

Ich habe eine Liste von Plugins und Patches zusammengestellt, die seit Patch 26.16 vom 27.05.2023 bis Patch 27.3 zu Guilds1.6_Scripts.mod hinzugefügt wurden

• **Patches und Plugins Obere Schicht'A:**

1. **zAlwaysSetFightAnis** - Erzwingt die Aktualisierung der Kampfanimations-IDs, wenn der Kampfcontroller neu initialisiert wird. Dadurch bleibt der Controller in einem konsistenten Zustand, auch wenn im Kampfmodus Overlays angewendet werden.
2. **zBowRelaxFix** – blockiert die Bogensehnenanimation beim Spannen/Einziehen des Bogens.
3. **zEventManager_DoFrameActivity_Fix** – Behebt zwei Probleme. Das erste Problem war, dass sich Charaktere während einer Pause umdrehen konnten. Dies wurde erreicht, indem die KI während dieser Zeit komplett ignoriert wurde. Außerdem wurden Situationen behoben, in denen der KI-Befehl übersehen werden konnte. Insbesondere konnten dadurch Elixiere nach Gebrauch in der Hand verbleiben.
4. **zChangeParticlesLimit** - ermöglicht es Ihnen, das Limit der vom Spiel gleichzeitig verarbeiteten Partikel zu ändern
5. **zCloseConversationFix** – Verhindert, dass Charaktere in einer Nebenkonzversation Dialogfelder schließen.
6. **zDeadNeverCollide** – deaktiviert dynamische Kollisionen eines toten NPCs, ohne auf den Abschluss der Animationen zu warten. Jetzt wird ein sterbender Feind kein Hindernis für Pfeile oder Magie.
7. **zDontEquipBestWeapon** – ändert die Prüfung des Spielers beim Einfügen eines NPCs, sodass diese auch nach dem Ende des Verwandlungszaubers erfolgreich ist. Das heißt, die ausgerüstete Waffe wird nicht gegen eine bessere ausgetauscht.
8. **zDontReverseMobState** – Verbot auf dem Herd, aus 1 rohen Fleisch 2 gebratene Fleischsorten zuzubereiten. – **Später entfernt, da die Hauptfigur dadurch ohne eine gespeicherte Ladung nicht die erste Leiter am neuen Ort hochklettern konnte.**
9. **zDisableNextSpellSetup** – blockiert die Initialisierung des Zaubers, wenn sich der Zaubende nicht in der Spielwelt befindet. Das heißt, bei Verwendung der letzten Transformationsrolle werden die Effekte des nächsten Zaubers nicht erzeugt.
10. **zExchangeInteractItemFix** – Setzt temporäre Flags zurück, wenn ein Element per Animation von einem Slot in einen anderen verschoben wird.
11. **zInterruptInteractionItemDupeFix** – behebt die Duplizierung interaktiver Elemente bei Unterbrechung der Interaktion mit dem Objekt. Zum Beispiel,

wenn ein NPC während der Durchführung von Reparaturen mit einem Hammer verschwindet.

12.zRemoveWeaponFix – Behebt das Einfrieren des Charakters, wenn er während der Bewegung eine Waffe wegsteckt, während er hüfttief im Wasser steht. Außerdem startet das Wegstecken einer Waffe im Stand mit der Zifferntaste jetzt die richtige Animation.

13.zSaveMenuItemLeakFix – Behebt einen Speicherverlust beim Erstellen von Menüelementen.

14.zSetFrameTimeFix – Behebt einen Fehler, bei dem die Frame-Zeit nicht korrekt zurückgesetzt wurde, was dazu führen konnte, dass Dialogfelder während einer Pause verschwanden.

15.zSetWeaponModeFix – behebt einen Fehler, bei dem ein beschleunigter Wechsel des Kampfmodus (z. B. bei Verwendung einer Karte mit einer Waffe in der Hand) nicht von einem Wechsel des Kameramodus und der Auswahl interaktiver Objekte begleitet wurde.

16.zSpellCollisionFix – Behebt Fehler, bei denen die Logik des Zaubers nicht vom getroffenen Objekt, sondern vom ursprünglichen Ziel abhing. So war es möglich, den Zauber „Untote zerstören“ auf lebende Kreaturen anzuwenden, wenn man sich nicht auf sie konzentrierte.

17.zSpellPropagationFix – Behebt Probleme, bei denen Schadensinformationen von Zaubern verloren gingen, wenn diese nach dem primären Treffer propagiert wurden. Dies führte insbesondere dazu, dass aufladbare Zauber sekundären Zielen keinen erhöhten Schaden zufügen konnten. – Später entfernt, da es unter bestimmten Bedingungen den Zauberschaden verdoppelte.

