

RimWorld обновление 1.5 публичный журнал изменений

Новые вещи - базовая игра

Книги и книжные шкафы

- Добавлены книги. Колонисты могут приобретать книги и читать их для отдыха и за их уникальные бонусы: учебники повышают определенный навык, схемы продвигают определенный исследовательский проект, а романы ускоряют отдых.
- Добавьте книжные шкафы. Они используются для хранения книг. Хранение книг в книжных шкафах повышает красоту комнаты, ускоряет работу близлежащих исследовательских скамеек, а также увеличивает XP и отдых, получаемые за чтение.
- Книги можно получить у торговцев или в награду за квесты.

Настенные светильники,

заливающий свет, скрытые
провода, диваны и богато
украшенные двери

- Добавлены настенные
светильники и настенные
факелы, которые размещаются
непосредственно на стенах.

Они дают немного меньше света по сравнению с их стоячей версией.

- Добавлены заливающие светильники. Это мощные и дорогие наружные светильники, которые охватывают большие площади.
- Добавлены скрытые каналы. Они невидимы, если не активен пользовательский интерфейс здания или электросети. Скрытые каналы сложнее повредить взрывами или огнем.
- Добавлены диваны. Они работают как кресла, но на них можно разместить не одного, а двух колонистов.
- Добавлены богато украшенные двери. Это первые двери 2x1 в RimWorld, они подходят для престижных зданий, таких как тронные залы и храмы.

Появление механоидов с водой и куски шлака

- Механоиды теперь могут появляться из водоемов и нападать на вашу колонию.
- Некоторые крупные механоиды при разрушении имеют шанс выбросить "кусок механоидного шлака" - они действуют как куски стального шлака и могут быть переплавлены на сталь. (Они также заменяют древний мех-детрит в Идеологии).

Ползание

- Если человек упал, то теперь он может ползать по земле, а не быть полностью недееспособным.
- Ползающие колонисты оставляют кровавые следы, уходят от опасности и ищут ближайшее место для восстановления сил, например больничную койку или спальное место. Враги тоже могут ползать.

Новые странники после "окончания игры"

- Когда все ваши колонисты погибнут или исчезнут, в письме о завершении игры появится новая возможность "создать новых странников", если вы хотите получить второй шанс для своей колонии.
- Это позволит вам создать 1-6 новых колонистов, которые заселят остатки вашей колонии, вместо того чтобы завершать игру.
- Это совершенно необязательно, и вы можете не использовать его, если предпочитаете более хардкорный опыт.

Пользовательский интерфейс и искусство

- Добавлен инструмент поиска (горячая клавиша по умолчанию: Z), который позволяет искать предметы, здания, растения, существ и многое другое в видимых областях карты.
- Добавлена возможность сделать настроение колонистов на панели колониста более заметным. Они меняют цвет и светятся, когда находятся ниже порога психического срыва.
- Добавлена подсветка силуэтов при уменьшении масштаба камеры, чтобы сделать пешки более заметными. Это можно настроить в настройках игры.
- Добавлена опция 12 / 24-часовых часов.
- Добавлена опция масштабирования по мыши, при которой игра увеличивает масштаб по положению мыши, а не по центру экрана.
- Переработана вкладка "Заклученные".
- Переработана вкладка "Здоровье".
- Новый и улучшенный арт оружия.
- Улучшен арт растений,

добавлены незрелые и
безлистные варианты.

Разное

- Добавлена команда "Убрать комнату" для колонистов.
- Добавлен обозначение "Добыть жилу". Эта команда приказывает колонистам добыть все связанные минералы одного типа одним щелчком мыши.
- Добавлены отдельные обозначения "гладкие стены" и "гладкие полы" на вкладки "Структура" и "Архитектор пола".
- Добавлен бионический протез челюсти.
- Добавлена болезнь распада органов.
- Добавлена опция автоматического восстановления попперов из пенопласта.
- Добавлена возможность увольнять торговцев.
- Добавлены новые опции на карте мира для удобной отправки караванов.
- Добавлены новые SFX для животных, которые едят.
- Добавлены новые SFX ночной атмосферы джунглей. Убраны старые высокочастотные шумы.
- Добавлены новые разогревающие SFX для копий психического шока, копий психического безумия, пульсаторов психических животных.
- Добавлены и обновлены SFX для ударов в ближнем и дальнем бою.

Улучшения и корректировки базовая игра

Пешки

- Следите за тем, чтобы в караванах в первую очередь кормили людей.

- Позволяет захватывать пронесенные пешки.
- Аскеты игнорируют мысль "Ел без стола".
- Улучшенная транспортировка строительных грузов.

- Сделайте так, чтобы попрошайки никогда не появлялись с требуемым предметом в инвентаре.
- Максимальная продолжительность блуждания в замешательстве составляет 2 дня.
- Животные неигровых фракций, у которых нет повелителя, в конце концов покидают карту.
- Показывает, что пешка, на которую направлено заклинание, психически глуха, когда на нее направлено копье психического шока и другое аналогичное снаряжение.
- Увеличьте модификатор меткости при наведении на цель с 20% до 50%.
- Бионические желудки снижают вероятность получить пищевое отравление в два раза.
- Добавлены северные и южные иллюстрации для всех усыпленных животных.
- Шанс смерти при увороте теперь применяется к изменениям состояния здоровья без урона.
- Перераспределите черты драчуна так, чтобы они компенсировали навыки больше, чем настроение.
- Забота о невраждебных фракциях повышает доброжелательность.
- Оставляемые убитыми предметы детерминированы, а не случайны при смерти.
- Невидимые пешки больше не блокируют врагов, проходящих через них.
- Добавлена мысль "Пиро использовал огнестрельное оружие".
- Улучшение системы пожаротушения, чтобы колонисты уделяли первоочередное внимание тушению близлежащих пожаров.
- Мнение "трезвенник против химического интереса" теперь

относится только к признаку
трезвенника, а не к идеологии.

- Начинаящие колонисты имеют шанс
появиться на свет с имуществом,
связанным с их чертами.

