

Как ПОЛНОСТЬЮ удалить скрипты из твоего сохранения игры — Руководство по решению вылетов игры

Автор **flexcreator**

Третья редакция

Необходимые инструменты: **PapyrusDataTransfer** (включён)

Описание

Как вы знаете, любые исполняемые скрипты фактически встраиваются в .ess файлы сохранений. В отличие от Oblivion или Fallout 3, иногда в Skyrim вы не можете просто отключить скрипты удалением модов, они остаются в сохранениях и ждут пока их работа не будет завершена. **Подобное решение имело причины и было реализовано разработчиками игры из лучших побуждений.** В большинстве случаев эти экземпляры скриптов удаляются автоматически.

Но иногда они вызывают некоторые проблемы включая базированные на скриптах задержки в обработке событий и случайные, неожиданные обрушения игры. Чаще вы имеете некоторые проблемы с модом, и вы не можете удалить его (Skyrim обрушивается в процессе сохранения игры).

В моём случае это был SeranaSecret, который был сломан после неправильного/некорректного обновления. "PCB" и ожидание 31 день оказались бесполезны для меня, так как они не очищают скрипты. Игра стабильно продолжала вылетать при любой моей попытке удалить мод.

Некоторые игроки просто брали начальную точку игры в Хельгене, теряя часы геймплея, редкие вещи и изменённый их действиями мир. Но **ДЕРЖИТЕСЬ! Есть и другой путь...**

Одно из возможных решений это **полностью удалить ВСЕ встроенные скрипты из твоего сохранения.**

Отказ

СДЕЛАЙТЕ РЕЗЕРВНЫЕ КОПИИ СВОИХ СТАРЫХ СОХРАНЕНИЙ!!! я не отвечаю за любой нанесённый в процессе следования этим инструкциям вред. Вы должны следовать этим шагам **ТОЛЬКО** если вы столкнулись с **серьёзными** проблемами. **НЕ** делайте этого просто для увеличения производительности. **НЕ** делайте этого просто для развлечения!

Что ты **НЕ** потеряешь при удалении скриптов:

- 1) Прохождение (этапы квестов и маркеры)
- 2) Предметы в твоём инвентаре
- 3) Все другие предметы в игре (включая брошенные предметы, трупы и т. п.) и их расположение
- 4) Твои ранги во фракциях. Твой титул тана.
- 5) Твоего мужа(жену)
- 6) Связи (отношения) NPC
- 7) Доступных последователей
- 8) Остальное, подобное вышеперечисленному.

Что ты **потеряешь**:

- 1) Ты потеряешь состояния некоторых объектов (в большинстве случаев они будут возвращены в состояния по умолчанию).
- 2) Ярлы и супруг(а) «забудут» обо всех домах которыми ты владеешь.
- 3) У тебя возникнут некоторые проблемы с декорациями в твоих домах
- 4) Настройки некоторых модов

Однако, состояния почти всех объектов могут быть восстановлены с помощью **PapyrusDataTransfer**

Этапы процесса:



Процедура обновления

Если ты ранее уже использовал старую версию этого метода и достиг некоторого прогресса начиная с «грязной» точки, сейчас ты можешь использовать процедуру обновления. Новый инструмент восстанавливает больше значений из dirtysave, но он не затронет твоего прогресса.

ПРОЦЕДУРА ОБНОВЛЕНИЯ

ДЛЯ ТЕХ КТО ИСПОЛЬЗОВАЛ ПРЕДИДУЩИЕ ВЕРСИИ



П.1) Сначала тебе нужно построить фильтр. Возьми своё последнее сохранение, скопируй его в папку с руководством и переименуй в **"cleansave.ess"**

П.2) Возьми старое **estoredsave.ess** или хотя-бы ближайшее нему сохранение (сохранение которое было сделано **ПОСЛЕ (!!!)** restoredsave.ess). Скопируй его в **"restored_old.ess"**

П.3) Запусти **"buildfilter.bat"**; Жди окончания процесса. По завершении ты получишь **FilterExpression.txt**. Файл "FilterExpression" содержит в себе различия пройденности игры между двумя сохранениями. Теперь мы будем его редактировать.

