

Neuer Entwickler, neue Welt, neuer Name.  
**Gothic 4** soll der traditionsreichen Rollenspiel-Serie dennoch  
 treu bleiben – nur die leidigen Bugs sollen verschwinden.

# Arcania A Gothic Tale

## Inhalt

Mega-Preview.....	24
Aus Gothic wird Arcania.....	24
Entwickler-Check.....	25
Tag- und Nachtwechsel.....	26
Dreifache Beleuchtung.....	26
Was ist mit Lester?.....	27
Die Gothic-Architektur.....	28
Verwirrende Previews.....	28
Screen Space Ambient Occlusion.....	29

Um gleich mal Verwirrung zu stiften: Der gute alte namenlose Held bleibt uns erhalten. Auch im vierten Teil der **Gothic**-Saga wird er wieder mit dabei sein. In welcher Rolle jedoch ist noch ungewiss, tragend soll sie allemal sein. Und schon müssen

wir uns gleich zweifach korrigieren. Erstens: Der Bursche unten auf dem Artwork ist der wackere Recke aus den Vorgängern, aber wir sehen ihn, kurz nachdem er sich zu König Rhobar III. gekrönt hat. So viel zum Thema »namenlos«. Zweitens: **Gothic** heißt jetzt

**Arcania: A Gothic Tale**. Genaueres zu den Gründen finden Sie im Info-Kasten auf dieser Seite.

Doch trotz der Änderungen soll **Arcania** ein waschechtes **Gothic**-Spiel werden. Die neuen Entwickler, Spellbound aus

Kehl, unternehmen jede erdenkliche Anstrengung, um der Serie gerecht zu werden.

Nach unserer ersten Ein-



## Aus Gothic wird Arcania

Jowood will den vierten Teil der Rollenspiel-Serie auch international groß rausbringen. Dazu taugt der Titel **Gothic 4: Arcania** allerdings wenig, denn nur wenige haben bisher außerhalb des deutschsprachigen Raums mit dem Namenlosen Heldenaten vollbracht. Zudem erhielt gerade der letzte Teil aufgrund der vielen Bugs von der internationalen Presse eher bescheidene Wertungen. Kein guter Ausgangspunkt also, um die Spieler weltweit für ein weiteres **Gothic** zu begeistern. Der erste Schritt, um diese Hürden zu umgehen, ist ein neuer Titel. So tauft Jowood das Spiel in **Arcania: A Gothic Tale** um.





Auch auf der Insel Argaan trifft der namenlose Held auf bekannte Feinde. Die spinnentierartigen **Minercrawler** lauern wieder des Weges.

schätzung könnten sie sogar übers Ziel hinausschießen.

### Nach Argaan!

Schauplatz von **Arcania** ist keines der bisher bekannten Gebiete der Serie. Den Namenlosen (doch, so einen wird es weiterhin geben, nur wer sich dahinter verbirgt, wollen Entwickler Spellbound und Publisher Jowood partout noch nicht preisgeben) zieht es nach Argaan, auf die größte der südlichen Inseln. Dort setzt die

Geschichte zehn Jahre nach den Geschehnissen von **Gothic 3** ein. Die Frage nach dem Sieg im Kampf zwischen Beliar (Gott des Chaos) und Innos (Gott der Ordnung) ist scheinbar noch immer offen. Auf Argaan soll es die Antwort geben. Und die ist verknüpft mit zwei Prophezeiungen und dem verfluchten König des Reichs Thorniara. Der König hat den Krieg nach Argaan gebracht – allerdings nicht willentlich. Eine uralte und finstere Macht, ange-

lich noch stärker als die der Götter Beliar und Innos, hat den Herrscher in ihrer Gewalt. Der namenlose Held muss abermals ran. Welcher auch immer.

