



Arcania Gothic 4

Ein waschechtes Gothic? Nein, das ist Arcania wirklich nicht.

Soweit die schlechte Nachricht. Nun die gute: Es macht trotzdem Spaß. Von Petra Schmitz

⊕ Stärken

- + nachvollziehbare Heldenmotivation
- + keine langen Laufwege
- + optionale Hilfsanzeigen

⊖ Schwächen

- weniger Freiheit
- Held kann nicht schlafen
- kein Tagesablauf für NPCs

Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Jowood** Entwickler: **Spellbound (Helldorado, GS 07/07: 82 Punkte)**
Sprache: **Deutsch, Englisch** Termin: **12.10.2010** Status: **zu 90% fertig**

GameStar.de: Quicklink: 5130 Auf DVD: Top-Spiel-Videos

W

as haben Sie eigentlich bei **Gothic 3** am meisten vermisst? Eine gezeichnete Handlung vielleicht? Eine echtes Motiv, um

den Helden von Stadt zu Stadt, von Landstrich zu Landstrich, von Monsterhorde zu Monsterhorde zu scheuchen? Potzblitz, dann ging's Ihnen ja wie uns. Und nun aufgepasst und Trommelwirbel! In **Arcania: Gothic 4** gibt's eine gezeichnete Handlung und ein nachvollziehbares Motiv für den neuen Namenlosen. Das sympathische Kerlchen hat einen handfesten Grund, sich über die Insel Argaan zu kämpfen.

Arcania ist nicht nur in Sachen Story wesentlich zielgerichteter als die ersten drei **Gothic**-Spiele, es macht auch sonst eine ganze Menge anders. Das fängt schon damit an, dass der Held überraschenderweise nicht schlafen kann. Legen Sie den Mann in ein Bett oder auf eine Strohmattze, erscheint kein Regler, der Sie die Länge des Nickerchens bestimmen lässt. Der Mann bleibt einfach wach. Das bedeutet, dass Sie auch in Dunkelheit losziehen müssen, um Abenteuer zu bestehen. Weil die Menschen in **Arcania** aber keinen geregelten Tagesablauf mit Arbeit und Nachtruhe kennen und zu jeder Zeit an den ihnen zugewiesenen Plätzen zu finden sind, tut

das zumindest der Stimmung nicht gut, der Spielfluss kommt aber nicht ins Stocken.

Der Spielfluss! Ebenfalls ein Unterschied zwischen **Arcania** und den früheren **Gothics**. Und zwar zugunsten von **Arcania**. Wir hatten bei unseren bisher gut zehn Stunden auf Argaan (und der kleineren vorgelagerten Insel Feshyr) nicht einen einzigen Durchhänger. Nicht ein Mal standen wir planlos in der Pampa. Nicht ein Mal dachten wir »Böh, jetzt wieder x Stunden nach Z latschen!«, weil uns der entsprechende Portalstein fehlte. Die Quests in **Arcania** liegen keine gefühlten Weltreisen vom Auftraggeber entfernt. Stets bleiben



Teleportplatten verkürzen die Wege in Arcania.



Nicht nur, dass Frauen auftauchen. Manche sind sogar wichtig, wie diese Zauberin.

die Gebiete überschaubar, sie sind vergleichsweise klein geraten. So will beispielsweise der Schmied von Stewark sein zuvor geklautes Skizzenbuch wiederhaben. Zirka drei Minuten Fußweg entfernt haust der Ork, der das gute Stück stibitzt hat. Nach einigen Verhandlungen (inklusive der Lüftung eines ekeligen Details mit entsprechendem Geruch) und ein bisschen Kloppe für den renitenten Dieb haben Sie das Buch in der Hand. Und praktisch: Gleich den Berg hinauf ist auch schon der nächste wichtige Ort für die Hauptquest in Stewark. Wem die Strecken trotzdem noch zu lang sind, der kann Teleportplatten benutzen. Drauf gestellt und schon geht's ab zur nächsten Teleportplatte. Doch Obacht, es sind immer nur zwei Platten miteinander verbunden. Zudem wollen die magischen Schnellreise-

Einrichtungen auch erst einzeln aktiviert werden, bevor der Held sie nutzen kann. Ein wildes und grenzenloses Rumteleportieren durch die Welt dürfen Sie also nicht erwarten.

Zusätzliche und optionale Orientierungshilfen machen das Leben in **Arcania** noch angenehmer: Kreissymbole auf der Minimap zeigen, wo es hingehet, Ausrufezeichen über den NPCs verraten, wer einen Auftrag hat. Aber selbst Puristen, die alle Hilfen abschalten, werden sich kaum verlaufen. Dafür sind die Gebiete wie gesagt zu klein.

Ein Herausstellungsmerkmal der **Gothic**-Serie war bisher, dass Sie theoretisch gleich von Anfang an überall hin latschen konnten.

