

Enhanced Edition

# GOthic 3





1	Ab jetzt mehr als eine Spielvariante .....	3
2	Alternatives Balancing ("AB") .....	4
2.1	Ein- und Ausschalten des Alternativen Balancings .....	4
2.2	Überarbeitung von Fähigkeiten und Zaubern .....	5
2.2.1	Kampftalente .....	5
2.2.2	Jagdtalente .....	6
2.2.3	Magietalente .....	6
2.2.4	Schmiedetalente .....	7
2.2.5	Diebestalente .....	7
2.2.6	Alchemietalente .....	8
2.2.7	Sonstige Talente .....	8
2.2.8	Magie der Herrschaft .....	9
2.2.9	Wandlungsmagie .....	9
2.2.10	Beschwörungsmagie .....	10
2.3	Überarbeitung von Waffen, Rüstungen usw. ....	10
2.3.1	Schwerter .....	10
2.3.2	Große Waffen .....	11
2.3.3	Stäbe .....	11
2.3.4	Bögen .....	12
2.3.5	Armbrüste .....	12
2.3.6	Pfeile und Bolzen .....	12
2.3.7	Rüstungen .....	13
2.3.8	Schilder .....	14
2.3.9	Helme .....	14
2.3.10	Permanente Tränke .....	14
2.3.11	Artefakte .....	14
2.4	Weitere Änderungen .....	14

3	Neue Nahkampf-KI .....	16
3.1	Ein- und Ausschalten der Alternativen KI .....	16
3.2	Features .....	16
3.2.1	Blocksystem .....	17
3.2.2	"Raserei" bei Tieren .....	17
3.2.3	Variable Schwierigkeit .....	17
4	Mit Alternativem Balancing oder Alternativer KI .....	18
5	Erläuterungen zu weiteren Änderungen .....	18
5.1	Installation .....	18
5.2	Neue Menüeinträge .....	18
5.3	Sound .....	19
5.4	Grafik .....	19
5.5	Dialoge .....	19
5.6	Quests .....	19
5.7	Gegenstände .....	20
5.8	NPCs .....	20
5.9	Balancing-Themen .....	21



# Willkommen zum Community Patch 1.70

Der Patch wirft sicher einige Fragen auf - hier findet ihr die wichtigsten Antworten.

Bevor ihr euch über einige Dinge wundert oder sogar ärgert, lohnt es sich, dieses Handbuch zu lesen - oder zumindest zu überfliegen.

## 1 Ab jetzt mehr als eine Spielvariante

In den Gothic-3-Foren (JoWood und World of Gothic) war gelegentlich zu lesen, dass das Spiel zu unausgewogen ist. Bemängelt wurde beispielsweise,

- dass man beim Kämpfen keine Strategie benötigt, sondern schon mit monotonem Drücken einer Maustaste erfolgreich sein kann,
- dass die Werte der Waffen nicht gut aufeinander abgestimmt sind (das gleiche gilt für Rüstungen und einige andere Gegenstände),
- dass alleine das Lesen von Buchständern ausreicht, um alle benötigten Alchemie-Punkte zu sammeln,
- dass es beim Erlernen von Fähigkeiten und Zaubern kaum Herausforderungen gibt, so dass der Held am Ende mit Leichtigkeit alles beherrscht,
- dass einige Fähigkeiten, z.B. die Regenerationen, zu mächtig sind ...und so weiter

Bei allen diesen Dingen ist natürlich der eigene Geschmack ausschlaggebend. Was der eine für zu einfach oder langweilig hält, findet der andere gerade gut. Und es gibt auch durchaus Spieler, denen Gothic 3 zu schwierig ist.

Da es hierbei also kein objektives "richtig" oder "falsch" gibt und die angesprochenen Themen teilweise sehr grundlegend sind, haben wir uns entschieden, das "normale" Gothic 3 in Bezug auf das Balancing möglichst so zu lassen, wie es bisher war. Dort haben wir nur dann etwas am Balancing geändert, wenn es sich um einen offensichtlichen Fehler handelte.

Aber diejenigen, die Gothic 3 bisher zu einfach fanden, sollten auch nicht zu kurz kommen. Dafür haben wir zwei neue Auswahlmöglichkeiten eingebaut, über die wir in den Kapiteln zwei bis vier Genauerer erzählen:

**a) "Alternatives Balancing" ("AB")**

**b) neues Nahkampf-Verhalten ("Alternative KI")** von Menschen, Orks, Tieren und Monstern.

Hinter jedem der beiden Begriffe steckt ein ganzes Bündel an Änderungen. Beide "Feature-Pakete" lassen sich unabhängig voneinander ein- und ausschalten.

Es handelt sich hierbei ausdrücklich nur um ein Angebot! Und zwar um ein Konzept von vielen denkbaren. Wer unseren Geschmack nicht teilt und die Möglichkeiten nicht nutzen möchte, kann weiterhin wie bisher spielen und die beiden Features einfach ausgeschaltet lassen.

Alle anderen Fixes und Änderungen sind von diesen Einstellungen unabhängig!



Ob man mit oder ohne "Alternatives Balancing" spielen möchte, ist eine grundlegende Entscheidung, die man vor dem Starten eines neuen Spiels treffen muss. Es ist nicht möglich, sich in einem laufenden Spiel umzuentcheiden!

Die Spielstände mit alternativem Balancing sind strikt von denjenigen ohne AB getrennt, da eine Vermischung zu Fehlern führen würde.

Das neue Nahkampf-Verhalten hingegen kann einfach während eines laufenden Spiels geändert werden.

Eine komplette Aufstellung darüber, welche Punkte durch das Alternative Balancing und welche durch die Alternative KI geändert werden, findet ihr im Changelog. Im Folgenden haben wir aber einige Themen zusammengestellt, die wir näher erläutern möchten.

Lest es euch in Ruhe durch, probiert es bei Interesse aus, und entscheidet euch dann für eine Spielvariante - nur ihr selbst wisst, ob das Spiel mit Alternativem Balancing und/oder Alternativer KI etwas für euch ist oder nicht.

Noch ein Hinweis zum Balancing und zur Alternativen KI:  
Wenn ihr Gothic 3 bisher mit dem Schwierigkeitsgrad "leicht" oder "mittel" gespielt habt, solltet ihr es nun ebenfalls so handhaben. Wem das zu einfach war, und wer es daher "schwer" mochte, der sollte dennoch mit "mittel" beginnen, um sich erst einmal mit dem neuen Spielgefühl auseinanderzusetzen. Danach kann man sich immer noch auf "schwer" vergnügen (oder verzweifeln). Denn jetzt verdient der Modus seinen Namen!

## 2 Alternatives Balancing ("AB")

Bisher konnte der Held meist alle Fähigkeiten lernen und irgendwann auch alle Waffen tragen. Einigen Spielern hat es gefallen, nahezu allmächtig zu werden - andere bevorzugten die klassische Spezialisierung in Rollenspielen: Einmal Magier, immer Magier. Und zwar mit Stab und nicht mit Pfeil und Bogen.

