

Enhanced Edition

Gothic 3



1	Nyní více než jedna herní varianta	3
2	Alternativní vyvážení ("AV").....	4
2.1	Zapnutí a vypnutí Alternativního vyvážení	4
2.2	Přehled schopností a kouzel	5
2.2.1	Bojové schopnosti.....	5
2.2.2	Lovecké schopnosti	6
2.2.3	Magické schopnosti	6
2.2.4	Kovářské schopnosti	7
2.2.5	Zlodějské schopnosti	7
2.2.6	Alchymistické schopnosti.....	8
2.2.7	Ostatní schopnosti.....	8
2.2.8	Innos – magie ohně	9
2.2.9	Adanos – magie vody.....	9
2.2.10	Beliar – magie temnoty.....	10
2.3	Přehled zbraní, zbrojí a doplňků	10
2.3.1	Meče.....	10
2.3.2	Těžké zbraně	11
2.3.3	Hole.....	11
2.3.4	Luky	12
2.3.5	Kuše	12
2.3.6	Šipky a šípy	12
2.3.7	Zbroje.....	13
2.3.8	Štíty.....	14
2.3.9	Helmy.....	14
2.3.10	Lektvary s trvalým účinkem	14
2.3.11	Artefakty	14
2.4	Další změny.....	14

3	Nová UI boje.....	16
3.1	Zapnutí a vypnutí Alternativní UI.....	16
3.2	Součásti	16
3.2.1	Systém blokování.....	17
3.2.2	"Zuřivost" a zvířata	17
3.2.3	Volitelná obtížnost	17
4	S alternativním vyvážením nebo alternativní UI	18
5	Popis ostatních změn	18
5.1	Instalace	18
5.2	Nové volby v menu	18
5.3	Zvuk	19
5.4	Grafika.....	19
5.5	Dialogy	19
5.6	Úkoly	19
5.7	Předměty	20
5.8	NPC postavy	20
5.9	Vyvážení	21

Vítejte v Community Patch 1.7x

Tento patch s sebou určitě přinese i pár otázek – zde najdete ty nejdůležitější odpovědi.

Než začnete obdivovat či proklínat jednotlivé věci, doporučujeme, abyste si přečetli tento manuál – alespoň jeho tučné části.

1 Nyní více než jedna herní varianta

Na fórech o Gothic 3 (JoWood fórum a World of Gothic) jste si mohli pravidelně číst o tom, jak je hra nevyvážená. Hráči ji kritizovali například:

- že není nutná žádná strategie při boji, protože k úspěchu stačí monotónně klikat myší
- že hodnoty zbraní nejsou navzájem dobře vyváženy (totéž platí pro zbroje a některé jiné věci),
- že čtení knih by samo stačilo k získání dostatku bodů v alchymii,
- že není téměř žádná motivace zkusit se učit dovednosti a kouzla tak, aby hrdina na konci hry všechno lehce zvládl,
- že některé dovednosti, např. regenerace, jsou příliš silné atd.

Všechny tyto věci jsou ale samozřejmě subjektivní názory. Co někomu připadá jednoduché a nudné, jeví se jinému jako celkem dobré. A také se vždy najdou hráči, pro které je Gothic 3 příliš obtížný.

A jelikož se tady jedná většinou o věci, které jsou velmi zásadního charakteru a u kterých nelze objektivně říci, že jsou "dobré" nebo "špatné", rozhodli jsme se nechat 'normální' Gothic 3, co se týče vyvážení, co nejvíce nezměněn. Zasáhli jsme pouze tam, kde byla vidět evidentní chyba.

Samozřejmě ani ti z vás, kterým se Gothic 3 do teď zdál příliš jednoduchý, nepřijdou zkrátka. Proto jsme vložili do hry dvě nové volby, které podrobně rozebereme v kapitolách dvě až čtyři:

a) "Alternativní vyvážení" ("AV")

b) nové bojové chování ("Alternativní UI") pro lidi, skřety, zvířata a monstra

Za oběma názvy se skrývá celý balík změn. Obě možnosti také můžete nezávisle zapnout či vypnout.

Jsou to jen možnosti! A jen jeden koncept z mnoha možných. Kdo nesdílí naše stanovisko a nechce používat tyto možnosti, pořád může hrát jako dříve a nechat obě možnosti vypnuté.

Všechny ostatní opravy a změny jsou na těchto možnostech nezávislé!

Jestli chcete hrát s nebo bez "Alternativního vyvážení", musíte vybrat před startem nové hry. Není možné tuto volbu změnit během rozehrané hry!

Uložené hry s Alternativním vyvážením jsou pevně odděleny od těch bez AV, jinak by mohly nastat chyby.

Naopak nové vyvážení boje lze během hry jednoduše vypnout nebo zapnout.

Kompletní seznam všech věcí, které byly ovlivněny Alternativním vyvážením a které Alternativní UI, najdete v changelogu. V následujících odstavcích si můžete přečíst o věcech, které bychom rádi trochu rozvedli.

Procházejte manuál beze spěchu, vyzkoušejte jednotlivé featury, pokud chcete, a rozhodněte se pro jednu herní variantu – jenom vy sami víte, zda je Alternativní vyvážení a nebo Alternativní UI pro vás.

Jen ještě poslední rada k vyvážení a alternativní UI:

Pokud jste byli zvyklí hrát na obtížnost "lehká" nebo "normální", měli byste to tak nechat. Pokud si myslíte, že to pro vás bylo příliš jednoduché, stejně byste měli začít na "normální", abyste si zvykli na nové ladění hry. Jen pak se těšte (nebo zhrozte) z "Těžké" obtížnosti. Protože nyní si tato obtížnost své jméno opravdu zaslouží!

2 Alternativní vyvážení ("AV")

Do teď se hrdina mohl do určitého času naučit téměř všechny dovednosti a nosit každou zbraň ve hře. Někteří hráči si užívali pocitu nepřemožitelnosti, jiní ale preferují spíše klasickou specializaci v RPG. Jednou mág, navždy mág. S holí a ne s lukem a šípem.

