

Enhanced Edition

Gothic 3



1	Mostantól több, mint egy játék változat	4
2	Alternatív Kiegyensúlyozás ("AK")	7
2.1	Az Alternatív Kiegyensúlyozás be és kikapcsolása	7
2.2	A képzettségek és varázslatok felülvizsgálata	8
2.2.1	Harcos képzettségek	8
2.2.2	Vadászat képzettségek	10
2.2.3	Mágikus képzettségek	11
2.2.4	Kovács képzettségek	12
2.2.5	Tolvaj képzettségek	13
2.2.6	Alkimista képzettségek	14
2.2.7	Egyéb képzettségek	15
2.2.8	Isteni mágia	16
2.2.9	Átváltoztató mágia	17
2.2.10	Idéző mágia	18
2.3	A fegyverek, páncélok stb. felülvizsgálata	19
2.3.1	Kardok	19
2.3.2	Nehézfegyverek	20
2.3.3	Botok	21
2.3.4	Íjak	22
2.3.5	Számszeríjak	23
2.3.6	Nyilak és számszeríjvesszők	23
2.3.7	Páncélok	24
2.3.8	Pajzsok	26
2.3.9	Sisakok	26
2.3.10	Tartós hatású italok	27
2.3.11	Ereklyék	27
2.4	További változások	27

3	Új közelharci MI	31
3.1	Az Alternatív MI be- és kikapcsolása	31
3.2	Jellemzők	31
3.2.1	Hárítás rendszer	32
3.2.2	"Őrjöngés" és állatok	32
3.2.3	Változtatható nehézségi szint	33
4	Alternatív Kiegyensúlyozás vagy Alternatív MI	34
5	Kitérés a további változásokra	35
5.1	Telepítés	35
5.2	Új menü opciók	35
5.3	Hang	37
5.4	Grafika	37
5.5	Párbeszéddek	37
5.6	Küldetések	37
5.7	Tárgyak	38
5.8	NPC-k	39
5.9	A Kiegyensúlyozásról	40
	Impresszum	43

Isten hozott az 1.70-es Community Patch világában

Ez a javítás minden bizonnyal felvet majd néhány kérdést - a következőkben olvashatod a legfontosabb válaszokat.

Mielőtt rácsodálkoznál, vagy mérgelődni kezdenél a speciális dolgokon, megéri elolvasni ezt a kézikönyvet - legalább a vastag betűs részeket.

1 Mostantól több, mint egy játék változat

A Gothic 3 fórumokon (JoWood fórum és World of Gothic) rendszeresen olvasni lehetett, hogy a játék túlságosan kiegyensúlyozatlan. Kritika érte például a következőket:

- nem szükséges stratégia a harchoz; sikeres küzdelmeket tudhattunk magunk mögött, ha monoton mozdulatokkal nyomkodtuk az egér gombokat,
- a fegyverek nincsenek egymáshoz mérten egyensúlyban (ugyanaz vonatkozott a páncélokra és más egyéb tárgyra is),
- csupán a könyvespolcok elolvasásával elegendő alkímia pont gyűjthető össze,
- szinte semmi kihívás nincs benne, hogy a hős képességeket és varázslatokat tanuljon, s ily módon a játék végére gyakorlatilag mindent megtanulhat,
- néhány varázslat túl erős, mint például a regeneráció,
- és így tovább...

Persze ez mind ízlés kérdése. Ami túl könnyű, vagy unalmas az egyik játékos számára, az a többi játékosnak szórakoztató. És mindig akadnak játékosok, akiknek a Gothic 3 túl nehéz.

Mivel ezen a téren nem létezik objektív "helyes" vagy "helytelen" megoldás, úgy döntöttünk, hogy kiegyensúlyozás szempontjából úgy hagyjuk a "normál" Gothic 3 játékot, ahogy van. Ebben csupán olyan helyeken igazítottunk a kiegyensúlyozáson, ahol nyilvánvaló hibák fordultak elő.

Természetesen azok se keseredjenek el, akik eddig a Gothic 3-at túl egyszerűnek tartották. Hiszen beépítettünk új opciókat, amelyekről részletes leírást adunk a 2. és 4. fejezetben:

a) "Alternatív Kiegyensúlyozás" ("AB")

b) új közelharc viselkedés ("Alternatív MI") emberekre, orkokra, állatokra és szörnyekre vonatkozóan.

Mindegyik lehetőség mögött egy rakás változás rejtőzik. Mindkét csomag opciói egymástól függetlenül be- és kikapcsolhatóak.

Ezek egyértelműen csak lehetőségek! És csak egy a sok közül, amik lehetségesek lennének. Aki pedig nem ért egyet a mi ízlésünkkel, és nem akarja használni az opciókat, nyugodtan folytathatja a játékot, ahogyan azelőtt is játszott, és kikapcsolva hagyhatja az opciókat.

Minden más javítás és módosítás ezektől a lehetőségektől független!

Hogy a játékos használni akarja-e az "Alternatív Kiegyensúlyozást" vagy sem, alapvető döntés, melyet még egy új játék megkezdése előtt meg kell hozni. Egy megkezdett játék közben már nincs mód a változtatásra!

Az Alternatív Kiegyensúlyozással mentett játékok szigorúan elválasztásra kerülnek az AK nélküli játékoktól, mivel az összekeveredésük működési zavarhoz vezethetne.

Az új közelharc kiegyensúlyozás azonban könnyedén változtatható egy megkezdett játék közben is.

Az Alternatív Kiegyensúlyozás és az Alternatív MI által tartalmazott változások teljes leírása a changelog-ban található. A következőkben összeszedtünk néhány dolgot, amiről kicsit bővebben szeretnénk beszélni.

Nyugodtan olvasgasd át a kézikönyvet, próbáld ki a lehetőségeket, ha érdekel és utána dönts el, melyik játékvariánst választod - csak te döntheted el, hogy az ízlésednek megfelel-e az Alternatív Kiegyensúlyozás vagy az Alternatív MI.

Csak még egy utolsó tanács a kiegyensúlyozással és az alternatív MI-vel kapcsolatban:

