

AUSGERECHNET MYRTANA!

Die ersten beiden Teile hat unser Versuchskaninchen Sascha Penzhorn gehasst. Doch beim Spielen von Gothic 3 erlebt er eine faustdicke Überraschung. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Freelancer Sascha hat die Gothic-Reihe bisher immer ignoriert und mit Verachtung gestraft, bis er sie für die Gaming-Virgin-Reihe zum ersten Mal richtig spielen musste. Den ersten Teil spielte er widerwillig komplett durch, den zweiten Teil brach er relativ schnell wieder ab. Zu altbacken, zu klobig, zu urdeutsch. Angesichts der Tatsache, dass Gothic 3 selbst bei vielen Gothic-Fans nur mäßig beliebt ist, lehnte er sämtliche Aufträge zu diesem Spiel vehement ab. Eine Position, die sich nur so lange verteidigen lässt, wie der Kontostand im Plus ist. Doch Hunger und Verzweiflung treiben manche Autoren zum Äußersten. Sogar zu Gothic 3.

2020 war eines der miesesten Jahre, die viele von uns jemals erlebt haben. Pandemie, Demonstrationen, Verschwörungstheorien, Cyberpunk 2077 auf Last-Gen-Konsolen ... und dann startet 2021 mit einem Ereignis, über das spätere Generationen in Geschichtsbüchern lesen werden. Diese Generationen werden fragen, wie so etwas geschehen konnte. Ob es denn wirklich niemand geahnt und zu verhindern versucht hat. Ob manche Leute denn wirklich gar kein Gewissen haben und sich der dramatischen Folgen ihrer Taten überhaupt nicht bewusst sind. Kurz: Ich habe Gothic 3 gespielt.

Der Release-Horror

Die ersten beiden Teile habe ich damals überhaupt nicht, im vergangenen Jahr nur widerwillig und gegen sehr gute Bezahlung

angefasst. Doch vor dem Grauen der ungepatchten Launch-Version eines Gothic 3 blieb auch mein Haus nicht verschont. Bis 2006 war mein Vater nämlich einer der größten Gothic-Fans, die es jemals gegeben hat. Er hat mir von seinen Spieldurchläufen erzählt, ob ich wollte oder nicht. Dass er diesmal Feuermagier geworden ist. Seine Windows-Systemsounds waren Sprüche aus Gothic. Er hat mir stolz den Abspann des zweiten Teils und der Erweiterung gezeigt. »Alles wird gut.« Natürlich hat er mir auch Bilder und Konzeptkrepel vom kommenden Gothic 3 gezeigt. Das sah für damalige Verhältnisse echt umwerfend aus. Ich werde nie vergessen, wie enttäuscht er war, als das Spiel dann endlich rauskam: »Stell dir vor, du wirst einfach in ein Spiel geworfen, sollst dein Schwert ziehen, hast überhaupt

keine Ahnung, was los ist, und du musst gegen hundert Orks kämpfen! Bevor du weißt, was eigentlich Sache ist, bist du schon tot!« Das Teil war unfertig, mehr oder weniger unspielbar, es gab viel Drama im Forum und Stress mit dem Publisher. Ich muss euch das überhaupt nicht alles noch mal im Detail erzählen, denn ihr wisst ohnehin viel besser darüber Bescheid als ich.

Worauf ich hinaus will: Selbst ich, als jemand, der mit Gothic absolut nichts anfangen kann und es damals auch nicht gespielt hat, habe recht deutlich mitbekommen, in welchem katastrophalem Zustand das Spiel 2006 in die Läden kam.

