



LISTA WERSJI

Wszystkie aktualizacje gamemoda w kolejności od najnowszej do najstarszej, z uwzględnieniem nowości, zmian i naprawionych błędów.

14.09.2025

1.01 Sława, złoto i piraci



Mapa

- **mapa została rozbudowana o południowo-wschodnie tereny (Fort Carson i Zatoka Piratów):** nowe lokacje, strefy, złoża metalu i totemy
- **serce Fort Carson:** z głównego skrzyżowania wyłania się żywa struktura pulsująca skażeniem, a jej korzenie oplatają całe miasto
- dostosowano ilość obiektów do przeszukiwania w lokacjach: im mniej dostępne miejsce, bardziej oddalone od osad, tym więcej obiektów
- bezpośredni dojazd pojazdem do niektórych lokacji został zablokowany przez nowe obiekty

Tortuga, osada piratów

- **tatuaże:** rozwijają sławę przy wykonywaniu akcji symbolizowanej przez tatuaż; zrobienie tatuażu wymaga posiadania wzoru oraz zaliczonego osiągnięcia; poziom doświadczenia wyznacza max ilość tatuaży

- **wyzwania dnia:** każdego dnia losowane jest osiągnięcie do zrealizowania; zaliczenie rozwija sławę; dodatkowo, ocalały który jako pierwszy ukończy wyzwanie otrzymuje podwójną ilość sławy
- **mur chwały:** lista globalnych rekordów osiągnięć; posiadanie rekordu osiągnięcia pasywnie rozwija sławę
- **klątwy:** każdej nocy możliwe jest przyjęcie klątwy; siła klątwy rośnie z czasem, po 1.5h przetrwania klątwa jest przełamana i nagradzana sławą oraz reputacją piratów (rework systemu wyzwań piratów)
- **monety pirackie:** waluta piratów
- nowi handlarze, zadania, wyposażenie, przedmioty i inne...

Różne nowości

- **perki sławy:** każda osiągnięta ranga sławy oferuje 3 unikalne perki do wyboru
- opcja **losowania atrybutów** podczas tworzenia postaci
- **nowy sposób ucieczki**
- **mityczna jakość wyposażenia**
- podgląd ilości zaliczonych osiągnięć w panelu postaci
- zarażenie wzmacnia dwukrotnie wpływ infekcji na nastrój
- immersyjne komunikaty o rozwoju poziomu infekcji
- textdraw rozwoju sławy; niestandardowy dźwięk awansu
- /r sprzedam i /r kupię obsługuje także oferty graczy w depozycie
- opcje hurtowego kupna/sprzedaży w depozycie (1x / 10x / MAX)
- efekt Nikotyna: polepsza nastrój oraz przyspiesza przedawnianie złego nastroju, ale zmniejsza kondycję
- Replikator wymaga teraz umiejętności Elektronika (szansa replikacji zależna od poziomu umiejętności)
- użycie Niezbadanego zastrzyku informuje o wylosowanym efekcie
- wynajem pokoju w osadzie wymaga poziomu reputacji Lubiany, 30+
- motocykli nie można prowadzić będąc przeładowanym
- niektórych akcji nie można wykonywać prowadząc pojazd
- Xandra ma w ofercie więcej przedmiotów elektronicznych
- szansa na cukierek w automacie do recyklingu butelek
- atrybut Fobia wody pogarsza także znacznie nastrój podczas pływania
- nowe pragnienia, zadania, figurka VIPa, teksty NPC
- nowe intro

Zombie

- Pancernik ma zwiększoną ochronę (5 > 10) oraz dodatkowe 50% odporności na obrażenia w ręce, ale trafienia krytyczne pomijają bazową ochronę i zadają 25% więcej obrażeń

- Ropucha nie wybucha po śmierci tylko przy rozwaleniu tułowia; ma dużą odporność na obrażenia innych części ciała dopóki nie rozwali się jej tułowia; wybuch zadaje także obrażenia pobliskim ocalałym (zależne od lvl Ropuchy)
- Zgnilak przyjmuje max 20dmg (przeniesiono efekt z Kostuchy), ale wszystkie przyjmowane przez niego obrażenia są zwiększone o +2
- Kameleon ma losową ilość zdrowia (50-150%)
- Wampir regeneruje pasywnie zdrowie tylko w nocy oraz nie kradnie zdrowia gdy atakuje cel z efektem antyczośnku
- Bestia zadaje zwiększone obrażenia; gdy ma rozwalone ręce nie przebija bloku; nie ma już efektów: +obrażenia przy niskim hp, +prędkość przy otrzymaniu dmg, +odporność im bliżej celu
- Stalker zadaje znacznie zwiększone obrażenia atakiem z zaskoczenia, ale mniejsze podczas walki; nigdy nie zmienia celu; nie zadaje/otrzymuje już różnych obrażeń w zależności od pory dzień/noc (lecz nadal wpływa to na jego zmysły)
- Kostucha nie jest już odporna na trafienia krytyczne, ale ma znacznie zwiększoną odporność na obrażenia
- zombie poziomu 50+ mają dodatkową % odporność na obrażenia skalującą się z poziomem
- animacja upadku zombie z wysokości

Różne zmiany

- zmniejszono ilość rang sławy do 10; znacznie zwiększono wymogi ilości sławy między rangami
- zbalansowano wymagania osiągnięć
- każdy sposób ucieczki może zostać wykorzystany tylko raz (na gracza)
- spamowanie tylko pierwszego ciosu kombinacji walki wręcz zadaje znacznie zmniejszone obrażenia
- zmniejszono nieco wagę broni białych (prócz najlżejszych)
- zmieniono efekty wyposażenia VIPa
- wzmocniono efekt modyfikacji broni białej Faliste: od -40% do +60% obrażeń (dawniej: -15% lub +30% obrażeń)
- zmniejszono nieco ilość materiałów ubrań i plecaków
- skarb piratów jest bardziej ukryty: zmieniono obiekt, usunięto 3dtext
- artefakt Mapa skarbu zmieniono na Fragment mapy skarbu: zbierz 4 fragmenty, by skompletować mapę
- zmieniono efekt uboczny Ciepłotki: zmniejszenie max HP proporcjonalne do ilości dopasowanych stopni (dawniej: obfite pocenie się - pogarszanie higieny)
- zmieniono efekt Wywaru pustkowi: +15% max HP (dawniej: +10 max HP)
- zmieniono obiekt zrzutu
- textdrawy pasków postępu doświadczenia i sławy są zawsze widoczne

- 3dtext wyposażenia zombie nie zawiera już % stanu
- zmieniono atrybut Szalona tajemnica na Szalone ciało: co 2 lvl zamiana poziomów 2 losowych cech

Bugfixy

- zombie Wampir nie regenerował pasywnie HP
- wejście do pokoju innego gracza działało nawet gdy był on w innej osadzie
- jeden atrybut mógł być wybrany wielokrotnie
- atrybut Brzydota miał efekt Cukrzycy
- rękawice Muerto uniemożliwiały zadawanie obrażeń
- antidotum nie zmniejszało infekcji do 0% jeśli było się zarażonym
- osiągnięcia Fachowiec i Majster nie naliczały się
- pragnienie Użyj uśmieszek nie zaliczało się
- dźwięk tła osady czasem pozostawał po wyjściu z osady

25.02.2025

1.00 POZNAJ PUSTKOWIA



Tworzenie postaci

- dodano **Atrybuty**: wady i zalety definiujące postać, do wyboru przy tworzeniu postaci
- dodano **Tryby gry**: Normalny: zwykłe zasady gry / Brutalny (ukończ grę w trybie Normalnym, by odblokować): +50% zdobywanego doświadczenia, dostęp do atrybutów brutalnych; bez samodzielnego podnoszenia się, utrata ekwipunku przy śmierci
- dodano wybór profesji: wyznacza startowe umiejętności
- odświeżony samouczek

Cechy & Umiejętności

- dodano **Perki umiejętności**: każdy dodatni poziom talentu odblokowuje unikalny bonusowy efekt umiejętności (wymaga określonego poziomu umiejętności)
- Charyzma nie zwiększa już procentowo umiejętności Handel
- Wytrzymałość nie wyznacza już czasu w stanie ciężko ranny

- Inteligencja jest rozwijana także przez rozwój umiejętności
- Atletyka zmniejsza także wysiłek pływania
- Handel zwiększa także ilość reputacji z handlowania
- zwiększono przelicznik Mechaniki zmniejszania pasywnego zużycia części pojazdów (do -12% > do -25%)
- odświeżony panel opisu umiejętności, dodano postęp do awansu

Doświadczenie

- punkt Talentu jest przyznawany z każdym awansem na następny poziom Doświadczenia
- zwiększono ilość wymaganego Doświadczenia między poziomami
- czas przetrwania nie rozwija już bezpośrednio Doświadczenia; zamiast tego rozwija umiejętność Przetrwanie
- poziom umiejętności Przetrwanie wyznacza bonus do zdobywanego Doświadczenia; usunięto niewielki wpływ Inteligencji

Zombie

- zombie mogą mieć plecaki: dodatkowe dropy przedmiotów (szansa zależna od poziomu zombie)
- poziom zombie wyznacza intensywność losowego chodzenia (im większy, tym więcej)
- tułów ma zwiększoną pulę HP, ręce i nogi zmniejszoną
- zombie z rozwalonym tułowiem dropi dodatkową tkankę
- nowe animacje biegu zombie
- spolszczono nazwy rodzajów zombie: Infector > Zgnilak, Ironclad > Pancernik, Brawler > Bestia, Crimson > Wampir, Slug > Poczwara, Mimic > Kameleon, Brood > Ropucha, Wraith > Kostucha
- Pancernik: niewielka stała ochrona przed obrażeniami; znacznie zmniejszone obrażenia w ręce, blokuje rękami strzały z broni palnej
- Bestia: im bardziej ranny, tym więcej obrażeń zadaje, im bliżej celu, tym większa odporność na obrażenia (nie dotyczy ataków z zaskoczenia), otrzymywane obrażenia zwiększają prędkość
- Sprinter: natychmiastowe ataki, dużo losowego chodzenia; podatność na ogłuszenie
- Wampir: stała pasywna regeneracja HP (także podczas walki); im bardziej ranny, tym mniej obrażeń zadaje
- Poczwara: mniejsza odporność kończyn, mniej losowego chodzenia
- Stalker: nie wydaje dźwięku przy atakowaniu, atakuje najczęściej w nogi, w nocy znacznie wyostrzone zmysły; w dzień pogorszone, nie zmienia celu, nieco wolniejszy, spawn tylko w nocy
- Kameleon: spawn tylko w dzień

- Ropucha: zwiększone HP tułowia, ale rozwalenie tułowia zadaje dodatkowe obrażenia równe 50% max HP ropuchy; drop robaków po śmierci
- Kostucha: nie regeneruje HP, limit 20 otrzymanych obrażeń, odporność na uszkodzanie kończyn

Ścieżka Ocalałego

- dodano unikalną nagrodę za ukończenie Ścieżki Ocalałego: ubranie weterana
- dodano ikonę aktualnego celu Kroku na mapie
- kolejne Kroki są ukryte
- dopasowano kolejność Kroków
- zmniejszono ilość Kroków

Coppertown

- dr Elijah Goodman oferuje teraz darmową usługę diagnozy: lista negatywnych efektów wraz z radami jak sobie z nimi poradzić
- studnia: źródło wody (skażona)
- sypialnia: lepsza jakość snu zapewniana przez materac i dach nad głową
- funkcjonalna umywalnia: użyj, by się umyć
- odświeżony skup materiałów: zapłata za materiał na podstawie wartości materiału i kursu Coppertown
- dodano różne obiekty dekoracyjne w pobliżu Coppertown

Śmierć

- w trybie gry Normalny ekwipunek nie jest czyszczony przy śmierci; zamiast tego część przedmiotów wypada na ziemię (20% ryzyko / slot); przy zostaniu pokonanym nie wypadają już przedmioty
- Denary zawsze wypadają na ziemię przy śmierci
- info o wypadnięciu przedmiotów z ekwipunku przy śmierci
- zwiększono ryzyko wypadnięcia na ziemię elementu wyposażenia przy śmierci (20% > 25%)
- zwiększono ilość Sławy traconej przy śmierci (10% > 12%)
- cechy i umiejętności nie cofają się; zamiast tego usuwany jest progres do awansu na następny poziom

Złote Żetony Muerto

- zmieniono działanie Kufra Muerto: przechowuje on teraz twoje Złote Żetony Muerto
- codzienne darmowe Żetony są przyznawane z codziennym logowaniem: streak dni zwiększa ilość otrzymywanych Żetonów
- dodatkowy Żeton co każde 10 minut gry
- użyj Żetonów, by przenieść je do Kufra (będąc obok)

- usunięto Klucz Muerto (użyj, by zamienić na Żetony)

Różne nowości

- **Ucieczka:** możliwość ukończenia gry poprzez ucieczkę z kwarantanny na jeden z kilka wymagających sposobów; każda ucieczka z kwarantanny dodaje +1 punkt atrybutów przy tworzeniu nowej postaci (NowaGra+)
- skarb Las Barrancas
- automat recyklingu butelek
- PvP jest wyłączone dla nowych graczy z 1. poziomem doświadczenia
- ataki w biegu mają zmniejszoną szansę trafienia krytycznego, ale zwiększone obrażenia krytyczne
- niewystarczający poziom umiejętności broni palnej zmniejsza szansę trafienia krytycznego
- opis ulepszonej broni zawiera także informację o wpływie ulepszenia na wagę i wymóg umiejętności
- poziom umiejętności Walka wręcz wyznacza szansę na przekierowanie ataku zombie na rękę przy blokowaniu
- śpiwór niweluje negatywny wpływ zimna na jakość snu
- duże stężenie alkoholu nakłada efekt przeciwbólowy
- środek NF1 nakłada także efekt przeciwbólowy
- tlen inhalacyjny zwiększa także na krótki czas Kondycję
- podrzucenie pojazdu na koła przy dachowaniu
- nowe pytania w radiowej grze Muerto
- dźwięk tła osad
- bany czasowe
- kontekstowe podświetlanie textdrawów
- cykliczne informacyjne komunikaty serwerowe
- gracze z kontem sprzed wersji 1.00 otrzymują unikalną nagrodę: ubranie pioniera

Różne zmiany

- poziom lokacji wpływa na prawdopodobieństwo znalezienia obiektów (szafki, skrzynie, itp.) zamiast śmieci do przeszukiwania
- zwiększono nieco przelicznik HP/lvl zombie
- mniejsze uszkodzenia broni białej przy atakach
- legendarna jakość wyposażenia jest znacznie rzadsza
- modyfikacje broni (przerobione) i (przebudowane) zwiększają wymagany poziom umiejętności o stałą wartość (zamiast procentowo)
- większe uszkodzenia ubioru przy otrzymywaniu obrażeń
- plany przedmiotów zmniejszają wymagany poziom umiejętności o stałe -10

- zmieniono efekt używki Brutal: tymczasowo zwiększa Siłę kosztem Inteligencji; możliwość zażycia kilku dawek w celu zwiększenia efektu
- zmieniono Karty VIP na Figurki VIP (Karty kolekcjonerskie zostaną dodane w przyszłej wersji)
- odświeżony textdraw zdobywanego doświadczenia

Bugfixy

- wyposażenie zawsze niszczyło się podczas nieudanej naprawy
- jakość wyposażenia z zabitego zombie była zawsze tragiczna
- opis ubioru nie zawierał max ciepła ubioru bez uszkodzenia
- wszystkie nazwy elementów ubioru na skinie były błędnie oznaczane jako tragicznej jakości
- hełm rycerski zwiększał poziom umiejętności broni białych o nieprawidłową ilość
- ulepszenie wyposażenia (a zwłaszcza broni) zbyt często się niszczyło
- posiadanie w ekwipunku broni białej czasem blokowało wyświetlanie się okna naprawy i modyfikacji
- modyfikacja broni białej 'elastyczne' nie działała poprawnie
- akcja montowania ulepszenia plecaka czasem się nie kończyła
- osetka i olej inkwizytora wymagały dwóch wyekwipowanych broni
- szczoteczka elektryczna niemal zawsze zużywała baterię
- pakowanie jakichkolwiek naboji w paczkę zawsze skutkowało paczką naboji lekkich
- podczas pływania można było otwierać ekwipunek i odpoczywać
- textdraw z max ilością naboji w magazynku był nieprawidłowy gdy broń była ulepszona
- panel oglądania ocalałego nie zawierał informacji o wyekwipowanej broni białej dwuręcznej
- panel wytwarzania wyposażenia dłoni/nóg nie obsługiwał przetaczania wytwórz/info
- zadania dostarczenia wyposażenia nie zabierały wyposażenia z ekwipunku przy wykonaniu
- zadanie Zbrojenia było czasem zbugowane
- rodzaj zombie w opisie rajdu był nieprawidłowy
- pragnienie naprawy pojazdy spełniało się jedynie przy nieudanej naprawie
- pragnienie zabicia rodzaju zombie nie zaliczało się
- nazwa pragnienia przeczytania książki (jakiegokolwiek) wyświetlała się jako 'przeczytaj książka: siła'

05.11.2024

0.99 Rework broni



Rework broni palnej

- wszystkie **bronie palne** zostały zaprojektowane na nowo od zera
- **bronie mają przypisaną szansę na trafienie krytyczne**; bonus obrażeń krytycznych zależy od kalibru (lekka/średnia/ciężka amunicja)
- **modyfikowanie broni**: wymaga umiejętności Rusznikarstwo na poziomie zależnym od broni + wybranej modyfikacji
- **ulepszanie broni**: każdy z 10 kolejnych poziomów ulepszenia ma unikalny efekt i wymagane materiały
- uszkodzenie broni zmniejsza także jej wytrzymałość i czas ładowania
- usunięto umiejętność Broń palna; poziom podzielony między 4 umiejętności broni palnych
- umiejętności Broń szturmowa i Broń wyborowa zostały połączone w jedną: Karabiny
- w przypadku braku wymaganego poziomu umiejętności broni bonusy umiejętności nie są naliczane
- hałas strzałów jest zależny od kalibru broni oraz jej obrażeń
- dodano opisy broni oraz odświeżono opis statystyk

Rework broni białej

- wszystkie **bronie białe** zostały zaprojektowane na nowo od zera
- **bronie białe podzielono na 2 rodzaje: jednoręczne i dwuręczne**; 2 osobne sloty wyposażenia (możliwość wyposażenia dwóch broni białych)
- umiejętność 'Broń biała' podzielono na 3 nowe umiejętności: Broń sieczna, Broń obuchowa, Broń kłuta
- **bronie mają przypisaną szansę na trafienie krytyczne oraz bonus obrażeń krytycznych**
- **modyfikowanie broni**: wymaga umiejętności Kowalstwo na poziomie zależnym od broni + wybranej modyfikacji
- **ulepszanie broni**: każdy z 10 kolejnych poziomów ulepszenia ma unikalny efekt i wymagane materiały
- uszkodzenie broni zmniejsza także wytrzymałość i blokowanie

- Siła wyznacza maksymalną wagę broni białej do sprawnej walki i bonus obrażeń krytycznych
- w przypadku braku wymaganego poziomu umiejętności broni bonusy umiejętności nie są naliczane
- zmieniono sposób obliczania wysiłku ataków oraz szansy ogłuszenia
- zmieniono sposób obliczania wysiłku zablokowania ataku zombie bronią białą: wysiłek zależny od ilości zablokowanych obrażeń
- nowy GameText skuteczności bloku
- hałas ataku jest zależny od wagi broni
- zwiększono bonus obrażeń drugiego/trzeciego ataku kombinacji ciosów (+5%/+10% > +10%/+20%)
- dodano opisy broni oraz odświeżono opis statystyk

Ubiór

- wytworzenie/naprawa niektórych butów wymaga dodatkowego, drugiego materiału (najczęściej gumy)
- ulepszenie ubioru zwiększa wymóg umiejętności Płatnerstwa do naprawy
- stan wyposażenia poniżej 50% zwiększa wymóg umiejętności do naprawy (max +25%)
- komunikat informacyjny w przypadku założenia wyposażenia z niespełnionym wymogiem umiejętności naprawy
- zmieniono wartości ochrony podstawowych ubiorów skórzanych/metalowych: metal równa ochrona przed obrażeniami w zwarcu i palną, skóra dobra ochrona w zwarcu i słaba przed palną
- zmieniono efekty wyposażenia bojowego: odporność na obrażenia podczas trzymania odpowiedniej broni
- modyfikacji wyposażenia nie można zmieniać
- modyfikacje Zbrojne/Kuloodporne zamieniają część ochrony w zwarcu/przed bronią palną na przeciwną ochronę (zamiast zwiększać i zmniejszać procentowo)
- modyfikacja Komfortowe ma mocniejszy efekt polepszania nastroju, ale komfortowego ubioru nie można ulepszać
- modyfikacja Opancerzone wymaga kevlaru
- usunięto modyfikację Mocne szwy: efekt (uszkodzenie nie pogarsza ochrony) przeniesiono na modyfikację Elastyczne; usunięto modyfikację Prosta konstrukcja (nie działała poprawnie)
- opis modyfikacji Reaktywne zawiera wartość odporności uzyskanej z -50% ochrony
- zmieniono bonusy ulepszeń ubioru: Metal +3/+3; Guma +2/+2; Skóra +4/+1; Kevlar +3/+5
- zwiększono nieco zużycie ubioru przy otrzymywaniu obrażeń

