

# ][~!~][ GUIDA ALL'OHMNIPT ][~!~][ (ver. 1.3 - Lady Avadir Arlovan - 1/11/2000)

Se doveste trovare una qualunque parte di questa guida incomprensibile o incompleta, Vi prego di inviare un'email all'indirizzo [lupoverde@tin.it](mailto:lupoverde@tin.it) e di segnalarmi il problema.

## PRIMA PARTE: AVVIO E MENU

### SCARICARE E ATTIVARE L'OHMNIPT

Per scaricare lo script andare alla pagina:

<http://www.geocities.com/ohmnibus/Camelot/index.html>

Una volta scaricato l'Ohmnipt, per caricarlo sul mIRC è necessario fare [alt]+[R] per aprire la finestra "remote". A quel punto cliccare sul menu della finestra "File"/"Load" e quindi caricare i files Ohmnipt1, Ohmnipt2 e Ohmnipt3.

Una volta caricato, lo script diverrà attivo.

### I MENU DELLO SCRIPT

Per caricare o fare un nuovo personaggio (e quindi rendere l'Ohmnipt effettivamente funzionante), è necessario cliccare col tasto destro del mouse su una finestra. Apparirà un menu, nel quale saranno presenti le nostre opzioni di scelta.

### MENU G-IR<sup>2</sup>-C

Accesso: Menù principale; Popup della Finestra

È il più semplice dei menù, e consente di caricare/salvare i dati del personaggio.

Ricordatevi che se caricate dei dati andrete a sovrascrivere quelli in memoria, e che quando salverete dei dati su un file esistente lo sovrascriverete.

RICORDATEVI di salvare il personaggio prima di uscire dal mIRC, se sono state effettuate delle modifiche.

Il comando di cui parleremo è il "G-IR<sup>2</sup>-C File".

#### - G-IR<sup>2</sup>-C File

In questo sottomenu troveremo 6 opzioni diverse:

- . Carica Personaggio
- . Salva Personaggio
- . Salva Personaggio come
- . Ricarica Personaggio
- . Scarica personaggio
- . A proposito di me

Mi sembrano tutti abbastanza intuitivi come comandi, tranne l'ultimo che non è altro che una pura e semplice autocelebrazione dell'ideatore dello script (Ohmnibus), che in un attimo di delirio di onnipotenza ha voluto metterla ^\_^

### MENU SCHEDA

Accesso: Popup della Finestra

Da qui potete controllare facilmente il personaggio. Potete effettuare agevolmente Test su Abilità o Caratteristiche semplicemente selezionando la voce relativa.

Da questo menù potete inoltre reimpostare nome e/o archetipo del personaggio, dato che sono solo indicativi e non influiscono sui Test.

Da qui potete inoltre accedere all'equipaggiamento. Potete impostare l'equipaggiamento indossato/impugnato. Ricordate che ai fini del combattimento, l'oggetto sulla MANO PREDOMINANTE viene utilizzato per attaccare, e per difendersi è necessario impugnare uno scudo. Se il personaggio non impugna un oggetto identificato come arma, attaccherà utilizzando i pugni, mentre se non impugna uno scudo si difenderà tentando di schivare gli attacchi.

Sotto al G-IR<sup>2</sup>-C File, c'è uno spazio riservato ai dati e alle statistiche del pg. In ordine dal più alto al più basso sono:

- **Nome del pg**
- **Razza**
- **Ruolo**
- **Punti Ferita e Punti Mana (PF e PM)**
- **Onore**
- **Altro**

(Per PF, PM ed Onore vedi più avanti)

#### - **ALTRO**

In questo sottomenu troviamo alcune altre caratteristiche del pg:

- . sesso
- . mano predominante
- . protezione  
(in alcuni casi il pg può avere una protezione di base, x es. la pelle di un drago è più resistente di quella umana...)
- . CdB (Classe di Bersaglio)
- . Monete

Sempre scendendo, sotto troviamo l'**INIZIATIVA**, che decide la priorità di attacco fra i pg che si stanno combattendo: chi ottiene un'iniziativa minore è svantaggiato, e quindi deve attaccare per primo. Così chi ottiene l'iniziativa più alta può decidere se parare o schivare il colpo.

