

Keilerei im Knast

Gothic

3D-Grafik mit Fernblick, einfache Bedienung und viel Action sollen Rollenspieler in finstere Verliese locken.



Der Psioniker (rechts) kann andere Charaktere per Kontrollspruch übernehmen.



Auf Bonus-CD:
Video-Special

Bei der deutschen Spiele-schmiede Piranha Bytes entsteht derzeit eine neue Fantasy-Welt. Anlässlich eines Besuchs in Bochum konnten wir nicht nur ein Video mit den ersten bewegten Szenen aus dem Rollenspiel **Gothic** drehen, sondern erfuhren auch neue Details zu Story, Technik und Spielablauf.

Willkommen im Knast

Als verurteilten Verbrecher wirft man Sie in **Gothic** zur Zwangsarbeit in eine mittelalterliche Kerkerwelt. Es gibt keine Wächter, statt dessen wird das Gebiet von einer magischen Barriere begrenzt, die kein Sterblicher durchdringen kann. Natürlich kann es für Sie nur zwei Ziele geben: Überleben und Fliehen. Nach Ihrer etwas unsanften

Ankunft im Freiluft-Kerker werden Sie sich in einer riesigen 3D-Welt wiederfinden. Besonders schön: Die Sichtweite ist beinahe unbegrenzt, den typischen 3D-Nebel gibt es nur in Sümpfen. Wie in **Outcast** lenken Sie Ihren Helden per Schulterkamera. Seine Fechtkunst reicht gerade mal, um ein paar mutierten Ratten heimzuleuchten. Das sollten Sie schnellstens ändern, denn unter den Gefangenen herrscht ein eiserner Machtkampf. Die Knastbrüder haben sich in drei rivalisierende Gruppen gespalten. Das erste von insgesamt sechs Spielkapiteln sollen Sie damit verbringen, sich mit den vier möglichen Charakterklassen Magier, Kämpfer, Dieb und Psioniker vertraut zu machen. Die Charaktergenerierung entfällt bei **Gothic**.

Ihre Ausbildung erhalten Sie im Spiel selbst – ohne genretypisches Würfeln. Auch später gibt es keine ellenlangen Wertebildschirme, vielmehr sollen Sie Verbesserungen Ihres Charakters direkt im Kampf sehen, indem etwa der Dieb den Bogen schneller spannt oder der Magier größere Feuerbälle zaubert.

In die Tiefe

Unter den drei Lagern existiert eine riesige Unterwelt. Dort herrschen Goblins oder grimmige Orks. Hier wird der Hauptplot von **Gothic** beginnen, denn in den Tiefen lauert eine Macht, die laut Weissagung der Orks das Ende des Gefängnisses heraufbeschwören soll. Doch vorher, so prophezeien die Grünhäute, muß eine der Säulen ihres Tempels einstürzen und der Ork-Häuptling das Zeitliche segnen. Im Spielverlauf finden Sie heraus, daß Sie selbst der Erfüller dieses Orakels sind...



Außerdem wird es eine Menge Subquests geben. Haben Sie Ihre Heimat beispielsweise beim Neuen Lager gefunden, könnte ein Auftrag so lauten: »Überfalle den Erztransport der Alten.« Im Alten Lager dagegen würde man Sie beauftragen, eben jenen Konvoi zu schützen. Dabei hilft Ihnen eine bis zu drei Mann starke Party. Die folgt automatisch Ihrem Hauptcharakter und hält Feinde von ihm fern. **RS**



Die Monster kämpfen auch mal untereinander. Hier prügeln sich zwei muskelbepackte Orks.

Gothic

Genre: Rollenspiel
Termin: Januar 2000

Hersteller: Piranha Bytes
Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Auch wenn Gothic keinen so berühmten Namen wie Ultima 9 trägt: Was da aus Bochum auf Rollenspieler zukommt, könnte im internationalen Vergleich durchaus mithalten. Atmosphäre und Spielsystem der Beta-Version haben mich auf jeden Fall überzeugt.«