



Aus Teilen wird ein Spiel

GOTHIC 3

Auf der E3 zeigte Jowood eine weit fortgeschrittene Alpha-Version des Rollenspiel-Hoffnungsträgers – und zerstreute damit alle Befürchtungen.

Ein guter Journalist ist immer skeptisch, lässt sich nicht auf PR-Versprechungen und zieht seine eigenen Schlüsse. Kein Wunder also, das Kollege Christian Schmidt im Sommer 2005 von seinem Besuch bei Piranha Bytes mit einigen Zweifeln zurückkam. Denn was er bei den Entwicklern von **Gothic 3** gesehen und gehört hatte, war kein Spiel, sondern lediglich Einzelteile und gut gemeinte Ideen.



Bei Nacht treiben sich außerhalb der 20 Städte wilde Tiere herum; bleiben Sie lieber am Lagerfeuer.



Die Scavenger kennen Gothic-Veteranen bereits, diesmal sollen sie jedoch schlauer vorgehen.

Fast ein Jahr später zeigt **Gothic 3**-Publisher Jowood auf der E3 2006 eine Version, in der bereits alle Spielelemente enthalten sind, und lässt uns damit alle Zweifel vergessen. Wir sehen zum ersten Mal funktionierende Quests, ein durchdachtes Kampfsystem und vor allem eines der hübschesten Spiele der Messe.

Ork sieht Sternchen

Die Story ist schnell erzählt: Nach den Ereignissen in **Gothic 2** kommen Sie per Schiff auf dem Festland an. Dort haben die Orks das Kommando übernommen und die Menschen des Alten Reichs versklavt. Jetzt liegt es an Ihnen: Wollen Sie sich mit den Besitzern arrangieren? Dann ziehen nach Süden in die Wüste, wo den Orks freundlich gesinnte Menschen leben. Oder aber Sie wenden sich nach Nordmar und lernen bei den dortigen Orkschlächtern ein paar Tricks für den Kampf gegen die Unterdrücker.

So oder so werden Sie in der im Vergleich zum Vorgänger viermal größeren Spielwelt



Wer sich mit den Ork-Besitzern gut stellt, darf in ihre Burg. Das schmacklose Interface am unteren Bildschirmrand ist noch nicht final.

sehr viel kämpfen müssen. Die Gefechte in **Gothic 3** funktionieren ähnlich wie die in **Oblivion**, also sehr actionreich. Dabei setzen Sie Ihre bei Trainern erlernten Fertigkeiten ein. Das Repertoire reicht von Feuerbällen bis hin zu spektakulären Todesstößen. Die sind praktisch, wenn Sie sicherstellen wollen, dass ein Gegner nie wieder aufsteht. Denn viele Kontrahenten sind nach einer Niederlage lediglich bewusstlos. Gut so, denn wenn Sie etwa einen Ork nur k.o. schlagen, leidet Ihr Ruf bei dieser Fraktion nicht allzu sehr.

Mmmm, Spanferkel!

War Ihnen das Land Cyrodiil in **Oblivion** trotz aller Grafikpracht zu steril? Dann ist **Gothic 3** Ihre Rettung! Denn nahezu alles in der Spielwelt sollen Sie benut-

zen oder bewegen dürfen. Ein Spanferkel brutzelt über einem Lagerfeuer, also können Sie auch am Spieß drehen. Ein Ork kocht eine Suppe, Sie rühren um. Der Held findet Kriegstrommeln? Hauen Sie rein! Übrigens engagierte Piranha Bytes' Soundmeister Kai Rosenkranz sogar eine koreanische Trommlertruppe für den opulenten Orchester-Soundtrack des Spiels.

Neben diesen Freiheiten tragen Wetter- sowie Tag/Nacht-Effekte zur Atmosphäre bei. Gewitter brauen sich am Himmel zusammen, manche Tiere kriechen nur in der Dunkelheit aus ihren Verstecken. Und sind sogar so schlau, lieber schwächere oder tote Artgenossen zu fressen als den Spieler. Fein, denn so können Sie sich auf das Abenteuer konzentrieren. **MS**

GOTHIC 3

Genre: Rollenspiel
Termin: September 2006

Entwickler: Piranha Bytes / Jowood
Status: zu 80% fertig

Markus Schwerdtel: »Man merkt schon jetzt jedem Pixel von Gothic 3 an, welche Arbeit darin steckt. Die liebevoll handgebauten Städte und Landschaften wirken viel atmosphärischer als Bethesdas Baukasten-Spielwelt. Das Kampfsystem mit Zaubern und Todesstößen ist durchdacht, die Charakterentwicklung facettenreich – jetzt muss es nur noch bis September fertig werden.«



DVD:
E3-Video



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **E15**