Пользовательский интерфейс и искусство

- Улучшен пользовательский интерфейс исследований.
- Улучшен пользовательский интерфейс политики.
- Измененные визуальные эффекты для испорченной одежды

- Добавлен модификатор цвета трупов и изменены цвета гниющих трупов.
- Отображение прогресса в исследовательских проектах во всплывающей подсказке проекта.
- Исследовательские стенды отображают коэффициенты скорости исследования на панели осмотра вместо скорости работы.
- При нажатии на предупреждение "Нужно исследование" открывается вкладка "Исследование".
- Нарисуйте радиус света факелов, мангалов и ламп желтым цветом при размещении или выборе.
- Новые пешки всегда будут располагаться справа от полосы колонистов.
- Разрешить наведение на цель через панель колониста.
- Немного подправьте названия статоев, чтобы они лучше вписывались в всплывающие подсказки.
- Зоны переименовываются с помощью кнопки на панели осмотра, а не с помощью гизмо.
- Добавьте название мысли во всплывающую подсказку, если она слишком длинная для карточки потребностей.
- Еда теперь показывает свои ингредиенты во всплывающей подсказке в диалогах каравана/торговли.
- Ингредиенты в меню теперь сортируются от наибольшего количества к наименьшему.
- Добавлена информация об исследовательском проекте в панели осмотра исследовательского стенда.
- В коробке с яйцами есть функция "выбрать содержащуюся вещь".
- Заменена текстура кнопки X на мусорную корзину для всех экземпляров "Удалить".

- Перечислите "эффективность" добавленных частей в виде точек, как и другие эффекты хедицца.
- Переименуйте травму в "рану".
- Уберите "выстрел X" в подсказках, если пешка контролируется игроком, а не призывается.
- Нарисуйте тонкий фон над ссылками главного меню, чтобы яркий фон не сделал их невидимыми.
- При использовании ядра персоны techprof вызовите окно завершения исследования.

- Гизмо "Выбрать содержащуюся вещь" теперь отображает вещь в виде значка.
- Обновление логотипа Ludeon на ссылках главного меню.
- Реорганизовал некоторые строительные материалы на вкладке "Архитектор мебели".
- Спрячьте кольцо радиуса фокусировки медитации от факелов и мангалов.

Разное

- Позволяет создавать группы хранения для отдельных полок, нажав кнопку "Переименовать" на панели осмотра.
- Показывайте сообщение об окончании времени действия различных способностей.
- В описании черты Undergrounder упоминается, что пешки будут несчастны под открытым небом.
- Добавлена опция увеличения/уменьшения количества автосохранений, которые будет сохранять игра (1-25)
- Гниение легких перешло из разряда биотехнологий в основное направление.
- Заражения теперь возмещают/минусуют все разрушенные ими здания.
- Обновите мосты, чтобы они были одного цвета с деревянными полами.
- Переместите ColorDefs натуральных волос в Core из Ideology.
- Удары метеоритов больше не будут попадать в памятники.
- Огонь производит свет.
- Предметы, загружаемые в транспортные капсулы, теперь можно менять в любое время.

- Клавиша Enter теперь может использоваться в диалогах так же, как и клавиша return.
- Шкала ущерба зданий от пожара/ожога по их горючести.
- Устранены некоторые эксплойты для создания пятен.
- Время активации пенной турели приостанавливается при разгерметизации и отсутствии энергии.

- Теперь газ медленнее рассеивается в помещениях с крышами.
- Убедитесь, что части разбившегося корабля приземляются перед капсулами с механоидами, чтобы мехи не погибли от взрыва.
- Скорректируйте некоторые предыстории, чтобы привести их в соответствие с каноном вселенной.
- Улучшите описания хедов для протезов.
- Перефразирована строка "Избыток сетки/сохраненный осмотр" для большей ясности. Теперь "Избыток сетки: X (Y хранится)".
- Улучшенное освещение карнизов крыши.
- Обновлено повреждение пламенем в соответствии с воспламеняемостью здания.
- Добавлена запись "ресурсы для создания" для строительных предметов.
- Создана запись "ингредиенты" для крафтовых ThingDef'ов.
- В окно управления областями добавлена кнопка дублирования области.
- Добавлены новые советы по работе с ядром.
- Тинктория теперь имеет продолжительность жизни 12 дней.

Улучшения и корректировки - Роялти

- Бестиарий и стражники быстрее покидают карту.
- Увеличение объема работ по строительству мангалов.

Улучшения и корректировки - Идеология

- В режиме отключения идеологии столбец пешек не рисуется.
- Станции стилизации теперь отображают любимые и идеологические цвета с помощью маленькой иконки.
- Трейдеры стараются использовать стили, доступные для их основной идеологии.

- Обновление записей о наркотиках, когда пешка покидает капсулы биоскульптора.
- Способности морального гида теперь пробуждают спящие пешки.
- "Unlocked by X" -> "Origin X" для создания стилей из мемов в диалоге редактирования наставлений.
- В Reliquary есть функция "выбрать содержащуюся вещь".
- Громкоговорители и световые шары теперь можно включать и выключать.

Улучшения и корректировки - Биотехнологии

- Корректировка инцидента с упаковкой отходов с учетом загрязнения.
- Сделал дистанционную мысль экстрасенсорной связи более разрешительной. Если обе пешки находятся на одной карте, а не в подвешенном состоянии (криптоспящий гроб), они получают позитивную мысль.
- Слегка уменьшите массу створок.
- Добавлено диалоговое окно подтверждения, когда потенциальный механизатор не способен к интеллекту, аналогично кузнечному делу.
- Удалите ссылку на повреждение со временем в описании гена кислотного распыления.
- Добавлена иллюстрация трупа токсалопа.
- Добавлены новые варианты текстур кислотных брызг, чтобы они никогда не выглядели плиточными.
- Отображается запись статистики для турелей, прикрепленных к пешкам, таким как тяжелые мехи.

- Прикрепление полезного текста к мыши, когда выбранная пешка нацеливает способность вызова животных.
- Отображается, когда для запуска следующего цикла в строках осмотра гестатора требуется механизатор.
- Обновленная подсветка LOS для извержения огня.
- Берсерк и подобные пси-касты больше не действуют на боссов.
- Апокритон - ультратяжелый весовой класс

мехи.

- Обновлена всплывающая подсказка хеди́ффа психической связи, учитывающая пешки, находящиеся в зданиях.
- Уточните, что пешки, не имеющие ксеногенов, не могут вживить свой ксеногерм другому человеку. Показать правильное предупреждение при попытке.
- Дети в автофургонах теперь игнорируют политику в отношении наркотиков, как на карте.
- Добавлена опция плавающего меню, позволяющая отвести ребенка в безопасное место.

