Arcania Gothic 4

In vier Monaten soll das wichtigste deutsche Rollenspiel des Jahres erscheinen, und doch hat es noch nie jemand gespielt. Bis jetzt: Wir sind in Arcania gewesen, um dort nach Gothic zu suchen.

Video auf DVD

Wir haben unsere Abstecher nach Argaan im Video dokumentiert und zeigen Ihnen in knapp acht Minuten exklusivem, brandneuem Material die Spielwelt auf Feshyr und in der Festungsstadt Stewark, eine Beispielquest, Kämpfe und Gespräche sowie technische Impressionen, etwa den Unterschied zwischen US- und EU-Grafikversion.

Inhalt

Mega-Preview 20
Video auf DVD 20
US oder EU? 22
Bislang bekannte Gegner ... 23
Was ist mit den Orks? 24
Welcher Kopierschutz? 25
Die Hauptneuerungen – und was wir davon halten ... 27

Jowood macht sich Sorgen. Ob der Artikel in GameStar denn auch »einen positiven Grundton« habe, will die Pressesprecherin am Telefon wissen. Ihr Kollege möchte den Text am liebsten vorab lesen. Im Wiener Hauptquartier des Publishers ist die Stimmung angespannt. Es geht ja auch um einiges. Es geht um **Gothic 4**.

Seit der Publisher Jowood und das **Gothic**-Entwicklerteam Piranha Bytes im Mai 2007 im Streit auseinandergingen, liegt das Schicksal von Deutschlands wichtigster Rollenspielserie in den Händen der Österreicher. Die beauftragten ein neues Team, Spellbound aus Kehl am Rhein. Das war vor zweieinhalb Jahren. In der Zwischenzeit hat Piranha Bytes eine eigene Neuinterpretation der Reihe aus dem Boden gestampft, ein Klon unter dem neuen Namen Risen: grundsolide, aber altbacken, ein **Gothic** von gestern. Nun ruhen alle Augen auf Spellbound und deren Fortentwicklung der Serie.

Über die weiß man noch immer wenig für ein Spiel, das in gut vier Monaten erscheinen soll. Noch nicht mal der Name war bislang eine sichere Bank: Jowood hat ihn schon zweimal geändert, von **Gothic 4: Arcania** in **Arcania: A Gothic Tale** und unlängst zurück zu **Arcania: Gothic 4**. Die letzten Eindrücke aus dem Programm stammen von der Branchenmesse Gamescom im August 2009. Seitdem herrschte Funkstille. Seit Monaten bemüht sich GameStar darum, **Arcania** zu sehen zu bekommen. Schon einmal schien der Termin fix, dann sagte Jowood kurzfristig ab: Man wolle das Spiel erst vorzeigen, wenn es rund sei.

Nein, keine Sorge, die **Goblins** sind nicht riesenhaft. Auf diesem Bild spielt nur die Perspektive dem Betrachter einen Streich.

Die Österreicher sind ein gebranntes Kind, einerseits: Das bugverseuchte **Gothic 3** und das katastrophale Addon Götterdämmerung haben den Ruf der Firma demoliert. Sie darf sich keinen dritten Patzer erlauben. Und doch hat Jowood ihr Schicksal wieder auf Gedeih und Verderb mit Gothic verknüpft. Der vorangegangene Serienteil, **Gothic 3**, rettete die Aktiengesellschaft vor der Insolvenz. Nun steckt das Kapital im Nachfolger, finanziert von einem Partnerfonds. Der österreichische Publisher, der mal eine breite Produktpalette und mehrere eigene Entwicklungsstudios besaß, ist zur One-Product-Firma geworden. Außer Arcania hat Jowood nichts Nennenswertes im Programm: ein paar Spielchen für Nintendos DS, ein Yoga-Programm für die Wii, den deutschen Vertrieb des fünf Monate alten Action-Rollenspiels **Torchlight**. So hängt alles an **Gothic 4** und dessen Zugkraft. Das Rollenspiel ist neben **Anno**, **Die Siedler** und **Crysis** die bekannteste Spielemarke aus Deutschland, es besitzt eine neunjährige Tradition und eine tiefverwurzelte Fanbasis. Der Konkurrent **Risen** hat sich trotz Piranha Bytes, trotz **Gothic**-Spielprinzip in Deutschland etwa 150.000 Mal verkauft. **Gothic 3** kam im gleichen Zeitraum auf mehr als das Doppelte, international auf über eine halbe Million Exemplare. Das ist der Maßstab für **Arcania**.

Auf diesem Spiel also ruhen die Hoffnungen zweier Firmen, Dutzender Fonds-Investoren, Hunderttausender Fans. Anfang April hat es **Arcania** dann doch noch in die GameStar-Redaktion geschafft. Begleitet von zwei

Vom Plateau der Festungsstadt **Stewark** hat der neue namenlose Held einen herrlichen Ausblick auf die Insel Argaan mit ihrem Zentralmassiv.

Aufstehen, Faulpelz! Die Freundin **Ivy** weckt den schlummernden Schafhirten.

Jowood-Leuten traf die aktuelle Version in München ein, unter Aufsicht durften wir als erstes Magazin einen eng begrenzten Teil der Welt erspielen. Und darin nach Antworten suchen auf die wichtigste Frage: Ist das ein würdiges neues **Gothic**?

