Informazioni tecniche aggiuntive alla CP 1.75

Indice dei contenuti

1 Modding 2
1.1 Gestione dei file .mod e .nod implementati 2
1.1.1 Introduzione: Conoscenze di base dei file di dati 2
1.1.2 Prima estensione: file “.cpt” 2
1.1.3 Estensioni delle modifiche: file “.mod” e “.nod” 3
1.1.4 Informazioni aggiuntive: Cosa considerare quando si modificano i dialoghi 3
1.2 Nuovi parametri nei file .info 4
1.2.1 CondItemAmounts=0 4
1.2.2 CondHasSkill 4
1.2.3 CondPlayerKnowsNot 5
1.2.4 CondWearsItem 5
1.2.5 CondReputGroup, CondReputAmount, CondReputRelation 5
1.2.6 CondPAL 6
1.2.7 CondPlayerPartyMember 6
1.2.8 Nuovi ConditionTypes 6
1.2.9 Nuovo InfoType: 7 6
1.2.10 Nuovo parametro: SuppressLog 7
1.2.11 Erase 7
1.2.12 Grant 7
1.2.13 AddQuestLog 8
1.2.14 Spawn 8
1.2.15 ShowGameMessage 9
1.2.16 ModReputEnc 9
1.2.17 ModReputPol 10
1.2.18 Humanize 10
1.2.19 GiveAll 10
1.2.20 JoinPlayer 11
1.2.21 FailQuest 11
1.2.22 Motivazione di attacco "ReactToWeapon" 11
1.2.23 Comandi gestuali (stage directions) per il comando "Say" 12
1.3 Nuovi parametri nei file .quest 12
1.3.1 PoliticalFailure, PoliticalFailureAmount 12
1.3.2 EnclaveFailure, EnclaveFailureAmount 13
1.3.3 QuestDescription 13
1.3.4 Nuovo QuestType: 13 (*spell quest*) 13
1.4 Avviso generale riguardo alla riduzione della reputazione 13
1.5 Comportamento dei PNG 14
1.5.1 Nuovo allineamento politico (PAL) "Pirate" 14
1.5.2 Reazione dei PNG all'armatura 14
1.6 Magia 15
1.6.1 Nuova funzione “MagicSummonCompanion“ 15
1.7 Oggetti 15
1.7.1 Oggetti invisibili ("ghosts") per avviare i file *info* 15
1.7.2 Impostare i GameEvents quando si usano oggetti interattivi 16
1.7.3 Nuova proprietà "KeyAmount" nel Lock_PS (forzieri, porte) 16
1.7.4 Nuovo comando negli *item template* 17
1.7.5 Nuova proprietà "FullBody" nell’Item_PS 17
1.7.6 Nuovo TreasureDistribution di tipo "8" non random per gli inventari dei mercanti 17
1.8 Grafica 17
1.8.1 Elementi da considerare quando si cambiano i materiali (file xshmat) 17
1.8.2 Color Grading 18

1 Modding

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

Nota: Abbiamo già incluso i file *info* con alcune delle nuove caratteristiche della patch 1.75, ma sono inattive. Alcuni di questi dialoghi diventano disponibili se si imposta il “GameEvent“, "LardoQuest", su true. Successivamente, bisogna cliccare sul PNG con il nome "Lardo". Tali dialoghi sono solo delle dimostrazioni tecniche, ovviamente, e non sono stati pensati per dare un contributo significativo al gameplay.

1.1 Gestione dei file .mod e .nod implementati

1.1.1 Introduzione: Conoscenze di base dei file di dati

Forse conoscerete già quale sia l’organizzazione dei dati di *Gothic 3*: tutti i dati di gioco sono immagazzinati nei file con estensione ***.pak**. Esempio: “Music.pak”.
Se volete cambiare (modificare) il contenuto di questo file, avete due opzioni:
1) sostituire l'intero file .pak (non è opportuno se il file è molto grande e dovete cambiarne solo una piccola parte);
2) mantenere il vecchio .pak e aggiungere una nuova “generazione” di .pak.
La “generazione” successiva del “Musik.pak” è: Music**.p00**, seguita da Music**.p01**, quindi Music**.p02** e cosí via.

Assicuratevi che non ci sia discontinuità nella sequenza delle generazioni, perché il motore smette di leggerle se non trova un file con un’estensione sequenziale.
Esempio: Se ci sono tre Music file nella directory “Data”, chiamati Music.pak, Music.p00 e Music.p02, il gioco leggerà fino al Music.p00 ed ignorerà il Music.p02 per la mancanza del “.p01”.

1.1.2 Prima estensione: file “.cpt”

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

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

1.1.3 Estensioni delle modifiche: file “.mod” e “.nod”

La nostra richiesta a tutti i *modder* di *Gothic 3* è quella di **mantenere tutti i file *.pak e *.cpt cosí come sono adesso**. Chiediamo di non scambiarli o aggiungere nuove generazioni! Per permettere di fare una netta distinzione tra i file originali e i file delle modifiche, abbiamo inventato due nuove estensioni. Esse dovrebbero rendere piú semplice, ai giocatori e agli utenti, mantenere una panoramica dei contenuti della cartella dei dati di *Gothic 3* e identificare le modifiche; speriamo sia utile anche per i *modder*. Se un giorno ci saranno altre nuove patch, queste useranno estensioni *.pak e *.cpt senza rischiare di sovrascrivere le modifiche.
Ci sono tre regole che dovete capire e tenere a mente quando decidete di dare un nome ai vostri file dati:
- i file ***.mod** continuano la sequenza dei files *.pak e saranno caricati dal motore *in ogni caso*;
- i file ***.nod** sono la versione per le mod dei file *.cpt, e ciò significa che saranno caricati dal gioco solo *se il Bilanciamento Alternativo è attivo*;
- ogni file con un’estensione *.mod “vincerà” su ogni estensione regolare.

Ecco una panoramica completa dell'ordine di caricamento di *Gothic 3*:
(1) file *.pak con tutte le loro generazioni;
(2) file *.cpt con tutte le loro generazioni (solo se il BA è attivo);
(3) file *.mod con tutte le loro generazioni;
(4) file *.nod con tutte le loro generazioni (solo se il BA è attivo).

Naturalmente, le generazioni dei file *.mod terminano con *.m00, *.m01, ecc., mentre quelle dei file *.nod si chiamano *.n00, *.n01 e cosí via.

