

Schwerer Weg ins Tal der Erbauer

Gothic 2

Nacht des Raben



Nichts für Warmduscher: Spannende Quests, massig Monster und ein gepfeffertes Schwierigkeitsgrad fordern selbst erprobte Helden im Gothic-Addon.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

Schon wieder ist die »Neue Welt« aus **Gothic 2** in Gefahr – und Sie müssen im Addon **Die Nacht des Raben** als Retter eingreifen. Die Entwickler von Piranha Bytes erweitern ihre stimmige Fantasywelt um ein riesiges Areal, vollgestopft mit neuen Monstern, Quests und einer anspruchsvollen Story um alte Feinde und eine vergessene Zivilisation. Enorm schwere Kämpfe fordern dabei selbst gestandene Recken.

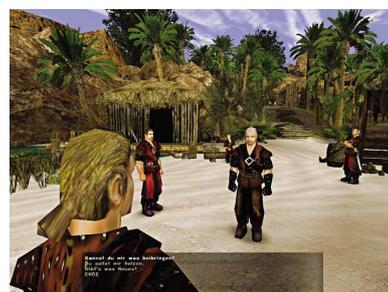
Zurück zum Anfang

Achtung **Gothic 2**-Veteranen: Nach der Installation des Addons ist Ihr früherer Held genauso nutzlos wie alte Spielstände. Stattdessen beginnen Sie wieder ganz von vorn, Ihr Kämpfer ist so unbeleckt wie beim ersten Start des Hauptprogramms. Aber keine Panik, Sie müssen nicht alle Missionen und Rätsel von **Gothic 2** erneut lösen. Denn so-

bald Sie zur einzigen Stadt Khorinis laufen, treffen Sie Cavalorn (einen alten Freund aus Teil 1), der Sie flugs in die neue Handlung einführt. Er erzählt von einer Gefahr, die sich in einem entfernten und bislang unerforschten Bereich von »Neue Welt« zusammenbraut. Dort bebt die Erde, es verschwinden spurlos Leute. Alles soll irgendwie mit dem Erzgauner Raven zusammenhängen, der schon im ersten **Gothic** sein Unwesen trieb. Doch bevor Sie endlich in das Tal der Erbauer (das ist das nagelneue Gebiet) vordringen dürfen, erwarten Sie tonnenweise Aufträge im bekannten Teil der Welt.

Portal ins Tal

Nach rund vier bis fünf Stunden Spielzeit (wenn Sie die Missionen des Hauptspiels vernachlässigen) hat Ihr Held endlich alle nötigen Zusatzaufgaben gelöst. Dann durchschreiten Sie ein magisches Portal in das neue, verfluchte Tal. Das ist rund ein Drittel so groß wie die Spielfläche von **Gothic 2**. Hier stoßen Sie zum ersten Mal auf bisher unbekannte Monster, darunter die Fangheuschrecken, die den alten Feldräubern gleichen. Es gibt aber auch skurrilere Biester wie die Sumpfgasdrohne, die bei ihrem Tod Gift verströmt.



Pirat **Brandon** weiß einiges über Kampftechnik.

Richtig fies sind die Steinwächter, aztekenähnliche Felsfiguren, die mit ihren massiven Granitarmen kräftig zuhauen können. Dank neuer Rüstungen wie dem Schutzgürtel wappnen Sie sich gegen diese Gefahren.

Facts

- 4 neue Gilden (3 spielbar)
- 5 Spezial-Rüstungen
- 10 frische Monstertypen
- 30 Extra-Artefakte
- 100 zusätzliche Charaktere

Jörg Langer



Klasse Addon, aber...

Ich liebe Gothic 2. Ich besitze sämtliche Fan-Karten, die akribisch auch noch das letzte Stengelchen Sumpfkraut verzeichnen. Und ich mag vor allem meinen mit viel Zeit

und Mühe hochgezüchteten Edel-Paladin, der seine Gegner nur noch umzuhauchen braucht.

Im Addon freue ich mich auf noch mächtigere Gegner gleich vom Start weg. Doch stattdessen fange ich wieder als Hanswurst an und muss stundenlang in der alten Welt rumhetzen, bis ich in die neue komme. Was für eine schlechte Idee! Denn gerade Fans dürften Gothic 2 bereits ein zweites Mal, mit anderer Berufswahl, gespielt haben.



Zusammen mit einigen Gefährten mischen wir ein Ork-Camp auf. Deren **Schamane** (hinten rechts) wirft mit Feuerbällen um sich.