Инструменты разработчика

- Добавлена опция настроек "Начинать игру с включенной палитрой разработчика".
- В отладочной информации о шансах в инцидентах отображаются только названия официальных модов.
- Добавлены дополнительные столбцы для вывода отладочной информации о шансах инцидента.
- Добавлены инструменты для размораживания и перемораживания прямоугольников карты.
- Улучшения в инструменте "Изменить стиль". Позволяет мгновенно менять цвета волос и одежды в режиме разработки. Позволяет изменять стиль мертвых или нераскрывшихся пешек.
- Добавлен инструмент отладки для порождения пешек определенной стадии жизни.
- Добавлен инструмент для лечения всех кровоточащих геди́фов.
- Добавлена опция "уничтожить деталь" для применения инструмента разработки повреждений.
- Добавлено отладочное действие "добавить hediff", которое

можно отложить.

- Записи палитры Dev больше не перекэшируют свои метки.
- Добавлена опция "Нет" для инструмента разработчика "Установить фракцию".
- Добавлено окно редактора для создания объектов SimpleCurve.
- Добавлено содержимое в скобках в отладочную таблицу "add hediff" для хедиффов с именами, разделяемыми другим.

- Гладкая поверхность наносится мгновенно, если вы находитесь в режиме бога.
- Пожары теперь можно порождать с помощью инструмента "Породить вещь". Порождение костров поверх существующих увеличивает их размер.
- Добавлено отладочное действие "Пересчитать точки угрозы". Вывод "Текущие точки угрозы" пересчитывается перед записью в журнал.
- Добавлен "Музыкальный отладчик".

Технические

- Переработайте рендеринг пешек, чтобы ~~использовать~~ использовать систему родительских/детских узлов. Это позволяет добавлять/удалять анимации и визуальные динамические части легко ([ссылка на технический документ](#)).
- Реализована горячая загрузка активов для удобства разработчиков/моддеров.
- Добавлена поддержка карт, не имеющих соответствующей мировой плитки.
- Добавлена новая система записи виртуальных отношений. Сохраняет информацию об отношениях, не перегружая файлы сохранения.
- Рендеринг пешек теперь многопоточный.
- Добавлена новая сверхбыстрая система динамической сортировки вещей.
- Добавлена поддержка пристроенных к стене зданий.
- Добавлена система путей распространения инфекции. Они позволяют легко отслеживать и объяснять заражение для целей гедиффов и инцидентов. Используется только для некоторых материалов Аномалии, не меняет работу инфекции в базовой игре. Для дополнительной детализации путей заражения к ним может быть прикреплен вид исходной пешки.

- Добавлена новая музыкальная система, которая может переключаться между песнями в зависимости от текущего состояния игры.
- Оптимизация различных оповещений.
- Небольшие оптимизации для расчетов красоты.
- Оптимизация поиска пищи для животных

в ручках.

- Незначительные улучшения производительности при уходе за работниками.
- Незначительные улучшения производительности для дарителей кормления ребенка и изучения работы при большом количестве пешек на карте.
- Отделите AbilityDef.level от psylink, чтобы моддеры могли создавать другие способности с уровнем.
- Добавлены временные метки и счетчик повторений для сообщений журнала.
- Замените перечисление MapMeshFlags на Def.
- Обновленный русскоязычный рабочий.
- Добавьте гизмо для ручного переключения мощности здания.
- В ThingDef добавлен флаг disableImpassableShotOverConfigError.
- Сделать так, чтобы RaceProperties.IsFlesh возвращало ~~занимает~~ bool в FleshTypeDef расы, а не было жестко закодировано в мечях.
- Окрашивание пешек с эффектом повреждения происходит в блоке свойств материала, а не при копировании нового материала.
- Отметьте оборудование на пешках.
- Убрана лишняя проверка спавна горящего пня.
- Небольшая оптимизация для настройки слоя газовой секции.
- Унифицированные режимы импорта для создания атласов.
- Разрешите ThingComps влиять на статистику вещи, как CompAffectedByFacilities.
- Убрано ограничение 100% для статдефов AnimalGatherYield, ButcheryFleshEfficiency и ButcheryMechanoidEfficiency

- Глаголы ближнего боя сначала проверяют, являются ли они глаголами ближнего боя, прежде чем проверить, можно ли их использовать. Небольшой прирост производительности.
- Приобретение навыков/владения из трейтов и предыстории имеет собственный xml-загрузчик, который уменьшает количество xml-конфигов.

- Замените поле BackstoryDef "baseDesc" на поле Def "description".
- Сделали настраиваемым xpGainAmount от тренеров навыков.
- Удалены CompProperties_Neurotrainer и CompNeurotrainer, они заменены на существующие компы для получения навыков/способностей.
- Рендеринг газа теперь отправляет значения плотности в шейдер, а цвет и текстурирование решаются там.
- Предупреждения могут быть помечены как специфические для расширения. Это позволяет не проверять, активно ли расширение при каждой проверке.
- Теперь хеды могут переопределять шейдер кожи.
- Отключенные типы работ используют кэшированное значение вместо того, чтобы пересчитывать его при каждом вызове.
- Изменено значение steamAppId на uint.
- Больше контроля над блоками/мотами через XML.
- Заменяли использование UnityEngine's Random.Range() на наш собственный Rand.Range().
- Переименованы classic -> classicExtraMode и hiddenIdeoMode -> classicMode.
- Убраны Biotech MayRequire из статистики MeleeDamageFactor.
- Если задан кастомайзер, выбор правила для "p=" действует как приоритет, а не как вес.
- Повышена точность сериализации диапазона float.
- Разрешенные зоны теперь указаны на карте.
- Уменьшите базовое значение maxRemembered для событий истории, чтобы уменьшить

раздутость файла сохранения.

Исправления

- Исправление: метеориты, оставляющие камень, меняли рельеф после цикла сохранения/загрузки.
- Исправление: много пешек на небольшом пространстве может

Приводит к тому, что тепло накапливается вечно.

- Исправление: проверка/отмена проверки забоя беременных животных не соответствует проверке/отмене проверки забоя связанных животных.
- Исправление: при автоматическом забое сначала забиваются молодые животные и беременные.
- Исправление: подавитель психики постоянно применялся заново на границе радиуса действия на карте мира.
- Исправьте проблему перевода: Неправильные тексты результатов операций без Biotech.
- Исправить: Жильцы могут фарскайпить и заходить в древние сложные шаттлы.
- Исправление: Несколько проблем с очисткой загрязнений.
- Исправление: нейротренеры не включали способности в сообщение.
- Исправление: CompPollutionPump использует Find.CurrentMap для проверки искусственных сооружений.
- Исправить: Ошибка выхода за границы при поиске места для медитации.
- Исправление: генерация шахтной стали в tutorialе.
- Исправление: фильтр выплавляемых вещей позволяет выплавлять деревянную одежду.
- Исправление: некорректная работа разгрузки для больших зданий.
- Исправление: черные волосы не отображались правильным цветом.
- Фикс: нудисты вызывают предупреждение "нужна теплая одежда".
- Исправление: ошибка при получении нулевой цели для оповещения о требованиях к трону/спальне.
- Исправление: пробелы на ярлыке травмы когтей.