1.1.4 Informazioni aggiuntive: Cosa considerare quando si modificano i <u>dialoghi</u>

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

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

Ecco cosa va fatto:
1) create una nuova sottocartella “Infos” nella sottocartella “Data” presente nella directory d'installazione di *Gothic 3*;
2) create una nuova sottocartella “Strings” nella sottocartella “Data” della directory d'installazione di *Gothic 3*;
3) assicuratevi che il file “stringtable.ini” modificato e **tutti** i file *info* (quelli modificati o aggiunti, e tutti quelli non modificati!) siano al posto corretto dentro la cartella dei dati.
4) rinominate o cancellate tutte le generazioni di “Projects_compiled”, eccetto “Projects_compiled.pak” stesso;
5) lanciate *Gothic 3* ed iniziate una nuova partita;
6) chiudete *Gothic 3*;
7) aprite la cartella Gothic III\Data\Infos;

8) ora c'è un file “_compiledinfos_G3_World_01.bin” – rinominatelo in “compiledinfos_G3_World_01.bin” (senza il “_”);
9) aprite la cartella Gothic III\Data\Strings;
10) adesso c'è un file “_stringtable.bin” – rinominatelo in “stringtable.bin” (senza il “_”);
11) create una nuova cartella "Projects_compiled" da qualche parte sull’hard disk;
12) copiate o trascinate entrambi i file .bin dei passi 7 e 9 in questa nuova cartella;
13) create un file .pak dalla nuova cartella con lo strumento G3PakDir.exe. Il risultato dovrebbe essere un file nominato “Project_compiled.pak” (N.d.T.: dovrebbe bastare comprimerlo in zip e cambiare il nome dell'estensione);
14) rinominate il file in “Projects_compiled.mod” o “Projects_compiled.nod2, a seconda della tipologia di mod scelta;
15) copiate il file nella cartella “Data” e non dimenticatevi di pubblicarlo nel pacchetto di modifiche insieme a “Infos.mod” e “String.mod” (o .nod);
16) cancellate le sottocartelle "Gothic III\Data\Infos " e " Gothic III\Data\Strings"!

1.2 Nuovi parametri nei file .info

Qualche *modder* ci ha chiesto di espandere le possibilità di progettazione dei dialoghi. Speriamo che queste nuove opzioni vi siano utili.

Nuovi parametri di condizione

1.2.1 CondItemAmounts=0

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

```
CondItemContainer=Markus
CondItems=It_FiremageCup
CondItemAmounts=1
```

voglion dire che il dato dialogo sarà disponibile se il PNG “Markus” ha almeno un calice di fuoco (It_FiremageCup) nel suo inventario. Finora non era possibile attivare un dialogo se un PNG **non** aveva un particolare oggetto da qualche parte nel suo inventario. A partire dalla CP 1.70, questo sarà possibile usando la condizione "CondItemAmounts=0".

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

1.2.2 CondHasSkill

Il significato di questa nuova condizione dovrebbe essere ovvio. Si possono concatenare diverse abilità - e anche magie - separate da punti e virgola.
Sintassi:

```
CondHasSkill=Perk_Barter;Spl_IceBomb
```

(tutte le abilità e le magie senza il prefisso “It_”!)

In questo esempio, il dialogo sarà disponibile se l'eroe ha imparato l'abilità “Commercio” e la magia “Esplosione di ghiaccio”.
Attenzione: questa nuova condizione è sempre relativa all'eroe e non ad ogni PNG! (I PNG non hanno abilità o magie.)
Inoltre, la condizione è soddisfatta solo se l'eroe ha imparato l'abilità da un maestro. Bonus di armature, armi, ecc. non contano!

1.2.3 CondPlayerKnowsNot

Questa nuova istruzione è l'esatto opposto di quella del noto “CondPlayerKnows”. Questo significa che la condizione è soddisfatta se un certo “GameEvent” non è stato impostato prima o è stato azzerato di nuovo (da “ClearGameEvent”).
Sintassi:
```
CondPlayerKnowsNot=TheHeroDoesntKnowThis
```

1.2.4 CondWearsItem

Questo parametro è sempre collegato al parametro “CondItemContainer”; inoltre, in ogni file *info* ci può essere al massimo un solo “ItemContainer”.
Il significato di questa condizione dovrebbe essere chiaro: se un particolare PNG sta indossando un particolare oggetto (armi, armature, amuleti), il dialogo sarà disponibile.
Esempio:
```
CondItemContainer=PC_Hero
CondWearsItem=Body_Druid
```
Risultato: Il dialogo sarà attivo solo se l'eroe sta indossando una tunica da druido.
Vi chiediamo di assicurarvi che non si presentino condizioni dove si ha bisogno di piú di un “CondItemContainer” in un file .info! E state attenti al fatto che adesso “CondItemContainer” è collegato ai parametri “CondItems” e “CondItemAmounts” da un lato e a “CondWearsItem” dall'altro. C'è il rischio di confondersi tra i due.

1.2.5 CondReputGroup, CondReputAmount, CondReputRelation

Questi tre parametri di condizione devono essere dichiarati assolutamente insieme. Consentono di creare dialoghi che dipendono dalla reputazione dell’eroe.
- Ci sono due tipi di specificazioni consentiti come “ReputGroup”: i gruppi politici (Valori: Reb, Orc, Ass, Mid, Nrd, Nom, Pir) oppure le enclave (in questo caso, sono validi i nomi interni delle enclave, per esempio MoraSul, KapDun, ecc.).
- “Amount” è un numero intero da 0 a 100.
- Per “Relation” sono accettati i valori “MAX” o “MIN”.

Sintassi:
```
CondReputGroup=MoraSul;Reb
CondReputAmount=70;12
CondReputRelation=MAX;MIN
```
Risultato: questo dialogo è disponibile solo se la reputazione dell’eroe a Mora Sul è uguale o inferiore a 70, mentre la reputazione con i ribelli è pari o superiore a 12.
Fate attenzione allo spelling ("Reb", "MAX", ecc.)!

1.2.6 CondPAL

Questa condizione ha senso nei file info che contengono "`owner=PC_Hero`". Questo parametro è stato creato per realizzare dialoghi disponibili solo quando si parla ai PNG di un certo gruppo politico, per esempio orchi ed orchi mercenari. I valori permessi sono: Reb, Orc, Ass, Mid, Nrd, Nom, Pir.
Sintassi:
`CondPAL=Mid;Orc`
Risultato: questo dialogo è disponibile solo se l'interlocutore dell'eroe è un ranger/druido oppure un orco/ orco mercenario. Ripetiamo: fate attenzione allo spelling! Per esempio, questo parametro non si chiama "CondPal"!

