Gothic 2 DNDR – Angepasst

Changelog V1.2

Ich bin großer Gothic ½ Fan und habe beide Titel zahllose male durchgespielt. Ein paar Sachen bei G2 waren für mich aber immer verbesserungswürdig: Zum einen hat mich genervt, dass plötzlich alle mit high-tier Drachenrüstungen rumliefen obwohl nur der Held an die Schuppen kommt. Des Weiteren wurden die Zauber meiner Meinung nach nie anständig von Gothic 2 Classic zu Gothic 2 DndR hochskaliert und waren teilweise träge zu wirken. Außerdem sollten die selbstgeschmiedeten Erz-Schwerter den Waffenrooster anführen und die Rüstungen je nach Gilde etwas unterschiedlicher sein, wie ich finde. Ich fing dann an diese Dinge meinem Geschmack nach anzupassen, deshalb der Modname „Angepasst“ und nicht irgendwie *Rebalanced*.

Es wurde trotzdem darauf geachtet, dass alles Lore-gemäß und soweit wie möglich gebalanced blieb. Das Vanilla-Spielgefühl soll erhalten bleiben, im gewissen Maße sogar weniger gestört werden durch diese Mod. Anregungen gerne im Thread. Grüße Beorn 333

https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1490646-Release-Gothic-2-DNdR-Angepasst

Download:

https://www.worldofgothic.de/dl/download_544.htm

Generelles:

- Gildenausrüstung im Allgemeinen unterschiedlicher gemacht:
- Der Drachenjäger hat Zugriff auf die besten Waffen im Spiel und seine Rüstung hat den größten Schutz vor Waffen.
- Der Paladin kann auf geringfügig schwächere Waffen zugreifen, seine Rüstung bietet etwas weniger Schutz vor Waffen und Drachenfeuer als die des Drachenjägers dafür etwas mehr vor Magie. Außerdem kann er Runenmagie lernen, die etwas verbessert wurde. Vor allem die Heilungszauber sind sehr komfortabel.
- Der Magier hat die schwächste Rüstung im Spiel, was Abwehr von Waffen angeht, aber den deutlich höchsten Schutz gegen Magie. Details im Rüstungs-Absatz.
- Der Rooster der Waffen ist so angepasst, dass die Gildenwaffen die Stärksten darstellen (Je nach Gattung). Details im Waffen-Absatz.
- Lernpunktekosten für Stärke, Geschick und Mana bleiben von Boni (Tränken, Pflanzen, Steintafeln, Skript Boni wie von Eorl) unangetastet.
- Die Grenze, bei der sich die Lernpunktkosten für Mana erhöhen hat sich von 30 auf 50 erhöht.

- Zauber wurden überarbeitet und benötigen fast immer weniger Mana, machen mehr Schaden und sind vereinzelt sogar schneller. Details im Magie-Absatz.
- Verwandlungszauber kosten mehr Mana, besonders der des Drachensnappers.

Kosmetisches:

- Gorn trägt das ganze Spiel über seine Schwere Söldnerrüstung. Im Gegenzug kriegt er einen Schutzring, einen HP-Ring und einen Schutzgürtel spendiert. Außerdem ist seine Zweihandfertigkeit bei 80 jetzt.
- Gorn gibt dem Helden jetzt eine Schwere Söldnerrüstung, wenn man ihm zum ersten Mal als Söldner im Minental begegnet.
- Kein Drachenjäger trägt jetzt eine Mittlere oder Schwere Drachenrüstung mehr, da ja nur der Held an die Drachenschuppen kommt.
- Der Mesh und die Textur des Paladin-exklusiven Erzzweihänders wurden geändert. Diese entsprechen jetzt denen der Einhand-Erzklinge, angepasst für die Größe eines Zweihänders, mehr dazu bei „Extras“.

Waffen:

- Reichweiten der Einhandwaffen wurden um den Wert 20 gekürzt oder auf 70 beschränkt (Nur geringe Auswirkungen im Spiel, aber es ging mir darum Unterschiede zu den Zweihändern spürbar zu machen. Eventuell gibt’s hierzu irgendwann Updates.)

