

Enhanced Edition

# GOthic 3



1	Da ora in poi c'è più di una variante di gioco.....	3
2	Bilanciamento Alternativo ("BA").....	4
2.1	Attivare o disattivare il Bilanciamento Alternativo .....	4
2.2	Revisione di abilità e incantesimi .....	5
2.2.1	Abilità nel combattimento.....	5
2.2.2	Abilità nella caccia.....	6
2.2.3	Abilità nella magia.....	6
2.2.4	Abilità nella forgiatura.....	7
2.2.5	Abilità nel furto .....	7
2.2.6	Abilità nell'achimia.....	8
2.2.7	Altre abilità .....	8
2.2.8	Magia del controllo .....	9
2.2.9	Magia di trasformazione.....	9
2.2.10	Magia d'evocazione.....	10
2.3	Revisione di armi, armature, ecc. ....	10
2.3.1	Spade .....	10
2.3.2	Armi grandi.....	11
2.3.3	Bastoni.....	11
2.3.4	Archi .....	12
2.3.5	Balestre .....	12
2.3.6	Frecce e dardi .....	12
2.3.7	Armature .....	13
2.3.8	Scudi.....	14
2.3.9	Elmi .....	14
2.3.10	Pozioni con effetti permanenti .....	14
2.3.11	Artefatti.....	14
2.4	Modifiche aggiuntive .....	14

3	Nuova IA nei combattimenti.....	16
3.1	Attivare e disattivare la IA alternativa .....	16
3.2	Caratteristiche.....	16
3.2.1	Sistema di parata .....	17
3.2.2	"Rabbia" ed animali .....	17
3.2.3	Livello di difficoltà variabile .....	17
4	Con il Bilanciamento Alternativo o l'IA alternativa .....	18
5	Altri cambiamenti .....	18
5.1	Installazione .....	18
5.2	Nuove opzioni nel menù.....	18
5.3	Sonoro .....	19
5.4	Grafica .....	19
5.5	Dialoghi .....	19
5.6	Missioni.....	19
5.7	Oggetti .....	20
5.8	PNG.....	20
5.9	Problemi di bilanciamento.....	21

# Introduzione alla Community Patch 1.7x

Questa patch sicuramente sollevierà delle domande, a cui troverete risposta (almeno a quelle più importanti) in questo manuale.

Prima che vi meravigliate o addirittura arrabbiati per qualcosa, sicuramente sarà utile leggere quanto segue. Se non ne avete voglia, leggete almeno le parti in grassetto.

## **1 Da ora in poi c'è più di una variante di gioco**

Nei forum di Gothic 3 (il forum della JoWood e World of Gothic) si leggeva spesso che il gioco è troppo sbilanciato. Si criticava per esempio:

- che non c'è bisogno di avere una strategia in combattimento, in quanto è possibile uscire vincitori semplicemente premendo in maniera monotona un tasto del mouse;
- che i valori delle varie armi non sono bilanciati reciprocamente in maniera adeguata (lo stesso vale per le armature e per alcuni altri oggetti);
- che il solo leggere i libri sui leggi consentiva di ottenere punti in alchimia a sufficienza;
- che non c'è praticamente nessuna difficoltà nell'imparare abilità ed incantesimi, consentendo quindi all'eroe di sbloccare tutto durante il gioco in maniera facile;
- che alcune abilità, come le rigenerazioni, hanno effetti esagerati;
- ...e così via.

Ovviamente è anche una questione di gusti personali. Ciò che è troppo facile o noioso per un giocatore, potrebbe andare bene ad un altro. E ci son sempre giocatori per i quali Gothic 3 è troppo difficile.

Dato che non è possibile dare un giudizio oggettivo e che molte questioni richiedono modifiche sostanziali, abbiamo deciso di lasciare il "normale" Gothic 3 in gran parte com'era prima in termini di bilanciamento. Abbiamo solo modificato solo alcune cose che erano chiaramente sbagliate.

Ovviamente dovevamo accontentare anche coloro che han trovato Gothic 3 troppo facile fino ad ora. È per questo che abbiamo incluso due nuove opzioni, che spiegheremo più nel dettaglio dal capitolo 2 al capitolo 4:

**a) "Bilanciamento Alternativo" ("BA")**

**b) Nuovo comportamento in combattimento ("IA alternativa")** per umani, orchi, animali e mostri.

Dietro a ciascuno di quei termini si nasconde una grande quantità di modifiche. Ciascuna opzione può essere attivata o disattivata indipendentemente.

Queste sono chiaramente solo delle opzioni! E solo una delle varie possibilità a cui si poteva pensare. Chi non condivide il nostro gusto e non vuole usare le opzioni, può ancora continuare a giocare senza attivarle.

Tutti gli altri cambiamenti sono indipendenti da esse!

Se si vuole giocare o meno con il "Bilanciamento Alternativo" attivato è una scelta fondamentale da fare prima dell'inizio del gioco. Non è possibile cambiare a gioco iniziato!

Le partite salvate con BA attivo sono separate da quello senza, giacché non sono compatibili e potrebbero portare a malfunzionamenti.

Il nuovo bilanciamento dell'IA invece può essere attivato o disattivato facilmente anche a partita già iniziata.

Un rapporto completo sulle modifiche apportate da BA ed IA alternativa può essere trovato nel log degli aggiornamenti della patch. Nelle pagine che seguono abbiamo sviluppato alcuni punti sui quali vorremmo spendere alcune parole in più.

Leggete il manuale senza fretta, provate le nuove opzioni se siete interessati e quindi decidete per una delle varianti di gioco – solo voi potete sapere se Bilanciamento Alternativo e/o IA alternativa sono di vostro gradimento.

Solo un ultimo consiglio riguardante bilanciamento ed IA: se di solito giocavate a Gothic 3 a difficoltà facile o media, dovrete continuare a farlo. Se consideravate il gioco troppo facile, dovrete cominciare comunque a difficoltà media, in modo da adattarvi alle nuove impostazioni. Solo a quel punto vi converrà provare le gioie (o i dolori) della difficoltà più alta. Perché ora sì che le cose si faranno interessanti!

## 2 Bilanciamento Alternativo ("BA")

Finora, l'eroe poteva apprendere praticamente tutte le abilità e ad un certo punto usare anche qualsiasi arma del gioco. Alcuni giocatori erano contenti di diventare praticamente onnipotenti, mentre altri preferirebbero un sistema di specializzazione tipico dei giochi di ruolo. Per fare un esempio, un mago che è solo un mago per tutto il gioco, che usa un bastone magico e non arco e frecce.

