

Informazioni tecniche aggiuntive alla CP 1.7x

Indice dei contenuti

| | | |
|--------|--|----|
| 1 | Modding..... | 2 |
| 1.1 | Gestione dei file .mod e .nod implementati..... | 2 |
| 1.1.1 | Introduzione: Conoscenze di base dei file di dati | 2 |
| 1.1.2 | Prima estensione: file “.cpt” | 2 |
| 1.1.3 | Estensioni dei mod: file “.mod” e “.nod” | 2 |
| 1.1.4 | Informazioni aggiuntive: Cosa considerare quando si modificano dialoghi | 3 |
| 1.2 | Nuovi parametri nei file .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 | 5 |
| 1.2.7 | Nuovi ConditionTypes | 6 |
| 1.2.8 | Erase | 6 |
| 1.2.9 | Grant | 6 |
| 1.2.10 | AddQuestLog | 7 |
| 1.2.11 | Spawn | 7 |
| 1.2.12 | ShowGameMessage | 8 |
| 1.2.13 | ModReputEnc..... | 8 |
| 1.2.14 | ModReputPol..... | 9 |
| 1.2.15 | Motivazione di attacco "ReactToWeapon"..... | 9 |
| 1.3 | Nuovi parametri nei file .quest | 9 |
| 1.3.1 | PoliticalFailure, PoliticalFailureAmount | 9 |
| 1.3.2 | EnclaveFailure, EnclaveFailureAmount..... | 10 |
| 1.4 | Avviso generale riguardo la riduzione della reputazione | 10 |
| 1.5 | Comportamento dei PNG | 10 |
| 1.5.1 | Nuovo allineamento politico (PAL) "Pirate"..... | 10 |
| 1.5.2 | Reazione dei PNG all'armatura | 11 |
| 1.6 | Magia..... | 12 |
| 1.6.1 | Nuova funzione „MagicSummonCompanion“ | 12 |
| 2 | Nuovi parametri nel ge3.ini | 13 |
| 2.1 | DisableDEP | 13 |
| 2.2 | Threads.Priority | 13 |

1 Modding

Per coloro che volessero sviluppare delle modifiche per Gothic 3, abbiamo aggiunto una piccola quantità di piccole di caratteristiche.

1.1 Gestione dei file .mod e .nod implementati

1.1.1 Introduzione: Conoscenze di base dei file di dati

Forse conoscerete già quale sia l'organizzazione dei dati di Gothic 3: tutti i dati di gioco sono immagazzinati nei file con estensione **“.pak”**. Esempio: “Music.pak”.

Se volete cambiare (modificare) il contenuto di questo file avete due opzioni:

1) sostituire l'intero file .pak (non è opportuno se il file è molto grande e devi cambiarne solo una piccola parte), o

2) mantenere il vecchio .pak e aggiungere una nuova “generazione” di .pak.

La “generazione” successiva del Musik.pak è: Music.**p00**, seguita da Music.**p01**, quindi Music.**p02** e così via.

Assicuratevi che non ci sia discontinuità nella sequenza delle generazioni perché il motore smette di leggere se non trova un file con una estensione sequenziale.

Esempio: Se ci sono tre file di musica nella directory data chiamati Music.pak, Music.p00 e Music.p02 il gioco leggerà fino a Music.p00 ed ignorerà Music.p02 per la mancanza del “.p01”.

1.1.2 Prima estensione: file “.cpt”

Con la CP 1.70 abbiamo aggiunto la caratteristica “Bilanciamento Alternativo” (“BA”). Per questo abbiamo avuto bisogno di separare i file modificati del BA dai dati originali del gioco regolare. Questo è stato reso possibile introducendo la nuova estensione **“.cpt”**. Tutti i file così terminanti saranno caricati solo se il “Bilanciamento Alternativo” è impostato su “On”. Se il BA non è attivo, i file .cpt saranno ignorati dal gioco.

Se il BA è attivo, il motore caricherà prima i file .pak e le loro generazioni, e poi i file .cpt. In questo modo i contenuti dei file .cpt sovrascriveranno i dati corrispondenti dei file .pak. Le generazioni successive dei .cpt, se un giorno ce ne dovranno essere, avranno estensioni “.c00”, “.c01” ecc.