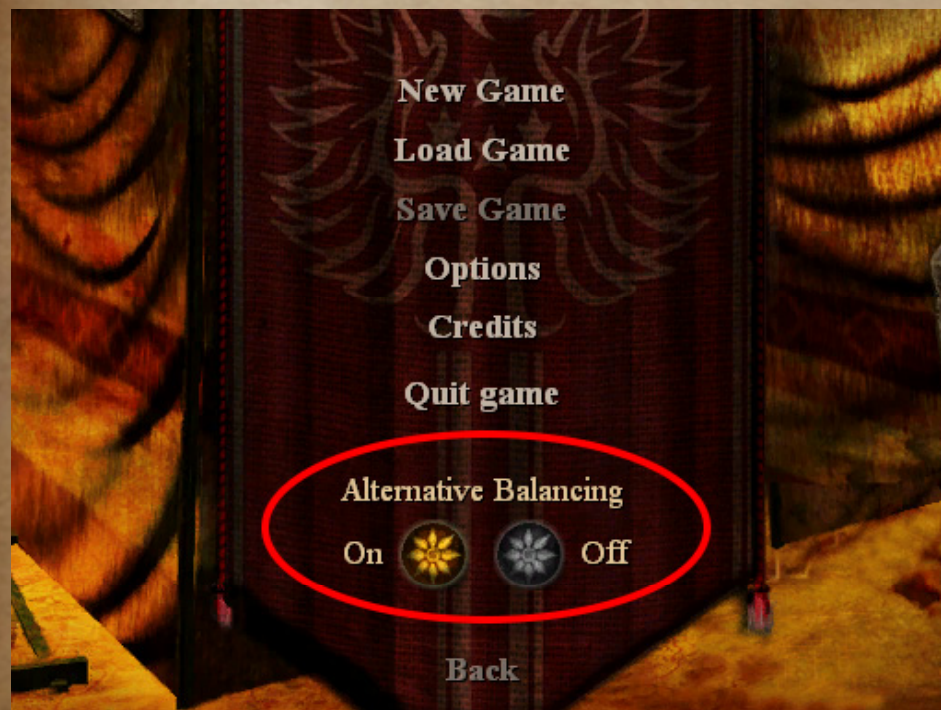
Ha eddig a Gothic 3-at a "könnyű", vagy "közepes" nehézségi szinten játszottad, inkább így folytasd tovább. Ha úgy gondolod, hogy ez túl könnyű volt számodra, kezdj el játszani a "közepes" beállítással, hogy hozzászokj az új játékműködéshez. Csak ezután kóstolj bele a "nehéz" játék élvezetébe (vagy szenvedésébe). Mivel mostantól ez a mód kiérdemli a nevét!

2 Alternatív Kiegyensúlyozás ("AB")

Eddig a hős szinte minden képességet megtanulhatott és bizonyos szempontból bármilyen fegyvert viselhetett. Néhány játékos élvezettel játszotta a szerepet, melyben közel mindenható lehetett - mások pedig a szerepjátékokban megszokott klasszikus szakosodást választották. Egyszer egy mágus, mindig mágus. Bottal, nem pedig íjjal és nyíllal.

2.1 Az Alternatív Kiegyensúlyozás be- és kikapcsolása

A patch telepítése után az AB alapértelmezésben kikapcsolt állapotban van. Ha ki akarod próbálni, előbb a főmenüben rá kell kattintanod a bal oldali gombra:



2.2 A képzettségek és varázslatok felülvizsgálata

Általános szöveg színkód:

- A **FEKETE** betűvel szedett információ a játék normál, AB nélküli verziójának értékeire vonatkoznak.
- Azon értékek, melyek újak, vagy megváltoznak az aktivált AB-val, színes - főként **KÉK** - betűvel vannak szedve.

2.2.1 Harcos képzettségek



Képzettség	Szükséges képzettség	TP	Erő	Vadászat	Ősi tudás	Arany
Kardforgató	-	-	100	-	-	-
Kiváló kardforgató	Kardforgató	10	150	-	-	2500
Mesteri kardforgató	Kiváló kardforgató	20	200	-	-	5000
Két pengés harc	Kiváló kardforgató	15	170 (150)	140 (150)	-	2500
Két pengés harc mestere	Két pengés harc	25	220 (200)	190 (200)	-	5000
Orkölő	Nehézfegyverek	15	150	-	-	2500
Nehézfegyverek	-	10	150	-	-	1000
Nehézfegyverek II.	Nehézfegyverek	20	200	-	-	2500
Nehézfegyverek III.	Nehézfegyverek II.	30	250	-	-	5000
Számszeríj	-	5	100	-	-	1000
Számszeríjász	Számszeríj	10	150	-	-	2500
Íjászmester	Számszeríjász	15	200	-	-	5000
Pajzsos hárítás	Kiváló kardforgató	10	150 (125)	100	-	1000
Hatékonyabb pajzsos hárítás	Pajzsos hárítás	15	200 (125)	125	-	2500
Lovag	Mesteri kardforgató	15	200 (150)	-	50	5000
Regenerálódás	-	30	300	-	-	10000 (5000)

2.2.2 Vadászat képzettségek



Képzettség	Szükséges képzettség	TP	Vadászat	Arany
Íj	-	-	100	-
Íjász	Íj	15	150	3500 (2500)
Íjászmester	Íjász	25	225 (200)	7000 (5000)
Vadak elejtése	-	5	125 (-)	1500 (1000)
Nagyvadak elejtése	Vadak elejtése	15	175 (150)	2500
Ork vadász	Nagyvadak elejtése	15	225 (200)	3500 (2500)
Csendes vadász	-	3	115 (150)	1000
Állatok megnyúzása	Csendes vadász	3	125 (120)	500 (1000)
Hüllők megnyúzása	Csendes vadász	3	130	500 (1000)
Fogak, karmok és agyarak	Csendes vadász	3	120 (110)	500 (1000)

2.2.3 Mágikus képzettségek



Képzettség	Szükséges képzettség	TP	Ősi tudás	Arany
Botharc	-	3	50 (-)	1000
Botharc II.	Botharc	4	100 (50)	2000 (2500)
Botharc III.	Botharc II.	5	150 (100)	3000 (5000)
Mágikus bot	Botharc	6	60 (50)	2500
Köpenyek javítása	Gyorstanulás	15	125 (100)	2500
Gyorstanulás	-	7	50 (100)	3000 (5000)
Druida	Köpenyek javítása	15	150 (100)	5000
Tűzmágus	Mana regenerálódás	30	250 (200)	7500 (5000)
Vízmágus	Mana regenerálódás	30	250 (200)	7500 (5000)
Sötét mágus	Mana regenerálódás	30	250 (200)	7500 (5000)
Mana regenerálódás	Gyorstanulás	30	200 (250)	10000 (5000)

2.2.4 Kovács képzettségek



Képzettség	Szükséges képzettség	TP	Kovácsolás	Arany
Kovács	-	-	10 (-)	-
Fegyverkovácsolás ércből	Kovács	5	25	2500
Fegyverkovácsolás tiszta ércből	Fegyverkovácsolás ércből	10	50	5000
Bányakutató	-	3	15 (-)	1000
Penge fenése	-	10	30 (-)	1500 (1000)
Páncél tökéletesítése	Penge fenése	15	60 (50)	5000

2.2.5 Tolvaj képzettségek



Képzettség	Szükséges képzettség	TP	Tolvajlás	Arany
Egyszerű zárok feltörése	-	-	10 (-)	-
Összetett zárok feltörése	Egyszerű zárok feltörése	6	30	2500
Mesteri zárok feltörése	Összetett zárok feltörése	8	60	5000
Egyszerű zsebmetszés	-	4	10 (-)	1000
Nehéz zsebmetszés	Egyszerű zsebmetszés	6	40	2000 (2500)
Lehetetlennek tűnő zsm.	Nehéz zsebmetszés	8	80	4000 (5000)
Lopakodás	-	-	-	-
Üzletelés	Bocsánatkérés	7	50 (70)	2500
Bocsánatkérés	-	5	25 (30)	1000
Leterítés	-	4	40 (50)	1000
Gyilkosság	Leterítés	8	90	4000 (5000)
Mestertolvaj	Lehetetlennek tűnő zsm.	12	100	5000

