

Die Gothic-Serie hat einen neuen Entwickler. Ein Prototyp zeigt schicke Grafik, bleibt aber inhaltlich dürr. Nur eines steht schon fest: der Veröffentlichungstag.

Gothic 4 Arcania

! Prototyp-Bilder

Alle Screenshots auf diesen Seiten stammen aus dem Prototypen für Gothic 4. Sie zeigen den aktuellen Stand der Grafiktechnologie und geben einen guten Vorgeschmack darauf, welche optische Qualität das Spiel erreichen wird. Sie zeigen allerdings weder Spiel-details noch »echte« Gegenden – diese Landschaften werden nicht im Spiel auftauchen. Wir lassen die Bilder deshalb unkommentiert.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5122

Im Heft
- Hall of Fame:
Gothic
S. 152

Die Presse ist von Anfang an dabei, das ist Teil der neuen Strategie. »Schaut«, soll das zeigen, »wir spielen mit offenen Karten!« Jowood muss Vertrauen zurückgewinnen, und zwar in doppeltem Maß. Der österreichische Publisher hatte es zugelassen, dass das Rollenspiel **Gothic 3** 2006 in unfertigem Zustand auf den Markt kam; kurz darauf trennte er sich vom Stammentwickler Piranha Bytes und kündigte an, die Serie vorerst allein weiterzuführen. Beides hat die große **Gothic**-Fangemeinde nachhaltig erschüttert. Dass das Schicksal

einer der wichtigsten deutschen Spielmarken nun in den Händen des eher unauffälligen Studios Spellbound liegt, beobachten die Anhänger mit Skepsis. Seit dem Überraschungshit **Desperados** von 2001 ist Spellbound nichts anderes eingefallen, als dem einstigen Erfolg mit glücklosen Kopien nachzulaufen. Nun also **Gothic 4** – können die das? Sie können, sagt Jowood. »Die Serie ist dort am besten aufgehoben«, trommelt der Producer Michael Kairat (siehe Interview, S. 63). Zweifel will man von Anfang an zerstreuen. Schon im Herbst letzten Jahres hatten die Österreicher ein ausgewähltes Grüppchen Journalisten zu sich nach Wien geladen, darunter auch GameStar. Offiziell ging's um das Debut des **Gothic**-Handspiels, hinter verschlossenen Türen lief dann der Prototyp des Spellbound-Projekts. Da war die Entwicklung erst seit ein paar Monaten im Gange. Nun folgt Schritt 2 der Charme-Offensive: der Weg an die Öffentlichkeit. Die sollte freilich noch nicht

allzu viel erwarten. Von **Gothic 4** existiert offiziell nach wie vor nur der Technologie-Prototyp, und mit Inhaltsdetails geizt Jowood aus Marketing-Kalkül. Immerhin: Die ersten Informationen zeichnen ein grobes Bild davon, wohin die Reise der Rollenspiel-Reihe geht.

So soll's werden

Erste Erkenntnis: Der Untertitel hat sich geändert. Hieß **Gothic 4** bei seiner Ankündigung noch »Genesis«, steht dort stattdessen nun »Arcania«. Beide Begriffe tragen Bedeutung. Das biblische »Genesis« (Schöpfung, Entstehung), so spekulierten die Fans ursprünglich, stünde für den Neuanfang der Serie unter Spellbound, eventuell sogar für eine Handlung zeitlich vor den vorangegangenen Serien-Episoden. Dem ist nicht so. Tatsächlich wies der Begriff auf den Schauplatz des vierten **Gothic**-Teils hin: die Südlichen Inseln. Die gelten als die kulturelle Wiege der Welt Myrta, hier ist einst das Leben im Land entstanden. Zeitlich spielt

Gothic 4 nicht vor, sondern zehn Jahre nach den Ereignissen aus Teil 3. Die Südlichen Inseln sollen zum Teil aus den Vorgängern bekannte Gebiete enthalten, verschiedene Klimazonen umfassen und »riesige« Ausmaße haben – wenngleich die Ausdehnung wohlweislich unter dem ausufernden Maß von **Gothic 3** bleiben dürfte.

