



## FACTS

- ▶ 3 Fraktionen
- ▶ 50 Fertigkeiten
- ▶ 38 Zaubersprüche
- ▶ 550 Quests
- ▶ 520 wichtige NPCs
- ▶ 3 Klimazonen
- ▶ 60 Sprecher



▶ DVD:  
Mega-Test



▶ GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **H125**

»Es ist ein echtes Gothic!«

# GOTHIC 3

Weit über drei Jahre hat es gedauert, jetzt ist es da: Piranha Bytes' Rollenspiel-Epos führt Sie in eine fantastisch lebendige Welt voller Rätsel, Abenteuer und Gefahren. Bleiben nur zwei wichtige Fragen: Schlägt Gothic 3 den Konkurrenten Oblivion? Und ist das Spiel tatsächlich fehlerfrei?



## INHALT

Mega-Test	28
Was bisher geschah...	29
Das Charaktersystem	30
Bugs	32
Im Vergleich mit Gothic 2	34
Die Welt	35
Gothic 3 vs. Oblivion	36
Die Collector's Edition	37
Technik-Check	42
Das Gothic 3-Streitgespräch	44
Einsteigertipps	45



Wir begleiten einen KI-gesteuerten Magier durch die Wüste Varant zu einem Rebellenlager. Dabei laufen uns gleich drei gefährliche Sandcrawler über den Weg. (1280x960)



**Ä**rgertlich, wenn man das Gedächtnis verliert. Noch ärgerlicher, wenn das gleich zweimal passiert. Dem namenlosen Helden aus der Rollenspiel-Reihe **Gothic** ist ein solches Schicksal widerfahren. Erst verliert er durch den Einsturz einer Höhle seine Erinnerung (**Gothic 2**), nur um bei der Installation (!) des Erweiterungspakets **Die Nacht des Raben** erneut an einer Amnesie zu leiden (siehe Gothic-Chronik auf Seite 29). Oh Schreck! Ist das in **Gothic 3** nun auch wieder so? Gemach, liebe Leser: Ausnahmsweise erinnert sich der namenlose Held noch an alles... außer eben an seinen Namen.

Aber dafür müssten im Idealfall Sie noch darüber im Bilde sein, was in der Geschichte von **Gothic** bisher alles passiert ist – sonst geraten Sie in **Gothic 3** ein bisschen ins Schlingern. Doch auch wenn Sie kein Kenner sind, sollten Sie weiterlesen. Denn mit diesem Rollenspiel ist dem deutschen Entwickler Piranha Bytes erneut ein großer Wurf geglückt, auch wenn viele Bugs die Fantasy-Idylle stören.

**Fortsetzungsroman**

Die Geschichte setzt nahtlos am Ende von **Gothic 2** an und wird von einem eher unspektakulär inszenierten Intro in Spielgrafik erzählt: Nach dem Sieg über den untoten Drachen segelt der Held von der Insel Khorinis zum Festland. Doch als er und seine Weggefährten (**Gothic**-Fans erinnern sich an Diego, Gorn,

Milten und Lester) an Land gehen, geraten sie mitten in einen Kampf auf Leben und Tod zwischen Menschen und Orks. Netter Kniff: Das Intro geht nahtlos ins Spiel über, Sie nehmen sofort teil. Mit einer eher schleppenden Einführung wie in **Elder Scrolls 4: Oblivion** hält sich **Gothic 3** also nicht auf. Stattdessen geht es gleich zu Beginn in die Vollen. Das mag ruhigen Gemütern sauer aufstoßen, der Atmosphäre tut das allerdings sehr gut – selten waren Sie so schnell mitten drin in einer Rollenspielhandlung.

In der ersten Verschnaufpause bringt man Sie auf den aktuellen Stand: Die Grauhäute beherrschen das Festland mit eiserner Hand, halten Menschen als Sklaven und beginnen,

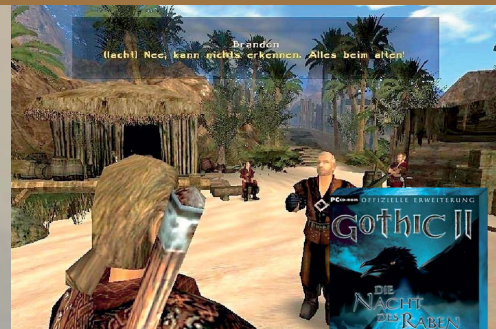
WAS BISHER GESCHAH...



**Gothic** (82 Punkte\*, GS 3/2002): Es herrscht Krieg im Königreich der Menschen. Von Norden her fallen Scharen von Orks in das Land ein. Um die königliche Armee zu stärken, sind die Schmiede des Landes pausenlos damit beschäftigt, neue Waffen herzustellen. Zu diesem Zweck werden Gesetzlose zur Zwangsarbeit in einer Strafkolonie verurteilt, um Eisenerz zu fördern. Damit die Gefangenen nicht fliehen können, wird das gesamte Gebiet um die Minen von einer magischen Barriere umschlossen. Zu Beginn des Spiels werden Sie als namenloser Held in die Kolonie gesteckt und finden sich inmitten dreier rivalisierender Banden wieder. Welcher Sie sich anschließen, bleibt Ihnen überlassen. Das Ziel ist jedoch immer dasselbe: die Flucht aus dem Gefängnis.



**Gothic 2** (84 Punkte\*, GS 1/2003) beginnt da, wo der Vorgänger aufgehört hat. Die Barriere ist gefallen, die Gefangenen sind befreit. Allerdings wurde der Held im Tempel des Schläfers mit Steinen begraben. Nur dank seiner magischen Rüstung bleibt er am Leben. Xardas, ein Dämonenbeschwörer, befreit den Recken, indem er ihn zu sich in seinen Turm teleportiert. Der Grund: Eine böse Armee unter dem Befehl von Drachen sammelt sich im Minental – und Sie müssen sie bezwingen. Doch dafür benötigen Sie ein mächtiges Artefakt: das Auge Innos. Auch in Gothic 2 gibt es drei Parteien: die Feuermagier des Klosters, die Paladine der Hafenstadt von Khorinis und die Söldner des Großbauern Onar. Cool: Im Spielverlauf kehren Sie in die aus dem Vorgänger bekannten Minen zurück.



**Gothic 2: Die Nacht des Raben** (84 Punkte\*, GS 10/2003): Das bockschwere Addon führt die Geschichte von Gothic 2 nicht fort, sondern baut sie weiter aus. So sind Sie zu Beginn zwar immer noch auf der Suche nach dem Auge Innos, in Khorinis treffen Sie jedoch auf Cavalorn, einen Bekannten aus dem einstigen Gefängnis. Der hat schlechte Nachrichten: Tag für Tag verschwinden Bürger auf ungeklärte Weise. Außerdem haben Magier gewaltige, bisher unbekannte Ruinen in den Wäldern ausgegraben, und es treiben sich Banditen herum, die geheime Waffenlager anlegen und die Stadt bedrohen. Die zahlreichen neuen Quests, Gegenden und Monster ändern an Ihrem eigentlichen Ziel jedoch nichts. Nach wie vor müssen Sie die Armee der Drachen aufhalten.

\*Abgewertet: Stand Oktober 2006

systematisch die gewaltigen Tempel zu zerstören. Der Grund für ihr Handeln bleibt unklar, jedoch erfahren Sie schnell, dass ein alter Bekannter hinter all dem steckt – nämlich der Dämonenbeschwörer Xardas.