2.2.6 Alkimista képzettségek



Képzettség	Szükséges képzettség	TP	Alkímia	Arany
Gyógyitalok főzése	-	-	10 (-)	-
Mana italok főzése	Gyógyitalok főzése	3	20	1000
Tartós hatású italok főzése	Átváltoztató italok főzése	8	60 (40)	4000 (2500)
Méreg készítése	-	3	35 (20)	2000 (2500)
Átváltoztató italok főzése	Mana italok főzése	5	40 (60)	2500 (5000)
Mérgezett penge	Méreg készítése	10	45 (40)	1000
Mérgező nyilak készítése	Méreg készítése	8	40	1500 (1000)
Tüzes nyilak készítése	-	8	30 (20)	1500 (1000)
Robbanó nyilak készítése	Tüzes nyilak készítése	10	80 (60)	1000
Éles nyilak készítése	-	-	-	5000

2.2.7 Egyéb képzettségek



Képzettség	Szükséges képzettség	TP	Alkímia	Arany
Akrobatika	-	10	-	1000
Farkas állóképessége	-	18	-	1500 (1000)
Jég ellenállás	-	15	-	3000 (1000)
Meleg ellenállás	-	15	-	3000 (1000)
Betegség ellenállás	-	20	35 (-)	2000 (500)
Méreg ellenállás	-	20	35 (-)	2000 (1000)

2.2.8 Isteni mágia



Képzettség	Szükséges varázslat/képzettség	TP	Ősi tudás	Mana költség	Arany	Isten függő
Fény	-	2	5	10	500	Nem
Betegség gyógyítása	Fény	4	15 (10)	20	1000	Nem
Méreg gyógyítása	Fény	4	15	45 (50)	1000	Nem
Gyógyítás	Betegség gyógyítása	10	30	60	1700	Nem
Mások gyógyítása	Gyógyítás	5	40	50 (60)	1500 (2500)	Nem
Lángoló kard idézése	Fény	5	45	60	2500	Nem
Tűzlabda	Gyorstanluás	5	50	15-30	1500 (1000)	Nem
Gonosz elűzése	Fény	5	110	30-100 (50-100)	4000 (5000)	Nem
Tűzhullám	Tűzlabda	7	120 (95)	90 (75)	7500 (3500)	Nem
Fegyver megáldása	Gonosz elűzése	15	230	100	5000 (3500)	Igen
Meteor	Tűzhullám	15	240	130 (90)	7500 (4500)	Igen
Uralkodás szava	Lángoló kard idézése	15	210 (250)	140 (100)	10000 (8000)	Nem (Igen)
Tűzeső	Tűzmágus	25	250 (200)	300 (90)	15000 (5000)	Igen (Nem)

2.2.9 Átváltoztató mágia



Képzettség	Szükséges varázslat/képzettség	TP	Ősi tudás	Mana költség	Arany	Isten függő
Telekinézis	-	2	15 (25)	35 (50)	500 (2000)	Nem
Állatok idézése	-	4	20 (15)	50	1000	Nem
Szelidítés	Állatok idézése	4	30 (35)	40	1000 (1500)	Nem
Jégdárda	Gyorstanluás	5	60	15-30	1500 (2000)	Nem
Altatás	Telekinézis	4	60 (100)	30	1500 (3000)	Nem
Goblin idézése	Állatok idézése	5	65 (45)	40	2500 (2000)	Nem
Átváltozás állattá	Állatok idézése	5	75	60	2500	Nem
Jégrobbanás	Jégdárda	7	130	120	6000 (7000)	Nem
Fagyhullám	Jégdárda	10	140 (120)	135 (90)	9000 (8000)	Nem
Zárnyítás	Telekinézis	10	200 (230)	180 (20)	4000 (5000)	Nem (Igen)
Gólem idézése	Goblin idézése	15	250 (205)	110 (90)	7500	Igen (Nem)
Időbuborék	Altatás	15	240	120 (100)	6500 (5000)	Igen
Jégvihar	Vízmágus	25	250	300 (90)	15000 (4000)	Igen

2.2.10 Idéző mágia



Képzettség	Szükséges varázslat/képzettség	TP	Ősi tudás	Mana költség	Arany	Isten függő
Betegség átadása	-	4	20	40	1000 (1500)	Nem
Méreg	Betegség átadása	4	25	25	1000 (1500)	Nem
Villámcsapás	Gyorstanulás	5	50 (30)	15-30	1500 (1000)	Nem
Amnézia	Betegség átadása	4	50 (80)	30	2000 (2500)	Nem
Rettegés	Betegség átadása	4	60	60	1500 (1800)	Nem
Köd	Rettegés	5	65 (50)	50 (60)	2000 (1000)	Nem
Vérszomj	Rettegés	5	70	50	3500 (4000)	Nem
Csontváz idézése	Rettegés	5	105	60	3500 (3000)	Nem
Alkonyattól pirkadatig	Lélekutazás	15	175	80 (40)	4000 (3000)	Igen
Lélekutazás	Köd	7	220 (240)	70	4500 (3500)	Nem
Démon idézése	Csontváz idézése	10	220 (210)	110 (90)	9000 (7500)	Nem
Villám idézése	Villámcsapás	15	230	100 (80)	7500 (3500)	Igen
Sötétség serege	Sötét mágus	25	275 (250)	250 (100)	15000 (10000)	Igen

2.3 Fegyverek, páncélok stb. felülvizsgálata

2.3.1 Kardok

Fegyver	Bonusz	Sebzés	Erő	Vadászat	Arany
Innos dühe	Lovag	180 (150)	290 (300)	-	75000
Ősök hatalma	Minden véd. +10 (+8)	155 (135)	270	-	60000
Démon kard	Elementális véd. +10	150 (135)	666	-	1
Nagy Inkvizítor	Életenergia +50	145 (130)	260	-	45000
Hóhér kardja	Penge véd. +15	120 (110)	220	-	30000
Érc kétkezes	Minden véd. +2	115 (105)	210	-	20000
Rend kardja	Életenergia +10	110 (90)	180	-	10000
Kétkezes	-	75	150	-	500
Rozsdás kétkezes	-	60	120	-	60
Ősök kardja	Minden véd. +5	135 (120)	240	-	50000
Király kardja	-	130 (150)	230	-	40000
Hatalmas kard	Penge véd. +10	115 (110)	220	-	30000
Mesterkard	Kétpengés harc mestere	110 (105)	- (210)	210 (-)	30000
Rúna kard	Minden véd. +5	110 (105)	210	-	30000
Lángoló kard	Tűz véd. +10	100	120	-	30000
Inkvizítor	Életenergia +30	100 (95)	190	-	27500
El Bastardo	Mesteri kardforgató	95 (90)	180	-	27500
Nordmári kard	-	90	170	-	20000
Lovagi kard	Életenergia +5	90 (80)	160	-	8000
Barbár kard	-	85	170	-	12000
Szablya	-	85	170	-	12000
Fattyúkard	-	80 (90)	180	-	16000
Jégpenge	Jég véd. +10	80	160	-	10000
Katana	Állóképesség +15	80	-	160	8000
Fejvadász kard	-	75 (70)	140	-	1250
Hosszúkard	-	75	150	-	2500
Rubinpenge	Kiváló kardforgató	75	150	-	8000

