



HALL OF FAME

Gothic

Wer Rollenspiele mag, kommt an Gothic kaum vorbei: eine spannende Story, die gigantische Welt und knurrige Charaktere machten das Spiel zum Überraschungshit.

im Heft
- Preview:
Gothic 4

Eigentlich eine geniale Idee: Der König braucht magisches Erz, um den Krieg gegen die Orks zu gewinnen. Aber warum wertvolle Arbeitskraft verschwenden? Verbrecher können schließlich

auch in Minen arbeiten! Damit Wachpersonal gespart wird, lässt der Monarch eine clevere magische Barriere um die unfreiwilligen Arbeitsbienen errichten: Die lässt alles rein, aber nur tote Materie wieder heraus. Hätte sich nicht ein Dämon eingemischt und die Größe des Zauberwalls verändert – dann wäre es tatsächlich eine gute Idee gewesen. So sind nun aber nicht nur die Gefangenen von der Außenwelt abgeschnitten, sondern auch die Wachen, die Konstruktions-Magier und ein ganzer Haufen Orks. Zu allem Überfluss revoltieren in all der Aufregung die Zwangsarbeiter, überwältigen das Wachpersonal und reißen die Kontrolle an sich. Bald herrscht ein reger Handel mit der Außenwelt: magisches Erz gegen Waren. Und es entstehen Gruppen mit jeweils eigenen Zielen. Das Alte Lager ist der Ausgangsort für Tauschgeschäfte mit dem Königreich und hat sich ganz gut mit der Situation abgefunden; im Gegensatz dazu plant das Neue Lager mit Hilfe der Magier einen Ausbruch. Und im Sumpf bildet sich eine Glaubensgemeinschaft, die einer Gottheit namens Schläfer huldigt. Soweit die Vor-

geschichte von Gothic. Dann kommen Sie ins Spiel.

Freiheit für Alle

Im deutschen Rollenspiel von 2001 werden Sie in der Rolle eines namenlosen Mannes hinter die magischen Gardinen geworfen und müssen sich Ihren Weg durch die vertrackten Hierarchien der verschiedenen Fraktionen unter der Kuppel suchen. Je nachdem, für welche Gruppierung Sie sich entscheiden, stehen Ihnen verschiedene Karrieremöglichkeiten offen: Nah- oder Fernkämpfer können Sie überall werden, Spezialisierungen wie Wassermagie erhalten Sie jedoch nur in bestimmten Lagern. Im Laufe der Geschichte sind Sie zwar an lineare Aufgabenverläufe gebunden, dürfen aber trotzdem von Anfang an nahezu überallhin wandern. Auch wenn das in den meisten Gebieten schnell zum Tod führt – entscheidend für das Freiheitsgefühl in der Welt ist die Möglichkeit, beinahe ungehindert auf Erkundungstour zu gehen.

Atmosphäre für Jeden

Was nützt einem Rollenspiel die schönste Grafik, wenn die Welt



Magisches Erz ist in der Kolonie Tauschmittel Nummer eins.

steril wirkt? Recht wenig, weil es schlicht an Atmosphäre mangelt. Der Entwickler Piranha Bytes setzt mit Gothic einen Meilenstein in puncto lebendiger Umwelt, von dem sich selbst aktuelle Rollenspiele noch eine Scheibe abschneiden können. Wie in der Ultima-Serie wechseln Tag und Nacht, und die Einwohner und Monster legen sich zur Ruhe. Im Vorbeigehen schnappt man die Gespräche der Lagerbewohner auf – die ergeben zwar keinen Sinn, aber sorgen dennoch für stimmungsvolles Hintergrundrauschen. Viele Gegenstände (etwa Schleifsteine, Wasserpeifen oder Bänke) sind benutzbar, obwohl das den Spielverlauf nicht vorantreibt. Trotzdem erwischen wir

Tag und Nacht



Nachts wird es in Gothic nicht einfach nur dunkel – die meisten Lebewesen gehen tatsächlich auch schlafen.

Gothic-Etappen



1998 sollte die Gefängnis-Kolonie unter der Erde liegen, statt der schönen Barriere gibt es braunes Gestein. Die gesamte Umgebung ist kantig.



1999 ist das Spielgeschehen schon ans Tageslicht gerückt. Jedoch gibt es noch ein festes Klassensystem, eine Party und keine Maussteuerung.



2000 passiert ein riesiger Grafiksprung: Die Figuren fallen viel detailreicher aus, und in der gesamten Welt sind deutlich weniger störende Kanten sichtbar.

