

Дополнительная техническая информация к СР 1.7х

Оглавление

1	Модостроение	2
1.1	Подробнее о файлах .mod и .nod	2
1.1.1	Вступление: Базовые сведения о файлах Data	2
1.1.2	Первое расширение: окончание файлов ".cpt"	2
1.1.3	Расширения для модов: окончания файлов ".mod" и ".nod"	2
1.1.4	Дополнительные сведения: На что обращать внимание, когда модифицируешь диалоги	3
1.2	Новые параметры в файлах .info	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	Новый 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	Причина нападения "ReactToWeapon".....	9
1.3	Новые параметры в файлах .quest	10
1.3.1	PoliticalFailure, PoliticalFailureAmount	10
1.3.2	EnclaveFailure, EnclaveFailureAmount.....	10
1.4	Общее предупреждение по теме "Снижение очков репутации".....	10
1.5	Поведение NPC	11
1.5.1	Новый PAL "Пират".....	11
1.5.2	Реакция NPC на броню	11
1.6	Магия	12
1.6.1	Новая функция "MagicSummonCompanion"	12
2	Новые параметры в ge3.ini.....	13
2.1	DisableDEP	13
2.2	Threads.Priority	13

1 Модостроение

Мы ввели несколько новых особенностей для тех из вас, кто собирается делать моды для Gothic III.

1.1 Подробнее о файлах .mod и .nod

1.1.1 Вступление: Базовые сведения о файлах Data

Разумеется, вам известна организация файлов данных в Gothic 3: все ресурсы игры запакованы в файлы с расширением **".pak"**. Пример: "Music.pak". Если вы пожелаете изменить (отредактировать) содержимое такого файла, то у вас есть для этого две возможности:

- 1) Полностью заменить .pak-файл (это непрактично, если файл большой, а изменений было внесено немного), или
- 2) Оставить нетронутым старый .pak-файл и лишь добавить новое «поколение» («генерацию») .pak-файла.

Следующим «поколением» файла Music.pak является - Music.p00, затем - Music.p01, потом - Music.p02 и т.д.

При этом вы должны обеспечить непрерывную цепочку генераций файла без пробелов в нумерации, так как движок перестает считывать данные, как только не находит следующего по порядку файла.

Пример: Если в папке Data находятся три файла музыки с названиями Music.pak, Music.p00 и Music.p02, то игра будет считывать данные только до Music.p00 и проигнорирует Music.p02, так как отсутствует файл ".p01".

1.1.2 Первое расширение: окончание файлов ".cpt"

В СР 1.70 мы ввели новую особенность "Альтернативный Баланс" ("АБ"). Для реализации этого требовалось отделить файлы АБ от оригинальных файлов нормальной игры. Это стало возможным с внедрением нового расширения **".cpt"**. Все файлы с этим расширением загружаются игрой тогда, когда переключатель "Альтернативный Баланс" находится в положении "Вкл". Если АБ деактивирован, то файлы .cpt игрой игнорируются.

Если АБ назначен, то движок загружает сначала файлы .pak и их генерации, и лишь потом присоединяет все файлы .cpt. Содержимое файлов .cpt перекрывает собой соответствующие данные .pak-файлов.

Если когда-нибудь возникнет потребность в генерациях .cpt-файлов, то они будут иметь расширения ".c00", ".c01" и т.д..

1.1.3 Расширения для модов: окончания файлов ".mod" и ".nod"

Наша просьба ко всем модостроителям Gothic 3 состоит в том, чтобы они **все .pak- и .cpt-файлы оставили, как они есть**. Пожалуйста, не замещайте их и не создавайте для них новых генераций!

Чтобы четко отделить друг от друга файлы "оригинальной игры" и файлы модификаций, мы внедрили два последующих расширения. Это должно облегчить игрокам/пользователям при одном лишь визуальном рассмотрении содержимого папки Data обнаруживать модификации. Мы надеемся, что это поможет и модостроителям. Если в будущем будут устанавливаться "правильные патчи", то эти патчи будут способны продолжать использовать .pak- и .cpt-файлы, без риска удалить или затереть файлы модификаций.