1.2.7 CondPlayerPartyMember

I file *info* con questa condizione sono disponibili soltanto se tutti i PNG in oggetto sono compagni dell'eroe in quel dato momento. Non importa se questi PNG siano unici o meno – il numero totale di ciascun compagno (quindi inclusi i suoi cloni) sarà sempre "1 o un numero superiore". Questo vuol dire che non sarà possibile limitare un dialogo ad una condizione del tipo "l'eroe deve essere accompagnato da almeno 10 lupi".
Sintassi:
`CondPlayerPartyMember=Rhobar;Snapper`
Risultato: Il dialogo può cominciare soltanto se l'eroe è accompagnato da Rhobar e almeno uno squartatore.

1.2.8 Nuovi ConditionTypes

Ci sono due nuovi valori per il parametro "ConditionType". In entrambi i casi, il file *info* deve contenere "`owner=PC_Hero`".
a) `ConditionType=38`
Il dialogo è disponibile solo con l'attuale compagno (o compagni) dell'eroe. "Compagno" in questo caso si riferisce unicamente ai PNG che seguono l'eroe (nome in blu), non agli amici dell'eroe.
b) `ConditionType=39`
Il dialogo è disponibile solo con i PNG che non sono né compagni né amici dell'eroe. È valutato "amico" un PNG con "NPCType_Friend". Di nuovo, "compagno" si riferisce solo ai PNG con il nome in blu. In aggiunta, vi è una regola per la quale i PNG continueranno ad essere considerati "compagni" fino ad un'ora dopo che hanno lasciato il gruppo.

1.2.9 Nuovo InfoType: 7

L'"InfoType 7" è stato creato per "incalzare" l'eroe con dei dialoghi da parte dei suoi "clienti". Questo comando ha senso solo con il parametro "Permanent=true". Nel corso della missione indicata nel file *info* correlato, i dialoghi con questo "InfoType" saranno mostrati ogni volta che si parla con il PNG in esame, sempre che l'ultimo dialogo con quest'ultimo sia iniziato almeno due ore di gioco prima. Perciò, la funzione è utile a riproporre frasi del tipo "Non hai ancora finito il lavoro che ti ho dato?" o "Ci sono novità?".
Sintassi:
`InfoType=7`

1.2.10 Nuovo parametro: SuppressLog

Di solito, tutte le righe di dialogo dei file *info* con il ConditionType 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11 o 19 vengono trasferite automaticamente nel registro delle missioni relativo alla *quest* specificata nel parametro "Quest". Attraverso il parametro "SuppressLog", ciò può essere evitato; ma questo non influirà ovviamente sul comando "AddQuestLog". Il valore di default del parametro è impostato su "false", per conservare il precedente standard se il parametro non venisse trovato nel file *info*.
Sintassi:
```
SuppressLog=true
```
Risultato: Le line di dialogo (Say, SaySVM) di questo file *info* non compariranno nel registro delle missioni.

Nuove istruzioni Infoscript

1.2.11 Erase

In contrasto con i parametri di condizione finora menzionati, “Erase” è un nuovo comando per “Infoscript”. Altri comandi di questo tipo sono per esempio “Say”, “Give”, “SetGameEvent”, ecc.
Con “Erase”, potete eliminare di nascosto un certo ammontare di oggetti dall’inventario di un determinato PNG (questo comando all’inizio era stato creato per mungere le mucche, in modo da togliere una bottiglia vuota dall’inventario del giocatore senza che apparisse un messaggio d’avviso).
Sintassi:
```
InfoScript_Commands=Erase
InfoScript_Entities1=player
InfoScript_Entities2
InfoScript_IDs1=It_Gold
InfoScript_IDs2=100
InfoScript_Texts
```
Non sappiamo se questo comando possa avere senso in altri contesti. Per piacere, non abusatene – siate corretti nei confronti dei giocatori. :-)

1.2.12 Grant

“Grant” è l’esatto contrario di “Erase”: potete inserire di nascosto degli oggetti nell’inventario dell’eroe o di un PNG. Attenzione: questo comando non ha effetto sulle missioni! Nessun contatore interno delle missioni verrà modificato con questo comando, quindi non si può completare una missione usandolo.
Sintassi:
```
InfoScript_Commands=Grant;Grant
InfoScript_Entities1=player;npc
InfoScript_Entities2=;
InfoScript_IDs1=It_Bread;It_Plant_Booze
InfoScript_IDs2=10;2
InfoScript_Texts=;
```
Risultato: l’eroe ottiene dieci pagnotte, mentre il suo compagno ottiene due bacche liquorose. Non verrà mostrato alcun messaggio.

1.2.13 AddQuestLog

Questo comando consente di aggiungere del testo al log di una missione senza che nessuno (eroe o PNG) pronunci quelle frasi.
Sintassi:
```
InfoScript_Commands=AddQuestLog
InfoScript_Entities1=
InfoScript_Entities2=
InfoScript_IDs1=Abe_BringMeat
InfoScript_IDs2=63#64
InfoScript_Texts=INFO_BPANKRATZ31
```
Risultato: Nel log della *quest* menzionata, alla stringa “IDs1” (“Abe_BringMeat”, in questo caso) viene aggiunto un nuovo testo senza un output vocale. Il testo “INFO_BPANKRATZ31**63**“ sarà mostrato come un sottotitolo in rosso (la parte finale "63" deriva dalla prima parte della stringa “IDs2”), mentre “INFO_BPANKRATZ31**64**“ (la parte finale “64” deriva dalla seconda parte della stringa “IDs2”) sarà mostrato come la vera aggiunta nel diario, in bianco. La parte finale del sottotitolo è separata, dalla parte finale dell’aggiunta nel diario, dal simbolo cancelletto “#”.
Se non volete inserire un sottotitolo, dovete aggiungere una riga vuota nel file *stringtable*.
Qualcosa del genere:
```
INFO_BPANKRATZ3163=;;;;;;;;
```
Se non viene inserito il simbolo “#” nella stringa “IDs2”, l’aggiunta nella stringa “Text” (in questo caso “`INFO_BPANKRATZ31”)` verrà interpretata come sottotitolo, senza alcun suffisso. La vera aggiunta nel diario sarà ancora compilata dal contenuto delle stringhe “IDs2” e “Text”.