Einhand-Waffen: (Vanilla Schaden -> Angepasst Schaden | Stärkeanforderung)

- Innos Zorn 140 -> 150 | 120
- Gesegnete Erzklinge 120 -> 130 |100
- Meisterdegen 120 -> 70 | 60 (Geschick)
- Erz Langschwert 60 -> 70 | 40
- Rapier 100 -> 60 | 50
- Betty 130 -> 90 | 100 (Geschick)

Zweihand-Waffen:

- Heiliger Vollstrecker 160 -> 180 | 160
- Ordensschwert 140 -> 160 | 140
- Großer Erz Drachentöter 180 -> 200 | 160
- Drachenschneide 190 -> 165 | 150
- Berserkeraxt 200 -> 175 | 160
- Schwere Erz Schlachtklinge 160 -> 170 | 140
- Sturmbringer 150 -> 155 | 145
- Schwerer Erz Zweihänder 120 -> 130 | 100
- Erz Zweihänder 80 -> 90 | 70

Armbrüste:

- Drachenjägerarmbrust 180 -> 160 | 140
- Schwere Armbrust 150 -> 140 | 120

Bögen:

- Drachenbogen 160 -> 180 | 170
- Kriegsbogen 150 -> 155 | 150

Zauber:

Zauber	**Schaden**		**Manakosten**		**Info**
	Vanilla	**Angepasst**	**Vanilla**	**Angepasst**	**Angepasst**
Magier Runen:					
Blitz	30	30	15	2	
Windfaust	50	30	80	16	Zeit pro Mana:120
Wasserfaust	125	180	25	18	
Sturm	250	220	100	60	

Großer Feuersturm	75	140	200	112	Zeit pro Mana: 29
Heiliges Geschoss	300	375	60	35	
Todeswelle	500	1000	150	160	
Blitzschlag	150	160	30	16	Schockzeit 2s -> 4s
Feuerball	75	60	15	8	
Eiswelle	60	60	120	70	Lernpunktkosten für Rune 20 -> 15
Eislanze	100	120	20	14	
Eisblock	60	60	40	30	Zeit des Einfrierens nicht geändert
Eispfeil	40	60	10	4	Lernpunktkosten für Rune 5 -> 3
Geysir	150	140	75	15	
Skelett Beschwören					Lernpunktkosten für Rune 10 -> 5
Feuersturm	100	120	25	17	
Feuerregen	500	500	160	140	
Feuerpfeil	25	35	5	3	
Angst			50	30	
Beliars Zorn	200	200	100	40	
Untote Zerstören	1000	1000	100	30	
Todeshauch	500	600	100	60	Damage output wird noch getestet, wohl halbiert, da in Vanilla auch halbiert
Armee der Finsterniss			150	120	
Aufgeladener Feuerball	75	150	160	72	Zeit pro Mana 30 -> 39
Kugelblitz	30	90	40	48	Zeit pro Mana 100 ->86
Wolf Beschwören			40	20	Wolf HP von 100 auf 180 erhöht
Paladin Runen:					
Böses	300	375	30	35	

Vertreiben					
Heiliger Pfeil	100	120	10	10	
Böses Vernichten	600	650	60	70	
Leichte Wunden Heilgen	200	200	10	8	
Mittlere Wunden Heilen	400	400	25	20	
Schwere Wunden heilen	800	800	50	35	

Verwandlungszauber, vorher Manakosten = 10, jetzt:

- Wolf: 15, Waran 20, Snapper 20, Warg 30, Feuerwaran 40, Lurker 15, Schattenläufer 50, Drachensnapper 70

Rüstungen: [Waffen / Feuer / Magie]

Drachenjäger: [Vanilla] -> [Angepasst]

- Schwere Drachenjägerrüstung: [150 / 100 / 50] -> [150 / 80 / 40]
- Mittlere Drachenjägerrüstung: [120 / 75 / 35] -> [130 / 60 / 30]
- Leichte Drachenjägerrüstung: [100 / 50 / 25] -> [110 / 50 / 20]

Paladin:

- Paladinrüstung: [150 / 100 / 50] -> [130 / 80 / 60]
- Ritterrüstung: [100 / 50 / 25] -> [100 / 60 / 40]

Magier:

- Schwere Feuerrobe: [100 / 50 / 50] -> [90 / 80 / 80]
- Feuermagierrobe: [40 / 20 / 20] -> [40 / 40 / 40]

Sonst:

- Crawlerplattenrüstung: [70 / 15 / 0] -> [110 / 20 / 20]

Monster:

- HP von Wölfen leicht erhöht von 60 auf 80. Stärke ebenfalls erhöht von 30 auf 40.
- Schattenläufer stärker gemacht: HP von 300 auf 450. Stärke von 150 auf 170. Magieschutz von 20 auf 30 erhöht.
- HP von Minecrawler erhöht von 120 auf 160.
- HP von Minecrawler-Warrior erhöht von 180 auf 220, außerdem heißen diese jetzt Minecrawler Krieger
- Trolle haben mehr Lebenspunkte und eine Lebensregeneration spendiert bekommen. Außerdem ist ihr Angriffsverhalten nun aggressiver. Kein Level 1 Troll-Bashing mehr. Das sind nun echte Brocken! Vor Kapitel 4 empfehle ich einen Bogen um diese Ungetüme zu machen.
- Lebenspunkte von Drachen stark erhöht (bis zu verdoppelt).