Nach »Genesis« gibt nun die Unterzeile »Arcania« einen neuen Fingerzeig. Nämlich auf den Schwerpunkt, um den sich sowohl die Handlung als auch die Spielmechanik drehen: die Magie. Deren Stellenwert steigt. Und ihre Macht wächst, vor allem bei der Einflussnahme auf die Natur. So bekommen **Gothic**-Spieler nun Gewalt über das Wetter und die Zeit. Das hat faszinierende Implikationen, denn solcherlei Hexenkunst lässt sich taktisch einsetzen. Wer zum Beispiel Nebelbänke heraufbeschwört, reduziert die Sichtweite von Feinden drastisch, huscht an potenziell gefährlichen Situationen vorbei oder greift aus dem Hinterhalt an. Ein





magischer Wolkenbruch scheucht Wachen in trockene Unterstände, blockierte Stellen werden plötzlich passierbar. Mit dem Zauberbuch sollen Sie sogar die Zeit vordrehen dürfen, sodass die Nacht über die Südlichen Inseln hereinbricht und sich Stadtbewohner folglich schlafen legen – ein Paradies für Diebe. Und ein Bekenntnis zu spielerischer Handlungsfreiheit: »Jede Situation lässt sich auf verschiedene Weise lösen«, verspricht Michael Kairat.

So ist's gerade

All das sind freilich Ankündigungen, zu sehen gibt es davon noch nichts. Die Technik-Demo, die uns Jowood beim Besuch in München vorführte, zeigt einen Testlevel, der in dieser Form nicht im fertigen Spiel existieren wird; außer Grafikeffekten enthält das Modul keinen Inhalt. Es ging ausschließlich um die Optik – und die macht einen vielversprechenden Eindruck. Die Screenshots auf diesen Seiten entsprechen der Qualität des Prototyps und geben die Licht- und Naturstimmung treffend wieder. Insbesondere das »Echter Wald«-Gefühl, eines der heimlichen Markenzeichen der Serie, stellte sich sofort wie-

der ein. Realistisch modellierte Bäume wiegen sich sanft im Wind, sommerliche Schatten wandern über den Boden, und wenn man an die Stämme herantritt, bleibt die zerfurchte Rinde auch aus nächster Nähe scharf und plastisch – ausgeklügelte Normal-Map-Effekte sorgen für den hohen Detailgrad. Etwas überrascht – und zwar positiv – waren wir von den satten Farben, insbesondere des Himmels: Der leuchtete im Prototypen je nach Tageszeit in strahlendem Azurblau, schummrigem Violett oder tiefem Orangerot. Dass so augenfällige Naturschönheit schlecht zum bislang schmutzig-düsteren Serienstil passt und bei der Fangemeinde sofort unter Kitsch-Verdacht fallen dürfte, ist auch den Entwicklern bewusst. »Die Farbigkeit kann sich noch ändern«, schränkt Michael Kairat ein. Wir fänden's schade. Denn der raue Charme einer eher dreckigen Spielwelt käme umso besser zum Tragen, wenn er mit Passagen optischer Pracht in Kontrast stünde.

So wird's sein

Wie ist der aktuelle Stand der Entwicklung? Das technische Grundgerüst steht, sagt Michael Kairat,

Interview



Michael Kairat (36) ist Executive Producer bei Jowood und Producer für Gothic 4.

GameStar ❖ **Michael, was ist deine Aufgabe bei Gothic 4?**

❖ **Michael Kairat** Dafür zu sorgen, dass Gothic 4 ein Spitzenspiel wird, dessen Qualität international überzeugt und das unseren Ansprüchen im Zeitrahmen und Budget gerecht wird.