П.4) Открой в текстовом редакторе (например Notepad.exe) файл **FilterExpression.txt**; Ищи строку **"Exclusion filter expression"**. Удали всё что находится выше этой строки (включая эту строку) — ты можешь воспользоваться комбинацией **CTRL+SHIFT+HOME => Del/Delete**

```
Parent object (RefID): dd0144; Script name: fxdustDropRandomSCRIPT; Variable name:
Parent object (RefID): clc48; Script name: traptriggerbase; Variable name: ::Coun
Parent object (RefID): clc48; Script name: traptriggerbase; Variable name: ::last
Parent object (RefID): fbed50; Script name: MineoreScript; Variable name: ::objSel
Parent object (RefID): b4d64; Script name: TrapHitBase; Variable name: ::damage_v
Parent object (RefID): 638349; Script name: dunPOIRaiders; Variable name: breakLoo
Parent object (RefID): 172180; Script name: CwMapFlagsScript; Variable name: ::MapM
Parent object (RefID): acd750; Script name: mineorefurnitureScript; Variable name:
Parent object (RefID): f9d750; Script name: mineorefurnitureScript; Variable name:
Parent object (RefID): 932950; Script name: playerbookshelfcontainersScript; Variab
Parent object (RefID): 932950; Script name: playerbookshelfcontainersScript; Variab
Parent object (RefID): 932950; Script name: playerbookshelfcontainersScript; Variab
Parent object (RefID): 932950; Script name: playerbookshelfcontainersScript; Variab
Parent object (RefID): 932950; Script name: playerbookshelfcontainersScript; Variab
```

Exclusion filter expression:

```
[and], ([and] [not], 5171018 ([int] [ref_id]), dunFolgunthurCataLeverPuzzle ([
[and] [not], 14233419 ([int] [ref_id]), SolitudeOpeningSetStagesScript ([scrip
le_name])), ([and] [not], 11030086 ([int] [ref_id]), FFWinterholdCQuestsScr
([int] [ref_id]), DA10ghostTrap ([script_name]), ::damage_var ([variable_name
, ::ptG08AReady_var ([variable_name])), ([and] [not], 14182467 ([int] [ref_id
ariable_name])), ([and] [not], 14182467 ([int] [ref_id]), dialogueRiftenQuest
me)), ([and] [not], 8424015 ([int] [ref_id]), WEbountyCollectorScript ([scr
]), ([and] [not], 5128263 ([int] [ref_id]), RelationshipMarriageWeddingScrip
nt] [ref_id]), mg03questScript ([script_name]), ::MG03CallerFactionsSwap_var ([
732879 ([int] [ref_id]), tg08bfightcontroller ([script_name]), ::Mercerwithdra
65 ([int] [ref_id]), ms11questScript ([script_name]), ::PlayerHasAuthority_var
DialogueShorsStonequestScript ([script_name]), ::pssDspidersDead_var ([variab
ipt_name]), ::TargetFXS_var ([variable_name])), ([and] [not], 10022726 ([int
```



Keep just the expression,
remove everything above

```
[and], ([and] [not], 5171018 ([int] [ref_id]), dunFolgunthurCataLeverPuzzle ([
[and] [not], 14233419 ([int] [ref_id]), SolitudeOpeningSetStagesScript ([scrip
le_name])), ([and] [not], 11030086 ([int] [ref_id]), FFWinterholdCQuestsScr
([int] [ref_id]), DA10ghostTrap ([script_name]), ::damage_var ([variable_n
, ::ptG08AReady_var ([variable_name])), ([and] [not], 14182467 ([int] [ref_id
ariable_name])), ([and] [not], 14182467 ([int] [ref_id]), dialogueRiftenQuest
me)), ([and] [not], 8424015 ([int] [ref_id]), WEbountyCollectorScript ([
]), ([and] [not], 5128263 ([int] [ref_id]), RelationshipMarriageWeddingScrip
nt] [ref_id]), mg03questScript ([script_name]), ::MG03CallerFactionsSwap_var
732879 ([int] [ref_id]), tg08bfightcontroller ([script_name]), ::Mercerwith
65 ([int] [ref_id]), ms11questScript ([script_name]), ::PlayerHasAuthority_
DialogueShorsStonequestScript ([script_name]), ::pssDspidersDead_var ([var
ipt_name]), ::TargetFXS_var ([variable_name]), ([and] [not], 10022726 ([
::streetArgue_var ([variable_name])), ([and] [not], 8500803 ([int] [ref
[int] [ref_id]), dunyngolglow ([script_name]), transz ([variable_name]),
G01statueGrabbed_var ([variable_name])), ([and] [not], 14080068 ([int] [re
ipt ([script_name]), ::MS09AvulMoveToKeep_var ([variable_name])), ([and]
ipt ([script_name]), ::LastFeedTime_var ([variable_name])), ([and] [not],
_000967DD ([script_name]), ::Alias_Combatant1_var ([variable_name])), ([a
37 ([int] [ref_id]), tg08risingwaterscript ([script_name]), ::waterplanehei
t_var ([variable_name])), ([and] [not], 9316163 ([int] [ref_id]), DLC2DA0
]), ::KatarinaFreed_var ([variable_name])), ([and] [not], 7821637 ([int]
]), ([and] [not], 9879627 ([int] [ref_id]), QF_MGR208_000BC096 ([script_name
ctimRace ([variable_name])), ([and] [not], 7093058 ([int] [ref_id]), t01q
d]), MS08KematuScript ([script_name]), FactionChange ([variable_name]),
stcount ([variable_name])), ([and] [not], 5368385 ([int] [ref_id]), QF_DB
nt] [ref_id]), cwscrip ([script_name]), ::CWMission07Done_var ([variable_n
]), ([and] [not], 5480001 ([int] [ref_id]), cwscrip ([script_name]), ::Own
cript_name]), Spider01 ([variable_name]), ([and] [not], 589895 ([int] [r
]), ([and] [not], 2552641 ([int] [ref_id]), tg01questScript ([script_name])
```