### 2.1 Ein- und Ausschalten des Alternativen Balancings

Nach der Installation des Patches ist das AB erst einmal ausgeschaltet. Wer es ausprobieren möchte, muss erst einmal den entsprechenden Button im Hauptmenü anklicken:

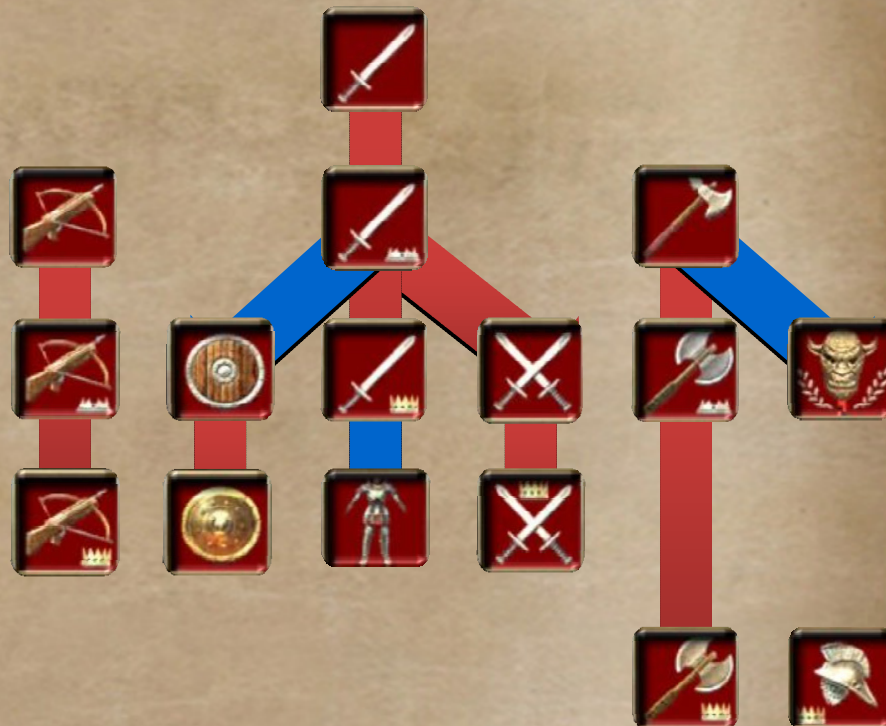




## 2.2 Überarbeitung von Fähigkeiten und Zaubern

- Angaben in **SCHWARZER** Schrift beziehen sich auf Werte des regulären Spiels, also ohne AB.
- Angaben, die bei aktiviertem AB neu oder geändert sind, sind farbig markiert - vorwiegend **BLAU**.
- Alle Preise sind Einkaufspreise, nicht Verkaufspreise des Helden!

### 2.2.1 Kampftalente



Perk-Bezeichnung	Benötigtes Talent	LP	Stärke	Geschick	Altes Wissen	Gold
Schwertkämpfer	-	-	100	-	-	-
Starker Schwertkämpfer	Schwertkämpfer	10	150	-	-	2500
Schwertmeister	Starker Schwertkämpfer	20	200	-	-	5000
Kampf mit zwei Klingen	Starker Schwertkämpfer	15	170 (150)	140 (150)	-	2500
Meister der zwei Klingen	Kampf mit zwei Klingen	25	220 (200)	190 (200)	-	5000
Orktöter	Große Waffen	15	150	-	-	2500
Große Waffen	-	10	150	-	-	1000
Große Waffen II	Große Waffen	20	200	-	-	2500
Große Waffen III	Große Waffen II	30	250	-	-	5000
Schwere Armbrust	-	5	100	-	-	1000
Armbrustschütze	Schwere Armbrust	10	150	-	-	2500
Meisterarmbrustschütze	Armbrustschütze	15	200	-	-	5000
Schildparade	Starker Schwertkämpfer	10	150 (125)	100	-	1000
Starke Schildparade	Schildparade	15	200 (150)	125	-	2500
Paladin	Schwertmeister	15	200 (150)	-	50	5000
Regeneration	-	30	300	-	-	10000 (5000)



## 2.2.2 Jagdtalente



Perk-Bezeichnung	Benötigtes Talent	LP	Geschick	Gold
Bogen	-	-	100	-
Bogenschütze	Bogen	15	150	3500 (2500)
Meisterbogenschütze	Bogenschütze	25	225 (200)	7000 (5000)
Wildjäger	-	5	125 (-)	1500 (1000)
Großwildjäger	Wildjäger	15	175 (150)	2500
Orkjäger	Großwildjäger	15	225 (200)	3500 (2500)
Lautloser Jäger	-	3	115 (150)	1000
Tierfelle nehmen	Lautloser Jäger	3	125 (120)	500 (1000)
Reptilienhäute nehmen	Lautloser Jäger	3	130	500 (1000)
Zähne, Krallen und Hörner	Lautloser Jäger	3	120 (110)	500 (1000)

## 2.2.3 Magietalente



Perk-Bezeichnung	Benötigtes Talent	LP	Altes Wissen	Gold
Stabkampf	-	3	50 (-)	1000
Stabkampf II	Stabkampf	4	100 (50)	2000 (2500)
Stabkampf III	Stabkampf II	5	150 (100)	3000 (5000)
Magische Stäbe	Stabkampf	6	60 (50)	2500
Roben verbessern	Schnelles Lernen	15	125 (100)	2500
Schnelles Lernen	-	7	50 (100)	3000 (5000)
Druide	Roben verbessern	15	150 (100)	5000
Feuermagier	Manaregeneration	30	250 (200)	7500 (5000)
Wassermagier	Manaregeneration	30	250 (200)	7500 (5000)
Schwarzmagier	Manaregeneration	30	250 (200)	7500 (5000)
Manaregeneration	Schnelles Lernen	30	200 (250)	10000 (5000)



## 2.2.4 Schmiedetalente



Perk-Bezeichnung	Benötigtes Talent	LP	Schmiede- kunst	Gold
Schmied	-	-	10 (-)	-
Erzwaffen schmieden	Schmied	5	25	2500
Waffen aus reinem Erz schmieden	Erzwaffen schmieden	10	50	5000
Schürfer	-	3	15 (-)	1000
Klinge schärfen	-	10	30 (-)	1500 (1000)
Rüstungen verbessern	Klinge schärfen	15	60 (50)	5000

## 2.2.5 Diebestalente



Perk-Bezeichnung	Benötigtes Talent	LP	Diebes- kunst	Gold
Schlösser knacken	-	-	10 (-)	-
Schlösser knacken II	Schlösser knacken	6	30	2500
Schlösser knacken III	Schlösser knacken II	8	60	5000
Einfacher Taschendiebst.	-	4	10 (-)	1000
Schwerer Taschendiebst.	Einfacher Taschendiebst.	6	40	2000 (2500)
Unmöglicher Taschend.	Schwerer Taschendiebst.	8	80	4000 (5000)
Schleichen	-	-	-	-
Feilschen	Rausreden	7	50 (70)	2500
Rausreden	-	5	25 (30)	1000
Niederschlagen	-	4	40 (50)	1000
Meucheln	Niederschlagen	8	90	4000 (5000)
Meisterdieb	Unmöglicher Taschend.	12	100	5000



