

Gaming Virgin: Gothic, Teil 1

# 18 JAHRE ZU SPÄT NACH MYRTANA

**Sascha Penzhorn spielt zum ersten Mal Gothic und vernichtet dort Kraut, Bier und Fleischwanzen. Und weil er wohl niemals die Barriere bezwingen wird, verschönert er eben die Welt.** Von Sascha Penzhorn

Auf DVD: Video-Special



## Sascha Penzhorn

2001 fuhr Sascha mit dem Panzer durch Liberty City, hat sich in Wizardry 8 mit dem Dark Savant geprügelt und sich in den Erweiterungen zu Baldur's Gate 2 und Diablo 2 ausgetobt. Gothic hat er damals zwar auch mal installiert, es aber nach der ersten halben Stunde direkt wieder von der Festplatte verbannt. Das Gequatsche war ihm zu viel, die Scavenger zu schrill und die Steuerung und Menüführung zu menschenverachtend. Für seine Spieletagebücher holt er Gothic jetzt nach – ohne Cheats, Komplettlösung oder irgendwelche Guides. Und er hat absolut keine Ahnung, was er hier eigentlich macht. So wie zuvor schon in Age of Empires 2 (Ausgabe 03/20).

Ich will die Installations-CD einlegen, die ich von meinem Vater geerbt habe, und stelle fest, dass ich überhaupt kein optisches Laufwerk habe. Also kaufe ich das Spiel auf GOG zum Preis einer mittleren (unexotisch belegten) Pizza, und das Teil startet in englischer Sprache. Mist! Okay, noch mal von der Platte werfen, Installer neu starten, Language: Deutsch, danke schön. Gothic startet, ich werde »getauft«, dann erzählt mir Diego, dass ihm egal ist, wer ich bin – was ihn trotzdem nicht davon abhält, mir zu erklären, wie es hier läuft. Ich soll doch bitte ins Alte Lager. Klar, zeig mir den We... oh, er hat sich in Luft aufgelöst und eine Karte habe

ich auch nicht. Na gut, schauen wir uns erst mal um. Auf dem Boden liegen ein Bier, ein Erzklumpen und eine Fackel herum. Ich klicke die Gegenstände an – und nichts passiert. Ich schaue ins Optionsmenü. STRG ist die Aktionstaste. Na dann. Ich visiere das Bier an, drücke STRG und siehe da, es passiert immer noch nichts.

Ich will das Spiel minimieren, das funktioniert mit der GOG-Version aber nicht, also beende ich Gothic komplett, schaue ins Internet und komme mir total bescheuert vor, weil ich nicht selbst drauf gekommen bin: STRG plus Vorwärts! Natürlich! Völlig logisch. Danke, liebe Redaktion!

Zwei Intro-Videos und einen Ladebildschirm später liegt wieder das Bier vor mir. STRG und W, Baby! Jetzt erscheinen am linken und rechten Bildschirmrand Leisten. Okay, anscheinend ist rechts mein Inventar. Wenn ich jetzt mit der Maus ... nein. Vielleicht die Pfeiltasten? Lebensmittel, Artefakte, Waffen ... was zum Pankratz, lass mich doch bitte einfach nur an das verdammte Bier ran! Ah, man muss einfach nur 28.326 Mal auf die linke Pfeiltaste drücken, schon ist das Bier ausgewählt. Wie kriege ich das jetzt in mein Gepäck? Anklicken? Leertaste? Enter? Oh, STRG plus D! Na, wenn in diesem Spiel alles so herrlich intuitiv ist, dann kann überhaupt



Als wäre die Steuerung nicht Strafe genug, regt auch die Optik den Brechreiz von Sascha an. Spoiler: In Teil 2 des Artikels wird das besser.

nichts schiefgehen. Triumphierend nehme ich das Bier an mich und lasse die wunderschöne Landschaft auf mich wirken: braunes Gras, braune Felsen, braune Bäume, alles unter einem malerischen braunen Himmel. Am Horizont verschwindet alles in braunem Nebel. Hach, wie damals auf dem N64!

