

Der Herbst wird zauberhaft

GOTHIC 3

Im September soll das Riesen-Rollenspiel erscheinen, der Entwickler Piranha Bytes setzt zum Endspurt an. GameStar hat die Essener besucht und frische Fakten über ein Fantasy-Abenteuer gesammelt, das zu einem der besten Vertreter seiner Zunft werden kann. Vorhang auf für Myrtana, das König- und Himmelreich für Helden.



► DVD:
Mega-
Preview

► DVD XL:
HiRes-Video



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **F163**

INHALT

Mega-Preview	26
Wussten Sie schon, dass...	27
Die Geschichte	29
Das Magiesystem	29
Vergleich: Oblivion und Gothic 3	30
Mini-FAQ	31
Die wichtigsten Neuerungen	32
Der Fortschritt	33
Bewegte Bilder	33



Wie seine Vorgänger setzt Gothic 3 auf **wunderschöne, lebendige Landschaften**. Vor dieser idyllischen Burgkulisse legt sich der Held mit einem ausgewachsenen Minercrawler an.

Es ist nur noch eine Frage der Zeit. Im September soll **Gothic 3** erscheinen, das Rollenspiel, das es vor zehn Monaten noch gar nicht gab. Damals besuchten wir den Entwickler Piranha Bytes und sahen Einzelteile, die vielleicht einmal ein Spiel ergeben könnten. Wir waren skeptisch. Im Mai führte Piranha Bytes auf der E3 in Los Angeles vor, was inzwischen aus dem Spiele-Puzzle geworden ist: das beste

Rollenspiel der Messe! Grund genug für uns, Piranha Bytes erneut zu besuchen und uns vom aktuellen Entwicklungsstand zu überzeugen. Ergebnis: neue Details zu Handlung, Kämpfen, Bedienung, Magie und KI sowie jede Menge Vorfreude. Aber auch ein allerletzter Zweifel.

Was bisher geschah

Es war einmal, vor langer Zeit... nein, keine Angst: Um die Story von **Gothic 3** zu verstehen, muss

man die Vorgänger nicht kennen. Wir umreißen dennoch deren Geschichte, falls Sie die Serie bislang verpasst haben. König Rhobar, der Herrscher des Königreichs Myrtana, braucht dringend Eisen. Denn die Orks überfallen sein Königreich, seinen Paladinen gehen die Waffen aus. Also lässt Rhobar in **Gothic** (2001) Sträflinge auf die Insel Khorinis schaffen, wo diese Erz schürfen sollen. Über dem Minental von Khorinis wabert eine Magieglöcke, die Zwangsarbeiter zwar hinein, aber nicht wieder herauslässt. Unter den Sträflingen ist auch der namenlose Held der **Gothic**-Reihe, der merkt, dass die Orks Khorinis unterwandern. Also bekriegt er die Grauhäuter, stößt auf eine mysteriöse Sekte und auf den Schläfer, einen Dämonen. Als er den besiegt, wird die Magiebarriere ums Minental zerstört.

Rhobar ist entsetzt, dass sein Bergwerk nun schutzlos ist, und entsendet in **Gothic 2** (2002) eine Elitetruppe seiner Paladine nach Khorinis. Doch die Soldaten des Königs stoßen auf unerwarteten Widerstand: Nicht nur ein Heer der Orks, auch Drachen machen sich auf der Insel

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- ...die Fans mittels Petition (www.gamestar.de/quicklink/F130) verhindern wollen, dass Gothic 3 den unbeliebten Starforce-Kopierschutz nutzt?
- ...Jowood eine Schauspiel-Truppe engagiert hat, um auf Mittelalter-Festen für Gothic 3 zu werben?
- ...die Gothic-Designer in dem Einfamilienhaus arbeiten, in dem bis vor kurzem auch der Spielemusik-Komponist Kai Rosenkranz wohnte?
- ...bei Piranha Bytes derzeit 18 Menschen an Gothic 3 arbeiten – und ein Hund, der im Büro wohnt?
- ...der Publisher Aspyr Gothic 3 in den USA vertreibt, obwohl er bislang hauptsächlich Erfahrung mit PC-Konvertierungen von Mac- und Konsolen-Titeln hat?



Optional schalten sie in die **Ego-Ansicht**, was in den Gefechten aber Übersicht kostet.

breit. Das schreit nach dem namenlosen Helden, der die geflügelten Biester jagt – allerdings nicht, ohne zuvor in der Erweiterung **Nacht des Raben** (2003) das von Ruinen übersäte Tal der Erbauer zu besuchen. Schließlich besiegt der Held die Feuer-spucker und macht sich mit einer Gruppe Gefährten auf die Segelreise zum Festland von Myrtana – ins Reich Rhobars.