Der Auftakt

Für den neuen Helden beginnt das Abenteuer reichlich unspektakulär: mit einem Mittagsschläfchen. Nach drei **Gothic**-Abenteuern wechselt Teil 4 den Protagonisten aus, der Neue ist ein Schafhirte von der Insel Feshyr. Nicht, dass es einen großen Unterschied machen würde: Held Nummer 2 mag etwas anders aussehen, bleibt aber nach wie vor namenlos, pflegt einen ähnlich kurz angebundenen Ton, hat die gleichen Qualitäten und verhält sich generell identisch wie sein Vorläufer. Zum Auftakt von **Arcania** döst er unter einem Baum inmitten seiner Herde – ein großes Wort für das halbe Dutzend Wollbollen, die um ihn herumblöken. Feshyr ist ein verschlafenes Inselchen weit im Meer südlich des **Gothic**-Festlands Myrtana, es umfasst ein paar Wälder, einige Höhlen und ein einzelnes Dorf. Wie passend: Einen Namen besitzt auch das nicht. Aber einen Dorfvorsteher, und der hat eine Tochter, und die wiederum hat einen Freund: unseren namenlosen Helden. So sieht sich der schläfrige Schafscheucher von seiner Flamme Ivy jäh aus der Mittagsruhe gerissen. Sie bittet ihn ins Dorf, wir folgen und stoßen dort auf Ivys Vater, der von der Liaison wenig begeistert ist und von Hochzeit nichts hören will. Zumindest nicht, bevor sich der Namenlose in mehreren Prüfungen als würdiger Schwiegersohn erweist. Zur gleichen Zeit macht einer der Einwohner des Dorfes am nahen Strand eine Beobachtung: Am Horizont sind die Segel eines Schiffes aufgetaucht, das offensichtlich Kurs auf Feshyr hält. So beginnt **Arcania** mit einer behutsamen Heranführung an die Spielmechanik: Während wir auf dem überschaubaren Eiland den Dienstboten für Ivys Vater spielen, unseren ersten Dungeon erforschen und eine wichtige Bekanntschaft machen, rückt auf dem Meer das ominöse Schiff immer näher. Was es bei seiner Ankunft schließlich mit sich bringt, so viel sei verraten, bedeutet für Feshyr keine gute Wendung. Kurz darauf findet sich der Namenlose auf einer Fischerjolle in Richtung Abenteuer wieder, die Taschen leer und das Herz voller Zorn.

Die Spielwelt

Nach diesem Auftakt erreicht der Namenlose Argaan, die Hauptinsel von **Arcania**, auf der er den Rest des Spiels verbringt. Nach Feshyr führt kein Weg mehr zurück, das Festland Myrtana ist außer Reichweite. Die beiden Zusatzinseln Korshaan und Torgaan, die auf der E3 2009 noch Teil der Weltkarte waren, befinden sich nicht mehr im Spiel. Gut möglich, dass sie in zukünftige Addons ausgegliedert wurden – im Hauptmenü von **Arcania** prangt bereits der passende Knopf »Marktplatz«, im Spielverzeichnis liegt ein Ordner »DLC«. Allerdings sollte auch Argaan genügend Raum für Abenteuer bieten, denn die Insel ist groß. In der Mitte erhebt sich ein Gebirge mit schneebedeckten Gipfeln; dorthin wird man zwar nicht gelangen, aber in die verschneiten Hangausläufer am Fuß des Massivs. Im Süden spannt sich der Sumpf Tooshoo, in dessen Mitte ein riesiger bewohnter Baum steht, das Hauptquartier der Magier. Am Südostzipfel von Argaan liegt ein großes Kloster. Im Osten der Insel, in Setarrif, herrscht heißes Klima, dort gehen Dschungelwälder in eine Steppenlandschaft über. In der Nordwestecke erstreckt sich eine steile Landzunge ins Meer, auf der die Hauptstadt Thorniara liegt. Dort residiert König Rhobar III, und dorthin möchte der Namenlose vorstoßen. Er strandet mit dem Fischerfloß gar nicht allzu weit davon entfernt, an der Westküste von Argaan. Von dort aus kann man die Giebel von Thorniara am Horizont erkennen. Aber natürlich ist der direkte Weg verlegt, sodass das Abenteuer einmal rund um die Insel führt, bevor der Held das erste Mal Fuß in die Hauptstadt setzt. **Arcania** ist weniger offen als die bisherigen **Gothic**-Teile, deren Spielwelt in weiten Teilen frei zugänglich blieb. Zwar wird es in der Handlung keine fest definierten Kapitel mit trennenden Zwischensequenzen geben, dafür staffelt sich die Heldenreise in einzelne Regionen. Vom Landepunkt an Argaans Westküste aus bildet das Gasthaus »Zur gespaltenen Jungfrau« samt Umland die erste Anlaufstelle. Den Weg nach Norden versperrt ein Banditenlager. Dahinter schließt sich die erste Stadt an, die Inselfestung Stewark. An deren Territorialgrenze versperrt ein Schutzwall den Weg ins Bluttal; wer hindurch will, braucht einen Passierschein des Barons von Stewark. So kanalisiert **Arcania** den Fortschritt des Helden in Regionalblöcke. Freigespielte Landstriche lassen sich jederzeit wieder aufsuchen, ein Netz von 14 festen Teleportpunkten erlaubt eine schnelle Hin- und Rückreise.

Die Atmosphäre

Die Landschaft, die Vielfalt und Glaubwürdigkeit der Welt ist eines der Kernelemente, das die **Gothic**-Reihe auszeichnet. Piranha Bytes hat in diesem Segment dreimal Meisterliches geleistet. Entsprechend hoch liegt die Latte für Spellbound. Kein Wunder, dass in den ersten zwei Jahren der Entwicklung von Arcania vor allem Landschaften gezeigt wurden. Die sind, keine Frage, hübsch in Szene gesetzt und abwechslungsreich gestaltet. Als wir unseren Weg entlang der

US oder EU?

Arcania enthält zwei Grafikfassungen, zwischen denen Sie im Optionsmenü jederzeit wechseln können. Die **US-Einstellung** (links) ist hell und strahlend, die **EU-Variante** (rechts) nimmt etwas Farbigkeit heraus, sodass das Bild grauer und düsterer wird. Die meisten bisher bekannten Screenshots zu Arcania, auch die in diesem Artikel, stammen aus der US-Version.

Die **Höhlen** fallen zwiespältig aus: Zum Teil stimmungsvoll gebaut wie hier, zum Teil uninspirierte Stollengänge.