### Erstmal plündern

Auf dem Weg zum Lager öffne ich Kisten, verprügle ein paar Fleischwanzen und quäle mich mit der lausigen Steuerung rum. Umschauen mit der Maus? Kann man komplett vergessen, denn selbst auf maximaler Empfindlichkeit bräuchte ich drei Tennisplätze, um mich um 180 Grad zu drehen. Also rotiere ich per Tastatur wie damals in der Steinzeit. Unterwegs treffe ich einen Vogel, der Scavenger heißt und brüllt wie ein Cartoon-Huhn. Die Fleischwanze war doch gerade eben noch deutsch, wieso hat das Federvieh jetzt eine englische Bezeichnung? Na, was soll's. Am Wegesrand sitzen zwei Typen mit einer Kiste. Wenn ich die plünder, prügeln mich die beiden in die ewigen Jagdgründe, und ich starte ein neues Spiel. Gar nicht, weil ich das irgendwie will, sondern weil das Menü so überempfindlich ist, dass beim kurzen Antippen der Pfeiltaste mein Cursor drei Kilometer weit springt. Spiel laden? Am Arsch, du bist jetzt auf »Neues Spiel« gelandet. Das passiert mir in den nächsten Stunden noch drei Dutzend Mal.

Im Alten Lager lerne ich, dass ich für Diego und letzten Endes für Gomez arbeiten sollte. Verbünde dich mit den Mexikanern, alles klar! Ein Typ verlangt Schutzgeld. Ich habe eh nur zwei Erzbrocken dabei, und

nachdem mich die beiden Luschen mit der Kiste vorhin am Wegesrand bereits fertiggemacht haben, will ich mich jetzt nicht noch mit den Gardisten anlegen.

Diego schickt mich zu Graham, oder Gräääm, wie er im Spiel ausgesprochen wird, der mir eine Karte geben soll. Gräääm verlangt dafür Bezahlung. Erz habe ich leider keins mehr, also biete ich ihm als attraktiven Gegenvorschlag eine Gesichtsmassage an. Die lehnt er dankend ab. Ha! Er hat Schiss vor mir! Ich nehme ihm die Karte ab und plünder dann vor seinen Augen alles, was ich in seiner Hütte finde. Bis auf den letzten Becher. Und er schaut mir einfach nur hilflos zu. Gräm dich nicht, Gräääm, ist ja für einen guten Zweck. Nebenher stelle ich fest, dass es im Spiel wohl exakt drei Sprecher gibt, die ihre Stimmen verstellen, indem sie ihre Texte von einem Charakter zum nächsten unterschiedlich laut brüllen.

### Verpiss dich, Mud!

Auf meiner Erkundungstour durchs alte Lager beschwert sich ein Buddler, dass jeder Arsch durch seine verdammte Hütte rennt. Ich muss das erste Mal laut lachen. Ein weiterer Buddler macht einen auf ganz hart und legt sich mit mir an, also haue ich ihm erst mal ein paar aufs Maul. Okay, streng genommen haut er mir was aufs Maul, ich lade dreimal meinen Spielstand, bis er endlich an einer Bank hängenbleibt und ich ihn besiegen kann, aber es ist schließlich das Endresultat, das zählt. Dann quatscht mich ein überfreundlicher Typ namens Mud an, dem ich recht deutlich sage, dass er das doch bitte unterlassen soll. Doch Mud rennt jetzt

pausenlos hinter mir her und schwallt mich unaufhörlich voll. Warum haben sämtliche Rollenspiele um die Jahrtausendwende herum einen bescheuerten NPC, dessen einziger Existenzgrund es ist, Spielern auf den Sack zu gehen? Ich prügle Mud in den nächstbesten Brunnen und werde mit dem großartigsten Dialog belohnt, den ich je in einem Spiel mitbekommen habe. »Hey, warum hast du mich geschlagen?« – »Ich schlag dich gleich nochmal. Ich steh auf Schlagen!« Ich bekomme haufenweise Quests – wenn ich die erledige, legen die Bewohner des Alten Lagers ein gutes Wort für mich ein. Dabei mag ich den Laden gar nicht besonders. Die Gardisten sind sadistische Erpresser, die Buddler sind Weicheier, und die Erzbarone scheinen mit ihrem Dasein ganz glücklich zu sein, aber ich will hier weg! Vielleicht sollte ich mir vorher doch mal die anderen Lager anschauen. Aber jetzt ist es erst mal dunkel. Irgendwer hatte mir vorhin eine leere Hütte gezeigt, in der ich übernachten kann. Wo war die doch gleich? Keine Ahnung – macht aber nix. Ich besuche Mud, prügle ihn aus dem Bett und ruhe mich aus. Ein neuer Tag, und nichts hat sich geändert!

