Guida all'editor di *Gothic 3 "Genome Lite Edition"*

Contenuti

1. Introduzione generale – leggere con attenzione	2
2. Avvio del "Genome Lite Edition"	3
3. Ordinamento delle finestre interne	4
4. Cambio della lingua	5
5. Creazione di nuovi file <i>info</i>	6
6. Creazione di nuovi file template	8
7. Modifica all'inventario dei template	13
8. Aggiunta di un nuovo inventario ai PNG	14
9. Modifica degli oggetti	17
10. Modifica dei PNG	22
11. Modifica dell'interfaccia grafica (GUI)	25
12. Stringtable tool (CPT tool)	29
13. Raccomandazioni aggiuntive	36

1. Introduzione generale – leggere con attenzione

- 1. Il *Genome Lite Edition* (in sigla: GLE) funziona soltanto quando *Gothic 3* (da adesso indicato con l'acronimo G3) viene aggiornato alla versione 1.75 dalla Community Patch.
- 2. È possibile installare l'editor piú volte nel proprio sistema operativo, ma è consigliabile farlo sempre in cartelle di installazione differenti fra loro; altrimenti, tutti i file sarebbero sovrascritti, qualora dovessero avere lo stesso nome. Utilizzando dei nomi differenti per i file, l'editor non li rimpiazzerebbe, ma il lavoro potrebbe essere comunque compromesso. Per esempio, dei nuovi template creati con l'editor non apparirebbero piú nell'editor stesso, perché i file di riferimento (*.lrtpl) risulterebbero sovrascritti.
- 3. Non combinare in nessun modo la cartella dell'editor di G3 con la cartella di installazione del gioco principale ("Gothic III")! Mantenerle nettamente separate.
- 4. Il G3 GLE è una variante semplificata del "vero" editor di G3; ciò significa che sono stati rimossi diversi tool (per svariate ragioni). Con il G3 GLE non è possibile modificare il "mondo" di gioco nella sua struttura di base (per esempio, posizionare o rimuovere oggetti, ecc.). Infatti, il "mondo" non può essere nemmeno caricato dall'editor. Invece, i tool implementati consentono di modificare selettivamente i dati, come i file *info* e *quest*, i template, i materiali e diversi altri elementi.
- 5. Prima di utilizzare il G3 GLE, è consigliabile fare un backup dei file *.ini presenti nella cartella di installazione dell'editor ("non" gli *.ini di G3!). In questo modo, se l'editor dovesse andare in crash, basterà semplicemente ricopiare, nella cartella "Ini" dell'editor, i file *.ini del precedente backup effettuato. Cancellare sempre tutti i file dalla cartella "Ini" dell'editor, prima di copiarci i file salvati in precedenza per il backup. In caso contrario, l'editor potrebbe avere dei problemi di avvio quando utilizza dei file *.xml eventualmente corrotti e presenti sempre nella cartella "Ini".
- 6. L'editor si occupa di salvare automaticamente le modifiche ai file di dati, anche se questo non viene fatto manualmente dall'utente. Inoltre, non c'è un pulsante di annullamento delle operazioni: ogni cambiamento è considerato consapevole e definitivo. Prima di operare, è consigliabile salvare i file da modificare. Anche se non si dovesse modificare nessun file, ci potrebbero essere ugualmente dei cambiamenti; per esempio, quando un file template viene aggiornato con una nuova data.
- 7. Nel caso in cui si dovessero modificare dei file manualmente, con altri programmi differenti dal G3 GLE, c'è il rischio che l'editor vada in crash durante la fase di avvio. Le cause piú comuni che determinano il blocco dell'editor sono valori errati del parametro "Folder" presente nei file *info* e *quest*. Questo parametro non è rilevante per il gioco, ma è d'importanza cruciale per l'editor. È importante che ogni elemento attribuito alla voce "Folder" termini con uno slash ("/"). In ogni modo, è preferibile prendere alcuni file *.info e *.quest "originali" per avere un riferimento sulla sintassi corretta come modello, si possono usare i file *.info e *.quest presenti nella sottocartella "Data" (questi file si trovano, a loro volta, nelle sottocartelle "Infos" e "Quests" della cartella "Data", in "G3_World_01") del G3 GLE -. Entrambi i file con estensione *.info e *.quest, si aprono con il *Blocco note*.

2. Avvio del "Genome Lite Edition"

1. Avviare l'editor cliccando due volte sull'eseguibile "GenomeLE.exe" (Figura 1) oppure sull'icona presente nel desktop.



- 2. Prima dell'avvio del programma, bisognerà attendere diversi minuti in funzione del proprio sistema (l'editor sarà pronto all'uso quando nel gestore delle attività di Windows viene mostrato che il processo "GenomeLE.exe" occupa piú o meno da 210 a 235 MB di RAM).
- 3. L'editor parte sempre in modalità ridotta a icona. Per ingrandire la finestra dell'editor, seguire questa semplice procedura:
 - a. per Windows 7:
 - spostare "solo" il puntatore del mouse sull'icona dell'editor presente nella barra delle applicazioni non cliccare sull'icona! (Figura 2);



Figura 2

cliccare con il tasto destro del mouse nella piccola finestra di anteprima presente sopra all'icona e selezionare la voce "Ingrandisci" (Figura 3);



b. per tutte le altre versioni di *Windows*:

cliccare con il tasto sinistro del mouse sull'icona dell'editor presente nella barra delle applicazioni oppure con il tasto destro sulla stessa icona, selezionando poi la voce "Ingrandisci".

3. Ordinamento delle finestre interne



Dopo aver ingrandito la finestra dell'editor, esso apparirà come in Figura 4.

Figura 4

Successivamente, dopo aver allargato una finestra a caso verso sinistra – tenendo premuto il tasto sinistro del mouse sul bordo verticale della finestra scelta e quando compare una doppia freccia - (confrontare le frecce in Figura 4), trascinare dentro quest'ultima tutte le finestre dei singoli tool

dell'editor dal bordo superiore e opportunamente allargate in precedenza, in modo che i bordi in alto delle singole finestre trasportate si trovino immediatamente sotto il bordo alto della finestra principale in cui vengono trascinate; quando i bordi in alto delle finestre da spostare sono sotto il bordo in alto di quella principale, comparirà un riquadro tratteggiato, che dovrà occupare tutta la parte interna della finestra principale, altrimenti non saranno inserite correttamente. Alla fine, l'editor dovrebbe presentarsi come mostrato in Figura 5.

Genome Editor LE VI./5.20108 (Rev. 12)				
File Views Edit				
	Shader Material Editor			4 ×
	New Load Save Arrange Reload Images	/ 🕒 🧉	Mesh	
				-
r i i i i i i i i i i i i i i i i i i i				
	la contra la contra de la contra		and the second	
	Shader Matenal PropertySetAd TemplateAdmin Info Quest Inventory Item WeatherEditor EffectEditor MusicEditor G	UIEditor I Ambi	entEditor I Infol	ist I QuestList I NPCI

Figura 5

Nella parte bassa della finestra dell'editor ora ci saranno dei *tab* (o linguette); in questo modo, l'utilizzo del programma è piú immediato.

4. Cambio della lingua

La lingua, relativa alle righe di dialogo mostrate nell'"Info editor", può essere cambiata modificando la voce "CurrentLanguage" presente nel file "stringtable.ini" (alla sezione [LocAdmin_Languages]). È importante chiudere l'editor prima di effettuare questo cambiamento.

Nota: Lo "stringtable.ini" appena citato è quello presente nell'editor (non nella cartella di installazione di G3!), nel percorso "Data\Strings".

5. Creazione di nuovi file *info*

Esistono diversi modi per creare dei nuovi file *info*. Un metodo abbastanza rapido è il seguente:

1. selezionare la finestra dell'editor da "Views --> Info List" o il tab "InfoList" (Figura 6).

Index Edd	🖶 Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)		
Index Filter: PPC I Invent Filter Filter: PPC Quest B: Myntan/ B: Montan/ B: Montan/	File Views Edit		
File: MC Quet Jed Set MC Quet B Mytan/ B Notion/		InfoList	4
jeck Set & MKC & Quest B & Mythanar/ B & Mordmar/ B &		Filter: NPC 🗾 🗆 Invert Filter	
Section Martinezia Bioli Mart		jack	
Buder Mar. ProperySet. Templated. 1960 Quest Inventory Ison Weatherful. Effectiation Musiciation (Outestor Ambientic Music) on the		Sort: @ NPC C Quest	
Study Mat. PropertySe. Temptated. Info Quest Inventory Item WeatherGit. Effectivities GUEdater Ambientica: Matin Professional Control Cont		Company Company Company Company Company Company Company	
Stader Met. PropertySet. Templateda - Ibrio Quest Inventory Item WeatharEds. EffectEditor MusicEditor GUEdator Ambientic Infoir Cartia			
Shader Mat. BropertySet. Templateda Info Quest Inventory Rem WeatherEdu. Effectidator OUTEdator Ambientic Info (and in a construction) Ambientic Info (and in a construction) Info (and ina construction) Info (and in a construction) Info (and ina			
Stader Mat. PropertySet. TemplateAd. Into Quet Inventory Tem WeatherEdd. EffectEditor MusicEditor GUEdator Ambient Etc. Infolds Proteine			
Stader Mat., PropertySet., TemplateAd., Italo Quest Triventory Tem WeatherEdit., EffectEditor MusicEditor OLIEGitor Amienter (Liefer) entiti			
Stader Mat. PropertySet. TemplateAd. Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor MusicEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor Ambiented () Info Quest Inventory Item WeatherEd; EffectEditor Ambiented () Info Quest Inventory Inter Info Quest Inventory Inter Info Quest Inventory Inter Info Quest Info Quest Inventory I			
Stader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdi EffectEditor MusicEditor QUEditor AmbientEd Info Ling entitie			
Stader Mat. PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor GUEditor AmbientEdit			
Stader Mat. PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor GUEditor AmbientEdit			
Shader Mat., PropertySet, TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor GUEditor AmbientEdit enclust enclust			
Shader Mat., PropertySet., TemplateAd., Info I Quest Inventory I item I WeatherEdit., I EffectEditor I MusicEditor I GUEditor I AmbientEd.			
Shader Mat., PropertySet., TemplateAd Info Quest Inventory Bem WeatherEdia., EffectEditor MusicEditor AmbientEd (InfoList) estin			
Shader Mat., PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor AmbientEd			
Shader Mat., PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor AmbientEd			
Shader Mat., PropertySet., TemplateAd., Info Quest Inventory Rem WeatherEdit., EffectEditor MusicEditor AmbientEd InfoList estim			
Shader Mat., PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor AmbientEd			
Shader Mat. PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor GUEditor AmbientEd			
Shader Mat., PropertySet., TemplateAd., Info Quest Inventory Item WeatherEdi., EffectEditor MusicEditor GUEditor AmbientEd			
Shader Mat. PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor GUEditor AmbientEd			
Shader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor GUEditor AmbientEd			
Shader Mat., PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor GUIEditor AmbientEd InfoList Pesti			
Shader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor GUIEditor AmbientEd InfoList Pestis			
Shader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdi EffectEditor MusicEditor GUIEditor AmbientEd			
Shader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor GUIEditor AmbientEd			
Shader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdi EffectEditor MusicEditor GUIEditor AmbientEd Infoliat Pestis			
Shader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdit EffectEditor MusicEditor AmbientEd Infoliat Pesti			
		Shader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdi EffectEditor MusicEditor GUIEditor AmbientEd	ist estList NPC
	igura 6		

2. cercare la voce "Jack" nell'"InfoList", premendo invio dopo averla scritta nel riquadro (Figura 7).





- 3. cliccare su una cartella (per esempio, "Ardea_City/", presente nella cartella "Myrtana/");
- 4. premere sul segno "+" e cliccare con il tasto destro su "Add", in modo tale da generare un nuovo file *info* vuoto (Figura 8).

Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)		
File Views Edit		
	InfoList	# ×
	Filter	
	[jack	
	Sort: I NPC C Quest	
	Sort: © NPC © Quet G Adda, City/ G Jack 7-33 (Sentral D Jack 7	
	Shader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdi EffectEditor MusicEditor GUEditor AmbientEdi In	foList QuestList NPC

Figura 8

ora si può passare all'"Info Editor" (Figura 9) per cambiare quello che si vuole.

