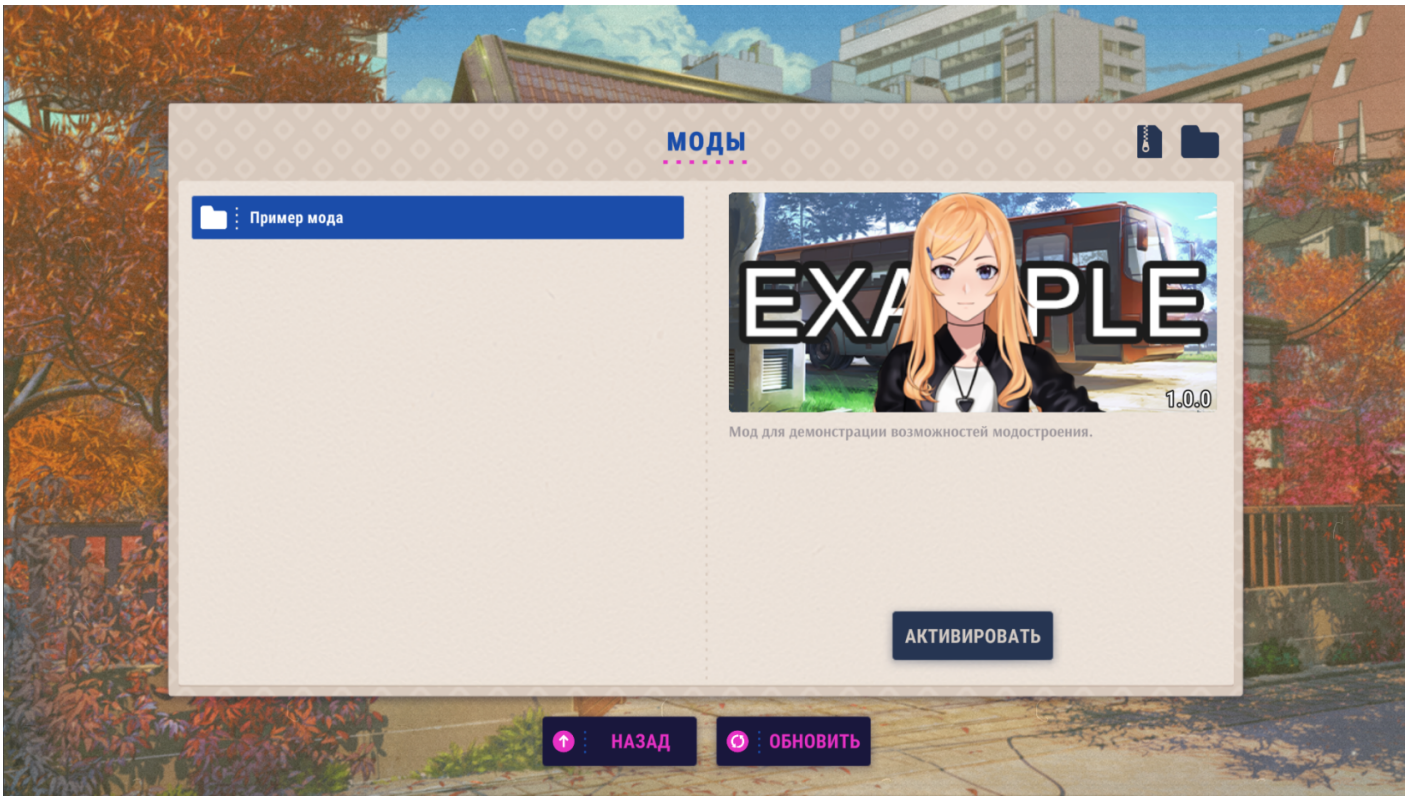
Запуск модов

Моды запускаются из отдельной опции в игре:



В левом меню располагается список доступных модов. У каждого мода слева от названия находится иконка, обозначающая тип установленного мода:

Мод из мастерской	Мод из .scenario-архива	Мод внутри подпапки

В правом верхнем углу окна располагаются фильтры, которые позволяют включать/отключать вывод в меню тех или иных типов модов.

В правом меню расположена обложка мода, его описание и кнопка активации.

В самом низу — кнопка обновления списка установленных модов (в классическом интерфейсе она находится сверху — первая кнопка слева от фильтров).