Westküste von Argaan suchen, laufen wir über dichtbewachsene Felder und durch Obstpflanzungen, entlang uriger Bauernhäuser hinein in sattgrüne Wälder, über gewelltes Land hoch auf Bergausläufer, wo auf Vorsprüngen uralte Türme thronen und Stollen tief ins Erdreich führen. Die Festungsstadt Stewark quetscht sich mit eng verschachtelten Gässchen und vielen Treppen auf eine Inselklippe, rundum brandet das Meer an die Steilwände. Die wuchtigen Mauern sind in Ruinenreste einer älteren Zivilisation hineingebaut – tolle Architektur! In Stewark bringen Passanten Farbe auf die Straße, und auch wenn von einem wirklichen Tagesablauf keine Rede sein kann, fühlt sich doch alles angenehm lebendig an. Außerhalb der Stadtmauern sieht das anders aus. Denn die offenen Regionen wirken bei unseren Abstechern weitgehend leer. Kein einziges Mal treffen wir auf einen anderen Menschen, selbst die Felder sind verwaist. Hie und dort gibt es Monstergrüppchen, die aber eher sparsam in die Welt getupft wirken. Während in **Gothic 3** oder **Risen** alle zehn Schritte Kroppzeug lauert und alle zwanzig Schritte die nächste Quest zu finden ist, kommt uns das Land von **Arcania** einsam vor – zumindest der kleine Teil, den wir gesehen haben. Zudem hinterlassen manche Abschnitte einen generischen Eindruck. In den Wäldern mit ihren Speedtree-Bäumen und -Sträuchern sieht ein Flecken aus wie der nächste. Noch weniger markant fallen die Dungeons und Höhlen aus. Abseits einiger Schlüsselpunkte ziehen sich weitläufige, leere Stollen durchs Gestein, von denen einer dem anderen ähnelt. Womöglich haben wir bei unseren überschaubaren Abstechern in die Spielwelt bislang die falschen Stellen gesehen, vielleicht ändert sich die Gegnerdichte im Gelände noch – es wäre zu wünschen.

Alte Bekannte

Als wir mit dem Namenlosen in Stewark einmarschieren, treffen wir einen alten Bekannten: den Krieger Gorn. Er war mal Söldner, wurde dann zum vertrauten Gefährten des namenlosen Helden in den ersten drei **Gothic**-Teilen und ist inzwischen wieder Söldner. Der Baron von Stewark hat ihn als Leibwächter angeheuert. Aber Moment, hatten die Gefährten dem ersten Namenlosen nicht die Treue geschworen?

Das Gasthaus **Zur gespaltenen Jungfrau** ist die erste Anlaufstelle auf Argaan, im Hintergrund ragt Stewark hervor.

Bislang bekannte Gegner

Bei unserem Probespiel haben wir die folgenden Lebewesen in Arcania gesehen:

- **Blutfliegen**
  Standardgegner, sind schnell und wendig, tragen einen giftigen Stachel.
- **Feldräuber**
  Bekannt aus Gothic 2, Riesenkäfer, machen bevorzugt Felder von Bauern unsicher.
- **Fleischwanzen**
  Bekannt aus Gothic 2, harmloses Ungeziefer, zur Not eine Nahrungsquelle.
- **Goblins**
  Lästige kleine Räuber, einzeln kein Problem, in bewaffneten Banden gefährlich.
- **Küstenläufer**
  Neue Kreaturen, leben an Stränden, eine Art Riesenkrabben mit scharfen Scheren.
- **Lurker**
  Langarmige Amphibienwesen, nicht ganz ungefährlich, leben in der Nähe von Wasser.
- **Orks**
  Vernunftbegabt, sind nicht zwangsläufig Feinde, siehe Kasten auf Seite 24.
- **Scavenger**
  Laufvögel, sehen in Arcania fieser aus, sind aber eher leichte Einstiegsgegner.
- **Skelette**
  Lauern in Dungeons, gibt's in mehreren Varianten, darunter magisch begabte.
- **Sumpfhaie**
  Bekannt aus Gothic 2, Echsenwürmer, leben im Sumpf, können sich eingraben.
- **Warane**
  Echsen, leben in Rudeln im Sumpf Tooshoo, können Giftwolken versprühen.
- **Wildschweine**
  Dürfen natürlich nicht fehlen, aber wie hart sind sie diesmal? Endgegner?
- **Wölfe**
  Sehen in Arcania sehr struppig aus. Leben in Rudeln im Wald. Es gibt mehrere Unterarten.
- **Haus- und Wildtiere**
  Sicher im Spiel sind Hühner, Schafe, Rehe und Schildkröten, allesamt harmlos.

Außerdem bestätigt, aber von uns nicht gesichtet: **Minecrawler**, **Molerats**, **Golems**, **Schattenläufer**, dazu mit Sicherheit noch zahlreiche weitere Gegnertypen, vor allem von fortgeschrittener Schwierigkeit.

Im Kampf gegen **Scavenger**. Das Gefechtssystem soll taktischer werden. Ausholende Schläge treffen gleich mehrere Gegner auf einmal.

Stimmt, aber irgendwas ist da wohl schiefgelaufen. Denn der frühere Held hat inzwischen einen Namen: Rhobar III, König von Myrtana. Die Bevölkerung freilich schimpft ihn »den verfluchten König«. Denn der neue Herrscher überzieht das Land mit Krieg, er gilt als größenwahnsinnig und brutal. Weil Myrtana seit dem Orkkrieg verbrannte Erde ist, residiert er in der Hauptstadt Thorniara auf Argaan. Ist der ehemalige Held böse geworden? Nicht alles ist, wie es scheint, der Monarch, er hat seine Motive. Seine Gefährten jedenfalls haben sich über Argaan verstreut, und dort lernt der neue Namenlose sie nach und nach kennen. Der Feuermagier Milten zum Beispiel befindet sich im Sumpf Tooshoo bei seinen Kollegen. Den Meisterdieb Diego trifft man bereits auf der Startinsel Feshyr, später entdeckt man ihn in Stewark wieder: im Gefängnis. Klar, dass wir ihn dort herausholen.