Entwickler Spellbound und Publisher Jowood versprechen, dass sich die Handlung von **Arcania** logisch an die der Vorgänger anschließt und sogar bisher ungelöste Rätsel der Reihe entschlüsseln werde. Dazu muss man die Serie nicht nur gut kennen, sondern sie akribisch analy-

sieren. Das hat Hans-Jörg Knabel, der Autor des Spellbound-Teams, getan. Er sammelte lose Enden in allen drei Teilen und will sie nun in **Arcania** zusammenführen. Das ist so schon extrem knifflig, die drei unterschiedlichen Enden von **Gothic 3** machen die Aufgabe aber noch mal um einiges schwieriger. Inwiefern das kommende **Gothic 3**-Addon **Götterdämmerung** (Seite 32) zusätzliche Erklärungen für die Ausgangssituation von **Arcania** liefert, hat Jowood



**Blutfliegen** verfolgen den Helden schon seit dem ersten Gothic. So tödlich, wie sie im (ungepatchten) Teil 3 waren, sollen die Viecher allerdings in Arcania bei Weitem nicht werden.

## Entwickler-Check



Spellbound wurde bereits 1994 von Armin Gessert gegründet. Gessert hatte zuvor zusammen mit Chris Hülsbeck und Manfred Trenz das hierzulande sehr bekannte **The Great Giana Sisters** entwickelt. Spellbound erstellte zunächst nur Grafiken für **Das Schwarze Auge: Schatten über Riva**. Bald folgte das erste Spiel. Die Aufbau-Strategie **Perry Rhodan: Operation Eastside** erschien 1995. 1997 schloss sich **Airline Tycoon** an. 2001 schließlich landete Spellbound mit der Echtzeit-Taktik **Desperados** seinen bisher größten Hit. Man blieb der Echtzeit-Taktik mit **Robin Hood** und **Desperados 2** treu, versuchte sich allerdings auch an einem Action-Adventure (**Chicago 1930**) und einem Shooter (**Rauchende Colts**).

Weil Spellbound bisher stets in den vorher abgesteckten Zeit- und Budget-Rahmen blieb, kann das Team als einziges in Deutschland seine Produktionen versichern lassen, falls es doch einmal zur Nichterfüllung der Vertragsklauseln kommen sollten und daher Rückerstattungen an den Publisher geleistet werden müssen. Spellbound arbeitet seit einem Jahr an **Arcania**.

## Tag- und Nachtwechsel in der Arcania-Welt



Die **Tageszeiten** in Arcania lassen sich leicht an den unterschiedlichen Lichtstimmungen festmachen: Aus strahlender Mittagssonne wird erst ein leichtes Orange, dann eine rötliche Abendstimmung.

bisher noch nicht im Detail preisgegeben. Für Kenner der Serie füllt Spellbound die Zehnjahres-Lücke jedenfalls ab Mitte Sep-

tember vorerst mit Kurzgeschichten aus der **Gothic**-Welt (die erste finden Sie exklusiv in diesem Heft auf Seite 30). Spieler, die mit **Ar-**

**cania** in die Saga einsteigen, sollen trotz fehlendem Hintergrundwissen eine runde, in sich geschlossene Story erleben.

Spielen gar nicht so knapp und derb geraten waren, wie man ursprünglich annahm. Die Questdialoge beispielsweise entpuppten sich teilweise als recht lang und detailverliebt. Wo also kam der verfälschte Eindruck von der Sprache her? Des Rätsels Lösung sind die so genannten »Acknowledgements«, die permanenten Wortmeldungen der NPCs wie »Du störst!«, »Verschwinde!« oder »So eine Scheiße!«, die sich wie ein schlecht gestimmter Klangteppich unter die Spiele legen. Weil die Zahl dieser Acknowledgements in allen **Gothic**-Teilen gering war und man sie trotzdem an jeder Ecke zu hören bekam, begannen sie schnell zu nerven. Spellbound will Wortmeldungen dieser Art nicht nur stärker variieren, sondern auch wesentlich dezent einsetzen. Damit dennoch der Eindruck der harten Burschen mit der derben Sprache erhalten bleibt, sollen dafür die Questdialoge in **Arcania** kürzer, prägnanter und eben rauer ausfallen.



Der Weg zur Taverne Die Gespaltene Jungfrau wird von knorrigen **Bäumen** gesäumt.

