

Eine deutsche Spielegeschichte

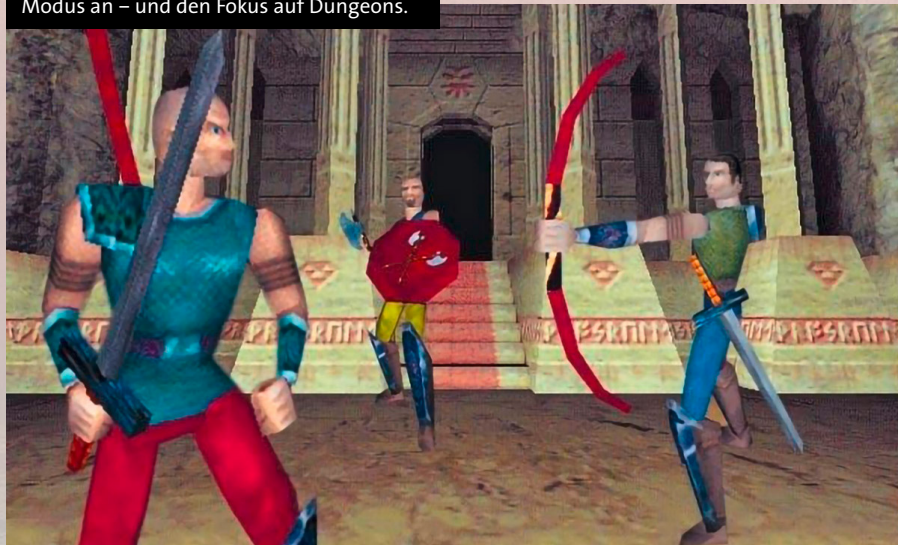
# PHÄNOMEN GOTHIC AUFSTIEG UND FALL

Ein viel zu ambitioniertes Projekt und ein unorthodoxes Team sind keine gute Mischung. Im Falle von Gothic entspringt daraus trotzdem ein Kultklassiker. Doch damit ist bei Weitem nicht alles erzählt. Wir nehmen euch mit auf eine Reise durch die wilde Geschichte der großen deutschen Rollenspielmarke. Von Martin Dietrich

## Inhaltsverzeichnis

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Gegen alle Widerstände       | 90  |
| Ein Team zerbricht           | 94  |
| Das verschollene Gothic      | 97  |
| Was bei Gothic 3 schief lief | 102 |
| Die Sünden von Arcania       | 106 |

Okay ... das ist Gothic? Sehr frühe Bilder deuten noch den geplanten Multiplayer-Modus an – und den Fokus auf Dungeons.



Am Ende des Gesprächs sagt Mattias Filler etwas sehr Interessantes. Er hat viele Jahre bei Piranha Bytes als Autor sowie Game Designer gearbeitet und miterlebt, welche Extreme die Spieleentwicklung bereithalten kann: exzessive Überstunden, ein Betrugs-skandal in Millionenhöhe und ein gespaltenes Entwicklerteam, das sich erst selbst im Weg steht und später daran zerbricht. Sein Fazit: »So ein Gothic machst du halt nur einmal, oder in unserem Fall zweieinhalbmal.«

## Gegen alle Widerstände

Mit Gothic, Gothic 2 und der Erweiterung Nacht des Raben schufen die Eigenbrötler von der Ruhr etwas Einzigartiges, das bis heute nachhallt, obwohl nicht immer erkennbar ist, wie sie das eigentlich geschafft haben. Wir würden die Entwicklungsgeschichte von Gothic gerne mit einer Achterbahn vergleichen, doch es wäre verkehrt. Eine Achterbahn bleibt wenigstens auf ihren Schienen, während bei Gothic so einiges entgleist. Denn die Entwicklungsgeschichte des Rollenspiel-Klassikers steckt voller Widersprüche, die von Entwicklerteams erzählen, die in der Rückschau ärgerlich stur sind. Die viel Pech haben, aber auch zusammenhalten, selbst wenn sie dafür auf viel verzichten müssen. Für diesen Artikel haben wir mit über 25 Personen gesprochen, die die Marke geprägt und mitgestaltet haben, um die Entwicklungsgeschichte vom Debüt bis hin zu Arcania: Gothic 4 nachzuvollziehen. Piranha Bytes selbst wollte keine Interviews geben, daher sprechen hier größtenteils ehemalige Gothic-Entwickler.

Eine vollständige Rekonstruktion wird es jedoch nicht. Fast zwei Jahrzehnte sind seit der Veröffentlichung von Gothic im März 2001 vergangen. Erinnerungen verblassen, verfärben sich mit der Zeit immer stärker wie





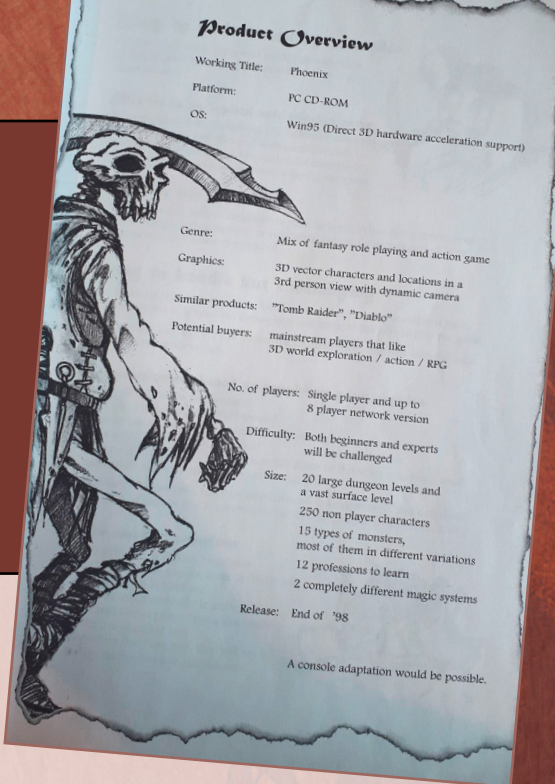
## Vieles fiel weg

Hier seht ihr einen Ausschnitt aus einem der ersten Designdokumente, die Piranha Bytes erstellen, um Publisher von ihrem Konzept zu überzeugen. Viele Elemente wie der Multiplayer-Modus, die zwei Magiesysteme und eine mögliche Konsolenadaption werden es nie ins fertige Spiel schaffen. Mike Hoge muss heute darüber lachen, wenn er sieht, was sie damals mit Gothic vorhatten: Das Konzept war viel zu ambitioniert, das Entwicklerteam viel zu unerfahren. Weil Piranha Bytes die Zeit zum Ausprobieren und Verfeinern bekamen, ging es aber am Ende doch irgendwie glatt.

Mad Scientist und packen auf drei Disketten eine Demo ihrer bisherigen Arbeit. Weil sie ein Action-Rollenspiel in düsteren Fantasy-Dungeons anstreben, nennen sie die Demo »Finster«. Acht Unternehmen bekommen dieses Grafikgrundgerüst zu sehen. Dass vor allem für spröde Wirtschaftssimulationen wie Der Planer und Das Amt bekannte Greenwood Entertainment aus Bochum ist das einzige Studio, das sich ein eigenes Spiel mit der kruden Engine vorstellen kann. Ihr Hauptanteilseigner Funsoft will zu jener Zeit ohnehin expandieren und ein internationales Publikum mit ambitionierteren Projekten ansprechen. Aus dem anfänglichen Plan von Mad Scientist, mit ihrer jahrelang zusammengepfriemelten Technologie ein Spiel zu entwickeln, wird nach einigen Diskussionen aber doch nichts. In einer Zeit, in der 3D-Grafik in kurzen Abständen immer größere Fortschritte macht, ist ihre Engine schlichtweg veraltet. Außerdem wollen die Greenwood-Leute keinen Ultima-Underworld-Klon aus der Ego-Perspektive, sondern ein Rollenspiel in der Third-Person-Ansicht mit detaillierter Oberwelt.

### Ein Knast entsteht

Während Mad Scientist in Oldenburg ihre neue Engine planen, beginnt bei Greenwood im 230 Kilometer entfernten Bochum die Konzeptionsphase für Projekt Orpheus. »Ich weiß, wie ich immer im Konferenzraum ge-



sessen und DIN-A3-Blätter vollgemalt habe, weil es dort ruhig war«, erinnert sich Mike Hoge, der laut eigenen Aussagen damals »keine Ahnung von Tuten und Blasen« hat. Zusammen mit seinen drei Greenwood-Kollegen Putzki, Brüggemann und Nyul sitzt er 1997 ungefähr zwei Wochen über dem groben Entwurf für Setting und Gameplay. Die Spielwelt soll so designt werden, dass ihren Bau auch ein kleines Team stemmen kann. Also braucht es irgendeine Art der Begrenzung. Eine Insel erscheint ihnen allerdings zu offensichtlich. Ein unsichtbarer Zaun zu stillos. »Moment mal: unsichtbarer Zaun? Da könnte man eine magische Barriere draus machen«, erklärt Hoge den damaligen Denkprozess. »Und dann ribbelte sich das Ganze auf: Magische Barriere, warum ist die da? Wollen die was raushalten? Wollen die was drin halten? Es könnte ein Gefängnis sein. Dann kamen die Synergien mit dem Film »Die Klapperschlange«.

Bevor jedoch aus den Überlegungen auch nur eine Codezeile werden kann, gerät Greenwood ins Straucheln. Publisher Funsoft dreht den Geldhahn zu, möglicherweise wegen Unstimmigkeiten zwischen

eine Tapete in einem Raucherhaushalt. Einige Entwickler konnten sich mehr die positiven Erlebnisse ins Gedächtnis rufen, während bei anderen die negativen Erfahrungen präsenter waren. Auch dank der Hilfe der immer noch aktiven Gothic-Community, die ihre Lieblingsspiele seit Jahren mit detaillierten Archiven und YouTube-Videos kuratiert, lassen sich jedoch die Ereignisse gut ordnen und interpretieren.

### Vorbildliche Unterwelten

»Wenn ich nicht gerade studiert habe, hing ich stundenlang in meiner Studentenbutze und habe Welten mit dem Editor gebaut«, erinnert sich Bert Speckels. Zusammen mit Ulf Wohlers und Dieter Hildebrandt tüftelt der Informatikstudent bereits eine Weile an einer eigenen Spiele-Engine in MS-DOS. Wohlers und Hildebrandt arbeiten schon seit ihrer Schulzeit in Bremen daran, angespornt von Ultima Underworld: The Stygian Abyss, einem der ersten Spiele mit in Echtzeit berechneter 3D-Grafik. Als sie Mitte der 90er-Jahre fürs Studium nach Oldenburg ziehen und dort Speckels kennenlernen, bilden sie ein Dreiergespann. Irgendwann reicht ihnen die Rumtüttelei nicht mehr. »Dann haben wir gesagt, ja schreiben wir halt Entwicklerstudios an und springen ins kalte Wasser.« Sie geben sich den Teamnamen







Alex Brüggemann, Stefan Nyul, Mike Hoge und Tom Putzki (von links nach rechts) gründen 1997 Piranha Bytes, nachdem ihr vorheriger Arbeitgeber Greenwood zerfällt.



Die ersten Gothic-Screenshots, die 1998 an die Presse gehen, zeigen immer noch Dungeons. Ein Fingerzeig aufs Ultima-Underworld-Erbe.

## Gothic

Ein Team ehemaliger Greenwood-Entwickler hat sich unter dem Label Piranha Bytes zusammengeschlossen. Das erste Projekt wird ein Rollenspiel mit dem Arbeitstitel **Gothic**. Die Grafik-Engine steht schon und soll der 3D-Shooter-Konkurrenz in nichts nachstehen. In Sachen Gegner-KI will sich **Gothic** sogar deutlich abheben: Feinde warten nicht kampfbereit hinter den Ecken, sondern gehen eigenen Tätigkeiten nach. In den Animationen des Alter ego wirkt sich der Erfahrungsgrad aus, so daß sich Fortschritte in der Kampfausbildung beim Zuhauen optisch bemerkbar machen.



**Gothic:** Sie sehen dem Helden an, welche Waffe er gerade in seiner Faust trägt.

Hier sieht ihr den allerersten GameStar-Artikel über Gothic. Die wenigen Zeilen erschienen in der Ausgabe 05/98.

beiden Unternehmen. Für die Mitarbeiter ist das eine Katastrophe. »Wir haben ein ganzes Wochenende im Bürokonferenzraum verbracht und überlegt, wie es weitergehen kann. Und daraus wurden dann vier Einzel-firmen gegründet«, sagt Tom Putzki über die Gründung von Piranha Bytes im Oktober 1997. Neben den vier ehemaligen Angestellten ist auch Greenwood-Gründer Markus Scheer als stiller Teilhaber an der Entstehung von Piranha Bytes beteiligt. Scheer, der später noch wichtig wird, pumpt etwa 300.000 Mark in das Entwicklerstudio.

Nach einiger Überzeugungsarbeit seitens Greenwood erkennen die Studenten schließlich die Vorteile eines Neustarts. »Wer Software-Entwicklung kennt, der weiß, dass man sich manchmal auch freut, mit dem Gelernten nochmal neu anzufangen«, sagt Speckels. Und so wird Engine Nummer zwei, die Zengine, eine technisch deutlich ausgereifere Technologie mit höherer Auflösung, Windows-Anbindung und einem richtigen Polygonnetz, die eine immersive 3D-Welt erschaffen kann. Aber nicht nur Funsoft kommen die drei Studenten gerade recht. Vier Greenwood-Mitarbeiter spielen schon etwas länger mit dem Gedanken, die animierten Excel-Tabellen beiseite zu legen und ihren Enthusiasmus für das Rollenspielgenre in ein eigenes Spiel zu gießen. Für Tom Putzki, Alex Brüggemann, Stefan Nyul und Mike Hoge ist »Finster« die Gelegenheit.