Fegyver	Bonusz	Sebzés	Erő	Vadászat	Arany
Széles kard	-	60	120	-	750
Holdsarló	-	60	120	-	5000
Vívótőr	Állóképesség +5	60	-	120	800
Holdpenge	-	60 (80)	120	-	5000
Wenzel kardja	-	60 (70)	160	-	8000
Ork kaszaboló	Orkölő	50	100	-	600
Kard	-	45 (50)	80 (120)	-	50
Fejvadász kés	-	35 (45)	70 (90)	-	350
Rozsdás kard	-	30	60	-	30
Bunkósbot	-	15	10	-	10
Mágikus lángoló kard	-	70 (60)	-	-	-

2.3.2 Nehézfegyverek

Fegyver	Bonusz	Sebzés	Erő	Vadászat	Arany
Ogre csatacsillag	-	260 (250)	450 (500)	-	300
Krush Tarach	-	210 (200)	380 (400)	-	800
Krush Irmak	-	210 (200)	380 (400)	-	1500
Krush Agash	-	180 (175)	340 (350)	-	900
Rettenthetetlen haragja	Életenergia +60	170 (150)	290	-	65000
Krush Pach	-	160 (150)	300	-	600
Krush Morok	-	160 (150)	300	-	700
Rettenthetetlen fejszéje	Életenergia +40	140 (135)	270	-	55000
Krush Varok	-	130 (125)	250	-	500
Barbár csatabárd	Orkölő	125 (120)	250	-	35000
Harci kalapács	Életenergia +20	125 (120)	240	-	15000
Csatabárd	Nehézfegyverek III.	105 (100)	200	-	21000
Hentes bárd	Nehézfegyverek II.	90 (85)	170	-	10000
Szakállas fejsze	Életenergia +10	85 (80)	160	-	7000
Szőges bunkósbot	-	75	150	-	150

Fegyver	Bonusz	Sebzés	Erő	Vadászat	Arany
Alabárd	-	70	70	-	700
Tüskés bunkósbot	-	65	130	-	100
Krush Milok	-	60	250	-	500
Rozsdás csatabárd	-	60	120	-	150
Lándzsa	-	60	-	-	500
Sarló	-	40	-	-	75
Favágó fejsze	-	35 (50)	80 (100)	-	40
Csákány	-	35 (50)	80 (100)	-	80
Nehéz ág (bunkósbot)	-	25	50	-	1

2.3.3 Botok

Fegyver	Bonusz	Mana bonusz	Sebzés	Ősi tudás	Arany
Halál botja	Mana reg. , Sötét mágus	-	80 (60)	260	60000
Uralkodás botja	Mana reg. , Tűzmágus	-	80 (60)	260	60000
Egyensúly botja	Mana reg. , Vízmágus	-	80 (60)	260	60000
Sámán bot	-	-	50	-	100
Sebezhetetlenség botja	Minden véd. +40	-	45	140	53000
Sötét mágus botja	Elementális véd. +40, SM	100 (50)	40	160	30000
Tűzmágus botja	Tűz véd. +40, TM	100 (50)	40	100	30000
Hatalom botja	Mana regenerálódás	-	40	150	26000
Vízmágus botja	Jég véd. +40, VM	100 (50)	40	160	30000
Védelem botja	Minden véd. +30	-	35	100	27500
Természet botja	Életenergia +50 (+25), Druida	50 (25)	30	100	12000
Mágia botja	-	75 (50)	30	100	12000
Sötétség botja	Sötét mágus	-	25	80	15000
Tűz botja	Tűzmágus	-	25	50	15000
Védekezés botja	Minden védelem +15	-	25	60	12000
Víz botja	Vízmágus	-	25	80	15000
Varázslás botja	-	40 (25)	20	50	4000

Magyarázat:

"SM" = Sötét mágus

"TM" = Tűzmágus

"VM" = Vízmágus

"Véd." = Védelem valami ellen

Fegyver	Bonusz	Sebzés	Erő	Ösi tudás	Arany
Ítélet botja	Penge véd. +25	120 (85)	130 (-)	150 (-)	2000
Pengés bot	Penge véd. +15	95 (70)	120 (140)	100 (-)	1000 (1800)
Harci bot	Penge véd. +10	75 (55)	110 (-)	50 (-)	180

2.3.4 Íjak

Fegyver	Bonusz	Sebzés	Vadászat	Arany
Démon íj	-	150 (120)	290 (250)	52000
Rúna íj	Íjászmester	140 (115)	270 (240)	42000
Csendes Halál	-	130 (115)	250 (230)	36000
Nimród	-	120 (110)	230 (220)	30000
Halálhozó	-	115 (105)	220 (210)	52000 (25000)
Szarv íj	-	110 (100)	210 (200)	42000 (20000)
Orkbelező	Orkölő	105 (95)	200 (190)	21000
Csata íj	Íjász	100 (90)	190 (180)	18000
Katona íj	-	95 (90)	180 (170)	15000
Tölgy íj	-	90 (80)	160 (150)	12000
Kósza íj	Nagyvadak elejtése	85	170 (160)	13000 (18500)
Harci íj	-	80 (70)	130	5000
Farkasbelező	Vadak elejtése	80 (75)	150 (140)	9500
Hosszú íj	-	75 (70)	140 (120)	3200
Összetett íj	-	70 (65)	120 (110)	1600
Csont íj	-	60 (55)	110 (100)	800
Fejvadász íj	-	55 (50)	100 (90)	400
Vadász íj	-	50 (45)	90 (80)	200
Íj	-	45 (40)	80 (70)	100

2.3.5 Számszeríjak

Megjegyzés: a Számszeríjknál semmilyen változás nincs.

Fegyver	Bonusz	Sebzés	Erő	Arany
Krash Morra	-	200	280	60000
Harci számszeríj	-	190	265	45000
Nehéz számszeríj	-	180	250	35000
Orrszarvúgyilkos	-	170	235	25500
Nordmari számszeríj	-	160	210	12800
Véres betakarítás	-	150	195	6400
Zsoldos számszeríj	-	140	180	3200
Rabszolgapusztító	-	130	165	1750
Fejvadász számszeríj	-	120	150	1000
Ork számszeríj	-	110	135	750
Számszeríj	-	100	100	500

2.3.6 Nyilak és számszeríjvesszők

Megjegyzés: ebben az esetben a zárójelben lévő árak csak a Gothic 3 előző verzióira vonatkoznak. Az 1.7-es CP-ben az AB nélküli játékban is a **kék** árak léptek érvénybe.