1.2.14 Spawn

Con il comando “Spawn”, potete far apparire un oggetto in una determinata posizione nel mondo.
Sintassi:
```
InfoScript_Commands=Spawn;Spawn;Spawn;Spawn
InfoScript_Entities1=Jens;Jens;;player
InfoScript_Entities2=;;;
InfoScript_IDs1=VFX_Magic_TimeBubble_Burst_01;It_Bread;It_Milk;It_
Plant_Health
InfoScript_IDs2=lpos=0.0/0.0/0.0;lposg=0.0/300.0/0.0#lrot=0.0/-
150.0/0.0;wposg=57427.25/3195.21/-24901.26#wrot=-
45.0/90.0/0.0;lpos=0.0/0.0/0.0
InfoScript_Texts=;;;
```
Risultato: In questo esempio, appariranno quattro cose:
- l’effetto grafico “Bolla del tempo” apparirà intorno a Jens;
- una pagnotta comparirà direttamente sopra alla testa di Jens;
- ora si potrà trovare una bottiglia di latte in un determinato luogo;
- una pianta curativa farà la sua comparsa proprio dove si trova l’eroe.

<u>Spiegazione della sintassi</u>:
“IDs1” identifica l’oggetto che deve apparire.
“IDs2” contiene i dettagli sulla posizione:
- se si usa “**wpos**” (= world position = ”posizione nel mondo”), bisogna specificare le coordinate. L’oggetto verrà semplicemente aggiunto seguendo le indicazioni;

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

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

1.2.15 ShowGameMessage

Serve a far apparire un testo sullo schermo.
Sintassi:
```
InfoScript_Commands=ShowGameMessage
InfoScript_Entities1
InfoScript_Entities2
InfoScript_IDs1
InfoScript_IDs2=5
InfoScript_Texts=FO_Milten
```
Risultato: Il testo “Milten” (preso dalla tabella delle stringhe) andrà dal basso verso l’alto lungo la schermata e sarà di colore verde. Il colore è indicato dalla stringa “IDs2”. Valori utili sono 0 (giallo), 2 (bianco), 5 (verde), 12 (arancione) e 13 (rosso). Il colore di default è il giallo. La frase neutrale "Nuova aggiunta al *log* della *quest*" è già inclusa nella tabella delle stringhe attraverso il testo “`INFO_QUESTLOG_MESSAGE`”.

1.2.16 ModReputEnc

Serve ad aumentare (fino ad un massimo di 100) o diminuire (fino ad un minimo di 0) la reputazione dell’eroe in una data enclave.
Sintassi:
```
InfoScript_Commands=ModReputEnc;ModReputEnc
InfoScript_Entities1
InfoScript_Entities2=Gotha;Ishtar
InfoScript_IDs1
InfoScript_IDs2=10;20
InfoScript_Texts=INC;DEC
```
Risultato: L’eroe ottiene 10 punti reputazione a Gotha e ne perde 20 a Ishtar.
Se non viene usato “DEC”, “INC” sarà assunto come comando di default.

1.2.17 ModReputPol

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

```
InfoScript_Commands=ModReputPol;ModReputPol
InfoScript_Entities1
InfoScript_Entities2
InfoScript_IDs1=Reb;Nrd
InfoScript_IDs2=2;4
InfoScript_Texts=DEC;INC
```

Risultato: L'eroe perde due punti reputazione con i ribelli e riceve quattro punti reputazione nel Nordmar. Se non viene usato "DEC", "INC" sarà assunto come comando di default.

1.2.18 Humanize

Con questo comando, i PNG possono essere resi "immortali" – o perdere questa caratteristica nuovamente. Tali PNG possono restare sconfitti in battaglia, ma né l'eroe né ogni altro PNG può ucciderli con una "mossa finale". Impostare il parametro "Humanize=false", rende i PNG immortali; "Humanize=true" riporta tutto alla normalità.
Sintassi:

```
InfoScript_Commands=Humanize;Humanize
InfoScript_Entities1=Hamlar;Milten
InfoScript_Entities2=;
InfoScript_IDs1=false;true
InfoScript_IDs2=;
InfoScript_Texts=;
```

Risultato: Hamlar non può piú essere ucciso, mentre Milten perde la sua precedente immortalità.

1.2.19 GiveAll

Questo comando trasferisce l'"inventario del bottino" di un oggetto o PNG nell'inventario di saccheggio di un altro oggetto o PNG – viene spostato tutto il contenuto. Sono esclusi l'inventario di commercio e di boseggio. Durante il trasferimento, non sarà mostrato nessun messaggio!
Bisogna però considerare che:

- tutti i PNG e gli oggetti non dovrebbero essere ambigui (unici);
- tutte le entità coinvolte devono essere richiamate con il loro nome completo. Pertanto, le parole chiave "player", "npc" e "owner" non possono essere utilizzate.

Sintassi:

```
InfoScript_Commands=GiveAll;GiveAll
InfoScript_Entities1=PC_Hero;Hamlar
InfoScript_Entities2=;
InfoScript_IDs1=Ali_Chest;PC_Hero
InfoScript_IDs2=;
InfoScript_Texts=;
```

Risultato: Prima vengono trasferiti nel forziere di Ali tutti gli oggetti dell'eroe, incluse le armi equipaggiate, ecc.; poi l'eroe riceverà tutti gli oggetti di Hamlar – eccetto la sua merce.

1.2.20 JoinPlayer

Questa istruzione permette ad un PNG di unirsi al gruppo di compagni del giocatore o abbandonarlo. Il file *info* non necessita di una particolare ConditionType e non sarà verificato se l'eroe ha già dei compagni con sé. Il "PartyMemberType" dei compagni sarà sempre "Slave". Ciò significa, tra l'altro, che l'eroe non può liberarsi di questi compagni con le comuni opzioni di dialogo (ad esempio, "Torna indietro").
Sintassi:

```
InfoScript_Commands=JoinPlayer;JoinPlayer
InfoScript_Entities1=Milten;Lares
InfoScript_Entities2=;
InfoScript_IDs1=true;false
InfoScript_IDs2=;
InfoScript_Texts=;
```

Risultato: Milten diventa il compagno dell'eroe, mentre Lares abbandona il gruppo.

1.2.21 FailQuest

Con questo comando è possibile impostare lo stato di una missione su "failed" (a differenza del comando noto "CloseQuest", il quale modifica lo stato della missione su "cancelled".)
Esempio:

```
InfoScript_Commands=FailQuest
InfoScript_Entities1
InfoScript_Entities2
InfoScript_IDs1=KapDun_Treasure
InfoScript_IDs2
InfoScript_Texts
```

Risultato: La missione "Ruba 3 coppe d'oro dal magazzino di Urkass" viene conclusa senza essere stata completata, non può essere ricominciata e appare nel registro delle missioni fra la categoria delle "Missioni fallite.