### Geflügel und Bier

Ich marschiere aus dem Lager und begegne zwei blau gekleideten Gestalten. Einer legt mir das Neue Lager ans Herz, der andere hat Tipps für die Jagd parat – aber nur gegen Bier. Ich gebe ihm die Flasche, die ich gestern mitten in der Prärie zwischen Leichenteilen, Wanzen und Erzbrocken gefunden habe. Das ist gut für die Abwehrkräfte! Er pumpt das Teil ab und erklärt mir dann,



Die Kiste war es echt nicht wert. Saschas erster Kampf gegen menschliche Gegner geht mächtig in die Hose.



Der nervige Mud bekommt von Sascha regelmäßig aufs Maul. Hier fällt Mud in den Brunnen. Hätte er mal die Klappe gehalten.



Gegen Bier gibt es mehr oder weniger nützliche Überlebensstipps.



Gräääm ist ein Weichei, kleinere Hügel sind wesentlich gefährlicher.

dass Scavenger keine große Herausforderung sind, so lange ich sie zuerst treffe. Falls mich der Scavenger trifft ... nun ja, sieh zu, dass du nicht getroffen wirst. Danke, Alter! Schon mal darüber nachgedacht, Lösungsbücher für Videospiele zu schreiben?

Ich verabschiede mich und laufe zum Spaß einfach mal durch den Wald, der sich ganz in der Nähe befindet. Mit »Wald« meine ich selbstredend eine Ansammlung aus rund zwölf dicht beieinanderstehenden Bäumen, die je zweieinhalb Meter hoch sind. Und die beherbergen Wölfe, Blutfliegen und noch mehr Zeichentrückhühner.

»Neues Spiel«. Danke, Gothic!

Beim nächsten Anlauf mache ich einen Bogen um den Wald. Ich komme an einer kleinen Hütte an. Davor rennen zwei Goblins rum, die Geräusche wie Gummienten machen. Der Gummientengoblin haut mich mit zwei Schlägen um. Neues Spiel. Ich beiße in die Tastatur. Zehn Anläufe später schaffe ich

## Gothic und die Maus

Die Mausunterstützung wurde erst auf das Feedback von Petra Schmitz (und anderer Testspieler, die sich um ihre Finger sorgten) hin eingebaut. Bis kurz vor Release konnte man Gothic ausschließlich mit der Tastatur bedienen, was Petra beim Kontakt mit einer Vorabversion sanft erschauern ließ. Wer ihre damalige Preview nachlesen möchte, findet sie in Ausgabe 03/2001.

es, die Goblins in die Nähe eines Jägers zu locken, der die Viecher mit seinem Bogen umnietet. Irgendwie steige ich dadurch in der Stufe auf und investiere sogleich meine ersten Lernpunkte in die Fähigkeit, zu schleichen. Ob das eine gute Idee war, kann ich beim besten Willen nicht beurteilen. Zeig mir deine Ware! Ich handle mit dem Typen, tausche meine gestohlenen Becher und sämtliche Besitztümer von Gräääm und Mud gegen einen Kurzbogen. Unmittelbar darauf finde ich keine fünf Meter weiter einen Kurzbogen. Ich hasse dieses Spiel.

### Uncle Ben's

Ich folge weiter dem Pfad nach ... Norden? Osten? Ich habe keine Ahnung, denn ich habe keine verdammte Karte und es gibt keinen verdammten Kompass. Aber Wölfe gibt's, also verwende ich sogleich meine neue Schleichfähigkeit und werde prompt gefressen. Das Intro kann ich inzwischen mitsprechen, dann lade ich meinen Spielstand und locke die Wölfe diesmal zum nächstbesten Jäger, der mir lauter coole Fähigkeiten beibringen kann, für die mir Erz und Lernpunkte fehlen.

Überall in der Welt gibt es Ausbilder und ich weiß schon jetzt, dass ich mir niemals merken kann, wer was wo beibringt – oder was ich lernen sollte und wovon ich lieber die Finger lasse. Ich ziehe meiner Wege, springe von einem Maulwurfshügel und bin auf der Stelle tot. Im Ernst, diesen Sprung

hätte ich im richtigen Leben unverletzt und ohne Zögern gemeistert, aber Gothic verletzt mich nicht nur ab einer Fallhöhe von mehr als 30 Zentimetern – es bringt mich um. Okay, immer cool bleiben! Da muss ich jetzt durch. Nichts wird so heiß gegessen, wie es gekocht wird. Beim nächsten Versuch folge ich brav dem Pfad und springe nirgends runter. Und tatsächlich komme ich irgendwie endlich im Neuen Lager an, wo sofort alle viel netter sind als im Alten Lager. Niemand will Schutzgeld, die Reisbauern sind auch nicht so aggressiv wie einige der Buddler, und alle fasnir irgendwas von einem Reislord. Mitten im Lager wird ein riesiger Haufen Erz gesammelt, mit dem die Barriere in die Luft gesprengt werden soll. Geil! Und statt Gardisten gibt es hier Söldner. Als Freelancer kann ich mich voll mit denen identifizieren. Blöd nur, dass mich hier kein Mensch haben will, weil ich wohl noch nicht stark genug bin. »Kann ich hier irgendwo pennen, ohne jemanden aus seiner Hütte zu prügeln?« Ich liebe diese Unterhaltungen.