- Исправление: на собраниях можно было выбрать недопустимых организаторов.
- Исправление: командные навыки показывали отключенные навыки.
- Исправление: Дуэлянты взаимодействуют во время ритуала.
- Исправление: ошибка разбора uint.

- Исправление: боссы мехов могут быть вызваны один за другим в течение 2 секунд.
- Исправление: расходные предметы могут отображаться как реликвии.
- Исправление: чертежи установки отрисовываются за вещами.
- Исправление: древние заборы и проволока не разрушаются.
- Исправление: итерация хеди́ффа не учитывала корректно удаление хеди́ффа.
- Исправление: круг таргетинга не отображался над некоторыми накладками.
- Исправление: предотвращение использования поднятия стен на неразрушимых вещах.
- Исправление: если пешка умирает во время прыжка, ее труп (и удерживаемый предмет) не спаунится.
- Исправление: статус урона/апа ловушек ближнего боя отображаются в 5 раз выше, несмотря на то, что они распределены на 5 ударов.
- Исправление: Precept_Role.apparelRequirements potential NullReferenceException.
- Исправить: В мыслях об обмене/продаже/установке органов появилась надпись "Орган собран".
- Исправить: Лекарства учитываются при использовании свежего фильтра.
- Исправить: Не отправлять сообщения о топливных узлах, если топливный узел был уничтожен.
- Исправление: Скорость обучения применяется к бонусу XP печати техники.
- Исправление: ошибка при поиске ячейки зрителя.
- Исправление: ошибка при добыче сглаженной стены для чертежа двери.
- Исправление: Оверлеи использовали

Matrix4x4 в кэше, что потенциально создавало огромное количество неиспользуемых списков.

- Исправление: ошибка при создании ксеногерма в определенных обстоятельствах.
- Исправление: потенциальный сценарий, при котором нераскрывшаяся пешка могла организовать собрание.
- Исправление: Неправильный подсчет стеков при

ищет еду для дрессировки животных

- Исправление: убедитесь, что дуэлянты бросают оружие, если дуэль отменяется.
- Исправить: Уберите триггер пробуждения, если владыка или пешки не существуют.
- Исправление: Исключение при получении очков роста за мертвую пешку.
- Исправление: Сохранены ссылки на уничтоженную реликвию/удаленное видео/арт.
- Исправление: зрители могут резервировать места для взаимодействия с алтарем во время ритуалов.
- Исправление: пешки больше не анализируют предметы в немощных исследовательских лавках.
- Исправление: Дуэль не заканчивается, если боец начинает ментальную паузу.
- Исправление: настройка наркотической политики имперских войск заставляет их отказаться от наркотиков, необходимых для их ксенотипа.
- Исправление: отправляются уведомления о гостях, покидающих карту.
- Исправление: попытка сохранить ссылку на отброшенную пешку в BattleLogEntry.
- Исправить: Округление показывает сопротивление 0,0, но набор еще не доступен.
- Исправление: рабы не могут атаковать в дуэлях, если у них не установлена агрессивная реакция.
- Исправление: одежда, предназначенная для конкретного пола, не отображала пол на вкладке "Информация".
- Исправить: Письма с ритуальными возможностями теперь предпочитают указывать на алтари и идеограммы перед ритуальными местами.

- Исправление: пустые гробы не подлежат взысканию.
- Исправить: Исследовательские стенды и техпринты не соблюдают разрешенную площадь.
- Исправление: обрезание текста о свертывании способности в оконном режиме.
- Исправить: Смертоносные пешки не отображают предупреждения о хедиFFE, угрожающем жизни.
- Исправить: ~~Птнв~~ "Огненная пена": Неправильное название и описание статов.
- Исправление: перезарядные устройства мехов не считаются искусственными.

- Исправление: предыстория колонистов генерировалась на любых пешках.
- Исправление: в некоторых случаях не работал расчет питания пера-маркера.
- Исправление: мысль об оружии персоны KillThirst не переводилась.
- Исправление: варианты стилей колонок визуально уменьшались.
- Исправление: пешки могут взламывать пешки даже при отключенной статье взлома.
- Исправить: Даты на вкладке "История" могут обрываться, если они слишком длинные.
- Исправление: красота многоячеечных вещей учитывалась по одной ячейке.
- Исправить: Ошибка плавающего меню, если строительство заблокировано деревьями, помеченными для удаления.
- Исправление: Желаемый цвет не сохраняется, если одежда не была окрашена ранее.
- Исправление: не применялась добрая воля от среднего настроения гостя.
- Исправление: JobDriver_Meditate.Notify_Starting не проверяет, существует ли трекер психической энтропии.
- Исправление: пешки фракций высокого технологического уровня могут генерировать племенную одежду и другую одежду, предназначенную только для неолита, чтобы удовлетворить требования к теплу.
- Исправление: Теперь при наведении на цель отменяется выбор всех активных целеуказателей.
- Исправление: головные уборы не проверяли флаг canBeGeneratedToSatisfyWarmth.
- Исправление: заключенные могут начинать социальные драки с другими

заключенными.

- Исправление: Невозможно раздеть заключенных, которые были квестовыми жильцами.
- Исправление: при переключении режима Бога возникали проблемы с выбором пешек на верхней панели.
- Исправление: гизмо "Простая еда" не отображало правильную текстуру.
- Исправление: имя пешки меняло интервал на капсуле биоскульптора при приближении и удалении камеры.

- Исправление: Несоответствия со случайной графикой при установке минифицированных зданий
- Исправление: Империя враждебна к нищим временным фракциям.
- Исправление: Исключение при кормлении ребенка, который умер во время кормления.
- Исправление: Рандомизированная графика не сохранялась при переходе от чертежа к кадру -
> здание
- Исправить: Несоответствие цвета линии между звеном барабана/костра и звеном светового шара/колонки.
- Исправление: Художественная скамейка: Слово "сделать" отсутствует в скульптурах идеологии.
- Исправление: ошибка при попытке покормить ребенка грудью внутри генного экстрактора.
- Исправление: кассетные минометы мехов могут быть накрыты крышей без штрафа.
- Исправление: встречи с сангуфагами иногда пропускали имплантацию.
- Исправить: Красная ошибка при попытке посадить удерживаемый стручок Гауранлена.
- Исправление: В функции DeleteSpawnedPawns() в Autotests_ColonyMaker отсутствует проверка нуля.
- Исправление: сбор информации о появлении гизмо родов на кроватях, когда ритуал уже начался.
- Исправление: Сангофаги не знают, как реагировать на захват охотников.
- Исправить: Линия, соединяющая пешки под боевой командой, уходит за пределы карты.
- Исправление: незначительная опечатка в ThreatReward_Manhunters_ItemPod.