- ruch ma wpływ na pasywne zużycie ubioru (chód/bieg/sprint proporcjonalnie zwiększają zużycie; zmniejszono bazowe pasywne zużycie podczas postoju); podwójny efekt w przypadku butów

Jakość wyposażenia

- **wyznacza przelicznik wytrzymałości, obrażeń/ochrony oraz wartości** (od -4: tragiczna jakość, do +4: legendarna jakość)
- jakość wytworzonego wyposażenia jest zależna od poziomu umiejętności rzemieślniczej
- nieudana naprawa wyposażenia skutkuje pogorszeniem jego jakości
- ryzyko zniszczenia wyposażenia przy nieudanej naprawie wyposażenia najniższej jakości (tragiczna)

Energia

- znacznie zwiększono bazową regenerację Energii, ale czynności zużywające energię zatrzymują na 1s jej regenerację
- Kondycja wyznacza maksymalny poziom Energii
- Energia regeneruje się podczas chodu i biegu; Atletyka wyznacza % regeneracji
- zwiększono wpływ obciążenia ekwipunku na ilość zużywanej energii (+1% > +2% / 1kg)
- zmniejszono wpływ obciążenia wyposażenia na ilość zużywanej energii (+8% > +7% / 1kg)

Różne nowości

- opisy stanu potrzeb pod paskami HUD (np. głodny, szczęśliwy)
- spakowane w paczkę materiały/naboje ważą mniej
- uszkodzony stan przedmiotu zmniejsza ilość rozwoju umiejętności z jego przetworzenia (do -50%)
- informacja o pozostałej w kolejce ilości przedmiotów przy wytwarzaniu/przetwarzaniu
- nowe przedmioty w panelu ekwipunku są oznaczone zieloną kropką
- pozycja 3dTextu (na graczu/zombie) liczby obrażeń jest zależna od części ciała
- bujanie ekranu przy jeździe pojazdem bez opon
- na czas wykonywania akcji zabierane są bronie
- komenda /hop (teleportuje parę metrów w górę - w przypadku utknięcia w obiektach)
- szybki podgląd statystyk w oknie wyposażenia
- po użyciu szamponu zostaje butelka

Różne zmiany

- Percepcja wyznacza dodatkową lub ujemną szansę na trafienie krytyczne
- zwiększono szansę ogłuszenia zombie przy atakach w nogi oraz tułów, zmniejszono przy atakach w ręce
- zwiększono wymóg poziomu umiejętności do naprawy wyposażenia (50% > 75%)
- wytworzenie sakw i tobołów wymaga umiejętności Rzemieślnictwo (zamiast Płatnerstwo jak w przypadku plecaków)
- sakwy można znaleźć w loocie i u handlarzy; znajdowane plecaki znacznie rzadziej mają sakwy
- do toreb (szmaciana, skórzana) nie można podczepiać sakw
- opis plecaków zawiera udźwig bazowy plecaka oraz udźwig dodatkowy z sakwy
- wartość planów przedmiotów jest teraz zależna od poziomu umiejętności wymaganego do wytworzenia przedmiotu (zamiast od wartości przedmiotu)
- wytworzony akumulator ma stan 0% (wymaga podładowania w pojeździe)
- wytworzenie papki smakosza wymaga tabletek na apetyt (zamiast antyczosnku)
- lista wytwarzania elementów ubioru ma teraz podział codzienne/robocze/bojowe
- odświeżony panel składowiska
- autopuncher zużywa baterię podczas ładowania puncha (zamiast przy aktywacji)
- zmieniono nazwę siekierki na piła ręczna: wytworzenie wymaga plastiku (zamiast drewna)
- niezbadany zastrzyk zmieniający poziom cechy/umiejętności przyznaje losowo od -5 do +5 poziomów (zamiast ustawiać całkowicie losowy poziom od 0 do 100)
- dezodorant jest rzadszy, wartość jest nieco większa
- usunięto z lootu bilet VIP Muerto; oddanie karty VIP przyznaje/przedłuża VIPa Muerto na 1 dzień
- usunięto przedmiot adrenalina; efekt usuwania osłabienia przeniesiono na tlen inhalacyjny
- dostosowano kolory kategorii przedmiotów; notatki i tkanki mają kolor przedmiotów różnych
- pojazdy spalają nieco więcej paliwa, części nieco szybciej się zużywają
- uporządkowano kolejność listy umiejętności
- zmieniono skin NPC Daryl McWilliams

Bugfixy

- ubiór nie zwiększał ciepła
- rękawice płatnerskie/kowalskie/rusznikarskie/elektronika zwiększały poziom nieprawidłowej umiejętności
- modyfikowanie ubioru było czasami możliwe pomimo niewystarczającego poziomu Płatnerstwa
- modyfikacja ubioru Podwójne znacznie zmniejszała wagę zamiast zwiększać
- niektóre modyfikacje zmniejszały ochronę ubioru do -1

- komunikat przy zniszczeniu się ulepszenia nie zawierał jego nazwy
- ubrania mogły mieć modyfikację (bug wizualny)
- ubrania VIP miały nieprawidłowe ceny
- po wytworzeniu przedmiotu wyświetlał się panel wytwarzania zamiast panel wytwarzania danej kategorii
- info o naprawie przedmiotu wyświetlało się od razu zamiast po wykonaniu akcji
- naprawiono bug, który w określonych przypadkach mógł spowodować kupno nieprawidłowego przedmiotu w depozycie
- rękawiczki nie miały wagi oraz nie można było go przetworzyć
- kolory wagi przedmiotów nie wyświetlały się w depozycie, magazynie i bagażniku
- ataki wręcz podczas trzymania broni białej nie zużywały energii
- animacje bezczynności odtwarzały się podczas korzystania z ekwipunku
- wyposażony karabin nie był widoczny na skórze
- instalacja pierwszego modułu była zbugowana

26.08.2024

0.98 Rework ubioru i plecaków



Rework elementów ubioru

- wszystkie **elementy ubioru (oraz ich modyfikacje)** zostały zaprojektowane **na nowo od zera**
- **elementy ubioru** mają przypisane dedykowane efekty
- **ochrona** dzieli się na ochronę **przed obrażeniami w zwarciu** (zombie, wręcz, biała) i ochronę **przed bronią palną**
- **wytrzymałość ubioru**: wyznacza uszkodzenia stanu przy przyjmowaniu obrażeń oraz tempo pasywnego zużycia; uszkodzenie zmniejsza wytrzymałość
- **modyfikowanie ubioru** (wymaga umiejętności **Płatnerstwo** na poziomie zależnym od elementu ubioru + wybranej modyfikacji); modyfikacja nie niszczy się; usunięto możliwość usuwania modyfikacji oraz szansę na losową modyfikację wytworzonego wyposażenia
- **naprawa wyposażenia** wymaga odpowiedniej umiejętności na danym poziomie (szansa na udaną naprawę; nieudana naprawa uszkadza 5% stanu) - dotyczy także broni

- naprawa przywraca bazowo 20% stanu; stan i poziom umiejętności nie mają wpływu na ilość +% z naprawy
- fachmistrz Eko w Wildwater oferuje naprawę wyposażenia za opłatą (zamiast ulepszania)
- ulepszanie ubioru jest jednorazowe; wybrany materiał wyznacza dodatkową ochronę, wytrzymałość, wagę, dołączony efekt specjalny oraz wymaganą znajomość Płatnerstwa; złożoność ubioru (poziom wymagany do jego wytworzenia) wyznacza bazowy poziom Płatnerstwa wymagany także do jego ulepszania
- ulepszenie ubioru może ulec zniszczeniu (ryzyko zależne od wytrzymałości)
- naprawa ulepszanego ubioru wymaga dodatkowo materiału którym ulepszony jest ubiór
- handlarze częściej sprzedają zmodyfikowane oraz nieuszkodzone wyposażenie
- waga wyposażenia ma większy wpływ na ilość zużywanej energii oraz na hałas przy poruszaniu się
- usunięto slot wyposażenia 'Ręce'; zmieniono nazwę slotu Dłonie na Ręce
- ubranie wyznacza tylko skin postaci; nie posiada żadnych efektów typu ochrona, ciepło, stan, itp.
- usunięto z lootu ubrania (prócz podstawowych); każde ubranie ma teraz dedykowany sposób na jego zdobycie (np. ubranie Strażaka znaleźć można jedynie w zrzutach)
- zombie rzadziej mają na sobie elementy ubioru
- odświeżony panel wyposażenia
- info o obciążeniu (+% zużywanej energii, +% wydzielanego hałasu) w opisie wyposażenia
- info o stanie elementu ubioru (-ochrona, -wytrzymałość, -ciepło) w opisie ubioru
- usunięto przedmioty: Mod, Modyfikator, Ulepszenie
- posiadane stare elementy ubioru zostały zamienione na nowe odpowiedniki (jeśli takie są)

Plecaki

- odświeżono statystyki plecaków (udźwig, waga, wartość, wymagana umiejętność, materiały)
- modyfikacja plecaka to jego rozmiar (od bardzo mały do bardzo duży)
- ulepszenia plecaków (sakwy/toboły): przedmioty, które można dołączyć do plecaka
- większe plecaki zmniejszają poziom Atletyki
- 2 nowe plecaki

Interfejs

- nowy HUD

- do textdrawu z aktywnymi efektami dodano info o potrzebach oraz niektóre brakujące efekty
- kolor wagi przedmiotu
- poziom stanu nie jest dodawany do nazwy wyposażenia gdy wynosi (100%)

Inne nowości

- **nowy materiał: Guma**
- zabicie ocalałego z nagrodą za głowę daje Sławę

Zmiany

- ilość infekcji nabywanej z ataków zombie jest teraz bezpośrednio zależna od ilości przyjętych obrażeń z ataku (czynniki zewnętrzne, np. ochrona wyposażenia mają więc teraz wpływ na ilość infekcji)
- poziom energii ma większy wpływ na wzmaganie się głodu i pragnienia (im większy wysiłek, tym szybciej)
- zły nastrój obniża naukę umiejętności do max -50% (zamiast do -100%)
- zmieniono wzór obliczania szansy na wytworzenie przedmiotu (większa szansa przy mniejszej ilości brakującej umiejętności, mniejsza szansa przy większej różnicy)
- zwiększono rozwój umiejętności z wytwarzania i przetwarzania przedmiotów, ale przewaga aktualnego poziomu umiejętności nad poziomem wymaganym do wytworzenia zmniejsza rozwój (do max -99%)
- Gianna Bellini jest handlarzem ubiorem
- sklepik VIP Muerto ma teraz w ofercie jedynie unikalne przedmioty (w tym nowe wyposażenie VIPa)
- zmiany w ofertach niektórych handlarzy
- zmniejszono ilość materiałów znajdujących w stosach materiałów
- zwiększono bonus do Charyzmy z perfum z +8 do +20; efekt dezodorantu sprawia, że bycie zmęczonym nie pogarsza higieny

Bugfixy

- krytyczny bugfix: obrażenia zombie były znacznie zmniejszone o nieistniejący pancerz pojazdu
- sporządzanie planów na arkuszu milimetrowym czasami crashowało serwer
- ładowanie broni w ruchu nie było wolniejsze
- przetwarzanie niektórych przedmiotów nie było powiązane z odpowiednią umiejętnością rzemieślniczą (ilość materiałów, ilość rozwoju umiejętności)
- handlarze częściej skupywali losowe przedmioty zamiast przedmioty zapotrzebowane
- ogłoszenia sprzedaży sklepu VIP podawały nieprawidłowe ceny
- wybór linijki w panelu wszczepów czasami nie był poprawny

- zamykanie okna naprawy zawsze wyświetlało komunikat o anulowaniu użyciu pakietu naprawczego
- megafon nie działał poprawnie

26.05.2024

0.97 Antyczosnek



Infekcja

- antyczosnek zastąpił antybiotyk: nowa roślina występująca dziko oraz do uprawy na żyznych glebach; antyczosnek nie zwiększa już odporności na infekcję
- efekt remedium jest teraz rozłożony w czasie (nie usuwa już infekcji natychmiastowo)
- zarażenie zwiększa siłę mutacji oraz zmienia kolor paska poziomu infekcji
- usunięto syrop zakonu (efekt zatrzymania samoistnego rozwoju infekcji przeniesiony na Remedium; efekt zapobiegania powstawania mutacji przeniesiono na Szczepionkę)

Zombie

- ataki Sługa nakładają Śluz: więcej zużywanej energii i pogorszenie charyzmy (umycie się usuwa śluz, bycie mokrym daje odporność); ataki Sługa pogarszają higienę
- przy uderzeniu 2+ zombie jednym atakiem broni białej dodatkowe zombie otrzymują tylko 50% obrażeń
- różne animacje śmierci zombie
- nowa animacja ogłuszonego zombie

Rajdy na Las Venturas

- zmieniono warunek spełnienia rajdu: 5 paczek z łupami do odnalezienia i zebrania u celu (zabicie zombie nie jest już wymagane)
- ulepszono system spawnu zombie w Las Venturas
- zombie z LV mają lepszy wzrok oraz są szybsze

Immersja

- niestandardowe dźwięki informujące o zmianach w poziomach potrzeb (np. burczenie w brzuchu przy byciu głodnym)
- nowe dźwięki tła
- nowe teksty NPC
- informacja o przeładowaniu ekwipunku

Nowości

- maszyna produkująca plastik w opuszczonej fabryce
- stół warsztatowy w opuszczonym warsztacie
- możliwość pakowania naboju w paczki
- przyprawy oraz tytoń występują jako dzikie rośliny
- 2 nowe karty VIP (#8 i #9)
- w opisie kart VIP podana jest ilość oddanych i wszystkich kart
- 2 nowe legendarne artefakty

Zmiany

- początkowa pozycja skażonej chmury jest losowa (zamiast w Strefie 51)
- bazowy czas przetwarzania/wytwarzania przedmiotu jest teraz zależny od ilości materiałów (zamiast od wagi przedmiotu); wydłużono bazowy czas
- przetwarzanie przedmiotów zużywa jedynie minimalną ilość energii
- megapunch zapewnia teraz regenerację zdrowia (+1HP/s, ~120s) zamiast natychmiastowo przywracać w pełni zdrowie
- zwiększono dodatkowe denary za dystans wymagany do wykonania zadania
- zwiększono ilość denarów ze skarbu piratów
- zwiększono nieco ilość dzikich roślin
- broń biała zadaje jeszcze mniej obrażeń przy ataku podczas biegu/sprintu
- pojazdy spalają nieco więcej paliwa
- pływanie zużywa mniej energii
- opcje radia przeniesiono do panelu wyposażenia
- zamieniono opcję przeniesienia 50x sztuk przedmiotu w depozycie na MAX (cała ilość)
- ogłoszenie o sprzedaży przedmiotu na radiu nie wymaga już podania ceny
- nazwy przedmiotów zaczynają się od małej litery, pojedyncze sztuki nie mają już dopisku 1x
- nowy textdraw hałasu
- informacja o regresie cech i umiejętności jest jedynie w postaci wiadomości (usunięto dźwięk i gametext)

Bugfixy

- krytyczny błąd: broń biała zadawała podwójne (a nawet i większe!) obrażenia

- przedmioty umieszczane w depozycie czasami błędnie były od razu wystawiane na sprzedaż
- okno wytwarzania dóbr nie otwierało się (listę dóbr rozbito na 2 okna)
- połączenie części w v6 nie było możliwe
- totem obok Rico nie dało się aktywować
- zombie czasem bez powodu traciły focus podczas walki
- wraith nie wykrywał poprawnie celów
- textdraw informacyjny czasami crashował grę gdy tekst był zbyt długi (/infolimit)
- spadanie z wysokości aktywowało animację przeładowania

17.04.2024

0.96 Karty kolekcjonerskie



Pojazdy

- mechanik w Coppertown oferuje naprawę części pojazdów za opłatą
- poziom części ma wpływ na jej wytrzymałość (im wyższy poziom, tym większa wytrzymałość)
- możliwość zniszczenia prywatnego pojazdu ('Przełącz pojazd ocalałemu > -1')
- w opisie planów pojazdu podany jest poziom Mechaniki wymagany do konstrukcji
- pasywne zużycie Nadwozia może zbić stan max do 1% (nie zniszczy całkowicie pojazdu)
- zwiększono nieco wytrzymałość motocykli
- skażone powietrze utrudnia odpalanie silnika
- opuszczone pojazdy częściej posiadają podstawowe części

Zombie

- skok = unik przed atakiem zombie (usunięto stary system uników); zwiększono koszt energii skoku
- dopiero całkowite rozwalenie części ciała zombie nadaje efekt (głowa = -50% zasięg wykrywania, tułów: +50% podatność na ogłuszenie, ręce: -50% zadawanych obrażeń, nogi: -50% prędkość)
- Mutant mutuje teraz w różne rodzaje zombie dostosowując się do sytuacji (np. postrzelony przemienia się w Ironclada)
- Mutant ma większą szansę na spawn jako Legendarny lub Mityczny

- zwiększono ilość sławy za zabicie Mutanta

Interfejs

- informacje o zmianach w poziomach potrzeb
- nowy textdraw Doświadczenia
- nowy textdraw hałasu (odwzorowuje zasięg hałasu na minimapie)
- pasek postępu przy wykonywaniu akcji
- paski zapewnienia udźwigu i slotów w panelu ekwipunku
- pasek reputacji przy +-rep
- odświeżono wygląd okna naprawy
- odświeżono wygląd okna opisu przedmiotu
- otworzenie panelu postaci (N) zatrzymuje zanikanie textdrawu informacyjnego

Nowości

- Karty kolekcjonerskie: dedykowane karty z nickami wszystkich VIPów Muerto; oddaj znalezioną kartę w kasynie, by zyskać 1-dniowego VIPa Muerto (jednorazowo na każdą kartę)
- Pradawne Źródło: wezwie Cię gdy spełnisz wymagania
- Zdrapkomat: zdrapuj zdrapki i zobacz, czy wygrześć!
- przetwarzanie wielu sztuk przedmiotu
- /r sprzedam PRZEDMIOT: zapytanie radiowe z ofertą sprzedaży przedmiotu o danej nazwie (na takiej samej zasadzie co /r kupię PRZEDMIOT)
- wejście do New Venturas jest zamykane na noc (osoby o poziomie reputacji Przyjazny, 60+ mają wstęp); New Venturas nie wpuszczają ocalałych z poziomem reputacji 'nieakceptowany' (-10)
- handlarze nie odpowiadają na oferty kupna/sprzedaży ocalałych z poziomem reputacji frakcji -30, Nielubiany
- siła frakcji ma wpływ na ilość przedmiotów skupywanych przez handlarzy
- przynależność do frakcji pod nickiem ocalałego
- ładowanie broni będąc w ruchu trwa dłużej
- pływanie zużywa energię
- użyj Lodówki (obiekt w pokoju), by wyświetlić info o dostępnym miejscu na prowiant z terminem; Lodówka dodaje +10kg do pojemności magazynu
- nowe niestandardowe dźwięki
- nowi gracze otrzymują słabnącą z czasem odporność na infekcję; usunięto lek na infekcję u medyka Coppertown

Zmiany

- przywrócono: przeladowanie ekwipunku zwiększa zużycie energii przez ruch o +20% za każdy 1kg przeladowania (dopiero podwójne przekroczenie max udźwigu uniemożliwia bieg oraz jazdę pojazdem)
- skażona chmura przemieszcza się teraz płynnie po mapie zgodnie z kierunkiem i siłą wiatru
- usunięto limit ilości przedmiotów w depozycie (pozostaje limit udźwigu)
- zapas Remedium w Zrasczaczu zużywa się stopniowo (do uzupełnienia gdy jest pusty)
- Radar podaje koordynaty x/y (proporcjonalne do pozycji) wykrytego radia
- uproszczono korzystanie z Arkusza milimetrowego (użyj, by sporządzić plany przedmiotu)
- niektóre pragnienia wymagają określonego poziomu doświadczenia zanim zaczną się pojawiać
- porzucenie zadania z limitem czasu w większym stopniu zmniejsza reputację

Bugfixy

- poprawne zmniejszanie uszkodzeń Nadwozia z kolizji przez Pancerz
- montaż izolacji i klimatyzacji
- demontaż części pojazdów członków grupy
- poprawny stan części pojazdu w loocie (>0%)
- ładowanie akumulatora kablami rozruchowymi
- przyjmowanie stylizacji VIP
- wyświetlanie ofert sprzedaży przedmiotów z podrodzajem u handlarzy (tym razem raczej na pewno naprawione)
- wyświetlanie panelu osiągnięć; dodano podział na strony
- spadanie nie zużywa energii

01.04.2024

Prima Aprilis 2024



Nowości

- nowa potrzeba: Pęcherz
- Muggler zombie: zabiera przedmioty z ekwipunku przy ataku
- NPC w nocy chodzą spać i są niedostępne

- niehandlowe niedziele: w niedziele handlarze nie obsługują klientów
- korzystanie z radia wymaga teraz wykupienia abonamentu radiowego (25d / miesiąc w grze)
- pojazdy wymagają teraz uzupełniania płynów (olej, chłodzący, hamulcowy, spryskiwacz)
- wydarzenie personalne: kradzież pojazdu
- starzenie się, śmierć ze starości
- ryzyko zawału serca przy niskim poziomie energii
- ryzyko rozpadnięcia się broni przy jej użyciu
- ryzyko wypadnięcia przedmiotów z ekwipunku przy biegu/sprincie
- bank pobiera teraz co godzinę podatek 5% denarów z konta
- depozyt pobiera teraz opłatę za umieszczanie przedmiotów (1d / 1x przedmiot)