1.1.3 Estensioni dei mod: file “.mod” e “.nod”

La nostra richiesta a tutti i modder di Gothic 3 è quella di **mantenere tutti i file .pak e .cpt così come sono adesso**. Chiediamo di non scambiarli o aggiungere nuove generazioni! Per permettere di fare una netta distinzione tra i file originali e i file delle modifiche, abbiamo inventato due nuove estensioni. Esse dovrebbero rendere più semplice ai giocatori e gli utenti mantenere una panoramica dei contenuti della cartella dei dati di Gothic 3 e identificare le modifiche, e speriamo sia utile anche per i modder. Se un giorno ci saranno altre nuove patch, queste patch useranno .pak e .cpt senza rischiare di sovrascrivere le modifiche.

Ci sono tre regole che dovete capire e tenere a mente quando decidete di dare un nome ai vostri file dati:

- I file **.mod** continuano la sequenza dei files .pak e saranno caricate dal motore *in ogni caso*.
- I file **.nod** sono la versione per i mod dei file .cpt, e ciò significa che saranno caricati dal gioco solo *se il Bilanciamento Alternativo è attivo*.
- Ogni file con una estensione “da mod” “vince” su ogni estensione regolare.

Ecco una panoramica completa dell'ordine di caricamento di Gothic 3:

- (1) File .pak con tutte le loro generazioni
- (2) File .cpt con tutte le loro generazioni (solo se il BA è attivo)
- (3) File .mod con tutte le loro generazioni
- (4) File .nod con tutte le loro generazioni (solo se il BA è attivo)

Naturalmente le generazioni dei file .mod terminano con “.m00”, “.m01”, ecc., e quelle dei file .nod si chiamano “.n00”, “.n01” e così via.

1.1.4 Informazioni aggiuntive: Cosa considerare quando si modificano dialoghi

Per modificare o aggiungere i dialoghi è necessario modificare/aggiungere due gruppi di file: Infos e Strings (o stringtable.ini per essere precisi).

In entrambi i casi i vostri file modificati avranno effetto nel gioco se **create versioni binarie** di questi file e li copiate anche nella cartella dei dati (o se cancellate o rinominate i file Projects_compiled.p00 e Projects_compiled.cpt, ma questo rallenterebbe notevolmente il processo di caricamento del gioco!).

Ecco cosa va fatto:

- 1) Create una nuova sottocartella “Infos” nella sottocartella Data della directory d'installazione di Gothic 3.
- 2) Create una nuova sottocartella “Strings” nella sottocartella Data della directory d'installazione di Gothic 3.
- 3) Assicuratevi che il file stringtable.ini modificato e **tutti** i file info (quelli modificati o aggiunti, e tutti quelli non modificati!) siano nel posto corretto dentro la cartella dei dati.
- 4) Rinominate o cancellate tutte le generazioni di Projects_compiled eccetto Projects_compiled.pak stesso.
- 5) Lanciate Gothic 3 ed iniziate una nuova partita.
- 6) Chiudete Gothic 3.
- 7) Aprite la cartella Gothic III\Data\Infos.
- 8) Ora c'è un file “_compiledinfos_G3_World_01.bin” – rinominatelo in “compiledinfos_G3_World_01.bin” (senza il “_”).
- 9) Aprite la cartella Gothic III\Data\Strings.
- 10) Ora c'è un file “_stringtable.bin” – rinominatelo in “stringtable.bin” (senza il “_”).
- 11) Create una nuova cartella "Projects_compiled" da qualche parte sull'hard disk.
- 12) Copiate o trascinate entrambi i file .bin dei passi 7 e 9 in questa nuova cartella.
- 13) Create un file .pak dalla cartella con lo strumento G3PakDir.exe. Il risultato dovrebbe essere un file nominato “Project_compiled.pak” (Nota del traduttore, dovrebbe bastare comprimerlo in zip e cambiare il nome dell'estensione).
- 14) Rinominate il file in Projects_compiled.mod o Projects_compiled.nod, a seconda della tipologia di mod scelta.

15) Copiate il file nella cartella Data e non dimenticatevi di pubblicarlo nel pacchetto di modifiche insieme a Infos.mod e String.mod (o *.nod).

16) Cancellate le sottocartelle "Gothic III\Data\Infos " e " Gothic III\Data\Strings"!