Существует три положения, которые стоит понять и держать в голове, когда вы даете название вашему файлу для папки Data:

- **.mod**-файлы перекрывают собой ряд .pak-файлов и используются движком в *любом случае*.

- **.nod**-файлы это "версия модификаций" для .cpt-файлов, а это значит, что игра будет загружать их *только при включенном Альтернативном Балансе*.

- Каждый файл с "модификационным"- расширением имеет приоритет перед любым файлом с "нормальным" расширением.

Вот полный перечень последовательности загрузки данных в Gothic 3:

- (1) .pak-файлы со всеми генерациями
- (2) .cpt-файлы со всеми генерациями (только при включенном "Альтернативном Балансе")
- (3) .mod-файлы со всеми генерациями
- (4) .nod-файлы со всеми генерациями (только при включенном "Альтернативном Балансе")

Генерации .mod-файлов именуются как ".m00", ".m01", и т.д., а генерации файлов .nod, соответственно, как ".n00", ".n01" и т.д.

1.1.4 Дополнительные сведения: На что обращать внимание, когда модифицируешь диалоги

Чтобы изменять или добавлять диалоги, потребуется редактировать/добавлять две группы файлов: Infos и Strings (или stringtable.ini, если быть точным).

В обоих случаях ваши модифицированные файлы восприниматься игрой будут только тогда, когда вы изготовите **бинарные версии** этих файлов и поместите их в папку Data (или, когда вы аннулируете или переименуете файлы Projects_compiled.p00 и Projects_compiled.cpt, но это ощутимо замедлит процесс загрузки игры!)

Вот как это делается:

- 1) Создай новую папку "Infos" в папке "Data" установленной Gothic 3.
- 2) Создай новую папку "Strings" в папке "Data" установленной Gothic 3.
- 3) Позаботься, чтобы твои модифицированные Stringtable.ini и **все** Info-файлы (и те, что ты редактировал/добавлял и все неизмененные тобой Info-файлы!) находились в правильном порядке в дереве папок относительно папки "Data".
- 4) Удали или переименуй все генерации Projects_compiled за исключением самого Projects_compiled.pak.
- 5) Запусти новую игру в Gothic 3.
- 6) Заверши Gothic 3
- 7) Открой папку Gothic III\Data\Infos
- 8) Теперь там находится файл "_compiledinfos_G3_World_01.bin" – переименуй его в "compiledinfos_G3_World_01.bin" (т.е. удали "_" в начале названия)

- 9) Открой папку Gothic III\Data\Strings
- 10) Теперь там находится файл "_stringtable.bin" - переименуй его в "stringtable.bin" (т.е. удали "_" в начале названия)
- 11) Создай новую папку "Projects_compiled" в другом месте жесткого диска
- 12) Скопируй в эту папку оба .bin-файла (пункты 7 и 9)
- 13) Упакуй эту папку в .pak-файл с помощью утилиты G3PakDir.exe. В результате должен получиться файл, называющийся "Projects_compiled.pak"
- 14) Переименуй теперь его в "Projects_compiled.mod" или "Projects_compiled.nod" – в зависимости от твоих намерений по отношению к модификации
- 15) Скопируй теперь свой файл в папку "Data" и не забудь поместить его также в инсталляционный пакет мода вместе с твоими Infos.mod и Strings.mod (или *.nod...)
- 16) Аннулируй папки "Gothic III\Data\Infos" и "Gothic III\Data\Strings"!

1.2 Новые параметры в файлах .info

Некоторые мододелатели просили нас, чтобы мы расширили возможности редактирования диалогов. Из-за нехватки времени нам удалось осуществить немного, но мы надеемся, что и эти инновации принесут пользу.

Новые условия

1.2.1 CondItemAmounts=0

Давно известное условие "CondItemAmounts" взаимодействует с параметрами "CondItem" и "CondItemContainer". Пример: запись

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

Свидетельствует о том, что этот диалог будет доступен, если у NPC "Markus" есть в инвентаре как минимум один Кубок Огня (It_FiremageCup).

