

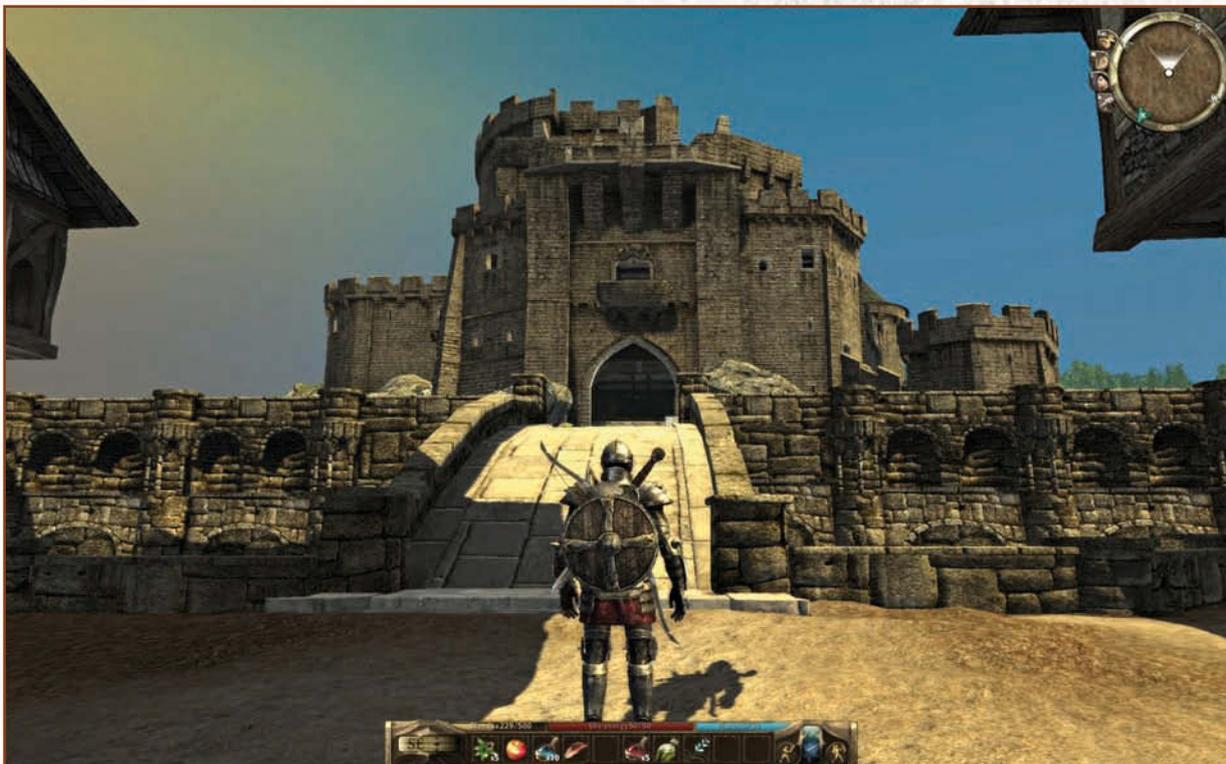


expo

# Arcania A Gothic Tale

Auf der E3 hat Jowood eine spielbare Version des vierten Gothic-Teils gezeigt. Der aktuelle Stand des Spiels ist nicht dazu geeignet, die Bedenken der Fans zu zerstreuen.

Der neue namenlose Held in fortgeschrittener Montur, das aufgeräumte Interface und die Welt, wie sie sich auf der E3 zeigte: schön, aber noch teilweise leblos.



DVD  
E3-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6771

König Rhobar III war ein guter Mann. Er saß im Knast, erkämpfte sich die Freiheit, vernichtete einen Erzdämonen, verhinderte eine Invasion der Drachen und beendete den Krieg mit den Orks. Außerdem fand er Xardas. Kurz: Er war mal der (damals namenlose) Held von drei Spielen namens **Gothic**, **Gothic 2** und **Gothic 3**. Nun ist er König. Seitdem unterwirft er Länder, verwüstet Städte, führt Krieg. König Rhobar III ist kein guter Mann mehr. Und eine Menge Menschen in Myrtana fragen sich, wie es dazu kommen konnte. Einer davon hat gerade seine Heimat verloren, als Rhobars Soldaten das Fischerdorf einäscherten, aus dem er stammt. Einen Namen hat er nicht. Das prädestiniert ihn in der Welt von **Gothic** zum Helden. So zieht in **Arcania** – dem vierten Teil der **Gothic**-Serie – ein neuer Namenloser ins Abenteuer. Das zeigte der österreichische Publisher Jowood auf E3 in Los Angeles in einer aktuellen Version. Wir haben darin

nach neuen Erkenntnissen über eines der wichtigsten deutschen Rollenspiel-Projekte gesucht.