Muníció	Bonusz	Sebzés	Arany
Éles nyílvesző	-	35 (-)	100 (-)
Robbanó nyílvesző	Tűz sebzés	30	200 (250)
Tompá nyílvesző	Ellenség leterítése	20	60 (80)
Tüzes nyílvesző	Tűz sebzés	10	40 (50)
Nyílvesző	-	0	2
Mérgezett nyílvesző	Méreg sebzés	0	70 (100)
Pengés számszeríjvessző	-	20	20
Számszeríjvessző	-	0	4

2.3.7 Páncélok

Páncélok	Penge véd.	Nyílvesző v.	Lövedék v.	Tűz	Jég	Energia	Bonusz	Hírnév	Arany
Könnyű lázadó páncél	30 (20)	25 (20)	25 (10)	-	-	-	-	-	5000
Lázadó páncél	40	40	40 (20)	-	-	-	-	20 (25)	20000 (30000)
Nehéz lázadó páncél	80 (60)	80 (60)	50 (30)	-	-	-	-	40 (50)	60000 (70000)
Ünnepi páncél	110 (80)	110 (80)	90 (40)	-	-	-	-	50	110000 (125000)
Lovagi páncél	150 (100)	150 (100)	150 (100)	-	-	-	-	60 (50)	190000 (150000)
Tűz köpeny (K)	45	45	20	30 (15)	30	15	J	40 (25)	55000 (65000)
Könnyű zsoldos páncél	30 (20)	25 (20)	25 (10)	-	-	-	-	-	5000
Zsoldos páncél	50 (40)	50 (40)	40 (20)	-	-	-	-	25	25000 (30000)
Nehéz zsoldos páncél	90 (60)	90 (60)	75 (30)	-	-	-	-	50	80000 (70000)
Ork páncél	150 (100)	140 (100)	130 (100)	10 (25)	10 (25)	10 (25)	-	75	160000 (180000)
Könnyű fejdáncs páncél	30 (20)	30 (20)	25 (15)	-	-	-	Me	-	6000
Fejdáncs páncél	60 (40)	60 (40)	50 (20)	- (10)	-	-	Me	40 (25)	40000
Elit fejdáncs páncél	100 (60)	100 (60)	90 (40)	20	- (20)	15 (20)	Me + Mé	60 (50)	140000 (90000)
Könnyű nordmari páncél	60 (40)	60 (40)	40 (20)	-	30	-	J	25	35000
Nordmari páncél	95 (60)	95 (60)	70 (30)	-	45	-	J	50	100000 (64000)
Nehéz nordmari páncél	135 (80)	130 (80)	100 (60)	-	60	-	J	60	165000 (120000)
Könnyű nomád páncél (K)	20	20	15 (10)	-	-	-	Me	-	6000
Nomád páncél (K)	45 (40)	45 (40)	30 (20)	-	-	-	Me	50	45000 (35000)
Nehéz nomád páncél (K)	60	60	40 (30)	30 (10)	-	-	Me	50	85000 (80000)
Víz köpeny (K)	45	45	20	15 (30)	30 (15)	30 (15)	B	40 (25)	55000 (60000)
Kósza páncél (K)	35 (30)	35 (30)	30	-	-	-	CsV	25	27000 (25000)
Druida köpeny (K)	45 (30)	45 (30)	40 (15)	20 (10)	20 (10)	20 (10)	-	40 (25)	50000 (20000)
Földműves ruha (K)	10 (5)	10 (5)	-	-	-	-	-	-	450 (300)
Bőrpáncél (K)	15 (10)	15 (10)	10 (5)	-	-	-	-	-	1500 (1000)
Adanos köpenye (K) (300 ósi tudás)	55 (40)	55 (40)	50 (40)	40	40	40	V	-	150000

Magyarázat:

(K) = Páncél, ami köpenynek számít

Me = Meleg ellenállás

Mé = Méregellenállás

J = Jég ellenállás

B = Betegség ellenállás

CsV = Csendes vadász

V = Vízmágus

2.3.8 Pajzsok

A Lovagi pajzs, Királyi pajzs és Rúna pajzs viseléséhez a játékosnak ismernie kell az "Hatékonyabb pajzsos háritás" képességet, a többi pajzshoz elegendő az alap "Pajzsos háritás".

Fegyver	Penge	Nyílvessző	Lövedék	Tűz, jég, energia	Erő	Arany
Királyi pajzs	45 (40)	45 (40)	50 (40)	-	225	20000 (21000)
Rúna pajzs	35	35	35 (40)	15 (10)	250	22000 (20000)
Lovagi pajzs	30	10	40 (35)	-	200	10500
Lovagi pajzs	25	25	35	-	175	8500
Koponya pajzs	20	20	25	-	165	4500
Kerek pajzs	15	15	25 (20)	-	160	3000
Bőr pajzs	5	5	10	-	150	800
Fa pajzs	5	5	8	-	-	500
Törött fa pajzs	3	3	4	-	-	500

2.3.9 Sisakok

Fegyver	Penge	Nyílvessző	Lövedék	Tűz, jég, energia	Ősi tudás	Arany
Adanos koronája	35 (40)	35 (40)	35 (40)	-	250	10000
Ejnar sisakja	25 (15)	25 (15)	-	-	-	5500
Szarvas sisak	25 (16)	-	-	-	-	4000 (6000)
Első lovag sisakja	15 (10)	- (10)	15 (-)	10	-	2000
Myrtana koronája	15 (10)	-	-	-	-	3000
Könnyű szarvas sisak	15 (14)	10 (-)	-	-	-	2000 (3000)

2.3.10 Tartós hatású italok

Tartós hatású ital	Tulajdonság növelése	Arany
Vadászat itala	3 (2)	800
Erő itala	3 (2)	800
Életenergia itala	8 (4)	800 (600)
Koncentráció itala	8 (4)	800 (600)
Állóképesség itala	8 (4)	800 (600)

2.3.11 Ereklék

Erekle	Ősi tudás növelése	Arany
Kőtábla	3 (5)	500 (75)
Kopott kőtábla	6 (10)	1000 (150)
Aidan könyve	12 (20)	1000

2.4 További változások

A következő változások csak példák arra, hogy milyen kiegészítő módosítások lépnek életbe az AB aktiválásakor. A lista a teljesség igénye nélkül készült!

- "A hősnek kétszer annyi aranyat és tanulópontot kell költenie erejének, vadászati képességének, vagy ősi tudásának növelésére, ha az elérte, vagy meghaladta a 250-es értéket": Ez egyike a számos módosításnak, mellyel az arany és a tanulópont magasabb "értéket" kap. És ez vonatkozik azokra a növényekre és italokra is, melyek maradandóan növelik a tulajdonságokat.

- "Azon küldetések (majdnem mind), ahol valakit meg kell ölni, sikertelenül záródnak, vagy befejezetlenek maradnak, ha a küldetést adó meghal": Ez a beállítás gondoskodik róla, hogy a hős ne ölhesse meg minden NPC-t, akivel összefut, a negatív következmények megelőzése nélkül.

Például: Ha a hős megöli Gunockot, mielőtt Gunock "Öld meg Torn druidát" küldetése teljesítésre kerül, lehetetlenné válik a küldetés befejezése. Ha később megöli Tornt, nem kapod meg a küldetésért járó plusz tapasztalati pontot.

A beállítás csak összesen 35 küldetést érint, melyekben a küldetés sikertelensége igazságos és technikailag megoldható.

- "Az 'Akrobatika' képesség nem teszi halhatatlanná a hőst, ha lezuhan valahonnan": Ebben a vonatkozásban a Gothic 3 ellentmondásba került önmagával. A képesség leírása úgy szól, hogy a hős nem halhat meg egy hirtelen esés következtében, de a tanítók direkt figyelmeztetik a hőst, hogy ez a képesség nem teszi őt halhatatlanná.

Az Alternatív Kiegyensúlyozásban több realizmust adtunk bele a dologba.

