

-= PATCH 2.12 =-

! НОВАЯ ИГРА ОБЯЗАТЕЛЬНА !

+ включены правки-дополнения от nik1967:

Выдача переходов на Топь Кротом, если помер Дезертир, и после выполнения задания найти ящики

Мирное получение документа у Жеки Дуплета в X-18 за деньги или артефакт Золотая рыбка

Мирное получение Форта-15 у майора Кузнецова по заданию Сидоровича

= правки заданий:

принудительная выдача задания - братья Щукины посылают сигнал о помощи после разговора с Сидоровичем и сдачей флешки Шустрого (nik1967)

Музыкант спавнится только после нахождения ГГ Чебурашки (nik1967)

задания Сидоровича "военные у аномалии", "наёмники на Кордоне" доступны только после получения документов из X18 (nik1967)

* правка трубы по квесту Радиста

= переделан диалог на секретный телепорт у Информатора в Баре (теперь диалог будет в любом случае, только ответы зависят от наличия денег у ГГ)

~ правка зацикленного задания на Форт-15

= часть квестов поменяла своих работодателей, у некоторых квестов изменены награды

* исправлена ошибка со страницей книги на французском языке при русской локализации

* исправлена ошибка со страницей книги на английском языке при русской локализации

* исправлена работа динхуда (больше фризов при его использовании не будет)

= восстановлены и переделаны качественные текстуры динхуда (Kamikazze думал, что проблема фризов в их размере, и ужал текстуры до полного неpotребства). Так же уменьшено перекрытие динхудом поля зрения. Теперь можно пользоваться этим функционалом без негатива

= у противогазов убран нерабочий параметр на усталость (нет скриптовой обвязки для использования подобных параметров: усталость, восстановление здоровья, сытость и т.п., в 10 слоте). Т.е. теперь противогазы можно не снимать, думая, что они понижает выносливость. Совсем чуть-чуть поднята усталость для костюмов.

= для всех костюмов проведена ревизия на возможность использования противогазов/экзоскелетов

* исправлены найденные ошибки в параметрах костюмов

~ обновлены/дополнены описания костюмов

+ на ЧАЭС2 в добавление к "Буханке" добавлен УАЗик, чтоб не топтать через всю локацию пешком

* исправлена незаправка топливом БТР новой модели.

* БТР теперь так легко не переворачивается на любой кочке, снижена трясучка в движении.

= поднят расход топлива у БТР

* компьютерный модуль для БТР можно реально найти на базе военных на Агропроме (раньше он там тоже был, только проваливался под уровень из-за неправильного спавна)

= доперевооружены наёмники/Свобода/Долг/Монолит - исправлен атавизм давних версий ОГСЕ, когда было два одинаковых оружейных слота, из-за чего они вооружались сразу автоматом и полноценным дробовиком. Теперь у них будет что-то одно плюс пистолет, как у остальных НПС сейчас.

= у ученых в скафандрах отобраны ПКМы, у всех пулемётчиков с ПКМ отобраны гранаты (тем не менее, гранаты могут попадаться в их трупах)

- = поднял спавн пластинок по вертикали вверх на 5-10 мм. Слегка увеличена модель пластинки в толщину. Больше не должны (надеюсь) застревать в текстурах и проваливаться в предметы. Добавлено разнообразие иконок пластинок
- = передвинул спавн кровососа в тайнике Стрелка ближе к ГГ
- = сократил координаты спавна до двух-трёх разрядов после запятой, с округлением в ту или другую сторону
- = очередная попытка заставить бандита снайпера на Свалке сидеть за стеной, а не на виду (проверил - теперь как надо прячется)
- = снижен посмертный дроп патронов
- микроган (XM214) убран из выдаваемых наград
- = миноискатель ставиться в слот биорадара
- * поправлено отображение иконки чемоданчика с "Телекиллом"
- * поправлено цветовое отображение аномалий на экране КПК
- + в отображение аномалий на экране КПК добавлены новые типы аномалий
- * исправлено неотображение зон радиации на детекторах
- прибран мусор на локациях
- серьёзно сокращён дармовой лут (аптечки, патроны и т.п.) на локациях
- * удалены задублированные аномалии в X16 на нижнем ярусе в помещении с "мозгом" (теперь можно походить, собирать там артефакты)
- убран спавн химер с ТД и Бара
- * передвинут Фраер (тот, который с оружием пьяного долговца) на новое место, во избежание пропажи обоих (Фраера и оружия)
- * поправлено расположение тайника в "КАМАЗе" на Военных Складах (проваливался в дно кабины и его было крайне трудно найти)
- + частично местами возвращены давно забытые автоматические турели
- ~ лампочка в подвале с ранеными на Кордоне светит ярче и дальше
- + у всех дверей проверил наличие и добавил, если отсутствовал, игнор статики
- ~ у оружейника на Кордоне спавниться ПМ, без всякой вероятности
- у полковника Скидана (задание на доктора Гробовского) отобран нож
- ~ при превращении в зомби, Чук не переодевается зомбо-одежду
- * вернул проводника на Янтаре в группировку учёных
- * правка пленного Долговца по кличке Лохматый, который не желал уходить из ТД
- = дверь в комнату Барыги на ТД по умолчанию закрыта, сам Барыга придвинут ближе ко входу, во избежание проникновения ГГ в комнату с дармовым лутом
- = увеличено и передвинуто противовыбросное укрытие в трубе на Свалке (неписи не хотят туда заходить и мрут/зомбируются от Выброса)
- ~ вороны подняты в воздух (меньше будет ситуаций, когда вороны стаяй взлетают с земли), заменена модель ворон на более качественную из АМК
- * поправлено кидание гранат НПС (вроде)
- + Так же должны начать метать световые (ночью) и нововведённые дымовые (днём) гранаты.
- = боевые гранаты розданы в основном профессионалам, во избежание частого самоподрыва
- + новый самостоятельный эффект ночного видения для оружейных ПНВ
- + часть библиотек движка заменены оными из С.Т.А.Л.К.Е.Р: Зов Припяти
- ~ удалены дублирующиеся строки в скриптах, занулены неиспользуемые скрипты (чтоб не отвлекали внимание)
- + добавлены иконки для квестовых персонажей (пока не всех)
- + добавлены недостающие текстуры, недостающие бамп-текстуры, файлы настроек текстур. Замена части текстур на HQ
- + часть моделей заменены на HQ