- Исправить: Исправлено, что пешки, молящиеся во время родов, прерывали ритуал.
- Исправление: отладочная команда 'Push heat' не делает приращения; все опции делают максимум.
- Исправление: к ингредиентам малого объема (золото) в качестве продуктов плавки не применяются множители малого объема.
- Исправление: Ошибки, когда социальный бой прерывал окрашивание одежды.

- Исправить: Дублирование предписания казни "уважаемый, если виновен" в бесчеловечном меме.
- Исправление: не позволять колонистам есть за затуманенным столом.
- Исправление: мехи колонии игнорировали настройки минометных снарядов.
- Исправить: Врачи теперь игнорируют ограничения на лекарства, когда призывают лекарей с помощью лекарств из своего инвентаря.
- Исправление: гиперссылки на экране исследований выходили за границы, что приводило к снижению производительности при больших списках разблокировки.
- Исправить: Ошибка резервирования уроков.
- Исправление: режим взаимодействия с заключенными сбрасывался после освобождения.
- Исправление: торговцы спаунятся с неправильным значением потребности в еде.
- Исправление: Коллапс от истощения больше не приводит к ошибке, если пешка не может зарезервировать клетку.
- Исправление: вызванные берсерком животные не атакуют вражеские турели.
- Исправить: Огонь может простреливать стены.
- Исправление: ошибка при пересчете разнообразия идеологий в сохранении, в котором после старта были добавлены другие расширения.
- Исправление: Неправильное применение фильтров к ингредиентам/продуктам во всплывающей подсказке рецепта.
- Исправление: при слишком маленькой комнате для ритуала могут быть выбраны недействительные ячейки зрителей.
- Исправить: Более надежный пересчет количества продуктов.
- Исправьте: Ворота теперь предпочитают соединяться с

заборами.

- Исправление: младенцы не падали после завершения кормления, если кормилица была опущена.
- Исправление: стреляющие снаряды проходят сквозь стены, если расстояние до цели меньше 5 тайлов.
- Фикс: Идеальный иммунитет не блокирует кишечных червей и мышечных паразитов.

- Исправление: пешки, нуждающиеся в генетических препаратах, не консервировались. Может повысить производительность при сохранении в поздней игре.
- Исправить: Мысли о любимом/идеологическом цвете не возникали при использовании одежды, окрашенной ровно на 60%.
- Исправить: Выключенные громкоговорители теперь корректно учитываются при определении качества ритуала.
- Исправление: Чертежи теперь сохраняют правильную случайную графику при установке.
- Исправление: ошибка при выполнении квеста "Архонэксус".
- Исправление: в классическом режиме идеологии все пешки, не имеющие генераторов имен, будут использовать генератор имен фракции игрока.
- Исправление: способность Veskon не пробуждала спящих мехов.
- Исправьте: химические гены влияют на формирование толерантности и вероятность привыкания ко всем химическим веществам, а не только к определенному.
- Исправление: Наложение звуков урона/смерти из-за зажатого значения в `ExecutionUtility.ExecutionInt()`.
- Исправление: `Building_GrowthVat` не устанавливал себя в качестве родителя `allowedNutritionSettings` в `ExposeData()`.
- Исправление: ошибка при попытке казнить колонистов после их изгнания.
- Исправление: при снятии противогаза броня настраивалась неправильно.
- Исправление: эффекты снятия зависимости не отображались во всплывающей подсказке `hediff`.
- Исправление: каркасы силовых кабелей появляются под стенами.
- Исправление: шок от потери генов исцеляется раньше, чем шрамы и раны при использовании целебной

сыворотки.

- Исправление: невозможность освободить дикаря после ареста.
- Исправить: В различных высокотехнологичных исследовательских проектах отсутствуют требования к исследовательскому стенду.
- Фикс: заключенные, бывшие колонисты, все еще следуют тому, что было установлено на

вкладка "Расписание".

- Исправление: позиции спавна древних опасностей/руин были основаны на левом верхнем углу, а не в центре. Их спавн должен быть более последовательным.
- Исправление: автоматически выбранная еда для каравана не прижималась к пределу массы.
- Исправление: некоторые ThingDef'ы, включая блюда, не отображали корректную статистику "created at". Теперь в этих ThingDef также отображаются статусы ингредиентов.
- Исправление: ошибка при вылуплении пешки из яйца на караване.
- Исправление: при грудном вскармливании не удалялся тег простоя.
- Исправить: Между объектами не проводились линии. Вызвано исправлением красной линии, проведенной между потенциально вытесняемыми объектами.
- Исправление: Пешки, не являющиеся целью одаряющего, могут быть установлены в качестве цели. Они могут уходить и заставлять одаряющего оставаться до тех пор, пока они не разрушатся.
- Исправить: Двойная проверка на тепловой удар и переохлаждение во время церемонии одаривания лорда.
- Исправление: атаки спреем не могут быть направлены на клетки с открытыми дверями.
- Исправление: Кислота и пенный спрей, поражающие клетки, не учитывают опирание на прошлое покрытие.
- Исправление: колонист получал случайную фракцию при переносе, а затем перебрасывался на ту же плитку карты.
- Фикс: приготовление детского питания на кострах игнорирует ограничения на работу.
- Исправить: У трупов белок, подвергшихся высушиванию,

перевернута графика с севера на юг.

- Исправление: Механоиды на караванах могут выдать ошибку "вне границ" при попытке автоматического отключения по прибытии, если зона посадки переполнена.
- Исправить: Информация о нарисованном квесте сворачивалась в карточке персонажа, если она складывалась в 3 строки.
- Исправление: временные фракции не попадали в кэш целей атаки на карте.