### Arbeitslos, aber ambitioniert

Trotz dieses Finanzpolsters müssen die frisch gebackenen Unternehmensgründer sparen, denn einen Publisher, der ihnen eine beständige Einnahmequelle garantiert, haben sie nicht. Sie wissen, dass das Anfangskapital nicht ewig reichen wird und die Videospieldentwicklung schnell sehr teuer werden kann, je mehr Details ins Spiel rutschen sollen. Bäume, Gemälde, Wasserfässer und Bücherregale wollen ja erst mal modelliert werden. Also verzichten die Piranha-Gründer auf ein eigenes Gehalt, greifen auf Rücklagen zurück, bitten Verwandte und Lebenspartnerinnen um Unterstützung. »Es gab Zeiten, da waren gewisse Teile von uns arbeitslos gemeldet«, deutet Putzki vage an, ohne Details nennen zu wollen. »Es war nicht unbedingt regelkonform, aber irgendwie halt machbar.«

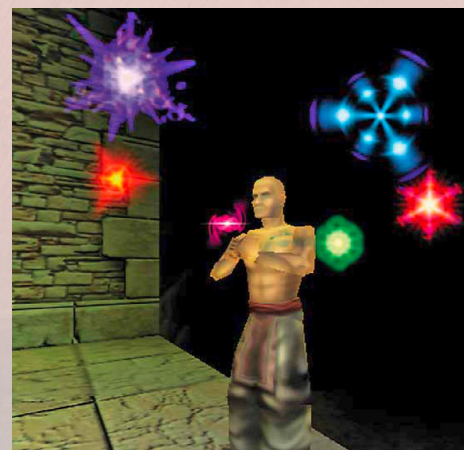
Es ist nicht der einzige ungewöhnliche Umstand. Ihr Entwicklerbüro befindet sich aus rein praktischen Gründen noch immer im alten Greenwood-Gebäude, einem ehemaligen Friseursalon nahe dem Bochumer Stadtpark. Auch die anderen Ex-Angestellten mit ihren frischgebackenen Unternehmen sind dort untergebracht, etwa die Lokalisierungs-firma Effective Media. Alle vier

teilen sich Empfangstresen, Konferenzraum, sanitäre Anlagen und Server. Dazu kommt ein eigener, winziger Büroraum für Piranha Bytes, der schon bald aus allen Nähten platzen wird. Die Mad Scientist ziehen erst einige Zeit später nach Bochum in eine Wohn-gemeinschaft und feilen dort weiter an der Engine. Anfragen, ob sie denn nicht direkt zu Piranha Bytes dazugehören wollen, lehnen sie ab. Für sie wird es ein einmaliges Abenteuer.

### Die Welt gehört uns

Relativ schnell kristallisiert sich bei Piranha Bytes eine Aufteilung heraus. Stefan Nyul kümmert sich bei Gothic vorrangig um die Skripte, womit NPCs zum Beispiel Tagesabläufe, Dialoge und die Vergabe von Quests lernen und nicht wie eine Statue steif in der Spielwelt herumstehen. Weil er gerne analytisch arbeitet und vorausplant, übernimmt er zudem noch die Geschäftsleitung.

Alex Brüggemann, der 2013 nach langer Krankheit verstirbt, ist für Game Design sowie die Animationen zuständig und gilt unter Kollegen als Ruhepol, der selbst bei den kompliziertesten Sachverhalten stets den Überblick behält. Tom Putzki's Aufgabenfeld betrifft zunächst die Modellierung von 3D-Objekten, ehe er als Studiosprecher seine wahre Berufung findet und dafür sorgt, dass die Presse auf Gothic aufmerksam wird.



Die Psioniker-Klasse sollte aus mehreren Zaubersprüchen wählen können.



Die lebendige Spielwelt mit ihren glaubwürdigen NPCs, die einem Tagesablauf nachgehen, ist eine der großen Stärken von Gothic, die es von anderen Rollenspiel zu jener Zeit abhebt.



Ursprünglich hatten die vier Klassen in Gothic eine deutlich größere Bedeutung. Krieger, Psioniker, Magier und Dieb sollten maßgeblich den Spielstil des Spielers beeinflussen. Im Laufe der Entwicklung verschwimmen die Grenzen der einzelnen Klassen jedoch wieder.

Die kreativen Fäden laufen jedoch bei Mike Hoge zusammen. Spätere Weggefährten beschreiben ihn als Persönlichkeit mit natürlicher Führungsqualität, der Leute mit klarer Linie, salopper Flapsigkeit und ehrlichem Feedback für sich gewinnen kann. Nicht jeder im Team wird mit ihm auf menschlicher Ebene harmonieren, seine Qualitäten als kreativer Leiter stehen aber außer Frage. »Nicht so völlig scheiße«, lautet so ein markiger Spruch, den sich Kollegen immer mal wieder anhören müssen, wenn Hoge über ihre Schultern schaut. Der Kommentar, der sowohl Lob als auch Ansporn sein soll, entwickelt sich zum geflügelten Sprichwort innerhalb des Teams. »Nicht so völlig scheiße«, so das inoffizielle Gothic-Motto.

Von Anfang an ist es dem Team wichtig, dass Gothic einsteigerfreundlicher ausfällt als andere Rollenspiele und sein Gameplay nicht hinter unübersichtlichen Zwischenmenüs mit 50 Charakterwerten versteckt. »Ich wollte raus aus diesem ganzen Textlastigen und mehr ins Arcadige damit«, begründet Hoge. Dazu soll der Aufstieg des Helden vom armen Schlucker zum Bezwiner der Barriere umrahmt sein von einer nachvollziehbaren, mit glaubhaften Figuren bevölkerten Spielwelt. Eine frühe Glanzleistung, zu der Stefan Nyuls Tagesablauf-Skripte nicht unwesentlich beitragen.

Wie in der Spieleentwicklung üblich, durchläuft Gothic allerdings auch mehrere größere und kleinere Veränderungen. Zu den bekanntesten Features, die es nie ins fertige Spiel schaffen, gehört der Multiplayer-Modus. Er ist mehrere Monate in Entwicklung und soll sogar mit der Einzelspielerkampagne verbunden sein. Wer seinen Charakter im Mehrspieler verbessert, soll diesen Fortschritt wieder mit in die Solopartie übertragen können und umgekehrt. Speziell designte Rätsel und Levels in der Minenkolonie hätten zudem nur zusammen mit anderen Mitspielern gelöst werden können. Dass sich Piranha Bytes damit neben dem eh schon ambitionierten Rest des Spiels eine weitere Wagenladung Probleme aufhalst, interessiert sie damals nicht. »Uns war das egal. Wir dachten, die Welt gehört uns«, sagt Hoge.

### Das große Spekulieren

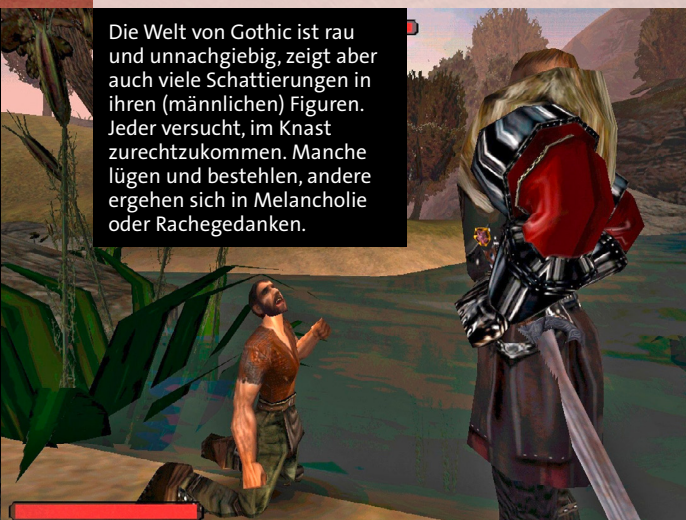
Nachdem die Spielepresse dank der Arbeit von Tom Putzki 1998 beginnt, über Gothic zu schreiben, besuchen immer mehr Leute Piranha Bytes und wollen ebenfalls am ehrgeizigen Rollenspiel mitarbeiten. Aufgrund der recht klammen Finanzlage können sie den Mitarbeitern aber kein richtiges Gehalt anbieten. Angestellte bekommen stattdessen nur die Hälfte ihres eigentlichen Lohns ausbezahlt, den Rest sollen sie zu einem späte-

ren Zeitpunkt erhalten. Für viele stellt das kein Problem dar. Gothic ist häufig ihr erstes Projekt in der Branche. Sie sind jung, talentiert und freuen sich über die Chance, endlich ihre Leidenschaft zum Beruf zu machen.

So wie Kai Rosenkranz, der mit 17 Jahren sein Bewerbungsgespräch bei Mike Hoge hat. Auf die Frage, was er denn könne, soll er geantwortet haben: »Ich kann alles.« Darauf habe er auch nach mehreren ungläubigen Nachfragen beharrt, erzählt Hoge. »Im Endeffekt hat er aber Recht behalten. Er konnte wirklich viel.« Für Gothic schreibt Rosenkranz schließlich die Musik und erschafft einige Sound- sowie Grafikeffekte. Als er bei Piranha Bytes anfängt, hat er zwar schon einiges selbst programmiert und komponiert, ein Spiel wie Gothic ist aber für ihn Neuland. So wie eben für Piranha Bytes selbst auch. »Als ich da angeklopft habe, gab es auch noch gar keine wirklichen professionellen Strukturen. Das war tatsächlich so, wie man sich ein Indie-Studio in der Entstehung vorstellt«, erzählt uns Rosenkranz und meint, dass diese Entwicklung erst Jahre später abgeschlossen gewesen sei. »Bis dahin war es sehr intuitives, sehr kreatives Chaos.«

Als Team aus größtenteils Autodidakten, die noch nie ein 3D-Spiel dieser Größenordnung entwickelt haben, fehlt Piranha Bytes schlichtweg die Erfahrung, frühzeitig Stol-

Die Welt von Gothic ist rau und unnachgiebig, zeigt aber auch viele Schattierungen in ihren (männlichen) Figuren. Jeder versucht, im Knast zurechtzukommen. Manche lügen und bestehlen, andere ergehen sich in Melancholie oder Rachgedanken.



Die Magiebarriere, die sich über das alte Lager stülpt, sollte ursprünglich einfach nur den Level begrenzen. Doch dann baute Piranha Bytes ihre Hintergründe immer weiter aus.





1998 und 1999 wächst das Piranha-Bytes-Team jeweils weiter.



persteine zu erkennen und bei zu komplexen Ideen die Reißleine zu ziehen. »Alle Beteiligten haben das Ausmaß und den Umfang, zu dem sich dieses Konzept Orpheus entwickelt hat, gnadenlos unterschätzt«, meint Putzki. Es dauert lange, bis aus den ersten Prototypen, die Journalisten in Präsentationen sehen, auch wirkliche Spielinhalte werden. Erschwerend kommt hinzu, dass die Entwickler mit einer unfertigen Engine hantieren, die erst noch mit Features ausgestattet und optimiert werden muss. »Die Technik war lange Zeit ein Problem«, erinnert sich Steffen Rühl, der Dialoge und Quests schreibt und mit Mud eine der wohl bekanntesten Figuren des Gothic-Universums erschafft. »Wir haben irgendwelche Dialoge geschrieben und dann musste man alle Skripte nochmal ändern. Wir haben oft auch auf andere Sachen gewartet, die von der Technik abhingen.«

#### Aufwind kommt vor dem Fall

Das Jahr 1999 wird indes zu einem entscheidenden Jahr für Gothic und Piranha Bytes. Anfang des Jahres beißt endlich ein Publisher an. Der Comic-Verlag Egmont Ehapa besitzt die Vertriebsrechte an Micky Maus, Lucky Luke und Asterix für viele europäische Länder. Man kann kaum noch wachsen und gründet mit Egmont Interactive eine Sparte als Videospiel-Publisher, da kommt diese kleine, ambitionierte Truppe aus Bochum

gerade recht. Kurz nachdem der Vertrag unterschrieben ist, geben die Entwickler in einem Interview bekannt, dass mittlerweile über 20 Leute an Gothic arbeiten. Währenddessen schreiten die Planungen für einen weiteren Geschäftsdeal voran. Markus Scheer, der Piranha Bytes finanziell unterstützt hat, will die vier Einzelunternehmen, die zuvor Greenwood waren, wieder zusammenführen und daraus eine Aktiengesellschaft gründen – die Phenomedia AG. Da eines der Unternehmen mit Moorhuhnjagd einen viralen Hit im Portfolio hat und derzeit ein regelrechter Hype um Internetunternehmen herrscht, ist der Börsengang im November 1999 ein voller Erfolg. In den Wochen danach klettert der Börsenwert auf mehrere Hundert Millionen Euro. Piranha Bytes ist da schon eine hundertprozentige Tochter der Phenomedia AG. Sie ziehen in ein neues, großes Bürogebäude und brauchen sich um Geld erstmal keine Sorgen mehr zu machen.

Nyul, Hoge, Brüggemann und Putzki bekommen Firmenwagen und können ihren Mitarbeitern das restliche Gehalt auszahlen. Gothic ist damit aber noch lange nicht aus dem Schneider. Es wird noch viel, sehr viel Kraft kosten, ehe das Erz des Minentals geschürft werden kann und ein Namenloser beginnt, sich einen Namen zu machen. Gleiches gilt für Piranha Bytes, die ihren größten internen Umbruch erst noch vor sich haben, wenn gekränkte Entwickler das Team verlassen.

## Ein Team zerbricht

Nach dem Einzug ins Phenomedia-Gebäude und dem weiteren Wachstum des Entwicklerteams plant Piranha Bytes Anfang 2000 eine Veröffentlichung von Gothic im Mai desselben Jahres. Ein heikler Plan, zuvor hatten sie sich bereits mit einer angepeilten Veröffentlichung Ende 1999 maßlos verschätzt. Tatsächlich ist Gothic nach wie vor eine einzige Baustelle. Es gibt kein funktionierendes Dialogsystem, die Welt ist noch nicht fertig texturiert, Monster wie NPCs stehen noch relativ bewegungslos herum. Der unfertige Zustand erklärt sich auch dadurch, dass Dialoge und die Spielwelt mehrere Veränderungen durchlaufen. »Mir war es nie genug, ich wollte immer noch eine Schippe drauflegen«, sagt der damalige Lead Game Designer Mike Hoge. Das alte Lager wird insgesamt drei Mal neu modelliert und designt, vielen weiteren Ecken der Spielwelt ergeht es ähnlich. Zudem entpuppt sich die Anbindung an eine Aktiengesellschaft als große Herausforderung für Piranha Bytes, wie Tom Putzki erklärt: »Wenn du erstmal börsenorientiert bist, ändert sich natürlich deine Arbeitsweise. Dann arbeitest du für Quartalsberichte, Jahresberichte, Ad-Hoc-Meldungen und für diesen ganzen Ranz.« Das engmaschige Zusammenarbeiten, der ständige Ideenaustausch mit Kollegen und die leidenschaftliche Feature-Diskussion beim Feierabendbier entspricht einer Arbeitsatmosphäre, die nicht immer kompatibel ist mit ergebnisfokussierten Betriebswirtschaftlern. Das führt manchmal auch zu Reibereien und Beschwerden. Während einige Angestellte der Phenomedia AG im feinen Zwirn durch den Empfangsbereich schreiten, beheimatet Piranha Bytes ein anderes Klientel, »wo dann Leute mit Birkenstocks und langen offenen Haaren unrasiert morgens vorbei geschlurft sind«, erzählt Hoge und ergänzt lachend, dass es »aber auch eine Hintertür gab«.

