

Zusätzliche technische Informationen zu CP 1.7x

Inhaltsverzeichnis

1	Modding.....	2
1.1	Implementierung von .mod- und .nod-Dateien	2
1.1.1	Einleitung: Grundkenntnisse über die Data-Dateien.....	2
1.1.2	Erste Erweiterung: Dateiendung ".cpt"	2
1.1.3	Modding-Erweiterungen: Dateiendungen ".mod" und ".nod"	2
1.1.4	Zusätzliche Informationen: Was zu beachten ist, wenn man Dialoge modifiziert	3
1.2	Neue Parameter in .info-Dateien	4
1.2.1	CondItemAmounts=0.....	4
1.2.2	CondHasSkill.....	4
1.2.3	CondPlayerKnowsNot	5
1.2.4	CondWearsItem	5
1.2.5	CondReputGroup, CondReputAmount, CondReputRelation.....	5
1.2.6	CondPAL	6
1.2.7	Neue ConditionTypes	6
1.2.8	Erase	6
1.2.9	Grant	7
1.2.10	AddQuestLog	7
1.2.11	Spawn	7
1.2.12	ShowGameMessage	8
1.2.13	ModReputEnc.....	9
1.2.14	ModReputPol.....	9
1.2.15	Angriffsgrund "ReactToWeapon"	9
1.3	Neue Parameter in .quest-Dateien	10
1.3.1	PoliticalFailure, PoliticalFailureAmount	10
1.3.2	EnclaveFailure, EnclaveFailureAmount.....	10
1.4	Allgemeine Warnung zum Thema "Absenken der Rufpunkte".....	10
1.5	NPC-Verhalten	11
1.5.1	Neue PAL "Pirate"	11
1.5.2	NPCs reagieren auf Rüstungen.....	11
1.6	Magie.....	12
1.6.1	Neue Function "MagicSummonCompanion"	12
2	Neue Parameter in der ge3.ini.....	13
2.1	DisableDEP	13
2.2	Threads.Priority	13

1 Modding

Wir haben eine kleine Anzahl neuer Features für diejenigen von euch eingeführt, die Modifikationen für Gothic 3 erstellen möchten.

1.1 Implementierung von .mod- und .nod-Dateien

1.1.1 Einleitung: Grundkenntnisse über die Data-Dateien

Sicher kennt ihr die Datenorganisation von Gothic 3: Alle Spieldaten werden in Dateien mit der Endung **".pak"** aufbewahrt. Beispiel: "Music.pak". Wenn ihr den Inhalt einer solchen Datei ändern (editieren) möchtet, habt ihr dazu zwei Möglichkeiten:

- 1) Ersetzen der ganzen .pak-Datei (dies unpraktisch sein, wenn die Datei sehr groß ist und ihr nur wenig verändert habt), oder
- 2) Beibehalten der alten .pak-Datei und lediglich Hinzufügen einer neuen "Generation" der .pak-Datei.

Die nächste "Generation" der Datei Music.pak ist Music.**p00**, gefolgt von Music.**p01**, dann Music.**p02** usw.

Ihr müsst dabei immer sicherstellen, dass es keine Lücke in der Aufeinanderfolge der Generationen gibt, weil die Engine mit dem Einlesen aufhört, wenn sie keine Datei mit der nächsthöheren Nummer finden kann.

Beispiel: Wenn es im Data-Ordner drei Musikdateien namens Music.pak, Music.p00 und Music.p02 gibt, wird das Spiel nur bis Music.p00 lesen und Music.p02 ignorieren, weil die ".p01"-Datei fehlt.

1.1.2 Erste Erweiterung: Dateierdung ".cpt"

Mit CP 1.70 haben wir das Feature "Alternatives Balancing" ("AB") eingeführt. Dafür mussten wir die geänderten Daten des AB von den originalen Daten des normalen Spieles abgrenzen. Dies wurde durch die Einführung der neuen Dateierdung **".cpt"** möglich.

Alle Dateien mit dieser Endung werden im Spiel nur dann geladen, wenn der Schalter "Alternatives Balancing" auf "An" gestellt hat. Wenn das AB deaktiviert ist, werden die .cpt-Dateien vom Spiel ignoriert.

Wird das AB angestellt, lädt die Engine zuerst die Inhalte der .pak-Dateien und deren Generationen und anschließend alle .cpt-Dateien. Die Inhalte der .cpt Dateien überschreiben also die entsprechenden Daten der .pak-Dateien.

Wenn es eines Tages weitere Generationen der .cpt-Dateien geben sollte, dann werden diese die Endungen ".c00", ".c01" etc. haben.

