

Viele Fans kritisieren das **jugenhafte Aussehen** des Helden.

Arcania Gothic 4

Arcania heißt Gothic 4, bricht aber mit den Tugenden der Vorgänger. Das ist nicht schlimm. Dass Arcania auch mit den klassischen Tugenden des Rollenspiel-Genres bricht, hingegen schon. Von Michael Graf

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Jowood** Entwickler: **Spellbound (Helldorado, GS 07/07: 82 Punkte)**
Termin: **12.10.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7014

Auf DVD: Test-Video

Schon in den ersten fünf Minuten gibt Ihnen **Arcania: Gothic 4** einen Vorgeschmack auf all das, was es später falsch machen wird. Im Mini-Tutorial hacken Sie sich durch Horden von Skelettkriegern. Ohne Herausforderung, ohne erkennbaren Grund, eine Pflichtübung voll Stumpfsinn. Klar, danach wird das Rollenspiel besser, es entwickelt Spielfluss, es funktioniert. Aber begeistern, fesseln, packen, das kann **Arcania** nicht. Dabei hätte diesmal alles gut werden können, nein, müssen. Nach dem überambitionierten **Gothic 3** hatten sich der Entwickler Piranha Bytes und der Publisher Jowood zer-

stritten. Jowood behielt die Serienrechte und heuerte mit dem Kehler Studio Spellbound (**Helldorado**) ein erfahrenes Team an, das den Namen **Gothic** wieder reinwaschen sollte. Das war vor drei Jahren.

In der Zwischenzeit hat Piranha Bytes selbst ein Neuwerk vorgelegt: **Risen** gilt als das bessere **Gothic**, weil es den Charme der Serie erbt und sich zugleich nahezu fehlerfrei spielt. Letzteres liegt vor allem daran, dass **Risen** nach dem Übermaß von **Gothic 3** wieder auf das überschaubare Niveau des zweiten Teils schrumpft. Arcania, das offizielle

Gothic 4, entpuppt sich nun als Paradoxon. Denn es bricht mit vielen **Gothic**-Traditionen, krankt aber just am wichtigsten Pferdefuß seines Vorgängers: Auch **Arcania** wirkt zu groß. Man merkt dem Spiel an, dass es nicht fertig ist, auch wenn diesmal keine Fehlerflut den Abenteuerspaß trübt. Sondern spielerische Monotonie.

+ Stärken

- + schöne Landschaften
- + flotte Actionkämpfe

- Schwächen

- lahme Handlung
- eintönige Quests
- dünnes Charaktersystem
- wenig zu entdecken



Die **Dialoge** sind oft witzig. Hier versucht der Held, das Motto des finsternen Gottes Beliar zu erraten.

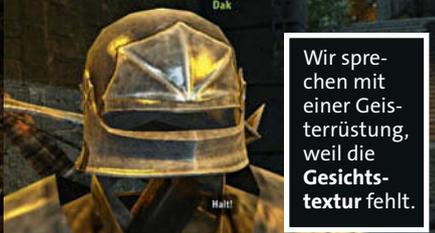
Im Dschungel von Argaan liefern Sie sich einen packenden Kampf mit einem Troll. Schade nur, dass der King-Kong-Klon der einzige seiner Art im ganzen Spiel ist.



Um es nochmals zu betonen: **Arcania!** Ist! Kein! **Gothic!** Zumindest kein echtes. Denn wo die Vorgänger spielerische Freiheit hochhielten, verläuft **Arcania** in viel engeren Bahnen. Mit Ihrem Helden erkunden Sie zunächst das kleine Start-Eiland Feshyr und danach die große Hauptinsel Argaan. Dort hangeln Sie sich linear von einem abgeschlossenen Gebiet zum nächsten. Erst wenn alle Hauptaufgaben gelöst sind, öffnet sich das Tor zum jeweils nächsten Areal. Der **Gothic**-typische Entdeckerdrang spielt in **Arcania** also eine untergeordnete Rolle. Das wäre kein Problem, wenn die Entwickler die Spielwelt-Abschnitte sinnvoll gefüllt hätten. Doch in jedem Gebiet müssen riesige Flächen ohne besondere Schauplätze auskommen. Es gibt wenig zu entdecken

