

Temat moda na forum: <http://forum.stalker.pl/viewtopic.php?f=49&t=10599>



ŹRÓDŁO: AMK Team

AUTOR: den, antreg & Ruvin

oraz AMK_team, Monnoroch, Русь, Chimaera, TIREX, Kolmogor, ferrari314, Serafim12, Kostya V, ANVil, Aaz, Zeka1996Korneev, Storyteller, Deathdoor, Born, Chingy, idler, Zereset, Dester, n6260, D-eath, kirag, malandrinus, 22ff, and_modern, dimos, tor62, Aleksandr44, heromen.

EKIPA LOKALIZACYJNA STALKER.PL:

Tłumaczenie, testy i korekta: Pathetic_Ripper

Nadzór techniczny i skrypty: utak3r

Testy i korekta:

Nadzór nad testami i korekty: djcyu

Testy i korekty: Axideus, Wheeljack

Ekrany ładowania: Piterxd

OPIs

"Ukryte Ścieżki" są dużym dodatkiem do „Zewu Monolitu” (znanego pod rosyjską nazwą „Новый Сюжет 5” czyli „Nowy Scenariusz 5”) zawierającym zupełnie nową fabułę, w której nie pozostało nic z oryginalnego „Cienia Czarnobyła”. Dodatek z pewnością zainteresuje tych, którzy przeszli „Zew Monolitu” i którym spodobał się jego scenariusz. „Ukryte Ścieżki”

pozwolą im ponownie zanurzyć się w świat „Zewu”, wzbogacony o nowe wątki, postacie i nieoczekiwane zwroty akcji.

Szczegółowy opis

ZMIANY I DODATKI

1) Całkowicie przerobione menu: nowe ekrany ładowania (wykonane przez Piterxd'a), nowe video, nowy HUD – wykorzystano nowatorskie rozwiązania wskaźników utraty zdrowia (kardiogram) i radiacji, nowe ikony w ekwipunku, nowe pliki muzyczne w grze (wykorzystano fragmenty utworów następujących wykonawców: Clint Mansell, Camel, Linda Perry, Doors, Soungarden, Tito&Tarantula, Black Sabbath, Deep Purple, King Crimson, The Beatles, Jimi Hendrix i wielu innych).

2) 15 nowych postaci, nowe mutanty (pełzacze, superdziki, pająki), około 50 nowych questów oraz kilka głównych linii wplecionych w „Zew Monolitu”.

Nowe postacie: Merwin, Hrabia, Książę, Cezar, Antykwariusz, Tropiciele, Piekarz, Wykładowca, Zwierzobój, Mechanik Potapow, Wędrowiec, Jurij Siemiecki, Fantomy i Naukowcy Projektu „Świadomość” reprezentowani przez prof. Gromowa.

3) Szczegóły wielu elementów scenariusza zawartych jest w dialogach – trzeba je uważnie czytać. Wiele postaci, którym w Zewie Monolitu nie przypisano żadnych zadań, zyskało nowe linie questów. W grze spotkamy samego Siemieckiego i poznamy jego tragiczną historię.

4) Gra zaczyna się w nowym miejscu, pół roku przed wydarzeniami z „Cienia Czarnobyli” – 5 października 2011r. Nieco zmienione zostało także zakończenie. Wszystkie nowe linie questów i dialogi pomagają w przejściu głównej fabuły i pozwalają zrozumieć historię Głównego Bohatera. Główne linie fabularne zaczynają się po dotarciu do Baru i rozmowy z Barmanem, jednak szereg nowych linii zaczyna się na samym początku (m. in. „Szkolenie młodego wojownika Monolitu”).

5) Dołożone zostały nowe punkty przejść między lokacjami – tytułowe „ukryte ścieżki”, które odkryć można jedynie z pomocą artefaktu „Przewodnik”. Zmieniono także zawartość schowka Siemieckiego – naprawdę warto go odszukać. Schowek Striełoka jest teraz tajnym miejscem – dostać się do niego można tylko wypełniając linię scenariusza.

6) Wszystkie questowe przedmioty „Zewu Monolitu” zostały przeniesione w inne miejsca – trzeba je znów odszukać.

