

Gaming Virgin: Gothic, Teil 2

KRAUTFUNDING IM MINENTAL

Wir haben Sascha gezwungen, seine Reise durch Myrtana fortzusetzen.
Und die macht Fortschritte wie ein Gletscher. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Seine ersten Spieletests hat Sascha um die Jahrtausendwende als Praktikant für die Frankfurter Neue Presse veröffentlicht. Ein Jahr später ackerte er dann im Support für Gamespy Arcade und wurde in Kaffeetassen und Schlüsselanhängern bezahlt. Es folgte ein Abstecher in ein Call-Center, wo er Lotterielose und Hometrainer an Rentner verkauft hat. Als er sich dort seinen festen Platz in der Hölle auf alle Zeit gesichert hatte, absolvierte er eine Ausbildung in einem Aluminiumhandelshaus. Die führte ihn direkt in die Buchhaltung eines koreanischen Elektronikherstellers. Zwischenzeitlich wurde er beim Beltane-Fest einer heidnischen Sekte vorübergehend zum Auserwählten erklärt, womit man aber leider keine Rechnungen bezahlen kann. Darum schreibt er inzwischen wieder über Spiele.

Einen ganzen Monat lang war Ruhe. »Ich sage einfach nichts, vielleicht vergesst ihr es ja«, dachte ich mir. Dann kam der Auftrag. Manchmal musst du eben Sachen spielen, die dir Albträume bereiten. Warum eigentlich? Sehe ich vielleicht aus wie ein Spielejournalist, oder was? Ich musste zurück nach Myrtana, wieder in die Minenkolonie, in der Rolle eines namenlosen Helden mit der Konstitution einer kettenrauchenden Eintagsfliege. Dabei war mein erster Anlauf wirklich kein Spaß.

Zurück und alles falsch gemacht

Nach meinem ersten Erlebnisbericht amüsierten sich einige Leser über meine »alternative Spielweise«. Ich hatte zu diesem Zeitpunkt keine Ahnung, was damit gemeint war,

doch das wurde mir jetzt langsam klar. Nach meinem mit tausend Toden verschönerten Horrortrip ins Neue Lager wollte dort kein Mensch etwas mit mir zu tun haben, weil ich einfach reinmarschiert bin, bevor mir das Spiel überhaupt einen Grund dazu gegeben hatte. Was ich zu diesem Zeitpunkt nicht wusste: Über Quests im Alten Lager wird man sowieso in die anderen Camps geschickt und bekommt dann sogar eine Eskorte. Zu meiner Verteidigung: Ich spiele blind. Ich lese keine Lösungshilfen, benutze keine Cheats und weiß über Gothic nur sehr wenig. Zu Spielbeginn war mein Handeln für mich nur logisch – ich wollte mich nicht einfach so dem erstbesten Lager anschließen, sondern erst mal lernen, welche Alternativen ich habe. Meine

Sorge war, dass ich irgendwann automatisch Mitglied des Alten Lagers werde, wenn ich immer nur dort Aufträge erledige.

Und so stehe ich nun sinnlos im Neuen Lager herum. Lares, den ich für eine Aufnahme anquatschen muss, will mich nicht sehen. Der Türsteher lässt mich nicht in die Kneipe. Und für einen Typen namens Homer soll ich ein Monster umhauen, an dem ich keinen Schaden verursache und das mich mit zwei Treffern vernichtet. Hier geht's nicht weiter.

Alles auf Anfang

Mangels Alternativen erledige ich mehr Botengänge und Missionen im Alten Lager. Ich soll Fingers beeindrucken. Dafür spreche ich einfach nur bei ihm vor, und er findet mich



Eigentlich experimentiert Sascha viel lieber mit Mods, als zu spielen. Deshalb zeigen die Screenshots in diesem Artikel auch nicht die Originalgrafik.

umgehend toll. Das war einfach! Anschließend lasse ich mir in der Arena von einem Typen aufs Maul hauen, der mich wieder mal mit zwei Schlägen umnietet, während ich keinerlei Schaden verursacht. Vorher lerne ich noch, dass seine Mutter ein ausgeprägt liebevolles Verhältnis zu Hornträgern pflegt. Ich werde für meinen Mut gelobt. Dann latsche ich zur Alten Mine und hole für Diego eine Liste ab. Jetzt soll ich das Sumpflager infiltrieren und dort das Rezept für einen Trank klauen. Dann mal los zu den Sektenspinnern!