Zmiany

- wytwarzane przedmiotów przebiega w czasie rzeczywistym (wytworzenie np. wytrycha trwa 2 minuty)
- usunięto ulepszenia wyposażenia
- przeładowanie blokuje całkowicie poruszanie się
- plecaki mają stan (rozwalenie się plecaka skutkuje wypadnięciem przedmiotów z ekwipunku na ziemię)
- poziomy potrzeb są teraz ukryte, dodano pojawiające się co 10 minut opisy (np. "Jestem głodny.")
- pojazdy spalają więcej paliwa
- usunięto motocykle
- usunięto status bandyty
- usunięto /pm (prywatne wiadomości)

Bugfixy

- naprawiono bug, który zmniejszał wszystkie otrzymywane obrażenia o 50%
- martwe zombie poprawnie ożywają po 5 sekundach (nowy przedmiot wymagany do dobicia: Osikowy kotek)
- zombie nie zaprzestają pogoni

29.03.2024

0.95 Mechanika



Pojazdy

- umiejętność Mechanika: wytwarzanie i przejmowanie pojazdów, tworzenie, naprawa, montaż i demontaż części pojazdu
- własnoręczne wytwarzanie pojazdów na opuszczonej stacji (wymagane plany)

- części pojazdu mają stan (tak jak wyposażenie) i wymagają napraw (zużywają się, uszkadzają podczas kolizji, gdy stan spadnie do 0% niszczą się)
- części podstawowe (Nadwozie, Silnik, Bak, Akumulator, Opony) są wymagane do funkcjonowania pojazdu
- zniszczenie Nadwozia skutkuje rozpadnięciem się pojazdu (także przy dachowaniu i wpadnięciu do wody); stan wizualny pojazdu jest wskaźnikiem stanu Nadwozia
- uszkodzone części podstawowe (<50%) mają negatywne skutki (info w opisie części)
- zwiększono maksymalny poziom części do v6 (otrzymywana z łączenia części v1 - v5)
- Przekładnia jest częścią dodatkową (brak Przekładni = brak biegów)
- Pancerz pojazdu chroni także przed częścią obrażeń postaci z broni palnych (nie dotyczy motocykli)
- zmieniono nieco prowadzenie (handling) pojazdów
- pojazdy spalają nieco mniej paliwa
- obniżono odporność motocykli: znacznie zwiększone uszkodzenia z kolizji
- NPC Mechanik oferuje teraz jedynie sprzedaż podstawowych pojazdów
- części pojazdu różnią się wagą
- przebieg pojazdu ma nieco mniejszy wpływ na wytrzymałość
- zmieniono nazwy części: Rozrusznik > Akumulator, Wydech > Tłumik, Bagażnik > Bagaże
- usunięto przedmioty: Części pojazdu, Pakiet złotej rączki, Narzędzia mechanika; usunięto tuning części u Joe
- członkowie grupy mogą jeździć swoimi prywatnymi pojazdami
- nowy textdraw pojazdu
- (!) możliwe bugi spowodowane dużymi zmianami w kodzie pojazdów

Zombie

- atakowanie już rozwalonej części ciała zombie zadaje 20% mniej obrażeń; zwiększono dodatkowy bonus dmg za rozwalenie części ciała zombie z 10% do 15% max HP
- rozwalenie kończyny zombie nie gwarantuje już ogłuszenia (jedynie rozwalenie nóg przewraca zombie)
- rozwalone części ciała zombie są widoczne na skinie; usunięto 3dText stanu HP części ciała zombie
- chodzenie bezczynnego zombie jest bardziej przewidywalne (rzadziej losowo obracają się do tyłu) przez co skradanie się jest spójniejsze
- blokowanie ataku zombie wręcz lub bronią białą przekierowuje otrzymane obrażenia na ręce
- zmieniono sposób wykrywania ocalałych przez Wraith zombie

Złote Żetony Muerto

- nowa waluta VIP: otworzenie Kufra Muerto daje losową ilość Złotych Żetonów (nie daje już losowego przedmiotu; wszystkie przedmioty z Kufra zostały przeniesione do sklepu VIP)
- sklepik VIP sprzedaje przedmioty za Złote Żetony
- (przywrócono) codzienne otworzenie Kufra nie wymaga Klucza; Klucz umożliwia ponowne otworzenie Kufra
- automat w kasynie nie sprzedaje już Kluczy Muerto; szansa na Klucz Muerto w Torbie Muerto

Nowości

- limit +100% dodatkowych Denarów za wykonanie zadania, np. Denary: 30 (15 + 15)
- limit 10kg żywności z terminem na każdą Lodówkę w pokoju
- Kalendarz zawiera teraz listę specjalnych dni w roku z przypisanymi całodobowymi wydarzeniami
- instalacja modułu zwiększa Sławę
- paski postępu w panelu Osiągnięć
- informacje o zwiększaniu się poziomu wyzwania (wiadomość co godzinę)
- różne niestandardowe dźwięki

Zmiany

- handlarze informują o chęci zakupu przedmiotu wystawionego na sprzedaż w depozycie tylko gdy Twoja reputacja u frakcji jest na poziomie co najmniej 30+, lubiany
- dotacja przedmiotów dla frakcji zapewnia więcej reputacji
- wydarzenie personalne 'Zapomnienie' zabiera mniej Sławy
- przywrócono: przeładowanie uniemożliwia bieg i sprint
- ochrona dłoni nie zmniejsza już ilości infekcji nabytej z przeszukania skażonych obiektów
- zmniejszono ryzyko zużycia baterii przez Wytrych automatyczny z 20% do 10%
- Święte Łzy usuwają także efekty używek
- Kofeina w tabletkach jest rzadsza
- uproszczono korzystanie z Pakietu naprawczego (użyj, aby otworzyć okno naprawy z wykorzystaniem pakietu)
- zadanie dostarczenia radia nie wymaga już 100% baterii w radiu
- Hector zamieszcza zadania na tablicy Wildwater
- poziom doświadczenia nie jest już publicznie widoczny
- brak dźwięków tła podczas jazdy pojazdem
- ulepszono textdraw informacyjny

- usunięto komendę /pz (porzucenie zadania jest możliwe przy próbie podjęcia nowego zadania)

Bugfixy

- odcięć tekstu wiadomości z limitem dystansu

23.01.2024

0.94 Niestandardowe dźwięki



Nowości

- niestandardowe dźwięki
 - użyj /audiomsg by wyłączyć spam komunikatami o odtwarzaniu dźwięków
 - głośność dźwięków zależy od ustawienia głośności radia w opcjach GTA
- nagroda za głowę: wpłacanie denarów za zabicie ocalałego
- pojedynek: użyj /pojedynek ID, by rzucić wyzwanie ocalałemu (brak konsekwencji atakowania się, aż do pokonania jednej ze stron)
- możliwość wytworzenia: Sejf podróżny, Maszyna do szycia, Maszyna do pisania
- trening Hantlami jest skuteczniejszy, ale dłuższy trening powoduje tymczasowe przetrenowanie zmniejszające skuteczność
- widoczne obiekty żywności w animacjach jedzenia
- ryzyko uzależnienia od alkoholu
- Niezapominajka jako dzika roślina
- wspinanie się zużywa energię
- walka wręcz zużywa wyposażenie dłoni (~0.1% / uderzenie)
- drop wyposażenia zombie z rozwalonej części ciała
- informacja o zarażeniu u ocalałego w /obejrzyj
- podgląd opisu zainstalowanego wszczepu
- 3 wydarzenia personalne
- 3 modyfikacje broni
- 3 modele pojazdów

Zmiany

- przetadowanie ekwipunku zwiększa zużycie energii przez ruch o +25% za każdy 1kg przetadowania (nie powstrzymuje już biegania animacją zmęczenia)
- 100% infekcji znacznie wolniej zadaje obrażenia (-1hp / 1s)
- wydarzenie 'Susza' niszczy tylko część sadzonek (zamiast wszystkich)
- zmniejszono ilość czasu na wykonanie rajdu
- aura Coppertown zmniejsza obrażenia od bandytów o 80% (zamiast 50%)
- procent szansy wytworzenia przedmiotu ma wpływ na rozwój umiejętności rzemieślniczych: im mniejsza szansa, tym większy rozwój
- ulepszenie plecaka wymaga 3x Tkanina + 1x Skóra (zamiast 4x Tkanina + 1x Pasek)
- lemoniada w proszku daje napój, nie sok
- szybkość ułożenia kostki rubika i rozwiązania krzyżówki zależy od poziomu Inteligencji; przedmioty te nieznacznie rozwijają Inteligencję
- 3dText wyposażenia i stanu kończyn Stalkera jest niewidoczny, 3dText wyposażenia Mimica jest niewidoczny
- teksty NPC są widoczne dla wszystkich pobliskich graczy
- kolor wiadomości niektórych informacji jest zależny od dystansu, np. zegar Coppertown (im dalej, tym ciemniejszy kolor)
- czytelniejszy panel banku
- czytelniejszy textdraw z info o kupowanych / sprzedawanych przedmiotach u handlarzy
- zmieniona animacja zmęczenia: próba biegu/sprintu z 0% energii skutkuje przewróceniem się
- usunięto Katharsis (użyj, by zamienić na Antidotum)

Bugfixy

- wynajem pokoju
- obiekty totemów
- detekcja zadawania obrażeń z pięści
- zużycie Klucza Muerto przy otwieraniu Kufra
- handlarze informujący o chęci kupna przedmiotu wystawionego na sprzedaż w depozycie
- wyświetlanie ofert sprzedaży przedmiotów z podrodzajem u handlarzy
- zapis kół pojazdu
- dym z uszkodzonego pojazdu
- psucie się prowiantu
- wytwarzanie Autopunchera
- Pakiet złotej rączki
- wieża zegarowa Coppertown

12.12.2023

0.93 Skup w depozycie



Nowości

- oferty skupu przedmiotów w depozycie
- wyświetlanie informacji o przedmiocie w ofertach sprzedaży w depozycie
- handlarze informują na radiu jeśli chcą kupić przedmiot wystawiony na sprzedaż w depozycie
- handlarze na radiu dodają informację o korzystnych ofertach (>+-20%)
- przy zapytaniach o zakup przedmiotu handlarze w odpowiedzi podają info o jego rodzaju (np. model planów pojazdu)
- kofeina: zwiększa Kondycję, wycisza efekt niewyspania, polepsza nastrój (kawa, tabletki z kofeiną)
- niewyspanie: słaba jakość snu zmniejsza regenerację energii i naukę umiejętności oraz pogarsza nastrój (tak samo jak senność)
- pnienie z robakami
- nawożenie żyznych gleb (przyspiesza rośnięcie sadzonek)
- podgląd stanu pojazdu w skrzynce narzędziowej
- dym sygnalizujący uszkodzenie pojazdu
- u celu rajdu występują często zombie określonego rodzaju (info u Zacharego)
- walka wręcz nie uszkadza wyposażenia zombie
- niektóre dni roku (w grze) mają przypisane wydarzenia trwające cały dzień, np. 20 czerwca, pierwszy dzień lata: Obfite plony (z upraw da się zebrać więcej plonów niż zwykle)
- uzupełniono wiele brakujących obiektów w animacjach używania przedmiotów (np. hantle)
- informacja o poziomie energii ocalałego przy oglądaniu (wybór gracza na TAB)
- para z ust przy niskiej temperaturze
- 1 wydarzenie globalne, 2 wydarzenia personalne
- 10 przedmiotów użytkowych

Zmiany

- zwiększono ilość slotów w depozycie i magazynie z 40 do 50

- przywrócono stare radio (na czacie); na miejsce nowego radia (w textdrawie) przeniesiono textdraw z informacjami kontekstowymi
- przepisy przedmiotów z szansą na wytworzenie poniżej 1% są nieznane
- zmieniono przepis na syrop Zakonu: 1x Woda + 1x Suplement odchudzający + 1x Proch
- zmieniono sposób używania pakietu naprawczego: użyj pakietu, by przygotować go do następnej naprawy
- klucze muerto częściej pojawiają się w loocie
- handlarze ogłaszają oferty sprzedaży/kupna przedmiotów o wartości min. 50d
- zwiększono ilość zombie do zabicia na rajdzie z 25 do 30
- wydarzenie 'Skrytka z bronią' częściej zawiera lepsze bronie, 'Skrzynka z amunicją' zawiera więcej naboji

Bugfixy

- Wydarzenie 'Skrzynka z amunicją' nie dropi już zbugowanej amunicji
- efekt Trunka zombie działa poprawnie (100% infekcji nie jest śmiertelne)
- mod radia 'Announce' działa poprawnie

06.11.2023

0.92 Wydarzenia personalne



Nowości

- wydarzenia personalne; poziom Sławy wyznacza częstotliwość wydarzeń
- wystawianie ofert przedmiotów z depozytu na sprzedaż dla innych graczy
- tryby depozytu (prywatny, do wglądu, grupowy, publiczny)
- handlarze odpowiadają na oferty kupna przedmiotu na radiu (/r kupię NAZWA PRZEDMIOTU) jeśli mają taki w swojej ofercie
- handlarze skupują także uszkodzone, zmodyfikowane i ulepszone wyposażenie (uszkodzenie obniża zapłatę)
- textdraw radia; wiadomości radiowe wyświetlają się w dedykowanym textdrawie zamiast na czacie
- części ciała zombie mają oddzielne HP:

- stan głowy wpływa na wzrok i słuch zombie, stan tułowia na podatność na ogłuszenie, stan rąk na zadawane obrażenia, stan nóg na szybkość
- rozwalenie części ciała ogłusza oraz zadaje dodatkowe obrażenia równe 10% max HP zombie
- ręka/noga zombie dropi po rozwaleniu tej części
- zmieniono podatność na obrażenia wybranych części ciała niektórych rodzajów zombie
- nad zombie wyświetla się informacja o jego max HP oraz stanie kończyn
- elementy ubioru zombie mają stan; obrażenia uszkodzają elementy ubioru i mogą je zniszczyć
- ulepszenie broni zwiększa wymagany poziom umiejętności (+0.5 wymagany poziom / +1 ulepszenie)
- waga ma wpływ na prędkość narastania głodu (chudszy = wolniej, grubszy = szybciej)
- skok zużywa energię (umiejętność Atletyka zmniejsza koszt energii)
- komfort pojazdu oraz fotel zwiększają regenerację energii
- w automacie w kasynie kupować można Klucze Muerto
- zombie wyciągają cel z uszkodzonego auta
- 10 nowych modyfikacji radia

Zmiany

- VIP Muerto:
 - zakup VIPa na 2+ miesiące dodaje dni gratis (więcej info: Discord > #info)
 - VIP nie zwiększa już zdobywanego Doświadczenia, za to zwiększa zdobywaną Sławę o 25% (zamiast 20%; zdobywanie Sławy i tak rozwija już Doświadczenie)
 - otworenie Kufra wymaga Klucza; Kufer otworzyć można max 1 dziennie
 - tylko VIPy mogą przyjmować stylizację strojów VIP
- Rajd na Las Venturas:
 - gdy rajd nie jest aktywny, w Las Venturas panuje burza wirusowa (zadaje obrażenia i zwiększa infekcję, a zombie mają zwiększoną wytrzymałość)
 - cele rajdu mają przypisane lokacje
 - zwiększono lvle zombie w Las Venturas, ale rajdy są nieco rzadsze
 - zabicie wszystkich zombie u celu rajdu zatrzymuje respawn zombie w tym miejscu
 - ikona celu rajdu na mapie jest widoczna dopiero po zapisaniu się na rajd
- Talentu Cech nie można już zwiększać przez punkty; mistrz Tanekage oferuje zwiększenie talentu Cech przez osiągnięcie Kręgów
- zmniejszono o 50% ilość Doświadczenia za zaliczenie kroku Ścieżki oraz ilość Sławy za odnalezienie Totemu

- Charyzma rozwija się nieco wolniej
- usunięto wykrywanie zombie przez węch (tylko Stalker teraz potrafi wykryć przez węch)
- trafienie krytyczne nie gwarantuje już ogłuszenia zombie
- ilość Sławy za odnalezienie totemu zwiększa się wraz z każdym kolejnym odnalezionym totemem
- syrop Zakonu powstrzymuje także powstawanie mutacji
- wyciąg z wirusa wywołuje zarażenie zamiast stale rozwijać poziom infekcji
- lodówkę turystyczną można włączyć/wyłączyć
- sporządzenie planów na arkuszu milimetrowym wymaga ołówka
- pasywne zużycie pojazdu może zbić stan do 0% (zamiast do min. 30%)
- krzyk jest wykrywany automatycznie gdy na końcu wiadomości jest wykrzyknik!, szept gdy na końcu jest wielokropek... (usunięto komendy /k i /s)
- nowy textdraw wydarzenia

Bugfixy

- naprawiono krok ścieżki: Odnajdź skarb piratów
- naprawiono zadania: Pakunek, Eksterminacja, Dominacja, Rajd
- wychodzenie z Las Venturas gdy czas rajdu dobiegł końca poprawnie przenosi do New Venturas; zombie nie atakują podczas wychodzenia z Las Venturas
- szczoteczka elektryczna nie zużywa się od razu po użyciu
- wytworzenie notesu nie wymaga ołówka
- naprawiono koła Dollar
- ze zniszczonego pojazdu leci dym
- broń palna poprawnie ma szansę ogłuszyć zombie
- zombie mogą mieć wyposażenie rąk, dłoni oraz nóg
- zombie płynniej zmieniają cel

17.10.2023

0.91 Rajdy na Las Venturas



Nowości

- dodano Rajdy na Las Venturas: misja drużynowa wyczyszczenia lokacji w LV z zombie, wyzwanie dla najlepszych ocalałych; więcej info w New Venturas; dodano osiągnięcie Bojownik (rajdy na Las Venturas)
- dodano Totemy: 60 ukrytych znajdziek; odnalezienie Totemu rozwija Percepcję i Sławę; odnalezienie wszystkich Totemów daje punkt Talentu; dodano osiągnięcie Odkrywca (odnalezione Totemy)
- dodano ryzyko zarażenia: infekcja stale wzrasta i nigdy nie spadnie poniżej 10%; szczepionka zapobiega zarażeniu, antidotum wylecza z zarażenia
- bronie palne mają wymagany poziom umiejętności (gdy niższy, zużycie broni jest zwiększone)
- dodano możliwość przelewu denarów na konto innego gracza w banku
- dodano możliwość przekazania prywatnego pojazdu innemu graczowi
- dodano celę u szeryfa Coppertown: śmierć będąc bandytą oznacza schwytanie, pozostały czas bandyty należy wtedy odsiedzieć w celi
- dodano informacje o zmianie w poziomie sławy (np. zwykły > rozpoznawalny)
- nowa modyfikacja pojazdu: Ładowarka (mniejsze zużycie baterii w radiu)
- dodano informacje o pogarszaniu się stanu pojazdu
- dodano animację umieszczania/brania przedmiotów z bagażnika pojazdu
- dodano podgląd informacji o aktywnym zadaniu w panelu postaci
- kliknięcie gracza na liście TAB aktywuje /obejrzyj
- 5 nowych wszczepów

Zmiany

- odświeżono Ścieżkę Ocalałego: dodano textdraw z kolejnym krokiem, dodano więcej kroków; zresetowano postęp Ścieżki u wszystkich
- zmiany w systemie Talentów:
 - zakres poziomu Talentu od -5 do +5
 - zwiększają/zmniejszają maksymalny poziom umiejętności (od -50 do +50)
 - usunięto Kręgi
- pojazd nie niszczy się (nie wybucha) gdy jego stan dojdzie do 0%, zamiast tego jest niesprawny do jazdy dopóki się go nie podreperuje
- dachowanie i utopienie nie niszczy pojazdu, wymaga jedynie respawnu u mechanika (utopienie zmniejsza stan do 0%, dachowanie nie zmienia stanu; usunięto konieczność odbudowy pojazdu)
- zwiększono koszt respawnu pojazdu z 5d do 10d
- opuszczone pojazdy pojawiają się nieco częściej, ale są często zniszczone (stan 0%)
- bonusy rodzajów broni palnych przeniesiono do umiejętności
- ostrzyć można również błon kłutą i sztylety
- stan elementu wyposażenia ma wpływ na ryzyko zniszczenia się modyfikacji
- zimno obniża teraz Wytrzymałość (zamiast obniżać jedynie odporność na infekcję)

- zwiększono dwukrotnie ilość Doświadczenia zdobywanego przez Osiągnięcia
- nauka wskaźnikiem jest o wiele skuteczniejsza
- napisanie książki wymaga otówka
- zmniejszono o 50% ilość kupowanego paliwa w dystrybutorze Octane Springs
- zmniejszono ryzyko zużycia baterii przez Detektor zombie z 100% do 20%
- posiłek dnia VIP Muerto zależy od dnia tygodnia (nie jest już losowy)
- zmieniono prezentację info o aktywnym VIPie: usunięto dopisek przy dołączeniu do serwera, dodano tytuł VIP (N > Osiągnięcia)
- odświeżono wygląd textdrawu zadania i pragnień oraz panelu umiejętności
- wiadomości radiowe informujące o nowym zadaniu na tablicy pojawiają się tylko dla zadań z nagrodą 5d+
- informacja o dokładnym wpływie wagi ciała na cechy i umiejętności jest podana tylko po zważeniu się na wadze (zamiast zawsze w panelu postaci)