Die Orks sind da

Dort brechen in **Gothic 3** jedoch schwere Zeiten an: Als der Held Myrtana erreicht, ist der Krieg bereits verloren. Ohne das Eisen hatte die königliche Armee keine Chance gegen die Orks. Die



Der **Feuerregen** zählt zu den mächtigsten Zaubern. Hier prasseln die flammenden Geschosse gerade auf eine Ork-Patrouille herab, die keine Chance gegen die vernichtende Magie hat.

Feinde eroberten fast das ganze Mittelreich, das idyllische Kernland Myrtanas. Die Einwohner sind versklavt und schufteten für die Orks. Nur die Hauptstadt widerstand dem Ansturm, Rhobar klammert sich eisern an seinen belagerten Thron. Auch in der Eisprovinz Nordmar kämpfen Barbaren verbissen gegen die Besatzer. Weniger kriegerisch geben sich die Assassinen aus der südlichen Wüste, sie arbeiten gar mit den Orks zusammen – niemand weiß, warum.

In dieses Chaos schlittert Ihr Held. Was er tut, liegt bei Ihnen. »Wir wollen dem Spieler alle

Freiheiten lassen«, erklärt der Lead Designer Mike Hoge. Also entscheiden Sie, welchen Verlauf das Abenteuer nimmt, und wer dabei ums Leben kommt. »Jeder kann sterben«, sagt Hoge. Selbst Supermagier Xardas, der wieder eine wichtige Rolle spielen wird? »Jeder.« Wer mordend umher zieht, landet aber womöglich in einer Sackgasse, weil er Auftraggeber umbringt. Folglich sollten Sie einen weniger radikalen Pfad beschreiten.

Zum Beispiel können Sie einem Ihrer Gefährten folgen: Die Segelgemeinschaft zerfällt zu Beginn des Spiels, Bekannte wie

den Haudegen Diego können Sie später wieder treffen. Oder Sie schlagen sich in die dichten Wälder des Mittelreichs, um dort nach den Flüchtlingslagern der königstreuen Rebellen zu suchen. Oder Sie wandern ins nächste besetzte Dorf und nehmen Kontakt zu den Orks auf. Kontakt zu den Orks? Stimmt, die Grunzer sind keine tumben Schlächter mehr wie in **Gothic 2**, sondern ehrenhafte Krieger. »Die Orks auf der Mineninsel gehörten einem barbarischen Stamm an«, sagt Hoge, »die auf dem Festland sind anders« – und lassen mit sich reden.

Einfach am Anfang

Der offene Spielbeginn soll aber nicht in Orientierungslosigkeit ausarten. »Es gibt immer einen Kerl, der dir sagt, was zu tun ist«, verspricht Hoge. Auf solche Empfehlungen müssen Sie aber nicht hören, können die Gegend erforschen, hier eine Quest lösen, da eine Monsterhöhle austrüchern. Anders als in **Oblivion** wird es in **Gothic 3** jedoch keinen Kompass geben, der Questziele anzeigt. »Es macht doch gerade den Reiz aus, Sachen zu finden«, führt Hoge aus. »Wir achten aber auch darauf, dass



Die mächtige **Wirbelattacke** müssen Sie erst per Perk freischalten.



Sämtliche **Räume** sind liebevoll eingerichtet, samt prasselndem Kaminfeuer.

DIE GESCHICHTE



Am Ende von Gothic 2 (Bild) nehmen der Held und seine Kumpane mit dem **Segelschiff Kurs** auf das Festland von Myrtana. Noch hat er keine Ahnung, was ihn erwartet.



Bei der Ankunft stellt der Held fest, dass die **Orks** das Reich überrannt und dessen Bürger versklavt haben. Im Verlauf der Story schließt er sich einer von drei Fraktionen an.

DIE ORKS

Die Grauhäuter sind nicht länger hirnlose Schlächter à la Gothic 2, sondern ein edles Kriegervolk mit Ehrenkodex. Außerdem suchen sie immer nach Söldnern, die ihnen beim Kampf gegen die Rebellen helfen. Wenn sich der Held den Orks anschließt, muss er Königstreue jagen und ihre Anführer töten. Die Sklaven bleiben weiter unter dem Joch der Orks.

DIE KÖNIGSTREUEN

In versteckten Camps und der noch orkfreien Hauptstadt des Mittelreichs wohnen die Königstreuen. Wenn sich der Held auf ihre Seite schlägt, kann er sieben von Orks besetzte Siedlungen zurückerobern. Das geht nur, indem er alle Feinde in diesen Dörfern erledigt. Wenn sämtliche Orks besiegt sind, kehren die Menschen in die Städte zurück.

