

Lesertipps für Helden

Gothic 2-Addon

Der Ork von nebenan stinkt Ihnen? Kein Problem, mit unseren Leserkniffen zu Die Nacht des Raben waschen Sie selbst dem fiesesten Vieh den Kopf.

Kein Wunder, dass Fang-Heuschrecken vom Aussterben bedroht sind. Denn viele unserer Leser haben sich heldenhaft durch das Addon zum Hit-Rollenspiel Gothic 2 von Piranha Bytes gekämpft. Die besten Tipps der Abenteurer wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

Allgemeine Tipps

Hilfe! Ich kann das Tor zur Addon-Welt nicht öffnen!

TIPP 1: Ein Bug verhindert ab dem dritten Kapitel des Hauptprogramms manchmal den Zutritt zur Addon-Welt. Öffnen Sie daher zunächst das Tor zum neuen Areal und lassen Sie sich erst danach von Garond den Brief an Lord Hagen geben.

Sebastian Sterz

Wie komme ich an Geld?

TIPP 2: Eine Ausbildung zum Schmied macht Sie im Addon zum reichen Mann: Investieren Sie die erworbenen Lernpunkte in das Schmiedetalent Ihres Charakters und steigern Sie es mindestens auf Stufe 3. Zum Preis von zehn Goldmünzen gibt es eine Ladung Rohstahl; ein selbst hergestelltes Rubinschwert bringt allerdings bei Harad dem Schmied 400 im Verkauf.

Daniel Eling

TIPP 3: Legt man ein eigenhändig geschmiedetes Schwert an und verkauft dieses dann bei Harad, bleibt die Klinge den-

noch im Inventar. So lässt sich ein und dasselbe Schwert beliebig oft verhöckern.

Robert Schilde

Charakter richtig entwickeln

TIPP 4: Magische Tafeln lassen sich vielfältigen, indem man sie im Inventar schnell wiederholt anklickt. Dieser Trick funktioniert mit allen Platten. Allerdings nur, wenn Sie die jeweils zum Lesen benötigte Sprache noch nicht erlernt haben. Wer etwa bereits die »Sprache der Bauern« beherrscht, kann Steintafeln der Klasse 1 nicht mehr vervielfachen.

Tristan Zellmann

TIPP 5: Die nützlichen magischen Steintafeln erhöhen dauerhaft die Attribute ihres Charakters. Die Fundorte vieler Tafeln der Umgebung von Khorinis sind auf unserer Karte durch rote Punkte markiert.

TIPP 6: Ein Einsiedler im Südwesten des neuen Gebietes bringt Ihnen die »Sprache der Erbauer« für nur zwei Lernpunkte bei. Dadurch können Sie alle magischen Tafeln lesen und sparen sich so die 30 Lernpunkte für das Erlernen einzelner Sprachen (Bauern-, Krieger- und Priestersprache).

TIPP 7: Hat eines Ihrer Attribute Stufe 60 erreicht, wird eine weitere Steigerung sehr teuer – bis zu fünf Lernpunkte müssen Sie investieren. Sparen Sie attributssteigernde Gegenstände (Tränke, Steintafeln) möglichst bis zu diesem Zeitpunkt auf.

Sebastian Sterz

TIPP 8: Zu Beginn des Spiels findet man im Erdgeschoss von Xardas' Turm einen Gürtel der Stärke. Legen Sie den Riemen an, er erhöht den Stärkewert Ihres Charakters dauerhaft um fünf Punkte. Bei jedem weiteren Anlegen kommen wieder fünf Punkte hinzu. Dieses Spielchen lässt sich wiederholen, bis der maximale Stärkewert erreicht ist.