- Исправление: не завербованные пешки из купленных рабов могут присоединиться к колонистам.
- Исправление: колонисты не могут заминировать стены, стоя на мебели. Не согласуется с другими поставщиками работы.
- Исправить: Исправьте ошибку, когда снаряд пытается попасть в пешку, которая только что сменила карту.
- Исправление: неправильный режим сохранения для `inSignalsRemovePawn`.
- Исправление: рецепт извлечения гемогена без лекарств увеличивает потерю крови до 65%.
- Исправить: У легких мехов датчики и руки описаны как "левые" и "правые", хотя у них нет множественности.
- Исправление: приоритетная работа не очищалась для перетаскивания
- Исправление: При выборе колониста расточители и гусары теперь генерируются без зависимости от наркотиков.
- Исправление: Пешки могут умереть, перейдя из крайности в крайность -> серьезное накопление токсинов из-за разницы в сознании.
- Исправление: Исключение при пересчете различных мыслей при прохождении корабельных пешек.
- Исправление: ферма гемогена не учитывает снижение сознания при повреждении мозга.
- Исправление: при извлечении гемогена без лекарств кровопотеря меньше, чем при извлечении с использованием промышленных лекарств.
- Исправление: Обработка сценариев, в которых элементы, установленные для загрузки, являются `null`
- Исправление: задания с безопасной температурой не соблюдают допустимую зону пешки.
- Исправить: Вонючий газ не вызывает

гниение легких без биотехнологий.

- Исправление: у не захваченных пешек теперь есть параметр "Без лекарств".
- Исправить: Dev quickstart добавляет фракции, которые должны быть заменены другими. Например, пиратов на пиратов-расточителей.
- Исправление: Тип фракции по умолчанию не устанавливает фракцию, если она была заменена другой. (например, Pirate waster может заменить pirate)

- Исправление: виды пешек Waster по умолчанию соответствуют нормальной фракции пиратов.
- Исправить: В кадровой версии шельфов отсутствовали настройки копирования и вставки.
- Исправление: ошибка при смене сангофага на ребенка при настройке сценария.
- Исправление: пешки могут быть спасены во время ритуалов.
- Исправить: Требуемые роли могут покидать ритуалы.
- Исправление: мех-шлак не сохранял графический индекс при сохранении.
- Исправление: ошибка Public Execution Ritual.
- Исправление: Неправильно выбрана часть казни. У пешек без смерти мозг становится мишенью.
- Исправление: способности используются во время дуэлей.
- Исправление: ошибка при попытке сгенерировать квест без колонии.
- Исправление: небольшие приращения разницы в скорости пешек терялись из-за целочисленных вычислений. Очень быстрые и быстрые гены были фактически одинаковыми на немодифицированной пешке.
- Исправление: можно склонить к временной враждебности беженцев.
- Исправление: ошибки с караваном, если пешка может идти, а животное - нет.
- Исправление: в предыстории детства "Пастух" отсутствует навык работы с животными.
- Исправление: в некоторых случаях не работал автоотрез пера животного.
- Исправление: ShootBeam обновлял текущую траекторию при попытке нарисовать блики, из-за чего способность луча могла изменить направление в середине стрельбы.
- Исправить: Ошибка палитры Dev с ментальными разрывами на баре и отсутствием колонии.

- Исправление: выбор необязательных материалов в деталях счета.
Например, компоненты.
- Исправление: ментальный срыв "run wild" может произойти с непоколебимо верными пешками, в результате чего их можно приручить.
- Исправление: Ошибка, когда пользовательские механоиды с умением говорить пытались

давать/получать уроки без компонента навыков.

- Исправление: несоответствие расстояния полета шаттла при вызове из каравана и при вызове с карты.
- Исправление: пешки, участвующие в дуэлях, могут экипировать оружие, на которое не способны в других случаях (bladelinked, biocoded, bonded и т.д.).
- Исправление: заряженные способности можно разыгрывать через очередь в отрицательные заряды.
- Исправление: ошибка с трупами механизаторов, из-за которой скрывались штуковины.
- Исправление: цели предметов вторичного использования резервируются при первом заказе использования.
- Исправление: миграция стада игнорирует загрязнение.
- Исправление: вардены с нулевым показателем подавления застревали при подавлении.
- Исправление: невозможно заставить миномет целиться без снаряда.
- Исправление: во время родов с пешки снимался долг.
- Исправление: Добавьте соответствующую работу по созданию токсичных пакетов.
- Исправление: Способность "Извержение огня" не действует так же, как другие атаки дальнего боя.
- Исправление: Необходимые хедиффы и черты мыслей не работали вместе, из-за чего мысль не появлялась, когда должна была.
- Исправление: Ношение одежды из человеческой кожи не было должным образом отменено предписаниями идеологии.
- Исправление: Эндогены наркозависимости не отменяются другими ксеногенами того же химического вещества.
- Исправление: Ошибка при попытке

построить генератор водяной
мельницы с клетками проверки воды
за пределами карты в режиме
бога.

- Исправить: Призывные пешки
теперь уважают запретные
двери.
- Исправление: Запрещенные
фильтры теперь проверяются
перед разрешенными.
- Исправление: враждебные пешки больше не могут быть

размещены в кроватях.

- Исправление: Динамики теперь показывают линии соединения с лайтболами.
- Исправить: Добрая воля фракции не дает полной награды.
- Исправление: название ритуальной комнаты Ideo произвольно меняется со стандартного на название комнаты поклонения ideo.
- Исправление: голодная пешка, не привитая на краю карты, может вызвать ошибку выхода за пределы границ при выполнении задания на проглатывание.
- Исправление: несвежие трупы больше не учитываются при подсчете дней еды в диалоге каравана.
- Исправление: задание способности не срабатывало, если способность переходила в стадию кулдауна.
- Исправление: потенциальная ошибка во время тронной речи.
- Исправление: обрезание текста меню "Каменный счет".
- Исправить: Остается мысль о воскрешенном мертворожденном.
- Исправление: ошибка при укладывании враждебного ребенка в кровать.
- Исправление: задание извлечения черепа не завершалось, если обозначение было удалено.
- Исправление: показывать отключенную опцию, если пешка не способна перетащить себя на шаттл.
- Исправление: роль "лидер" для идеологии в прохождении "Система идеологии неактивна" не писалась с большой буквы в биографии.
- Исправление: Дублирование смещения мнения "проданный раб", если активна Идеология.
- Исправление: животные Warcall не были враждебны всем угрозам.
- Исправление: ошибка при размещении чертежа у края

карты.

- Исправление: животное, спасаемое / переносимое пешкой, не может быть назначено яковать.
- Исправление: пешки вызывают 10 заданий за один тик, когда восстанавливаются после падения и пытаются восстановить брошенное оружие, которое в данный момент горит.
- Исправление: ошибка при прыжке апокритов.

