

Список сделанных исправлений:

- * Исправлена стрельба разряженным RG6 сразу после разрядки
- * Исправлена проблема когда оружие на класса СДВ или Дробовика стреляло второй раз, если нажать eFire во время анимации выстрела
- * Исправлен баг, когда при разрядке оружия с ПГ не разряжался скрытый тип патронов
- * Будем сбрасывать спринт в обработке kWPN_FIRE только если в руках ГГ есть активный предмет и это не болт
- * Будем сбрасывать спринт в момент самого броска гранаты, не важно с замахом или без
- * Запрещено переключать тип гранат во время замаха или броска - иначе упадет и взорвётся под ногами
- * Исправление атаки ножа - теперь урон будет верный, независимо от того, как вызвать eFire или eFire2. Раньше можно было быстро нажать левую кнопку и сразу правую и будет нанесен хит длинного удара, но с анимацией короткого
- * Теперь длинный удар ножа будет тоже сбрасывать спринт ГГ
- * Фикс переключение ПГ - если переключение уже идет - не нужно сбрасывать состояние в eIdle. Иначе анимации будет прерывать и переключение будет мгновенное
- * Исправлен звук перезарядки BM16 если оружие уже пустое, но в инвентаре только один заряд остался
- * При перезарядке дробовиков режим прицеливания выключается
- * Изменен способ прерывания перезарядки дробовика: теперь при вызове kWPN_FIRE выставляется флаг и после окончания зарядки текущего патрона, оружие переходит eSubstateReloadEnd и зарядка прекращается. В таком случае всегда есть все анимации и так же не появляется лишний патрон в магазине.
- * Запрет выстрела во время анимации перезарядки для класса пистолетов

Легенда:

- ~~1. Не повторялось (было исправлено раньше)~~
2. Повторялось
3. Повторялось и исправлено
4. Комментарии, где нужно обсудить

Баги

! при разрядке оружия с ПГ, разряжается как основной магазин, так и ПГ
! исправлена невозможность разрядить ПГ, если не был активен режим стрельбы из ПГ
! при отсоединении подствольника от оружия, заряд из подствольника теперь всегда разряжается в инвентарь

+ переработан алгоритм переключения типов гранат — теперь не будет проблем, если типов больше двух
+ введен запрет на переключение типа гранаты во время замаха и других действий с ней

! при полном магазине у дробовика теперь не будет производиться попытка сменить тип патронов — сейчас при любой смене типа патронов у дробовика он автоматически разряжается, хз нужно ли фиксировать — не будет трогать
+ при прерывании зарядки патронов у дробовиков теперь проигрывается анимация `anim_close_weapon`
~ звук зарядки патрона в дробовик при принудительном завершении перезарядки прерывается
! у двуствольных ружей исправлен звук перезарядки, когда в инвентаре оставался один патрон

~ во время скрытия и показа оружия, а также во время переключения подствольника нельзя стрелять, перезаряжаться и повторно переключать подствольник

~ во время переключения подствольника или удара ножом, ГГ принудительно переходит на шаг (как при попытке стрелять) — повторяться, подствольник я бы не трогал, а вот нож да, нужно наверно поправить.

~ во время замаха (по ПКМ) болтом или гранатой нельзя бегать (как при броске ЛКМ) — повторяться, хз нужно ли фиксировать именно так, по идее нужно сбрасывать спринт не во время замаха, а во время броска. Болт вообще не должен сбивать спринт наверно.

! исправлена остановка ГГ при нажатии кнопок мыши, когда не было активного оружия

~ при перезарядке дробовиков режим прицеливания выключается

To review:

~ исправлены резкие переходы анимаций подствольника - Это вообще не понятно что.

Детали:

<https://github.com/revolucas/CoC-Xray/pull/5/commits/d285a90204632b3172ba7f61ef268cea5431bceb>

<https://github.com/revolucas/CoC-Xray/pull/5/commits/c059d4e5b0e5f8eb965ad1254a01ac8a1782d87c>

~~— У ножей есть багоюз, что можно быстро нажать левую кнопку и сразу правую и будет нанесен хит длинного удара, но с анимацией короткого.~~

~~~ исправлено некорректное определение (а точнее — отсутствие обновления) типа текущего патрона для дробовиков — теперь при перезарядке патрон не будет меняться на дефолтный~~

~~— убрана возможность переключения режимов стрельбы во время использования ПП~~

## **Спортный пункты для обсуждения:**

~~+ добавлен запрет на переключение режима подствольника во время прицеливания~~