1.2 Nuovi parametri nei file .info

Qualche modder ci ha chiesto di espandere le possibilità nella progettazione dei dialoghi. Ne abbiamo potute aggiungere solo alcune a causa della mancanza di tempo, ma speriamo si rivelino utili.

Nuovi parametri di condizione

1.2.1 CondItemAmounts=0

La nota condizione "CondItemAmounts" è collegata ai parametri "CondItem" e "CondItemContainer". Esempio: Le istruzioni

```
CondItemContainer=Markus
```

```
CondItems=It_FiremageCup
```

```
CondItemAmounts=1
```

vogliono dire che il dato dialogo sarà disponibile se il PNG "Markus" ha almeno un calice del fuoco (It_FiremageCup) nel suo inventario.

Finora non era possibile attivare un dialogo se un PNG **non** aveva un particolare oggetto da qualche parte nel suo inventario.

Con la CP 1.70, sarà possibile usando la condizione "CondItemAmounts=0".

Attenzione: State attenti con i commercianti! Loro potrebbero non avere l'oggetto d'interesse nel loro "inventario da raccogliere", ciononostante potrebbe essere da qualche parte nel loro inventario di commercio. Questo potrebbe causare inaspettate costellazioni di dialoghi.

1.2.2 CondHasSkill

Il significato di questa nuova condizione dovrebbe essere ovvio.

Si possono concatenare diverse abilità - e magie similmente - separati da punti e virgola.

Sintassi:

```
CondHasSkill=Perk_Barter;Spl_IceBomb
```

(tutte le abilità e le magie senza il prefisso "It_")

In questo esempio il dialogo sarà disponibile se l'eroe ha imparato l'abilità "Commercio" e la magia "Esplosione di ghiaccio".

Attenzione: questa nuova condizione è sempre relativa all'eroe e non a ogni PNG! (I PNG non hanno abilità o magie)

Inoltre, la condizione è soddisfatta solo se l'eroe ha imparato l'abilità da un maestro.

Bonus di armature, armi, ecc. non contano!

1.2.3 CondPlayerKnowsNot

Questa nuova istruzione è l'esatto opposto di quella del noto "CondPlayerKnows". Questo significa che la condizione è soddisfatta se un certo GameEvent non è stato impostato prima, o è stato azzerato di nuovo (da "ClearGameEvent").

Sintassi:

```
CondPlayerKnowsNot=TheHeroDoesntKnowThis
```

1.2.4 CondWearsItem

Questo parametro è sempre collegato al parametro "CondItemContainer". E in ogni file info ci può essere al massimo un solo "ItemContainer".

Il significato di questa condizione dovrebbe essere chiaro: se un particolare PNG sta indossando un particolare oggetto (armi, armature, amuleti), il dialogo sarà disponibile.

Esempio:

```
CondItemContainer=PC_Hero
```

```
CondWearsItem=Body_Druid
```

Risultato: Il dialogo sarà attivo solo se l'eroe sta indossando una tunica da druido.

Vi chiediamo di assicurarvi che non si presentino condizioni dove si ha bisogno di più di un CondItemContainer in un file .info! E state attenti al fatto che adesso CondItemContainer è collegato ai parametri "CondItems" and "CondItemAmounts" da un lato e a "CondWearsItem" dall'altro. C'è il rischio di confondersi tra le due.

1.2.5 CondReputGroup, CondReputAmount, CondReputRelation

Questi 3 parametri di condizione devono essere dichiarati assolutamente insieme.

Consentono di creare dialoghi che dipendono dalla reputazione dell'eroe.

- Ci sono due tipi di specificazione che sono consentiti come "ReputGroup": i gruppi politici (Valori: Reb, Orc, Ass, Mid, Nrd, Nom, Pir) oppure le enclave (in questo caso, sono validi i nomi interni delle enclave, per esempio MoraSul, KapDun, ecc.) .

- "Amount" è un numero intero da 0 a 100.

- Per "Relation" sono accettati i valori "MAX" o "MIN".

Sintassi:

```
CondReputGroup=MoraSul ; Reb
```

```
CondReputAmount=70 ; 12
```

```
CondReputRelation=MAX ; MIN
```

Risultato: questo dialogo è disponibile solo se la reputazione dell'eroe a Mora Sul è uguale od inferiore a 70, mentre la reputazione con i ribelli è pari o superiore a 12.

Fate attenzione allo spelling ("Reb", "MAX", ecc.)!

