**АльтернативА версия 1.4 OGSR**



При запуске игры с ярлыка рабочего стола появляется меню изображенное выше.

Кнопка «А», выход на официальный сайт разработчика игры «АльтернативА»

Кнопка «В Зону», старт игры летом. Когда вы пройдете весь цикл времен года (лето, осень, зима, весна), эта кнопка изменится, у вас появится возможность выбирать времена года в любое время прохождения. Или, запустить цикл заново.

Скорость изменения времен года зависит от частоты захождения в игру через лаунчер. Смена времен года равна десяти входам в игру через лаучер «В Зону».

Кнопка «Инструкция». Под этой кнопкой находится описываемая инструкция.

Кнопка «Иконка» позволяет изменить вашу иконку в игре, если вы ее заранее подготовили.

Иконка должна содержать формат dds, размер 164 на 105 пикселей с именем ui\_actor\_alternativa. Кликнув на кнопку «Иконка», откроется окно с иконкой по дефолту. В это окно переместите свою иконку, если вы все сделали правильно, согласитесь с заменой. При заходе в игру в меню «Настройки» и выборе иконки, вы находите свою иконку и кликаете ее два раза, и она ваша.

Кнопка «Сезон» отображает времена года на тот момент, в котором вы находитесь.



Это диалоговое окно доступно при загруженном уровне в игре, когда выходите в главное меню игры и нажимаете F1.

Рекомендую использовать это меню в крайнем случае или, если вы понимаете, что делаете.

При помощи первых 13 кнопок меняется цветовая гамма в игре. Экспериментируйте. Чтобы вернуться к настойкам по умолчанию, нажмите первую кнопку dtfault.

Следующие кнопки с «default details» по «default details 15» влияет на оптимизацию игры в зависимости от наполняемости окружающего мира в игре травой. Экспериментируйте.

Кнопка «Удаление»

При прохождении могут возникнуть такие ситуации, когда глючный НПС или объекты могут помешать дальнейшему прохождению. Тогда, в логе при вылете игры вы обнаружите похожие строки на эти:

[error]Expression : vertex || show\_restrictions(m\_object)

[error]Function : CPatrolPathManager::select\_point

[error]File : c:\projects\ogsr-engine\ogsr\_engine\xrgame\patrol\_path\_manager.cpp

[error]Line : 154

[error]Description : any vertex in patrol path [esc\_fabrika\_bandit\_day\_walk4] in inaccessible for object [esc\_factory\_bandit1]

Где переменные «esc\_fabrika\_bandit\_day\_walk4» и «esc\_factory\_bandit1» могут быть другими, но, смысл остается тот же. Надо при нажатии кнопку «Удаления» в диалоговом окне внести имя глючного объекта (в этом случае) «esc\_factory\_bandit1» и удалить его.

Прохождение за бандита можно было бы вырезать, потому что реализовать так как я задумал не получилось, сломался компьютер на котором установлен SDK. Я оставил сюжет за бандита, так как в нем есть те моменты, которые облегчат прохождение за сталкера. Например, тайник возле речных кранов на Затоне. Как на него выйти рассказывает только бандит. Прохождение за бандита можно пропустить.

Совет от разработчика, проходить игру в последовательности: за эколога, за бандита, за военного и только потом, за сталкера.