- *= исправлены, заменены некоторые звуки
- + обновлён французский перевод (спасибо prived и его знакомому)
- + обновлён английский перевод
- + другие мелкие правки всего и вся, многочисленные исправления и дополнения текста для лучшей читаемости и информативности

-= Частично внесены правки из 2.10R =-

- ~ у Семенова безлимитные деньги
- ~ расширен список стволов, которые мало портятся при выпадении с трупов
- ~ группа сталкеров в Припяти не лутает трупы
- ! исправлено отсутствие Коли в МГ и вылет по этому случаю
- ! исправлена повторная выдача квестов охотника в Баре
- ! исправлено наложение цветокоррекции на прицел во время переспавна активного ствола
- ~ отключены вызовы мусорных функций
- ~ Чук не переодевается и игнорирует стрельбу
- ! исправлено отображение несуществующих аномалий на карте
- ! исправлено остаточное отображение аномалий на карте после снятия детектора
- * исправлен вызов see() для мертвого объекта
- * исправлен вызов item_in_slot() для ситуации с пустым слотом
- * исправлен вызов vertex_in_direction() для недоступного вертекса. Если accessible() вернула false, vertex_in_direction сигнализирует об ошибке
- ! исправлен вылет при заходе в X16
- ! из рюкзака удаляется микрофон, выданный Сидором, после окончания квеста
- ! схемы денжера и медика отключаются для мертвых неписей до прохождения всяких проверок
- ~ изменения боевки
- ! арбалет для Пличко есть у свободовцев с начала игры
- ! исправлен вызов мусорной функции в диалоге с Подайпатроном
- ! напарники обходят аномалии
- ! исправлено отображение несуществующих аномалий на карте
- + добавлено округление суммы рандомной награды
- ~ Лоцман теперь опять Проводник
- + Проводник может провести на другую локацию
- ! до конца убраны вылеты с фейковыми гранатами
- + синхронизация скриптов для источников и обычных, в т.ч.:
 - для торговца не дергается метод invulnerable, т.к. у него его нет
 - дополнительная проверка при установке подсветки прицелов, туда могут попадать левые объекты
 - дефолтные хоррор-звуки в скриптах изменены на реально существующие
 - удалены отсутствующие анимации из списка
 - исправлена попытка загрузить selected_target для неполученных актором рандомных квестов типа "defend_lager"
 - исправлена попытка проверить видимость объекта трупом
 - исправлена попытка получения активного предмета в несуществующем слоте
- ! исправлено кривое поведение подсказок к научному детектору
- + уникальные трупы можно таскать
- ! исправлен баг с повторной выдачей задания, если Минор был спасен
- ! исправлено пропадание ремкита при повторном ремонте машины
- ! исправлена невозможность ремонта БТР

-= Частично внесены правки из Add-on pack by Romz =-

- + с трупов можно получить деньги (сумма зависит от ранга покойного)
- + Автоматическое разряжение подбираемых и выбрасываемых стволов (Адаптация TS Mod от Tonny S. (aka Tonny на АМК-форуме))
- ~ Уменьшен на 50% звук детектора аномалий
- = Обмен снарягой с напарником бесплатный
- ~ Неписи не будут пытаться потрошить трупы в присутствии ГГ + балансная правка (радиус 5 метров от ГГ)
- = Немного порезано поле зрения НеПиСям, чтобы можно было подкрасться + балансная правка (порезано не так радикально)

Естественно патч включает все правки более ранних версий 2.01-2.11