

Исправление первого потомка 1.1.2

Приветствую, Потомки.

Мы здесь, чтобы предоставить вам подробную информацию об исправлениях для The First Descendant Hotfix 1.1.2, которые будут установлены без обслуживания в четверг, 12 сентября.

■ Расписание обновлений

- 09.12.2024 (чт) 06:00 PDT

■ Платформы

- Steam, Xbox Series X | S, Xbox One, PS4, PS5

■ Подробности патча

Улучшения контента

(1) Содержание

- Удалены некоторые штрафы за подземелья, которые появляются во время вторжения.
 - └ При использовании обычного круглого оружия стоимость пули +1.
 - └ При использовании ударного оружия стоимость пули +1.
 - └ При использовании специального круглого оружия стоимость пули +1.
 - └ При использовании мощного круглого оружия стоимость пули +1.
 - └ При использовании Броска атака огнестрельного оружия -3,6% (до 10 стиков)
 - └ При использовании Крюка сила навыка -43,6% (продолжительность 30 с).
 - └ При использовании навыка скорость передвижения -50% (продолжительность 30 секунд).
 - └ При прицеливании модификатор входящего урона +2,7%.
 - Сферы НР, появляющиеся в боях на перехвате, теперь восстанавливают 25% от максимального НР вместо 20%.
 - Сферы МР, появляющиеся в боях на перехвате, теперь восстанавливают 16% от максимального МР вместо 13%.
 - Снижена сложность обычного/сложного задания «Мертвая невеста».
 - └ Уменьшена частота «Телепортации» в состоянии бешенства.
 - └ Уменьшена дальность действия «Снежной бури (завеса, состоящая из холода)» и уменьшен урон.
 - └ Уменьшена часть НР усилителя.
 - Снижена сложность обычного задания «Повешенный».
 - └ Значительно уменьшен запас части здоровья «Чарджера» (объекта во рту, который атакует в состоянии бешенства).
 - └ Значительно уменьшен урон от «Громовой волны» (громовой волны, исходящей из центра).
 - └ Значительно уменьшен урон от «Зарядного лазера» (лазер, стреляющий изо рта, когда вам не удастся уничтожить зарядное устройство).
 - └ Уменьшен урон умения «Удар молнии», наносимый в состоянии бешенства.
 - └ Уменьшена длительность действия «Электрической пушки (электрической сферы)».
 - Снижена сложность миссии «Передатчик обмана (Оборона)» на «Стерильной земле: Камнепад».
 - Урон от нокдауна не будет наноситься подряд при повреждении ловушками.
 - Ускорено появление монстров в миссии по истреблению в рамках жесткой операции по проникновению «Эхо».
- Болото: Хранилище семян» и снизил необходимую сумму для миссии по сбору.

- Миссия по сбору данных в рамках жесткой операции по проникновению «Агиос: Старая тайна» была изменена на миссию по обходу.
- В Invasion: Legion of Immortality максимальное расстояние для подачи искусственного мозга в квантовый вычислительный блок изменено с 2 м до 3,5 м.
- В миссию «Фрагмент Пустоты» «Крепость: Линия обороны» добавлены монстры-снайперы, чтобы предотвратить использование простых макросов.
- Меню ESC теперь можно активировать в состоянии DBNO.
- Изменены настройки Aim Assist для контроллеров.
 - └ Значение по умолчанию теперь составляет 50 вместо 80.
 - └ Максимальная дальность прицеливания для каждого оружия, кроме снайперских винтовок, изменена на 100 метров.
 - └ Помощь при прицеливании теперь активируется быстрее, если нацеливаться на нескольких врагов подряд.
 - └ Минимальное расстояние для срабатывания автоматического поворота камеры изменено на 4 метра или выше.
 - └ Ослаблена сила притяжения перекрестия к центру врага.
 - └ Уменьшена длительность помощи при прицеливании при попытке нацелиться на другого монстра.

Комментарии режиссера

Команда разработчиков приняла во внимание отзывы о Aim Assist и улучшила эту функцию, чтобы еще больше повысить удобство игры на консоли.

Раньше функция Aim Assist затрудняла деликатное управление, поскольку прицел автоматически поворачивался к ближайшему монстру или фокусировался на туловище врага, когда вы хотели атаковать его слабые места.