Fast fehlerfrei

Eine erfreuliche Nachricht ist, dass **Arcania** unter weit weniger Bugs leidet als **Gothic 3**. Abgesehen von KI-Aussetzern stießen wir nur auf wenige Grafikfehler, darunter unsichtbare Felsen, fehlende Gesichtstexturen und Clipping-Probleme. Ein Kuriosum gab's allerdings auch: Nach einem Kampf folgte uns plötzlich ein unverwundbares Häschen bis zum nächsten Gebietswechsel.



Wir sprechen mit einer Geisterrüstung, weil die **Gesichtstextur** fehlt.

auf Argaan. Schade drum, denn die Landschaften an sich sind schön und abwechslungsreich. So erklimmen Sie Feldterrassen im Umland der wuchtigen Küstenburg Stevark, steigen zu einem Kloster auf einem Vulkanfelsen empor und durchwaten den Sumpf um die Baumstadt Toosho. Es gibt sogar einen verschneiten Abschnitt, der aber nur rund fünf Minuten dauert.

Bei Ihrer Abenteuertour stoßen Sie oft auf unnatürliche Grenzen. So können Sie manche Felsen und Mauern nicht überspringen, obwohl sie eigentlich niedrig genug wären. Selbst auf Straßen verhaken Sie sich manchmal an Bodenwellen. Das nervt und kostet Atmosphäre. Dafür belebt Spellbound die **Arcania**-Welt mit Tageszeiten-Wechseln, die sich aber nicht spielerisch auswirken. Die Argaaner folgen keinem Tagesablauf, ein Zimmermann hämmert auch nachts auf seine Planken. Außerdem können Sie nicht schlafen, um Zeit vergehen zu lassen. Wer im Menü die »Rollenspiel-Aktivitäten« einschaltet, darf sich zwar in Betten legen, doch dabei läuft die Tageszeit im Normaltempo weiter. Im Vergleich mit den lebendigen Spielwelten von **Risen** und **Gothic** ist das ein Unterschied wie, nun ja, Tag und Nacht.

Ein wichtiger Atmosphäre-Faktor ist die Handlung, die noch nie zu den Stärken der **Gothics** zählte. Denn die zehrten mehr von ihrer lebendigen Welt als von dramaturgischem Tiefgang. Umso löblicher ist, dass sich **Arcania** anfangs bemüht, dem – abermals namenlosen – Helden ein nachvollziehbares Motiv zu verleihen. Nach einem Schicksalsschlag möchte sich der Recke am kriegerischen König Rhobar III. rächen, übrigens dem Helden aus den Vorgängern.

Online-Aktivierung

Vor dem ersten Spielstart müssen Sie **Arcania** im Internet freischalten, danach läuft das Spiel auch offline. Allerdings funktioniert das Abenteuer pro Version nur auf bis zu drei Rechnern gleichzeitig. Wer **Gothic 4** auf einem vierten Computer installieren möchte, muss es auf einem der drei anderen deaktivieren. Ein entsprechendes Tool liegt bei.

Diese Rache Geschichte verliert aber sofort nach dem Sprung auf die Hauptinsel jeden Dampf, artet zur langatmigen Schnitzeljagd aus und zerfasert später zu einem abstrakten Dämonenkonflikt. Am ehesten motiviert da noch die Frage, wie der einst gutmütige Rhobar zum Despoten mutieren konnte. Doch auch das ist nach rund 17 von 20 Spielstunden geklärt, danach muss der Held die Story nur noch abwickeln – da schrumpft die Spannung auf Gnomengröße. Als besonders konfus entpuppt sich die Endsequenz, in der plötzlich Charaktere auftreten, die zuvor nur Randrollen gespielt haben. Eine Erklärung dafür bleibt **Arcania** ebenso schuldig wie einen richtigen Schlusspunkt; das Ende ist offen.

