```
================================================================================
            ТАКТИЧЕСКАЯ RPG «КОД ДОСТУПА: РАЙ» — РЕМАСТЕР v2.1
                  Разработка: Paradise Team (2019 — 2026)
                              Сентябрь, 2026
                  Официальный сайт проекта: https://paradisecracked.ru
================================================================================


СОДЕРЖАНИЕ ФАЙЛА
================

1. Системные требования
2. Первичная настройка в Лаунчере (важно!)
3. Список изменений v2.1
4. Кастомизация и фанатский контент (опционально)
5. Управление и горячие клавиши
6. Полезная информация
7. Устранение неисправностей
8. Техническая поддержка


1. СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
=======================
Движок игры модернизирован под многопоточные вычисления и современные ОС.
• Операционная система: Windows 10 / Windows 11 (Рекомендуется, 32/64-bit).
• Процессор (CPU): Intel Core i3 / AMD Ryzen 3 или старше (Минимум 2-4 ядра).
• Видеокарта (GPU): Дискретная карта уровня Nvidia GTX / AMD Radeon с поддержкой DX11.
* Видеопамять (VRAM): Достаточно 1-2 ГБ.
• Оперативная память (RAM): минимум 4 ГБ.


2. ПЕРВИЧНАЯ НАСТРОЙКА В ЛАУНЧЕРЕ (ВАЖНО!)
=========================================
Перед первым запуском обязательно откройте Настройки (Options.exe) и выставьте следующие параметры:
• Выпадающий список «Выбрать dgVoodoo»: Для корректной работы игры принудительно выберите: "dgVoodoo DirectX Wrapper".
• Разрешение экрана: Доступны любые разрешения до 1920x1080 (Full HD) и выше.


3. СПИСОК ИЗМЕНЕНИЙ v2.1
=======================
• Техническая модернизация ядра движка (Стабильность и адаптация к современным ПК и ОС).
• Ликвидированы вековые критические вылеты, утечки памяти и повреждения данных при долгих игровых сессиях.
• Интеграция современного графического конвейера и расширение доступной памяти. Полный переход на DirectX 11 и поддержка High-DPI (2K/4K).
• Мгновенный и безопасный Alt-Tab.
• Фаза «Скрытых перемещений» полностью переработана и оптимизирована. Зависания и долгие фризы ушли в прошлое. Клавиша [Caps Lock] больше не требуется.
• Возвращение нативной логики скафандров: полностью восстановлена историческая механика взаимодействия тяжёлых скафандров и специализированного вооружения. Снижены требования.
• Перенос транспорта между локациями: полностью восстановлена классическая механика — подконтрольный транспорт корректно перемещается при переходах между районами города.
• Глобальная эволюция тактического ИИ противников: дистанция боевого оповещения, продвинутое самолечение, предохранитель «слепой» стрельбы, борьба с абузом углов и дверных проёмов, тактика партизанского боя.
• Фикс ИИ при использовании гранат: исправлено нелогичное поведение ботов спамить нелетальными гранатами по враждебным роботам.
• Исправление «мисскликов» при выборе целей: кардинально повышена точность наведения курсора мыши на юнитов.
• Исправлен баг навесной траектории выстрелов гранатомётов. Из-за старых просчётов движка снаряды при промахе могли хаотично улетать в небо или падать под ноги собственной команде.
• Исправление физики броска защитных экранов, отключен отскок: экраны мгновенно и чётко разворачиваются строго на поверхности, гарантируя правильное укрытие от вражеского огня.
• Динамическая оптимизация отрисовки лута (Distance Culling): внедрена система скрытия далёких предметов (3D-моделей оружия, патронов и экипировки, лежащие на земле на большом расстоянии).
• Кардинальное улучшение качества динамических теней: без старых размытых «квадратов» и «лесенок».
• Сортировка патронов у торговцев: по калибру.
• Исправление логики урона от огня: устранен баг, при котором сверхвысокая защита от пламени ломала математику и вызывала «лечение огнём».
• Полное обновление и исправление шрифтов интерфейса: ранее текст в журналах, диалогах и описаниях сливался в нечитаемую «кашу».
• Оптимизация интерфейса журнала: из игрового КПК удалены все неиспользуемые и лишние элементы. Интерфейс стал чище, ровнее и удобнее.
• Увеличенный зум игровой камеры: изменена минимальная дистанция приближения свободной камеры.
• Добавление счётчика FPS. По нажатию на клавишу [F] в углу экрана теперь отображается честный, встроенный счётчик кадров.


4. КАСТОМИЗАЦИЯ И ФАНАТСКИЙ КОНТЕНТ (ОПЦИОНАЛЬНО)
================================================
• Удаление дополнительной озвучки:
  Все ранее не озвученные сюжетные реплики персонажей были доозвучены фан-сообществом. Это непрофессиональные актёры, и качество звука не является студийным.