Bugfixy

- wykonanie celu zadania zatrzymuje licznik czasu (powrót do nadawcy po nagrodę nie odlicza czasu)
- naprawiono bagażniki opuszczonych pojazdów
- dorabianie kluczyków do pojazdu u Joe ma poprawną cenę
- usunięto zbugowane oferty paczek materiałów u handlarzy
- naprawiono sprzedawanie radia handlarzom
- NPC mają poprawny zasięg radia (skaluje się z siłą frakcji)
- naprawiono bug, który mógł czasem powodować rzadsze psucie się żywności w ekwipunku
- w /obejrzyj informacje o poziomie infekcji i mutacji poprawnie się wyświetlają
- naprawiono bug, który mógł czasem blokować wybór tytułu pomimo odblokowania osiągnięcia
- naprawiono czasem dublujące się pragnienia

16.09.2023

0.90 Zmiany w pojazdach

Nowości

- opuszczonymi pojazdami można jeździć
 - aby przejąć opuszczony pojazd na prywatny, należy dorobić kluczyki na stadionie Joe
 - opuszczone pojazdy pojawiają się częściej
 - mechanik obsługuje tylko prywatne pojazdy
- dodano różne rodzaje kół (zmieniają wygląd); 2 unikalne koła do wygrania w Kufrze Muerto

- 4 nowe modele pojazdu
- dodano możliwość naprawy pojazdów innych graczy
- bagażnik otwierać można także stojąc obok pojazdu (przycisk NUM6)
- dodano bardzo małe ryzyko zniszczenia całkowitego (brak możliwości odbudowy) pojazdu przy jego zniszczeniu (modyfikacje dropią na ziemię; ryzyko zależne od wytrzymałości pojazdu)
- dodano bardzo małe ryzyko zniszczenia modyfikacji wyposażenia przy jego uszkodzeniu
- dodano ograniczenie czasowe części zadań zwiększające nagrodę; pozostały czas na wykonanie liczy się od momentu pojawienia się zadania na tablicy
- dodano możliwość obejrzenia ocalałego: /(o)bejrzyj [ID] (podaje informacje widoczne gołym okiem; niektóre informacje wymagają posiadania umiejętności na danym poziomie)
- handlarze odpowiadają na ogłoszenie sprzedaży przedmiotu przez radio (/sprzedam) jeżeli go skupują (gdy jesteście w zasięgu radia)
- zegar Coppertown wybija pełne godziny (informacja na czacie)
- dodano wiele złóż metalu
- nowe zadanie: Radio
- nowy przedmiot: klucz Muerto
- dodano możliwość wytworzenia Kevlaru (4x Tkanka Ironclad + 4x Tkaniny + 1x Klej)
- dodano możliwość wytworzenia elektroniki: Szczoteczka elektryczna, Alkomat, GPS

Zmiany

- odświeżono wygląd wielu okien GUI
- lek na infekcję u medyka Coppertown jest dostępny za denary; dotacje dawek wirusa zwiększają skuteczność leku
- z radia nie można wyjmować już baterii
- naprawa wyposażenia jest nieco skuteczniejsza, poziom umiejętności ma nieco większy wpływ
- zmiany w ilościach przedmiotów w ofertach handlarzy
- GPS nie pobiera baterii gdy jesteś w pojeździe
- efekt feromonu Mimica działa tylko jeśli nie jesteś w trakcie walki
- efekt tabletek nasennych nie jest natychmiastowy

Bugfixy

- zadania dostarczania przedmiotów do NPC nie blokują już dostępu do niego, jeśli nie masz wymaganych przedmiotów
- GPS i alkomat nie zużywają się już natychmiastowo
- naprawiono czasem zbugowaną wytworzoną amunicję
- naprawiono śmietniki w New Venturas

- nazwy modyfikacji plecaka poprawnie się wyświetlają
- okno komisji poprawnie się wyświetla przy dużych ilościach zajętych slotów w ekwipunku
- kolor frakcji nicku w wiadomości radiowej poprawnie się wyświetla
- wymiana baterii w radiu nie otwiera już okna wyposażenia
- klimatyzacja działa także dla pasażerów
- zakup pojazdu spawnuje go od razu na parking
- wydarzenie Wyładowanie działa poprawnie

23.08.2023

0.89 VIP Muerto

Nowości

- dodano premium: VIP Muerto (więcej info: /vip)
 - 16 nowych ubrań, 8 nowych planów pojazdów do wygrania w Kufrze Muerto
- dodano możliwość wytworzenia wielu ilości sztuk przedmiotu na raz
- dodano szansę na wytworzenie zmodyfikowanego wyposażenia (szansa zależna od poziomu umiejętności)
- dodano ogłaszanie przez radio sprzedaży przedmiotu (/sprzedam lub /sell)
- dodano aurę New Venturas (-50% obrażeń od bandytów w pobliżu NV)
- frakcje od czasu do czasu samoistnie przejmują strefy
- ze składowiska pobierać można cały zapas materiałów na raz
- kolor nicku na radiu i przy dołączenia do serwera odpowiada przynależności do frakcji
- niektóre wszczępy są widoczne jako 3dtext na postaci (tak jak wyposażenie)
- 6 nowych modyfikacji ubioru

Zmiany

- zmiany w statusie bandyty:
 - nie zanika po śmierci
 - usunięto karę denarów za śmierć
 - bandyci po śmierci respawniają się w Wildwater
 - zaatakowanie bandyty odświeża jego status bandyty do min. 5 minut
 - sława nie wpływa już na szybkość przedawniania się statusu bandyty
- usunięto limit ilości beczek na wodę w pokoju
- koszt energii ataku bronią białą nalicza się wraz z animacją ataku (zamiast przy uderzeniu zombie)
- Kingpin także skupuje śmieci
- zaatakowanie ocalałego obniża reputację w nieco mniejszym stopniu
- pobieranie dawki wirusa z tkanki jest szybsze

- mody Hire i Egoist są nieco słabsze
- zwiększono z 60 do 80 ilość pkt umiejętności do rozdania na początku gry
- zadania Czystość oraz Mycie okien nie wymagają już posiadania tkaniny
- wytwarzanie wyposażenia trwa nieco dłużej

Bugfixy

- naprawiono pragnienie 'Zabij rodzaj zombie'
- naprawiono wydarzenie 'Impuls'
- naprawiono znikające ikony na mapie
- naprawiono nieprawidłowe plany pojazdu
- strzelanie w opuszczony pojazd nie nakłada statusu bandyty
- Katharsis poprawnie przywraca HP przy 100% infekcji
- zatankowanie paliwa w dystrybutorze aktualizuje textdraw paliwa

24.05.2023

0.88 50 slotów w EQ

Nowości

- nowe wydarzenie: Impuls
- nowe pytania w radiowej grze Muerto
- ze zniszczonego pojazdu dropi 1-2 części
- 5 nowych modyfikacji ubioru

Zmiany

- zwiększono ilość slotów w ekwipunku z 40 na 50
- zmniejszono ryzyko utracenia modyfikacji pojazdu przy jego zniszczeniu
- trening umiejętności u NPC jest tańszy

Bugfixy

- naprawiono krytyczny błąd z pakowaniem materiałów
- naprawiono bug blokujący niekiedy wyświetlanie okna sprzedaży przedmiotów handlarzowi
- rękawice kowala/płatnerza/itp. poprawnie zwiększają poziom umiejętności
- picie wody z rzeki podczas wydarzenia Oczyszczanie nie zwiększa infekcji
- Moonbeam ma poprawne ID pojazdu
- Alkomat poprawnie podaje ilość promili

02.04.2023

0.87 Pakowanie materiałów

Nowości

- pojazdy z zamkniętym nadwoziem chronią przed wiatrem i w 25% przed skażonym powietrzem
- część przedmiotów z bagażnika dropi na ziemię przy zniszczeniu pojazdu
- dodano ryzyko utracenia części pojazdu przy jego zniszczeniu
- ataki zombie mogą zrzucić z motoru
- trąbienie pojazdem jest widoczne z dala jako 3dtext dla innych graczy
- dodano możliwość pakowania materiałów w paczki (10x Materiał + 4x Tkaniny)
- handlarze skupują paczki materiałów
- Mimic zombie ma ukryty poziom HP
- przejście strefy zwiększa Sławę
- 3 nowe wydarzenia
- 10 nowych modeli pojazdu
- 3 nowe mody pojazdu (kompatybilne jedynie z pojazdami z zamkniętym nadwoziem):
 - Klimatyzacja: regulacja temperatury
 - Izolacja: ochrona przed skażeniem powietrza
 - Pasy: zmniejszone obrażenia z kolizji
- 6 nowych przedmiotów użytkowych, wiele nowych przedmiotów różnych do przetwarzania
- 8 nowych elementów wyposażenia dłoni
- 3 nowe modyfikacje broni, 5 nowych modyfikacji wyposażenia
- 5 nowych wszczepów
- 6 nowych osiągnięć

Zmiany

- 100% infekcji nie zabija natychmiastowo; zamiast tego zadaje stałe obrażenia, aż do śmierci (oraz blokuje leczenie)
 - wyjście z serwera z 100% infekcji skutkuje śmiercią
- amunicja dzieli się na Lekką, Średnią i Ciężką (typ broni niekoniecznie wyznacza już typ naboju)
- pojazdy zużywają się nieco wolniej
- obniżono ceny części pojazdu: Wydechy, Fotele, Opony i Anteny
- Remedium jest nieco skuteczniejsze
- Wytrych automatyczny ma 20% ryzyka zużycia baterii (zamiast 50%)
- stan ciężko ranny nie resetuje licznika przetrwania
- zmniejszono pasywny przyrost Doświadczenia za czas przetrwania
- dystrybutor daje mniej paliwa

- proch jest tańszy
- wyzwanie Bezdech spowalnia regenerację energii zamiast zwiększać jej zużycie
- ubrania: budowlane, DJa, detektywa, stylowe zwiększają także zdobywaną stawę i/lub reputację

Bugfixy

- przejęcie opuszczonego pojazdu usuwa modyfikacje ze starego pojazdu
- zombie zabite w skażonym regionie Strefy 51 dropią 2 tkanki
- naprawiono mody Cargo i Wide

14.03.2023

0.86 Tuning u Joe

Nowości

- dodano ulepszanie części pojazdu za denary na stadionie Joe
- dodano dystrybutor paliwa na stacji Octane Springs
- dodano wynajem prywatnej kajuty na statku Piratów
- dystans potrzebny do wykonania zadania ma wpływ na wysokość nagrody
- gotowanie może pobierać składniki z magazynu pokoju
- dodano możliwość umieszczenia/wzięcia 1x / 10x / 50x przedmiotów na raz z depozytu
- przedmiot Maszyna do pisania przyspiesza pisanie książek
- przedmiot Maszyna do szycia przyspiesza wytwarzanie wyposażenia
- wszczepy mają niewielkie ryzyko zostać zniszczone przy śmierci
- kolor nicku na TAB odpowiada frakcji gracza (wynajęty pokój)
- dodano możliwość ustawienia limitu znaków w textdrawie z informacjami komendą /infolimit (antycrash dla SAMP na Androida)
- dodano mitycznie małą szansę na wyposażenie ulepszone powyżej +100
- dodano śmietniki w New Venturas
- 2 nowe części pojazdu: Opony (+Wytrzymałość), Antena (+Zasięg radia)
- 3 nowe wydarzenia: Fala mutacji, Zamknięcie New Venturas, Zamknięcie Kasyna Muerto
- nowe zadanie: Plany
- 2 nowe modyfikacje broni, 5 nowych modyfikacji ubioru
- 7 nowych pragnień

Zmiany

- pojazdy zużywają się powoli podczas jazdy (proporcjonalnie do prędkości)
- wytrzymałość nie wyznacza już wpływu przebiegu, zamiast tego wyznacza tempo zużycia

- przebieg pojazdu nie wpływa już na spalanie i naprawę, zamiast tego obniża wytrzymałość
- efekt osłabienia jest wydłużany o kolejne 10 minut z każdą otrzymywaną pomocą
- siła frakcji wyznacza zasięg radia ich NPC (od 1500m do 2500m)
- porzucenie zadania obniża reputację u frakcji do której należy tablica, z której wzięto zadanie
- opuszczone pojazdy są nieco rzadsze
- przedmioty w ofercie komisji zostają na o wiele dłużej
- zmieniono sposób obliczania wpływu Siły na zmniejszenie skutków obciążenia wyposażenia i obładowania ekwipunku
- obciążenie i obładowanie znacznie wolniej rozwija Siłę
- skażony region jest nieco większy
- Dieta-cud obniża teraz wagę ciała z czasem, nawet poniżej 'w formie'; użycie nie obniża już Wytrzymałości
- efekt dezodorantu trwa dłużej
- usunięto rampę z drogi obok El Dorado

Bugfixy

- naprawiono wyświetlanie pełnej listy przedmiotów w panelu wytwarzania
- naprawiono wytwarzanie puryfikatora
- naprawiono zapisywanie/wczytywanie poziomu sił frakcji po restarcie serwera
- naprawiono pozycje losowych NPC w El Dorado
- Remedium w sprayu nie daje już nawodnienia

0.86a

- okno wyposażenia poprawnie się wyświetla
- pojazdy zużywają się nieco wolniej
- stan pojazdu poprawnie zapisuje się przy wyjściu z serwera
- zmniejszono nieco bonus do denarów za dystans potrzebny do wykonania zadania
- waga wyposażenia ma większy wpływ na ilość zużywanej energii
- składniki 1/2x i 1/4x poprawnie mogą być pobierane z magazynu w pokoju

0.86b

- pojazdy zużywają się jeszcze wolniej
- części Opony i Antena można znaleźć w loocie i u handlarzy
- paliwo w dystrybutorze wolniej się uzupełnia
- naprawiono modyfikację radia Music
- naprawiono nieprawidłowy dystans zadania Polowanie

01.03.2023

0.85 New Venturas

Nowości

- zwiększono obszar gry; nowa osada New Venturas
- dodano losowe opuszczone pojazdy, które można przejąć (ale przeważnie mają wysoki przebieg; przejęcie wymaga Zestawu włamywacza)
- dodano Wszczępy, niezwykle cenne i rzadkie modyfikacje organizmu do instalacji
- dodano nauczanie umiejętności innych ocalałych (przedmiot Wskaźnik)
- dodano możliwość opatrywania ran innych ocalałych (użyj bandażu nie będąc rannym stojąc obok rannego)
- dodano dotacje denarów dla frakcji (w zamian za reputację i zwiększenie siły frakcji)
- dodano możliwość wytworzenia 10 przedmiotów
- każdy typ broni palnej ma swoją właściwość, np. shotguny mają +25% szansy na ogłuszenie
- kucanie podczas strzelania zwiększa nieznacznie szansę na trafienie krytyczne
- kolizje pojazdem zadają obrażenia HP
- każdy poziom Kręgu zwiększa max limit poziomu umiejętności osiągalny dzięki bonusom o 10 (limit bez żadnych kręgów wynosi 150)
- w opisie zadań podany jest ~dystans potrzebny do jego wykonania (trasa: aktualna pozycja > cel zadania > nadawca zadania)
- dodano textdraw z postępem awansu na kolejny poziom doświadczenia
- zombie mogą mieć wyposażenie rąk, dłoni i nóg (rzadko)
- Narzędzia ogrodnicze dają także 25% szansy na dodatkowy plon z upraw
- Torba Muerto ma szansę zawierać dodatkowo Bon-na-Broń
- 5 nowych modyfikacji broni, 10 nowych modyfikacji wyposażenia, 8 nowych modyfikacji plecaka, 3 nowe modyfikacje radia
- 6 nowych zadań
- nowe wypowiedzi NPC

Zmiany

- ważne zmiany w działaniu stanu ciężko ranny:
 - po upływie czasu wstajesz z powrotem na nogi z efektem osłabienia; lub umierasz jeśli jesteś już osłabiony
 - efekt osłabienia jest 2x dłuższy (10 minut)
 - inni ocalali zawsze mogą Ci pomóc gdy jesteś w stanie ciężko ranny, ale ta akcja trwa 7 sekund
 - znacznie skrócono czas w stanie ciężko ranny
 - zostanie ciężko rannym resetuje licznik przetrwania
- przywrócono możliwość zwiększania talentu Cech, ale tylko o +2%/punkt (umiejętności nadal zwiększają się o +5%/punkt)

- depozyt ma na start odblokowane wszystkie sloty; zwiększono max ilość slotów w depozycie i pokoju do 40
- zmieniono wpływ alkoholu w zależności od ilości promili w organizmie; wpływa na Wytrzymałość, Charyzmę, Percepcję, Inteligencję
- zmiany mutacji zachodzą rzadziej (nie dotyczy wykształcenia nowej mutacji)
- dodano nowy efekt Syropu Skażonych: infekcja nie pogarsza nastroju (zmieniono nazwę przedmiotu ze Skażony syrop Zakonu)
- zmieniono efekt Wyciągu z wirusa: infekcja wzmacnia wszystkie cechy (efekt skaluje się wraz z poziomem infekcji)
- mutacja Adaptacja sprawia, że infekcja polepsza nastrój zamiast go pogarszać
- efekt Ciepłotki nie odwadnia organizmu
- przedmiot Ulepszenie może ulepszyć element wyposażenia do max +50 (zamiast +100)
- mod pojazdu Pancerz jest skuteczniejszy (max -90% uszkodzeń na v5)
- ilość denarów otrzymywanych za sprzedaż pojazdu maleje wraz z przebiegiem oraz stanem
- prowiant z wymiany kuponów BurgerShot nigdy nie jest zepsuty
- znajdowana żywność jest częściej zepsuta
- zaliczanie osiągnięć daje doświadczenie zamiast stawy
- oferty dotacji dla frakcji pojawiają się nieco częściej
- frakcje Wildwater i Piraci są sojusznikami
- zabicie zombie w strefie przywraca 2% panowania frakcji (zamiast 1%)
- zmieniono częstotliwość przedmiotów w znajdźkach; lokacje o wyższych poziomach mają więcej przedmiotów
- podczas wykonywania akcji można używać radia

Bugfixy

- naprawiono nieprawidłową temperaturę w niektórych miesiącach
- wytrych automatyczny poprawnie wykrywa zamknięte znajdźki
- dostęp do depozytu publicznego jest możliwy dopiero po osiągnięciu 3. poziomu doświadczenia
- naprawiono niekiedy zbugowane obrażenia strzałów z dużej odległości
- naprawiono wyświetlanie nazw niektórych modyfikacji ubioru
- naprawiono mod Progress (szansa na dodatkowy punkt talentu)
- ubranie elektronika ma właściwy skin
- naprawiono wykrywanie celów przez Wraith zombie

0.85a:

- naprawiono crashe serwera (może?)
- nowy film w kinie odblokowuje się co 5 oddanych kaset VHS

- naprawiono błąd z używaniem kodu do sejfów (czasami zużywał inny przedmiot w ekwipunku)
- kilka innych poprawek

10.01.2023

0.84 Dotacje przedmiotów

Nowości

- dodano przedmioty poszukiwane przez frakcję, których dotacja u dowódcy zapewnia reputację i wzrost siły frakcji
- dodano możliwość polecenia ocalałego u dowódcy frakcji (przekazywanie części swojej reputacji)
- nowe wydarzenia: Obrodzenie, Wojna, Siła
- zabicie zombie w strefie frakcji przywraca 1% panowania frakcji nad tą strefą
- noc, skażony syrop Zakonu oraz wydarzenie Dzień Skażonych zwiększają siłę mutacji
- w loocie także (rzadko) znaleźć można wyposażenie ulepszone nawet do max +100
- modyfikacje pojazdu można przetwarzać na materiały
- 15 nowych przedmiotów użytkowych
- 6 nowych modyfikacji broni
- 9 nowych modeli pojazdów
- 3 nowe pragnienia

Zmiany

- mod pojazdu Pancerz zmniejsza teraz uszkodzenia (także te od kolizji)
- uzależnienie od nitro nie zwiększa już zużycia energii; zamiast tego wzmacnia senność i znacznie pogarsza jakość snu
- ciepłota nie wywołuje już wysokiej temperatury po zakończeniu działania; zamiast tego efekt odwadnia organizm i wywołuje pocenie
- skażony syrop zakonu nie powstrzymuje powstania mutacji wirusa
- sprzedawanie przedmiotów handlarzom nieznacznie zwiększa siłę ich frakcji
- wydobywanie metalu jest szybsze i wymaga nieco mniej energii
- średnia temperatura jest nieco niższa

Bugfixy

- naprawiono wytwarzanie łomu i klucza nasadowego
- wytworzenie szamponu i perfum poprawnie wymaga tylko jednej butelki wody
- zażycie brutalu w poprawnym stopniu zmniejsza Inteligencję (o wiele słabiej)
- naprawiono picie wody bezpośrednio z rzeki
- naprawiono niepoprawne opisy modyfikacji gdy slot wyposażenia jest pusty
- naprawiono 16 modyfikacji broni, które nie pojawiały się w loocie i/lub nie działały

- naprawiono bug, który sprawiał, że czasami strefy przypisane na stałe do frakcji były przyjmowane
- naprawiono niekiedy zbugowane denary z pudełka
- naprawiono pragnienie Weź udział w rytuale Skażonych

23.09.2022

0.83 Warsztat Joe

Nowości

- dodano warsztat Joe
- 4 nowe wydarzenia: Konflikt, Susza, Obfite plony, Oczyszczenie
- 12 nowych modyfikacji broni, 6 nowych modyfikacji ubioru
- nowy artefakt
- dodano możliwość wytworzenia: Puszka farby, Ołówek, Szampon, Perfumy, Bańki mydlane
- odżywka białkowa zwiększa także nieco przyrost wagi