18.zDeadDoAIState – lässt tote Charaktere ihren Skriptstatus ständig verarbeiten, und nicht nur während Übergangsanimationen. Schützt vor Erfahrungsverlust beim Töten von Monstern im Wasser. – Später entfernt, da es die Todesfunktion nach dem Laden mit einem falschen Auslösen der Kill-Zähler (Rasierzähne in Jharkendar) und einer Erhöhung des Felskarmas (für Felsmonster) verursacht.

19.zFailedRunJumpFix – zwingt die Engine, die Steuertasten zu verarbeiten, wenn ein Sprung aufgrund eines Hindernisses vor dem Spieler abgebrochen wurde. Ohne den Patch ist die Steuerung blockiert, während die Sprungtaste gedrückt gehalten wird.

20.zPoleDimsUseWorldBBox – zwingt die Engine, die dynamische Modell-BBox anstelle der statischen zu verwenden, um die Unter- und Oberseite des Charakters in der Kollisionsbehandlungsfunktion zu bestimmen. Reduziert

außerdem die Wahrscheinlichkeit, dass Goblins beim Herunterfahren einer geneigten Fläche stürzen.

21.**zMoreParticleCreationAttempts** – Erhöht die Anzahl der zusätzlichen Versuche für das Visual, sein erstes Partikel zu erzeugen, von 11 auf 40. Die Motorverbrennung sollte funktionieren. – Wird später durch **zEmitParticlesInstantly.patch** ersetzt

22.**zEmitParticlesInstantly** setzt den internen Timer von Effekten so, dass diese sofort Partikel emittieren. Dies verhindert erfolglose Startversuche des Effekts bei hohen FPS-Werten. Dies ist insbesondere bei Brenneffekten relevant, deren erfolgloser Start den periodischen Schaden beeinflusst.

23.**zDontDeleteMonsters** behebt einen Fehler, bei dem Monster beim ersten Betreten eines Ortes verschwinden, wenn sich die Spielzeit während des Übergangs ändert. Monster wurden innerhalb von SPAWN_INSERTRANGE dauerhaft gelöscht.

24.**zNightMusicFix** behebt einen Fehler, bei dem die Tagesmusik nicht abgespielt wurde, wenn ein Nachtspielstand nach dem Spielen tagsüber (oder nach dem ersten Laden) geladen wurde. Dies passierte, wenn die Nachtmusik für den geladenen Ort fehlte (z. B. Xardas Tower).

25.**zRoughTurnings** verhindert, dass sich der Charakter dreht, wenn sich sein Ziel innerhalb eines Zwei-Grad-Bogens befindet. Dies verhindert das Zucken von Charakteren, wenn sie versuchen, sich in Richtung von Zielen zu drehen, die sich bereits vor ihnen befinden.

26.**zWmodelnitFix** behebt einen Fehler bei der Initialisierung des Animationscontrollers, der dazu führen konnte, dass Charaktere nach dem Laden die falsche Animation abspielten. Beispielsweise konnten auf dem Boden sitzende NPCs während ihres ersten Dialogs nach dem Laden plötzlich aufstehen.

27.**zStandOnSpellCast** weist den Charakter an, mit dem Wirken eines Zaubers aufzuhören, und verhindert so, dass Magier im Laufmodus stecken bleiben.

28.**zCheckWaterLevelFix** zwingt die gleichnamige Engine-Funktion, beim Wechsel des Aktionsmodus den Gehmodus einzustellen. Im Spiel äußerte sich der Bug darin, dass ein Charakter beim Ziehen einer Waffe nach einem plötzlichen Verlassen des Trockenen einfrore (youtube).

29.**zStackMobItems.patch** zum Stapeln identischer Gegenstände aus einem Versteck/einer Wisp-Truhe.

zStackMobItems ermöglicht das Stapeln neu erstellter Gegenstände (z. B. über Mob_Createltems) in Truhen und anderen Behältern.

30.**ZUnstuckSlidingPlayer.dll** ist ein Plugin zum Extrahieren eines gleitenden GG aus einer Texturfalle. Wenn der Spieler zwei Sekunden lang ununterbrochen gleitet und sich seine Y-Koordinate nicht um mehr als 100 geändert hat, wird ein geeigneteres Polygon zum Teleportieren des GG gefunden.

31.**zDropUnconsciousSmarter.dll** -Plugin, um das Töten von Menschen zu verhindern. Wenn die Hauptfigur eine Waffe mit Stichschaden, mit Feuer- oder Magieschaden (Urisel oder Stäbe) hat, dann erledigen Sie den Feind nicht im Nahkampf.

32.**zSideAttackHitFix** – Behebt die Animation eines Seitenangriffs ohne Schaden, wenn das Ziel defokussiert ist. **

33.**zBBoxSortFix** – behebt einen Fehler, bei dem die minimalen und maximalen Koordinaten einer Bibox der Größe Null beim Sortieren in umgekehrter Reihenfolge erscheinen konnten. Dies äußerte sich in fehlender Musik aufgrund einer falschen Zusammenstellung der Liste der aktiven Zonen. **

34.