## 2.2.6 Alchemietalente



Perk-Bezeichnung	Benötigtes Talent	LP	Alchemie	Gold
Heiltränke brauen	-	-	10 (-)	-
Manatränke brauen	Heiltränke brauen	3	20	1000
Tränke mit permanenter Wirkung	Verwandlungstränke brauen	8	60 (40)	4000 (2500)
Gift herstellen	-	3	35 (20)	2000 (2500)
Verwandlungstränke brauen	Manatränke brauen	5	40 (60)	2500 (5000)
Klinge vergiften	Gift herstellen	10	45 (40)	1000
Giftpfeile herstellen	Gift herstellen	8	40	1500 (1000)
Feuerpfeile herstellen	-	8	30 (20)	1500 (1000)
Sprengpfeile herstellen	Feuerpfeile herstellen	10	80 (60)	2500
Scharfe Pfeile herstellen	-	-	-	5000

## 2.2.7 Sonstige Talente



Perk-Bezeichnung	Benötigtes Talent	LP	Alchemie	Gold
Akrobatik	-	10	-	1000
Ausdauer des Wolfes	-	18	-	1500 (1000)
Resistenz gegen Kälte	-	15	-	3000 (1000)
Resistenz gegen Hitze	-	15	-	3000 (1000)
Resistenz gegen Krankheit	-	20	35 (-)	2000 (500)
Giftresistenz	-	20	35 (-)	2000 (1000)



## 2.2.8 Magie der Herrschaft



Zauber	Benötigter Zauber / Perk	LP	Altes Wissen	Manakosten	Gold	Gott
Licht	-	2	5	10	500	N
Krankheit heilen	Licht	4	15 (10)	20	1000	N
Vergiftung heilen	Licht	4	15	45 (50)	1000	N
Heilung	Krankheit heilen	10	30	60	1700	N
Fernheilung	Heilung	5	40	50 (60)	1500 (2500)	N
Flammenschwert rufen	Licht	5	45	60	2500	N
Feuerball	Schnelles Lernen	5	50	15-30	1500 (1000)	N
Böses vernichten	Licht	5	110	30-100 (50-100)	4000 (5000)	N
Flammenwelle	Feuerball	7	120 (95)	90 (75)	7500 (3500)	N
Waffensegen	Böses vernichten	15	230	100	5000 (3500)	J
Meteor	Flammenwelle	15	240	130 (90)	7500 (4500)	J
Wort der Herrschaft	Flammenschwert rufen	10	210 (250)	140 (100)	10000 (8000)	N (J)
Feuerregen	Feuermagier	25	250 (200)	300 (90)	15000 (5000)	J (N)

## 2.2.9 Wandlungsmagie



Zauber	Benötigter Zauber / Perk	LP	Altes Wissen	Manakosten	Gold	Gott
Telekinese	-	2	15 (25)	35 (50)	500 (2000)	N
Tiere rufen	-	4	20 (15)	50	1000	N
Zähmen	Tiere rufen	4	30 (35)	40	1000 (1500)	N
Eislanze	Schnelles Lernen	5	60	15-30	1500 (2000)	N
Schlaf	Telekinese	4	60 (100)	30	1500 (3000)	N
Goblin beschwören	Tiere rufen	5	65 (45)	40	2500 (2000)	N
Tiergestalt	Tiere rufen	5	75	60	2500	N
Eisexplosion	Eislanze	7	130	120	6000 (7000)	N
Eiswelle	Eislanze	10	140 (120)	135 (90)	9000 (8000)	N
Schlösser öffnen	Telekinese	10	200 (230)	180 (20)	4000 (5000)	N (J)
Golem beschwören	Goblin beschwören	15	250 (205)	110 (90)	7500	J (N)
Zeitblase	Schlaf	15	240	120 (100)	6500 (5000)	J
Hagelsturm	Wassermagier	25	250	300 (90)	15000 (4000)	J



## 2.2.10 Beschwörungsmagie



Zauber	Benötigter Zauber / Perk	LP	Altes Wissen	Manakosten	Gold	Gott
Krankheit übertragen	-	4	20	40	1000 (1500)	N
Vergiften	Krankheit übertr.	4	25	25	1000 (1500)	N
Blitzschlag	Schnelles Lernen	5	50 (30)	15-30	1500 (1000)	N
Vergessen	Krankheit übertr.	4	50 (80)	30	2000 (2500)	N
Schrecken	Krankheit übertr.	4	60	60	1500 (1800)	N
Nebel	Schrecken	5	65 (50)	50 (60)	2000 (1000)	N
Blutausch	Schrecken	5	70	50	3500 (4000)	N
Skelett beschwören	Schrecken	5	105	60	3500 (3000)	N
Nacht zu Tag	Seelenwanderung	15	175	80 (40)	4000 (3000)	J
Seelenwanderung	Nebel	7	220 (240)	70	4500 (3500)	N
Dämon beschwören	Skelett beschwören	10	220 (210)	110 (90)	9000 (7500)	N
Blitz beschwören	Blitzschlag	15	230	100 (80)	7500 (3500)	J
Armee der Finsternis	Schwarzmagier	25	275 (250)	250 (100)	15000 (10000)	J

## 2.3 Überarbeitung von Waffen, Rüstungen usw.

### 2.3.1 Schwerter

Waffe	Bonus	Schaden	Stärke	Geschick	Gold
Innos' Zorn	Paladin	180 (150)	290 (300)	-	75000
Macht der Ahnen	Schutzw. +10 (+8)	155 (135)	270	-	60000
Dämonenschwert	Res. Elemente +10	150 (135)	666	-	1
Großinquisitor	Leben +50	145 (130)	260	-	45000
Richtschwert	Klingenschutz +15	120 (110)	220	-	30000
Erz-Zweihänder	Schutzwerte +2	115 (105)	210	-	20000
Ordensschwert	Leben +10	110 (90)	180	-	10000
Zweihänder	-	75	150	-	500
Rostiger Zweihänder	-	60	120	-	60
Schwert der Ahnen	Schutzwerte +5	135 (120)	240	-	50000
Königsschwert	-	130 (150)	230	-	40000
Großschwert	Klingenschutz +10	115 (110)	220	-	30000
Meisterschwert	M. der 2 Klingen	110 (105)	- (210)	210 (-)	30000
Runenschwert	Schutzwerte +5	110 (105)	210	-	30000
Flammenschwert	Res. Feuer +10	100	120	-	30000
Inquisitor	Leben +30	100 (95)	190	-	27500
El Bastardo	Schwertmeister	95 (90)	180	-	27500
Nordmar-Schwert	-	90	170	-	20000
Paladinschwert	Leben +5	90 (80)	160	-	8000
Barbarenschwert	-	85	170	-	12000
Krummschwert	-	85	170	-	12000
Bastardschwert	-	80 (90)	180	-	16000
Eisklinge	Res. Kälte +10	80	160	-	10000
Katana	Ausdauer +15	80	-	160	8000
Assassinenschwert	-	75 (70)	140	-	1250
Langschwert	-	75	150	-	2500
Rubinklinge	Starker Schwertk.	75	150	-	8000



Waffe	Bonus	Schaden	Stärke	Geschick	Gold
Breitschwert	-	60	120	-	750
Mondsichel	-	60	120	-	5000
Degen	Ausdauer +5	60	-	120	800
Mondklinge	-	60 (80)	120	-	5000
Wenzels Schwert	-	60 (70)	160	-	8000
Orkschlächter	Orktöter	50	100	-	600
Schwert	-	45 (50)	80 (100)	-	50
Assassinenmesser	-	35 (45)	70 (90)	-	350
Rostiges Schwert	-	30	60	-	30
Knüppel	-	15	10	-	10
Magisches Flammenschwert	-	70 (60)	-	-	-