1.2.22 Motivazione di attacco "ReactToWeapon"

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

```
InfoScript_Commands=Attack
InfoScript_Entities1=npc
InfoScript_Entities2=player
InfoScript_IDs1=ReactToWeapon
InfoScript_IDs2
InfoScript_Texts
```

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

1.2.23 Comandi gestuali (stage directions) per il comando "Say"

Neanche questa è una nuova istruzione, ma un nuovo parametro per un comando già esistente – in questo caso, "Say". Fino ad ora, lo *stringtable* conteneva tutte le istruzioni sulle gestualità (animazioni) che un certo PNG deve compiere quando pronuncia una determinate frase. Purtroppo, lo *stringtable* includeva molte stringhe con elementi errati, che quindi non potevano essere interpretati dal codice (ad esempio, perché erano state tradotte per sbaglio). Con la CP 1.75, le "stage directions" sono state trasferite nei file *info* e adesso possono essere trovate nella stringa “InfoScript_IDs2”. Questo è l’elenco completo delle istruzioni gestuali normalizzate che potete usare:
SD_Preach
SD_Proud
SD_Threaten
SD_Point
SD_Beg
SD_Approve
SD_Ambient
SD_Angry
SD_Nervous
SD_Sad
SD_Thoughtful
SD_Mocking
SD_Thankful

1.3 Nuovi parametri nei file .quest

1.3.1 PoliticalFailure, PoliticalFailureAmount

Questi nuovi parametri hanno esattamente l’effetto opposto dei ben noti “PoliticalSuccess” e “PoliticalSuccessAmount”. I valori di “PoliticalFailure” sono gli stessi di “PoliticalSuccess”:
1 = Orchi
2 = Nordmar
3 = Ribelli
4 = Ranger/Druidi
5 = Hashishin
6 = Nomadi
9 = ”Pirata”
Sintassi:
```
PoliticalFailure=3
PoliticalFailureAmount=2
```
Risultato: Finendo una missione, l’eroe perderà due punti reputazione presso i ribelli. La reputazione ovviamente non scenderà mai sotto lo zero.

1.3.2 EnclaveFailure, EnclaveFailureAmount

Questi nuovi parametri hanno esattamente l'effetto opposto dei ben noti "EnclaveSuccess" e "EnclaveSuccessAmount".
Sintassi:
```
EnclaveFailure=MoraSul
EnclaveFailureAmount=5
```
Risultato: Finendo una missione, l'eroe perderà cinque punti reputazione a Mora Sul. Ovviamente, la reputazione non scenderà mai sotto lo zero.

1.3.3 QuestDescription

Di solito, il diario delle missioni mostra solo i dialoghi tra l'eroe e i PNG. Il nuovo parametro consente di cominciare ogni missione con una descrizione.
Sintassi:
```
QuestDescription=QUESTDESC_Example
```
Risultato: Il primo messaggio di testo che verrà mostrato nella finestra del registro delle missioni, per la *quest* data, saranno le righe che si trovano nello *stringtable* con il riferimento "`QUESTDESC_Example`".

1.3.4 Nuovo QuestType: 13 (*spell quest*)

Le missioni legate all'utilizzo degli incantesimi vengono completate se l'eroe lancia uno specifico incantesimo su un determinato PNG. Se questo PNG non è unico (ad, esempio, mucca o lupo), la missione sarà completata quando l'eroe userà l'incantesimo su ciascuno di questi PNG. È possibile concatenare diversi PNG.
Nota. Una "spell quest" può essere completata solo se la missione è stata effettivamente affidata in precedenza all'eroe. Perciò, l'eroe non può risolvere la "spell quest" per caso.
Sintassi:
```
Type=13
DeliveryEntities=Diego;Orc_Warrior_01
DeliveryAmounts=1;5
SpellName=Spl_Charm
```
Risultato: La missione è completata se l'eroe lancia l'incantesimo "Amnesia" su Diego e su cinque "Orc_Warrior_01" (o cinque volte sullo stesso "Orc_Warrior_01" – per il motore di gioco è la stessa cosa).

1.4 Avviso generale riguardo alla riduzione della reputazione

Adesso diamo la possibilità di diminuire i punti reputazione, ma ciò non vuol dire che ne consideriamo ragionevole o perfino raccomandabile l'uso! L'abbiamo implementata solo perché i *modder* ci hanno chiesto di farlo. Vogliamo ricordarvi di non usare questa funzione senza un attento, solido e ben ponderato progetto. In base all'ammontare di punti reputazione che volete togliere, potreste attivare delle drastiche conseguenze nel gioco "normale". In alcune città (specialmente Montera e Mora Sul), è già alquanto difficile raggiungere la necessaria reputazione del 75%. Se una decisione avventata del giocatore dovesse portare alla sottrazione di quei punti reputazione a causa di una modifica, il

giocatore non potrebbe poi completare tutte le missioni di quelle città, alcune delle quali potrebbero essere importanti. Assicuratevi quindi di offrire (nuove) possibilità per riottenere i punti reputazione persi.

1.5 Comportamento dei PNG

1.5.1 Nuovo allineamento politico (PAL) "Pirate"

In aggiunta agli allineameti politici già noti come "Orc", "Rebel", ecc., c'è una nuova possibilità: "PAL_Pirate" (valore nei template: 9). Non prendete questo nome alla lettera – sarebbe anche potuto essere nominato "PAL_New". I PNG con questo allineamento politico si comportano come segue:
a) pirati e banditi reagiscono in maniera neutrale l'uno contro l'altro. Essi non si attaccano fra loro; inoltre, non si soccorrono se un PNG dell'altro PAL viene attaccato;
b) i pirati cooperano con gli altri pirati. Se attaccate uno di loro, gli altri lo aiuteranno;
c) quando i pirati devono reagire ad altri PNG piuttosto che ai banditi o ad altri pirati, acquisiranno l'attitudine della loro enclave. I "pirati" originari di Nemora vedono se stessi come ribelli; i "pirati" con enclave relativa al Clan del Lupo si comportano come Nordmariani, ecc. Se attaccate un cittadino della loro enclave, lo difenderanno; essi combattono contro l'eroe durante le rivoluzioni; il loro nome diventa "verde" se l'eroe ha piú di 74 punti reputazione nella loro enclave; inoltre, se l'eroe viaggia con un compagno proveniente da Nemora, il PNG sarà attaccato da orchi e hashishin. Il nuovo "PAL" può essere usato anche nei file *info* (ad esempio, "CondReputGroup=Pir", vedi il punto 1.2.5).