Daniel Eling

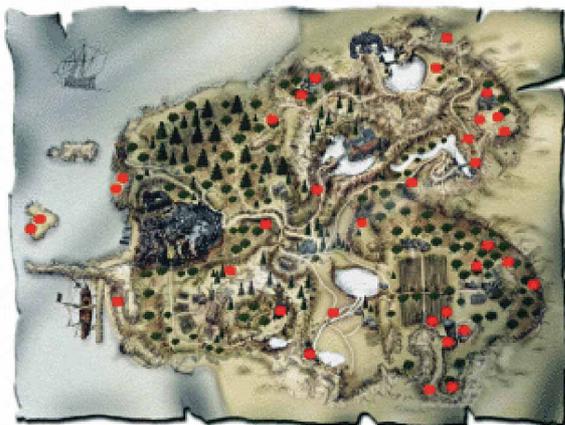
TIPP 9: Schon am Anfang der Helden-Karriereleiter können Sie kampfflos Ihre Erfahrung steigern. Gehen Sie zunächst zu Akilas Hof und sprechen Sie dort seine Frau an. Danach suchen Sie den Milizsoldaten Mika und erzählen ihm, dass der Hof von Söldnern belagert wird. Ihrem Charakter werden jetzt 50 Erfahrungspunkte gutgeschrieben und Mika stürmt los. Wenn Sie ihn sofort wieder ansprechen, erhalten Sie weitere 50 Erfahrungspunkte. Dieser Trick lässt sich so lange wiederholen, bis Mika nach einem langen Marsch auf dem Hof eintrifft.

Marc-André Meissner

Kämpfe

Orks! Es sind einfach zu viele!

TIPP 10: Im Addon kosten Spruchrollen bei Anwendung lediglich fünf Manapunkte. Abenteurer aller Klassen können sich diese Eigenschaft zunutze machen: Halten Sie eine Spruchrolle »Feuerregen« bereit, und lassen Ihren Helden einen Geschwindigkeitstrank zu sich nehmen. Locken Sie



Tipp 5: Bei den Markierungen finden Sie die magischen Tafeln.



Tipp 11: Mit Unterstützung ist auch dieser Geselle schnell geschneuzelt.

dann einige Gegner an und gehen Sie auf Distanz. Während der Flucht mit erhöhter Geschwindigkeit zünden Sie den Feuerregen. Ihre Verfolger gehen in dem Inferno unter. Besonders gegen große Feindgruppen ist dieser Trick extrem effektiv.

Sebastian Sterz

Wie erledige ich zu starke Gegner?

TIPP 11: Scheuen Sie sich nicht, NPCs um Hilfe zu bitten. Der Pirat Alligator-Jack und Lares im Hafenviertel werden Ihnen bei einigen Aufträgen gerne zur Seite stehen. Gerade bei der Suche nach dem Ornament im nördlichen Waldgebiet haben unerfahrene Helden ohne Lares' Hilfe kaum eine Chance. Trotz der Unterstützung erhalten Sie nach wie vor alle erkämpften Erfahrungspunkte.

Sebastian Sterz

TIPP 12: Sollten Sie eine Spruchrolle der Dämonenbeschwörung finden, verkaufen Sie die auf keinen Fall! Denn selbst starke Monster haben gegen diese Höllenkreatur keine Chance. Vorsicht: Zwei gleichzeitig herbeigerufene Dämonen bekämpfen sich gegenseitig, nachdem sie alle Feinde vernichtet haben.

Bennet Muys

Abenteurer als Untier

TIPP 13: Die Kampfwerte vieler Kreaturen wurden für das Addon überarbeitet. Gerade Drachen-Snapper sind nun enorm stark. Per Spruchrolle verwandelt sich Ihr Charakter in so eine Kreatur und kann nun gefahrlos auf die Jagd gehen. Lediglich Orks und eigene Artgenossen sollte man meiden. Außerdem wird Sie nach der Metamorphose jeder NPC angreifen, selbst wenn Sie sich in seiner Gegenwart zurückverwandeln. Nehmen Sie sich also besonders vor den Stadtwachen in Acht, die Ihnen ein schnelles Ende bereiten können. Als Kreatur müssen Sie bei einem Levelaufstieg auf die zusätzlichen zwölf Hitpoints verzichten.

Sebastian Sterz



Tipp 18: Da staunt das Monster: Ein Auto mitten in der Wildnis.

TIPP 14: Wer keine Spruchrollen der Verwandlung finden kann, sollte einmal den Alchemisten Ignaz im Hafenviertel besuchen. Hilft man dem NPC bei einem Experiment, bietet er seine Ware an. Darunter befinden sich auch die begehrten Metamorphose-Zauber für Drachen-Snapper und anderes schlagkräftiges Getier.

Sven Möller

Wo finde ich eine gute Distanzwaffe?

