

[Tutorial sull'aggiunta di animazioni per personaggi:](#)

(versione 0.9)

Programmi necessari:

- Near Infinity
- Infinity Explorer

In Baldur's Gate 2 è possibile aggiungere delle animazioni, provenienti da altri giochi (principalmente da IwD). Infatti nel file Bgmain.exe, in pratica il cuore del gioco, sono previste delle animazioni che in realtà non ci sono.

Eccone un elenco:

<u>IWD-Bam-name:</u>	<u>Animation:</u>	<u>Animate.ids-value:</u>
MCYCxx.bam	cyclops	0xE000 IC_CYCLOP
MHISxx.bam	histachii	0xE040 IC_HISTACHII
MLICxx.bam	lich	0xE060 IC_LICH
MTICxx.bam	ice troll	0xE0A0 IC_ICE_TROLL
MTSNxx.bam	snow troll	0XE0C0 IC_SNOW_TROLL
MUMBxx.bam	umberhulk	0xE0D0 IC_UMBERHULK
MBETxx.bam	beetle (copper-colored)	0xE200 IC_BEETLE_COPPER
MBFIxx.bam	beetle (small, fire)	0xE210 IC_BEETLE_FIRE
MBBMxx.bam	beetle (black)	0xE220 IC_BEETLE_BLACK
MBRHxx.bam	rhinoceros beetle	0xE230 IC_BEETLE_RHINOCEROS
MGHOxx.bam	ghost	0xE300 IC_GHOST
MGH2xx.bam	ghoul	0xE310 IC_GHOUL
MGH3xx.bam	ghast	0xE320 IC_GHAST
MLI2xx.bam	lizardman (green)	0xE510 IC_LIZARDMAN2
MLI3xx.bam	lizard king	0xE520 IC_LIZARDKING
MSH1xx.bam	shade	0xEA10 IC_SHADE
MSH2xx.bam	shade (large)	0xEA20 IC_SHADE2
MWIGxx.bam	whight (gray)	0xEC00 IC_WHIGHT
MWI2xx.bam	whight (green)	0xEC10 IC_WHIGHT2
MWI3xx.bam	whight (large)	0xEC20 IC_WHIGHT3
MZ02xx.bam	zombie	0xEE00 IC_ZOMBIE
MZ03xx.bam	zombie (blue)	0xEE10 IC_ZOMBIE2

Le prime quattro lettere servono come riferimento per riconoscere l'animazione nel file ANIMATE.IDS. Le ultime due, le "XX" servono per riconoscere a quale tipo di azione fa riferimento l'animazione.

Ecco una lista di "XX" di IwD:

at1 = Attack #1
at2 = Attack #2
CA = Spell release
SP = Spell build-up
GU = Get up
SL = Sleep
TW = Twitch (dead)
WK = Walk
GH = Get Hit
SC = Stand Combat
SD = Stand Down (non-combat)
DE = DEATH!

In Baldur's Gate 2 le "XX" sono differenti, ma quelle di IwD sono comunque compatibili, quindi per aggiungere una animazione non ti resterà altro che modificare eventualmente le prime quattro lettere.

A questo punto apri Infinity Explorer e seleziona la cartella di installazione di IwD. Per fortuna tutte le animazioni di un personaggio sono raggruppate, e quindi non occorre andare a cercarle una ad una. Esporta tutti i file BAM dentro la cartella override di Bg2.

Ora apri Bg2 con Near Infinity, cerca il file ANIMATE.IDS. Qui c'è la lista di tutte le animazioni. Aggiungi quella che vuoi. Esempio:

0xE000 IC_CYCLOP

Non è necessario scrivere IC_CYCLOP, puoi utilizzare il nome che vuoi. L'importante è che tu abbia nella cartella override i file MCYCxx.BAM (che fanno riferimento a 0xE000).

Nota: una volta aggiunta l'animazione di un personaggio in bg2, dovresti anche andare a cercare i suoni di quel personaggio. La mazza di un ciclope che sbatte sulla testa di un tuo personaggio farà un po' di rumore!

CONCLUSIONE: L'elenco delle animazioni disponibili le ho reperite dal forum della teambg. Secondo lo scopritore di queste animazioni mancanti, tutte dovrebbero funzionare. Io ne ho testate una decina fino ad ora, e non ho mai trovato alcun problema.

Avete scaricato questo file da: <http://rtt.altervista.org>