Zmiany

- ulepszenie broni białej zwiększa obrażenia o stałą liczbę (+1 = +0.15 dmg) zamiast procentowo
- Wybrzeże Robada podzielono na dwie strefy
- zabicie zombie w strefie frakcji dodaje nieco więcej reputacji
- zmniejszono max poziom reputacji u swojej frakcji do 125
- zwiększono wymagane poziomy do osiągnięcia kolejnych tytułów doświadczenia

Bugfixy

- naprawiono bug z przenoszeniem do swojego pokoju po wejściu do pokoju gracza w innej osadzie
- naprawiono bug z 10x ilością plonów otrzymywanych przez niszczenie sadzonek
- naprawiono niekiedy zbugowane instalowanie modyfikacji pojazdu
- naprawiono niekiedy zbugowane zadania Dominacja, Panowanie i Konserwacja anteny

08.06.2022

0.82 Siły i strefy frakcji

Nowości

- 3 nowe zadania
- 4 nowe pojazdy

- dodano poziomy siły frakcji; wpływają na kursy i kapitały handlarzy oraz nagrody z zadań (więcej info: /pomoc > Frakcje)
- dodano strefy frakcyjne przejmowane flagą frakcji (do wytworzenia)
- wytrzymałość pojazdu wyznacza wpływ przebiegu na spalanie i naprawę; odświeżono wartości wytrzymałości pojazdów
- nowy mod pojazdu: Rozrusznik (szybsze odpalanie)
- gaszenie silnika automatycznie parkuje też pojazd (jeśli stoi na równej powierzchni)
- hałas wydzielany przez pojazd jest widoczny z dużej odległości jako 3DText dla pozostałych graczy
- zabicie Brood zombie w zwarcu zwiększa poziom infekcji

Zmiany

- ulepszenie elementów ubioru zwiększa ochronę o stałą liczbę (+1 = +0.05 ochrony) zamiast procentowo
- wartość elementów ubioru nie wpływa na skuteczność jego modyfikacji, a ulepszenie ma większy wpływ
- zwiększanie limitów depozytu jest tańsze
- przebieg pojazdu ma nieco większy wpływ na skuteczność jego naprawy
- wszystkie bronie SMG są lepsze
- El Dorado i Wildwater nie są już wrogami
- apteczkę zamieniono na bandaż (wytworzenie wymaga jedynie tkaniny)

Bugfixy

- naprawiono zbugowane zmienianie celu przez zombie
- naprawiono pojawianie się planów przedmiotów w obiektach do przeszukiwania
- skaner kuponów Burgershot poprawnie wydaje Zestaw Burgershot za 10 kuponów

27.05.2022

0.81 Finley i Cyclop

Nowości

- 2 nowych NPC handlarzy: Finley Purcell, rybak i Cyclop, fałszarz
- 2 nowe zadania
- sprzedawanie przedmiotów zapotrzebowanych przez handlarzy (oznaczonych na zielono przez (+x%)) daje o wiele więcej reputacji
- tempo zużycia baterii w radiu zależy od jego zasięgu
- mapa skarbu po użyciu zamienia się w zwykłą mapę
- osiągnięcie kolejnego Kręgu umiejętności zapewnia +5 Talentu
- w opisie planów pojazdu podana jest informacja o kosztach jego konstrukcji
- zombie spawnujące się w skażonym regionie często są skażone

Zmiany

- siedzenie jeszcze bardziej przyspiesza regenerację energii
- rekordy wyzwania zapewniają nieco mniej stawy
- pojazd odpalać można także przyciskiem 2, a bagażnik otwierać komendą /bagażnik (dla samp na androida)

Bugfixy

- naprawiono tablicę zadań u Piratów
- Wraith zombie poprawnie goni wykrytego gracza
- naprawiono podwójną ilość denarów z zadania dla wykonującego będącego w grupie
- dodano brakujące ubrania do tabeli lootu: ubiór SWAT, ubiór FBI, ubranie szeryfa, mundur wojskowy
- dodano brakujące plany pojazdów do tabeli lootu: Police Ranger, FBI Truck, Sandking, Hotknife
- poprawiono opis zadania Wędkarz

13.04.2022

0.80 Modyfikacje pojazdów

Nowości

- nowy rodzaj zombie: Wraith
- 4 nowe wydarzenia
- 6 nowych zadań
- dodano modyfikacje pojazdu do montażu: Silnik, Przekładnia, Nadwozie, Pancerz, Bak, Bagażnik, Wydech, Fotel
- nowa używka
- dodano możliwość wytworzenia: Osetka, Farba maskująca, Lodówka, Filtrator, Radar, Aparat
- dodano pragnienia konieczne oznaczone czerwonym wykrzyknikiem (niespełnienie ich pogarsza nastrój)
- dodano radiową grę Muerto z pytaniami
- elementy ubioru zużywają się od noszenia (w znikomym tempie)
- niektóre maski chronią częściowo przed skażonym regionem
- zombie zabite w skażonym regionie dropią dodatkową tkanę
- skok znacznie zwiększa szansę na unik ataku zombie
- waga w formie polepsza nieco nastrój
- Inteligencja ma niewielki wpływ na ilość zdobywanego doświadczenia

Zmiany

- Piraci mają własną tablicę zadań
- zmniejszono hałas poruszania się
- zombie są nieco wolniejsze
- podczas odpoczynku energia regeneruje się szybciej
- handlarze mają często w ofercie lepiej ulepszone wyposażenie
- założenie depozytu wymaga jedynie 25d (zamiast 50d i 10 Sławy)
- przebieg pojazdu ma nieco większy wpływ na spalanie i skuteczność naprawy
- członkowie grupy zadają sobie max 1 pkt obrażeń z broni białych
- odświeżono wygląd tablicy zadań
- zadanie Wędkarz wymaga tylko jednej ryby
- handlarze ogłaszają jedynie oferty o wartości 10d+
- krem UV jest skuteczniejszy
- poradnik survivalowca rozwija doświadczenie

Bugfixy

- naprawiono bug sprawiający, że broń obuchowa nie zadawała często żadnych obrażeń
- opatrzone rany poprawnie przywracają pełną regenerację zdrowia
- zestaw do konserwacji broni poprawnie zużywa się po użyciu
- strzelanie we własny pojazd nie nadaje statusu bandyty
- naprawiono uniki Sprinter zombie
- naprawiono osiągnięcie Znalezione skarby

03.09.2022

0.79 Doświadczenie

Nowości

- 13 nowych przedmiotów
- nowe zadanie: Nauka
- nowe osiągnięcia: Pogromca, Asasyn, Rekordzista, Altruista
- dodano Doświadczenie (więcej info: /pomoc > Rozwój postaci)
- znajdźki mogą być skażone (ryzyko zależne od lokacji); ochrona dłoni zmniejsza ilość infekcji; remedium w sprayu oczyszcza znajdźki
- mistrz Tanekage oferuje reset poziomu umiejętności w zamian za +10 jej maksymalnego poziomu i talentu
- dodano analizę niezbadanych zastrzyków u Yui Misawy; badania nad lekiem przeniesiono do doktora w Coppertown; dodano postęp badań
- dodano tablicę z listą bandytów (graczy) w Coppertown
- dodano ukryty sejf na kod

- dodano możliwość przygotowania czipsów i ciasta
- dodano wybór wieku oraz umiejętności na początku gry; płeć oraz wiek wpływa na startowe poziomy cech oraz domyślny skin
- niektóre bronie białe wymagają określonego poziomu umiejętności (niewystarczający poziom zmniejsza zadawane obrażenia)
- kombinacje ciosów wręcz zadają dodatkowe obrażenia (tak jak w przypadku broni białej)
- Brawler ignoruje część bloku bronią białą; Ironclad jest odporny na ogłuszenie z broni palnej; Crimson szybciej regeneruje zdrowie
- kupno/sprzedaż u handlarza powoduje dostosowanie cen za dany przedmiot
- oferty specjalne (zniżki/dopłaty) u handlarzy ulegają przedawnieniu
- bank dysponuje określonym budżetem denarów
- modele pojazdów różnią się komfortem (+nastrój podczas siedzenia w pojeździe)
- dodano info o wytrzymałości pojazdu w opisie planów (domyślne wartości SA)
- lista pragnień jest sortowana według pozostałego czasu
- info o dołączeniu gracza do serwera zawiera także jego tytuł i poziom doświadczenia

Zmiany

- nowy system wykrywania i pogoni zombie
- umiejętność Skradanie nie wpływa już na ryzyko wykrycia i hałas podczas zwykłego chodzenia/biegania/sprintowania
- zwiększać można jedynie talenty umiejętności (talenty cech wyznacza płeć i wiek)
- zwiększono ilość slotów i przedmiotów w ofertach handlarzy
- oferty specjalne (zniżki/dopłaty) zależą od kursu handlarza (im wyższy, tym bardziej korzystne oferty)
- zwiększenie limitu w banku kosztuje 4d
- dobra reputacja u frakcji nie zmniejsza opłaty za wynajem pokoju
- badania nad lekiem przeniesiono do doktora w Coppertown
- mutacje występują rzadziej
- wytwarzanie przedmiotów trwa znacznie dłużej, ale akcję wytwarzania można przerwać
- balsam leczniczy wytwarza się z 1x Warzywo + 1x Grzyb
- usuwanie ulepszenia nie wymaga metalu
- ilość slotów w danej znajdzie zależy od jej rozmiaru
- zwiększono maksymalną ilość zadań na tablicy

Bugfixy

- podzielono okno gotowania na kategorie (specjalne posiłki poprawnie się wyświetlają)

- naprawiono pojawianie się niekompatybilnych modyfikacji broni (np. większy magazynek dla broni białej)
- naprawiono niepoprawne znaki w kodach Muerto
- naprawiono pozycję respawnu pojazdu u mechanika
- naprawiono błąd uniemożliwiający podjęcie wyzwania Śmiałek
- zombie szybciej znika po śmierci (zapobiega blokowaniu animacji broni białej)

24.08.2022

0.78 Osiągnięcia

Nowości

- 6 nowych zadań - prac
- 16 nowych obiektów do pokoju
- dodano Osiągnięcia (podgląd w panelu postaci): zaliczenie osiągnięcia zwiększa sławę i odblokowuje tytuł (widoczny nad głową)
- dodano nadajnik wojskowy i zgłoszenia zapotrzebowania
- dodano możliwość przygotowania: jogurt, dżem, gofr, czekolada, baton, makaron, pączek, taco, napój, izotonik, olej spożywczy
- dodano możliwość wytworzenia kremu uv (krople do oczu + owoc)
- wytwarzane wyposażenie jest ulepszone jeśli szansa wynosi 100% (siła ulepszenia bazuje na nadwyżce poziomu umiejętności)
- przechowywanie prowiantu z terminem w magazynie wymaga lodówki
- dodano textdraw z pragnieniami
- przynależność do frakcji (posiadanie pokoju w danej osadzie) wyświetla się jako kolor nicku nad głową
- dropy elementów ubioru mają własny obiekt

Zmiany

- reputacja może wzrosnąć ponad 100 tylko u swojej frakcji
- Rusznikarstwo, Kowalstwo, Płatnerstwo i Elektronika mają wpływ na ilość materiałów z przetwarzania przedmiotów
- multiwitaminę zażywać można jedynie w odstępach czasowych
- zmiana broni palnej nie wymaga już ręcznego odłożenia broni do ekwipunku

Bugfixy

- naprawiono pojawianie się planów medycyny, dóbr i przedmiotów różnych
- naprawiono zawyżoną ilość części broni wymaganych do naprawy

07.08.2022

0.77 Hector

Nowości

- nowy NPC: Hector, wędrownny handlarz
- 4 nowe wydarzenia
- nowe pragnienia
- dodano wiele nowych obiektów do przeszukiwania z przypisanymi przedmiotami
- dodano Ścieżkę Ocalałego - kontynuacja samouczka dla nowych graczy w formie listy aktywności do zrobienia
- dodano możliwość wytworzenia szczepionki (strzykawka + remedium + antybiotyk)
- grupa otrzymuje 25% Sławy zdobywanej przez pozostałych członków
- zabicie mutantu wywołuje wydarzenie osłabienia wirusa (efekt następuje także gdy jest już aktywne wydarzenie)
- przetwarzanie rąk/nóg zombie daje mięso zombie
- drop części przedmiotów występuje także w przypadku śmierci z głodu/pragnienia/infekcji
- dodano do El Dorado i Wildwater zadania konserwacji anteny i gotowania
- niektóre zadania rozwijają odpowiednie umiejętności (np. naprawa generatora rozwija Rzemieślnictwo)
- dodano informację o ilości dodatkowych denarów za wykonanie zadania zyskiwaną dzięki bonusom (reputacja, wyposażenie, itp)
- w opisie broni palnych podana jest informacja o ryzyku pogorszenia stanu (o 1%) na strzał
- okno wytwarzania dóbr jest podzielone na kategorie
- efekty takie jak schludna fryzura, zarost, perfumy są widoczne dla innych graczy

Zmiany

- trudność wyzwania i bonus do sławy kumuluje się z czasem; nowe rekordy są sprawdzane automatycznie; zamieniono część wyzwań
- alternatywne ataki bronią białą (F+PPM) są traktowane jako zwykła walka wręcz
- zmieniono cechy broni siecznych, obuchowych i sztyletów
- Rzemieślnictwo wpływa na ilość materiałów zyskiwanych z przetwarzania przedmiotów
- naprawa niektórych broni palnych wymaga więcej części
- jedynie Sprinter zombie próbuje unikać strzałów
- w żyznej glebie sadzić można zboże (zamiast ziaren)
- oddanie własności nie daje w zamian denarów
- płeć postaci wybrać można jedynie na początku gry; wszystkie istniejące już konta otrzymały jednorazową miksturę zmiany płci

- respawn następuje w osadzie, w której wynajęty jest pokój (brak pokoju = w Coppertown)

Bugfixy

- naprawiono brak niektórych nowych przedmiotów w obiektach do przeszukiwania

30.07.2022

0.76 Teksty NPC

Nowości

- 3 nowe wydarzenia
- 15 nowych modyfikacji broni
- 43 nowe modyfikacje ubioru
- dodano możliwość wytworzenia masła (1x mleko + 1/2x przyprawy)
- dodano wiele tekstów npc odnoszących się do różnych czynników
- uszkodzony pojazd spala więcej paliwa, zaczynając od stanu <65% (dym); im bardziej uszkodzony, tym większe spalanie (max +30%)
- Stalker zombie jest silniejszy w nocy, ale słabszy w dzień; czekając na ofiarę pozostaje w bezruchu
- zombie może zaprzestać pogoni jeśli przez dłuższy czas nie jest w stanie złapać celu

Zmiany

- przebieg ma nieco większy wpływ na spalanie i mniejszą skuteczność naprawy (szczegółowe informacje u mechanika)
- odświeżono wartości nagród (denary, reputacja i sława) za zadania
- reputacja ma nieco mniejszy wpływ na ilość denarów za wykonanie zadania
- Wildwater i Piraci nie są już sojusznikami
- wartość modyfikacji jest oparta na słocie wyposażenia którego dotyczy
- okno wytwarzania medycyny jest podzielone na kategorie
- odświeżono okno umiejętności
- nowy textdraw wykonywania akcji

Bugfixy

- skażony region nigdy nie obejmie Coppertown
- aktualny udźwig bagażnika pojazdu poprawnie się wyświetla

25.07.2022

0.75 Skażony region

Nowości

- 2 nowe wydarzenia
- nowy NPC: Yui Misawa
- wiele nowych przedmiotów (w tym sporządzanie planów przedmiotów i książek)
- dodano przemieszczający się skażony region (przebywanie w nim zwiększa infekcję; zombie spawnujące się w nim mają zwiększony lvl)
- dodano miejsca z żyzną glebą do sadzenia roślin
- dodano rytuał Skażonych
- dodano automat z lekami przy klinice
- dodano możliwość picia skażonej wody prosto z rzeki przyciskiem F
- zombie czasami próbują losowo uniknąć strzałów (animacja); szansa zależna od szybkości zombie i odległości
- umiejętność Broń palna wpływa na tempo zużywania się broni
- bronie białe są podzielone na typy z różnymi cechami: Sieczna, Obuchowa, Kolna i Sztylety
- bronie białe różnią się od siebie wytrzymałością (tempo zużywania się stanu)
- umiejętność Broń biała wyznacza skuteczność blokowania ataków zombie
- częściowo zablokowane ataki zombie najczęściej skutkują przyjęciem reszty obrażeń w ręce
- ogłoszenia radiowe o nowych zadaniach zawierają informacje o nagrodzie
- reputację u frakcji można zwiększyć do max +150 (po +100 wzrost jest coraz wolniejszy)
- ciasteczka z wróżbą zawierają karteczki z wróżbami

Zmiany

- odświeżono statystyki niemal wszystkich broni palnych; wytwarzanie broni wymaga taśmy; wytwarzanie części broni wymaga kleju
- plany przedmiotów występują częściej; dodano brakujące plany
- zmieniono efekt Trunku zombie: 100% Infekcji nie jest śmiertelne
- stosy śmieci występują częściej niż stosy materiałów
- bycie w grupie (/ginfo) polepsza nieco nastrój
- regres umiejętności przy śmierci dotyczy tylko umiejętności poziomu 20+
- zombie nieco rzadziej mają wyposażenie głowy i twarzy
- wytwarzanie broni palnych wymaga taśmy
- odświeżono textdraw aktywnego zadania
- ilość denarów za kod/działanie Muerto skaluje się z ilością graczy
- nowe intro

Bugfixy

- naprawiono skalowanie się szybkości zombie z lvlem
- shotguny zadają poprawną ilość obrażeń (zgadza się z ilością widoczną w info o broni)
- naprawiono ceny planów przedmiotów

08.07.2022

0.74 Bagażnik

Nowości

- dodano bagażniki w pojazdach (przycisk H); pojemność zależy od modelu; przedmioty są tracone przy zniszczeniu pojazdu
- dodano radiowe gry Muerto: przepisywanie kodu i obliczanie działań
- dodano sortowanie przedmiotów w depozycie i magazynie
- alternatywne ataki wręcz (PPM+F) zadają zmniejszone obrażenia, ale mają dużą szansę na ogłuszenie zombie kosztem energii
- efekty wpływające mogą zwiększyć poziom cechy/umiejętności ponad 100 (do max 150)
- ocalali z wysokim poziomem infekcji (50%+) roznoszą nieco wirusa na pobliskich ocalałych; dodano informację nad głową skażonych
- dodano możliwość wytworzenia tabletek uspokajających (1x Grzyb + 1x Tytoń)
- nowe rodzaje obiektów do przeszukiwania

Zmiany

- usunięto podział części broni na rodzaje
- zwiększono o 2 ilość slotów w ofertach handlarzy
- zmieniono niektóre animacje walki zombie na bardziej widoczne
- apteczka nie przywraca natychmiastowo HP; opatrzone rany nie spowalniają regeneracji zdrowia; wytworzenie apteczki wymaga mniej materiałów
- samoistny rozwój poziomu infekcji zachodzi nieco szybciej
- wytwarzanie amunicji rozwija Rusznikarstwo maksymalnie do poziomu 20

Bugfixy

- naprawiono zwiększone zużywanie energii przy przetwarzaniu, ścinie i wydobywaniu metalu
- naprawiono bug blokujący czasami otwieranie panelu pragnień

09.05.2022

0.73 Dekoracyjne NPC

Nowości

- 18 nowych elementów wyposażenia
- dodano losowe npc w osadach (dekoracyjne)
- dodano kupony BurgerShot i obsługującą je maszynę
- dodano możliwość wytworzenia syropu Zakonu (1x Remedium + 1x Suplement odchudzający)

Zmiany

- talent nie limituje już max poziomu rozwoju cechy/umiejętności, ale wpływa na szybkość regresu
- zwiększono max poziom talentu do +50
- Inteligencja ma mniejszy wpływ na regres umiejętności
- cechy/umiejętności poniżej 25 poziomu nie ulegają przedawnieniu
- im mniejszy poziom głodu, tym wolniej spada (śmierć z głodu następuje znacznie wolniej)
- bycie głodnym spowalnia regenerację zdrowia zamiast całkowicie ją wstrzymywać (im bardziej wygłodzony, tym wolniejsza regeneracja)
- bycie skrajnie wychudzonym (<50kg) powoduje regres Siły i Wytrzymałości
- zmniejszono znacznie pojemność obiektów magazynowych w pokoju
- handlarze częściej sprzedają ulepszone wyposażenie
- Gonzalo należy do frakcji Piraci
- zmniejszono ilość reputacji zdobywanej u Piratów za rekordy wyzwań
- modyfikacje broni są skuteczniejsze
- antybiotyk zwalcza infekcję jeśli jest na niskim poziomie
- remedium jest nieco skuteczniejsze
- wywar pustkowi przygotowuje się z herbaty (zamiast z napoju)

Bugfixy

- naprawiono niepoprawne wyświetlanie listy obiektów w pokoju przy posiadaniu dużej ilości obiektów
- naprawiono wytwarzanie kropli do oczu i remedium

