

Bei den Göttern! Uns dämmert, dass Jowood nichts aus den Fehlern des Hauptprogramms gelernt hat. Auch das Gothic-3-Addon ist verseucht mit Bugs.

# Gothic 3 Götterdämmerung



Die zahlreichen **Eskorten-Quests** nerven durch die miserable Wegfindung der Begleiter.



Das Kampfsystem sorgt vor allem in der **Arena** für teils unnachvollziehbare Duelle.

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5468

Die erste Ernüchterung erfahren wir bereits beim Spielstart. In pixeligen Bildern und einem öden Monolog leitet **Götterdämmerung**, das selbstständig lauffähige Addon zum Rollenspiel **Gothic 3**, die Geschichte ein: Zwei Jahre nach dem Finale des Hauptprogramms kehrt der na-

menlose Held ins Fantasy-Reich Myrtana zurück, um einem Magier (nein, nicht Xardas!) auf die Schliche zu kommen. Dieser will mit Hilfe eines Artefakts ein mächtiges Ungeheuer beschwören und damit die Herrschaft an sich reißen. Doch bei dem Auftrag »Myrtana retten« bleibt es nicht. Denn Trine Games, das Ersatzteam für die nicht mehr involvierten **Gothic**-Erfinder Piranha Bytes, hat sich Mühe gegeben, die Handlung facettenreicher zu gestalten und deutlicher in den Vordergrund zu rücken, als das noch bei **Gothic 3** der Fall war. Das ist den Entwicklern auch durchweg gelungen. In anderen, ebenso wichtigen Bereichen macht **Götterdämmerung** allerdings so manchen Rückschritt.

## Angefangen

Ihr Abenteuer startet in der kleinen Siedlung Silden im Nordwesten Myrtanas. Hier sollen Sie für den Rebellenanführer Anog eine Armee zusammenstellen – aber erst, wenn Sie ihm als Vertrauensbeweis fünf Empfehlungsschreiben bringen. Was nach Schema F klingt, macht durch die stets gelungenen Geschichten, die hinter den Quests stecken, eine Menge Spaß. Beispielsweise erforschen wir für den genervten Fischer Oelk die Herkunft mysteriöser Tauben auf dessen Hütendach. In einem anderen Fall sollen wir den Zechpreller Barnabas bestrafen, der zudem Isabelle,

die Frau des Wirts, belästigt haben soll. Dass die in Wahrheit aber als Prostituierte arbeitet, dürfte für deftigen Ehestreit sorgen. Wen Sie dabei an wen verpfleiten, bleibt Ihnen überlassen, denn viele Quests bieten wie gewohnt mehrere Lösungswege – das erhöht den Wiederspielwert. Im ersten Durchgang decken Sie sowieso nur einen Teil der Geschichte auf. Denn in deren Verlauf müssen Sie sich zwischen den beiden verfeindeten Menschen-Anführern Gorn und Thorus entscheiden, wodurch Sie einem von zwei verschiedenen Quest-Verläufen folgen. Unausgegoren: Der Thorus-Weg ist erheblich schwieriger und nervt zudem mit einem unfreiwilligen, wenn auch nicht dauerhaften Verlust aller Waffen und Zaubersprüche. In der Gorn-Variante hingegen zwingt Sie das Programm, eine utopische Be-

stechungssumme aufzutreiben – nicht gerade motivierend.

## Weitergemacht

Das Dorf Silden, der Anführer Gorn – all das dürfte Fans des Hauptprogramms bekannt vorkommen. In der Tat spielt **Götterdämmerung** in dem aus **Gothic 3** bekannten Myrtana, diesmal gar ohne die Berggegend Nordmar und die Wüste Varant. Der Vorteil: Die Handlung ist kompakter, die Welt besser gefüllt – Leerlauf gibt es in den rund 20 Stunden Spielzeit (für einen Durchgang) kaum. Zudem hat sich einiges in Myrtana verändert. Vor der Festung Trelis etwa haben die Orks eine schnuckelige Siedlung nebst Tempel und Arena errichtet. Und im zerstörten Montera beschäftigen sich die Menschen gerade mit dem Wiederaufbau. Trotzdem: Vor allem bei Fans wird sich

## Bugs, mal wieder

Obwohl Jowood am Erstverkaufstag einen Patch nachschob, leidet **Götterdämmerung** noch unter zahlreichen Fehlern. Die wertungsrelevanten Bugs zählen wir hier auf:

- Auf zwei unterschiedlich ausgestatteten Test-Rechnern stürzte das Programm ab und zu mit einem Speicher-Fehler ab.
- Das Spiel leidet selbst auf Highend-PCs unter Leistungseinbrüchen, bei denen das Bild bis zu 20 Sekunden (!) lang einfriert. Besonders betroffen sind Trelis sowie das Gebiet zwischen Gotha und Montera.
- Die Einwohner Myrtanas zuckeln manchmal unkoordiniert umher, führen unlogische Aktionen aus oder kämpfen pausenlos gegen imaginäre Feinde.
- In Dialogen fehlt häufig die Vertonung. Zudem passen die dazugehörigen Texte manchmal nicht ins Feld oder weisen englische Versatzstücke auf. So wurde der Anführer der Minenarbeiter in Geldern unglücklich mit »Miner Führer« übersetzt.
- Kleinere Objekte wie Bretter oder Fässer, aber auch sitzende Personen schweben gern mal einige Zentimeter in der Luft.
- In seltenen Fällen schaut der Held bei Gesprächen in die falsche Richtung.