### 2.1 Attivare o disattivare il Bilanciamento Alternativo

Dopo aver installato la patch, il BA non è attivo. Se volete attivarlo, dovrete cliccare sul pulsante a sinistra nel menù principale:



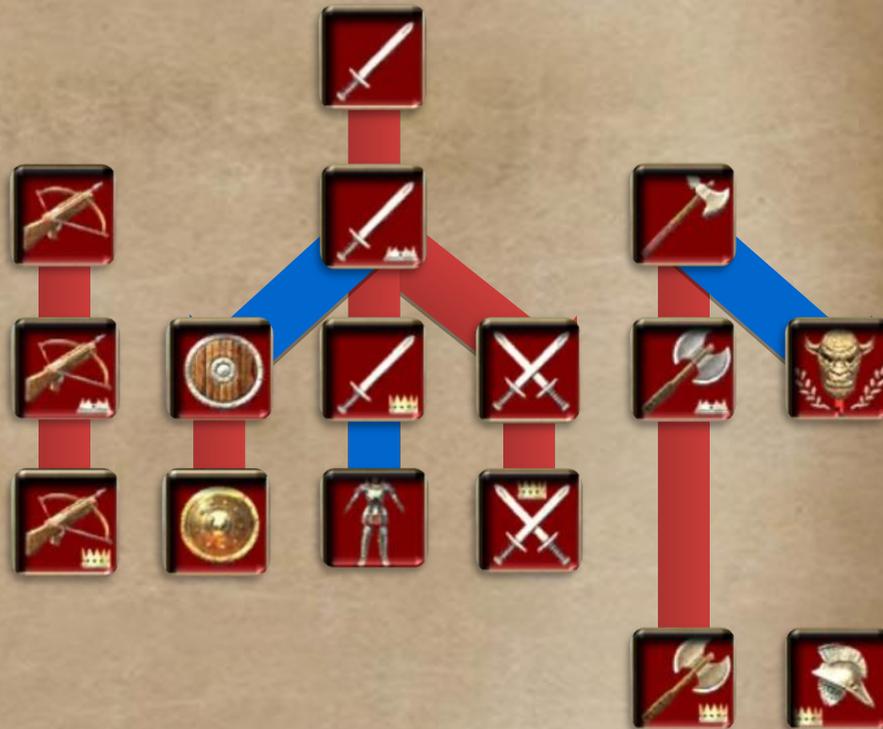
## 2.2 Revisione di abilità e incantesimi

Legenda generale dei colori:

- Le informazioni scritte in **NERO** sono quelle relative alla versione regolare del gioco, senza BA.

- I valori nuovi o modificati con il BA attivato sono invece colorati (principalmente in **BLU**).

### 2.2.1 Abilità nel combattimento



Nome dell'abilità	Abilità richiesta	PA	Forza	Ab. nella caccia	Antica conosc.	Oro
Spadaccino	-	-	100	-	-	-
Forte spadaccino	Spadaccino	10	150	-	-	2500
Maestro spadaccino	Forte spadaccino	20	200	-	-	5000
Combattente con due spade	Forte spadaccino	15	170 (150)	140 (150)	-	2500
Maestro delle due spade	Combattente con due spade	25	220 (200)	190 (200)	-	5000
Sterminatore di orchi	Armi grandi	15	150	-	-	2500
Armi grandi	-	10	150	-	-	1000
Armi grandi II	Armi grandi	20	200	-	-	2500
Armi grandi III	Armi grandi II	30	250	-	-	5000
Balestra pesante	-	5	100	-	-	1000
Balestriere	Balestra pesante	10	150	-	-	2500
Maestro balestriere	Balestriere	15	200	-	-	5000
Parata con lo scudo	Forte spadaccino	10	150 (125)	100	-	1000
Parata forte con lo scudo	Parata con lo scudo	15	200 (150)	125	-	2500
Paladino	Maestro spadaccino	15	200 (150)	-	50	5000
Rigenerazione	-	30	300	-	-	10000 (5000)

## 2.2.2 Abilità nella caccia



Nome dell'abilità	Abilità richiesta	PA	Abilità nella caccia	Oro
Arco	-	-	100	-
Arciere	Arco	15	150	3500 (2500)
Maestro arciere	Arciere	25	225 (200)	7000 (5000)
Cacciatore	-	5	125 (-)	1500 (1000)
Grande cacciatore	Cacciatore	15	175 (150)	2500
Cacciatore d'orchi	Grande cacciatore	15	225 (200)	3500 (2500)
Cacciatore silenzioso	-	3	115 (150)	1000
Prendere pelli di animali	Cacciatore silenzioso	3	125 (120)	500 (1000)
Prendere pelli di rettili	Cacciatore silenzioso	3	130	500 (1000)
Denti, artigli e corna	Cacciatore silenzioso	3	120 (110)	500 (1000)

## 2.2.3 Abilità nella magia



Nome dell'abilità	Abilità richiesta	PA	Antica conosc.	Oro
Bastoni	-	3	50 (-)	1000
Bastoni II	Bastoni	4	100 (50)	2000 (2500)
Bastoni III	Bastoni II	5	150 (100)	3000 (5000)
Scettri magici	Bastoni	6	60 (50)	2500
Migliora tuniche	Apprendim. rapido	15	125 (100)	2500
Apprendimento rapido	-	7	50 (100)	3000 (5000)
Druido	Migliora tuniche	15	150 (100)	5000
Mago del fuoco	Rigenerazione mana	30	250 (200)	7500 (5000)
Mago dell'acqua	Rigenerazione mana	30	250 (200)	7500 (5000)
Mago oscuro	Rigenerazione mana	30	250 (200)	7500 (5000)
Rigenerazione mana	Apprendim. rapido	30	200 (250)	10000 (5000)