Разумеется, до сих пор не было возможности ставить диалог в зависимость именно от того, что у NPC **нет** в инвентаре определенного предмета.

В CP 1.70 диалог будет доступен, даже когда "CondItemAmounts=0" становится.

Внимание: Осторожно с торговцами! Они могут не иметь интересующего предмета в "Инвентаре для ограбления", но он может оказаться в торговом инвентаре. Это может привести к неожиданному проистечению диалога.

1.2.2 CondHasSkill

Значение этого нового условия, собственно, должно быть понятно.

Вы можете последовательно указать несколько навыков (и также заклинаний), разделяя их точкой с запятой.

Синтаксис:

```
CondHasSkill=Perk_Barter;Spl_IceBomb
```

(все навыки и заклинания указываются без приставки "It_!")

В данном примере диалог будет возможным, когда герой выучит навык "Умение торговаться" и заклинание "Ледяной взрыв".

Внимание: Это новое условие всегда относится к герою, ни к какому NPC! (NPC не изучают навыки и заклинания.)

И еще: Условие считается выполненным, если герой обучился именно у преподавателя. Бонусы от оружия или доспехов не засчитываются!

1.2.3 CondPlayerKnowsNot

Эта новая команда – противоположность известной команды "CondPlayerKnows". Она означает, что условие выполнено, если какое-то GameEvent (ИгровоеСобытие) еще не произошло или опять аннулировалось (durch "ClearGameEvent").

Синтаксис:

```
CondPlayerKnowsNot=TheHeroDoesntKnowThis
```

1.2.4 CondWearsItem

Этот новый параметр связан с параметром "CondItemContainer". И в каждом Info-файле максимально можно указать только один "ItemContainer".

Значение этого условия должно быть понятно: Когда конкретный NPC будет экипирован конкретным предметом, например, оружием, кольцом, амулетом и т.п., то диалог становится возможным.

Синтаксис:

```
CondItemContainer=PC_Hero
```

```
CondWearsItem=Body_Druid
```

Результат: Диалог этого Info-файла может быть активизирован, когда герой одет в мантию друида.

Пожалуйста, избегайте ситуаций, когда вам нужен более, чем один

CondItemContainer в одном Info-файле! И имейте в виду, что CondItemContainer связан с параметрами "CondItems" и "CondItemAmounts" с одной стороны, и с "CondWearsItem" с другой стороны. Есть некоторый риск привести в беспорядок обе эти вещи.

1.2.5 CondReputGroup, CondReputAmount, CondReputRelation

С этими тремя параметрами условий, которые принципиально должны указываться вместе, вы сможете ставить диалоги в зависимость от репутации героя.

- Допустимо указывать два вида "групп": Политическая группа (значение: Reb, Orc, Ass, Mid, Nrd, Nom, Pir) или Анклавы (здесь указываются наименования анклавов, таких как MoraSul, KapDun и т.д.).

- "Amount" («Количество») – это число от 0 до 100.

- "Relation" («Относительность») – допустимы значения "MAX" или "MIN".

Синтаксис:

```
CondReputGroup=MoraSul;Reb
```

```
CondReputAmount=70;12
```

```
CondReputRelation=MAX;MIN
```

Результат: Диалог этого Info-файла станет доступен, когда репутация героя в Мора Суле – 70 или меньше, и его репутация у повстанцев – 12 или больше

Будьте поаккуратнее с правописанием ("Reb", "MAX" и т.д.)!

1.2.6 CondPAL

Это условие имеет смысл применять только в файлах, где указано `owner=PC_Hero`. Если требуется получить возможность конкретного диалога с представителями определенных политических групп, например, только с орками и наемниками орков, то воспользуйтесь этим параметром. Допустимые значения: `Reb`, `Orc`, `Ass`, `Mid`, `Nrd`, `Nom`, `Pir`.