❖ **Wie kam die Zusammenarbeit mit Spellbound zustande?**

❖ Wir haben nach der Trennung von Piranha Bytes eine Ausschreibung gestartet, auf die sehr viele Einsendungen eingingen, auch von internationalen Teams. Es war spannend zu sehen, wer sich alles für das Projekt interessiert. Wir haben uns für Spellbound entschieden, weil wir das Gefühl hatten, dass die Serie dort am besten aufgehoben ist. Außerdem war es uns wichtig, dass Gothic 4 von einem deutschen Team produziert wird.

❖ **Spellbound hat keine Rollenspiel-Erfahrung.**

❖ Spellbound hat noch kein eigenständiges Rollenspiel veröffentlicht. Aber es gab in den 90er-Jahren bereits eine Kooperation mit Attic für Schatten über Riva. Und seit 2006 hat Spellbound beinahe ein Jahr an einem unveröffentlichten Rollenspiel-Projekt gearbeitet. Mehrere Leute aus dem Team haben zuvor an anderen Rollenspielen mitgewirkt. Die Erfahrung ist also da.

❖ **Wie würdest du den Stil der Gothic-Spiele beschreiben?**

❖ Dreckig, düster, herb. Traurig – mit einem Funken Hoffnung. Eines der Hauptmerkmale ist der namenlose Held. Die Welt ist einzigartig, sie bietet große Bewegungsfreiheit. Der Umgang mit Frauen ist archaisch.

❖ **Wenn's überhaupt welche gibt. Werdet ihr das ändern?**

❖ Sorry, diesbezüglich müssen wir alle Fans noch auf die Folter spannen.

❖ **Ist es schwierig, sich in die Welt von Gothic einzudenken?**

❖ Nein. Alle Kollegen, die bei Spellbound mit dem Spieldesign zu tun haben, kennen alle drei Gothic-Spiele aus dem Effeff. Außerdem gibt es umfangreiche Datenbanken, die bei Detailfragen eine Hilfe sein können. Die größte Herausforderung besteht darin, konsistent mit dem Universum umzugehen. Diesem Anspruch stellt sich das Team mit Enthusiasmus.

❖ **Gothic 3 war ein unausgereignetes und fehlerhaftes Spiel. Trotzdem hat es sich in Deutschland mehrere hunderttausend Mal verkauft. Warum?**

❖ Daran sieht man, wie sehr die Leute die Gothic-Welt lieben. Und es zeigt, dass Gothic 3 trotz allem ein gutes Produkt ist und ein hohes Niveau hatte.

❖ **Dann könnt ihr euch ja entspannt zurücklehnen.**

So sehen wir das nicht. Wir wollen den Fans gerecht werden. Die Gothic-Spiele waren immer deutsche Vorzeigeprodukte, und das wird auch Gothic 4.

❖ **Warum sollen wir euch glauben, dass ihr es diesmal besser macht?**

❖ Dafür gibt es niemals eine Garantie, weil keiner vorhersagen kann, was in Zukunft passiert. Aber ihr kennt den aktuellen Zustand: Nach wenigen Monaten haben wir euch bereits eine stabile Version gezeigt. Außerdem haben wir nach Gothic 3 interne Mechanismen umgestellt, um die Fehler der Vergangenheit in Zukunft zu vermeiden. Gothic 4 muss ein fehlerfreies Spiel werden, mit der Atmosphäre, der Zugänglichkeit und der großartigen Musik, die man aus der Gothic-Serie gewohnt ist. Das erwarten die Spieler.

❖ **Falls auch Gothic 4 unausgereignet auf den Markt kommt – was dann?**

❖ Dann wäre das ein Riesenschaden für die Marke Gothic. Aber das wird nicht passieren.



Spekulierum, Spekularum

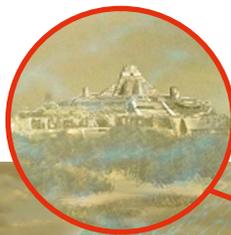
Zum Material, das Jowood bisher zu Gothic 4 veröffentlicht hat, gehört auch diese **Konzeptzeichnung** eines Landstrichs aus dem Spiel. Sie erinnert an den Ausblick, den man in Gothic 3 von der Bergstraße vor dem Dorf Faring hinunter auf die Hauptstadt Vengard hatte. Aber ist das hier wirklich das gleiche Land ...?



