

What a wonderful woorld...

# GOTHIC 3

Drei Jahre und vier Previews mussten wir auf diesen Moment warten: Eine (fast) voll spielbare Version des meisterwarteten Rollenspiels in unseren Händen – Gothic 3 kommt!

## FACTS

- > 60 Sprecher
- > 520 wichtige NPCs
- > 550 Quests
- > 4x größer als Gothic 2

**D**och die Ernüchterung kam schnell«, berichtete Kollege Schmidt im Mai 2005 von der E3 anlässlich seines ersten Kontakts mit einer spielbaren Version von **Gothic 3**. »Eine Version ohne Story, ohne Rätsel, ohne Quests«, die keine Fragen beantwortete, war sein Fazit zu dem damals gezeigten Softwarehappen. Genau ein Jahr später resümierte Markus Schwerdtel von gleicher Stelle: »Aus Teilen wird ein Spiel.« Nachdem der Erscheinungstermin nun konkret auf den 13. Oktober 2006 festgelegt wurde, war es also höchste Zeit für eine Preview-Version. Allerdings lief die derzeitige Alpha-Version auf unseren Rechnern instabil – endgültige Klarheit wird also erst der Test in der nächsten Ausgabe bringen.

## Gefühlsecht

Auch ohne die Vorgänger gespielt zu haben, finden Sie sich in **Gothic 3** sofort zurecht. Veteranen haben keine spielerischen Vorteile, aber ein fettes Atmosphäre-Plus: So treffen Sie nach und nach auf die Kameraden von der Bootspartie am Schluss von **Gothic 2**. Dieser Teil endete mit dem Aufbruch der Gefähr-



Drei Magiearten stehen zur Auswahl: Magie der Herrschaft, der Beschwörung und der Wandlung. Hier beschwören wir zwei Miner.

ten von der Insel Khorinis zum Festland Myrtana. Teil 3 nimmt diesen Faden geschickt auf, so dass **Gothic**-Kenner mit dem Gefühl erlebter Geschichte eine von (scheinbarer) Kontinuität geprägte Welt bespielen. Neulingen helfen die Dialogmenüs der entsprechenden Charaktere

mit aufklärenden Optionen wie »Ich kann mich nicht erinnern, wer bist du noch gleich?« Daraufhin erfahren Sie über Ihr Gegenüber, was Sie wissen müssen. Und viel ist das nicht. Denn in **Gothic 3** haben Sie fast völlige Handlungsfreiheit. Ob Sie für die regierenden Orks arbeiten und Rebellen jagen, sich auf die Seite eben jener Königs-treuen schlagen und sieben Städte vom Ork-Joch befreien oder den verschlungenen Weg der Assassinen irgendwo zwischen den Fraktionen wählen, ist allein Ihre Sache. Und damit abhängig vom jeweiligen Spielertyp. So hat während unseres Probespiels ein Redakteur automatisch auf Seiten der Rebellen gespielt. Eine Alternative gab es für ihn nicht, es hätte ihm mit anderem Vorgehen keinen Spaß gemacht. Andere empfanden das als zu langweilig und schl-

gen sich auf die Seite der undurchsichtigen Assassinen.

## Spiel vs. Statistik

Das Spiel verlangt Ihnen von Beginn an Entscheidungen ab. So sollen Sie etwa entlaufene Sklaven jagen. Stimmen Sie zu und führen den Auftrag tatsächlich aus, hilft das Ihrem Ruf bei den Orks, schadet aber dem bei der Rebellenfraktion. Denn ohne entsprechende Reputation bleiben Ihnen Türen verschlossen und Quests verborgen. Dieses Ruf-System (»Relationship based Gameplay«) funktionierte in unserer Version schon sehr ordentlich. Allerdings konnten wir wegen der Programmabstürze keine wirklich komplexen Fraktionsbeziehungen prüfen. Beeindruckend ist in jedem Fall, wie selbst simple Aufgaben, etwa Nahrung für die Rebellen zu be-

Im Inventar ist unendlich Platz. Da fällt Ordnung halten zunehmend schwer.





