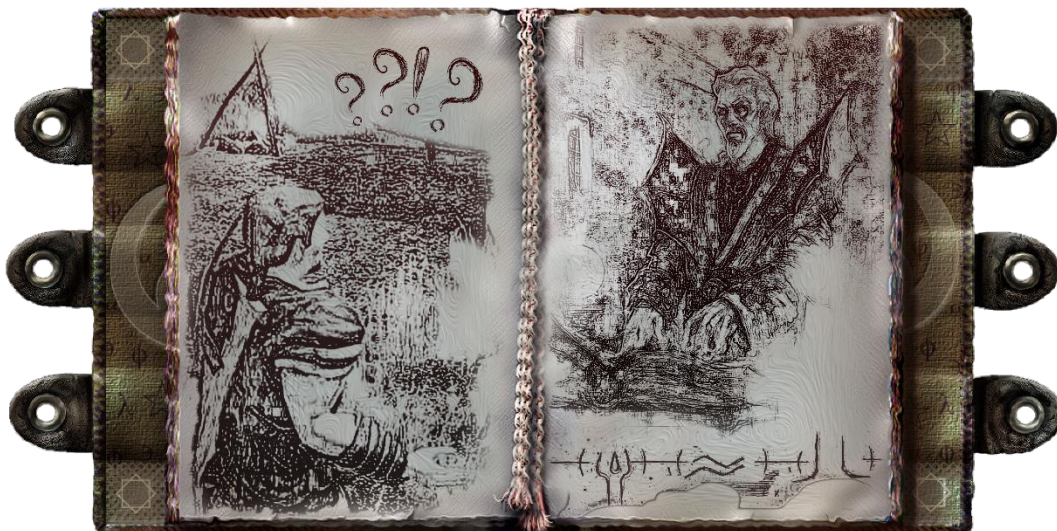


Wakacyjny Specjał 2023: Community Story Team odpowiada na pytania Piranha Bytes Italia



Wraz z wydaniem 13. kalendarza adwentowego Community Story Project (CSP) w grudniu ubiegłego roku, pomyśleliśmy, że nadszedł czas, aby przyrzeć się postępom prac nad modyfikacją. CSP to ambitny projekt, tworzony przez wytrwałych entuzjastów, którzy obiecują nadać nowy blask trzeciej grze z serii Gothic.

Ponieważ minęło już trochę czasu od opublikowania ostatniego wywiadu, ekipa Piranha Bytes Italia postanowiła spisać nową listę pytań, aby dostarczyć więcej informacji graczom, którzy z niecierpliwością czekają na premierę moda.

Szczegóły, ciekawostki, opinie, nadzieje i życzenia były głównymi tematami pytań, które chcieliśmy zadać całemu zespołowi deweloperskiemu. Aby lepiej przeanalizować to, o co można zapytać, niezwykle ważne było dla nas zaangażowanie włoskiej społeczności Gothic, która śledzi Piranha Bytes Italia za pośrednictwem różnych kanałów komunikacji.

Dzięki doskonałym sugestiom społeczności, możliwe było zebranie zagadnień w serie pytań, również dzięki dużej ilości informacji o CSP, które zostały zebrane na przestrzeni lat.

Było jasne, że wszyscy byli zainteresowani dowiedzeniem się więcej o:

- pierwotnej inspiracji, która dała początek projektowi, ich metodzie pracy i hierarchii ustanowionej w celu zarządzania tak wyartykułowanym projektem;
- krytycznych kwestiach, z którymi musieli się zmierzyć i satysfakcjonujących aspektach takiej pracy;
- szczegółach zarządzania mechaniką programowania i ograniczeniami, które dały możliwość tak głębokiej zmiany kontekstu, przy jednoczesnej poprawie immersyjności gracza;
- szczegółach dotyczących możliwego rozszerzenia i modyfikacji oryginalnej fabuły;
- w końcu pojawiły się również pytania, które były w rzeczywistości nostalgicznymi prośbami od osób, które pragną ponownie przeżyć emocje związane z legendarną sagą Gothic.