Meine Hütte muss ich mir diesmal erkämpfen. Shrike heißt der Typ, den ich für eine kostenlose Übernachtung bezwingen muss. Shrike trägt eine ordentliche Rüstung, verliert beim Treffer keinen einzigen Pixel seines Lebensbalkens und hebt mich mit zwei Schlägen aus den Socken. (Trage ich Socken?) Plötzlich habe ich ein schlechtes Gewissen wegen Gräääm. Das Leben ist ungerecht. Geh ich halt wieder!

## Art of the Deal

Bevor ich verschwinde, quatscht mich einer dieser kiffenden Glatzenkasper aus dem Sumpflager an. Der will, dass ich sein Kraut an den Mann bringe. Das verteile ich schnell unter den Bedürftigen, sammle ein paar leicht verdiente Erzbrocken ein und kaufe mir beim Sektenspinner vom Erlös noch etwas Kraut in jeder Geschmacksrichtung – man weiß nie, wofür es mal gut ist! Und weil es hier sonst anscheinend erst mal nichts weiter für mich zu tun gibt, gehe ich wieder zurück ins Alte Lager, kaufe mir ein besseres Schwert und eine Hose, weil ich für richtige Rüstung anscheinend noch nicht cool genug bin. Damit gehe ich auf Jagd und verdresche Scavenger und Molerats – ein Unterschied wie Tag und Nacht! Ich bekomme kaum einen Kratzer ab und die Viecher gehen problemlos zu Boden. Molerats klingen wie Wildsäue, warum auch immer. Ich steige in der Stufe auf und hole mir bei Diego ein paar Stärkekpunkte ab, ohne zu wissen, ob ich die brauche oder nicht. Hosen regeln!

Die Spielwelt ist jetzt nicht mehr ganz so frustrierend. Ich erkunde die Umgebung und stolpere über die Leiche eines Gardisten, den ich ausfindig machen soll. Nebenher erledige ich Einkäufe und sammle Fleischwangen und Höllenpilze für NPCs, während sich mein Ruf im Lager langsam, aber sicher bessert. Und weil ich jetzt ein cooles Schwert und eine eigene Hose habe, weigere ich mich ab sofort, weiter Schutzgeld zu zahlen, woraufhin mich ein Schläger zu den beiden Typen mit ihrer Kiste vorm Lager lockt, um mich ordentlich zu vermöbeln. Immer wieder dieselbe Leier! Zu dritt nieten sie mich in Sekundenbruchteilen um.

Ziehe ich mein Schwert zuerst, kommen Gardisten angerannt und hauen mir volles Pfund aufs Maul. Das Intro wird mit jedem ungewollten Neustart besser. Toll! Schließlich bringe ich den Oberschläger wie ein Mann zur Strecke – mit dem Bogen, aus sicherer Entfernung, während die KI in einem Baum festhängt. Feige? Kann schon sein, aber wen interessiert das?

## Für alles breit

Es wird schon wieder dunkel. Ich quäle mich durch das Inventarsystem aus der Hölle und zünde eine Fackel an. Glaube ich, aber da spielt mir die Inventargrafik einen Streich. Tatsächlich ziehe ich mir das Kraut rein, das ich bei diesem Sektenspinner im Neuen Lager gekauft habe. Moment! Hab ich gerade dauerhaft +2 Mana bekommen? Verstehe! Am besten gleich noch mal gepflegt einen dampfen! Und so gammele ich nachts draußen in der Landschaft mit zwei Typen rum, die mich vor ein paar Minuten noch umnieten wollten, verpasse mir die volle Dröhnung und petze zum Abschluss noch ein Bier weg, einfach nur, um zu sehen, ob es dafür auch Boni gibt. Tut es nicht. Menno! Okay, ich benötige eindeutig mehr Kraut, also torkle ich zurück ins Lager, trete Mud aus dem Bett, schlafe bis zum nächsten Morgen und nichts