Um das Vertrauen der Sekte zu erlangen, soll ich deren Gurus beeindrucken. Die reden aber gar nicht erst mit mir, weil ich unwürdig bin. Super. Immerhin: Den ersten Guru kann ich für mich gewinnen, wenn ich jemand aus dem Alten Lager dazu bringe, ins Sumpflager überzulaufen. Ach, ich soll alle beeindrucken, und der Penner aus dem Alten Lager wird ohne Probleme aufgenommen oder wie? Okay, latsche ich den ganzen verdammten

Weg halt wieder zurück, quatsche einen Typen voll, dessen Kumpel eh schon den ganzen Tag im Sumpflager hockt und sich die Birne zukiffert, jogge dann noch mal eine gefühlte halbe Stunde lang zurück in den Sumpf, und schon ist der erste Guru beeindruckt. Nebenher lerne ich, dass mir ein Typ namens Lester dabei helfen kann, noch einen Obermacker zu überzeugen. Perfekt!

Warten auf Godot

Lester steht am Eingang zum Lager, neben ihm der Chef. Solange der da ist, verrät Lester überhaupt nichts, also warte ich. Irgendwann wird einer der beiden ja sicher mal ins Bett gehen. Oder aufs Klo oder was auch immer. Wir stehen eine halbe Stunde lang herum. Nichts. Ich trete dem Guru auf die Füße, der motzt mich an, läuft ein paar Schritte weit weg. Aber nicht weit genug. Verdammst!

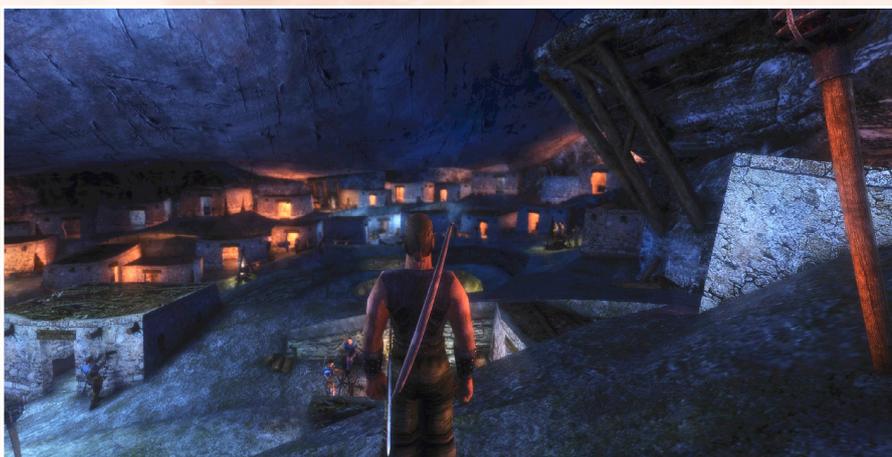
Jetzt regnet es, doch keiner von beiden will in seine trockene Hütte. Ich mache ein Sand-

wich. Die beiden stehen immer noch miteinander rum. Drei Sandwiches später rasiere ich mir erst mal den Bart weg, der mir gewachsen ist, während ich darauf warte, Lester ohne den Guru anzutreffen. Die Sonne geht unter. Das komplette Lager pennt. Nur drei Idioten stehen am Eingang – Lester, der Guru und ich. Ich checke den Shop auf meiner Switch, spiele eine Runde Mortal Kombat. Meine Freundin rasiert mir den Rücken. Die Sonne geht auf. Lester und Baal Wiehießerdochgleich rühren sich nicht vom Fleck.

Ich quatsche Lester an. Ich bin ein absoluter Vollidiot. Eine Dialogoption: »ZEIG MIR DEN WEG...« in Großbuchstaben. Und tatsächlich – du kannst Lester nach einem beliebigen Weg fragen und statt dir eine Wegbeschreibung zu geben, führt er dich ans Ziel. Okay, das sind zwei Stunden meines Lebens, die ich niemals zurückbekomme! Aber jetzt wandere ich mit Lester durch den Sumpf und kann ungestört mit ihm reden. Und tatsächlich – er sagt mir, dass ich einfach behaupten soll, ich hätte den Schläfer in einer Vision gesehen und schon ist der nächste Guru auf meiner Seite. Na, wenn's weiter nichts ist!