**Für die Bugs ziehen wir jeweils einen Punkt bei der Bedienung und dem Sound sowie vier Punkte bei der Atmosphäre ab.**



Schon ab der Hälfte des Spiels mäht der Held selbst große **Gegnerhorden** mühelos nieder.



Wir sollen drei KI-gesteuerte Orks zu ihrem Anführer bringen und werden in der Wildnis prompt von Wölfen und (oje!) Wildschweinen attackiert. (1280x720, volle Details)

der »Schon mal gesehen«-Effekt einstellen, da **Götterdämmerung** neue Gebiete oder Fraktionen ebenso vermissen lässt wie frische Monster- oder Waffentypen. Da bereits das Hauptprogramm einen riesigen Pool an Gegenständen, Fertigkeiten, Gegnern und Städten bot, wird das Quereinsteiger zwar nicht stören. Die dürften ohne **Gothic**-Vorkenntnisse aber Schwierigkeiten haben, der Handlung zu folgen.

**Zurückgeschlagen**

Die Kämpfe, einer der größten Kritikpunkte in **Gothic 3**, hat Trine Games noch verschlechtert. Das neue Parier-System funktioniert nur selten, und die von Shootern inspirierten Seitwärtssprünge bringen keinerlei Vorteile. Überhaupt wirken die Nahkämpfe im Genre-Vergleich mittlerweile anti-

quiert, was sich durch die teils unfreiwillig komischen Animationen noch verstärkt. Zudem nervt **Götterdämmerung** mit vielen Macken, die bereits im Hauptprogramm durch Patches behoben worden waren: Wildtiere haufen durch unfaire Serienbisse selbst erfahrene Recken aus den Latschen, KI-Kollegen prügeln unkoordiniert ins Leere oder bleiben wegen der misslungenen Wegfindung oft an kleinsten Hindernissen hängen – angesichts zahlreicher Eskortens-Quests dürfte das selbst Fans so manchen Nerv kosten. Auch bei der Bedienung ging die Zeit nicht spurlos an **Gothic 3** vorbei. Ungewollte Quests lassen sich nicht abbrechen, ausgerechnet die zentrale Siedlung Montera bietet keinen Teleportstein, und wer Händlern etwas verkaufen will, muss einen speziellen Knopf drücken, sonst verschenkt er alle Gegenstände. Nur das übersichtliche Talentfenster, das sich selbstständig sortierende Inventar sowie die freie Speicherfunktion retten das Spiel vor dem Bedienungskollaps.

**Abgeschlossen**

Myrtaña zählt auch nach zwei Jahren und neben harter Konkurrenz wie dem **Drakensang**-Aventurien noch zu den stimmigsten Rollenspiel-Welten, was vor allem an der dichten Vegetation, dem fließenden Tag-Nacht-Wechsel sowie den zahlreichen und liebevollen Details liegt. Zumindest theoretisch, denn wegen der Programm-

fehler lässt **Götterdämmerung** nur selten ein wirkliches Gefühl dichter Atmosphäre aufkommen – zu oft werden Sie durch solche Stolpersteine aus dem Spielfluss

gerissen (siehe Bug-Kasten). Bis Jowood diese (hoffentlich bald) ausbessert, können wir **Götterdämmerung** nur leidgeprüften **Gothic**-Fans empfehlen. **DM**

**Es reicht!**

**Daniel Matschijewsky:** Unglaublich, dass Jowood schon wieder ein Rollenspiel derart unfertig auf den Markt bringt! Selbst wenn Götterdämmerung fehlerfrei wäre (was noch ein ganzes Stück Arbeit ist), kommt das Spiel nicht an aktuelle Genre-Konkurrenten heran – dafür ist die Bedienung zu unintuitiv, die KI zu miserabel und das Kampfsystem zu sehr Glückssache. Zumindest die Quests und die vernünftig erzählte Handlung haben die Entwickler gut hinbekommen – für Serienfans die ausschlaggebenden Inhalte.



danielm@gamestar.de

**GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG ADDON**

ENTWICKLER	Trine (Die Gilde 2: Venedig, GS 12/08: 61 Punkte)	TERMIN (D)	21.11.2008
PUBLISHER	Jowood	CA. PREIS	25 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	Papp-Schuber, 1 DVD, 35 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH		
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

TECHNIK	
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS
1	2
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

<b>BEWERTUNG</b>	
<b>GRAFIK</b>	7 / 10
<b>SOUND</b>	7 / 10
<b>BALANCE</b>	5 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	5 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	6 / 10
<b>UMFANG</b>	8 / 10
<b>QUESTS</b>	9 / 10
<b>KAMPFSYSTEM</b>	5 / 10
<b>CHARAKTERE</b>	10 / 10
<b>ITEMS</b>	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 40 Stunden  
**FAZIT** Gut erzähltes, aber fehlerhaftes Addon für Fans.