Times Edit Sore Validate Owner Quest Condition Type Info Type Condition Type Jack Quest Condition Type Info Type Condition Type CondOwnerNearEntity CondItemContainer GoldCost Permanent CondOwnerNearEntity CondSecondaryNPC Skill Skill CondVears CondReput Tesch Attrib <value< td=""> PAL CondVears CondReput Skill CondPALL Info Script Command Entity1 Entity2 ID1 ID2 Test Test ID</value<>	Views Edit										
Info - Jack 7.3 : General Sve Validate Owner Quest Condition Type Info Type CondHasSkill Jack Image: Condition Type Info Type CondHasSkill Skill CondOwnerNearEntity ConditemContainer GoldCost Permanent Skill CondItems CondSecondaryNPC Skill Skill Image: CondPAL Rem Amount NPC State Image: CondPAL CondWears CondReput Skill Image: CondPAL Rem Group Amount Relation Skill Image: CondPAL Info Script Command Entity1 Entity2 ID1 ID2 Text Text ID	Thems can										
Save Validate Owner Quest Condition Type Info Type CondHasSkill Jack Info (3) Info (3) Skill CondOwnerNearEntity CondItemContainer GoldCost Permanent OcnodEcondaryNPC Suppressiog Suppressiog CondWears CondReput Tatrib CondPAL Rem Group Amount Relation Skill Info Script Command Entity1 Entity2 ID1 ID2 Text Text ID		Info - Jack: ? - 3 : G	eneral	ACCORD.							
Save Validate Owner Quest Condition Type Info Type CondHasSkill Jack Image: CondBeenContainer GoldCost Permanent State State CondDownerNearEntity CondBeenContainer GoldCost Permanent CondHasSkill CondHasSkill CondDownerNearEntity CondBeenContainer GoldCost Permanent CondPact CondPact CondRems CondBeenContainer CondReput Teach Attrib CondPact CondPact Rem MPC State State State Pact CondPact Rem Group Amount Relation State Pact CondPact Info Script CondReput Group Amount Relation Still CondPact Info Script Command Entity 1 Entity 2 ID 1 ID 2 Text Text ID					1						
Owner Quest Condition Type Info Type CondHasSkill Jack General (3) Info (3) Salt General (3) Info (3) Salt CondOwnerNearEntity CondSecondaryNPC SupressLog CondPAL CondPact State CondPact Attrib CondPact State CondPact State CondPact Attrib Value P Skill CondPact Skill Skill Skill Skill 		Save		Validate							
Owner Quest Condition Type Info Type CondHasSkill Jack Image: State Image: St					-						
Jeck		Owner		Quest		Condition Type		Info Type		CondHasSkill	
CondOwnerNearEntity CondItemContainer GoldCost Permanent 0 Clear Children Clear Children CondItems CondSecondaryNPC SuppressLog Rem Amount NPC State Image: CondWears CondReput Attrib CondWears CondReput Stall Image: CondWears CondReput Text Image: CondWears Con		Jack			•	General (3)	-	Info (3)	*	Skill	
Cond/OwnerNearInity Cond/BernContainer Cold/Cost Permanana Image: Cond/SecondaryNPC SuppressLog Cond/PAL Image: Cond/Wears Cond/Reput Attrib Cond/PAL Image: Cond/Wears Cond/Reput State Pat Image: Cond/Wears Cond/Reput Still Cond/PAL Image: Cond/Wears Cond/Reput Relation Cond/Reput Relation Image: Cond/Wears Cond/Reput Image								E Permanent			
Conditems CondSecondaryNPC T SuppressLog Rem Amount NPC State CondWears CondReput Atrib Value P Skill Skill Skill Skill Info Script Command Entity 2 ID 1 ID 2 Text Text ID		CondOwnerNearE	intity	ConditemCor	ntainer	GoldCost		-			
Conditems CondSecondaryNPC F SuppressLog Item Amount NPC State CondWears CondReput Attrib Value PAL Item Group Amount Relation Skill Info Script Info Script Text Text Command Entity 1 Entity 2 ID 1 ID 2 Text		1		1		lo		Clear Children			
Item Amount Iteach Rem Image: State Image: State CondReput Image: State Image: State Rem Group Amount Rem Group Amount Info Script Image: State Text Command Entity 2 ID 1 ID 2		Conditems			CondSecondan/N	UPC		SuppressLog			
Attrib Attrib CondWears CondReput Rem Group Group Amount Relation Skill		Item	Amour		NPC	State		Teach			
Item Group Amount Relation Skill Item Group Amount Relation Info Script		Activ	Anou			State		Attrib			
CondPat CondPat CondPat Pat Rem Group Amount Relation Skill Skill										1	
CondWears CondReput Rem Group Amount Relation Still								1		CondPAL	
CondWears CondReput Item Group Amount Relation Skill Info Script Command Entity 1 Entity 2 ID 1 ID 2 Text Text ID								Attrib Value		PAL	
Item Group Amount Relation Info Script Command Entity 1 Entity 2 JD 1 JD 2		CondWearr			CondReput			0			
Info Script Command Entity 1 Entity 2 ID 1 ID 2 Text Text ID		Condwears			Сопакерат	America Deletion					
Info Script Command Entity 1 Entity 2 ID 1 ID 2 Text Text ID		nem			Group	Amount Relation		Skill			
Info Script Command Entity 1 Entity 2 10 1 10 2 Text Text ID								1			
Info Script Command Entity 1 Entity 2 ID 1 ID 2 Text Text D											
Info Script Command Entity 1 Entity 2 ID 1 ID 2 Text Text ID											
Info Script Command Entity 1 Entity 2 ID 1 ID 2 Text Text ID											
Info Script Command Entity 1 Entity 2 JD 1 ID 2 Text Text ID											
Command Entity 1 Entity 2 ID 1 ID 2 Text Text ID											
		Info Script									
		Info Script Command	Entity 1	Ent	tity 2 I	D 1 ID 2	Text		Text ID		
		Info Script Command	Entity 1	Ent	tity 2 I	D1 ID2	Text		Text ID		
		Info Script	Entity 1	Ent	tity 2 I	D1 ID 2	Text		Text ID		
		Info Script Command	Entity 1	Ent	tity 2 I	D1 ID 2	Text		Text ID		
		Info Script	Entity 1	Ent	tity 2 I	D1 ID 2	Text		Text ID		
		Info Script	Entity 1	Ent	tity 2 1	D1 ID 2	Text		Text ID		
		Info Script Command	Entity 1	Ent	tity 2 1	D 1 ID 2	Text		Text ID		
		Info Script	Entity 1	Ent	tity 2 1	D 1 ID 2	Text		Text ID		
		Info Script	Entity 1	Ent	tity 2 I	D 1 ID 2	Text		Text ID		
		Info Script Command	Entity 1	Ent	lity 2 I	D1 ID 2	Text		Text ID		
		Info Script	Entity 1	Ent	ity 2 1	D1 ID2	Text		Text ID		
		Info Script Command	Entity 1	Ent	htty 2 I	D1 D2	Text		Text ID		
		Info Script	Entity 1	Ent	ity 2 I	D1 D2	Text		Text ID		
		Info Script Command	Entity 1	Ent	kity 2 I	D1 ID2	Text		Text ID		
		Info Script Command	Entity 1	Ent	iity 2 I	D1 102	Text		Text ID		
		Info Script Command	Entity 1	Enf	hty 2 I	D1 ID2	Text		Text ID		
		Info Script Command	Entity 1	Enf	lity 2 I	D1 102	Text		Text ID		
		Info Script Command	Entity 1	Enf	hty 2 I	D1 ID2	Text		Text ID		
		Info Script Command	Entity 1	Enf	uty 2 I	D1 ID2	Text		Text ID		
		Info Script Command	Entity 1	Ent	hty 2 1	D1 ID2	Text		Text ID		
Shader Mat PropertySet TemplateAu 🛛 Info 📿 est Inventory Item WeatherEdi EffectEditor MusicEditor GUEditor AmbientEdi InfoList QuestList		Info Script Command	Entity 1	Ent	bity 2 1	D1 ID2	Text	ctfditor MusicEditor GU	Text ID	entEdi InfoList	QuestList 1

7

Altri comandi per cominciare la creazione di nuovi file *info* sono presenti nella finestra del "Quest Editor" o dell'"NPC Editor". In ogni caso, si deve utilizzare la finestra dell'"Info List" per collocare il nuovo file *info*.

6. Creazione di nuovi file template

Qui viene mostrato un esempio su come creare un nuovo file template da zero (in questo caso, un template relativo all'inventario di commercio) – o meglio, copiare e poi modificare un template esistente -.

Attenzione: Dopo aver "modificato" un file template, esso non sarà immediatamente presente nel mondo di gioco. Si dovrà almeno cominciare una nuova partita con i nuovi template; se ciò non dovesse apportare i cambiamenti voluti ai template (dipende da che cosa si è cambiato), potrebbe essere perfino necessario modificare i dati di compilazione del mondo – il che non è consigliato -. Ovviamente, i template completamente nuovi non potranno mai essere presenti nel gioco direttamente. Infatti, sarà necessario farli apparire (*spawn*) mediante la console oppure, come nel caso di template relativi ai "treasure" del prossimo esempio, "associarli" a dei PNG (confrontare il prossimo capitolo).

Nota: i punti successivi, da uno a quattro, sono di carattere generale e si applicano a tutti i nuovi template.

1. Aprire il "TemplateAdmin" dell'editor, selezionare il *tab* "Treasure" e poi la cartella "Trader" (Figura 10).

🖳 Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)		X
File Views Edit	Templateådmin	п.~
		T ^
	Items Lights Magic Maps Navigation NPC Objects SFX Skills 💽 Treasure 🕖 _deleted	4 Þ >
	Filter:	
ſ		
	Trader	
		unal
	Shader Mat., I PropertySet I emplateAd., 1270 Quest I Inventory Item WeatherEdi.,, I EffectEditor MusicEditor GUIEditor AmbientEdi.,, I InfoList QuestList P	NPCI

 Cliccare due volte sulla cartella "Trader", quindi sul segno "+" a sinistra della voce "Trade_Generate.Irtpl" (Figura 11).

Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)		
File Views Edit		
	TemplateAdmin	Ф×
	s londu du de clandar devlarde e levicit	
	Items Lights I Magic I Maps I Navigation I NPCI Objects I SFAT skills I Test I Ireasure VFAT_deleted I	122
	Filter:	
	Monster	
	Trader	Γ
	TS_Trader_Ass_General	
	TS_Trader_Ass_Pickaxe	
	STADE_ASS_Nation	
	G TS_Trader_Ass_Swampherb	
	• Gottada Salaria S	
	Shader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdi EffectEditor MusicEditor GUIEditor AmbientEdi Info	oList QuestList NPC

Figura 11

3. In questo esempio, si è cliccato con il tasto destro sul *template* "TS_Trader_Kalan" e si è scelta la voce "Clone" del menu contestuale.

Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)		- 7 - X
File Views Edit		
	TemplateAdmin 自良 老僧(す)	# ×
	Items Lights Magic Maps Navigation NPC Objects SFX Skills Test Treasure VFX _deleted Filter	4 ▷ ×
	Monster Monster Trader Trader Trader Trader Ass Ramins Trader Ass Anthenny Trader, Ass Anthenny Trader, Ass Anthenny Trader, Ass Anthenny Trader, Ass Anthenny Trader, Ass Anthenny Trader, Ass RamOre Trader, Ass Swampherb Trader, Ass Weapon Trader, Canos, Alchemy Trader, Trader, Canos, Alchemy Trader, Trader, Main Trader, Main Trader, Main Trader, Main Trader, Main Trader, Mind, General Trader, Mind, General	E
	Ts_reade_Mad_Smith	-
Figura 12	Shader Mat. PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdL. EffectEditor MusicEditor AmbientEdL. Info.	ist QuestList NPC

4. Rinominare il template, cliccando con il tasto sinistro una sola volta sul suo nome, e cambiare il testo (Figura 13); in questo caso, da "Copy of TS_Trader_Kalan" a "TS_Trader_Hamlar".

🖳 Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)		
File Views Edit		
	TemplateAdmin	4 ×
	n han ha ha ha a handara handara ka ka handara da	4.5.4
	Items I Lights I Magic I Maps I Navigation I NPCI Objects I SFXT Skills I Test I reasure VFXT_deleted I	4 P X
	Filter	
	Monster	
	Trader	
	Total Consider Hamlar	
	TS_Trader_Ass_Artefact	
		=
	TS_Trader_Ass_Magic	
	TS_Trader_Ass_Pickaxe	
	TS_Irader_Ass_NewUre	
	TS_Trader_Ass_Swampherb	
	TS_Trader_Ass_Water	
	TS_Trader_Ass_Weapon	
	TS_Trader_Gm_Ford	
	TS_Trader_Kalan	
	TS Trader_Mid_Addremy	
	- 🚱 TS_Trader_Mid_Hunter	
	TS_Trader_Mid_Smith	-
	IS Irader Mid Weapon	
	Shader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdi EffectEditor MusicEditor GUIEditor AmbientEdi InfoL	ist QuestList NPC
Figura 13		

5. Avviare il "PropertySetAdmin" editor e cliccare sul segno "+" a sinistra di "Native Entity Properties" (Figura 14).

	Add Property
Inclaumeters DS	
guinventory PS	
Native Entity Properties	
Common	
Entity ID	{774fe322-713f-4e8b-8494-12937569ee8e}
EntityName	C TS_Trader_Kalan
Template entity	True
Editor	hour
H InsertType	NONE
Entity	Terre
CanBeDeactivated	True
Hascollision	True
IsEnabled	Estea
Iskined IrModified	True
ISMOQITIEQ Tribletable	True
IsProcessing Disabled	False
InBenderingEnabled	True
IsRecourse	True
IsResourceData	False
ObjectCullEactor	1
ProcessingRangeOutFadingEnabled	False
RangedBaseObjectCullingEnabled	False
RenderAlphaValue	1
RenderLastPriority	0
Static	False
VisualLoDAreaFactor	1
Geometry	
Entity local-position	X:0, Y:0, Z:0
Entity local-rotation	Yaw:0, Pitch:0, Roll:0
Entity local-scaling	X:1, Y:1, Z:1
Entity world-position	X:0, Y:0, Z:0
Entity world-rotation	Yaw:0, Pitch:0, Roll:0
□ Node	
+ gCInventory_PS	
+ of TreasureSet PS	
+ gCTreasureSet_PS	
* g. iresureset ins	



 Cambiare l'"EntityName" in relazione al nome del file – in questo caso, da "TS_Trader_Kalan" a "TS_Trader_Hamlar" (Figura 15) -. Questo "EntityName" è presente anche fra i "cheat name" del gioco (quelli richiamabili dalla console) ed è il nome di riferimento per lo "stringtable". Il nome del file template e dell'"EntityName" dovrebbero essere sempre identici!

Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)		
File Views Edit		
	PropertySetAdmin	₽ ×
	Template Entity, TS_Trader_Kalan, (774fe322-713f-4e8b-8494-12937569ee8e)	
	Ac	id Property
	gCInventory_PS	•
	- Native Entity Properties	
	E Common	
	Entity ID	
	Entity10	TS Trader Hamlar
	Template entity	
	E Fditor	
	InsertType	NONE
	E Entity	
	CanBeDeactivated	True
	HasCollision	True
	IsEnabled	True
	IsKilled	False
	IsModified	True
	IsPickable	True
	IsProcessingDisabled	False
	IsRenderingEnabled	True
	IsResource	True
	IsResourceData	False
	ObjectCullFactor	1
	ProcessingRangeOutFadingEnabled	False
	RangedBaseObjectCullingEnabled	False
	RenderAlphaValue	1
	RenderLastPriority	0
	Static	False
	VisualLoDAreaFactor	1
	Geometry	
	Entity local-position	X:0, Y:0, Z:0
	Entity local-rotation	Yaw:0, Pitch:0, Roll:0
	Entity local-scaling	X:1, Y:1, Z:1
	Entity world-position	X:0, Y:0, Z:0
	Entity world-rotation	Yaw:0, Pitch:0, Roll:0
	Node	•
	+ gCInventory_PS	X
	OTreasureSet BS	
	- geneasoreset_rs	
	Shader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item Weat	therEdi EffectEditor MusicEditor GUIEditor AmbientEdi InfoList QuestList NPC

Figura 15

7. Ritornare al "TemplateAdmin", cliccare con il tasto destro su "TS_Trader_Hamlar" e selezionare la voce "Save". Il nome del template sarà ora mostrato in nero (Figura 16). Invece, il colore rosso del testo indicherà che il nome del template differisce dall'"EntityName".



Figura 16

 Per inserire il nuovo template nel gioco, sarà necessario copiarlo nella cartella "Data" di Gothic 3 (quella del gioco, questa volta!) in formato *.pak. È possibile creare un file *.pak, utilizzando il tool "FSG.exe" installato insieme all'editor e in esso presente.

In aggiunta al nuovo template bisognerà anche copiare i file di base legati allo stesso template (Figura 17), che si trovano nel percorso "Data\Templates\Treasure\Trader" dell'editor*.

Trade_Generate.Irtpl	26.03.2012 18:48	LRTPL-Datei	1 KB
Trade_Generate.Irtpldat	26.03.2012 18:48	LRTPLDAT-Datei	1 KB
Trade_Generate.Irtpldatasc	26.03.2012 18:48	LRTPLDATASC-Da	3 KB
Trade_Generate_Copy of TS_Trader_Kalan.tple	26.03.2012 18:46	TPLE-Datei	6 KB
Trade_Generate_Trader_Ass_Stamina.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	2 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Ass_Alchemy.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	7 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Ass_Artefact.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	6 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Ass_General.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	5 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Ass_Hunter.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	5 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Ass_Magic.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	2 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Ass_Pickaxe.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	2 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Ass_RawOre.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	2 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Ass_Smith.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	5 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Ass_Swampherb.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	2 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Ass_Water.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	2 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Ass_Weapon.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	6 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Cronos_Alchemy.tple	26.03.2012 18:48	TPLE-Datei	5 KB
Trade Generate TS Trader Gm Ford tole	26.03.2012.18-48	TPI E-Datei	6 KB
Trade_Generate_TS_Trader_Hamlar.tple	26.03.2012 18:50	TPLE-Datei	5 KB

Figura 17

In Figura 17 è stato evidenziato anche il file "Trade_Generate_Copy of TS_Trader_Kalan.tple"; questo è il template clonato al punto 3. Il file template

"Trade_Generate_TS_Trader_Hamlar.tple" si trova nella sottocartella "Trader" dell'editor, dopo aver cambiato il nome del template al punto 4.