Z odpowiedzi jasno wynika, że organizacja jest zasadniczo bardzo horyzontalna, co z pewnością pomogło zapewnić stały rozwój w sytuacji pandemii w ostatnich latach. Deweloperzy są, słusznie, bardzo dumni z ogromnego projektu i chcą zrealizować unikalny i bardzo spójny produkt, chociaż zawsze istnieją możliwości dla małych nowych pomysłów i eksperymentów. Odpowiedzi dotyczące niektórych aspektów są tajemnicze: deweloperzy wydają się utrzymywać niektóre szczegóły ogólnego obrazu w tajemnicy, być może w celu uniknięcia ryzyka przyszłych niespójności lub uniknięcia niepewności związanej ze spekulacjami i błędną interpretacją. W każdym razie CSP z pewnością nas zaskoczy, dzięki wielu nowym treściom i dbałością o najmniejsze szczegóły. Wygląda na to, że pojawi się wiele nowych funkcji, które zaskoczą nas podczas rozgrywki, czy to dzięki wciągającej oprawie, dopracowanej w najdrobniejszych szczegółach, jak również nowej zawartości, która niejednokrotnie wprawi nas w osłupienie.

Podsumowując, oczywiście jest jeszcze wiele do zrobienia, ale z tego, co widzieliśmy do tej pory, na pewno nie będziemy rozczarowani.

Piranha Bytes Italia życzy miłej lektury!

1. Fani Gothica są jedną z najbardziej aktywnych społeczności RPG szczególnie jeśli mówimy o scenie moderskiej. Ostatnio współpracowaliśmy z zespołem Kronik Myrtany przy lokalizacji ich modyfikacji. Co myślisz o tym zjawisku? Są jakieś projekty, które zainspirowały Was w tym kierunku?

Bardzo nas cieszy, że gry z serii Gothic, pomimo wielu lat bez nowej odsłony, dalej mają żywą społeczność graczy jak i moderów. Wielu z nas sprawdza różne modyfikacje, ponieważ też jesteśmy zagorzałymi graczami Gothica. Wpływu na naszą pracę to jednak nie ma. Istnieją pewne elementy, które za zgodą moderów dołączyliśmy do CSP. Są to jednak wyjątki. Generalnie pracujemy nad spójnym i wiarygodnym światem z niesamowitą fabułą. Nie da się tego stworzyć poprzez zebranie różnych elementów z poszczególnych modyfikacji.

2. Nawiązując do waszej organizacji pracy, zakładamy że każdy z was pracuje niezależnie. Jak udaje się wam zarządzać takim projektem? Macie jakąś hierarchię w waszych strukturach? Czy pracujecie bardziej na zasadach demokracji? Odbywacie regularne spotkania, na których omawiacie postępy prac? Jak zmieniała się komunikacja w waszym zespole na przestrzeni lat?

Struktura zespołu jest raczej pozioma. Oznacza to, że każdy pracuje własnym tempem i nad rzeczami, na które ma ochotę. Gdy dochodzi do różnych dyskusji każdy ma okazję się wypowiedzieć. Pozwala to uzyskać decyzję podpartą szeroką analizą.

3. Pozostańmy w temacie zarządzania projektem. Na pewno macie listę zadań, które muszą być wykonane aby nazwać CSP kompletnym. Jak oceniacie postępy w tych zadaniach? Kiedy będzie blisko premiery? Kto jest odpowiedzialny za "naciśnięcie przycisku" publikuj?

Prowadzimy tabelę w Excelu, w której widzimy postęp w każdym elemencie projektu. Gdy wszystkie elementy uzyskają 100% będzie to oznaczać, że projekt jest ukończony.

4. Zapewne na przestrzeni lat CST opuściło sporo członków z różnych względów. Jak udaje się wam ich zastąpić? Nowi członkowie zostają wybrani tylko ze względu na ich umiejętności a może część bycie fanem Gothica daje dodatkowe „punkty”?

Przy tak długim czasie rozwoju oczywiście istnieje dużo zmian w zespole. Jednak wielu z naszych pisarzy, deweloperów czy testerów jest z nami od wielu lat, część z nich nawet od samego początku. Aktywność poszczególnych osób wiąże się jednak z wydarzeniami w życiu prywatnym. Są okresy gdy pracujesz sporo nad projektem a za chwilę jesteś zmuszony odstawić cały CSP na bok. Oczywiście zdarzają się też odejścia z zespołu. Jednak na ich miejsce znajdujemy nowych ludzi. Dzieje się to dwutorowo. Są osoby, które zgłaszają się do nas pisemnie i posiadają odpowiednie umiejętności do pracy nad modem. Drugim sposobem jest zaangażowanie osób, które wykazały się w mini projektach na naszej stronie. Generalnie każda nowa osoba musi posiadać odpowiednie umiejętności. Ze względu na dużą ilość pracy nie możemy nikogo nauczyć modowania od zera.