Файл должен начинаться с выражения **[and]**. Теперь сохраняй изменения.

П.5) Возьми старый **dirtysave.ess** или ближайшее к нему сохранение (сохранение должно быть сделано **ДО (!!!) dirtysave.ess**), скопируй его и убедись что оно называется **“dirtysave.ess”**

П.6) Удали файл **“transfer.bat”** и переименуй **“transfer_filtered.bat”** в **“transfer.bat”** (таким образом ты не будешь сбит с толку далее)

П.7) Перейди к секции **Очистка** этого руководства и начинай с пункта **3.7**

Подготовка

1.1) Если ты уже не можешь загрузить своё текущее сохранение, просто перейди к разделу **Cleaning**. Тем не менее, большинство проблем с загрузкой обычно решаются коррекцией порядка загрузки, что не даёт гарантий что этот метод поможет тебе в этом случае. Пожалуйста, используй сначала **BOSS** (<http://skyrim.nexusmods.com/mods/6>).

1.2) Локализуй проблему пошаговым удалением модов. Это настоятельно рекомендуется для нахождения модов вызывающих сбои (во время игры или их удаления).

1.3) Загрузи игру. Дождись завершения всех сцен с тяжёлыми скриптами (если ты в середине какого-нибудь квеста)

1.4) ОТПУСТИ ВСЕХ КОМПАНИЙ!

1.5) Рекомендуется удалить "Vilja in Skyrim" или хотя-бы удалить свой лут с её инвентаря.

1.6) Некоторые моды требуют особой процедуры удаления. Сделай это!

1.7) ПРЕВРАТИСЬ В ЧЕЛОВЕКА ИЗ (формы Оборотня и Лорда вампира базированы на скриптах)!

1.8) Сними всю одежду и оружие имеющее магические эффекты (Эбонитовая кольчуга базирована на скриптах) (сними с себя вообще всё! и лучше выкинь всё что можно из инвентаря! прим. пер.)

1.9) Убедись что ты стоишь в «тихом» месте (рядом нет сцен битв), лучше внутри помещений.

1.10) Жди (ничего не делай) некоторое время (минуты будет достаточно) для того чтобы убедиться в том что каждая активная функция завершила свою работу. Нет смысла ждать долго. Если функции не могут завершить свою работу за минуту в текущем контексте — они однозначно содержат баги.

1.11) открой консоль и введи: **"save dirtysave"**

1.12) Теперь можешь выйти

1.13) **Убедись что у тебя последняя версия PapyrusDataTransfer!** Ты можешь узнать версию апри запуске приложения, первая строка должна быть:

Papyrus Data Transfer v <ВЕРСИЯ> by flexcreator

Если есть новая версия, пожалуйста, скачай и замени оригинальный .exe файл.