Die Fangheuschrecken greifen in Dreier-Rudeln an. Doch unser Held (in Piratenrüstung) wehrt sich tapfer. (1280x960)

Piraten und Banditen

Neben den drei bekannten Gilden (Miliz, Söldner, Feuermagier) treffen Sie auf vier weitere Vereinigungen. Mit Ausnahme der Wassermagier treten Sie storybedingt nacheinander dem Ring des Wassers, den Piraten und schließlich einer Banditentruppe bei. Damit das klappt, müssen Sie zahlreiche Quests lösen. Die laufen nach dem altbewährten Gothic 2-Schema ab: Person A gibt Ihnen Gegenstand B, den Sie bei C abliefern. Oder Sie kämpfen sich durch wahre Monsterhorden, um aus einer Schatzkiste ein wichtiges Artefakt zu bergen, das Sie wiederum an einen NPC verscher-

beln. Der verrät Ihnen dann neue Infos. Ein paar Ausnahmen bestätigen die Regel: An wenigen Stellen lösen Sie Schalterknocheleien oder beantworten Quizfragen zur Geschichte der Erbauer-Zivilisation.

Langeweile kommt trotz der simplen Missionsstruktur nie auf. Stets sind die Aufgaben geschickt mit der Story verwoben. Etliche Nebenquests verhelfen Ihnen zu nützlichen Waffen und Rüstungen. Manchmal schließen sich Ihnen für eine Aufgabe sogar mehrere Helfer an.

Alt, aber schön

An der Optik des Hauptprogramms hat sich in **Nacht des Raben** nichts geändert. Nach wie

vor retten wunderschöne Texturen die betagte Grafik-Engine über Schwächen wie in Wänden verschwindende Charaktere hinweg. Lediglich die Steuerung ist nach wie vor ein wenig fummelig.

Mick Schnelle



Nur für Gothic-Profis

Bei Belians Klaue, ist das Spiel schwer. Spätestens als ich im Tal der Erbauer ankam, wurde der verfrühte Heldentod mein ständiger Begleiter.

Häufiges Speichern und jede Menge Heiltränke helfen zwar, trotzdem birgt die Nacht des Raben eine Menge Frustration. Die spannende, abwechslungsreiche Story entschädigt für so manche immer wieder geschlagene Schlacht. Und natürlich punktet das fantastische Flair: Die teilweise langen Laufereien werden dadurch zu spannenden Wanderungen in einem stimmigen und wunderschönen Fantasy-Reich.

Wenn Sie nach einer echten Herausforderung suchen, ist die Nacht des Raben genau das Richtige für Sie. Einsteiger sollten allerdings zu Übungszwecken zuerst das Hauptprogramm durchspielen, bevor sie sich an die knüppelhar-ten Missionen des Addons wagen.

lig. So wird in Menü nicht mal die Maus unterstützt. Das Addon erzeugt per Surround-Sound (von EAX über Dolby 5.1 bis Dolby 7.1.) viel Atmosphäre. **MIC**

→ Originaltest in GameStar 01/03



Die Steinwächter finden Sie meist in Gräbern, die Artefakte verbergen.

Gothic 2: Nacht des Raben Rollenspiel-Addon

Publisher: Jowood, (0190) 776 633 **Release (D):** 20.8.2003
Sprache: Deutsch **Preis:** ca. 30 Euro
Ausstattung: Papp-Box, 1 CD, 15 S. Handbuch **USK-Freigabe:** ab 12 Jahre

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7 8 9	10

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ atmosphärische Spielwelt	• sehr schwer
+ schön gestaltete Landschaften	• fummelige Steuerung
+ zahlreiche Quests	• alte Spielstände funktionieren nicht
+ unterschiedliche Lösungswege	• Gothic-2-Held nutzlos
+ intelligente Story	

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 2,2 GHz
128 MByte RAM (256 mit XP)	256 MByte RAM (512 mit XP)	512 MByte RAM
2,8 GByte Installationsgröße	2,8 GByte Installationsgröße	2,8 GByte Installationsgröße
3D-Karte (32 MByte)	3D-Karte (64 MByte)	3D-Karte, Surround-Sound

ALTERNATIVEN

Morrowind (89%, GS 07/02)
 Deutlich umfangreicher, dafür ist die Welt bei weitem weniger atmosphärisch.

Gothic (88%, GS 04/01)
 Grafisch sehr ähnlich, spielerisch fast genauso viele und spannende Missionen.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden



Spannende, aber extrem schwere Erweiterung.