An der Steilwand hat jemand ein krudes **Lager** errichtet, die Zelte sind aus Fellen genäht. Jäger? Orks?



Das Gebäude auf dem Felsgrad erinnert an ein **Kloster**, die blau erleuchteten Fenster sprechen für Magie. Eine Magierschule?



Über die Insel spannt sich eine magische Kuppel, eine der Konstanten der Gothic-Welt. Wer schützt hier was und vor wem? Die Stadt unter der Kuppel sieht nach **antiken Ruinen** aus, in der Mitte scheint sich eine Pyramide zu erheben.



Die **Hängebrücke** über den reißenden Bergbach ist zerstört. Wie gelangt man auf die andere Seite?



Über das Flachland nahe des Meers spannt sich ein Sumpf. In einem der Waldflecken erhebt sich ein seltsamer **Fackelturm**, der wie ein umgedrehter Baum aussieht. Und brennt.



Eine schmale **Brücke** führt hinüber auf eine Insel. Die Stadt Vengard lag in Gothic 3 auf dem Festland. Hier ist wohl etwas anderes zu sehen.

auch wenn Jowood in seltsam anmutender Geheimniskrämerei noch nicht verraten will, welche Engine zum Einsatz kommt – die Vision-Engine, wie vermutet, oder doch eine andere Technologie? Auch das Kampfsystem sei bereits eingebaut, erzählt Kairat; Andeutungen zufolge soll es sich von der bisherigen Serienmechanik abheben. Der (nach wie vor namenlose) Hauptcharakter ist im Bau, durch den Prototypen stapfte noch die Figur aus **Gothic 3**. Von den Reitern, deren Existenz bereits durchgesickerte, war in München dagegen keine Rede mehr – was nichts heißen muss. Weil laut Planung vom Rücken der Tiere aus auch gekämpft werden soll, gilt die Umsetzung aller-

dings als schwierig. Nach außen hin nimmt sich Jowood zwar genügend Zeit, das offizielle Veröffentlichungs-Motto lautet »Wenn's fertig ist.« Tatsächlich steht der Termin längst auf den Tag genau fest: bis 25. Februar 2010 muss **Gothic 4** im Laden stehen. So steht es im Vertragswerk, das Jowood im Oktober 2007 mit der Unternehmensgruppe BTV abgeschlossen hat. Deren Fonds »BTV Games Fund III Dynamic« finanziert die Entwicklung mit 3,49 Millionen Euro. Im Gegenzug hat sich Jowood laut Vertrag »zum Abschluss der Entwicklungs- und Programmierarbeiten [...] für die PC-Version bis spätestens zum 2.1.2010 verpflichtet.« Bei Überschreitung bleiben 14 Tage Zeit für

Nachbesserung, danach müsste Jowood das Projekt an BVT überschreiben. Die Österreicher haben also guten Grund, den – großzügig gesetzten – Termin einzuhalten.

Das hatten sie freilich auch beim hastig auf den Markt geworfenen **Gothic 3**. Ob die Firma aus der Vergangenheit gelernt hat, wird sich erweisen. **CS**

Gothic 4: Arcania

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **25. Februar 2010**
► Hersteller **Spellbound / Jowood** ► Status **zu 20% fertig**

Christian Schmidt: Es ist anerkennenswert, dass Jowood mit Gothic 4 offen auf Kritiker und Fans zugeht. Weniger schön dagegen, dass sich die Offenheit in argen Grenzen hält: Verbissen verteidigt Jowood jedes Fitzelchen Information. Entsprechend wenig kann ich über das Potenzial von Gothic 4 sagen. Die Appetithäppchen auf diesen Seiten zeigen immerhin: Das Kind lebt. Und hat ein hübsches Antlitz. Alles weitere: abwarten.



christian@gamestar.de