2.1 Zapnutí a vypnutí Alternativního vyvážení

Po instalaci patche je AV přednastaveno na "vypnuto". Pokud jej chcete vyzkoušet, musíte nejdříve kliknout na levé tlačítko v hlavním menu:

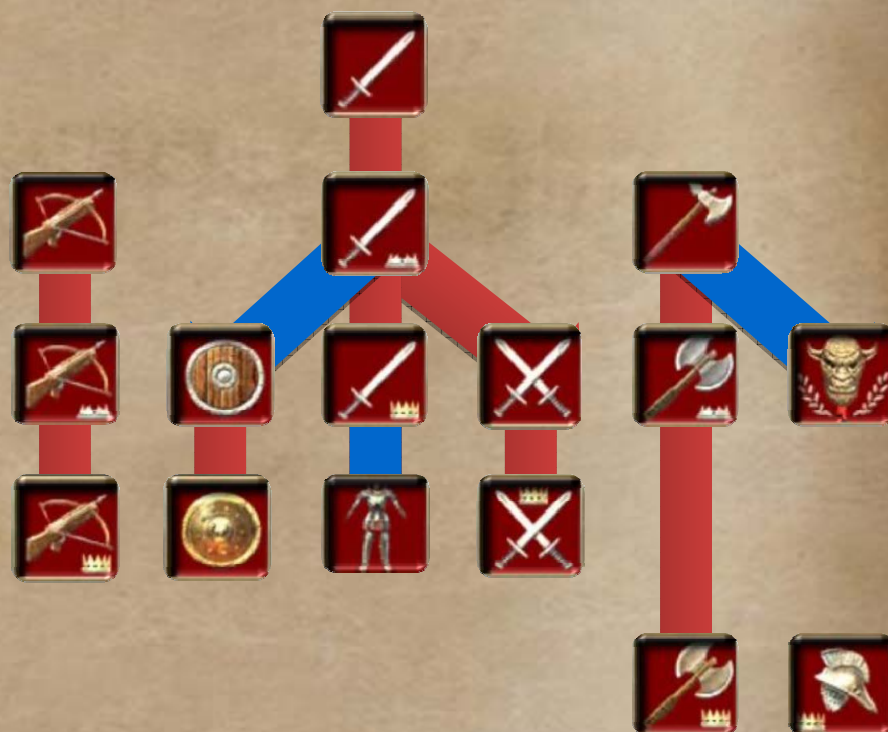


2.2 Přehled schopností a kouzel

Základní barevná legenda:

- Informace v **ČERNÉ** barvě značí hodnoty v základní verzi hry, bez AV.
- Hodnoty, které jsou nové nebo byly změněny s aktivovaným AV jsou barevné – většinou **MODRÉ**.

2.2.1 Bojové schopnosti



Schopnost	Požadavek	DB	Síla	Lov	Znalosti Prast.	Zlato
Boj s mečem I	-	-	100	-	-	-
Boj s mečem II	Boj s mečem I	10	150	-	-	2500
Boj s mečem III	Boj s mečem II	20	200	-	-	5000
Boj se dvěma zbraněmi I	Boj s mečem II	15	170 (150)	140 (150)	-	2500
Boj se dvěma zbraněmi II	Boj se dvěma zbraněmi I	25	220 (200)	190 (200)	-	5000
Boj se skřety	Boj s těžkými zbraněmi I	15	150	-	-	2500
Boj s těžkými zbraněmi I	-	10	150	-	-	1000
Boj s těžkými zbraněmi II	Boj s těžkými zbraněmi I	20	200	-	-	2500
Boj s těžkými zbraněmi III	Boj s těžkými zbraněmi II	30	250	-	-	5000
Střelba z kuše I	-	5	100	-	-	1000
Střelba z kuše II	Střelba z kuše I	10	150	-	-	2500
Střelba z kuše III	Střelba z kuše II	15	200	-	-	5000
Krytí štítem I	Boj s mečem II	10	150 (125)	100	-	1000
Krytí štítem II	Krytí štítem I	15	200 (150)	125	-	2500
Boj se zlem	Boj s mečem III	15	200 (150)	-	50	5000
Regenerace života	-	30	300	-	-	10000 (5000)

2.2.2 Lovecké schopnosti



Schopnost	Požadavek	DB	Lov	Zlato
Střelba z luku I	-	-	100	-
Střelba z luku II	Střelba z luku I	15	150	3500 (2500)
Střelba z luku III	Střelba z luku II	25	225 (200)	7000 (5000)
Lov I	-	5	125 (-)	1500 (1000)
Lov II	Lov I	15	175 (150)	2500
Lov skřetů	Lov II	15	225 (200)	3500 (2500)
Tichý lov	-	3	115 (150)	1000
Stahování kůže zvířat	Tichý lov	3	125 (120)	500 (1000)
Stahování kůže plazů	Tichý lov	3	130	500 (1000)
Vyjmutí drápů, rohů a zubů	Tichý lov	3	120 (110)	500 (1000)

2.2.3 Magické schopnosti



Schopnost	Požadavek	DB	Znal. Prastarých	Zlato
Boj s holí I	-	3	50 (-)	1000
Boj s holí II	Boj s holí I	4	100 (50)	2000 (2500)
Boj s holí III	Boj s holí II	5	150 (100)	3000 (5000)
Používání magické hole	Boj s holí I	6	60 (50)	2500
Vylepšení roucha	Rychlé učení	15	125 (100)	2500
Rychlé učení	-	7	50 (100)	3000 (5000)
Druid	Vylepšení roucha	15	150 (100)	5000
Mistrovská magie Ohně	Regenerace many	30	250 (200)	7500 (5000)
Mistrovská magie Vody	Regenerace many	30	250 (200)	7500 (5000)
Mistrovská magie Temnoty	Regenerace many	30	250 (200)	7500 (5000)
Regenerace many	Rychlé učení	30	200 (250)	10000 (5000)

2.2.4 Kovářské schopnosti



Schopnost	Požadavek	DB	Kování	Zlato
Kovářství I	-	-	10 (-)	-
Kovářství II	Kovářství I	5	25	2500
Kovářství III	Kovářství II	10	50	5000
Dolování	-	3	15 (-)	1000
Broušení ostří	-	10	30 (-)	1500 (1000)
Vylepšení zbroje	Broušení ostří	15	60 (50)	5000

2.2.5 Zlodějské schopnosti



Schopnost	Požadavek	DB	Zlodějina	Zlato
Otevírání zámků I	-	-	10 (-)	-
Otevírání zámků II	Otevírání zámků I	6	30	2500
Otevírání zámků III	Otevírání zámků II	8	60	5000
Kapsářství I	-	4	10 (-)	1000
Kapsářství II	Kapsářství I	6	40	2000 (2500)
Kapsářství III	Kapsářství II	8	80	4000 (5000)
Plížení	-	-	-	-
Smlouvání	Vymlouvání	7	50 (70)	2500
Vymlouvání	-	5	25 (30)	1000
Sražení	-	4	40 (50)	1000
Vražda	Sražení	8	90	4000 (5000)
Mistrovské zlodějství	Kapsářství III	12	100	5000