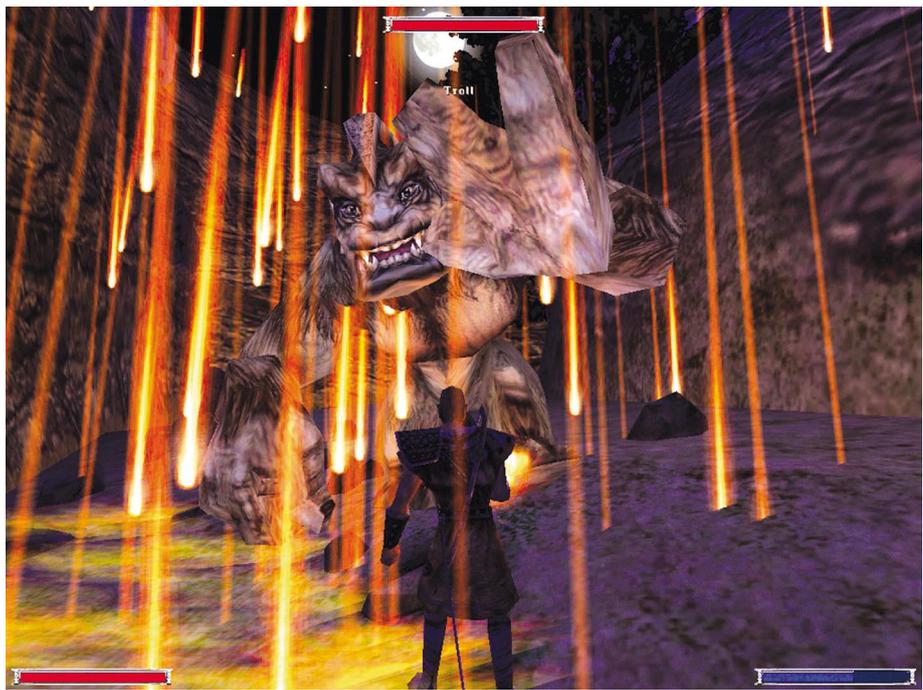


2001 trumpft der Entwickler Piranha Bytes mit immenser Weitsicht auf – eine Maussteuerung ist jetzt zwar im Spiel, funktioniert aber nur mäßig.

uns immer wieder dabei, wie wir dem namenlosen Helden bei eigentlich belanglosen Tätigkeiten zuschauen.

Besonders gelungen sind die mal sympathischen, mal skurrilen, mal bösen, mal verrückten, aber immer pointiert gezeichneten Nebenfiguren, auf die Sie während Ihrer langen Reise treffen. Selbst der nervtötende Minenarbeiter Mud, der nur mit ein paar gezielten Hieben zum Schweigen zu bringen ist, trägt seinen Teil dazu bei, das Mental von Myrtana lebendig wirken zu lassen. Unterstützt wird das authentische Gefühl vom rauen Ton der Figuren, die sich nicht scheuen, auch mal ein Schimpfwort in den Mund zu nehmen. Das machen sie besonders gerne, wenn Sie als unerfahrener Spieler in fremde Behausungen tapsen: Erst wird gebrüllt, dann werden Sie ohne Gnade hinausgeprügelt. Setzen Sie sich zur Wehr und töten zu Unrecht einen anderen Menschen, merken sich die Zeugen Ihre Tat und behandeln Sie von nun an wie einen Verbrecher.

Kurz nach Ihrer Einbuchung brauchen Sie sich über so etwas noch keine Gedanken machen: Zu Beginn sind Sie so schwach, dass der Kampf mit einem einzigen Goblin oft in wilder Flucht endet, weil der kleinwüchsige Vandalen Ihnen sonst derbe die Hücke vollhaut. Vor allem als Magier bleiben Sie lange Zeit schwächlich; jede Feindbegegnung ist eine echte Herausforderung. Wie es sich jedoch für ein gutes Rollenspiel gehört, werden Sie im Laufe



Im Laufe der Geschichte wird der namenlose Held immer mächtiger und versengt später im Spiel Gegner mit einem magischen **Flammenregen**.

der Zeit immer stärker und können sich gegen Ende des Spiels an allen Fieslingen rächen.