1.2.6 CondPAL

Questa condizione ha senso nei file info che contengono "owner=PC_Hero". Questo parametro è stato creato per realizzare dialoghi disponibili solo quando si parla ai PNG di un certo gruppo politico, per esempio orchi e mercenari. I valori permessi sono: Reb, Orc, Ass, Mid, Nrd, Nom, Pir.

Sintassi:

```
CondPAL=Mid;Orc
```

Risultato: questo dialogo è disponibile solo se l'interlocutore dell'eroe è un ranger/druido oppure un orco/mercenario. Ripetiamo: fate attenzione allo spelling! Per esempio, questo parametro non si chiama CondPal!

1.2.7 Nuovi ConditionTypes

Ci sono due nuovi valori per il parametro "ConditionType". In entrambi i casi, il file info deve contenere "owner=PC_Hero".

a) ConditionType=38

Il dialogo è disponibile solo con l'attuale compagno (o compagni) dell'eroe. "Compagno" in questo caso si riferisce unicamente ai PNG che seguono l'eroe (nome in blu), non agli amici dell'eroe.

b) ConditionType=39

Il dialogo è disponibile solo con i PNG che non sono né compagni né amici dell'eroe. È considerato "amico" un PNG con NPCType_Friend. Di nuovo, "compagno" si riferisce solo ai PNG con il nome in blu. In aggiunta vi è una regola per la quale i PNG continueranno ad essere considerati "compagni" fino ad un'ora dopo che han lasciato il gruppo.

Nuove istruzioni Infoscript

1.2.8 Erase

In contrasto con i parametri di condizione finora menzionati, "Erase" è un nuovo comando per Infoscript. Altri comandi di questo tipo sono per esempio "Say", "Give", "SetGameEvent", ecc.

Con "Erase", potete eliminare di nascosto un certo ammontare di oggetti dall'inventario di un determinato PNG (questo comando all'inizio era stato creato per mungere le mucche, in modo da togliere una bottiglia vuota dall'inventario del giocatore senza che apparisse un messaggio d'avviso).

Sintassi:

```
Infoscript_Commands=Erase  
Infoscript_Entities1=player  
Infoscript_Entities2  
Infoscript_IDs1=It_Gold  
Infoscript_IDs2=100  
Infoscript_Texts
```

Non sappiamo se questo comando possa avere senso in altri contesti. Per piacere non abusatene – siate corretti nei confronti dei giocatori :-)

1.2.9 Grant

"Grant" è l'esatto contrario di "Erase": potete inserire di nascosto degli oggetti nell'inventario dell'eroe o di un PNG. Attenzione: questo comando non ha effetto sulle missioni! Nessun contatore interno delle missioni verrà modificato con questo comando, quindi non si può completare una missione usandolo.

Sintassi:

```
Infoscript_Commands=Grant;Grant
```


IDs1 identifica l'oggetto che deve apparire.

IDs2 contiene i dettagli sulla posizione:

- Se si usa "**wpos**" (= world position = "posizione nel mondo"), bisogna specificare le coordinate. L'oggetto verrà semplicemente aggiunto seguendo le indicazioni.
- Se si usa "**wposg**" (= world position on ground = "posizione nel mondo al suolo"), il motore di gioco tenderà inoltre di collocarlo per terra.
- Se si usa "**lpos**" (= local position = "posizione locale") o "**lposg**" (= local position on ground = "posizione locale al suolo"), la posizione degli oggetti creati sarà legata a quella di un'entità già esistente. Questa entità deve essere unica e deve essere menzionata nella stringa "**Entity1**". Le cifre dopo "lpos" e "lposg" specificano la posizione del nuovo oggetto in relazione a quello già esistente rispetto agli assi x, y e z.
- Si possono anche girare gli oggetti attorno a tutti e tre gli assi usando i parametri "**lrot**" e "**wrot**". I numeri verranno interpretati come gradi., perciò "-180.0/-180.0/-180.0" risulterà nella stessa posizione di "180.0/180.0/180.0". Ovviamente "lrot" corrisponde ai comandi "lpos" e "lposg", mentre "wrot" è legato a "wpos" e "wposg". Queste istruzioni devono essere concatenate e separate da un "#".