1.1.3 Modding-Erweiterungen: Dateierdungen ".mod" und ".nod"

Unsere Bitte an alle Gothic 3 Modder ist, dass ihr **alle .pak- und .cpt-Dateien so lasst, wie sie jetzt sind**. Bitte tauscht sie nicht aus und ergänzt keine weiteren Generationen! Um eine genaue Abgrenzung zwischen den Dateien des "Originalspiels" und den Dateien der Modifikationen zu ermöglichen, haben wir zwei andere Dateierdungen eingeführt. Diese sollen es den Spielern/Usern erleichtern, Überblick über die Inhalte ihres Data-

Ordners zu behalten und Modifikationen zu erkennen. Wir hoffen, dass dies auch für die Modder selber hilfreich ist. Wenn es in Zukunft doch noch mal neue "richtige Patches" geben sollte, dann können diese Patches die Reihe der .pak- und .cpt-Dateien fortführen, ohne das Risiko einzugehen, Dateien von Modifikationen zu löschen oder zu überschreiben.

Es gibt drei Regeln, die ihr verstehen und im Hinterkopf behalten müsst für die Entscheidung, wie ihr eure Data-Dateien benennt:

- **.mod**-Dateien führen die Reihe der .pak-Dateien fort und werden von der Engine *auf jeden Fall* geladen.
- **.nod**-Dateien sind die "Modding-Version" der .cpt-Dateien, was heißt, dass ihr Inhalt *nur bei eingeschaltetem Alternativem Balancing* vom Spiel geladen wird.
- Jede Datei mit einer "Modding"-Dateiendung wird über jede "normale" Dateiendung "gewinnen".

Hier ist eine komplette Übersicht der Ladereihenfolge von Gothic 3:

- (1) .pak-Dateien mit allen Generationen
- (2) .cpt Dateien mit allen Generationen (nur bei aktivem "Alternativen Balancing" geladen)
- (3) .mod Dateien mit allen Generationen
- (4) .nod Dateien mit allen Generationen (nur bei aktivem "Alternativen Balancing" geladen)

Natürlich tragen die Generationen der .mod-Dateien die Endungen ".m00", ".m01", etc. und die Generationen der .nod-Dateien die Endungen ".n00", ".n01" usw.

1.1.4 Zusätzliche Informationen: Was zu beachten ist, wenn man Dialoge modifiziert

Um Dialoge zu ändern oder hinzuzufügen, ist es nötig, zwei Gruppen von Dateien zu editieren/hinzuzufügen: Infos und Strings (bzw. die stringtable.ini, um genau zu sein).

In beiden Fällen werden eure modifizierten Dateien nur dann vom Spiel wahrgenommen, wenn ihr **binäre Versionen** dieser Dateien erstellt und sie auch in das Data-Verzeichnis kopiert. (Oder wenn ihr die Dateien Projects_compiled.p00 und Projects_compiled.cpt löscht oder umbenennt, aber das würde den Ladevorgang des Spieles deutlich verlangsamen!)

Und so wird's gemacht:

- 1) Erstelle einen neuen Unterordner "Infos" im "Data"-Ordner deiner Gothic-3-Installation.
- 2) Erstelle einen neuen Unterordner "Strings" im "Data"-Ordner deiner Gothic-3-Installation.
- 3) Stelle sicher, dass deine modifizierte Stringtable.ini und **alle** Info-Dateien (diejenigen, die du geändert/hinzugefügt hast und alle unveränderten Info-Dateien!) in den richtigen Ordnern unterhalb des "Data"-Ordners liegen.
- 4) Benenne alle Generationen der Projects_compiled um oder lösche sie - mit Ausnahme der Projects_compiled.pak selbst.
- 5) Starte Gothic 3, dann starte ein neues Spiel
- 6) Beende Gothic 3
- 7) Öffne den Ordner Gothic III\Data\Infos
- 8) Dort gibt es nun die Datei "_compiledinfos_G3_World_01.bin" – benenne sie in "compiledinfos_G3_World_01.bin" um (das "_" ganz vorne löschen)
- 9) Öffne den Ordner Gothic III\Data\Strings
- 10) Dort gibt es nun die Datei "_stringtable.bin" - benenne sie in "stringtable.bin" um (das "_" ganz vorne löschen)

- 11) Erstelle einen neuen Ordner "Projects_compiled" irgendwo anders auf deiner Festplatte
- 12) Kopiere oder verschiebe die beiden .bin-Dateien (Punkte 7 und 9) in diesen neuen Ordner
- 13) Erstelle eine .pak-Datei von diesem Ordner mit dem Tool G3PakDir.exe. Das Ergebnis sollte eine Datei mit Namen " Projects_compiled.pak" sein
- 14) Benenne die Datei in "Projects_compiled.mod" oder "Projects_compiled.nod" um – abhängig von deinen Absichten mit deiner Modifikation
- 15) Kopiere diese Datei nun in deinen "Data"-Ordner und vergiss nicht, sie in deinem Modpaket zusammen mit deiner Infos.mod und Strings.mod (oder *.nod...) zu veröffentlichen
- 16) Lösche die Ordner "Gothic III\Data\Infos" und "Gothic III\Data\Strings" wieder!