04.03.2022

0.72 Nowe ulepszanie ubioru

Nowości

- nowy system ulepszania elementów ubioru (wybór materiału użytego do ulepszenia)
- dodano możliwość dotacji broni palnych u El Diablo w Wildwater
- dodano opłatę za wynajem pokoju: 4d / doba (denary pobierane są z banku); dobra reputacja obniża opłatę
- dobra reputacja u frakcji zwiększa bonus do nastroju podczas przebywania w jej osadzie
- dług w banku pogarsza reputację Coppertown
- nowy prefix zombie: Stabilny (większa odporność na ogłuszenie); nowe suffixy zombie: Farmer i Browarnik
- dodano możliwość otwierania zamków łomem (kosztem pogorszenia stanu łomu)
- niska temperatura utrudnia odpalanie silnika

Zmiany

- zmieniono nazwy niektórych broni palnych
- zwiększono koszt respawnu pojazdu u mechanika do 5d
- zwiększono ilość sławy za zabicie legendarnego/mitycznego zombie
- puryfikator ma tylko 25% ryzyka zużycia baterii

Bugfixy

- naprawiono krytyczny błąd przy pobieraniu przedmiotów z magazynu w pokoju
- naprawiono błędne info o niektórych modyfikacjach wyposażenia w opisie
- naprawiono wyzwanie Nomad

27.02.2022

0.71 Magazyn

Nowości

- dodano magazyn w pokoju: możliwość przechowywania przedmiotów; wytwarzanie w pierwszej kolejności pobiera przedmioty z magazynu; bonusy przedmiotów pasywnych (np. plany) są aktywne także gdy znajdują się w magazynie (jeżeli jesteś w pokoju)
- dodano dwa rzadkie i wyjątkowe silne prefixy zombie: legendarny i mityczny; ich zabicie zapewnia kilkukrotnie więcej sławy
- zombie może wyczuć gracza poprzez węch (niska higiena, perfumy, dezodorant, itp.)
- zombie mają różną animację biegu, zależną od prędkości
- tkanki zombie można przetworzyć na mięso zombie, a następnie ugotować na stek z zombie
- niektóre lokacje mają przypisany rodzaj zombie (np. w szpitalu na pustyni Crimson zombie spawnuje się znacznie częściej)

- dodano możliwość wytwarzania części broni oraz ich plany (użyj posiadane części, by zaktualizować je do wersji 0.71!)
- dodano możliwość wytworzenia mydła, kropli do oczu, tabletek nasennych, kleju oraz taśmy
- Charyzma zwiększa procentowo poziom Handlu
- śmierć skutkuje regresem cech i umiejętności (im wyższy poziom, tym większy regres)
- członkowie grupy zyskują/tracą 25% reputacji innych członków (/ginfo)
- ulepszenie wyposażenia zwiększa jego wagę

Zmiany

- odświeżono system obiektów w pokoju; dodano możliwość wyboru materiału niektórych obiektów; 8 nowych obiektów
- rozmontowanie obiektu w pokoju zwraca 80% materiałów
- im wyższy poziom reputacji u frakcji, tym wolniejszy dalszy jej rozwój
- zadania na tablicy wolniej się przedawniają
- umiejętność Handel i reputacja u frakcji ma wpływ na ceny treningów umiejętności u NPC
- umiejętność Handel i reputacja u Wildwater ma wpływ na ceny ulepszenia wyposażenia u Eko
- zmieniono efekty specjalnych posiłków: Zupa z trupa > zamiana poziomów głodu i nawodnienia; Danie Coppertown > nowe pragnienie
- pojazd tankuje się używając kanistra/butelki stojąc obok pojazdu
- usunięto punkty spawnu pojazdów

Bugfixy

- naprawiono przygotowywanie posiłków specjalnych
- naprawiono niedziałające modyfikacje radia
- naprawiono niedziałający efekt syropu Zakonu
- naprawiono polepszanie nastroju przy grze na gitarze i harmonijce
- naprawiono bug blokujący rozmieszczanie obiektów po zmianie pokoju
- naprawiono bugi z ilością przedmiotów przekraczającą 999x sztuk

13.02.2022

0.70 Reputacja u frakcji

Nowości

- nowy system reputacji frakcyjnych (więcej info: /Pomoc > Sława & Reputacja)
- 10 nowych przedmiotów

- wartość i slot elementu ubioru wyznacza skuteczność jego modyfikacji (im droższe, tym większa skuteczność; ubranie największa skuteczność, nogi najmniejsza)
- ulepszenie elementu wyposażenia zwiększa także skuteczność jego modyfikacji
- 5 nowych modyfikacji wyposażenia
- bronie białe wymagają poziomu Siły zależnego od wagi broni (gdy Siła jest za mała obrażenia są zmniejszone, a ataki zużywają więcej energii); Siła nie wpływa już bezpośrednio na obrażenia broni białych
- bronie białe mają różną skuteczność bloku (podana w opisie)
- ataki bronią białą/wręcz będąc zmęczonym mają zmniejszoną szansę na ogłuszenie zombie
- opis broni palnej zawiera bazowy czas ładowania magazynku oraz czas uwzględniający poziom umiejętności
- przeciążenie ekwipunku nie blokuje już biegania (kosztem energii i pogorszenia nastroju), o ile waga nie przekracza 150% max udźwigu
- dodano możliwość wytworzenia sterydów (tkanka Brawler + strzykawka + alkohol) i sosu (2x warzywo + 1/2x przyprawy)
- uszkodzony pojazd może mieć trudności z odpaleniem silnika; najtańsze pojazdy zawsze mają ten problem
- odległość wyświetlania 3dTextu z info o wykonywanej przez kogoś akcji jest odpowiadająca ilości hałasu wydzielanego przez tę akcję
- dodano kilka sekund na załadowanie obiektów po spawnie zapobiegające wpadnięciu w tekstury
- bandyci nie mają wstępu do Coppertown

Zmiany

- zwiększono bazowy czas ładowania wszystkich broni palnych (umiejętności mają większe znaczenie)
- zmniejszenie obrażeń od ataku w ręce o wartość ochrony elementu wyposażenia jest teraz losowane między wyposażeniem rąk i dłoni: 60% ręce, 40% dłonie (do tej pory obrażenia w ręce zawsze były redukowane zarówno przez ochronę rąk, jak i dłoni)
- Charyzma nie wpływa już na ceny i ilość denarów z zadania
- czytanie szybciej rozwija Inteligencję
- usunięto status samoróbki
- zoptymalizowano system renderowania obiektów

Bugfixy

- naprawiono nieprzedawnianie się zadań na tablicy
- naprawiono bug, który zawyżał ceny ulepszania wyposażenia u Eko

- naprawiono rzadki bug przy zakupie pojazdu skutkujący pobraniem denarów i części bez dodania pojazdu

10.01.2022

0.69 Paczki materiałów

Nowości

- 5 nowych wydarzeń
- dodano paczki materiałów
- dodano możliwość przeniesienia na raz całej ilości materiału z ekwipunku do Składowisku w pokoju
- Percepcja wpływa na szybkość przeszukiwania obiektów
- waga ma wpływ na szansę na unik (chudszy = większa szansa, grubszy = mniejsza szansa)
- wymiana elementu wyposażenia nie wymaga już ręcznego zdjęcia starego elementu wyposażenia do ekwipunku
- własnoręczna naprawa pojazdu rozwija Rzemieślnictwo

Zmiany

- zmiany w systemie generowania obiektów do przeszukiwania
- kurs handlarza ma wpływ na ilość sprzedawanych i skupywanych przedmiotów
- im wyższy poziom infekcji, tym większa skuteczność Remedium
- zmieniono ilości części broni wymaganych do wytwarzania broni palnych
- zmniejszono obrażenia broni szturmowych na bazie M4
- spełnianie pragnień zapewnia nieco więcej nastroju, ale nie rozwija już talentów (lepszy nastrój i tak przyspiesza rozwój talentów)

Bugfixy

- zadania poprawnie po jakimś czasie znikają z tablicy
- naprawiono zadania Ubrania, Amunicja, Składniki
- naprawiono Nitro
- naprawiono bug z listą obiektów w pokoju

13.12.2021

0.68 Dieta

Nowości

- dodano możliwość losowego przydzielania punktów Talentu (losowe przydzielenie zapewnia dodatkowe +1)

- powtarzalna dieta obniża nastrój ze spożywania tego samego prowiantu, ale zróżnicowany prowiant zapewnia więcej nastroju
- dodano powiadomienia o pogarszającym się stanie elementów wyposażenia
- 2 nowe modyfikatory zombie

Zmiany

- sprint, bieg i chód zużywają mniej energii
- umiejętność Przetrwanie spowalnia teraz pogarszanie nastroju, ale nie wpływa już na kalorie i nawodnienie z prowiantu
- wyzwanie Smakosz zamieniono na Piechur: brak dostępu do pojazdów
- usunięto usługę obniżania poziomu infekcji u medyka w Coppertown
- mycie się bez ubrania polepsza higienę w nieco większym stopniu
- optymalizacja kodu

Bugfixy

- umiejętności poprawnie skracają czas ładowania broni
- zombie nie biegają po wodzie podczas atakowania

29.11.2021

0.67 Unikalne tablice zadań

Nowości

- każda osada ma własną tablicę zadań
- 3 nowe zadania
- przedmioty w ofertach handlarzy są sortowane według kategorii (jak w ekwipunku)
- kurs handlarza ma wpływ na ilość ofert (im większy kurs, tym częściej pojawiają się nowe oferty)
- zmniejszone obrażenia z broni palnej gdy zombie jest zablokowany objawiają się jako efekt na skórze zombie
- dodano możliwość przygotowania Suchara (1x Kromka chleba + 1/2x Przyprawy) i Sera (1x Mleko + 1x Przyprawy)
- dodano możliwość wytworzenia Boomboxa i Telewizora (umiejętność Elektronika)
- nowe pragnienie

Zmiany

- usunięto przyrost Sławy za przetrwanie
- zmniejszono szansę na znalezienie prowiantu przy przeszukiwaniu
- prowiant znaleziony w śmieciach jest w większości przypadków zepsuty
- obiekt Depozyt w pokoju daje dostęp jedynie do własnego depozytu
- czas odpalania pojazdu zależy od jego wartości i stanu

- zmieniono efekt obrażeń na skinie

Bugfixy

- naprawiono losowe wiadomości radiowe npc
- naprawiono niektóre dropy z zombie, które skutkowały nie używalnymi przedmiotami

14.11.2021

0.66 Przebieg pojazdu

Nowości

- 3 nowe przedmioty użytkowe
- przy wytwarzaniu przedmiotów i konstrukcji obiektów wymagane materiały są w pierwszej kolejności pobierane ze składowiska (jeśli w składowisku jest wymagana ilość materiału i znajdujesz się w pokoju)
- dodano wynajem prywatnego pokoju w El Dorado i Wildwater (wynajmować można tylko jeden pokój; możliwość zmiany wynajmowanego pokoju z zachowaniem danych, lecz koniecznością ponownego rozmieszczenia obiektów)
- modele pojazdów różnią się pojemnością baku i spalaniem paliwa
- dodano przebieg pojazdu (wpływa na skuteczność naprawy i w niewielkim stopniu na ilość spalanego paliwa)
- w opisie planów pojazdu zawarte są informacje techniczne
- wybrani handlarze sprzedają plany pojazdu
- każdego nowego IG roku następuje reset rekordów wyzwań
- mutant zombie po śmierci dropi dodatkową tkankę
- świeży oddech polepsza nieco nastrój

Zmiany

- zwiększono ilość dzikich roślin; poprawiono strefy spawnu
- NPC Dana Knox informuje teraz o strefie, w której znajduje się skarb piratów; usunięto textdraw
- NPC Dwayne Graves informuje teraz o strefie, w której znajduje się zmutowany zombie; usunięto ikonę na mapie
- ilość graczy online ma wpływ na czas respawnu obiektów do przeszukiwania
- zwiększono tempo przyrostu wagi przy byciu najedzonym, zmniejszono przy byciu głodnym
- zjedzenie specjalnego posiłku z zombie zwiększa nieznacznie poziom infekcji
- limit prędkości biegów jest proporcjonalny do maksymalnej prędkości pojazdu
- niektóre dobra takie jak nożyczki, szczoteczka, itp. rzadziej zużywają się po użyciu

- im wyższy poziom zadania (kolor biały/żółty/czerwony), tym dłużej jest ono dostępne na tablicy zadań
- mutant wyróżnia się wyglądem od zwykłych zombie

Bugfixy

- naprawiono samoistny rozwój infekcji w organizmie
- specjalne napoje z zombie są poprawnie skategoryzowane jako napoje
- dodano brakujące 3dtexty zegara w El Dorado i kalendarza w Wildwater

06.11.2021

0.65 Wildwater

Nowości

- zwiększono obszar gry; nowa osada Wildwater
- 4 nowe wydarzenia
- 5 nowych zadań
- 18 nowych ubrań
- 2 nowe przedmioty użytkowe
- 6 nowych pragnień
- dodano system Mutacji (szansa na wykształcenie/zmianę mutacji oraz siła jej efektu zależna jest od poziomu infekcji w organizmie)
- dodano pasywny przyrost punktów Talentu (przyrost zależny od poziomu Inteligencji)
- poziom nastroju wpływa na szybkość rozwijania punktów Talentu
- jazda bez dodawania gazu (W/S) zmniejsza ilość spalanego paliwa o 25%; obliczanie ilości spalanego paliwa jest dokładniejsze
- dodano możliwość reperowania pojazdu przy użyciu skrzynki narzędziowej (skuteczność naprawy zależy od poziomu Rzemieślnictwa)
- przygotowywanie posiłku nie wymaga już ręcznego dzielenia składników na wymagane porcje
- dodano możliwość przygotowania Przypraw (1x Warzywo + 1x Robak), Zupy z makaronem (1x Zupa + 1x Makaron), Konserwy (1x Mięso + 1x Puszka), Parówki (1/2x Mięso + 1/2x Przyprawy) oraz Hamburgera (2x Kromka chleba + 2x Warzywo + 1x Kotlet)
- dodano paczki naboju (10 sztuk amunicji) sprzedawane przez handlarzy [lepsze obliczanie cen]
- animacja wykrycia ocalałego przez zombie wskazuje czy wykryto przez wzrok/słuch; zablokowane zombie mają inną animację biegu
- górnictwo i ścinka drewna rozwija Się

- przetwarzanie przedmiotów zawierających elektronikę rozwija także umiejętność Elektronika
- niektóre spożywane przedmioty medyczne i używki zaspokajają głód i pragnienie

Zmiany

- wytworzenie Pakietu naprawczego wymaga: 3x Metal + 1x Taśma + Klej; zmniejszono wymagany poziom rzemieślnictwa do jego wytworzenia
- zdrowie regeneruje się także przy byciu rannym (HP <50), ale wolniej (im niższy poziom HP, tym wolniejsza regeneracja)
- skuteczność polepszenia nastroju za bycie zdrowym skaluje się z poziomem HP
- bycie najedzonym w mniejszym stopniu polepsza nastrój; największy bonus do nastroju przy jest przy optymalnym odżywianiu (85 - 95%)
- polepszenie nastroju jest mniejsze przy byciu przejedzonym (głód 95%+)
- bycie głodnym obniża Wytrzymałość
- specjalny napój Trunek zombie wywołuje mutację wirusa
- przygotowanie Sushi wymaga także 1/2x Ryż; przygotowanie Soku wymaga tylko dwóch owoców
- szybkość samoistnego rozwoju infekcji zależy od jego aktualnego poziomu (im wyższy poziom, tym szybciej)
- infekcja w mniejszym stopniu pogarsza nastrój
- antybiotyk spowalnia samoistny rozwój infekcji (im mniejszy poziom infekcji, tym większa skuteczność)
- znacznie zwiększono ryzyko dropu elementu wyposażenia przy zostaniu pokonanym do stanu ciężko ranny
- sława przedawnia się nieco szybciej
- ilość hp regenerowanego przez Crimson zombie przy ataku zależy od jego poziomu

Bugfixy

- naprawiono panel wytwarzania medycyny
- naprawiono nieprawidłowe ilości materiałów wymaganych do naprawy niektórych elementów wyposażenia

04.10.2021

0.64 37 nowych modyfikacji

Nowości

- 37 nowych modyfikacji wyposażenia
- nowe wydarzenie
- dodano możliwość wytworzenia przenośnej konsoli do gry i puryfikatora (umiejętność Elektronika)

- dodano możliwość wytworzenia ciastka (1x Mąka (1/4) + 1x Czekolada (1/4))
- trafienie krytyczne gwarantuje ogłuszenie zombie
- waga wyposażenia i ekwipunku ma wpływ na szansę uniku przed ataku zombie (im większa waga, tym mniejsza szansa na unik)
- wiatr częściowo zagłusza słuch zombie (zależnie od siły wiatru, max -30% ryzyko wykrycia)
- im lepszy nastrój, tym częściej pojawiają się nowe pragnienia
- przebywanie w pokoju częściowo normalizuje temperaturę (zwiększa gdy jest zimno, zmniejsza gdy jest gorąco)
- dodano szansę na dodatkowy drop kija przy zbieraniu drewna siekierką (tak jak kamień z górnictwa)
- efekt kropli do oczu minimalnie polepsza nastrój
- wartość nagrody wylosowanej w kole fortuny wyznacza stopień poprawy nastroju

Zmiany

- zwiększono o 1 ilość slotów w ofertach handlarzy
- każdy handlarz ma własny średni bazowy kurs i kapitał
- NPC Kriegg jest teraz handlarzem
- każda beczka na wodę w pokoju zapewnia możliwość przechowania 25x Woda (max 100x przy 4 beczkach)
- noc ma większy negatywny wpływ na Percepcję; godzina ma wpływ na stopień zmiany Percepcji i Skradania (w środku nocy zmiana jest największa)
- efekt prochu renegatów zanika z czasem, lecz każda dawka zwiększa max HP o +5
- efekt polepszania nastroju alkoholu, zadbanej fryzury oraz zarostu skaluje się z poziomem efektu
- zmniejszono poziom Medycyny wymagany do wytworzenia kapsułek odkażających i remedium
- wytwarzanie baterii wymaga umiejętności Elektronika
- ulepszono panel wytwarzania

Bugfixy

- dodano brakujące plany przedmiotów
- naprawiono zadanie Naprawa pojazdu
- naprawiono konstruowanie toalety w pokoju
- bycie mokrym poprawnie pogarsza nastrój
- handlarze nie skupują przedmiotów w cenie przewyższającej ich kapitał

12.09.2021

0.63 Zapis zadań

Nowości

- 4 nowe wydarzenia
- nowe przedmioty różne do przetwarzania na materiały
- dodano możliwość wytworzenia zestawu wędkarskiego
- aktywne zadanie zapisuje się po wyjściu z serwera (ale ilość denarów za jego wykonanie spada o 10%; zadanie nie zapisuje się w przypadku wyjścia w trakcie walki)
- odbycie treningu umiejętności u NPC pogarsza nieco nastrój ('spamowanie' treningiem przy wymaksowanym nastroju jest mniej korzystne)
- im bardziej ranny jest zombie, tym mniej zadaje obrażeń (max -25% dmg)

Zmiany

- stan higieny jest teraz zawsze brudny/czysty (bez dotychczasowego 'neutralnego' stanu pomiędzy)
- mycie gąbką zawsze przywraca poziom higieny do 20% (długość mycia się zależy teraz od tego jak bardzo jesteś brudny)
- artefakt Ulepszenie jest tym skuteczniejszy, im niższy jest aktualny poziom ulepszenia elementu wyposażenia
- poziom Sławy nie ma już wpływu na ilość denarów za wykonanie zadania
- Sława szybciej się przedawnia
- pojazdy zużywają więcej paliwa
- adrenalina przywraca więcej energii
- Skrzynia z materiałami z wydarzenia daje więcej materiałów; Wrak daje mniej części pojazdu
- panel naprawy i ulepszania wyposażenia wyświetla teraz także ilość sztuk posiadanego materiału w ekwipunku (tak jak w oknie wytwarzania)
- usunięto rodzaj zombie Cloaker (Mimic przejął jego funkcję)
- zmieniono przepis na kawałek pizzy ($1/2x$ Przyprawy $>$ $1/2x$ Ser)
- dług w banku nie blokuje już możliwości wyjmowania przedmiotów z depozytu
- aktywne wyzwanie zapewnia +5% zdobywanej Sławy (zamiast +10%)
- wyzwanie Banita zmniejsza ilość zdobywanej reputacji o 80% (zamiast 50%)

Bugfixy

- ulepszanie i naprawa elementów wyposażenia ręce, dłonie, nogi wymaga mniej materiałów
- wydarzenie sejf z bronią poprawnie losuje broń

- antybiotyk i maść lecznicza wyświetlają się poprawnie w panelu wytwarzania
- naprawiono bug, który umożliwił sprintowanie pomimo braku energii
- naprawiono konstruowanie obiektu ręcznik w pokoju
- naprawiono golenie się maszynką
- naprawiono wyświetlający się cały czas status 'mokry'
- naprawiono sprzedawanie plecaków u handlarzy

30.08.2021

0.62 Pobieranie dawek wirusa

Nowości

- 2 nowe obiekty do pokoju
- dodano możliwość pobierania dawek wirusa z tkanek zombie używając strzykawki
- dodano możliwość wytwarzania antybiotyku i maści leczniczej
- kucnięcie zwiększa szansę na unik ataku zombie o 25%
- przebywanie w pokoju polepsza nastrój

Zmiany

- lustro zwiększa teraz także skuteczność golenia się
- pojazdy zużywają więcej paliwa
- pojazdy domyślnie ustawione są na 6. biegu (wyłączony limit prędkości)
- aktywowanie obiektu użytkowego w pokoju jest dokładniejsze (wybiera teraz najbliższy obiekt przed postacią)

