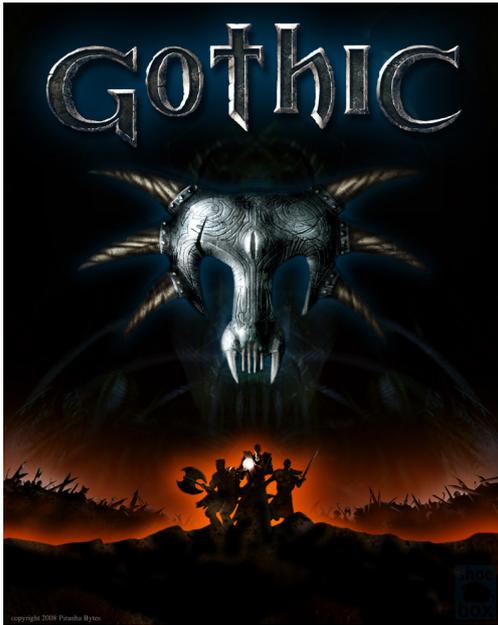


Wie Fans und Modder Gothic am Leben erhalten

DIE JÜNGER DER BARRIERE

Gothic ist unter deutschen Rollenspielern auch fast 20 Jahre später immer noch ein hoch gehandelter Name. Und unter Moddern erst recht: Wir tauchen ab in die Welt der Gothic-Mods und sprechen mit Hobby-Entwicklern wie den Machern der Gothic-3-Fanpatches über ihre Gründe für das Erstellen von Modifikationen. Von Martin Dietrich



»Ich glaube, ich hau' dir mal eine aufs Maul.« – Mit der Gothic-Reihe boxte sich Piranha Bytes Anfang der 2000er in die Herzen hiesiger Rollenspielenthusiasten. Dank umfangreicher Modding-Tools erscheinen heute noch Fanprojekte. Für GameStar schauen wir hinter die Kulissen der Fan-Szene: Wir sprachen mit Moddern über die besondere Faszination der Gothic-Serie.

Größenwahn ist Usus

Anhand der Modder-Karriere von Daniel Bonrath lässt sich ganz gut der typische Verlauf einer Gothic-Modifikation ablesen. Gothic war 2001 eines der ersten Spiele, in das sich Bonrath so richtig reinkniete. Angespornt von den ersten veröffentlichten Fan-Projekten wollte er sein Lieblingsspiel eigenhändig erweitern und brachte sich mithilfe der gerade entstandenen Modding-Community alles Nötige selbst bei. »Wenn du das Spiel einmal durchgespielt hast, dann weißt du, wie es sich verhält«, erinnert sich Bonrath. »Dann habe ich einfach angefangen, Werte von einer Waffe oder die Position von einem NPC zu verändern, nur um zu sehen, wie es sich dann in der Spielwelt verhält. Also gar nichts Komplexes von wegen eigener Quests, sondern erstmal nur fundamentale Sachen.« Solche Eingriffe macht das Mod-Kit möglich, das alle wichtigen Rohdaten aus Gothic enthält und einem damit alle wichtigen Werkzeuge an die Hand gibt, die Piranha Bytes als Entwickler selbst bei der Entwicklung von Gothic nutzte.

Die ersten Erfolge kamen schnell und damit auch der Wunsch nach mehr. Während der Sommerferien 2004 begannen die Arbeiten an einer Modifikation, deren Entwicklung fast 13 Jahre dauerte. Eine komplett eigene Welt sollte es werden, nicht das bekannte Minental oder Khorinis. Für seine erste richtige Mod wagte sich Bonrath gleich

mal an eine sogenannte Total Conversion, die zwar die geläufigen 3D-Modelle und Spielsysteme verwendet, daraus aber etwas gänzlich Eigenes erschafft. »Damals ging es noch gar nicht darum, sich sicher zu fühlen, sondern einfach um den Größenwahn.«

Während unserer Recherche zur Modding-Szene von Gothic hören wir das Wort »Größenwahn« oder eine Abwandlung davon häufiger mal. Viele Hobby-Entwickler haben sich bei ihren Projekten kaum Barrieren gesetzt. Dadurch wurden in der Vergangenheit eine Vielzahl von Mods angekündigt, von denen zahlreiche aus den unterschiedlichsten Gründen wieder abgebrochen wurden oder in der Versenkung verschwanden. Aber genauso viele Modifikationen haben es

auch über die Ziellinie geschafft, trotz aufgelöster Teams oder sich ewig hinziehender Entwicklungsphasen. Die goldene Ära der weiterhin fleißigen Mod-Gemeinschaft scheint zwar vorbei zu sein und die Zahl neuer Veröffentlichungen ist deutlich gesunken, von einer Gothic-Müdigkeit kann aber keine Rede sein. Gothic ist für viele Fans ein wohliges Zuhause, das vielleicht nicht mehr die prachvollste Möblierung vorweisen kann, aber dafür dieses besondere Gefühl von Geborgenheit und Vertrautheit erzeugt.