1.2 Neue Parameter in .info-Dateien

Einige Modder baten uns, die Möglichkeiten des Dialog-Designs zu erweitern. Wir konnten aus Zeitmangel nur wenig umsetzen, aber wir hoffen, dass die Neuerungen gelegentlich kommen.

Neue Bedingungen

1.2.1 CondItemAmounts=0

Die altbekannte Bedingung "CondItemAmounts" steht mit den Parametern "CondItem" und "CondItemContainer" in Beziehung. Beispiel: Die Einträge

```
CondItemContainer=Markus
CondItems=It_FiremageCup
CondItemAmounts=1
```

besagen, dass dieser Dialog verfügbar ist, wenn der NPC "Markus" mindestens einen Feuerkelch (It_FiremageCup) in seinem Inventar hat.

Allerdings war es bis jetzt nicht möglich, einen Dialog genau dann zu ermöglichen, wenn ein NPC **nicht** das bestimmte Item irgendwo in seinem Inventar hatte.

Mit dem CP 1.70 werdet ihr das abfragen können, indem ihr "CondItemAmounts=0" einsetzt.

Achtung: Seid vorsichtig bei Händlern! Sie mögen das interessante Item vielleicht nicht ihrem "Plünderinventar" haben, aber es könnte trotzdem irgendwo in ihrem Handelsinventar herumliegen. Dies könnte zu unerwarteten Dialogkonstellationen führen.

1.2.2 CondHasSkill

Die Bedeutung dieser neuen Bedingung sollte eigentlich klar sein.

Ihr könnt mehrere Fertigkeiten – und übrigens auch Zauber - hintereinander hängen, getrennt durch Semikolons.

Syntax:

```
CondHasSkill=Perk_Barter;Spl_IceBomb
```

(alle Fähigkeiten und Zauber werden ohne das Präfix "It_" angegeben!)

In diesem Beispiel wird der Dialog erst möglich sein, wenn der Held die Fähigkeit "Feilschen" und den Zauber "Eisexplosion" gelernt hat.

Achtung: Diese neue Bedingung ist immer dem Helden zugeordnet, keinem NPC! (NPCs verfügen sowieso nicht über Fähigkeiten oder Zauber.)

Und: Die Bedingung ist nur erfüllt, wenn der Held die Fähigkeiten und Zauber wirklich von einem Lehrer gelernt hat. Boni von Rüstungen, Waffen etc. zählen nicht!

1.2.3 CondPlayerKnowsNot

Diese neue Anweisung ist das genaue Gegenteil der bekannten Anweisung "CondPlayerKnows". Das bedeutet, dass die Bedingung erfüllt ist, wenn ein bestimmtes GameEvent noch nicht zuvor gesetzt wurde oder es schon wieder (durch "ClearGameEvent") gelöscht wurde.

Syntax:

```
CondPlayerKnowsNot=TheHeroDoesntKnowThis
```

1.2.4 CondWearsItem

Dieser neue Parameter bezieht sich immer auf den Parameter "CondItemContainer". Und in jeder Info-Datei kann man maximal nur einen "ItemContainer" angeben.

Die Bedeutung dieser Bedingung sollte klar sein: Wenn ein bestimmter NPC einen bestimmten Gegenstand trägt, z.B. eine Waffe, einen Ring, ein Amulett usw., wird der Dialog verfügbar sein.

Syntax:

```
CondItemContainer=PC_Hero
```

```
CondWearsItem=Body_Druid
```

Auswirkung: Der Dialog dieser Info-Datei kann nur aktiviert werden, wenn der Held eine Druidenrobe trägt.

Bitte stellt sicher, keine Situationen einzubauen, in denen ihr mehr als einen CondItemContainer in einer Info-Datei benötigt! Und beachtet bitte, dass sich der CondItemContainer einerseits auf die Parameter "CondItems" und "CondItemAmounts" und andererseits auch auf "CondWearsItem" bezieht. Es gibt ein kleines Risiko, diese beiden Dinge durcheinander zu bringen.

1.2.5 CondReputGroup, CondReputAmount, CondReputRelation

Mit diesen drei Bedingungs-Parametern, die grundsätzlich zusammen angegeben werden müssen, kann man Gespräche vom Ruf des Helden abhängig machen.