Bugfixy

- naprawiono krytyczny bug: przy przygotowaniu posiłku jeden ze składników nie był zabierany
- naprawiono podwójne naliczenie opłaty za medyka po śmierci
- naprawiono robienie mąki ze zboża
- bonus pokoju do jakości snu jest teraz poprawnie naliczany

23.08.2021

0.61 Zboże

Nowości

- dodano skrót NUM4 otwierający okno wytwarzania
- dodano zboże jako przedmiot zbierany z roślin dzikiego zboża: możliwość przetworzenia na ziarna lub gotowania na mąkę
- dodano możliwość wytwarzania papieru (1x Drewno + 1x Proch)

- 3 nowe rodzaje zombie
- każde kolejne składowisko w pokoju zwiększa limit przechowywanych materiałów o 25 sztuk (max 100 przy 4 składowiskach); 1 składowisko na start w każdym pokoju
- poziom umiejętności Handel wpływa na ilość denarów za wykonanie zadania
- pływanie polepsza higienę (ale nie więcej niż do 25%)
- bycie mokrym pogarsza nastrój (jeśli masz założone ubranie)
- alkohol zwiększa temperaturę

Zmiany

- przy konstruowaniu obiektów materiały pobierane są ze składowiska (przedmioty składowe niebędące materiałami - z ekwipunku)
- wanna, prysznic i zlew w pokoju zwiększają maksymalny limit poziomu higieny (przy myciu się w pokoju)
- Sława i Charyzma ma mniejszy wpływ na ilość denarów za wykonanie zadania
- Sława przedawnia się nieco szybciej
- rekord wyzwania zapewnia mniej stawy

Bugfixy

- naprawiono niepoprawne obliczanie ilości energii zużywanej przy biegu/sprincie
- naprawiono robienie kanapek
- naprawiono depozyt w pokoju
- warsztat poprawnie wyświetla się na liście obiektów do skonstruowania
- zbieranie metalu i drewna wytwarza hałas

15.08.2021

0.60 Pokój

Nowości

- dodano system własnego pokoju w Coppertown z możliwością wytwarzania i rozmieszczania różnych obiektów użytkowych i dekoracyjnych
- dodano dzikie rośliny do zbierania
- dodano minigrę otwierania zamków
- dodano piec hutniczy w El Dorado (możliwość przepalania kamieni na metal)
- dodano nowy artefakt do wytworzenia
- dodano zastosowanie do kart kredytowych
- dodano możliwość wytwarzania prochu (drewno + tytoń) i elektroniki (metal + plastik)
- dodano wędrujące zombie (mogą pojawić się poza lokacjami)
- 11 nowych profesji zombie przypisanych do lokacji
- 5 nowych modyfikacji wyposażenia

- 2 nowe zadania prace w El Dorado
- 5 nowych pragnień
- bycie mokrym (po pływaniu, myciu się) schładza tymczasowo organizm; dodano możliwość wytarcia się ręcznikiem
- poziom umiejętności Medycyna wpływa teraz na skuteczność i długość trwania efektów przedmiotów medycznych
- dodano 3dtext z ilością otrzymywanych obrażeń oraz wizualny efekt na skinie otrzymywania obrażeń w walce w zwarcu
- ilość denarów wyznaczonych za wykonanie zadania wpływa na wartość przedmiotu nagrody
- pozycja pojazdu zapisuje się po wyjściu z serwera
- opuszczenie serwera w trakcie walki skutkuje utratą 5% Sławy, resetem licznika przetrwania i zakończeniem wyzwań
- alkohol tymczasowo zwiększa Wytrzymałość i Charyzmę, ale zmniejsza Inteligencję; alkohol daje tymczasowy efekt polepszania nastroju
- poziom zombie ma wpływ na jego elementy ubioru i dropy po śmierci
- zombie regeneruje zdrowie gdy jest bezczynny (nie atakuje gracza); szybkość regeneracji zależna od poziomu zombie
- ulepszone wyposażenie daje nieco więcej materiałów z przetwarzania oraz wymaga więcej materiałów do naprawy (im bardziej ulepszone, tym więcej)
- waga ciała, ekwipunku i wyposażenia ma niewielki wpływ na ilość spalonego paliwa
- dodano śmietnik w kasynie Muerto

Zmiany

- Predyspozycje zamieniono na Talenty; Talent dyktuje teraz także maksymalny poziom rozwoju cechy / umiejętności (60 + wartość Talentu); Inteligencja wpływa na szybkość zdobywania punktów Talentu
- zmieniono system regeneracji/zużywania energii; Kondycja zapewnia procentową regenerację energii
- handlarze mają częściej w ofercie cenniejsze i rzadsze przedmioty
- ilość punktów Sławy tracona przy przedawnianiu wzrasta w zależności od jej poziomu
- obrażenia broni samoróbek są zmniejszone o 10% (zamiast 20%)
- paliwo jest droższe, a pojazdy zużywają nieco więcej paliwa
- zbieranie metalu i drewna zużywa mniej energii
- nauka umiejętności u NPC może rozwinąć ją do max poziomu 50; nauka jest nieco droższa
- zaatakowanie zombie z ukrycia bronią palną rozwija Skradanie wolniej niż atak bronią białą

- textdrawy z info o stanie potrzeb drugorzędnych włączono do textdrawu aktywnych efektów

Bugfixy

- naprawiono błąd, który resetował depozyt publiczny i rekordy wyzwania

17.03.2021

0.59 Talenty

Nowości

- dodano Predyspozycje (Talenty) wpływające na szybkość rozwoju cech i umiejętności; spełnianie Pragnień dodaje punkty do rozdania
- przetrwanie zapewnia przyrost Sławy (od min. 30 minut; im dłuższy czas przetrwania, tym więcej Sławy)
- dodano możliwość podniesienia najbliższego dropu naciskając ALT podczas kucania
- 2 nowe artefakty

Zmiany

- zwiększono ilość Sławy traconej przy śmierci do 10%
- zmniejszono bonus do Sławy za aktywne wyzwanie do 10%
- zmniejszono ilość Sławy otrzymywanej za rekord wyzwania
- zmieniono przepisy wytwarzania niektórych przedmiotów medycznych
- osłabianie rąk i nóg zombie jest skuteczniejsze (strzelanie w ręce obniża dmg zombie, w nogi szybkość)
- Wytrzymałość i Skradanie szybciej się rozwijają
- textdrawy informujące o poziomie higieny i snu są dokładniejsze
- bycie najedzonym zapewnia nieco mniej nastroju

Bugfixy

- elementy wyposażenia ręce/dłonie/nogi poprawnie uszkadzają się przy otrzymywaniu obrażeń

29.02.2021

0.58 Blokowanie

Nowości

- dodano system timingu blokowania bronią białą ataków zombie: im mniejszy odstęp czasowy od naciśnięcia bloku (SHIFT+PPM) do ataku zombie, tym efektywniejszy

blok; zły timing (przedwczesny blok) blokuje jedynie część obrażeń (do min. 20%);
ilość zużytej energii i czas ogłuszenia zombie jest zależny od timingu

- dodano animację i odgłos poprzedzające atak zombie ('chargowanie')
- dodano dźwięk ogłuszenia zombie
- lvl zombie ma wpływ na zasięg jego ataku
- unik przed atakiem zombie jest teraz możliwy także podczas blokowania bronią białą
- pozytywna/negatywna reputacja zwiększa ilość zdobywanej stawy (do max +10%)
- zombie może mieć ulepszone wyposażenie (szansa i ilość zależne od poziomu zombie)

Zmiany

- zombie rzadziej mają wyposażenie
- rekord wyzwania zapewnia mniej stawy
- blok ataku zombie bronią białą wolniej ją uszkadza
- skuteczność bloku jest obniżona przy byciu zmęczonym (im mniejszy poziom energii, tym mniejsza skuteczność bloku)
- nagroda za zadanie 'Przedmiot poszukiwany' zależy od wartości wymaganego przedmiotu
- usuwanie ulepszenia wymaga 1x Metal (zamiast 1x Śruba)
- skarb piratów zawiera nieco więcej denarów

Bugfixy

- naprawiono błąd, który powodował niepoprawne naliczanie nastroju spożytego prowiantu według jego ilości
- gotowanie żywności zużywa drewno
- naprawiono robienie kanapek z rybą i serem
- naprawiono usuwanie ulepszenia wyposażenia

13.02.2021

0.57 Info o gracz

Nowości

- dodano możliwość wytworzenia 5 dóbr
- nad graczem widoczna jest informacja o jego stanie zdrowia, higieny, siły oraz wagi
- posiadanie rekordu wyzwania zapewnia pasywny przyrost Stawy (ilość zależna od osiągniętego czasu)
- waga ma wpływ na odczuwaną temperaturę
- lvl zombie ma wpływ na czas, po którym zombie rezygnuje z pogoni za graczem (im większy lvl, tym dłuższy czas pogoni)

- lvl zombie ma wpływ na odległość po której przekroczeniu zombie powraca na swój spawn (im większy lvl, tym szybszy powrót na spawn)

Zmiany

- aktualna prędkość pojazdu ma większy wpływ na zużycie paliwa (szybsze spalanie)
- ilość graczy ma większy wpływ na częstotliwość pojawiania się nowych zadań
- w obiektach (poza rodzajem typu stoisko z żywnością) rzadziej znaleźć można prowiant

Naprawione bugi

- naprawiono krytyczny błąd, który wykluczał elementy wyposażenia z pojawiania się w loocie
- siła nie rozwija się już podczas jazdy pojazdem
- w przypadku kupna pojazdu w cenie 1000d+ denary pobierane są z konta w banku
- elementy wyposażenia ręce/dłonie/nogi mogą posiadać modyfikację

27.01.2021

0.56 Plany przedmiotów

Nowości

- dodano możliwość dotacji prowiantu (+rep) w El Dorado
- dodano plany medycyny, dóbr i amunicji
- dodano możliwość wytwarzania elementów wyposażenia: dłonie, ręce, nogi
- dodano szansę na znalezienie wyposażenia ulepszanego nawet do max +50
- 4 nowe pragnienia
- info o przedmiotach umieszczanych/wyjmowanych z depozytu wyświetla się nad głową gracza

Zmiany

- zwiększono ilość obiektów do przeszukiwania pojawiających się poza lokacjami
- lvl zombie nie zwiększa już jego odporności na ogłuszenie z broni palnej
- żywność szybciej się psuje

Naprawione bugi

- prowiant poprawnie polepsza nastrój
- naprawiono zadania: Eksterminacja, Wyprawa, Pakunek, Posiłek
- regres cechy/umiejętności nie nastąpi tuż po jej rozwinięciu

12.12.2020

0.55 Wyposażenie rąk, dłoni i nóg

Nowości

- nowe elementy wyposażenia: Ręce, Dłonie, Nogi; 37 nowych elementów wyposażenia
- dodano statystyki: spełnione pragnienia, znalezione skarby
- Charyzma zwiększa ilość zdobywanej Stawy
- handel używkami pogarsza reputację
- zadbany zarost/włosy polepszają nastrój
- siedzenie w pojeździe polepsza nastrój (ilość zależna od wartości pojazdu)
- pojazdy otwarte (motocykle, kabriolety) nie chronią przed atakami zombie
- efekt tabletek przeciwbólowych zmniejsza także ilość nastroju traconego przy otrzymywaniu obrażeń
- dodano brakujące informacje o zakończeniu trwania efektów z przedmiotów
- podczas wykonywania niektórych akcji energia wolniej się regeneruje (wydobywanie surowców, przetwarzanie, itp.)
- ze złóż metalu można także wydobyć kamienie
- nie można wydobywać materiałów będąc zmęczonym
- 5 nowych wydarzeń

Zmiany

- do korzystania z depozytu publicznego wymagana jest min. Stawa 5
- prowiant w zrzuconym pakunku nigdy nie jest zepsuty/skażony
- notatnik legendy pustkowi i poradnik survivalowca rozwijają umiejętności
- zwiększono szansę na znalezienie przypraw

Naprawione bugi

- silny wiatr poprawnie pogarsza nastrój
- kilka ubrań miało niepoprawną wartość -15% zdobywanej stawy
- zadania Materiały i Posiłek poprawnie wyświetlają opis
- naprawione kilka innych bugów

06.12.2020

0.54 Uniki

Nowości

- dodano szansę na unik przed atakiem zombie; szansa zależna od poziomu umiejętności Walki wręcz i lvl zombie (blok wręcz/sprint/bieg zwiększają szansę; szansa zmniejszona przy używaniu broni)

- denary za wykonanie zadania są teraz dzielone między członków grupy /ginfo (wykonujący zadanie otrzymuje resztę z dzielenia)
- ulepszone wyposażenie z bazową ochroną 0 ma +% szansy na zapewnienie 1 ochrony
- jazda w pojazdach otwartych (motocykle, kabriolety) zmniejsza temperaturę (ilość zależna od prędkości)
- 14 nowych broni białych
- 8 nowych przedmiotów
- 2 nowe zadania

Zmiany

- zmieniono system obliczania ilości materiałów otrzymywanych z przetworzenia przedmiotu
- Skradanie szybciej się rozwija
- usunięto możliwość wytworzenia katany

Naprawione bugi

- cechy specjalizacji broni palnych poprawnie się rozwijają
- śmierć z aktywnym zadaniem nie powoduje już zawieszenia
- ustawiono poprawne ID przedmiotów kupowanych przez Francisa

03.12.2020

0.53 Padlina

Nowości

- dodano padlinę (wypatroszenie daje mięso i skórę; pozyskana ilość jest zależna od skuteczności użytego narzędzia)
- dodano możliwość odlewania paliwa z pojazdu do pustych butelek i kanistrów
- cechy i umiejętności na poziomie powyżej 50 niećwiczone z czasem powoli zanikają (Inteligencja spowalnia regres w przypadku umiejętności)
- waga ma wpływ na szybkość rozwijania Siły
- gdy jesteś dobrze najedzony nie możesz zjeść więcej żywności
- dodano brakujące modele broni białych na plecach
- nowe złoża metalu
- nowe zadanie

Zmiany

- zmieniono od strony technicznej (powinno być niezauważalne) system kategorii przedmiotów - jeśli zauważysz jakiś bug związany z przedmiotami zgłoś to do administracji

- ilość rozwoju umiejętności za naprawę/ulepszenie wyposażenia zależy od użytych materiałów
- ilość denarów za wykonanie zadania jest obniżona o część wartości przedmiotów za wykonanie zadania (jeżeli są)
- obniżono do 10 poziom Sławy wymagany do założenia depozytu
- usuwanie ulepszenia wyposażenia wymaga 1x Gwóźdź
- wytwarzanie broni białych wymaga gwoździ/kleju/taśmy
- stan broni białej wpływa na ilość materiałów otrzymanych po jej przetworzeniu
- zmniejszono znacznie bonus do nastroju przy odpoczywaniu
- zwiększono szansę na znalezienie prochu i skóry
- Inteligencja wolniej pasywnie się rozwija

Naprawione bugi

- w przypadku zespawnowania pod teksturami El Dorado po chwili następuje teleport

30.11.2020

0.52 Rekordy wyzwań

Nowości

- dodano tablicę z rekordami wyzwań na statku
- ilość aktywnych wyzwań wyświetla się nad głową gracza
- nowy NPC
- 2 nowe zadania
- 2 nowe pragnienia

Pojazdy

- dodano odpalanie/gaszenie silnika przyciskiem LCTRL (samochód pozostawiony z włączonym silnikiem pobiera paliwo)
- dodano biegi zmieniane przyciskami Q E (ograniczają prędkość; sekwencja zmiany biegów adekwatna do prędkości zmniejsza spalanie paliwa)
- dodano parkowanie pojazdu przyciskiem NUM2 (zapobiega niepożądanemu przepychaniu pojazdu)
- ilość spalanego paliwa jest proporcjonalna do prędkości
- im większa prędkość, tym więcej dodatkowo spalanego paliwa (wolniejsza jazda jest bardziej ekonomiczna)
- wiatr ma niewielki wpływ na zużycie paliwa
- koszt naprawy i odbudowy jest zależny od wartości pojazdu
- naprawa wymaga 1 części pojazdu, lecz przywraca 25% stanu
- odbudowa wymaga części pojazdu (ilość zależna od pojazdu)
- nowy textdraw wskaźnik paliwa i biegów

Zmiany

- opuszczenie serwera z aktywnym zadaniem pogarsza reputację
- na tablicy zadań dokładniej podana jest ilość sławy i reputacji za wykonanie zadania

27.11.2020

0.51 Waga

Nowości

- nowa cecha drugorzędna: Waga (więcej info: /pomoc > Potrzeby drugorzędne)
- dodano system Wyzwań (więcej info na statku piratów)
- kombinacja 3 uderzeń bronią białą (3 kolejno nieprzerwane animacje) zadaje zwiększone obrażenia (2. cios +10% dmg, 3. cios +25% dmg)
- brak lub podniszczone ubranie pogarsza charyzmę
- silny wiatr pogarsza nastrój
- 2 nowych NPC
- 10 nowych zadań
- 8 nowych przedmiotów
- 22 nowe elementy wyposażenia
- 4 nowe ubrania
- 2 nowe pragnienia

Zmiany

- zmieniono bandytę pustkowi w kasynie: 25% szansy na podwojenie wszystkich żetonów
- ilość sztuk przedmiotu nagrody za zadanie jest zależna od wartości przedmiotu i trudności zadania
- artefakty są częściej nagrodą za wykonanie zadania
- wybrane zadania mają adekwatną ilość sławy i reputacji za wykonanie
- koszt respawnu u medyka wynosi 2d + 1% denarów w banku
- śmierć zmniejsza sławę o 2 + 2% aktualnej sławy
- sława wolniej się przedawnia

Naprawione bugi

- pierwszy spawn w samoucuku nie pobiera już opłaty za medyka
- naprawiono zadanie 'Zbrojenia'

21.11.2020

0.50 Tierra Robada

Nowości

- całkowicie nowa, ręcznie stworzona mapa - powrót na pustkowia Tierra Robada!
- nowy system rozwoju postaci: cechy i umiejętności rozwijane przez wykonywanie akcji; usunięto exp i PU
- nowy system prowiantu; dodano różnorodną żywność i napoje, każdy prowiant ma: kalorie, nawodnienie, wpływ na nastrój oraz termin przydatności (z czasem żywność się psuje)
- nowy system broni palnej: bronie mają różne pojemności magazynka i czas ładowania; ładowanie amunicji to akcja wykonywana przez PPM+F
- dodano osadę El Dorado
- dodano system temperatury, wiatr, cykl roku: temperatura wpływa na organizm i nastrój; zmienia się wraz z cyklem roku i godziną dnia (więcej info: /pomoc > Potrzeby drugorzędne)
- dodano losowe pragnienia, których spełnienie polepsza nastrój ('mini questy')
- dodano tworzenie posiłków, gotowanie i dzielenie żywności na porcje
- dodano losowo ukryty skarb piratów do odnalezienia (podawana jest jedynie nazwa strefy)
- dodano obciążenie: waga wyekwipowanego wyposażenia ma wpływ na ilość zużywanej energii
- dodano siadanie przyciskiem H (szybsza regeneracja energii i zdrowia)
- dodano wskaźnik hałasu (ryzyko wykrycia przez zombie) (waga ekwipunku i wyposażenia wpływa na hałas poruszania się)
- dodano nadawców zadań; mają oni wpływ na ilość denarów, reputacji oraz przedmioty za wykonanie zadania; po nagrodę należy udać się do nadawcy zadania
- dodano trenerów oferujących rozwijanie umiejętności za opłatą
- dodano możliwość zbierania drewna z drzew przy użyciu siekierki
- dodano złoża metalu do wydobywania
- dodano wędki i możliwość łowienia
- dodano możliwość zmiany częstotliwości radiowej
- dodano możliwość wyjmowania baterii z radia (w panelu wyposażenia)
- dodano bonus za dzienne logowanie: nowe pragnienia (ilość pragnień zwiększa się logując się każdego kolejnego dnia (dodatkowe +1/4 dni))
- dodano statystyki (wyświetlane po wybraniu gracza na TAB)
- dodano auto AFK: po kilku minutach braku aktywności licznik przetrwania zatrzymuje się, a cechy i umiejętności się nie rozwijają
- dodano aurę bezpiecznej strefy: w pobliżu osad otrzymujesz 50% mniej obrażeń od bandytów (bandyci tracą ochronę)

- dodano ryzyko wypadnięcia na ziemię elementu wyposażenia przy zostaniu pokonanym do stanu ciężko ranny
- dodano możliwość przekazywania przedmiotów graczowi (/daj ID)
- dodano możliwość napełniania butelek skażoną wodą z rzeki
- dodano możliwość dotacji przedmiotów medycznych u medyka (polepsza reputację)
- dodano możliwość naprawy pojazdu używając części samochodowych (wymagana skrzynka narzędziowa)
- dodano możliwość wyboru płci (dobiera męski/żeński skin, o ile istnieje jego żeński odpowiednik)
- dodano depozyty frakcyjne
- dodano przeróżne notatki ocalałych do znalezienia
- dodano automat Bon-na-Broń w kasynie Muerto
- dodano oznaczenia obiektów do przeszukania (napisy 3dTextLabel)
- dodano auto animacje
- nowe przedmioty
- 52 nowe bronie palne
- 22 nowe bronie białe
- 32 nowe zadania
- 100 nowych elementów wyposażenia
- 10 nowych ubrań
- nowi NPC i handlarze
- nowe intro