Die Quests

Aus dieser Aufgabe entspinnt sich die Hauptquest in und um Stewark, denn um Diegos Unschuld zu beweisen, müssen wir letztendlich die Machtverhältnisse in der Festung bestimmen. Entweder finden wir für den amtierenden Baron Renwick (der mit Rhobar III sympathisiert) dessen entführten Statthalter Marmund, oder wir halten uns zu den Rebellen um Renwicks Bruder Hertan, der seinen Blutsverwandten aus dem Thron stemmen möchte. Solche Entscheidungen können den Handlungsverlauf in **Arcania** zeitweilig aufspalten, und das wiederum verändert die mehrteiligen Aufgabenstellungen. Auf der Seite von Baron Renwick etwa geht's handfest zu: Erst prügeln wir den Standort des Rebellenlagers aus einer Stadtwache heraus, brechen dann dort mit gezogenem Schwert hinein und schlagen den entführten Marmund heraus. Bei den Rebellen dagegen startet erst einmal eine Schnitzeljagd nach einer Informantin in Stewark, wir befragen Einwohner und finden ihren Aufenthaltsort. Dann suchen wir nach belastenden Dokumenten gegen den amtierenden Baron, stöbern ein Geheimversteck der Rebellen auf und fahnden in einem Höhlentrakt nach einem verschwundenen Verbündeten. Hier wird weniger gekämpft, dafür mehr nachgedacht. Am Ende führen beide Handlungsstränge zusammen, und Diego ist frei. Je nach Ihren Entscheidungen regiert dann in Stewark möglicherweise ein neuer Baron – nur macht das keinen Unterschied. In unserem Probespiel hatte sich in Stewark nicht das Geringste verändert, keine Zwischensequenz, kein Tumult in der Stadt zeugt vom Machtwechsel. Sogar Gorn steht am selben Ort und dient nun eben dem neuen Baron. Das ist atmosphärisch schwach, vor allem im Vergleich zum aktuellen Genrestandard in perfekt inszenierten Rollenspielen wie **Dragon Age**.

Die Gespräche

Dass sich **Arcania** in Sachen Inszenierung weitgehend am angegrauten **Gothic**-Standard orientiert, zeigt sich auch in den Dialo-

Was ist eigentlich mit den Orks?

Orks waren in den bisherigen Gothic-Teilen die Hauptfeinde. Das ändert sich in Arcania. Auch auf Argaan gibt es Orks, aber sie haben mit ihren kriegerischen Verwandten auf dem Festland wenig gemein. Die Orks auf Argaan sind überwiegend ärmlicher, primitiver, oft nur mit einem Lendenschurz bekleidet. Einige werden als Sklaven gehalten. Die freien Orks leben in eigenen Siedlungen und sollen eine stärker ausdefinierte Kultur besitzen. Seinen ersten Ork trifft der Namenlose schon im Startdorf auf Feshyr – wer unser Video auf der DVD ansieht, erhascht einen Blick auf ihn. Orks sollen in Arcania laut Jowood eine »essenzielle Rolle« spielen, allerdings nicht mehr als Feindbild.

Auf Feshyr treffen wir **Diego**, der ein Boot besitzt. Damit kommen wir nach Argaan.

Welcher Kopierschutz?

Die Entscheidung darüber, welchen Kopierschutz Arcania verwenden wird, ist noch nicht gefallen. Jowood schließt eine dauerhafte Online-Verbindung (wie sie beim Ubisoft Game Launcher nötig ist) aus. Möglich ist aber, dass eine einmalige Internet-Aktivierung vorausgesetzt wird. Eine Kontenbindung, etwa an Steam oder Games for Windows Live, sei laut Jowood »nicht geplant«.

Beim **Fernkampf** gilt es, das schwankende Fadenkreuz auszurichten. Kopftreffer richten extra viel Schaden an.

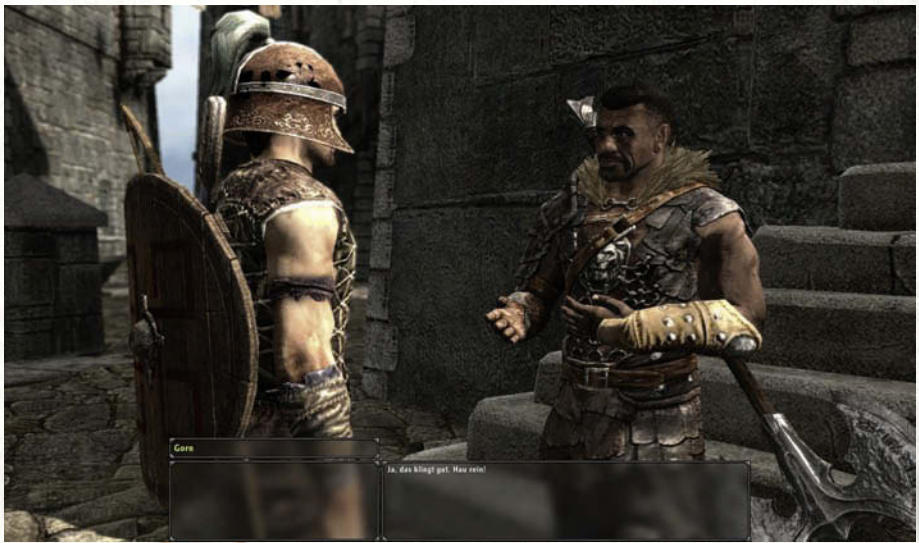
gen. In denen stehen sich die Gesprächspartner steif gegenüber, die Kamera blendet hin und her. Das ist meilenweit entfernt von der Dynamik eines **Mass Effect 2**. Wichtiger als die Gestaltung dürfte den Fans aber der Inhalt der Unterhaltungen sein. Hier gibt's gute Nachrichten: Den knackig-knappen Schlagabtausch mit seinen oft derben Breitseiten, losen Sprüchen und rauem Ton bekommt Spellbound klasse hin. Wie sein Plan zur Befreiung Diegos aussieht, wollen wir von Gorn wissen. Der kontert unwirsch: »Plan? Ich brauche keinen Plan, ich habe meine Axt!« Dem Gefängniswärter Aldrich teilen wir mit: »Gorn sagt, wenn du mich nicht reinlässt, haut er dir aufs Maul.« – »Ja, das klingt nach Gorn«, antwortet Aldrich kleinlaut. Und ja, das klingt nach **Gothic**! Weil zudem alle alten Seriencharaktere mit ihren bekannten Stimmen reden und auch die neuen Sprecher (vor allem der neue Namenlose) passend gewählt wurden, sorgen solche Szenen für authentische Stimmung. Serienkenner entdecken zudem überall Altbekanntes, was zum Charme der **Gothic**-Reihe gehört. Die Lesepulte zum Beispiel. Die Schmieden mit Esse, Amboss, Schleifstein, natürlich alles benutzbar. Die Fleischwanzen, die aus dunklen Ecken krabbeln. Dass die Passanten auf der Straße sinnlose Versatzstück-Dialoge miteinander führen würden – einer der sympathischsten Ticks der Serie –, haben wir allerdings bislang nicht gehört.