- Als "Group" sind zwei Arten von Angaben zulässig: Politische Gruppen (Werte: Reb, Orc, Ass, Mid, Nrd, Nom, Pir) oder Enklaven (hier gelten die spiel-internen Namen der Enklaven, also MoraSul, KapDun usw.).

- Der "Amount" ist eine Zahl von 0 bis 100.

- Als "Relation" muss "MAX" oder "MIN" angegeben werden.

Syntax:

```
CondReputGroup=MoraSul ; Reb
```

```
CondReputAmount=70 ; 12
```

```
CondReputRelation=MAX ; MIN
```

Auswirkung: Der Dialog dieser Info-Datei ist nur verfügbar, wenn der Held in Mora Sul einen Ruf von höchstens 70 und bei den Rebellen einen Ruf von 12 oder mehr erworben hat.

Bitte achtet in jedem Fall auf die Schreibung! ("Reb", "MAX" etc.)

1.2.6 CondPAL

Diese Bedingung ist nur in Dateien sinnvoll, in denen `owner=PC_Hero` angegeben ist. Wenn man bestimmte Gespräche nur mit Mitgliedern bestimmter politischer Gruppen führen können soll, z.B. nur mit Orks und Orksöldnern, ist das über diesen Parameter möglich. Erlaubte Werte sind: Reb, Orc, Ass, Mid, Nrd, Nom, Pir.

Syntax:

```
CondPAL=Mid;Orc
```

Auswirkung: Der Dialog dieser Info-Datei ist nur bei NPCs verfügbar, deren PAL entweder Waldläufer/Druide oder Ork/Orksöldner ist. Achtung - auch hier bitte auf die richtige Schreibung achten! Der Parameter heißt beispielsweise nicht CondPal!

1.2.7 Neue ConditionTypes

Es gibt zwei neue Ausprägungen beim Parameter "ConditionType". In beiden Fällen muss in der Info-Datei `owner=PC_Hero` angegeben sein.

a) `ConditionType=38`

Das Gespräch kann nur mit Begleitern des Helden geführt werden. Als Begleiter gelten nur diejenigen NPCs, die dem Helden folgen (blauer Name), nicht Anführer des Helden.

b) `ConditionType=39`

Das Gespräch kann nur mit NPCs geführt werden, die weder Begleiter noch Freunde des Helden sind. Mit "Freund" ist gemeint: NPCs mit `NPCType_Friend`. Auch hier sind Begleiter nur die NPCs mit blauem Namen. Außerdem gilt für diesen ConditionType die Regel, dass ein NPC noch eine Stunde, nachdem er die Gruppe des Helden verlassen hat, als Begleiter zählt.

Neue Infoscript-Anweisungen

1.2.8 Erase

Im Gegensatz zu den bisher erwähnten neuen Info-Datei-*Bedingungen* ist "Erase" ein neuer Befehl für die InfoScript-Zeilen. So wie "Say", "Give", "SetGameEvent" etc.

Mit "Erase" könnt ihr "heimlich" eine bestimmte Anzahl von Items aus dem Inventar eines bestimmten NPC löschen. (Dieser Befehl wurde ursprünglich für das Feature "Kühe melken" erstellt, um jeweils eine leere Flasche aus dem Inventar des Helden zu löschen, wenn er eine Kuh melkt, ohne dass dabei eine Nachricht angezeigt wird.)

Syntax:

```
InfoScript_Commands=Erase  
InfoScript_Entities1=player  
InfoScript_Entities2  
InfoScript_IDs1=It_Gold  
InfoScript_IDs2=100  
InfoScript_Texts
```

Wir können schlecht einschätzen, ob dieser Befehl auch in anderen Zusammenhängen sinnvoll ist. Bitte missbraucht ihn nicht – seid fair zu den Spielern. :-)

1.2.9 Grant

"Grant" ist das genaue Gegenteil von "Erase": Man legt damit dem Helden oder einem NPC heimlich Gegenstände ins Inventar. Achtung: Die Anweisung hat keine Auswirkung auf Quests! Es werden keine internen Quest-Zähler erhöht. Man kann dadurch also keine Aufträge erfolgreich beenden.

Syntax:

```
InfoScript_Commands=Grant;Grant
InfoScript_Entities1=player;npc
InfoScript_Entities2=;
InfoScript_IDs1=It_Bread;It_Plant_Booze
InfoScript_IDs2=10;2
InfoScript_Texts=;
```

Auswirkung: Der Held erhält zehn Brote, sein Gesprächspartner zwei Schnapsbeeren. Es wird keine Meldung ausgegeben.