5. Covid zmienił nasze zachowania w codziennym życiu jak i w pracy. Jaki wpływ miał on na CSP? Czy było to największe wyzwanie z jakim musieliście się zmierzyć? Przez pandemię spędziliście mniej czasu przy modyfikacji czy wręcz przeciwnie, mieliście więcej czasu ze względu na różne kwarantanny?

Generalnie praca nad projektem się nie zmieniła. CSP był od początku projektem internetowym, który tworzymy w wolnym czasie. Więc pandemia nie miała większego wpływu na naszą pracę. Nie oznacza to, że nie nastąpiły zmiany u poszczególnych członków CST. Po prostu każdy dostosował pracę nad modyfikacją do nowych warunków życia.



6. CSP jest już w rozwoju przez wiele lat. W przeciwieństwie do innych zespołów stabilnie rozwijacie swój projekt, widać to po wiadomościach VIP i corocznych kalendarzach adwentowych. Co lub kto w największym stopniu trzyma zespół w jednym kawałku?

Motywacja członków zespołu wynika z najróżniejszych rzeczy. Przykładowo spójrzmy co na ten temat mówi Robespier: Kocham gry z serii Gothic. Lubię ten projekt, który najpierw śledziłem jako fan, a później sam zostałem jego członkiem. Było to moim marzeniem. Motywacja do pracy była od początku wysoka i taka też pozostała. Mimo, że czasami inne rzeczy zajmują cały wolny czas.

7. Wasz zespół jest stosunkowo mały. Prosiłście (lub może nawet otrzymaliście) o pomoc członków Piranha Bytes lub twórców modyfikacji, którzy są znani w społeczeństwie serii Gothic? Coś podobnego jak współpraca pomiędzy Kaiem Rosenkranzem a Gothic Remake?

Robespier przed kilkoma laty przedstawił nasz projekt Saschy Henrichs'owi. Było to krótko po upublicznieniu Gothic Playable Teaser. W czasie swoich rozmów poruszyli oni wiele tematów. Nie miało to jednak większego wpływu na CSP. Nasz zespół nie odczuwa potrzeby wsparcia ze strony PB. CSP to projekt stworzony przez społeczność i taki też ma zostać.

8. Co jest dla Was głównym źródłem inspiracji dla nowych mechanik? Kto decyduje co ma być dodane/zmienione przykładowo określone zadanie/mechanika gry lub konkretny NPC?

Największą inspiracją są oczywiście dwie pierwsze części Gothica wraz z Nocą Kruka. Dla nas są to po prostu ponadczasowe arcydzieła. Głównym zamysłem CSP jest wzniesienie Gothica 3 na poziom G1 i 2. Tym samym zamykając trylogię grą, która jest godna swoich poprzedniczek.

Kto przejmuje inicjatywę zależy od omawianego tematu. Mówimy o nowym zadaniu głównym? W takim wypadku chłopacy z działu historii przejmują „pałeczkę”. Trzeba zmienić coś w kodzie? Odpowiedzialni są za to technicy. Potrzebujemy nowej tekstury lub obiektu? Zespół grafików chętnie się za to zabierze. Jednocześnie jesteśmy otwartym zespołem. Każdy może wyjść z inicjatywą i uczestniczyć w rozwoju. Grafika może zaangażować się w tworzenie fabuły itd. W ten sposób łączymy różne spojrzenia na dany problem i element gry. Dzięki czemu uzyskujemy spójny obraz na koniec pracy.

9. Gracze często mają wymagania, które kolidują z technicznymi możliwościami programowania. Były takie elementy, które miały się znaleźć w grze ale ze względu na techniczne ograniczenia były niemożliwe do wprowadzenia? Jakie ograniczenia napotkaliście w czasie tworzenia modyfikacji?

Największą przeszkodą jest silnik gry. Nie możemy tak naprawdę nic w nim zmienić. Uniemożliwia nam to na przykład wprowadzanie fundamentalnych zmian w systemie walki. Musimy uciekać się do dostosowywania balansu, co bardzo ogranicza nasze możliwości w tym obszarze.