Синтаксис:

```
CondPAL=Mid;Orc
```

Результат: Диалог этого Info-файла будет возможен только с NPC, политическая принадлежность (PAL) которого – это либо Странник/Друид, либо Орк/Наемник орков. Важно – обращайтесь внимание на правильность написания! Параметр, к примеру, называется не `CondPal`!

1.2.7 Новый ConditionTypes

Введены два новых значения для параметра "ConditionType". В обоих случаях Info-файл должен содержать `owner=PC_Hero`.

a) `ConditionType=38`

Диалог возможен только с текущим компаньоном(ами) героя. Только те NPC, которые следуют за героем (синее имя), но не те, что сами ведут героя.

b) `ConditionType=39`

Диалог возможен только с NPC, которые не являются ни провожатыми героя, ни его друзьями. Под "друзьями" подразумевается: NPC с `NPCType_Friend`. Также провожатые здесь – это только NPC с синим именем. Кроме того для данного `ConditionType` правило действует на протяжении последующего часа после того, как NPC покинул группу.

Новые команды для Infoscript

1.2.8 Erase

В отличие от вышеназванных новых условий Info-Datei - "Erase" это новая команда для строк InfoScript. Таких как - "Say", "Give", "SetGameEvent" и т.д.

С "Erase" вы можете "тайком" аннулировать определенное количество предметов из инвентаря конкретного NPC. (Эта команда изначально была разработана для особенности "Доить корову" чтобы удалить пустую бутылку из инвентаря героя, когда он доит корову, без вывода сообщения об этом.)

Синтаксис:

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

Мы не знаем, может ли эта команда быть применена и в других ситуациях. Пожалуйста, не злоупотребляйте им, будьте корректны к игрокам. :-)

1.2.9 Grant

"Grant" – это полная противоположность "Erase": Помещает тайком предметы в инвентарь героя или NPC. Внимание: данное условие не оказывает влияния на квесты! Никакого увеличения квестовых единиц. Не получится вследствие этого успешно сдать квест.

Синтаксис:

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

Результат: Герой получает 10 хлеба, его собеседник 2 пьяных ягоды. Никаких сообщений об этом не появляется.

1.2.10 AddQuestLog

Это условие позволит вам добавить запись в квестлог (дневник) без того, чтобы герой или NPC фактически произносил этот текст.

Синтаксис:

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

Результат: В "квестлоге" квеста, что упомянут в строчке про IDs1 (в нашем случае это - "Abe_BringMeat"), диалоговая запись вносится без осуществления самого диалога. При этом текст INFO_BPANKRATZ3163 будет представлен в качестве красного подзаголовка (окончание "63" – это первая часть IDs2) и INFO_BPANKRATZ3164 (это вторая часть в строке по IDs2), который будет отображен уже как непосредственно (белая) "дневниковая запись". Строки подзаголовка и самой дневниковой записи разделяет знак "#".

Если вы не желаете отображать никакой подзаголовок, то вы должны поместить чистую линию в Stringtable. Таким вот образом:

```
INFO_BPANKRATZ3163=;;;;;;;;; (для русской версии - INFO_BPANKRATZ3163=;)
```

Отсутствие "#" в IDs2 послужит указанием воспринимать текстовую строку (в нашем случае "INFO_BPANKRATZ31") как подзаголовок – без суффикса. Дневниковая запись составляется тогда из текстовой строки и строки IDs2.

1.2.11 Spawn

С помощью команды Spawn вы можете поместить объект в обозначенное место в мире.

Синтаксис:

```
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=;;
```

Результат: В этом примере будут вставлены четыре вещи:

- графический эффект "Временной пузырь" появится вокруг Йенса,
- хлеб возникнет непосредственно над головой Йенса,
- на заявленном месте мира теперь стоит бутылка молока,
- целебная трава появится на том месте, где как раз находится герой.

Комментарий синтаксиса:

В **IDs1** прописывается, какой объект должен быть вставлен.

В **IDs2** пишутся условия позиционирования:

- При применении "**wpos**" (=world position) необходимо указывать координаты мира – тогда объект просто будет туда вставлен.