1.2.10 AddQuestLog

Durch diese Anweisung wird dem Questlog ein neuer Eintrag hinzugefügt, ohne dass der Text vom Helden oder einem NPC gesprochen wird.

Syntax:

```
InfoScript_Commands=AddQuestLog
InfoScript_Entities1=
InfoScript_Entities2=
InfoScript_IDs1=Abe_BringMeat
InfoScript_IDs2=63#64
InfoScript_Texts=INFO_BPANKRATZ31
```

Auswirkung: Im "Logbuch" derjenigen Quest, die in der IDs1-Zeile angegeben ist (in diesem Fall "Abe_BringMeat"), wird ein Tagebucheintrag ohne Dialog-Output eingefügt. Dabei wird der Text INFO_BPANKRATZ31**63** als rote Zwischenüberschrift dargestellt (die Endung "63" ist der erste Teil des IDs2-Eintrags) und INFO_BPANKRATZ31**64** (das ist der zweite Teil des IDs2-Eintrags) als weißer "Tagebuchtext". Die Endung der Zwischenüberschrift und die der Tagebuchzeile werden durch ein "#" voneinander getrennt.

Wenn keine Zwischenüberschrift ausgegeben werden soll, muss dafür eine textlose Zeile in der Stringtable eingefügt werden. Also etwas in der Art:

```
INFO_BPANKRATZ3163=;;;;;;;;;;
```

Wenn in IDs2 kein "#" vorkommt, gilt die Angabe in der Texts-Zeile (in diesem Fall also "INFO_BPANKRATZ31" als Zwischenüberschrift - ohne Suffix. Der Tagebuchtext wird dann wieder aus dem Texts-Eintrag und IDs2 zusammengesetzt

1.2.11 Spawn

Mit der Spawn-Anweisung kann man ein Objekt an einem angegebenen Ort in die Welt setzen.

Syntax:

```
InfoScript_Commands=Spawn;Spawn;Spawn;Spawn
InfoScript_Entities1=Jens;Jens;;player
```

```

InfoScript_Entities2=;;;
InfoScript_IDs1=VFX_Magic_TimeBubble_Burst_01;It_Bread;It_Milk;It_Plant_Health
InfoScript_IDs2=lpos=0.0/0.0/0.0;lposg=0.0/300.0/0.0#lrot=0.0/-150.0/0.0;wposg=57427.25/3195.21/-24901.26#wrot=-45.0/90.0/0.0;lpos=0.0/0.0/0.0
InfoScript_Texts=;;;

```

Auswirkung: Hier werden nacheinander vier Dinge spawned:

- Der Grafikeffekt "Zeitblase" taucht um Jens herum auf,
- ein Brot taucht direkt über dem Kopf von Jens auf,
- an einer vorgegebenen Stelle der Welt steht nun eine Flasche Milch,
- eine Heilpflanze wird an der Stelle in die Welt gesetzt, an der sich der Held gerade befindet.

Erläuterung der Syntax:

In **IDs1** steht, welches Objekt spawned werden soll.

In **IDs2** stehen Angaben zur Positionierung:

- Bei Verwendung von "**wpos**" (=world position) müssen Welt-Koordinaten angegeben werden - dann wird das Objekt einfach dort spawned.
- Mit "**wposg**" (=world position on ground) versucht die Engine zusätzlich, das Objekt nach dem Spawn auf den Boden zu setzen.
- Bei Verwendung von "**lpos**" (=local position) bzw. "**lposg**" (=local position on ground) wird ein Gegenstand stattdessen in Relation zu einer bereits existierenden Entity in die Welt gesetzt. Diese Entity muss eindeutig sein und bei "**Entity1**" angegeben werden. Durch die Zahlenangaben nach lpos bzw. lposg wird das Objekt noch auf der X-, Y- und Z-Achse verschoben.
- Außerdem können Objekte noch um die drei Achsen gedreht werden. Dafür gibt es die Parameter "**lrot**" und "**wrot**". Die Angaben danach sind als Gradzahlen zu verstehen. "-180.0/-180.0/-180.0" hat also die gleiche Auswirkung wie "180.0/180.0/180.0". "lrot" wird natürlich zusammen mit "lpos" und "lposg" verwendet, "wrot" zusammen mit "wpos" und "wposg". Zusammengehörende Angaben werden mit einem "#" getrennt.

Achtung: Zumindest beim Spawnen von NPCs und Effekten macht es einen Unterschied, ob sich die spawned Objekte in der ROI des Helden befinden oder nicht. Belebte Objekte (dazu gehören auch Effekte) werden nur dann "getickt", wenn sie sich in einem Radius von maximal 25 bis 50 Metern um den Helden befinden. Wenn man in Kap Dun ein Gespräch führt, durch das ein Grafikeffekt in Gotha spawned wird, wird dieser Grafikeffekt erst dann wirklich "loslegen", wenn der Held nach Gotha kommt.