**En garde!**

Das erste Gefecht nutzt **Gothic 3**, um Ihnen die Bedienung des Spiels anhand aufploppender Infotafeln beizubringen – nicht gerade hübsch, aber so kurz wie nützlich. Die Kämpfe funktionieren ähnlich wie im Vorgänger: Per Leertaste greifen Sie zum

Schwert (wahlweise aus der Schulter- oder Egoperspektive), führen mit der linken Maustaste Schläge aus oder parieren gegnerische Angriffe mit der rechten. Im Gegensatz zu **Gothic 2** beherrscht der Held nun diverse Kombos. So können Sie zum Beispiel (je nachdem, wie Sie dem Feind gegenüberstehen) durch das Aneinanderreihen weniger Mausclicks aus der Abwehr heraus mit dem Schwert zustoßen und es dem Gegner in die Magenrube rammen. Einsteiger werden zu Beginn jedoch Schwierigkeiten mit den takti-

schen Kämpfen haben, da die Hiebe oft ungenau sind und gezielte Treffer deshalb zur Glückssache werden. Da ist es fast schon von Vorteil, dass die stroh dumme Gegner-KI Sie bereits ab einem Abstand von 20 Metern nicht mehr sieht. So können Sie immer wieder fliehen, um gleich darauf den verdutzten Feind mit Pfeil und Bogen aus der Distanz zu beharken. Ebenfalls ärgerlich: Kämpfen Sie gemeinsam mit Alliierten, verletzen Sie in den Gefechten oft irrtümlich einen Verbündeten, was der gar nicht witzig

findet und Sie daraufhin angreift. Ein großes Plus im Vergleich zu **Oblivion** ist die neue, aus Online-Rollenspielen bekannte Fertigkeitenleiste am unteren Bildschirmrand. In der können Sie Ihre Waffen, Zaubersprüche und andere Talente ablegen, um sie im Eifer des Gefechts per Tastendruck oder Mausclick zu aktivieren – das vereinfacht die Kämpfe enorm.

**Jäger und Sammler**

Wenn der Angriff der Orks zurückgeschlagen ist, dürfen Sie erstmal Luft holen und das Dorf



Für die Rebellen erledigen wir eine Ork-Patrouille.



Die eben gesammelte Schriftrolle »Blitz beschwören« rettet uns vor einem riesigen Troll.

BUGS IN GOTHIC 3



**Problem:**

**Grafikfehler:** Hin und wieder kommt es vor, dass das Spiel nach dem Laden eines Speicherstandes nur die Waffen des Helden anzeigt, nicht aber den Helden selbst. Dieses Problem tritt sowohl bei ATI- als auch bei Nvidia-Grafikkarten nebst aktuellen Treibern auf.

**Lösungsvorschlag:**

Laden Sie den Spielstand erneut.



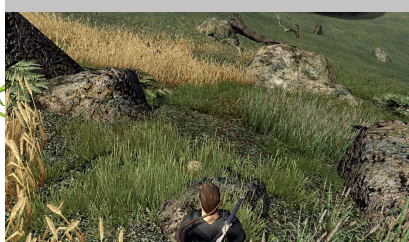
**Dialoge:** In manchen Gesprächen fehlen einzelne Sätze oder Satzteile in der Sprachausgabe, die Figuren bewegen jedoch weiterhin ihre Lippen.

Das Problem lässt sich abschwächen, in dem Sie im Audiomenu die Untertitel aktivieren. So können Sie immerhin mitlesen, wenn eine Sprachdatei nicht abgespielt wird.



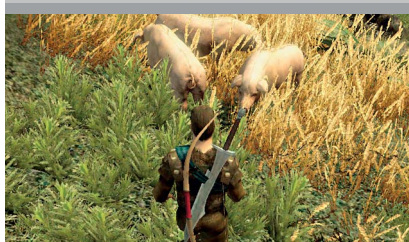
**Untote Goblins:** Manche Feinde, speziell Goblins, fallen in seltenen Fällen nach ihrer Niederlage nicht tot um, sondern bleiben starr in der Luft stehen. Problem: Sie können die Leiche nicht plündern. Zudem füllt sich der Lebensbalken des Goblins plötzlich wieder, woraufhin er Sie erneut angreift.

Keine. Der Bug muss durch einen Patch behoben werden.



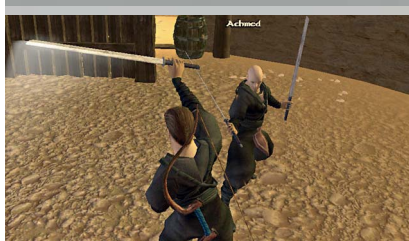
**Kollisionsabfrage:** Wenn ein Hang zu steil ist, rutscht der Held hilflos nach unten. Das passiert allerdings auch bei kleinen Hindernissen, etwa Baumstämmen, winzigen Felsvorsprüngen oder gar Eidechsen. Das unterbricht immer wieder den Lauffluss.

Achten Sie auf dichtes Unterholz und vermeiden Sie entsprechend zugewachsene Stellen. Vorsicht an steilen Abhängen!



**KI-Aussetzer:** Wildtiere und NPCs verheddern sich in seltenen Fällen und drehen sich endlos im Kreis. Was bei Tieren lustig aussieht, nervt bei den NPCs. So lassen sich hin und wieder Quests nicht lösen, da der Auftraggeber nicht vom Fleck kommt.

Verlassen Sie das Gebiet und kehren Sie daraufhin wieder zurück. War der Abstand weit genug, berechnet das Programm die Wegfindungsroutinen neu.



**Arenakämpfe:** Eine Regel besagt: Wer die Arena während eines Kampfes verlässt, verliert. Ärgerlicherweise erkennt das Programm es nicht, wenn der KI-Gegner den Kampfbereich unerlaubt verlässt. Zudem glaubt das Spiel bereits bei einem Sprung, dass sich der Held außerhalb der Arena befindet.

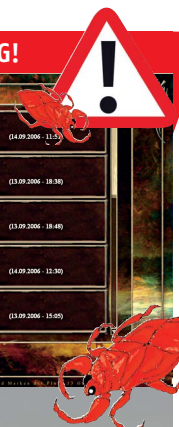
Vermeiden Sie Sprünge, und drängen Sie den Gegner nicht an den Rand der Arena.



**Hardware:** Besitzer von Nvidia-Karten benötigen den Forceware-Treiber v91.47. Mit älteren Versionen kann es zu Grafikfehlern und Abstürzen kommen. Auch die Besitzer von AMD X2-Prozessoren benötigen ein Update, da Gothic 3 sonst Abstürze produziert.

Den Forceware-Treiber finden Sie auf unserer Heft-DVD oder unter [QUICKLINK: H125](#). Den Prozessor-Patch von AMD finden Sie auf der Herstellerwebseite unter [QUICKLINK: 2840](#).

ACHTUNG SPEICHER-BUG!



Mit wachsender Spieldauer schaufelt Gothic 3 immer mehr Informationen in die Speicherstände. Nach etwa zwölf bis 15 Stunden Spielzeit schließlich kommt das Programm nicht mehr mit der immensen Datenflut klar. Resultat: In manchen Fällen lassen sich frisch angelegte Speicherstände nicht mehr laden, das Spiel stürzt ab. Dieses Problem ist Piranha Bytes bekannt und steht ganz oben auf der Bugfix-Liste.

Ardea erkunden. Gleich zu Beginn wird klar: Die Entwickler haben viel Liebe in Details gesteckt. In den fast zum Anfassen lebensecht wirkenden Häusern gibt es überall etwas zu entdecken. Auf den Tischen liegen Äpfel, Pergamentrollen und Teller, in den Regalen stapeln sich Bücher und allerhand anderes Zeug, und über dem Kaminfeuer brutzelt ein Spanferkel. Vor der Schmiede stehen Amboss und Schleifstein bereit, in der Lagerhalle dahinter reihen sich an der Wand aufgehängte Schwerter, Äxte und Schilde aneinander. Was Sie mitnehmen können, signalisiert das Spiel durch Textblendungen. Und nützliche Gegenstände gibt es bereits zu Beginn eine Menge. So finden Sie in unzähligen Truhen (die ärgerlicherweise nicht als solche gekennzeichnet sind) erste Zaubersprüche, Gold,



DAS CHARAKTERSISTEM

**Erfahrung**

Stufe	8
Erfahrung	20300
Nächste Stufe	22500
Lernpunkte	15

**Attribute**

Stärke	149
Jagdgeschick	117
Altes Wissen	10
Schmiedekunst	10
Diebeskunst	11
Alchemie	21
Lebensenergie	105 / 105
Ausdauer	110 / 110
Mana	100 / 100

**Rüstungsschutz**

Schutz vor Klingen	120
Schutz vor Zerschmettern	120
Schutz vor Geschossen	115
Schutz vor Feuer	100
Schutz vor Eis	120
Schutz vor Energie	100

**Kampftalente**

**Diebestalente**

**Alchemietalente**

**Jagdtalente**

**Sonstige Talente**

**Magietalente**

**Schmiedetalente**

**Wildjäger**

Der Held macht doppelten Bogenschaden gegen Wildtiere, wie Hirsch und Wildschweine.