### Raue Töne

Wenn man Spieler fragt, was sie besonders an **Gothic** mögen, wird man nicht selten hören, dass es die raue Fantasy-Welt ist, in der harte Burschen in derben und so kurzen wie prägnanten Sätzen sprechen. Gerade diese Sprache hat sich tief in die Köpfe der Fans eingegraben. Sollte man zumindest meinen. Und auch Spellbound ging zunächst davon aus, wollte es dann aber doch genauer wissen. Die Entwickler fanden heraus, dass die Erinnerung ihnen einen Streich gespielt hatte und dass die Sätze in den **Gothic-**

## Dreifache Beleuchtung



Um Gegenstände dreidimensionaler wirken zu lassen, bedient sich Spellbound einer **zusätzlichen Beleuchtung**. Achten Sie mal auf die **Stämme der Kiefern**: Nicht nur die direkt von der Sonne beschienenen Seiten sind hell, auch die eigentlichen Schattenseiten weisen minimale **Aufhellungseffekte** auf. Zusätzlich werden manche Objekte sogar von hinten angestrahlt.

### Klare Wegweiser

Eine der großen Schwächen von **Gothic 3** im Vergleich zu den beiden Vorgängern war der fehlende rote Faden durch die Handlung. Zwar war dem Spieler klar, dass er die Gebiete und Städte abklappern musste, um irgendwann zu Xardas zu gelangen, aber eine logische Verbindung zwischen den Orten und Aufgaben bestand kaum. Viel Zeit wurde mit Quests verbracht, die wie willkürlich zusammengekleisterte Versatzstücke wirkten. Spellbound verspricht zwar für **Arcania** die ge-



Nächtens steigt Nebel aus den feuchten Gräsern auf, der morgens als träger Dunst die Luft verschleiert und die Sonnenstrahlen daran hindert, den Boden zu erreichen.

wohnt offene Welt, jedoch mit einem klaren roten Faden. So sollen die Nebenaufgaben stets erzählerisch mit der Haupthandlung verwoben sein, auf dass der Namenlose nicht plötzlich planlos in der Pampa steht.

### Geheime Lösungen

Trotz der klaren Linie im Spiel will Spellbound eine der Stärken von **Gothic** und **Gothic 2** wiederbeleben, die im dritten Teil zum Unmut der Fans gänzlich fehlte: mehrere, teilweise sogar gut verborgene Lösungswege für Quests. Ein Beispiel: Sie sollen für Person A einen bestimmten kostbaren Gegenstand besorgen. Im Laufe Ihrer Mission treffen Sie auf Person B. Die will ebenfalls an das Zeug ran und versucht, Sie mit reicher Belohnung zu bestechen, damit Sie Auftraggeber A im Regen stehen lassen. Aber vielleicht treffen Sie im Zuge Ihrer Untersuchungen noch auf Person C, die Ihnen den Zwist zwischen A und B enträtselt und erklärt, B wäre das Objekt der Begierde eigentlich völlig egal, Hauptsache A bekomme es nicht. Zusätzlich erklärt C, dass keiner der beiden den Gegenstand verdiene und dass es ein für alle befriedigendes Ergebnis gäbe – das noch dazu zu einer überproportional großen Beloh-

nung für Sie führen würde. Während Sie auf jeden Fall auf die leicht ersichtlichen Lösungen (Lieferungen des Objekts an A oder B) stoßen werden, soll sich die dritte Alternative nur Spielern erschließen, die tiefer in die Welt eintauchen und bereit sind, um die Ecke zu denken.

Eine solche Quest-Struktur setzt komplexe Figuren voraus. Spellbound will viel Energie in die Charaktere stecken und schreckt auch nicht davor zurück, doppelbödsige Burschen zu entwerfen, die den Namenlosen anlächeln, ihn aber übers Ohr hauen und auf falsche Fährten schicken wollen. Konkurrierende Fraktionen und Gilden, wie wir sie besonders aus Teil 1 der Serie kennen, sollen wieder zentrale Rollen in den Geschehnissen einnehmen.