## 2.2.6 Abilità nell'achimia



Nome dell'abilità	Abilità richiesta	PA	Alchimia	Oro
Mescere pozioni curative	-	-	10 (-)	-
Mescere pozioni di mana	Mescere pozioni curative	3	20	1000
Pozioni con effetti permanenti	Mescere pozioni di trasformazione	8	60 (40)	4000 (2500)
Creazione veleni	-	3	35 (20)	2000 (2500)
Mescere pozioni di trasformazione	Mescere pozioni di mana	5	40 (60)	2500 (5000)
Spada avvelenata	Creazione veleni	10	45 (40)	1000
Freccia avvelenata	Creazione veleni	8	40	1500 (1000)
Freccia di fuoco	-	8	30 (20)	1500 (1000)
Freccia esplosiva	Freccia di fuoco	10	80 (60)	2500
Freccia affilata	-	-	-	5000

## 2.2.7 Altre abilità



Nome dell'abilità	Abilità richiesta	PA	Alchimia	Oro
Acrobazia	-	10	-	1000
Resistenza del lupo	-	18	-	1500 (1000)
Resistenza al freddo	-	15	-	3000 (1000)
Resistenza al calore	-	15	-	3000 (1000)
Resistenza alle malattie	-	20	35 (-)	2000 (500)
Resistenza al veleno	-	20	35 (-)	2000 (1000)

## 2.2.8 Magia del controllo



Incantesimo	Incantesimo / abilità richiesti	PA	Antica conosc.	Costo Mana	Oro	Dio
Luce	-	2	5	10	500	N
Cura malattia	Luce	4	15 (10)	20	1000	N
Cura veleno	Luce	4	15	45 (50)	1000	N
Guarigione	Cura malattia	10	30	60	1700	N
Cura altro	Guarigione	5	40	50 (60)	1500 (2500)	N
Evoca spada fiammeggiante	Luce	5	45	60	2500	N
Palla di fuoco	Apprendim. rapido	5	50	15-30	1500 (1000)	N
Distruggi il male	Luce	5	110	30-100 (50-100)	4000 (5000)	N
Onda di fuoco	Palla di fuoco	7	120 (95)	90 (75)	7500 (3500)	N
Benedici arma	Distruggi il male	15	230	100	5000 (3500)	S
Meteora	Onda di fuoco	15	240	130 (90)	7500 (4500)	S
Parola di dominio	Evoca spada fiammeggiante	15	210 (250)	140 (100)	10000 (8000)	N (S)
Pioggia di fuoco	Mago del fuoco	25	250 (200)	300 (90)	15000 (5000)	S (N)

## 2.2.9 Magia di trasformazione



Incantesimo	Incantesimo / abilità richiesti	PA	Antica conosc.	Costo Mana	Oro	Dio
Telecinesi	-	2	15 (25)	35 (50)	500 (2000)	N
Evoca animali	-	4	20 (15)	50	1000	N
Addomestica	Evoca animali	4	30 (35)	40	1000 (1500)	N
Lancia di ghiaccio	Apprendim. rapido	5	60	15-30	1500 (2000)	N
Sonno	Telecinesi	4	60 (100)	30	1500 (3000)	N
Evoca goblin	Evoca animali	5	65 (45)	40	2500 (2000)	N
Forma animale	Evoca animali	5	75	60	2500	N
Esplosione di ghiaccio	Lancia di ghiaccio	7	130	120	6000 (7000)	N
Onda di gelo	Lancia di ghiaccio	10	140 (120)	135 (90)	9000 (8000)	N
Scassinare	Telecinesi	10	200 (230)	180 (20)	4000 (5000)	N (S)
Evoca golem	Evoca goblin	15	250 (205)	110 (90)	7500	S (N)
Bolla del tempo	Sonno	15	240	120 (100)	6500 (5000)	S
Tempesta di grandine	Mago dell'acqua	25	250	300 (90)	15000 (4000)	S



Arma	Bonus	Danno	Forza	Caccia	Oro
Spadone	-	60	120	-	750
Falce di luna	-	60	120	-	5000
Stocco	Resistenza +5	60	-	120	800
Lama di luna	-	60 (80)	120	-	5000
Spada di Wenzel	-	60 (70)	160	-	8000
Ammazzaorchi	Stermin. di orchi	50	100	-	600
Spada	-	45 (50)	80 (100)	-	50
Coltello degli Hashis.	-	35 (45)	70 (90)	-	350
Spada arrugginita	-	30	60	-	30
Mazza	-	15	10	-	10
Spada del fuoco magica	-	70 (60)	-	-	-

## 2.3.2 Armi grandi

Arma	Bonus	Danno	Forza	Caccia	Oro
Morning star dell'ogre	-	260 (250)	450 (500)	-	300
Krush Tarach	-	210 (200)	380 (400)	-	800
Krush Irmak	-	210 (200)	380 (400)	-	1500
Krush Agash	-	180 (175)	340 (350)	-	900
Collera del Berserker	Energia vitale +60	170 (150)	290	-	65000
Krush Pach	-	160 (150)	300	-	600
Krush Morok	-	160 (150)	300	-	700
Ascia del Berserker	Energia vitale +40	140 (135)	270	-	55000
Krush Varok	-	130 (125)	250	-	500
Ascia da battaglia barb.	Stermin. di orchi	125 (120)	250	-	35000
Martello da guerra	Energia vitale +20	125 (120)	240	-	15000
Ascia da guerra	Armi grandi III	105 (100)	200	-	21000
Mannaia	Armi grandi II	90 (85)	170	-	10000
Ascia barbata	Energia vitale +10	85 (80)	160	-	7000
Mazza dentata	-	75	150	-	150

Arma	Bonus	Danno	Forza	Caccia	Oro
Alabarda	-	70	70	-	700
Mazza chiodata	-	65	130	-	100
Krush Milok	-	60	250	-	500
Ascia da guerra arrug.	-	60	120	-	150
Lancia	-	60	-	-	500
Falce	-	40	-	-	75
Ascia da boscaiolo	-	35 (50)	80 (100)	-	40
Piccone	-	35 (50)	80 (100)	-	80
Grosso ramo	-	25	50	-	1