Расширенная техника — Удаление активных вызовов функций (Альфа версия- WIP)

2.1) Скопируй **dirtysave.ess** в папку руководства (туда где лежит PapyrusDataTransfer.exe)

2.2) Используй новый подход — запусти **stopscripts.bat**; Будет сгенерирован файл “stopped.ess”.

2.3) Открой “StopReport.txt”. Если ты видишь строку “**There are no active calls to remove**” (нет активных вызовов для удаления) тогда этот способ бесполезен в твоём случае. Ты должен продолжить с раздела **Очистка**.

2.4) Скопируй **stopped.ess** в папку “**My Games\Skyrim\Saves**”.

2.5) Попытайся загрузить с него игру.

2.6) Если ты видишь “**The save game is corrupt and cannot be loaded**” (сохранение повреждено и не может быть загружено), тогда попытайся отключить некоторые моды (не волнуйся, ты можешь включить их позже). Запуск с модами не обнуляет их состояния в сохранении и может легко быть удалено без последствий - например, пользовательские формы вампира и тому подобное...

2.7) Попытайся пошагово отключать плагины пока ты получаешь предупреждающее сообщение.

2.8) Сохрани игру. Выйди.

2.9) Снова запусти игру и убедись что можешь загрузить сохранение без каких либо предупреждений.

2.10) Если тебе не удалось избавиться от предупреждений — значит эта техника бесполезна в твоём случае, ты можешь продолжать с секции **Очистка**. Пожалуйста, если ты не против, отправь свои сохранения на flexcreator@gmail.com, так я смогу улучшить этот способ.

2.11) Если ты не получаешь предупреждений, выйди и включи моды, отключенные перед этим.

2.12) Если тебе пришлось удалить некоторые плагины, хранящие своё состояние в сохранении и теперь они сбросились в умолчания — ты можешь попытаться восстановить их состояние с помощью Transfer tool. Скопируй **чистое сохранение** в папку с руководством, переименуй его в “**cleansave.ess**” и запусти “**transfer.bat**”; Будет сгенерирован файл “**restoredsave.ess**”.

2.13) Скопируй “**restoredsave.ess**” в папку “**My Games\Skyrim\Saves**”. Продолжай играть с этим сохранением и проверь что всё в порядке.

Если ты больше не видишь сбоев или лагов, это значит что все твои проблемы решены и ты не должен следовать далее по этому руководству. **Этот метод должен быть полностью безопасен**, все важные данные остаются на месте. Мы просто удалили некоторые зависимости и игра автоматически удалила весь мусор. На этом всё.

Очистка

3.1) Убедись что файл **"dirtysave.ess"** лежит в папке с руководством

3.2) Запусти **zero.bat**, введи "understand" если потребуется. Будет сгенерирован файл **"blanksave.ess"**. Содержимое секции Papyrus было замещено нулевыми значениями.

3.3) Теперь ты фактически имеешь чистое сохранение без скриптов! Время решать какие моды выбросить. Не спеши, думай осторожно. Если ты получил какие-нибудь результаты на стадии 1.2 — они помогут тебе!). **НЕ** удаляй файлы модов. Просто ПЕРЕМЕСТИ их в какую-либо запасную папку. Ты можешь удалить их в конце.

3.4) Скопируй **"blanksave.ess"** в папку **"My Games\Skyrim\Saves"**.

3.5) Запусти игру, загрузи **blanksave**. Открой консоль и введи **"save cleansave"**. Игра снова сохранит все доступные скрипты твоё сохранение. Выйди.

3.6) Теперь нам нужно восстановить значения переменных. Скопируй **cleansave.ess** в папку с руководством.

3.7) Запусти **"transfer.bat"** — Жди его завершения (если ты использовал опцию "filter", это займёт времени дольше обычного). В папке с руководством будет сгенерирован файл с именем **"restoredsave.ess"**. По завершении процесса окно **cmd** закроется. В папке с руководством ты увидишь **RestoreReport.txt**. Проанализируй его, если хочешь.

3.8) скопируй **"restoredsave.ess"** в **"My Games\Skyrim\Saves\restoredsave.ess"**

3.9) Загрузи **restoredsave** в Скайрime и проверь что всё в порядке. Если ты сделал всё правильно, тебе не потребуется восстанавливать некоторые блоки квестовых переменных с помощью консоли (всё будет на месте).

Если ты нашёл ошибку в **PapyrusDataTransfer**, пожалуйста, отправь сообщение с прикреплѐнными к нему ***.ess** файлами на flexcreator@gmail.com. Установи тему в **"Bugreport"** и опиши всё как можно детальнее. Благодарю.

