

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5469
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5468

Die Geschichte des namenlosen Helden geht weiter – das Addon soll die Brücke zwischen Teil 3 und 4 schlagen.

Gothic 3 Götterdämmerung

Es ist wahrlich keine leichte Aufgabe, eine Geschichte zu erzählen, die drei Anfänge hat. Vor genau dieser Situation standen die Entwickler des **Gothic 3**-Addons **Götterdämmerung**. Denn je nachdem, ob Sie sich im Laufe von **Gothic 3** für die Orks, den guten Gott Innos oder den bösen Gott Beliar entschieden, endete das Spiel sehr unterschiedlich. Die einzigen Konstanten in allen drei Szenarios sind die Heldenfreunde Lester, Angar und Lares, die es nach den Wirren des Krieges ruhiger angehen lassen wollen und wenig geschichtsträchtigen Beschäftigungen wie dem Anbau von Sumpfkraut nachgehen. Außerdem endet jeder Abschnitt mit den Worten: »Alles wird gut.« Wie verknüpft man diese losen Fäden nun zu einem gemeinsamen Erzähleinstieg? Durch einen einfachen Kniff: Die Entwickler lassen bis zum Beginn der Geschichte des Addons gleich zwei Spieljahre verstreichen.

Orientierungslos

Der Krieg ist vorbei, und die Bevölkerung Myrtanas muss sich neu organisieren. In alter **Gothic**-Tradition haben sich zu diesem Zweck Interessenverbände gebildet, die von alten Bekannten des namenlosen Helden angeführt werden. Obwohl die vier Gruppen alle auf endgültigen Frieden aus sind, sind sie sich uneins, wie das genau geschehen soll. Thorus, der ehemalige Anführer der Garde des alten Lagers und der Krieger Gorn liegen im Clinch und sind der Meinung, Frieden könne nur durch die Vernichtung des jeweils anderen herbeigeführt werden. Der ehemalige Söldnerführer Lee und Anog, der einstige Anführer der Rebellen nördlich von Silden, wollen hingegen einen unblutigen Weg zur Normalität finden. Ihr Held muss sich keiner Fraktion direkt anschließen, rutscht aber durch das Erfüllen von Aufgaben für die Gruppen zwangsläufig in die eine oder andere Richtung.

Welchen der Wege Sie auch nehmen, **Götterdämmerung** soll Sie nach ungefähr 15 bis 20 Spielstunden in den Prolog des kommenden **Gothic 4** führen.

Namenlos

Wie in allen bisherigen Teilen der **Gothic**-Serie schlüpfen Sie in die Rolle des namenlosen Helden. Ebenso namenlos bleiben uns bislang die Entwickler – der Publisher Jowood weigerte sich aus unklaren Gründen, das Team zu enthüllen, das am Addon arbeitet. Die Unbekannten versprechen jedenfalls, dass der Serienheld zu Beginn der Erweiterung stärker sein wird als am Anfang aller bisherigen Spiele. Zur Erinnerung: Bereits in der ersten Sequenz von **Gothic 3** konnte er es mit mehreren Orks gleichzeitig aufnehmen. Wir sind gespannt, wie das noch zu steigern ist.

Überraschende Nachricht: Die Spielwelt in **Götterdämmerung** bleibt die gleiche. Neue Gebiete

gibt es nicht, vielmehr wird sich die Handlung in den aus **Gothic 3** bekannten Regionen abspielen. Die haben sich jedoch verändert, denn der Krieg hat Spuren hinterlassen; viele Dörfer befinden sich im Wiederaufbau. Dazu sollen einige bisher unerreichbare Orte zu Entdeckungstouren einladen, wahrscheinlich Höhlen und Gebäude. Analog zur Landschaft rekrutieren sich auch die Gegner überwiegend aus dem bekannten Repertoire, ergänzt um eine Handvoll Neuzugänge. Das Gleiche gilt für die Ausrüstung. Genau wie das Hauptspiel ist die gesamte Welt offen und frei begehbar, Akte wie in den älteren Teilen gibt es nicht.