Dopo l'iniziativa abbiamo due menu di test:

- Test su Caratteristica
- Test su Abilità

Il menu **TEST SU CARATTERISTICA** ha 4 sottomenu:

- . Forza (Testa la forza del pg)
- . Costituzione (Testa la costituzione del pg)
- . Destrezza (Testa l'agilità del pg. Un pg particolarmente agile può facilmente schivare i colpi dei nemici)
- . Mana (Testa il mana del pg, per compiere magie)

Il menu **TEST SU ABILITA'** ha 15 sottomenu:

- . Armi Medie (Testa l'abilità del pg ad usare armi medie)
- . Armi Pesanti
- . Lavorare il Metallo (Testa l'abilità e la velocità del pg nel lavorare il metallo)
- . Usare Scudo (Testa l'abilità del pg nell'uso dello scudo)
- . Resistenza Fisica (Testa la resistenza agli sforzi)
- . Acrobazia (Testa l'abilità di compiere salti e acrobazie)
- . Armi a Distanza
- . Armi Leggere
- . Manufatti (Testa l'abilità e la velocità nel creare manufatti)
- . Sotterfugio (Testa l'abilità nel creare trappole e nascondigli)
- . Arte Magica
- . Individuare (Testa l'abilità del pg nell'individuare fonti di magia, creature magiche e trappole)
- . Interpretazione dei Segni
- . Resistenza Mentale (Testa l'abilità nel resistere alle magie e ai condizionamenti mentali dell'avversario)

Scendendo ancora, si trova la zona dedicata all'oggettistica del pg.

- **Mano Destra**
- **Mano Sinistra**
- **Addosso**

Ancora sotto c'è il menu **VISUALIZZA**, da dove possiamo controllare e visualizzare immediatamente tutte le caratteristiche e le abilità.

## MENU REMOTO

Accesso: Popup della lista dei Nick

Questo è il più complicato dei menù, dato che contiene numerose opzioni.

- **Invia Comando** (sezione relativa al Master, che permette di richiedere informazioni o inviare comandi ad un altro giocatore.)
- **Imposta Come** (permette di attribuire un "livello di interazione" ai presenti. Chi viene impostato come **Spettatore** (o chi NON viene impostato) non potrà interagire tramite comandi remoti: non potrà attaccare, non potrà commerciare, non potrà inviare comandi remoti, ecc.  
Chi viene impostato come **Giocatore**, potrà attaccare o commerciare tramite i comandi remoti.  
Chi viene impostato come **Master** oltre ad attaccare e commerciare, potrà inviare comandi in remoto, il che permette di utilizzare TUTTI i comandi manuali su un altro personaggio.
- **Vendi Oggetto**: Permette di vendere uno degli oggetti nello zaino. Il venditore fa l'offerta al potenziale acquirente. Se l'acquirente non ha abbastanza denari o se non ha spazio nell'inventario, la compravendita si chiude. In caso contrario si apre una finestra che chiede di confermare o declinare l'acquisto. Se l'acquirente accetta, il negoziato viene terminato normalmente: l'acquirente paga e riceve l'oggetto, mentre il venditore ottiene i soldi e perde l'oggetto, e tutti sono più contenti di prima. Se l'acquirente rifiuta l'offerta non succede niente e sono tutti contenti come prima.
- **Combattimento**: Questa opzione permette di attaccare un avversario.  
Se il personaggio è ambidestro, potrà attaccare con 2 armi contemporaneamente. In questo caso il suo attacco viene penalizzato di 25.

## SECONDA PARTE: I COMANDI

Non tutte le opzioni possibili dell'Ohmnipt possono essere modificate tramite menu. Per questo inserisco nella seconda parte di questa guida la lista completa di tutti i comandi disponibili.

### COMANDI PERSONAGGIO (/char)

I comandi possono avere i parametri:

**set** (per settare le opzioni)

**view** (per vedere lo stato delle opzioni)

**on/off** (per attivare o disattivare alcune opzioni, come l'onore)

### NEI COMANDI SEGUENTI HO MESSO DI DEFAULT IL PARAMETRO SET, CHE VA OVVIAMENTE CAMBIATO PER VEDERE LE CARATTERISTICHE O PER ATTIVARLE/DISATTIVARLE

Nome pg: /char name set xx

Tipo pg: /char type set xx

Razza pg: /char race set xx

Sesso pg: /char sex set xx

Mano Predominante: /char rightness set xx

Punti Ferita (PF): /char pf set xx (I PF massimi sono pari alla costituzione)

Punti Mana (PM): /char pm set xx

Onore: /char honor set xx

Monete: /char coins set xx

CdB: /char cdb set xx (normalmente dovrebbe essere pari a 5 volte tanto la Destrezza)

Protezione: /char armor set xx  
Salvare il pg: /char save  
Caricare il pg: /char load  
Scaricare il pg: /char unload

### **COMANDI CARATTERISTICHE (/stat)**

Anche qui il comando di default da me inserito è SET.

Altri parametri:

**view**

**setmod** (permette di cambiare il bonus di una caratteristica)

**check** (permette di effettuare un test sulla caratteristica specificata)

E' possibile aggiungere il comando "**all**", per agire su tutte le caratteristiche contemporaneamente.