1.5.2 Reazione dei PNG all'armatura

Adesso le armature possono essere assegnate ad uno specifico gruppo politico modificando i *template* delle armature stesse. Per motivi di compatibilità, non abbiamo inserito una nuova variabile. Invece, abbiamo riutilizzato la variabile esistente "Quality" per l'allineamento politico.
I valori ammessi, che vanno da 0 a 9, hanno il seguente significato:
0 = Nessuno
1 = Orco/Orco mercenario
2 = Nordmariano
3 = Ribelle
4 = Ranger/Druido
5 = Hashishin
6 = Nomade
7 = Bandito
8 = Schiavo
9 = Pirata (nuovo valore, vedi il punto 1.5.1)
Utilizzo: Se l'eroe indossa un armatura con un valore di "Quality > 0", esso genererà la stessa avversione, come se fosse un vero membro della fazione politica assegnatagli dall'armatura. Questo significa che gli orchi reagiranno in maniera aggressiva se l'eroe indossa un'armatura con „Quality" 2, 3, 6 e 7, oppure se il valore "Quality" è 5 e avete già raggiunto il secondo capitolo. Tutti i PNG reagiscono aggressivamente alle armature con "Quality" 7 – eccetto i "pirati".

Effetto: Se un PNG vede l'eroe con indosso un'armatura di un gruppo politico rivale, lo attaccherà immediatamente con la motivazione di attacco assegnatagli, "ReactToWeapon" (la stessa motivazione è applicata quando l'eroe importuna un nemico con l'arma sguainata troppo a lungo ignorando gli avvertimenti del PNG).
Questa regola non può essere invertita (ad esempio "se l'eroe indossa un'armatura con l'allineamento politico del PNG, questo PNG reagirà in maniera particolarmente amichevole"). L'eroe non diventa piú popolare se indossa un'armatura dello stesso gruppo politico.
La decisione del se e quando i PNG attaccano, segue in generale le stesse regole che si applicano nella situazione in cui "l'eroe brandisce un'arma".
In dettaglio:
- i PNG non reagiscono se l'eroe è a piú di sette metri di distanza;
- gli amici (Diego, ecc.) non reagiscono;
- compagni e leader dell'eroe non reagiscono;
- i PNG che sono stati sconfitti dall'eroe (o riconoscono la loro sconfitta) non reagiscono per diverso tempo;
- se l'eroe ha raggiunto almeno 75 punti in un'enclave, i cittadini lo conoscono abbastanza bene da accettare qualsiasi armatura egli indossi;
- le guardie dei cancelli e gli schiavi non reagiscono;
- i PNG che non riescono ad avvistare l'eroe, non reagiscono (ad esempio, se l'eroe si trova dietro ad un muro o ad un PNG).

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

1.6 Magia

1.6.1 Nuova funzione "MagicSummonCompanion"

Questa funzione è stata creata per attivare nuove pergamene di evocazione dei compagni. Per le nuove pergamene magiche, sono necessari due template: il *template* della pergamena stessa e un incantesimo al quale il *template* della pergamena si deve riferire. In questo *template* del nuovo incantesimo, la variabile "FuncOnTargetHit" deve contenere la stringa "`MagicSummonCompanion`". Si deve specificare il nome del compagno nella variabile "Spawn" e poi inserire il numero identificativo (GUID) prendendolo dal *template* della creatura da evocare.
Esempio: Il *template* relativo all'incantesimo "Magic_Spells_Adanos_Spl_SummonGolem.tple" contiene l'identificativo (ID) della creatura "Golem_Golem.tple": "59B9C7A6FCB85B49A526538958F4B989".

1.7 Oggetti

1.7.1 Oggetti invisibili ("ghosts") per avviare i file *info*

È possibile posizionare degli oggetti ("ghosts") nel mondo. I loro attributi tecnici sono un mix tra un *freepoint* e un PNG. Si possono assegnare dei file *info* a questi oggetti. I file saranno eseguiti se l'eroe attraversa il "ghost" e tutte le condizioni del file *info* sono

rispettate. In tal modo, si possono impostare dei “GameEvents”, lo *spawn* dei PNG, assegnare dei punti esperienza, riprodurre dei suoni, ecc. L’”InfoType” dovrebbe sempre essere “1” e il parametro “Permanent” impostato su "false". Inoltre, il motore di gioco tratta questi oggetti nel seguente modo:

- i file *info* saranno eseguiti anche se l’eroe salta, nuota, estrae un’arma, ecc.;
- l’eroe non verrà fermato mentre cammina o corre;
- il raggio d’azione non è di 5 metri (come avviene con i PNG), bensí 20 metri.

Nel file “Templates.pak” si trovano degli esempi di "ghosts":
Navigation/Navigation/World_Spawn_Points
Uno di questi è attualmente usato nel gioco.

1.7.2 Impostare i GameEvents quando si usano oggetti interattivi

Adesso si possono organizzare alcuni oggetti interattivi in modo che un “GameEvent” venga avviato se l’eroe usa correttamente questo oggetto. Ciò vale per i seguenti tipi di oggetti: forzieri, porte, incudini, coti, pentole, fuochi da campo, sgabelli, panche, narghilé e leggii. Si deve inserire il “GameEvent” nell’”Interaction propertyset”, nella proprietà "ScriptUseFunc". Il “GameEvent” può essere richiamato nei file *info* come al solito (CondPlayerKnows). Non ha senso eliminare (cancellare) successivamente questi “GameEvent”, perché saranno avviati nuovamente quando l’eroe usa ancora l’oggetto. L’unica eccezione sono i leggii. Ancora due regole:

- quando si inserisce un GameEvent in un leggio (G3_Object_Interact_Bookstand_01), o piú in generale in ogni oggetto interattivo con l’”UseType”, "Bookstand", bisogna scrivere il simbolo ”#” in coda al “GameEvent” – come segno che questo testo è in effetti un GameEvent e non una vera funzione che deve essere eseguita dal motore (come ad esempio “BS_Alchemy”). Questo vuol dire che il “GameEvent” "TestThisFeature" dovrà essere scritto come "TestThisFeature#", se usato per un leggio;
- gli oggetti interattivi dovrebbero essere unici, perché lo “ScriptUseFunc” sarà caricato dal *template*. Esempio: Se si volesse impostare un “GameEvent” quando l’eroe usa una cote per affilare la sua lama, non si dovrebbe semplicemente modificare il *template* “G3_Object_Interact_Animated_GrindStone_01”. Se si facesse questo, il “GameEvent” si attiverebbe per ognuno di questi oggetti in tutto il mondo di *Gothic 3*. Invece, bisognerà clonare l’oggetto (G3_Object_Interact_Animated_GrindStone_**02**) e piazzarlo nel mondo.