## 2.3.2 Große Waffen

Waffe	Bonus	Schaden	Stärke	Geschick	Gold
Oger-Morgenstern	-	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
Berserkerzorn	Leben +60	170 (150)	290	-	65000
Krush Pach	-	160 (150)	300	-	600
Krush Morok	-	160 (150)	300	-	700
Berserkeraxt	Leben +40	140 (135)	270	-	55000
Krush Varok	-	130 (125)	250	-	500
Barbarenstreitaxt	Orktöter	125 (120)	250	-	35000
Kriegshammer	Leben +20	125 (120)	240	-	15000
Streitaxt	Große Waffen III	105 (100)	200	-	21000
Schlachtbeil	Große Waffen II	90 (85)	170	-	10000
Bartaxt	Leben +10	85 (80)	160	-	7000
Stachelkeule	-	75	150	-	150

Waffe	Bonus	Schaden	Stärke	Geschick	Gold
Hellebarde	-	70	70	-	700
Nagelkeule	-	65	130	-	100
Krush Milok	-	60	250	-	500
Rostige Streitaxt	-	60	120	-	150
Speer	-	60	-	-	500
Sense	-	40	-	-	75
Holzfälleraxt	-	35 (50)	80 (100)	-	40
Spitzhacke	-	35 (50)	80 (100)	-	80
Schwerer Ast	-	25	50	-	1

## 2.3.3 Stäbe

Waffe	Bonus	Mana-bonus	Schaden	Altes Wissen	Gold
Stab des Todes	Manareg., Schm.	-	80 (60)	260	60000
Stab der Herrschaft	Manareg., Fm.	-	80 (60)	260	60000
Stab des Ausgleichs	Manareg., Wm.	-	80 (60)	260	60000
Schamanenstab	-	-	50	-	100
Stab der Unverwund.	Schutzwerte +40	-	45	140	53000
Stab des Schwarzm.	Energiesch. +40, Schm.	100 (50)	40	160	30000
Stab des Feuerm.	Feuersch. +40, Fm.	100 (50)	40	100	30000
Stab der Macht	Manaregeneration	-	40	150	26000
Stab des Wasserm.	Eissch. +40, Wm.	100 (50)	40	160	30000
Stab des Schutzes	Schutzwerte +30	-	35	100	27500
Stab der Natur	Leben +50 (+25), Druide	50 (25)	30	100	12000
Stab der Magie	-	75 (50)	30	100	12000
Stab der Dunkelheit	Schwarzmagier	-	25	80	15000
Stab des Feuers	Feuermagier	-	25	50	15000
Stab der Verteidig.	Schutzwerte +15	-	25	60	12500
Stab des Wassers	Wassermagier	-	25	80	15000
Stab der Zauberei	-	40 (25)	20	50	4000



Abkürzungen:

- "Schm." = Schwarzmagier
- "Fm." = Feuermagier
- "Wm." = Wassermagier

Waffe	Bonus	Schaden	Stärke	Altes Wissen	Gold
Richtstab	Klingenschutz +25	120 (85)	130 (-)	150 (-)	2000
Klingenstab	Klingenschutz +15	95 (70)	120 (140)	100 (-)	1000 (18000)
Kampfstab	Klingenschutz +10	75 (55)	110 (-)	50 (-)	180

### 2.3.4 Bögen

Waffe	Bonus	Schaden	Geschick	Gold
Dämonenbogen	-	150 (120)	290 (250)	52000
Runenbogen	Meisterbogensch.	140 (115)	270 (240)	42000
Leiser Tod	-	130 (115)	250 (230)	36000
Nimroder	-	120 (110)	230 (220)	30000
Todbringer	-	115 (105)	220 (210)	52000 (25000)
Hornbogen	-	110 (100)	210 (200)	42000 (20000)
Orkreißer	Orkjäger	105 (95)	200 (190)	21000
Kampfbogen	Bogenschütze	100 (90)	190 (180)	18000
Armeebogen	-	95 (90)	180 (170)	15000
Eichenbogen	-	90 (80)	160 (150)	12000
Waldläuferbogen	Großwildjäger	85	170 (160)	13000 (18500)
Kriegsbogen	-	80 (70)	130	5000
Wolfsreißer	Wildjäger	80 (75)	150 (140)	9500
Langbogen	-	75 (70)	140 (120)	3200
Kompositbogen	-	70 (65)	120 (110)	1600
Knochenbogen	-	60 (55)	110 (100)	800
Assassinenbogen	-	55 (50)	100 (90)	400
Jagdbogen	-	50 (45)	90 (80)	200
Bogen	-	45 (40)	80 (70)	100

### 2.3.5 Armbrüste

Hinweis: An Armbrüsten wurden keine Änderungen vorgenommen.

Waffe	Bonus	Schaden	Stärke	Gold
Krash Morra	-	200	280	60000
Kriegsarmbrust	-	190	265	45000
Schwere Armbrust	-	180	250	35000
Rhinotöter	-	170	235	25500
Nordmar-Armbrust	-	160	210	12800
Bluternte	-	150	195	6400
Söldner-Armbrust	-	140	180	3200
Sklaventod	-	130	165	1750
Kopfjägerarmbrust	-	120	150	1000
Ork-Armbrust	-	110	135	750
Armbrust	-	100	100	500

### 2.3.6 Pfeile und Bolzen

Hinweis: In diesem Fall stammen die Preise in Klammern nur aus älteren Gothic-3-Versionen. Mit CP 1.70 gelten die **blauen** Preise auch ohne AB.

Munition	Bonus	Schaden	Gold
Scharfer Pfeil	-	35 (-)	100 (-)
Sprengpfeil	Feuer	30	200 (250)
Kopfnusspfeil	Gegner umwerfen	20	60 (80)
Feuerpfeil	Feuer	10	40 (50)
Pfeil	-	0	2
Giftpfeil	Gift	0	70 (100)
Klingenbolzen	-	20	20
Bolzen	-	0	4