Cancellare il file .tple che presenta il testo "Copy of"; il quarto, dall'alto verso il basso, in Figura 17.

*I file mostrati in Figura 17 si trovano tutti nel percorso "Data\Templates\Treasure\Trader" dell'editor (a seconda del tab selezionato nel "TemplateAdmin" dell'editor, in questo caso "Treasure"). I file vanno copiati da qui e inglobati in un unico file .pak (per esempio, Templates.p00, Templates.p01, ecc.), in modo da poterli inserire nella cartella "Data" di "Gothic 3". La stessa procedura va eseguita anche per i file info (che si trovano nella cartella "Infos" dell'editor) e per tutti gli altri file – per esempio, quelli presenti nelle cartelle "gui", "Quests", "Strings", "Music", ecc.-.

Una volta modificati con l'editor, i file vanno presi dalle rispettive cartelle presenti nello stesso editor e archiviati in formato *.pak, quindi inseriti nella cartella "Data" di G3 con l'opportuna estensione numerica tipica dei *.pak (per le modifiche che hanno estensione *. mod e *.nod, il principio è lo stesso).

7. Modifica all'inventario dei template

In questo capitolo viene mostrata la procedura per cambiare l'inventario del template creato nel capitolo 6. Lo stesso criterio può essere applicato a tutti gli elementi del "Treasure" set, come i forzieri, le armi di un PNG o i menú di borseggio.

- 1. Avviare l'"Inventory" editor.
- 2. Si può aggiungere un nuovo oggetto nella lista di commercio, cliccando sul pulsante con il segno "+" e rimuoverne uno esistente con il pulsante "-" (Figura 18).

File Views Edit Inventory Stacks:	2 2 1 1 1 1 1 1 1	Stot Template Bard (invalid>) Hair (invalid>) Head (invalid>) Body (invalid>) Helmet (invalid>)	• ×
Inventory Stacks: Template Qua. 0 R.Pickase 0 0 1 R.Hammer_Smith 0 2 2 R.Reipe_Zhand 0 3 R.Reipe_Binstan 3 R.Reipe_Binstan 0 6 R.Reipe_Binstan 0 4 R.Reipe_Binstan 0 7 R.Ase_SpherChu 0 6 R.Reipe_Binstandun 0 9 R_LH_EBastandun 0 9 R_LH_Sword_01 0 10 R_LH_Sword_01 0 11 R_LH_Sword_01 0 11 11, H_LOrSBare 0	2 2 1 1 1 1 1 1 1	Desult Skinning: Stot Template Baard <invalid> Hair <invalid> Body <invalid> Hetmet <invalid></invalid></invalid></invalid></invalid>	Φ ×
Stacks: # Template Quax 0 h.Pickase 0 1 h.Pickase 0 2 h.Recipe_Zhindi 0 3 h.Recipe_Zhindi 0 4 H.Recipe_Zhindi 0 5 h.Recipe_Zhindi 0 6 k.Recipe_Rhotybil 0 7 h.Ase_SpieledCluu 0 8 k.Crossbow 0 9 k.J.H.GRStardo 0 10 k.2.4.Sword 0 11 k.J.H.Sord 0 12 bolt 14	+ - Amo 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Stot Template 2 Slot Template Beard <invalid> Hair <invalid> Body <invalid> Body <invalid> Helmet <invalid></invalid></invalid></invalid></invalid></invalid>	
# Template Quarter 0 ht.Pictaase 0 1 ht.Hammer_Smith 0 2 ht.Recipe_Zhand 0 3 ht.Recipe_Zhand 0 4 ht.Recipe_Zhand 0 5 ht.Recipe_EBistata 0 6 ht.Recipe_EBistata 0 7 ht.Ase_SpitedClus 0 8 ht.Crossbow 01 0 9 ht.14.EBistatadon 0 10 ht.24.FSovref.01 0 11 ht.14.CorSlaver 0 12 Bot.Sharp 0	2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Bobult Skinning: Stot Templete Baard - kinvalid> Hair < kinvalid> Head - kinvalid> Head - kinvalid> Body < kinvalid> Helmet < kinvalid> E	_
# Template Qua. 0 It. Pickaze 0 1 It. Hammer.Smith 0 2 It. Becipe.2Hand 0 3 It. Recipe.2Hand 0 4 It. Recipe.2Hand 0 5 It. Recipe.2Hand 0 6 It. Recipe.2Hand 0 7 It. Ass.SpiteClus 0 8 It. Corsubory 01 0 9 It.1H ElBastardou 0 10 It.2H.Sorsuborg 0 11 It.1H.OrSibyre 0 12 Boit_Sharp 0	. Amo 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Slot Template Bard <invalid> Hair <invalid> Hair <invalid> Hair <invalid> Head <invalid> Body <invalid> Helmet <invalid> E</invalid></invalid></invalid></invalid></invalid></invalid></invalid>	
 Tempate Qual F. Pickase F. Pickase I. R. Jammer, Smith R. Recipe, 2Hand R. Recipe, 2Hand R. Recipe, Recipe, 2Hand R. Recipe, Recipe, ElBastas R. Recipe, Recipe, ElBastas R. Recipe, Recipe, ElBastas R. Recipe, Recipe, IBastas R. Recipe, Recipe, IBastastas R. Recipe, Recipe, IBastastastastastastastastastastastastasta	2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Eerror cinvalid> Beard cinvalid> Hair cinvalid> Head cinvalid> Bedd cinvalid> Bedd cinvalid> E	
0 1 1. It Hammer Smith 0 1 1. It Hammer Smith 0 2 1. Recipe 2Hand 0 2 1. Recipe 2Hand 0 3 1. Recipe 2Hand 0 4 1. Recipe 2Hand 0 3 1. Recipe 2Hand 0 5 1. Recipe 2Hand 0 5 1. Recipe 2Hand 0 6 1. Recipe 2Hand 0 7 1. Avac. SpikeetClus 0 7 1. Avac. SpiketClus 0 9 1. Lift Elforation 0 9 1. Lift Elforation 0 11. R. Lift - OxcSiayer 0 12 Boit_Sharp 0 12 Boit_Sharp 0	2 1 1 1 1 1 1 1 1 1	earu kinvalid> Hair cinvalid> Head cinvalid> Body cinvalid> Helmet <invalid></invalid>	
2 T. Becipe, 2Hand 0 3 T. Becipe, 2Hand 0 4 T. Becipe, Broads 0 5 T. Becipe, Broads 0 6 T. Becipe, Brastan 0 7 T. Kare, Spiked/Cu 0 8 T. K. Groszbow/01 0 R. 1.H. EBstardo 0 10 R. 2.H. EBstardo 0 11 R. 1.H. OrcShoyer 0 12 Got_Shap co 0 12 Got_Shap co 0 13 R. 1.H. OrcShoyer 0 14 D. Bot, Shap co 0 15 D. B. Beck, Starbow, 0 16 D. B. Beck, 0 17 D. B. Beck, 0 18 D. B. Beck, 0 19 D. B. Beck, 0 10 D. B. Beck, 0 10 D. B. Beck, 0 11 B. 1.H. OrcShoyer 0 12 Got_Shap co 0 13 D. B. Beck, 0 14 D. B. Beck, 0 15 D. B. Beck, 0 15 D. B. Beck, 0 15 D. B. Beck, 0 16 D. B. Beck, 0 17 D. B. Beck, 0 18 D. B. Beck, 0 19 D. B. Beck, 0 19 D. B. Beck, 0 19 D. B. Beck, 0 19 D. B. Beck, 0 10 D. B. Beck, 0 10 D. B. Beck, 0 10 D. B. Beck, 0 11 D. B. Beck, 0 12 D. B. Beck, 0 14 D. Beck, 0 15 D. B. Beck, 0 15 D. B. Beck, 0 16 D. B. Beck, 0 17 D. B. Beck, 0 18 D. B. Beck, 0 18 D. B. Beck, 0 18 D. B. Beck, 0 19 D. B. Beck, 0 19 D. B. Beck, 0 19 D. B. Beck, 0 10 D. Beck, 0 10 D. B. Beck, 0 10 D. Be		Head <impalid> Body <impalid> Helmet <impalid> E</impalid></impalid></impalid>	
3 1 , Recipe, 2Hand 0 4 1 , Recipe, 2rande 0 5 1 , Recipe, 2HBata 0 6 1 , Recipe, 2HBata 0 7 1 , Rax, Spiked Clus 0 8 1 , Crossbow, 01 9 1 , 114, ElBastardo 0 10 1 , 214, Sword, 01 11 1 , 114, Orc Slayer 0 12 Bolt, Sharey co 0 12 Bolt, Sharey co 0 13 1 , 214, Startage co 0 14 1 , 214, Startage co 0 15 1 , 214, Startage co 0 16 1 , 214, Startage co 0 17 1 , 214, 215, 214, 214, 214, 214, 214, 214, 214, 214	1 1 1 1 1 1 1 1	Body <invalid> Helmet <invalid> E</invalid></invalid>	
4 It_Recipe_Broads 0 5 It_Recipe_Broads 0 6 It_Recipe_Rubybl 0 7 It_Axx_SpikedClu 0 8 It_Crossbow_01 9 It_1H_ElBastandc 0 10 It_2H_Sword_01 11 It_1H_OrSibyer 0 12 Bolt_Shap 0 12 Bolt_Shap 0	1 1 1 1 1 1	E Helmet <invalid></invalid>	
5 It.Recipe_ElBasta 0 6 It.Recipe_Rubybl 0 7 It.Are_SpitedClu 0 8 It.Crossbow_01 0 9 It.1H_ElBastardo 0 10 It.2H_Sword_01 0 11 It.1H_CroSlayer 0 12 Bolt_Shap 0 0	1 1 1 1 1		
0 1, Exec.pF. Auto/Suit. 0 7 1: Axe.Spiked/Clim. 0 8 1; Crossbow (01 0 9 1; 1; 1; ElBstatrodo 0 10 1; 2; 4; Sword (01 0 11 1; 1; 1; 1; 1; 1; 1; 1; 1; 1; 1; 1; 1; 1	1 1 1 1		
8 IC.Coschowy 01 0 9 R.14.FB8attradom. 0 10 R.24.Sword_01 0 11 R.14.Or.Skyer 0 12 Bott_Sharp 0	1		
9 lt_1H_ElBastardo 0 10 lt_2H_Sword_01 0 11 lt_1H_OrcSlayer 0 12 Bolt_Sharp 0 13 bt_5harp 0	1		
10 h_2H_Sword,01 0 11 h_1H-OrSlayer 0 12 Bolt_Sharp t 0			
11 h_1H_OrcSlayer 0 12 Bolt_Sharp 0	1		
12 Bolt_Sharp 0	1		
	20		
14 It Axe NailedClu 0	1		
15 It_Axe_Barbarian 0	1	-	
		81: 21 C	
🖾 Common		<u> </u>	
PropertyObject Basel gCInve	entorySlot		
PropertyObject Class gCInve	entoryStack		
Display			
Generated O:gES	tackType_Normal		
Sortindex -1			
Instance			
Amount 2			
Item			
Quality 0			
QuickSlot -1			
Slot 0:gES	lot_None		
🗉 Skill			
ActivationCount 0		*	
Lannad Esten			

Figura 18

3. È anche possibile scambiare il nome dell'oggetto alla voce "Template" e l'"Amount" nella finestra piú piccola, sotto alla lista (Figura 19).



Note addizionali:

Negli inventari che sfruttano una distribuzione casuale di elementi relativi ai "Treaure" ("TreasureDistribution_Trade_Generate" e "TreasureDistribution_Trade_Refresh"), il numero degli oggetti che saranno effettivamente rilevati dall'inventario di origine e che saranno disponibili dal commerciante è limitato dai parametri "MinTransferStacks" e "MaxTransferStacks", presenti nel "TreasureSet_PS" (vedere nel "PropertySetAdmin" dell'editor). È possibile che un oggetto venga campionato due o piú volte durante il processo casuale di raccolta.

La "quantità" di oggetti che viene definita nell'"Inventory" editor è sempre il "massimo" valore per ciascuna "raccolta", quando si opera con degli inventari a distribuzione casuale.

8. Aggiunta di un nuovo inventario ai PNG

Come esempio di procedura si "assocerà" il nuovo inventario di commercio del capitolo 6 a un PNG. Questo procedimento è valido anche per altri "Treaure" template (armi, menú di borseggio, ecc.).

- 1. Selezionare il tab "NPC" presente nel "TemplateAdmin" editor (Figura 20).
- 2. Cliccare due volte sulla cartella in oggetto (in questo esempio, "Myrtana"), poi fare clic una volta sul segno "+" a sinistra dell'elemento "Ardea_City.lrtpl" e infine su "Hamlar" (Figura 20).



Figura 20

3. Passare al "PropertySetAdmin" editor e cliccare sul segno "+" a sinistra della voce "gCInventory_PS" (Figura 21).

Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)			- 6 ×
File Views Edit			
P	ropertySetAdmin		# ×
T	emplate Entity, Hamlar, (d62a587b-29cf-4e52-b97b-8602e3c85275	}	
		Add Property	
	CParty PS		
	Native Entity Properties		
	+ eCCollisionShape_PS		×
	+ eClluminated PS		X
F	a eCRinidBody PS		
	AO(musl/nimation BS		
-	* aCCharacterMovement PS		
	- gCD-maxement_rs		*
	gubernageneueren_na		x
-	gcuamage_rs		x
-	* gcDialog_PS		x
	+ gCEffect_PS		x
	+ gCFocus_PS		x
	OCleteraction PS		x
	- gCInventory_PS		x
E	Common		
	PropertyObject BaseClassName PropertyObject ClassName	eCentryPropertySet	
E	Sonstiges		
	GeneratedPlunder	False	
	GeneratedTrade	False	
×	TreasureSet1 TreasureSet2	TS_Plunder_Merc_Novice	
(TreasureSet3	TS_Trader_Mid_General	
	TreasureSet4	TS_Refresh_General	
	TreasureSet5	TS_PickPocket_Poor	
	\smile		
	+ gCNPC_PS		x
	+ gCNavigation_PS		x
Г Г	+ gCParty_PS		x
i i i i i i i i i i i i i i i i i i i	+ gCScriptRoutine_PS		x
	and a summer resource built a strain	Inclusion management and and	Internal occurring brood
	shader Max. Propertyset LooplateAd I Info I Quest I Inventory	/Titem FWeatherbdi FEffectEditor FMusicEditor FGUEditor FAmbientEdi.	I InfoListT QuestListT NPCT

Figura 21

4. Ci sono cinque righe col nome "TreasureSet" a sinistra. Selezionarne una per scriverci dentro l'"EntityName" del nuovo template relativo al capitolo 6 - "TS_Trader_Hamlar" (Figura 22) -.

Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)			- F	×
File Views Edit				
	Pro	pertySetAdmin		7 ×
	Te	nplate Entity, Hamlar, {d62a587b-29cf-4e52-b97b-8602e3c85275}		
		A	dd Property	
		Party PS		-
	Ē	Native Entity Properties		
	H	-Co-living Properties		
	F	ecconsionshape_rs		
	H	eculuminated_PS		×
	Ŀ	eCRigidBody_PS		×
	Ŀ	eCVisualAnimation_PS		×
	Ŀ	gCCharacterMovement_PS		x
	Ŀ	gCDamageReceiver_PS		x
	F	gCDamage_PS		x
	F	gCDialog_PS		x
	T-	gCEffect_PS		×
	٦Þ,	aCFocus PS		×
	E	gCinteraction PS		
	E	aClaveatory PS		-
		Common		
		PropertyObject BaseClassName	eCEntityPropertySet	
		PropertyObject ClassName	gCInventory_PS	
		Sonstiges		
	11	GeneratedPlunder	False	
	18	Generated Irade	TS Plunder More Newise	
	- 11	TrascureSet2	To manufacture 1H Small	
		TreasureSet3	TS Trader Hamlar	
	- 11	TreasureSet4	IS_Neiresi-General	
	- 11	TreasureSet5	TS_PickPocket_Poor	
	•	gCNPC_PS		x
	•	gCNavigation_PS		x
	Ē	gCParty_PS		x
	Ē	qCScriptRoutine_PS		×
	S	nader Mat., PropertySet., TemplateAd., Info Ouest Inventory Item Wea	therEdi EffectEditor MusicEditor GUIEditor AmbientEdi Infol ist Questl ist N	
	-		and a second restriction of the second restriction and the second s	

Figura 22

- 5. Ritornare al "TemplateAdmin", cliccare con il tasto destro su "Hamlar" e selezionare la voce "Save".
- 6. Adesso Hamlar possiederà un nuovo *treasure set* (inventario di commercio) quando si comincerà un nuova partita.

9. Modifica degli oggetti

Seguendo le istruzioni riportate in questo capitolo della guida, si possono modificare gli oggetti presenti nel gioco. L'esempio successivo espone la procedura applicata a due diversi oggetti.

- 1. Selezionare il *tab* "Items" nel "TemplateAdmin" editor.
- 2. Scegliere l'oggetto da modificare, cliccando una volta sulla sfera a sinistra (nel primo caso, "It_Plant_DEX" o bacca del goblin, Figura 23; nel secondo caso, l'arma "El Bastardo", Figura 24).



Figura 24

3. Aprire l'"Item" editor. Il *tab* "Stats" mostra i requisiti necessari per usare l'oggetto e gli attributi che vengono modificati quando lo si usa; il *tab* "Book" illustra il contenuto e il nome di un libro, lo stesso vale per il *tab* "Letter" (Fig. 25 per la "Bacca del goblin", Fig. 26 per "El Bastardo").

🖳 Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)					
File Views Edit					
	Item				$\dot{\mathbf{u}}$ ×
			Save		
<	Stats Book Letter	Item Map Script	>		
		Attribute	Operator	Value	
	Required Attribute		ValGreaterEqual 💌	-1	
	Required Attribute 2		ValGreaterEqual 💌	-1	
	Required Attribute 3		ValGreaterEqual 💌	-1	
/	Required Attribute 4		ValGreaterEqual 💌	-1	
	Modify Attribute 1	DEX	AddToVal	1	
	Modify Attribute 2		AddToVal 🔹	0	
	Modify Attribute 3		AddToVal	0	
	Modify Attribute 4		AddToVal	0	
	Modify Attribute 5		AddToVal	0	
	Modify Attribute 6		AddToVal	0	
	\mathbf{X}				
	Required Skill 1	<none></none>			
	Required Skill 2	<none></none>			
	Activate Skill 1	<none></none>			
	Activate Skill 2	<none></none>			
	Shader Mat PropertySe	et TemplateAd Info (Quest Inventory Item WatherEdi E	ffectEditor MusicEditor GUIEditor AmbientEdi InfoList	QuestList NPC
					-







4. Sempre nell'"Item" editor, scegliere il tab "Item", dove si può leggere il nome dell'oggetto visualizzato nel gioco ("Focus Name"), il nome interno al gioco dell'entità ("Name"), il suo valore in oro ("GoldValue"), ecc. Le armi possono anche avere dei nuovi attributi nella categoria "Quality" (Figura 27 per la "Bacca del goblin", Figura 28 per "El Bastardo").

Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)		- 6 - ×
File Views Edit		
	Item	4 ×
	Save	
	Stats Book Lette Item Dap Script	
	Name It_Plant_DEX Damage	
	Ficus Name Goblinberry DamageType	
	Description - DamageAmount <no gc.damage_ps=""></no>	
/	Category 4 : gEltemCategory_Alchemy	
	☐ Misson Item Intentory Visual Π_Plant_DEX.tga	
	Create compiled Image	
	UseType 17:gEUseType_Plant from all Items	
	GoldValue 400	
	Visual Mesh	
	On Uses rept	
	Armor-Set Contract Armone Ar	
	Spell Quality	
	Skill <none> Poisoned Frozen</none>	
	World Item (drop) In one> Forged Diseased	
	Inventory Item (take) <pre></pre>	
	Shader Mat PropertySet TemplateAd Info Quest Inventory Item WeatherEdi EffectEditor MusicEditor GUIEditor An	nbientEdi InfoList QuestList NPC





Figura 28

Nota: Le voci, "Spell", "Skill", ecc. si possono cambiare cliccando due volte nei relativi riquadri.

- 5. Dopo aver modificato l'oggetto, cliccare sul pulsante "Save", in alto (Figura 27).
- Per le armi: esse possono essere modificate negli attributi, abilità e requisiti necessari, anche utilizzando il "PropertySetAdmin" (queste proprietà si trovano nelle voci "gCDamage_PS" e "gCltem PS"; vedere Figure 29 e 30).

	,		
Genome Editor LE v1./5.20108 (Rev. 12)			×
File Views Edit			_
P	opertySetAdmin		ł ×
T	mplate Entity, It_1H_ElBastardo_01, {53328319-6ddd-4d94-9d1f-90a	c96dd56f5}	
			_
		Add Broparty	
		Add Hoperty	
C [Citem_PS		-
	Native Entity Properties		
Ē	eCCollisionShape_PS		×
Ē	eCIlluminated PS		×
F	eCRigidBody PS		×
F	erStrin DS		÷
	Compro		÷
			4
	gCDamage_PS		×
	Common	a (Tantitu Promontu Cat	
	PropertyObject DaseClassName PropertyObject ClassName	gCDamage PS	
E	Magic		
	DamageManaMultiplier	1	
	ManaUsed	0	
E	Script		
F	Sonstinger	1	- 1
	DamageAmount	90	
	DamageType	2 : gEDamageType_Blade	
			_
Let a let	← gCInteraction_PS		×
Ļ	+ gCltem_PS		<u>×</u>
L	pCTouchDamage_PS		×
	nfoList QuestList NC PropertySetAdmin TerralateAdmin Info (Quest Inventory Item	-

Figura 29



- 7. Tornare nuovamente al "TemplateAdmin" editor, cliccare con il tasto destro sul template modificato e scegliere "Save" dal menú.
- 8. Si possono anche inserire delle istruzioni (simili ai comandi dei file *info*) negli oggetti. Gli script degli oggetti saranno eseguiti se il giocatore cliccherà sull'oggetto presente nell'inventario dell'eroe.

Attenzione: Questo potrebbe accadere potenzialmente ogni volta! L'unico modo per evitare delle esecuzioni multiple di uno script relativo a un oggetto, è quello di impostare un "GameEvent" per lo script stesso, senza mai cancellare questo particolare "GameEvent".

Per aggiungere uno script a un oggetto, spostarsi sul *tab* "Script" dell'"Item" editor, cliccare col tasto destro nell'area bianca della finestra e selezionare la voce "Add" (si può anche usare il tasto "+" del tastierino numerico, per aggiungere una nuova riga di script); poi cliccare con il tasto sinistro sulla nuova riga, sotto all'intestazione "Command". Comparirà la freccia di un menú a tendina. Selezionare il comando desiderato e aggiungere gli elementi necessari per le istruzioni (Figura 31).

Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)						
File Views Edit						
	Item					å ×
					Save	
	State Rook LL	attar Itam Ma	n Scrint			
	Stats BOOK L	etter item ivia	p Script			
	Command	Entity 1	Entity 2	ID 1	ID 2	
	Give	PC_Hero	Hamlar	It_Apple	2	
	1					
	InfoList QuestList	NPC PropertySetA	dmin Template	Admin Info Que	st Inventory Item	



Questa è la sintassi per i comandi degli script:

a) Attack: L'Entity 1 attaccherà l'Entity 2. L'"AttackReason" sarà sempre impostato su "None".
b) Give: L'Entity 1 consegnerà l'oggetto "ID 1" all'Entity 2; l'"ID 2" ne definisce la quantità. Attenzione: Il parametro "Quality" dell'oggetto sarà sempre "0" (neutro).

c) **GiveXP**: Se l'Entity 1 è già stata compilata, l'ammontare dei punti esperienza deriverà da questo PNG. Altrimenti, il contenuto della voce "ID 1" sarà moltiplicato per cinque.

d) **SetTeachEnabled**: Se il valore della voce "ID 1" è impostato su "true" o "1", il comando "SetTeachEnabled" renderà l'Entity 1 un maestro. Altri valori dell'"ID 1" saranno interpretati come "false" (nessuna azione).

e) SetTradeEnabled: Con il testo della voce "ID 1" impostato su "true" o "1", l'Entity 1 diventerà

un mercante. Come prima, gli altri valori dell'"ID 1" saranno considerati "false", di default. f) **SetPartyEnabled**: Quando la voce "ID 1" è impostata su "true" o "1", l'Entity 1 sarà attivata come un potenziale membro del gruppo. Altri valori dell'"ID 1" saranno interpretati come "false".

g) **SetGuardStatus**: Questa istruzione attiverà il "GuardStatus" dell'Entity 1, quando il testo della voce "ID 1" è impostato su "true" o "1". Altri valori dell'"ID 1" saranno interpretati come "false".

h) SetSectorStatus: Il presente comando avvierà il "SectorStatus" dell'Entity 1, quando il valore della voce "ID 1" è impostato su "true" o "1". Altri valori dell'"ID 1" saranno letti come "false".
i) SetRoutine: Impostando questo comando, l'Entity 1 riceverà la routine scritta nell'"ID 1".
j) SetGameEvent: Questa istruzione imposterà il "GameEvent" riportato nell'"ID 1".

k) ClearGameEvent: Con questo comando, il "GameEvent" definito nell'"ID 1" verrà cancellato.

I) **RunQuest**: La presente istruzione farà partire la missione indicata nell'"ID 1".

m) CloseQuest: Questo comando annullerà la missione indicata nell'"ID 1"

n) **StartEffect**: Questa istruzione darà avvio all'effetto, indicato nell'"ID 1", sull'Entity 1.

o) **ShowGameMessage**: Quest'altro comando, mostrerà il testo a scorrimento indicato nell''ID1".

p) **AddQuestLog**: Quest'ultima istruzione aggiungerà il testo riportato nell'Entity 2, al registro delle missioni e relativo alla missione specificata nell'"ID 1". Se l'Entity 1 non è vuota, la voce corrispondente sarà utile al PNG che ha pronunciato il testo.

10. Modifica dei PNG

1. Scegliere il PNG che si vuole modificare nel *tab* "NPC" del "TemplateAdmin", cliccando sulla sfera gialla e nera a sinistra del nome (Figura 32). Passare poi all'"NPC" editor.

File Views Edit		
	TemplateAdmin	# ×
	Fritor Enclaves Essentials Tems Lights Magic Mans Navigation NPC phierts SEX Skills Test Treasure VEX deleted	d Þ 🗙
	Filter:	
	Assassins.inpl	*
	Ass Babe Dance 03	
	Ass Babe Dance 04	
	Ass_Babe_Peasant_01	
		E
	Ass_Babe_Slave_02	
	AssElite_01	
	AssElite_02	
	Assiane 01	
	AssNovice_02	
	- @ AssNovice_04	
	AssNovice_05	
	AssNovice_06	
	AssNovice_07	
	AssNovce_08	
	AssTrader 01	-
	Infed int Ownerthint NBC Brennerth Catholine TemplateAdmin Intel Ownert Inventory Bren	
	Iniolisti Quesilisti Neori Propertysetkamisi, Tempiatekamin (1990) Quest Linventory Litem (
: auro 22		



2. Qui è possibile cambiare diverse cose (Figura 33).

Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)				
File Views Edit				
	NPC: AssElite_01 (Template)			å ×
	Replace		New Info	
	Entity Name	Role Description		
	AssElite_01		Pick	
	Focus Name	Gender	Species	
	Elite warrior	Male (0)	Human (0)	
	Voice Name	TradeCategory	Party Area	
	Ass_Elite_Proud	INone (U)	<property removed=""></property>	
	Routine	Enclave	Level Max	
		<invalid></invalid>	15 35	
	Teach Attributes	Teach Perks	Туре	
•	Teach Attributes	Teach Perks	Personal (0)	
	TeachAttrib	TeachPerk	Class	
			Warrior (3)	
			Delitical Alignment	
			Political Alignment	
			(ASS (J)	
	Add Rem	Add Rem		
	Routines			
	Start	Sleep <none></none>	Pick	
		Work Knones		
		Shores	Pick	
		Relax <none></none>	Pick	
		Name Start		
		,		
	Add Rem			
	Infolist Questlist NPC Pro	pertySetAdmin TemplateAd	Imin Info Quest Inventory Item	
	ALL ALL QUESTION ALL ALL	party and the manufactories of the second		

Figura 33

3. Per inserire degli attributi (voce "Teach Attributes", nell'"NPC" editor), abilità e incantesimi (voce "Teach Perks") che il PNG insegna oppure insegnerà, basta cliccare sul pulsante "Add". Invece, il tasto "Rem" rimuove un attributo o un'abilità esistenti (Figura 34).