- С "**wposg**" (=world position on ground) движок дополнительно после вставки предмета попытается опустить его на землю.

- Если использовать "**lpos**" (=local position) или "**lposg**" (=local position on ground), то положение порождаемого объекта будет относительным к уже существующему Entity (объекту). Этот Entity (объект) должен быть уникальным, и он должен быть указан в строке "**Entity1**". Числа после lpos и lposg определяют положение нового объекта относительно существующего объекта по осям X, Y и Z.

- Вы также можете вращать объекты вокруг трех осей. Для этого используются параметры "**lrot**" и "**wrot**". Числа после них обозначают градусы. Таким образом "-180.0/-180.0/-180.0" приведет к такому же положению, как и при "180.0/180.0/180.0". "**lrot**" разумеется используется с "**lpos**" и "**lposg**", а "**wrot**" вместе с "**wpos**" и "**wposg**". Совместные параметры разделяются знаком "#".

Внимание: По крайней мере, при вставке NPC и эффектов имеется различие, находятся ли вставляемые объекты в поле зрения героя или нет. Живые объекты (к ним относятся и эффекты) запускаются движком только тогда, когда они находятся в радиусе 25-50 метров от героя. Если мы в Кап Дуне ведем диалог, который активизирует графический эффект, вставляя его в Готе, то этот графический эффект фактически начнется только тогда, когда Герой прибудет в Готу.

1.2.12 ShowGameMessage

Служит для того, чтобы отобразить текст на экране.

Синтаксис:

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

Результат: Текст «Мильтен» (берется из Stringtable, т.к. в нем FO_Milten=Мильтен;) пишется зеленым цветом вверху экрана. Цвет текста указывается в строке IDs2 в числовом выражении. Подходящие числа - 0 (желтый), 2 (белый), 5 (зеленый), 12 (оранжевый) и 13 (красный). По умолчанию – желтый цвет.

Нейтральное предложение "Новая запись в дневнике" уже введено в stringtable (INFO_QUESTLOG_MESSAGE).

1.2.13 ModReputEnc

Служит для того, чтобы повысить (максимум - 100) или понизить (минимум - 0) репутацию в анклаве.

Синтаксис:

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

Результат: Герой получает 10 очков репутации в Готе и теряет 20 очков репутации в Иштаре.

Если не прописано - DEC, то по умолчанию будет использовано INC.

1.2.14 ModReputPol

Служит для того, чтобы повысить (максимум - 100) или понизить (минимум - 0) репутацию в политической группе. Допустимые значения в IDs1: Reb, Orc, Ass, Mid, Nrd, Nom, Pir.

Синтаксис:

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

Результат: Герой теряет 2 пункта репутации у повстанцев и получает 4 пункта репутации в Нордмаре.

Если не указан DEC, то используется по умолчанию INC.

1.2.15 Причина нападения "ReactToWeapon"

Это не прямое указание, но возможное IDs1-значение для команды "Attack" ("Атака"). В дополнение к имеющимся значениям "Enemy" ("Враг"), "Duel" ("Поединок"), "Revolution" ("Революция"), и значению по умолчанию "Kill" ("Убийство").

Пример:

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

Результат: NPC нападет на героя, как если бы герой угрожал ему, вытащив оружие.

1.3 Новые параметры в файлах .quest

1.3.1 PoliticalFailure, PoliticalFailureAmount

Эти новые параметры являются полной противоположностью известным параметрам "PoliticalSuccess" и "PoliticalSuccessAmount". Диапазон значений для "PoliticalFailure" тот же, что и для "PoliticalSuccess":

1 = Орки

2 = Нордмар

3 = Повстанцы

4 = Странники/Друиды

5 = Ассасины

6 = Кочевники

9 = Пират

Синтаксис:

```
PoliticalFailure=3
```

```
PoliticalFailureAmount=2
```

Результат: При завершении квеста герой теряет 2 пункта репутации у повстанцев.

Разумеется, репутация не может опуститься ниже нуля.