Расширенная техника — Удаление связей и сброс переменных (Альфа версия-WIP)

Новая версия **PapyrusDataTransfer** усовершенствованна настолько что иногда может исправить баги из **dirtysave.ess**. Если ты заметишь что **ты можешь воспроизвести старое нежелательное поведение в restoredsave.ess** и **ты не можешь найти его в cleansave.ess**, это значит что твоя проблема кроется в значениях переменных. **Тебе не нужно удалять содержимое секции для её исправления!!!**

Однако если ты не можешь воспроизвести старые проблемы с **restoredsave**, просто продолжай с раздела **Следствия**.

Эта техника требует некоторых знаний скриптинга в Papyrus и несколько творческого подхода. Что мы будем делать - это использовать метод «разобращения» для поиска корня проблемы путём уменьшения пространства в котором этот корень может скрываться.

Определение **Класса переменной(VariableClass)(скрипт, данные или массив) => Определение типа переменной [variable_type] => Определение имени скрипта [script_name] => Определение имени переменной [variable_name] => Корень проблемы.**

P.1) Открой в текстовом редакторе файл **zeroscriptvariables.bat**.

```
copy /Y dirtysave.ess variables_reset.ess
PapyrusDataTransfer.exe -zerovariables variables_reset.ess -filter "ЗДЕСЬ_ПОМЕСТИ_СВОЙ_ФИЛЬТР" >>
AffectedVariablesReport.txt
```

Ты можешь настроить два параметра - ключ **"zerovariables"** и **фильтрующее выражение**.

- zerovariables** – затрагиваются все переменные
- zerodatavariables** – обнулит только переменные типов: целые, булевы и с плавающей точкой
- zeroscriptvariables** – обнулит только указатели на скрипты
- zeroarrayvariables** – обнулит указатели на массивы

P.2) Сначала нам нужно определить класс переменной. Я рекомендую начинать с **-zeroscriptvariables** и пустым фильтром, что-то вроде этого:

```
PapyrusDataTransfer.exe -zeroscriptvariables variables_reset.ess >> AffectedVariablesReport.txt
```

После выполнения пакетного файла будет сгенерирован **variables_reset.ess**. Скопируй его в папку "Saves" и попытайся загрузить с него игру. Ищи старые баги.

P.3) Если **zeroscriptvariables** не исправил ошибку, ты можешь попытаться использовать ключ **zerodatavariable**; **zeroarrayvariables** обычно не решает никаких проблем.

P.4) Готово, теперь запомни какой ключ решил проблему. Если это **zeroscriptvariables** значит баг связан с переменными скриптов и т. д. Теперь нам нужно точно определить тип «плохой» переменной. Если ты точно знаешь какой скрипт вызывает баг, ты можешь попытаться удалить все указатели на этот скрипт. Используй следующее выражение для фильтра: **-filter "ВведиСюдаИмяСкрипта ([значение_переменной])"**

P.5) Если нет идей или предыдущий шаг не удался, открой **AffectedVariablesReport** и проверь какие присутствуют типы данных.

Обычно есть много **Указателей на объекты (ObjectReference)**

```
ID: 604465408, Script dlc2blackbookscript extends ObjectReference
11 members
Instance Handle: ffff0000 1866100
```

Affected variable: Bool ::bPlayerHasRead_var = 0
 Affected variable: Bool ::DisableLooking_var = 0
 Affected variable: dlc2bookdungeoncontrollerscript ::DLC2BookDungeonController_var = dlc2bookdungeoncontrollerscript, points to 23907980, which is dlc2bookdungeoncontrollerscript derived from type Quest
 Affected variable: GlobalVariable ::DLC2BooksActive_var = GlobalVariable, points to 13dd1e40, which is GlobalVariable derived from type Form
 Affected variable: Keyword ::DLC2LinkBlackBookEnabled_var = Keyword, points to 13ddab30, which is Keyword derived from type Form
 Affected variable: Location ::DungeonLocation_var = Location, points to 25fec6c0, which is Location derived from type Form
 Affected variable: **ObjectReference** ::DungeonMarker_var = ObjectReference, points to 25fe57e0, which is ObjectReference derived from type Form
 Affected variable: Quest ::myQuest_var = Quest, points to 235adaa0, which is DLC2_QF_DLC2BlackBook04Quest_0203216E derived from type Quest
 Affected variable: Int ::myQuestStage_var = 10
 Affected variable: **ObjectReference** ::myReference_var = ObjectReference, points to 226f8af0, which is defaultDisableHavokOnLoad derived from type ObjectReference
 Affected variable: Bool ::ReenableControls_var = 1