Weitsicht für Wenige

Schon an recht frühen Versionen von **Gothic** bemängeln die Kritiker stets den Hardware-Hunger des Rollenspiels. In der finalen Version sind die Anforderungen tatsächlich beachtlich: Um Ihre Umgebung mit vollen Details auf maximaler Auflösung erleben zu können, brauchen Sie einen Prozessor mit fast einem Gigahertz Leistung und eine Grafikkarte auf Geforce-2-Niveau. Das sind 2001 noch Hausnummern, die kaum

ein Spieler vorweisen kann. Der Aufwand wird mit einer für damalige Verhältnisse immensen Weitsicht entschädigt – Sie können bei gutem Wetter fast immer bis zur magischen Barriere schauen.

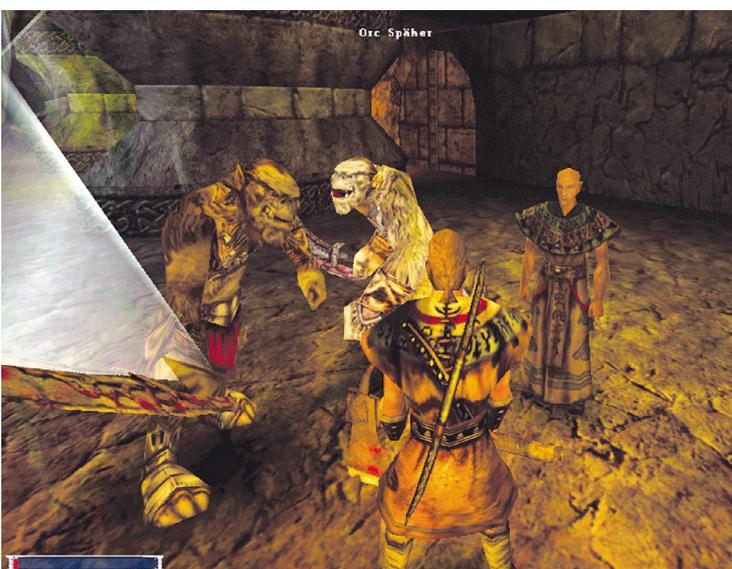
Das sah 1998 noch ganz anders aus: Damals war der Plan von Piranha Bytes, die Strafkolonie vollständig unterirdisch zu errichten. Außerdem sollte der Spieler eine feste Charakterklasse auswählen, mit mehreren Charakteren in einer Party kämpfen und komplett ohne Maus spielen. All diese grundlegenden Elemente veränderten sich im Laufe der Entwicklung einige Male, genau wie der Veröffentlichungstermin: Das Geschehen wird an die frische Luft verlegt, aus der Party wird eine einzelne Person, das Klassensystem fliegt über Bord und eine Maussteuerung wird eingebaut (auch wenn sie so halbgar ausfällt, das die meisten Spieler lieber bei der Tastatur bleiben).

Nach und nach bildet sich eine beachtliche Fangemeinde, die das Spiel auch heute noch unter-

Deswegen legendär

- ▶ Riesige, frei begehbare Spielwelt
- ▶ Sehr hohe Sichtweite
- ▶ Lebendige Umgebung mit Tag-Nacht-Wechsel
- ▶ Sympathisch-raue Charaktere
- ▶ Hoher Wiederspielwert
- ▶ Mud

stützt und neue Modifikationen entwickelt. So entsteht sogar ein zweistündiger Film, der in Spielgrafik die Handlung von **Gothic** erzählt; darin gibt es neue Sequenzen mit den Stimmen der Originalsprecher. Aufgrund der guten Resonanz veröffentlicht Piranha Bytes Ende 2002 zusammen mit dem neuen Publisher Jowood den Nachfolger **Gothic 2**, der Mitte 2003 durch die Erweiterung **Die Nacht des Raben** ergänzt wird. Im Herbst 2006 erscheint **Gothic 3**, anschließend trennen sich jedoch Entwickler und Publisher. **Gothic 4** wird derzeit von der Spieleschmiede Spellbound entwickelt. **PD**



Sie dürfen nahezu alles benutzen, was Sie im Spiel sehen. Die schweren **Ork-Waffen** können nur von Spielern mit sehr hohem Stärkewert geschwungen werden, hauen dafür aber auch ordentlich rein.

GOTHIC

ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Piranha Bytes	ORIGINALRELEASE	15. März 2001
ENTWICKLER	Egmont Interactive	CA. PREIS	5 Euro
QUELLE	noch im Handel	USK	ab 12 Jahren
SPRACHE	deutsch		

HARDWARE MINIMUM 800 MHz, 128 MB RAM
SO LÄUFT'S Gothic läuft problemlos unter Windows XP und Windows Vista.



FAZIT Bis heute eine der lebendigsten Rollenspiel-Welten.