Benötigtes Jagdgeschick 110  
Benötigtes Talent Bogenschütze

Im stark erweiterten **Charakterfenster** erfahren Sie, welchen Level Ihr Held hat und wann er aufsteigt ①, wie hoch Ihre Charakterwerte sind ② und welche Resistenzen Sie besitzen ③. Im Gegensatz zu Gothic 2 sehen Sie auf einen Blick, welche Fertigkeiten Sie im Spielverlauf erlernen können ④, was diese bewirken und welche Voraussetzungen der Held dafür erfüllen muss ⑤.

sich aufgemacht, Verstärkung zu suchen, ist bislang aber nicht zurückgekehrt. Schon bekommen Sie den ersten Auftrag: Sie sollen Lester finden und herausbekommen, was passiert ist. Im Folgenden zeigt **Gothic 3** bereits zu Beginn eine erzählerische Schwäche. Denn als Sie ihn aufspüren, berichtet er zwar, dass er keine Verstärkung auftreiben konnte und zu allem Übel auch das Schiff samt Ausrüstung geklaut worden ist, hockt aber gleichzeitig seelenruhig am Lagerfeuer und isst ein Stück Fleisch. Dass Lester so unnatürlich gelassen beziehungsweise gar nicht auf die katastrophale Situation reagiert, bricht die anfangs so hervorragend aufgebaute Atmosphäre. Oder würden Sie, die Freunde in Gefahr, das eigene Hab und Gut geklaut, erstmal in Ruhe grillen? Nein? Wir auch nicht! Immerhin: Solche Schnitzer sind im weiteren Story-Verlauf die Ausnahme.

**Packen wir's an!**

Immerhin erhalten Sie von Lester direkt eine Folgequest, die Sie bald nach Reddock, einer geheimen Höhle der menschlichen Rebellen führt. Schon nach den ersten Gesprächen können Sie sich vor Aufträgen kaum retten. So sollen Sie für einen Holzfäller aggressive Wildschweine erlegen, dem Kommandeur frische Waffen für seine Truppen besorgen oder für einen mutlosen Wachmann

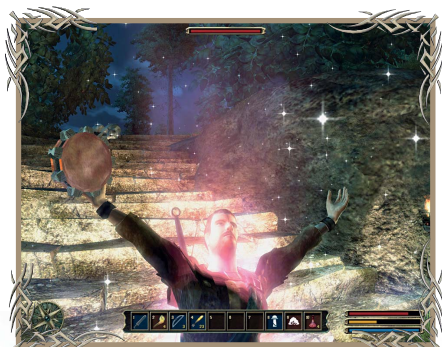
Werkzeuge und Kräuter; Suchfreudige sind allein in Ardea über eine halbe Stunde damit beschäftigt, alles einzusammeln. Ungeduldige, die gleich loslegen wollen und auf das Ab-

klappern aller Kisten verzichten, werden's in **Gothic 3** deutlich schwerer haben. Realistisch: Nicht immer dürfen Sie ungestraft alles einstecken. Wer in fremden Häusern etwas klandert und dabei erwischt wird, bekommt schnell Ärger mit dem Besitzer. Der kommt übrigens auch mal misstrauisch hinterher, wenn Sie an ihm vorbei sein Haus betreten. Lassen Sie jedoch unbemerkt etwas verschwinden, werden Sie in der Regel kurz darauf von einem nahe stehenden NPC auf plötzlich vermisste Sachen angesprochen. Nun können Sie den Ankläger entweder durch erhebliche Goldbeträge beste-

chen oder alles mit Engelsaugen abstreiten. Wählen Sie Letzteres, werden Sie künftig argwöhnisch beäugt.

**Grillen statt ärgern**

Während Sie also die Häuser nach Brauchbarem durchsuchen, machen es sich Diego, Gorn und Milten am Lagerfeuer gemütlich. Lester hingegen hat



Wer **Teleportsteine** findet, spart sich lange Laufwege.



Für einen Jäger sollen wir eine **Ork-Patrouille** erledigen. Zur Sicherheit kämpft er gleich mit.



IM VERGLEICH MIT GOTHIC 2

	Gothic 2		Gothic 3
<b>Spielwelt</b>	Eine riesige Insel mit Wäldern, Wüsten, Sümpfen und Städten – unglaublich lebendig und detailliert. Die drei Fraktionen und deren Ziele passen perfekt ins Szenario, es entsteht der Eindruck einer stimmigen Welt.	➔	Das Festland Myrtana ist dreimal so groß wie die Welt des Vorgängers und besitzt mehrere Klimazonen. Neu dabei: Je nachdem, wie Sie vorgehen, verbessern Sie Ihren Ruf bei den Fraktionen.
<b>Charakter-system</b>	Mit Levelaufstiegen sammeln Sie Lernpunkte, die Sie bei Trainern in spezielle Fähigkeiten stecken. Bei der Wahl der Fraktion ist die weitere Entwicklung des Charakters aber weitestgehend festgelegt.	➔	Das neue Charakterfenster zeigt, welche Fähigkeiten Sie noch erlernen können und was diese bewirken. Das vereinfacht die Charakterplanung immens. Zudem lassen sich manche Talente in mehreren Stufen ausbauen.
<b>Kampf-system</b>	Mit der linken Maustaste führen Sie einen Hieb mit der Waffe aus, mit der rechten Taste parieren Sie gegnerische Angriffe. Ein simples, funktionierendes System – nur im Kampf mit mehreren Gegnern wird es unübersichtlich.	➡	Das bewährte System wurde durch taktische Kombos ausgeweitet. Trotzdem werden viele Treffer zur Glücksache. Frustrierend: Kämpfen Sie mit KI-Verbündeten treffen Sie häufig versehentlich den Kollegen.
<b>Bedie-nung</b>	Schon damals eine Beleidigung: das Inventar. Es hat keine Sortierfunktion und wurde im Verlauf schnell unübersichtlich. Insgesamt war die Bedienung für Einsteiger sehr gewöhnungsbedürftig.	➔	Karten, Zaubersprüche, Inventar – alles steckt in klar strukturierten Fenstern. Ebenfalls neu: Wie in Online-Rollenspielen können Sie häufig gebrauchte Fertigkeiten in eine Hotkey-Leiste ziehen.
<b>Quests</b>	Je nachdem, welcher Fraktion Sie angehören, bekommen Sie andere Quests, was den Wiederspielwert enorm erhöht. Je mehr Aufträge Sie erfüllen, desto mehr steigt Ihr Ansehen, das bringt Leben ins Spiel.	➔	Das Rufsystem lenkt Gothic 3 je nach Spielweise in eine andere Richtung. Die Quests sind gut in die Story eingebunden und bieten häufiger als in Teil 2 mehrere Lösungswege und Koop-Aufträge.
<b>Handlung</b>	Wer den ersten Gothic-Teil nicht kennt, kommt in den ersten Spielstunden nur schleppend in die Geschichte hinein. Fans hingegen finden unzählige Anspielungen und freuen sich über bekannte Gesichter.	➔	Noch mehr als in Gothic 2 sind Sie im dritten Teil auf ein umfangreiches Vorwissen angewiesen. Dafür dürfen Sie mehr als noch im Vorgänger den Handlungsverlauf durch Ihre Taten beeinflussen.



Der **Feuerregen** erledigt gleich mehrere Gegner, kostet aber massig Mana.

den von Minecrawlern versuchten Höhleneingang säubern. Praktisch: Wichtige Personen und Auftraggeber besitzen eigene Namen. Komparsen-NPCs, die nichts zu sagen haben, heißen hingegen »Söldner«, »Krieger« oder ähnlich. Weniger praktisch: Im Questlog können Sie aktuelle Aufträge zwar nach Orten sortieren, nicht aber nachlesen, was genau Sie zu tun haben. Stattdessen bekommen Sie den während der Questvergabe geführten Dialog nochmal vorgesetzt. Dass darin selten gesagt wird, wo Sie hin müssen, dürfte vor allem orientierungslosen Spielern Probleme bereiten. Immerhin sind Questgeber und -ziel in den meisten Fällen nicht weit von einander entfernt. So finden Sie zum Beispiel eine Höhle, in der ein verängstigter Rebell mehrere diebische Goblins vermutet, keine 50 Meter entfernt gegenüber im Dickicht.