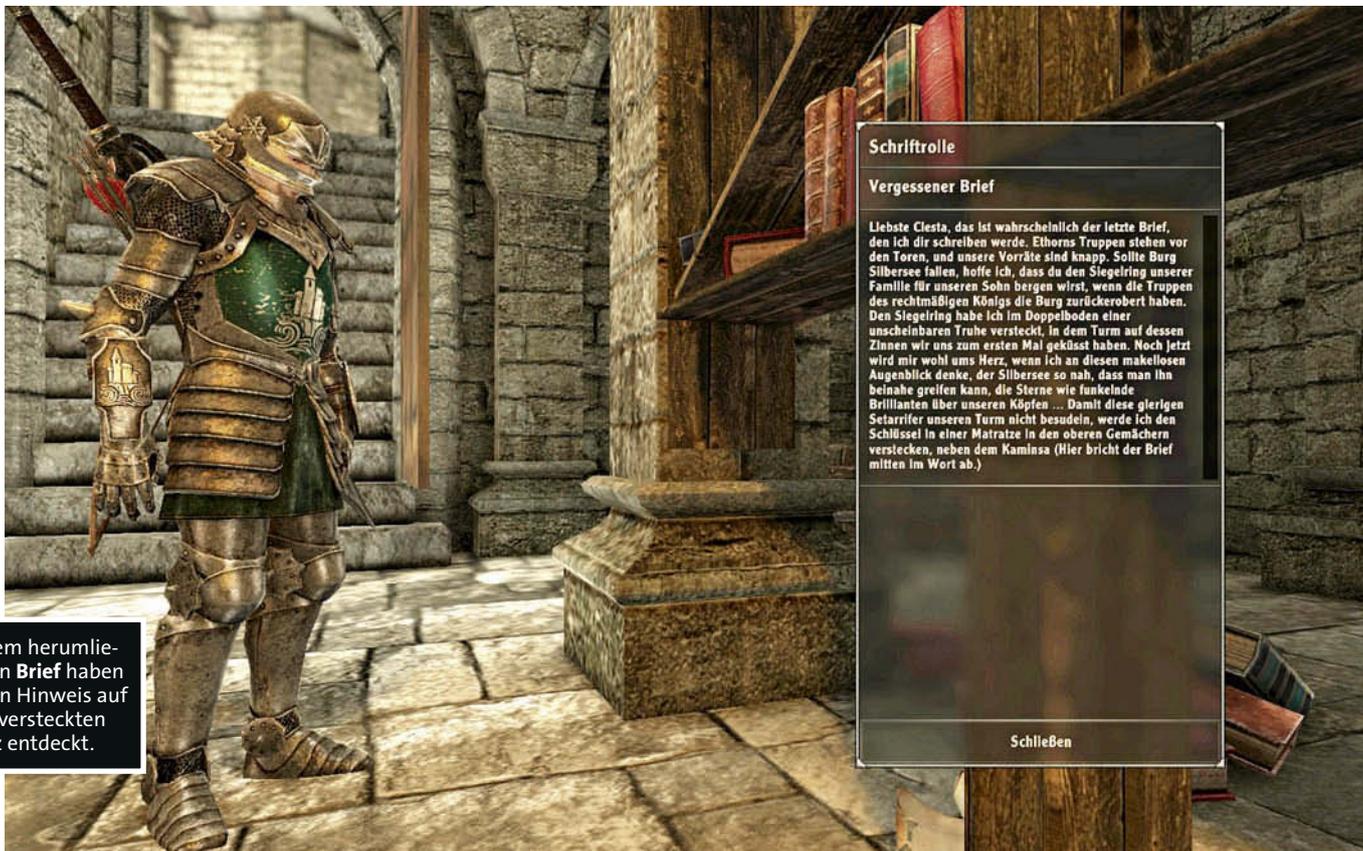
Lediglich die Stärke der Gegner fungierte als natürliche Grenze für Ihren eventuell noch zu schwachen Helden. **Arcania** hinge-

Das Schienenprinzip wird vielen Fans der Serie nicht gefallen.

gen arbeitet anders. Erst wenn Sie die Hauptquest in einem Areal abgeschlossen haben, geht's in den nächsten Abschnitt, indem man Ihnen beispielsweise als Belohnung ein zuvor fest verschlossenes Tor öffnet oder Ihnen einen Zauber anvertraut, mit dem Sie ein ganzes, den Weg blockierendes Felsmassiv anheben können. Der Weg zurück steht indes immer offen (nur auf die Startinsel Feshyr kommen Sie nicht mehr),



Im Sumpf warten die optisch beeindruckenden, aber nicht sonderlich gefährlichen **Sumpfhaie** auf den Helden und seinen Kriegshammer.



