

Gothic Online Erste Infos

Während Spellbound noch an Gothic 4 arbeitet, haben wir bereits den Internet-Nachfolger angespielt!

Im **Dorf Ohnequest** gibt's nix zu tun – keine Drachen zu retten, keine Jungfrauen zu erschlagen. Hatten die Designer keine Ideen mehr? »Nee, das ist, äh, ein Symbol dafür, dass Heldenmut eher von innen kommt!«, steht in der Pressemeldung. Klingt plausibel. Aber warum enthält die Pressemeldung Wörter wie »äh« und »ihr Deppen«?

Die **Gipfel der Frechheit** trennen das frostige Land Unkuhl vom idyllischen Langweiler-Königreich Nixxlos. Das Gebirge soll jedoch erst nach der Veröffentlichung ins Spiel eingefügt werden – in einem teuren Addon. »Das ist ja wohl der Gipfel der Frechheit!«, wettern wir. »Nein, DIE«, korrigieren die Entwickler, »DIE Gipfel der Frechheit.«

Mistwald Vadamtaa? »Was'n das für'n Name?«, lallen wir ins Brauseglas. »Ist doch klar«, quäkt ein Designer, der seinen Namen nur gegen Schnaps verraten möchte: »Mist« ist englisch für »Nebel«, das heißt »Nebelwald«. Und »Mistwald Vadamtaa« hat unser Grafiker geflücht, als er die sieben Millionen Bäume einzeln modellieren musste.«

Xardas' Turm ist das Ziel der Story-Quest. Wenn ein Spieler hinkommt, verwandelt der Magier ihn in ein Wildschwein. »Das ist unsere Heldenklasse, denn Wildschweine zählen zu den mächtigsten Wesen in Gothic 3! Deshalb erlauben wir Spielern, in die Borstenhaut der Grunzer zu schlüpfen und im WvP (Wildschwein versus Player-) Mitspieler zu jagen.«



Was hat es mit der **vergessenen Stadt** auf sich? »Potztausend, die haben wir doch glatt vergessen!«, stöhnt ein Designer. Daher also der Name.

Das **Klo(ster)** ist die mit Abstand wichtigste, größte und einzige Instanz von Gothic Online. Darin kann laut den Entwicklern »jeder Spieler ungestört seinem Geschäft nachgehen.« Über das Klo(ster) stülpt sich gemäß der Serientradition eine magische Duft-, pardon, Schutzglocke. »Die lässt zwar Spieler rein, aber nix, äh, Unangenehmes raus!«, freut sich ein Designer.

Am **Denkmal des namenlosen Helden** treffen sich die Spieler zu Prügeleien. Denn nach alter Gothic-Sitte darf kein Abenteurer einen Namen tragen, außerdem gibt's nur eine Klasse (»Held«) – also prahlt jeder, dass das Denkmal ihn selbst darstellt. Die Folge ist ein »spektakulärer PvP-Fausttanz« (Packungstext von Age of Conan).

Ein Designer frohlockt: »Zu Beginn verlieren alle Helden das Gedächtnis und erleiden Schiffbruch. So konnten wir eine neue Welt entwerfen und mussten keine Vorgeschichte schreiben!« Zu Beginn erhält jeder Spieler einen Auftrag (»Suche Xardas (mal wieder)«). »Weil die Sucherei in Gothic 3 zu nervig war, steht Xardas' Turm neben dem **Startgebiet**, zudem führt eine Straße dorthin. So verschaffen wir Neulingen ein rasches Erfolgserlebnis.« Und welche Aufgaben warten danach? »Wie danach? In Xardas' Turm endet die Handlung!« Oh.

Gamestar-Fotoroman Folge 110: Gedankenkontrolle