•**PluginsHedin'A:**

1.**HEDIN_UNION_CRAFT_SYSTEM.DLL** – Grafisches Craft-Plugin. Alle 15 Skript-Crafts sind in grafischer Form (wenn sich die Hauptfigur in der Nähe des Crafting-Tisches befindet) und als Informant (wenn sie sich weit von den Tischen entfernt befindet) verfügbar. Hotkey-Tipps für dieses Plugin wurden auf Seite 12 des Menüs hinzugefügt.

2.**Union_Inventory_Filter.dll** Inventarfilter-Plugin. Bei Auswahl der Einstellung von Xardas verkaufen und kaufen Händler im GG nur Waren ihrer Spezialisierung. Das heißt, der Schmied hat keine Tränke und der Bauer keine magischen Gegenstände.

3.**Mini-Fixes des Plugins Hedin_Union_Guilds_Mini_Fixes** für Guilds 1.6:

1.Es gibt eine Funktion zum Schlösserknacken. Ähnliches gibt es in Archolos. Die Funktion wird nach Abschluss der Quest für Super-Dietriche aktiviert und kann je nach Fertigkeit des Schlossknackers die Anzahl der benötigten Züge zum Schlossknacken reduzieren. Mindestens bis zu 2 Züge. Reduziert um 1 Zug für 20 Fertigkeitspunkte. Angenommen, Sie haben eine Fertigkeit von 62 und das Schloss hat 6 Züge. Für einen erfolgreichen Schlossknacker benötigen Sie nur drei Züge.

Die entsprechende Inschrift wird beim Schlossknacken oben auf dem Bildschirm angezeigt.

2.Normale Ansicht und Möglichkeit, Größe und Position der DC- und Ausdauerstatusleisten festzulegen.

3. Die Möglichkeit, die Kampfanimation für 1h/2h zwischen „Anfänger“, „Erfahren“ und „Meister“ umzuschalten. Das Umschalten erfolgt über die Kombination linke Umschalttaste + 1,2,3 (auf dem Ziffernblock). Beim Rapier kann die Animation zusätzlich auf die Option B2 (4,5) umgeschaltet werden.
4. Möglichkeit, den Suchscheinwerfer schnell mit der linken Umschalttaste + F5 aufzurufen.
5. Fähigkeit für den nativen Feuer-Mod, Leichen zu plündern. Die Fähigkeit funktioniert mit der erlernten Fähigkeit, nach versteckten Objekten zu suchen.
6. Wenn die Flamme matt ist und sich in großer Entfernung von der Hauptfigur befindet, wird versucht, sie zur Hauptfigur zu teleportieren.
7. Dem Funken wurde ein Symbol hinzugefügt, um seine Präsenz im Spiel anzuzeigen. Standardmäßig befindet es sich in der oberen rechten Ecke.
8. Entfernen krummer Pfeile/Bolzen in der Welt beim Laden eines Spielstands und um die Hauptfigur herum.
9. Verbot des Hinsetzens bei geöffnetem Inventar und eingeschaltetem Durst.
10. Leere tote Banditen und einige tote Mobs nach dem Laden entfernt.
11. Sprint wurde entfernt, da es starr an die Feststelltaste und die linke Umschalttaste gebunden war. Stattdessen funktioniert Sprint standardmäßig mit der Tilde-Taste. Kann in gothic.ini konfiguriert werden: `keySwitchSprintMode=KEY_GRAVE`
12. Parameter zum Festlegen der Positionen von Linien über das Karma von Innos, Beliar, Adanos und Skala hinzugefügt.
13. Zufällige Ladebildschirme mit Hinweisen.
14. Einige Bosse und ihre Diener fügen sich gegenseitig keinen Schaden mehr zu. Option `needBossEnemiesNoDamage=1/0`. Standardmäßig aktiviert.
15. Es ist möglich, die Spawn-Distanz der beschworenen Kreaturen für den Hauptcharakter festzulegen. Option in gothic.ini: `spawnDistance=1200`. Kann von 500 bis 1400 eingestellt werden. Standard ist 1200. Um die Funktion zu deaktivieren, setze `spawnDistance=0`.
16. SNK-Statistiken anzeigen (linke Umschalttaste + Z).
17. Speichern Sie ausgewählte Pfeile/Bolzen zwischen den Speicherungen.