Благодаря этому улучшению игроки с контроллерами теперь имеют больше контроля над прицеливанием, а новым игрокам предоставляется соответствующая помощь.

- Добавлена страница 13 для боевого пропуска 1-го сезона. В качестве наград добавлены «Катализаторы кристаллизации» и «Активаторы энергии».

Комментарии режиссера

Чтобы оправдать ожидания сообщества по дальнейшему повышению ценности наград боевого пропуска, мы временно добавили страницу 13 для боевого пропуска 1-го сезона, предоставив в качестве наград «Катализаторы кристаллизации» и «Активаторы энергии». Даже если вы уже достигли 96-го уровня сезона, вы все равно можете получить дополнительные награды на стр. 13.

Команда разработчиков усердно работает над учетом отзывов сообщества для дальнейшего улучшения игры и повышения ее ценности для игроков.

Основываясь на отзывах, полученных в ходе предсезонной подготовки, мы улучшили боевой пропуск 1-го сезона, чтобы упростить выполнение еженедельных и сезонных миссий.

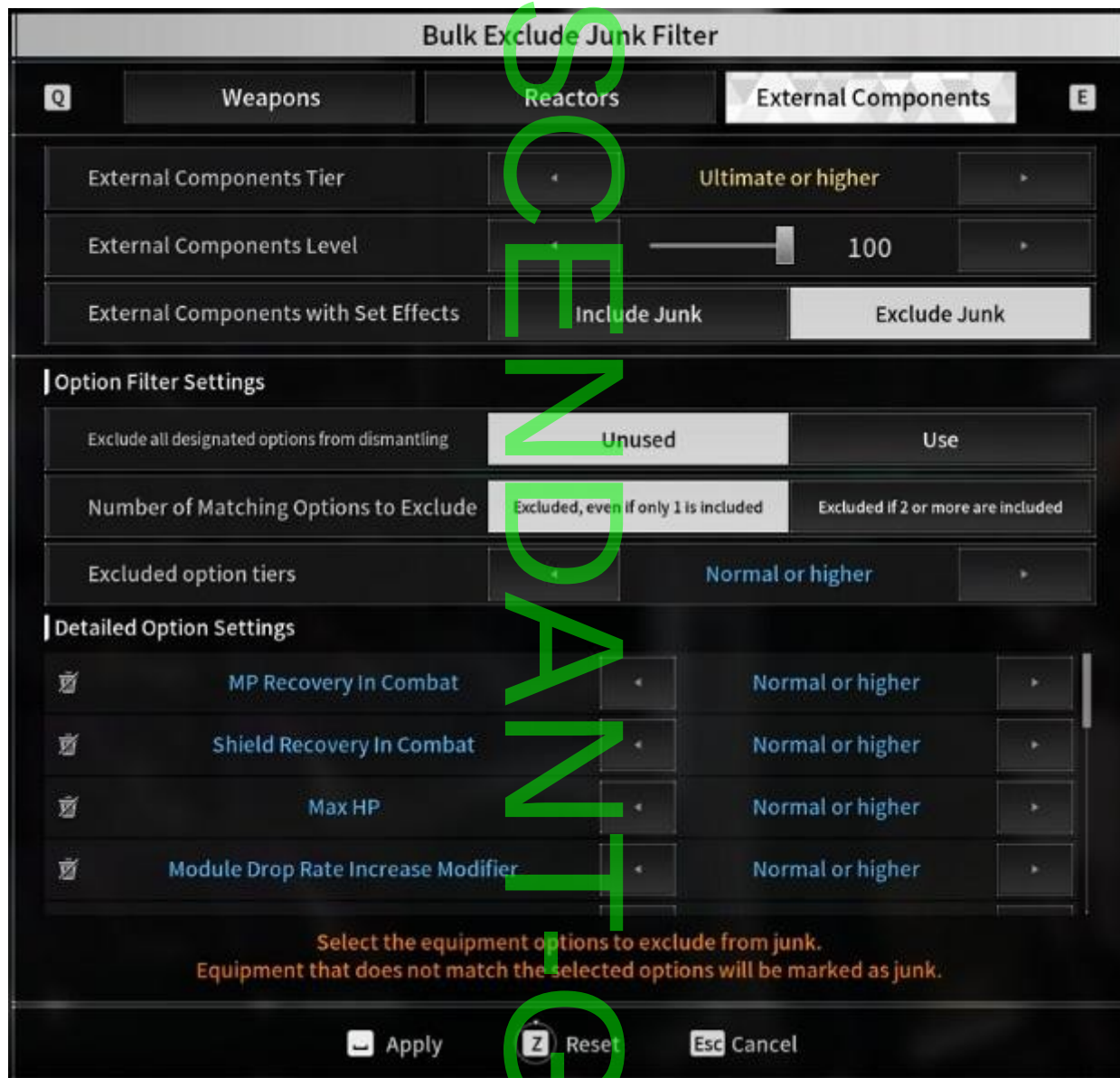
Мы ценим ваш постоянный интерес к боевому пропуску 1-го сезона и магазину боевых припасов, где вы можете получить бесплатные награды.

