

ATARIAR → EDITION ←

Vers. 1.5

18. Mai 2020

Die neue Version! Gothic 2: Atariar Edition 1.5

Was gibt es Neues in der Atariar Edition 1.5?

Das Update beinhaltet neue Features, Content, BugFixes und vieles mehr – sie sind sogar über doppelt so umfangreich, wie das Update im Vergleich von Version 1.3 auf 1.4 ausgefallen ist. An dieser Stelle sollen nur ein paar Highlights erwähnt werden, damit auch nicht zu viel verraten wird.

Ausschnitt der wichtigsten Highlights

- **Erlebe ein neues Abenteuer als Quest** mit Lord Hagen und seiner Truppe gegen Ende der Gothic 2 Geschichte – „Der Aufbruch ins Minental“
- **Komplett neues Magiesystem** – ein Gothic-Lore stimmiges Konzept wird in Gothic 2 DNDR umgesetzt – Lerne bei deinen Freunden, bei den Magiern Zauber der verschiedenen Richtungen: Innos, Adanos, Beliar und eine Unterform die abgespaltene Schläfermagie, Monstermagier beherrschen die alte Magie
- **Kampf mit Fackel in der Hand** (für 1H und Magier)
- **„Kann ich da mal vorbei?“** – das kommt dem ein oder anderen bekannt vor – jetzt auch für einige NSC in Gothic 2!
- **Neues Goldmanagement-System:** Training kostet Gold, damit das Goldmanagement noch etwas spannender wird
- **Schwierigkeitsgrad-Optionen** zu Beginn des Spiels: ein paar neue komfortable Konfigurationsmöglichkeiten erhaltet ihr beim Spiel-Beginn – Achtung: es gibt nun auch noch einen vierten und schwierigsten Modus, den Guru-Modus; Blockschaden könnt ihr jetzt auch für jeden Schwierigkeitsgrad wählen (nur beim Spielneustart)
- **Schmieden mal richtig** – es gibt jetzt was zu tun: Erhitzen, Schmieden, Abkühlen und Schleifen sollen ein bisschen mehr Feeling aufkommen lassen
- **Die alte Burg aus Gothic 1** ist rekonstruiert
- **Tiere zähmen** – einige Tiere können jetzt gezähmt werden (zumindest für ein paar Minuten – aus Balancing-Gründen hust*) – Werft dazu aus eurem Inventar ein rohes Fleisch in der Nähe von Wölfen, Molerats, Scavengarn und Co. heraus, um sie anzulocken – aber Achtung: nicht immer werdet ihr Erfolg haben - das Zähmen ist eine Kunst für sich
- **Neue Waffen, Rüstungen und Roben (für den Gildenlosen)** – dabei sind auch neue Magierstäbe und normale Stabwaffen #Hellebarde – aber die ein oder andere neue Rüstung dürfte euch auch bekannt vorkommen (vielleicht ist ja nicht nur für den Gildenlosen eine besondere Rüstung dabei)
- **Neues Schadensformeln und Balancing-Aspekte**

- **Geheimnisse und Secrets** (was auch immer das sein soll – findet es heraus!)
- **Freies Zielen:** Bitte nutzt ab der Version 1.5 den „Freies-Zielen“ Patch von Mud-Freak, damit ihr immer „up-to-date“ seid

Copyright(c) Atariar / Ayaeng