2.2.6 Alchymistické schopnosti



Schopnost	Požadavek	DB	Alchymie	Zlato
Výroba léčivých lektvarů	-	-	10 (-)	-
Výroba lektvarů many	Výroba léčivých lektvarů	3	20	1000
Výroba lektvarů s trvalým účinkem	Výroba lektvarů transformace	8	60 (40)	4000 (2500)
Výroba jedu	-	3	35 (20)	2000 (2500)
Výroba lektvarů transformace	Výroba lektvarů many	5	40 (60)	2500 (5000)
Posion blade	Výroba jedu	10	45 (40)	1000
Příprava otrávených šípů	Výroba jedu	8	40	1500 (1000)
Příprava ohnivých šípů	-	8	30 (20)	1500 (1000)
Příprava výbušných šípů	Příprava ohnivých šípů	10	80 (60)	2500
Broušení střel	-	-	-	5000

2.2.7 Ostatní schopnosti



Schopnost	Požadavek	DB	Alchymie	Zlato
Akrobacie	-	10	-	1000
Vlčí výdrž	-	18	-	1500 (1000)
Odolnost proti chladu	-	15	-	3000 (1000)
Odolnost proti horku	-	15	-	3000 (1000)
Odolnost proti chorobám	-	20	35 (-)	2000 (500)
Odolnost proti jedům	-	20	35 (-)	2000 (1000)

2.2.8 Innos – magie ohně



Kouzlo	Požadavek	DB	Znalosti Prast.	Mana	Zlato	Bůh
Světlo	-	2	5	10	500	N
Vyléčit chorobu	Světlo	4	15 (10)	20	1000	N
Vyléčit otravu	Světlo	4	15	45 (50)	1000	N
Léčení	Vyléčit chorobu	10	30	60	1700	N
Léčit jiného	Léčení	5	40	50 (60)	1500 (2500)	N
Vyvolat ohnivý meč	Světlo	5	45	60	2500	N
Ohnivá koule	Rychlé učení	5	50	15-30	1500 (1000)	N
Vypudit zlo	Světlo	5	110	30-100 (50-100)	4000 (5000)	N
Ohnivá vlna	Ohnivá koule	7	120 (95)	90 (75)	7500 (3500)	N
Požehnat zbraň	Vypudit zlo	15	230	100	5000 (3500)	A
Meteor	Ohnivá vlna	15	240	130 (90)	7500 (4500)	A
Slovo nadvlády	Vyvolat ohnivý meč	15	210 (250)	140 (100)	10000 (8000)	N (A)
Ohnivý déšť	Mistrovská magie ohně	25	250 (200)	300 (90)	15000 (5000)	A (N)

2.2.9 Adanos – magie vody



Kouzlo	Požadavek	DB	Znalosti Prast.	Mana	Zlato	Bůh
Telekineze	-	2	15 (25)	35 (50)	500 (2000)	N
Povolat zvířata	-	4	20 (15)	50	1000	N
Zkrotit zvíře	Povolat zvířata	4	30 (35)	40	1000 (1500)	N
Ledové kopí	Rychlé učení	5	60	15-30	1500 (2000)	N
Spánek	Telekineze	4	60 (100)	30	1500 (3000)	N
Vyvolat goblina	Povolat zvířata	5	65 (45)	40	2500 (2000)	N
Zvířecí podoba	Povolat zvířata	5	75	60	2500	N
Ledová exploze	Ledové kopí	7	130	120	6000 (7000)	N
Mrazivá vlna	Ledové kopí	10	140 (120)	135 (90)	9000 (8000)	N
Odemknout zámky	Telekineze	10	200 (230)	180 (20)	4000 (5000)	N (A)
Vyvolat golema	Vyvolat goblina	15	250 (205)	110 (90)	7500	A (N)
Časová bublina	Spánek	15	240	120 (100)	6500 (5000)	A
Přivolat bouři	Mistrovská magie vody	25	250	300 (90)	15000 (4000)	A

2.2.10 Beliar – magie temnoty



Kouzlo	Požadavek	DB	Znalosti Prast.	Mana	Zlato	Bůh
Nákaza	-	4	20	40	1000 (1500)	N
Jed	Nákaza	4	25	25	1000 (1500)	N
Blesk	Rychlé učení	5	50 (30)	15-30	1500 (1000)	N
Ztráta paměti	Nákaza	4	50 (80)	30	2000 (2500)	N
Teror	Nákaza	4	60	60	1500 (1800)	N
Mlha	Teror	5	65 (50)	50 (60)	2000 (1000)	N
Krvelačnost	Teror	5	70	50	3500 (4000)	N
Vyvolat kostlivce	Teror	5	105	60	3500 (3000)	N
Přeměnit noc v den	Cestování duše	15	175	80 (40)	4000 (3000)	A
Cestování duše	Mlha	7	220 (240)	70	4500 (3500)	N
Vyvolat démona	Vyvolat kostlivce	10	220 (210)	110 (90)	9000 (7500)	N
Řetězový blesk	Blesk	15	230	100 (80)	7500 (3500)	A
Armáda temnot	Mistřská magie temnoty	25	275 (250)	250 (100)	15000 (10000)	A

2.3 Přehled zbraní, zbrojí a doplňků

2.3.1 Meče

Zbraň	Bonus	Poškození	Síla	Lov	Zlato
Innosův hněv	Boj se zlem	180 (150)	290 (300)	-	75000
Moc Předků.	VO. +10 (+8)	155 (135)	270	-	60000
Meč démonů	OP. element. +10	150 (135)	666	-	1
Velký inkvizitor	Životy +50	145 (130)	260	-	45000
Katova sekera	OP. čepel +15	120 (110)	220	-	30000
Rudný obouručák	VO +2	115 (105)	210	-	20000
Meč řádu	Životy +10	110 (90)	180	-	10000
Obouručák	-	75	150	-	500
Zrezivělý obouručák	-	60	120	-	60
Meč Předků.	VO +5	135 (120)	240	-	50000
Královský meč	-	130 (150)	230	-	40000
Velký meč	OP. čepel +10	115 (110)	220	-	30000
Mistrovský meč	Boj se 2 zbraněmi II	110 (105)	- (210)	210 (-)	30000
Runový meč	VO +5	110 (105)	210	-	30000
Ohnivý meč	OP oheň +10	100	120	-	30000
Inkvizitor	Životy +30	100 (95)	190	-	27500
El Bastardo	Boj s mečem III.	95 (90)	180	-	27500
Nordmarský meč	-	90	170	-	20000
Meč paladina	Životy +5	90 (80)	160	-	8000
Barbarský meč	-	85	170	-	12000
Šavle	-	85	170	-	12000
Meč bastard	-	80 (90)	180	-	16000
Ledové ostří	OP chlad +10	80	160	-	10000
Katana	Výdrž +15	80	-	160	8000
Hashishinský meč	-	75 (70)	140	-	1250
Dlouhý meč	-	75	150	-	2500
Rubínová čepel	Boj s mečem II.	75	150	-	8000