Mächtige Modding-Tools

Dass es überhaupt so etwas gibt wie Gothic-Mods, liegt an der ein oder anderen glücklichen Fügung und der Arbeit von einigen we-



Neben »Xeres Rückkehr« entwickelte Daniel Bonrath auch viele Gothic-Mods, die so gar nichts mit dem Hauptspiel zu tun hatten, wie einen Pokémon- oder Tower-Defense-Ableger. Mit Elemental War ist daraus mittlerweile sogar ein eigenständiges Spiel geworden.



Jonathan Löwer vom »Community Story Project« steht kurz davor, sein Germanistik-Studium abzuschließen. Eine Karriere als Spieleentwickler kommt für ihn aber derzeit nicht in Frage. »Ich habe sogar Probleme, mich wirklich als Modder zu bezeichnen, weil ich mir denke, ich schreibe doch nur die Story, du kannst nicht eine Dialogzeile einbauen.«

nigen Piranha-Bytes-Mitarbeitern, die viele Überstunden auf sich nahmen, um ein Mod-Kit durchzuboxen. Dazu gehört unter anderem Nico Bendlin, der zunächst nur zu den ersten Spielern gehörte, die sich intensiver mit der Engine von Gothic nach dessen Release beschäftigten. Er entdeckte erste Modding-Möglichkeiten und bekam dafür von Piranha Bytes eine Stelle als Programmierer für die Fortsetzung angeboten. Während Bendlin am letzten Patch für Gothic 2: Die Nacht des Raben arbeitete, begann er damit, in seiner Freizeit ein Mod-Kit zusammenstellen. Die vielen guten Fan-Inhalte des Vorgängers hätten ihm bewiesen, welche positiven Folgen eine solche Unterstützung haben kann, wird Bendlin später erklären.

Im Gegensatz zum ersten Mod-Kit kümmernte sich Bendlin auch darum, dass es eine rechtliche Sicherheit für den Publisher JoWood gab und alle Mods nur dann erlaubt waren, wenn man sich einer Lizenz gegenüber verpflichtete, die festlegte, wem die Originaldaten gehören und dass Modder kein Geld mit ihren Inhalten direkt verdienen dürfen. »Es waren in der Community nicht alle damit einverstanden, dass man sie dazu zwang, ihre Werke kostenlos allen anderen zur Verfügung zu stellen, aber ich habe diese Entscheidung bis heute nicht bereut. Es hat eher dafür gesorgt, dass die Mod-Community grundsätzlich bereit war, ihre Erfahrungen und Inhalte zu teilen«, sagt Bendlin. Zwar verließ der Programmierer später Piranha Bytes, für viele Jahre blieb er der Community aber erhalten und beantwortete die Fragen der Mod-Entwickler.

Das Jahr 2004 wurde damit so etwas wie eine Zäsur für die Community. Nicht nur lief das zweite Mod-Kit dank der besseren Technik von Gothic 2 deutlich runder, die Total Conversion »Diccuric« für das erste Gothic zeigte als eines der ersten großen und er-

Die Mod »Diccuric« für das erste Gothic begeisterte 2004 die Community. Als eine der ersten Modifikationen mit komplett eigener Spielwelt war »Diccuric« eine große Inspiration für nachfolgende Projekte. Allein auf World of Gothic wurde sie über 200.000 Mal heruntergeladen.



folgreichen Projekte, was alles mit den Tools möglich war. In dieser bewegten Zeit wurden viele Mod-Teams gegründet, die sich daran ein Beispiel nahmen.

