

BloddyX' Mod für Gothic 1

Kurzbeschreibung: Diese Mod erweitert Gothic 1 um ca. 12 Nebenquests und verändert viele Details

Features:

Ohne Spoiler:

- Ca. 12 neue, teilweise umfangreiche Quests, viele davon Gildenspezifisch
- Eine neue Oldmine.zen mit mehr Lichtern für eine bessere Grafik und verbesserten Leitern
- Es wurden ein paar wertvolle Items in der Welt versteckt. Suchen wird belohnt!
- Partikeleffekte verbessert: Der Heilzauber ruckelt jetzt nicht mehr, viele Effekte schauen ein bisschen besser aus
- Der Held wird betrunken, wenn er zuviel Alkohol trinkt
- Bessere Kamera (etwas steilerer Winkel und teilweise deutlich weiter weg -> mehr Übersicht)
- Nachts laufen Schattenläufer in der Nähe von Wäldern herum
- 2 neue Videosequenzen
- Kleinere Bugs gefixt
- Einige neue Npcs
- Größtenteils Sprachausgabe
- Viele weitere Sachen

Unterschiede zwischen der Kleinen und Großen Version:

Die kleine Version der Mod besitzt keine Sprachausgabe und es fehlen ein paar unwichtige Texturen. Die neuen Soundeffekte habe ich auch weggelassen und die Qualität eines Videos leicht nach unten geschraubt. Ansonsten ist sie aber bis auf weitere kleine Änderungen gleich. Es wurden keine Quests entfernt!

Hardwareanforderungen:

Aufgrund der besseren Effekten sind die Anforderungen an die Grafikkarte merklich gestiegen. Allerdings lief die Mod auch noch sehr gut spielbar auf einer Matrox Millenium G400 mit 16MB, wenn man auf ein paar Details verzichtet.

Stellen sie die Farbtiefe bei Performanceproblemen auf 32bit, damit lief das Spiel oft seltsamerweise viel besser.

Bugs:

Leider enthält die Mod auch ein paar Bugs, die ich leider nicht beheben konnte. Um sie zu vermeiden sollte man nicht...

- ... die Blutdetails erhöhen
- ... Strafen während der Held betrunken ist

Außerdem funktionieren 2 bestimmte Waffen meist nicht richtig wenn man den Fps-Patch installiert hat. Dies ist aber ein sehr kleiner und unwichtiger Bug. Schaden machen sie trotzdem.

Credits:

Skripting und Entwicklung: BloddyX/davied

Sprecher:

Bastian von Daake bastianvondaake@web.de (Lares, verschollener Buddler, Templerwache im Sumpflager, Grimes, Orik, Shrat-z)

Megagoth (Held)

Schattenlord (Myxir, Caine, Bruce, Gardist, Templer im Sumpf, Corristo)

GothicMaster (Bandit vor der alten Mine, Bandit nahe Cavalorn)

Cauchemar (Kiam, Blade, Baal Netbek, Viran, Yberion, Grimm, Scatty, Pacho, Gardist)

Uncle-Bin (Cutter, Templerführer, Ankömmling)

Alex (Banditenanführer, alte Version von Kiam)

Heiliger Rhobar (Jäger, Buddler vor dem alten Lager)

Davied (Skelletboss, Nicko)

2Takter (Tugumak, Stone, Gor Na Ran, kleiner Teil des Helden)

Soundeffekte, Videosequenzen und Texturen: BloddyX/davied

Sonstige:

Homer

Betatester: Dragonlady, Heavyguard, Meijer

Die Idee und das Skript, dass der Held betrunken werden kann, stammt aus der Gothic 1 Mod Diccuric! <http://www.diccuric.org/>

Kontakt

Erreichen könnt ihr mich unter dv_mod@arcor.de oder per ICQ 286788685
Über Kritik und Verbesserungsvorschläge würde ich mich sehr freuen