Zbraň	Bonus	Poškození	Síla	Lov	Zlato
Široký meč	-	60	120	-	750
Srp	-	60	120	-	5000
Kord	Výdrž +5	60	-	120	800
Měsíční čepel	-	60 (80)	120	-	5000
Wenzelův meč	-	60 (70)	160	-	8000
Skřetobij	Boj se skřety	50	100	-	600
Meč	-	45 (50)	80 (100)	-	50
Hashishinský nůž	-	35 (45)	70 (90)	-	350
Zrezivělý meč	-	30	60	-	30
Palice	-	15	10	-	10
Planoucí meč	-	70 (60)	-	-	-

2.3.2 Těžké zbraně

Zbraň	Bonus	Poškození	Síla	Lov	Zlato
Zlobří řemdih	-	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
Hněv berserkera	Životy +60	170 (150)	290	-	65000
Krush Pach	-	160 (150)	300	-	600
Krush Morok	-	160 (150)	300	-	700
Sekera berserkera	Životy +40	140 (135)	270	-	55000
Krush Varok	-	130 (125)	250	-	500
Válečná sekera barbara	Boj se skřety	125 (120)	250	-	35000
Válečné kladivo	Životy +20	125 (120)	240	-	15000
Válečná sekera	Těžké zbraně III	105 (100)	200	-	21000
Řeznická sekera	Těžké zbraně II	90 (85)	170	-	10000
Vikingská sekera	Životy +10	85 (80)	160	-	7000
Řemdih	-	75	150	-	150

Zbraň	Bonus	Poškození	Síla	Lov	Zlato
Halapartna	-	70	70	-	700
Lebkoštěp	-	65	130	-	100
Krush Milok	-	60	250	-	500
Zrezivělá válečná sekera	-	60	120	-	150
Kopí	-	60	-	-	500
Kosa	-	40	-	-	75
Dřevorubecká sekera	-	35 (50)	80 (100)	-	40
Krumpáč	-	35 (50)	80 (100)	-	80
Těžká větev	-	25	50	-	1

2.3.3 Hole

Zbraň	Bonus	Bonus many	Poškození	Znalosti Prast.	Zlato
Hůl smrti	Reg.many, MT	-	80 (60)	260	60000
Hůl nadvlády	Reg.many, MO	-	80 (60)	260	60000
Hůl rovnováhy	Reg.many, MV	-	80 (60)	260	60000
Šamanova hůl	-	-	50	-	100
Hůl nezanitelnosti.	VO +40	-	45	140	53000
Hůl temného mága	OP element. +40, MT.	100 (50)	40	160	30000
Hůl mága ohně	OP oheň +40, MO.	100 (50)	40	100	30000
Hůl moci	Regenerace many	-	40	150	26000
Hůl mága vody	OP led +40, MV.	100 (50)	40	160	30000
Hůl ochrany	VO +30	-	35	100	27500
Hůl přírody	Životy +50 (+25), Druid	50 (25)	30	100	12000
Hůl magie	-	75 (50)	30	100	12000
Hůl temnoty	MT	-	25	80	15000
Hůl ohně	MO	-	25	50	15000
Hůl obrany	VO +15	-	25	60	12500
Hůl vody	MV	-	25	80	15000
Hůl čarodějnictví	-	40 (25)	20	50	4000

<u>Zbraň</u>	<u>Bonus</u>	<u>Poškození</u>	<u>Síla</u>	<u>Znalosti Prast.</u>	<u>Zlato</u>
Soudcova hůl	OP.čepel +25	120 (85)	130 (-)	150 (-)	2000
Ostrá hůl	OP.čepel +15	95 (70)	120 (140)	100 (-)	1000 (18000)
Obušek	OP.čepel +10	75 (55)	110 (-)	50 (-)	180

Použité zkratky:

- "MT" = Mistrovská magie temnoty- "MO" = Mistrovská magie ohně- "MV" = Mistrovská magie vody
- "OP" = "Odolnost proti ..." "VO" = Všechny odolnosti

2.3.4 Luky

<u>Zbraň</u>	<u>Bonus</u>	<u>Poškození</u>	<u>Lov</u>	<u>Zlato</u>
Luk démona	-	150 (120)	290 (250)	52000
Runový luk	Střelba z luku III	140 (115)	270 (240)	42000
Tichá smrt	-	130 (115)	250 (230)	36000
Nimrod	-	120 (110)	230 (220)	30000
Smrtonoš	-	115 (105)	220 (210)	52000 (25000)
Rohovinový luk	-	110 (100)	210 (200)	42000 (20000)
Skřetí smrták	Lov skřetů	105 (95)	200 (190)	21000
Bitevní luk	Střelba z luku II	100 (90)	190 (180)	18000
Armádní luk	-	95 (90)	180 (170)	15000
Dubový luk	-	90 (80)	160 (150)	12000
Luk hraničáře	Lov II	85	170 (160)	13000 (18500)
Válečný luk	-	80 (70)	130	5000
VIČÍ smrták	Lov I	80 (75)	150 (140)	9500
Dlouhý luk	-	75 (70)	140 (120)	3200
Skládaný luk	-	70 (65)	120 (110)	1600
Kostěný luk	-	60 (55)	110 (100)	800
Hashishinský luk	-	55 (50)	100 (90)	400
Lovecký luk	-	50 (45)	90 (80)	200
Luk	-	45 (40)	80 (70)	100

2.3.5 Kuše

Poznámka: Kuše nebyly vůbec změněny.

<u>Zbraň</u>	<u>Bonus</u>	<u>Poškození</u>	<u>Síla</u>	<u>Zlato</u>
Krash Morra	-	200	280	60000
Válečná kuše	-	190	265	45000
Těžká kuše	-	180	250	35000
Zabiják nosorožců	-	170	235	25500
Nordmarská kuše	-	160	210	12800
Krvavé žně	-	150	195	6400
Kuše žoldáka	-	140	180	3200
Otrokova smrt	-	130	165	1750
Kuše velkého lovce	-	120	150	1000
Skřetí kuše	-	110	135	750
Kuše	-	100	100	500

2.3.6 Šípky a šípy

Poznámka: V tomto případě ceny v závorkách jsou pouze v předchozích verzích Gothic 3. S CP 1.7x budou ve hře **modré** ceny i bez AV.