  Если вам не нравится фанатская доозвучка, перейдите в папку игры «Data» и удалите (или переместите) файл: kdr_sounds_new.pak
• Отключение новых экранов скрытых перемещений:
  В ремастер вшиты обновлённые заставки скрытых перемещений.
  Если вы хотите вернуть оригинальные экраны, перейдите в папку игры «Data» и удалите (или переместите) файл: kdr_update_hm_images.pak


5. УПРАВЛЕНИЕ И ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ
================================
[1, 2, 3, 4, 5, 6] -- выбрать соответствующего человека в команде.
[Enter] -- завершить ход (передать ход противнику).
[Ctrl] -- перевести курсор в режим атаки/лечения (если в руках аптечка).
[Alt] -- перевести курсор в режим "использовать" / активировать лифт.
[H] -- перевести курсор в режим взлома.
[SHIFT] + [LMB] -- развернуть персонажа в указанную точку.
[G] + [LMB] -- поменяться местами с NPC.
[E] -- перезарядить (дозарядить) патроны.
[Y] -- включить/выключить вид из глаз.
[L] -- показать зоны видимости.
[B] -- переключить режима доступа к предметам (руки/рюкзак).
"[" и "]" -- перемотка предметов в рюкзаке.
[I] -- инвентарь.
[J] -- журнал.
[Home] -- включить/выключить крыши.
[TAB] -- показать имена всех видимых юнитов на карте.
[Ctrl] + [0…9] -- центровать камеру на враге по номеру.
[Space] -- центровать камеру на активном персонаже.
[F5] -- быстрое сохранение.
[F9] -- быстрая загрузка.
[F] -- включить/выключить FPS.


6. ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
======================
• Чтобы ваши сохранения не блокировались защитой UAC Windows, все сейвы находятся по строгому системному пути:
  %USERPROFILE%\AppData\Roaming\KDRemaster\Polmis\Saves

• При нажатии на клавишу [PrtScr] (Print Screen) во время игры, система делает снимок экрана.
  Все скриншоты сохраняются в оригинальном, несжатом качестве (.BMP) непосредственно в корневой папке самой игры.

• Математика уровней сложности:
  Выбранная сложность в игре напрямую влияет на общее количество противников, которые встретят вас на локациях:
  «Тяжёлый» — максимальная плотность врагов (честные 100% спавна).
  «Нормальный» — количество врагов снижено примерно до 75%.
  «Лёгкий» — спавнится около 50% врагов с математическим округлением ВВЕРХ.
  «Наилегчайший» — спавнится около 50% врагов с округлением ВНИЗ.


7. УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ
============================
• Ошибка "MSVCR110.dll не найден" при запуске настроек (Options.exe).
• Решение: Конфигуратору требуются библиотеки Visual C++. Скачайте и установите официальный пакет «Microsoft Visual C++ 2012 Redistributable».
  Нужно устанавливать строго версию x86 (32-бит), даже если у вас установлена 64-битная операционная система Windows.

• Ошибка отсутствия "api-ms-win-core-path..." при запуске на Windows 7 / 8.
• Решение: Ваша операционная система не обновлена. Скачайте и установите с сайта Microsoft официальный пакет обновлений KB2999226 (Universal C Runtime) под разрядность вашей ОС, после чего перезагрузите ПК.

• Игра внезапно вылетает или зависает на встроенной графике (Intel GPU).
• Решение: Старый графический конвейер перегружает общую память ноутбука. Запустите внешние Настройки (Options.exe) и отключите опцию "Отражения". Внутри игры не нажимайте клавишу [L] (зоны видимости).

• В окне настроек (Options.exe) вместо русского текста отображаются иероглифы.
• Решение: В системе неверно настроена кодовая страница для старых программ.
  Перейдите в "Панель управления" -> "Региональные стандарты" -> вкладка "Дополнительно" -> кнопка "Изменить язык системы" -> выберите "Русский (Россия)".
  Экспериментальную галку "Использовать Unicode UTF-8" включать НЕ нужно. Перезагрузите компьютер.

• Профилактика при масштабных сражениях. Несмотря на тотал-зачистку критических багов C++, старая логика движка 2004 года всё ещё может споткнуться при обработке экстремально плотных замесов
  (когда на одной карте одновременно воюют 2-3 враждующие между собой группировки и десятки ботов).
• Рекомендация: Перед штурмом крупных объектов или в разгаре «массового побоища» на локациях не забывайте делать профилактическое быстрое сохранение на клавишу [F5].
  Это убережёт ваши нервы и сохранит тактический прогресс.


8. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
========================
По любым вопросам, сообщениям о багах, или за поддержкой обращайтесь в наше сообщество:
https://vk.com/paradise_team22




================================================================================
         Paradise Team © 2026. Сделано фанатами для фанатов — на века.
================================================================================
```