### Pfeile treffen

Stichwort Charakter: Sie wundern sich, warum Sie auf den Screenshots den Helden nirgendwo erspähen können? Das hat einen

einfachen Grund: Der Bursche ist noch nicht final entworfen. In der Version, die man uns zeigte, lief noch das alte Modell aus **Gothic 3** durch Felder und Wiesen. Aber

### Was ist mit Lester?



Ein Wiedersehen mit alten Freunden ist für Arcania auch geplant. **Kumpel Lester**, der den Namenlosen schon seit Teil 1 begleitet, ist auf jeden Fall mit von der Partie.



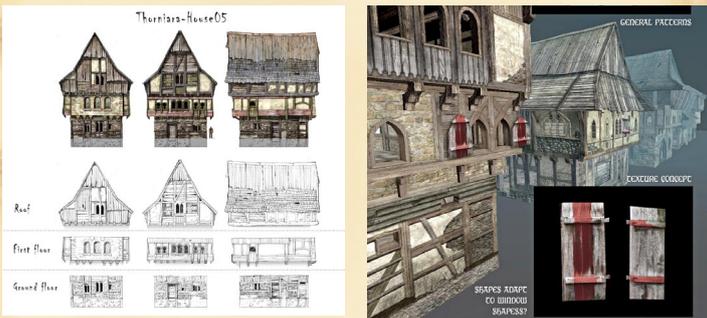
Auf seinen Reisen durch die Arcania-Welt findet der Held immer wieder einsam gelegene Behausungen wie diese **Kate** mitten im Wald.



## Die Gothic-Architektur



Die Skizze einer **Tempelruine** auf Khorinis (links) und das rekonstruierte Gebäude (rechts).



Auch bei **gewöhnlichen Häusern** greift man auf den Stil der früheren Gothic-Spiele zurück.

Das Spellbound-Team baut nicht einfach auf der Insel Argaaan drauflos, sondern orientiert sich im Architektur-Design stark an den Vorgängerspielen. Die Entwickler nehmen beispielsweise Ruinen aus Khorinis (**Gothic**) und Varant (**Gothic 3**), rekonstruieren die Bauten und nehmen diese Rekonstruktionen als Vorlagen, um die beiden großen Städte Thorniara und Setarrif zu erschaffen.

wir sahen auch schon, wie prima Pfeil und Bogen in **Arkania** funktionieren. Die verkorkste Handhabung der Waffe scheint Schnee von gestern zu sein, wer nun richtig zielt, trifft im Regelfall auch. Außer es weht starker Wind über

Argaaan. Der soll die Flugbahn und somit die Treffsicherheit von Pfeilen beeinflussen. Besonderheit der Charakterentwicklung: Solche Abweichungen können durch die Steigerung der entsprechenden Fähigkeit, also hier Bo-

## Verwirrende Previews

Im Mai 2008 veröffentlichten einige US-Online-Magazine Previews zu Arkania. Darin wurde unter anderem behauptet, dass das Spiel die Möglichkeit bieten werde, Waffen wie Schwerter in Teile wie Griffe zu zerlegen, um neue Klingen daraus zu basteln. Oder dass der Namenlose ein eigenes Haus erhalten solle, um beispielsweise dort Ausrüstung zu lagern. Während unseres Besuchs bei den Entwicklern in Kehl sahen und hörten wir von vielen dieser Details allerdings nichts. Auf Nachfrage kommentierten Michael Kairat, Producer für Arkania bei Jowood und Jochen Hamma von Spellbound:

»Es gibt verschiedenste Ankündigungen, die wir nicht bestätigen können. Teilweise wurden während der US-Interviews Ideen als Fakten präsentiert, denen andere zumindest gleichwertige Design-Optionen gegenüber stehen. GameStar stellt in diesem Artikel erstmals offiziell einige wichtige Punkte klar. Zu anderen werden wir erst zu einem späteren Zeitpunkt Stellung nehmen können – nämlich dann, wenn die entsprechenden Features alle im Spiel umgesetzt sind. Wir entschuldigen uns bei allen Gothic-Fans für die dadurch entstandene Verwirrung.«