Organisch, freilaufend und biologisch abbaubar

Ganz ehrlich, ich hätte lieber einen Text über Shadowlands gebracht, weil das für mich die beste WoW-Erweiterung seit Wrath of the Lichking ist. Oder über kriminell vernachlässigte Spiele wie Door Kickers 2, Wildermyth oder Star Renegades. Hätte lieber die umwerfende Demo zum neuen Monster Hunter auf Switch analysiert. Halt irgendwas, das so weit von Gothic entfernt ist wie irgendwie möglich. Aber Konto und Kühlschrank sind leer, also füge ich mich meinem Schicksal und installiere Gothic 3 samt Community-Patch 1.75, denn es existiert nicht genügend Geld auf der Welt, um mich zum Spielen der ungepatchten Fassung zu bewegen. Von irgendwelchen Mods und Extras lasse ich die Finger und bastle ausschließlich ein wenig an der Ini herum, um die Sichtweite für Krepel wie Gras und detaillierte Texturen zu erhöhen. Groß was verändern an einem



Direkt zum Spielstart gibt's haufenweise Orks und volles Pfund aufs Maul. Willkommen in Gothic 3.



Spektakuläre Bilder vor Release schürten den Hype auf Gothic 3.

GOTHIC 3 HEUTE FLÜSSIG SPIELEN

Gothic 3 bekommt ihr zu Winzpreisen ganz bequem über Steam oder GOG. Für ein relativ fehlerfreies Spielerlebnis empfehlen wir aber dringend, dass ihr Community-Patch 1.75 installiert. GOG-Benutzer finden diesen bei Worldofgothic.de.

Spielt ihr über Steam, könnt ihr den entsprechenden Patch einfach über den Steam-Beta-Branch installieren. Eine Anleitung dazu gibt es direkt bei Steam. Beachtet aber, dass es beim Spielen per Steam zu Problemen mit den deutschen Spracheinstellungen kommen kann. Schlimmstenfalls müsst ihr die Sprache per Ini-Datei anpassen und die deutschen Sprachdateien manuell herunterladen.

uralten Spiel darfst du ja eh nicht, sonst kommen direkt wieder die Puristen und fordern deinen Kopf auf einem Spieß.

Dann starte ich den unbeliebten Teil einer Spielereihe, bei der ich schon an den guten Teilen keinen Spaß hatte. Los geht es mit einem Intro, das ich nicht verstehe. Der namenlose Held schippert auf einem Schiff durch die Gegend, ein paar Typen in Kutten fuchteln herum, Orks rufen Tschakka. Entweder spinnt mein Sound oder der Erzähler hatte am Tag der Aufnahme frei, jedenfalls erhalte ich null Kontext für das, was auf meinem Bildschirm abläuft. Dann stehe ich auch schon in diesem Dorf, das von Orks überrannt wird, und prügeln sie mit den Gefährten aus den ersten beiden Spielen weg. So furchtbar schlimm wie einst mein Vater finde ich das nicht, zumal ich mit dem

Kampfsystem direkt eine Ecke besser klar komme als bei den Vorgängern und weil Diego, Milten und Gorn mir sowieso den größten Teil der Arbeit abnehmen.

Statt wieder komplett als Null anzufangen und von irgendwelchen Monsterhühnern gekillt zu werden, bekämpfe ich diesmal richtige Gegner, steige direkt zwei Levels auf und plündere nach getaner Arbeit erst mal sämtliche Kisten, Körbe und überhaupt alles, was in den verlassenen Häusern des Dorfes herumliegt. Dabei fällt mir direkt positiv auf, dass Dietriche einfach so benutzt werden, und ich hab nicht mehr dieses elende Gefummel: links, rechts, rechts, links, links, rechts, abgebrochen, von vorn. Weniger angenehm fällt mir auf, dass aus irgendwelchen Gründen ausgerechnet Comic Sans als System-Font eingestellt ist. Das kann doch unmöglich so gewollt sein!

Unerwartet gut

Als ich dem Startdorf und seiner umliegenden Umgebung entlang der Klippen schließlich den Rücken kehre, erhalte ich zum ersten Mal einen Blick auf die Spielwelt, die ich in den nächsten Tagen erkunden werde. Wow! Vor mir erstreckt sich ein gräsernes Meer, das scheinbar endlos bis zum Horizont reicht. Bäume wiegen sich im Wind, ohne komplett auszurasen wie die Flora beim Kollegen Geralt in den Nördlichen Königreichen. In der Ferne sehe ich Wolfsrudel, Bauernhütten und Lagerfeuer, vor denen irgendwelche Gestalten sitzen. Die wirklich unglaublich gute Musik trägt ihren Teil bei und suggeriert Abenteuer und weites Land. Klar, Animationen und Charaktermodelle sind längst nicht mehr zeitgemäß, aber für ein Spiel, das 15 Jahre auf dem Buckel hat, sieht Gothic 3 einfach beeindruckend aus.