Ohnehin ist **Gothic 3** nur etwas für Erkundungsfreudige. Statt mit detaillierten Stadt- und Landkarten à la **Oblivion** orientieren Sie sich hauptsächlich über spärliche Richtungsangaben und Straßenschilder sowie eine rudimentäre Übersichtskarte. Das kann man mögen oder hassen, zu den **Gothic**-Spielen gehört das jedoch seit jeher dazu wie der Schnabel zum Scavenger. Wer Abenteuerlust beweist, wird jedoch ständig belohnt. Fast überall liegen abseits der Wege kleine Lager oder (immer gleich aussehende) Höhlen, in denen es Schätze zu plündern oder Aufträge zu erfüllen gibt.

**Zu zweit geht's besser**

Durch die Quests werden Sie behutsam von einem Gebiet ins nächste geleitet. Dabei sind die Aufträge deutlich dynamischer als noch in **Gothic 2**. So bekommen Sie in manchen Missionen Unterstützung von KI-gesteuerten Kollegen. Beispielsweise gehen Sie zusammen mit Diego auf die Jagd nach raptorähnlichen Snappern, da die für Ihren Freund interessantes Leder hinterlassen. Oder Sie metzeln mit Gorn einen Feuerdämonen samt seinem Heer von Zombies und Skelettkriegern. Solche Team-Missionen unterstreichen noch die sowieso extrem lebendige Atmosphäre von **Gothic 3**. Trotzdem fehlt den Koop-Quests ein wichtiges



In den Städten sorgen Details wie **arbeitende Sklaven** für Atmosphäre.



**1** In dem Bauerndorf **Ardea** beginnt die Geschichte. Hier geraten Sie mitten in den Krieg zwischen den Menschen und den einmarschierten Orks.



**2** In **Reddock**, einer geheimen Höhle der Rebellen, treffen Sie auf den menschlichen Widerstand. Hier erlernen Sie Ihre ersten Fähigkeiten.



**3** **Vengard** ist das Machtzentrum von Myrtana. Um die Hauptstadt zu schützen, haben die Magier von König Rhoabar II. sie mit einem Bannzauber umschlossen.



**4** **Trellis** wurde wie viele andere Städte von den Orks eingenommen. Wer sich hier einen Namen machen will, sollte sich mit den Grünhäutern gut stellen.



**7** Der Dämonenbeschwörer Xardas hat sich in **Nordmar** versteckt. In das verschneite Berggebiet im Norden Myrtanas trauen sich nur die stärksten Helden.



**6** **Bakaresh** ist die Hauptstadt der Wüste Varant. Hier finden die berühmtesten Arenakämpfe des Landes statt. Genau das Richtige, um Geld zu verdienen.



**5** Am Rande der Wüste Varant ist ein Vorposten der Assassinen, einem Volk mächtiger, nicht gerade vertrauenerweckender Kämpfer, die mit den Orks arbeiten.

Element. So ist der begleitende und nicht gerade sehr kluge NPC oft zu zurückhaltend und greift erst ins Geschehen ein, wenn Sie eine Attacke starten oder in Bedrängnis geraten

- Befehle zum Angriff oder Rückzug gibt es nicht. Immerhin dürfen Sie an-

geschlagenen Kumpanen hilfreiche Heiltränke zustecken.

**Wenn drei sich streiten...**

Wie schon im Vorgänger können Sie manche Quests auf mehrere Arten lösen. Beispielsweise ist dem fiesen Händler Nafalem seine Geliebte Aila entlaufen. Haben Sie sie gefunden, bleibt Ihnen die Wahl, die Flüchtende zurückzubringen oder ihrem Wunsch nach Freiheit nachzukommen. Je nachdem, wie Sie sich entscheiden,

verändert sich neben der Belohnung auch der Ruf des Helden. Ruf? Ja, **Gothic 3** besitzt ein Reputationssystem, mit dem sie je nach Ihrem Vorgehen Ihr Ansehen bei den drei Parteien (Orks, Assassinen und Rebellen) steigern. So bekommen Sie erst mit einem sehr guten Ruf wirklich ertragreiche Missionen oder dürfen bei fraktionsgebundenen Händlern besonders mächtige Rüstungen und Waffen kaufen – ein gutes Gefühl. Ihr Einfluss geht aber noch weiter:

Wie in **Knights of the Old Republic 2** lenken Sie die Geschichte durch Ihre Entscheidungen in eine von zwei Richtungen. Helfen Sie den Rebellen, die Besatzung der Orks zu zerschlagen, oder kämpfen Sie auf Seiten der Unterdrücker und deren Verbündeten, der Assassinen? Entscheidend für eine Fraktion entscheiden Sie sich erst kurz vor dem Finale. Neben dem Rufsystem und den dynamischen Quests sind es vor allem die Charaktere, die **Gothic 3** so viel



**GOTHIC 3 VS. OBLIVION**

**Gothic 3**



- + lebendige, detaillierte Welt
- + Story in zwei Richtungen manipulierbar
- + Charakterentwicklung sehr gut planbar
- Level der Quests nicht offensichtlich
- ungenaues Kampfsystem
- keine Reittiere, lange Laufwege

**Oblivion**



- + Spieler wird ständig geführt
- + Schwierigkeitsgrad passt sich an
- + Held verbessert Talente automatisch
- riesige, aber generische Welt
- mäßig spannende Hauptquest
- NPCs & Sprecher wiederholen sich oft

**Fazit:** Sie verlaufen sich bereits im Supermarkt? Dann Finger weg von Gothic 3! Nur Spieler mit einem guten Orientierungssinn kommen in dem Spiel voran. Überhaupt benötigen Sie Rollenspielerfahrung für Gothic 3, allein schon wegen des Charaktersystems und der schwierigen Kämpfe.

**Fazit:** Oblivion ist das für Einsteiger deutlich geeignetere Spiel. Sie wissen stets, wo Sie hinmüssen und der Schwierigkeitsgrad sowie Ihr Held passen sich automatisch Ihrer Spielweise an. Dafür müssen Sie jedoch eine im Vergleich zu Gothic 3 deutlich sterilere Welt in Kauf nehmen.

Leben einhauchen. Ob Sie für die verzweifelten Rebellen, die stets schlecht gelaunten Orks oder die mysteriösen Assassinen arbeiten, bereits nach wenigen Stunden werden Sie von der Gothic-Welt gefesselt sein.

**BAföG wäre schön**

Erledigte Quests bescheren Ihnen neben höherem Ansehen auch Erfahrungspunkte und Bezahlung in Form von Gold oder anderen nützlichen Gegenständen. Steigen Sie im Level auf, erhalten Sie Lernpunkte, die Sie in Attribute wie Stärke, Alchemie oder Schmiedekunst sowie 50 teils ausbaufähige Talente investie-

ren. Allerdings dürfen Sie das wie im Vorgänger nur an Altaren (für Magie-Fertigkeiten) oder bei speziellen Trainern. Letztere verlangen neben Gold meistens einen Gefallen, bevor sie Sie ausbilden. Der Jäger Jens etwa möchte zum Beispiel zehn Wolfsfelle, erst dann bringt er Ihnen bei, mit Pfeil und Bogen doppelten Schaden bei Wildtieren anzurichten. Dass Sie viele Abenteuer erleben, um sich nach und nach anzufreunden, stärkt die Beziehung zwischen dem Spieler und den NPCs. Werten, dass Sie bald jeden Trainer beim Namen kennen? Anders als etwa in **Diablo 2** dauert das



Je weiter Sie in der Story vorankommen, desto **größere** Gegner stellen sich Ihnen in den Weg.

Aufleveln in **Gothic 3** aber verhältnismäßig lang. Gerade zu Beginn brauchen Sie viel Geld, da das Spiel mit Belohnungen geizt. Das stört ein wenig, weil Ausbildung und neue Ausrüstungsgegenstände teils sehr viel kosten und Sie oft noch Gold ansparen müssen, während Sie bereits genug Lernpunkte hätten, um sich zu verbessern. Ebenfalls nervig: Nicht in allen Städten gibt's auch jeden Trainer. So müssen Sie hin und wieder sehr lange Laufwege in Kauf nehmen, um neue Talente zu erlernen. Reittiere wie in **Oblivion** fehlen in **Gothic 3**. Wer jedoch ausdauernd sucht, findet in jeder Stadt magische Steine, mit denen er sich jederzeit zurück zum Fundort beamen kann.