Items:

Ringe:

- Ring der Unbezwingbarkeit: Alle Werte 3 -> 5
- Ring der Unbesiegbarkeit: Alle Werte 5 -> 10
- Flammenschutzring: 3 -> 10
- Feuerring: 5 -> 20
- Ring der Geisteskraft: 3 -> 10 (Schutz vor Magie)
- Ring der Verteidigung: 5 -> 20 (Schutz vor Magie)
- Ring der Lebensenergie: 20 -> 60
- Ring der Lebendigkeit: 40 -> 100
- Ring der Erleuchtung: HP 30 -> 60
- Ring mit Schutz vor Waffen/Pfeile: 3 -> 5, bzw 5 -> 10

Amulette:

- Amulett der Erleuchtung: HP 30 -> 60

- Amulett der Geisteskraft: 10 -> 20 (Schutz vor Magie)
- Schutzamulett: Alle Werte 8 -> 10
- Auge Innos: 10 / 10 / 20 / 20 (Drachenfeuer 30 -> 20)
- Innos Göttliche Aura: 30 / 20 / 20 (Drachenfeuer / Magie 30 -> 20)

Gürtel:

- Beschützer Gürtel: 7 -> 10 (Alle Werte)
- Gürtel des Schutzes: 7 -> 10 (Waffe/Pfeil)
- Gürtel des Schutzes 2: 10 -> 15 (Waffe)

Extras:

- Fizzbans Scriptpatch eingearbeitet.
- Bartok trägt nun die Lederrüstung und einen Ring des Schutzes, um ihn als Jäger zu kennzeichnen und damit er bei der Jagd nicht gegen die paar Wölfe untergeht. Den Schattenläufer knackt er nur mit sehr viel Glück, also besser umkehren 😊.
- Wenn man bei Daron spendet, gibt dies Lebenspunkte, dies funktioniert nur noch als Paladin (bzw. Gildenloser).
- Ferros und Torlof können höhere Stärke oder Geschicklichkeit beibringen. (Ich werde in Zukunft eventuell alle Lehrer streamlinen und besser an die DNdR Attributskurve skalieren.)
- Der Stundbonus gibt jetzt 500 XP statt der mageren 100.
- Wert der Trollfelle um 100 erhöht, vom Schwarzen Troll um 250.
- Paladin Erz Zweihänder Textur und Mesh Änderung: Durch die Wellung und den vergleichsweise kleineren Mesh war mir die ursprüngliche Rohe Erzklinge etwas zu popelig. Ich habe dann einfach die Modellierung und Texturierung des Erz-Einhänders genommen und für einen Zweihänder angepasst. (Klinge länger, Griff etwas dicker und Parierstange breiter und flacher gemacht.) Hier das Ergebnis:

In Zukunft könnte man überlegen, ob man eine leicht goldene Texturierung mit einarbeitet, wenn man das Schwert von der Rohen Erzklinge zum Ordensschwert und dann zum Heiligen Vollstrecker macht.

Wer den Mesh der Rohen Erzklinge mochte, kann diesen noch beim Sturmbringer vorfinden. Der ursprüngliche Mesh des Sturmbringers wird somit grad nicht genutzt.

Issues:

- Wird die HP eines Trolles durch den Blitz der Klaue Beliars auf 0 gesetzt kann es sein, dass er noch ein wenig HP regeneriert. (Da gibt es so ein Vanilla G2 Bug, dass die Animationen noch ausführen, obwohl die Monster durch den Blitz eigentlich sterben sollten. Kann man bei Orks gut beobachten. Man kriegt die XP schon gutgeschrieben, aber der Troll ist durch diesen Umstand nicht ganz tot und brauch dann noch ein oder zwei Hiebe um auf 0 HP zu kommen.
- Beim Aufladen des Kugelblitzes gibt es keinen entsprechenden Soundeffekt (beim Abfeuern schon). Bin grad nicht sicher ob es nicht schon so in der Vanilla Version war.