#### Der Crunch beginnt

Für Piranha Bytes ist Egmont Interactive lange Zeit ein Glücksgriff. Der junge Publisher hat auf dem Gebiet der Videospielentwicklung keinerlei Erfahrung und damit auch keine echte Ahnung davon, was Piranha Bytes da eigentlich treibt. Immer wieder können die Entwickler Egmont eine Verschiebung und damit mehr Geld abringen. Doch Ende 2000 haben sie ihr Vertrauen aufgebraucht. Der Publisher setzt ein Ultimatum. Mike Hoge verspricht, dass sie es in drei bis vier Monaten schaffen. »Dafür legte ich meine Hand ins Feuer. Hat mir aber keiner mehr geglaubt.« Egmont geht stattdessen zum Leiter der QA-Abteilung, der das Spiel auf Bugs untersucht, und fragt ihn, ob sie bald fertig sein können. Was sie nicht wissen: Mit Björn Pankratz sitzt im QA-Team ein guter Kumpel des Kreativchefs, der dem Publisher natürlich versichert, dass das Team pünktlich fertig wird. Egmont ist nach dem Gespräch mit Pankratz für den Moment beruhigt. Doch da-



mit weiß Piranha Bytes auch, dass es jetzt keine Ausreden mehr gibt. Die härteste Entwicklungsphase beginnt, der sogenannte Crunch. Mit diesem Begriff sind extreme Überstunden gemeint, die über einen langen Zeitraum stattfinden können. »Mit die intensivste Zeit meines Lebens, weil wir alles andere ausgeblendet haben. Familie, Freunde, Freizeit gab es einfach nicht. Es war alles darauf fokussiert, dieses Spiel fertig zu machen«, sagt Mattias Filler, ebenfalls ein enger Freund Hoge, der zunächst für die QA arbeitet und später ins Story-Team wechselt. 80 bis 120 Stunden pro Woche buckeln die Entwickler in dieser Zeit ab, erinnert sich Hoge. »Es ging wirklich nur noch Arbeit, nach Hause, was essen, vielleicht noch einen halben Film gucken, einen halben Joint rauchen, pennen, Arbeit, nach Hause, essen, halben Film, halben Joint, arbeiten.«

### 80 Prozent in vier Monaten

Einige Leute setzen sich spät am Abend auch nochmal zusammen und reden über Dialoge, Charaktere und Storydetails. »Ich atme Gothic«, ein Spruch von Filler zu jener Zeit, wird zu ihrem Lebensmotto. Die hohe Arbeitsbelastung rührt auch daher, dass erst jetzt, nachdem alle Spielelemente funktionieren und keine Zeit mehr zum Rumprobieren ist, Gothic entstehen kann. »80 Prozent des Inhalts sind in den letzten vier Monaten entstanden. Die gesamten Dialoge, die gesamten Missionen, alles, was vorher gemacht wurde, war nur das Framework«, erklärt Hoge, der noch während der Sprachaufnahmen neue Dialoge schreibt und alte verbessert.

Um auch die Zengine endlich zu finalisieren, wirft die Phenomedia Programmierer ihrer eigenen Engine-Abteilung auf Gothic. Die Phenomedia-Tochterfirma Codecult soll mit der CodeCreatures-Engine eigentlich ein international wettbewerbsfähiges Produkt schaffen, das von anderen Unternehmen lizenziert werden kann. Jetzt muss Codecult aber erst mal den hauseigenen Kollegen unter die Arme greifen. In den letzten Monaten schwilt Piranha Bytes auf über 40 Leute an. »Das hat natürlich auch zu Spannungen geführt«, meint Komponist Kai Rosenkranz. »Es hat bei allen, die sich schon aufeinander eingeschworen hatten, das Gefühl erzeugt, das

es eigentlich schneller ginge, wenn man es selbst machen würde, anstatt das jetzt auch noch an seinen Teamkollegen zu delegieren, der neu dazugekommen ist.«

Die körperlichen und seelischen Folgen dieses Dauerstresszustands werden viele Entwickler erst einige Jahre später bemerken. Damals hinterfragt niemand den Crunch. Strukturen, die dem entgegenwirken könnten, existieren bei Piranha Bytes auch gar nicht. Man ist jung, und wenn aus Leidenschaft nur noch Leiden wird, dann muss das wohl so sein. »Das war eine Zeit, wo ich

auch gar nichts anderes wollte, wo ich genau das Gefühl hatte, hier bin ich richtig. Das will ich machen«, sagt Filler.

Am Ende geht alles glatt, zumindest in spielerischer Hinsicht. Gothic ist zur Veröffentlichung am 15. März 2001 nicht fehlerfrei, doch die hohen Ziele, die sich Piranha Bytes gesetzt hat, erfüllt das Spiel in vielen Belangen. Die glaubhafte Welt, die lebhaften NPCs, diese ganz einzigartige Atmosphäre im Minental machen Gothic zu einem Ausnahmespiel. Der große Verkaufserfolg bleibt Piranha Bytes zwar erstmal verwehrt, dafür hocken die Entwickler auf einer vielversprechenden Marke mit ordentlichem Wachstumspotenzial.

### Das alte und das neue Lager

Nachdem die ersten Patches die meisten Schnitzer ausgebügelt haben, beginnen bei Piranha Bytes die Arbeiten an zwei separaten Projekten. Jedem Entwickler wird dabei die Wahl gelassen, welchem Team er beitreten will. Mike Hoge plant einen Science-Fiction-Shooter mit Rollenspielelementen. »Da ging es darum, dass es auf der ganzen Welt wegen eines Alien-Angriffs keinen Strom mehr gibt.« Die Menschheit spaltet sich auf, gründet unterschiedliche Enklaven, die den Lagern aus Gothic nicht ganz unähnlich sind. Am Ende materialisieren sich die Ideen jedoch nie zu einem Spiel, auch weil die Gemeinsamkeiten zu ihrem Vorgängertitel zu groß sind.

Eine zweite Gruppe unter der Leitung von Stefan Nyul und Alex Brüggemann werkelt währenddessen an einer Gothic-Erweiterung. In Foren erkundet man sich, welche Features und Geschichten sich Fans wünschen. Piranha Bytes legt ein umfangreiches Dokument aller Community-Vorschläge an wie ein vielfältigeres Crafting-System, mehr Frauen im Spiel und Arenakämpfe. Von Anfang an stehe Gothic Sequel, so der Arbeitstitel, jedoch unter keinem

Gothic schenkt einem nichts und wird vielleicht auch deswegen ein Ausnahmespiel. Die Welt teilt einem jederzeit mit, wenn man zu schwach ist und lieber noch ein paar Scavenger umlegen sollte.



Während der letzten Entwicklungsmonate von Gothic musste Piranha Bytes enorme Überstunden auf sich nehmen. Eine weitere Release-Verschiebung konnten sie nicht mehr durchsetzen. Es wird nicht das letzte Mal gewesen sein.



Ein Screenshot aus einem frühen Entwicklungsstadium. Schon damals ist erkennbar (unten rechts), dass Gothic auf eine reine Tastatursteuerung ausgelegt ist. Piranha Bytes will das Spiel so einfach wie möglich halten. Maximal zehn Tasten soll man brauchen. Erst kurz vor Veröffentlichung wird auf Anraten der Presse – darunter unsere Kollegin Petra Schmitz – eine Maussteuerung eingebaut.



Jeder der vier Freunde des Helden repräsentiert eine der vier Klassen, die im Spiel mal deutlich größere Bedeutung besaßen. Die Klassengrenzen sind im fertigen Spiel weniger streng, dafür sind Gorn, Milten, Leser und Diego ihren Archetypen noch relativ nahe.



Die geplante Erweiterung für Gothic wird zu einem Wendepunkt in der Geschichte von Piranha Bytes. Im Spiel hätten wir erneut das Minental besucht, um eine Dämonenplage aufzuhalten.

guten Stern, sagen Beteiligte wie Mattias Filler, der zum Sequel-Team gehört. »Die ganze Addon-Entwicklung war, wie sehenden Auges ins Verderben zu rennen.« Denn fast alle Entwickler mit Expertise im Bereich Leveldesign sitzen am SciFi-Spiel. Das Sequel-Team nimmt sich deswegen das bestehende Minental, verändert ein paar Orte und schreibt eine neue Story drumherum: Der Schläfer hat seine Niederlage aus dem ersten Teil ganz gut verkraftet und will erneut in die Welt der Menschen und Orks einfallen. Seine mögliche Rückkehr wird von allerhand Dämonen begleitet, die das Minental überrennen. Der Held trifft auf Amazonen und Prinzessinnen, kann den Stabkampf als zusätzliche Waffenart erlernen und an Gladiatorenkämpfen teilnehmen. »Es fühlte sich an, als machte man irgendwie so ein Flickwerk«, meint Filler, dem der rote Faden im Spieldesign fehlt. Features und Storyele-

mente würden einfach nach Belieben eingefügt, klagt er, ohne darüber ausführlicher zu diskutieren. Wie genau die Erweiterung aus gesehen hätte, darum soll es später gehen. Zusammenfassend lässt sich aber hier schon sagen, dass das Sequel, an dem etwa ein Dutzend Entwickler arbeiten, zwar ein paar neue spielerische Ideen hat, jedoch auch eine sehr vertraute Geschichte in einer sehr vertrauten Welt erzählen will. Für ein Addon also durchaus nicht unüblich, für ein richtiges Sequel, eine vollwertige Fortsetzung, aber ziemlich dünn.

#### Radikale Maßnahmen

Das sehen auch andere so. Mike Hoge erfährt etwa ein halbes Jahr nach Beginn der Entwicklung, dass es mittlerweile größere Pläne für das Sequel gibt. »Zwischen Jowood und der Phenomedia wurde unter der Hand ausgemacht, dass das Spiel, was

da geliefert wird, als Gothic 2 vermarktet werden soll.« Der österreichische Publisher Jowood ist im Sommer 2001 an Bord gekommen und soll sich für die Phenomedia um den internationalen Vertrieb kümmern, also auch um einen Nachfolger zu Gothic.

Wäre es bei einem Addon geblieben, hätte er nicht Alarm geschlagen, sagt Hoge. Doch er sieht sein »Baby« Gothic in Gefahr, wenn das Sequel mit einer großen zwei auf dem Cover im Laden steht. »Wir haben uns über drei Jahre den Arsch aufgerissen, haben Über-80-Stunden-Wochen gemacht. Und jetzt geht ihr hin und schmeißt alles weg«, umreißt Hoge seine damalige Wut. »Wir können nicht mal eben ein paar Dialoge umschreiben und dasselbe Spiel nochmal rausbringen!« Er sucht das klärende Gespräch mit seinem Kollegen Stefan Nyul, der ein Interview für diesen Artikel abgelehnt hat. Ihre Unterhaltung, so erzählt Hoge in der Rückschau, verläuft nicht gut. Also geht Hoge eine Etage höher zu den Leuten, die entscheiden, ob ein Projekt finanziert wird oder im digitalen Nirwana landet.

Hoge überzeugt seine Chefs, dass der eingeschlagene Weg der falsche ist. In der Folge reagieren die Entscheidungsträger jedoch radikaler, als er es erwartet hatte. Das Sequel wird komplett eingestellt. Nicht jeder aus dem Sequel-Team kann diesen Schritt nachvollziehen, manche verlassen Piranha Bytes verbittert, aber freiwillig, einige werden entlassen. Andere wiederum bleiben und entwickeln später mit Mike Hoge zusammen Gothic 2. Gerüchteweise will die Phenomedia Piranha Bytes sowieso verkleinern, weil die Entwicklung von Gothic so lange gedauert hat und man ein übersichtlicheres Team bevorzugt. Da kommen die Bedenken von Mike Hoge vielleicht gerade zum richtigen Zeitpunkt. Einer, der danach in eine andere Phenomedia-Abteilung wechselt, ist Marco Rademacher. Er hat für das Sequel die Musik komponiert, 3D-Modelle gebaut und Skripte geschrieben. Das ganze Kapitel Gothic Sequel sei für ihn »ein Tiefpunkt in der ganzen Entwicklungsgeschichte«, und er vermutet, dass bis heute einige ehemalige Entwickler daran zu knabbern haben: »Die Leute, die eigentlich Gothic 2 machen wollten und im Sequel-Team waren – das waren die größten Gothic-Fans.« Die Aufteilung in zwei Gruppen, trotz Freiwilligkeit, bezeichnet er als unfair. Besonders ärgert ihn, dass sich das andere Team später mit dem Nachfolger als große Gothic-Fans feiern lässt. »Die Leute, die gar keinen Bock mehr auf Gothic hatten, machten dann plötzlich Gothic 2«, sagt Rademacher. Für diesen Artikel haben wir noch weitere einstige Piranha-Bytes-Angestellte angesprochen. Einige davon äußerten sich ähnlich wie Rademacher, zogen es jedoch vor, öffentlich nicht weiter Stellung dazu zu beziehen. Eine offene Diskussion über den Bruch im Team gibt es nicht, weder während der Entstehung des Sequels noch danach, obwohl Rebedarft herrscht. Alle Beteiligten machen



einfach weiter oder kehren Piranha Bytes den Rücken, obwohl Leute wie Alex Brüggemann und Stefan Nyul zuvor gemeinsam das wohl wichtigste deutsche Rollenspiel aus dem Bochumer Betonboden gemeißelt haben.