Apropos Modelle: Anscheinend ist dem namenlosen Helden sein Vier-Polygon-Zöpfchen abgefallen, dafür zielt jetzt ein monst-



Für ein 15 Jahre altes Spiel sieht Gothic 3 echt gut aus. Viel Gegend und beinahe grenzenlose Weitsicht – ich bin angenehm überrascht.



Ich jage Hirsche, um mir mit deren Fellen und Geweihen erste Ausrüstung zu erspielen.



Endlich mehr Talente – Gothic 3 hat eine komplexere Charakterentwicklung als seine Vorgänger.



röser Pornobalken seine Oberlippe. Neu ist neben der Rotzbremse auch eine schickere, verbesserte Menüführung, die mir Einblicke in mögliche künftige Fertigkeiten gewährt: Schildparade, Kampf mit zwei Klingen, neue Handwerks- und Diebestalente. Cool! Ich begutachte ein paar Spruchrollen, die

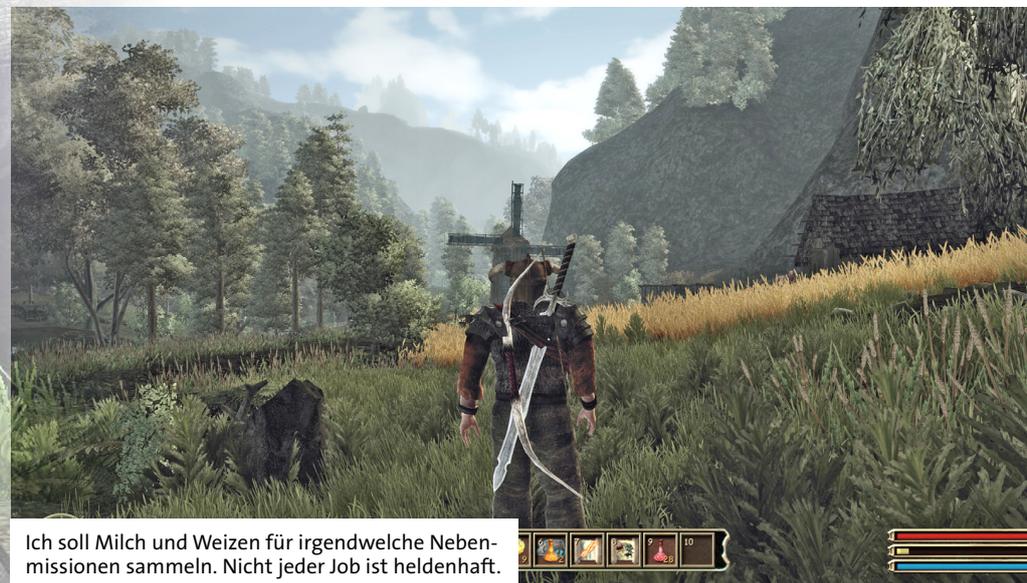
ich aus einer Truhe gezogen habe. Eine macht mich sofort neugierig: Tiere zähmen. Ich schleiche mich an das nächstgelegene Wolfsrudel heran, verwende die Rolle und tatsächlich: Ab sofort folgt mir ein Wolf, der Treffer für mich einsteckt, minimalen Schaden verursacht, pausenlos heult, knurrt und sämtliche Türen blockiert. Das ist spieltechnisch nur begrenzt hilfreich, aber ich bin so happy, dass ich in Gothic endlich mal ein Pet habe, dass mich die Macken an diesem

System erst mal nicht stören. Weniger begeistert bin ich von ein paar Talentbeschreibungen. »Der Held macht mehr Schaden.« Das triggert mich. Schaden richtet man an, man verursacht ihn, meinerwegen wirkt man ihn auch. Andererseits: Wenn mir erst mal sonst nichts negativ ins Auge fällt, ist das doch ein gutes Zeichen.