Doch wie gesagt, die Handlung war noch nie ein **Gothic**-Glanzlicht. Allerdings noch die Piranha-Bytes-Abenteuer stets schöne Quests. **Arcania** scheitert in dieser Disziplin so grandios wie schon lange kein großes Rollenspiel mehr. Denn alle Aufträge basieren auf den Schemen »Erledige irgendwen« oder »Bring mir irgendwas«. Eskort-Missionen, Gesprächsaufgaben, Rätsel,



Ein Dämon und ein Feurgolem demonstrieren die ansehnlichen Lichteffekte.

kurzum: Abwechslung fehlt in **Arcania** komplett. Und zwar nicht nur im Hauptstrang, sondern auch in den Nebenquests, die noch dazu dünn gesät sind: Pro Gebiet bekommen Sie höchstens vier oder fünf. Im letzten Spieldrittel gibt's sogar fast gar keine optionalen Aufgaben mehr. Stattdessen hacken Sie sich sechs Stunden lang durch Gegnerhorden. Für ein ernsthaftes Rollenspiel ist das lächerlich.

Viele Aufträge sind zudem mit langen Laufwegen verbunden. So gibt's zwar ein Teleporter-System, allerdings können Sie immer nur zwischen zwei Stationen in derselben Region hin- und herreisen, was selten notwendig ist. Letztendlich ist die Sprungmöglichkeit eh Makulatur, denn Sie müssen nie in bereits besuchte Regionen zurückkehren. Hier verschenkt **Arcania** viel Potenzial. Auch, weil große Entscheidungen à la »Welcher Fraktion schließe ich mich an?« wegfallen. Und selbst die im Vorfeld vielgepriesenen alternativen Lösungswege für Quests entpuppen sich als Luftnummer. Nur eine Handvoll Hauptmissionen bietet überhaupt mehrere Ansatzpunkte, und selbst die wirken sich kaum aus. So ist es egal, ob Sie in der Baumsiedlung Tooshoo einer arroganten Magierin oder ihrem irren Rivalen helfen, das Ergebnis bleibt dasselbe: Sie werden zum Obermagier vorgelassen. Bessere Rüstungen erhalten Sie entsprechend auch nicht mehr von Fraktionen, sondern immer dann, wenn Sie ein Story-Kapitel abschließen. Die Klamotten, die Sie ausschlagen, gibt's dann in Läden zu kaufen, sodass Sie trotzdem jederzeit wechseln können.

Im Vergleich zu **Gothic** erleichtert Ihnen **Arcania** immerhin die Orientierung. So dürfen Sie eine Minikarte und Quest-Markierungen zuschalten, dank derer Sie Ihre Auftragsziele meist problemlos finden. Außerdem schim-

mern um kleine Gegenstände bunte Auren, sodass Sie die Beute nicht übersehen. Wer die Hilfen abschaltet, muss hingegen auf eigene Faust erkunden und suchen, womit immerhin ein Hauch des alten **Gothic**-Flairs über Argaan weht. Wir halten die optionalen

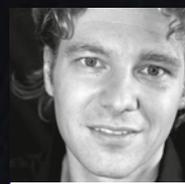
Begeistern, fesseln, packen - das kann Arcania nicht.

Hilfen für eine hervorragende Idee, auch wenn wir uns gewünscht hätten, dass die Hauptkarte neben Questzielen auch Händler und andere wichtige Schauplätze verzeichnet. Wenn schon Orientierung, dann richtig.

Zumindest in einer Disziplin schneidet **Arcania** jedoch gut ab, nämlich bei den Gefechten. In den Nahkämpfen teilen Sie Komboschlagfolgen aus, was zwar teils in Dauergeklicke ausartet, sich aber trotzdem flott



Vor der malerischen Kulisse der **Baumstadt Tooshoo** attackiert eine Quest-Gegnerin, erkennbar am optionalen Ausrufezeichen über dem Kopf.



Da fehlt so vieles!