### Die Blase platzt

Mit der Einstellung des Sequels und seines eigenen SciFi-Projekts ist nun Mike Hoge am Zug. »Weil mir war klar, wenn du es jetzt nicht machst, dann lassen sie es den nächsten machen, und darauf hatte ich keinen Bock.« Mit den verbliebenen Piranha-Bytes-Leuten, etwa 15 Mann, gehen sie ans Werk. Um Mutterfirma und Publisher von seinem Unterfangen zu überzeugen, verspricht Hoge eine deutlich fixere Entwicklung. Schon 2002 soll Gothic 2 im Regal stehen. Da die Zengine fertig ist und nur ein paar Optimierungen bedarf, kann sich Piranha Bytes dieses Mal voll auf die Inhaltsproduktion konzentrieren. »Es war alles da. Alles hat gestimmt. Du konntest beständig durcharbeiten. Du musstest dir nicht erst wochenlang auf dem Papier Gedanken machen«, sagt Filler. Und wieder schieben die Entwickler Überstunden. Ungefähr 60 Stunden pro Woche sind es laut Hoge, um den straffen Zeitplan stemmen zu können. »Meistens musste der erste Schuss auch sitzen. Da wurde hinterher um jede Höhle, die noch rein sollte, gerungen.« Es sei daher niemals so gewesen, dass sie keine Lust mehr auf Gothic hatten, betonen Hoge und weitere damals beteiligte Entwickler. Vielmehr genießen sie das deutlich leichtere Arbeiten mit einer etablierten Technologie und einer für sie bekannten Marke.

Weil nicht viel Zeit zum Konzipieren und Diskutieren ist, kann sich Piranha Bytes keinen ausgefallenen Plot überlegen. »Wenn du elf Monate Zeit hast und ein halb liegengelassenes Projekt, von dem du das meiste nicht benutzen kannst, dann muss man sich schon schnell entscheiden«, erklärt Hoge. Vom Add-on übernimmt man nur ein paar Figuren- und Gegnerdesigns sowie das fast fertige Render-Intro. Bei der Story greift man auf Klischees zurück. Drachen greifen die Insel Khorinis an, und der Held muss die schuppigen Feuerspeier mit einem sagenumwobenen Artefakt besiegen. Trotz der widrigen Umstände ist Gothic 2 auf einem guten Weg. Doch bevor die Entwicklung abgeschlossen ist, kommt die Phenomedia in Erklärungsnot.

### Phenomedia hat gelogen

Zeitweise ist die Phenomedia AG an der Börse fast eine Milliarde Euro wert. Völlig überwertet für ein Unternehmen mit der Moorkuh-Marke als einzig wirklich zugkräftigem Standbein. Das bemerken irgendwann auch die Anleger und Aktionäre, die sich vom Internethype haben blenden lassen. Die sogenannte Dotcom-Blase platzt. Mehrere Firmen rutschen in die Insolvenz. Zusätzlich kommt heraus, dass die Phenomedia AG im großen Stil Finanzberichte gefälscht hat, um vor Geldgebern besser dazustehen. Das

Die Hafenstadt Khorinis aus Gothic 2 ist einer der Dreh- und Angelpunkte des Spiels. Hier kann sich der Held einer Gilde anschließen, Aufträge erledigen und trifft auf alte Bekannte.



Der Schwarze Troll aus Gothic 2 stammt eigentlich aus dem eingestellten Sequel und ist dort ein Troll, der durch eine Dämonenseuche verändert wurde. Piranha Bytes übernahm das Design und gab dem Muskelprotz einen neuen Namen.



Luftschloss von CEO Markus Scheer und seinen Vorstandsmitgliedern verpufft. Scheer wird 2009 zu einer Haftstrafe von drei Jahren und zehn Monaten verurteilt. Heute ist der Phenomedia-Gründer Sprecher der AfD im Kreisverband Bochum.

Mike Hoge geht nach Bekanntwerden der Dotcom-Blase zu Jürgen Goeldner, der im Namen des Insolvenzverwalters die Phenomedia weiterführt. Hoge will das sinkende Schiff verlassen und schlägt Goeldner einen Deal vor, wie er erzählt. Sie würden für die Phenomedia Gothic 2 fertigstellen, dafür bekämen sie die Marke Piranha Bytes, Gothic, ihre Schreibtische und Rechner, mit denen sie das Weite suchen und dem Unternehmen nicht länger auf der Tasche liegen. »Dann hat er kurz nachgedacht. Alles klar. Hand drauf. Es wurde nichts schriftlich gemacht.« Piranha Bytes zieht wenig später nach Essen in ein Zweifamilienhaus, wo sie

auch noch heute zu finden sind. Mit Publisher Jowood bleiben sie dem vorherigen Phenomedia-Partner treu, auch weil nicht viel Zeit ist, sich nach neuen Publishern umzuschauen. Sie stellen Gothic 2 fertig. Kritiker wie Fans sind entzückt. Allen Widrigkeiten zum Trotz ist die Fortsetzung ein Erfolg, sie verkauft sich gut und hat bis heute einen besonderen Platz in vielen Spielerherzen. Nicht umsonst lauten zwei der beliebtesten Tags, die Steam-User an Gothic 2 vergeben, »Klassiker« und »Meisterwerk«. Es wird das bisher letzte Mal sein, dass man einem großen Gothic-Titel die Probleme hinter den Kulissen nicht anmerken wird.

### Das verschollene Gothic 2

Ihr wisst inzwischen: Kurz nach der Veröffentlichung von Gothic im März 2001 denkt Entwickler Piranha Bytes über die nächsten



Für Gothic 2 baut Piranha Bytes Landschaften, die für damalige Verhältnisse sehr glaubwürdig aussehen.



Die Drachen in Gothic 2 sind letztlich ein Plot-Notnagel, weil das Team nicht genug Zeit hat, sich eine ausgefeiltere Geschichte zu überlegen.

Schritte nach. Zwei neue Konzepte entstehen. Mike Hoge, einer der kreativen Hauptverantwortlichen von Teil eins, stürzt sich zusammen mit etwa zehn weiteren Kollegen auf einen Sci-Fi-Shooter mit starken Anleihen im Rollenspielgenre. Der Rest des Teams bleibt dem Minental treu und wird ungefähr von Mai bis Oktober 2001 an einer Erweiterung sitzen, die den Arbeitstitel Gothic Sequel trägt. Vom Addon wird letztlich nur ein unfertiges Beinahe-Spiel übrigbleiben.

Doch was war das Gothic Sequel eigentlich und warum arbeiten heute drei Mod-Teams aus Deutschland, Polen und Russ-

land an einer Auferstehung des verloren geglaubten, nicht überall beliebten Onkels der Gothic-Familie? Nun lest ihr, welche Geschichte die Erweiterung erzählen wollte, welche Features dazugekommen wären und wie ein Leak eine Community spaltete.

#### Gothic Sequel: Ein offenes Geheimnis

Die Bombe, wenn man sie so nennen will, platzt im September 2016 im russischen World-of-Gothic-Forum. Eigentlich treffen sich hier Gothic-Fans, diskutieren eifrig über ihre Lieblingsrollenspiele und stellen ihre neuesten Modifikationen vor. Der russische

User »MaGoth«, der Gothic seit Jahren mit unzähligen Mods technisch wie inhaltlich erweitert, teilt an jenem Tag aber Bilder und Informationen über das Gothic Sequel. Er behauptet sogar, im Besitz des Spiels zu sein, das viele längst vergessen haben. Denn dass bei Piranha Bytes mal eine Erweiterung für das erste Gothic in Entwicklung war, ist kein Geheimnis. Die Entwickler gaben das ganz offen zu und fragten im Juni 2001 die Community im deutschen World-of-Gothic-Forum, was sie sich für ein Addon wünschen würden. Als dann mehr als ein Jahr später Gothic 2 erscheint und die hohen Erwartungen erfüllt, fragt kaum einer mehr nach, was denn eigentlich aus dem Addon-Plan geworden ist. Das gilt aber nicht für jeden. Mehreren Quellen zufolge, die die Gothic-Community sehr gut kennen, zirkuliert das unfertige Spiel schon seit Langem in den Händen einiger Fans, die ihre Vertrauenswürdigkeit und Diskretion in der Vergangenheit bewiesen haben. Ehemalige Entwickler des Sequels sollen diesen Fans sämtliche Dateien des nie fertig gestellten

Das Alte Lager ist im Gothic Sequel noch ramponierter, als es eh schon war. Ein Feuer wütete und eine ansteckende Krankheit bedroht die Bewohner.



Im geplanten Addon beziehungsweise Sequel sollen Monster wie der Schattenläufer aus Gothic (links) in einer stärkeren Dämonenform (rechts) den Spielern Schweißperlen auf die Stirn treiben.



Obwohl der Entwicklungsstart von Gothic 2 alles andere als günstig verläuft, schafft es Piranha Bytes, die hohen Erwartungen der Community und Presse größtenteils zu erfüllen. Viele Stärken des Vorgängers wie die lebendige Spielwelt finden sich auch im zweiten Teil wieder.



## Figuren im Gothic Sequel

Frauen sollen im Addon eine größere Rolle als bei Gothic spielen. Unter anderem gibt's eine Prinzessin, wie Modellbilder aus dem Source Code enthüllen.



Aber alte Designgrundsätze lassen sich nicht so einfach umstoßen: Man gestaltet Frauen auch im Sequel so, als wären sie einer Männerfantasie entsprungen.



Der Monarch tritt eigentlich erst in Gothic 3 auf, im Sequel sollte er aber bereits das Minental besuchen.



Die echsenartigen Kultisten sind bereits für das Gothic-Addon geplant und heißen hier Dementoren. Für Gothic 2 werden sie wiederverwertet, dort dienen sie den Drachen.



Die dämonische Essenz des Schläfers versucht das Minental. Infizierte Menschen mutieren zu willenlosen Zombies.



Spiele gegeben haben mit der Bitte, es nicht weiter zu teilen. Manche vermuten, die Zahl der Eingeweihten aus der Community dürfte lange nicht größer als zwei gewesen sein.

Nachdem öffentlich bekannt wird, dass eine spielbare Version der Erweiterung existiert, sind die paar Bilder und Informationen nicht für jeden Fan zufriedenstellend. Sie wollen das ganze Spiel. »MaGoth«, der den Forum-Thread später löschen wird, bekommt dubiose Angebote. Die meisten Versuche scheitern. Ein polnischer Fan soll es am Ende aber doch schaffen, an die Daten heranzukommen. Das Spiel landet in einer Ecke des Internets und ist von da an nicht mehr lösbar. In der Folge bekommt die Fanfreundschaft zwischen deutschen, polnischen und russischen Gothic-Enthusiasten deutliche Schrammen. Aggressive Grabenkämpfe in der Community machen die Situation unübersichtlich. Es herrscht große Uneinigkeit darüber, was man mit den Daten in welcher Form anfangen soll. User werden online angegriffen, weil sie angeblich länger von der Existenz des spielbaren Sequels gewusst haben und jetzt noch zusätzliche Dateien und Designdokumente zurückhalten.

»Nach diesem Skandal will niemand mehr mit uns noch irgendwas teilen«, sagt Adam »Avallach« Golebiowski. Er ist Teil eines größeren polnischen Mod-Teams und sagt, dass der ganze Leak und seine Umstände zu den schlimmsten Ereignissen gehören, die in der Fanszene jemals passiert sind. »Die polnische Gothic-Modding-Szene war seit Jahren am Schrumpfen, aber die Kämpfe um den Leak entmutigten viele langjährige Mitglieder der Community noch weiter.«

### Dämonen kommen

Wer sich das Sequel anschaut, wird wahrscheinlich nicht sofort verstehen, woher die Aufregung kommt. Im Intro des Spiels sehen wir das Ergebnis des Endkampfes aus Gothic. Die Barriere stürzt ein, dem Helden fällt eine dicke Schicht Tempelschutt auf die Rübe und Xardas beginnt einige Zeit später, den Namenlosen zu sich zu teleportieren.

Jedem Spieler von Gothic 2 sollte dieses Set-Up bekannt vorkommen. Piranha Bytes verwendet nämlich für den offiziellen Nachfolger einfach das gerenderte Intro des Sequels wieder, das so gut wie fertig war.

Xardas erzählt davon, dass der Schläfer noch nicht völlig besiegt ist und zurückkehren könnte. Das ganze Minental droht, zu einem großen Dimensionstor für Dämonen zu werden. Bereits jetzt überfällt die teuflische Brut die einstige Strafkolonie und ist für eine Seuche verantwortlich, die Tier und Mensch befällt. Der König höchstpersönlich hockt mit seinen Paladinen in einer Bergfestung und sucht nach etwas. Orks haben das Minental eingekesselt. Es gibt viel zu tun.

Gleich zu Beginn des Spiels treffen Spieler auf Thora, eine Amazone, die im Stabkampf bewandert ist. Sie kann dem Helden im Kampf als Begleiterin beistehen. Thora lotst einen zum Alten Lager, das mittlerweile von Diego, einem alten Freund des Helden, geleitet wird. Um die frühere Heimat der Erzbarnen sieht es gar nicht gut aus. Ein Feuer hat dem äußeren Ring viel Schaden zugefügt und Gebäude teilweise zum Einstürzen gebracht. Ein Teil des Lagers wurde zu einer Quarantänezone erklärt, weil eine ansteckende Krankheit die Bewohner dahintrifft.

Im ersten Kapitel des Sequels muss der Held zunächst Stufe fünf erreichen, bevor er den nächsten Storyabschnitt erreichen kann. Dazu kann er Quests im Alten Lager erledigen und lernt dabei noch einige der neuen Gameplay-Features kennen. Rüstungen können jetzt geschmiedet, magische Runen hergestellt und der Stabkampf erlernt werden. Regelmäßige Kabbeleien finden in der hauseigenen Gladiatorenarena statt, die ähnlich zu einer Daily Quest in einem MMO immer wieder mit unterschiedlich starken Gegnern befüllt wird. Die Spielwelt ist zudem von dämonischen Versionen alter Monster bewohnt, die mächtiger sind als in ihrer Normalform. Sobald der Held einen Teil seiner früheren Stärke zurückerlangt hat, kann er die Bergfestung von König Rhobar im zweiten Kapitel besuchen. Um eine



## Ziemlich volles Sequel

Das Crafting-System wurde für die Erweiterung ausgebaut. Es lassen sich nun auch Rüstungen schmieden.



Mit der Runenerstellung, Bognerei, Kochen und dem Kampfstab gibt es im Sequel einige neue Talente zu erlernen.



Es wären auch neue Waffen und Rüstungen dazugekommen, die man sich verdienen oder bei Händlern hätte kaufen können.