TIPP 15: In der Nähe von Onars Hof liegt Dexters Lager. Zunächst kämpfen Sie sich noch vor der Hängebrücke im ersten Turm nach oben. Zu Ihrer Rechten befindet sich ein weiterer Turm. Steigen Sie auf eine Zinne und versuchen Sie, sich am kleineren Turm nach oben zu ziehen. Oben auf dem Dach liegt eine begehrte Distanzwaffe: Der Feuerbogen. In der Kiste daneben finden sich gleich noch die für die mächtige Waffe benötigten Feuerpfeile.

Leopold Hutter

TIPP 16: Ein wertvoller magischer Bogen liegt in der Nähe der Stufenpyramide der Wassermagier. Lassen Sie Ihren Helden den Berg rechts gegenüber dem Gebäude erklettern. Einige Meter weiter befindet sich eine Klippe, auf die Sie runterspringen müssen. Um den Sturz zu überleben, brauchen Sie mindestens 700 Lebenspunkte. Oder Sie verwandeln sich per Spruchrolle in ein kräftiges Monster (Feuerwaran) und lassen sich dann in die Tiefe fallen. Charaktere, die über das Talent »Akrobatik« verfügen, nehmen bei der Landung weniger Schaden. Alternativ können Sie auch versuchen, ohne magische Hilfsmittel direkt auf den Rand der zerstörten Brücke zu springen. Auf der gegenüberliegenden Seite wartet schon der magische Bogen nebst zwanzig Pfeilen. Sparen Sie sich die Geschosse allerdings für größere Gegner auf, da im restlichen Spiel keine weiteren Magie-Pfeile zu finden sind. Vom Fundort des Bogens gelangen

Sie mit einem beherzten Sprung von der Brücke zurück zu Ihrer Ausgangsposition.

Cheat-Codes

TIPP 17: Um den Cheatmodus des Rollenspiels zu aktivieren, öffnen Sie zunächst das Statusmenü. Geben Sie dort **marvin** ein und schließen Sie es wieder. Nun kann sich Ihr Held mit der Taste **[K]** schneller fortbewegen und sogar fliegen (**[F8]**). Außerdem stehen in der Konsole (**[F2]**) folgende Codes zur Verfügung:

Cheat	Belohnung
cheat god	Unverwundbarkeit
cheat full	Volle Lebensenergie
print	Screenshot
Insert itar_raven_addon	Ravens Rüstung
Insert itar_bloodwyn_addon	Bloodwyns Rüstung
Insert itar_thorus_addon	Gardisten-Rüstung
Insert itar_orebaron_addon	Rüstung des Erzbarons
Insert itmi_zeitspalt_addon	Schwarzes Erz
Insert itmi_doppeltabak	Doppelter Tabak
Insert itmi_focu	Fokusstein
Insert itmi_herbpacket	Kraut-Paket
Insert itmi_diegostreasure_mis	Diegos Gold
Insert itke_dexter	Dexters Schlüssel
Insert itke_fingers	Fingers Schlüssel
Insert itke_greg_addon	Gregs Schlüssel
Insert itmw_elbastardo	El Bastardo
Insert itmw_piratensaebel	Piratensäbel

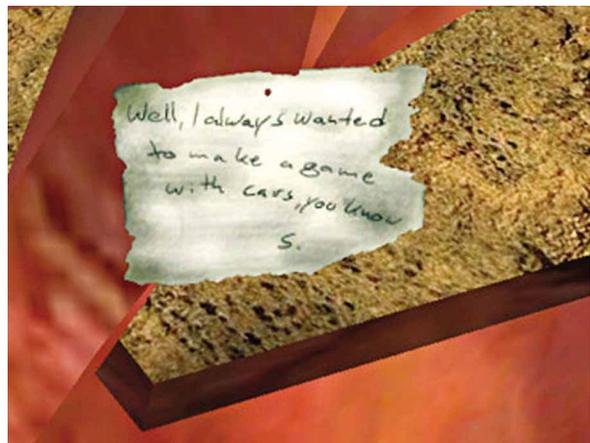
Frank Eggensperger

Easteregg

Ein schönes Auto

TIPP 18: Und da heißt es, Orks haben keinen Humor! Per Flug-Cheat erreichen Sie die Klippe oberhalb des Tempels der Gelehrten. Dort findet sich ein altes, rotes Auto, an dessen Tür ein interessantes Geständnis der Programmierer hängt.

Christopher Murset **[GR]**



Tipp 18: Mit diesem Zettel geht ein Designer-Traum in Erfüllung.