

# Soper Machinima Mod

## 1.05p

- Zaktualizowano pakiet skryptów LEGO.
- Zaktualizowano pakiet skryptów IKARUS .
- Zaktualizowano moda DX11 do wersji 17.5.
- Dodano Swobodne Celowanie. Można celować gdzie się podoba na broniach dystansowych oraz magi. Celowanie przypomina to z Gothica 3 i w razie potrzeby w opcjach można wyłączyć je.
- Dodano zaklęcia z WoG'a. Każdym zaklęciem można teraz blokować. Zmienia to również styl walki magów w samej grze. Niektóre zaklęcia wymagają przytrzymania klawiszu akcji.
- Dodano mapy z modyfikacji:
  - Adamas
  - Burg
  - Confession
  - Dark Saga
  - Dirty Swamp
  - Droga do Piekła
  - Duel
  - Elvarion
  - Fortress
  - Horde
  - Intrusion
  - Isot
  - Juran
  - Skała
  - Kolejny Dzień
  - Kryjówka Korsarzy
  - Kryształowe Ostrze
  - LaerGJoll
  - Laguna
  - Cztery światy z LoA
  - Serima
  - Korzenie Zła (TowerWorld)
  - Winter
  - Xeres
  - Zew Ognia

- Złote Wrota
- Z życia złodzieja
- Trzy światy świąteczne
  
- Dodano mapy z Lhivier'a:
  - Khorinis
  - Górnicza Dolina
  - Jarkendar
  
- Dodano nową kategorię map „OTHER”, gdzie znajdują się mapy nie z Gothica:
  - Arena
  - Clue
  - Cmentarz
  - Dark Souls
  - DeDust2
  - Five Night's At Freddy's
  - Hogwart
  - Way of the Samurai 4 (Kamaa)
  - Left 4 Dead 2 Koncert
  - Lavongeon
  - Mansion
  - Peach Castle (Mario)
  - Mario Sunshine City
  - Museum
  - Mortal Kombat Arena
  - Minecraft
  - Pokemon Gym
  - Resident Evil 4 – Wioska
  - Resident Evil 4 – Zamek
  - Resident Evil 5 – Kopalnia
  - Resident Evil 6 – Miasto
  - Resident Evil 6 - Cmentarz
  - Ruiny
  - Sillent Hill
  - 3 mapy z Soul Reaver
  - Spyro
  - Space Base
  - Tomb Raider
  - UFC Arena
  - Umbrella
  - Hyrule Castle (Zelda)
  - Way of the Samurai 4 (ZINZYA )

Oraz mapy które działają tylko na DX7 (wersja podstawowa Gothica, bez DX11):

- Castlevenia
  - Left 4 Dead 2 Hotel
  - Lochy
  - Resident Evil 6 Snow World
  - Green Hill (Sonic)
- 
- Dodano specjalne pierścienie funkcyjne (na podstawie pierścieni od LarMoVa). Po założeniu pierścienia przy podświetlonym NPC, bohater może nas zaatakować, uciec, bronić się, w zależności od wybranego pierścienia. W ten sposób są kręcone Machinimy zza granicą.
- 
- Dodano woreczki DLC z modów:
    - Dirty Swamp
    - Isot
    - Kolejny Dzień
    - Kryjówka Korsarzy
    - Elvarion
    - Winter
- 
- Ujednolicono wygląd worków DLC w ekwipunku.
- 
- Dodano ponad 50 nowych modeli zbroi .
- 
- Dodano ponad 40 nowych hełmów.
- 
- Dodano ponad 25 nowych tarcz.
- 
- Dodano przedmioty od Zeta (bronie, hełmy, kusza).
- 
- Dodano zupełnie nowe bronie palne, znajdują się w woreczku z bronią.
- 
- Dodano 3 MDS walki dla broni dwuręcznej dla HUMANSA z Gothic 2:
    - HUMANS\_STABST0
    - HUMANS\_STABST1
    - HUMANS\_STABST2
- 
- Dodano nowe rodzaje reskinów:
    - Szata maga z Kapturem
    - Ciało
- 
- Dodano 30 pancerzy dla Orków.

- Dodano do folderu z modem 3 programy:
  - Goman (edycja tekstur)
  - DOPA (edycja PFX)
  - GothicSourcer (kompilator)
- Dodano nowy texturpack – Marsjański.
- Dodano nową opcję dialogową u FaceHelpera - „Wybierz Twarz”. Teraz każdy numer twarzy jest nazwany i można wybrać z opcji dialogowej konkretną twarz.
- Dodano nowy rodzaj FaceHelpera z NOWYMI teksturami twarzy.
- Dodano 177 nowych tekstur twarzy.
- Dodano wszystkim FH talenty.
- Dodano potwory do MonsterHelpera:
  - Snegovik
  - Szczurolud
  - Gobliny Świąteczne
  - GoblinSekta
  - Kurczak
  - Kogut
  - Rościzka
  - Barlog
  - Minotaur
  - Wilk Olbrzym
  - Ork Kobieta
  - Koza
  - Miniaturowy Śniący
  - Goblin Berserk
  - Ork Sklepikarz
- Dodano reskiny do MonsterHelpera:
  - 1 wilk
  - 5 krwiopijcy
  - 5 pęzaczy wojowników

- Dodano Potwory Zakona:
  - Demoniczny Polny Pełzacz
  - Jaszczur Ściekowy
  - Krokodyl Demon
  - Ognisty Ścierwojad
  - Ork Łowca Ludzi
  - Załoga Goblinów Piratów (6 goblinów)
  - Smocza Brzytwa
  - Czarny Szczur
  - Jaskiniowy Troll
  - Szkielety Świątynne
  - Troll Arcy Demon
  - Demoniczny Zombie
  - Bagienny Zombie
  
- Naprawiono potwory:
  - Drake
  - Karakus
  - HRS (Koń)
  - Sleepkeeper
  
- Dla zwolnienia miejsca z moda, usunięty dubbing z gry (zostały tylko podstawowe kwestie np „mój mąż uważa inaczej...”).
  
- Naprawiono głowę „Bald”. Teraz animacje twarzy i animacja mowy łączą się ze sobą.
  
- Naprawiono MeshHelpa – teraz jego ciało rzeczywiście nie istnieje.
  
- Naprawiono teksturę świeczek, wody i lawy.
  
- Naprawiono zen Słowiańskich Rycerzy (SRS)
  
- Usunięto parę opcji z Erols mod (niewykorzystywanych/mało użytecznych) dla zwolnienia miejsca w skryptach dla Swobodnego Celowania i Czarów z WoG’a.
  
- Zaktualizowano generatory z narzędzi Mila.
  
- Zaktualizowano Start, Loading i Save screen.
  
- Dodano ikony do nowych światów.