## 2.3.7 Rüstungen

Rüstung	Klingen	Schmetter	Geschoss	Feuer	Eis	Energ.	Bonus	Ruf	Gold
Leichte Rebellenrüstung	30 (20)	25 (20)	25 (10)	-	-	-	-	-	5000
Rebellenrüstung	40	40	40 (20)	-	-	-	-	20 (25)	20000 (30000)
Schwere Rebellenrüstung	80 (60)	80 (60)	50 (30)	-	-	-	-	40 (50)	60000 (70000)
Prunkrüstung	110 (80)	110 (80)	90 (40)	-	-	-	-	50	110000 (125000)
Paladin-Rüstung	150 (100)	150 (100)	150 (100)	-	-	-	-	60 (50)	190000 (150000)
Feuerrobe (R)	45	45	20	30 (15)	30	15	K	40 (25)	55000 (65000)
Leichte Orksöldner-Rüstung	30 (20)	25 (20)	25 (10)	-	-	-	-	-	5000
Orksöldner-Rüstung	50 (40)	50 (40)	40 (20)	-	-	-	-	25	25000 (30000)
Schwere Orksöldner-Rüstung	90 (60)	90 (60)	75 (30)	-	-	-	-	50	80000 (70000)
Orkrüstung	150 (100)	140 (100)	130 (100)	10 (25)	10 (25)	10 (25)	-	75	160000 (180000)
Leichte Assassinenrüstung	30 (20)	30 (20)	25 (15)	-	-	-	H	-	6000
Assassinenrüstung	60 (40)	60 (40)	50 (20)	- (10)	-	-	H	40 (25)	40000
Elite-Assassinenrüstung	100 (60)	100 (60)	90 (40)	20	- (20)	15 (20)	H + G	60 (50)	140000 (90000)
Leichte Nordmar-Rüstung	60 (40)	60 (40)	40 (20)	-	30	-	K	25	35000
Nordmar-Rüstung	95 (60)	95 (60)	70 (30)	-	45	-	K	50	100000 (64000)
Schwere Nordmar-Rüstung	135 (80)	130 (80)	100 (60)	-	60	-	K	60	165000 (120000)
Leichte Nomadenkleidung (R)	20	20	15 (10)	-	-	-	H	-	6000
Nomadenkleidung (R)	45 (40)	45 (40)	30 (20)	-	-	-	H	40	45000 (35000)
Schwere Nomadenkleidung (R)	60	60	40 (30)	30 (10)	-	-	H	50	85000 (80000)
Wasserrobe (R)	45	45	20	15 (30)	30 (15)	30 (15)	S	40 (25)	55000 (60000)
Waldläuferkleidung (R)	35 (30)	35 (30)	30	-	-	-	LJ	25	27000 (25000)
Druidenrobe (R)	45 (30)	45 (30)	40 (15)	20 (10)	20 (10)	20 (10)	-	40 (25)	50000 (20000)
Bauernkleidung (R)	10 (5)	10 (5)	-	-	-	-	-	-	450 (300)
Lederkluft (R)	15 (10)	15 (10)	10 (5)	-	-	-	-	-	1500 (1000)
Adanos Robe (R) (300 AW)	55 (40)	55 (40)	50 (40)	40	40	40	W	-	150000

### Legende:

(R) = Rüstung zählt als Robe

H = Hitzeresistenz

G = Giftresistenz

K = Kälteresistenz

S = Schwäche-/Krankheitsresistenz

LJ = Lautloser Jäger

W = Wassermagier



### 2.3.8 Schilde

Um ein Paladinschild, Königsschild oder Runenschild anzulegen, benötigt man die Fähigkeit "Starke Schildparade", bei den anderen Schilden nur die Grundfähigkeit "Schildparade". Außerdem gilt:

Schild	Klingen	Schmetter	Geschoss	Feuer, Eis, Energie	Stärke	Gold
Königsschild	45 (40)	45 (40)	50 (40)	-	225	20000 (21000)
Runenschild	35	35	35 (40)	15 (10)	250	22000 (20000)
Paladinschild	30	30	40 (35)	-	200	10500
Ritterschild	25	25	35	-	175	8500
Schädelschild	20	20	25	-	165	4500
Rundschild	15	15	25 (20)	-	160	3000
Lederschild	5	5	10	-	150	800
Holzschild	5	5	8	-	-	500
Zerbrochener Holzschild	3	3	4	-	-	500

### 2.3.9 Helme

Helm	Klingen	Schmetter	Geschoss	Feuer, Eis, Energie	Altes Wissen	Gold
Adanos Krone	35 (40)	35 (40)	35 (40)	-	250	10000
Ejnars Helm	25 (15)	25 (15)	-	-	-	5500
Hörnerhelm	25 (16)	-	-	-	-	4000 (6000)
Helm des 1. Paladins	15 (10)	- (10)	15 (-)	10	-	2000
Krone von Myrtana	15 (10)	-	-	-	-	3000
Leichter Hörnerhelm	15 (14)	10 (-)	-	-	-	2000 (3000)

### 2.3.10 Permanente Tränke

Permanenter Trank	Attributerhöhung um...	Gold
Geschicklichkeit	3 (2)	800
Stärke	3 (2)	800
Leben	8 (4)	800 (600)
Mana	8 (4)	800 (600)
Ausdauer	8 (4)	800 (500)

### 2.3.11 Artefakte

Artefakt	Zuwachs an altem Wissen	Gold
Steintafel	3 (5)	500 (75)
Verwitterte Steintafel	6 (10)	1000 (150)
Aidans Buch	12 (20)	1000

## 2.4 Weitere Änderungen

Die folgenden Beispiele für weitere Änderungen bei aktiviertem AB sind nicht vollständig!

- "Für einen Zuwachs an Stärke, Jagdgeschick und Altem Wissen muss man doppelt soviel Gold und Lernpunkte investieren, wenn man bereits einen Wert von 250 oder mehr Punkten hat": Dies ist eine von mehreren Maßnahmen, um Gold und Lernpunkte "wertvoller" zu machen. Und in diesem Fall direkt auch Pflanzen und Tränke, die diese Attribute dauerhaft erhöhen.



- "(Nahezu alle) Aufträge, bei denen man jemanden töten muss, werden abgebrochen bzw. lassen sich nicht mehr erfolgreich beenden, wenn der Auftraggeber stirbt": Diese Änderung führt dazu, dass der Held nicht mehr jeden NPC, den er trifft, einfach töten kann, ohne dadurch Nachteile zu erleiden. Wenn man nun beispielsweise Gunock umbringt, bevor Gunocks Auftrag "Töte Torn" abgeschlossen ist, wird man diese Quest anschließend nicht mehr lösen können. Man erhält also beim späteren Töten von Torn nicht mehr die Erfahrungspunkte für den Auftrag.

Die Änderung bezieht sich nur auf insgesamt 35 Aufträge, in denen ein Quest-Abbruch logisch begründbar und technisch möglich war.

- "Das Talent 'Akrobatik' macht den Helden bei Stürzen nicht mehr unsterblich": In dieser Beziehung hat sich Gothic 3 selbst widersprochen. In der Beschreibung des Talent es steht, dass der Held durch einen Sturz nicht sterben kann, aber die Lehrer warnen den Helden ausdrücklich, dass ihn diese Fähigkeit *nicht* unsterblich macht. Im Alternativen Balancing haben wir uns in diesem Fall für mehr Realismus entschieden.
- "Die Zauber Hagelsturm, Feuerregen und Zeitblase wirken nicht mehr um den Helden herum, sondern um das anvisierte Ziel": Die Wirkungsweise dieser Zauber wurde aus praktischen Gründen geändert. Das Sprechen der Zaubersprüche dauert so lange, dass angreifende Gegner den Helden meist schon verletzt, bevor die Beschwörung abgeschlossen war.
- "Neue Schadens- und Rüstungsschutz-Berechnung, wenn NPCs den Helden mit Nahkampfwaffen treffen":  
Im normalen Spiel richtet sich der Schaden, den ein NPC verursacht, einzig und allein nach der Stärke bzw. dem "Level" des NPCs. Und der Rüstungsschutz des Helden wird prozentual vom Schaden abgezogen. So konnte der Held einen Schutz von bis zu 90% erreichen.