1.2.12 ShowGameMessage

Dient dazu, einen Text auf dem Bildschirm auszugeben.

Syntax:

```

InfoScript_Commands=ShowGameMessage
InfoScript_Entities1
InfoScript_Entities2
InfoScript_IDs1
InfoScript_IDs2=5
InfoScript_Texts=FO_Milten

```

Auswirkung: Der Text "Milten" (aus der Stringtable ermittelt) scrollt in grüner Schrift über den Bildschirm nach oben. Die Schriftfarbe wird numerisch über IDs2 festgelegt.

Brauchbare Zahlen sind 0 (gelb), 2 (weiß), 5 (grün), 12 (orange) und 13 (rot). Der Default ist gelb.

Der neutrale Satz "Neuer Tagebucheintrag" ist übrigens bereits in der Stringtable vorhanden (INFO_QUESTLOG_MESSAGE).

1.2.13 ModReputEnc

Dient dazu, den Ruf in einer Enklave zu erhöhen (bis zu einem Maximum von 100) oder zu senken (bis zu einem Minimum von 0).

Syntax:

```
InfoScript_Commands=ModReputEnc;ModReputEnc
InfoScript_Entities1
InfoScript_Entities2=Gotha;Ishtar
InfoScript_IDs1
InfoScript_IDs2=10;20
InfoScript_Texts=INC;DEC
```

Auswirkung: Der Held bekommt 10 Rufpunkte in Gotha und ihm werden 20 Rufpunkte in Ishtar abgezogen.

Wenn nicht explizit DEC angegeben wird, wird der Default INC genommen.

1.2.14 ModReputPol

Dient dazu, den Ruf bei einer "politischen" Gruppe zu erhöhen (bis zu einem Maximum von 100) oder zu senken (bis zu einem Minimum von 0). Die zulässigen Werte in IDs1 sind: Reb, Orc, Ass, Mid, Nrd, Nom, Pir.

Syntax:

```
InfoScript_Commands=ModReputPol;ModReputPol
InfoScript_Entities1
InfoScript_Entities2
InfoScript_IDs1=Reb;Nrd
InfoScript_IDs2=2;4
InfoScript_Texts=DEC;INC
```

Auswirkung: Der Held verliert zwei Rufpunkte bei den Rebellen und erhält vier Rufpunkte in Nordmar.

Wenn nicht explizit DEC angegeben wird, wird der Default INC genommen.

1.2.15 Angriffsgrund "ReactToWeapon"

Dies ist keine Anweisung, sondern ein IDs1-Wert beim "Attack"-Befehl. Es ist eine Ergänzung zu den bisherigen Werten "Enemy", "Duel", "Revolution" und dem Default "Kill".

Beispiel:

```
InfoScript_Commands=Attack
InfoScript_Entities1=npc
InfoScript_Entities2=player
InfoScript_IDs1=ReactToWeapon
InfoScript_IDs2
InfoScript_Texts
```

Ergebnis: Der NPC greift den Helden an, als hätte der Held ihn durch das Ziehen seiner Waffe bedroht.

1.3 Neue Parameter in .quest-Dateien

1.3.1 PoliticalFailure, PoliticalFailureAmount

Diese neuen Parameter bewirken das genaue Gegenteil der bisherigen Anweisungen "PoliticalSuccess" und "PoliticalSuccessAmount". Der Wertebereich von "PoliticalFailure" ist der gleiche wie bei "PoliticalSuccess":

- 1 = Ork
- 2 = Nordmar
- 3 = Rebell
- 4 = Waldläufer/Druide
- 5 = Assassine
- 6 = Nomade
- 9 = "Pirat"

Syntax:

```
PoliticalFailure=3
```

```
PoliticalFailureAmount=2
```

Auswirkung: Bei Questerfolg werden dem Helden zwei Rufpunkte bei den Rebellen abgezogen. Allerdings sinkt der Ruf des Helden nie unter Null.

1.3.2 EnclaveFailure, EnclaveFailureAmount

Diese neuen Parameter bewirken das genaue Gegenteil der bisherigen Anweisungen "EnclaveSuccess" und "EnclaveSuccessAmount".

Syntax:

```
EnclaveFailure=MoraSul
```

```
EnclaveFailureAmount=5
```

Auswirkung: Bei Questerfolg werden dem Helden fünf Rufpunkte in MoraSul abgezogen. Auch hier sinkt der Ruf des Helden nie unter Null.