(2) Абсолютное оружие

- Улучшены базовые характеристики и уникальная способность Абсолютного оружия «Волна Света (Разведывательная винтовка)».
 - └ Уменьшена отдача «Солнечного ореола», но увеличена «Уровень критического удара огнестрельного оружия». Увеличена длительность эффекта в зависимости от уровня улучшения.

- └ При попадании по врагам во время действия «Солнечного ореола» теперь создается эффект «Сумерки», вызывающий эффект «Лунного ореола» на врагов в радиусе действия.
- └ «Атака огнестрельного оружия» увеличивается при попадании по врагам, на которых нанесен «Лунный ореол».
- Улучшены базовые характеристики и уникальная способность Абсолютного оружия «Королевское гвардейское копье (лучевая винтовка)».
- └ Увеличена «базовая скорострельность» Королевского гвардейского копья, одновременно уменьшено базовое время, необходимое для зарядки.
- └ Теперь вы можете разместить до трех «копий-защитников», и при размещении копья автоматически атакуют врагов в пределах «диапазона урона».
- └ «Интервал урона» «Копья стража» теперь зависит от «Скорострельности» копья королевского стража.
- └ Увеличена длительность действия «Копья стража» в зависимости от уровня улучшения.
- └ Увеличены «Увеличение длительности при попадании» и «Дальность урона» «Копья стража», при этом максимально возможное увеличение дальности ограничено.
- Улучшены базовые характеристики и уникальная способность Абсолютного оружия «Палач (Дробовик)».
- └ Увеличены базовые «Точность стрельбы от бедра» и «Точность прицельного выстрела» для «Палача».
- └ Когда активен эффект «Возвышение палача», неспособность поразить все выпущенные пули больше не будет уменьшать количество зарядов.
- └ Уменьшено максимальное количество стачков эффекта «Возвышение палача», и стрельба из пистолета с максимальным количеством стачков больше не отключит эту способность.
- └ Увеличены «Точность» и «Частота критических попаданий из огнестрельного оружия» на основе скорректированных максимальных стачков эффекта «Возвышение палача». «Урон от критического попадания огнестрельного оружия» и «Скорость стрельбы» теперь также увеличены.
- └ Эффект «Возвышение палача» при максимальном количестве зарядов теперь увеличивает «Урон по слабым точкам» вместо «АТК огнестрельного оружия».
- └ «Атака огнестрельного оружия» больше не увеличивается при попадании по врагам, пораженным «Электрическим ударом».
- Улучшены базовые характеристики и уникальная способность Абсолютного оружия «Миротворец (ручная пушка)».
- └ Эффект «Одиночная перезарядка ради мира» теперь также предоставляется при использовании навыка «Слияние».
- └ «Стоимость навыка» эффекта «Одиночная перезарядка ради мира» теперь уменьшается в зависимости от уровня улучшения.
- └ Увеличена мощность навыка, не связанная с атрибутами, в эффекте «Одиночная перезагрузка ради мира».
- Улучшены базовые характеристики и уникальные способности Абсолютного оружия «EXCAVA (штурмовая винтовка)».
- └ Уменьшено максимальное количество зарядов «Напряженного заряда» в зависимости от уровня улучшения, чтобы эффект «Энергетической гранаты» давался быстрее.
- └ Увеличен дополнительный урон при стрельбе во время прицеливания при активном эффекте «Энергетическая граната» в зависимости от уровня улучшения.
- └ Немного увеличен размер снаряда «Энергетической гранаты».
- └ Увеличено снижение электрического сопротивления эффекта «Накопление напряжения» в зависимости от уровня улучшения.