Zu dumm für Gothic

Ich stolpere über ein Lager von Rebellen, die sich gegen die Orks auflehnen. Für die soll ich zwei Patrouillen ausschalten. Eine auf einem Bauernhof, die andere marschiert angeblich pausenlos zwischen dem Startdorf und dem Rebellenlager herum. Das verwirrt mich, schon weil die als mobil beschriebene Patrouille immer nur vor einem Lagerfeuer sitzt und sich überhaupt nicht rührt. Vor allem kann man die Orks einfach so anquatschen, sie greifen nicht an, und wenn man sie verprügelt, sterben sie auch nicht wie reguläre Feinde, sondern stehen immer wieder auf, bis man diesen Finisher einsetzt, der am Boden liegende NPCs tötet. Ich bin nicht stolz drauf, aber bis ich endlich kapriere, dass es sich dabei genau um die gesuchten Orks für meine Quest handelt, vergeht einige Zeit. Bis ich sie schließlich besiege, dauert es noch länger, denn das Kampfsystem ist zwar besser als in den ersten beiden Teilen, aber noch lange nicht gut. Leichter wird es erst, als ich mein neues Spezialmanöver erlerne: die rechte Maustaste. Wenn man wild darauf herunklickt, kommt man recht locker durch die meisten gegnerischen Attacken. Wahrscheinlich hätte ich auf Magie und Fernkampf setzen sollen.

Die Rebellen verticken allerlei mächtige Rüstungen, lehren fortgeschrittene Kampftaktiken und bieten zahlreiche weitere Waren und Dienste an, die mein Abenteuer erheblich erleichtern könnten. Dumm nur: Ich bin so pleite wie im richtigen Leben. Ich verspüre einen unglaublichen Drang, zu cheaten. Aber ich bleibe ehrlich, erspiele mir über die nächsten Stunden die Fähigkeit, Felle und Klauen abzuziehen, und verdiene



Ich soll Milch und Weizen für irgendwelche Nebenmissionen sammeln. Nicht jeder Job ist heldenhaft.



Mit meinem Wolf erkunde ich die Spielwelt und ärgere mich über die Schriftart im Spiel.

mir so schließlich meine erste halbwegs passable Ausrüstung, ganz ohne zu beschleißen. Ich bin ein bisschen stolz auf mich.

Ich erreiche das von Orks besetzte Dorf Kap Dun und helfe zum Schein den Orks und ihren Söldnern bei allerlei Dienstbotengängen und Nebenaufträgen, um ihr Vertrauen zu gewinnen und sie schließlich für die Rebellen zu stürzen. Toll daran ist, dass ich mich theoretisch auch auf die Seite der Besatzer schlagen darf. Weniger toll: Es gibt absolut keinen Grund dazu, außer dass es eben geht. Ich mag Freaks, Außenseiter und Underdogs, aber zu diesem Zeitpunkt gibt mir Gothic 3 absolut nichts, was die Orks irgendwie weniger arschig macht. Sie hassen Menschen, machen sich (mit Recht) darüber lustig, dass einige auch noch als Söldner für sie arbeiten. Bisher gibt es keine Grauzone, die mich dazu bewegt, die Geschichte aus der Perspektive der Orks zu betrachten. »Ich habe die Unterstützung der Rebellen in dieser Stadt und werde dich nun töten.« Damit strecke ich den Ober-Ork Uruk nieder. Andere Orks haben viel lustigere Namen wie Pankratz, Topork und Urkrass.

