и тушканов при их убийстве.
34. Исправлено отображение загрузочного экрана на широкоформатных мониторах.
35. Исправлена лишняя ругань в консоли по отсутствию инфопоршенов и текстур.

Версия 1.2 (Build 181008):

1. Мод адаптирован под патч 1.5.05. Включены свежие правки 5 патча от **IG-2007**.
2. Восстановлены все недостающие бронекостюмы всех группировок, визуалы которых присутствуют в оригинальной игре.
3. Добавлен компонент по выбору «Снятие брони с трупов». Цена на скупку бронекостюмов торговцами при установке этого компонент значительно снижена.
4. Добавлено выпадение частей монстров. Бармены и Сахаров покупают части монстров по разным ценам.
5. Добавлена скриптовая эмуляция голода.
6. Добавлена рация, губная гармошка и гитара, которые можно использовать. Купить их можно у

торговцев Чистого неба, бандитов и «Свободы» соответственно.

7. Изменены свойства водки, теперь она даёт кратковременную защиту от пси-воздействия и восстанавливает пси-здоровье.
8. Изменены свойства антирада, теперь он полностью выводит радиацию за один прием.
9. Добавлена возможность таскать мелкие объекты и группы монстров.
10. Добавлена выдача описаний убитых монстров.
11. Добавлены индикаторы голода и сна.
12. Откорректированы условия появления и цвета новых индикаторов.
13. Исправлены перепутанные показатели защиты костюмов - электрошок и удар.
14. Перенесены характеристики ножа, гранат, бинта и энергетика из ТЧ.
15. Перенесены некоторые характеристики иммунитетов и повреждений актора из ТЧ.

Версия 1.1 (Build 220908):

1. Выведена на игровой экран шкала пси-здоровья.
2. Выведены часы на игровой экран (для обычных и широкоформатных мониторов).
3. Добавлены индикаторы радиации, пси-воздействия и сломанного оружия в стиле ТЧ (для обычных и широкоформатных мониторов).
4. Добавлен эффект от критического ранения.
5. Добавлен вид от третьего лица.
6. Выведена на игровой экран информация о полученном тайнике.
7. Увеличены иконки ключевых персонажей на миникарте.
8. Убрана мигающая дискетка.
9. Исправлен недочет со спальным мешком, теперь после его использования инвентарь закрывается.
10. Исправлены некоторые вылеты.

Версия 1.0 (Build 080908):

1. Внедрен сон.
2. Добавлен прозрачный инвентарь.
3. Добавлены новые кровавые отметины. Крови теперь больше.
4. Восстановлены реальные названия оружия.
5. Исправлены ошибки в текстах и диалогах.
6. Исправлены иконки некоторого оружия, не соответствующие его внешнему виду.
7. Добавлен новый загрузочный экран.
8. Добавлен перепаковщик патронов в инвентаре игрока.
9. Исправлены вылеты, связанные с отсутствием свободных ID.
10. Исправлены вылеты, связанные с неверными ID сквадов.
11. Исправлены возможные вылеты, связанные с недоступностью точек путей.