In einem herumliegenden Brief haben wir den Hinweis auf einen versteckten Schatz entdeckt.

Schriftrolle
Vergessener Brief
 Liebste Cesta, das ist wahrscheinlich der letzte Brief, den ich dir schreiben werde. Ethorns Truppen stehen vor den Toren, und unsere Vorräte sind knapp. Sollte Burg Silbersee fallen, hoffe ich, dass du den Siegelring unserer Familie für unseren Sohn bergen wirst, wenn die Truppen des rechtmäßigen Königs die Burg zurückerobert haben. Den Siegelring habe ich im Doppelboden einer unscheinbaren Truhe versteckt. In dem Turm auf dessen Zinnen wir uns zum ersten Mal geküsst haben. Noch jetzt wird mir wohl ums Herz, wenn ich an diesen makellosen Augenblick denke, der Silbersee so nah, dass man ihn beinahe greifen kann, die Sterne wie funkelnde Brillanten über unseren Köpfen ... Damit diese glirigen Setariffer unseren Turm nicht besudeln, werde ich den Schlüssel in einer Matratze in den oberen Gemächern verstecken, neben dem Kamin (Hier bricht der Brief mitten im Wort ab.)
 Schließen

um zum Beispiel in bereits besuchten Abschnitten noch Quests abzuschließen.

Dieses ungewohnt starre Schienenprinzip wird vielen Fans der Serie sicherlich nicht gefallen, wir haben es jedoch als ziemlich angenehm empfunden, weil sich so recht flott das Gefühl einstellt, wirklich etwas erreicht zu haben – und sei es zunächst mal nur deswegen, weil man sich ein Stück weiter über die Karte bewegt hat. Ob das jedoch über die gesamte Spieldauer trägt, werden wir erst beim Test im Oktober sagen können. Wackeren Pfadfindern sowie anderen Genuss- und Langsamspielern jedenfalls werden die Entdeckerfreuden und der Thrill des vorsichtigen »Ausprobierens« einer neuen Region (und deren Bewohner) fehlen. Immerhin bedeutet der

Open World-Aspekt für viele Rollenspieler den Wesenskern der **Gothic**-Serie.

Zeter und Mordio – das mag Ihnen durch den Kopf gehen, wenn Sie an die Kloppereien im noch ungepatchten **Gothic 3** denken. Wie häufig der Namenlose allein wegen der saublöden und fehlerbehafteten Mechanik ins Gras gebissen hat! Das Kampfsystem in **Arcania** hingegen funktioniert jetzt schon ausgesprochen gut. Mächtige Kombo-Angriffe mit Schlagwaffen, sicheres Zielen mit Pfeil und Bogen oder Armbrust und blitzschnelles Ausweichen lassen den neuen Namenlosen in 20 von 20 Fällen als Sieger aus den Kämpfen gehen – es sei denn, der Gegner ist übermächtig, an der Technik jedenfalls scheitert jedenfalls niemand. Selbst ganze Wildschweinhorde oder hal-

be Goblinstämme (inklusive Zauberer, die aus der Entfernung Feuerbälle schleudern) sind keine ernstzunehmenden Probleme, wenn man den Dreh einmal raus hat. Und sogar der Ork-Boss vom Silberseetal mit-samt seiner zwei Kumpane landete flugs auf dem kalten Steinboden, nachdem wir ihn am Ende einer spannenden Quest um den entführten Herrscher der örtlichen Burg mutig herausgefordert hatten. Allerdings haben wir bisher auch nur den normalen der insgesamt vier Schwierigkeitsgrade antesten können und hoffen, dass es auf »mächtig schwierig« oder so dann tatsächlich auch härtere Herausforderungen gibt. Trotzdem: Wer lieber eine nachvollziehbare Handlung in einer hübschen, wenn auch recht linear aufgebauten Welt erlebt, statt sich über ein unzulängliches Kampfsystem aufzuzeren, ist mit **Arcania** gut beraten. Nur ein echtes **Gothic**, das viel Eigeninitiative fürs Erleben voraussetzt, das sollten Sie nicht erwarten. PET



Alte Bekannte wie die aufdringlichen Lurker treffen Sie in Arcania an fast jeder Ecke.

Ein Erlebnisspiel
 Petra Schmitz
 Redakteurin
 petra@gamestar.de

Die zehn Stunden mit Arcania habe ich als angenehm rund empfunden. Geärgert habe ich mich zu keiner Sekunde, auch oder gerade weil der Titel so weit von den ersten Teilen der Serie weg ist. Arcania ist kein Arbeits-, sondern ein Erlebnisspiel: Spielfluss, Belohnungssystem, das alles stimmt für mich. Ob's für die Hardcore-Fans der Serie taugt, wage ich allerdings zu bezweifeln.

Potenzial: Sehr gut