File Views Edit NPC: Astiline_01 (Template) Replace New Info Entity Name Role Description Section Pick Focus Name Gender Focus Name Focus Name Gender Focus Mase Jost Teach Attributes Teach Perks Teach Attributes Teach Perks Vender Mase Add Rem Add Rem Add Rem Add Rem	Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)					
NPC Assilie_01 Replace News Info Entity Name Role Description Assilie_01 Pick Focus Name Gender Species Party Area Pick Party Area Rectine TradeCategory Party Area Percent Rectine TradeCategory Party Area Percent Rectine TradeCategory Party Area Teach Attributes Tack Attributes Teach Perks Add Rem Add Rem Add Rem Attributes Pick Pick Pick Pick Pick Pick Pick Name Ram Mattributes Pick Pick Pick	ile Views Edit					
Replace New Info Entity Name Role Description Focus Name Gender Species Elite warrier Made (Bgo) Patry Area Acts, Elite, Proud Nene (0) Patry Area Routine Focus Name Gender Species Routine Focus Name Tode/Actogo Patry Area Routine Focus Name Focus Name Max Focus Name Focus Name Focus Name Focus Name Routine Focus Name Focus Name Focus Name Routine Focus Name Focus Name Focus Name Routine Focus Name Focus Name Focus Name Teach Attributes Teach Attributes Teach Attributes Focus Name Teach Attributes Teach Attributes Teach Attributes Focus Name Add Rem Add Rem Point al Alignment Actig Seep Focus Name Point A Max Focus Name Focus Name Focus Name Add Rem Add Rem Point A Max Focus Name Focus Name Focus Name Add Rem Add Focus Name Focus Name		NPC: AssElite_01 (Template)				7 ×
Beplace New Info Entity Name Role Description Pick Astific.01 Image: Species Pick Focus Name Gender Species Eiter warrior Male (0) Human (0) Image: Species Voice Name TradeStagory Party Area Routine TradeStagory Party Area Routine Forson None (0) Forsonal (0) Teach Attributes Teach Park TeachAttributes TeachAttributes TeachAttributes TeachAttributes TeachAttributes TeachAttributes Add Rem Add Rem Add Rem						
Entity Name Role Description AssERe.01 Pick Focus Name Gender Species Bite varior Male (0) Human (0) Voice Name TradeCategory Ars, Elle, Proud None (0) Routine Enclave Level Max Cass Personal (0) Verice Attributes Teach Perls Teach Attributes Teach Perls Teach Attributes Teach Perls Voice Name Add Retines Seep <conne> Policia lagorment Add Rem</conne>		Replace		New Info		
Entity Name Role Description Pick AssElite_01 Gender Species Focus Name Gender Human (0) Voice Name TradeCategory Party Ares Ass_Elite_Proud None (0) [specipretry removed>] Routine Enclave Level Max Image: Specific Control Image: Specific Control Max Image: Specific Control Tack Perks Type TeachAttributes Teach Perks Type Image: Specific Control Varior (7) Image: Specific Control Relation Seep [specific Control Percental (0) Add Rem Add Rem Relation Seep [specific Control Pick Name Sast Pick Pick Name Sast Pick Pick						
Add Rem Add Rem Add Rem Add Rem Focuse State Focuse Focus Focus Focus		Entity Name	Role Description			
Pocus Name Gender Focus Name Gender Bite varnior Male (0) Voice Name Tack Category Patry Area Ass_Elite_Proud None (0) Case Routine Colve Level Max Stack Proud None (0) Case Varier (2) Teach Attributes Teach Attributes Teach Perks Teach Attributes Teach Perks Qase Made Rem Add Rem Add Rem		AssElite 01				
Focus Name Gender Species Elite varrior Male (0) Human (0) Party Area Voice Name TradicAtegory Party Area Ass_Eite_Proud None (0) Sproperty removed> Routine Enclave Level Max Teach Attributes Teach Perks Type Personal (0) Image: Class Cl		Assence_or	I]	PICK	
Elfe varnior Male (0) Human (0) Voice Name TackCategory Party Area Acts. Elfe, Proud None (0) Routine Enclave Level Varior (3) v TackAttributes TackPeck TackAttributes TackPeck Varior (3) v Political Alignment Add Rem		Focus Name	Gender	Species		
Voice Name TradeCategory Party Area Acs_Elise_Proud None (0) Routine Enclave Level Max isoch Attributes Isoch Peris IS IS IS Isoch Attributes Teach Peris IPersonal (0) TeachAttrib TeachPeris IPersonal (0) Political Alignment Ass (0) Add Rem Add Rem Routines Isoch Peris IPeris IPERCE		Elite warrior	Male (0) 👻	Human (0)	-	
Vote Vame Acc_Eile Proud Routine Routine Fech Attributes Teach Attributes Teach Attributes Teach Attributes Teach Attrib Teach Attrib Teach Attrib Revulines Routine			T I CI			
Add Rem Routines Particle Particle <th></th> <th>voice ivame</th> <th>TradeCategory</th> <th>Party Area</th> <th></th> <th></th>		voice ivame	TradeCategory	Party Area		
Routine Exclusion Level Max Image: Imag		Ass_Elite_Proud	None (0)	<property removed=""></property>		
<invalid> 15 35 ieach Attributes ieach Perks Tpec TeachPerk Class Varior (3) ~ Varior (3) ~ Political Alignment Add Rem Add Rem Add Rem Pick Pick Routines Seep <conne> Pick Pick Name Start Pick Pick Add Rem Relax Class Pick</conne></invalid>		Routine	Enclave	Level Max		
iesch Attributes Teach Peris Type Teach Attributes TeachPerk Personal (0) → Oars Varior (3) → Political Alignment Jass (5) → Add Rem Add Rem Routines Seep < none> Pick Relax none> Pick Name Start Pick Add Rem Pick			<invalid></invalid>	15 35		
Itech Attributes Teach Attributes Feach Perional (0) v Teach Attributes TeachPerk Personal (0) v Observed Observed Varior (3) v Political Alignment Fasc (5) v Add Rem Add Rem Rest Steep (none> Pick Pick Verk (none> Pick Pick Name Start Pick Pick		1	1	1		
Teach Attributes Teach Attributes Teach Attributes Teach Perks Qaris Warrior (3) Political Alignment Add Rem		leach Attributes	Teach Perks	Туре		
TeschAttrib TeschPerk Class Warior (3) Political Alignment Add Rem Add Routines Conne> Pick Relax <none> Pick Relax <none> Pick Name Start Pick Add Rem Rem</none></none>		Teach Attributes	Teach Perks	Personal (0)	w.	
Lass Warrior (3) Political Alignment Add Rem Add Rem Routines Work Venne> Pick Pick Pick Pick Pick Pick Name Start		TeachAttrib	TeachPerk	0		
Add Rem Add Routines Routines Reat Pick	-			Class		
Policial Alignment [Ass (5) Add Rem Add Rem Routines Routines Relax (none> Pick				Warrior (3)	•	
Add Rem Add Rem Routines Base Work Conne> Pick Pick Pick Pick Pick Pick Pick Name Start Add				Political Alignment		
Add Rem Add Rem Routines Steep <none> Pick Work <none> Pick Relax <none> Pick Name Start Pick Add Rem Rem</none></none></none>				Ass (5)	•	
Add Rem Add Rem Routines Step <none> Pick Work <none> Pick Relax <none> Pick Name Start Pick</none></none></none>				,		
Add Rem Add Rem Routines Pick Pick Work snone> Pick Raix cnone> Pick Name Start Pick Add Rem Pick				1		
Routines Pick Work <none> Pick Relax <none> Name Start</none></none>		Add Rem	Add Rem			
Name Sleep <none> Pick Work <none> Pick Relax <none> Pick Name Start Pick</none></none></none>						
Name Sleep <none> Pick Work <none> Pick Relax <none> Pick Name Start Pick</none></none></none>						
Ban Siep <pre>cnone> Pick Work <prone> Pick Relax <prone> Pick Name Start Pick</prone></prone></pre>		Routines				
Work <none> Pick Reix <none> Pick Name Start Pick</none></none>		Start	een <none></none>		Dist	
Work < Pick Relax < Name Start Pick		5	Interp Interior		Pick	
Relax <pre>cnone></pre> Pick Name Start Add Rem		V	/ork <none></none>		Pick	
Add Rem			alan Izaanaa			
Name Start Add Rem			elax shores		Pick	
AddRem		N	lame Start			
Add Rem			,			
Add Rem		1				
Add Rem						
		Add Rem				
InfoList QuestList NPC PropertySetAdmin TemplateAdmin Info Quest Inventory Item		InfoList QuestList NPC Prop	ertySetAdmin TemplateAd	min Info Quest Inventory	Item	

4. Cliccare con il tasto destro su "TeachAttrib" e/o "TeachPerk" (Figura 34) per inserire l'attributo oppure l'abilità corretta. I nomi di abilità e incantesimi devono sempre cominciare con "Perk_" or "Spl_".

Qui possono essere aggiunti i seguenti attributi:

- ALC = Alchimia;
- DEX = Abilità nella caccia;
- HP = Energia vitale;
- INT = Antica conoscenza;
- MP = Mana;
- SMT = Arte della forgiatura;
- SP = Resistenza;
- STR = Forza;
- THF = Furtività.

Un esempio corretto è mostrato in Figura 35. È importante assicurarsi di utilizzare i nomi esatti degli attributi e delle abilità, altrimenti essi non verranno modificati.

Genome Editor LE v1.75.20108 (Rev. 12)					- 6 -
File Views Edit					
	NPC: AssElite_01 (Template)				4 ×
			-		
	Replace		New Info		
	Entity Name	Role Description			
	AssElite_01			Pick	
	Focus Name	Gender	Species		
	Elite warrior	Male (0) 🔹	Human (0)	•	
	Voice Name	TradeCategory	Party Area		
	Ass_Elite_Proud	None (0)	<property removed<="" td=""><td>></td><td></td></property>	>	
	Deutine	,	Jacob Contraction of the second secon	Mari	
	Koutine	cinvalid>	15	35	
	1	1-manus	123	1.2	
	Teach Attributes	Teach Perks	Туре		
	Teach Attributes	Teach Perks	Personal (0)	v	
	SWIT	Perk_IHIH_2	Class		
			Warrior (3)	•	
			Political Alignment		
			Ass (5)	•	
	1				
	Add Rom	Add Rom			
	Add Ken	Add			
	Routines				
	Start Sl	eep <none></none>		Dick	
				FICK	
	W	ork <pre></pre>		Pick	
	Re	elax <none></none>		Pick	
	N	ame Start			
		I			
	1				
	Add Rem				
	L				
	InfoList QuestList NPC Prop	ertySetAdmin TemplateAd	min Info Quest In	ventory Item	

Figura 35

5. Salvare tutti i cambiamenti effettuati ai punti 3 e 4 cliccando sul pulsante "Replace" (Figura 35).

6. Si possono modificare i PNG anche tramite il "PropertySetAdmin" editor (Figura 36).



Figura 36

11. Modifica dell'interfaccia grafica (GUI)

Il "GUI Editor" consente di cambiare la posizione e le dimensioni degli elementi dei menú, compilare (convertire e ordinare) le immagini nei formati utilizzati da G3 e includere nuove etichette statiche. Invece, non è possibile modificare le immagini visualizzate nell'editor; per far questo, bisogna utilizzare un qualsiasi programma esterno di *image editing*, che però consenta anche di salvare le immagini in formato *.tga.

Inoltre, non c'è nessun modo per inserire dei nuovi *layer* dinamici o elementi, come pulsanti o *check box* (caselle di scelta), perché essi potrebbero richiedere delle estensioni al codice del gioco.

1. Avviare il "GUIEditor" e trascinare ciascun *tab* verso sinistra per regolarne la dimensione (Figura 37).

Genome F	Editor LE v1.75.20	108 (Rev. 12)											×
E Views	Edit												
	GUIEditor	AllEditor											
1	Main												ą
Ē	Alignmen # ×	Controls	4 ×	A MAR	Contraction and	Resources	4 ×	Properties	4 ×	Preview	P ×	Grid	
	and l	Deinter A Static	Video	10SM		Dialogs		101: A []	a	19 CR III	0	0: A	
	(MA)	abl Button abl TextBox	CheckBox	RIGROS I		Pages		D Debeule				Of Z*	
	[[추 릐]	RadioButton	tBox		a supplier	in S		Enabled	True	Name	Dath	Background	
	101 -00- 101	Cill ict/iew TreeVie		XA	Ser Elizabeth			HasHScr	False	it alchemy	Data\g	DrawScale	F
-		MaluScrollPar # VScr	ollPar			2.30		HasVScro	False	it_armor	Data\g	GridSize	4
1			ekPas					Visible	True	it_artefacts	Data\g	ShowGrid	F
1	293	W UDes seesa Des W V	CKDdi Des sesse Des		Sold States			Code		it_docume	Data\g	SnapToGrid	1
1	000 30° 000	Herogressbar	Progressbar		and the second sec			HeaderFi	i ge_hud_menu	it_perks	Data\g	UirtualResol	utic 1
	₽.		cui	and the second				Implemer ge_hud_menu,	it_recipe it_spells it_weapons	Data\g	1		
	0 7+ 0+	ToolBar			A STOREMENT OF	100				Data\g			
	응 응 응			and the second		1		ClassNan	ClassNan gCHUDMenuM	hud_icons	Data\g		
2	81			Bertie				BorderSt	None	hud_backg	Data\g	1 I	
1	1 A			100				Font	(Keine)	hud_maps	Data\g		
1	P1 P2			and the second				Label	Generic Winde	indd_sindes	Dutuig		
						Contraction of the local division of the loc		E Layout					
						14. C		Anchor	Top, Left				
						N III		Dock	None	-			
				100 04	STREET BELLEVILLE			Position	0; 0				
	4		4		State of the second		6	E Size	1024; 768	-			
					2011年1月1日			Resource	e IDD MENIL M				
				1.10	CARDINE MEAN	1.2		Resource	30089				
						a second s		Style					
						14 M		Bitmap	\data\gui\icon				
						10.00		🗆 Туре					
						2051		Class	View				
				R A		100							
				and the second second	- AN	1.12							
				N		1010							
				M	Contract of the second								
					H- DOINT -								
				Plant									
				MASSIN.						-			
				NICKS	Station and and and and and and and and and an								
					S								
				A STATIST	Convession (6 14 20							
								Anchor				Background	olor
										<u> </u>		- Jengi vallae	-101

Figura 37

2. Cliccare sul segno "+" presente a sinistra della voce "Pages", nel tab "Resources", e selezionare la pagina che si vuole modificare, cliccandoci sopra due volte con il tasto sinistro (Figura 38).



Figura 38

3. Modificare la pagina selezionata, utilizzando i *tab* "Properties" e "Grid". Il risultato dei cambiamenti può essere osservato nella finestra in cui si trova l'immagine relativa alla pagina scelta (Figura 39).

enome Editor LE v1./5.20108 (Re	rv. 12)					
Views Edit						
GUIEditor						
Main						
X X Res	iources 🛛 🗸 🛪	Properties #×	Preview		₽ × Grid	
	Pager A		ю ез п.		Re- AL LOOD	
		j∎≣ Z∔ ⊑			01 Z+	
	IDD MENU CREDITS 2	Behaviour			Sonstiges	_
a 🔤 🖉	IDD_MENU_DIFFICULT	Enabled True	Name	Path	BackgroundColor	12
e ab		HasHScri False	it_alchemy	Data\gui\icons\item\alchemy	DrawScale	False
		HasVScrc Faise	it_armor	Data\gui\icons\item\armor	GridSize	4; 4
		Visible True	it docume	Data\gui\icons\item\documents	ShowGrid	False
· ()		🗆 Code	it_misc	Data\gui\icons\item\misc	ShaploGrid	1024 -
1 III III III III III III III III III I		HeaderFi ge_hud_menu	it_perks	Data\gui\icons\item\perks	H VirtualResolution	1024; /
	IDD_MENU_OPTIONS_	Implemer ge_hud_menu	it_recipe	Data\gui\icons\item\recipe		
	IDD_MENU_OPTIONS_	🖾 CodeGen	it_spells	Data\gui\icons\item\spells		
			hud icons	Data\gui\icons\hud\v3\icons		
i 🗉 🖉		🖽 Darstellung	hud_backg	Data\gui\icons\hud\v3\backgrounds		
F# 🗮 🖬 🖬 🖬		BorderSt None	hud_maps	Data\gui\icons\hud\v3\maps		
		Font (Keine)	hud_slides	Data\gui\icons\hud\v3\slides		
°0 ⊬		Label Generic Windo				
22 🚆		🖽 Layout				
	IDD PAGE INVENTOR	Anchor Top, Left				
	IDD PAGE LOOT 2	Dock None				
	IDD_PAGE_MAIN_2	Desition 0;0				
응 📺	IDD_PAGE_QUESTS_2	1024; /68				
ž 🗷 🛛	IDD_PAGE_SKILLS_2	E Resource				
8		Resource IDD_MENU_M				
a 11 11 11 11 11		Resource 30089				
		🗆 Style				
@		Bitmap \data\gui\icon				
2	IDD_PAGE_TRANSFOR	🗄 Type				
	IDD_PAGE_TUTORIAL_	Class View				
	IDD_VIEW_AMOUNT_2					
R	IDD_VIEW_BAR_ENDU					
	IDD_VIEW_BAR_FOCU:					
X	IDD VIEW BAR OUTCK					
MARTIN SALA	IDD VIEW BAR SYNTH					
A CONTRACTOR	IDD_VIEW_BOOK_2					
all and an	IDD_VIEW_CHARACTE					
	IDD_VIEW_DIALOG_2					
	IDD_VIEW_DOCUMEN					
	IDD_VIEW_DOCUMEN					
		Anchor			BackgroundColor	
	IDD_VIEW_LETTER_2					
	I THE TOD MENT LOCATION		Read			

Nella figura qui sotto l'immagine è un po' piccola, ma è sempre possibile allargarla ridimensionando la finestra corrispondente e gli altri *tab*.