DIE ASSASSINEN

Was die Assassinen im Schilde führen, weiß niemand. Bekannt ist nur, dass die zwielichtigen Wüstenbewohner die orkischen Besatzer unterstützen. Gerüchten zufolge sollen die Assassinen an Artefakten interessiert sein, die in Tempelruinen vergraben liegen. Was es damit auf sich hat, erfährt der Held, wenn er für die Sache der Assassinen kämpft.

nichts zu gut versteckt ist, sonst wird's frustig.« Ein Questlog listet Aufträge auf, zudem bekommen Sie früh eine Karte Myrtanas. Und manchmal führt Sie ein Freund an wichtige Orte wie Rebellenester. Weil sich Spieler über den schwierigen Einstieg von **Gothic 2** beschwerten, soll der Spielstart im dritten Teil leichter ausfallen, Tutorials erklären sämtliche Spielelemente.

Drei Große, viele Kleine

Ihr Held hat jede Menge Zeit, das Land zu erforschen. Wer jedoch ziellos umher zieht, findet zwar versteckte Schätze, verpasst aber die größte Stärke von **Gothic 3**: die ausgefeilte Handlung. In deren Verlauf schließen Sie sich einer von drei Fraktionen an: den Orks, den Rebellen oder den Assassinen. Zu Beginn dürfen Sie allerdings noch Aufträge aller drei Parteien annehmen. »Erst später kommt der Punkt, an dem man sich endgültig entscheiden muss«, erläutert Hoge. Abhängig davon, welche Fraktion Sie dann wählen, ändert sich der Verlauf der Story – samt anderem Ende.

Außerdem erfüllen Sie für jede Partei andere Ziele. Wer sich

den Orks anschließt, muss königstreue Rebellen jagen. Wenn Sie für Letztere arbeiten, sollen Sie sieben Städte von den Orks befreien – indem Sie dort alle Grauhäuter töten. Dann kehren die Flüchtlinge in ihre Häuser zurück. Allerdings beschränkt sich die Story nicht auf den Krieg zwischen Menschen und Orks. »Am Ende ist alles anders, als es scheint«, orakelt Mike Hoge. Der Schlüssel zum Geheimnis liegt in Wüstenruinen begraben. Dort muss hin, wer für die Assassinen arbeitet.

Neben den Hauptfraktionen bietet **Gothic 3** drei weitere Parteien: Nomaden, Barbaren und Druiden. Zudem gibt es Gilden, darunter die Gemeinschaften der Diebe und Gladiatoren. Anders als in **Oblivion** können Sie sich diesen Untergruppen aber nicht anschließen. Stattdessen lösen Sie nicht verknüpfte Einzelmisionen. Die werfen Gold, Erfahrung oder Attributs-Steigerungen ab. Wer etwa als Gladiator in der Arena kämpft, verdient Stärkekpunkte. Ein Nebenzweig der Story beschäftigt sich mit der Magie: Zu Beginn funktioniert die Magie aus mysteriösen Gründen nicht mehr. Ihr

Weltenretter kann das Zaubertalent jedoch zurückerlangen. Hierzu lösen Sie eine Serie von Missionen und durchsuchen Ruinen nach Altaren, an denen Sie frische Sprüche lernen. Das müssen Sie jedoch nicht; wer mag, spielt ohne Hokuspokus.

Talentschmiede Held

Kommt Zeit, kommt Erfahrung: Ihren Helden entwickeln Sie in **Gothic 3** anders als in den Vorgängern. Zwar verdienen Sie nach wie vor mit jedem neuen Level Lernpunkte, mit denen Sie bei Trainern Ihre Attribute aufwerten – was nun allerdings zusätzlich Gold kostet. So lernen Sie etwa, als Alchemist Tränke zu brauen. Wichtiger als diese Berufe sind aber die »Perks«: Fertigkeiten, die Sie entweder bei Trainern kaufen oder als Questbelohnung bekommen. 60 bis 70 Perks soll es insgesamt geben, etwa »Kampf mit zwei Schwertern« und »Rüstungsbonus beim Tragen von Roben«. Einige Perks werden aufeinander aufbauen, die Fertigkeit »Schwertkampf« etwa steigern Sie bis Stufe drei. So schalten Sie auch Kampfmanöver frei, darunter eine Wirbelattacke.

DAS MAGIESYSTEM

Zu Beginn von Gothic 3 funktioniert Magie nicht. Sie müssen das alte Wissen mittels einer Questreihe zurück erlangen. Wir stellen einige Zauber vor.



Blitz: zerstrahlt selbst dick gepanzerte Monster.