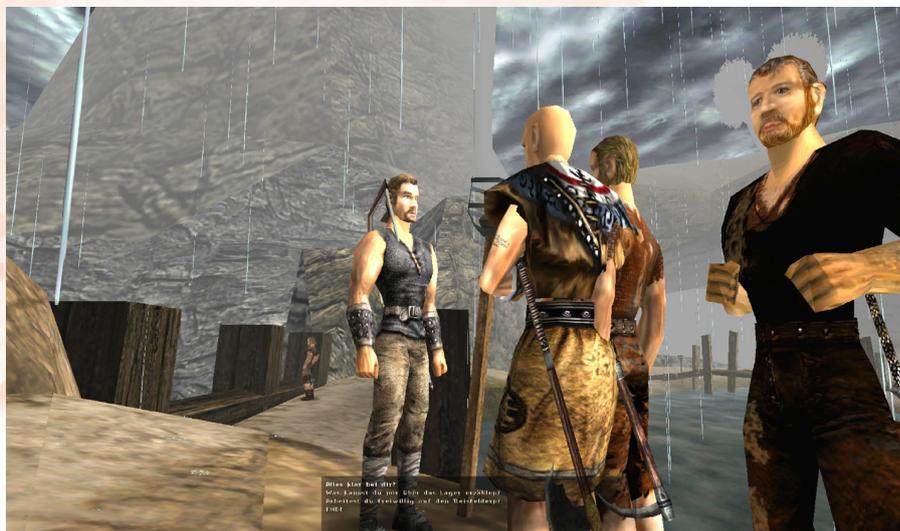
Sascha hat Kraut im Angebot, und die Kundschaft steht Schlange.

hat sich geändert. Ich gehe zum nächstbesten Sektenspinner und lasse mich ins Sumpflager eskortieren. Dort lasse ich mir erst mal beibringen, wie man Sekret von Minercrawlern extrahiert, um richtig derbes Kraut zu brauen. Außerdem lerne ich meinen bisher ärgsten Feind in Gothic kennen: Leitern. STRG gedrückt halten, dabei die W-Taste drücken, quälend langsam die Leiter rauf, oben steht ein NPC, der mich blockiert, ich falle runter, bin tot, und der versehentlich aktivierte NPC führt einen Dialog mit meiner Leiche. Immerhin: Bei der Dialogauswahl hat mein Held keine Sprachausgabe mehr, denn er ist ja tot. So viel Realismus muss sein. Egal, ich habe ja eh schon seit etwa zehn Minuten nicht mehr das tolle Intro zum Spiel gesehen! Also: »Das Königreich Myrtana, wiedervereint durch die Hand König Rhobars II ...«, ein Traum, so gut!

## Für eine bessere Welt

Neben der Spielsteuerung aus der Hölle ist mein größtes Problem in Gothic die Grafik. Die trostlose, eintönige Landschaft, überall Hackfressen, permanent geballte Fäuste. Damit komme ich einfach nicht klar – auch wenn mir Freunde und Kollegen versichern, dass 2001 alle Spiele so ausgesehen haben. Das muss man doch irgendwie mit Mods

verschönern können! Ansonsten halte ich dieses Spiel niemals bis zum Ende durch! Und ein paar Verbesserungen gibt's tatsächlich, allerdings nicht als bequemes Gesamtpaket, sondern wieder mal nur in Bruchstücken. Los geht's mit einem neuen Renderer, der das Spiel über DirectX 11 laufen lässt. Damit gibt's realistische Schatten, schöneres Wasser und Tessellation! Jawoll, mein Gothic tesseliert jetzt wie die Sau! Den hässlichen Nebel und den komischen Braunton für den Himmel kann ich damit auch endlich deaktivieren. Jetzt noch ein paar schickere Texturen und neue Meshes für die Charaktere – die haben plötzlich Hände! Die sehen zwar auch nicht weniger schlimm als die ersetzten Fäuste aus, aber wenigstens wirken die Typen nicht mehr ganz so dauerverkrampt. Jetzt noch einen Patch für mehr Vegetation in der Spielwelt und zum Schluss noch Reshade. Bloom, HDR, Tiefenunschärfe – und schon sieht das deutsche Budget-Rollenspiel aus dem Jahr 2001 aus wie ein koreanischer Budget-Grinder aus dem Jahr 2012! Na also – jetzt kann ich auch ganz entspannt lan in der Mine besuchen und ein paar Minercrawler melken oder was auch immer man mit den Viechern macht. Aber das hebe ich mir fürs nächste Mal auf. Ich glaube, ich schau mir noch mal das Intro an. ★



Diese Grafik! Sascha behauptet, er kann jedes Polygon und jeden Pixel einzeln zählen.