Aus der Community, für die Community

Die größte deutsche Gothic-Community im Netz hört auf den Namen »World of Gothic« (WoG) und ist Teil des World-of-Players-Netzwerks, das darüber hinaus noch andere Fansseiten zu Spielen wie Mass Effect oder Assassin's Creed gegründet hat. Insgesamt sind im Netzwerk rund 160.000 Nutzer registriert. In Zeiten von sozialen Medien und einer starken Durchdringung von digitalen Spielen in alle gesellschaftlichen Schichten hat aber die Relevanz von abgesteckten Fan-Gruppen auf speziell dafür entworfenen Webseiten abgenommen. Wer über sein

Lieblingsspiel diskutieren will, tut dies heute eher auf Twitter oder Reddit. Im Schnitt sind daher nur noch rund 2.800 Nutzer in den World-of-Players-Foren aktiv. »Allerdings ist der Gothic-Bereich mit Abstand der größte, der auch die meisten Leute anzieht und die meisten Posts hat«, meint Stefan, einer der Administratoren. Er schätzt, dass sich etwa zwei Drittel der aktiven Nutzer auf WoG tummeln, um dort über Gothic zu philosophieren, einen Nachfolger herbeisehnen oder eine neue Modifikation vorstellen. Laut einer internen Umfrage von 2018 sind derzeit etwa 95 Modder mehr oder weniger mit eigenen Projekten beschäftigt.

In den Foren sind im Laufe der Jahre immer ausführlichere Dokumentationen der Mod-Tools zusammengetragen worden. Wer sich zum allerersten Mal an das Thema her-



Peter Schramm initiierte das Community-Patch-Team für Gothic 3. Gab es anfangs Bedenken, dass ein semi-professionelles Team das Spiel reparieren könnte, gehören heute die Community-Patches zur absoluten Pflicht für jeden Spieler von Gothic 3.



Nach einer 15-jährigen Entwicklungs-odyssee hätten viele Fans sicherlich nicht mehr daran geglaubt, dass die Modifikation »Legend of Ahssün« jemals erscheinen würde. Sebastian Schmitz erlebte damals, wie sich das Team 2011 auflöste. Trotzdem gelang es in der Folge einer größtenteils neuen Riege von Moddern, das Projekt doch noch abzuschließen.



Stefan Walzer zog sich aus der Mod-Szene zurück, nachdem das Projekt »Exodus« nach vielen Jahren der Entwicklung zu Grabe getragen wurde. Mit »Velaya« veröffentlichte er aber zuvor eine erfolgreiche Modifikation, die für Gothic-Verhältnisse eine ungewöhnliche Heldin in den Mittelpunkt rückte.

Gothic-Mods: Download-Links

Damit ihr die in diesem Artikel erwähnten Modifikationen auch gleich selbst ausprobieren könnt, haben wir für euch eine Liste mit allen Links zusammengestellt.

Diccuric:

https://www.worldofgothic.de/dl/download_95.htm

Elemental War:

https://www.worldofgothic.de/dl/download_416.htm

Legend of Ahssûn:

https://www.worldofgothic.de/dl/download_551.htm

Odyssee – Im Auftrag des Königs:

https://www.worldofgothic.de/dl/download_522.htm

Spine:

https://www.worldofgothic.de/dl/download_540.htm

Velaya:

https://www.worldofgothic.de/dl/download_312.htm

Velen:

https://www.worldofgothic.de/dl/download_560.htm

Returning 2.0 – Eine neue Herausforderung:

<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1522533-RETURNING-v2-0->

Xeres Rückkehr:

<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1510938-RELEASE-Xeres-R%C3%BCckkehr>

Gothic 3 – Community Story Project:

<https://g3csp.de/de/>

Gothic 3 – Community Patch v1.75:

https://www.worldofgothic.de/dl/download_478.htm

The History of Khorinis:

<https://historyofkhorinis.org/de/>

Gothic Reloaded

<http://www.gothic-reloaded-mod.de>

anwagt, findet heute in den entsprechenden Wiki-Einträgen alle nötigen Informationen. Zum Beispiel darüber, wie das Spacen funktioniert, also das Platzieren von Gebäuden, Pflanzen und Möbeln in der Spielwelt, oder aber wie man Skripte erstellt, womit NPCs neue Dialoge lernen oder sich ganz neue Quests kreieren lassen. Wer danach Fragen hat, kann sich im Forum an erfahrene Modder wenden, die ihre Expertise teilen.