- 18.Fähigkeit, Beschwörungen zu sich selbst zu teleportieren. Standard ist linke Umschalttaste + T.
 - 19.Visualisierung einiger Minispiele.
 - 20.Die Möglichkeit, die Anzeige des integrierten Mod-Datums, der Uhrzeit und der Erfahrung zu aktivieren/deaktivieren. Standardmäßig ist die Ausgabe des Mods deaktiviert.
 - 21.Eingefrorene Animationen nach dem Tod des Feindes behoben.
 - 22.Das Öffnen von Geräten im Wasser ist verboten.
 - 23.Der Beschwörungszähler im Mod hat manchmal Störungen. Es wurde eine Prüfung für die Beschwörungs-Teleportationskombination (linke Umschalttaste + T) hinzugefügt. Wenn es keine Beschwörung auf der Welt gibt, wird der Zähler zurückgesetzt, damit er nicht auftaucht.
 - 24.Der Hauptcharakter kann nun zusätzlichen Schaden erleiden, ohne die Verteidigung zu ignorieren, wenn ein Mob aus der Gruppe Schaden erleidet und sich in unmittelbarer Nähe des Hauptcharakters befindet. Der Schaden darf 5 % der maximalen Lebenspunkte des Spielers nicht überschreiten. Außerdem kann dieser Schaden den Hauptcharakter nicht töten. Die Funktion kann in gothic.ini deaktiviert werden (bAdditinalDamageFromEnemies=0/1).
 - 25.Feuer nimmt nicht mehr an Kämpfen teil und stört die Hauptfigur nicht mehr. Er bleibt hinter dem Helden.
 - 26.Fix @@Liker von NB hinzugefügt, um die Wirkung von Zaubersprüchen mit Zahlen über 100 zu verbessern. (Geisterpfeil, Meteorit usw.)
 - 27.Es wurden Prüfungen hinzugefügt. Wenn ein NPC/Mob nach seiner Tötung einfriert, wird er vom Feuer nicht berührt oder geplündert.
 - 28.Hervorhebung seltener Gegenstände in einer separaten Farbe hinzugefügt. Sie können die Gegenstandsinstanzen selbst in gothic.ini festlegen.
 - 29.Verlauf der von NPCs/Mobs aufgesammelten Gegenstände hinzugefügt. Sie können ihn mit der rechten Umschalttaste + O anzeigen. (All dies funktioniert nur für Beute von toten Mobs und NPCs. Das Feuer sammelt alles andere mit dem Mod auf.)
 - 30.Es wurde die Möglichkeit hinzugefügt, die Ausgabepositionen von Texten zu Vergiftungen, Entgiftungen und Erzabbaufähigkeiten festzulegen.
- Zum Beispiel
- poisonPos=2000,50

detoxificationPos=4000,50

mineMessagePos=3500,500

31.Stecke mit S_WHIRLWIND_VICTIM mit Tornado fest. Wenn tot, wird es fallen.

32.Der Zauber „Mit Wurzeln verwickeln“ wurde behoben.

33.Animationen von Wölfen und Banditen behoben.

34.Wenn der Spieler liegt, wird sein Inventar geschlossen.

35.Im Menü können Sie das Crafting ein- und ausschalten und den Schriftmultiplikator für den Rezeptnamen und die Zutatenamen im Bereich 0,7, 0,8, 0,9, 1,0, 1,1, 1,2 ändern

36.Beim Wechseln der Welten mit einem Plugin mit kostenlosen Teleports werden Ladebildschirmhinweise angezeigt.

- PluginHaart'a** Union_ScriptMenu.dll. Ermöglicht die Erstellung eines mehrseitigen Menüs mit Statistiken und Fähigkeiten des Hauptcharakters. Zusätzliche Einstellungen für Spieler-Hotkeys in **\system\Autorun** ScriptMenu.d

- Franis z 's zScaleFightRange.vdf Plugin** zur Skalierung von Monsterschaden mit Größenänderung (verkleinert, vergrößert). Junge Wölfe, Feldkäfer usw. treffen näher bei sich, große Steinwächter auf größere Distanz. *

-

* - hinzugefügt in Patch 27.3.1

** - hinzugefügt in Patch 28

Einige Patches und Plugins werden regelmäßig aktualisiert, während die Plugin-Autoren daran arbeiten. Andere werden durch ähnliche ersetzt, die keine Konflikte verursachen.

Patches für Ninja wurden getestet, mussten aber verworfen werden, weil

1 Neue NPC-Dialoge nicht verfügbar sind, ohne ein neues Spiel zu starten.

2 Einige Patches blockieren die Möglichkeit, mit einem NPC zu sprechen, mit dem man gerade ein Gespräch beendet hat, wenn sich die Gilde des Hauptcharakters im Dialog geändert hat oder Gegenstände/Monster erschienen sind.

3 Es gab einige andere Probleme, die die Kompatibilität zwischen Union und Ninja erforderten.

Wenn Sie an separat installierten Plugins und Patches und deren Einstellungen interessiert sind, lesen Sie das Thema

[Nützliche Dateien \(Programme, Mini-Mods, Plugins usw.\) zum Spielen von Guilds 1.5](#)