(3) UI/UX



— Функция «Фильтровать все как нежелательную» была заменена на «Массовое исключение нежелательной почты».

└ Теперь он работает, определяя условия, при которых объекты не следует отмечать как мусор.

└ «Фильтр параметров» теперь позволяет вам выбирать, будут ли исключаться элементы, если они соответствуют только одному указанному условию или более чем двум.

└ Благодаря этому изменению текущие настройки «Фильтровать все как нежелательные» будут сброшены, поэтому обязательно проверьте настройки «Исключить из нежелательной почты», прежде чем разбирать предметы.

Для оружия необходимо установить «Уровень 1 или выше», чтобы исключить абсолютное оружие 1-го уровня из мусора. После установки все редкое оружие 100-го уровня будет выбрано как мусор. Поскольку параметр «Фильтр» был изменен с «Выбрать» на

«Исключить», обязательно проверьте настройки «Исключить из нежелательной почты», прежде чем разбирать элементы.

- Внесены улучшения, чтобы игрокам было легче перемещаться между инвентарем и картой.

└ Нажатие кнопки «Карта» (M) в меню инвентаря («Инвентарь», «Наследники», «Настройка», «Расходные материалы», «Боевой пропуск», «Магазин») позволяет перейти на экран «Карта».

└ Нажатие кнопки «Инвентарь» (I) в меню карты («Карта», «Библиотека», «Журнал», «Квест», «Социальная сеть») позволяет перейти на экран «Инвентарь».

- Теперь вы можете назначать горячие клавиши для меню «Библиотека», «Расходные материалы», «Журнал», «Социальные сети», «Боевой пропуск» и «Магазин» в настройках игры.

- Теперь вы можете сразу выбрать награду, прежде чем приступить к операции жесткого проникновения.

- В списке оружия в настройке теперь отображается статус скинов для каждого оружия.

- В библиотеке предметы, полученные в результате исследований, также отображаются в информации о приобретении. Вы также можете проверить всплывающие подсказки для аморфных материалов.

- «Изменить режим стрельбы» в настройках игрового процесса теперь включено по умолчанию.

Исправления ошибок

(1) UI/UX

- Исправлена проблема, из-за которой автоматически переключалась на вкладку «Отслеживаемые элементы» при входе на экран «Исследования», если есть завершенные или незавершенные исследовательские элементы.

- Исправлена проблема, из-за которой кнопка «Информация об использовании» не отображалась во всплывающих подсказках некоторых распространенных скинов.

- Исправлена ошибка, из-за которой выход на частное поле битвы в составе группы и выход из группы мог сделать поле битвы общедоступным. Теперь вас отправляют в Альбион в тот момент, когда вы покидаете свою группу на частном поле боя.

- Исправлена проблема, из-за которой при попытке оснастить модуль при изменении типа гнезда могло неправильно отображаться накопленное примененное значение.

(2) Потомки и абсолютное оружие

- Исправлена ошибка, из-за которой эффект сохраняется, если Барьер Аякса немедленно уничтожается в момент его создания.

- Когда Хейли использует навык «Зенит», на него теперь влияет «Скорость движения» ее текущего оружия, а не ее уникального оружия. Это позволяет правильно применить эффект «Архе-кардиостимулятора» инверсионного усиления.

- Если максимальное количество здоровья союзника, исцеленного Юджином, меньше 1, объем восстановления теперь рассчитывается на основе «Максимального энергетического щита» цели.

- Исправлена ошибка, из-за которой «Копье королевской гвардии» блокировало вражеские снаряды.

(3) Разное

- Исправлена ошибка, из-за которой квест «Собрать частицы железного сердца» не выполнялся, несмотря на его выполнение.
 - └ После обновления исправления награда будет автоматически применена при повторном входе в систему.
- Исправлена ошибка в миссии «Вторжение: Орден Истины», при которой взаимодействие с дроном перед началом битвы с Именованным монстром могло завершить миссию. (Эта проблема будет исправлена с помощью исправления 1.1.3)
- Исправлена проблема в миссии «Вторжение: Легион бессмертия», из-за которой смерть во время битвы с Именованным монстром могла привести к тому, что определенный пользовательский интерфейс не отображался должным образом.
- Исправлена проблема в Пустыне Агна: Операция по проникновению в Убежище (обычная), из-за которой смерть во время битвы с Именованным монстром могла привести к тому, что дверь не открылась.