Christian Schmidt,
stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Wow, nur 69 Punkte für **Arcania** – ist das eine Strafwertung, soll hier ein Exempel statuiert werden? Nein. **Arcania** bekommt seine niedrige Wertung nicht deshalb, weil es die hohen Erwartungen enttäuscht. Da ist kein Trotz, keine verschmähte Liebe. Da ist nur der nüchterne Vergleich mit den Standards des Rollenspiel-Genres. Wir erwarten sinnvolle, vielfältige Quests mit starken Belohnungen. Die hat **Arcania** nicht. Wir erwarten eine sauber erzählte, motivierende Geschichte. Die hat **Arcania** nicht. Wir erwarten ein ausgefeiltes Charaktersystem mit vielfältigen Entscheidungen und klaren Auswirkungen. Das hat **Arcania** nicht. Wir erwarten eine lebendige, schlüssige, gut gefüllte und glaubwürdige Spielwelt. Die hat **Arcania** nicht. Einzig das gute Kampfsystem und die hübsche Grafik ragen aus dem Mittelmaß heraus.

spielt. Denn die Gegner laden immer mal wieder kräftige Spezialattacken auf, denen Sie mit Hechtrollen ausweichen müssen. Alternativ holen Sie zu Überkopf-Hieben aus, um die Feinde zu unterbrechen. Scharmützel gegen mehrere Kontrahenten avancieren so zu einer dynamischen Mischung aus Ausweichen und Draufhauen. Taktischen Tiefgang à la **Risen** entfalten die Klopperien aber nicht, weil es – abgesehen vom Überkopf-Hieb – keine Schlagvarianten gibt. Insgesamt gewinnt **Arcania** hier also weder Komplexitäts- noch Innovationspreise, aber es gab schon schlechtere Kampfsysteme. Zum Beispiel in **Gothic 3**.

Wer lieber auf Distanz austeilt, kann Gegner mit dem Bogen, der Armbrust oder Zaubern beschießen. Von Letzteren gibt's aber nur magere drei: Feuer, Eis und Blitz. Außerdem kommen selbst talentierte Schützen nicht um Nahkämpfe herum, weil beschossene Gegner zu schnell aufschließen. Als beson-

Technik-Check Arcania: Gothic 4

Bild-Vergleich: Hohe vs. Niedrige Details



1280X1024, NIEDRIGE DETAILS



1920X1200, HOHE DETAILS

Wenn Sie alle Grafik-Einstellungen auf das Minimum reduzieren, bietet Arcania: Gothic 4 nur matschige Texturen **1**, kaum Fernsicht **2** und grobe Schatten **3**. Im Gegenzug läuft es auch schon auf leicht betagter Hardware mit Geforce 8800 GT und Core 2 Duo E4300 ruckelfrei.

Erst mit einem schnellen Vierkernprozessor (ab 2,3 GHz) und beispielsweise einer Radeon HD 5770 oder Geforce GTX 280 sowie 4,0 GByte Arbeitsspeicher reicht es für hohe Details mit scharfen Texturen **1**, hoher Weitsicht **2** und detaillierten Schatten **3**.

Wichtige Grafikoptionen



1 Texturqualität: Bereits mittlere Einstellungen sehen deutlich schlechter aus als hohe.

2 SSAO Qualität: SSAO kostet etwa 10 bis 15 Prozent Leistung und peppt die Welt mit indirekten Schatten auf.

3 Schatten Qualität: Ultra-hohe Schatten sehen leicht besser aus als hohe, überfordern aber Karten mit weniger als 1,0 GB VRAM.

4 Dynamische Schatten: Mit »Welt und Geometrie« beeinflussen dynamische Schatten nicht nur den Schattenwurf von Objekten, sondern auch den von Personen.