10. Zakładamy, że macie grupę ludzi do testów i akceptacji wprowadzonych zmian. Jak wygląda ten proces? Jak oceniacie nowe elementy w grze?

Testowanie przebiega zazwyczaj w taki sposób: Błąd z oryginalnej gry lub z moda zostaje wyłapany przez testera i opisany na wewnętrznym forum. Jeden z techników zajmuje się tą sprawą i zmienia rodzaj problemu na „nieprzetestowane poprawki”. Przy kolejnej sesji testowej jeden z członków lub cały zespół testerów sprawdza ten element. Gdy problem jest rozwiązany temat zostaje przeniesiony do archiwum. Po wprowadzeniu nowej zawartości rozpoczyna się nowy etap testowania i cały proces się powtarza.



11. Aktualnie Gothic 3 działa na systemie GNU/Linux pomimo, że optymalizacja nie jest najlepsza. Patch 1.75 naprawił kilka problemów ale klatkarz dalej jest daleki od ideału a peryferia mają wyczuwalnego laga. Czy CSP ma zamiar poprawić optymalizację lub ulepszyć działanie gry na innych systemach?

Nie podejmowaliśmy działań w tym kierunku i koncentrujemy się na wersji Windowsowej.

12. W poprzednich wywiadach deklarowaliście, że po wydaniu modyfikacji każdy będzie mógł edytować poszczególne elementy CSP. Zamierzacie wypuścić mały “mod kit” lub “nieoficjalny edytor” aby fani mogli wcielić w życie swoje pomysły?

Większość narzędzi opracowanych przez naszych programistów MadFaTaL i George'a podczas pracy nad projektem została opublikowana przez nich samych na forum WoG i jest już dostępna dla każdego.

13. Pomijając ścieżkę dźwiękową zapowiadaliście, że zamierzacie inaczej osadzić muzykę w świecie gry. Mają też się pojawić nowe utwory. Planujecie zatrudnić zewnętrznego artystę do tego zadania czy członek zespołu tworzy nową muzykę?

Muzyka była prawdopodobnie najmniej krytykowanym elementem gry. Zmieniliśmy kilka miejsc w grze, które również otrzymały nową muzykę.

14. Pozostają w temacie dźwięku w Gothic 3, gdy wchodzimy do domu/jaskini/tunelu głosy dochodzące z zewnątrz są tak samo głośne jak te wewnątrz. Normalnie zewnątrz dźwięki powinny być wyciszone i przytłumione. Dokładnie widać to w waszym ostatnim filmiku „Podziemia Trelis” gdzie efekty dźwiękowe dochodzą do naszego bohatera w niezmiennym kształcie mimo, że znajduje się on pod ziemią. Wydaje się to być ważny element, coś co nie może zostać pominięte. Szczególnie, że wpływa on na immersję świata, w którą celuje CSP. Czy istnieje techniczna możliwość zrobienia coś z tym a może już nad tym pracujecie?

Dźwięki zmniejszają się po wejściu do jaskiń lub lochów. Powodem, dla którego tak się nie dzieje w filmie z katakumbami w Trelis jest fakt, że materiał został nakręcony kamerą swobodnego lotu, a bohater przez cały czas stał na dziedzińcu zamku Trelis. W katakumbach jest też znacznie ciemniej i potrzebna jest pochodnia. Podstawowa jasność pochodzi z pozycji naszego bohatera, która nie przenosi się podczas korzystania z kamery swobodnego lotu.

15. W przeszłości mówiliście o automatycznym niemieckim dubbingu ale efekty były mało zadowalające i całość brzmiała robotycznie. Pokazywaliście też pojedyncze podejścia do dubbingu nowych postaci, niestety efekt był bardzo nierówny. Czy w oparciu o to doświadczenie, nowe SI i technologie próbkowania zmieniło się wasze nastawienie do tego tematu?

Rozumiemy, że wielu chciałoby zobaczyć tutaj ulepszenia. Jednak wyniki są już znacznie lepsze od czasu pierwszych opublikowanych przez nas materiałów. Wcześniejsze filmy nie odzwierciedlają obecnego stanu.



16. Czy planujecie dodać do kodu małe sekrety? Przykładowo jabłka dają Ci siłę, grzyby dają manę, przebiegnięcie określonego odcinka daje wytrzymałość lub wpatrywanie się w gwiazdy daje starożytną wiedzę?

