

# 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 луа-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 -pointr 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 AE 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 THM
- 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

- 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).