Активация мода

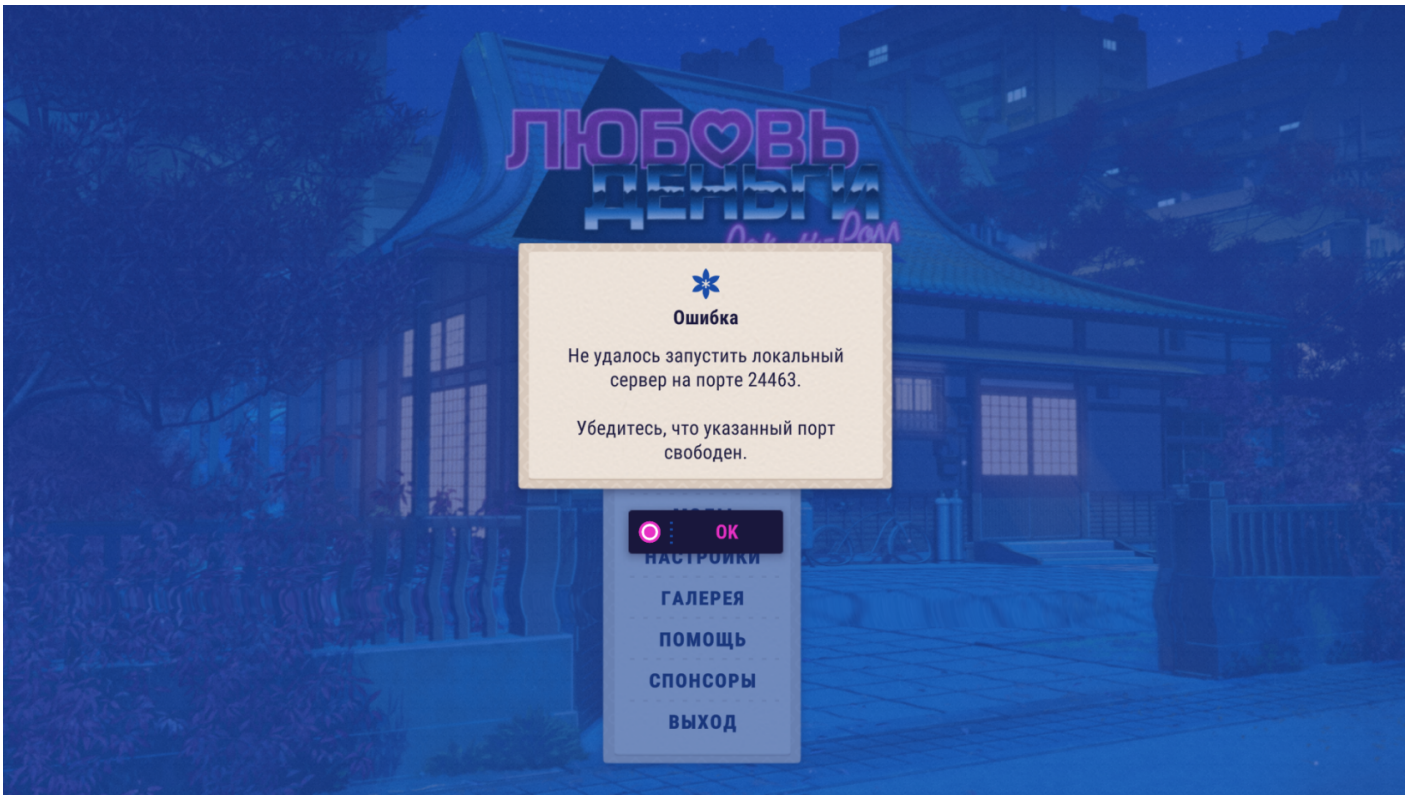
При активации мода, игра начнёт сохранять всю информацию о прогрессе (сейвы, открытые предметы галереи, прочитанные строки) отдельно от основной игры, в подпапках, которые соответствуют названию файла/подпапки мода (в случае с мастерской - его ID).

> Чтобы применить любые изменения, сделанные в `resources.yaml`, когда игра запущена и мод активирован, вам нужно будет деактивировать, а затем снова активировать мод — это правило распространяется и на любые изменения в каталогах и бандлах.

Локальный сервер

Для подгрузки внешних ресурсов игра использует локальный сервер, который по умолчанию запускается на порте `24463` при открытии модселектора.

Если указанный порт занят, при попытке открыть модселектор будет выведено окно с ошибкой:



Вы можете либо освободить указанный порт, закрыв программу, которая его использует, либо указать другой порт при помощи опции `--local-port номер_порта` при запуске игры.

Revision #13
Created 15 August 2023 07:06:45 by Admin
Updated 18 August 2023 00:11:08 by Admin