1.3.2 EnclaveFailure, EnclaveFailureAmount

Эти новые параметры являются полной противоположностью известным параметрам "EnclaveSuccess" и "EnclaveSuccessAmount".

Синтаксис:

```
EnclaveFailure=MoraSul
```

```
EnclaveFailureAmount=5
```

Результат: При завершении квеста герой теряет 5 пункта репутации в Мора Суле.

Разумеется, репутация не может опуститься ниже нуля.

1.4 Общее предупреждение по теме "Снижение очков репутации"

Мы теперь обеспечили возможность уменьшать пункты репутации Героя, но это не значит, что мы считаем, что эта особенность разумна или даже рекомендуема! Мы это осуществили исключительно по просьбе модостроителей.

Мы хотели бы предостеречь от того, чтобы использовать новые возможности без тщательного продуманного, жесткого концепта. В зависимости от количества репутации, которые вы пожелаете снять, вы можете вызвать некоторые радикальные последствия для «обычной» игры. В некоторых городах (особенно в Монтере и Мора Суле) уже сейчас не всегда просто получить 75% репутации. Если в будущем неразумное решение игрока приведет к сокращению этих пунктов репутации из-за мода, то игрок не сможет выполнить все квесты тех городов, некоторые из которых могут быть очень важны. Так что, пожалуйста, удостоверьтесь в том, что вы обеспечили для игрока новые возможности вернуть утраченную репутацию.

1.5 Поведение NPC

1.5.1 Новый PAL "Пират"

В дополнение к таким известным "political alignments" (политическая группировка), как "Орк", "Повстанец" и т.д., теперь возможна новая: "PAL_Pirate" (числовое значение в templates: 9). Не обязательно именовать буквально - это могло быть с тем же успехом названо как "PAL_New".

NPC с этой PAL ведут себя следующим образом:

- a) Пираты и Бандиты между собой нейтральны. Они не помогают друг другу, но и не получают помощи, если на них нападает NPC другой PAL.
- b) Пираты держатся вместе с другими пиратами. Если атакуют пирата, другие помогут ему.
- c) Когда Пираты взаимодействуют с другими NPC (не бандитами и не пиратами), то они руководствуются отношением их анклава. "Пираты", которые относятся к анклаву Немора, ведут себя как Повстанцы, "пираты" анклава Клан Волка поступают как Нордмарцы, и т.д. Если вы нападете на представителя их анклава, то они защитят его; они будут противостоять герою в революциях; они становятся "зелеными", если у героя больше, чем 74 пункта репутации в их анклав; и если герой путешествует с "пиратом-компаньоном" из Неморы, то тот будет подвергаться нападению орков и ассасинов.

Новая PAL может также использоваться в Info-файлах (например "CondReputGroup=Pir", см. выше).

1.5.2 Реакция NPC на броню

Броня может теперь быть назначена на определенную политическую группу посредством редактирования templates брони. По причинам совместимости мы не вставляли новую переменную. Вместо этого мы употребили имеющуюся неиспользованную переменную "Quality" для назначения PAL.

Доступные числовые значения от 0 до 9 означают:

- 0 = Нейтрал
- 1 = Наемник орков/Орк
- 2 = Нордмар
- 3 = Мятежник
- 4 = Странник/Друид
- 5 = Ассасин
- 6 = Кочевник
- 7 = Бандит
- 8 = Раб
- 9 = Пират (новое, см. 1.5.1)

Использование: Если герой одет в броню с Quality > 0, то он вызовет те же самые антипатии, как если бы он был фактическим членом назначенной политической фракции. Это означает, что Орки будут реагировать агрессивно, когда герой будет носить броню с Quality 2, 3, 6 или 7, или, когда у брони Quality 5 и вы уже достигли главы 2. Все NPC реагируют агрессивно на броню с Quality 7 - кроме "пиратов".

Результат: Если NPC будет видеть, что герой носит броню противостоящей политической группы, то он немедленно нападет с причиной нападения "ReactToWeapon". (Та же самая причина используется, когда герой находится с обнаженным оружием слишком долго и игнорирует предупреждения NPC).