Feuerball: klassische Flammenkugel, stets nützlich.



Beschwörung: erschafft eine Bestie, die mitkämpft.



Feuerregen: trifft mehrere Gegner gleichzeitig.



Gewitter: lässt Blitze vom Himmel regnen.

VERGLEICH: OBLIVION UND GOTHIC 3

Gothic 3



Oblivion



Held	Selbe Hauptperson wie in den Vorgängern, keine Charaktergenerierung, startet als erfahrener Kämpfer.	Keine nennenswerte Vorgeschichte, umfangreiche Charaktergenerierung, startet als blutiger Anfänger.
Story	Kann drei unterschiedliche Wege nehmen, je nach Ihrer Fraktionswahl. Dann ändert sich auch das Spielende.	Eher stiefmütterlich behandelte, streng lineare Haupthandlung. Das freie Spiel macht viel mehr Spaß.
Freiheit	Die große Welt können Sie auf eigene Faust erkunden, um Quests und versteckte Schätze zu finden.	Viele Nebenjobs, Quests und Gilden, die zum Erforschen der Welt motivieren. Es gibt viel zu entdecken.
Gilden	Keine Mitgliedschaft und keine Ränge, stattdessen löst der Held lukrative, nicht verknüpfte Einzelmisionen.	Feste Mitgliedschaft samt lukrativem Aufstieg in höhere Ränge. Anschluss an mehrere Gilden möglich.
Charakterentwicklung	Trainer und Begleiter lehren Perks (besondere Fertigkeiten) und Attribute wie Stärke oder Schmiedekunst.	Held verbessert sich in den Talenten, die er tatsächlich einsetzt. Dämlich: Gegner passen sich an Heldenstufe an.
Spielwelt	Drei Regionen: Mittelreich (am größten), Wüste und Eislandschaft. Die Städte sind kleiner als in Gothic 2.	Ein umfangreiches Königreich. Neun teils riesige Städte, dazwischen zahllose Gehöfte, Höhlen und Tempel.
Magie	Muss erst durch Quests freigeschaltet werden. Eine Magiefertigkeit (»Altes Wissen«) für alle Zauber.	Zahllose Zauber aus sechs grundverschiedenen Magieschulen, auf die sich der Held spezialisieren kann.
Kampf	Dynamische Kämpfe. Diverse Manöver, die durch Klicks ausgelöst werden. Spezialattacken lassen sich erlernen.	Ebenfalls dynamische Kämpfe und Mausclick-Manöver. Je besser der Held, desto stärker die Schläge.
Quests	Meist Standard-Aufträge à la »Töte Monster«, »Suche Gegenstand« oder »Beschütze einen Begleiter«.	Erzählen nette, kleine Geschichten. Viele originelle Aufgaben, darunter eine Mission in einem gemalten Bild.
KI	Bewohner mit individuellem Tagesablauf, ausgefeiltes Rufsystem, Monster mit gezügeltem Herdenverhalten.	Bewohner mit eher rudimentärem, hölzernem Tagesablauf, Monster stürmen meist auf den Helden zu.
Technik	Genome-Engine schafft schöne, weitläufige Landschaften aus einem Guss. Keine Zonen, hohe Weitsicht.	Wunderschöne Landschaft, aber in Zonen unterteilt und stellenweise mit drögem Baukasten-Charme.
Perspektive	Hauptsächlich spielen Sie in der Schulter-Ansicht, optional nutzen Sie die unübersichtliche Ich-Perspektive.	Hauptsächlich spielen Sie in der Ego-Perspektive, in der Schulteransicht ist Oblivion umständlich zu steuern.
Fazit	Piranha Bytes verbindet die große, lebendige Welt mit einer ausgefeilten Handlung. Wer die Vorgänger mochte oder nach einem stimmungsvollen, story-lastigen Rollenspiel sucht, kommt an Gothic 3 nicht vorbei.	Oblivion wirkt oft wie aus dem Baukasten und vernachlässigt seine Hauptstory, motiviert aber durch die hohe Vielfalt: Es gibt unzählige Quests und versteckte Schätze. Wer gerne reist und erforscht, ist hier gut aufgehoben.