Solche riesigen **Käfer** (Bugs) werden hoffentlich nur in Form von Gegnerhorden und nicht in Form von Fehlern durch Arkania stapfen. Fehler (Bugs) machten den Vorgänger Gothic 3 schwer spielbar.

genschießen, minimiert werden. Zudem will Spellbound, dass Nah-, Fernkampf und Magie in **Arkania** gleichwertig nebeneinander stehen. Spieler, die sich für eine bestimmte Karriere entscheiden, sollen später nicht wegen ihrer Wahl fluchen müssen. Und auch in Sachen Interface gibt es Verbesserungen zu vermelden. So sollen sich auf Wunsch mehr Informationen über Gegenstände abrufen lassen. Auch Quest-Logs sollen detailreicher werden. Das könnte dann so aussehen wie optionale Rätselhilfen in Abenteuerspielen: Zunächst wird eine Standardbeschreibung der Aufgabe eingeblendet, bei erneutem Klicken enthüllt das Tagebuch weiterführende Informationen.

### Charakterköpfe

Der Namenlose und all die anderen bekannten Attribute allein machen noch kein echtes **Gothic**-Spiel aus. Es fehlen noch die alten Bekannten. Von einem wissen wir schon: Lester, die tätowierte Sumpfkraut-Nase, die uns schon

seit den Abenteuern auf Khorinis begleitet, wird wieder mit von der Partie sein. Welche Rolle der Mann genau einnimmt, hat man uns noch nicht verraten, im Zweifelsfall halt Kumpel. Aber immerhin durften wir ihn schon sehen – und zwar anders als im Kasten auf Seite 27 in der echten Spielgrafik. Und was wir sahen, hätte uns glatt aus den Schuhen gehauen, zum Glück hat man uns vorher einen Stuhl angeboten. Ohne zu übertreiben: Niemals zuvor kam uns ein echter wirkender Spiele-Charakter unter. Ein von tiefen Falten zerfurchtes Gesicht mit durch Wind und Wetter gegerbter Haut blickte uns an, die auffälligen Tätowierungen über die Jahre schon leicht verblasst. Sogar die Augen glänzend feucht und lebendig und wirkten somit hellwach und realistisch. Warum wir Lester aber hier in dieser Version nicht abbilden



## Screen Space Ambient Occlusion



Eine Szene aus Arcania ohne SSAO-Technik. Die Objekte wie Fässer und die Blätter des Buschs wirken nur wenig plastisch.



Die reinen Screen-Space-Ambient-Occlusion-Effekte in der gleichen Szene, durch einen Schwarzweiß-Filter sichtbar gemacht.



Besonders gut zu erkennen ist die Wirkung von zugeschaltetem SSAO am Busch. Sogar kleinste Blätter beeinflussen sich gegenseitig.

Spellbound nutzt für Arcania eine Rendering-Technik, die erstmals in Crysis zum Einsatz kam: Screen Space Ambient Occlusion (SSAO). Sie zaubert realistisch wirkende Umgebungsabdeckungen, also Schatteneffekte in eine Spielwelt. Objekte, die nahe beieinander liegen, beeinflussen sich dabei, entziehen sich gegenseitig Licht und werden dunkler. Screen Space Ambient Occlusion ist eine Weiterentwicklung von Ambient Occlusions. Während Letzteres nur bei statischen Szenen funktioniert, kann SSAO auch in dynamischen Umgebungen arbeiten. Zudem belastet SSAO ausschließlich die Grafikkarte, die Prozessorleistung bleibt konstant.

können, liegt an Spellbounds Befürchtung, dass man den Detailgrad des Herrn für die endgültige Version vielleicht noch etwas runter regulieren muss, sobald die Animationen eingebaut sind. Und man wolle die Erwartungen am Ende nicht enttäuschen.