5 Charakter Qualität: In hohen Einstellungen sind Rüstungen und Waffen detailliert dargestellt, in niedrigen eben nicht.

6 Sichtweite: Je niedriger die gewählte Einstellung ist, desto früher werden weit entfernte Objekte ausgeblendet.

So läuft Arcania: Gothic 4 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	GRAFIKKARTE							
	8600 GT	8800 GT	8800 GTX					
Geforce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX					
Geforce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX					
Geforce 200			GTS 250	GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295
Geforce 400					GTX460	GTX465	GTX 470	GTX 480
Radeon HD 4000			HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2
Radeon HD 5000				HD 5750	HD 5770	HD 5830	HD 5850	HD 5870 HD 5970
2	PROZESSOR							
	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640		
	Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9650	X4 9950			
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955 X4 965 X6 1090T
	Core 2 Duo			E4300	E6600	E7400	E8200	E8500 E8600
	Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650
Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 860	i7 920 i7 870 i7 960	
3	Speicher in MB							
	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144 8192

4	LEGENDE		
	technisch unmöglich	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
ruckelt stark	1280x1024 Mittlere Details	1680x1050 Hohe Details	1920x1200 Hohe Details, Ultra-hohe Schatten: An

Technik-Tipps

- ▶ Installieren Sie unbedingt den ersten Patch zu Arcania: Gothic 4, der verbessert die Performance der Verkaufsfassung enorm.
- ▶ Das Spiel profitiert merklich von Prozessoren mit drei oder vier Rechenkernen, Sechskerner bringen hingegen keinen zusätzlichen Nutzen.
- ▶ Vor allem in Städten geht die Leistung teils dramatisch in den Keller. Reduzieren Sie kurzfristig die Grafik-Einstellungen, um in Ortschaften eine höhere Bildwiederholrate zu haben.
- ▶ Mit weniger als 2,0 GByte dauern Ladezeiten ewig und das Spiel lädt pausenlos nach. Ab 4,0 GByte laden Levels spürbar schneller.
- ▶ Pro reduzierte Auflösungsstufe läuft Arcania etwa 15 Prozent schneller.

Checkliste

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ 7,3 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c



Lester

In Arcania treffen Sie auch alte Bekannte aus den Vorgängern, etwa Lester.



In der Insel-Hauptstadt Thorniara kloppen Sie sich durch Horden von Skelettkriegern, was rasch anodet.

Vergleich mit Risen



Arcania: Gothic 4



Risen

Spielwelt

Arcania ist größer und landschaftlich abwechslungsreicher, weil es auch kurze Wüsten- und Schneeabschnitte gibt. Die Unterwelten (zumeist Tempelruinen) langweilen hingegen schnell. Außerdem ziehen Sie linear von Gebiet zu Gebiet. Erkundungstouren lohnen sich kaum, weil die Welt weitgehend leer bleibt.

Risen bietet weniger vielfältige Landschaften, dafür aber abwechslungsreichere Höhlen, in denen Sie auch Rätsel lösen. Außerdem ist die Welt frei begehbar und besser mit interessanten Schauplätzen gefüllt. Risen wirkt insgesamt glaubwürdiger, weil jeder Bewohner einem Tagesablauf folgt.

Quests/Handlung

Die Handlung von Arcania beginnt motivierend, wird dann aber immer zäher und konfus. Die Quests laufen stets nach Schema F ab, interessante Geschichten oder originelle Aufgaben sind Fehlanzeige.

Auch die Handlung von Risen entwickelt wenig Tempo. Dafür bietet das Piranha-Bytes-Abenteuer gute Quests, im Spielverlauf dürfen Sie sich außerdem einer von drei Fraktionen anschließen.

Kampfsystem

Die Gefechte spielen sich nicht sonderlich taktisch, dafür aber dynamisch, weil sie feindlichen Spezialattacken ausweichen müssen. Der Schwierigkeitsgrad zieht erst im letzten Spieldrittel an.

Dank zahlreicher Schlagvarianten entfalten die Scharmützel taktischen Tiefgang. Sie dürfen Ihre Deckung nicht vernachlässigen. Der anfangs hohe Schwierigkeitsgrad der Gefechte lässt gegen Ende spürbar nach.

Charaktersistem

Nach Levelaufstiegen dürfen Sie jederzeit und überall Ihre Talente verbessern, der Trainer-Zwang von Gothic fällt also weg. Die supersimple Charakterentwicklung motiviert nur wenige Stunden lang, denn es gibt zu wenige Fähigkeiten und nur drei Zauber.