- "A Jégvihar, Tűzeső és Időbuborék" a fókuszban lévő NPC-kre hat, nem pedig a hős körül": Ezeken a varázslatokon elsősorban praktikuság szempontjából változtattunk. A varázslatok kiszórása oly hosszú ideig tartott, hogy az ellenség általában már elérte a hőst és megtámadta, mielőtt az befejezhette volna a varázslást.
- "Új sebzés és védelem számítás, ha egy NPC közelharcban megtámadja a hőst":
A normál játékban, az NPC-k által okozott sérüléseket kizárólag az NPC ereje, vagy még inkább "szintje" alapján számította a játék. A hős páncélja pedig a sérülést százalékosan nyelte el. Így a hős maximálisan 90%-os védelmet érhetett el. De ugyanez vonatkozott egy dögevő, vagy egy troll támadására is, s így módon a játék legjobb

páncélját viselő hős is szerzett némi sérülést egy dögevőtől, még ha annak csupán néhány sebzés pontot ér a támadása.

Aktivált AB-vel egy ember, vagy ork által okozott sebzés mértéke már nem csak az NPC erejéhez kötődik, hanem ezt befolyásolja az NPC által használt fegyver is. Ha valaki csupán puszta kézzel támad, az a személy most kevésbé veszélyes, mint az, akinél mondjuk egy csatabárd van.

Más részről viszont a hős páncélja többé nem százalékalapon, hanem abszolút számok szerint ad védelmet. Ha a hősnek jó páncélja van, akkor a gyenge ellenfelek mostantól ritkán tudják csak megsebezni. Hogy a hős ne élvezhessen a gyenge ellenfelek ellen teljes védelmet, ezen támadások egy kis százaléka azért okoz némi sérülést.

Nem változtak sem az NPC-k egymás között és a hőssel vívott csatáik, sem pedig a távolsági, vagy mágiával indított támadások formája.

- "A hős ellenfelei kevesebb sérülést szenvednek az aréna harcok során": Az intézkedés célja az, hogy az aréna harcokat némileg megnehezítsük, így téve ezeket izgalmasabbakká.

- "A leterített fegyvertelenített NPC-k újrafelfegyverzése": Miután valaki legyőz egy NPC-t harcban, elveszi a fegyvereit és a pajzsait, majd elsétál messzire, ha legközelebb találkozik az NPC-vel, általában pontosan ugyanazokat a fegyvereket fogja viselni, mint azelőtt. Ezt a lehetőséget lehet például több pénz megszerzésére használni oly módon, hogy a hős leteríti a kószákat és minden alkalommal elveszi tőlük a drága kósza íjakat.

A normál játékból átvettük ezt a lehetőséget, de ha az AB be van kapcsolva, a legyőzött NPC-k nem kapják vissza "standard" fegyvereiket. Ehelyett részben random rendszer szerint kapnak vissza relatíve egyszerű fegyvereket, mint a bunkósbot, rozsdás kard, egyszerű pajzsok, íjak és számszerűk.

Bár néha előfordul, hogy az NPC-k visszakapják eredeti fegyvereiket.

Ezek a kivételek a hős hét régi barátjára (Angarra, Diegora, Miltenre, Gornra, Lesterre, Leere és Laesra), minden maga mellé vett társra és minden arénabeli ellenfélre vonatkoznak.

- "Néhány különösen erős fegyver nem vásárolható meg többé a kereskedőktől. Ezek a speciális eszközök csak ládákból szedhetők össze": Ezek a fegyverek: "Vízmágus botja", "Védelem botja", "El Bastardo" és "Harci számszeríj", valamint az íjak közül "Csendes Halál" és a "Nimród". A "Barbár csatabárd" mostantól egészen pontosan csak egyetlen kereskedőtől vásárolható meg.

3 Új közelharc MI

Röviden fogalmazva az "Alternatív MI" (MI = "mesterséges intelligencia") célja, hogy fejlessze a nevesített karakterek (NPC-k) harci taktikáját - különösen a közelharcban - és ezzel izgalmasabbá és érdekesebbé tegye a küzdelmeket.

NPC-k lehetnek mind emberek mind pedig orkok, vagy állatok és szörnyek is.

3.1 Az Alternatív MI be- és kikapcsolása

Az Alternatív MI aktiválásához nyisd meg a Gothic 3 Beállítások menüjét és lépj be a nehézségi szint almenüjébe.

Itt lehetőség van az Alternatív MI aktiválására és deaktiválására az opció mellett lévő jelölőnégyzet kipipálásával, vagy a pipa kiszedésével.

Az új MI még játék közben is kikapcsolható, és nem okoz semmilyen kompatibilitási problémát a játék mentésekkel, vagy ehhez hasonló gondokat. Bár kisebb hibákat okozhat az ellenfelek küzdő taktikájában, ha az új MI éppen egy küzdelem közben kerül be- vagy kikapcsolásra!

3.2 Jellemzők

Az Alternatív MI alapvetően egy teljesen új harci taktikát vezet be az NPC-k részéről. Ugyanakkor a következő jellemzőket tartalmazza még a csomag:

3.2.1 Hárítás rendszer

Az Alternatív MI aktiválása után a Gothic 3 hárító - védekező - rendszere megváltozik.

Védekező módban (az egér jobb gombjával automatikusan aktiválható) egy támadás teljes mértékben hárítható. Ehhez azonban az szükséges, hogy a támadó ellenfél kellőképpen szétszórt legyen.

Néhány támadás még így is célba talál, nevezetesen a szűrő és hasító támadások, melyek általában a bal gomb hosszas lenyomásával indíthatók el a védekező módból. Csak a pajzzsal végrehajtott védekezés állíthatja meg ezeket a támadásokat.

Mivel mostantól védekező módban az összes támadás hárításra kerül, a kiegyensúlyozás érdekében a védekező mód időtartamát 2,5 másodpercre csökkentettük, amely idő elteltével a hős automatikusan "ellazul" és a védekező módot újra el kell indítani.

Figyelmeztetés: Az új védekezési szabályok az NPC-kre is vonatkoznak, ha fegyvert is használnak!

Továbbá mostantól a hős életereje a védekező módban lassabban töltődik vissza.

3.2.2 "Őrjöngés" és állatok

Mostantól az állatok "zaklatottá" válnak, ha a hős rövid idő alatt sokat hadonászik. Ilyen esetekben gyors ellentámadást indítanak, s ezalatt elkerülnek minden sérülést. És nem is fognak visszavonulni, ha ebben az állapotban csapás éri őket. Természetesen ők is megsebesülhetnek, de ugyanakkor az ellenfeleiket is megsebezhetik.

Ha támadásuk sikeres, előbb lenyugszanak, mindaddig, míg megint zaklatott állapotba nem kerülnek.

Ez a rendszer csökkenteni hivatott a hős folyamatos gyorstámadásait és adni a szörnyeknek egy (kis) esélyt, hogy megvédhessék magukat.

Tipp: csapatban/csordában az állatok tűrőképessége sokkal nagyobb, és könnyebben kordában tartják dühüket, ezért így kevésbé veszélyes ilyenkor gyorstámadásokat indítani.

3.2.3 Változtatható nehézségi szint

Az Alternatív MI további előnye a változtatható nehézségi szint. A hibázás és rossz döntések lehetősége egy csata során lekorlátozódik az orkokra, emberekre és néhány más ellenfélre a helyzettől függően.

Ha a nehézségi szint "könnyű", sokkal valószínűbb, hogy az NPC rossz mozdulatot tesz, vagy sikertelen támadást indít, mintha a nehézségi szintnek a "közepes", vagy a "nehéz" van megjelölve.