Das gilt aber für den Angriff eines Scavengers genauso wie für den eines Schwarzen Trolls, so dass der Held auch noch mit der besten Rüstung immer Schaden von einem Scavenger erleidet, auch wenn es sich nur um wenige Lebenspunkte handelt.

Mit aktiviertem AB orientiert sich der Schaden, den ein Mensch oder ein Ork dem Helden gegenüber verursacht, nicht nur an der Stärke des NPCs, sondern auch etwas am Schaden der Waffe, die er benutzt. Wenn jemand nur mit Fäusten angreift, ist er nun deutlich harmloser als beispielsweise mit einer Streitaxt.

Auf der anderen Seite wirkt sich die Rüstung des Helden nicht mehr prozentual aus, sondern absolut. Hat der Held eine gute Rüstung, werden ihn schwache Gegner nur noch sehr selten verletzen können. Damit der Held nicht irgendwann gegen Angriffe von schwachen Gegnern vollkommen immun wird, wird ihm ein sehr kleiner Prozentsatz dieser Attacken trotzdem ein wenig Schaden zufügen.

Nicht geändert wurden die Kämpfe von NPCs untereinander und die Angriffe des Helden sowie die Formeln für Angriffe mit Fernkampfwaffen oder Magie.

- "Bei Arenakämpfen haben die Gegner des Helden einen besseren Schutz gegen Schaden": Absicht dieser Maßnahme ist, Arenakämpfe etwas schwieriger und somit interessanter zu gestalten.
- "Wiederbewaffnung entwaffneter NPCs abgeschwächt": Wenn man einen NPC im Kampf besiegt, ihm seine Waffen und seinen Schild abnimmt und weit wegläuft, hat er bei der nächsten Begegnung normalerweise wieder genau die gleichen Waffen auf dem Rücken wie vorher. Das kann man ausnutzen, um schnell an Geld zu kommen, indem der Held beispielsweise Waldläufer immer wieder niederschlägt und ihnen die teuren Waldläufer-Bögen raubt. Um diesem Exploit des regulären Spiels entgegenzuwirken, erhalten besiegte NPCs bei aktiviertem AB nicht mehr ihre "Standard-Waffen" zurück, sondern werden nach einem teilweise zufälligen System mit



relativ einfachen Waffen ausgestattet, z.B. mit Knüppeln, rostigen Schwertern, schlichten Schilden, Bögen und Armbrüsten.

Manchmal bekommen NPCs allerdings wieder ihre Standard-Waffen. Diese Ausnahmen sind die sieben alten Freunde des Helden (Angar, Diego, Milten, Gorn, Lester, Lee und Lares), alle Begleiter des Helden und alle Gegner bei Arenakämpfen.

- "Einige besonders mächtige Waffen sind nicht mehr bei Händlern zu kaufen, da diese besonderen Gegenstände nur über Truhen oder andere Möglichkeiten erreichbar sein sollen": Bei diesen Waffen handelt es sich im einzelnen um: "Stab des Wassermagiers", "Stab des Schutzes", "El Bastardo", "Kriegsarmbrust" sowie die Bögen "Leiser Tod" und "Nimroder". Die "Barbarenstreitaxt" ist nur noch bei einem einzigen Händler zu kaufen.

### 3 Neue Nahkampf-KI

Kurz gesagt ist die Alternative KI der Versuch, das Kampfverhalten der Nicht-Spieler-Charaktere (= non player characters, "NPCs") zu verbessern - insbesondere im Nahkampf -, und dadurch die Kämpfe anspruchsvoller und interessanter zu gestalten.

NPCs sind sowohl Menschen und Orks als auch Tiere und Monster.

#### 3.1 Ein- und Ausschalten der Alternativen KI

Um die Alternative KI zu aktivieren, öffnet ihr in Gothic 3 das Einstellungsmenü und dort das Menü zur Regulierung des Schwierigkeitsgrades.

Hier könnt ihr die Alternative KI durch das Anklicken des entsprechenden Kästchens aktivieren bzw. wieder deaktivieren.

Die Neue KI ist zwar im laufenden Spiel ohne Probleme deaktivierbar, hierdurch treten keinerlei Spielstand-Inkompatibilitäten oder ähnliches auf. Es können aber Fehler im Kampfverhalten der Gegner auftauchen, wenn die Neue KI mitten in einem Kampf an- oder ausgeschaltet wird!

#### 3.2 Features

Die Alternative KI ist im Grunde ein vollkommen neu definiertes Nahkampfverhalten der NPCs. Gleichzeitig sind aber noch folgende Features im Paket enthalten:



### 3.2.1 Blocksystem

Mit der Aktivierung der Alternativen KI verändert sich auch das Block- oder Paradesystem von Gothic 3.

Im Parademodus (standardmäßig durch Gedrückthalten der rechten Maustaste aktiviert) kann nun immer der gesamte Schaden eines Angriffs abgeblockt werden. Dazu muss der Gegner, dessen Angriff abgeblockt werden soll, nur anvisiert werden.

Einige Angriffe können Paraden allerdings durchdringen, und zwar Stich- oder Hackangriffe, standardmäßig aktiviert durch langes Drücken der linken Maustaste im Parademodus. Nur eine Parade mit angelegtem Schild kann sämtliche Schläge abblocken.

Zum Ausgleich dafür, dass Paraden nun den gesamten Schaden blocken, wurde die mögliche Dauer des Parademodus auf 2,5 Sekunden beschränkt, danach bricht der Held die Parade ab und muss sie erneut beginnen.

Achtung: Die neuen Paraderegeln gelten auch für NPCs, sofern sie Waffen benutzen!

Im Parademodus regeneriert der Held Ausdauer nun außerdem langsamer.

### 3.2.2 "Raserei" bei Tieren

Tiere reagieren nun "gereizt", wenn der Held innerhalb kurzer Zeit viele Schläge ausführt. In solchen Fällen setzen sie zu einem schnellen Gegenangriff an und ignorieren währenddessen alle Schmerzen. Sie zucken also nicht zurück, wenn man sie in diesem Moment trifft.

Natürlich nehmen sie weiterhin Schaden, können aber gleichzeitig auch ihren Angreifer verletzen.

Ist dieser Angriff erfolgreich, beruhigen sie sich erst einmal wieder, bis man sie erneut reizt.

Dieses System soll verhindern, dass der Held mit andauernden schnellen Angriffen den Monstern jede Chance nimmt, sich zu wehren.

Tipp: In Gruppen gehen Tiere überlegter vor und kontrollieren ihre Wut, dort kann man also relativ gefahrlos schnelle Angriffe einsetzen.

### 3.2.3 Variable Schwierigkeit

Ein weiterer Vorteil der Alternativen KI ist ihr variabler Schwierigkeitsgrad, der bei Orks, Menschen und einigen anderen Gegnern situationsabhängig die Wahrscheinlichkeit bestimmt, dass sie im Kampf einen Fehler machen.

Ist der Schwierigkeitsgrad niedrig, ist es wahrscheinlicher, dass ein NPC im Kampf eine falsche Bewegung oder einen falschen Angriff macht, als bei einem hohen Schwierigkeitsgrad.