Audienz beim Herrscher von Myrtana zu bekommen, muss er zunächst die Feuermagier und Paladine von seiner Loyalität überzeugen. Hier ungefähr endet der spielbare Teil des Sequels. Alles, was danach kommt, ist nur in Dokumenten festgehalten, die teilweise große Lücken aufweisen:

Nachdem man es in die königlichen Hallen geschafft hat, wird man den Feuermagiern dabei helfen, ein Ritual durchzuführen. Die Magier begehen jedoch einen folgenschweren Fehler. Das Ritual misslingt, Xardas und der Held müssen es erneut durchführen, um die Dämonen endgültig zurückzudrängen. Am Ende haben Spieler die Wahl, ob sie den Schläfer ein für alle Mal verbannen oder aber beschwören wollen. Wie genau das alles im Detail abgelaufen wäre, ist nur in groben Zügen bekannt. Und genau hier kommen die Fans ins Spiel.

### Die Wiederauferstehung des Sequels

Insgesamt befinden sich derzeit drei größere Mods in der Entwicklung, die sich die Wiederherstellung des Gothic Sequels zur Aufgabe gemacht haben. Jedes Mod-Unterfangen verfolgt einen anderen Ansatz und wird vollständig unabhängig voneinander entwickelt. Das polnische Team Sequel Entertainment will auf die Daten des Sequels zurückgreifen, bis auf ein paar Änderungen da weitermachen, wo Piranha Bytes aufgehört hat, und anhand der Designdokumente so gut es geht dem Original folgen. In der Vergangenheit ist die Truppe aber vor allem durch ihr toxisches Verhalten aufgefallen, wenn sie Kritiker online attackierten, verhöhnten und ihre Vorgehensweise verteidigten. Denn es stellt sich die Frage, wie legal die Verwendung der Sequel-Daten eigentlich ist. Die Mutterfirma von Piranha Bytes zur Zeit der Sequel-Entwicklung, die Phenomedia AG, existiert nicht mehr. Die Entwickler von damals sind nicht mehr bei Piranha Bytes angestellt. Wer hält also die Rechte am Sequel? Piranha Bytes und damit auch ihr neuer Besitzer THQ Nordic? Irgendein Insolvenzverwalter der Phenomedia AG? Die rechtliche Lage ist kompliziert und bisher ungeklärt. Das Risiko, dass sich ein Anwalt einschaltet, steht im Raum. Außerhalb

Deutschlands macht man sich darum weniger Gedanken. Die russische Mod »The Lost Sequel« wird zwar von Spielern einen Download der geleakten Dateien voraussetzen, die Modifikation selbst ist aber eine Eigenentwicklung. Damit die Erweiterung in den bisherigen Kanon hineinpasst und glatt in Gothic 2 übergehen kann, werden auch einige Änderungen vorgenommen.

Project Nyx aus Deutschland wird wiederum sämtliche 3D-Modelle, Skripte und Animationen des Sequels eigenhändig von Grund auf neu rekonstruieren, um der Mod-

Lizenz zu entsprechen. »Uns geht es nicht darum, uns moralisch überlegen zu fühlen, weil wir irgendwie den reineren Weg gehen oder so einen Quatsch. Sondern es geht darum, rechtlich sicher zu sein und keine Probleme zu bekommen«, sagt Florian (»lali«) vom Team Phoenix Tales, der zusammen mit seinem Mod-Kollegen Oliver (»logx«) seine Version des Sequels umsetzen will. Project Nyx ist eine zweigeteilte Mod. Der erste Teil soll den Vorgänger auf links drehen und Teile der Alpha-Builds wiederherstellen. Features und Konzepte, die Piranha Bytes im

Dass Gothic 3 mehr Zeit benötigt hätte, war allen bei Piranha Bytes bewusst. Von den zahlreichen Bugs und Inkonsistenzen im Spieldesign waren sie aber dennoch überrascht.



König Rhobar II. gibt sich im Sequel die Ehre. Offiziell hat der Herrscher seinen ersten Auftritt eigentlich erst in Gothic 3, als der Krieg mit den Orks längst verloren ist.



Laufe der Entwicklung verworfen hat, wollen die beiden Modder zurückholen und auf die damals angepeilte Atmosphäre aufbauen. Der Grafikstil setzt noch mehr auf Verfall und Zerstörung, die Immersion soll durch eine minimalistische Benutzeroberfläche weiter gesteigert werden. Das alte Klassensystem der ursprünglichen Gothic-Alpha kommt zurück. Vier Spielstile stehen zur Auswahl: Diebe meucheln sich durch die Kolonie und lenken Feinde mit geworfenen Gegenständen ab, Krieger greifen zur rohen Gewalt, indem sie Schädel und Eingangstüren zertrümmern. Magier verbrennen die Haaransätze ihrer Kontrahenten mit Feuerbällen und Psioniker beeinflussen ihr Gegenüber durch die Macht der Gedankenkontrolle. Die Wahl des Lagers gewinnt außerdem an Bedeutung. Wer einmal das Neue Lager besucht hat, sollte sich bei Diegos Gefolgsleuten nicht mehr blicken lassen. Zudem sollen gestrichene Storyinhalte wie die unterirdische Ork-Stadt wieder auftauchen.

Die unterschiedlichen Alpha-Versionen von Gothic sind ein Faszinosum für einige aus der Community. Russische Fans starteten 2019 eine Petition, die THQ Nordic aufforderte, der Öffentlichkeit Zugang zu diesen frühen Demos und dem Quellcode zu gewähren. Mehr als 1.000 Unterschriften kamen bisher zusammen. Florian und Oliver von Project Nyx wollen in Zukunft eine zweite, ähnliche Petition starten, die aber internationaler ausgerichtet sein soll.

Im zweiten Teil der Mod soll von der Idee des Sequels ausgehend eine Fortsetzung entstehen. Die Arbeiten daran begannen bereits vor dem Leak. Man werde sich zwar an einigen Punkten am semi-offiziellen Sequel orientieren, jedoch auch viele Anpassungen vornehmen, um ein kohärentes Ganzes zu schaffen. Insgesamt soll Project Nyx eine abgeschlossene Reihe werden, die nicht anschlussfähig ist zu Gothic 2.

### Der Heilige Gral

Das Interesse am Sequel ist in Fan-Kreisen groß und erklärt sich durch die inhaltliche wie stilistische Entfernung zum offiziellen Nachfolger. »Gothic hat versucht, eine sehr ausgefallene, nicht alltägliche Fantasyge-

Die Amazone Thora ist eine wichtige Begleiterin des Helden im Sequel. Mit ihrem Kampfstab haut sie Monstern die Schnauze platt.



Rückkehr ins Minental: Project Nyx soll eine eigenständige Serie werden, die die Story des Namenlosen anders weitergehen lässt als in Gothic 2.

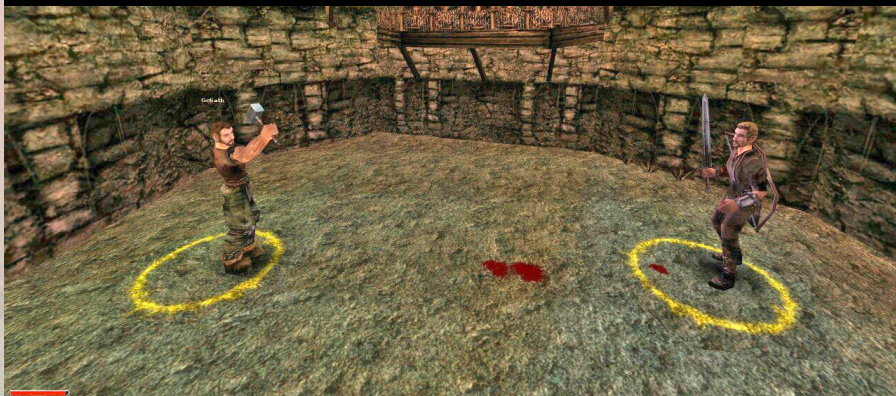


schichte zu erzählen und Gothic 2 hat einen brutalen Regress zu Rittern, Drachen und Jungfrauen gemacht. Das ist halt richtig altbackene Fantasy«, sagt Oliver vom Team Phoenix Tales. »Da wollen wir bewusst andere Wege gehen mit den Aspekten aus dem Sequel – mit der zerstörten Minenkolonie, dem tobenden Orkkrieg und den menschlichen Flüchtlingen.« Sein Mod-Kumpen Florian pflichtet ihm bei und ergänzt, dass das Sequel die Verantwortung des Helden in den Fokus rückt. »Der Held strebt nach Freiheit und tut alles dafür. Er vernichtet den Schläfer, aber im Laufe dessen, was er da im ersten Teil tut, bringt er eigentlich viel Leid über die Kolonie. Die ganzen Lager zerfallen, der

Anführer der Bruderschaft stirbt. Im Sequel werden die Konsequenzen dieser Handlungen dargestellt. Dann merkt man, dass man gar nicht der große Held ist und wird auch nicht dafür verehrt, was man im ersten Teil gemacht hat.« Obwohl beide Modder Gothic 2 großartig finden, bringt das Sequel für sie eine einstige Stärke der Serie zurück.

»Für einige Leute ist es wie der Heilige Gral«, sagt der polnische Modder Adam Golebiowski. »Viele Leute sind der Meinung, dass die Designrichtung, die Piranha Bytes mit Gothic 2 und späteren Spielen eingeschlagen hat, der düsteren Stimmung des ersten Teils unterlegen ist.« In der Retroper-

In der Arena im alten Lager hätte es regelmäßige Gladiatorenkämpfe gegeben, wäre das Sequel fertig gestellt worden. Vor jedem Duell wäre der Chef der Arena aus seiner Hütte rausgespaziert und hätte die Spiele mit einem kleinen Dialog beginnen lassen.



Neue Gegnerarten wie hier ein Wolf in Dämonenform zeigen, wie sich die Spielwelt im Addon verändert hat. Dämonen überfallen in der Erweiterung das Minental und verseuchen die Umgebung.

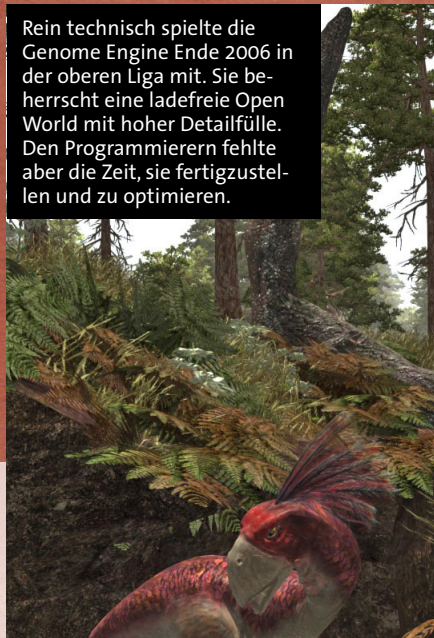




Die Welt von Gothic 3 ist zwar riesig und vollgestopft mit Städten, Burgen und Wäldern, aber auch längst nicht mehr so feingliedrig wie die Insel Khorinis.



Rein technisch spielte die Genome Engine Ende 2006 in der oberen Liga mit. Sie beherrscht eine ladefreie Open World mit hoher Detailfülle. Den Programmierern fehlte aber die Zeit, sie fertigzustellen und zu optimieren.



spektive steckt in der Entstehungsgeschichte der Erweiterung eine große Ironie. Zunächst wird es mit einem nicht voll besetzten Team entwickelt, wodurch Ressourcen fehlen und eine enge Orientierung am Vorgänger nötig ist. Dann will die Geschäftsführung Gothic 2 draufschieben. Mike Hoge interveniert, weil das Spiel dafür zu wenig wagt. Es landet in der Schublade von Phenomedia. Und Jahre später wird es genau wegen seiner Nähe zu Teil eins von einigen Fans so hochgehalten. »Es wurde dem Team die Möglichkeit genommen, das Ding zu veröffentlichen, und dann hätten es doch alle geliebt. Rein theoretisch«, sagt Hoge, als er von den Sequel-Mods und dem anhaltenden Interesse der Community daran erfährt. Er bedauert zwar, was alles nach dem Entwicklungsabbruch passierte, unter den damaligen Umständen wäre eine Veröffentlichung des Sequels seiner Meinung nach aber schiefgegangen. Wie ein Gothic-Spiel auszu-sehen hat, darüber gibt es eben unterschiedliche Vorstellungen.

## Was bei Gothic 3 schief lief

»Hinterher ist man immer schlauer.« Als Lead Designer Mike Hoge über die Entwicklungsgeschichte aller Gothic-Spiele spricht, fällt dieser Satz mehrmals. Ganz besonders scheint er aber zur Entstehung des dritten Teils zu passen. Gothic 3 war eine große Enttäuschung, dafür braucht es keine Tiefenanalyse. Die Spielwelt war zwar riesig, doch deutlich beliebiger als die kleine, aber vollgestopfte Insel der Vorgänger. Darunter litt besonders die Geschichte, die ihren roten Faden schon wenige Minuten nach Spielbeginn in den Wald- und Wiesenlandschaften von Myrtana vergrub. Von den Bugs und dem unfertigen Kampfsystem, die für immer mit dem Namen Gothic 3 verbunden sein werden, ganz zu schweigen. Dass das Spiel Probleme haben wird, war vielen Entwicklern bei Piranha Bytes im Vorhinein klar. Än-

dern konnten sie es jedoch nicht mehr. Dafür fehlten ihnen schlicht die Kraft, die Mittel und die Struktur. Tragischerweise waren die Hindernisse für sie nicht neu. Schon bei den Vorgängern erlebten sie ähnliche Schwierigkeiten. Nur damals ging es halt irgendwie gut. Wie bei einem Schulkind, das sich ein, zwei Mal durch einen Test durchwurschtelt und dabei Erfolg hat, gab es wenige Gründe, das Verhalten anzupassen.

Nun schauen wir uns für euch den berühmten Trilogieabschluss von Piranha Bytes an. Ihr erfahrt direkt von den Entwicklern, wie das Unglück seinen Anfang nahm, welche Opfer Piranha Bytes erneut brachte und wieso die detaillierte Fantasywelt von Gothic eine reine Männerwelt ist.