Az MI nehézségi szintje először is a teljes játék nehézségi szintjétől függ, amely a menüben állítható be, másodsorban pedig a hős szintjétől, és végül az egyedi helyzettől. Aréna harcok során az ellenfelek sokkal jobban koncentrálnak, így kevesebb hibát vétenek.

4 Alternatív Kiegyensúlyozás vagy Alternatív MI

A kizárólag az AK-hoz, vagy az Alternatív MI-hez kapcsolódó változások mellett akad még egy maroknyi módosítás, melyek mindkét csomagra vonatkoznak.

A legfontosabb változások a következők:

- "A hőst egyszerre csak egy, kettő vagy három közelharc ellenfél támadhatja meg (a nehézségi szinttől függően)": Az aktív ellenfelek száma egyszerű számítások szerint a következőképpen alakul: "könnyű" nehézségi szinten még mindig csak egy ellenfél támad, "közepes" szinten maximum két támadó lehet, és a "nehéz" szinten az NPC-k maximum hármas csoportokban támadhatnak.
- A támadás gyakorisága csaknem minden ellenfél esetében csökkentésre került. Csupán két kivétel van: a Múmiák és Zombik. A farkasok, vaddisznók, templom őrök stb. villámgyors támadása már a múlté.
- Néhány mágus mostantól megidézhethet olyan teremtményeket, melyek segítik őket a hős elleni harcukban. Például Grok sámán megidézhethet egy démont.

5 Kitérés a további változásokra

A következőkben néhány részletet olvashatsz a changelog fájlból, melyek további magyarázatra szorulnak és egyáltalán semmi közük nincs az AK-hoz vagy az Alternatív MI-hez, még inkább minden játék variánst érintenek.

5.1 Telepítés

- "A 2008. novemberi DirectX 9.0c telepítése - ha még nincs a gépre telepítve": Ez a szoftver is automatikusan telepítésre kerül, a Gothic3 fórumokban előforduló kérésekre reagálva. Különösen a Vista felhasználók nem ügyelnek arra, hogy a DirectX 9 programot is fel kell telepíteni a DirectX 10 mellé.
Ne aggódjatok: a DirectX 9 újabb verzióit ez a verzió nem írja felül!

5.2 Új menü opciók

- "Új 'Optimális' beállítás a forrás cache-hez": Ez a beállítás a cache beállítások egyedi kiszámítását teszi lehetővé a memória kezelés terén - attól függően, mely hardvert használod a játékhoz.
- "Új 'Nagyon magas' beállítás a Részletekhez": Mindig is voltak az objektum részletességhez magas értékek - melyeket nem lehetett a menüben beállítani. Eddig ehhez az .ini fájlt kellett szerkeszteni manuálisan, vagy a Gothic 3 Game Tool-t kellett használni.

- "A 'Rajzfilm' shader ezentúl nem elérhető": Sajnos ezt a lehetőséget az 1.6-os CP-ben el kellett távolítani, mivel szükség lett volna további shader fejlesztésekre.
- "A szegély megvilágítás beépült a Shader 3.0-ba": A szegély megvilágítás segítségével a tárgyak körvonalai - finoman szólva - kissé jobban kiemelkednek. Ezt az opcionális effektust eléggé visszafogottan alkalmaztuk. Ha azon részeket, melyeket a szegély megvilágítással kiemeltünk volna, pirosra festünk, akkor a játék így nézett volna ki:



- "Az Élsimítás beépült a Shader 2.0 vagy magasabb verziójába": Az élsimítás a shaderhez tartozó élsimítás egyfajta szoftver verziója. A lágy-fókusz hatás segítségével csökkenti a grafika "lépcsőzetes felépítésének" hatását.
Figyelem: Elméletileg lehetséges a szoftveres élsimítást a grafikus kártya vezérlőjének élsimítás opciójával aktiválni. Mi azonban mégis azt javasoljuk, hogy ne tedd.

5.3 Hang

- "Az eső és a szél hallhatóvá válik": Még mindig van némi megoldatlan technikai nehézség ezen a téren. Az időjárás hangjai a barlangokban is hallatszódnak, aztán az eső hangja nem mindig passzol a hozzá illő grafikus elemmel.

5.4 Grafika

- "A Tűzlabda tűz effektusa módosult": Ez az intézkedés csupán azt szolgálja, hogy a tűzlabda varázslat közben előforduló régi teljesítmény csökkenést elkerülje a játék.

5.5 Párbeszéddek

- "Javított kisebb logikai hibák a párbeszédekben Abeval, Asammal, ... és Zapotekkel" és "Több párbeszéd megfelelő sorrendbe került Akraborral, Bogirral, ... és Zapotekkel": hogy a javításokat jobban megértsétek, íme egy példa: voltak olyan helyzetek, ahol a hős előzetes tudás nélkül is indíthatott egy párbeszédet, vagy ahol a játékos egy kérdésre két felelet közül választhatott, de végül mindkét párbeszédnek ugyanaz lett a kimenetele.

5.6 Küldetések

- Néhány küldetés összeakadt egymással. Több esetben ez következetesebb lett, mint azelőtt. Példák: A "Kötelezvények Gonzalesnek" küldetés mostantól sikertelennek minősül, ha a kötelezvényeket Masilnak adja oda a hős, és a "Milyen hűségesek az orkok zsoldosai?" küldetés is sikertelennek bizonyul, ha Sanford üzenetét Rolandnak

adja át.

Az esetek többségében az ellentétes küldetések mindig kiütik egymást, mivel mindkettő egyszerre nem megoldható. Ezután a megoldhatatlan küldetés még mindig ottmaradhat az "aktuális" küldetés listában a játék hátralévő részében.

5.7 Tárgyak

- "A nem megfelelő tárgyak véletlen mérgezése, vagy megáldása többé nem lehetséges": A "nem megfelelő tárgyak" jelentették eddig a pajzsokat, íjakat, páncélokat, italokat, stb. - szóval olyan tárgyakat, melyeket egyébként nem lehetne megmérgezni, vagy megáldani. Ez egy hiba következtében véletlenül előfordulhatott. Természetesen azt nem tudjuk kiküszöbölni, hogy a játékos véletlenül olyan *fegyverre* kattintson, amire nem akart.
- "Ha a hős felvesz egy fegyvert vagy egy pajzsot a földről, akkor azonnal felszerelkezik vele, ha megfelel minden követelménynek és van üres helye a tárgy számára. Ha ez a saját fegyvere, a játék megpróbál neki egy gyorsgombot találni".
Más szóval: Még mindig vannak helyzetek, amikor egy felvett fegyver nem kerül közvetlenül a hős hátára. Nevezetesen: Ha a hős már felszerelkezett egy másik fegyverrel, ha nincs elég ereje, vadászat pontja, vagy ősi tudása a fegyver használatához, vagy ha nincs meg a megfelelő képzettsége. A pajzsokra egyszerű szabály vonatkozik; emellett a hősnél csak egy egykezes fegyver lehet a hátán ahhoz, hogy a pajzs megfelelően a felszerelésbe kerüljön.
Az, hogy a fegyverek azonnal a gyorsgomb helyére kerülhessen, miután felvette a földről, csak akkor lehetséges, ha a hős maga ejtette el korábban ezeket a tárgyakat.