Wdrożyliśmy na przykład naukę umiejętności złodziejskich podczas ich używania. Dla takich podstawowych przykładów niestety nic nie będzie.

17. Patrząc na dwie pierwsze części sagi Gothic, czy w CSP uświadczymy swobodnie leżące sakiewki ze złotem nie związane z żadnym zadaniem?

Tak, staramy się umieszczać takie ciekawostki i miłe drobiazgi wszędzie w grze.

18. Interakcja z obiektami to bardzo ważny element w dwóch pierwszych częściach Gothica. Planujecie dodać interaktywne przedmioty/obiekty, które mogą przynieść różne efekty? Przykładowo gałęzie, po których można się wspiąć i zyskać dodatkowe doświadczenie. Głazy, które można zrzucić na silnych przeciwników lub nagłe osunięcia terenu, przez które wpadniemy do wąwozu lub jaskini?

Istnieje wiele nowych możliwości interakcji z obiektami dla bohatera. Przykłady to:

- Podgrzewanie półfabrykatów w piecu kuźniczym,
- Przetapianie rudy na półfabrykaty w piecu kuźniczym,
- Pisanie zwojów na biurku,
- Interakcje z obiektami zadań specjalnych.

Postacie niezależne również otrzymały wiele nowych możliwości interakcji. Przykłady to:

- Rąbanie drewna,
- Noszenie beczek i drewna.

19. Czy system rutyn NPC związanych z określoną porą dnia będzie dalej rozwijany? Czy napotkamy misje, które można wykonać tylko w nocy? Czy niektóre postacie będzie można spotkać tylko nocą. Czy będą specjalne aktywności dostępne tylko w określonych porach dnia i nocy?

Tak, pory dnia będą czasami miały wpływ na dostępne dialogi. Na przykład w grze istnieje duch, którego można spotkać tylko w nocy.

20. Planujecie wprowadzić system pogody do CSP? Tak aby bohater był od niego zależny i brak odpowiedniego wyposażenia miałby na niego wpływ? Przykładowo potrzeba lekkich i przewiewnych ubrań na pustyni i ciężkich, ciepłych pancerzy w Nordmarze?

W porównaniu do Vanilli, tutaj nic się nie zmieniło. W oryginale występują również zmienne warunki pogodowe, które mają wpływ na regenerację wytrzymałości. W mroźne noce Nordmaru lub upalne południe w Varant wytrzymałość regeneruje się znacznie wolniej. Aby nie było tak źle to gracze pomagają talenty takie jak odporność na zimno i odporność na ciepło.



21. Analogicznie do Szponu Beliara, będzie możliwość ulepszania, modyfikowania broni/pancerzy poprzez wpływ na ich statystyki i model?

W ramach zadań będzie można naprawić niektóre uszkodzone bronie lub zbroje. Gdy tak się stanie to pozostaną zwykłe ulepszenia z Gothic 3 (wykuwanie, szlifowanie, błogosławienie i zatrucie się). Podczas korzystania z niektórych kombinacji zbroi pojawiają się bonusy, znane z pancerza + pasującego pasa z Gothic 2.

22. Rzemiosło w Gothicu 3 wydaje się mało istotnym aspektem gry. Sprowadza się on głównie do oszlifowania broni lub pancerza. Czy CSP zamierza rozwinąć ten aspekt gry? Może dodać jedno lub dwa zadania bezpośrednio związane z wykonywanym zawodem?

Tak.

23. Czy NPC będą reagować bardziej odpowiednio gdy nasz bohater będzie eksplorował zakątki miasta? W szczególności jakie będzie zachowanie mieszkańców gdy nasz bohater będzie wchodził do cudzych domów? Czy będą nas budzić gdy będziemy spali w ich łóżkach, czy może spokojnie będą stali przy nas aż do rana? Poprzednie odsłony Gothica były bardziej realistyczne w tym zakresie.