## Der Vorgänger stellt ein Bein

Die Arbeiten an Gothic 3 beginnen parallel zur Entwicklung der Erweiterung Gothic 2: Die Nacht des Raben. »Aus meiner Sicht ein

schlimmer Fehler«, sagt Mike Hoge, der sich von vornherein die gebündelten Kräfte von Piranha Bytes gewünscht hätte. Björn Pankrat zimmert mit einem kleinen Team am Addon für Gothic 2, während Hoge seine Vorstellungen einer Fortsetzung entwickelt. In den letzten Entwicklungsmonaten braucht die Addon-Crew aber Unterstützung und zieht Kräfte von Gothic 3 weg, damit Die Nacht des Raben pünktlich im August 2003 fertig wird. Hoge seufzt: »Das war nicht der gute Start, den Gothic 3 hätte kriegen können, wenn die anderen auch noch dabei gewesen wären.« Vielleicht hätte es dann auch mehr Stimmen gegen den Plan von Hoge gegeben, eine riesige Spielwelt mit drei Kontinenten aufzuziehen, die der Held zu Pferd bereiten kann. Weil Gothic und Gothic 2 spielerisch so dicht beieinander waren, soll der dritte Teil nun der nächste große Schritt sein, findet Hoge. Eine natürliche Evolution der Gothic-Idee: »Für mich hat es nicht ge-

In Gothic 3 gibt es als Questgeber und wichtige Figuren ausschließlich Männer. Frauen dürfen als Sklavinnen im Hintergrund tanzen.







Statt einer vorgegebenen Hauptstory mit strikter Spielerführung hat der Held in Gothic 3 wesentlich mehr Freiheiten, welche Teile der Spielwelt er zuerst erkunden möchte. Weil es Piranha Bytes lange Zeit schwerfiel, alle Spielsysteme zu überblicken, blieb nicht viel Zeit für die Geschichte.



reicht, mich selbst zu kopieren.« Für diese Vision soll eine neue Technologie her. Anfangs schaut sich Piranha Bytes unterschiedliche externe Produkte an, darunter auch die Gamebryo-Engine, die zuvor The Elder Scrolls 3: Morrowind befeuerte und auch für den Nachfolger Oblivion in einer erweiterten Version Anwendung finden wird. Piranha Bytes will jedoch wie bei den Vorgängern auf allzu penetrante Ladebildschirme verzichten. Wer ein Haus betritt, soll nicht jedes Mal einige Sekunden warten müssen, bis sich ein Balken auf 100 Prozent füllt. Die Gamebryo-Engine würde das nur mit extrem vielen Anpassungen hinbekommen und hätte ansonsten auch einige Kompromisse auf grafischer Seite verlangt, die die Entwickler nicht eingehen wollen. »Es passt nicht zum Team, irgendwas Gottgegebenes hinnehmen zu müssen, wenn man es stattdessen auch auf eigene Art und Weise selbst machen kann«, sagt Komponist Kai Rosenkranz. Die Ent-

scheidung fällt auf eine Eigenproduktion, die direkt bei Piranha Bytes im Haus entsteht.

#### Neue Engine, neue Probleme

Die Programmierer fangen allerdings nicht komplett bei null an, erzählt Oliver Höller. Er ist Gründungsmitglied von CodeCult, die bis Anfang der 2000er für die Phenomedia AG an einer eigenen Engine arbeiteten. Aus der CodeCreatures-Engine wird nie ein fertiges Technologiegerüst werden. Dafür lernte Höller das Gothic-Team während der letzten Entwicklungsphase kennen, als ein Teil der Belegschaft von CodeCult an Gothic wechselte. Nach der Veröffentlichung von Gothic 2 kehrt er zum Entwicklerstudio zurück, weitere ehemalige CodeCult-Leute folgen. Gemeinsam bauen sie auf ihren Erfahrungen von damals auf. Die Gemeinsamkeiten zu ihrem früheren Produkt sind für Kenner deutlich. »Wenn du den Code gegenüberstellen würdest, hättest du eine sehr starke Ähn-

lichkeit«, gibt Höller zu. Trotz des Vorsprungs gestaltet sich die Entwicklung der Genome Engine jedoch als große Herausforderung. Zunächst wird ein grobes Korsett mit den grundlegenden Features erstellt. Nach und nach sollen dann weitere Features dazukommen wie Dialogsystem, Physikberechnung und Animationen. So etwas braucht Zeit. Zeit, die Piranha Bytes am Ende nicht haben wird: »Du hast letztendlich immer das Problem, dass man den Aufwand unterschätzt, der nötig ist, um das System auf den gleichen Stand zu kriegen wie das alte.« So gehen gegen Ende der Entwicklung zwei Monate dafür drauf, eine Fehleinschätzung hinsichtlich der maximal möglichen Polygone zu korrigieren. Erst sehr spät wird klar, welchen Performance-Verbrauch alle Grafik- und Physiksysteme im Zusammenspiel erzeugen. Ob sie also lieber die mittlerweile betagte Zengine für Gothic 3 hätten verwenden sollen? »Meiner Meinung nach ja. Die existierende Technik hätte mit Erweiterungen sicherlich noch genug für ein oder zwei Gothic-Teile hergegeben«, meint Carsten Edenfeld. Edenfeld ist seit dem ersten Gothic als Programmierer an Bord und kennt die Engines sehr genau.

Eine komplette Neuentwicklung hat aber auch den Vorteil, dass die Technik genau den Bedürfnissen und Arbeitsabläufen der Entwickler entspricht. Bei Piranha Bytes gibt es zu diesem Zeitpunkt nur eine Arbeitsweise, die bei der schieren Größe von Gothic 3 an ihre Grenzen kommt.

#### Wo ist Mike?

Schon in den Anfangsjahren der Firma etabliert sich eine Arbeitsteilung, die häufig eine Doppel- und Dreifachbelastung für einzelne Personen bedeutet. Entwickler übernehmen nicht eine einzige Aufgabe im Bereich Story, Programmierung, Animation oder Game Design, sondern gleich ein Bündel von Pflichten. Dadurch fehlt es manchmal an präsenten Führungsfiguren. Die häufigste Frage,



In Nordmar stapft der Held durch meterdicken Schnee. Dort trifft er auf verschiedene Clans, die sich mit ihrem ruppigen Charme und der ein oder anderen Axt an das Leben im Eis gewöhnt haben.





Varant ist einer der drei Kontinente im Spiel und Heimat der Assassinen. Außerdem durchsuchen Saturas und seine Wassermagier die Wüste nach mächtigen Artefakten.

Die Orks haben den Krieg in Gothic 3 gewonnen und den Großteil von Myrtana unterjocht. Eigentlich war ein komplexes Revolutions-system geplant, dass die mehrstufige Eroberung und Verteidigung der Städte erlauben sollte. Im fertigen Spiel können wir die Städte entweder von den Orks befreien oder aber die Rebell-verstecke ausradieren.



die über Flure hinweg zu hören ist, soll deswegen auch »Wo ist Mike?« sein. Jeder braucht etwas vom Kreativchef Mike Hoge, überall wird auf seine Entscheidung gewartet. »Die Hierarchien, weil es sehr familiär war, waren nie hundertprozentig klar«, findet Art Director Ralf Marczinczik, der schon den Look des ersten Gothic mit seinen Art-works als externer Mitarbeiter prägte. Er beschreibt Piranha Bytes als eingeschworene, »funktionale, teilweise dysfunktionale Familie«, die mit ihrer »Schopenhauer-Attitüde« auch keine Ratschläge von außenstehenden Produzenten angenommen hätte. Reichen in den 20er-Jahren noch eine Handvoll Entwickler aus, um eine große und komplexe Spielerfahrung zu schaffen, muss ein Jahrzehnt später ein Großraumbüro gefüllt sein. »Und das haben die bei Piranha Bytes immer mit 20 Leuten und drei, vier Praktikanten versucht, zu stemmen«, sagt Marczinczik.

Bei Gothic und Gothic 2 passten Piranha Bytes' Ambitionen mit Ach und Krach noch zu den Möglichkeiten des Teams. Jetzt bei Gothic 3 gerät die Waage immer mehr ins Ungleichgewicht. »Uns fehlte da der Abstand. Alle zu sehr am Frickeln und zu wenig am Leiten«, sagt Mike Hoge, der eigentlich zusammen mit Björn Pankratz am Steuerrad sitzt und am ehesten den Kutter noch hätte rumreißen können. »Die Vision wurde nie in Frage gestellt. Ich wollte immer mit dem Kopf durch die Wand.«

Komponist Kai Rosenkranz hat diese recht einzigartige Arbeitskultur gleich im doppelten Sinn erlebt. Im Dachgeschoss des Entwicklerstudios von Piranha Bytes, einem Zweifamilienhaus, wohnt und arbeitet Rosenkranz. Wenn Freunde zu Besuch kommen, müssen sie manchmal Unterlassungserklärungen, sogenannte NDAs, unterschreiben, um sicherzustellen, dass sie keine sensiblen Informationen aufsnappen und weiter erzählen. »Ich habe das Verschmelzen von Privatem und Beruflichem sehr gemocht, weil das für mich tatsächlich eins war. Das war mein Freundeskreis, das waren meine Arbeitskollegen, es war ein bisschen auch Familie«, sagt Rosenkranz.

Piranha Bytes ist aber nicht nur ein ungewöhnlicher Schuppen mit eigenwilliger Unternehmensstruktur. Es ist auch ein Männerladen. Wer sich die Credits der Gothic-Spiele durchliest, muss lange suchen, bevor ein weiblicher Name auftaucht. Damit sind sie in der Branche bei weitem nicht allein. Videospieleunternehmen bestehen lange Zeit fast ausschließlich aus Männern. Heutzutage machen Frauen laut einer Umfrage des Branchenverbands IGDA fast ein Viertel aller Angestellten aus. Diese Diskrepanz sieht man Gothic und seinen Nachfolgern an. Weibliche Figuren tauchen allenfalls als Sex-Sklavinnen, Bäuerinnen oder Köchinnen auf und nie in einer handlungstragenden Rolle. »Wir haben das intern nicht besprochen«, meint Hoge dazu und wiederholt damit ähnliche Aussagen seiner Kollegen, die ich darauf anspreche. Ein Bewusstsein für Repräsentation außerhalb des eigenen, recht schmalen Tellerrands existiert bei ihnen zu jener Zeit schlichtweg nicht. Gothic 3 geht dahingehend sogar nochmal einen deutlichen Schritt im Vergleich zum direkten Vorgänger zurück. Frauen sind als Tänzerinnen und Sklavinnen lediglich Hintergrunddekoration und keine relevanten Questgeber

oder dergleichen. Die Begründung: Die Zeit fehlte am Ende, sie richtig einzubauen, weil ihre 3D-Modelle erst sehr spät fertig wurden. Die Priorität lag bei Gothic 3 bei den männlichen Figuren.

### Mit Vollgas in die Ungewissheit

Durch den lange Zeit unfertigen Zustand wichtiger Entwicklerwerkzeuge fällt es Piranha Bytes bei Gothic 3 insbesondere schwer, einen Überblick über die Dramaturgie der Geschichte zu bekommen. Autoren wie Matthias Filler müssen lange Zeit an einer Story schreiben, ohne das Ergebnis im Spiel sehen zu können. Weder das Dialogsystem noch das Tool zur Missionserstellung sind rechtzeitig fertig: »Ich habe furchtbar viel auf Papier gearbeitet und habe dann 90 Prozent davon weggeschmissen.«

Weil jeder NPC in der Spielwelt getötet werden kann, können wichtige Quests auch gar nicht an den Figuren hängen. Diese Gameplay-Entscheidung hatte laut Filler weitreichende Konsequenzen und führte zu vielen Kompromissen im Missionsdesign. So müssen Spieler an einem Punkt der Hauptquest zwölf Kelche suchen, die quer über die Spielwelt zerstreut sind. Eine einfache

Die ersten veröffentlichten Screenshots von Arcania sorgten 2008 für staunende Gesichter. Vergleiche zu Grafikbrettern wie Crysis wurden laut. Zu diesem Zeitpunkt waren für Gothic 4 auch noch eine offene Welt, Gilden und Quests mit mehreren Lösungswegen geplant.







che Methode, um die Spielzeit zu strecken. Aufgrund der weitläufigen Karte und der generellen Überbelastung des Teams ist es zudem nur punktuell möglich, das Spiel auf Inkonsistenzen und Fehler hin zu testen. Über das große Ganze hat keine Person während der Entwicklung einen wirklichen Überblick. »Aus meiner Sicht war das wie mit Vollgas fliegen, aber immer nur einen Meter weit gucken können«, sagt Kai Rosenkranz. Art Director Ralf Marczinczik glaubt sich zu erinnern, dass Co-Chef Björn Pankrat der erste ist, der das Spiel komplett durchspielt. Zwei Tage nachdem Gothic 3 für das Presswerk fertiggestellt wurde. Zu diesem Zeitpunkt kann man erst seit Kurzem richtig speichern und den Spielstand wieder laden. Mike Hoge hat Gothic 3 bis heute nie von A bis Z gesehen. »Das ist zu schmerzhaft«, sagt er. So ist es auch kein Wunder, dass es einige Features nie ins Spiel schaffen. Dazu gehört das Reitsystem. In einem weit fortgeschrittenen Prototyp konnten Pferde automatisch gewisse Hindernisse wie Bäume oder Felsen erkennen und umlaufen. So wie es The Legend of Zelda: Breath of the Wild erst 2017 umgesetzt hat. Zudem sollte es ein recht komplexes Revolutionssystem

geben. Der Held hätte Rebellen über miteinander verzahnte Questketten dabei geholfen, die von den Orks besetzten Städte zu befreien. Eine einmal freie Stadt hätte dann aber später wieder von den Grünhäuten übernommen werden können. Auf Seiten der Orks wäre das Ganze dann umgekehrt vonstattengegangen. Dieses dynamische System aus Erobern und Verteidigen von Terrain findet sich im Spiel allerdings nur noch in ganz groben Zügen wieder.

Eigentlich sollte es in Gothic 3 auch einen Sprungangriff geben, der besonders viel Schaden anrichtet. Kurz vor Veröffentlichung entfernt Piranha Bytes das Feature aber wieder. Zu spät allerdings für das längst gedruckte Handbuch, das eine Beschreibung der Attacke bis heute enthält.