Forza (FOR): /stat for set xx  
Costituzione (COS): /stat cos set xx  
Destrezza (DES): /stat des set xx  
Mana (MAN): /stat man set xx

### **COMANDI ABILITA' (/skill)**

Parametri possibili oltre a SET:

**view**

**setmod**

**check**

Armi Medie: /skill medie set xx  
Armi Pesanti: /skill pesanti set xx  
Lavorare il Metallo: /skill metalli set xx  
Usare Scudo: /skill scudo set xx  
Resistenza Fisica: /skill resfisica set xx  
Acrobazia: /skill acrobazia set xx  
Armi a Distanza: /skill distanza set xx  
Armi Leggere: /skill leggere set xx  
Manufatti: /skill manufatti set xx  
Musica/Canto: /skill musica set xx  
Arte Magica: /skill magia set xx  
Individuare: /skill individuare set xx  
Interpretazione dei Segni: /skill segni set xx  
Resistenza Mentale: /skill resmentale set xx

Questi i parametri da inserire per agire su più abilità insieme:

**for**: Armi Pesanti, Armi Medie, Lavorare Metalli, Usare Scudo.

**cos**: Resistenza Fisica.

**des**: Armi Leggere, Armi a Distanza, manufatti, Musica/Canto, Acrobazia.

**man**: Arte Magica, Interpretazione dei Segni, Individuare, Resistenza Mentale.

**(es: /skill for set 15 - Agisce su tutte le abilità legate alla Forza, e le porta a 15)**

**all**: per agire su tutte **(es: /skill all set 15 - Porta tutte le abilità a 15)**

### **COMANDI EQUIPAGGIAMENTO (/item)**

**(/item locazione azione identificatore valore)**

Parametri disponibili per **LOCAZIONE**:

**destra** (per agire sull'oggetto nella mano destra)

**sinistra** (per agire sull'oggetto nella mano sinistra)

**addosso** (per agire sull'oggetto che si sta indossando)

**tascax** (X è un numero compreso fra 0 e 9. Serve per agire sull'oggetto presente nella tasca prescelta)

**all** (utilizzabile solo con view, permette di visualizzare l'inventario)

Parametri disponibili per **AZIONE**:

**view**

**set** (permette di cambiare il parametro dell'oggetto specificato in identificatore. Se identificatore è **all**, è possibile inserire tutti i dati di un oggetto in una volta sola. In questo caso i dati devono essere inseriti in quest'ordine: **test, bonus, pot, type, name**)

**swap** (per scambiare tra loro due oggetti)

(es: **/item tasca1 swap item tasca2** scambia fra loro gli oggetti delle tasche 1 e 2)

**drop** (per gettare via un oggetto)

(es: **/item tasca1 drop** elimina l'oggetto presente nella tasca1)

Parametri disponibili per **IDENTIFICATORE**:

**name** (per cambiare il nome dell'oggetto)

**type** (per cambiare il tipo di oggetto. I tipi supportati sono: **heavy, middle, light, range, shield, armor, empty**)

**pot** (per modificare la potenza dell'oggetto. Per le armi è il danno massimo, per le armature la protezione massima)

**bonus** (il bonus speciale delle armi, che viene aggiunto al danno inflitto)

**test**

**all** (utilizzabile solo con view)

## ESEMPIO DI AGGIUNTA DI OGGETTISTICA

Appena creato un nuovo pg, se si guarda nei menu Mano Destra, Mano Sinistra e Addosso, si trovano solo tasche vuote.

Dunque come riempire queste tasche?

Per aggiungere o togliere armi, bisogna fare richiesta a un Master, oppure auto-settarsi Master e inserire nella riga di comando:

**/item tascax set all modifica bonus potenza tipo nome**

(esempio: **/item tasca0 set all 4 3 6 middle Black Flame Sword**, inserisce nella tasca n°0 una spada media di nome Black Flame Sword, che ha potenza 6, bonus 3 e modifica 4.)

## COMANDI EXTRA

**(/dice)**

**Sintassi: /dice facce | dadi facce**

Serve a lanciare i dadi.

Può essere utilizzato con uno o due parametri. Se il parametro è uno solo, rappresenta le facce del dado da lanciare. Se i parametri sono due, il primo indica il numero di dadi da lanciare, il secondo le facce dei dadi.

**(/attack)**

**Sintassi: /attack nick**

Serve per iniziare un azione di attacco.

**(/item.use SELL)**

**Sintassi: /item.use SELL locazione nick**

Serve per iniziare un azione di compravendita. SELL è un valore fisso. Locazione è una locazione, come descritto nel comando /item.

**(/rcmd)**

**Sintassi: /rcmd nick comando**

Indispensabile ai Master, permette di inviare comandi in remoto. nick è il nome di un utente, mentre comando è uno qualsiasi dei comandi /char, /stat, /skill e /item. I comandi possono essere utilizzati esattamente come descritti in questa sezione.

**Esempio:** **/rcmd manfred item tasca9 set all 10 3 6 middle Spada Lucente**

Questo comando crea nella Tasca 9 dello zaino di Manfred un arma chiamata "Spada Lucente" che infligge 1d6+3 danni e fornisce un +10 ai Test su Armi Medie.