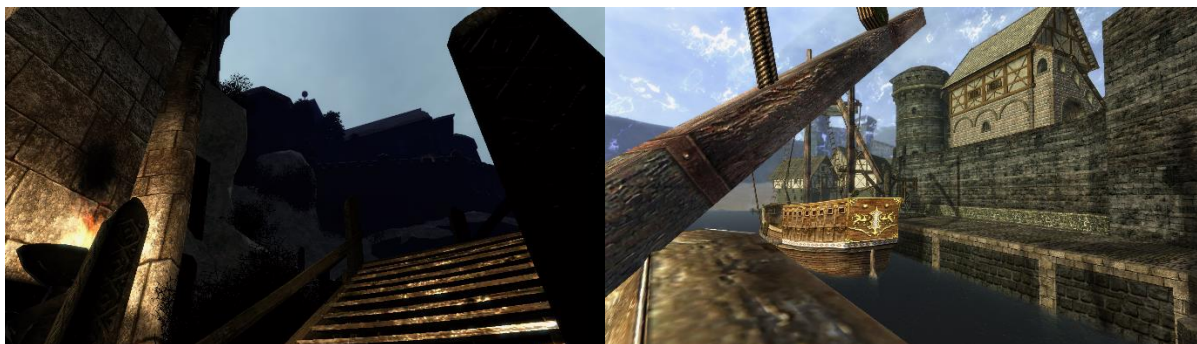
Tak, będą lepsze reakcje postaci niezależnych na działania naszego bohatera.

24. CSP dodał ogromną listę nowych obiektów do gry. Możemy się spodziewać nowych trofeów z zwierząt łownych? Uświadczymy klasyczne skrzydła krwio pijcy, które w tajemniczy sposób zniknęły z Gothic 3?

Nie możemy jeszcze zdradzić nic na temat poszczególnych trofeów. Jednak przy pokonanych wrogach będzie można znaleźć rzeczy, których jeszcze nigdy nie widzieliście.

25. Wiemy, że wszystkie wdrożenia (np. zmiany w SI, modele poligonowe i inne aspekty zbudowane od zera) są limitowane jednak chcemy się i tak zapytać: czy jest nadzieja że zobaczymy zwierzęta rozmieszczone z większą starannością? Chcemy zobaczyć bizony biegające po śnieżnych połaciach Nordmaru, chcemy spotykać Gońców z ich cudownymi pieśniami.

Nie, nie będzie zupełnie nowych zwierząt, takich jak mamuty. Możliwe są jednak wariacje istniejących, które pokazaliśmy w naszych kalendarzach adwentowych. Zupełnie nowym potworem jest ognik, którego również znacie z jednego z naszych kalendarzy. (Uwaga Redaktora: tutaj znajdziecie kartkę z kalendarza jeśli ją przegapiliście: <https://g3csp.de/en/2017/12/24/door-24-3/>)



26. Mówiąc o faunie, W Gothic 1 i 2 każde zwierzę miało własną prędkość poruszania się i

atakowania. Bardzo łatwo było uciec przed młodym ścierwojadem ale o wiele trudniej uciec od dzika lub smoczego zębacza, nie wspominając o cieniostworze, który w mgnieniu oka nas dopadł. W Gothicu 3 każde zwierzę porusza się z taką samą prędkością. Jest niewiarygodnie łatwo uciec przed każdym na samym początku gry i nie trzeba do tego używać sprintu. Czy CSP zamierza poprawić ten aspekt gry?

Nic nie planujemy w tej kwestii. Zbadaliśmy prędkość poruszania się różnych zwierząt. Generalnie istnieją dwie różne prędkości: 400 i 550 (np. szablozab i wilk). Aktualnie nie planujemy żadnych zmian mimo, że istniały już eksperymenty w tym kierunku.

27. Kiedy zabijemy potwora bronią białą, szczególnie przy pomocy silnego ataku, czuć jakbyśmy trafili w jakieś żelki. Ich ciało rozciąga się i ma drgawki, aż upadnie na ziemie w najdziwniejszych pozycjach. Możemy liczyć na coś bardziej realistycznego?

Nie zmieniliśmy oryginalnej fizyki w grze i niestety nie możemy tego zrobić.

28. Gothic 3 ma bardzo zmieniony system walki w stosunku do dwóch pierwszych odsłon Gothica. Jest on zdecydowanie bardziej intuicyjny lecz brakuje mu tego surowego uroku, który powodował, że czuliśmy każde uderzenie trafiające w cel. Alternatywny balans naprawił nieco tę kwestię ale nie przebudował całego systemu. Aktualnie mamy ograniczoną liczbę ruchów, wszystko sprowadza się do jednego stylu walki. Jeszcze bardziej widać to w walce dwoma bronią, której brakuje nieco końcowego szlif. Czy planujecie przebudować podstawowy system walki lub dodać nieco więcej graficznej różnorodności?

