

# GOTHIC

**Düstere Gruften bilden – nomen est omen – den Hintergrund für Piranhas neues Rollenspiel**



Die ersten Screenshots lassen viel erhoffen



In engen Räumen soll eine feste Kamera den Überblick verschaffen

**Gothic**  
Genre  
**Action-Rollenspiel**  
Hersteller  
**Piranha-Bytes**  
Erscheinung geplant  
**1. Quartal 1999**

**Sämtliche Veränderungen an Eurem Charakter werden auch visuell dargestellt**



**R**ollenspieler haben es schwer. Lange Dürreperioden mußten sie durchleben. In diesem Jahr könnte sich das nun ändern. Während Attic an LMK arbeitet, werkelt derzeit jedoch auch ein anderes deutsches Programmiererteam an fremden Welten. Piranha Bytes, in Bochum angesiedelt und erst frisch aus der Taufe gehoben, will Euch nicht nur mit neuem Stoff versorgen, sondern auch der internationalen Konkurrenz zeigen, daß hierzulande sehr gute Programmierer sitzen.

Das Abenteuer beginnt mit einem tiefen Fall. Aus mehr oder weniger nichtigen Gründen seid Ihr zu einem Aufenthalt in einer Gefängniswelt verurteilt worden. Nun habt Ihr nur ein Ziel: Einen Fluchtweg zu finden. Natürlich ist der Weg in die Freiheit steinig. Die Gefangenen hausen in einem abgeschirmten Bereich, der augenscheinlich keine Fluchtmöglichkeiten bietet und deshalb auch nicht

bewacht werden muß. Aus diesem Grund leben die Insassen nach ihren eigenen Gesetzen, und im Laufe der Zeit hat sich eine eigene Gesellschaft gebildet, die unter anderem 13 Gilden beinhaltet. Die Geschichte spielt in einer kompletten Ober- und Unterwelt und wird Euch voraussichtlich mehrere Wochen beschäftigen. Die Steuerung Eures Charakters wird in der 3rd-Person-Perspektive ablaufen. Die Entwickler wollen die bekannten Probleme mit schwenkbaren Kameras vermeiden und investieren viel Zeit in ein neues System. Die Interaktion mit der Umwelt soll neue Maßstäbe setzen. Sämtliche NPCs gehen regelmäßigen Tätigkeiten nach,

reagieren auf Eure Aktionen und verhalten sich entsprechend anders. Dieses System wird auch mehrmaliges Durchspielen ermöglichen, ohne Langeweile aufkommen zu lassen. Die Entwicklung des Charakters wird Euch ebenfalls viel Freiraum lassen. Ca. 30 Fertigkeiten und ebenso viele Zaubersprüche sind erlernbar, die Wahl liegt ganz allein bei Euch.

Grafisch will man auf atmosphärische Details besonders achten. So wird beispielsweise die Fertigkeit im Umgang mit Waffen direkt umgesetzt und Euer Charakter zunächst recht unbeholfen damit umgehen. Damit Gothic nicht zu actionlastig wird, sollen viele Puzzles auch die Gehirnakrobaten ansprechen. Nahezu alles im Gelände wird sich manipulieren lassen und entsprechend werden auch die Rätsel ausgelegt sein.

Noch befindet sich das Projekt in einer sehr frühen Entwicklungsphase, bis zum Erscheinungstermin vergeht noch viel Zeit – Gothic soll voraussichtlich erst im Januar 1999 erscheinen. Wir werden Euch natürlich weiterhin auf dem laufenden halten. *miw*



Tempel und Magie wird es wie in jedem guten Rollenspiel auch in Gothic geben