Attenzione: Almeno per quanto riguarda l'inserimento di PNG ed effetti, non è uguale fare apparire gli oggetti nella regione d'interesse dell'eroe o meno. Oggetti "viventi" (anche gli effetti sono vivi da un certo punto di vista...) sono attivati dal motore solo quando si trovano a meno di 25 o 50 metri dall'eroe. Per favore tenetene conto quando usate questo comando. Mentre l'eroe parla a qualcuno a Cape Dun ed attiva un effetto grafico a Gotha durante il dialogo, l'effetto probabilmente non inizierà finché l'eroe non sarà arrivato nei pressi del punto di attivazione.

1.2.12 ShowGameMessage

Serve a far apparire un testo sullo schermo.

Sintassi:

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

Risultato: Il testo "Milten" (preso dalla tabella delle stringhe) andrà dal basso verso l'alto lungo la schermata e sarà di colore verde. Il colore è indicato dalla stringa IDs2. Valori utili sono 0 (giallo), 2 (bianco), 5 (verde), 12 (arancione) e 13 (rosso). Il colore di default è il giallo.

La frase neutrale "Nuova aggiunta al log della quest" è già inclusa nella tabella delle stringhe attraverso il testo `INFO_QUESTLOG_MESSAGE`.

1.2.13 ModReputEnc

Serve ad aumentare (fino ad un massimo di 100) o diminuire (fino ad un minimo di 0) la reputazione dell'eroe in una data enclave.

Sintassi:

```
InfoScript_Commands=ModReputEnc;ModReputEnc  
InfoScript_Entities1  
InfoScript_Entities2=Gotha;Ishtar  
InfoScript_IDs1
```

```
InfoScript_IDS2=10;20  
InfoScript_Texts=INC;DEC
```

Risultato: L'eroe ottiene 10 punti reputazione a Gotha e ne perde 20 ad Ishtar.
Se non viene usato DEC, INC sarà assunto come comando di default.

1.2.14 ModReputPol

Serve ad aumentare (fino ad un massimo di 100) o diminuire (fino ad un minimo di 0) la reputazione dell'eroe presso uno specifico gruppo politico. I valori ammessi nella stringa IDs1 sono: Reb, Orc, Ass, Mid, Nrd, Nom, Pir.

Sintassi:

```
InfoScript_Commands=ModReputPol;ModReputPol  
InfoScript_Entities1  
InfoScript_Entities2  
InfoScript_IDS1=Reb;Nrd  
InfoScript_IDS2=2;4  
InfoScript_Texts=DEC;INC
```

Risultato: L'eroe perde due punti reputazione con i ribelli e riceve quattro punti reputazione a Nordmar.

Se non viene usato DEC, INC sarà assunto come comando di default.

1.2.15 Motivazione di attacco "ReactToWeapon"

Questa non è un'istruzione, ma un possibile valore della stringa IDs1 per il comando "Attack". E' un'aggiunta ai precedenti valori "Enemy", "Duel", "Revolution" e a quello di default "Kill".

Esempio:

```
InfoScript_Commands=Attack  
InfoScript_Entities1=npv  
InfoScript_Entities2=player  
InfoScript_IDS1=ReactToWeapon  
InfoScript_IDS2  
InfoScript_Texts
```

Risultato: Il PNG attaccherà come se l'eroe lo avesse minacciato di sfoderare la sua arma.

1.3 Nuovi parametri nei file .quest

1.3.1 PoliticalFailure, PoliticalFailureAmount

Questi nuovi parametri hanno esattamente l'effetto opposto dei ben noti "PoliticalSuccess" e "PoliticalSuccessAmount". I valori di "PoliticalFailure" sono gli stessi di "PoliticalSuccess":

- 1 = Orchi
- 2 = Nordmar
- 3 = Ribelli
- 4 = Ranger/Druidi
- 5 = Hashishin
- 6 = Nomadi

9 = „Pirata“

Sintassi:

PoliticalFailure=3

PoliticalFailureAmount=2

Risultato: Finendo una missione, l'eroe perderà due punti reputazione presso i ribelli. La reputazione ovviamente non scenderà mai sotto lo zero.

1.3.2 EnclaveFailure, EnclaveFailureAmount

Questi nuovi parametri hanno esattamente l'effetto opposto dei ben noti "EnclaveSuccess" e "EnclaveSuccessAmount".