Der Schwierigkeitsgrad der KI richtet sich erstens nach dem Schwierigkeitsgrad des Gesamtspiels, den man in den Menüs einstellen kann, zweitens nach dem Level des Helden und schließlich noch nach der Situation. Bei Arenakämpfen gehen die Gegner konzentrierter vor als sonst, machen also weniger Fehler.



## 4 Mit Alternativem Balancing oder Alternativer KI

Abgesehen von den Änderungen, die sich ausschließlich auf das AB oder ausschließlich auf die Alternative KI beziehen, gibt es eine handvoll Änderungen, die in beiden Fällen aktiv werden.

Die drei wichtigsten Neuerungen sind:

- "Je nach Schwierigkeitsgrad können maximal ein, zwei oder drei Gegner gleichzeitig den Helden angreifen": Für die Anzahl der aktiven Angreifer gibt es eine einfache Formel: Beim Schwierigkeitsgrad "leicht" greifen die Gegner weiterhin einzeln an, bei "mittel" maximal zu zweit und bei "schwer" in Gruppen von bis zu drei NPCs gleichzeitig.
- Die Angriffs-Frequenz von fast allen Gegnern wurde reduziert. Die einzige Ausnahme bilden Mumien und Zombies. Mit den blitzschnellen Dauerattacken von Wölfen, Wildschweinen, Tempelwächtern usw. ist es dadurch also vorbei.
- Einige Magier sind in der Lage, Kreaturen zu beschwören, die sie im Kampf gegen den Helden unterstützen. So ruft beispielsweise der Schamane Grok einen Dämon herbei.

## 5 Erläuterungen zu weiteren Änderungen

Im Folgenden findet ihr einige Details zu erklärungsbedürftigen Changelog-Einträgen, die nichts mit AB oder Neuer KI zu tun haben, sondern jede Spielvariante betreffen.

### 5.1 Installation

- "Automatische Installation von DirectX 9.0c von November 2008": Diese Software wird mit installiert, um den Support-Aufwand in den Gothic-3-Foren zu senken. Insbesondere Vista-Benutzern war oft nicht bewusst, dass DirectX 9 zusätzlich zu DirectX 10 installiert werden muss.  
Keine Sorge: Zukünftige Versionen von DirectX 9 werden dadurch nicht überschrieben werden!

### 5.2 Neue Menüeinträge

- "Neue Einstellmöglichkeit 'Optimal' beim Resource Cache": Diese Einstellung führt dazu, dass die Cache-Einstellungen für die Speicherverwaltung des Spiels individuell berechnet werden – je nachdem, welche Hardware im Einsatz ist.
- "Neue Einstellmöglichkeit 'Sehr hoch' bei den Objektdetails": Es gab den maximalen Wert bei den Objektdetails eigentlich schon immer - er ließ sich nur nicht über das Spiel selbst einstellen. Man war bisher darauf angewiesen, die Ini-Dateien selbst zu editieren oder dafür das Gothic3-GameTool zu verwenden.



- "Der 'Cartoon-Shader' ist nicht mehr verfügbar": Dieses Feature von CP 1.6 mussten wir leider wieder entfernen, weil der Platz für andere Shader-Verbesserungen benötigt wurde.
- "Rim lighting in Shader 3.0 integriert": Durch Rim lighting werden – grob gesagt - die Kanten von Objekten etwas stärker beleuchtet. Dieser abschaltbare Effekt wurde relativ dezent gehalten. Würde man die Stellen, die durch Rim lighting aufgehellt werden, rot einfärben, sähe das Spiel folgendermaßen aus:



- "Edge Smoothing für Shader 2.0 und höher eingebaut": Edge Smoothing (Kantenglättung) ist eine softwareseitige Anti-Aliasing-Technik über Shader, verringert also durch Weichzeichnen die "Treppchenbildung" der Grafik.  
Achtung: Es ist prinzipiell möglich, das softwareseitige Edge Smoothing zusätzlich zum Anti-Aliasing des Grafikkartentreibers zu aktivieren. Wir raten jedoch davon ab.

### 5.3 Sound

- "Regen und Wind sind hörbar": Hierbei gibt es leider noch technische Schwierigkeiten. Die Wetter-Geräusche sind auch in Höhlen zu hören, zudem stimmen Anfang und Ende der Regengeräusche häufig nicht mit dem Anfang und Ende der entsprechenden Grafikeffekte überein.

### 5.4 Grafik

- "Feuereffekte von Feuerbällen ausgetauscht": Diese Maßnahme dient einzig und allein dazu, die früheren Performanceeinbußen beim Zaubern von Feuerbällen zu verringern.

### 5.5 Dialoge

- "Diverse Logikfehler im Gesprächsverlauf mit Abe, Asam ... und Zapotek beseitigt" und "Diverse Reihenfolgefehler im Gespräch mit Akabor, Bogir ... und Zapotek korrigiert": Hierbei handelt es sich beispielsweise um Situationen, in denen der Held ein Gespräch anfangen konnte, ohne das nötige Vorwissen zu besitzen, oder in denen nach der Entscheidung für eine Antwort trotzdem beide Dialoge abgespielt wurden.

### 5.6 Quests

- Bei einigen Aufträgen, die immer schon in Konkurrenz zueinander standen, ist dieser Aspekt nun konsequenter umgesetzt als früher. Beispiele: Die Quest "Schuldscheine für Gonzales" wird abgebrochen,



wenn man Masil die Schuldscheine übergibt, und "Wie loyal sind die Orksöldner?" wird abgebrochen, wenn man die Nachricht von Sanford an Roland überreicht.

In den meisten Fällen schlossen sich die jeweiligen Aufträge sowieso schon gegenseitig aus, da einer von beiden nicht mehr gelöst werden konnte, sobald der andere erfolgreich abgeschlossen wurde. Danach stand der unlösbare Auftrag in der Missionsübersicht für den Rest des Spiels einfach weiterhin unter "Aktuell".

## 5.7 Gegenstände

- "Versehentliches Vergiften oder Segnen von falschen Gegenständen ist nicht mehr möglich": Die "falschen Gegenstände", um die es hier geht, sind Schilde, Bögen, Rüstungen, Tränke usw., also Dinge, die eigentlich sowieso nie vergiftet oder gesegnet werden dürfen. Das konnte früher aufgrund eines Fehlers aber trotzdem passieren. Dass ein Spieler versehentlich eine andere *Waffe* anklickt, als er eigentlich wollte, kann natürlich nicht verhindert werden.
- "Wenn der Held eine Waffe oder einen Schild vom Boden aufhebt, legt er den Gegenstand direkt an, sofern er die Voraussetzungen dafür erfüllt und noch Platz auf dem Rücken hat. Handelt es sich um seine eigene Waffe, wird zudem versucht, einen Quickslot zuzuweisen". Anders ausgedrückt: Es gibt einige Situationen, in denen eine aufgehobene Waffe nicht direkt auf dem Rücken des Helden landet, nämlich: Wenn der Held bereits andere Waffen ausgerüstet hat, wenn er über zu wenig Stärke, Geschicklichkeit oder Altes Wissen verfügt, oder wenn ihm ein benötigtes Talent fehlt. Bei Schilden ist es genauso; außerdem muss der Held eine Einhandwaffe auf dem Rücken tragen, damit das Schild ebenfalls ausgerüstet wird. Dass Waffe oder Schild dabei auch direkt in der Schnellzugriffsleiste landen, ist nur möglich, wenn der Held genau diese Gegenstände

vorher fallengelassen hat.