Atemlos

Wildschweine und Blutfliegen – kaum ein Spieler des ungepatchten **Gothic 3** kam an diesen Bies-tern lebendig vorbei. Denn sie waren in der Lage, so schnell anzugreifen, dass der Held sich nicht mehr bewegen konnte. Um-



Gorn, ein alter Bekannter des namenlosen Helden, führt im Addon seine eigene Fraktion an.



Es wird sowohl neue Rüstungen wie diesen Lederbrustpanzer als auch neue Waffen geben.

Der **namenlose Held** ist erneut der Protagonist der Erweiterung.



Auch mächtige Riesenbiester wie dieser **Drache** beharken den namenlosen Helden im Addon.



Das überarbeitete und erweiterte **Kampfsystem** ermöglicht nun auch Ausweichen und Parieren.

gekehrt ließen sich selbst übermächtige, aber träge Gegner mit simplen Schnellschlägen umhauen. Um einen Teil dieser Probleme kümmern sich mittlerweile Patches zu **Gothic 3**. Von **Götterdämmerung** ist dagegen nur in defensiver Hinsicht Hilfe zu erwarten: Das Addon ändert nichts an der Grundmechanik des Kampfsystems. Dafür wird es dezent erweitert. Der Held soll nun ein Ausweichmanöver beherrschen, mit dem er sich von Feinden lösen kann, die ihn mit schnellen Schlagfolgen binden. Außerdem beherr-

schen nun sowohl der Namenlose als auch seine Gegner das Parieren. Gerade diese Fähigkeit soll in Verbindung mit besserer künstlicher Intelligenz zu spannenderen und weniger frustrierenden Kämpfen führen. So versprechen die Entwickler, dass Monster nun cleverer vorgehen; bemerkt ein Vieh, dass es unterlegen ist, soll es zuerst Schläge parieren und sich dann zurückziehen.

Makellos

Das Hauptspiel hatte zum Veröffentlichungszeitpunkt mit schwer-

en technischen Problemen zu kämpfen. Aus diesem Grund haben sich die Entwickler des Addons intensiv damit beschäftigt, die Genome-Engine zu verbessern und von Fehlern zu befreien. Die überarbeitete Version soll deutlich stabiler laufen und dem Spieler ein unterbrechungsfreies Durchspielen ermöglichen. Das Ziel sei ein makellooses Spiel, beteuern die Entwickler. Von den Verbesserungen am Grundgerüst profitiert auch die Grafik: Um das Spiel an die aktuellen Grafikstandards anzupassen, haben die Ent-

wickler die Shader und Texturen aufpoliert und HDR-Beleuchtung eingebaut. Die Screenshots, die Sie hier sehen, lassen ein wenig von der verbesserten Beleuchtung erkennen, lediglich die Benutzeroberfläche ist noch nicht final und soll noch überarbeitet werden. Das Inventar bleibt hingegen nahezu unverändert, einzig die Übersichtlichkeit soll etwas verbessert werden. Falls Sie **Gothic 3** nicht besitzen, soll das auch kein Problem sein: Die Erweiterung wird ganz ohne das Hauptspiel auskommen. **PD**



Die **Orks** werden auch in der Erweiterung eine Rolle spielen. Dieser hier gönnt sich aber lieber eine Pause.

Gothic 3: Götterdämmerung

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **nicht bekannt / Jowood** ► Status **zu 65% fertig**

Philipp Dubberke: Ich habe (bis auf das Handy-Spiel) alles mehrmals durchgespielt, was den Namen Gothic trägt, wobei mich Gothic 3 ganze Nervenstränge gekostet hat. Solange das Addon wie versprochen ohne die nervigen Bugs des Hauptspiels erscheint und eine dichtere Story aufweist, kann ich gut damit leben, dass es kaum Neuerungen bringt. Die Idee, die Erweiterung die Storybrücke zu Gothic 4 schlagen zu lassen, gefällt mir – vor allem, weil die Enden von Gothic 3 so unbefriedigend waren. Außerdem hoffe ich, dass ich mit dem erweiterten Kampfsystem endlich sämtliche Blutfliegen ausrotten kann. Ha!



philipp@gamstar.de