## 2.3.3 Bastoni

Arma	Bonus	Bonus mana	Danno	Antica conosc.	Oro
Bastone della morte	Rigen. mana, Mo.	-	80 (60)	260	60000
Bastone del dominio	Rigen. mana, Mdf.	-	80 (60)	260	60000
Bast. dell'equilibrio	Rigen. mana, Mda.	-	80 (60)	260	60000
Bast. dello sciamano	-	-	50	-	100
Bastone dell'invuln.	Ogni protezione +40	-	45	140	53000
Bastone del Mo.	P. da elementi +40, Mo.	100 (50)	40	160	30000
Bastone del Mdf.	P. dal fuoco +40, Mdf.	100 (50)	40	100	30000
Bastone del potere	Rigenerazione mana	-	40	150	26000
Bastone del Mda.	P. dal ghiaccio +40, Mda.	100 (50)	40	160	30000
Bastone della protez.	Ogni protezione +30	-	35	100	27500
Bastone della natura	En. vitale +50 (+25), Dr.	50 (25)	30	100	12000
Bastone della magia	-	75 (50)	30	100	12000
Bast. dell'oscurità	Mago oscuro	-	25	80	15000
Bastone del fuoco	Mago del fuoco	-	25	50	15000
Bastone della difesa	Ogni protezione +15	-	25	60	12500
Bastone dell'acqua	Mago dell'acqua	-	25	80	15000
Bast. della stregon.	-	40 (25)	20	50	4000

Abbreviazioni:

- "Mo" = Mago oscuro
- "Mdf" = Mago del fuoco
- "Mda" = Mago dell'acqua
- "Dr" = Druido

Arma	Bonus	Danno	Forza	Antica conosc.	Oro
Bast. del giudizio	P. armi da taglio +25	120 (85)	130 (-)	150 (-)	2000
Bast. con lama	P. armi da taglio +15	95 (70)	120 (140)	100 (-)	1000 (18000)
Bast. punta ferro	P. armi da taglio +10	75 (55)	110 (-)	50 (-)	180

### 2.3.4 Archi

Arma	Bonus	Danno	Ab. nella caccia	Oro
Arco demoniaco	-	150 (120)	290 (250)	52000
Arco runico	Maestro arciere	140 (115)	270 (240)	42000
Morte silenziosa	-	130 (115)	250 (230)	36000
Nimrod	-	120 (110)	230 (220)	30000
Portatore di morte	-	115 (105)	220 (210)	52000 (25000)
Arco di corno	-	110 (100)	210 (200)	42000 (20000)
Squartatore d'orchi	Cacciatore d'orchi	105 (95)	200 (190)	21000
Arco da battaglia	Arciere	100 (90)	190 (180)	18000
Arco dell'esercito	-	95 (90)	180 (170)	15000
Arco di quercia	-	90 (80)	160 (150)	12000
Arco del ranger	Grande cacciatore	85	170 (160)	13000 (18500)
Arco da guerra	-	80 (70)	130	5000
Squartatore di lupi	Cacciatore	80 (75)	150 (140)	9500
Arco lungo	-	75 (70)	140 (120)	3200
Arco composito	-	70 (65)	120 (110)	1600
Arco d'osso	-	60 (55)	110 (100)	800
Arco degli Hashishin	-	55 (50)	100 (90)	400
Arco da caccia	-	50 (45)	90 (80)	200
Arco	-	45 (40)	80 (70)	100

### 2.3.5 Balestre

Nota: Le balestre non sono state modificate.

Arma	Bonus	Danno	Forza	Oro
Krash Morra	-	200	280	60000
Balestra da guerra	-	190	265	45000
Balestra pesante	-	180	250	35000
Ammazza-rinoceronti	-	170	235	25500
Balestra nordmariana	-	160	210	12800
Mietitore di sangue	-	150	195	6400
Balestra del mercenario	-	140	180	3200
Morte dello schiavo	-	130	165	1750
Balestra del cacciatore di teste	-	120	150	1000
Balestra dell'orco	-	110	135	750
Balestra	-	100	100	500

### 2.3.6 Frecce e dardi

Nota: In questo caso, i prezzi fra parentesi si riferiscono solo alle precedenti versioni di Gothic 3. Con la CP 1.7x troverai i prezzi in blu anche senza BA.

Munizione	Bonus	Danno	Oro
Freccia affilata	-	35 (-)	100 (-)
Freccia esplosiva	Fuoco	30	200 (250)
Spaccatesta	Abbatte il nemico	20	60 (80)
Freccia di fuoco	Fire	10	40 (50)
Freccia	-	0	2
Freccia avvelenata	Veleno	0	70 (100)
Dardo affilato	-	20	20
Dardo	-	0	4

## 2.3.7 Armature

Armatura	Armi da taglio	Armi da impatto	Armi da lancio	Fuoco	Ghiaccio	Energia	Bonus	Reput.	Oro
Armatura leggera del ribelle	30 (20)	25 (20)	25 (10)	-	-	-	-	-	5000
Armatura del ribelle	40	40	40 (20)	-	-	-	-	20 (25)	20000 (30000)
Armatura pesante del ribelle	80 (60)	80 (60)	50 (30)	-	-	-	-	40 (50)	60000 (70000)
Armatura cerimoniale	110 (80)	110 (80)	90 (40)	-	-	-	-	50	110000 (125000)
Armatura da paladino	150 (100)	150 (100)	150 (100)	-	-	-	-	60 (50)	190000 (150000)
Tunica del fuoco (T)	45	45	20	30 (15)	30	15	F	40 (25)	55000 (65000)
Armatura leggera del mercenario degli orchi	30 (20)	25 (20)	25 (10)	-	-	-	-	-	5000
Armatura del mercenario degli orchi	50 (40)	50 (40)	40 (20)	-	-	-	-	25	25000 (30000)
Armatura pesante del mercenario degli orchi	90 (60)	90 (60)	75 (30)	-	-	-	-	50	80000 (70000)
Armatura dell'orco	150 (100)	140 (100)	130 (100)	10 (25)	10 (25)	10 (25)	-	75	160000 (180000)
Armatura leggera degli Hashishin	30 (20)	30 (20)	25 (15)	-	-	-	C	-	6000
Armatura degli Hashishin	60 (40)	60 (40)	50 (20)	- (10)	-	-	C	40 (25)	40000
Armatura degli Hashishin d'élite	100 (60)	100 (60)	90 (40)	20	- (20)	15 (20)	C + V	60 (50)	140000 (90000)
Armatura nordmariana leggera	60 (40)	60 (40)	40 (20)	-	30	-	F	25	35000
Armatura nordmariana	95 (60)	95 (60)	70 (30)	-	45	-	F	50	100000 (64000)
Armatura nordmariana pesante	135 (80)	130 (80)	100 (60)	-	60	-	F	60	165000 (120000)
Abiti leggeri dei Nomadi (T)	20	20	15 (10)	-	-	-	C	-	6000
Abiti dei Nomadi (T)	45 (40)	45 (40)	30 (20)	-	-	-	C	40	45000 (35000)
Abiti pesanti dei Nomadi (T)	60	60	40 (30)	30 (10)	-	-	C	50	85000 (80000)
Tunica dell'acqua (T)	45	45	20	15 (30)	30 (15)	30 (15)	M	40 (25)	55000 (60000)
Abiti da ranger (T)	35 (30)	35 (30)	30	-	-	-	CS	25	27000 (25000)
Tunica da druido (T)	45 (30)	45 (30)	40 (15)	20 (10)	20 (10)	20 (10)	-	40 (25)	50000 (20000)
Abiti da contadino (T)	10 (5)	10 (5)	-	-	-	-	-	-	450 (300)
Abito di cuoio (T)	15 (10)	15 (10)	10 (5)	-	-	-	-	-	1500 (1000)
Tunica di Adanos (T) (300 Antica conoscenza)	55 (40)	55 (40)	50 (40)	40	40	40	A	-	150000