Komfortfunktionen

Die Gratwanderung für Spellbound besteht darin, dass sie einerseits das alte Flair der **Gothic**-Serie einfangen, andererseits nach tragfähigen Neuerungen suchen müssen, um die zuweilen sperrige Traditionskost neuen Zielgruppen zu öffnen – vor allem im Ausland und vor allem auf den Konsolen, für die Arcania parallel entwickelt wird. Dabei fällt der Änderungsmut der Kehler vergleichsweise zaghaft aus. Um die meinungsstarken und bestens vernetzten **Gothic**-Veteranen nicht zu vergrätzen, kommen alle Komfortänderungen von Vornherein mit Ausknipsschalter: Zwar halten auch in Gothic endlich Genrestandards wie eine Minikarte oder Schadenseinblendungen Einzug, aber die lassen sich ebenso deaktivieren wie eher aufdringliche Einsteigerhilfen, darunter Ausrufezeichen über den Köpfen von Auftraggebern oder markierte Questziele auf der Karte. Wer will, darf sogar der Grafik etwas Farbe auswringen, um eine düsterere Stimmung zu schaffen (siehe Kasten auf Seite 22). Insgesamt lassen sich acht Hilfen zu- oder abschalten. Seltsamerweise nur eine nicht, die Freunden einer störungsfreien Spielwelt sauer aufstoßen dürfte: Ansprechbare Personen und benutzbare Objekte werden aus der Nähe immer durch eine grüne Aura hervorgehoben. Dieser Lichtrahmen ließ sich bei uns nicht abstellen. Ebenfalls verbesserungswürdig: Ohne Minimap fehlte uns ein Kompass, was die Orientierung erschwert, zumal die Questgeber meist auf »die Höhle im Nordosten« und Ähnliches verweisen.

Das Charaktersystem

Die grundlegende Neuerung in **Arcania** betrifft aber die Charakterentwicklung. Spellbound öffnet das Charaktersystem und baut es in Teilen um. Das bedeutet in erster Linie, dass bisherige Begrenzungen wegfallen. In **Gothic 1** bis **3** musste sich der Held zwischen drei Fraktionen entscheiden und bestimmte damit seine Spezialisierung zum Krieger oder Magier. Dieser Fraktionszwang entfällt. In **Arcania** kann sich der Namenlose frei entwickeln. Dazu gehört die Fähigkeit, jede beliebige Rüstung zu tragen – die waren bislang Angehörigen von Fraktionen vorbehalten. Zwar gibt es nach wie vor Parteien auf Argaan, sogar mehr als bisher, mindestens fünf. Für die kann der Namenlose aber jederzeit Aufträge erfüllen, ohne sich fest an eine binden zu müssen. Das bedeutet mehr Flexibilität und Freiheit, dafür möglicherweise auch mehr Beliebigkeit. Das hängt allerdings auch davon ab, wie Spellbound die Fraktionen und ihre Beziehungen zueinander gestaltet. Auch die Charakterwerte ändern sich, zumin-



Im Gespräch mit einem alten Bekannten, dem Krieger **Gorn**. Die Dialogboxen am unteren Bildrand sind noch nicht finalisiert.

Wer will, kann Arcania auch mit dem Xbox-Gamepad spielen. Dann wechselt das Interface auf die Konsolenvariante.

Meister der Feuermagie können ihren Feuerball aufladen, um damit einen verheerenden **Flächenbrand** zu entfachen.

dest zum Teil. In **Gothic 3** gab es zehn Grundattribute: Lebensenergie, Mana und Ausdauer – die bleiben identisch. Stärke, Jagdgeschick und Altes Wissen – die heißen nun Nahkampfkraft, Fernkampfkraft und Zauberkraft, bewirken aber dasselbe. Auch der Rüstungswert bleibt erhalten. Die Sekundärfähigkeiten Alchemie, Schmieden und Diebeskunst hat Spellbound dafür entsorgt. An ihre Stelle treten drei recht banale Grundwerte: die Regenerationsraten für Lebensenergie, Ausdauer und Mana. Je höher die Stufe, desto schneller füllen sich die Pegel wieder auf.

Der Talentbaum

Ihre Fertigkeiten verbessern Sie in **Arcania** nicht mehr über Lernpunkte. Das System ist Geschichte, Lehrer gibt es nicht mehr. Stattdessen erhalten Sie bei Levelaufstiegen Talentpunkte, die Sie sofort in einen Talentbaum investieren dürfen. Nur über den erhöhen Sie Ihre Grundwerte. Zauberkraft oder Mana lassen sich zum Beispiel nicht direkt aufwerten, sondern steigen automatisch, wenn Sie im Talentbaum Punkte in magische Fertigkeiten investieren. Der besteht derzeit aus acht Ästen: Kraft (für den Nahkampf), Disziplin (für neue Angriffe), Technik (für das Schlagtempo), Jäger (für den Fernkampf), Schurke (für Diebesfähigkeiten) sowie die drei Magieschulen Innos, Adanos und Beliar, den drei Hauptgöttern Myrtanas gewidmet. Mit Ihren Talentpunkten füllen Sie sozusagen im Trippelschritt diese Leisten auf, was hauptsächlich die zugehörigen Grundwerte verbessert. Wenn Sie Schlüsselpunkte im Talentbaum erreichen, lernen Sie aber auch neue Fertigkeiten. Nahkämpfer schalten zusätzliche Schlagarten frei, etwa einen Schildhieb, der Gegner betäubt. Technisch versierte Recken dürfen längere Attackeketten ausführen. Fortgebildete Fernkämpfer erlernen einen Zoom, was kritische Kopftreffer erleichtert. Schurken eignen sich die Schleichfähigkeit an. Magier verbessern Ihre Zauber. Insgesamt haben wir 25 Talente gezählt – wesentlich weniger als in **Gothic 3**, da waren es 70. Der Talentbaum sei aber noch nicht finalisiert, ließ uns Jowood wissen.