Achtung: Es kann sein, dass nicht der gleiche Platz in der Schnellzugriffsleiste zugewiesen wird, in dem der Gegenstand vorher lag! Nur wenn alle anderen Plätze belegt sind, kann das gewährleistet werden.

## 5.8 NPCs

- "Brennende oder vergiftete NPCs sterben nur dann durch die Auswirkungen von Feuer bzw. Gift, wenn sie dem Helden feindlich gesonnen sind": Grund für diese Änderung war das Problem, dass man früher manchmal unbeabsichtigt eine Revolution auslösen konnte, wenn man einen neutralen oder sogar befreundeten NPC versehentlich vergiftete oder in Brand setzte.
- "Respawn wurde reaktiviert und korrigiert": Für Tiere und Monster, die getötet wurden, besteht eine gewisse Chance, dass Sie irgendwann "respawnt", also wiederbelebt werden. Das geschieht frühestens 120 Stunden nach dem Tod des jeweiligen NPCs, und dann auch nur mit einer eingeschränkten Wahrscheinlichkeit. Einige Monsterarten, beispielsweise Drachen und Trolle, werden niemals wiederbelebt. Orks und Menschen natürlich sowieso nicht. Respawnte Tiere und Monster unterscheiden sich nicht von den ursprünglichen NPCs, d.h. es gibt für das Töten wieder die vollen Erfahrungspunkte.
- Das Problem, dass NPCs gelegentlich durch Wände oder Felsen rennen oder auf andere Weise hinter Texturen verschwinden, konnten wir leider nicht komplett beseitigen. Es sollte nun aber wesentlich seltener auftreten als früher.



- In einigen Situationen verhalten sich NPCs nun anders als früher.  
Einige Beispiele:
  - Wenn der Held sich in einen Schattenläufer oder ein anderes gefährliches Tier verwandelt, wird er auch von Orks angegriffen.
  - Waldläufer hingegen reagieren nicht mehr automatisch feindselig, wenn der Held sich in ein Tier verwandelt.
  - Wenn man einem Begleiter sagt "Warte hier" und anschließend in einen Kampf verwickelt wird, greift der Begleiter nicht in den Kampf ein, sondern wartet weiter.
  - Man kann nicht mehr alle Begleiter wahllos überall hin mitnehmen. Andere Menschen und Orks werden ihn angreifen, sofern er einer verfeindeten Gruppe angehört. Orks und Rebellen vertragen sich bekanntlich nicht, ebenso wenig wie Assassinen und Nomaden. ...und so weiter.

Diese Änderungen wurden vorgenommen, weil die früheren Verhaltensweisen der NPCs entweder besonders unlogisch waren oder sogar Schwierigkeiten verursachten.

- "Man kann Kühe melken": Um eine Kuh zu "melken", muss der Held eine leere Flasche (nicht Fläschchen) besitzen. Nach dem Anklicken einer Kuh öffnet sich das Gesprächsmenü, in dem die Auswahlmöglichkeit "(Melken)" angeboten wird. Dadurch wird aus einer leeren Flasche eine Flasche Milch. Eine gemolkene Kuh gibt frühestens nach 96 Stunden wieder Milch. Die einzigen Kühe, die man überhaupt nicht melken kann, sind die auf dem Viehhof bei Montera.

## 5.9 Balancing-Themen

- "Berechnung des Sturzschadens verändert": Wie viel Schaden der Held oder NPCs bei einem Sturz erleiden, richtete sich bisher nach

der Dauer des Sturzes und der Geschwindigkeit, die dabei erreicht wurde. Die frühere Formel hatte zum Ergebnis, dass bei einem Sturz von bis zu 1,2 Sekunden überhaupt keine Lebenspunkte abgezogen wurden, bei 1,202 Sekunden plötzlich 180 Punkte, bei zwei Sekunden 240 Punkte, nach insgesamt 4,2 Sekunden 385 Punkte usw. Diese Formel schien uns unlogisch zu sein, da der Schaden zu abrupt einsetzte und anschließend nur recht langsam wuchs.

Mit der neuen Schadensberechnung verletzen sich der Held und die NPCs schon etwas früher, aber dafür fängt der Schaden klein an und legt dann von Sekunde zu Sekunde immer deutlicher zu. Bei einem Sturz von 0,9 bis einer Sekunde wird der erste Lebenspunkt abgezogen, nach 1,2 Sekunden 15 Punkte, nach zwei Sekunden 190 Punkte, nach drei Sekunden 700 Punkte, nach 4 Sekunden 1.530 Punkte und so weiter.

- "Beim Öffnen von Truhen kann der Dietrich abbrechen" und "Es gibt weniger Dietriche in Truhen": Bisher waren Dietriche in Gothic 3 mehr oder weniger sinnlos: Der Held hatte sowieso immer genug davon im Inventar, weil man viel zu viele in Truhen finden konnte. Durch die beiden Änderungen werden Dietriche wichtiger, und der Held wird im Laufe des Spiels wohl einige nachkaufen müssen. Dafür haben Händler nun mehr Dietriche im Angebot. Beherrscht der Held lediglich die Fähigkeit "Einfache Schlösser knacken", wird ihm der Dietrich bei "leichten" Truhen mit 30%-iger Wahrscheinlichkeit abbrechen. Beherrscht er "Schwere Schlösser knacken", bricht der Dietrich mit ebenfalls 30% Wahrscheinlichkeit ab, wenn eine "schwere" Truhe geöffnet werden soll. In allen anderen Fällen erfüllt der Dietrich direkt seinen Zweck.
- Einige Rezepte wurden überarbeitet: Hierbei handelt es sich vor allem um Rezepte, deren einzelne Zutaten viel wertvoller oder seltener waren als das Endergebnis. In diesen Fällen wurde meistens die Anzahl der erzeugten Gegenstände angehoben. Beispiel: Mit



einem der seltenen Feuergolem-Herzen lassen sich nun 24 Sprengpfeile herstellen, nicht mehr nur einer. Die Zahl der anderen Zutaten (Erz und Pfeile) wurde passend erhöht.

In wenigen Fällen wurden auch Zutaten ausgetauscht, z.B. beim Eintopf-Rezept.

- Ausgewählte NPCs sind nun stärker: Merdarion, Osmund und Tufail wurden stärker gemacht, weil diese NPCs früher zu schnell oder zu häufig starben, wenn der Held aufgrund einer Quest mit ihnen gemeinsam gegen andere NPCs kämpfte. Die "Feldherren der Untoten" beim Tempel von Mora Sul wurden hingegen aus einem rein logischen Grund stärker gemacht: Als Feldherren sollten sie zumindest etwas gefährlicher sein als andere Zombies.

© 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 "Namelessz" Kuip

Sascha "raven" Holtbrügge

Axel "Reisswolf" Zur (bis CP 1.6)

Maik "RoiDanton" Sillus

Andreas "Solandor" Becker

Marc "Urban" Münchow

Adrian "Valfaris" Blecker

Zyankali~ (bis CP 1.6)

Besonderer Dank gilt allen anderen Beitragenden, Übersetzern und vor allem unseren hervorragenden Testern!