Modder wie eben Daniel Bonrath, der mit »Xeres Rückkehr« jahrelang an einem Projekt saß, das zeitweise drohte, im Mod-Nirvana zu verschimmeln. Nachdem er bis 2011 zusammen mit weiteren Mitstreitern das grobe Gerüst der Mod aufgestellt hatte, zerbrach sein Team. Er selbst verlor die Motivation, die angefangene Arbeit allein zu beenden. Die teils zickige Gothic-Engine tat ihr Übriges. »Viele Sachen sind einfach zufällig

mal abgestürzt und haben keinerlei Hinweise gegeben wieso, weshalb, warum.« Zu diesem Zeitpunkt hatte sich das Projekt schon deutlich gewandelt. Statt einer komplett eigenen Welt griff Bonrath auf die Gebiete aus Gothic 2 zurück und erweiterte diese massiv. Die Geschichte funktionierte nun als Alternative zur offiziellen Fortsetzung. Der Arbeitsaufwand war trotzdem enorm. »Wir kamen auf die absurde Idee, für jede Gilde eine eigene Quest-Reihe zu schreiben. Wir haben jetzt insgesamt fünf Hauptgilden und acht Nebengilden. Das heißt 13 Gildengeschichten, die wir eingebaut haben«, erzählt Bonrath.

2016 konnte sich Bonrath aufraffen, »Xeres Rückkehr« doch noch fertigzuentwickeln. Eine Mischung aus schlechtem Gewissen und Ehrgeiz habe ihn angetrieben, da ähnlich umfangreiche Mods in der Community viel Lob erfuhren und er es der Konkurrenz nicht zu leicht machen wollte. »Das war schon ein Ansporn, da mitzumischen«, erklärt er. Die gesamte Spielzeit von »Xeres Rückkehr« bewegt sich zwischen 100 bis 200 Stunden, wenn man alles sehen und machen will. Mit einem Gothic-Mod-Kollegen hat er sogar ein eigenes Indie-Studio namens Clockwork Origins gegründet, das sie derzeit neben ihrer hauptberuflichen Tätigkeit betreiben. Aktuell besteht das Entwicklerteam nur aus ihnen beiden, der Plan für die Zukunft steht aber schon: »Wir wollen uns nach und nach einem Rollenspiel wie Gothic annähern. Also zurück zu den Wurzeln.« Clockwork Origins Elemental War, ein Tower-Defense-Spiel, basiert auf einer früheren, eher experimentellen Gothic-Modifikation und ist über Steam erhältlich.

Wie im Bilderbuch

»Velaya« beweist, dass eine Mod-Entwicklung auch runder laufen kann. Im Mittelpunkt steht hier die einstige Sklavin Velaya, die sich in Gothic tagein, tagaus in einer Badewanne räkelte und jetzt nach dem Zusammenbruch der Barriere versucht, auf eigenen Beinen zu stehen. Die Mod existierte eine Zeitlang nur als 200 bis 300 Seiten langes Dokument, geschrieben von Thorsten Sommerfeld. Als er seine Geschichte ins WoG-Forum stellte, stieß Stefan Walzer darauf. Das Gelesene gefiel ihm derart, dass er Sommerfeld kontaktierte und anbot, sich um die technische Umsetzung zu kümmern.

Walzer steckte aber eigentlich gerade voll in einem anderen Mod-Projekt. »Exodus« war die typisch überambitionierte Modifikation, die nicht so recht vorankam und später eingestellt werden sollte. »Wir hatten uns viel zu viel vorgenommen. Seit wir angefangen haben mit dem Projekt, sind wir deutlich besser geworden und hatten dann dementsprechend ganz viele Altlasten, ganz viel altes Material, das uns nicht mehr gefallen hat«, sagt Walzer. »Velaya« bot ihm daher die Chance, nochmal von vorne anzufangen, ein sauberer Neustart. »Das hat wie im Bilderbuch funktioniert. Ich hatte schon alle



Zwar eifern viele Mods dem Feeling der ersten beiden Gothic-Teile nach, es existiert aber auch eine ganze Reihe von kleinen, wilden Fan-Inhalten. Warum zum Beispiel nicht mal als Templer im Rambo-Modus mit AK47 ein paar Scavenger jagen gehen?



Mods wie »Velen« wissen sehr genau, wie die Gothic-Formel funktioniert und schmeißen einen direkt von Anfang an in eine raue, harte Welt. Der schroffe Umgangston der Charaktere untereinander gehört da genauso dazu.