Sprich oder stirb

In einem kleinen Kreis sitzen Glatzenkasper herum und stampfen Kraut. Einer von ihnen hat einen richtigen Namen und heißt nicht einfach nur »Novize«, also quatsche ich ihn an. Jedenfalls fast. Beim Aktivieren steht er kurz vom Stampfen auf, glotzt mich blöd an, setzt sich wieder hin und stampft weiter. Das Schauspiel wiederholt sich mehrmals, dann wird mir die Sache zu dumm und ich ziehe meine Waffe. Aha! Jetzt steht der Kollege auf und brüllt mich zumindest an – Fortschritt! Ich stecke die Waffe weg und er stampft so-



Das Neue Lager besuchte ich bei meinem ersten Durchgang mit Gothic viel zu früh.



Im Sumpf suche ich nach Krautfarmern. Und was macht der Typ rechts im Bild da eigentlich?

fort weiter. Klasse. Also hole ich wieder mein Schwert raus und warte diesmal, bis der NPC ebenfalls zieht. Jetzt lasse ich meinen Prügel wieder verschwinden, bevor ich den meines Gegenübers zu spüren bekomme, und kann endlich den beschuerten Dialog starten!

Und siehe da – der gute Mann braucht Hilfe! Sein Kollege sollte ihn schon vor zwei Tagen ablösen, doch er lässt sich einfach nicht blicken. Kein Ding, lass Motivator Penzhorn das mal richten. Ich finde den untätigen Stampfer vor der kostenlosen Krautausgabe. Er hat so gar keinen Bock, sich zur Arbeit zu begeben, also ermuntere ich ihn freundlich mit meinem Schwert. Geil – endlich jemand, der beim Treffer tatsächlich Schaden nimmt und mich nicht in zwei Schlägen tötet! Du bist ab sofort mein neuer Mud!

»Ich will dich einfach nur stampfen sehen.« Gothic und ich können einander nicht leiden, aber die Dialoge sind einfach großartig. Der Chefstampfer ist ebenfalls Guru und mag mich jetzt. Er hat sogar einen Auftrag! Ich soll im Sumpf Krautlieferungen abholen. »Im Sumpf« – ganz toll! Das ganze verdammte Lager ist der Sumpf! Wo denn, bitte?« – »Ich habe dir nicht erlaubt, mich anzusprechen!« Arschloch.

Haie und Mücken

Nach viel längerer Suche als ich gewillt bin, zuzugeben, finde ich endlich die Krautfarmer, deren Ernte ich abholen soll. Die erste Gruppe gibt mir das Zeug auch einfach, der Chef der zweiten Gruppe will erst, dass ich mich beweise, indem ich ein paar Blutfliegen ver-

nichte. Zu diesem Zeitpunkt ist es stockdunkel, doch nach einiger Suche finde ich drei Fliegen, watsche sie um, gehe zum Chef zurück und der schickt mich direkt wieder weg. Da sind noch Fliegen im Umkreis von 20 Schritten, sagt er. Und tatsächlich – an derselben Stelle, wo ich eben die drei Fliegen umgehauen habe, schwirren schon wieder drei Stück herum. Das Spiel wiederholt sich noch zwei, drei Mal, doch er ist nie zufrieden und irgendwann gehen mir die Insekten aus. Ich eiere also mehr oder weniger blind durch die Nacht, gegen die auch eine Fackel kaum hilft, und begegne meinem ersten Sumpfhai. Die Nummer schon wieder – ich verursache keinen Schaden und bin in zw... oh, okay. Tot nach nur einem Treffer. Danke, Gothic.

Als ich bei Sonnenaufgang endlich die dämlichen Fliegen finde, bekomme ich mein Kraut, liefere es brav ab und erhalte zur Belohnung eine Schriftrolle, mit der ich einen Novizen einschläfere. Also zumindest nachdem ich gefühlte vier Stunden später herausgefunden habe, wie man in Gothic eine verdammte Spruchrolle verwendet. Der Novize pennt, der nächste Guru ist beeindruckt, und ich kann endlich im Alchemielabor des obersten Krautmackers vorsprechen, um als Novize aufgenommen zu werden! Also marschiere ich dorthin, der Typ ist voll beeindruckt davon, dass ich so viele Baals auf mich aufmerksam gemacht habe, und will mich haben. Hurra! Endlich Sektenspinner!

Halt, stopp! Bin ich eigentlich bekloppt? Das wollte ich doch überhaupt nicht! Ich will doch zum Neuen Lager gehören! Also Spielstand geladen, diesmal nicht beigetreten, aber dem Typen sein Rezept aus der Truhe geklaut, das ich fürs Alte Lager besorgen sollte. Was, so einfach ist das? Da hätte ich mir die restliche Arbeit auch sparen können, aber immerhin gab es dafür Erfahrungspunkte.