1.7.3 Nuova proprietà "KeyAmount" nel Lock_PS (forzieri, porte)

È stato aggiunto un nuovo attributo "KeyAmount" al *propertyset* (PS) "Lock", il quale è stato assegnato a forzieri e porte. Se il “Lock_PS” contiene l’ID di una chiave (Lock.Key), il motore verifica che la proprietà "KeyAmount" comprenda un valore maggiore di 1. In tal caso, il forziere o la porta possono essere aperti solo se l’eroe ha il numero richiesto di chiavi - “uguali”, se piú di una - nel suo inventario (il valore di default “0” sarà interpretato come “1”). Ovviamente, cambiando il “Lock.Key” e il “Lock.KeyAmount”, bisogna anche valutare il “Lock.Difficulty”. Con un “Difficulty” da 1 a 3 è ancora possibile aprire un forziere con un grimaldello. Inoltre, un “Difficulty” da 1 a 4 consente di aprire il forziere con un incantesimo. L’eroe sarà obbligato ad usare la/le chiave/i solo quando il livello di difficoltà è <= 0 or > 4.

1.7.4 Nuovo comando negli *item template*

Il set di comandi nell'"Item propertyset" è stato ampliato. È sempre stato possibile inserire dei comandi piuttosto simili alle istruzioni presenti nei file *info* dopo l'attributo "Item.ActivateSkill2". Essi vengono eseguiti se il giocatore clicca sopra l'oggetto nell'inventario dell'eroe. Ad esempio, già dalla prima versione di *Gothic 3*, la missione "Trattative segrete" veniva avviata cliccando sulla "Lettera di Bernado" (It_Bernado_Letter), usando il comando "RunQuest". I comandi negli oggetti sono interpretati da un'altra sezione del codice piuttosto che dai comandi dei file *info*, quindi l'insieme dei possibili comandi non è identico. Fino alla CP 1.75, le seguenti istruzioni potevano essere usate negli oggetti:
PlaySound, Attack, Give, GiveXP, SetTeachEnabled, SetTradeEnabled, SetPartyEnabled, SetRoutine, SetGuardStatus, SetGameEvent, ClearGameEvent, SetSectorStatus, RunQuest, CloseQuest, StartEffect.
I nuovi comandi sono:
ShowGameMessage, AddQuestLog.

1.7.5 Nuova proprietà "FullBody" nell'Item_PS

L'"Item propertyset" è stato esteso con l'attributo "FullBody". È importante solo per l'armatura, come l'attributo "Robe". Se la proprietà è impostata su "true", all'eroe non è permesso indossare un elmetto con l'armatura equipaggiata. Viceversa, l'eroe non può indossare quest'armatura fin quando indossa un elmetto. Questa restrizione è stata inclusa per le armature che comprendevano già un elemetto o ogni altro elemento. Armature come queste possono essere trovate in *Gothic 3: Forsaken Gods*.

1.7.6 Nuovo TreasureDistribution di tipo "8" non random per gli inventari dei mercanti

C'è un nuovo valore per l'attributo "TreasureDistribution" nel "TreasureSet_PS": "TreasureDistribution_Trade_NotRandom". Il valore numerico è 8; questa è un'alternativa al valore 4 (TreasureDistribution_Trade_Generate), quindi significa che può essere applicato all'"solito" inventario di commercio dei PNG (non serve ad aggiornare l'inventario!). La differenza tra i valori 4 e 8 è: dal *treasuresets* con "TreasureDistribution_Trade_Generate", i mercanti riceveranno oggetti random in quantità random. Quando si utilizza il "TreasureDistribution_Trade_NotRandom", ogni singolo oggetto del treasuresets sarà generato nell'inventario di commercio esattamente nella quantità definita. In altre parole, fornisce una base invariabile di scorte per il mercante.

1.8 Grafica

1.8.1 Elementi da considerare quando si cambiano i materiali (file xshmat)

1) Il "_compiledMaterial.pak" contiene il file "_ShaderCacheMaterialList.ini". In sostanza, quest'ultimo è una lista di tutti i materiali che vengono inclusi durante la compilazione dello

shader cache. Se si vogliono aggiungere dei nuovi materiali al gioco, si devono inserire i nomi di questi file nell‘.ini succitato.

2) Dopo aver cambiato gli *shader* o i materiali e aggiunto dei nuovi materiali, il file *shader cache* completo deve essere ricreato. Per far questo, bisogna eliminare il file "Shader.Cache" dalla cartella dei salvataggi del gioco. Al prossimo avvio di *Gothic 3*, il gioco compilerà un nuovo "Shader.Cache". Ciò richiederà diversi minuti. Se vengono modificate soltanto le texture, **non** è necessario ricostruire il file cache.

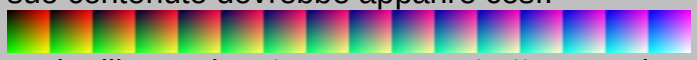
1.8.2 Color Grading

Il *Color Grading* è un effetto di *post-processing* che modifica i colori presenti in un’immagine di gioco renderizzata (frame) in funzione di una tavola di colori prestabilita. I cambiamenti piú comuni riguardano la luminosità, il contrasto, la saturazione, la luminanza, l’hue (o tonalità), ecc.

In *Gothic 3*, queste tabelle di associazione dei colori (*lookup table*, in acronimo, LUT) si trovano nella sottocartella **_special** del file**_compiledImage.pak**. Queste LUT sono delle immagini in formato *.tga, le quali contengono tutte le informazioni necessarie legate alle modifiche della mappatura dei colori.