<u>Střelivo</u>	<u>Bonus</u>	<u>Poškození</u>	<u>Zlato</u>
Ostrý šíp	-	35 (-)	100 (-)
Výbušný šíp	Oheň	30	200 (250)
Omračující šíp	Náraz	20	60 (80)
Ohnivý šíp	Oheň	10	40 (50)
Šíp	-	0	2
Otrávený šíp	Jed	0	70 (100)
Zaostřená šípka	-	20	20
Šípka	-	0	4

2.3.7 Zbroje

Zbroj	Čepel	Náraz	Střela	Oheň	Led	Energ.	Bonus	Reput.	Zlato
Lehká zbroj rebela	30 (20)	25 (20)	25 (10)	-	-	-	-	-	5000
Zbroj rebela	40	40	40 (20)	-	-	-	-	20 (25)	20000 (30000)
Těžká zbroj rebela	80 (60)	80 (60)	50 (30)	-	-	-	-	40 (50)	60000 (70000)
Obřadní zbroj	110 (80)	110 (80)	90 (40)	-	-	-	-	50	110000 (125000)
Zbroj paladina	150 (100)	150 (100)	150 (100)	-	-	-	-	60 (50)	190000 (150000)
Ohnivé roucho (R)	45	45	20	30 (15)	30	15	C	40 (25)	55000 (65000)
Lehká zbroj skřetiho žoldáka	30 (20)	25 (20)	25 (10)	-	-	-	-	-	5000
Zbroj skřetiho žoldáka	50 (40)	50 (40)	40 (20)	-	-	-	-	25	25000 (30000)
Těžká zbroj skřetiho žoldáka	90 (60)	90 (60)	75 (30)	-	-	-	-	50	80000 (70000)
Skřetí zbroj	150 (100)	140 (100)	130 (100)	10 (25)	10 (25)	10 (25)	-	75	160000 (180000)
Lehké oblečení hashishina	30 (20)	30 (20)	25 (15)	-	-	-	H	-	6000
Oblečení hashishina	60 (40)	60 (40)	50 (20)	- (10)	-	-	H	40 (25)	40000
Těžké oblečení hashishina	100 (60)	100 (60)	90 (40)	20	- (20)	15 (20)	H + P	60 (50)	140000 (90000)
Lehká nordmarská zbroj	60 (40)	60 (40)	40 (20)	-	30	-	C	25	35000
Nordmarská zbroj	95 (60)	95 (60)	70 (30)	-	45	-	C	50	100000 (64000)
Těžká nordmarská zbroj	135 (80)	130 (80)	100 (60)	-	60	-	C	60	165000 (120000)
Lehké oblečení nomáda (R)	20	20	15 (10)	-	-	-	H	-	6000
Oblečení nomáda (R)	45 (40)	45 (40)	30 (20)	-	-	-	H	40	45000 (35000)
Těžké oblečení nomáda (R)	60	60	40 (30)	30 (10)	-	-	H	50	85000 (80000)
Vodní roucho (R)	45	45	20	15 (30)	30 (15)	30 (15)	D	40 (25)	55000 (60000)
Oblečení hraničáře (R)	35 (30)	35 (30)	30	-	-	-	SH	25	27000 (25000)
Druidské roucho (R)	45 (30)	45 (30)	40 (15)	20 (10)	20 (10)	20 (10)	-	40 (25)	50000 (20000)
Farmářský oděv (R)	10 (5)	10 (5)	-	-	-	-	-	-	450 (300)
Kožený oděv (R)	15 (10)	15 (10)	10 (5)	-	-	-	-	-	1500 (1000)
Roucho Adanose (R) (300 Znal. Prastarých)	55 (40)	55 (40)	50 (40)	40	40	40	W	-	150000

Legend:

(R) = Zbroj se počítá jako róba

H = Odolnost vůči horku

P = Odolnost vůči jedu

C = Odolnost vůči chladu

D = Odolnost vůči nemocem

SH = Tichý lov

W = Mistrovská magie Vody

2.3.8 Štíty

Abyste mohli používat Paladinův štít, Královský štít nebo Runový štít, musíte ovládat schopnost "Krytí štítem II". Pro ostatní štíty stačí základní schopnost "Krytí štítem I".

Štít	Čepel	Náraz	Střela	Element.	Síla	Zlato
Královský štít	45 (40)	45 (40)	50 (40)	-	225	20000 (21000)
Runový štít	35	35	35 (40)	15 (10)	250	22000 (20000)
Paladinův štít	30	10	40 (35)	-	200	10500
Rytířský štít	25	25	35	-	175	8500
Kostěný štít	20	20	25	-	165	4500
Kulatý štít	15	15	25 (20)	-	160	3000
Kožený štít	5	5	10	-	150	800
Dřevěný štít	5	5	8	-	-	500
Rozbitý dřevěný štít	3	3	4	-	-	500

2.3.9 Helmy

Helma	Čepel	Náraz	Střela	Element.	Znalosti Prast.	Zlato
Koruna Adanose	35 (40)	35 (40)	35 (40)	-	250	10000
Ejnarova helma	25 (15)	25 (15)	-	-	-	5500
Rohatá helma	25 (16)	-	-	-	-	4000 (6000)
Helma Prvního paladina	15 (10)	- (10)	15 (-)	10	-	2000
Koruna Myrtany	15 (10)	-	-	-	-	3000
Lehká rohatá helma	15 (14)	10 (-)	-	-	-	2000 (3000)

2.3.10 Lektvary s trvalým účinkem

Lektvar	Zvýšení atributu	Zlato
Lov	3 (2)	800
Síla	3 (2)	800
Život	8 (4)	800 (600)
Mana	8 (4)	800 (600)
Výdrž	8 (4)	800 (500)

2.3.11 Artefakty

Artefakt	Znalosti Prastarých	Zlato
Kamenná tabule	3 (5)	500 (75)
Zvětralá kamenná tabule	6 (10)	1000 (150)
Aidanova kniha	12 (20)	1000

2.4 Další změny

Následující změny jsou jen příklady dalších úprav, které s sebou přináší aktivované AV. Tento seznam není kompletní!

- "Hrdina musí vložit do zvýšení síly, lovu a znalostí Prastarých dvojnásobek bodů, pokud již má 250 bodů nebo více": Tohle je jedna z několika věcí, jak více zhodnotit zlato a dovednostní body. A v tomto případě mohou tyto vlastnosti trvale zvýšit i rostliny a lektvary.

