

Im magischen Knast

Gothic

Geben Sie Acht: Mitte März möchte Sie Gothic in ein wunderschönes, aber tödliches Gefängnis sperren. Wir haben bereits einen Probe-Ausbruch versucht.



Auf Video-CD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Blutfliegen, Trolle und Zombies: Die Welt des 3D-Rollenspiels **Gothic** von Piranha Bytes ist mit zahllosen Fantasy-Kreaturen bevölkert. Zu allem Übel versuchen auch noch Orks, die nördlichen Grenzen zu überrennen. Aber das Königreich Myrtana hat dagegen einen sicheren Trumpf in der Hand: magisches Erz, das Waffen unzerstörbar macht. Leider finden sich für den mühsamen Abbau nicht genug Freiwillige. Daher errichten die Herrscher mithilfe von zwölf mächtigen

Zauberern eine magische Barriere um die Erzvorkommen. Das Innere wird kurzerhand zur Strafkolonie erklärt, und jeder, der auch nur beim Nasebohren auf offener Straße erwisch wird, verschwindet auf Nimmerwiedersehen zum Steinklopfen. Da die Magier zwar mächtig, aber nicht die Hellsten zu sein scheinen, haben sie sich blöderweise mit in dieses Areal eingeschlossen – und sind mittlerweile in drei feindliche Gruppierungen aufgespalten, die um die Vorherrschaft streiten.

Im Lager lernen

Im Intro landet Ihr Held als ganz normaler Sterblicher in der befremdlichen Welt der Strafkolonie. Ihn steuern Sie ausschließlich mit der Tastatur, obwohl eine Mausunterstützung sinnvoll gewesen wäre. In **Tomb Raider**-Perspektive schauen Sie Ihrem Ausbrecherkönig fortan über die Schulter und lenken ihn durch das gigantische, uneingeschränkt begehbare Areal. Das besteht aus dach-



Vor prächtiger Wasserfallkulisse wehren wir uns mit dem Schwert gegen einen der lästigen Warane, die überall in der Kolonie ihr Unwesen treiben.



So spektakulär kann eine **Heilung** aussehen. Leider werden Sie im fertigen Spiel die Kamera nicht so weit schwenken können, dass Sie den Helden wie hier von vorne sehen.

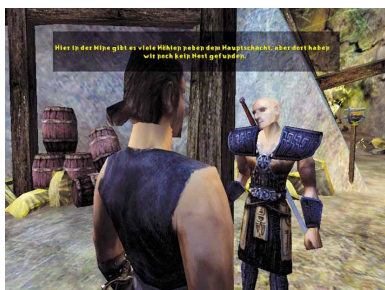
ten Wäldern, Tälern, Seen und natürlich den obligatorischen Dungeons. Sobald Ihr Recke sein Schwert zieht, verschiebt sich die Perspektive leicht nach rechts, um eine bessere Übersicht im Kampf zu gewährleisten. Waffen müssen Sie sich aber zuvor erst beschaffen. Zauberei können Sie bei den Magiern erlernen, die je nach Lager unterschiedliche Schwerpunkte haben. Mit bis zu sechs Sprüchen soll sich Ihr Held im fertigen Spiel wappnen können. Schriftrollen, die Sie im Spiel

verstreut finden, dürfen Sie nur einmal, Runensteine dagegen immer wieder benutzen.

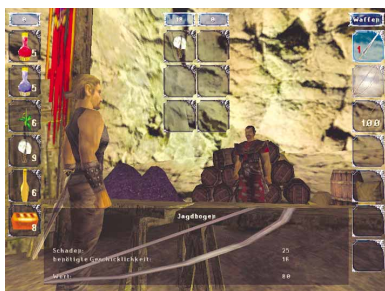
Ausbruchsplanung

Eine Charakterswahl wird es in **Gothic** nicht geben. Sie sind ein Mann, der sich in einer Männerwelt behaupten muss. Frauen tauchen nur als Nebencharaktere auf und haben in der Strafkolonie keinen Einfluss. Nachdem Sie im Intro durch die magische Barriere geworfen wurden, sind Sie mittellos und auf sich allein gestellt. Lediglich ein kurzer Hinweis führt Sie an den Startpunkt Ihres Abenteuers. Bis zu Level 30 können Sie in den sechs Kapiteln mit jeweils zwölf Hauptquests aufsteigen. Zahlreiche Nebenquests erhöhen die Chance, dass Sie das auch locker schaffen.