Figura 39

Per salvare le modifiche fatte alla GUI, bisogna cliccare con il tasto destro sulla voce "Pages" nel tab "Resources" e poi selezionare "Save" (Figura 40).

Il file in oggetto, ovvero g3.gui.res, verrà salvato nel percorso "Data\gui\resources\", interno alla cartella di installazione dell'editor.

GUIEditor					h ×
Main					4 ×
	Resources # X	Propert es	† ×	Preview	4 × ×
	Parase New Page	<u>2</u> ↓			■ + - _■
		-L pabed	True	Name	Dath
₽ ⁴	Save Stra	s ashScrollBar	False	it alchemy	Data\qui\icons\ite
		HasyScrollBar	False	it_armor	Data\qui\icons\iter
		Visible	True	it_artefacts	Data\gui\icons\iter
	IDD MENU MAIN 2	🗉 Code		it_docume	Data\gui\icons\iter
		HeaderFile	ge_hud_menu_main_2.h	it_misc	Data\gui\icons\itei
	IDD MENU OPTIONS	ImplementFile	ge_hud_menu_main_2.cpp	it recipe	Data\gui\icons\iter
E E	IDD_MENU_OPTIONS	🗆 CodeGen		it_spells	Data\gui\icons\iter
		ClassName	gCHUDMenuMain2	it_weapons	Data\gui\icons\iter
	IDD_MENU_OPTIONS_	Darstellung		hud_icons	Data\gui\icons\hu
	IDD_MENU_OPTIONS_	BorderStyle	None	hud maps	Data\gui\icons\hu
	IDD_MENU_OPTIONS_	Font	(Keine)	hud_slides	Data\gui\icons\hu
	IDD_MENU_SECRET_2	Label	Generic Window		
20 ⁴⁶ 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20		E Layout			
		Anchor	Top, Left		
	IDD PAGE LOOT 2	Dock	None		В
	IDD PAGE MAIN 2	Position	0; 0		
	IDD PAGE OUESTS 2	E Size	1024; 768		
	IDD_PAGE_SKILLS_2				
	IDD_PAGE_SLIDESHOV	ResourceID	IDD_MENU_MAIN_2		
	IDD_PAGE_SPELLS_2	ResourceIndex	30089		
	IDD_PAGE_SYNTH_2	🖽 Style	Add a strange of the		
	IDD_PAGE_TRADE_2	Bitmap	\data\gui\icons\hud\v3\background		
	IDD_PAGE_TRANSFOR		Manu		
The second	IDD_PAGE_TUTORIAL_	Class	view		
	IDD VIEW BAR FOCU				
	IDD VIEW BAR HEALT				
	IDD VIEW BAR MANA				
	IDD_VIEW_BAR_PAGES				
	IDD_VIEW_BAR_QUICK				
	IDD_VIEW_BAR_SYNTH				
	IDD_VIEW_BOOK_2				
	IDD_VIEW_CHARACTE				
	IDD_VIEW_DIALOG_2				
A REPORT OF A R	IDD_VIEW_DOCUMEN				
	IDD_VIEW_DOCOMEN				
	IDD VIEW ITEM 2				
	IDD VIEW LETTER 2	Anchor			
	TIDD MEN LOCATION *				
) • •				
InfoList QuestList NPC PropertySetAdmin TemplateAdmin Info Quest Inven	tory Item GUIEditor				

Figura 40

5. Se si vogliono convertire immagini *raw* in immagini "compilate", selezionare il *tab* "Preview" e cliccare sul pulsante "Compile List" (Figura 41).

Fatto ciò, i file icona/texture/tga saranno compilati e inseriti/organizzati nei corrispondenti file DDS. Durante la procedura, il file "g3.igl", che contiene la posizione e i nomi dei file del materiale *raw* nel format DDS, sarà aggiornato. Pertanto, questo è un file importante, per esempio, per aggiungere nuovi oggetti con nuove icone. Il file "g3.igl" e gli altri file modificati, saranno salvati nei percorsi "Data\Library" e "Data\gui\icons\compiled" dell'editor.

GUIEditor				7 ×
Main				4 ×
XX AND	Resources 4 ×	Properties 4 ×	Preview	a × Grid A ×
	📄 🔚 Pages 🔷 🔺	20 2↓ □	19 😂 🗟 🚼 🕂 — 🕨 🕟	
	- IDD_MENU_CONFIRM	Behaviour		Sonstiges
		Enabled True	Name Path Compile List	BackgroundColor 1
4		HasHScn False	it alchemy Data/quiliconsutem/alchemy	DrawScale False
		Has//Scrr False	it armor Data\gui\icons\item\armor	El GridSize 4:4
		Visible True	it artefacts Data\gui\icons\item\artefacts	ShowGrid False
	IDD_MENU_LOADING		it_docume Data\gui\icons\item\documents	SnawTaGrid True
4 c	IDD_MENU_MAIN_2	Line for a bud many	it_misc Data\gui\icons\item\misc	The International Internationa
	IDD_MENU_OPTIONS_	Headerri ge_nud_menu	it_perks Data\gui\icons\item\perks	U VIRtual Kesolution 1024;
	IDD_MENU_OPTIONS_	Implemer ge_hud_menu	it_recipe Data\gui\icons\item\recipe	
	IDD_MENU_OPTIONS_	🖽 CodeGen	it_spells Data\gui\icons\item\spells	
	IDD_MENU_OPTIONS_	ClassNan gCHUDMenuN	hud icons Data/gui/icons/hud/v3/icons	
	IDD_MENU_OPTIONS_	Darstellung	hud_lcons Data\gul\icons\hud\v3\lcons	
	IDD_MENU_OPTIONS_	BorderSt None	hud_maps Data\gui\icons\hud\v3\maps	
	IDD_MENU_OPTIONS_	Font (Keine)	hud_slides Data\gui\icons\hud\v3\slides	
••• ··································		Label Generic Winde		
	IDD_PAGE_DIALOG_2	🗆 Layout		
	IDD_PAGE_DOCUMEN	Anchor Top, Left		
	IDD_PAGE_INVENTOR	Dock None		
		Position 0; 0		
	IDD_PAGE_MAIN_2	E Size 1024: 768		
		E Resource		
	IDD_PAGE_SKILLS_2	Recourse IDD MENU M		
-0.		Recourse 30089		
	IDD_PAGE_SPELLS_2	E State		
	IDD_PAGE_SYNTH_2	Ditmon (data) guilicon		
	IDD_PAGE_TRADE_2	Bitmap (data\gui\icon		
		🖽 Type		
	IDD_PAGE_TUTORIAL_	Class View		
	IDD_VIEW_AMOUNT_2			
	IDD_VIEW_BAR_FOCU:			
	IDD_VIEW_BAR_HEAL1			
and the second se	IDD_VIEW_BAR_MANA			
	IDD_VIEW_BAR_PAGES			
	IDD_VIEW_BAR_QUICK			
	IDD_VIEW_BAR_SYNTH			
	IDD_VIEW_BOOK_2			
	IDD_VIEW_CHARACTE			
	IDD_VIEW_DIALOG_2			
Copyright (c)	IDD_VIEW_DOCUMEN			
	IDD_VIEW_DOCUMEN			
	IDD_VIEW_INVENTOR			
	IDD_VIEW_ITEM_2	Anchor		BackgroundColor
	IDD_VIEW_LETTER_2			
			Read	
InfoList QuestList NPC PropertySetAdmin Template	eAdmin Info Quest Inventory Iter	GUIEditor		

Figura 41

12. Stringtable tool (CPT tool)

Lo "Stringtable tool" è un file di excel con diverse macro e non è un componente del G3 GLE, ma viene installato insieme a esso nella sottocartella "CPT Tools" presente nella cartella "Gothic 3 Modkit".

- 1. Aprire il file di excel (selezionare "Consenti macro", se richiesto) e poi il menú delle macro (di solito attivabile premendo i tasti "Alt+F8").
- Selezionare la macro "Gothic3_StringTable_Read" per leggere uno "stringtable" (Figura 42). Poiché l'editor contiene già uno "stringtable" scompattato nel suo percorso "Data\Strings", si può selezionare quest'ultimo per il processo di lettura (Figura 43). Durante la fase di lettura dei dati da parte della macro, viene mostrato anche il feedback dei progressi (Figura 44).

Makroname:	
Gothic3_Clear_Tables	
Gothic3_Clear_Tables	~
Gothic3_Convert_Gestures Gothic3_Infos_Verify Gothic3_Remove_Gestures_From_StringTable	
Gothic3 StringTable Read	
	$\overline{\mathbf{v}}$

Figura 42

Name	Reading String Table
🚈 SVMTable.ini	Please wait while processing strings Row count: 14023
Figura 43	Figura 44

3. Dopo la lettura dello "stringtable", il risultato apparirà come in Figura 45.

	Z3S1 - (**	∫x Curr	entLanguage								
	4	0	2	4	r	C	7	0	0	10	44
- 4	[] eeAdmin_Lenguegee]	2	3	4	5	0	1	0	9	10	11
2	Languagos	English	Italian	French	Corman	Spanich	Croch	Hungarian	Dolish	Duccian	TPC
2	Currentl anguage	English	nanan	Fieldin	German	Spanish	Czech	nunganan	FOIISI	Russian	INC
4	CurrentRevision										
5	[] ocAdmin_Strings]										
6	ATTRIB ALC	Alchemy:	Alchimia:	Alchimie:	Alchemie:	Alguimia:	Alchymie:	Alkímia:	Alchemia:	Алхимия:	· أ 中 全 術 ・
7	ATTRIB DEX	Hunting skill:	Abilità nella c	Compétence	Jandneschick	Habilidad de	Lov:	Vadászat:	Zdolności łow	Повкость:	狩獵技能-
8	ATTRIB HP	Life energy	Energia vitale	Énergie vitale	Lebensenergi	Energía vital:	Životv	Életerő:	Energia życio	Жизненная э	生命能量
9	ATTRIB HPMax	Max life ene	Energia vitale	Vitalité maxir	Max Lebens	Energía vital i	Max životv	Max életener	Maks Silv z	Максимальн:	最大生命能量。
10	ATTRIB INT	Ancient know	Antica conos	Savoir des Ar	Altes Wissen	Conocimiento	Znalosti Pras	Ősi tudás:	Prastara wied	Лревнее зна	读古知識:
11	ATTRIB MP	Mana:	Mana:	Mana:	Mana	Maná	Mana	Mana	Mana	Мана:	慶力·
12	ATTRIB MPMax	Max. Mana:	Mana massir	Mana maxim	Max. Mana:	Maná máxim	Max. mana:	Max mana:	Maks, Many:	Максимальн	最大法力值:
13	ATTRIB PROT BLADE	Protection ad	Protezione a	Protection co	Schutz vor Kl	Protección co	Ochrana prot	Pengék elleni	Ochrona prze	Защита от кл	武器抗性:
14	ATTRIB PROT FIRE	Protection ad	Protezione da	Protection co	Schutz vor Fe	Protección co	Ochrana prot	Tűz elleni véd	Ochrona prze	Защита от ог	火焰抗性:
15	ATTRIB PROT ICE	Protection ad	Protezione da	Protection co	Schutz vor Ei	Protección co	Ochrana prot	Jéa elleni véd	Ochrona prze	Защита от хо	冰凍抗性:
16	ATTRIB PROT IMPACT	Protection ad	Protezione a	Protection co	Schutz vor Ze	Protección co	Ochrana prot	Ütések elleni	Ochrona prze	Защита от уд	衝擊抗性:
17	ATTRIB PROT LIGHTNING	Protection ac	Protezione da	Protection co	Schutz vor Er	Protección co	Ochrana prot	iEnergia elleni	Ochrona prze	Энергетическ	能量抗性:
18	ATTRIB PROT MISSILE	Protection ag	Protezione a	Protection co	Schutz vor G	Protección co	Ochrana prot	Lövedékek ell	Ochrona prze	Защита от ст	投射武器抗性:
19	ATTRIB	Smithing;	Arte della for	Forge;	Schmiedekur	Herrería;	Kování;	Kovácsolás;	Zdolności kov	Кузнечное д	鍛造;
20	ATTRIB_SP	Endurance;	Resistenza;	Endurance;	Ausdauer;	Resistencia;	Výdrž;	Állóképesség	Wytrzymałoś	Выносливост	耐久力;
21	ATTRIB_SPMax	Max. endurar	Resistenza n	Endurance m	Max. Ausdau	Resistencia r	Max. výdrž;	Max állóképe	Maks. Wytrzy	Максимальна	最大耐力值;
22	ATTRIB_STR	Strength;	Forza;	Force;	Stärke;	Fuerza;	Síla;	Erő;	Siła;	Сила;	力量;
23	ATTRIB_THF	Thieving;	Furtività;	Vol;	Diebeskunst;	Robo;	Zlodějina;	Tolvajlás;	Zdolności zło	Навыки вора	偷竊;
24	ATTRIBDESC_ALC	-1	-1	4	4	-1	;	4	4	-;	-
25	ATTRIBDESC_DEX	÷.	-1	4	÷.	-1	;	÷.	4	-;	-;
26	ATTRIBDESC_HP	-1	-1	4	4	-1	;	4	4	-;	-;
27	ATTRIBDESC_INT	-1	-1	-1	-1	-1	1	-1	4	-1	-;
28	ATTRIBDESC_MP	-1	-1	-1	-1	-1	1	-1	4	-1	-
29	ATTRIBDESC_PROT_BLADE	-;	-1	-1	-1	-1	1	-1	4	4	-;
30	ATTRIBDESC_PROT_FIRE	-1	-;	-1	-1	-;	1	-1	4	-1	-;
31	ATTRIBDESC_PROT_ICE	-1	5	-1	-1	-1	1	-1	4	-1	-
32	ATTRIBDESC_PROT_IMPAC	-;	-1	-;	-1	-1	1	-1	-1	-1	-;
33	ATTRIBDESC_PROT_LIGHT	-;	5	-1	5	-1	1	-1	4	-1	-
34	ATTRIBDESC_PROT_MISSIL	-5	-1	4	4	-1	;	4	4	-;	-;
35	ATTRIBDESC_SMT	5	5	-1	5	5	;	5	4	-;	÷
36	ATTRIBDESC_SP	-1	-;	-1	-1	-1	;	-1	-1	-;	-
37	ATTRIBDESC_STR	-1	-1	-	5	-1	;	-1	4	-1	÷
38	ATTRIBDESC_THF	-1	-;	-1	-1	-1	;	-1	-1	-;	-1
39	ATTRIBTAG_ALC	5	-1	5	5	5	;	5	4	-1	
40	ATTRIBTAG_DEX	5	-1	5	5	5	;	5	5	-;	-;

Figura 45

Ogni lingua ha una propria colonna. La prima colonna dovrà sempre contenere la stringa di riferimento per il gioco relativa all'entità o all'*info* di una riga; per esempio, "FO_Hamlar" o "INFO_FILLER0001".