Figyelem: ha a gyorsgomb automatikusan hozzárendelődik egy fegyverhez, megtörténhet, hogy nem ugyanoda kerül vissza, ahol korábban volt. Ez csak akkor működhet tökéletesen, ha a többi helyhez már van rendelve valami.

5.8 NPC-k

- "Égő vagy megmérgezett NPC-k csak akkor halnak meg a tűztől vagy a méregtől, ha a hős felé ellenségesen viselkednek": Ez a módosítás abból a problémából adódott, hogy a hős korábban forradalmat indíthatott el, ha véletlenül lángba borított egy semleges, vagy akár egy baráti NPC-t, vagy megmérgezte az NPC-t.
- "Újjáéledés újraaktiválva és kijavítva": Van rá némi esély, hogy a megölt állatok és szörnyek valahol "újjáélednek", ami azt jelenti, hogy visszatérnek az életbe. Ez az adott NPC halála után legalább 120 óra elteltével történhet meg és csak korlátozott mértékben. Néhány szörny típus, például sárkányok és trollok sohasem térnek vissza az életbe. Orkok és emberek sem élednek újjá.
Az újraélesztett állatok és szörnyek nem különböznek az eredeti NPC-től. Más szóval a hős a megölésükkor megkapja az összes értük járó tapasztalati pontot.
- A falon vagy sziklán átsétáló és a textúrák mögött eltűnedező NPC-k és hasonló esetek problémája nem oldódott meg teljesen. Mindenesetre ez a probléma mostantól ritkábban fordul elő.

- Néhány helyzetben az NPC-k másként viselkednek, mint azelőtt.
Íme néhány példa:
 - Ha a hős egy árnyékfutóvá, vagy más veszélyes bestiává változik át, az orkok is meg fogják támadni.
 - A kószák azonban többé nem reagálnak ellenségesen, ha hős valamilyen lényvé változik át.
 - Ha a hős azt mondja a társának, hogy "Várj itt" és utána harcba keveredik, a társ nem csatlakozik a harchoz, hanem tovább várakozik.
 - A hős mostantól nem vihet minden társaságot akármerre, függetlenül attól, hogy kivel akadhatnak össze. Más emberek és orkok megtámadják a társadat, ha ellenséges csapathoz tartozik. Mivel ez ismert tény, az orkok és a lázadók nem maradhatnak meg egymás mellett, és ugyanez vonatkozik a fejedelmekre és a nomádokra.
... és így tovább.
 Ezeket a módosításokat azért vittük bele a játékba, mert az NPC-k régi viselkedése különösen logikátlan volt, vagy akár hibákat is okoztak.
- "A tehének 'megfejezhetők': Egy tehén "megfejeséhez" a hősnél legyen egy üres üveg (ne tévedsz össze a "fiolával"). A tehénre való rákattintás után megnyílik egy párbeszédablak, melyben megjelenik a "(Tehén megfejése)" opció. Ennek segítségével az üres üvegből ezután egy üveg tej lesz. Egy tehén megfejése után legalább 96 órának el kell telnie, hogy újra tejet tudjon adni.
A Dennis farmján (Montera) lévő tehének ez alól kivételt képeznek, őket nem lehet megfejteni.

5.9 A Kiegyensúlyozásról

- "Sérülés kiszámítása az esés módosítása után": Hogy mekkora sérülést szenved a hős, az az esés idejétől és az elért gyorsulástól függ. A korábbi számítások szerint egy maximum 1,2 másodperces

esés semmilyen életerő veszteséggel nem járt, majd az 1,202 másodperces esés után hirtelen 180 pont sebzést kapott a hős, egy teljes 2 másodperces zuhanásért 240 pont, 4,2 másodperc után 385 pont levonás járt és így tovább. Ez a képlet eléggé logikátlanak tűnt, mivel nagyon drasztikus értékkel kezdett, majd utána meg lassan növekedett tovább.

Az új sérülés kalkulációval a hős és az NPC-k életeréje már korábban csökkenni kezd, de kisebb értékkel indít és utána másodpercről másodpercre látványosabbá válik. Egy 0,9 másodperces esésnél vonódik le egy életpont, az 1,2 másodperces esés után 15 pont, két másodperc után 190 pont, három másodperc után 700 pont, 4 másodperc után pedig 1.530 és így tovább.

- "Zárfeltöréskor a tolvajkulcs eltörhet" és "A ládákban kevesebb tolvajkulcs található": Eddig a Gothic 3-ban a tolvajkulcsok csaknem hasztalanok voltak: A hősnek bőven volt a hátizsákjában, mert többet lehetett találni a ládákban, mint amennyi elég lett volna. Az említett beállításoknak köszönhetően a tolvajkulcsok mostantól fontosabbak lettek és a hős feltehetően úgys fog venni néhányat a játék során. Ezért ezután a kereskedőknél több tolvajkulcsot lehet majd találni.
Ha a hős elsajátította az "Egyszerű záruk feltörése" képzettséget, akkor 30% esélye van arra, hogy a tolvajkulcs eltörik az "egyszerű" láda kinyitásakor. Ha megtanulta az "Összetett záruk feltörését", 30% esélye van arra, hogy a tolvajkulcs eltörik egy "összetett" láda kifizetésakor.
Minden más esetben a tolvajkulcs azonnal bevégzi feladatát.

- Néhány receptet is átdolgoztunk: néhány receptben a szükséges hozzávalók sokkal értékesebbek voltak, vagy ritkábbak, mint a végtermék. Ezzel a javítással az előállított tárgyak száma néhány receptben megnövekedett. Például: Mostnatól egy ritka tűzgölem szívből 24 robbanó nyílvesző készíthető, nem csak egy. A többi hozzávalók

(érc és nyilak) száma azonban ennek megfelelően megnőtt.
Néhány esetben a hozzávalók is megváltoztak, pl. a ragu receptjében.

- A kiválasztott NPC-k mostantól erősebbek: Merdarion, Osmund és Tufail erősebbek lettek, mivel ezek az NPC-k korábban túl hamar vagy túl sokszor meghaltak miközben a hős oldalán harcoltak egy küldetés kapcsán, vagy más NPC-k ellen csatáztak. Mindenesetre Mora Sul templománál az "Élőhalott parancsnokok" is erősebbek lettek szintiszta logika alapján: parancsnokokként mindenképpen valamennyivel veszélyesebbnek kell lenniük a többi zombinál.

© 2009 Community Patch Team:
Marcel "ANNOmaniac" Trotzke
Marco "Arthus of Kap Dun" Wernicke
Peter "Glockenbeat" Schramm
Ralf "Hans Trapp" Schulz
Johann-Markus "Humanforce" Hermann
Fabian "iks" Lempke
Tim "Kronos" Moser
Martin "mdahm" Dahm
Timo "Nameless2" Kuip
Sascha "raven" Holtbrügge
Axel "Reisswolf" Zur (until CP 1.6)
Maik "RoiDanton" Sillus
Andreas "Solandor" Becker
Marc "Urban" Münchow
Adrian "Valfaris" Blecker
Zyankali~ (until CP 1.6)

Külön köszönet minden külső munkatársnak, fordítónak és különösképpen kiváló tesztelőinknek!

Fordította: Ardea

Ha valamely fegyver/páncél neve esetleg nem egyezik a játékban szereplő fordítással, az teljes mértékben az én hibám. :-)