#### Von Geld- und Zeitsorgen

Auch Gothic 3 wird mehrmals verschoben werden. Irgendwann kann aber auch Publisher Jowood die Veröffentlichung nicht weiter hinauszögern, zuvor hatte man bereits Deep Silver als Publishing-Partner mit ins Boot geholt, weil das Bankkonto nicht mehr allzu üppig gefüllt war. Das Geld wird trotzdem irgendwann so knapp, dass Piranha Bytes die

Entwicklung teilweise aus der eigenen Tasche bezahlt und einige Entwickler auf ihr Gehalt verzichten. Es war nicht das erste Mal in der Geschichte von Piranha Bytes, dass der Gürtel enger geschnallt werden musste. Meistens war dies zwischen den Projekten nötig, wenn man noch keinen neuen Publishing-Deal an Land gezogen hatte. Jeder Entwickler konnte sich dann melden, wenn er auf das Geld gerade angewiesen war und sich keine Verzögerung erlauben konnte. Dann bekam er den vollen Lohn. »Wenn da mal Not am Mann war, dann gab es einen Zusammenhalt, den es, glaube ich, selten gibt«, meint Hoge. Neid oder Beschwerden soll es nie gegeben haben, auch weil nachträglich immer das fehlende Geld zurückgezahlt wurde. »Das war ein Resultat davon, dass wir die Leute so gut behandelt haben.«

Neben der prekären finanziellen Lage zeigt der dritte Crunch in Folge seine Spuren. »Wir hatten Grafikprogrammierer wie Mario Röske, der hat 24 Stunden gearbeitet, ist vier Stunden nach Hause gegangen, hat eine Runde Schlaf genommen und war dann wieder für 24 Stunden in der Firma«, erzählt Ralf Marczinczik, der nach Gothic 3 beschließt, nie wieder Teil eines so großen Projekts zu sein. Programmierer Oliver Höller kommt zu einem ähnlichen Schluss. Heute arbeitet er in der Medizinbranche. Trotz der Umstände denkt er gerne an die Zeit von damals zurück. »Ich habe in meiner Karriere danach nie wieder so eine geballte ambitionierte Kompetenz erlebt wie bei Piranha Bytes.« Sein Werdegang ist jedoch auch ein häufig auftretendes Muster. Einer Analyse der Entwicklermesse GDC zufolge arbeitet der Durchschnittsentwickler nicht länger als zehn Jahre in der Industrie. Wer älter wird oder eine Familie gründet, ist nicht mehr bereit, dauerhaft in Überstunden zu ertrinken, und sucht sich ein ruhigeres Berufsfeld. Crunch ist ein branchenweites, strukturelles Problem. In den letzten Jahren haben sich Vereinigungen wie Game Workers Unite gebildet, um Unternehmen aufzuklären und für die Rechte aller Entwickler und Entwicklerinnen einzutreten. Gothic wäre wohl ein gutes Abschreckungsbeispiel, wie man es nicht macht. »Wir waren immer noch in diesem Arbeitsrausch. Der hat ja nicht wirklich aufgehört«, sagt Mike Hoge mit Blick auf die Entwicklung von Gothic 3. Schon bei den Vorgängern sei man an seine Grenzen gegangen, habe alles gegeben. »Irgendwann sind die Batterien leer. Wir haben einfach zu viel Gas über zu lange Zeit gegeben.«

Lead Designer Hoge vermutet, dass Gothic 3 mindestens ein halbes Jahr, eher noch ein ganzes Jahr gebraucht hätte, um es zu dem zu machen, was es hätte werden können. »Und das hätten wir nie bekommen«, meint Hoge mit bestimmter Stimme. Die Kraft, zu Jowood oder Deep Silver zu gehen und um mehr Zeit, mehr Arbeitszeit zu bitten, hat er dann auch nicht mehr. »Ich habe nur noch resignierend dagesessen und zugeguckt, wie dieses Ding fertiggestellt wur-







Die Kristallspinnen sind als Gegnerdesign nicht natürlich entstanden. Jowood plante einen Marketing-Deal mit dem Schmuckhersteller Swarovski. Spellbound entwickelte daraufhin die kristallinen Arachniden.

de, und mir gedacht: Scheiße. Und mehr war nicht drin. Ich war wirklich leer.«

## Die Sünden von Arcania

An 2008 wird sich Jessica Simpson nicht sehr gerne zurückerinnern. Die US-Sängerin und -Schauspielerin befindet sich in der Produktion ihres sechsten Albums, als immer mehr Negativschlagzeilen die Klatschspalten füllen. Sie soll bei den Aufnahmen eines Fitnessvideos betrunken gewesen sein, später tauchen Gerüchte über eine Alkoholsucht auf, Medien berichten spöttisch über ihre Gewichtszunahme, und ihr Country-Album »Do You Know« verkauft sich dann auch mehr schlecht als recht. In Liezen, Österreich, wird man nervös. Denn eigentlich soll Simpson mit ihrer Starpower das nächste große Spiel von Jowood bewerben. »Wir hatten eine Vereinbarung, dass die Sängerin fünfmal während der Promotion von Arcania auftritt«, sagt Jochen Hamma, der als Creative Producer bei Spellbound Entertainment die Entwicklung von Arcania: Gothic 4 leitet.

Es ist geplant, dass Simpson die wichtigste weibliche Figur im Spiel per Motion Capture zum Leben erweckt, der Hauptcharakter kann mit ihr eine Romanze anfangen. Ein Musikvideo zum Titelsong »Treat me rough, I'm not innocent« soll als Trailer dienen. Laut Hamma gibt es sogar Überlegungen, dass das nächste Studioalbum von Simpson den Titel »Arcania« tragen könnte. Aufgrund der wenig schmeichelhaften Presse lässt Publisher Jowood den Deal aber platzen. All die Ressourcen, die bis dato in den Auftritt geflossen sind? Für die Katz. Es werden nicht die einzigen Fehlritte sein, die Gothic 4 am Ende plagen werden. Zu Beginn der Entwicklung sieht alles aber noch anders aus. Spellbound hat Großes vor, will die Tugenden der Gothic-Serie zurückbringen und dabei die Fehler des Vorgängers nicht wiederholen.

### Gothic groß in Übersee

Dass überhaupt ein anderes Studio als Piranha Bytes an einem neuen Gothic arbei-

tet, liegt an einem erfolgreichen Zerwürfnis. Nach dem Release von Gothic 3 sind sich Entwickler und Publisher uneinig, wie es weitergeht und wie umfangreich die Überarbeitungen am Spiel aussehen sollen. Es kommt zur Trennung. Piranha Bytes schlüpft bei Deep Silver unter die Publisher-Decke und wird fortan die Risen-Reihe verantworten. Jowood erhält von den Essenern temporär das Recht, die Gothic-Marke mit weiteren Spielen fortzusetzen. Die Österreicher träumen schon länger davon, endlich auch international bei den großen Jungs mitzuspielen. Mit Titeln wie Industriegigant und Gothic kann man bisher nur in Europa größere Erfolge feiern. Mit Gothic 4 haben sie jetzt eine etablierte Marke in der Pipeline, die man den Amerikanern schmackhaft machen will. Jowood hat jedoch in der Vergangenheit auch viele falsche Entscheidungen getroffen. Interne Studios liefen unrund, Spiele wie Die Gilde 2, Gothic 3 und das dazugehörige Addon Götterdämmerung erschienen fehlerhaft. Das öffentliche Image bekam in der Folge deutliche Kratzer. Aber auch innerhalb der Branche sprechen manche verächtlich über sie. Mike Hoge nennt sie »Verbrecher an der Spielszene«, die wie eine Heu-

schreckenplage ein Franchise nach dem anderen verbrannten, ohne auf Nachhaltigkeit zu achten. »Ich habe teilweise am gesunden Menschenverstand gezweifelt«, sagt Michael Hengst, der von 2002 bis 2006 bei Jowood in der Marketingabteilung arbeitet. Nicht immer habe Jowood als Aktiengesellschaft Verständnis für die Besonderheiten einer Spieleentwicklung gezeigt, erzählt er. »Das Geld kriegst du ja nicht, weil du ein supersolider Laden bist, sondern weil du die Fantasie der Aktionäre beflügelst.« Und das beherrschten die Leute aus der Steiermark wirklich gut. Mehrmals in der Unternehmensgeschichte schrammte man am Bankrott vorbei und schaffte es am Ende doch irgendwie, eine Kapitalerhöhung anzuleiern.

Für Gothic 4 arbeitet man mit der Fondsgesellschaft BVT Games Fund zusammen. Anleger können in den Fond investieren, der ihnen hohe Renditen verspricht, wenn finanzierte Projekte Erfolg haben. Rund 3,5 Millionen Euro wird so in die Entwicklung des Rollenspiels gepumpt. Jowood hatte zuvor mit Spellbound einen neuen Entwicklerpartner gefunden. Nach der Scheidung von Piranha Bytes suchte man öffentlich nach einem neuen Studio für das nächste große Gothic. Mehrere Unternehmen bewarben sich. Spellbound, die für die Taktikspiele der Desperados-Reihe bekannt waren, saßen schon länger an einem Rollenspiel-Prototypen. Der Prototyp und das Versprechen, bei Patches für Gothic 3 mitzuhelfen, überzeugten Jowood. Das Studio aus dem baden-württembergischen Kehl hat mit Leuten wie Producer Jochen Hamma oder Lead Designer Stefan Blanck auch erfahrene RPG-Hasen an Bord. Sie entwickelten in den 90er-Jahren gemeinsam an der Nordland-Trilogie von Das Schwarze Auge mit. Hamma war auch einer der Gründungsmitglieder des damaligen Entwicklers Attic Entertainment.

### So viel Gothic wie möglich

Zu Beginn der Entwicklung beschäftigen sich die Entwickler sehr genau mit den Stärken und Schwächen der Gothic-Spiele. Man analysiert die Stilistik der Spielwelt und

Viel Energie verwendete Spellbound auch auf das Kampfsystem. Die Balance aus Nah- und Fernkampf sowie Magie gestaltete sich als sehr herausfordernd.





Im Spiel treffen wir auch auf alte Bekannte wie Schlitzohr Diego. Ansonsten erinnert Gothic 4 nur noch entfernt an frühere Spiele der Reihe.



Lester gehörte zu den ersten fertig entworfenen Figuren von Spellbound's Character Artist Alexey Danilkin. Der Plan war, weitere ähnlich hoch aufgelöste Charaktere zu erstellen, auf deren Basis dann die restlichen NPCs entstanden wären. Es fehlt jedoch gegen Ende der Entwicklung sowohl die Zeit als auch das Budget, um die angepeilte Qualität zu erreichen.

überlegt sich, wie eine Fortsetzung daran anknüpfen könnte. Ein Designdokument entsteht, etwa 460 Seiten lang. Generell will Spellbound zwar ein einsteigerfreundliches Gothic, aber auch eins, das in der Tradition der Serie steht. Eine offene Welt soll es geben, die nach und nach durch neue Gebiete erweitert wird. Gilden, denen sich der Held im Verlauf der Handlung anschließen kann, sind auch gesetzt. Ein umfangreiches Crafting- und Handelssystem sowie Quests mit mehreren Lösungswegen sollen für Spieltiefe sorgen, während ein Wettersystem das Verhalten von NPCs beeinflusst. Insgesamt 25 Zaubersprüche, von denen einige auch außerhalb des Kampfes eingesetzt werden können, sind geplant. »Das war wirklich ein diametraler Gegenschuss zu dem, was dann letztlich die Öffentlichkeit zu sehen bekommen hat«, meint Lead Designer Stefan Blanck. Von Anfang an ist das Spiel auch als Konsolentitel gedacht. Schließlich ist in den USA der PC längst nicht so als Spieleplattform etabliert, wie es hier der Fall ist.

Technisch vertraut Spellbound erneut auf die Vision Engine, die bereits bei ihren früheren Spielen zum Einsatz kam. Weil ihr Technical Director mit einem der Engine-Programmierer verwandt ist, haben sie auch einen direkteren Draht zum Technologieunterbau, als es bei einer externen Software eigentlich üblich ist. Sie bekommen frühen Zugang zu neuen Features der Engine und können bei Fragen schnell um Unterstützung bitten. Gerade die Implementation der damals neuartigen SSAO-Rendertechnik ermöglicht einen realistischen Schattenwurf, der die Vegetation besonders plastisch erscheinen lässt. Die guten grafischen Zwischenergebnisse erregen die Aufmerksamkeit von Microsoft. Sie sehen in Arcania eine Möglichkeit, die Rechenkraft der Xbox 360 zu demonstrieren. Als Spellbound bei Microsoft vorstellig wird, steht eine Kooperation im Raum, die der Entwicklung zusätzliche Millionen einbringen könnte.

Als GameStar im Herbst 2008 Spellbound besucht und sich den aktuellen Stand etwa ein Jahr nach Entwicklungsbeginn anschaut, kommen wir zu dem Schluss, dass Arcania von der Umgebung bis hin zu den Figuren mindestens so gut aussieht wie Crysis. Auch die Gameplay-Prototypen überzeugen. Unser Fazit: Arcania hat das Zeug zum Besten aller Gothic-Spiele! Das hätte vielleicht auch gestimmt, wenn Gothic 4 nach einem guten

Rennstart nicht den Anschluss an die Poleposition verloren hätte.

### Leere Versprechungen und ein Star

Neben Microsoft stößt auch das Musiklabel Sony BMG als Kooperationspartner dazu. Ähnlich wie bei In Extremo beim ersten Gothic soll ein musikalischer Gastauftritt für Gesprächsstoff sorgen und die Verkäufe ankurbeln. Statt einer Mittelalterband bietet Sony dem Team aber zwei Popstars an: Avril Lavigne und Jessica Simpson. »Dann sind die Vertriebsleute in Amerika losgelaufen«, erzählt Jochen Hamma.

Die Musikbranche ist 2008 unter Zugzwang, der Absatzmarkt ist wegen illegaler Downloads deutlich geschrumpft. Von einer Zusammenarbeit mit der lukrativen Videospielbranche erhofft man sich, die verlorenen gegangenen Gewinne zurückzuholen. »Dann kamen die zurück, nachdem sie mit den fünf, sechs größten Händlern sprachen und haben unverbindliche Vorbestellungen von 1,2 Millionen Einheiten aus Amerika mitgebracht unter der Auflage, dass nicht Avril Lavigne, sondern Jessica Simpson im Spiel ist. Und dann haben wir natürlich abgekotzt«, so Hamma weiter. Drei bis vier Entwickler sind bei Spellbound für einige Monate an der Implementation eines Stars im Spiel beteiligt. Die Arbeiten daran finden neben der regulären Arbeitszeit statt. Mit der Wahl Jessica Simpsons ist man beim Kehler Studio alles andere als zufrieden. Passt die Sängerin, die 1999 mit ihrer Single »I Wanna Love You Forever« Berühmtheit erlangte, doch nicht wirklich in das raue Fantasysetting eines Gothic. »Manchmal ist es eben so, dass die Marketingleute alles besser wissen. Wenn die kommen und sagen 1,2 Millionen Vorbestellungen in Amerika [...], dann wird da nicht mehr lange gefragt«, sagt Hamma. Laut einer internen Marketingbroschüre, die Jowood zusammen mit einer PR-Agentur erstellt, konzentriert sich die gesamte Werbekampagne mit Jessica Simpson darauf »wie sexy der Star im Spiel sein wird«. Vor allem ihre Bekanntheit und ihr Aussehen stehen im Fokus und sollen Gothic 4 zu Millionenabsätzen verhelfen.

