

# Arcania A Gothic Tale

**Was ist eigentlich mit Lester? Und mit dem Spiel, in dem der Mann demnächst wieder auftauchen soll? Wir verraten Ihnen, wie es dem Rollenspiel Arcania geht.**

GameStar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 6271

Schon geraume Weile heißt **Gothic 4** offiziell **Arcania: A Gothic Tale**, schon geraume Weile ist bekannt, dass nicht Piranha Bytes, sondern Spellbound an der Entwicklung der Serienfortsetzung arbeitet.

Wir erinnern uns: In der Ausgabe 06/08 berichtete GameStar das erste Mal über **Arcania**. Damals bekamen wir nur Landschaften zu Gesicht. Zugegeben, es waren wunderschöne Landschaften, die Lust auf mehr machten. Rund vier Monate später besuchten wir den Entwickler Spellbound in Kehl, sahen hauptsächlich abermals Landschaften, darin jedoch eine Figur. Der neue Held war's allerdings nicht. Der Recke, der durch die frühe Version von **Arcania** tobte, war noch immer der Namenlose aus den **Gothic**-Vorgängern. Der Grund: Spellbound hatte das Design des Namenlosen nachfolgers zu diesem Zeitpunkt noch nicht finalisiert. Und auch wenn der Held sicher schon lange ein Gesicht hat, so haben wir es doch bisher noch auf keinem Screenshot, in noch keinem Video gesehen. Das ändert sich mit den Bildern in dieser Preview. Schauen Sie hin – so sieht also der Mann aus, den wir demnächst durch die Gothic-Fort-



Wieder wird es einen dynamischen Tageszeitenwechsel geben. Nachts sorgen **Fackeln** in den Siedlungen für stimmungsvolles Licht.

setzung steuern werden. Und wie geht's dem Titel sonst? Wir haben uns bei Spellbound über den Status des Rollenspiels erkundigt.

### Fast alles drin

Fast alle geplanten Inhalte sind laut Spellbound mittlerweile in **Arcania** implementiert, wenn auch noch nicht in finaler Form. Derzeit beschäftigt sich das Team unter anderem mit dem Überarbeiten der Features, prüft sie auf

Funktionalität und Qualität. So wird etwa das Interface genau wie das Kampfsystem noch feingeschliffen. Eigentlich sollte das längst Schnee von gestern sein, **Arcania** hätte am 25. Februar in den Läden stehen sollen. Das sah zumindest der 3,49 Millionen Euro umfassende Finanzierungsplan durch einen Fonds der Unternehmensgruppe BVT vor, so stand es im Vertrag zwischen BVT und Jowood (► [GameStar.de](#)-

**Quicklink: 5654**). Inwiefern und wo mittlerweile Änderungen am Vertrag durchgeführt wurden, wollte uns BVT nicht verraten, aber dass man Anpassungen vorgenommen hat, liegt auf der Hand. Denn wären die alten Klauseln noch in Kraft, hätten Jowood und Spellbound die Arbeiten an **Arcania** längst einstellen und sowohl den Programmcode als auch alle vorhandenen



So sieht er also aus, der **Herr Namenlose** aus Arcania: ein junger Bursche mit Bart. Hier steckt er in einer Magier-Robe.





Ein lausiger Holzknüppel, dünne Kleidung, ein winziger Gegner: Auch in Arcania fängt der namenlose Held als **kleiner Haudrauf** an.

Dokumente des Titels an BVT aushändigen müssen.

### Mit Wegweisern

Dass die aktuell laufende Überarbeitung der Inhalte für **Arcania** ein ganz schöner Batzen Arbeit sein dürfte, beweisen allein schon die zirka 300 angedachten Quests. Ob bei dieser Menge Spellbounds hehrer Plan aufgeht, die meisten der Aufgaben sinnvoll um die Haupthandlung herum zu stricken, damit der Spieler den roten Faden nicht verliert, sei mal dahingestellt. Wir haben nämlich noch keinen einzigen Heldenauftrag selbst erleben können.

Aber sogar, wenn nicht alle Nebenquests an die Hauptaufgabe andocken, wird es uns in **Arcania** einigermaßen schwer fallen, die Route durchs Spiel aus den Augen zu verlieren. Eine Minimap

und darauf platzierte Marker führen uns zu den Aufgaben, Personen und so durch die Welt. Sofern wir das wollen. Alle Hilfsanzeigen sollen optional sein. Spellbound will Einsteigern so den Zugang erleichtern, andererseits Serienveteranen das gute alte **Gothic**-Feeling vom Erkunden einer offenen Welt liefern.

### Vertraute Stimmen

Das gute alte **Gothic**-Feeling: Raue Burschen hauen sich in einer rauen Welt zuerst raue Sätze, später scharfe Waffen oder tödliche Magie um die Ohren. Letztere sollen dabei besondere Beachtung finden, denn Spellbound wird in **Arcania** nicht nur alte Freunde wie die Sumpfkrautnase Lester auftauchen lassen, sondern die Gestalten auch mit den bekannten Stimmen versehen.

Der neue Namenlose dürfte mit einer frischen Stimme sprechen, hat doch der Held der Vorgänger eine wichtige, wenn auch ungewohnte Rolle in **Arcania** zu erfüllen, er ist König Rhobar III., ein alles andere als guter Herrscher.

### Wann nur, wann?

Wann **Arcania: A Gothic Tale** nun genau erscheint, wissen wir nicht, nur dass es 2010 werden soll ist sicher. Jowood und Spellbound wollen sich offenbar nicht festlegen, vielmehr will man ein Debakel wie mit dem fehlerverseuchten **Gothic 3** unter allen Umständen vermeiden. Allzu lange kann's bis zum Release jedoch nicht mehr dauern, denn bald will man die Katze aus dem Sack lassen und **Arcania** umfassend vorführen, uns also nicht nur Landschaften, Wettereffekte und ein

## Entwickler-Check



Spellbound wurde 1994 gegründet. 1995 erschien das erste Spiel, die mäßige Aufbaustrategie Perry Rhodan: Operation Eastside, 1997 folgte

Airline Tycoon. 2001 gelang Spellbound mit dem Echtzeit-Taktik-Hit Desperados ein Überraschungserfolg. Man blieb dem Genre mit Robin Hood und Desperados 2 treu, versuchte sich mit Chicago 1930 aber auch an einem Action-Adventure und an einem Shooter (Rauchende Colts). 2007 erhielt Spellbound nach einer Ausschreibung den Zuschlag für die Entwicklung von Arcania.

paar Monster zeigen, sondern das Spiel. Voller Charaktere, voller Kämpfe, voller Gespräche, voller Abenteuer. Haut rein Jungs, wir wollen **Gothic!** PET



Was wäre ein Gothic-Spiel ohne eine riesige Welt zum Erkunden und **Blutfliegen** zum Kaputtthauen?

## Arcania: A Gothic Tale

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **2010**  
 ► Hersteller **Spellbound / Jowood** ► Status **zu 80% fertig**

**Petra Schmitz:** Ich mag die Idee mit den Spielerhilfen. Die Gothic-Reihe erschien mir immer bemüht sperrig, als würde sie sich nur an einen elitären Kreis von Menschen richten wollen. Nämlich an den, der nicht nur eine hakelige Steuerung, sondern auch Fehler verkraftet. Apropos! Ich verkraftete kein weiteres Gothic 3 mehr. Dass es auch ohne Bugs geht, hat Risen bewiesen. Ich hoffe von Herzen, dass Spellbound Ähnliches gelingt.



petra@gamestar.de