**Mein Name sei Gladiator!**

Um auf die Schnelle noch mehr Ruhm und Gold zu verdienen, dürfen Sie – das ist neu in der Gothic-Welt – in fast jeder Stadt sogenannte Arenakämpfe austragen. Das sind kleine Gefechte Mann gegen Mann, die klaren Regeln unterworfen sind. So dürfen Sie a) die Arena während des Kampfes nicht verlassen und b) den unterlegenen Gegner nicht töten (kleiner Tipp: Plündern ist erlaubt). Als Belohnung winken besonders gute Gegenstände, viel Geld und erhebliche Rufsteigerungen. Insbesondere die Orks lassen sich durch Siege Ihrerseits schnell beeindrucken. So scherzt Arrokh in der Küsten-



Mit einem **gezähmten Nashorn** erledigen wir Banditen. Befehle können wir keine geben.



In **Arenakämpfen** geht's um Geld, Ruhm... und vielleicht einen künftig hilfreichen Kollegen.



Skelette und Dämonen machen Kumpel Gorn zu schaffen.



Ein paar KI-Rebellen verteidigen ihr Lager gegen Ripper.



Vor der unter einer Kuppel liegenden Hauptstadt Vengard treffen wir auf gefräßige Gargoyles. Ob sie das Steinmal beschützen?

stadt Kap Dun, nachdem Sie zwei seiner Herausforderer in den Sand geschickt haben, dass ihm langsam die Kämpfer ausgehen. Allerdings machen die Turniere nur mäßig Spaß: Wenn Sie den Gegner beispielsweise aus dem erlaubten Bereich drängen, erkennt das Spiel das nicht als Regelbruch. Andersherum werden Sie bereits disqualifiziert, sollten Sie während des laufenden Kampfes springen, da Sie die Arena nach oben hin verlassen haben. Letzteres will Piranha Bytes noch beheben.

**Nehmen Sie Visa?**

Zugegeben, die Bedienung von Gothic 2 war eine Zumutung. Grund genug für die Entwickler,

beim dritten Teil einige nützliche Komfortfunktionen (wie die vorhin erwähnte Fertigkeitenleiste) einzubauen. Beispielsweise sind Rucksack, Zaubersprucharchiv, Questlog und Charakterfenster stark vereinfacht worden. So sortiert das unendliche große Inventar gesammelte Gegenstände sinnvoll nach Waffen, Rüstungen, Zaubern und Kräutern. Und das überarbeitete

Charakterfenster zeigt Ihnen an, welche Talente Sie im Verlauf des Spiels noch erlernen können, was diese bewirken und welche Voraussetzungen Sie dafür erfüllen müssen. Ebenfalls neu: Bei Händlern müssen Sie nicht zwangsläufig mit Gold bezahlen. Wer beispielsweise einen Stapel Assassinen-Bögen gesammelt hat, kann die gegen den gewünschten Artikel einfach ein-

tauschen – vorausgesetzt, der Wert stimmt. Ist das nicht der Fall, gleicht das Spiel den fehlenden Betrag per Druck auf den »Goldschleicher«-Button kurzerhand mit Barem aus – praktisch.

**Sparen auf Hardware**

Wer einen Highend-Recher sein Eigen nennt, wird sich kaum von dem Spiel lösen können. In der höchsten Grafikeinstellung

**EINE QUEST, ZWEI LÖSUNGEN**



Immer wieder gibt es Quests, die Sie auf mehrere Arten lösen können. So ist dem Sklavenhändler Gamal ein Knecht entlaufen. Bringen Sie den Flüchtenden zu ihm zurück, holt er Erfahrungspunkte, und Sie bekommen ein höheres Ansehen bei den Assassinen (links). Schenken Sie dem Sklaven jedoch die Freiheit, gibt's zwar weniger Erfahrungspunkte, dafür erhöht der Jäger Jens Ihr Jagdtalent aber um einen Punkt (rechts).



Das Icon der »Schrecken«-Schriftrolle sieht aus wie das BSM »Der Schrei« des Künstlers Edvard Munch.

**DIE COLLECTOR'S EDITION**



Neben der normalen Verkaufsversion werden die Publisher Jowood und Deep Silver zeitgleich auch eine umfangreiche Collector's Edition von Gothic 3 in die Händlerregale stellen. In der silbergrauen Schachtel befinden sich neben dem eigentlichen Spiel auch eine Übersichtskarte aus Stoff sowie eine Halskette mit einem Gothic-Symbol aus Metall. Außerdem enthält das Paket eine Making-of-DVD samt einer Studiotour durch die Hallen des Entwicklers Piranha Bytes sowie ein aufwändig gestaltetes, 96-seitiges Buch, das die lange Entstehungsgeschichte von Gothic 3 anhand zahlreicher Artworks und Konzeptzeichnungen dokumentiert. Die Collector's Edition kostet rund 70 Euro.

**PETRA SCHMITZ**

petra@gamestar.de

Gothic 3 macht es mir so schwer. Mein Verstand sagt: »Das ist kein gutes Spiel. Dafür hat es zu viele Ungereimtheiten. Zu viele Fehler.« Mein Gefühl sagt: »Ich will das Heldentum mehr spüren. Ich will nicht zahllose Quests abklappern, um die Bedrohung durch die Orks und Xardas doch nur so la-rifari zu empfinden.« Gothic 3 macht es mir so einfach. Mein Verstand sagt: »Schau dir die Welt an, wie liebevoll sie gestaltet ist, erforsche sie und freu dich an Bäumen und Burgen.« Mein Gefühl sagt: »Ich will jetzt aber unbedingt ein Super-Schwert haben und dem Troll am Hang auf den Kopf hauen und diese fies über-teuerten Händler überall ausrauben! Alle!« Ein stetes Hin und Her. Ich hasse Gothic 3 dafür, dass ich es nicht hassen kann.



»Ich hasse es (nicht)!«

**MICHAEL TRIER**

michael@gamestar.de

Ich sage Ja zu Gothic 3! Weil es mir Spaß macht. Na klar sehe ich die zahlreichen Schwächen, ich spüre sie sogar. Denn je mehr mich ein Spiel emotional gefangen nimmt, desto heftiger sind auch die Frustramente. Und soviel geflucht wie bei meinen Abenteuern in Gothic 3 habe ich schon lange nicht mehr. Aber das ist auch ein gutes Zeichen: Diese Welt interessiert mich, ich schmeiße sie nicht auf den Stapel zu all den belanglosen, uninspirierten Instant-Universen, für die mir meine Zeit zu kostbar ist. Ich will in dieser Welt bestehen, mehr von ihr sehen und sie mit gestalten. Denn Gothic 3 gibt mir tatsächlich das Gefühl, Teil seiner Welt zu sein. Man muss sich darauf einlassen – und verzeihen können. Dann ist die Zeit in diesem Spiel groß-artig und nicht verschwendet.



»Ja!«

**CHRISTIAN SCHMIDT**

christian@gamestar.de

Man sagt ja, die Deutschen quälen sich gern. Es stimmt wohl, denn sie lieben die Gothic-Reihe. Man möchte schreien, so zickig ist dieses Spiel. So sperrig, so unfair. Aber deshalb mit dem Gothic-Spielen aufhören? Unmöglich, geht nicht! Auch nicht nachts um drei. Dafür gibt es viel zu viel zu tun in Myrtana, so vieles zu entdecken, so viel zu lernen! Gothic ist ein Phänomen. Es macht so vieles falsch, aber das Entscheidende richtig: Es setzt mich in eine Welt, die ich aus eigenem Drang erforschen will. Und hält mir genügend Karotten vor die Nase. Dafür bin ich auch bereit, zu leiden. Warum ich trotzdem Oblivion noch einen Tick lieber habe? Gothic 3 macht ein bisschen mehr Spaß. Aber Oblivion verursacht deutlich weniger Frust.



»Gothics Wege sind unergründlich«

**LESER-TEST: GOTHIC 3**

Vier Leser spielten in der Redaktion ausführlich Gothic 3. Hier ihre Meinungen zu dem Rollenspiel:

**Wechselbad der Gefühle!**



**Robert Happ,**  
25 Jahre, Disponent

**Das finde ich gut:** Das bekannte Gothic-Flair lebt weiter. Der Detailgrad in Siedlungen und Städten ist herrlich, Myrtana steckt voller Leben. Innerhalb kürzester Zeit ist das Questlog gefüllt mit Dutzenden Aufgaben. Ich möchte immer weiter erkunden und lernen. Gothic 3 hat Neuerungen wie ein Rufsystem, das ich beim Anspielen interessant fand. Die Sprecher der Figuren passen zu den Charakteren und verwenden den üblichen Gothic-Slang. Der orchestrale Soundtrack ist wunderschön...