- Исправление: проблемы с резервированием мест для собраний.
- Исправить: Чертеж монитора жизненных показателей вращается в обратную сторону.
- Исправление: Заборы на краю карты приводят к ошибке при попытке соединиться за пределами границ.
- Исправление: Предупреждение при резервировании стопки еды.
- Исправить: Дуэли и различные ритуальные сохранения/загрузки.
- Исправление: когда пешка, не способная тушить пожар, получает приказ потушить огонь, не отображается опция правой кнопки мыши.
- Исправить: Доставка еды редко вызывала ошибки бронирования.
- Исправление: Обозначения на минифицированных вещах сохраняются после их установки.
- Исправление: Опечатка в уведомлении о необходимости медитации.
- Исправление: для некоторых квестов можно выбрать временные фракции.
- Исправление: мехи могут открывать герметичные ящики, если выбрано несколько пешек.
- Исправление: между двумя пешками, имеющими гены психической связи, могут образовываться психические связи, даже если они связаны с другими людьми.
- Исправление: Отсутствие проверки идеологии для Beggars PawnKindDef.
- Исправление: если в ящике для яиц нет места для хранения яиц, в меню поплавка вообще нет опции "пусто".
- Исправление: катафракты гусар Империи для квестов приходят с неработающим соком.
- Исправление: отладочный вывод Trader

Kind things отображался
некорректно.

- Исправление: спрингер ловушки засчитывается как инициатор взрыва.
- Исправление: Скрыть предупреждение о количестве стеков при создании каравана.
- Исправление: Разрешить игрокам приказывать колонистам брать медицинские препараты из инвентаря.

- Исправление: наложение необходимой мощности теперь учитывает смещение рисунка.
- Исправление: назначенная пешка сохраняется при переустановке трона.
- Исправление: пресеты Ideoligion с единственной опцией "случайный" стиль не соответствовали обычным правилам выбора стиля.
- Исправление: Квестовые жильцы не закрывают свою одежду должным образом.
- Исправить: Отключение работы и добавление мысли "Дежурный" помощникам для квеста "Награда за рейд".
- Исправление: хедифф потери крови, применяющий смерть при снижении шанса.
- Исправление: пешки не сбрасывались, когда задание TakeToBed было прервано.
- Исправление: ошибка, когда животное рождает в караване.
- Исправление: ошибка в DoPaneContentsFor при попытке изменить разрешенную область на удерживаемом ребенке.
- Исправление: пешка не может зарезервировать скамейку рядом с другой.
- Исправление: NRE при деинсталляции громкоговорителя.
- Исправление: пешки иногда игнорируют приоритеты ручной работы и переключаются на более низкоприоритетную работу в середине задания.
- Исправление: пешки делили места на клетках взаимодействия.
- Исправление: Очистка выделенной области при смене карты.
- Исправление: караваны, поставленные на отдых, считаются неработающими.
- Исправление: заключенный запрещен после завершения ритуала и снова

захвачен.

- Исправление: Исключение `NullReferenceException` при попытке распечатать чертеж реплантата.
- Исправить: Квест гласит: "Свиньи не будут делать никакой работы". Под свиньями здесь подразумеваются члены фракции свиных шкур.
- Исправление: Скрыть опцию плавающего меню "Ухаживать без лекарств", если пешку несут.
- Исправление: Учение, не дающее страсти задуматься.

- Исправление: Скрытие разрешений на свежую информацию в конфигурации мясника.
- Исправление: ошибка Stacking red при ошибке рождения, которое не заканчивается.
- Исправление: сильные скачки лага при наблюдении за небом.
- Исправление: беженцы из транспортной капсулы иногда не падали.
- Исправление: запретить заключенным фракции колоний участвовать в родах.
- Исправление: Наружное освещение в базовой генерации не соответствует идеологическому стилю фракции.
- Исправление: если инвентарь вьючного животного опустошается, когда оно спит, его спрайт не обновляется, пока оно не проснется.
- Исправление: GenDrop пытался поместить вещи на заполненные ячейки.
- Исправление: тени не влияли на деревья.
- Исправление: 'Conversion resentment' дает отдельные экземпляры вместо суммирования.
- Исправление: вы можете влиять на пешки во время ментальных перерывов, изменяя их реакцию на ближайших врагов.
- Исправление: потенциальная ошибка при использовании консоли связи.
- Исправить: Режим подарка коллекционера королевской дани отображается, но использовать его бесполезно/нежелательно.
- Исправление: рабы в ментальных состояниях (не бунтующие) отображали "X бунтует" в диалоге ритуала идеологии.
- Исправление: lastSleepDisturbedTick не сохранялся.
- Исправление: общие ярлыки дарителей работы.
- Исправление: Отсутствие идентификатора приложения Steam для Biotech.
- Исправление: отмена заданий при

загрузке, если элемент
запрещен.

- Исправить: Редкая музыкальная
ошибка при выборе новой песни.
- Исправление: заключенные
получают небезопасный счет
за гемоген.
- Исправление: прекращение
действия фитиля, если взрывчатка
депаунирована.

- Исправить: Квестовые жильцы больше не учитываются при подсчете незанятых колонистов.
- Исправить: Переключатели Dev на ITab журнала пешек отображаются крупным шрифтом.
- Исправление: неправильное время нищего для подарка "принял".
- Исправление: "Уменьшить волю" не использовал правильное взаимодействие.
- Исправление: мехи-жестаторы порождают мехов раньше времени.
- Исправление: потеря крови не отображалась на вкладке здоровья колониста, если смотреть на нее из окна настройки эмбарка каравана.
- Исправление: при пометке переносимых животных для забоя возникает ошибка.
- Исправить: Ошибка генерации пешек с плавающим округлением.
- Исправление: Hediff_ChemicalDependency не переопределяет CopyFrom().
- Исправление: Бумалоп, пораженный молнией, вызывает несколько ошибок при превращении в труп.
- Исправление: пешка не прерывается, чтобы присоединиться к брачной церемонии.
- Исправление: очистка пути к уничтоженным вещам при загрузке.
- Исправление: у сыворотки вместимости черепа и смерти дублировались CompForbiddable.
- Исправить: Исправление подкислителя смерти, применяющего химический ожог к отсутствующей части.
- Исправление: неправильный размер огня в чертеже факела.
- Исправление: ошибка при смерти от токсичных газов.
- Исправление: может приказать пешкам съесть еду, которая

находится за пределами их зоны действия.

- Исправление: Пешка может таскать трупы диких животных на съедение; нажатие на эту опцию ничего не дает.
- Исправление: арестованный беженец присоединяется к фракции после освобождения.
- Исправление: NRE, связанное с пироманьяками, владеющими огнестрельным оружием.
- Исправление: пешки с королевским разрешением не могут торговать/выполнять торговые запросы.