Die Ausrüstung

Nun fragen sich **Gothic**-Veteranen: Was ist mit den Sekundärfertigkeiten passiert? Sind Alchemie, Schmieden, Diebstahl verschwunden? Nein, es gibt sie noch. Allerdings hängen sie nicht mehr von Grundwerten ab. Wer etwa ein Schwert herstellen will, braucht nur das passende Rezept, die richtigen Rohstoffe und natürlich eine Schmiede. Wie gewohnt sprießen überall in der Welt sammelbare Pflanzen, aus denen sich Tränke brauen lassen. Auch Kochrezepte sollen im Spiel sein. Ausprobieren konnten wir all das aber nicht. Generell scheinen die Sekundärfertigkeiten an Bedeutung verloren zu haben. Zwar gibt es wieder Erzadern, die aber offenbar ohne besondere Vorkenntnisse abgebaut werden können. Taschendiebstahl hat Spellbound gestrichen. Um Schlösser zu knacken, gibt es nun ein neues, kurzweiliges Minispiel: Sie müssen im rechten Moment klicken, um rotierende Schlüssellöcher an der richtigen Stelle zu fixieren. Das geht gut von der Hand. Die generelle Ausrüstung hat Spellbound ordentlich bestückt, wir haben allein 60 verschiedene Waffen gezählt, vom Knüppel bis zum Flammenschwert. Schlagwaffen unterteilen sich in Einhänder und Zweihänder, Fernkampfwaffen in Bögen und Armbrüste. Unklar bleibt, ob und wie sich verschiedene Schlagwaffen wie Schwerter, Äxte und Co unterscheiden. Fernkämpfer bekommen dafür mehr taktischen Spielraum, denn **Arcania** führt unterschiedliche Pfeilarten ein, darunter Feuerpfeile, magische Pfeile oder vergiftete Moorwespenpfeile. Rüstungen unterteilen sich in Gewänder und Helme.

Das Kampfsystem

Wer auf Feshyr und Argaan auf Gegner stößt, haut denen auf ganz ähnliche Weise den Knüppel über die Rübe wie in den bisherigen **Gothic**-Teilen oder in **Risen**. Das Kampfsystem ist actionbasiert, Sie hauen mit Linksklicks zu und blocken mit rechts. Dazu kommen Ausweichrollen, denn besonders harte Schläge mancher Gegner durchbrechen Ihre Abwehr. Wer im rechten Moment klickt, kann seine Hiebe außerdem zu Kombo-Ketten aneinanderreihen, die mit jedem Schlag mehr Schaden anrichten. Durch Talentaufstiege kommen weitere Angriffsarten hinzu, unter anderem lernen Sie, durch einen langen Knopfdruck besonders stark auszuholen. Weil jeder Schlag und jeder Block an der Ausdauer nagt, leert simples Dauerklicken im Nu Ihr Energiekonto, was Sie für Gegner zu leichter Beute macht. Stattdessen soll **Arcania** taktische Kämpfe auffahren, in denen Sie den Gegner beobachten, seine Angriffe parieren und im rechten Moment selbst zuschlagen. Mit der Betonung auf »soll«, denn in unserer Version funktionierte das noch nicht. Unsere Probegefechte waren noch sichtlich unausgereift: die Bedienung mitunter hakelig, was zu ungewollten Ausweichsprüngen führte, der Schlagabtausch wenig elegant, und die Gegner wehrten sich nicht effektiv genug. Das sind allerdings Kritikpunkte, die sich noch ausbalancieren lassen sollten.

Die Magie

Wenn der Namenlose auf Argaan Magie einsetzen will, hat er die Wahl zwischen drei Varianten. Die mächtigsten Sprüche stammen aus den drei Talentbaum-Schulen um Innos, Adanos und Beliar. Jowood zeigt bislang nur Innos, die Magie des Feuers. Das ist im Wesentlichen ein einziger Spruch – nämlich der Feuerball. Der wird in den weiteren vier Talentstufen lediglich zu einer im-

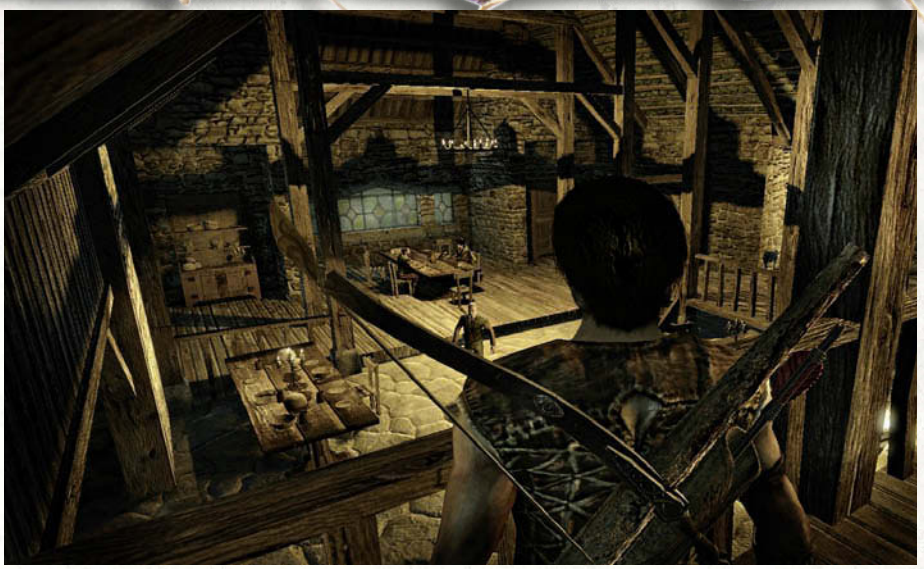
Der Held in der Robe eines **Wassermagiers**, mit passendem Zauber in der Hand.