### Legenda:

(T) = Armatura considerata come tunica

C = Resistenza al calore

V = Resistenza al veleno

F = Resistenza al freddo

M = Resistenza alle malattie

CS = Cacciatore silenzioso

A = Mago dell'acqua

### 2.3.8 Scudi

Per usare lo Scudo del paladino, lo Scudo reale o lo Scudo runico è necessaria l'abilità "Parata forte con lo scudo"; per gli altri scudi solo l'abilità base "Parata con lo scudo".

Scudo	Armi da taglio	Armi da impatto	Armi da lancio	Fuoco, ghiaccio, energia	Forza	Oro
Scudo reale	45 (40)	45 (40)	50 (40)	-	225	20000 (21000)
Scudo runico	35	35	35 (40)	15 (10)	250	22000 (20000)
Scudo del paladino	30	10	40 (35)	-	200	10500
Scudo del cavaliere	25	25	35	-	175	8500
Scudo del teschio	20	20	25	-	165	4500
Scudo rotondo	15	15	25 (20)	-	160	3000
Scudo di cuoio	5	5	10	-	150	800
Scudo di legno	5	5	8	-	-	500
Scudo di legno rotto	3	3	4	-	-	500

### 2.3.9 Elmi

Elmo	Armi da taglio	Armi da impatto	Armi da lancio	Fuoco, ghiaccio, energia	Antica conosc.	Oro
Corona di Adanos	35 (40)	35 (40)	35 (40)	-	250	10000
Elmo di Ejnar	25 (15)	25 (15)	-	-	-	5500
Elmo cornuto	25 (16)	-	-	-	-	4000 (6000)
Elmo del primo paladino	15 (10)	- (10)	15 (-)	10	-	2000
Corona di Myrtana	15 (10)	-	-	-	-	3000
Ermo cornuto leggero	15 (14)	10 (-)	-	-	-	2000 (3000)

### 2.3.10 Pozioni con effetti permanenti

Pozione permanente	Aumento dell'attributo	Oro
Abilità nella caccia	3 (2)	800
Forza	3 (2)	800
Energia vitale	8 (4)	800 (600)
Mana	8 (4)	800 (600)
Resistenza	8 (4)	800 (500)

### 2.3.11 Artefatti

Artefatto	Aumento dell'Antica conoscenza	Oro
Tavoletta di pietra	3 (5)	500 (75)
Tavoletta di pietra logorata	6 (10)	1000 (150)
Libro di Aidan	12 (20)	1000

### 2.4 Modifiche aggiuntive

Le seguenti modifiche sono solo esempi di altri cambiamenti con il BA attivato. La lista non è completa!

- "L'eroe deve investire il doppio dell'oro e dei punti apprendimento per aumentare forza, abilità di caccia o antica conoscenza se ha già 250 punti o più": questa è una delle varie modifiche messe in atto per rendere l'oro ed i punti apprendimento più "preziosi". Ed in questo caso anche le piante e le pozioni che aumentano quei valori in maniera permanente.

- “(Quasi ogni) quest, nella quale l’eroe deve uccidere qualcuno, sarà cancellata o non potrà più essere completata se muore il mandante”: questa modifica fa sì che l’eroe non uccida ogni PNG che trova sul suo cammino senza poi pagarne le conseguenze negative.

Esempio: quando l’eroe uccide Gunock prima che la missione di Gunock “Uccidi Torn” sia completata, sarà impossibile finirla.

Uccidendo più tardi Torn, non si riceverà alcuna esperienza.

Questo cambiamento ha effetto solo su un totale di 35 quest, nelle quali una cancellazione era giustificabile e tecnicamente possibile.

- “L’abilità “Acrobazia” non renderà più l’eroe immortale quando cade”: Gothic 3 si contraddiceva da solo su questo punto. Nella descrizione si diceva che l’eroe non può morire per una caduta accidentale, mentre gli insegnanti ammonivano chiaramente l’eroe che questa abilità non l’avrebbe reso immortale.

Con il BA abbiamo puntato ad un maggior realismo.

- “Gli incantesimi Tempesta di grandine, Pioggia di fuoco e Bolla temporale avranno effetto attorno al PNG bersaglio, non attorno all’eroe”: la destinazione di questi incantesimi è stata cambiata principalmente per ragioni pratiche. Lanciare uno di questi incantesimi richiedeva così tanto tempo che i nemici generalmente potevano raggiungere l’eroe e colpirlo ancora prima che l’incantesimo fosse stato lanciato.

- “Nuovo sistema di calcolo di danno e protezione quando i PNG attaccano l’eroe con armi da mischia”:  
Nella variante normale del gioco, il danno che un PNG causa è basato solamente sulla sua forza, o meglio sul “livello” del PNG. E la protezione dell’armatura dell’eroe diminuisce il danno in percentuale. In questo modo l’eroe poteva raggiungere una protezione massima del 90%. Ma questo vale sia per un saprofago che per un troll,

cosicché l’eroe, indossando la miglior armatura del gioco, è ancora danneggiato dal saprofago, sebbene solo per pochi punti salute.

Con il BA attivato, il danno causato da un umano o da un orco all’eroe è connesso non solo alla forza del PNG, ma anche al danno dell’arma usata dal nemico stesso. Quando un nemico attacca usando solo i pugni, è ora meno pericoloso di un altro avversario che invece usa, per esempio, un ascia da battaglia.