Теперь отчисти или переименуй AffectedVariablesReport. В качестве следующего шага я рекомендую такой фильтр: **-filter "ObjectReference ([variable_type])"**

copy /Y dirtysave.ess variables_reset.ess
 PapyrusDataTransfer.exe -zeroscriptvariables variables_reset.ess -filter "ObjectReference ([variable_type])" >> AffectedVariablesReport.txt

Это сбросит в значение «Ничего» все переменные типа ObjectReference.

Р.6) Продолжай экспериментировать с другими типами пока не получится найти комбинацию устраняющую проблему.

Р.7) Когда ты получишь «плохой» тип переменных настанет время проанализировать **AffectedVariablesReport** и попытаться взять какой-нибудь скрипт из этого файла.

Например: **-filter "ВведиСюдаСвойСкрипт ([script_name])"**
 Это удалит все указатели из всех экземпляров с именем этого скрипта.

Для ускорения этого процесса ты можешь пытаться указывать несколько имён скриптов через разделитель [or]:

-filter "[or], ВведиСюдаСвойСкрипт1 ([script_name]) , ВведиСюдаСвойСкрипт2 ([script_name]) , ВведиСюдаСвойСкрипт3 ([script_name])"

Следующее выражение эквивалентно предыдущему:

-filter "TypeYourScriptHere1 ([script_name]) [or] TypeYourScriptHere2 ([script_name]) [or] TypeYourScriptHere3 ([script_name])"

Т. к. на данный момент по умолчанию используется [or] и тебе не обязательно всегда его определять ☺

-filter "TypeYourScriptHere1 ([script_name]) TypeYourScriptHere2 ([script_name]) TypeYourScriptHere3 ([script_name])"

Р.8) Когда ты получишь имя скрипта, тебе будет необходимо определить конечную переменную. Это должно быть просто. Пожалуйста, обрати внимание что "::" является частью имени!! Например: **-filter "::DungeonMarker_var([variable_name])"**

P.9) Если ты нашёл конечную переменную, вызывающую баг, то ты просто нашёл решение которое изменяет несколько байт в файле сохранения. Теперь ты можешь продолжать играть с **variables_reset.ess**

Ты также можешь поделиться своим конечным фильтром с другими пользователями имеющими такую-же проблему.

Пример из практики: Эта настройка успешно решает проблему с Vampire Lunary Race когда Lunary Race остаётся после превращения персонажа игрока в форму человека. (спасибо **Lasercyth** за сохранение).

Конечное решение затрагивает всего 4 байта в исходном сохранении:

PapyrusDataTransfer.exe -zeroscriptvariables fixed.ess -filter "dlc1vampiretrackingquest([script_name])"

Следствия

4.1) **Восстановление «Чёрных книг» и квестовых предметов.** Если в твоём инвентаре есть «Чёрные книги (Black Books)» они будут действовать как обычные книги. Нет автоматического способа исправления этого. Тебе нужно вручную переинициализировать скрипты с помощью консоли (путём удаления и добавления предметов).

Открой консоль.

4.1.1) Введи **help "Black Book"** (с кавычками!)

4.1.2) Ты должен увидеть что-то вроде **BOOK (04016E22) "Black Book: Waking Dreams"** для каждой книги.

4.1.3) Определи какие книги у тебя есть и пропусти всё чего у тебя нет.

4.1.4) Введи **player.removeitem 04016E22 1** (Замени **04016E22** на свой ID, который ты увидишь возле тэга BOOK в консоли).

4.1.5) Введи **player.additem 04016E22 1**

4.1.6) Попробуй использовать книгу. Если у тебя не получилось — перейди к **4.1.1** и повтори процесс внимательней.

Для сброса квестовых предметов которые не хотят активироваться тебе нужно повторить эту процедуру.

4.2) Манекен не хочет надевать положенные в него предметы. Просто возьми эти предметы и положи их назад. На этом всё.

**На всякий случай СОХРАНИ СВОИ СТАРЫЕ
СОХРАНЕНИЯ!**