

Deutscher Wald in L.A.

GOTHIC 3

Bei dritten Mal wird alles besser – noch besser? Wir haben Deutschlands meist erwartetes Rollenspiel in Bewegung gesehen und »gespielt«.



Große, gefräßige Dinos wie dieser aggressive Snapper werden die nahtlose Fantasy-Welt von Midland unsicher machen.

Es gibt Spiele, auf die freut man sich auf einer Messe wie der E3 ganz besonders. Dazu gehört **Gothic 3**. Denn selbst eingefleischte **World of Warcraft**-Veteranen in der Redaktion spitzen die Oh-

ren, wenn von Piranha Bytes' neuem Rollenspiel die Rede ist. Kann Teil 3 den erstklassigen Vorgänger toppen? Wie geht die spannende Story weiter? Eine spielbare Fassung war angekündigt, die würde die Fragen

sicher beantworten. Doch die Ernüchterung kam schnell, als wir am Stand von Publisher JoWood nur eine Pre-Alpha-Version vorfanden – ohne Story, ohne Rätsel, ohne Quests. Viel mehr als ein wenig durch die

waldige Landschaft laufen, Dinos beobachten und ein, zwei Gegner metzeln ging nicht. Das reicht höchstens für einen ersten Eindruck, deshalb ließen wir nicht locker und kitzelten zusätzliche Infos heraus. Lesen Sie, wie die **Gothic 3**-Macher mit neuer Story, verbesserter Steuerung und todschicker Grafik Sie zurück in die Welt des namenlosen Recken locken wollen.

Waldläufer

In **Gothic 3** verlassen Sie endlich die aus den Vorgängern bekannte Insel und betreten den Hauptkontinent Midland. Und der sieht schon recht beeindruckend aus. Zumindest im Wald, dem einzigen Stück Land, das wir durchstreifen konnten. Büsche und Bäume sind dicht belaubt, der Forst wirkt extrem real. Da die Entwickler die ganze Welt komplett von Hand gebaut haben, sieht keine Ecke wie die andere aus – viel schöner als die Landschaftsgärtnerei aus



DIE GOTHIC-HISTORIE



Gothic erschien nach Verschiebungen 2001 und enthielt schon eine durchgängige Welt.



Gothic 2 kam 2002 raus. Die Story ist extrem dicht, es gibt drei Fraktionen.



Nacht des Raben: Das Addon von 2003 war bockeschwer, dafür ziemlich umfangreich.



Derzeit noch leer: Die hübschen Dörfer und Städte.

dem Baukasten wie etwa in **Boiling Point**. Huch, plötzlich taucht aus dem Buschwerk ein ziemlich dicker Dinosaurier auf. Der wirkt richtig realistisch, unter seiner ledrigen Haut scheint das Blut zu pulsieren. Der Snapper stellt aber keinerlei Gefahr dar, denn bewegen kann sich die Urzeitechse derzeit noch nicht. Trotzdem sind wir nicht völlig sicher im Alpha-Gehölz. Wie aus dem Nichts taucht der erste Gegner auf, der auch gleich tapfer auf unser hübsch texturiertes Polygon-Ego einprügelt. Doch das soll er nur versuchen! Wir sind wehrhaft, und das deutlich komfortabler als in den beiden Vorgängern. Denn endlich haben die Piranha Bytes die umständliche Maus-Tastatur-Kombi gegen eine reine Nager-Steuerung ausgetauscht, wie man es von anderen Rollenspielen und Shootern her gewohnt ist. Ein paar Klicks reichen aus, um dem Angreifer den Rest zu geben. Tja, und da endet unser Ausflug nach Midland schon.