Ziel Ihres Abenteuers ist die Zerstörung des Walls. Alleine kann Ihnen das allerdings nicht gelingen; nur gemeinschaftlich sind die feindlichen Lager dazu imstande. Folglich müssen Sie einen Weg finden, die Magie der zwölf Zauberer wieder zu vereinen. Doch zunächst sollen Sie sich für eine der Gruppierungen entscheiden. Sie haben die Wahl zwischen dem diktatorischen System des Alten Lagers und dem eher sozialistisch angehauchten des Neuen Lagers. Außerdem gibt es noch die freigeistigen Psioniker, eine Art von Wald-Hippies.



Dieser **Psioniker** verrät uns den Weg in die Tiefen der Mine, warnt uns aber vor den Gefahren.



Über ein transparentes **Interface** wird mittels der Cursor-Tasten gehandelt und getauscht.

Nicht erwischen lassen

Im Laufe des Spiels werden Sie oft genug haarige Kämpfe bestehen müssen. Außerhalb der Lager treffen Sie kleinere Monster auch tagsüber an jeder Ecke. Bevorzugen Sie hingegen größere und stärkere Gegner, brauchen Sie nur des Nachts in den Wald zu gehen. Gelegentlich werden Sie aber auch gegen menschliche Widersacher antreten müssen. Aber Vorsicht: Innerhalb der Kolonie einen Menschen zu töten, gilt als das größte Vergehen überhaupt. Falls es doch einmal dazu kommt, sollten Sie sich dabei nicht beobachten lassen. Andernfalls haben Sie schnell den ganzen Clan des Opfers am Hals, denn eventuelle Zeugen werden einfach von Ihrer schlechten Tat erzählen – und zwar den richtigen Personen. Wenn Sie etwas stehlen, soll es sich ähnlich verhalten. Allgemeine Güter wie Nahrung können Sie mopsen, so viel Sie wollen. Doch bei persönlichen Gegenständen oder gar Unikaten geht es Ihnen ans Leder, wenn der Besitzer oder einer seiner Freunde das teure Stück bei Ihnen erspäht.

Tag und Nacht

Alle Nebencharaktere haben einen richtigen Tagesablauf. Die Wächter patrouillieren in den Wäldern und am Eingang der Lager. Magier werden Sie tagsüber in ihren Laboren oder Tempeln antreffen, und gewöhnliche Arbeiter schuften in den Minen. Ein ganzer Tag umfasst in **Gothic** ungefähr vier Stunden Spielzeit. Wenn Sie sich auf der Erdoberfläche befinden, lädt das Spiel das gesamte Gefängnisge-

Blick in die Ferne



Um die Performance zu erhöhen, können Sie beispielsweise die Sichtweiten herunterstellen (unten). Sinnvoll ist das vor allem auf der Erdoberfläche.

biet in Ihren Arbeitsspeicher. Eine Karte, die Sie im Spielverlauf ergattern, zeigt Ihnen jedoch immer, wo Sie sich befinden und in welche Richtung Sie gerade blicken. Später helfen Ihnen auch Quest-Karten bei der Wegfindung, die Ihnen zusätzlich Ihr Ziel anzeigen. Und gelegentlich nimmt Sie im Spielverlauf einfach ein Nebencharakter an die Hand und führt Sie. Leider wird **Gothic** durch seine üppige Grafik und riesige Spielwelt als Minimalausstattung einen Pentium II/400 mit 128 MByte RAM und einer TNT2-Grafikkarte benötigen. Einen Mehrspielermodus wird es aufgrund der System-Anforderungen und der komplexen Story laut Piranha Bytes nicht geben. **PET**

Gothic

Genre: 3D-Rollenspiel
Termin: März 2001

Hersteller: Piranha Bytes
Ersteindruck: Sehr gut

Petra Schmitz: »Verflucht clevere KI, die Piranha Bytes da gebastelt hat. Und die Landschaft des gigantischen Gefängnisses sieht prachtvoll aus. Gothic dürfte die Herzen aller Ultima-9-Fans höher schlagen lassen. Nur die fehlende Mausunterstützung stört ein wenig den ansonsten äußerst positiven Eindruck, den die Beta macht.«