Die neue **Kampfsteuerung** mit reiner Mausbedienung geht sofort gut von der Hand.

schaffen, in einen stimmigen Gesamtzusammenhang eingebunden werden und darum doppelt Spaß machen. Großartig auch, wie Sie einen ehrgeizigen Ork-Unterführer gegen seinen Boss aufhetzen können. Im Hinterkopf dabei stets das Wohlergehen der im nahen Wald verschanzten Rebellen. Denn die haben, nachdem die Orks sich gegenseitig gemetzelt haben, mit den geschwächten Grauhäutern leichtes Spiel.

Als wir einen Nordmann aus einem Arbeitslager der Orks freikaufen, bringt der uns zum bisher verborgenen Nordmar-Pass und treibt so die Handlung voran. Das erklärte Ziel der **Gothic-Macher**, die Motivation zum Spielen aus der Geschichte und nicht aus abstrakten Statis-

tiken entstehen zu lassen, ist an solchen Stellen erreicht.

### Pferde & Frauen

Durch die weitläufige Spielwelt (viermal größer als beim Vorgänger) bewegen Sie sich zu Fuß. Basta. Keine Reittiere, keine Fluggreifen und keine U-Bahnen. Zwei Geschwindigkeiten gibt es: rennen und schnell rennen. Portalsteine zum direkten Anspringen der wichtigsten Städte erleichtern das Fußgängerleben. Die sammeln Sie nach und nach im Handlungsverlauf ein. Auf die Frage, warum keine Reittiere integriert sind, antwortete uns Producer Michael Paeck: »Pferde ließen sich einfach nicht glaubwürdig einbauen. Besonders das Kämpfen zu Pferde. Welchen Grund gibt es,



Die **Nacht** in Gothic 3 ist von einem wunderschönen Blau, das an Filme der 50er Jahre erinnert.

in einer glaubwürdigen Welt auf einem Pferd zwar reiten, aber nicht mit der Axt schwingen zu können? Bevor wir solche Brüche in unserer Welt akzeptieren, lassen wir das entsprechende Element im Zweifelsfall lieber weg.« Auch Frauen spielen in **Gothic 3** keine Rolle. Dabei wäre die Zeit reif gewesen für eine handfeste Romanze des namenlosen Helden; **Gothic 3** tut doch sonst so erwachsen. Aber wahrscheinlich ist es noch viel schwieriger, eine glaubwürdige Frauen-KI zu programmieren als ein paar passende Pferdchen.

Zum Thema kostenpflichtige Downloads mit Zusatzinhalten à la **Oblivion** gab es nur eine Antwort: »Die Engine verträgt nachträgliche Items.« Soll heißen: Technisch geht's. Also vielleicht Frauen und Pferde zum Runterladen?

Bei allen offenen Fragen hat uns der erste Ausflug in die Welt von

**Gothic 3** mehr als fasziniert. 90 Leute sitzen laut Jowood derzeit rund um die Uhr an der Komplettierung und Qualitätssicherung des Spiels. Es gibt viel zu tun, packt's an! Damit aus einem der potenziell besten Spiele auch tatsächlich ein echter Toptitel wird. Und der Kollege Schmidt in seinem Test in der nächsten Ausgabe nicht einsteigen muss mit: »Die Ernüchterung kam schnell...« **MT**



Der **Feuerregen** macht flächendeckend alles platt, verschont aber uns und unsere Kreaturen.



### GOthic 3

michael@gamestar.de

Genre: Rollenspiel  
Termin: 13. Oktober 2006

Entwickler: Piranha Bytes / Jowood  
Status: zu 90% fertig

**Michael Trier:** »Es ist schwer, wieder aufzutauhen aus dieser unglaublich dichten Gothic-3-Welt. Wenn die Alpha-Version nicht gerade abstürzt. Die Handlungsstränge und die verschachtelten Questlinien sind von Beginn an hoch motivierend. Dazu kommen die Lebendigkeit und die emotionalen Beziehungen, die ich zu manchen Charakteren aufbaue wie zuletzt in Bal-dur's Gate 2. Gothic 3 hat das Zeug, zum besten Rollenspiel des Jahres zu werden – mindestens.«

**POTENZIAL AUSGEZEICHNET**