D’altra parte, l’armatura dell’eroe non funziona più secondo una percentuale, ma secondo valori definiti. Se l’eroe ha una buona armatura, allora i nemici più deboli difficilmente potranno ferirlo ancora. Per essere sicuri che non diventi del tutto immune dai loro attacchi, una piccola percentuale causerà comunque un leggero danno.

Non sono state modificate le battaglie fra PNG stessi, gli attacchi dell’eroe e neppure le formule degli attacchi con armi a distanza e magie.

- “Gli avversari dell’eroe subiscono meno danni durante i combattimenti nell’arena”: obiettivo di questo cambiamento è rendere i combattimenti nell’arena un po’ più difficili e quindi interessanti.
- “Diminuita la capacità di riarmarsi dei PNG disarmati”: quando si sconfigge un PNG in combattimento, prendendo la sua arma ed il suo scudo e poi andandosene, la volta successiva che lo si incontra solitamente avrà lo stesso equipaggiamento. È possibile sfruttare questa cosa per far su un bel po’ di denaro velocemente, per esempio continuando a stendere dei ranger e portandogli via il loro costoso arco.  
Per trovare una soluzione a questo problema del gioco, i PNG sconfitti non avranno nuovamente il loro equipaggiamento “standard” se il BA è attivo. Saranno invece riequipaggiati secondo un sistema parzialmente casuale con armi relativamente semplice come

mazze, spade arrugginite, scudi, archi e balestre normali.

Talvolta i PNG avranno comunque le stesse armi. Le eccezioni sono costituite dai sette vecchi amici dell'eroe (Angar, Diego, Milten, Gorn, Lester, Lee and Lares), tutti i suoi compagni di viaggio e tutti gli avversari dell'arena.

- "Alcune armi particolarmente potenti non possono più essere comprate dai mercanti. È possibile trovarle solo nei forzieri": queste armi sono: "Bastone del Mago dell'Acqua", "Bastone della protezione", "El Bastardo" e "Balestra da guerra", come pure gli archi "Morte silenziosa" e "Nimrod". L' "Ascia da guerra barbarica" può essere comprata solo da un commerciante ora.

### 3 Nuova IA nei combattimenti

In poche parole, la "IA alternativa" è un tentativo di migliorare le tattiche di combattimento dei personaggi non giocanti ("PNG"), specialmente nei combattimenti a distanza ravvicinata, rendendoli così più interessanti e piacevoli.

Le modifiche interessano tutti i tipi di nemici, dagli umani ai mostri.

#### 3.1 Attivare e disattivare la IA alternativa

Per attivare l'IA alternativa, aprite il menù delle opzioni di Gothic 3 ed entrate nel menù relativo al livello di difficoltà.

Qui è possibile attivare o disattivare questa opzione spuntando o meno la casella relativa.

La nuova IA può essere disattivata anche durante il gioco senza alcun problema di incompatibilità con i salvataggi o cose del genere. Potrebbe comunque portare ad alcuni piccoli errori nelle tattiche di combattimento degli avversari se essa viene attivata o disattivata proprio durante uno scontro!

#### 3.2 Caratteristiche

L'IA alternativa è principalmente una tattica di combattimento ravvicinato per PNG completamente rivista. Ecco le caratteristiche di questa opzione:

### 3.2.1 Sistema di parata

Attivando l'IA alternativa il sistema di parata di Gothic 3 subisce una modifica.

Mentre si para (premendo il tasto destro del mouse), ora si può bloccare tutto il danno. Per fare ciò, il nemico di cui si vuole parare il colpo deve essere almeno inquadrato.

Alcuni attacchi possono ancora passare, per esempio gli affondi ed i fendenti, che solitamente sono attivati premendo in maniera prolungata il tasto sinistro mentre si è in modalità parata. Solo una parata effettuata tenendo sollevato lo scudo può bloccare quel tipo di attacchi.

Per bilanciare il fatto che la parata ora blocca l'intero ammontare dei danni, la sua durata è stata ridotta a 2,5 secondi, dopo i quali l'eroe si "rilassa" automaticamente e deve ricominciare la parata dall'inizio.

Attenzione: le nuove regole valgono anche per i PNG che utilizzano delle armi!

In aggiunta, l'eroe ora rigenera la propria resistenza più lentamente se sta parando.

### 3.2.2 "Rabbia" ed animali

Gli animali ora si possono "arrabbiare" se l'eroe colpisce più volte in poco tempo. In questo caso effettueranno un rapido contrattacco, durante il quale ignoreranno qualsiasi danno. Inoltre, non si ritrarranno

se colpiti. Ovviamente subiranno i danni normalmente, ma allo stesso tempo potranno colpire il proprio avversario.

Se il loro attacco avrà successo si calmeranno, finché non si arrabbieranno nuovamente.

Questo sistema dovrebbe diminuire i continui attacchi rapidi dell'eroe e dare ai mostri una (piccola) possibilità di difendersi.

Suggerimento: in branco, gli animali si comportano in maniera più coerente e controllano la loro rabbia, perciò è meno pericoloso colpirli velocemente in continuazione.

### 3.2.3 Livello di difficoltà variabile

Un vantaggio aggiuntivo dell'IA alternativa è il livello di difficoltà variabile. La probabilità di sbagliare e compiere decisioni errate in combattimento per orchi, umani ed alcuni altri avversari è basata sulla situazione.

Con il livello di difficoltà impostato su "basso", è più facile che un PNG faccia una mossa sbagliata o vada a vuoto rispetto a quando è impostato su "medio" o "difficile".

Il livello di difficoltà dell'IA dipende principalmente dal livello di difficoltà generale del gioco (impostabile nel menù), secondariamente dal livello dell'eroe, ed infine dalla singola situazione. Durante i combattimenti nell'arena gli avversari sono più concentrati rispetto al solito, quindi fanno anche meno errori.

## 4 Con il Bilanciamento Alternativo o l'IA alternativa

Oltre ai cambiamenti connessi solamente al BA o alla IA alternativa, ce ne sono una manciata che hanno effetto in entrambi i casi.