СПИСОК ИЗМЕНЕНИЙ v1.0 - 2.05
============================

Версия 2.05

 - Минорно увеличена мобильность бота Гем.
 - Переработан шаблон поведения бота Горн 5 «Падший ангел»: ИИ стал более активным в поиске целей.
 - Ключ от задней двери публичного дома теперь гарантированно выдается при любом варианте завершения квеста с Гиллом от Мотти.
 - Исправлена фракционная принадлежность: Полицейский водитель на нескольких локациях корректно переведен из СБС в ведомство Полиции.
 - Слегка затемнён фон интерфейса под характеристиками персонажей, чтобы цифры статов стали более читаемыми и заметными.
 - Оптимизация локации «Городская тюрьма»: зоны спавна нескольких ботов перенесены в более доступные места. Будет проще их обнаружить и ликвидировать для запуска режима бесконечных ходов.
 - Из интерфейса журнала удалены неиспользуемые кнопки («Создать тему», «Создать запись», «Удалить запись»). Оставлена только необходимая функция «Удалить тему».
 - Коррекция звука в Соборе: немного снижена общая громкость речей Проповедника, а также добавлена задержка между повторами его проповедей.
 - Прочие минорные фиксы.

Версия 2.04

 - Новые модели у финальных Боссов.
 - Поправлены координаты "куда стрелять" для некоторых роботов и техники. Попадания по ним станут адекватнее.
   Например, робот Гем: ранее выстрелы по нему шли в одно из щупалец, а не в центр робота.
 - Снижены затраты ОХ на выстрелы из всех дробовиков.
 - Снижен разброс для всех пулемётных патронов калибра 2.0 (пулеметы стали немного точнее).
 - Немного увеличен радиус поражения всех гранат.
 - Понижена частота срабатывания фоновых реплик гражданских.
 - В локации Космопорт исправлен баг хексгрида, при котором можно было пройти внутрь стенки.
 - Мелкие текстовые правки и ремонт мелких багов.