Optymalizujemy system walki, głównie poprzez balans, który będzie lepszy niż w oryginale. Niestety, nie możemy wprowadzić żadnych zmian w podstawowej mechanice ze względu na brak dostępu do silnika.

29. Odnośnie lokalizacji CSP. Myśleliście nad używaniem dedykowanych do tego portali jak Crowdin lub innej tego rodzaju strony? Czy bardziej skłaniacie się do bezpośredniego podzielenia się plikami ze społecznością? Wiemy, że tego typu portal swoje kosztuje ale możecie użyć Patreona lub poprosić społeczność Gothica o pomoc.

Projekt jest rozwijany w oryginalnym języku niemieckim. Lokalizację rozpoczynamy dopiero wtedy, gdy dialogi i teksty są mniej więcej ostateczne, aby uniknąć tłumaczenia dużej ilości tekstu, który nie trafi do gotowego CSP lub zostanie ponownie zmieniony. Poza językiem niemieckim, w zespole znajdują się osoby z dobrą znajomością języka angielskiego i rosyjskiego. W przypadku języków takich jak włoski czy polski, polegamy na partnerach w odpowiednich społecznościach. Nie ma jednak jeszcze dokładnego planu w tym zakresie.

30. Pozostając w temacie tłumaczenia. Gdy wydacie CSP będzie on dostępny tylko w języku niemieckim czy planujecie dodać język angielski, który może zostać wykorzystany przez inne społeczności?

Obecnie CST nie pracuje nad tłumaczeniami na inne języki niż wymienione w poprzedniej odpowiedzi. Kiedy projekt będzie bliski wydania możliwe, że partnerzy będą mieli dostęp do CSP, aby pracować nad tłumaczeniami dla swoich wersji językowych.



31. W przeszłości wspominaliście, że CSP usunie zakończenie Innosa i Beliara aby zachować kontynuację z Zmierzchem Bogów. Czy zaszły jakieś zmiany w tym temacie? Możesz zdradzić jak CSP zamierza zmienić te oryginalne zakończenia?

Istniał taki pomysł, ale w trakcie rozwoju został porzucony. Zmierzch Bogów i Arcanię uważamy za niekanoniczne.

32. Powszechnie wiadomo, że Gothic 3 został wypuszczony na rynek za szybko. To prowadziło do wielu błędów, dziur fabularnych i dziwnych sytuacji nie mających większego sensu. Planujecie podążać oryginalnymi planami Gothica 3? Czy dodacie coś od siebie aby zachować większą spójność z wydarzeniami z Gothic 2 Noc Kruka czy nawet z pierwotnymi szkicami stworzonymi przez Piranha Bytes?

Tak, udoskonalenie fabuły Gothica 3 jest podstawową ideą CSP.

33. W grze odnajdujemy bardzo mało wzmianek o niezbadanych krainach mimo, że stanowią one dużą część mapy a Xardas jest żywo zainteresowany nimi. Czy odkryjemy nowe rzeczy o Niezbadanych Krainach w waszej modyfikacji?

Jeśli pytanie dotyczy tego, czy będzie można samodzielnie zbadać te obszary to odpowiedź brzmi: nie. Takie miejsca mogą pojawić się jedynie w opowieściach lub pismach.

34. W każdej grze obecność Beliara, Innosa oraz Adanosa jest bardzo mocno zarysowana. To samo możemy powiedzieć o wierze ludzi w bogów. Mimo to nie widzimy boskiej interwencji w czasie gry a zwłaszcza w Gothicu 3. Jako, że zamierzacie bardziej rozwinąć intrygę Xardasa a w swoim logo umieszczacie trzy symbole bogów, możemy się spodziewać większej interakcji z bogami w waszym modzie?

Wiara w bogów jest przedstawiona bardziej wiarygodnie w CSP niż w Vanilli. Nie należy jednak oczekiwać osobistego spotkania z Innosem czy Beliarem. CSP będzie Gothiciem, który opiera się na mocnych stronach serii. (To nie Mroczne Tajemnice - dop. Redaktora GothicUP)

35. Grając Bezimiennym bohaterem czujemy, że nie jesteśmy przywiązani do określonej grupy, miasta czy ogólnego terenu. Może CSP doda możliwość zostania szanowanym obywatelem co mogłoby prowadzić do wymiernych bonusów dla nas? Przykładowo W Gothicu 2 zostając mieszkańcem zyskujemy dostęp do górnego miasta. W Gothicu 1 możemy uzyskać do zamku w Starym Obozie.