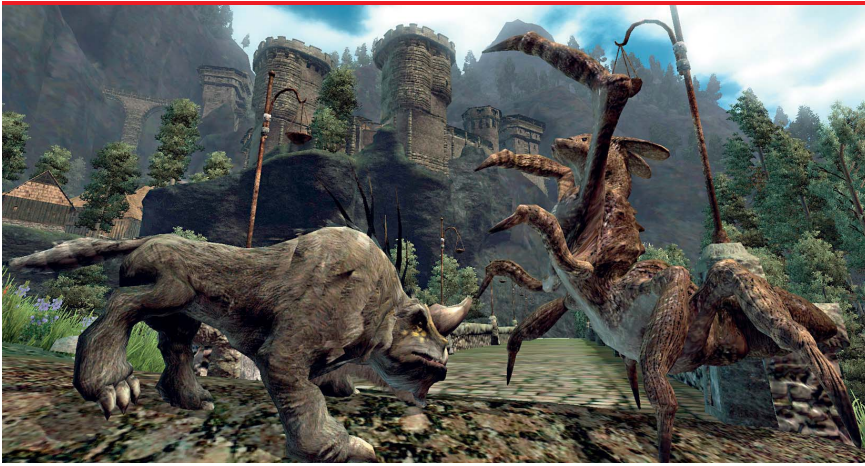


Was Ihr Held kann, zeigt der Charakterbildschirm. Dort sind alle Talente und Perks übersichtlich aufgeführt. Im Inventar wiederum sehen Sie, wie sich die Boni der ausgerüsteten magischen Waffen auf die Attribute des Helden auswirken. Apropos Inventar: Die fummelige Rucksack-Verwaltung sorgte in **Gothic 2** für Ärger, nun soll's einfacher sein. So wählen Sie per Maus Items aus übersichtlichen Slots. Allerdings dürfen Sie Ihren Recken nicht wie eine Puppe à la **Diablo** ausstaffieren, ausgerüstete Gegenstände werden lediglich aufgeheilt.

Tödliches Ballett

Weil Ihnen in **Gothic 3** massig Monster über den Heldenweg laufen, verbringen Sie viel Zeit mit Kämpfen. Das Kampfsystem hat Piranha Bytes überarbeitet. Neben Zweihand- und Einhand-Waffen sowie Bögen und Armbrüsten gibt's neue Waffensorten, darunter Stangenwaffen, mit denen Sie Feinde effektiv auf Distanz halten. Zudem darf Ihr Held mit zwei Schwertern gleichzeitig zuschlagen, sobald er diesen Perk gelernt hat. Ebenfalls neu: Per Schild blocken Sie Attacks ab.

Die Steuerung der Gefechte funktioniert ähnlich wie in **Oblivion**: Je nachdem, wie lange Sie die linke Maustaste gedrückt halten, schlägt der Held anders zu. Ein kurzer Klick etwa führt zum schnellen Stich; wer länger drückt, langt kräftig hin. Und per Rechtsklick blocken Sie. Getroffene Feinde taumeln kurz



Der **Hornrammer** (links) ist eines der neuen Monster, den **Minecrawler** (rechts) gab's schon in den Vorgängern. Atmosphärisch: Die **Abenddämmerung** taucht die Ork-Burg in warmes Licht.



Lebendige Umgebung: Der Sklave fegt die Treppe zu seiner Hütte.



Jeder KI-Charakter folgt einem eigenen **Tagesablauf**: Der Ork hier entspannt sich bei einem Pfeifchen.

zurück, was Dynamik bringt. So können Sie per Kraftschlag zunächst den Schild des Feindes zur Seite schlagen, um ihn dann mit einem Stich schwer zu treffen. Verwundete Gegner werden ohnmächtig, dann können Sie ihnen den Rest geben.

Die Steuerung der Nahkämpfe soll etwas leichter von der Maus gehen als in **Gothic 2**. So visiert Ihr Held mittels Fokus-Funktion stets automatisch den Feind vor sich an. Zudem können Sie nun mit einem Schlag mehrere Gegner treffen; beim Kampf gegen Monstermassen

müssen Sie die Kamera nicht mehr dauernd drehen. Apropos Kamera: Beim Probespielen auf der E3 erschien uns die noch zu empfindlich, Schwenks waren oft zu stark. Dafür sehen die Gefechte schön aus: Fein animiert wirbelt Ihr Held durch Feindeshorden, Schläge und Stiche gehen flüssig ineinander über – wie in einem tödlichen Ballett.

Komm mit, Magier

Neu in **Gothic 3** ist der Kampf mit einem Begleiter. In einigen Städten werden Sie Söldner oder alte Bekannte wie Diego

treffen, die sich Ihnen anschließen möchten. Einen der Kämpfer dürfen Sie mitnehmen und sogar mit Waffen und Rüstungen ausstatten. Welchen Kumpanen Sie wählen, erfordert Überlegung. So dienen einige Begleiter als Trainer, die Ihnen Talente beibringen – ideal, wenn Sie nicht dauernd zur nächsten Stadt laufen wollen.