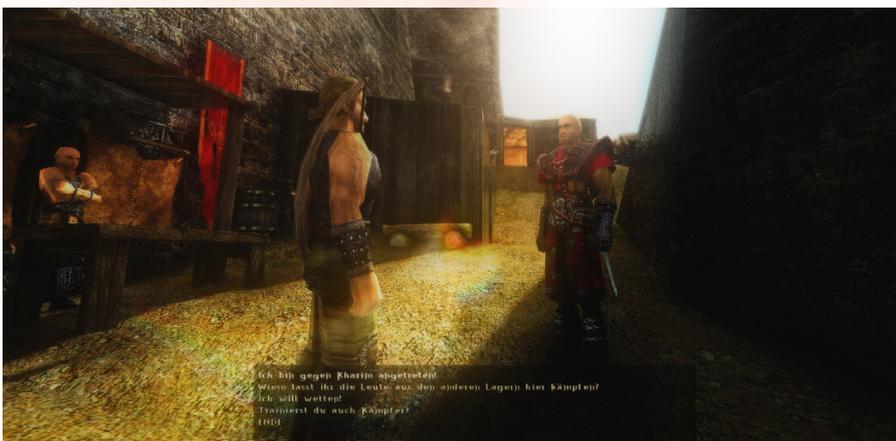
Alles wird gut

Zurück im Alten Lager gibt's nichts mehr zu tun, also löchere ich Thorus, bis er endlich einen neuen Job für mich hat. Mordrag aus dem Neuen Lager hängt ständig hier rum, also soll ich ihn loswerden. Diesen quatsche ich an, worauf er prompt versucht, mich für sein Camp zu gewinnen. Ja! Nimm mich! Warum denn nicht gleich so? So eskortiert er mich erst mal ins Neue Lager und nietet unterwegs gleich noch sämtliche Monster um, was mir tonnenweise Erfahrungspunkte beschert. Dann drückt er mir einen Ring in die Hand, mit dem ich garantiert bei Lares rein gelassen werde. Aha, so geht das also!

Beim Betreten des Lagers tauchen diesmal auch der Reislord und dessen Schläger auf, von denen bei meinem ersten Besuch jede Spur fehlte. Irgendwie war mir die Bande lieber, als sie noch nicht existiert und mich zum Wasserträger erklärt hat. Jetzt soll ich 18 verdammte Wasserflaschen verteilen! Die trinkt ein Reisbauer beim Abgeben in einer quälend langsamen Animation, die sich nicht überspringen lässt. 18 Mal muss ich mir das jetzt ansehen. Ich bin 37 Jahre alt und habe



Lares nimmt mir meinen tollen Ring einfach wieder weg! Adieu, Superbogen!



Gothic ist Leid. In der Arena sammle ich Pluspunkte, weil ich mir mutig aufs Maul hauen lasse.



Trink schneller, Mann! Ich muss diesen Mist jetzt noch 17 Mal machen!



Das Überzeugen der Baals ist so intuitiv wie eine russische Raumstation.



Lester und Baal Namib. Zwei unzertrennliche NPCs. Die einfach nur rumstehen.



Abend im Sumpflager. In fremden Betten zu pennen, ist bei Strafe verboten. Argh!

nicht mehr viel Zeit, doch das ist Gothic anscheinend egal. Oberschläger Lefty ist mit meinem Job so zufrieden, dass er mich direkt noch mal losschickt. Leck mich, Lefty!

Diesmal haue ich ab. Ich versuche erst gar nicht, mich mit ihm anzulegen, als er die Waffe zieht. Du hast vielleicht die besseren Charakterwerte, aber im Gegensatz zu dir werde ich von keiner strunzdoofen KI dazu gezwungen, an jedem noch so kleinen Hindernis kleben zu bleiben. Auf dem Weg zu Lares finde ich in einer Kiste einen Reiterbogen. Um den zu benutzen, habe ich nicht genug Geschicklichkeit, doch das lässt sich mit Lares' Ring ganz leicht beheben. Super! Mehr Geschick, ein neuer Bogen – es geht endlich bergauf.