7) Dołożono Bioradar (aby stać się jego szczęśliwym posiadaczem trzeba uważnie czytać dialogi), plecak (teraz można go wykorzystać jako indywidualny schowek), psi-zamek – idealne zabezpieczenie towaru ukrytego w plecaku), inteligentne znaczniki GPS (pozwalające na bieżąco kontrolować zawartość schowka) oraz szereg nowych questowych przedmiotów, artefaktów, nowość – Amulety, nowe kombinezony i wiele, wiele innych. „Rzadkie schowki” włączane w menu ANK nie są teraz aż tak rzadkie.

8) Dodano 26 nowych broni (które zdobyć możemy przechodząc fabułę) oraz nowe rodzaje amunicji. Część nowej broni przypisana została do questowych postaci a część zasilila asortyment nowego handlarza. Dodano m. in. Grawigun – potężną broń wykorzystującą artefakty w formie amunicji.

9) Z Baru usunięto symbolikę „Powinności”, „przyozdabiając” go na bandycką modłę, włącznie z muzyką. Tak, teraz Barem rządzą kryminaliści! A „Powinność” to na obecną chwilę młode ugrupowanie, zdobywające powoli silną pozycję w Zonie.

10) Należy zadbać o to, by główne postacie pozostały wśród żywych – są nieodzowne dla rozwijania się scenariusza. Dużą wagę należy też przywiązywać do dialogów i wiadomości sms – będą zawierać wiele istotnych informacji, których nie uzyskacie prowadząc dialogi czy wykonując misje.

NOWY HUD I RADIACJA

Aby pojawił się wskaźnik napromieniowania koniecznie musimy posiadać dozymetr zawieszony na pasie. Dozymetr dostępny jest od początku gry w inwentarzu. Jeśli zostanie z jakichś przyczyn utracony -, będziemy mogli kupić go u handlarzy.

Informacje o zadaniach pojawiać się będą w formie wiadomości sms.

Należy je uważnie i niespiesznie czytać.

W kwestii radiacji:

- 1) Jednostką pomiaru dawki otrzymanej radiacji jest Rentgen (rtg).
- 2) Poziom radiacji wokół gracza pokazywany jest za pomocą strzałki na wyświetlaczu dozymetru.
- 3) Dozymetr wskazuje także radiację promieniotwórczych artefaktów zawieszonych na pasie.
- 4) Poziom radiacji nieszkodliwy dla zdrowia jest niezwykle niski.
- 5) Jeden Antyrad nie jest w stanie usunąć całości promieniowania z organizmu, jedynie ok. 20-25 rtg.
- 6) Artefakty odprowadzające radiację oczywiście działają, jednak Antyrad jest znacznie skuteczniejszy.
- 7) Dawka otrzymanego promieniowania niwelowana jest wraz z upływem czasu, jest to jednak niezwykle powolny proces.
- 8) Powyżej otrzymanej dawki 150 rtg zaczyna spadać wytrzymałość - zmęczenie pojawia się szybciej, regeneracja sił trwa znacznie dłużej.
- 9) Po otrzymaniu dawki 300 rtg zaczyna pogarszać się psi-zdrowie, nie zupełnie wprawdzie, ale bardzo odczuwalnie. Konieczne jest obniżenie dawki radiacji do dopuszczalnego poziomu (poniżej 300 rtg), co spowoduje regenerację psi-zdrowia.
- 10) Dawka 300 rtg powoduje także zauważalną utratę sił fizycznych i zdrowia. Nie jest to co prawda przypadłość śmiertelna, ale skutecznie utrudnia rozgrywkę.
- 11) Po przekroczeniu bariery 600 rtg napromieniowanie staje się śmiertelne - zdrowie spada do zera, czego nieuchronną konsekwencją jest śmiertelne zejście.

Zmiany w wersji PL autorstwa utak3r'a:

- 1) Nowe schematy zachowań NPC i ulepszona AI.
- 2) Lekki rebalans obrażeń.
- 3) Nowa oprawa graficzna: nowe tekstury, shadery i ulepszone niektóre efekty cząsteczkowe.
- 4) Nowa oprawa dźwiękowa: nowe dźwięki otoczenia (głównie z wersji alfa), kilka nowych przygrywek gitarowych.
- 5) Szereg innych, drobnych usprawnień i nowości w grze.