Fähigkeiten, die ich brauchte. Ich wusste, wie das Skripten funktioniert, wie man eine Welt mit Objekten bepflanzt. Ich konnte ungefähr abschätzen, was alles wie lange dauert«, sagt Walzer. »Velaya war ein fertig geplantes Projekt, es wurde implementiert und es hat funktioniert.«

Ungefähr ein halbes Jahr dauerte die Implementierung. Das ging auch so schnell, weil »Velaya« größtenteils die Spielwelt von Gothic 2 nutzte. Danach verging wieder ein halbes Jahr aufgrund von Sprachaufnahmen. Mod-Teams, die ihre Projekte mit einer vollständigen Sprachausgabe ausstatten wollen, können auf eine Art Sprecherbörse im Forum zurückgreifen und darüber die passenden Stimmen finden. Die Synchronsprecher stammen meist aus der Community, sind also keine Profis, dafür sind sie mit Leidenschaft dabei und bieten ihre Dienste kostenlos an. Bei der Mod »Odyssee – Im Auftrag des Königs« sammelte das Entwicklerteam sogar Spenden und bezahlte damit den Xardas-Sprecher Bodo Henkel, der ihnen einige Zeilen einsprach.

»Velaya« hatte zwar keine Gothic-Koryphäe als Sprecher, die Mod war trotzdem ein voller Erfolg und landete später sogar auf der Heft-CD der Magazine Computer Bild Spiele und PC Games. Walzer lernte mit der Zeit auch die Engine und das Mod-Kit immer besser kennen und veröffentlichte 2010 das Icarus-Skriptpaket. Damit waren weitere Eingriffe in die tieferliegenden Funktionen der Engine möglich. 2011 folgte von einem anderen Nutzer darauf aufbauend das LeGo-Skriptpaket. Modder konnten nun komplexere Features entwickeln wie eine manuelle Zielfunktion für Bögen und Armbrüste oder kontextbasierte Händlerpreise.

Legenden der Leidenschaften

Wohl kaum eine Gothic-Mod-Entwicklung zog sich so in die Länge wie die von »Legend of Ahssûn«. Bereits 2003 hatte sich ein Team zusammengefunden, das der Verheißung einer verzweigten, komplexen Spielwelt im Stil von Piranha Bytes erlag. 2011, als Ahssûn zu 50 bis 60 Prozent fertig war, löste sich das Team aber plötzlich auf. Sebastian Schmitz, der für das Leveldesign und die Story zuständig war, blieb als Einzi-

ger übrig. »Das Problem war, dass der Großteil der Daten und Entscheidungen auf eine Person konzentriert war. Der war Teamleiter und hat die Aufgaben so verteilt, wie es gerade gepasst hat. Der hatte aber irgendwann keine Lust mehr und hat sich nicht mehr ge-

meldet«, erzählt Schmitz. »Es kam kein Feedback mehr, die Homepage ging down. Wenn es so zentral an einer Person hängt und die wegfällt, dann hat man ein Problem.« Mit dem Gedanken, so viel Zeit in eine Mod gesteckt zu haben, die dann nie er-



Nachdem die freiwilligen Helfer Gothic 3 mit Community-Patches versorgt hatten, machten sie sich anschließend daran, das Addon Götterdämmerung zu retten. Die Erweiterung erschien später in einer Enhanced Edition mit den Fan-Verbesserungen.



Nicht nur in Deutschland ist Gothic immer noch ein Name. Gerade die polnische und russische Community braucht sich in Sachen Ambitionen und technischer Versiertheit nicht vor den deutschen Kollegen zu verstecken. »Returning 2.0« bohrt beispielsweise die grafische Präsentation von Gothic 2 enorm auf und fügt viele neue Gameplay-Features wie eine Ausdauerleiste hinzu.



In den ersten Spielstunden von »Legend of Ahssûn« erkundet der Spieler eine Stadt, die einige Parallelen zu Khorinis aufweist. Auch hier kann der Held einen Handwerksmeister überzeugen, ihn als Lehrling aufzunehmen. Im Gegensatz zu Gothic 2 ist die Auswahl aber größer und bietet neue Fähigkeiten wie das Gerben von Kleidung.