Nach den negativen Schlagzeilen um die Person Simpson bekommt Jowood jedoch kalte Füße und beendet die angedachte Kooperation. Mit dem Wegfall des Stars werden aber auch die hohen Verkaufszahlen in Frage gestellt, die die Marketingabteilung für die USA ermittelt hat. Einige Zeit später zieht sich Microsoft zurück und wird das besprochene Budget nicht in die Konsolenversion investieren. Die genauen Gründe dafür sind nicht bekannt, allerdings dürfte die ganze Aktion keinen guten Eindruck auf potenzielle Business-Partner gemacht haben.

Es ist aber nicht der einzige Marketingplan, der von Jowoods Rückzieher betroffen ist. Im Verlauf des Spiels durchstreift der Held eine Höhle voller Kristallspinnen. Das Design der Achtbeiner geht auf einen geplanten Deal mit dem österreichischen



Spellbound erstellte zu Beginn der Entwicklung eine sogenannte »Art Bible«, um das Design der früheren Gothic-Spiele zu analysieren und ihren eigenen Stil zu finden. Daran arbeiteten neben Art Director Jean-Marc Haessig auch externe Künstler wie Tobias Mannewitz vom Berliner Design Studio Karakter, das unter anderem das Produktionsstudio von Game of Thrones mit Artworks belieferten.



Schmuckhersteller Swarovski zurück. »Die Kristallspinnen selbst wurden nur deswegen erfunden, weil es hieß, Marketing ist dran und wir werden wahrscheinlich einen Deal mit Swarovski kriegen. Überlegt euch mal, was man noch mit Kristallen machen kann«, erinnert sich Level Designer Rolf Beismann. Swarovski soll ein Amulett produzieren und zum Verkauf anbieten, in Gothic 4 soll die Halskette dann als virtueller Gegenstand auftauchen. Die im Spiel von Jessica Simpson verkörperte Figur hätte sie um den Hals getragen. Bei TV-Auftritten wie der Late-Night-Show von US-Starmoderator David Letterman soll Simpson das Amulett wiederum in echt präsentieren. Trotz des Aufwands, den Spellbound und Jowood in die Cross-Promotion stecken, bleibt es nur bei leeren Versprechungen. Es kostet am Ende mehr Zeit und Geld, anstatt zusätzliche Ressourcen für das Projekt zu schaffen.

### Das Riesen-Gothic wird kleiner

Etwa mit Beginn des Jahres 2009 fängt bei Gothic 4 die Transformation von einem gildenbasierten Open-World-RPG zu einem linearen Action-Rollenspiel an. Creative Producer Jochen Hamma muss seinen Posten aus gesundheitlichen Gründen abgeben: »Der Arzt hat mir verboten zu arbeiten, weil die Befürchtung da war, dass ich an Krebs erkrankt bin.« Der Verdacht wird sich nicht bestätigen. Hamma vermutet, dass sein enormes Arbeitspensum von zeitweise 90 bis 100 Stunden pro Woche von Montag bis Samstag und eine Virusinfektion seine Blutwerte in den Keller haben sinken lassen.

Mehrere Entwickler bestätigen, dass es bei Spellbound zwar keinen flächendeckenden

Crunch gegeben hat, einige Personen sollen aber gerade vor wichtigen Projektmeilensteinen und Präsentationen lange im Büro gesessen haben. »Vielleicht war das auch einfach einer der Fehler, dass keiner mehr auf sich selbst geachtet hat und jeder sich soweit ausgebeutet hat für dieses Projekt, bis die Gesundheit halt am Ende bei mir im Arsch war«, vermutet Hamma. Zuvor war bereits Lead Designer Stefan Blanck ausgeschieden, weil er bei einem anderen Unternehmen ein finanziell besseres Angebot bekam. Blanck und Hamma sind nicht die einzigen, die Spellbound mitten in der Entwicklung von Gothic 4 verlassen.

Zu diesem Zeitpunkt befindet sich das Spiel erst wenige Monaten in der Vollproduktion. Quest-, Gilden- und Kampfsystem sind noch unfertig. Es gibt ein paar fertig designte NPCs, die die Zielqualität vorgeben. Jochen Hamma ist sich zu diesem Zeitpunkt sicher, dass Spellbound trotz einiger Entwicklerabgänge das ehrgeizige Gothic 4 umsetzen kann. »Ich hätte meinen Kopf darauf verwettet«, sagt Hamma.

An die Stelle des Creative Producers rückt Steffen Rühl nach, ein Bekannter im Gothic-Universum. Er schrieb Dialoge und Quests für den ersten Teil des Spiels. Der Spellbound-Gründer Armin Gessert holt ihn ins Team. Als sich Rühl zu Beginn seiner Arbeit über den Stand des Spiels informiert, findet er eine große Baustelle vor: »Es wurde alles mit Platz-

halten im Spiel gemacht. Es gab Platzhalterquest, Platzhalterdialoge, Platzhaltergrafiken. Das war irgendwie alles schon als Funktionalität im Spiel da. Aber niemand hat irgendwie mal was richtig eingebaut.« Die Entwickler erklären diesen Umstand damit, dass sie zunächst viel Energie in die Entwicklung bestimmter Gameplay-Prototypen gesteckt haben und mit den Platzhaltern früh den Spielfluss kontrollieren konnten, um später dann auf Masse zu produzieren. »Ich hatte das Gefühl, es hielt sich jeder zurück, das jetzt mal einzubauen, weil dann wird man irgendwie feststellen, jetzt fährt es gegen die Wand«, so Rühl.

Nach seinem Antritt beginnt er damit, die Axt zu schwingen und Features wie die offene, miteinander verzahnte Spielwelt einzukürzen. Auch externe Berater, die Jowood dazuholte, plädieren für ein weniger ambitio-

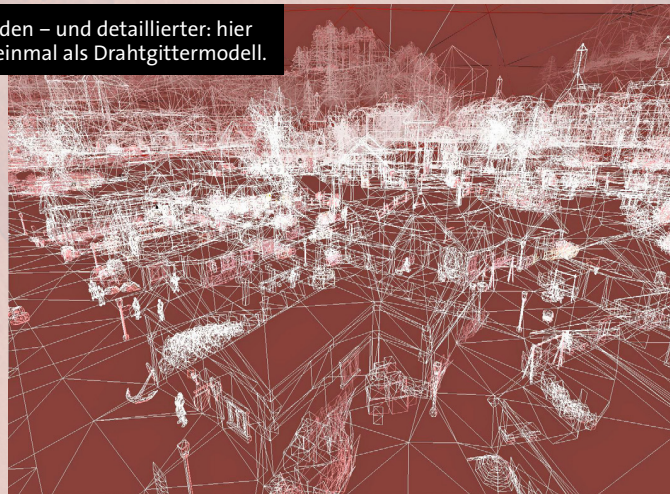
In einem frühen Entwicklungsstadium von Arcania war auch ein Reitsystem geplant gewesen. Der Held hätte beispielsweise einen Scavenger satteln können.







Unsere Stadt soll schöner werden – und detaillierter: hier Khorinis einmal im Spiel und einmal als Drahtgittermodell.



niertes Spiel, das vor allem auf der Konsole funktioniert. Verzögerungen kann sich der Publisher, der bei Release-Verschiebungen finanzielle Einbußen vom Investor BVT hinnehmen muss, kaum erlauben.

#### Noch ein Producer geht

Zusätzlich zum Umsturz des ursprünglichen Konzepts hat sich die Beziehung zwischen Jowood und Spellbound mittlerweile sehr verschlechtert, berichtet Steffen Rühl. »Als ich dazukam, hatte ich das Gefühl, dass die Gespräche kaum noch stattfanden. Da war der Punkt, wo man miteinander sprach, schon irgendwo vorbei. Da gab es viele Anschuldigungen.« Auch Holger Durach, der als Programmierer zu einem späteren Zeitpunkt dazustößt, bemerkt die angespannte Situation. »Mir wurde zum Vorstellungsgespräch zehn Minuten lang erzählt, dass sie sich doppelt und dreifach abgesichert hätten. Und wenn Jowood nur eine Zahlung nicht macht, dann kriegen sie eine Entschädigung und müssen nicht weiterarbeiten. Es war eher so, dass sie mich überzeugen wollten«, sagt er. »Das war sehr ungewöhnlich.«

Seinem Empfinden nach hat Spellbound sehr viel Geld für den sogenannten Vertical Slice ausgegeben, also die Entwicklung eines kleinen Teils des Spiels, der alle wichtigen Features enthält. Damit will man dann Jowood überzeugen, mehr Geld und Zeit in

Gothic 4 zu stecken. Das funktioniert aber nicht. Stattdessen fällt die Entscheidung auf ein Spiel, das nicht mehr viel mit seinen Vorgängern gemein hat. Die offene Welt weicht einem manchmal weitläufigen, aber stets linearen Schlauch, wo Spieler abgeschlossene Gebiete nicht noch einmal besuchen können. Die 25 Zaubersprüche werden auf drei heruntergestutzt, damit das Magiekampfsystem auch auf dem Controller kontrollierbar ist. Das Wettersystem und die sonstigen angedachten komplexeren Rollenspielsysteme werden simplifiziert. Auch die grafische Qualität leidet unter den Kürzungen. Die hochauflösenden Referenz-NPCs können so nicht aufs gesamte Spiel übertragen werden, und auch das Reitsystem kommt nicht über einen Prototypstatus hinaus.

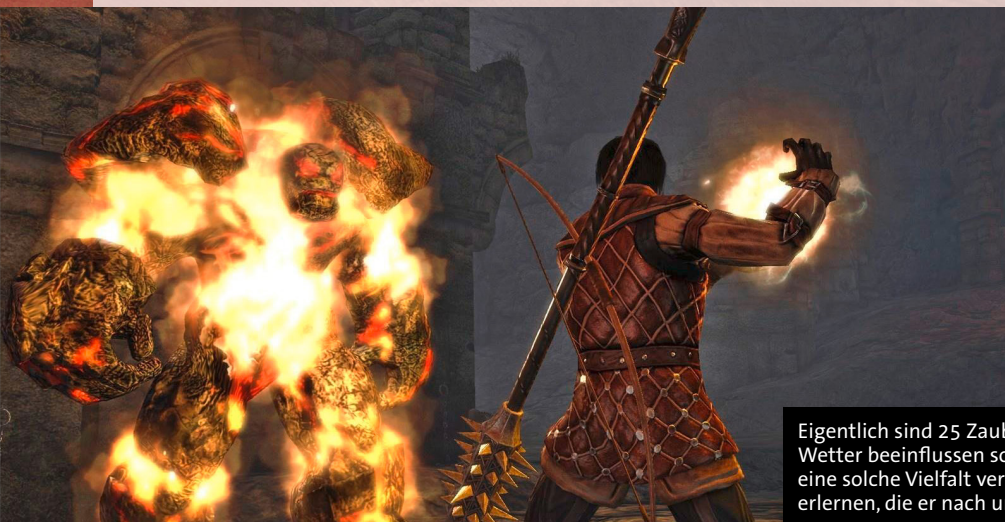
Für Steffen Rühl ist es eine große Belastung, diese Änderungen durchzudrücken. »Dem Team zu sagen, euer Spiel wird nicht so werden, wie ihr es gerne gemacht hättet, und auch den Fans draußen zu sagen, das wird nicht so werden, wie ihr es mögt – das war eine ziemlich harte Zeit, sehr nervenaufreibend und auch nicht besonders gesundheitsfördernd.« Nach nur einem halben Jahr als Creative Producer muss auch Rühl die Konsequenzen daraus ziehen, dass die Videospielbranche ein Problem mit einer Kultur der Überbelastung hat. »Es war wirklich eine üble Zeit. Aber sicher eins der Projekte,

wo ich sage, es kam nachher noch raus, damit hätte kaum einer mehr gerechnet.«

Etwa zum gleichen Zeitpunkt des Abgangs von Rühl muss Spellbound auch den Tod ihres Gründers verkraften. Armin Gessert, der Ende der 80er-Jahre mit The Great Giana Sisters große Erfolge feierte, stirbt am 8. November 2009 mit 46 Jahren an einem Herzinfarkt. Er war nicht direkt an der Entwicklung von Gothic 4 beteiligt, doch die Auswirkungen sind für das Team spürbar. »Es war sehr plötzlich und heftig«, sagt Andreas Speer, der die Geschäftsleitung nach Gesserts Tod übernimmt. »Ich habe am Abend, bevor Armin gestorben ist, noch mit ihm telefoniert.« Speer beschreibt dieses Kapitel als harte Übergangsphase. Insgesamt seien die starken Veränderungen, die Gothic 4 durchlaufen hat, aber nicht ungewöhnlich, sagt er. »Grundsätzlich ist es so, dass es bei jedem Projekt am Ende eng wird. Wir hatten bis zu einem gewissen Zeitpunkt noch gehofft, dass das Budget erweitert wird.«

Die gescheiterten Marketingaktionen, Jowoods eigene, nicht gerade stabile Finanzlage und die wechselnde Belegschaft zusammen mit dem Tod des Firmengründers machen aus Arcania: Gothic 4 aber ein besonders tragisches Spiel. Als es am 12. Oktober 2010 erscheint, erinnert es kaum noch an das, was es eigentlich mal hätte werden sollen. Der Markt quittiert das mit entsprechenden Verkaufszahlen. Nur 27.000 Mal geht es in der ersten Verkaufswoche in Deutschland über die Ladentheke. Auch die später veröffentlichte Erweiterung Fall of Setarrif kann das Ruder nicht mehr rumreißen.

Für Spellbound und Jowood ist es das letzte große Projekt, bevor sie ihre Insolvenz erklären müssen. Die Saga Gothic ist damit erstmal pausiert. Es wird einige Jahre dauern, bis man wieder etwas vom namenlosen Helden und den magischen Barrieren hört. Ein aufwändiges Remake des ersten Teils soll bald die glorreichen Zeiten von Gothic zurückbringen. Ob das klappt? ★



Eigentlich sind 25 Zaubersprüche angedacht, die teilweise auch das Wetter beeinflussen sollten. Spellbound musste am Ende jedoch auf eine solche Vielfalt verzichten. Der Held kann drei Angriffssprüche erlernen, die er nach und nach ausbaut.