- Исправление: комплексы не порождали терминалы.
- Исправление: реликвии оружия идеологической личности неправильно названы на ярлыке мысли/описании.
- Исправление: если фракция механоидов была удалена из мира, то при попытке выстрела все равно возникала ошибка.
- Исправление: Ошибки при начале ритуала конвертации.
- Исправление: при открытии крышки у животных остается слабая линия в центре.
- Исправление: отладочный вывод "Traits sampled" не отбрасывал сгенерированные пешки, вызывая спам предупреждения при сохранении/загрузке.
- Исправление: бороды не наслаивались должным образом на тонкие головы.
- Исправление: квест по установке реликвии Идеологии генерировался с ошибками.
- Исправление: при выполнении квеста по строительству памятника возникало несколько красных ошибок и сломанных деталей.
- Исправление: NRE от колонистов, которым не нужно есть.
- Исправление: PawnFlyers исчезали при загрузке.
- Исправление: мешки с песком имеют небольшую пиксельную рамку вокруг.
- Исправление: солнечные фонари не имеют идеальной области действия, что приводит к загниванию посевов.
- Исправьте: Стрелка направления находится не на том слое, ее закрывают тени, зоны и туман.
- Исправление: незавершенные чертежи линий электропередач под стенами становятся невидимыми после доставки материалов.
- Исправление: Отсутствие ключа перевода "создать жидкость".

- Исправление: можно выбрать заключенных, которые будут отнесены к биоскульпторам.
- Исправление: Ошибка при попытке забронировать одну и ту же кровать для отдыха.
- Исправление: видна линия 'Destination', соединяющая с кроватью спящих пешек.

- Исправление: мехи-парамедики не могут оказывать помощь колонистам в караванах.
- Исправление: при добавлении пешке одежды с учетом температуры не проверяется возраст, поэтому модифицированная детская теплая одежда может быть отдана взрослым, что приводит к ошибке.
- Исправление: скрытая информация о фракции видна на панели осмотра.
- Исправить: Загрузка сохранения во время публичного выполнения приводит к ошибке, ритуал не завершается.
- Исправление: пешки, неспособные к пожаротушению, могут быть приоритетно направлены на борьбу с пожарами.
- Исправление: Коллекция ссылок не отбраковывала нули.
- Исправление: медитация Psycast заканчивалась внезапно.
- Исправление: тяжесть химической зависимости hediff не может быть отредактирована с помощью инструментов разработчика.
- Исправление: волосы частично лежат под складами.
- Исправление: извлечение генов может быть использовано через сохранение/загрузку.
- Исправление: Отсутствие примера PawnKinds для рейдовых квестов.
- Исправление: квест "Дарование" нарушался, если пешка не появлялась.
- Исправление: пакеты с гемогеном вызывали эффект 'съел не каннибальскую пищу' у сангвофага с предписанием каннибала.
- Исправление: Bestower Ceremony Error - попытка добавить пешку к лорду, но эта пешка уже является членом другого лорда.
- Исправление: ошибка, когда пешка играет с ребенком при некоторых обстоятельствах.
- Исправление: к доске должно быть разрешено подключать только три

доски, так как логика обучения позволяет использовать только три доски для увеличения школьной парты.

- Исправление: Невозможно найти названия творческих наград с пробелами.
- Исправление: команда "DEV: Complete" в некоторых сценариях не срабатывала на незавершенных вещах.
- Исправление: пешки выкапывались из карты, когда

они не должны быть на службе у похитителей.

- Исправление: щиты перехватчиков ломаются, вызывая долгую перезарядку, при попадании в них ЭМИ-урона, вместо того чтобы оглушать их.
- Исправление: одежда, закрывающая только глаза, не считается "головным убором" для целей генерации пешек.
- Исправление: Обручевый камень и подкова различаются по требованию к емкости прицела.
- Исправление: Внезапное изменение уровня освещенности в полночь в колониях на северном полюсе.
- Исправление: пешки могут медитировать с максимальной радостью и без пси-линка.
- Исправление: Установка архотекса рассматривается как хирургическое нарушение.
- Исправление: при групповой погрузке лошадей в дропшипы на один дропшип приходится больше веса.
- Исправление: сброс опции "Отнести в запас" при определенных обстоятельствах.
- Исправление: инцидент GauranlenPodSpawn использует OnOffCycle, который не работает должным образом при изменении onDays или offDays.
- Исправление: при строительстве зданий пешки иногда оказывались направлены не в ту сторону.
- Исправление: штабеля животных, загруженные в транспортную капсулу, вызывали ошибку и не загружались.
- Исправление: Подбитый мех может привести к тому, что место рейда мехов останется активным.
- Исправление: BabyTalk не генерировался корректно для текста с символами, отличными от ASCII.

- Исправление: Исключение при попытке подтвердить ритуальный гизмо "Рождение ребенка" при отсутствии кроватей.
- Исправление: пешки на краю карты, которые получают удар и перемещаются к краю прямоугольника обзора, исчезают на небольшой промежуток времени.
- Исправление: отладочное действие Increment Time вызывает ошибки для завершенного суспендера.
- Исправление: В описании клетки Gibbet указано, что они сделаны из "стали", но на самом деле они могут быть сделаны из любого металла.
- Исправление: размер текста не сбрасывался после отрисовки заголовка панели осмотра для пешек, не имеющих

осмотреть элементы панели.

- Исправление: Неправильный подсчет стопок груза для каравана ITab, когда в переносимом находится только одна вещь и игрок не берет всю стопку.
- Исправление: ошибка при уничтожении трупа, когда значение `completedObligations` равно `null`.
- Исправление: пешки могут брать наркотики из инвентаря, если у них есть идеология, которая не позволяет этого делать.
- Исправление: растения, погибающие на загрязненной местности, вызвали сообщение "умерли из-за гниения, так как остались неубранными".
- Исправление: Отсутствие графики в окне "Начало ритуала" без активной идеологии.
- Исправление: Способность Firespew не может быть направлена на стены.
- Исправление: пешки все еще носят оружие после получения гена неспособности к насилию.
- Исправление: пешки, неспособные к насилию, все еще могут использовать способности боевых генов
- Исправление: Квесты с капсулами беженцев не влияют на членов идеологии, любящих благотворительность.
- Исправление: Устранено случайное возникновение инцидента с пакетом отходов.
- Исправление: предотвращение дублирования записей во всплывающей подсказке рецепта.
- Исправление: Скрыть "max satisfied title" для препаратов без питания.