»Odyssee – Im Auftrag des Königs« ist eine von vielen Gothic-Mods, die mit eigener Sprachausgabe auftrumpfen. Neben vielen Hobbysprechern konnten die Macher aber auch den Xardas-Sprecher aus der Originalserie gewinnen.

scheint, konnte sich Schmitz aber nicht anfreunden. »Ich wollte das jetzt nicht wirklich alles wegschmeißen. Dann habe ich angefangen, das Team von Grund auf neu aufzubauen. Das war nicht wirklich einfach.« Es dauerte zwei Jahre. Einer, der als große stützende Säule dazukam, war Konstantin Steinmiller. Als hauptberuflicher Web-Entwickler brachte er viel Know-how ins Team. Spurlos ging sein Hobby aber nicht an ihm vorbei. »Wenn ich an der Mod gearbeitet habe, dann habe ich das immer total exzessiv gemacht. Ich bin von der Arbeit gekommen und habe mich an den Rechner gesetzt und gemoddet. Und das hat auch gesundheitlichen Einfluss auf mich gehabt. Ich hatte ständig Rückenschmerzen, war total übermüdet, weil ich bis tief in die Nacht gemoddet habe und dann morgens wieder arbeiten musste.« Letztendlich schafften es die rund ein Dutzend Modder, »Legend of Ahssûn« im Dezember 2018 zu veröffentlichen.

Die Fans helfen sich selbst

Die früheren Gothic-Titel haben aber nicht nur ein Mod-Kit und eine treue Gemeinschaft hinterlassen, das zu Release von Bugs gebeutelte Gothic 3 konnte sich ebenfalls immer einer steten Unterstützung si-

cher sein. Als sich Piranha Bytes und JoWood im Mai 2007 trennten, herrschte jedoch große Unsicherheit darüber, ob nun der Patch-Support eingestellt wird.

»Da sind natürlich echt ein paar Kinnladen runtergefallen«, sagt Peter Schramm, der damals als Assistant Community Manager für JoWood hautnah die Reaktionen mit-

erlebte. »Einige Leute fingen dann an, das, was möglich war, auf eigene Faust zu machen.« Trotz der fehlenden Mod-Unterstützung schafften es findige Tüftler, die Gothic-3-Engine soweit zu entschlüsseln, dass kleinere Eingriffe und damit Bug-Fixes möglich waren. Schramm erkannte das Potenzial und fragte beim Publisher nach, ob er den Quellcode und damit die grundlegende Datenstruktur von Gothic 3 haben könne, wenn er ein Patch-Team zusammenstellen würde. Und JoWood stimmte dem Unterfangen überraschenderweise tatsächlich zu. Auch zur Verwunderung von Schramm, wie er zugeben muss. Der Publisher sah aber wohlmöglich die Vorteile davon, dass so die weitere Patch-Versorgung gesichert war.

Das Community-Patch-Team bekam eine finanzielle Aufwandsentschädigung für ihre Arbeit, die sie später für das verhunzte Addon Gothic 3: Götterdämmerung wiederholten. Mit einem richtigen Entwicklergehalt war es aber nicht zu vergleichen, meint Schramm, ohne die genaue Summe verraten zu wollen. »Wir wussten, worauf wir uns einlassen. [...] Die Erwartungshaltung war klar.« Vor allem wollte man der Community eine Freude machen und Gothic 3 endlich die leidigen Bug-Zähne ziehen. Ein Teil der Fangemeinde war aber äußerst erzürnt über die Ankündigung, dass es JoWood einem kleinen Team von Moddern überließ, das Spiel fertigzupatchen. »Heutzutage betreibt man Review-Bombing bei Steam, aber damals war es Foren-Bombing bei JoWood«, erinnert sich Schramm, der sich im Patch-Team um administrative Aufgaben kümmerte. Einige Fans störten sich daran, dass JoWood den Quellcode nicht allen zugänglich machte, sondern nur einer exklusiven Gruppe, kein professionelles Entwicklerteam dahinterstand und das alles scheinbar hinter dem Rücken der Fans entschieden wurde. Zwei, drei Tage nachdem das Community-Patch-Team erste Formen annahm, seien dazu noch interne Mails geleakt, die die Stimmung weiter anheizten. »Das hat das Projekt tatsächlich fast zum Scheitern gebracht,



Das Minental begeistert auch 18 Jahre nach Gothic-Release noch immer eine kleine, aber feine Gemeinschaft von Moddern und Fans.