Reich und schön durch Kraut

Ich spreche endlich bei Lares vor und die Sau nimmt mir meinen schönen Ring wieder weg. Okay, keine Geschicklichkeit, kein Reiterbogen. Danke, Gothic! Dafür soll ich dem örtlichen Sektenspinner jetzt 50 Ladungen Kraut abnehmen und im Neuen Lager verticken. Nicht schon wieder! Und weil es 2001 noch keine Questmarkierungen gab und Lares auch gar keinen Bock hat, mir zu erklären, wo dieser Sektenspinner rumhängt, eiere ich die nächste halbe Stunde planlos durchs Camp, bis nur ein Ort bleibt, den ich nicht durchkämmt habe: die Kneipe. Und dort lässt mich der Rausschmeißer nicht rein.

Jetzt könnte ich ihn natürlich bestechen, aber dafür ist mir mein Erz zu schade. Immerhin: Nach jedem Gespräch lässt er mich für

eine Sekunde in Ruhe, die ich nutze, um einen Schritt in Richtung Kneipe zu machen. Das Spiel wiederhole ich ein paar Mal, dann bin ich endlich drinnen in der Kaschemme. Und siehe da – mein Sektenspinner ist ebenfalls anwesend, also nehme ich ihm jetzt erst mal sein ganzes Kraut ab und verspreche, es für ihn zu verhökern und den Gewinn zu teilen. Überarbeite dich bloß nicht!

Ich spaziere wieder aus der Kneipe, da brüllt plötzlich der Rausschmeißer hinter mir. »Alarm! Eindringling!« Dabei will ich doch nur raus! Jetzt wetzt der Typ mit gezogener Waffe hinter mir her, weil ich ja nicht schon genug Ärger mit Lefty am Hals habe. Als ich ihn endlich abhänge, ist es längst dunkel.

Ich trete jetzt jeden einzelnen Banditen aus dem Bett, um mein verdammtes Kraut zu verchecken. »Hey, was machst du hier? Warum weckst du mich?« – »Du siehst aus, als könntest du etwas Kraut gebrauchen. Macht zehn Erz!« Das ist dreist, ergibt auch irgendwie keinen Sinn, aber es funktioniert. Irgendwann habe ich den ganzen Mist endlich an den Mann gebracht, kehre zurück zu Lares, der ist von meiner Arbeit begeistert und teilt mir mit, dass ich trotzdem nicht bereit für meine Aufnahme im Neuen Lager bin. Mehr hat er gerade nicht für mich zu tun, das Alte Lager und die Sektenspinner würden mich sofort nehmen. Was ist hier eigentlich los?

Versehentlich Schatten

Ich habe mir zwar geschworen, keine Lösungshilfen zu benutzen, aber hier habe ich

dann zumindest doch mal in ein Forum geschaut. Und siehe da: Die Karte aus der Mine, die ich Diego gebracht habe, hätte zuerst an Lares gehen sollen. Das konnte ich zu diesem Zeitpunkt aber nicht wissen. Und so ist genau das passiert, was ich vermeiden wollte: Ich habe zu viele Aufgaben fürs Alte Lager erledigt und kann jetzt nicht mehr dem Neuen Lager beitreten. Okay, dann werde ich eben Schatten. Hauptsache kein Sektenspinner! Auf dem Weg zurück ins Alte Lager lerne ich, wie man Viechern die Haut abzieht und ihnen die Zähne entfernt. Hey, wann habe ich eigentlich das letzte Mal Mud besucht?

Ich spreche bei Gomez vor, bin ab sofort Schatten und investiere mein sauer verdientes Erz in das beste Schwert, das in der Burg verkauft wird. Dann gehe ich in den Wald und niete Wölfe um. Einfach nur so. Denen ziehe ich das Fell ab, ich schlage ihnen die Zähne aus, dann verticke ich den Krempel, bis niemand im Alten Lager Erz übrig hat.

Bei Diego kaufe ich die schwere Schattenrüstung. Jetzt ist endlich Schluss mit den ständigen Toden. Also zumindest, bis mir der nächste Sumpfhai begegnet. Einen ersten Job als Schatten habe ich auch gleich: Ich soll das Sumpflager ausspionieren. Weil ich so dumm bin, laufe ich direkt los und vergesse vor lauter Aufregung, mich in der Burg nach dem obersten Feuermagier umzusehen. Dabei sollte ich doch einen Brief abgeben! Na gut, dann hebe ich mir das fürs nächste Mal auf. Ich weiß aber nicht, ob es ein nächstes Mal geben wird. Bitte nicht! ★