**Das finde ich nicht so gut:** ... aber beginnt aufgrund seiner Dominanz

ziemlich bald zu nerven. Die Übergänge zwischen den Spielzonen klingen abgehakt. Das Interface lässt trotz Verbesserungen immer noch zu wünschen übrig. Eine Minimap, die mir zumindest die quest-relevanten Gegner anzeigt, fehlt einfach. Die Außenwelt ist aufgrund der Begrenzung der Engine teils von hässlicher Unschärfe verunstaltet und kostet das Spiel einiges an Atmosphäre. Und die Hardwareanforderungen sind in der derzeitigen Version nicht nur überzogen, sondern schlicht eine Unverschämtheit.

**Fazit:** Gothic 3 hat noch derbe Bugs, die den Spielspaß einschränken.

**Zu den Waffen!**



**Sebastian Hofmann,**  
21 Jahre, Sales-Innendienst

**Das finde ich gut:** Gothic 3 steht atmosphärisch den beiden Vorgängern in nichts nach. Die Spielwelt ist sehr liebevoll gestaltet und auch die Charaktere schauen sehr realistisch aus. An den Wäldern und Häusern konnte ich mich gar nicht genug satt sehen – ich konnte mich nicht mal beherrschen und musste zuweilen laut losjubeln, so toll sieht das alles aus! Die Soundausgabe ist ähnlich brillant und passt wie schon in den Vorgängern wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge.

**Das finde ich nicht so gut:** Das etwas fummelige Menü – es braucht schon einige Zeit, bis man dahinter kommt.

Das Kampfsystem halte ich für sehr misslungen, da man entweder eine Kombo ansetzt und den Gegner bezwingt oder selbst in eine Kombo des Gegners gerät und sofort das Zeitliche segnet. Obwohl ich das Spiel auf einem Highend-Rechner testen durfte, kam ich um gelegentliche Ruckler nicht herum. Und von den Ladezeiten mag ich gar nicht anfangen, die sind – zu lang!

**Fazit:** Der Hammer! Obwohl einige Fehler aufgetreten sind, kann ich auf gar keinen Fall auf dieses Spiel verzichten! Piranha Bytes wird sicherlich sehr schnell die benötigten Patches nachschieben. Weiter so, Leute!

**Lebendig, aber mit Fehlern**



**Wolfgang Bühler,**  
20 Jahre, Student

**Das finde ich gut:** Durch einen gelungenen und sehr direkten Einstieg in die Handlung fesselt Gothic 3 ab der ersten Minute. Das neue Inventar ist aufgeräumter und übersichtlicher als noch in Gothic 2. Gothic 3 besitzt eine der lebendigsten Spielwelten, die ich bis jetzt gesehen habe. Überall kann man nette Details entdecken: NPCs bei der Arbeit, Schrott in der Ecke, die Auslagen bei den Händlern in der Wüste und so weiter. Besonders die Wälder wirken durch die unfassbar üppige Flora und eine sehr lebendige Tierwelt authentisch und laden zu extralangen Erkundungstouren ein.

**Das finde ich nicht so gut:** Das Intro ist einfach nur schlecht und langweilig. Wer bitte ist für das Wasser verantwortlich? Grausam!

Gewöhnungsbedürftig gestaltet sich das Kampfsystem. Eigentlich ist es mehr eine missglückte Weiterentwicklung des alten Systems als eine echte Verbesserung. Das neue Questlog ist unübersichtlich, wer will die ganzen Dialoge noch mal lesen? Die Grafik ist kein Meilenstein, sondern nur solide.

**Fazit:** Gothic 3 wirkt noch unfertig. Viele Grafikfehler, Ruckler und sogar gelegentliche Abstürze mindern das Spielvergnügen enorm.

**Willkommen zuhause!**



**Andrea Beck,**  
27 Jahre, Studentin

**Das finde ich gut:** Das typische Gothic-Feeling ist von der ersten Sekunde wieder präsent und noch intensiver als bei den Vorgängern: Mitreißende, interaktive und reagierende Umgebung, die den Eindruck vermittelt, dass sie auch ohne den Helden ihr Eigenleben führt. Atmosphärisch dicht und motivierend wird's dadurch, dass die Entscheidungen des Spielers die Welt, ihre Reaktion auf ihn und seinen Platz in ihr beeinflussen. Dazu die konkurrierenden Fraktionen und keine sture Gut-Böse-Unterteilung.

**Das finde ich nicht so gut:** Das neue mausbasierte Kampfsystem ist mir zu

schwammig. Es ist einfach zu lernen, aber sehr schwierig effektiv zu beherrschen. Grafisch gibt es einige Schönheitsfehler, die nicht hätten sein müssen, etwa das extrem hässliche Meer. Wer will da denn an den Strand gehen? Trotzdem ist der Hardwarehunger immens. Einige kleine und leider auch größere Bugs sind auch noch drin.

**Fazit:** Das Spiel macht den Eindruck, dass es unter Zeitdruck fertiggestellt wurde und die Ruhe für den technischen Feinschliff fehlte. Sechs, acht Wochen mehr hätten sicher gereicht. Trotzdem: Atmosphärisch wird's ganz klar die Referenz der Rollenspiele!

ist das Programm (mit Ausnahme der teils hölzernen Animationen) nämlich eine wahre Augenweide. **Gothic 3** benutzt zwar ebenso wie **Oblivion** die Speedtree-Technologie, um die Landschaften zu begrünen, verglichen mit Bethesda's Rollen-spiel wirkt das Ergebnis allerdings erheblich organischer. Die Wälder sehen aus wie gewachsen und protzen mit gewaltigen Bäumen und malerischen Bächen. Die Wüste Varant im Süden des Landes besticht durch weitläufige Dünen, rot leuchtende Ruinen und postkarten-

kompatible Oasen. Im nebligen Gebirge von Nordmar schließlich liegt dichter Schnee auf steilen Hängen, und an den toten Bäumen zerrt ein frostiger Sturm. Wem die Kinnlade da noch nicht runterfällt, der sollte dem großartigen Soundtrack lauschen, zumal dieser immer passend die jeweilige Gegend akustisch untermalt. Komponist Kai Rosenkranz und das Bochumer Symphonieorchester nebst Chören und Rhythmusgruppen haben ganze Arbeit geleistet. Auch die Umgebungsgeräusche und Zaubereffekte

passen hervorragend ins Spiel. Allerdings klingen die Schwertklirr- und Bogenspann-Geräusche wie direkt einer Freeware-Soundsammlung entnommen. Wie von der **Gothic**-Reihe gewohnt, wurden sämtliche (teils

mit einem netten sarkastischen Unterton versehene) Dialoge von Profisprechern synchronisiert. Erst auf Dauer hören Sie heraus, dass sich die Stimmen ständig wiederholen. **DM**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2804](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2804)

WEITER...

►►  
Lesen Sie weiter auf Seite 42.