- "(Téměř všechny) Úkoly, kde musí hrdina někoho zabít, budou zrušeny nebo budou neúspěšné, pokud zemře NPC, která úkol zadala": Toto opatření zajišťuje, že hrdina prostě nemůže zabít každou NPC, kterou potká, aniž by jej nepotkaly nějaké negativní důsledky. Například: Když hrdina zabije Gunocka dříve, než splní jeho úkol "Zabít Torna", nebude již možné tento úkol dokončit. Pokud Torna hráč zabije později, již nezíská zkušenosti za splnění úkolu. Toto opatření ovlivňuje pouze 35 úkolů, kde bylo jejich zrušení spravedlivé a technicky proveditelné.
- "Dovednost 'Akrobacie' neudělá hrdinu při pádu nesmrtelným": Gothic 3 toto popíral. V popisu dovednosti je napsáno, že hrdinu náhodný pád nezabije, avšak učitelé explicitně varují, že jej tato dovednost nedělá nesmrtelným. V Alternativním vyvážení jsme volili pro větší věrohodnost.
- "Kouzla Přivolat bouři, Ohnivý déšť a Časová bublina budou působit okolo zaměřené NPC postavy a ne kolem hrdiny": Cíl těchto kouzel byl změněn hlavně z praktických důvodů. Vyvolání těchto kouzel zabíralo tolik času, že útočící nepřátelé mohli doběhnout k hrdinovi a zasáhnout jej dříve, než bylo vyvolávání kouzla dokončeno.
- "Nové poškození a výpočty obrany v případě, že NPC postava zasáhne hrdinu zbraní na blízko": V normální hře se poškození, které NPC způsobí, počítá výhradně ze síly nebo raději "levelu" postavy. Od toho je procentuálně odečtena obrana zbroje. Tímto způsobem může hrdina dosáhnout obrany až 90%. Což ale platí jak pro útok od mrchožrouta, tak od trola, takže hrdina obdrží, který nosí nejlepší zbroj ve hře, stále obdrží nějaké poškození od mrchožrouta, ačkoli je to jen pár bodů života.
S aktivovaným AV je poškození způsobené člověkem nebo skřetem závislé nejen na síle NPC postavy ale také na zbraní, kterou NPC

postava nese. Když někdo útočí pouze pěstmi, je méně nebezpečný než například s bojovou sekerou.

Na druhou stranu zbroj hrdiny se již neprojevuje procentuálně, ale v absolutních hodnotách. Pokud má hrdina dobrou zbroj, tak slabí nepřátelé jej budou schopni poškodit jen stěží. Aby se zajistilo, že hrdina nebude naprosto imunní proti útokům od slabých nepřátel, malé procento těchto útoků stále způsobí drobné poškození.
Nezměněné jsou boje mezi NPC postavami, útoky hrdiny ani formule pro útoky zbraněmi na dálku a magií.

- "Hrdinovi protivníci obdrží během bojů v arénách menší poškození": Cílem této úpravy je nějakým způsobem ztláčit boje v arénách a udělat tak zajímavějšími.
- "Znovu vyzbrojení odzbrojených NPC postav zredukováno": Když v boji porazíte NPC postavu, vezmete její zbraň a štít a odejdete hodně daleko, bude mít NPC postava při dalším setkání většinou tu samou výbavu jako dříve. To umožňuje rychlý zisk peněz, například když hrdina neustále mlátí hraničáře a vždy bere jejich drahé luky. Abychom ze hry odstranili tuto chybu, poražené NPC postavy nezískávají zpět své „standardní“ zbraně, pokud máte zapnuto AV. Místo toho jsou znovu vybaveny pomocí částečně náhodného systému relativně primitivními zbraněmi jako kyje, primitivní meče, jednoduché štíty, luky a kuše. Někdy ovšem NPC postava přesto získá zpět svou originální zbraň. Tyto výjimky tvoří sedm starých známých hrdiny (Angar, Diego, Milten, Gorn, Lester, Lee a Lares), všichni spolubojovníci hrdiny a všichni protivníci v arénách.

- "Některé velmi silné zbraně již nelze koupit u obchodníků. Takové předměty můžete získat pouze z truhel.": Jedná se o zbraně: „Hůl mága Vody“, „Hůl ochrany“, „El Bastardo“, „Válečná kuše“, „Tichá smrt“ a „Nimrod“. „Válečná sekera barbara“ může být nyní zakoupena u jediného obchodníka.

3 Nová UI boje

Stručně napsáno, "Alternativní UI" je pokus jak zlepšit bojovou taktiku NPC postav - hlavně v boji na blízko - a tím udělat boje náročnější a zajímavější.

NPC jsou jak lidé, tak skřeti, stejně jako zvířata a monstra.

3.1 Zapnutí a vypnutí Alternativní UI

Chcete-li aktivovat Alternativní UI, otevřete menu Nastavení v G3 a jděte do menu pro nastavení obtížnosti.

Tam je možné aktivovat či deaktivovat Alternativní UI zaškrtnutím či vyškrtnutím příslušného pole.

Nová UI může být vypnuta i v běžící hře, aniž by způsobila nějaké potíže s uloženými pozicemi či něčím jiným. Nicméně může vést k malým chybám v bojové taktice protivníků, pokud je AI vypnuta nebo zapnuta přímo v probíhajícím boji!

3.2 Součásti

Alternativní UI je v základu celá nově definovaná taktika pro boj NPC postav na blízko. Jsou v ní obsaženy následující součásti:

3.2.1 Systém blokování

S aktivní Alternativní UI je pozměněn i systém blokování, či krytí.

V obranném módu (automaticky aktivovaném při stisknutí pravém tlačítku myši) může být nyní zablokováno celé poškození útoku. Abyste tohoto dosáhli, musí být protivník, jehož útok chcete blokovat, zaměřen.

Některé útoky i tak ale mohou projít, jmenovitě bodavé a štěpné útoky, které jsou aktivovány držením levého tlačítka myši v módu obrany. Tyto útoky může blokovat pouze obrana se štítem.

Aby se vyvážilo to, že při bránění nyní můžete blokovat veškeré poškození, byla zredukována doba, po kterou můžete blokovat, na 2.5 sekundy, po jejíž uplynutí se hrdina automaticky "uvolní" a musí začít s bráněním znova.

Varování: Nové pravidla bránění platí také pro NPC postavy v případě, že používají zbraně!

Navíc, v módu obrany se hrdinovi nyní regeneruje výdrž pomaleji.

3.2.2 "Zuřivost" a zvířata

Zvířata nyní reagují "rozzuřeně", když hrdina provede mnoho úderů v krátkém čase. V takovém případě provedou rychlý protiútok, během něhož budou ignorovat veškeré poškození. Takže neustoupí, pokud budou v ten moment zasaženy. Samozřejmě že inkasují poškození, ovšem v tom samém okamžiku mohou také zranit svého nepřítele.

Pokud je jejich útok úspěšný, uklidní se do té doby, než se opět rozzuří.

Tento systém má snížit nepřerušované hrdinovy útoky a dát monstrům (malou) šanci, aby se bránila.

Rada: Ve smečkách jsou zvířata soudržnější a kontrolují svou zuřivost, tím pádem je méně nebezpečné útočit v rychlém sledu.

