

# Полный список изменений в X-Ray 1.8

Материал из xrWiki

Полный список изменений в движке и компиляторах.

- проект собирается в VS2017
- добавлена возможность делать скриншот в оконном режиме(взято из OpenXRay)
- теперь с ключом `-ss_tga` делаются скриншоты только в формате `tga`
- добавлена опция `-ss_png` для сохранения скриншотов в формате `png`
- добавлены классы компаса и дозиметра
- активированы в релизном режиме консольные команды `run_script` и `run_string`, `hud_draw`, `fov`, `hud_fov`, `psp_cam_offset`, `inv_drop_all_items`, `show_wnd_rect_all`, `rs_detail` и другие `rs_*`, прочие из-под `MASTER_GOLD`
- исправлено отображение прозрачных поверхностей на худе (взято из `xr-dev`)
- теперь `lua`-функция `log` работает и в релизе
- теперь солнце на динамике движется с востока на запад
- теперь аномалия "жгучий пух" наносит урон (правка взята из ЗП)
- параметры запуска `-pointro` и `build` активированы в релизе
- добавлен параметр запуска `"-smar` число". Можно задавать размер вплоть до 65535
- увеличен максимальный предел `r2_sun_near` до 100м
- исправлен дождь
- возвращена свободная камера после смерти актора
- включено использование "вертикальной синхронизации"
- добавлен режим `-silent` для `xrAI`
- теперь в лог выводится список всех отсутствующих текстур
- исправлен вылет при компиляции больших локаций
- в `xrDO` исправлена ошибка с неправильным подсчетом затраченного времени
- теперь в компиляторах выводится корректная дата сборки и номер билда `xrCore`
- в `xrAI` добавлено сообщение об отсутствующем `build.cform`
- исправлен вылет, если в папке ресурсов находится слишком много файлов
- в `xrLC` добавлены параметры запуска `-norgb`, `-nolmaps`, `-skipinvalid`, `-lmap_quality`
- в `xrDO_Light` добавлены параметр запуска `-norgb`, `-nosun`
- в `xrLC` добавлен параметр запуска `-lmap_rgba`, сохраняет лайтмапы без потери качества
- добавлено пояснение к ассерту `tpGraphs.size()` в `xrAI`
- игровое окно теперь сворачивается при вылете (взято из `xr-dev`)
- в `xrLC` исправлено отображение прогресса на стадии "Build UV mapping"
- максимальное значение `cam_inert` до 0.8f
- добавлен вывод в лог параметров запуска
- теперь при отсутствии звукового файла пишется сообщение в лог и используется звук `$no_sound.ogg`
- теперь в лог выводится имя звука, который пытались загрузить
- максимальное значение полосы загрузки задается корректней
- теперь торговец не крутит головой вслед за ГГ
- звуки торговца теперь идут от торговца, а не проигрываются в голове у ГГ
- теперь `xrAI` выводит в лог сообщение об успешном завершении и затраченном времени
- теперь доступны свойства `db.actor.satiety` и `db.actor.alcohol`
- добавлена регулировка радиуса отрисовки травы от КД (команда `r_detail_density`)

- отключена квантизация в скелетных мешах по гайду Shoker`a
- вынесены в луа методы работы со shniaga
- в движок добавлена загрузка .object и экспорт .ogf
- увеличена точность, при которой вертексы считаются похожими. Равносильна включенной опции HQGeometry из АЕ ЗП
- активирован редактор погоды в релизе
- в информации о консольной команде ph\_frequency теперь выводятся пределы
- активированы воллмарки на динамических объектах
- время жизни блудмарков на динамических объектах привязано к переменной r\_\_wallmark\_ttl, её потолок увеличен до 10 минут
- добавлен пропуск неиспользуемого шейдера shadow\_world на p2/p3
- возвращены тени от травы
- исправлено изменение визуала при взятии костюма в рюкзак
- добавлена возможность активации детектора, если в руках двуручное оружие
- добавлена тень от ГГ в виде от первого лица (команда r\_\_actor\_shadow)
- доступен режим настройки худа в релизе
- добавлены коллбеки на нажатия клавиш и событий от мыши
- добавлены методы блокировки/разблокировки действий актора, вынесены в скрипты методы block\_action(int cmd) и unblock\_action(int cmd)
- исправлен вылет при построении пути НППЦ, когда актер еще не вышел в онлайн (взята из ЗП)
- убрано подавление ошибок в биндере
- добавлена проверка существования объекта
- изменены настройки графики по умолчанию (купирует проблему с "куполом" вокруг игрока)
- настроен поворот камеры после выхода из demo\_record по нажатию клавиши Enter
- заменена функция health() на свойство health
- [xrAI] изменено число потоков при компиляции укрытий. Теперь по умолчанию создается потоков столько же, сколько ядер в системе.
- добавлен параметр dynamic\_sun в environment.ltx - если включен, то солнце идет по формулам и на p1
- исправлен вылет в xrAI, когда размер текстуры не соответствует размеру, прописанному в ТНМ
- в xrAI добавлен параметр запуска -thread <COUNT>. В нем можно указать число потоков для компиляции ии-сетки.
- в xrSE\_Factory добавлено чтение визуала из конфига смарт-кавера, параметр preview\_visual
- переписан cruid.cpp, добавлено определение новых фиш процессоров
- в xrLC добавлен параметр запуска -thread <COUNT>. В нем можно указать число потоков на стадии Light Implicit.
- добавлен ключ -show\_log, с ним лог-файл будет автоматически открываться при ошибке
- в xrAI увеличен размер связи ии-нод в level.ai до 25 бит, а в build.aimap до 4 байт (с оригинальным форматом level.ai/build.aimap несовместимо!)
- убрана привязка процесса игры к первому ядру
- перенесено из ЗП автодополнение в консоли
- убран вылет при отсутствии секции [evaluation] в конфигах
- xrAI сохраняет проблемные ноды в файл \$logs\$/ai\_nodes\_<LEVEL>.err
- в xrAI добавлена очистка временной папки
- в xrAI возвращена совместимость с оригинальными форматами ЧН build.aimap и level.ai
- в xrAI добавлен ключ -use\_tbb - просчет укрытий идет с Intel TBB, параметр -thread при этом не используется

Ray\_1.8&oldid=862»

---

- Страница изменена 3 июля 2018 в 23:17.
- К этой странице обращались 489 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