## Bald Alpha

In einem beengten Konferenzraum präsentiert Jowood jede Menge Spiele für das Nintendo DS, in einer Ecke steht ein PC mit großem Fernseher. Darauf läuft eine Version von **Arcania**, die laut Jowoods Marketing-Mann Markus Reutner kurz vor dem Alpha-Status steht. Das heißt im Branchenjargon: In Kürze sind alle Spielelemente eingebaut, die kreative Phase also abgeschlossen. Es folgen Monate des Feinschliffs und der Fehlerkorrektur. Umso mehr verwundert es uns, die Hauptstadt Setarrif auf Argaan, der größten Insel der Spielwelt, noch vollständig leer zu sehen. Die Häuser enthalten keinerlei Einrichtung, alle Einwohner fehlen. Die Personen und Gegner, die uns in der Präsentation begegnen, zeigen keine oder nur rudimentäre künstliche Intelligenz, denn auch diese Pro-

grammroutinen fehlen. Einige Bedienungselemente, etwa das Talentmenü oder die Dialogfenster, machen noch einen sehr rohen Eindruck. Das ist im Pre-Alpha-Stadium nicht ungewöhnlich. Wenn die auf der E3 gezeigte Version aber tatsächlich einen einigermaßen aktuellen Stand des Spiels wiedergibt, dann drängt sich die Frage auf, ob die von Jowood offiziell angepeilte Veröf-

fentlichung Ende 2009 nicht zu ehrgeizig angesetzt ist. Denn der Entwickler Spellbound hat noch eine Menge Arbeit vor sich. Mit der Alpha-Version beginnt die Arbeit der Qualitätssicherung, also die ersten Testdurchläufe außerhalb des Entwicklerteams. Bis dahin fehlt **Arcania** wohl noch eine Menge. Von da ab gilt ein Vorlauf von bis zu einem halben Jahr in der Branche als Standard.



Eines der Bilder, mit denen Jowood beweisen will, dass Arcania auch **schmutzig** und düster aussehen kann.

## Die südlichen Inseln

Was wir in der E3-Version reichlich sehen, ist das Land. **Arcania** spielt auf den Südlichen Inseln, einer Gruppe von vier Eilanden östlich von Khorinis und südlich von Myrtana, dem Hauptkontinent der **Gothic**-Welt. Die Hauptinsel Argaan macht den Löwenanteil der Spielwelt aus. Westlich davon liegt das Fleckchen Feshyr, an dessen Strand das Abenteuer für den neuen Namenlosen beginnt. Feshyr ist sozusagen die Tutorial-Insel. Südlich von Argaan befinden sich Korshaan und die Tropeninsel Torgaan. Den größten Teil des Spiels werden Sie auf Argaan verbringen. 14 Hauptorte sind auf der Übersichtskarte der Insel markiert, darunter die Hauptstadt Setariff oder die Sumpfgegend Stewark. Wir gehen davon aus, dass die 14 Punkte auf der Karte für Teleportsteine stehen, denn **Arcania** benutzt zum Schnellreisen keine tragbaren Runen mehr, sondern schwarze Steinobelisken, die an Schlüsselorten in der Welt stehen. So springen Sie von Ort zu Ort, etwa von der Hauptstadt Setariff in den Bergen hinunter in die Sumpfreion Stewark. In **Arcania** wird es keine Wüste und keine verschneiten Gebiete geben, aber Spellbound verspricht trotzdem reichlich Abwechslung zwischen verregneten Hochebenen, sumpfigen Wäldern, tropischem Regenwald und natürlich Höhlen und Dungeons.

## Fünf Gilden

Auch wenn der Hauptheld (den Jowood bei der Präsentation übrigens stets unter einem Ritterhelm verborgen hielt, damit noch niemand das Gesicht sieht) ein neuer ist, so bleibt die **Gothic**-Welt



Im Kampf kann der Namenlose auf ein **Kombo-System** zurückgreifen, das mächtige Angriffsketten möglich macht.



