

Flucht aus der Zone

Gothic

Im Herbst entrinnen Sie einem magischen Gefängnis und erleben dabei eine wunderschöne Fantasy-Welt.



Gekämpft wird in **Echtzeit**, dabei setzt Ihr Held auch Spezialschläge ein.



Auf Video-CD:
Video-Trailer

Stellen Sie sich vor, Sie müssten in einem Areal leben, das gerade mal zwei Kilometer im Durchmesser misst. Durch eine magische Barriere

betreten, stoßen Sie auch schon auf einen dicken Troll. Der stürzt sich mit Gebrüll auf Ihr detailliert gestaltetes Polygon-Ego. Jetzt sind schnelle

ten, mit wem Sie sich anlegen. Denn wenn ein Charakter Sie beobachtet, wie Sie einen seiner Freunde töten, wird er das weitererzählen. Dadurch

verhält sich eine andere Spielfigur feindlich, die Ihnen nie zuvor begegnet ist. Das System soll sogar so weit gehen, dass die Gefolgsleute eines Clanlords Sie allein schon deshalb attackieren, weil Sie die Rüstung ihres Anführers tragen. Sie steuern Ihren Helden immer aus der klassischen »Von-hinten«-Sicht. Dadurch werden Sie jederzeit sehen, welche Rüstung und welche Waffe

fen können. Damit dem Spieler kein wichtiges Detail der **Gothic**-Welt entgeht, wird der Spielverlauf häufig von kleinen Zwischensequenzen unterbrochen. Mit den Mitteln der Grafik-Engine werden Ihnen durch vordefinierte Kamerafahrten bestimmte Örtlichkeiten gezeigt – etwa der Eingang eines Dungeons. Momentan optimieren die Programmierer noch die 3D-Engine. Denn bislang werden rund 256 MByte RAM für eine flüssige Darstellung benötigt. Ziel ist es, dass **Gothic** bis zum Release auf einem Pentium II/400 mit 128 MByte RAM gut läuft. **MIC**



Dicke Monster beleben die extrem schön gestaltete Welt von Gothic, in der erdige **Brauntöne** überwiegen.

von der Außenwelt isoliert, tobt dort ein Kampf auf Leben und Tod – in **Gothic**, dem Rollenspiel »Made in Germany«.

Gefahr im Wald

Auf den ersten Blick wirkt die Landschaft wie eine einzige Idylle. Grüne Hügel, liebliche Täler – in der Nähe rauscht ein Bach. Die Grafik von **Gothic** ist wirklich ein Augenschmaus. Doch kaum haben Sie einen der dichten Wälder

Reaktionen gefragt, wenn Sie dem Monstrum ausweichen und versuchen, es mit dem Zweihänder zu erledigen.

Freund und Feind

Etwas ganz Besonderes haben sich die **Gothic**-Macher mit dem Freund-Feind-System vorgenommen. Die Welt wird von mehreren Clans und Gilden beherrscht, die sich untereinander spinnefeind sind. Deshalb sollten Sie darauf ach-

Ihr Charakter trägt. Magiebegabte Helden sollen sogar Gegner übernehmen und eine Zeitlang in deren Haut schlüpfen können.



Die dichten **Wälder** der Fantasy-Welt sind den Grafikern besonders gut gelungen.

Gothic

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Piranha Bytes
Termin: September 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Die schöne Grafik von Gothic lädt geradezu zum Losspielen ein. Allerdings war von der Story und den Quests bislang nur wenig zu sehen. Wenn das »Ich erzähle alles meinem Freund«-System wirklich funktioniert, könnte Gothic dem Genre neue Impulse geben.«