Die Hauptneuerungen – und was wir davon halten

	Christian meint:	Michael meint:	Daniel meint:
Neuer Held, neues Land			
Aus dem namenlosen Held wird ein neuer, anders aussehender namenloser Held. Schauplatz ist statt Myrtana das Inselreich Argaan. Eine nicht ganz so offene Welt.	»Okay, jetzt heißt alles anders, ist aber im Kern genau das Gleiche wie immer. Dass man in einem neuen Spiel neue Landschaften erkundet, versteht sich von selbst.«	»Neue Welt erforschen: super. Aber so offen wie möglich, bitte! Neuer namenloser Held: Mir egal, Hauptsache, der Knabe hat Charakter und kernige Sprüche drauf. «	»Find ich gut, denn so war es in der Gothic-Serie schon immer. Wenn ich vordefinierte Helden und Laufwege haben will, spiele ich Dragon Age.«
Kein Fraktionszwang mehr			
Der Namenlose muss sich keiner Fraktion mehr anschließen, sondern kann nach Belieben Aufgaben für jede Partei erledigen.	»Oha, Spellbound entfernt mal eben ein Kernelement der Gothic-Reihe. Klingt nach mehr Freiheit, aber Gothic steht für Entscheidungen und Konsequenzen!«	»Das finde ich schade. Eine der Stärken der Gothic-Reihe war immer die emotionale Bindung, das Zugehörigkeitsgefühl des Spielers zu seiner Fraktion. Da droht die Beliebigkeit, Vorsicht!«	»Bin ich skeptisch. Mir hat es gefallen, lange darüber nachzudenken, welcher Fraktion ich mich anschließe und welche Konsequenzen das für mich haben könnte.«
Freie Charakterentwicklung			
Die Fertigkeiten des Namenlosen sind nicht mehr an eine Fraktion gebunden, sondern frei wählbar. Er kann jede beliebige Rüstung tragen.	»Die Klassen waren in Gothic ja seit jeher eher Makulatur. Mehr Eigenverantwortung bei der Spezialisierung finde ich nicht schlimm.«	»Ebenfalls schade. Gerade in der Beschränkung als Konsequenz einer Entscheidung liegt doch der Reiz, diese gründlich zu durchdenken. Wiederum droht Beliebigkeit.«	»Nur zu. Schließlich gehört es zu einem guten Rollenspiel, wenn es mir alle Freiheiten lässt, meinen Helden zu entwickeln und zu spezialisieren.«
Keine Lehrer mehr			
Der Namenlose muss nicht mehr zu Lehrern zurückkehren, um Fertigkeiten zu verbessern. Er kann seine Talentpunkte direkt einsetzen.	»Schlechte Entscheidung. Das Lehrer-System mag veraltet aussehen, aber es führt zum spannenden Aufsparen von Punkten und beeinflusst Reiseentscheidungen.«	»Juchu! Ich habe es immer gehasst, nach dem Aufstieg ewig durch die Gegend pilgern zu müssen. Die Lehrer sind vom Atmosphäre-Element zum Nervfaktor geworden.«	»Gott sei Dank! Mitten in der Pampa zu stehen und nichts mit dem eben erreichten Levelaufstieg anfangen zu können, hat mich in Gothic schon immer genervt.«
Vereinfachte Sekundärfertigkeiten			
Alchemie, Schmieden und Diebeskunst gibt es noch, aber sie sind keine steigerbaren Talente mehr. Taschendiebstahl wurde gestrichen.	»Taschendiebstahl habe ich eh nie benutzt, weg damit. Aber dass die Sekundärtalente an Stellenwert verlieren, kostet Gothic-Atmosphäre!«	»Atmosphäre-Rollenspiele wie Gothic leben immer auch von der Illusion, der Glaubwürdigkeit der Welt. Hier haben die Zweit-Talente einen guten Teil beigetragen, schade.«	»Ein ausgedünntes Talent-System? Gefährlich, immerhin schmälert das die Möglichkeiten (und damit auch den Spaß), seinen eigenen Helden zu individualisieren.«
Taktischeres Kampfsystem			
Schläge lassen sich zu Kombo-Ketten aneinanderreihen. Zauber und Hiebe lassen sich aufladen. Jede Kampfaktion verbraucht Ausdauer.	»Kombos haben in The Witcher schon gut funktioniert. Klingt für mich sinnvoll. Und hey: Alles ist besser als das Kampfsystem aus Gothic 3!«	»Gute Nachricht. Ich erinnere mich an das fiese Gefühl der Hilflosigkeit, wenn ich wegen einer Steuerungsmacke in Gothic 3 einen eigentlich einfachen Kampf verloren hatte.«	»Meine Maushand wird's den Entwicklern danken. Das stupide Draufloshauen früherer Gothic-Spiele ist definitiv nicht mehr zeitgemäß.«
Zuschaltbare Komfortfunktionen			
Minimap, Questmarkierungen, Schadenswerte im Kampf, Autozielen für Bogenschützen – alles drin, aber flexibel an- und abschaltbar.	»Stört mich überhaupt nicht, im Gegenteil, das sind überfällige Modernisierungen. Gothic ist nicht Gothic, weil es unbequem war.«	»So wird's was! Komfort für Weicheier, Wenig-Zeit-haber -aber- Vielspieler wie mich und die pure Lehre für die Hardcore-Fans der ersten Stunde. Überfällige Modernisierung. «	»Klasse! Serienveteranen und Rollenspiel-Fetischisten müssen die Hilfen ja nicht nutzen. Einsteiger hingegen finden leichter ins Spiel – das kann nie schaden.«