Orks im Anmarsch

Auch wenn die E3-Version alles andere als ergiebig war, haben wir natürlich noch ein paar zusätzliche Informationen aus den Entwicklern rausgequetscht (hoffentlich zahlt die Krankenkasse die Reha-Kosten). So erfuhren wir zumindest den groben Handlungsrahmen: Sie

sind immer noch der gleiche namenlose Held aus Teil 2. Allerdings hat sich mittlerweile einiges in Ihrer Welt verändert. Denn die Orks haben endgültig die Oberhand über das Königreich gewonnen. Nur eine Handvoll Rebellen leistet noch erbitterten Widerstand. Umstände halber verlassen Sie das heimische Eiland und begeben sich auf den Hauptkontinent. Dort finden Sie nicht nur den bereits bekannten Wald. Ihr Weg führt Sie auch in den eisigen Norden und die kargen Wüsten des Südens, voller Burgen und Städte. Apropos: Insgesamt soll es 20 größere und große menschliche Siedlungen geben, dazu eine Menge kleiner Dörfer. Geplant ist eine dreimal größere Spielwelt als im auch nicht gerade kleinen **Gothic 2**.

Vereint im Verein

Eins der Markenzeichen der **Gothic**-Rollenspiele sind seit je her die Gilden. Stets gab es mehrere Interessenverbände, denen Sie sich anschließen konnten. Oft brachte die Erledigung von Aufträgen für die einen kräftigen Knatsch mit den anderen. Auch in **Gothic 3** werden Sie auf Gilden treffen. Stolz sechs Fraktionen will Piranha Bytes in Midland ansiedeln. Von den bereits genannten Menschenrebellen über Sklavensjäger und Meuchelmörder bis hin zu den orkischen Besitzern reicht das Repertoire an potenziellen



Wie drollig: eine Horde Hornrunner stapft durch den deutschen... ähh Gothic-Wald.

Freunden und natürlich auch Feinden. Denn fest steht schon jetzt: Allen können Sie es nicht recht machen. Wie die Quests aussehen werden, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Sicher ist (zumindest behauptet das die offizielle Presseinfo), dass Sie beim Lösen der Aufgaben auf über 50 Gegner- und Monstertypen treffen werden. Die bekämpfen Sie entweder per Maus mit dem Schwert und anderen Schlaginstrumenten, oder Sie widmen sich der Magie. Allerdings sind die Arkanen Künste zu Beginn des Spiels blockiert. Der Spieler reaktiviert sie erst im Laufe der Handlung. Dafür kann er dann mit effektvollen Sprüchen und Zaubern um sich werfen, die ganze Feindes horden ins Nirvana schicken. Bei der Entwicklung Ihres Helden sind Sie nicht an Charakterklassen gebunden, Kämpfer können gleichzeitig auch zaubern und heilen. Neue magische Sprüche kaufen Sie wie Ausrüstungsgegenstände.

Die Veröffentlichung von **Gothic 3** ist vage für das erste Quar-

tal 2006 geplant. Sollte jedoch die Pre-Alpha-Version den tatsächlichen Entwicklungsstand des Spiels repräsentieren, haben die Entwickler noch sehr viel Arbeit vor sich.

CS



Birgt dieser Turm ein Geheimnis? Eine Frage, die bislang noch niemand beantworten kann.



Noch'n Dino. Der Scavenger hat einen scharfen Schnabel, dem Sie lieber ausweichen sollten.

GOTHIC 3

Genre: Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: Piranha Bytes
Status: zu 30% fertig

Christian Schmidt: »Viel kann man noch nicht zu Gothic 3 sagen. Die Grafik sieht gut aus, die bislang vorhandenen Dinosaurier und Gegner ebenfalls. Schön, dass auch Piranha Bytes mittlerweile zur Standard-Kampfsteuerung gefunden hat. Was Quests und Rätsel angeht, ist die Rollenspiel-Gemeinde aufs Raten angewiesen. Denn die beiden Punkte existieren derzeit nur in den Köpfen der Entwickler – und die schweigen tapfer (oder wissen selbst noch nix). Ich war te gespannt auf die nächste, hoffentlich aussagekräftigere, Version.«



► DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK E104