3.2.3 Volitelná obtížnost

Další výhodou Alternativní UI je volitelná obtížnost, která u skřetů, lidí a některých dalších protivníků v závislosti na aktuální situaci určuje pravděpodobnost, že udělají v boji chybu nebo špatné rozhodnutí.

Pokud bude obtížnost nastavena na "nízkou", je pravděpodobnější, že NPC postava udělá chybný pohyb nebo špatný útok než na obtížnosti "normální" respektive "těžká".

Obtížnost UI nejprve závisí na obtížnosti celé hry, která může být nastavena v menu, poté na úrovni hrdiny a nakonec na individuální situaci. Během bojů v arénách jsou nepřátelé více koncentrovaní, tudíž nedělají tolik chyb.

4 S alternativním vyvážením nebo alternativní UI

Kromě změn, které jsou spojeny čistě s AV nebo čistě s alternativní UI, jsou také změny, které mají účinek v obou případech.

Ty nejdůležitější jsou:

- "Hrdina může být napaden maximálně jedním, dvěma nebo třema protivníky na blízko naráz (v závislosti na nastavené obtížnosti)": Na úrovni „nízká“ útočí stále jen jeden nepřítel, na „střední“ nejvýše dva a na „vysoké“ obtížnosti útočí skupiny o maximálním počtu třech NPC postav.
- Útočná frekvence téměř všech nepřátel byla snížena. Jedinými výjimkami jsou Mumie a Zombie. Bleskovým útokům vlků, divočáků, chrámových strážců aj. je nyní konec.
- Někteří mágové nyní mohou vyvolat monstra, aby je podpořila v boji proti hrdinovi. Například šaman Grok může vyvolat démona.

5 Popis ostatních změn

V následující kapitole najdete podrobnosti o změnách, která potřebují delší vysvětlení a které nemají nic společného s AV nebo s alternativní UI, ale spíše se všemi herními možnostmi.

5.1 Instalace

- "Instalace DirectX 9.0c z listopadu 2008 – pokud nebyla již nainstalována": Tento software bude automaticky také automaticky nainstalován, aby se předešlo žádostem o podporu ve fórech. Obzvláště uživatelé MS Vista obecně netuší, že DirectX 9 musí být nainstalován k DirectX 10. Žádné starosti: novější verze DirectX 9 nebudou tímto přepsány!

5.2 Nové volby v menu

- "Nové nastavení ‚optimální‘ u Resource cache": Toto nastavení zařídí individuální výpočet nastavení cache pro práci s pamětí v závislosti na hardwaru, užitém k hraní hry.
- "Nové nastavení ‚velmi vysoké‘ pro detaily objektů": Celkem vysoké detaily pro objekty byly ve hře od začátku. Jen nemohly být aktivovány přes menu ve hře. Do nynějška bylo nutné manuálně editovat .ini soubor nebo použít Gothic 3 Game Tool.
- "'Cartoon Shader' již není k dispozici": Tato featura z CP 1.6 byla bohužel odstraněna, jelikož bylo potřeba využít prostředky pro další vylepšení shaderů.

- "Rim lighting integrováno v Shader 3.0": Díky Rim lighting jsou okraje objektů – hrubě řečeno – trochu více zvýrazněny. Tato volba je relativně nenápadná. Pokud by části, které jsou zvýrazněny pomocí techniky Rim lighting, byly zbarveny červeně, hra by vypadala takto:



- "Edge Smoothing implementováno v Shader 2.0 a vyšších": Edge Smoothing je druh softwarové verze Anti Aliasingu v shaderu. Redukuje "step building" grafiky pomocí soft-fokusového efektu. Varování: Principiálně je možné aktivovat softwarový edge smoothing společně s Anti Aliasingem v grafické kartě. Ale nedoporučujeme to dělat.

5.3 Zvuk

- "Děšť a vítr lze slyšet": Pořád zde jsou nějaké nevyřešené technické problémy. Zvuky počasí lze slyšet i v jeskyních, navíc počátek a konec zvuku deště není často synchronizovaný s počátkem a koncem odpovídajících grafických efektů.

5.4 Grafika

- "Efekty ohně u Ohnivých koulí změněny": Tato změna jen redukuje původní pokles výkonu při kouzlení Ohnivých koulí.

5.5 Dialogy

- "Opravený drobné logické chyby v dialozích u postav Abe, Asam, ... a Zapotek " a "Pár dialogů u postav Akrabor, Bogir, ... a Zapotek seřazeno do správného pořadí ": Příklad na vysvětlenou: Ve hře byly situace, kdy hrdina mohl začít dialog, aniž by měl nějaké potřebné znalosti, nebo kdy hráč mohl vybrat ze dvou odpovědí na otázku, ale na konci byly oba dialogy stejně řečeny.

5.6 Úkoly

- Některé úkoly vždy byly v konfliktu s jinými. V některých případech jsou tyto konflikty implementovány důsledněji než dříve. Příklady: Úkol "Dlužní úpisy pro Gonzalese" bude nyní zrušen, když dáte dlužní úpisy Masilovi. Úkol "Jak věrní jsou žoldáci skřetů?" bude zrušen, když doručíte zprávu od Sanforda Rolandovi.

Ve většině případů se protichůdné úkoly vždy stejně vyloučily, jakmile se jeden z nich splnil, druhý již byl nesplnitelný. Poté tento neřešitelný úkol zůstal v seznamu aktuálních úkolů po celý zbytek hry.

5.7 Předměty

- "Nechtěné otrávení nebo požehnání špatných předmětů již není možné ": "Špatné předměty" jsou zde štíty, luky, zbroje, lektvary, atd. – tedy předměty, které normálně nemohou být otráveny nebo požehnány. To se mohlo díky této chybě dříve stát. Samozřejmě nemůžeme zabránit hráči v nechtěném kliknutí na jinou zbraň, než chtěl.
- "Když hrdina sebere ze země zbraň nebo štít, ihned je jím vybaven, pokud splňuje všechny požadavky a má volný slot pro daný předmět. Pokud je to jeho vlastní zbraň, hra se ji pokusí přiřadit ke quick slotu". Jinými slovy: Pořád tu jsou situace, kdy zvednutá zbraň neskončí přímo na zádech hrdiny. Jmenovitě: Když je hrdina již vyzbrojen jinými zbraněmi, když nemá dostatek síly, lovu nebo znalostí Prastarých na použití dané zbraně a nebo postrádá potřebnou schopnost. Obdobně to platí pro štíty; kromě toho hrdina už musí nést jednoruční zbraň, aby došlo ke korektnímu vybavení štítem. Přímé zařazení zbraní nebo štítů do panelu rychlého přístupu při zvednutí je možné pouze tehdy, když hrdina zvedá přesně ty předměty, které dříve sám vyhodil. Varování: Pokud je quick slot automaticky přiřazen zbraní, může se stát, že to nebude stejná pozice v liště jako dříve. Tohoto je možné dosáhnout pouze v případě, že všechny ostatní pozice v liště jsou již obsazeny.