**GOTHIC 3** ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Piranha Bytes (Gothic 2, 84 Punkte Test in GS 10/2003)	TERMIN (D)	13.10.2006
PUBLISHER	Jowood / Deep Silver	CA. PREIS	50 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahre
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 DVD, 52 S. Handbuch		

**GENRE-CHECK**

SOLOSPIELZEIT: 150 Stunden

SPASZ: In der Mitte zieht sich die Geschichte.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

**ANSPRUCH**

EINSTEIGER	1	2	3	FORTGESCHRITTENER	4	5	6	7	PROFI	8	9	10
------------	---	---	---	-------------------	---	---	---	---	-------	---	---	----

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

EINSTIEG leicht ————— schwierig

SPIELMECHANIK einfach ————— komplex

SPIELTEMPO langsam ————— schnell

HILFEN Drei Schwierigkeitsgrade, Hilfefenster

SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ detaillierte Landschaften und Städte + schicke Zaubereffekte + stimmige Beleuchtung - teils lächerliche Animationen	9/10
SOUND	+ orchestraler Soundtrack + sehr gute Sprecher + Umgebungsgeräusche - teils mäßige Effekte - Aussetzer in Dialogen	8/10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + gefährliche Gebiete werden von großen Monstern bewacht - Niveau schwankt - zähes Aufleveln	6/10
ATMOSPHÄRE	+ lebendige Welt + funktionierendes Rufsystem + Tag-Nacht-Wechsel + Wetter - diverse Logikfehler - teils derbe KI-Macken	9/10
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung + übersichtliches Charakterfenster + nützliche Fertigkeitenleiste - Quest-Log - Menüs	8/10
UMFANG	+ drei riesige Gebiete + massenhaft Quests + drei Fraktionen + Wiederspielwert + unzählige Geheimnisse zu entdecken	10/10
QUESTS / HANDLUNG	+ spannende Geschichte + gut in die Story eingebunden + mehrere Lösungswege - manchmal mühsame Aufträge	9/10
KAMPFSYSTEM	+ viele Kombos möglich + jeder Gegnertyp erfordert eine andere Taktik - in größeren Gruppen ungenau - miese Kollegen-KI	6/10
CHARAKTERE	+ umfangreiches Fertigkeitensystem + Nahkampf, Fernkampf, Magie + nützliche Berufe + Heldenentwicklung gut planbar	10/10
ITEMS	+ fraktionsspezifische Waffen und Rüstungen + massenhaft Zaubersprüche + Herstellen eigener Gegenstände	10/10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

FAZIT: HÜBSCH UND LEBENDIG – EIN PRACHT-ROLLENSPIEL!

**85** SPIELSPASS

**DANIEL MATSCHIJEWSKY** [danielm@gamestar.de](mailto:danielm@gamestar.de)

So gut Elder Scrolls 4: Oblivion als Rollenspiel sein mag, so steril und generisch wirkt es auf Dauer. Genau aus diesem Grund liebe ich Gothic 3 über alles: Die Welt ist so unglaublich lebendig, dass ich selbst nach Dutzenden Spielstunden noch immer neue Details entdecke. Seien es Sklaven, die mürrisch vor sich hin arbeiten, Wölfe, die einem Rudel Hirsche hinterherjagen oder der malerische Sonnenuntergang, der die Welt in sanftes Licht taucht – selten habe ich ein derart stimmiges Rollenspiel gesehen.

**Feinschliff gefordert**

Allerdings merkt man dem Spiel an allen Ecken an, dass den Entwicklern ein paar Monate gefehlt haben, um die letzten Kanten abzuschleifen. Überall stören Kleinigkeiten, sei es bei der Gegner-KI, der Bedienung, dem Quest-Balancing oder dem Kampfsystem. Als Gothic-Liebhaber schaue über solche Dinge locker hinweg, alle anderen Rollenspiel-Fans werden nach dem Kauf sicher die Nase rümpfen. Bitte, Piranha Bytes: Merzt die vielen Fehler aus, und ihr habt vollbracht, was ihr wolltet: ein großartiges Rollenspiel!

»Ich liebe es, aber...«



**WARUM ZWEI WERTUNGEN?**

Wir haben **Gothic 3** mit der von den Publishern Jowood und Deep Silver bereitgestellten Goldmaster-Version getestet, die auch an das Presswerk geschickt wurde. Allerdings haben die beiden Firmen Mitte September auf unser Feedback hin die laufende Produktion gestoppt, um in allerletzter Minute noch einige Bugs aus dem Spiel zu entfernen. Bis zum Redaktionsschluss konnten wir nicht überprüfen, ob die von Piranha Bytes geplanten Verbesserungen auch wirklich in die Verkaufsversion eingebaut worden sind. Aus diesem Grund vergeben wir für **Gothic 3** zwei Noten: Die linke bewertet die Fassung, die wir ausführlich in der Redaktion spielen konnten. Die rechte Punktzahl hingegen stellt dar, wie gut die im Laden erhältliche Version sein könnte, sollte das Entwicklerteam wie versprochen die vorhandenen Probleme tatsächlich behoben haben. Was wir natürlich, sobald wir die Verkaufsversion in Händen halten, überprüfen werden.

Dialog-Bug und sich wiederholende Actionmusik entfernt	9/10
KI-Aussetzer behoben, wodurch das Quest-Niveau schwankte	7/10
störende Bugs entfernt, KI der NPCs im Allgemeinen verbessert	10/10
	8/10
	10/10
	9/10
KI verbessert, Wirkungsradien der Gegner überarbeitet	7/10
	10/10
	10/10

**89** SPIELSPASS

Da stimmt doch was nicht

# GOTHIC 3 NACHTEST

Gothic 3 steht in den Läden, zeitgleich erscheint der erste Patch. Es ist ein Anfang, kaum mehr: Das Rollenspiel wird immer noch von Bugs geplagt.

**E**s war eine GameStar-Premiere: In der vergangenen Ausgabe bewerteten wir zum ersten Mal ein Spiel mit einer Ist-Wertung und vergaben zusätzlich eine Prognosewertung. Unter dem Test des Rollenspiels **Gothic 3** standen also zwei Zahlen. Was steckte hinter der Prognose? Die Hoffnung, dass der Entwickler Piranha Bytes bis zum **Gothic**-Erscheinungstermin am 13. Oktober die vielen kleinen wie großen Bugs ausmerzt, die unsere Testversion plagten. Denn eigentlich hätte **Gothic 3** das Potenzial auf 89 Punkte. Wegen auffälliger Probleme zogen wir aber in vier Wertungsbereichen Strafpunkte ab und kamen auf 85. Nun haben wir mit Spannung die Verkaufsversion gespielt und überprüft, ob Piranha der Bug-Flut Herr geworden ist. Um 's kurz zu machen: Nein.

### Erst schauen, dann hauen

Die Testversion, die Mitte September die Basis unseres Artikels war, hatten die **Gothic 3**-Pu-

blisher Jowood und Deep Silver kurzfristig wieder einkassiert, um noch Verbesserungen vorzunehmen. Die halten sich in Grenzen. Immerhin löst die Verkaufsversion einige der Probleme, die wir moniert hatten, allem voran die Wegfindung der Begleiter. Gefährten bleiben nicht mehr an Stämmen oder Felsen hängen, weil sie stattdessen einfach durch sie hindurch laufen – gepriesen seien die einfachen Lösungen. Trotzdem hat die KI noch vereinzelt Probleme, vor allem bei Brücken.

Die Menschen, die Ihnen folgen, sind nun immun gegen Ihre Schwertstriche – gut so. Nicht aber andere Verbündete: Wenn Sie zum Beispiel in einen Kampf der Rebellen gegen die Orks eingreifen, treffen Ihre ausladenden Schläge regelmäßig auch die Rebellenkollegen. Das lässt sich schlicht nicht verhindern. Ergebnis: Die Jungs werden sauer und greifen nun Sie statt der Orks an. Die Angriffsreihen, in denen Wildtiere Sie ohne die Möglichkeit zur

Gegenwehr niederbeißen, sind entschärft, kommen aber noch vor. Gut: Sie müssen Feinden nun nicht mehr den Todesstoß verpassen. Das beschleunigt vor allem Massenschlachten deutlich. Außerdem sind fast alle Soundaussetzer beseitigt.

### Im Bug-Museum

Der mageren Haben-Seite steht auch in der Verkaufsversion eine gut gefüllte Soll-Liste gegenüber, denn **Gothic 3**-Helden stolpern immer noch alle Nase lang über Fehler. Darunter sind Klopfer wie der Speicherbug, der durch einen Memory-Fehler ab und zu Speicherstände unrettbar zerstört. Bei unseren Testläufen trat dieser Spaßkiller auf mehreren Rechnern auf; unser Tipp: Legen Sie regelmäßig neue Spielstände an!

Durch KI-Fehler greifen Arena-Kämpfer nicht an, sondern sind unverwundbar. Monster verschwinden in Felswänden oder im Boden und sind unerreichbar – das kommt immer wieder vor. Gelegentlich sind



Die Orks werden nach Rebellionen misstrauisch.



Immer mal wieder sehen Sie nach dem Laden keinen Helden mehr, sondern nur noch dessen Waffe.

dadurch Quests nicht zu schaffen, Sie müssen laden. Durch falsch beendete Animationen gleitet Ihr Held über die Landschaft, statt zu laufen; immer noch ist rund jeder zehnte Ladedurchgang fehlerhaft, statt Ihrem Helden sehen Sie nur seine schwebenden Waffen. Durch Balancing-Fehler verlieren Sie durch Gift in Sekundenschnelle Ihre Lebenspunkte, lädt der Held die Armbrust nicht nach oder wird getötet, weil sich die Spann-Animation im Kampf nicht abrechnen lässt. Und unzählige Kleinigkeiten: Immer



In Vengard helfen uns Rebellen. Die gehen nach versehentlichen Treffern auf uns los.