Sintassi:

EnclaveFailure=MoraSul

EnclaveFailureAmount=5

Risultato: Finendo una missione, l'eroe perderà cinque punti reputazione a Mora Sul. Ovviamente la reputazione non scenderà mai sotto lo zero.

1.4 Avviso generale riguardo la riduzione della reputazione

Adesso diamo la possibilità di diminuire i punti reputazione, ma ciò non vuol dire che ne consideriamo ragionevole o perfino raccomandabile l'uso! L'abbiamo implementata solo perché i modder ci hanno chiesto di farlo.

Vogliamo ricordarvi di non usare questa funzione senza un attento, solido e ben ponderato progetto. In base all'ammontare di punti reputazione che volete togliere, potreste attivare alcune drastiche conseguenze nel gioco "normale". In alcune città (specialmente Montera e Mora Sul), è già abbastanza difficile raggiungere la necessaria reputazione del 75% già di per sé. Se una decisione avventata del giocatore dovesse portare alla sottrazione di quei punti reputazione a causa di una modifica, il giocatore non potrebbe poi completare tutte le missioni di quelle città, alcune delle quali potrebbero essere importanti.

Assicuratevi quindi di offrire (nuove) possibilità per riottenere i punti reputazione persi.

1.5 Comportamento dei PNG

1.5.1 Nuovo allineamento politico (PAL) "Pirate"

In aggiunta agli allineamenti politici già noti come "Orc", "Rebel", etc., c'è una nuova possibilità: "PAL_Pirate" (valore nei template: 9). Non prendete questo nome alla lettera – avrebbe anche potuto essere nominato "PAL_New".

I PNG con questo allineamento politico si comportano come segue:

a) Pirati e Banditi reagiscono in maniera neutrale l'uno contro l'altro. Essi non si attaccano fra loro; inoltre, non si soccorrono se un PNG dell'altro allineamento politico viene attaccato.

b) I Pirati cooperano con gli altri pirati. Se attaccate uno di loro, gli altri lo aiuteranno.

c) Quando i pirati devono reagire ad altri PNG piuttosto che ai banditi o ad altri pirati, acquisiranno l'attitudine del loro allineamento politico. I "Pirati" originari di Nemora vedono se stessi come ribelli; i "pirati" con enclave relativa al Clan del Lupo si comportano come Nordmarians, etc. Se attaccate un cittadino del loro enclave, essi lo difenderanno;

combattono contro l'eroe durante le rivoluzioni; il loro nome diventa "verde" se l'eroe ha più di 74 punti reputazione nel loro enclave; inoltre, se l'eroe viaggia con un compagno proveniente da Nemora, il PNG sarà attaccato da orchi e hashishin. Il nuovo allineamento politico può essere usato anche nei file info (ad esempio, "CondReputGroup=Pir", vedi il punto precedente 1.2.5).

1.5.2 Reazione dei PNG all'armatura

Adesso le armature possono essere assegnate ad uno specifico gruppo politico modificando i template delle armature stesse. Per motivi di compatibilità, non abbiamo inserito una nuova variabile. Invece, abbiamo riutilizzato la variabile esistente "Quality" per l'allineamento politico.

I valori ammessi, che vanno da 0 a 9, hanno il seguente significato:

0 = Nessuno

1 = Orco/Orco mercenario

2 = Nordmariano

3 = Ribelle

4 = Ranger/Druido

5 = Hashishin

6 = Nomade

7 = Bandito

8 = Schiavo

9 = Pirata (nuovo valore, vedi il punto 1.5.1)

Utilizzo: Se l'eroe indossa un armatura con un valore di Quality > 0, esso genererà la stessa avversione come se fosse un vero membro della frazione politica assegnatagli dall'armatura. Questo significa che gli orchi reagiranno in maniera aggressiva se l'eroe indossa un'armatura con Quality 2, 3, 6 e 7, oppure se il valore Quality è 5 e avete già raggiunto il secondo capitolo. Tutti i PNG reagiscono aggressivamente alle armature con Quality 7 – eccetto i "pirati".

Effetto: Se un PNG vede l'eroe con indosso un'armatura di un gruppo politico rivale, lo attaccherà immediatamente con la motivazione di attacco assegnatagli, "ReactToWeapon" (la stessa motivazione è applicata quando l'eroe importuna un nemico con l'arma sguainata troppo a lungo ignorando gli avvertimenti del PNG).

