

# GOTHIC

Die Jungs im Ruhrpott können sich freuen – dank Piranha Bytes dürfen sie bald durch Bergwerkstollen kriechen...

Auf jeden Fall hilft ein netter Feuerball



In die Ecke gedrängt...



Mit dem Schwerte in der Hand kommt man durch das Höhlenland



Die Welt schrumpft Jahr für Jahr zusammen, und auch im Spielbereich scheint man durch Verschmelzung der Genres neue Wege gehen zu wollen. Selbst die Deutschen beteiligen sich an diesem Prozeß, wie „Gothic“

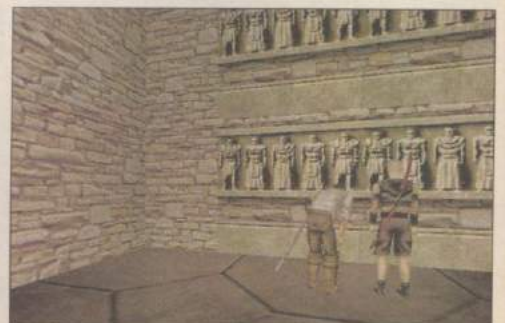
beweist, das dem Rollenspiel, in den Schafspelz des 3D-Actionadventures gekleidet, neue Freundeskreise erschließen will. Über die Story (ein zu Zwangsarbeit im Bergwerk Verurteilter wird in die Minen geschickt, von wo aus es wegen magischer Barrieren kein Entkommen gibt) haben wir bereits in der Mai-Ausgabe berichtet, aber es gibt auch noch einiges zum Gameplay zu sagen... Fangen wir gleich mal bei den Kämpfen an, wo es nicht (wie im Actionadventure üblich) auf die Reflexe und Kampfeskünste des Spielers vor dem Monitor ankommt, sondern in erster Linie auf die Fertigkeiten und Skills, die der Charakter im Laufe der Zeit erworben hat. Anders gesagt: Der Spieler mag noch so ein flotter Fecht-Hecht sein, solange sein digitales Alter Ego nur ein schlapper Stolperer ist, sollte er sich genau überlegen, mit wem er sich anlegt. Auch haben die Programmierer Andeutungen gemacht, daß es möglich sein könnte, in bestimmten Situationen und unter bestimmten Voraussetzungen andere Häftlinge als Partymitglieder anzuwerben.

Ziel der ganzen Veranstaltung ist natürlich, aus dem Gefängnis zu entkommen – das aber kann auf ganz verschiedenen Wegen erreicht werden. Verschiedene Wege deshalb, weil sich der Spieler früher oder später einer der Fraktionen in der Minenkolonie anschließen müssen, und da kommen neben drei großen Gruppen auch noch etliche eher berufsmäßig orientierte Gilden in Frage. Diese Entscheidung bedeutet nicht nur,

daß man neben neuen Freunden nun auch neue Feinde gewonnen hat (nämlich die jeweiligen Konkurrenten des eigenen Clans), sondern sie hat auch Einfluß auf die Fähigkeiten, die man erlernen kann, und, im Zuge dieser Spezialisierung, auf die Art der Rätsel und Quests, die dem werdenden Helden noch bevorstehen. Ein reiner Prügelknabe z.B. wird den Stil des Abenteurers mehr in Richtung „Hau-druff-und-Schluß“ verschieben, während Diebe oder Psioniker hinterhältigere Arten des Kampfes kennen und auch mehr Rätsel zu lösen haben werden.

Apropos hinterhältig: Man sollte die Monster hier nicht unterschätzen, denn sie werden gern versuchen, den Spieler in Fallen zu locken oder durch die Zusammenarbeit mit anderen Monsterrassen Vorteile zu erlangen. In diesem Zusammenhang wird von den Programmierern z.B. die Situation erwähnt, daß große Trolle probieren könnten, die kleinen Goblins über den Spieler hinweg in dessen Rücken zu werfen, so daß der arme Kerl nunmehr von zwei Seiten aus in die Zange genommen werden kann. Junge, Junge, sollte der Tag tatsächlich näherrücken, an dem wir uns mit wirklich schlaunen Bösewichten auseinandersetzen müssen...?

jn



Na, was gibt's denn da zu sehen?

**Gothic**  
Genre  
**Action-Rollenspiel**  
Hersteller  
**Piranha Bytes**  
Erscheinen geplant  
**1999**