1.4 Allgemeine Warnung zum Thema "Absenken der Rufpunkte"

Dass wir Möglichkeiten geschaffen haben, dem Helden Rufpunkte abzuziehen, heißt nicht, dass wir dieses Feature für sinnvoll oder sogar empfehlenswert halten! Wir haben es lediglich auf Wunsch von Moddern implementiert.

Wir möchten davor warnen, die neuen Möglichkeiten ohne ein gewissenhaft durchdachtes, tragfähiges Konzept einzusetzen. Je nachdem, wie stark Rufreduktionen ausfallen werden, werden sich dadurch drastische Auswirkungen auf das "normale" Spiel ergeben. In einigen Städten (besonders in Montera und Mora Sul) kann ein Ruf von 75% schon jetzt nur mit Mühe und Not erreicht werden - je nach Spielweise. Wenn zukünftig plötzlich eine "Fehlentscheidung" des Spielers dazu führt, dass diese Rufpunkte reduziert werden, wären diese Städte nicht mehr "durchspielbar", sofern die Modifikation nicht auch gleichzeitig eine Möglichkeit bietet, die verlorenen Rufpunkte neu zu erwerben.

1.5 NPC-Verhalten

1.5.1 Neue PAL "Pirate"

Zusätzlich zu den bisherigen "political alignments" wie "Ork", "Rebell" usw. haben NPCs gibt es nun eine neue Möglichkeit: "PAL_Pirate" (Zahlenwert in Templates: 9). Der Name muss nicht allzu wörtlich genommen werden - er hätte im Prinzip genauso gut "PAL_New" lauten können.

NPCs mit dieser PAL verhalten sich folgendermaßen:

- a) Piraten verhalten sich Outlaws gegenüber neutral. Sie greifen sich also nicht gegenseitig an, aber helfen sich auch nicht, wenn man eine der Gruppen angreift.
- b) Piraten halten mit anderen Piraten zusammen. Wenn man einen Piraten angreift, werden ihm die anderen helfen.
- c) Sofern sie nicht gerade auf Outlaws oder andere Piraten treffen, nehmen Piraten die Gesinnung ihrer jeweiligen Enklave an. "Piraten", die der Enklave Nemora angehören, sehen sich also als Rebellen, "Piraten" der Enklave Wolfsclan als Nordmarer usw. Wenn man einen anderen Bewohner ihrer Stadt angreift, verteidigen sie ihn; sie kämpfen bei Revolutionen gegen den Helden; sie werden "grün", wenn der Held in ihrer Enklave mehr als 74 Rufpunkte hat; und wenn man beispielsweise mit einem "Piraten" aus Nemora als Begleiter durch die Lande zieht, wird er von Orks und Assassinen angegriffen.

Die neue PAL kann zudem in Info-Dateien abgefragt werden ("CondReputGroup=Pir", siehe oben).

1.5.2 NPCs reagieren auf Rüstungen

Man kann Rüstungen nun einer bestimmten politischen Gruppe zugehörig machen, indem man die Templates der Rüstungen editiert. Aus Kompatibilitätsgründen wurde dafür keine neue Variable eingeführt, sondern die bisher ungenutzte Variable "Quality" für die PAL-Angabe zweckentfremdet.

Die erlaubten Zahlenwerte sind 0 bis 9 und bedeuten:

- 0 = None
- 1 = Ork/Orksöldner
- 2 = Nordmarer
- 3 = Rebell
- 4 = Waldläufer/Druide
- 5 = Assassine
- 6 = Nomade
- 7 = Outlaw
- 8 = Sklave
- 9 = "Pirat" (neu, siehe 1.5.1)

Verwendung: Wenn der Held eine Rüstung mit einer Quality > 0 trägt, löst das bei NPCs die gleichen Antipathien aus, als gehöre der Held dieser Fraktion an. Das heißt: Orks reagieren gereizt, wenn die Rüstung die Quality 2, 3, 6 oder 7 hat, oder wenn sie die Quality 5 hat und die Engine auf "Kapitel 2" gesetzt wurde. (Kapitel 2 startet, wenn der Held die fünf Adanos-Artefakte abgibt.) Auf eine Rüstung mit Quality 7 reagieren alle NPCs aggressiv - außer "Piraten".

Auswirkung: Wenn ein NPC eine Rüstung am Helden sieht, deren PAL er feindselig gegenübersteht, greift er den Helden umgehend an, und zwar mit dem Angriffsgrund

"ReactToWeapon". (Das ist der gleiche, der verwendet wird, wenn der Held zu lange mit einer gezogenen Waffe rumfuchelt und die Warnungen der NPCs ignoriert.)

Der Umkehrschluss (in Richtung "wenn der Held eine passende Rüstung trägt, sind die NPCs freundlicher") gilt natürlich nicht! Man kann sich also nicht mit einer besonders sympathischen Rüstung bei NPCs beliebt machen.