Gameplay toll, Story nicht so

Das aus meinem Attentat resultierende Gemetzel ist toll. Überall kämpfen Rebellen, Sklaven, Söldner und Orks, Leichenberge türmen sich auf, und nichts bleibt so, wie es war. Ein wenig wie die Prügeleien zwischen den Imperialen und den Sturmmänteln in Skyrim, nur weniger enttäuschend. Meine Arbeit ist getan, und ich reise mit meinem Wolf in Richtung Montera. Unterwegs stoßen wir auf zahlreiche Höhlen, versteckte Schätze und natürlich Nebenaufträge.

Die Spielwelt gefällt mir immer besser, weil es überall was zu tun und was zu entdecken gibt. Mit der Spielmusik summe ich inzwischen laut mit. Ich will sehen, was in der nächsten Stadt los ist, will den Kampf mit zwei Klingen freischalten und möchte wissen, was Xardas mit den Orks zu schaffen hat. Zum ersten Mal habe ich ehrlich Spaß mit Gothic. Ich habe mehr als genug Spiel-

zeit für meinen Artikel hinter mir, könnte hier Schluss machen, spiele aber weiter.

In Montera stellt sich dann erst mal Ernüchterung ein: Die Orks haben alles unter Kontrolle, die Söldner halten die Sklaven in Schach, und rund um die Stadt befinden sich kleine Rebellenlager, die von mir verlangen, dass ich die Stadt infiltriere, das Vertrauen der Orks gewinne und sie anschließend rauswerfe. Geht das jetzt in jeder Stadt so?

Komisch auch, dass die Orks inzwischen misstrauisch sind, weil sie von den Ereignis-

sen in Kap Dun gehört haben, mich aber trotzdem reinlassen. Noch komischer: Die Rebellen vertrauen mir überhaupt nicht, und ich muss mich ihnen erst noch beweisen, obwohl ich gerade erst eine komplette Stadt vor den Orks gerettet habe. Also wieder Dienstbotengänge und Nebenaufträge für sämtliche Fraktionen der Stadt.

Inzwischen schließt man sich wohl niemandem mehr an, sondern tätigt nur Jobs für alle Seiten. Ich habe nach wie vor keinen Grund, den Orks zu helfen, auch wenn ich es könnte. Was passiert eigentlich, wenn ich in einigen Städten die Orks, in anderen die Rebellen rauswerfe? Ein wenig kribbelt es mir in den Fingern, aber die Orks sind einfach zu nervig, denen will ich nicht helfen. Der namenlose Held gefällt mir in Gothic 3 echt gut. Kommt ein Elite-Ork auf mich zu und motzt mich an, während er eine Axt mit sich rumschleppt, die so groß ist wie ein Auto. Und der Held: »Geh du mir jetzt nicht auch noch auf die Nerven!« Ich lache.

Murphy's Law

Eine Weile geht alles gut. Ich sortiere Sklaven für die Söldner, sammle Waffenbündel für die Orks, vertrimme Typen in der Arena und werde schließlich sogar in die Burg gelassen, wo der Anführer der Besatzer residiert. Bald ist alles bereit für die Revolution. Blöd nur, dass überall in der Burg Kisten vol-



Inzwischen hat Gothic 3 nicht mehr so viele Bugs, merkwürdige Aussetzer wie fliegende Banditen kommen aber immer noch recht häufig vor.



Ich habe mich lange genug bei Uruk eingeschleimt und mache ihn nun endlich platt.

Ein Rebell möchte, dass ich Milchkühe plattmache. Das bringe ich nicht übers Herz.



gen zwei Stunden an dieser Aufgabe, schalte einzelne Ziele mit Feuerpfeilen, beschworenen Tieren und provozierten KI-Aussetzern außer Gefecht. Zum Glück bleiben Feinde gerne mal grundlos stehen, erheben sich in den Himmel oder verschwinden im Boden und irgendwelchen Objekten. Ich muss extrem viel tricksen, doch am Ende sind die Besatzer vernichtet, und Gothic 3 rechnet mir tatsächlich den Sieg an und erklärt die entsprechende Quest für abgeschlossen. Wow! Wenn man bedenkt, dass ich das absolut nicht so erledigt habe, wie vom Spiel vorgesehen, bin ich mit dem Resultat echt zufrieden.