»Legend of Ahssün« brauchte 15 Jahre bis zur Fertigstellung – selbst beim legendär verspäteten Duke Nukem Forever waren es nur 14 Jahre!

weil viele Leute keinen Bock mehr darauf hatten, da die Community so bestürzt darüber war.« Viele Gothic-Anhänger freuten sich aber auch darüber, dass es nun endlich voranging. Am Ende gelang es dem Community-Patch-Team, die Zweifel zu vertreiben. Im Laufe der nächsten Jahre veröffentlichte die Gothic-Sondereinsatztruppe immer umfangreichere Patches, später kamen sogar ein alternatives Balancing und eine neue KI als Features hinzu. Mit weit über einer Million Downloads auf World of Gothic gehören die Community-Patches dort zu den beliebtesten und wichtigsten Inhalten.

Gothic ist nicht am Ende

Neue vielversprechende Mods für Gothic 2 befinden sich weiterhin in Entwicklung, wie das polnische Großprojekt »The History of Khorinis«, das einen Release für 2020 anpeilt. Aber auch Gothic 3 bekommt noch etwas von dieser ganz besonderen Fanliebe. Das »Community Story Project« will die magere Hauptstory des Trilogie-Abschlusses in so ziemlich allen Bereichen verbessern. Dazu werden wieder Kapitel eingeführt, Spieler müssen sich wieder einer Gilde anschließen, und sämtliche Städte werden überarbeitet, damit der namenlose Held nicht einfach alle Quests dort abgrast und nie wieder zurückkehrt. »Das Gothic 3, was die Fans und wir uns selbst gewünscht haben«, so beschreibt es Jonathan Löwer, der zu den Dienstältesten des 14-köpfigen Teams gehört. Als einer von zwei Autoren hat er sich viele neue Quest-Reihen und Storyschnipsel ausgedacht, damit die Welt von Gothic 3 lebendiger wird. Das »Community Story Project« kämpft aber mit ähnlichen Problemen wie so viele Gothic-2-Modder, wenn es darum geht, die eigenen Ambitionen zu bremsen. Seit mehr als zehn Jahren wird schon an der Mod gewerkelt. Anfangs konnten die Hobby-Entwickler nur Quests und Dialoge hinzufügen, je mehr sie die Engine verstanden, desto mehr war möglich, erinnert sich Löwer. »Gerade in der Anfangs-

zeit haben wir das einfach nicht überblickt, was wir uns da aufhalsen. Es gab immer eine riesige Euphorie, wenn da etwas Neues kam. Es war auch einfach so, dass es alles ein bisschen anarchisch lief. Jeder hat da so ein bisschen das gemacht, was er wollte und worauf er gerade Lust hatte.«

Mittlerweile kann das Team NPC-Routen bestimmen, Häuser platzieren und sogar auf das Verhalten der Figuren innerhalb der Spielwelt größeren Einfluss nehmen. »Heute sind uns kaum Grenzen gesetzt. Das Einzige, was nach wie vor nicht geht, sind neue Animationen«, sagt Löwer. Damit das Projekt aber irgendwann mal fertig wird, werden inzwischen keine neuen Features mehr eingeführt, sondern nur die bisher geplanten Ideen umgesetzt. Einen genauen Releasetermin können und wollen die Macher aber trotzdem nicht nennen.

Eine derartige Autonomie ist für viele Modder verlockend, gerade wenn es doch anfangs so leicht erscheint, in die Fußstapfen seines Lieblingsentwicklers treten zu können. »Die Leuten waren zwölf bis 16 Jahre alt und sich dann ein Projekt vorzunehmen, an dem selbst AAA-Studios scheitern, ist ein bisschen verrückt, aber ich nehme mich da auch nicht aus«, sagt Daniel Bonrath jetzt in der Retrospektive über seine Jahre in der Mod-Szene. »Man hat erstmal diese Freiheit, kann machen, was man will. Dann spielt man ein bisschen rum und merkt, dass es funktioniert. Und denkt sich dann, warum kann ich denn nicht mein Traumspiel machen?« ★



In »Velaya« von Modder Stefan Walzer und Autor Thorsten Sommerfeld übernehmt ihr die Rolle einer ehemaligen Sklavin, die Story spielt nach den Ereignissen des ersten Gothic.



Mit »Gothic Reloaded« gibt's eine Grafik-Mod für das allererste Spiel der Rollenspielreihe, welche die Optik gehörig aufpoliert. Bislang aber nur als Demo.