I più importanti sono:

- "L'eroe può essere attaccato da vicino da un massimo di uno, due o tre avversari allo stesso tempo (in base al livello di difficoltà)": per il numero di avversari attivi c'è una formula semplice. A difficoltà facile continuerà ad attaccare solo un nemico, a media un massimo di due avversari, a difficile attaccheranno in gruppi da massimo tre PNG.
- La frequenza d'attacco di quasi tutti gli avversari è stata ridotta. Fanno eccezione solo le mummie e gli zombi. Sono finiti gli attacchi fulminei di lupi, cinghiali selvatici, guardie del tempio, ecc.
- Alcuni maghi ora sono in grado di evocare delle creature che li supportino in combattimento contro l'eroe. Per esempio, lo sciamano Grok evocherà un demone.

## 5 Altri cambiamenti

Nei paragrafi seguenti troverete alcuni punti del log degli aggiornamenti che necessitavano di ulteriori spiegazioni e che non hanno nulla a che fare con BA od IA alternativa, ma piuttosto con tutte le varianti di gioco.

### 5.1 Installazione

- "Installazione delle DirectX 9.0c di Novembre 2008 se non sono già installate": questo software sarà installato automaticamente, per ridurre la richiesta di supporto nei forum. Specialmente gli utenti di Vista non sono consapevoli che le DX9 sono da installare in aggiunta alle DX10. Non preoccupatevi: versioni più nuove di questa non saranno sovrascritte!

### 5.2 Nuove opzioni nel menù

- "Aggiunta l'impostazione "Ottimale" per la cache delle risorse": quest'impostazione farà sì che il gioco calcoli appositamente la scelta migliore in base all'hardware.
- "Aggiunta l'impostazione "Molto Alta" per i dettagli degli oggetti": ci sono sempre stati anche dei valori piuttosto alti per i dettagli degli oggetti, ma che non potevano essere attivati dal menù. Finora per farlo bisognava modificare i file .ini manualmente o usare il Gothic 3 Game Tool.

- ""Cartoon Shader" non più disponibile": sfortunatamente, abbiamo dovuto rimuovere quest'opzione introdotta con la CP 1.6, poiché c'era bisogno di spazio per ulteriori miglioramenti negli shader.
- "Rim lighting integrata negli Shader 3.0 (opzionale)": Attraverso il Rim lighting gli spigoli degli oggetti (facendola breve) saranno illuminati di più. Quest'effetto opzionale è stato mantenuto relativamente non intrusivo. Se le parti da evidenziare con il Rim lighting dovessero essere colorate di rosso, ecco come apparirebbe il gioco:



- "Edge Smoothing ("smussamento degli angoli") implementato per gli Shader 2.0 e superiori": l'Edge Smoothing è una specie di anti-aliasing attraverso gli shader. Riduce gli "scalini" grafici attraverso un effetto di sfocamento. Attenzione: in linea di principio è possibile attivare sia l'edge smoothing sia l'anti-aliasing attraverso i driver della scheda video. Sconsigliamo di farlo.

### 5.3 Sonoro

- "Pioggia e vento possono essere sentiti": ci sono ancora alcuni problemi tecnici non risolti legati a questo punto. I suoni atmosferici possono essere uditi anche nelle caverne, inoltre spesso l'inizio e la fine dell'effetto sonoro non coincideranno con gli effetti grafici.

### 5.4 Grafica

- "L'effetto del fuoco delle palle di fuoco è stato cambiato": questo cambiamento serve solo a ridurre i cali di prestazione che si presentavano quando venivano lanciate delle palle di fuoco.

### 5.5 Dialoghi

- "Risolti alcuni piccoli errori logici nei dialoghi con Abe, Asam, [...] e Zapotek" e "Vari dialoghi con Akrabor, Bogir, [...] e Zapotek disposti nell'ordine corretto": per dare un esempio delle intenzioni di queste modifiche: c'erano alcune situazioni in cui l'eroe era in grado di iniziare un discorso senza avere le conoscenze necessarie sull'argomento, oppure occasioni nelle quali il giocatore poteva scegliere fra due possibili risposte ad una domanda, ma alla fine entrambe le scelte portavano allo stesso risultato.

### 5.6 Missioni

- Alcune missioni sono da sempre in conflitto le une con le altre. In svariati casi ora questo aspetto è implementato in maniera migliore. Esempi: la missione "Pagherò per Gonzales" ora verrà cancellata se l'eroe consegna i pagherò a Masil, e "Quanto sono leali i mercenari

degli orchii?" sar  cancellata se il messaggio da Sanford viene dato a Roland.

Nella maggior parte dei casi, le missioni opposte si escludevano a vicenda comunque, giacch  se una era completata con successo l'altra non sarebbe stata pi  risolvibile. La missione irrisolvibile continuava comunque ad essere mostrata nel diario nella sezione "missioni correnti" per tutto il resto del gioco.

## 5.7 Oggetti

- "L'avvelenamento o la benedizione non voluti di oggetti sbagliati non   pi  possibile": gli "oggetti sbagliati" di cui si parla sono scudi, archi, armature, pozioni, ecc., quindi oggetti che solitamente non si potrebbero avvelenare o benedire comunque. Questo perch  poteva in precedenza accadere a causa di un errore. Ovviamente non possiamo impedire che il giocatore faccia clic per errore su un'arma diversa.
- "Quando l'eroe prende da terra un'arma o uno scudo, lo equipagger  subito se soddisfa tutti i requisiti e ha uno slot libero a disposizione. Se   la sua arma, il gioco prover  ad assegnargli uno slot rapido". In altre parole: ci sono ancora delle situazioni in cui le armi raccolte da terra non finiscono subito sulla schiena dell'eroe. Per esempio, quando l'eroe ha gi  equipaggiate armi differenti, quando non ha abbastanza forza, abilit  di caccia o antica conoscenza per usare l'arma o quando gli manca una determinata abilit . Per gli scudi si applicano regole simili, inoltre l'eroe deve gi  avere sulle spalle un'arma ad una mano per essere sicuro che lo scudo venga equipaggiato correttamente. Le armi e gli scudi possono finire direttamente nella lista degli slot rapidi quando raccolti solamente se sono stati lasciati a terra dal giocatore stesso.

Attenzione: se uno slot rapido viene automaticamente assegnato ad un'arma, potrebbe essere che non venga scelto esattamente lo stesso slot in cui si trovava in precedenza. Questo pu  essere garantito solamente se tutti gli altri slot sono gi  riempiti con degli oggetti.