Auch Risen bietet nur drei steigerbare Hexereien, dafür aber ansonsten deutlich mehr Vielfalt. So können Sie sich auf bestimmte Waffen spezialisieren oder den Bergbau und das Schlösserknacken lernen – allerdings alles nur bei Trainern, die Sie extra aufsuchen müssen.

Fazit

Arcania verletzt die Grundgesetze des Rollenspiel-Genres, weil es weder durch seine Charakterentwicklung noch durch seine Quests zu motivieren weiß. Dadurch wird das Abenteuer in kürzester Zeit belanglos, auch wenn es technisch gut funktioniert.

Risen ist nicht nur das bessere Gothic, sondern auch das bessere Rollenspiel als Arcania. Denn es verquickt gute Quests mit einem vielfältigen Charaktersistem und einer lebendigen Spielwelt. Ein altmodisches, aber motivierendes Abenteuer.

ders effektiv erweist sich ein Kombiheld aus Haudrauf und Blitzmagier. Der kann seine Gegner nämlich mit Strombolzen lähmen und dann in Ruhe zu Klump kloppen. Allerdings hat auch das Kampfsystem Schwächen, vor allem bei der Gegner-KI. Beispielsweise lassen Feinde manchmal mitten im Kampf von Ihnen ab. Oder sie bleiben aneinander hängen und lassen sich ohne Gegenwehr beschießen. Und zwar selbst auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade, der sich allerdings eh erst in den letzten sechs Spielstunden spürbar auswirkt. Denn dann zieht der Anspruch deutlich an, Einsteiger kommen selbst auf der zweiten Stufe »Normal« ins Schwitzen. Gut so, vorher ist Arcania nämlich grundsätzlich zu leicht.

Beim Charaktersistem regiert in Arcania die radikale Vereinfachung. So gibt's lediglich fünf Charakterwerte und drei Zauber, auf die Sie bei jedem Levelaufstiegen drei Punkte verteilen. Im Gegensatz zu den Vorgängern müssen Sie hierzu keine Trainer aufsuchen, was dem Spieltempo nützt, Gothic-Fans aber missfallen dürfte. Löblich ist dafür, dass sich jeder Charakterwert spürbar auswirkt. Wer sich auf ein Talent spezialisiert, schaltet so immer stärkere Fähigkeiten frei, etwa längere Schlagfolgen oder dickere Feuerbälle. Viel Raum zum Experimentieren lässt die Charakterentwicklung aber nicht, dafür gibt's einfach zu wenige Talente. Schon nach rund fünf Spielstunden wird der Helden-Ausbau daher eintönig, zumal Sie Fähigkeiten à la Bergbau oder Schlösserknacken überhaupt nicht mehr pauken müssen. Denn Gesteinsadern »pflückt« der Held einfach leer, zum Truhenöffnen absolvieren Sie lediglich ein Minispielchen.

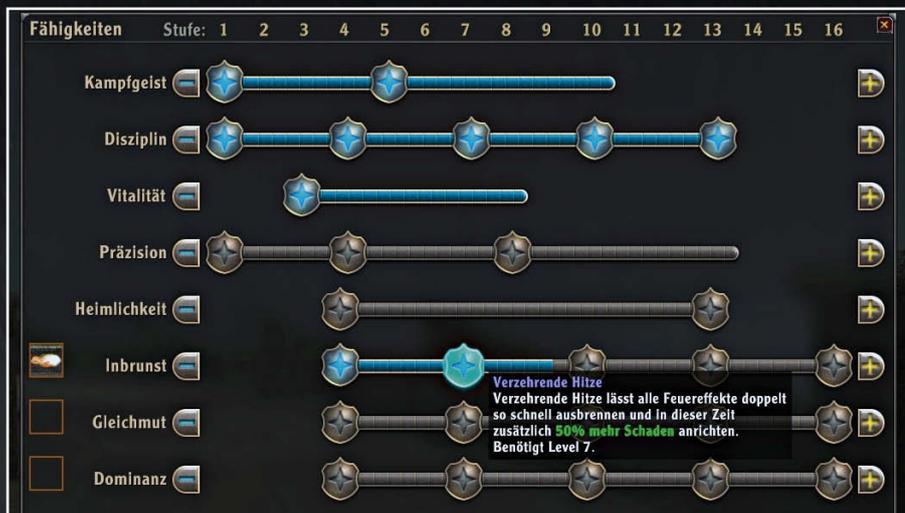
Wie es sich für einen Teil der Gothic-Serie gehört, darf Ihr Held dafür wieder Gegenstände herstellen. Allerdings müssen Sie hierfür keine Fähigkeiten lernen, sondern einfach nur Rezepte und Zutaten erbeuten. Aus Letzteren können Sie dann immer und überall Zaubertränke oder Waffen basteln, selbst mitten im Kampf. Einen Amboss oder eine Werkbank brauchen Sie nicht. Auch das kommt dem Tempo zugute, nicht aber dem