Magie lernen Sie aber nicht bei den Kumpanen, sondern an Altären. Zum Zaubern muss der Held eine Hand frei haben und darf keinen Schild tragen. »Magier schwingen lieber Stäbe«, erklärt Producer Michael Paack. Die Zauber reichen vom Feuerball bis zum Flammenregen, der Glühgeschosse vom Himmel hageln lässt. Zudem darf Ihr Held Begleit-Monster beschwören, die für ihn kämpfen. Und per Zeitlupen-Zauber wirbelt er à la **Matrix**-Neo durch verlangsamte Gegnerhorden – wird dabei aber selbst zur Schnecke.

I mog di net

Was machen eigentlich Orks in ihrer Freizeit? Sie machen sich Gedanken, denn die KI-Bewohner der **Gothic 3**-Welt sollen klü-

MINI-FAQ

Wird es eine Demo von Gothic 3 geben?

Ja. Es ist aber unklar, ob sie vor oder nach der Veröffentlichung von **Gothic 3** im September erscheint.

Welche Systemanforderungen hat Gothic 3?

Der Lead Game Designer Mike Hoge erklärt: »Jeder, der auf seinem Computer **Oblivion** flüssig spielen konnte, wird auch **Gothic 3** flüssig spielen können. Das Spiel wird auch auf schwächeren Systemen gut laufen.«

Gibt es Physikeffekte wie in Oblivion?

Ja. Physikrätsel sind allerdings nicht geplant, die Effekte sollen zur Atmosphäre beitragen. Erledigte Monster etwa purzeln dank Ragdoll-System Abhänge hinunter.

Nutzt Gothic 3 Dual-Core-Systeme?

Ja. Piranha Bytes optimiert **Gothic 3** für CPUs mit zwei Kernen, das Rollenspiel soll darauf flüssiger laufen. Der zweite Kern übernimmt dann unter anderem die Berechnung der Physikeffekte. Derzeit erhältliche Dual-Core-Prozessoren sind der Intel Pentium D und der AMD Athlon FX 64. Nähere Infos zur Zukunft von Dual-Core-Systemen lesen Sie auf Seite 136.

Unterstützt Gothic 3 die Ageia-Physikkarte?

Zum Verkaufsstart noch nicht. Piranha Bytes plant aber einen Patch, der die Unterstützung nachliefert.



Kreaturen beleben die Welt: In diesem Fluss schwimmt ein kleiner **Kaiman**.

ger sein als zuvor. Wie im Vorgänger hat jeder Bürger einen eigenen Tagesablauf. Ein Ork-Schmied etwa steht morgens auf, hämmert bis zum Nachmittag, geht dann noch auf einen Humpen Bier in die Taverne und legt sich schließlich wieder ins Bett. Außerdem reagieren die KI-Bürger auf die Taten Ihres Helden. Ähnlich wie in **Fa-**



Die Gegner werden größer sein als in Gothic 2: Gegen den **Riesentroll** hilft nur ein Zauber.



Die Kämpfe sind **flüssig animiert**, hier haut der Held mit Schmackes einen Ork um.

ble kommentieren sie seine Aktionen, loben ihn für gelöste Quests, feuern ihn im Kampf an oder brüllen panisch »Mörder«, wenn er tötet. Stadtwachen fordern Sie auf, gezogene Waffen wegzustecken. Wenn Sie nicht gehorchen, greifen die Jungs an.

Wichtiger ist jedoch, dass Ihr Recke einen Ruf besitzt. Notorsche Mörder etwa werden von der Stadtwache gejagt. Diesen Ruf haben Sie aber nicht schon nach einer Wohl- oder Untat weg, sondern bauen ihn langsam auf. Wer einen Ork umbringt, wird von den Besatzern ignoriert. Falls Sie mehrere Grunzer umbringen, werden deren Soldaten misstrauischer, äußern Zweifel wie: »Wir müssen auf der Hut sein.« Und falls Sie die Orks scharenweise ins Jenseits schicken, werden Sie von den Kriegern sofort angegriffen.

Anders als in **Oblivion** verbreitet sich der Ruf des Helden nicht gleich in der ganzen Welt, sondern erstmal nur in der jeweiligen Stadt. So kann Ihr Recke in einem Dorf als Dieb gehasst und im nächsten als Weltenretter verehrt werden. Erst wenn Sie in großem Umfang Einfluss nehmen, steigt Ihr Bekanntheitsgrad. Falls Sie etwa nur eine Stadt von Orks säubern, passiert weltweit nichts. Wer viele Dörfer befreit, wird auch anderswo von den Besatzern gejagt. Dieser Ruf ist in der Hauptstory wichtig, nur wenn Sie sich gut mit einer Partei stellen, dürfen Sie deren Hauptstadt betreten. Und erst dort gibt's Aufträge, die die Story weiter bringen.