5.8 NPC postavy

- "Hořící nebo otrávené NPC postavy zemřou na následky ohně nebo otravy pouze tehdy, když jsou hrdinovi nepřátelé": Důvodem pro tuto změnu byl problém, kvůli kterému bylo dříve často možné spustit revoluci, když hrdina nechtěně zapálil nebo otrávil neutrální nebo dokonce spřátelenou NPC postavu.
- "Reaktivován a opraven respawn": Zvířata a monstra, která jsou zabita, mají nyní určitou šanci, že se „obnoví“ někde jinde, tedy znovu ožijí. To se děje po minimálně 120 hodinách od smrti dané NPC postavy, a to pouze v omezenou pravděpodobností. Některé typy monster jako například draci a trolové nikdy neožívají. Stejně tak skřeti ani lidé. Obnovená zvířata a monstra nejsou odlišná od původních NPC. Jinými slovy, hrdina dostane za jejich zabití plný počet zkušeností.
- Problém, kdy NPC postavy příležitostně procházely skrze zdi nebo skály a poté mizely za texturami, nemohl být z určitých důvodů kompletně opraven. Nicméně, nyní by k tomu mělo docházet podstatně méně často.
- V některých situacích se NPC postavy chovají jinak než dříve. Pár příkladů:
 - Když se hrdina přemění ve stínovou šelmu nebo v jiné nebezpečné monstrum, bude napaden také skřety.
 - Naopak hraničáři se již automaticky nechovají nepřátelsky, pokud se hrdina přemění ve zvíře.
 - Pokud hrdina řekne spolubojovníkovi "Počkej tady" a poté se zaplete do boje, spolubojovník se do boje nezapojí a počká.
 - Hráč již nemůže přivést jakéhokoli spolubojovníka kamkoli, co se týče dalších NPC postav, které by hráč a spolubojovník mohli potkat.

Ostatní lidé a skřeti na spolubojovníka zaútočí, pokud patří k nepřátelské skupině. Jak je známo, rebelové a skřeti spolu příliš nevycházejí, stejnětak Hashishini a nomádi.

...atd.

Tyto změny byly provedeny z toho důvodu, že staré chování NPC postav bylo nelogické a někdy dokonce způsobovalo potíže.

- "Krávy lze podojit": K podojení krávy musí hrdina mít lahvičku (nesplést si s 'alchymistickou lahví'). Po kliknutí na krávu se otevře dialogové menu s volbou "(Podojit krávu)". Díky tomu se lahvička stane lahví s mlékem. Podojená kráva dá další mléko až po dalších 96 hodinách.

Jediné krávy, které nemohou být podojeny, jsou ty na Dennisově farmě u Monterey.

5.9 Vyvážení

- "Výpočet poškození při pádech změněn": Jaké zranění hrdina obdrží při pádu, je spojeno s dobou pádu a dosaženou rychlostí. Původní vzorec byl takový, že pády o maximální délce 1.2 sekundy nepůsobily žádné škody. Při délce 1.202 sekundy hrdina přišel o 180 bodů zdraví, u 2 sekund již o 240 bodů, u 4.2 sekund o 385 bodů atd. Tento vzorec působil nelogicky, jelikož poškození začalo příliš vysoko a poté stoupalo celkem pomalu.

S novým výpočtem poškození obdrží NPC postava poškození o něco dříve, ovšem poškození je malé a postupně roste více a více každou sekundu. Při pádu o délce 0.9 sekundy je ubrán první bod zdraví, po 1.2 sekundy je ubráno 15 bodů, po dvou sekundách 190 bodů, po třech 700 bodů, po čtyřech 1530 bodů atd.

- "Při otevírání truhlic se může zlomit paklíč" a "Méně paklíčů v truhlách": Do teď byly paklíče v Gothicu 3 téměř na nic. Hrdina jich

měl stejně dostatek, protože jich šlo v truhlách najít mnohem více, než bylo třeba. Díky zmíněným úpravám se paklíče stávají důležitějšími a hrdina bude pravděpodobně muset během hry nějaké koupit. Proto nyní obchodníci nabízejí více paklíčů.

Pokud hrdina ovládá schopnost 'Vypáčit jednoduché zámky', je 30% pravděpodobnost, že se paklíč zlomí během otevírání 'jednoduché' truhly. Pokud hrdina ovládá schopnost 'Vypáčit složité zámky', je 30% pravděpodobnost, že se paklíč zlomí během otevírání 'obtížné' truhly. Ve všech ostatních případech paklíč splní svůj účel okamžitě.

- Některé recepty byly přepracovány: V některých receptech byly ingredience, potřebné na jejich výrobu, mnohem cennější než výsledný produkt. S tímto patchem se zvýší počet vyrobených předmětů u některých receptů. Například: S jedním vzácným srdcem golema nyní vyrobíte 24 výbušných šípů místo jednoho jediného. Počet ostatních ingrediencí (rudý a šípů) se adekvátně zvýšil. V některých případech byly ingredience zaměněny, například u receptu na vývar.
- Vybrané NPC postavy jsou nyní silnější: Merdarion, Osmund a Tufail jsou silnější, jelikož dříve umřeli příliš brzo nebo příliš mnohokrát, zatímco bojovali s hrdinou proti ostatním NPC postavám v rámci nějakého úkolu. "Nemrtví velitelé" u chrámu Mora Sul byli zesílení čistě na základě logiky, protože jako velitelé by měli být nějak nebezpečnější než ostatní zombie.

Český překlad manuálu od www.Gothicz.net:

El Kamil

Wem

Velký dík patří autorům CZ FIX módu, kteří se zasloužili o to, že český překlad G3 má oproti základní češtině vynikající úroveň:

Martin3D

Keldorn

kloudici

Wem

Feodaron

© 2009 by the Community Patch Team:

Marcel "ANNOmaniac" Trotzek

Marco "Arthus of Kap Dun" Wernicke

Peter "Glockenbeat" Schramm

Ralf "Hans Trapp" Schulz

Johann-Markus "Humanforce" Hermann

Fabian "iks" Lempke

Tim "Kronos" Moser

Martin "mdahm" Dahm

Timo "Nameless2" Kuip

Sascha "raven" Holtbrügge

Axel "Reisswolf" Zur (until CP 1.6)

Maik "RoiDanton" Sillus

Andreas "Solandor" Becker

Marc "Urban" Münchow

Adrian "Valfaris" Blecker

Zyankali~ (until CP 1.6)

Zvláštní poděkování všem ostatním přispěvovatelům, překladatelům a našim excelentním testerům!