Für die Entscheidung, ob und wann angegriffen wird, gelten fast durchgehend die gleichen Regeln wie für die Situation "Held hält eine Waffe in der Hand". Das heißt:

- NPCs reagieren erst dann, wenn der Held maximal sieben Meter entfernt ist.
- Freunde des Helden (Diego usw.) reagieren nie.
- Begleiter und Anführer des Helden reagieren nicht.
- Wenn ein NPC den Helden im Kampf besiegt hat (oder Zeuge dieser Niederlage war), reagiert er erst mal eine Weile nicht mehr.
- Wenn der Held mindestens 75 Rufpunkte in der Enklave hat, kennen ihn die NPCs gut genug, dass er mit jeder beliebigen Rüstung rumlaufen kann.
- Torwachen und Sklaven lassen sich von einer unpassenden Rüstung nicht provozieren.
- Wenn ein NPC den Helden nicht sehen kann (Held ist hinter einer Wand oder hinter dem NPC), reagiert er nicht.

Zudem gilt die Regel, dass ehemalige Begleiter des Helden eine Stunde lang nach Verlassen der Helden-Gruppe nicht aggressiv auf Rüstungen reagieren.

1.6 Magie

1.6.1 Neue Function "MagicSummonCompanion"

Diese Function ermöglicht neue Schriftrollen, mit denen man Begleiter beschwören kann. Für neue Schriftrollen benötigt man zwei Templates: Das Scroll-Template selbst und einen Spell, auf den die Schriftrolle verweist. Im neuen Spell-Template muss dann in der Variable "FuncOnTargetHit" das Wort `MagicSummonCompanion` stehen. Welche Art von Begleiter dadurch herbeigerufen wird, muss in der Variablen "Spawn" angegeben werden. Dort wird die GUID aus dem Template der zu spawnenden Kreatur eingetragen.

Beispiel: Das Spell-Template "Magic_Spells_Adanos_Spl_SummonGolem.tple" enthält die ID von "Golem_Golem.tple": "59B9C7A6FCB85B49A526538958F4B989".

2 Neue Parameter in der ge3.ini

Es hat eine bescheidene Anzahl von Änderungen in der ge3.ini gegeben. Zwei neue Einträge benötigen einige weitere Erklärungen.

2.1 DisableDEP

Einige Spieler, insbesondere Vista-Nutzer, konnten Gothic 3 nicht spielen, sondern erhielten stattdessen ein Benachrichtigungsfenster mit der Meldung "Genome Gaming System funktioniert nicht". Der Hauptgrund hierfür ist ein Sicherheitsmechanismus von Vista (und einige andere Betriebssysteme) namens "Data execution prevention", oder kurz: DEP.

Dieser Schutzmechanismus kann manuell in der Systemsteuerung des Betriebssystems ausgeschaltet werden. Für diejenigen unter euch, die es nicht generell abschalten möchten oder die nicht wissen, wie es geht, haben wir den Parameter "DisableDEP" in der ge3.ini eingefügt.

Wenn dieser Parameter auf "true" steht, wird (hoffentlich) die besagte Fehlermeldung nicht mehr angezeigt werden.

Wenn ihr sowieso kein Problem mit dieser Meldung hattet, dann belasst es bitte bei dem vorgegebenen Wert "false".

Ihr benutzt diesen Parameter auf eigenes Risiko!

Es könnten trotzdem noch Probleme während des Spielens auftreten.

2.2 Threads.Priority

Mit diesem Schalter könnt ihr Gothic 3 eine höhere Priorität im Vergleich zu anderen Applikationen verleihen, die ebenfalls gerade auf eurem Rechner laufen, z.B. Adobe Reader. Die Haupt-Absicht der Prioritätssteigerung von Gothic 3 ist, mehr CPU-Zeit für das Spiel bereitzustellen. Dies sollte eine bessere Performance zur Folge haben, aber garantieren können wir das nicht.

Die Werte sind:

0=Normal (default),

1=Above Normal,

2=Highest

Probiert es aus, wenn ihr mögt, aber wenn ihr irgendeinen unliebsamen Nebeneffekt bemerkt, dann macht eure Änderung wieder rückgängig. Wir wissen aus unseren Tests, dass ein Prioritätswert von 1 ("above normal") bei schwachen/langsamen Rechnern Probleme mit der Spielsteuerung hervorrufen kann, was sich in immer stärkeren Verzögerungen aller Tastatur- oder Mouse-Aktionen zeigt.

Daher: Alle Änderungen der Thread.Priority geschehen auf euer eigenes Risiko.