Poza tym, co pokazaliśmy w kalendarzach adwentowych, nie mamy nic do dodania.



36. Zanim nasz bohater został wrzucony do kolonii karnej był on prostym złodziejaszkiem na kontynencie. Wydaje się to dziwne, że po powrocie na kontynent nie znajdujemy żadnych śladów naszej przeszłości. Nikt nas nie rozpoznaje i nie zna naszych wcześniejszych występków. Dodatkowo naszymi pierwszymi myślami po przybyciu na kontynent powinno być udanie się do osób, które znamy i którym ufamy. Czy CSP zamierza dodać zadania, przedmioty czy relacje z NPC nawiązujące do naszej przeszłości?

Tylko w formie żartu lub psikusa. Podstawowym elementem bohatera była zawsze jego dziwna anonimowość. Nawet gdy kilka razy próbował wypowiedzieć swoje imię, zawsze mu przerywano. Ta idea PB przetrwa więc w CSP, gdzie nasz Bezimienny będzie wciąż Bezimiennym.

37. Mechanika i zadania prowadzące do powstania buntowników i oswobodzenia miasta były tak mizerne, nieintuicyjne i mało zachęcające, że kończyło się na oswobodzaniu miasta w pojedynkę. Jeden kontra tysiąc najemników/orków. Znaczenie buntowników i powiązanych z nimi zadań było często bliskie zeru. Myśleliście nad tym elementem gry? Macie pomysł na ulepszenie wyzwalań miast aby stały się one wielkim wydarzeniem, które zapisze się na kartach historii Myrtany?

Wiele się tutaj zmieni. Buntownicy czy koczownicy będą o wiele bardziej uczestniczyć w rewolucjach i je naprawdę przygotowywać, a nie tylko czekać na cud i pierwszy krok naszego bohatera.

38. Pozostając w temacie wyzwalań miast czy bardziej zadań związanych z danym terenem (wyzwolenie Gothy od klątwy). Czy zachowanie mieszkańców ulegnie zmianie? Czy po wyzwoleniu miasta staną się żywi? Czy ludzie będą pracować przy naprawie budynków. Czy kryjówki buntowników staną w płomieniach itp.?

Świat gry będzie tak wiarygodny jak to tylko możliwe ale w granicach możliwości technicznych. CSP chce dać graczowi tętniący życiem świat, który nie będzie tylko tłem dla rozgrywki. Zobaczycie więc codzienne sytuacje czy wydarzenia, które nie mają żadnego, konkretnego celu.

39. Nie sposób zaprzeczyć, że kalendarz adwentowy stał się stałym wydarzeniem w okresie Bożego Narodzenia dla każdego fana Gothica. Co roku czekamy na nowe informacje, datę premiery i zastanawiamy się czy to będzie już ostatni rok z Kalendarzem Adwentowym od CST. Czy po wypuszczeniu modyfikacji będziecie dalej publikować kalendarz adwentowy? Wypełniając go dodatkowymi opowiadaniem, obrazkami, szkicami i innymi unikalnymi materiałami z czasów waszej pracy nad modyfikacją?

W tej chwili jeszcze nie możemy o tym mówić, ponieważ przed nami jeszcze długa droga. Dlatego możesz nadal cieszyć się naszymi kalendarzami. Tym, co nastąpi później, zajmiemy się, gdy nadejdzie na to czas.



Treść stworzona przez Piranha Bytes Italia © 2023, wszelkie prawa zastrzeżone, powielanie i przetwarzanie bez zezwolenia zabronione.

Przede wszystkim chcemy podziękować *Community Story Team*, szczególnie Michael Späin "TrueCore", "MadFaTal" i "Robespier".

Podziękowania dla "Dark Fenix", "Romek" i "Szkeleton" z Gothic Up, za ich wkład w polską wersję językową.

Niemieckie tłumaczenie: Lorenz Cuno Klopfenstein "Lck" - Piranha Bytes Italia.

Angielskie tłumaczenie: Enrico Blasoni "-Henry-" - Piranha Bytes Italia.

Na zakończenie podziękowania dla całego zespołu Piranha Bytes Italia, prowadzonego przez menadżera zespołu Leonardo Sassi "Sakkio".