Qui si possono inserire, cancellare e/o modificare le righe. Per disattivare temporaneamente una lingua, basta nascondere la colonna corrispondente; la lingua può essere addirittura cancellata completamente, eliminando la relativa colonna.

Importante: Ciascuna voce di ogni cella (a eccezione della prima colonna) deve terminare con il segno ";". Altrimenti, ci saranno dei problemi nel gioco con quella riga.

 Dopo aver modificato lo "stringtable", bisogna salvarlo. Per fare questo correttamente, si deve usare un'altra macro: "Gothic3_StringTable_Write" (Figura 46). Il percorso di salvataggio è a scelta dell'utente.



Figura 46

5. Macro "Gothic3_Remove_Gestures_From_StringTable"

Quest macro rimuoverà automaticamente tutte le lettere che precedono il segno ";" di una cella in tutte le lingue (il prima e dopo sono mostrati rispettivamente in Figura 47 e Figura 48).

	Z6S2 - (*	f Alch	emy;Alchemy	/								
			-			_	_	_	_			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	1
1	[LocAdmin_Languages]											
2	Languages	English	Italian	French	German	Spanish	Czech	Hungarian	Polish	Russian	TRC	
3	CurrentLanguage	English										
4	CurrentRevision	0										
5	[LocAdmin_Strings]											
6	ATTRIB_ALC	Alchemy;Alc	A chimia;	Alchimie;	Alchemie;	Alquimia;	Alchymie;	Alkímia;	Alchemia;	Алхимия;	煉金術;	
7	ATTRIB_DEX	riunung skill,	Apilità nella c	Compétence	Jagdgeschick	Habilidad de	Lov;	Vadászat;	Zdolności łow	Ловкость;	狩獵技能;	
8	ATTRIB_HP	Life energy;	Energia vitale	Énergie vitale	Lebensenergi	Energía vital;	Životy;	Életerő;	Energia życio	Жизненная э	生命能量;	
9	ATTRIB_HPMax	Max. life ener	Energia vitale	Vitalité maxir	Max. Lebense	Energía vital	Max. životy;	Max életener	Maks. Siły ży	Максимальн	最大生命能量	;
10	ATTRIB_INT	Ancient know	Antica conos	Savoir des Ar	Altes Wissen	Conocimiento	Znalosti Pras	Ősi tudás;	Prastara wied	Древнее зна	遠古知識;	
11	ATTRIB_MP	Mana;	Mana;	Mana;	Mana;	Maná;	Mana;	Mana;	Mana;	Мана;	魔力;	
-:				••••••		•• • • •					B 1 (1)	
-ıg	ura 47											
-												

	Z6S2 -	(<i>f</i> ∗ Alch	emy;									
	1		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	[LocAdmin_Languag	es]											
2	Languages		English	Italian	French	German	Spanish	Czech	Hungarian	Polish	Russian	TRC	
3	CurrentLanguage		English										
4	CurrentRevision		0										
5	[LocAdmin_Strings]												
6	ATTRIB_ALC		Alchemy;	/ Ichimia;	Alchimie;	Alchemie;	Alquimia;	Alchymie;	Alkímia;	Alchemia;	Алхимия;	煉金術;	
7	ATTRIB_DEX		Hunting Skill,	bilità nella c	Compétence	Jagdgeschick	Habilidad de	(Lov;	Vadászat;	Zdolności łow	Ловкость;	狩獵技能;	
8	ATTRIB_HP		Life energy;	Energia vitale	Énergie vitale	Lebensenergi	Energía vital;	Životy;	Életerő;	Energia życio	Жизненная э	生命能量;	
9	ATTRIB_HPMax		Max. life ener	r Energia vitale	Vitalité maxir	Max. Lebens	Energía vital	r Max. životy;	Max életener	Maks. Siły ży	Максимальна	最大生命能量	;
10	ATTRIB_INT		Ancient know	Antica conos	Savoir des Ar	Altes Wissen	Conocimiento	Znalosti Pras	Ősi tudás;	Prastara wied	Древнее зна	遠古知識;	
11	ATTRIB_MP		Mana;	Mana;	Mana;	Mana;	Maná;	Mana;	Mana;	Mana;	Мана;	魔力;	
Fic	Jura /18											<u> </u>	

rigura 48

6. Macro "Gothic3 Infos Verify"

Questa macro verifica quali file info contengono le righe "INFO" dello "stringtable". Avviare la macro (Figura 49) e selezionare la cartella con i file info presenti nell'editor (Figura 50). Mentre i file vengono letti, si possono vedere i progressi (Figura 51).





Il processo richiederà alcuni minuti, perché sono presenti molti file *info*. Il risultato sarà simile a quello visualizzato in Figura 52.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	InfoScript Texts (ID)	String Table Row	Ref. Count	Info File(s)						
2	1	Marked with								
3	BPANKRATZ31	87	1	BPANKRATZ	30_info_G3_V	Vorld_01.info				
4	INFO_BPANKRATZ3200	5521	1	BPANKRATZ	31000_info_G	3_World_01.in	fo			
5	INFO_BPANKRATZ3200	5524	1	BPANKRATZ	31000_info_G	3_World_01.in	fo			
6	INFO BPANKRATZ3200	5522	1	BPANKRATZ	31000 info G	3 World 01.ir	fo			
7	INFO BPANKRATZ3200	5523	1	BPANKRATZ	31000 info G	3 World 01.ir	fo			
8	INFO_BPANKRATZ3200	5525	1	BPANKRATZ	31001_info_G	3_World_01.in	fo			
9	INFO_BPANKRATZ3200	5527	1	BPANKRATZ	31002_info_G	3_World_01.in	fo			
10	INFO_BPANKRATZ3200	5526	1	BPANKRATZ	31002_info_G	3_World_01.ir	fo			
11	INFO_BPANKRATZ3200	5541	1	BPANKRATZ	31002_info_G	3_World_01.ir	fo			
12	INFO_BPANKRATZ3200	5530	1	BPANKRATZ	31003_info_G	3_World_01.ir	fo			
13	INFO_BPANKRATZ3200	5528 2	1	BPANKRATZ	31003_info_G	3_World_01.ir	fo			
14	INFO_BPANKRATZ3200	5529	1	BPANKRATZ	31003_info_G	3_World_01.ir	fo			
15	INFO_BPANKRATZ3200	5533	1	BPANKRATZ	31004_info_G	3_World_01.ir	fo			
16	INFO_BPANKRATZ3200	5531	1	BPANKRATZ	31004_info_G	3_World_01.ir	fo			
17	INFO_BPANKRATZ3200	5532	1	BPANKRATZ	31004_info_G	3_World_01.ir	fo			
18	INFO_BPANKRATZ3200	5535	1	BPANKRATZ	31005_info_G	3_World_01.ir	fo			
19	INFO_BPANKRATZ3200	5534	1	BPANKRATZ	31005_info_G	3_World_01.in	fo 4			
20	INFO_BPANKRATZ3200	5538	1	BPANKRATZ	31005_info_G	3_World_01.ir	fo			
21	INFO_BPANKRATZ3200	5542	1	BPANKRATZ	31005_info_G	3_World_01.in	fo			
22	INFO_BPANKRATZ3200	5536	2 3	BPANKRATZ	31006_info_G	3_World_01.in	fo, BPANKRA	TZ31008_info	_G3_World_0	1.info
23	INFO_BPANKRATZ3200	5537	2	BPANKRATZ	31006_info_G	3_World_01.in	fo, BPANKRA	TZ31008_info	_G3_World_0	1.info
24	INFO_BPANKRATZ3200	5540	1	BPANKRATZ	31007_info_G	3_World_01.in	fo			
25	INFO_BPANKRATZ3200	5539	1	BPANKRATZ	31007_info_G	3_World_01.in	fo			
26	INFO_BPANKRATZ3200	5546	1	BPANKRATZ	31009_info_G	3_World_01.in	fo			
27	INFO_BPANKRATZ3200	5543	1	BPANKRATZ	31009_info_G	3_World_01.ir	fo			
28	INFO_BPANKRATZ3200	5544	1	BPANKRATZ	31009_info_G	3_World_01.ir	fo			
29	INFO_BPANKRATZ3200	5545	1	BPANKRATZ	31009_info_G	3_World_01.ir	fo			
30	INFO_BPANKRATZ3354	8167	1	BPANKRATZ	3100_info_G3	_World_01.inf	D			
31	INFO_BPANKRATZ3355	8168	1	BPANKRATZ	3100_info_G3	_World_01.inf	D			
32	INFO_BPANKRATZ3356	8169	1	BPANKRATZ	3100_info_G3	_World_01.inf	0			
33	INFO_BPANKRATZ3200	5549	1	BPANKRATZ	31010_info_G	3_World_01.ir	fo			
34	INFO_BPANKRATZ3200	5547	1	BPANKRATZ	31010_info_G	3_World_01.ir	fo			
35	INFO_BPANKRATZ3200	5548	1	BPANKRATZ	31010_info_G	3_World_01.ir	fo			
36	INFO_BPANKRATZ3200	5552	1	BPANKRATZ	31011_info_G	3_World_01.ir	fo			
37	INFO_BPANKRATZ3200	5550	1	BPANKRATZ	31011_info_G	3_World_01.ir	fo			
38	INFO_BPANKRATZ3200	5551	1	BPANKRATZ	31011_info_G	3_World_01.ir	fo			
39	INFO_BPANKRATZ3200	5569	1	BPANKRATZ	31011_info_G	3_World_01.ir	fo			
40	INFO_BPANKRATZ3200	5567	1	BPANKRATZ	31011_info_G	3_World_01.ir	fo			
41	INFO_BPANKRATZ3200	5568	1	BPANKRATZ	31011_info_G	3_World_01.ir	fo			
42	INFO_BPANKRATZ3200	5554	1	BPANKRATZ	31012_info_G	3_World_01.in	fo			
43	INFO BPANKPATZ2200	5553	1	BPANKRAT7	31012 info G	3 World 01 in	fo			
	Strings Infos /	Gescures / 况 /						U 4		

Figura 52

La prima Colonna (1) mostra il nome di riferimento interno della riga. La seconda colonna (2) indica il numero di righe del *tab* "Strings", che si riferiscono a quella specifica riga *info*. La terza colonna (3) riporta quante volte quella riga viene usata nei file *info*. La quarta colonna (4) contiene i nomi del/dei file *info* dove si può trovare la corrispettiva riga *info*.

In aggiunta a questo, la macro modifica anche il *tab* "Strings" ed evidenzia in arancione lo sfondo di ciascuna riga usata in almeno un file *info* (Figura 53).

Attenzione: Ci sono due righe che vengono richiamate direttamente dal codice del gioco, perciò non dovrebbero essere cancellate, anche se esse non dovessero apparire in nessun file *info*. Queste righe sono le seguenti:

INFO_FILLER20060409010916

INFO_SKALVERAM320060405151107_1

- 4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3379	HUD_Video_Gamma_Red	Red;	Rosso;	Rouge;	Rot;	Rojo;	Červená;	Piros;	Czerwony;	Красный;	紅;	
3380	HUD_Video_Resolution	Resolution;	Risoluzione;	Résolution;	Auflösung;	Resolución;	Rozlišení;	Felbontás;	Rozdzielczoś	Разрешение	;解析度;	
338	HUD_Video_VSyno	V-Sync;	V-Sync;	V-Sync;	V-Sync;	Sinc. vert.;	V-Sync;	V-szinkronizá	Synchronizad	: Вертикальна	a V-Sync;	
338	INFO_BPANKRATZ31	et me fight i	i Fammi comb	Laisse-moi c	Lass mich in	Déjame lucha	a Dovol mi bojo	Hadd harcolh	Pozwól mi wa	Позволь мн	e請讓我花	E你的場裡戰鬥
338	INFO_BPANKRATZ310	ou want Tro	Vuoi Trompol	Ainsi, tu veux	x Du willst Tror	i ¿Quieres a T	i Chceš Tromp	Trompokot al	Chcesz walc:	Тромпока? (你想挑戰	《特隆波克?》
338	INFO_BPANKRATZ3100	lis throne st	all suo trono s	i Son trône es	t Sein Thron st	Su trono se e	e Jeho trůn stoj	A trónusa a v	Jego tron zna	Его трон сто	•陌生人,	他的王座就
338	INFO_BPANKRATZ31000	I kill the dru	i Ucciderò il dr	Je me charge	elch werde der	Mataré al dru	i Zabiju pro teb	Megölöm nek	Zabiję dla cie	Я убью этог	c我將為做	1殺掉那個德1
338	INFO_BPANKRATZ31001	Vell, who'd h	n Beh, chi l'avre	Eh bien, je n'	'Na, wer sagt'	Vaya, ¿quiér	n No, kdo by si	Nézd csak, k	No proszę, kt	:Ну, кто бы с	c然而,誰	會想到事情》
338	INFO_BPANKRATZ31005	he druid Ru	r II druido Runa	Le druide Ru	r Der Druide R	El druida Rur	n Druid Runak j	Runak druida	Druid Runak	Друид Руна	ĸ德魯依魯	*那已經身亡
338	INFO_BPANKRATZ31006	's about tim	∈Era ora. Eran	II était grand	1Das wurde au	Ya era hora.	I Už bylo nača	Ideje volt. Má	Najwyższy c	Давно пора!	:是時候了	(。我已經花)
338	INFO_BPANKRATZ31007	hen I'll take	Allora mi prer	Je vais maint	Dann nehme	Entonces me	e Trochu si ted	Megpihenek	Zrobię sobie i	Тогда, преж	2我在回籍	之前會先休」
339	INFO_BPANKRATZ31008	ve earned it.	;Me la sono m	Je l'ai bien m	Hab sie mir v	Me lo he gan	«Vydělal jsem	Kiérdemelten	rZasłużyłem n	Я его зараб	o這是我雇	〔得的。;
339	INFO_BPANKRATZ31009	hen try you	r Allora metti a	Alors va tente	e Dann versuch	Pues prueba	Zkus tedy sve	Próbálj csak	Więc powodz	Что же, поп	,莫拉斯,	試試你的運行
339	INFO_BPANKRATZ3101	Vhat's your	Che lavoro fai	Quelles sont	Was ist dein	¿Cuál es tu l	¿Co tu děláš?;	Mi dolgozol it	Czym się tu :	Какие задач	1 你在這褚	從事什麼職員
339	INFO_BPANKRATZ31010	hen take a i	 Allora riposat 	Dans ce cas	, Dann ruh' dic	Entonces de	s Odpočiň si te	Pihend ki akł	Więc odpocz	Тогда отдох	F 在 你 辛苦	;工作之後,1
339	INFO_BPANKRATZ31012	Ay name is I	FII mio nome è	Mon nom est	t Mein Name i	Me llamo Ru	r Mé jméno je l	A nevem Run	Nazywam się	Меня зовут	F我叫魯那	3,是個德魯1
339	INFO_BPANKRATZ31013	Vho seeks r	n Chimicerca	Qui me dema	a Wersucht m	i¿Quién me b	⊭Kdo mě hleda	Ki keres ebbe	Któż mnie sz	Кто ищет ме	1這個時間	1誰找我?;
339	INFO_BPANKRATZ31014	am;	lo sono;	Je suis;	Ich bin;	Soy;	Já;	Én;	Interesuje mr	ıЯ;	是我;	
339	INFO_BPANKRATZ31015	. h, it is you.	Ah, seitu. II	Ah, c'est toi.	Ah, du bist e	Ah, eres tú. I	EAh, to jsi ty. '	Áh, szóval te	Ach, to ty. P	А, это ты! В	e啊,原來	〔是你,「決〕
339	INFO_BPANKRATZ31016	You have con	n Sei giunto un	Tu viens à m	cDu kommst i	Has venido e	r Přišel jsi v do	Olyan időben	Przybywasz	Ты пришел і	3 你來著正	是時候,我1
339	INFO_BPANKRATZ31017	Vhy do you	Perché mi ch	Pourquoi m'a	ı Wieso nenns	¿Por qué me	Proč mě nazy	Miért hívsz di	Czemu nazyv	Почему ты н	:那你為什	r麼稱我為「〉
340	INFO_BPANKRATZ31018	he war of th	La guerra deg	La guerre de	s Der Krieg der	La guerra de	Válka bohů z	Az istenek ha	Od zarania d	Война богов	諸神的戰	《爭從創世就!
340	INFO_BPANKRATZ31019	nnos and Be	Innos e Belia	Innos et Beli	a Innos und Be	Tanto Innos o	c Innos i Beliar	Innos és Beli	Władzy nad s	Иннос и Бел	∎ 伊諾思聞	。 貝萊爾兩方i
340	INFO_BPANKRATZ3102	serve our le	a Servo il nostr	J'emploie ma	Ich diene uns	Sirvo a nuest	i Sloužím naše	Bölcsessége	Służę naszer	Я служу на	□我用我的]智慧與預知[
340	INFO_BPANKRATZ31020	he peoples	La gente del	Tous les peu	Die Völker de	Los pueblos	Národy světa	A világ lakói i	Ludy tej krair	Народы сра	x世界上的	」毎場戰爭都
340	INFO_BPANKRATZ31021	his battle w	i Questa batta	Cette bataille	e Dieser Kamp	La batalla se	(Tento boj bud	Ezek a harco	Walka będzie	Это война б	y這場戰爭	#將是最後一1
340	INFO_BPANKRATZ31022	Vhat does a	I Cos'ha tutto o	Et en quoi es:	Was hat das	¿Qué tiene te	cCo to má cele	Es mi közöm	Ale co to ma	А как это вс	e 那跟我有	「什麼關係?;
340	INFO_BPANKRATZ31023	You have bee	e Sei stato sce	Tu es l'Elu, c	Du bist auser	Has sido eleg	gByls vybrán, a	Téged válasz	Wybrano cię	Ты избран, ч	r你被選來	裁決諸神的
340	INFO_BPANKRATZ31024	Adanos hims	Adanos stess	Adanos lui-m	Adanos selbs	El mismísimo	c Sám Adanos	Adanos maga	Sam Adanos	Сам Аданос	審判之神	『雅達諾曾課』
340	INFO_BPANKRATZ31025	ou alone ha	r Tu solo hai il	Toi seul as le	e Du allein has	Sólo tú tiene:	s Jedině ty sán	Egyedül te re	Tylko ty mas	Только у теб	(你自己有	者自由意志?
340	INFO_BPANKRATZ3103	see. So you	i Capisco. Qui	i Je vois. Tu e	s Verstehe. Du	Comprendo.	Rozumim. Ta	Ertem. Tehát	Rozumiem. V	Понимаю. 1	原米如此	1。所以你是1
341	INFO_BPANKRATZ31030	ell me more	Dimmi di più	Parle-moi de	Erzähl mir m	Cuéntame m	Rekni mi o vá	Mesélj még a	Opowiedz mi	Расскажи м	日告訴技関	1於諸神戰爭[
341	INFO_BPANKRA1Z31031	Adanos want	Adanos volev	Adanos voula	Adanos wollt	Adanos quer	Adanos chtel	Adanos azt a	Adanos pragi	Аданос хоте	加重結為	装造個世界)
341	INFO_BPANKRA1Z31032	lowever, eve	i luttavia, tutti	loutefois, ch	Alle, ob Men	Sin embargo	, Avšak každý,	Azonban min	Jednak wszy	Однако все	- 怒而,不	、論是人類速力
341	INFO_BPANKRA1Z31033	ou won't live	e Non vivrai abb	lu ne vivras o	gDu wirst nich	No viviras lo l	t Nebudes žit o	Nem fogsz ol	Nie pożyjesz	Тебе придет	(你將)没像	《曹告訴仕何》
341	INFO_BPANKRA1Z31034	that is your	Se questo é i	Si c'est la vo	Wenn das de	Si eso es lo	cPokud je toto	Ha ez a szán	Skoro tak po	Если таков т	1 如果 那是	御想走的路,
341	INFO_BPANKRATZ31035	lowever, I wi	l luttavia, non	loutefois, n'e	Ich werde es	No obstante	, Ale nepodvoli	De nem nyug	Nie mam jedi	Но я не сми	r 个 論 如 le	」,你只能戰
341	INFO_BPANKRATZ31037	he eldest, a	i II più anziano	Le plus ancie	e Der älteste, u	El más antig	i Ten nejstarši.	A legöregebb	Najstarszym.	Самый стар	山最年長町],也有人說:
341	INFO_BPANKRA1Z31038	ou need my	/Hai bisogno d	As-tu besoin	Du brauchst	¿Necesitas r	1 Potřebuješ m	Szükséged v	Potrzebujesz	Тере нужна	▶ 你需要打	8时常忙嗎?;
341	INFO_BPANKRATZ31039	Ve druids ar	Noi druidi ven	Les druides s	s Wir Druiden v	Los druidas s	s My druidi jsm	Rank, druidál	My, druidzi, d	За нами, др	y技们德暦	10000000000000000000000000000000000000
341	INFO_BPANKRATZ3104	mbrak sent	Umbrak mi h	Umbrak m'a	Cumbrak schi	Umbrak me ł	1 Umbrak mě p	Umbrak küldi	Umbrak kaza	Умбрак посы	い 央布雷克	2派技去消滅[
342		lo living hum	Nessun esse	Nul homme r	n Kein lebende	Ningún huma	I Zadný žijící č	Nincs élő em	Zaden człowi	ни один жи	3 没有人能	a確質的常我1
14 4	BEANKRAI7.31041 Strings Infos Gest	ures	e Solo tu-il Giu	Seuritor le D	onvur du der F	Solo tu lel Si	allegine tv. Vv	Usak te tudo	IVIOZESZ doko	ПОПРКО ТРЕ	1.只有你.	法正治,能

- Macro "Gothic3_Clear_Tables" Se si avvia questa macro, l'intero contenuto di tutte le tabelle presenti nel file di excel in oggetto sarà cancellato.
- 8. Macro "Gothic3_Convert_Gestures"

Avviando questa macro, tutte le istruzioni gestuali utilizzabili (determinate parole chiave in tedesco, dopo il segno ";" di una cella) saranno rimosse dallo "stringtable", quindi "convertite" in *stage directions* ("SD_...") standard e incluse nei file *info* dove è usata questa stringa di testo (Figure da 54 a 58).

Questa conversione è già stata fatta per tutte le righe contenute nella versione del gioco introdotta dalla CP 1.75. Se si vuole lavorare con i comandi gestuali (*stage directions*) per una propria modifica, il modo piú semplice di farlo potrebbe essere certamente quello di scrivere a mano l'istruzione "SD_" nel file *info*.

	Z3698S5	- (0	<i>f</i> ∗ Duge	hst jetzt in di	e Wolfsmine	und gräbst d	ort nach Arte	fa <mark>tten.;versc</mark> ł	nmitzt
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	[LocAdmin	Languages]			-	_			
2	Languages		English	Italian	French	German	Spanish	Czech	Hunga
3678	INFO_BPAN	KRATZ31309	The slaves w	Gli schiavi ti i	Les esclaves	Die Sklaven v	Los esclavos	Otroci ti ukáž	A rabs
3679	INFO_BPAN	KRATZ3131	I suppose the	Suppongo ch	J'imagine qu'i	Ich vermute,	Supongo que	Předpokládár	Azt his
3680	INFO_BPAN	KRATZ31310	But before yo	Ma prima di p	Toutefois, as	Doch vergewi	Pero antes de	Ale než vezm	Miielőt
3681	INFO_BPAN	KRATZ31311	We have take	Abbiamo recu	Nous avons to	Viele Artefakt	Hemos conse	Hodně artefal	Renget
3682	INFO_BPAN	KRATZ31312	I'll take care (Mi occuperò (Je vais m'occ	Ich kümmere	Yo me ocupo	Postarám se	Majd é
3683	INFO_BPAN	KRATZ31313	Take me to t	Portami alla r	Mène-moi à l	Bring mich zu	Llévame a la	Doveď mě k v	Vigyél
3684	INFO_BPAN	KRATZ31315	The wolf mine	La miniera de	La mine au lo	Die Wolfsmin	La mina de lo	Vlčí důl je op	A farka
3685	INFO_BPAN	KRATZ31316	I'm curious he	Sono curioso	Je suis curieu	Dann bin ich	Me pregunto	Zajímalo by n	Kivánc
3686	INFO_BPAN	KRATZ31317	Good work, N	Bel lavoro, M	Bon travail, N	Gute Arbeit, I	Buen trabajo,	Dobrá práce,	Szép r
3687	INFO_BPAN	KRATZ31318	Move your bu	Muovi il culo,	Hâte-toi un pe	Beweg deine	Mueve el tras	Pohni zadker	Vonsz
3688	INFO_BPAN	KRATZ31319	Yes, of cours	Sì, certo. Sul	Oui, bien sûr.	Ja, natürlich!	Sí, por supue	Ano, samozře	lgen, p
3689	INFO_BPAN	KRATZ3132	I wish you luc	: Buona fortuna	Je te souhaite	Viel Glück. D	Te deseo sue	Přeju ti štěstí	Sok sz
3690	INFO_BPAN	KRATZ31320	Nemrok says	Così dice Ner	C'est Nemrok	Nemrok sagt	Eso dice Ner	Nemrok to řík	Nemro
3691	INFO_BPAN	KRATZ31321	The orc color	Il colonnello d	Le colonel de	Der Ork-Ober	¿El coronel o	Skřetí plukovr	Az ork
3692	INFO_BPAN	KRATZ31322	All right. Follo	Va bene. Seg	Très bien. Su	Na schön! Ko	Muy bien. Síg	Dobrá, náslec	Jól van
3693	INFO_BPAN	KRATZ31323	This is it. The	Eccola. La m	Nous y somn	So. Hier ist d	Aquíes. La n	Tady to je. VI	Ez leni
3694	INFO_BPAN	KRATZ31324	Grab a picka	Prendi un pic	Prends une p	Dann nimm d	Coge una piq	Popadni tedy	Akkor
3695	INFO_BPAN	KRATZ31325	This mine mu	Questa minie	Nous devons	Diese Mine n	Esta mina tie	Tento dúl mu:	Ennek
3696	INFO_BPAN	KRATZ31326	Am I suppose	Dovrei portare	Dois-je m'occ	Soll ich die N	¿Se supone	To mám celý	Egyedi
3697	INFO_BPAN	KRAT731327	Just wait 1 w	Aspetta e ver	Attends lev	Wart's abl lot	Tú espera. Te	Jen počkej. S	Csak v
369	INFO_BPAN	KRATZ31328	You will now	Tu entrerai ne	Tu vas te ren	Du gehst jetz	Altora entrará	leď půjdeš d	Most b
3695	INFO_DFAM	ARATZJIJZJ	No problem.	rivessun probi	volontiers, Ja	Kein Problem	hay proble	Zádný problér	Rendb
	F 4								

C'è un comando gestuale "verschmitzt" nella colonna relativa alla lingua tedesca. Esso potrebbe essere presente anche in una delle altre colonne.



Figura 55 Avvio della macro.

	1	2	3
1	InfoScript Texts (ID)	Gesture (SD)	Ref. Count
F	INFO BPANKRATZ31328	SD Point	1
E	_	_	
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
4.1	Strings / Info	Gestures /	

Risultato mostrato in background mentre la finestra mostrata in Figura 57 viene aperta.



Figura 57

Selezionare la cartella in cui si trovano i file info.

BPANKRATZ3382_info_G3_World_01.info	14.04.2012 11:03
Figura 58	

Il file *info* che appartiene alla riga "INFO_..." della Figura 54, è stato aggiornato e contiene quel comando gestuale adesso.

13. Raccomandazioni aggiuntive

- 1. Non tutti i pannelli dell'editor includono pulsanti o voci di menú contestuali per aggiungere o rimuovere gli elementi. Per alcuni riquadri, l'utilizzo dei tasti "+" o "-" aggirerà il problema.
- 2. C'è un tasto "Validate" nel "Quest" e nell'"Info" editor. Se premuto, farà partire un controllo di coerenza del file in esame (o *file branch*). Questa funzione non è perfetta, per due motivi: primo, essa ammette ancora diversi input/attributi "errati"; secondo, reclamerà sempre eventuali PNG, enclave e altre entità mancanti. Quindi, qualunque sia l'"Owner" scelto in un file *info e* la "DestinationEntity" definita in un missione, la verifica restituirà che quell'entità non poteva essere trovata. Bisognerà pertanto ignorare questa parte specifica del messaggio d'errore e verificare manualmente che i nomi delle entità siano stati digitati correttamente (la ragione per cui la verifica fallisce, è legata al fatto che l'editor non carica il "mondo"; perciò non c'è di fatto una singola entità "valida" che possa essere riconosciuta).
- 3. Riguardo all'opzione "Filter" presente nel pannello "InfoList": mentre il filtro applicato alle voci "NPC", "Quest", "Info Type", "Condition Type" e forse a diverse altre tipologie fornisce dei risultati di ricerca ragionevolmente rapidi (in funzione di quanti file corrispondono al criterio di ricerca), è sconsigliato spuntare il *check box* "Invert filter". Anche lavorando con una piccola quantità di file, esso può richiedere un tempo di ricerca estremamente lungo e, in molti casi, l'applicazione andrà in crash (l'applicazione non risponderà).
- 4. Alcune finestre di comando dipendono da altre:
 - a. se si vogliono modificare i file info, utilizzare il pannello "InfoList", per la navigazione;
 - b. per cambiare i file quest, adoperare il pannello "QuestList";
 - c. per modificare PNG, oggetti o inventari, servirsi della finestra di comando "TemplateAdmin".
- 5. Per introdurre delle nuove texture nel gioco, è sufficiente inserire questi file in formato *.tga in una sottocartella appropriata, all'interno del percorso "Data\Material\Images" dell'editor. Una volta chiuso e poi riavviato il G3 GLE, l'editor convertirà questi file in formato *. ximg e li salverà nella sottocartella corrispondente "Data/_compiledImages" dell'editor stesso.

© 2012 by the Community Patch Team: Martin "mdahm" Dahm Maik "RoiDanton" Sillus Marc "Urban" Münchow Marcel "ANNOmaniac" Trotzek (until CP 1.74) Marco "Arthus of Kap Dun" Wernicke (until CP 1.74) Peter "Glockenbeat" Schramm (until CP 1.74) Ralf "Hans Trapp" Schulz (until CP 1.74) Johann-Markus "Humanforce" Hermann (until CP 1.74) Fabian "iks" Lempke (until CP 1.70) Tim "Kronos" Moser (until CP 1.74) Timo "Nameless2" Kuip (until CP 1.74) Sascha "raven" Holtbrügge (until CP 1.70) Axel "Reisswolf" Zur (bis CP 1.6) Andreas "Solandor" Becker (until CP 1.70) Adrian "Valfaris" Blecker (until CP 1.70) Zyankali~ (until CP 1.6)

Traduzione in italiano e adattamento dei contenuti di xardas66 **Gothic Italia**