Die Musik für Arcania stammt vom Studio Dynamedion, das u. a. auch die Soundtracks für Anno 1404 und Drakensang erstellte.

mer stärkeren Variante und richtet schließlich im »Inferno«-Modus verheerenden Flächenschaden an. Man darf davon ausgehen, dass es bei Adanos und Beliar ähnlich ist. Welche Zauber in den beiden Schulen warten, will Jowood zwar offiziell noch nicht verraten. Wir lehnen uns aber sicher nicht zu weit aus dem Fenster, wenn wir vermuten, dass der Wassergott Adanos wohl Eismagie verleiht, zumal ein entsprechender Zauber schon auf der E3 2009 zu sehen war. Da bisher noch jede **Gothic**-Episode die Fähigkeit enthielt, Skelette zu beschwören, dürfte das wohl die Macht sein, die der dunkle Beliar verleiht. Wer nicht in Magietalente investieren möchte, greift alternativ zu Schriftrollen oder Runensteinen. Während die Rollen nach Gebrauch zerfallen, müssen sich die Runen eine Zeit lang aufladen. Sie verleihen vor allem nützliche Zusatzfähigkeiten, etwa doppelte Laufgeschwindigkeit im magischen Sprint, der am Mana zehrt. Eines ist aber definitiv nicht im Spiel: Die Fähigkeit, das Wetter zu beeinflussen. Mit diesem Spielelement hatten Spellbound und Jowood zu Beginn der **Arcania**-Entwicklung geworben; magisch versierte Helden sollten sich die Nacht herbeidrehen oder Nebel aufsteigen lassen, um unbemerkt an Gegnern vorbeizuschleichen, sie sollten Wachen mit Regenschauern in Häuser treiben. Nichts davon ist mehr vorgesehen. Womöglich auch deshalb, weil Spellbound die damit verbundenen Herausforderungen an die künstliche Intelligenz der Feinde zu hoch waren.



Das Innere des Gasthofs **Zur gespaltenen Jungfrau**: gemütlich eingerichtet und schummrig. Häuser sind ohne Ladezeit betretbar.

Wir hatten bislang nicht den Eindruck, dass die Einwohner Argaans besonders helle sind. Und wir zweifeln daran, dass man im Spiel jemals allzu heimlich vorgehen muss, trotz erlernbarer Schleichfertigkeit.

Die Technik

Wie sieht das Spiel aus? Gut, wenn auch nicht hochglanzmodern. **Gothic 4** basiert ausschließlich auf DirectX 9, was nicht den aktuellen technischen Möglichkeiten entspricht, dafür aber sicherstellt, dass **Arcania** überall problemlos läuft. Die serientypische Fernsicht beeindruckt auch in Spellbounds Grafik-Engine, und natürlich gelangen Sie ohne Ladepause in jeden Winkel Argaans und in jedes Gebäude. Optische Glanzlichter sind die wirklich hübsche Regensimulation mit Pfützen und fließenden Rinnsalen sowie die Tageszeitensimulation, dank der nicht nur die Schatten realistisch wandern, sondern Sonnenuntergänge die ganze Landschaft in einen Rotton tauchen. Aus der Nähe wirken einige Texturen aber verwaschen, vor allem wenn die Kamera in den Dialogen dicht an Personen heranfährt.

Und wie läuft's?

Fast noch wichtiger aber ist die Frage: In welchem Zustand ist das Spiel? Droht ein neues Bug-Debakel wie beim Vorgänger und dessen Addon? Wir haben eine Alpha-Version gespielt, was in der Regel bedeutet, dass der Spielinhalt vollständig ist und in den kommenden Monaten nur noch poliert wird. Dafür spricht auch, dass **Arcania** im 3. Quartal 2010 erscheinen soll – drei bis vier Monate Feinschliff und Bugfixing sind für ein Projekt dieser Größenordnung Standard. Das noch ungeeichte Kampfsystem sollte sich in dieser Zeit einrenken, die Talentbäume ausbalancieren lassen. Skeptischer stimmt uns die Frage, ob Spellbound die Welt überzeugend mit Leben füllen kann. Bugs gab es in unserer Alpha-Version noch en masse – verschwindende Personen, nicht lippensynchrone Gespräche, Darstellungsfehler, Leistungseinbrüche –, allerdings nichts, was den Spielfortschritt unmöglich gemacht hätte. Auch die gesamte Benutzeroberfläche befand sich noch im Rohzustand. Andererseits hatten wir während unseres mehrstündigen Probespiels keinen einzigen Absturz, **Arcania** lief stabil und überwiegend flüssig. Das ist weit mehr, als man im gleichen Stadium von **Gothic 3** sagen konnte. Insofern scheint es zumindest realistisch, dass Jowood und Spellbound im Herbst ein weitgehend fehlerfreies Arcania abliefern werden. Ob es auch ein gutes **Gothic** wird, muss sich noch herausstellen. CS

Schlösser knacken: Die rotierenden Schlüssellöcher müssen ausgerichtet werden.

Arcania: Gothic 4

▸ **Angespielt** ▸ Genre **Rollenspiel** ▸ Termin **3. Quartal 2010**
▸ Hersteller **Spellbound / Jowood** ▸ Status **zu 90% fertig**

Christian Schmidt: Spellbound fängt die Stimmung der Serie sauber ein, baut eine detailreiche Welt, und uns droht wahrscheinlich kein Bug-Debakel. Das sind gute Nachrichten. Noch bleibt aber offen, wie motivierend der Spielfluss sein wird, wie groß die Abwechslung, wie stark der Entdeckungsdrang. Denn das sind die Kernelemente, die Gothic ausgezeichnet haben. Ich habe die leise Befürchtung, dass sich Spellbound mit der Größe der Spielwelt überhoben hat. Dafür sprechen die Kürzungen und die minimalistische Inszenierung. Ein Genre-Meilenstein steht uns hier nicht bevor. Aber wohl durchaus ein solides Gothic – und das ist ja das Wichtigste.

christian@gamestar.de

Arcania wird wie Risen freispielbare Erfolge enthalten. Damit können Sie Extras freischalten, etwa Konzeptzeichnungen.