

Исправление багов и новые юниты – вышла третья часть дневников разработки "Переднего края"

Студия «Играющие кошки» выпустила третий выпуск дневников разработки многопользовательской стратегии «Передний край», рассказав об основных изменениях и дополнениях, внесённых в игру за последний месяц.

Одним из главных достижений стало исправление ошибки с исчезающими ракетами ПТРК и ПЗРК. Теперь игроки могут полноценно использовать данное вооружение. Также разработчики улучшили отображение информации о задержке и качестве соединения в сетевой игре, чтобы игроки могли выбирать наиболее отзывчивый хост. Для удобства управления войсками была добавлена панель всех призванных юнитов в правой части экрана.

Помимо исправлений, игра пополнилась новым контентом. Армия США получила переработанный штурмовой отряд с дробовиками и зарядами управляемой взрывчатки. Обе стороны конфликта обзавелись транспортными вертолётами и отрядами для скрытных операций в тылу противника. Отряд спецназа США способен десантироваться на крыши зданий, а диверсионная группа РФ получила бесшумное снайперское вооружение.

Разработчики также добавили механику прямого управления выстрелами из гранатомётов, альтернативную камеру и улучшили ИИ в режиме «Схватка». При этом часть запланированных на май нововведений, такие как перенос расчёта очков на сервер и исправление зависаний из-за переполнения буфера сетевой карты, будут реализованы в июне.