**Fernkampf** für Dummies: Wer nicht selbst zielen will, lässt die Automatikfunktion arbeiten und hämmert nur auf die Maustaste.

doch eine bekannte, und in ihr leben Personen, deren Namen Serienveteranen wohlvertraut sind. Denn die Begleiter des Helden aus den ersten drei Teilen haben auch in der vierten Episode wieder ihren Auftritt. Interessant dabei und eine mögliche Bruchstelle mit den traditionellen Story-Konstellationen der **Gothic**-Saga: Eigentlich haben die Gefährten allesamt ihrem ehemaligen Freund, jetzt König Rhobar III, bei dessen Krönung die Treue geschworen. Nun fragt sich, auf welcher Seite sie stehen. Die Frage wird der neue Namenlose selbst

stellen dürfen. Gorn etwa, der legendäre Axtkämpfer, soll in einem Schloss in Stewark untergekommen sein. Milten wurde in einem Camp im Sumpf gesehen – ein ungewöhnlicher Aufenthaltsort für einen Feuermagier-Großmeister. Ganz in alter **Gothic**-Tradition existieren auch in **Arcania** wieder Gilden, diesmal insgesamt fünf: Magier, Kämpfer, Jäger, Alchemisten und Händler. Das bislang originellste Hauptquartier dürften die Magier besitzen. Die hausen nämlich im ausgehöhlten Inneren eines riesigen Baums namens Tooshoo. Dort bestimmen runde Formen und Rindenwände das Aussehen der Gänge und Kammern. Gilden sind unter anderem eine sprudelnde Quest-Quelle, von denen es reichlich geben soll. Von rund 300 Aufträgen sprach Jowood auf der E3, 60 Prozent davon entfallen auf die Haupthandlung. Der Rest sind optionale Nebenaufgaben. Wer nur durch die Story eilt, soll bis zum Abspann rund 30 Stunden lang beschäftigt sein. Bei sorgfältigem Erforschen der Welt und dem Erfüllen aller Zusatzaufträge wird sich die Spielzeit auf geschätzte 80 bis 100 Stunden ausweiten.

## Gestaffelter Kampf

Zum ersten Mal demonstrierte Jowood auf der E3 das Kampfsystem. Das dürfte Serienveteranen einige Runzeln auf die Stirn treiben. Zwar sieht der actionorientierte Nahkampf mit seinen verschiedenen Schlagarten durchaus vertraut aus. Allerdings wird es die Fans, denen das simple Dauerkloppen aus **Gothic 3** zu anspruchslos war, nicht unbedingt freuen, wenn Markus Reutner sagt: »Die Gegner totzuklicken, wird funktionieren«. Dabei enthält **Arcania** durchaus taktische Varianten, etwa ein Kombo-System. Nach Schlagfolgen leuchtet die Waffe des Helden blau auf; wer dann rechtzeitig klickt, hängt noch einen wuchtigen Hieb an. Das erinnert an **The Witcher**. Außerdem ist es möglich, Schläge durch das Halten der Maustaste quasi »aufzuladen«, um dann besonders kräftig reinzuhauen. Das kostet allerdings eine Ecke Ausdauer-Energie. Noch deutlicher zeigt sich der Spagat zwischen Einsteigertauglichkeit und Fortgeschrittenen-Variante im Fernkampf. Als Standard schlenzt der Namenlose nämlich Pfeile in einem Tempo vom Bogen, dass



Die **detailreichen Städte** knüpfen in ihrer trutzig-mittelalterlichen Gestaltung an die Vorgänger an.



Solchen **Farbreichtum** sind Gothic-Veteranen von ihrer Serie bislang nicht gewohnt. Das sorgt für Kontroversen.

gestandenen Schützen schon vom Zusehen Finger und Hirn schmerzen. Eine Zielautomatik hilft, den Pfeilstrom in den nächstgelegenen Monsterkörper zu lenken. Alternativ zielen Sie selbst. Dann müssen Sie das schwankende Fadenkreuz von Hand ausrichten und im rechten Moment schießen; dafür richtet ein Treffer so wesentlich mehr Schaden an als im Automatik-Modus.

Und dann gibt es da noch die Magie, aufgeteilt auf drei Schulen: die der drei Hauptgottheiten Innos, Adanos und Beliar. Angriffszauber wie den Feuerball können Sie durch Festhalten der Maustaste aufladen. Dann frisst der Spruch zwar deutlich mehr Mana, wird aber zu einer mächtigeren Variante. Der Feuerball beispielsweise schlägt mit diesem Turbo als Flächenzauber ein und verbrennt in einem Feuerring gleich alle Feinde im Umkreis.