Wertung

69

Wertung

87



Die Charakterentwicklung fällt ausgesprochen simpel aus.

Gothic-typischen »Realismus«. Und selbst wenn man die Vorgänger außen vor lässt: Das Charactersystem wäre sogar für einen **Diablo**-Klon sehr simpel. Schließlich gehört es zur Kernfaszination eines Rollenspiels, den Helden immer weiter zu verbessern. Das erlaubt zwar auch **Arcania**, aber eben nur sehr eingeschränkt. Dadurch schrumpft **Gothic 4** zum Casual-Rollenspiel, dessen Mechanik alleine kaum zum Weiter-spielen reizt. Die Rolle des Motivationsmotors müssten also die Handlung oder die Quests übernehmen – was wie erwähnt ebenfalls nicht so ganz hinhaut. **Arcania** mag funktionieren, fesseln kann es nicht.

Wenigstens geht die Präsentation in Ordnung. Abgesehen von den steifen Gesichtern und den zahlreichen Klon-Insulanern,

die Argaan bevölkern, sieht **Arcania** richtig schick aus. Allerdings hat die Grafikqualität Ihren Preis, erst nach dem Performance-Update vom Starttag läuft **Gothic 4** ruckelfrei (siehe Technick-Check auf Seite 65). Dafür dürfen Sie jederzeit zwischen zwei Farbvarianten hin- und herschalten: der kräftig-bunten amerikanischen und der gedrück-

fahlen europäischen. Auch die 5.1-Surround-Kulisse passt, wenngleich einige Umgebungsgereusche fehlen. Bei Stürmen etwa wackeln die Bäume wie verrückt, Sie hören aber – nichts. Dafür ist die Vertonung von **Arcania** gut gelungen, die Profisprecher passen meist zu ihren Charakteren.

Nach vielen Aufträgen können Sie zudem nochmals mit den Beteiligten sprechen. Wichtige Infos bringen diese optionalen Dialoge nicht, dafür stärken sie die Atmosphäre. Zugleich sind diese Nebengespräche ein Symptom dessen, was in **Arcania** schief läuft. Denn während sie in den **Gothics** noch Erfahrungspunkte brachten, werden sie nun überhaupt nicht mehr belohnt. Es gibt also keine Motivation, nach einem Auftrag mit irgendwem zu plaudern, weshalb viele Spieler die Gespräche nie zu Gesicht bekommen werden. Das ist doppelt schaden, denn die derben Dialoge werden der Serie durchaus gerecht, das Zuhören macht Spaß. Wohl gemerkt nur das Zuhören, denn zu sehen gibt es außer steif animierten Gestalten nichts. Nennenswerte Inszenierung finden in **Arcania** nicht statt, noch nicht mal bei großen Ereignissen: Dass der Namenlose gerade einen Machtwechsel in Stewark verschuldet hat, löst nicht etwa eine imposante Revolte nebst zünftiger Siegesfeier aus, sondern allenfalls eine Handvoll dröger Dialoge. Kurz: **Arcania** fehlt die Konzentration aufs Wesentliche. In dieser Hinsicht ist **Gothic 4** tatsächlich ein würdiger Nachfolger von **Gothic 3**. Und just darauf hätten wir gerne verzichtet. **GR**

Der Motivationsmotor von Arcania stottert nicht – er fehlt komplett.