Das Abenteuer geht weiter

Ich zähme meinen ersten Snapper und mache einen kurzen Abstecher zu den Assassinen, um den Kampf mit zwei Klingen zu erlernen, bevor ich weiter der Story folge. Zum ersten Mal überhaupt spiele ich Gothic, einfach weil ich Bock darauf habe und nicht, weil ich muss. Es ist erstaunlich.

Die Spielwelt, die verbesserte Steuerung und Menüführung, die erweiterten Möglichkeiten in der Charakterentwicklung, aber auch die Tatsache, dass ich nicht alle zehn Minuten von irgendwelchen Bauern und mies gelaunten Bordellbesuchern mit einem Schlag ins Koma befördert werde, tragen dazu bei, dass ich mich hier nicht zum Spielen zwingen muss.

Gothic 3 ist stellenweise immer noch verdammt schwer, aber es macht einfach einen Unterschied, ob ich einen Spielstand laden muss, weil 20 angepisste Orks über mich hinweggetrampelt sind oder weil ich mich geweigert habe, einem Bauern 50 Gold Wegzoll zu blechen. Einem Bauern! Mag sein, dass ich auch einfach deshalb positiv überrascht bin, weil ich anhand diverser Kommentare und Artikel über Gothic 3 eines der katastrophal schlimmsten Spielerlebnisse aller Zeiten erwartet habe. Ich spiele das jetzt tatsächlich fertig. Ha!

Aber weil die Menschen bei GameStar mir keinerlei Spaß gönnen, soll ich dieses Götterdämmerung hinterherschreiben. Davon lest ihr aber erst im nächsten Heft. ★



Ich locke die Orks und Söldner in umliegende Rebellennlager, damit ich nicht ganz alleine kämpfen muss.

ler Wertsachen herumstehen. Die kann ich natürlich nicht einfach so ignorieren, sondern plündere sie selbstredend komplett aus – so schreibt es das Gesetz vor. Kommt ein Ork und wundert sich, dass immer, wenn ich einen Raum verlasse, lauter Zeug verschwindet. Auf mein freundliches »Leck mich doch am Arsch« möchte er mir eine Massage mit dem Knüppel verabreichen. Ich renne aus der Stadt, bis in den nächsten Wald, wo uns keiner sehen kann. Als der Ork mich einholt, mache ich ihn platt und kehre nach Montera zurück. Da spricht mich der Wach-Ork vor den Toren an und fragt, ob ich weiß, weshalb hier neuerdings laufend Orks verschwinden. Die Leck-mich-Methode funktionierte schon beim letzten Mal nicht, da klappt sie diesmal ganz best... oh, da zieht er auch schon die Waffe. Als ich kurze Zeit später auch noch einen dritten Ork in den Wald verschleppe und dort abmurkse, hat sich rumgesprachen, dass ich ein Killer bin. Jetzt habe ich sämtliche Besatzer und deren Söldner-Handlanger an der Backe.

Auch toll: Weil ich diesen Zustand nicht durch eine Quest, ein Event oder anderweitig durch die Story vorgesehen ausgelöst habe, sitzen die Rebellen weiterhin untätig vor der Stadt rum, da ihnen niemand das Signal zum Angriff erteilt hat. Ich habe mir eine komplette Stadt zum Feind gemacht, und meine willigen Unterstützer wissen

nichts davon. Ich fliehe also heldenhaft vor dem ersten Rudel Orks und zerze es direkt bis ans erste versteckte Rebellennlager, um nicht ganz auf mich allein gestellt zu sein. Das geht eine Weile gut, ein paar Wellen später sind alle Rebellen in dieser Ecke des Waldes allerdings mausetot.

Ich wiederhole das Spiel mit den anderen Camps des Widerstandes rund um Montera, bis schließlich alle Rebellen das Zeitliche segnen und ich immer noch gut zwei Dutzend Orks und Söldner im Alleingang ausschalten muss. Insgesamt sitze ich ungelö-



Montera gehört endlich m... äh, natürlich den echt coolen Rebellen.