Potrzeby

- nowy system nastroju zastąpił zdrowie psychiczne (więcej info: /pomoc > Potrzeby drugorzędne)
- nowa potrzeba drugorzędna: Sen (więcej info: /pomoc > Potrzeby drugorzędne)
- nowa potrzeba drugorzędna: Higiena (więcej info: /pomoc > Potrzeby drugorzędne)
- zdrowie zawsze się regeneruje, o ile nie jesteś głodny; bycie najedzonym i odpoczynek (H) znacznie przyspiesza regenerację HP
- prowiant zaspokaja mniej głodu/pragnienia gdy jesteś najedzony/nawodniony, a więcej gdy jesteś głodny/spragniony
- spożywanie żywności gdy jesteś już najedzony źle wpływa na kondycję
- gdy jesteś odwodniony energia wolniej się regeneruje
- energia regeneruje się szybciej przy wysokim poziomie energii
- biegać można teraz nawet będąc zmęczonym, ale kosztem pogarszania nastroju
- dodano efekt przyciemniania ekranu przy niskim poziomie energii
- samoistny rozwój poziomu wirusa infekcji w organizmie zachodzi wolniej
- koszt i skuteczność obniżania poziomu wirusa infekcji u medyka są zależne od poziomu infekcji

Zombie

- dodano zmutowane zombie 'bossy' widoczne na mapie
- zombie mają lvl zależny od lokacji (widoczny nad nazwą zombie) (lvl wpływa na: HP, obrażenia, wytrzymałość, prędkość, ryzyko wykrycia, szansa na wyposażenie, itp.)
- rodzaj zombie jest często powiązany z rodzajem lokacji (militarna - żołnierze, industrialna - robotnicy, itp.)
- zombie mają wyposażenie; zapewnia im ochronę przed częścią obrażeń tak samo jak wyposażenie gracza; wyposażenie dropi po śmierci zombie
- ryzyko wykrycia przez zombie jest teraz podzielone na wzrok i słuch; ogólnie poprawiono system wykrycia, jest bardziej wyrównany i konsekwentny
- pole widzenia zombie ma teraz wpływ na ryzyko wykrycia (skradanie się za plecami jest najskuteczniejsze)
- w nocy zombie stają się niebezpieczniejsze, lecz w ciemnościach trudniej jest im dostrzec ocalałych
- zaatakowanie zombie z ukrycia (gdy nie jesteś wykryty) zadaje dodatkowe obrażenia: broń biała +50% obrażeń, broń palna +20% obrażeń
- zombie reagują na otrzymywanie obrażeń: szansa na chwilowe ogłuszenie (zależy od wagi broni białej, ilości obrażeń, atakowanej części ciała, prędkości)
- zombie otrzymują mniej obrażeń gdy są zablokowane i nie mogą dotrzeć do atakowanego gracza (np. gracz na dachu budynku, gracz za ścianą)
- zombie wyprowadzone za daleko od swojego miejsca spawnu teleportują się z powrotem jeśli są bezczynne (z dźwiękiem, efektem i animacją, by ostrzec graczy)
- zombie regenerują część obrażeń gdy są bezczynne (poza walką)
- atakowanie rąk zombie zmniejsza zadawane przez zombie obrażenia
- strzelanie w nogi zombie spowalnia je
- dodano nowe rodzaje zombie
- ulepszono AI zombie

Walka

- dodano możliwość blokowania bronią białą ataków zombie (kosztem energii i niszczenia stanu broni; szansa na blok zależna od lvl zombie)
- koszt energii ataku bronią białą i szansa na stagger zombie zależą od wagi broni
- ataki bronią białą będąc w ruchu zadają mniej obrażeń: bieg -15%, sprint -40% zadawanych obrażeń
- strzelanie do odległego celu z wyższej pozycji zadaje zwiększone obrażenia (skaluje się z przewagą wysokości, max +10%)
- bycie w ruchu zwiększa wrażliwość na obrażenia: bieg +10%, sprint +20% otrzymywanych obrażeń
- kucanie (przyciskiem C) zwiększa odporność na obrażenia o 5%

- postrzelenie w nogi sprintującego gracza powala go
- wyjście z serwera podczas walki skutkuje wypadnięciem części przedmiotów z ekwipunku
- zmieniono bonus za przetrwanie: pasywne dodawanie exp zamieniono na szybszy rozwój umiejętności przetrwania i cechy inteligencji
- ochrona wyposażenia chroni przed częścią infekcji z ataków zombie

Crafting

- dodano szansę na wytworzenie przedmiotu z wymagany wyższym poziomem umiejętności (wyposażenie ma wtedy status prowizorki)
- dodano plany elementów wyposażenia: obniżają poziom umiejętności wymagany do jego wytworzenia; wyposażenie wytworzone z użyciem planów nie ma statusu prowizorki
- dodano możliwość usuwania modyfikacji i ulepszenia wyposażenia
- zwiększono ilość dostępnych przedmiotów do wytwarzania
- naprawa jest skuteczniejsza jeżeli stan przedmiotu wynosi 60%+ (im lepszy stan, tym więcej +%)
- ulepszanie radia zwiększa jego zasięg procentowo
- uszkodzone elementy ubioru dają mniej materiałów po przetworzeniu (im gorszy stan, tym mniej)
- przetwarzanie przy stole warsztatowym jest 20% wydajniejsze (szybsze i wymaga mniej energii)
- wytworzenie amunicji: shotgun, szturmowa, wyborowa wymaga więcej prochu
- wytwarzanie, naprawa i ulepszenie wymagają określonego poziomu energii tak samo jak przetwarzanie (zależy od wagi przedmiotu)
- wytwarzanie przedmiotów chwilę trwa
- ulepszono panel craftingu i wyposażenia

Handel

- odświeżono system handlarzy; dodano procentowe kursy, kapitał denarów oraz modyfikatory cen
- poziom reputacji ma wpływ na ceny (niski poziom = mniej korzystne ceny, wysoki poziom = korzystniejsze ceny)
- w nocy ceny są mniej korzystne
- handlarze ogłaszają przez radio oferty przedmiotów o wartości co najmniej 5 denarów
- handlarze sprzedają także ulepszone i uszkodzone wyposażenie
- ilość przedmiotów sprzedawanych przez handlarza jest zależna od wartości tego przedmiotu
- dodano możliwość wyświetlenia informacji o przedmiocie w ofercie handlarzy

Różne

- lokacje mają przydzielone poziomy - im wyższy poziom, tym więcej przedmiotów i mocniejsze zombie
- niektóre obiekty do przeszukiwania mogą być zamknięte - do ich otworzenia potrzebny jest wytrych (jest w nich więcej przedmiotów)
- status bandyty jest teraz oddzielny od reputacji, liczony w denarach za głowę (więcej info /pomoc > Reputacja); strzelanie w pojazdy nadaje status bandyty
- reputacja zmienia się znacznie wolniej
- wybrane elementy ubioru (tułów i ubrania) zwiększają maksymalny udźwig
- elementy ubioru mają wpływ na cechy, umiejętności, oraz ilość zdobywanej sławy i reputacji
- ubranie nie zapewnia ochrony przed obrażeniami głowy
- w opisie elementu wyposażenia podana jest także ilość obrażeń/ochrony przy stanie 100%
- książki, czasopisma i gazety rozwijają umiejętności
- niektóra żywność jest surowa i przed spożyciem należy ją ugotować w Copper City kosztem 1 sztuki drewna
- po śmierci respawn zawsze jest w osadzie u medyka, za co pobierana jest opłata 2 denarów z banku
- zmieniono efekt wynajęcia pokoju: wynajem pokoju zapewnia wyspanie i polepsza nastrój przy pierwszym logowaniu następnego dnia
- śmiecenie (wyrzucanie przedmiotów) w osadach i kasynie Muerto obniża reputację; dodano śmietniki w osadach
- zwiększono szansę na znalezienie artefaktów i części broni; zwiększono ilość znajdowanej amunicji
- zmniejszono ilość materiałów znajdujących w śmieciach
- czas po jakim znikają dropy przedmiotów jest zależny od źródła powstania dropu
- przedmioty z zebranego zrzutu pojawiają się jako dropy na ziemi (zamiast iść do ekwipunku)
- zadania wymagające przedmiotów do ich wykonania oznaczone są gwiazdką *
- zwiększono max ilość slotów w ekwipunku do 40
- zabijanie zombie zwiększa reputację jedynie w pobliżu Coppertown
- zepsuta żywność może zaszkodzić maksymalnie do 50HP
- pomóc ciężko rannemu (pokonanemu) graczowi można teraz przyciskiem H
- osoby uprawnione do depozytu mogą wykupować zwiększanie jego limitów
- licznik zadawanych obrażeń zamieniono z textdrawu na 3dText

Oraz wiele innych pomniejszych nowości, zmian i poprawek.

06.12.2018

0.25 Statystyki

- dodano różne statystyki (wyświetlane po wybraniu gracza na TAB)
- dodano możliwość naprawy pojazdu używając części samochodowych (wymagana skrzynka narzędziowa)
- Rat Man teraz także skupuje różne przedmioty
- zwiększono szansę na znalezienie części broni
- spawn pojazdu jest tańszy (2d)
- nowy artefakt
- dodano plany 20 nowych pojazdów
- dodano specjalne rodzaje zombie, oraz dodatkowo max 2 modyfikatory (np. Silny Infector Zombie Żołnierz)
- nad głową zombie wyświetla się jego nazwa oraz poziom HP
- wszystkie zombie są nieco wolniejsze
- zwykłe zombie są nieco słabsze
- dodano możliwość załadowania określonej ilości amunicji na raz
- usunięto bramę blokującą dostęp do KACC
- kilka mniejszych zmian

10.06.2018

0.24 Anty wyjście w walce

- 2 nowych handlarzy
- 10 nowych elementów ubioru
- wyjście z serwera w trakcie walki z innym graczem powoduje wypadnięcie części przedmiotów z ekwipunku i utratę reputacji!
- wysoki poziom zdrowia psychicznego (95+) zapewnia bonus 10% do zdobywanego doświadczenia
- wydarzenia są nieco częstsze
- zwiększono szansę na artefakty jako nagrody za wykonanie zadania
- NPC spoza Haven City są zaznaczeni na mapie

30.05.2018

0.23 Spawn w osadzie

- 3 nowe wydarzenia
- dodano możliwość zakupu respawnu w Haven City (hotel Biffin Bridge)

- 20% każdego wzrostu siły frakcji jest zamieniane na exp dla członków online tej frakcji
- postawienie flagi frakcji na kontrolowanej strefie zwiększa siłę frakcji o 5 pkt
- kolor nicku na TAB odpowiada kolorowi frakcji
- zmieniono komende /zniszcz na /obron
- naprawiono bug: użycie pakietu naprawczego mogło spowodować naprawę przedmiotu innego niż wybrany
- kilka drobnych zmian i poprawek

30.05.2018

0.22 Kasyno Muerto

- dodano kasyno Muerto w Haven City (oraz żetony i kupony Muerto)
- 3 nowe cechy (w tym Zbrojmistrz, wymagana do ulepszania wyposażenia)
- 4 nowe stroje
- 12 nowych możliwych modyfikacji wyposażenia
- następujące cechy posiadają teraz 5 poziomów (o 1 więcej): Bandyta, Łowca, Wojownik, Bokser, Ochrona
- cecha Konserwator posiada teraz 5 poziomów
- cecha Obrona przed bronią palną jest skuteczniejsza (-4% dmg na poziom zamiast -2%)
- im więcej graczy, tym większa szansa na pojawienie się zadania na tablicy
- baterie w radiu zużywają się nieco wolniej
- zdrapka przywraca więcej zdrowia psychicznego przy wygranej (im większa, tym więcej ZP)
- naprawiono bug: z pokonanego gracza wypadywały przedmioty jedynie z pierwszych 5 slotów ekwipunku, zamiast losowych

28.05.2018

0.21 Modyfikacje i ulepszenie wyposażenia

- dodano zmodyfikowane wersje każdego elementu wyposażenia (np. broń zadająca 15% więcej obrażeń bandytom)
- dodano możliwość ulepszania wyposażenia (broń + dmg; ubiór + ochr; plecak + udźwig; radia + zasięg)
- zmodyfikowane i ulepszone wyposażenie znaleźć można podczas przeszukiwania
- nowy rodzaj obiektu do przeszukiwania: złota skrzynia: duża szansa na znalezienie artefaktów
- 2 nowe artefakty

- wiele nowych przedmiotów do przetwarzania
- zabójstwo ocalałego pogarsza stan reputacji (ilość zależna od reputacji ofiary; jeżeli członek wrogiej frakcji, kara jest zmniejszona)
- zabójstwo bandyty zwiększa stan reputacji
- handlarze skupują większe ilości przedmiotów
- kliknięcie opisu zadania na tablicy wyświetla przedmioty wymagane do jego wykonania
- zmniejszono exp otrzymywany za przetrwanie
- wytworzenie broni palnej wymaga nieco więcej części broni
- ulepszono anty speed cheat
- dodano anty fast reconnect
- naprawiono bug: Święte Łzy leczyły z uzależnienia Nitro bez nadania pokuty

26.05.2018

0.20 Frakcje

- dodano frakcje (więcej info: /pomoc > Frakcje)
- dodano premium (więcej info: /premium)
- nowe, zbudowane od podstaw Haven City zastąpiło Bastion
- nowy, odświeżony HUD
- 2 nowych handlarzy
- 6 nowych cech
- 5 nowych zadań
- nowy przedmiot zwiększający max poziom HP
- dodano możliwość udostępnienia depozytu max 5 osobom
- dodano losowe zrzuty pakunku z zaopatrzeniem
- dodano losowe wydarzenia
- dodano losowe wiadomości radiowe
- dodano arenę w Haven City
- dodano lakiery samochodowe zmieniające kolor pojazdu
- dodano możliwość wytworzenia kilku istniejących dóbr i przedmiotów różnych
- dodano możliwość sprzedaży posiadanego pojazdu u mechanika za 80% jego wartości
- dodano teksty NPC przy interakcji
- dodano możliwość wyrzucenia określonej ilości przedmiotów na raz
- dodano depozyt publiczny ID 0
- przywrócono pasek infekcji
- poziom reputacji wyświetla się nad głową gracza
- nad głową ciężko rannego gracza wyświetla się ilość sekund pozostałych do śmierci

- usprawniono losowanie przedmiotów w nagrodach za zadania (trudniejsze zadania = więcej)
- handlarz Ricardo w Haven City sprzedaje różne przedmioty
- wyrzucone przedmioty znikają po 60 minutach
- pasek doświadczenia wyświetla ilość exp potrzebnego do awansu na kolejny poziom
- wszystkie przeliczniki exp pomnożono x5 (zmiana kosmetyczna, ogólny postęp pozostaje ten sam)
- usunięto cechy Czytelnik i Handlarz (exp jest teraz zawsze przyznawany za te czynności)
- cechy Specjalista broni palnej nie zmniejszają DMG innych rodzajów broni
- różne elementy wyposażenia wymagają różnej ilości materiału do naprawy (nie tylko jednej sztuki)
- amunicja szturmowa i wyborowa wymaga 2 sztuk prochu
- adrenalina przywraca nieco HP i energii
- nitro zapewnia silną regenerację energii zamiast jej nieskończoności
- zmniejszono startowy limit przedmiotów i udźwigu w depozycie
- zmniejszono max ilość wymaganych sztuk materiału w ich skupie do 5 (korzystniej)
- odświeżono okno posiadanych cech
- licznik przetrwania przeniesiono do panelu postaci
- komenda /pomoz nie wymaga już wpisania ID gracza
- naprawiono bug: pistolety się nie psuły
- naprawiono bug: strzelanie w specyficznych warunkach nie zabierało amunicji
- naprawiono bug: kupon na zwiększenie slotów w depozycie mógł błędnie przekroczyć max ilość slotów
- kilka mniejszych zmian i nowości

24.02.2018

0.16 Reputacja

- dodano 2 nowych handlarzy
- dodano system Reputacji (więcej info: /pomoc > Reputacja)
- nowy rodzaj przedmiotów: Artefakty (cenne i poszukiwane przedmioty o przeróżnych właściwościach)
- 4 nowe przedmioty zwiększające limity depozytu i banku
- 2 nowe przedmioty użytkowe
- nowy materiał: Kevlar (jest wymagany do naprawy niektórych elementów wyposażenia)
- gdy jesteś dobrze nawodniony energia nieco szybciej się regeneruje
- dodano możliwość pokazywania na czacie przedmiotów z ekwipunku (/pokaz)

- dodano podgląd wartości (dmg, ochr, itp.) poszczególnych elementów w oknie wyposażenia
- dodano konkretne wartości i informacje na dany poziom cechy w opisach cech wielopoziomowych (zamiast wstawki 'na poziom')
- dodano obiekty przy celach zadań (np. przy zbieraniu drewna widać leżące na trawie drewno)
- zombie atakują teraz losowe części ciała (zmienia to zadawany dmg oraz zużywanie się elementów wyposażenia)
- zwiększanie limitów w depozycie jest nieco droższe (zwiększenie pojemności kg jest o wiele droższe)
- zwiększenie limitu denarów w banku kosztuje teraz niezmiennie 6 denarów
- naprawiono wytwarzanie amunicji szturmowej i wyborowej (teraz poprawnie wymaga 2. poziomu cechy)
- naprawiono cechę 'Druga szansa' (bonus +15s był aktywny nawet bez wyuczenia tej cechy)
- naprawiono zabieranie elektroniki przy zadaniu 'Konserwacja anteny'

12.02.2018

0.15 Pojazdy

- dodano prywatne pojazdy
- dodano przedmioty do nagród za zadania
- nowy NPC: mechanik
- odnowiony system handlarzy; teraz także sprzedają przedmioty
- dodano autozamykanie okna przeszukania po zebraniu wszystkich przedmiotów
- dodano wiadomości radiowe informujące o pojawieniu się nowego zadania w Bastionie
- dodano zadanie 'Zbrojenia'
- bycie rannym/głodnym/spragionym stale pogarsza zdrowie psychiczne
- za każdy kg powyżej 10kg aktualnego udźwigu zużywasz 1% więcej energii
- kolor paczki z wyrzuconym przedmiotem jest zależny od rodzaju przedmiotu
- wypicie skażonej wody pogarsza zdrowie psychiczne
- wypicie remedium zaspokaja nieco pragnienia
- odświeżono textdraw przy zadawaniu obrażeń
- dodano kilka losowych miejsc pierwszego spawnu po samouczku
- naprawiono zadanie 'Zbieranie drewna'
- naprawiono część ubrań do których nie był przypisany żaden skin
- naprawiono otrzymywanie wiadomości pomimo wyłączonego radia
- kilka drobnych zmian

05.02.2018

0.14 Rodzaje obiektów do przeszukiwania

- 15 nowych cech
- 12 nowych ubrań
- 4 nowe przedmioty użytkowe
- dodano nowe obiekty do przeszukiwania: sklepowe oraz przemysłowe; można je znaleźć głównie obok odpowiednich zabudowań (sklepy, markety, fabryki, magazyny, itp.)
- rysowanie zużywa papier
- wiele nowych modeli obiektów do przeszukiwania
- dodano animacje NPC w osadzie
- nowe zadanie
- maksymalna ilość doświadczenia za przetrwanie wynosi 10exp/10min (10h przetrwania)
- bycie rannym/głodnym/spragnionym pogarsza zdrowie psychiczne

04.11.2017

0.13 Zadania

- dodano tablicę zadań
- dodano komendę /pz - porzucenie zadania
- dodano skażoną odmianę wody (podnosi poziom infekcji)
- dystans od osady ma wpływ na szansę pojawienia się przedmiotów w obiektach do przeszukiwania (im dalej, tym większa szansa)
- zwiększono szansę na znalezienie remedium
- kij bejsbolowy i katana są rzadsze
- handlarz może skupywać więcej niż 1 sztukę
- usunięto duble u handlarza

30.10.2017

0.12 Handel

- dodano skup przedmiotów w osadzie
- dodano stoisko z żywnością w osadzie
- dodano automatyczne sortowanie przedmiotów w ekwipunku według kategorii
- dodano możliwość włączania/wyłączania radia (oszczędzanie baterii)
- dodano textdraw z ilością posiadanych denarów
- zwiększono szansę na znalezienie części broni

- naprawiono czasem niedziałające przerywanie akcji
- kilka mniejszych zmian (kolory onplayertext, sendradiomessage)

16.10.2017

0.10 Osada

- dodano osadę Bastion
 - dodano Denary - walutę używaną w osadzie
 - dodano licznik zadawanych obrażeń
 - odświeżono wszystkie textdrawy
 - dodano efekt wizualny przy niskim poziomie HP (textdraw)
 - dodano efekt wizualny przy wysokim poziomie infekcji (textdraw)
 - wskaźnik infekcji jest teraz ukryty
 - śmierć w wyniku infekcji może być niemiłym zaskoczeniem dla pobliskich ocalałych...
 - zdrowie psychiczne nie pogarsza się samoistnie jeśli poziom wynosi co najmniej 95%
 - dodano textdraw informujący o zmianie poziomu zdrowia psychicznego (efekt wizualny)
-

< 15.10.2017

0.02 - 0.09 Niepubliczne wersje

Niepubliczne niegrywalne wersje.

28.06.2017

0.01 Prototypowa wersja

Pierwsza prototypowa niegrywalna wersja gamemoda.

Infekcja 2 ma więc w chwili pisania tego tekstu już ponad 7 lat.