Denk nach, Monster!

Doch nicht nur Orks und Menschen, auch die Monster haben

Zeit zum Nachdenken. Unter anderem begegnen Sie Dinosauriern, fliegenden Mini-Draachen und Snapper-Echsen, die rudimentäres KI-Verhalten an den Tag legen. Unter anderem flüchten die Viecher, wenn Ihnen Gefahr droht. Ursprünglich sollte in Myrtana gar ein lebendiges Ökosystem mit Raub- und Beutetieren entstehen, doch Mike Hoge rudert zurück: »Wir haben das System getestet, und es hat nicht funktioniert. So standen in einem Wald eine Herde Snapper neben Trollen. Weil sie Angst vor den Trollen hatten, flüchteten die Monster aber in die nächste Stadt – und löschten dort die Bürger aus. Daher haben wir das System entschärft.«

Leben von Hand

Der Dichter Herder sprach einst: »Die beiden größten Tyrannen

der Erde sind die Zeit und der Zufall.« Letzterem will Piranha Bytes beim Design der **Gothic 3**-Welt allerdings nichts überlassen. So gibt's anders als in **Oblivion** keine zufallsgenerierten Landschaften, sondern nur von Hand begrünte Flächen. Derzeit bepflanzt Grafiker Horst Dvorczak das Mittelreich mit Bäumen, Gras und Blumen. Dabei stöhnt er über »verdammte viel Arbeit«, die sich aber auszahlt: Myrtana wirkt lebendig. Häschen hoppeln durch wogendes Gras, Bäume wiegen sich im Wind. Durch schattige Wälder stapfen kolossale Trolle, im Meer schwimmen Fische. Von Klippen rauschen Wasserfälle herab, die Flüsse strömen in eine bestimmte Richtung – wobei Hindernisse im Flussbett sogar das Wasser verwirbeln. Tag-Nacht- und Wetterwechsel sor-

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN



Rufsystem und Fraktionswahl sind zwei der wesentlichsten Neuerungen: Je nach Ihrem Vorgehen werden Sie von den Orks entweder geliebt oder gejagt.

SO FUNKTIONIERT'S

Rufsystem

Die Taten Ihres Helden wirken sich zunächst auf einzelne Städte, später auf die ganze Welt aus. Die KI-Bewohner reagieren entsprechend.

Verzweigte Handlung

Je nachdem, ob Sie sich Orks, Königstreuen oder Assassinen anschließen, nehmen Handlung und Spielende einen anderen Verlauf.

Spielerische Freiheit

Ihr Held ist nicht an die Story oder bestimmte Fraktionen gebunden, sondern kann die Welt auch auf eigene Faust erkunden.

Bedienung

Kampfsystem, Kamerasteuerung und Inventar werden überarbeitet. Piranha Bytes geht damit auf Beschwerden der Fans ein.

DAS BRINGT'S

Angenehm: Wer es sich mit einer Stadt verscherzt, hat keine weltweiten Nachteile. Steigert zudem die Identifikation mit Ihrem Helden.

Der Wiederspielwert steigt gewaltig, weil Sie Gothic 3 dreimal neu starten können und trotzdem stets neue Wendungen erleben.

Cool: Sie selbst bestimmen den Verlauf des Abenteuers. Dabei könnten Sie aber in Sackgassen landen oder die Orientierung verlieren.

Das dynamische Kampfsystem verspricht viel Spaß, die Inventarverwaltung wirkt aber immer noch recht umständlich.

POTENZIAL





Eine der Fertigkeiten: Mittels **Schmiedekunst** stellen Sie immer bessere Schwerter her.

gen für Stimmung, an der dynamischen Wolkenbewegung erkennen Sie etwa, wenn sich ein Gewitter zusammenbraut.

Bei einer derart schönen Umwelt sollen Städte und Burgen nicht zurückstehen. Festungen sehen sogar aus, als seien Sie regelrecht mit Bergen verwachsen. Jeder Raum ist detailliert eingerichtet, in Kaminen prasselt Feuer. Anders als in **Oblivion** können Sie durch Fenster in Gebäude hinein sehen, die Welt besteht nicht aus Zonen, sondern aus einem Guss. Auch die Technik stimmt: Dank Normal Mapping wirken flache Stein-texturen plastisch, hinter Glasfenstern verschwimmen Innenräume. Derzeit arbeitet Piranha Bytes zudem an Shader-Effekten, die etwa Baumrinde im Mondlicht schimmern lassen.

