

Endlich fehlerfrei?

GOTHIC 3

Nach drei Monaten und vier Patches werfen wir einen erneuten Blick auf Piranha Bytes' Rollenspiel. Noch immer ist nicht alles grün im Lande Myrtana – aber vieles besser.

Kein anderes Spiel wurde im letzten Jahr von den Fans so herbeigesehnt wie **Gothic 3**. Und kein anderes Spiel hat nach seinem Erscheinen die Gemüter derart erhitzt wie Piranha Bytes' Rollenspielepos. Der Grund: **Gothic 3** wurde von zahlreichen teils schwerwiegenden Fehlern geplagt, als die Publisherfirmen Jowood und Deep Silver es Mitte Oktober 2005 in die Händlerregale stellten. KI-Probleme, Grafikfehler, Abstürze, Leistungseinbrüche, fehlerhafte Quests, merkwürdige Kollisionsabfragen, plötzlich defekte Speicherstände – die Liste der Bugs schien endlos. Mit unserem Kontrollbesuch überprüfen wir, ob die Entwickler nach vier Patches in drei Monaten die schlimmsten Fehler aus **Gothic 3** entfernt haben – und was künftig noch getan werden muss.

Fehler erster Güte

Dass **Gothic 3** nicht fehlerfrei in die Läden kommen würde, war den Entwicklern laut Kai Rosenkranz von Piranha Bytes schon Wochen vor der Fertigstellung bewusst. Deshalb überraschte es kaum, dass bereits einen Tag vor dem offiziellen Start des Rollenspiels der erste, 60 MByte große Patch auf Version 1.01 veröffentlicht wurde. Der entfernte in erster Linie zahlreiche Grafikfehler (flackernde Texturen, etc.), die teils falsche Musikwahl in Kämpfen



Wildschweine waren wegen ihrer nicht abblockbaren Serienbisse gefürchtete Gegner in der Verkaufsversion von Gothic 3.

und diverse Absturzursachen, die auftauchen konnten, wenn im Rechner ein Multicore-Prozessor steckt. Solche Probleme wären ja noch zu verschmerzen, gäbe es da nicht die gefürchteten A-Bugs. So werden Bugs genannt, die so gravierend sind,

dass sie das Spielerlebnis stark trüben oder gar nicht erst möglich machen. **Gothic 3** behielt auch nach dem zweiten Patch (v1.08) einige solcher Bugs. Beispielsweise konnte es vorkommen, dass wichtige Auftraggeber (etwa das Dorfoberhaupt Hamlar in Ardea) von Orks getötet wurden. Oder der letzte der hungrigen Wölfe, die Sie für die Holzfäller in Kap Dun erledigen sollten, ließ sich nicht aufspüren. Immerhin behob der Patch einen A-Bug, der dafür sorgte, dass Sie Lester zu Beginn des Spiels erst dann ansprechen



In **Arena-Kämpfen** sollten Sie immer noch nicht springen – sonst »verlassen« Sie den Kampfbereich.



Der skurrile Fehler, bei dem der Held nach manchen Ladevorgängen **nicht richtig dargestellt** wurde, ist behoben worden.



Der **Speicher-Bug** wurde erst mit dem dritten Patch behoben.



Erlernete **Talente** sind neuerdings rot unterlegt.



Durch einen Bug falsch dargestellte **Lensflare-Effekte** gibt's dank des zweiten Updates auf Version 1.08 nicht mehr.

konnten, wenn er am Lagerfeuer saß. Hockte er hingegen zwei Meter weiter auf der Bank, konnten Sie die Quest »Finde Lester« nicht abschließen. Neben noch immer nicht behobenen Bugs brachte der zweite Patch dem Entwicklerteam weitere Kritik ein. Denn dass der zufallsgenerierte Inhalt von Kisten und Truhen durch das Update



wert- und sinnvoller sein sollte, wurde erst aktiv, nachdem der Spieler die Kampagne erneut gestartet hatte. Für viele, die bereits einen hochstufigen Helden besaßen, kam das jedoch nicht in Frage.

Bloß nicht speichern!

Einer der größten Fehler blieb fast vier Wochen im Spiel bestehen: der Speicherbug. Der sorgte dafür, dass nach etwa zwölf bis 15 Spielstunden so viele Informationen in den Arbeitsspeicher geschaufelt wurden, dass das Programm nicht mehr damit klar kam, abstürzte und den aktuellen Spielfortschritt oft mit ins Datennirvana riss. Da die Datei damit zerstört war, blieb dem geplagten Spieler nur der zuvor angelegte Speicherstand – wenn er einen hatte. Am 8. November behob Piranha Bytes das Problem mit dem dritten Update auf Version 1.09. Wie jeder Patch bis dato brachte auch dieser zusätzliche Fehler ins Spiel: Denn wer vor der Installation des Updates seine Rüstung nicht abgelegt hatte, freute sich nach dem Neustart des Programms über einen unfreiwillig verdoppelten Verteidigungswert des Helden.

Noch eine lange Liste

Es gibt auch nach dem vierten Patch (v1.12) noch einiges zu tun, um aus **Gothic 3** alle Fehler zu entfernen. Da wären zum Beispiel die überaggressiven Orks in Trelis, die sich nach einem kurzen Abstecher des Helden in die Schatzkammer nicht mehr beruhigen wollen. Oder die schlechte Wegfindungs-KI von zu eskortierenden Gefährten, die oft an Hindernissen hängen bleiben. Dennoch hat Piranha Bytes mit den bisherigen Patches die größten Fehler entfernt: Beispielsweise gehören

die unfairen Serienbisse von Wildschweinen und anderen Monstern der Vergangenheit an. Bisher wurden selbst erfahrene Recken von den Borstentieren ohne die Möglichkeit zur Gegenwehr niedergestreckt. Das belohnen wir mit einem Punkt Aufwertung bei der Balance. Auch alle bekannten Grafik- und Soundproble-



Die **Orks in Trelis** besitzen nach wie vor ein fehlerhaftes Aggressionsverhalten. Betreten Sie bloß nicht die Schatzkammer!

me wurden behoben. So sind nun endlich auch die vorher fehlenden Umgebungsgereusche wie Vogelzwitschern, Wind oder Meeresrauschen aktiviert. Allerdings sollten Sie die Effekte im Optionsmenü auf volle Lautstärke stellen, sonst gehen sie zwischen der Musik und der Sprachausgabe unter. Den restlichen Bugs soll es ebenfalls an den Kragen gehen – Piranha Bytes arbeitet bereits am fünften Patch. **DM**

- ORIGINALTEST IN GAMESTAR 11/06
- NACHTEST IN GAMESTAR 12/06

Aufwertung
Balance 6→7