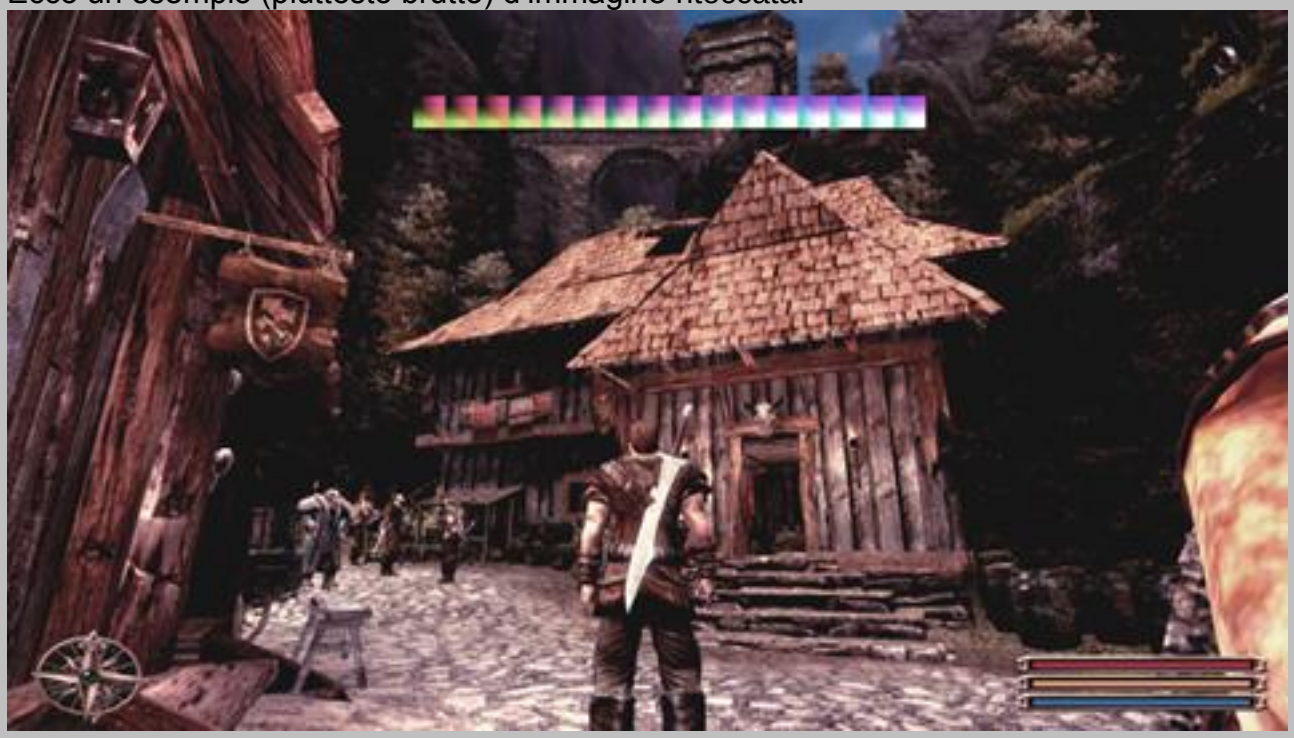
Le LUT saranno richiamate dal gioco soltanto se l’opzione “Color Grading”, presente nel menú dei dettagli, verrà attivata. Quando è abilitato l’HDR, sarà utilizzato come schema di colore il file **G3_Color_LUT_HDR.tga**, altrimenti il gioco considererà il file **G3_Color_LUT_LDR.tga**.

Di seguito, sono riportate le istruzioni per creare delle LUT personalizzate. Ci riferiremo a *Photoshop* come software di *image editing*, ma lo stesso principio può essere applicato anche ad altre applicazioni avanzate di modifica delle immagini.

1) Avviare *Gothic 3* e fare degli *screenshot* rappresentativi di luoghi/scene che evidenzino un ampio range di colori.
2) Selezionare uno *screenshot* (o unire diverse immagini in un’unica figura) e aprirlo con *Photoshop*.
3) Estrarre il file “G3_Color_LUT_Template.tga" dall’archivio “_compiledImage.pak” e aprire la sottocartella “_special”. Questo è il modello neutro per gli schemi di colore. Il suo contenuto dovrebbe apparire cosí:
   
4) Aprire l’immagine .tga appena estratta con *Photoshop*.
5) Selezionare tutta l’immagine (CNTL+A) e copiarla negli appunti (CNTL+C).
6) Passare allo *screenshot* di *Gothic 3*, aperto in precedenza con *Photoshop*, e incollare su quest’ultimo l’immagine .tga presente negli appunti (CNTL+V). *Photoshop* posizionerà l’immagine in un proprio *layer*.

Il risultato dovrebbe essere simile a quello rappresentato nella figura qui sotto:

7) Successivamente, si dovrà copiare nuovamente lo schema di colore isolato in precedenza e presente negli appunti; in questo modo, si dovrebbe evitare di unire il *layer* dello schema di colore stesso con il *layer* dell'immagine di sfondo (lo *screenshot*).
8) Invece di ridurre i *layer*, aggiungere degli "Adjustment Layer" (dal menú Layer => New Adjustment Layer). Assicurarsi di aver selezionato il *layer* relativo allo schema di colore - nella finestra dei *layer* - prima di aggiungere altri *layer*; cosí che tutti i cambiamenti che saranno effettuati possano influenzare anche l'immagine LUT.
9) In questi nuovi *adjustment layer*, si possono effettuare tutte le modifiche desiderate al colore, alla luminosità, al contrasto, ecc. È sconsigliata l'applicazione di livelli estremi di saturazione.
   Ecco un esempio (piuttosto brutto) d'immagine ritoccata:



10) Se il risultato dovesse essere quello voluto, lo schema di colore deve essere salvato ancora – nella sua versione definitiva, ovviamente. Per far questo, una delle tante procedure possibili potrebbe essere la seguente:
- cancellare il *layer* di "background" (quello che contiene lo *screenshot*);
- dopo aver fatto questo, ridurre tutti i *layer* visibili in uno (dal menú “Layer”);
- cliccare sul menú Select => Load Selection e confermare con OK;
- copiare l’immagine selezionata negli appunti (CNTL+C);
- cliccare sul menú File => New; la larghezza dovrebbe essere impostata a 256 pixel, l’altezza su 16 pixel. Utilizzare il nome "G3_Color_LUT_HDR" oppure "G3_Color_LUT_LDR" per il file (a seconda che sia stato impostato l’HDR o meno quando si è effettuato lo *screenshot* del gioco);
- incollare l’immagine (CNTL+V);
- salvare il file “obbligatoriamente” in formato .tga (*Gothic 3* non accetterà altri formati d’immagine), con una profondità di colore di 24 bit e **senza nessuna** compressione (RLE). Altrimenti, si potrebbe verificare una perdita di colore.

11) infine, l’immagine finale in formato .tga deve essere copiata nel percorso Data => _compiledImage => _special, in modo da sovrascrivere lo schema di colore preesistente. Sarebbe piú conveniente sfruttare una nuova generazione di archivi in formato *.pak relativa al file “_compiledImage” (p00, p01, ecc.).

Nota esplicativa: Generalmente, il *Color Grading* altererà l’aspetto di tutti i colori presenti nell’intero gioco. Qualora si volessero cambiare i colori di singoli oggetti, sarà necessario modificare le rispettive texture, una per una.

Traduzione italiana a cura di Gothic Italia