Это правило не может быть инвертировано (как, например, "если герой будет носить броню с дружественной для NPC PAL, то этот NPC будет реагировать особенно союзнически"). Герой не будет становиться более популярным, надевая союзническую броню.

Выбор развития событий, будет ли нападать NPC и когда, происходит по тем же самым правилам, которые происходят при ситуации "герой, держит в руках оружие".

А именно:

- NPC не реагирует, если герой дальше, чем на расстоянии в семь метров.
- Друзья (Диего и т.п.) не реагируют.
- Компаньоны и предводители героя не реагируют.
- NPC, которые нанесли герою поражение в борьбе (или были свидетелями этого поражение) не будут реагировать после этого долгое время.
- Если у героя есть, как минимум, 75 пунктов репутации в анклав, то значит сограждане знают его достаточно хорошо, с тем, чтобы он мог одевать любую броню.
- Охранники ворот и рабы не реагируют.
- NPC, кто фактически не может видеть героя, не реагирует (например, если герой находится за стеной или позади NPC).

Кроме того, есть правило, что бывшие компаньоны героя не реагируют агрессивно на броню в течение одного часа после того, как они оставили группу героя.

1.6 Магия

1.6.1 Новая функция "MagicSummonCompanion"

Эта функция позволяет ввести в игру новые свитки для вызова существ-компаньонов.

Для новых свитков вам потребуются нужны в двух Templates: Scroll-Template (непосредственно Template свитка) и Spell-Template (Template заклинания), к которому обращается Scroll-Template. В этом новом Spell-Template в переменной "FuncOnTargetHit" должно стоять слово MagicSummonCompanion. Сам вид компаньона вы объявляете в переменной "Spawn". Для этого вставьте GUID из Template существа, которое вы хотите вызвать.

Пример: Spell-Template "Magic_Spells_Adanos_Spl_SummonGolem.tple" содержит GUID (удостоверение личности) "Golem_Golem.tple":
"59B9C7A6FCB85B49A526538958F4B989".

2 Новые параметры в ge3.ini

Скромное количество изменений введено в ge3.ini. Две из новых записей нуждаются в небольшом комментарии.

2.1 DisableDEP

Некоторые игроки, в частности, пользователи Vista, не могли играть в Gothic 3, получая окно ошибки с сообщением: "Genome Gaming System funktioniert nicht". Основной причиной этого является защитный механизм Vista (и некоторых других операционных систем), именуемый как "Data execution prevention" («Предотвращение выполнения данных»), или сокращенно: DEP.

Эта функция безопасности может быть отключена вручную в Панели управления операционной системы. Для тех, кто не хочет полностью ее отключать, или кто не знает, как это сделать, мы включили в ge3.ini параметр "DisableDEP".

Если на этот параметр установлено "true", то сообщение об ошибке больше появляться (надо надеяться) не будет.

Если же вы ранее и не получали таких сообщений об ошибке, то оставьте, как было заявлено, "false".

Вы используете этот параметр на свой страх и риск!
Еще некоторые проблемы в игре могут встречаться.

2.2 Threads.Priority

С этим переключателем вы можете дать Gothic 3 более высокий приоритет по сравнению с другими запущенными приложениями, например, Adobe Reader. Die Основное намерение повышения приоритета Gothic 3 - предоставлять больше ресурсов CPU для игры. Это должно повысить производительность, но это не гарантировано.

Значения:

0=Нормальный (по умолчанию),

1=Повышенный,

2=Высокий

Попробуйте, может понравится, но если замечаете какие-нибудь отрицательные побочные эффекты, откажитесь от изменений. Мы знаем из нашего теста, что значение приоритета = 1 ("Повышенный ") может вызвать проблемы с управлением в игре на слабых/медленных компьютерах, приводящие к заторможенной реакции на всякое нажатие клавиши или действие мышкой.

По сему: Все изменения Thread.Priority вы производите на свой собственный страх и риск.