Die Bergwelt Nordmar ist stimmungsvoll, aber wegen fehlender Anhaltspunkte unübersichtlich.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Ich spiele seit Wochen nichts als Gothic, oft bis spät in die Nacht. Und ja, ich tue das freiwillig, trotz all der Bugs. Denn Gothic 3 macht Spaß. Dass man sich für das Spiel quälen muss, das wissen alle Gothic-Kenner. Nun quäle ich mich halt ein bisschen mehr. Andererseits: Was Piranha Bytes, Jowood und Deep Silver mit der Verkaufsversion abliefern, ist ein Amutzugnis. Und eine ärgerliche Bestätigung für das Vorurteil, deutsche Spiele seien unausgegoren. Ich könnte vor Wut die Wand hochgehen über die Schlampigkeit, die Achtlosigkeit und die Verachtung gegenüber den Kunden. Die Fans werden's schon schlucken! Gothic 3 steht kaputt im Laden und muss erst heil gepatcht werden. Dass das heutzutage als normal gilt, ist ein Trauerspiel.



»Dürfte so nicht im Laden stehen«

mal wieder treffen Sie auf schwebende Gegenstände und Menschen; einige Quests, die sich nicht beenden lassen, weil der Questgeber tot ist, werden nicht aus dem Questlog entfernt; die Kampfmusik fängt regelmäßig erst an, wenn das Gefecht vorbei ist. Viele dieser Bugs haben wir für Sie in einem Video auf der DVD dokumentiert.

**Patch zum Erscheinen**

Weil auch Piranha Bytes um die Unordnung in der Gothic-Welt weiß, erschien am 13. Oktober zeitgleich mit dem Spiel der erste Patch. Eine automatische Update-Funktion überprüft nach der Installation und vor jedem Spielbeginn, ob Gothic 3 auf dem neuesten Stand ist – sofern Sie mit dem Internet verbunden sind. Eine einigermaßen schnelle Anbindung sollte es zudem sein, denn schon der erste Patch ist 58 MByte groß. Knapp 150 Änderungen an der Engine, der Spielmechanik und der Welt nimmt er vor, ein Großteil davon behebt Logikbugs in den Quests und im Verhalten der Charaktere. Neben vielen kleinen Nervigkeiten wird der Ladebug entfernt, der den Helden transparent macht (siehe oben), die Arena-Kämpfe sollten nun funktionieren und die KI-Begleiter etwas schlauer reagieren. Die Gegner haben verbesserte Kollisionsradien und verhaken sich nicht mehr so oft. Wertvolle Kräuter wachsen nun etwas häufiger, der Überfluss an Heilpflanzen dagegen ist eingedämmt. Auch Grafikbugs wie schwebende Leichen treten jetzt seltener auf.

**Nach 100 Stunden**

Mittlerweile haben wir rund 100 Stunden in Myrtana verbracht, und immer noch wartet rund die Hälfte der Welt auf vertiefte Erkundung. Das motiviert nach wie vor immens. Allerdings zeigt sich im Dauertest auch, wo Durchhänger stecken. Beispiel Story: Die führunglose Handlung nimmt auch dann keinen Schub auf, wenn Sie Teilziele erfüllen, etwa die Schamanen in Gelden befragen oder ins besetzte Vengard zu König Rhobar vordringen. Die Suche nach Xardas bleibt der dünne rote Faden.

Beispiel Rufsystem: Anders als in den vorherigen Gothic-Teilen mussten wir – zumindest bislang – keine Entscheidung für eine Partei treffen. Wir erfüllen weiterhin Aufgaben für Rebellen, Orks und Assassinen, ohne dass sich die anderen Fraktionen daran stören. Selbst als wir nach und nach Rebellionen in den Ork-Städten vom Zaun brechen, ändert das an unserem Status nichts. Zwar werden die Ork-Anführer misstrauisch, lassen uns aber weiterhin in ihre Festungen. Beispiel Welt: Die Wüste Varant und das Bergland Nordmar können mit dem grünen Myrtana in Sachen Abwechslung nicht mithalten. Vor allem in der weißen Eis-Einöde von Nordmar fällt die Orientierung schwer, zudem stehen schier endlose Schlägereien mit der Tierwelt an. Das Spiel wirkt hier gestreckt. Allerdings: Wer so lange durchgehalten hat, wird sich von solchen Dingen nicht abschrecken lassen.



Nach wie vor ist Gothic 3 an vielen Stellen der Welt traumhaft schön.

**Die neue Wertung**

Was heißt das nun für die Gothic-Wertung? Wegen der ausgemerzten Sound-Bugs steigt die Sound-Wertung um einen Punkt auf 9. Dass die KI-Kameraden im Kampf weniger zickig sind und ihre Wege besser finden, gibt einen Punkt auf Balance. Allerdings schafft Gothic 3 etwas, was sogar hartgesottene Spieler wie uns verblüfft: Seit

unserer Testversion hat sich die Spielbalance verschlechtert. Monster halten auf einmal mehr aus und richten mehr Schaden an, die sowieso schon knackigen Kämpfe werden deshalb gerade zu Spielbeginn zum Horror. Dafür ziehen wir einen Balance-Wertungspunkt ab. Die neue GameStar-Wertung für Gothic 3 mit Patch 1 summiert sich deshalb auf 86 Punkte.

CS WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2804

**GOthic 3 (PATCH 1) ROLLENSPIEL**

ENTWICKLER Piranha Bytes (Gothic 2, GS 10/2003: 85 Punkte)  
 PUBLISHER Jowood / Deep Silver TERMIN (D) 13.10.2006  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro  
 AUSSTATTUNG Mini-Box, 1 DVD, 56 S. Handbuch USK ab 12 Jahre

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD	3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD
1,0 GB RAM	1,5 GB RAM	2,0 GB RAM
3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.

3D-GRAPHIKKARTEN  
 Radeon 9500 / 9600  
 Geforce 6600 GT  
 Radeon X600 / X700  
 Radeon 9700 / 9800  
 Geforce 6800 GT  
 Radeon X800 XL  
 Geforce 7600 GT  
 Radeon X850 XT  
 Radeon X1900 XT  
 Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON Dual Core-Prozessoren  
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom  
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

- DVD: Bug-Video Patch 1
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK H125 Spiel-Videos QUICKLINK 2936

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ detaillierte Landschaften und Städte + schicke Zaubereffekte + stimmige Beleuchtung - teils lächerliche Animationen	9/10
SOUND	+ orchestraler Soundtrack + sehr gute Sprecher + Umgebungsgerausche - teils maßige Effekte	9/10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + gefährliche Gebiete werden von großen Monstern bewacht - hoher Frustrationsgrad - Niveau schwankt	6/10
ATMOSPHERE	+ lebendige Welt + funktionierendes Rufsystem + Tag-Nacht-Wechsel + Wetter - diverse Logikfehler	9/10
BEDIENUNG	+ eingangige Steuerung + übersichtliches Charakterfenster + nützliche Fertigkeitenleiste - Quest-Log - Menüs	8/10
UMFANG	+ drei riesige Gebiete + massenhaft Quests + drei Fraktionen + Wiederspielwert + unzählige Geheimnisse zu entdecken	10/10
QUESTS / HANDLUNG	+ spannende Geschichte + gut in die Story eingebunden + mehrere Lösungswege + manchmal mühsame Aufträge	9/10
KAMPFSYSTEM	+ viele Kombos möglich... - ...aber nicht nötig - in Gruppen ungenau - Schläge erwischen Verbündete	6/10
CHARAKTER	+ umfangreiches Fertigkeitensystem + Nahkampf, Fernkampf, Magie + nützliche Berufe + Heldenentwicklung gut planbar	10/10
ITEMS	+ fraktionsspezifische Waffen und Rüstungen + massenhaft Zaubersprüche + Herstellen eigener Gegenstände	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 200 Stunden

FAZIT: TOLLES SPIEL, ABER TROTZ PATCH VERBUGGT.