### Der Arcania-Spagat

Nicht nur am Kampfsystem ist deutlich abzulesen, dass Jowood

und Spellbound zwischen zwei Zielen hin- und hergerissen sind. Zum einen wollen sie die wichtigen **Gothic**-Fans erreichen, die in Deutschland, Österreich und der Schweiz über Hit oder Flop entscheiden können. Das sind zum guten Teil erfahrene Rollenspieler mit ziemlich puristischen Ansichten darüber, wie ein **Gothic**-Spiel auszusehen hat. Zum anderen ist das erklärte Ziel, die bislang eher sperrige deutsche Serie einem neuen Publikum zu öffnen, das vor allem im Ausland sitzt und auf Konsolen wie der Xbox 360 spielt. Deshalb wird **Arcania** tendenziell »heller« und zugänglicher als die Vorgänger. Die Einsteigerfreundlichkeit schlägt sich vor allem in Komfortfunktionen nieder, die in anderen Rollenspielen seit langem Standard, für die in mancher Hinsicht schrullige (und dafür von den Fans geliebte) **Gothic**-Serie aber ein Novum sind. Allem voran steht die Mini-Karte, die das Spiel rechts oben einblendet. Auf Wunsch markiert das Spiel dort auch den

Zielort der aktuellen Quest. Wie das in der Praxis aussieht, sahen wir auf der E3: Ein Dorfbewohner schickte uns auf die Suche nach Perlen. Um die zu finden, genügte ein Blick auf die Karte: Ein X markiert die Stelle. Zudem schwebte in der E3-Version über dem Kopf jedes Menschen und Monsters ein farbiger Lebensenergie-Balken, im Kampf fliegen Zahlen durch die Luft, die Schadens- und Erfahrungspunkte anzeigen. Nach einem Gefecht mit filigranen Blutfliegen lagen auf dem Boden große rote Fleischklöpfe, die signalisieren, dass hier einsammelbare Beute auf den Sieger wartet. Solche Feedback-Elemente sind zweifellos nützlich. Aber Jowood und Spellbound wissen ganz gut, dass **Gothic**-Puristen derartige Spielhilfen als Atmosphäre-Killer schmähen. Deshalb werden sich wohl alle Komfortfunktionen individuell an- und abschalten lassen. Dass sich auch die Komplexität des Kampfsystems regeln lässt, ist allerdings eher unwahrscheinlich.

### Viel zu bunt?

Das Interface der E3-Version präsentiert sich – so es denn final sein sollte – aufgeräumt und zweckmäßig. Neben der Minikarte in der oberen rechten Ecke hilft der serientypische Kompass unten links bei der Orientierung. In der Mitte des unteren Bildrands liegt eine Leiste mit zehn Schnellzugriffsfächern. Rechts daneben führen Knöpfe zu den Charaktereigenschaften und Talentbäumen. Drei Balken zeigen den Stand der Lebensenergie, der Ausdauer und des Manas. Zu besichtigen ist all das im **Arcania**-Video auf unserer DVD.

Das gibt auch einen guten Eindruck von dem, was in der **Gothic**-Gemeinde derzeit am kontroversesten diskutiert wird: der Grafikstil von **Arcania**. Denn der ist deutlich farbiger und freundlicher als von der Serie gewohnt. Bäume und Pflanzen leuchten sattgrün unter einem türkisfarbenen Himmel, an den traumhaften Strand rollt tiefblaues Meer, die Hauptstadt Setarrif mit wird überspannt von gelben Dächern. »Viel zu bunt!«, stöhnen die Traditionalisten. Einige Tage später veröffentlichte Jowood prompt weitere Screenshots, die zeigen sollen, dass **Arcania** auch diesig-düster aussehen kann. Schon mehrmals demonstriert wurde die schicke Regen-Physik des Spiels: Wenn der Himmel die Schleusen öffnet, bilden sich am Boden Pfützen und Rinnale, die über Kanten fließen. Gut gefallen haben uns auch die Lichteffekte; wenn der Held den Feuerball-Zauber aktiviert, trägt er eine Lichtkugel in der Hand, die die Umgebung rötlich ausleuchtet und lange Schatten wirft. Ernüchterung allerdings, als der Held einen Eiszauber zückt: Der sieht genauso aus. Nur eben blau. **CS**



In den eindrucksvollen **Burgen** trifft der namenlose Held auch auf bekannte Figuren aus der Serie.

### Arcania: A Gothic Tale

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► **Termin:** 4. Quartal 2009  
 ► **Hersteller:** Spellbound / Jowood ► **Status:** zu 70% fertig

**Christian Schmidt** »Ich bin Gothic-Fan, kein Fanatiker, ich halte Komfort-Funktionen und helleren Stil für eine vertretbare Neuinterpretation der Serie. Wichtig ist mir, dass Arcania ein packendes Rollenspiel wird. Ob das klappt, weiß ich nicht. Ich bin nach der E3 keinen Deut schlauer. Mir wurde nichts gezeigt, was mich echt begeistert hätte; zum Glück aber auch nichts, was mich enttäuscht. Bleibt weiterhin ein großes Fragezeichen. Und die Erkenntnis, dass Spellbound noch viel Arbeit ins Spiel stecken muss.



christian@gamestar.de