So viel Ehrlichkeit und Vorsicht ehrt die Entwickler, Blender sind das in keinem Fall. Eher schon zu bescheiden: Denn neben Lester zeigte uns Spellbound noch einen weiteren fantastisch modellierten Charakter, der bereits animiert war. Wir sahen den Kopf einer Frau. Ja, richtig, einer Frau! Auf Argaan soll Schluss sein mit einer von Männern dominierten Welt, in der nur wenige und unwichtige Quotendamen fast wie Entschuldigungen auftauchen. Spellbound verspricht sogar weibliche

Schlüsselfiguren. Gleich zu Beginn von Arcania soll der Namenlose schon auf ein besonderes Weibsbild treffen, nämlich auf Murdra, die Wirtin, in deren Gasthaus die schon erwähnten Tavernengeschichten spielen.

### Das schönste Gothic

Arcania sieht aktuell mindestens so gut aus wie Crysis. Mutige Aussage, finden Sie nicht? Und doch wagen wir sie, denn das, was uns Spellbound gezeigt hat, kann locker mit dem Grafik-Monster von Crytek mithalten. Der Wald, durch den wir an Argaans Küste liefen, wirkte dank etlicher Technik-Kniffe gespenstisch echt. Zwei davon stellen wir in separaten Kästen vor: die »Screen Space Ambient Occlusion« im Kasten oben und die dreifache Beleuch-

tung auf Seite 26. Daneben arbeiten in der Engine »Detail Normal Maps«, die das übliche Verwischen von Texturen verhindern, sobald man nahe heran tritt.

Zusätzlich trickst Spellbound mit Farben. Viele Objekte in der Welt wie Gras oder Holz haben einen eigenen Farbverlauf, um besondere Licht- und Tageszeitenstimmungen noch mehr zu unterstreichen. Liegt eine Szenerie etwa im Dunst, subtrahiert das Spiel zusätzlich beispielsweise etwas Grün aus dem Gras, um es blasser wirken zu lassen. Wird das Gras hingegen leicht vom Mondschein angestrahlt, addiert sich automatisch ein Blauton, der dem Bild einen Hauch mehr gespenstische Nachtatmosphäre verleiht. Spellbound denkt zusätzlich darüber nach, unterschiedliche Grundeinstellungen für die Farbgebung des Spiels anzubieten. Menschen, die es lieber

düster mögen, könnten Arcania dann durch einen einfachen Klick deutlich finsterner gestalten.

Auf die ganzen beeindruckenden Grafik-Techniken packen die Entwickler noch ein effektreiches Wettersystem: Leichter Wind lässt die Äste der Bäume wippen, Sturm peitscht sie wütend hin und her. Blitze durchzucken den Himmel und entziehen der Umgebung für Sekunden jegliche Farbe. Regen prasselt aus dichten Wolken und bildet Sturzbäche, die von Häuserdächern fließen und Senken füllen. Und das ist nur das, was wir in der gemäßigten Klimazone von Argaan erlebt haben. Was uns in den anderen Gebieten erwartet, ist noch ein Geheimnis. Kein Geheimnis aber dürfte mittlerweile mehr sein, dass Spellbound auf dem richtigen Weg ist, aus Arcania das zu machen, was der Untertitel verspricht: **A Gothic Tale.** PET



Wenn in Arcania Regen fällt, wird der Boden sichtbar nass. Wasser sammelt sich in Senken zu Pfützen.

### Arcania: A Gothic Tale

► **Angeschaut** ► **Genre** Rollenspiel ► **Termin** 25. Februar 2010  
 ► **Hersteller** Spellbound / Jowood ► **Status** zu 30% fertig

**Petra Schmitz:** Das Spellbound-Team will den Serien-Fans genau das bieten, was sie erwarten, und möchte gleichzeitig Neueinsteigern in die Saga eine stimmige Welt präsentieren. Das ist eine anspruchsvolle Aufgabe. Doch ich bin guter Dinge; die Akribie und das Herzblut, das man in das Projekt investiert, sind beispielhaft. Wenn Spellbound dieses Meisterstück gelingt, hat Arcania das Zeug zum besten aller Gothic-Spiele.



petra@gamestar.de