Questa regola non può essere invertita (ad esempio "se l'eroe indossa un'armatura con l'allineamento politico del PNG, questo PNG reagirà in maniera particolarmente amichevole"). L'eroe non diventa più popolare se indossa un'armatura dello stesso gruppo politico.

La decisione del se e quando i PNG attaccano, segue in generale le stesse regole che si applicano nella situazione in cui "l'eroe brandisce un'arma".

In dettaglio:

- I PNG non reagiscono se l'eroe è a più di sette metri di distanza.
- Gli amici (Diego, etc.) non reagiscono.
- Compagni e leader dell'eroe non reagiscono.
- I PNG che sono stati sconfitti dall'eroe (o riconoscono la loro sconfitta) non reagiscono per diverso tempo.
- Se l'eroe ha raggiunto almeno 75 punti in una enclave, i cittadini lo conoscono abbastanza bene da accettare qualsiasi armatura esso indossi.
- Le guardie dei cancelli e gli schiavi non reagiscono.
- I PNG che non riescono ad avvistare l'eroe non reagiscono (ad esempio, se l'eroe si trova dietro ad un muro o ad un PNG).

In aggiunta, vige la regola che dispone che gli ex compagni dell'eroe non reagiscano aggressivamente alle armature per un'ora, dopo aver abbandonato il gruppo dell'eroe.

1.6 Magia

1.6.1 Nuova funzione „MagicSummonCompanion“

Questa funzione è stata creata per introdurre nuove pergamene di evocazione dei compagni.

Per realizzare le nuove pergamene magiche, avete bisogno di due template: il template specifico della pergamena, e un incantesimo al quale il template della pergamena si deve riferire. In questo template del nuovo incantesimo, la variabile "FuncOnTargetHit" deve contenere la stringa MagicSummonCompanion. Specificate il nome del compagno nella variabile "Spawn"; poi inserite il numero identificativo (GUID) prendendolo dal template della creatura che volete evocare.

Esempio: Il template relativo all'incantesimo "Magic_Spells_Adanos_Spl_SummonGolem.tple" contiene l'identificativo (ID) della creatura "Golem_Golem.tple": "59B9C7A6FCB85B49A526538958F4B989".

2 Nuovi parametri nel ge3.ini

C'è una discreta quantità di modifiche fatte al g3.ini. Due nuove entrate richiedono una spiegazione aggiuntiva.

2.1 DisableDEP

Qualche giocatore, specialmente gli utenti Vista, non riesce a giocare a Gothic 3 e appare un messaggio che dice "Genome Gaming System ha smesso di funzionare". La principale ragione di questo è un meccanismo di sicurezza di Vista (e di qualche altro sistema operativo) chiamato "Data execution prevention" (NdT: prevenzione all'esecuzione dei dati, non rende possibile che dati identificati come tali possano essere eseguiti come istruzioni), o in breve: DEP.

Questo meccanismo di protezione può essere disattivato manualmente dal pannello di controllo del sistema operativo. Per coloro che non lo volessero disattivare, o non lo sapessero fare, abbiamo aggiunto il parametro "DisableDEP" nel g3.ini.

Quando questo parametro è impostato su "true", se tutto va bene il messaggio non si dovrebbe più mostrare.

Se non si sono avuti problemi con questo messaggio, vi chiediamo di lasciare il valore di default, "false".

Usate questo parametro a vostro rischio e pericolo!
Può ancora causare problemi mentre si gioca.

2.2 Threads.Priority

Questo parametro può dare a Gothic 3 una priorità più alta rispetto alle altre applicazioni correntemente in esecuzione nel computer, ad esempio Acrobat Reader. L'obiettivo che si vuole raggiungere incrementando la priorità di Gothic 3 è di dare più tempo di CPU al gioco. Questo dovrebbe dare prestazioni migliori, ma non è generalmente assicurato.

I valori sono:

0=Normale (default),

1=Medio,

2=Massimo.

Provate pure, ma se notate effetti collaterali negativi annullate le modifiche. Sappiamo dai nostri test che una priorità di 1 (Medio) può creare problemi con i controlli del gioco su computer più lenti, causando ritardi nell'esecuzione dei comandi da tastiera e mouse. Perciò i cambiamenti di Thread.Priority sono a vostro rischio e pericolo.

Traduzione italiana a cura di Gothic Italia