Версия 2.03

 - Добавлено отображение версии КДРР в главном меню.
 - Слегка затемнены некоторые светлые иконки патронов и аптечки, чтобы лучше было видно цифры с количеством.
 - Изменен и увеличен шрифт в журнале.
 - В игре доступен первый мод, на гранаты из В3.
 - Физика гранат возвращена из КДР, с отскоком. Но физика из В3 для гранат доступна модом и активируется на вкладке модификаций в Настройках.
 - Для устранения бага с перезарядкой у Лок мк.2 обойма уменьшена со 120 до 100 зарядов.
 - Увеличено зрение у Агентов, ранее куда-то потерялось.
 - Заново переделана текстура РГ1413.
 - У некоторых пушек для скафандра снижено требование интеллекта.
 - В локации "Тюрьма" пара всегда враждебных полицейских дронов заменена охранными дронами.
 - По ветке Синдиката, после смерти Доши, охранники бара и паба перестают быть врагами.
 - По ветке Синдиката, после смерти Доши, охранники паба и игрок перестают быть врагами.
 - На локации "Перекресток" танк теперь появляется и при наличии Боба (а не только Джерома) в команде и положительных отношениях с Бейкером.
 - Улучшено отображение фонариков на локации "Китайский квартал".
 - Исправлена крайне редкая проблема с неверным отображением некоторых моделей юнитов в игре.
 - Мелкие текстовые правки и ремонт мелких багов.

Версия 1.02

 - Изменена папка хранения сейвов и скриншотов, новый путь %USERPROFILE%\AppData\Roaming\KDRemaster\ .
 - Минимизированы фризы и подвисания скрытых перемещений на картах "Китайский квартал", "Полицейский департамент" и "Гигамаркет".
 - Изменен механизм перемещения общественного транспорта (трамваи/автобусы).
 - Немного быстрее будет переключаться музыкальная тема при увеличении уровня опасности на карте.
 - В окно персонажа добавлена текстовая информация о нагруженном весе и максимальный вес.
 - Исправлен баг в интерфейсе с некорректным вызовом подсказок по параметрам персонажа.
 - Иконки стрельбы и действий в интерфейсе сделаны чуть ярче.
 - Бейкер теперь не появляется в Небесном городе, если испортить отношения с Крестоносцами в Верхнем городе.
 - Крестоносцы не придут на Перекресток, если испортить с ними отношения в Небесном городе.
 - Ганн теперь не пропадает, если после его первого появления покинуть Космопорт.
 - Исправлена очень редкая проблема с отсутствием текстур на телохранителях и Катрин (в некоторых видах бронежилетов).
 - После смерти Троя в его доме больше не будут появляться телохранители.
 - Бармен в пабе "Дикие кошки" теперь не кричит про "хотдоги".
 - Мелкие текстовые правки.

Версия 1.01

 - Исправлено несрабатывание ключевых катсцен в локациях "Полицейский Департамент", "Киберцентр", "Космопорт" при игре на наилегчайшем, легком и нормальном уровнях сложности игры.
 - Исправлен ряд орфографических ошибок в тексте сообщения журнала "Верхний город".

Версия 1.0

Честно говоря, хочется просто написать ИЗМЕНЕНО ВСЁ. Игра разобрана по винтикам и собрана заново.
Но если списком, то как-то так.
 - Исправлена ошибка со стрельбой (баг с промахом).
 - Настроен адекватный алгоритм расчета попаданий.
 - Добавлены бесконечные ходы при отсутствии врагов.
 - Добавлена функция вида от первого лица у любого подконтрольного юнита.
 - Изменены алгоритмы расчета ОХ у персонажа, затрат ОХ на перемещение ходьбой/бегом.
 - Исправлены ошибки в квестах, нестыковки, нелогичные моменты.
 - Возвращены вырезанные в оригинале квесты.
 - Добавлены дополнительные скриптовые сценки, реплики, диалоги.
 - Исправлены ошибки в поведении ИИ.
 - Фракция не становится враждебной от случайного попадания в представителя. Только от убийства представителя.
 - Изменена логика западни от др.Мортимера на карте Киберцентр.
 - Обновлены все карты.
 - Обновлены все модели юнитов, техники, оружия.
 - Добавлены новые уникальные модели "именным" персонажам, ранее не имевшим таковых.
 - Обновлены все текстуры, значительно повышено их разрешение.
 - Добавлены новые анимации.
 - Доозвучены практически все сюжетные реплики квестовых персонажей.
 - Изменено местоположение одного из Главных героев.
 - Обновлен интерфейс, журнал.
 - Добавлен один новый юнит (робот).
 - Обновлены все иконки снаряжения.
 - Исправлены орфографические ошибки.