Leben mit Orks

Viel wichtiger als die Technik ist aber, dass die Städte belebt sind: Orks poltern auf Trommeln, Schmiede schleifen Schwerter, Händler bieten Waren feil. Ork-Patrouillen marschieren durch die Wildnis, Zwangsarbeiter fegen die Treppe ihrer Baracke. In

der Geldern-Mine hacken ausgemergelte Sklaven Erz, Söldner in schimmernder Rüstung sehen zu, wie die Zwangsarbeiter Steinklumpen zur Sammelstelle schleppen. Von der Höhlendecke baumeln Wurzeln, Fackeln lassen die Arbeiter dynamische Schatten an die Steinwände werfen. Zudem können Sie mit der Umgebung immer etwas anstellen – vom spielerisch sinnlosen Trinken aus der Regentonne bis zum Abbau von Erz, aus dem Sie (die richtigen Baupläne vorausgesetzt) Waffen schmieden. Mehr noch als in **Gothic 2** soll sich die Spielwelt zauberhaft echt anfühlen.

Tugendhafter Endspurt

Gothic 3 wird groß, keine Frage. Und es wird ein würdiger Nachfolger: Lebendige Spielwelt und feine Story sind alte **Gothic**-Tugenden, die auch den dritten Teil aus der Rollenspiel-Masse heraus- und von **Oblivion** abheben werden. Denn der US-Konkurrent leidet bei aller Klasse unter Baukasten-Städten und lahmer Geschichte. Doch nun zum allerletzten Zweifel: Piranha Bytes hat noch knapp drei Monate Zeit, um **Gothic 3** vollends zusammenzusetzen und ausführlich zu testen. Doch gerade die Tests erfordern bei einer so umfangreichen Welt viel Sorgfalt. Wir hoffen, dass kein Bug oder Logikfehler durchrutscht. Also viel Erfolg beim Endspurt, Jungs! Es ist eben alles eine Frage der Zeit.

GR

FORTSCHRITT

Gothic 3 ist noch nicht fertig – logisch, schließlich haben die Designer noch knapp drei Monate Zeit, bis das Rollenspiel erscheinen soll. Wir geben Ihnen einen Überblick darüber, was schon fertig ist, und woran Piranha Bytes gerade noch arbeitet.

WAS IST FERTIG?

- **Kampfsystem**
Wir sahen mehrere Kämpfe gegen Monster, das Kampfsystem funktioniert also bereits.
- **Handlung und Quests**
Story und Aufträge sind fertig und werden getestet. Die Sprachaufnahmen laufen gerade.
- **Charaktersystem**
Fertigkeiten und Perks stehen, jetzt muss nur noch balanciert und getestet werden.
- **Relief der Spielwelt**
Die Oberfläche der Welt ist fertig, ebenso wie die Städte, Höhlen und Burgen.



ZU 85% FERTIG

WAS MUSS NOCH GEMACHT WERDEN?

- **Bugfixing**
Bei einem so komplexen Spiel schleichen sich Bugs ein, die Piranha Bytes ausmerzen muss.
- **Durchspiel-Test**
Funktioniert die Fraktionswahl? Klappen die Quests? Kann man Gothic 3 durchspielen?
- **Balancing**
Gegenstände und Talente müssen abgestimmt werden, damit der Held nie zu schwach ist.
- **Design der Spielwelt**
Derzeit wird das Mittelreich mit Pflanzen und Monstern gefüllt, Nordmar und Wüste folgen.
- **Kleinigkeiten**
Einige Texturen sind noch unfertig, zudem gibt's konzeptionelle Fragen, z.B. »Wird man auch mit zwei Schwertern kämpfen können, wenn man kein Mitglied der Assassinen ist?«



NOCH 15% UNFERTIG

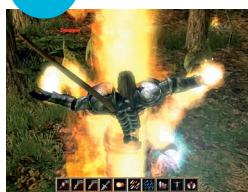
GOTHIC 3

Genre: Rollenspiel
Termin: September 2006

Entwickler: Piranha Bytes / Jowood
Status: zu 85% fertig

Michael Graf: »Gothic 3 wird die Stärken seiner Vorgänger nicht nur erben, sondern sogar noch ausbauen: Ich freue mich darauf, die detailliert-atmosphärische Welt künftig noch freier zu erforschen. Zugegeben, Piranha Bytes hat noch viel zu tun, muss Bugs jagen und Balance-Lücken kitten. Aber wenn alles glatt läuft, erwartet uns mit Gothic 3 das beste Rollenspiel der letzten Jahre.«

BEWEGTE BILDER



Wer Gothic 3 in Bewegung sehen will, findet auf unserer Heft-DVD vier Videos, Leser der XL-Ausgabe bekommen außerdem ein HiRes-Video.