Kein Gothic und kein gutes Spiel

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

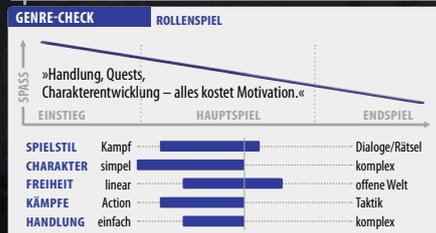
Wenn am Ende von **Arcania** die Credits zu schwerem Chorgesang über den Bildschirm ziehen, ähnelt das einem Trauermarsch. Wie passend. Denn nach dem Durchspielen war ich traurig, richtig traurig. Weil man **Arcania** an allen Ecken und Enden anmerkt, dass es so viel größer und besser hätte werden können, mit mehr Quests und weniger Handlungslücken, mit mehr Rollenspiel und weniger stumpfer Schnetzelei. Dabei stört mich nicht, dass **Arcania** mit den Gothic-Tugenden bricht, ich mag auch lineare Abenteuer wie **Divinity 2** oder **The Witcher**. Mich stört, dass sich **Arcania** so beliebig anfühlt: Was nutzen die schönsten Landschaften, wenn ich darin fast nichts Denkwürdiges erlebe? Ja, das Spiel sieht hübsch aus, es hat flotte Kämpfe und wenige Bugs, kurz: Es funktioniert. Aber es vermag in keinem Augenblick, wirklich zu glänzen. Deshalb kann ich es auch niemandem empfehlen.

TERMIN 12.10.2010 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Arcania: Gothic 4

Rollenspiel

Publisher Jowood
Entwickler Spellbound
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten Handbuch
Kopierschutz Online-Aktivierung



GRAFIK

- + detaillierte Figuren + atmosphärische Lichteffekte
- + schöne Landschaften + scharfe Texturen
- einige hakelige Animationen - viele Klon-Charaktere

8/10

SOUND

- + dynamische, passende Musik + ordentliche Surround-Kulisse
- + größtenteils passende, professionelle Sprecher
- teils fehlende Umgebungsgereusche

8/10

BALANCE

- + Held entwickelt sich spürbar weiter + vier Schwierigkeitsgrade ...
- ... die sich aber erst im letzten Spieldrittel spürbar auswirken - ödes Tutorial - schwache Einhand-Waffen

6/10

ATMOSPHERE

- + teils witzige Dialoge + stimmungsvolle Spielwelt ...
- ... in der es wenig zu entdecken gibt - künstlich begrenzte Gebiete
- im letzten Spieldrittel stumpfe Schnetzelei

7/10

BEEDIENUNG

- + zuschaltbare Quest-Hilfen + belegbare Schnell Tasten
- + gute Maussteuerung ...
- ... trotz der auf Gamepad-Bedienung ausgelegten Kämpfe - Held hängt teils fest

8/10

UMFANG

- + rund 20 Stunden lange Handlung + große, abwechslungsreiche Spielwelt ...
- ... mit vielen leeren Gebieten
- vergleichsweise wenige Quests

7/10

QUESTS / HANDLUNG

- + Handlung anfangs solide ...
- ... dann aber konfus
- ausschließlich Töte- und Bring-Aufträge
- langweilige Quest-Geschichten - selten mehrere Lösungswege

4/10

CHARAKTERSYSTEM

- + alle Fähigkeiten nützlich + ermöglicht Spezialisierung
- extrem simples Talentsystem - wenige erlernbare Fertigkeiten
- kaum Experimente möglich

5/10

KAMPFSYSTEM

- + flotte, dynamische Nahkämpfe + Gegner laden Spezialangriffe auf + Blocken und Ausweichen
- wenige Spezialschläge
- nur drei Zauber - KI-Aussetzer

9/10

ITEMS

- + massenhaft Beute + viele herstellbare Gegenstände ...
- ... aber sehr simples Crafting-System - wenig Ausrüstungsvielfalt
- viele nutzlose Gegenstände

7/10