## 5.8 PNG

- "I PNG avvelenati o bruciati muoiono a causa del fuoco o del veleno soltanto se sono ostili all'eroe": il motivo di questa modifica   legato al problema che in precedenza era talvolta possibile scatenare una rivoluzione dando fuoco od avvelenando per sbaglio un PNG neutrale od addirittura amico.
- "Rinascita riattivata e corretta": ora per gli animali ed i mostri uccisi c'  una certa probabilit  che "rinascano" da qualche parte. Questo succede dopo un minimo di 120 ore dopo la morte e solo con una probabilit  limitata. Alcuni tipi di mostri, come draghi e troll, non torneranno mai in vita. Anche orchii ed umani non tornano in vita. Gli animali ed i mostri resuscitati non sono diversi da quelli originali. In altre parole, l'eroe otterr  lo stesso numero di punti esperienza uccidendoli di nuovo.
- Per vari motivi non   stato possibile risolvere completamente il problema che faceva s  che i PNG talvolta corressero attraverso rocce o muri o sparissero oltre delle texture. In ogni caso il problema dovrebbe presentarsi molto pi  raramente.

- In alcune situazioni i PNG si comportano in maniera differente rispetto a prima.  
Alcuni esempi:
  - Quando l'eroe si trasforma in una bestia d'ombra o in un'altra creatura pericolosa, sarà attaccato anche dagli orchi.
  - I ranger d'altra parte non reagiscono più automaticamente in maniera ostile quando ci si trasforma in una creatura.
  - Quando l'eroe dice ad un compagno "Aspetta qui" e si lancia in un combattimento, l'alleato non si unirà a lui, restando fermo ad aspettarlo.
  - Non si potranno più portare ovunque tutti i compagni senza preoccuparsi di chi si incontra. Altri umani e gli orchi attaccheranno i vostri alleati se appartengono ad un gruppo nemico. Come si sa, orchi e ribelli non vanno d'accordo e lo stesso vale per hashishin e nomadi. ... e così via.

Questi cambiamenti sono stati apportati perché i PNG si rivelavano particolarmente illogici o causavano addirittura qualche problema.

- "Le mucche possono essere "munte"": Per "mungere" una mucca, l'eroe deve avere una bottiglia vuota (da non confondere con una "fiala"). Dopo aver fatto clic su una mucca, un menù di dialogo si aprirà con l'opzione "(Mungi la mucca)". Attraverso quest'opzione la bottiglia vuota diventa una bottiglia di latte. Una mucca potrà essere munta nuovamente dopo almeno 96 ore.  
Le sole mucche che non possono essere munte sono quelle alla fattoria di Dennis vicino a Montera.

## 5.9 Problemi di bilanciamento

- "Modificato il calcolo dei danni dopo una caduta": i danni subiti dall'eroe o da un PNG dopo una caduta dipendono dalla durata della

caduta e dalla velocità raggiunta. La formula precedente diceva che per una caduta di massimo 1,2 secondi non ci sarebbero state perdite di punti salute, dopo una di 1,202 secondi improvvisamente 180 punti, dopo una di 2 secondi 240 punti, dopo una di 4,2 385 punti e così via. Questa formula sembrava abbastanza illogica, giacché il danno cominciava troppo repentinamente per poi aumentare abbastanza lentamente.

Con la nuova formula, i punti cominceranno ad essere sottratti un po' prima, ma il danno inizierà da valori bassi per poi aumentare in maniera sempre più sensibile secondo dopo secondo. Dopo una caduta con una durata da 0,9 a 1 secondo viene sottratto il primo punto salute, dopo 1,2 secondi 15 punti, dopo 3 secondi 700 punti, dopo 4 secondi 1530 punti e così via.

- "Aprendo dei forzieri il grimaldello si può rompere" e "Si possono trovare meno grimaldelli nei forzieri": fino ad ora i grimaldelli in Gothic 3 erano alquanto inutili. L'eroe ne aveva comunque a sufficienza nell'inventario, visto che se ne trovavano più del necessario nei forzieri. A causa di questi cambiamenti, i grimaldelli diventano più importanti ora e l'eroe dovrà presumibilmente comprarne un po' durante il gioco, quindi i mercanti ne hanno di più nell'inventario.  
Se l'eroe ha imparato l'abilità "Scassinare serrature facili", allora il grimaldello avrà una probabilità del 30% di rompersi scassinando un forziere "facile". Se ha imparato "Scassinare serrature difficili", il grimaldello si romperà con una probabilità del 30% dovendo aprire un forziere "difficile".  
In tutti gli altri casi il grimaldello farà subito il suo dovere.

- Alcune ricette sono state riviste: gli ingredienti necessari erano molto più costosi o rari del prodotto finale. Con questa patch, il numero di oggetti prodotti è stato aumentato per alcune ricette. Per esempio, con uno dei rari cuori di golem di fuoco verranno ora prodotte 24 frecce esplosive, non solo una. Il numero degli altri ingredienti (metallo e frecce) è stato aumentato di conseguenza. In alcuni casi gli ingredienti sono stati cambiati, come nella ricetta per lo stufato.
- Alcuni PNG sono ora più forti: Merdarion, Osmund e Tufail sono stati rafforzati giacché morivano troppo velocemente o troppo spesso lottando in una missione al fianco dell'eroe contro altri PNG. I "Comandanti non morti" al Tempio di Mora Sul invece sono stati resi più forti per un fatto di pura logica: come comandanti dovrebbe essere decisamente più pericolosi degli altri zombi.

© 2009 by the Community Patch Team:

Marcel "ANNOmaniac" Trotzek  
 Marco "Arthus of Kap Dun" Wernicke  
 Peter "Glockenbeat" Schramm  
 Ralf "Hans Trapp" Schulz  
 Johann-Markus "Humanforce" Hermann  
 Fabian "iks" Lempke  
 Tim "Kronos" Moser  
 Martin "mdahm" Dahm  
 Timo "Nameless2" Kuip  
 Sascha "raven" Holtbrügge  
 Axel "Reisswolf" Zur (fino alla CP 1.6)  
 Maik "RoiDanton" Sillus  
 Andreas "Solandor" Becker  
 Marc "Urban" Münchow  
 Adrian "Valfaris" Blecker  
 Zyankali~ (fino alla CP 1.6)

Ringraziamenti speciali a tutte le altre persone che ci hanno aiutato, ai traduttori ed in particolare ai nostri eccellenti tester!

Traduzione italiana a cura di Gothic Italia

