

AUCH HEUTE NOCH DER WAHNSINN

Durch Gothic 3 kam er endlich auf den Geschmack. Jetzt, wo er Gothic zu schätzen weiß, erlebt unser Autor die Götterdämmerung. Armer Kerl. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Viele Jahre hat sich unser Anarcho-Autor Sascha erfolgreich gegen die Gothic-Saga gewehrt, sie ignoriert und mit Verachtung gestraft. Entsprechend unglücklich war er, als er den ersten Teil der Reihe schließlich doch noch für die GameStar durchspielen musste. Von Gothic 2 hatte er nach wenigen Stunden genug, weil es ihm mit Die Nacht des Raben einfach eine Spur zu gnadenlos war. Erst der von vielen Fans stark kritisierte dritte Teil war es, der ihn letztendlich mit der Reihe versöhnte. Manchmal wird am Ende eben doch alles wieder gut. Da spricht ja nichts dagegen, jetzt auch mal die Standalone-Erweiterung zu Gothic 3 anzuwerfen, oder?

Viele von euch haben es inzwischen vermutlich mitbekommen – obwohl Gothic noch nie so wirklich mein Fall war, fand ich den dritten Teil der Reihe echt okay. Nicht perfekt, dazu war die Story zu schwach, die Spielwelt stellenweise zu leer und zu statisch und das Kampfsystem zu primitiv. Aber dennoch gut genug, dass ich unverhofft sehr viel Spaß damit hatte. Grund genug, dass direkt zig Leute [Anmerkung der Redaktion: im Kommentarbereich von GameStar Plus] verlangt haben, dass ich mir jetzt auch noch die Standalone-Erweiterung zu Gothic 3 namens Götterdämmerung reinziehe. Mache ich das jetzt halt auch noch, ist ja leicht verdientes Geld. [Anmerkung der Redaktion: Artikel kann Spuren von Ironie enthalten!]

Neues Studio, neues Spielgefühl

Götterdämmerung stammt vom indischen Entwickler Trine Game Studios. Als Fachmann weiß ich natürlich, dass Indien gewissermaßen das Gaming-Epizentrum der Welt

ist. Zwar habe ich in meinem ganzen Leben noch nie von Trine Game Studios gehört, aber seinen Respekt für die Materie demonstriert das Studio vom ersten Augenblick an mit seiner Interpretation des namenlosen Helden. Schwarzhaarig, genervt und zwiegespalten, ständig wechselnd zwischen Frömmelei («Kann ich dir irgendwie helfen?») und abgrundtiefem Hass auf die gesamte Menschheit («Und du sitzt die ganze Zeit untätig auf deinem Arsch und wartest, bis die Welt in Blut ertrinkt. Weißt du überhaupt, wer ich bin?»). Großartig! Genau so geht Charakterentwicklung! Autoren, die beliebte Helden nicht vom ersten Augenblick an so stark weiterentwickeln, dass sie selbst langjährige Fans nicht mehr wiedererkennen würden, sind ganz einfach nur faul. Menschen verändern sich schließlich ständig komplett. Das macht auch Serien wie »Star Trek: Picard« erst richtig spannend!

Götterdämmerung beginnt mit einem erstklassigen Intro, das in pixeligen Standbil-

dern eine atemberaubende Story erzählt. Xardas und der namenlose Held streiten darin darüber, ob die Menschheit nun von allein die Lust am Krieg verliert oder dazu gezwungen werden muss. Anschließend wird angedeutet, dass der Held völlig ausrastet und Xardas direkt plattmacht, nur um danach von einem Rudel Orks überfallen und blödgeprügelt zu werden. Immerhin vergisst der Namenlose diesmal nur einen Teil seiner Fähigkeiten und ist zu Spielstart kein kompletter Schwächling. Als wiederholter Retter der Welt ist er den Bewohnern Myrtanas inzwischen wohlbekannt, was das Spiel nicht davon abhält, mir erst mal fünf niedere Dienste wie das Vertreiben von Vögeln abzuverlangen. Götterdämmerung nimmt dabei mit einem Augenzwinkern zur Kenntnis, wie unlogisch eine Aufgabe so spät in der Geschichte des namenlosen Helden ist. »Das kann doch unmöglich dein Ernst sein! Ich habe gerade erst die Welt gerettet!« Doch mein Auftraggeber bleibt unbeeindruckt.



Diese Intro-Grafiken waren auch 2011 schon nicht okay.



Dieser NPC ist gut zu Vögeln. Oder anders: Das Questdesign in Götterdämmerung ist mehr als fragwürdig.

Piranha Bytes hat sich mit dem Look der Hauptfigur noch an Fabian Sigismund orientiert. Trine geht mit der Zeit und setzt auf Dimitry Halley.



Genial! So muss man Spieler überraschen und ihre Erwartungshaltung brechen.

Atemberaubende KI

Trine Games inszenieren Myrtana wie ich es nie zuvor erlebt habe. So simuliert Götterdämmerung das Schädeltrauma der Hauptfigur durch flackernde und aufploppende Texturen und andere Grafikfehler. Schlachten vergangener Tage haben ihre Spuren hinterlassen – nichts ist so, wie es scheint. Gleich im ersten Haus lasse ich vor den Augen seines Besitzers eine riesige Axt mitgehen, die ich für rund zwölftausend Goldstücke an den nächstbesten Händler verhecke. Ich plündere ungehemmt Kisten und Gegenstände, bin nach fünf Minuten Spielzeit unermesslich reich, nur um im letzten Haus von zwei Bauern niedergeknüppelt zu werden, als ich einen Laib Brot anklicke. Du kannst die Gutmütigkeit der Gesellschaft nicht ewig ausnutzen, namenloser Held! Nach unzähligen Diebstählen, wie aus dem Nichts, völlig willkürlich, wirst du die Konsequenzen deiner Taten zu spüren bekommen! Diese Inkonsequenz, das fehlende Element der Berechenbarkeit erschafft eine Atmosphäre, die Piranha Bytes in der Trilogie niemals zu erzeugen im Stande war.

Als ich in die Arena trete, watsche ich mühelos drei Witzfiguren um. So kenne ich Gothic – vom ersten Moment an unbesiegbar, reich, für jede Gefahr gewappnet. »Gute Arbeit.« Mehr hat der Arenameister nicht zu sagen, als vier Heiltränke in meinem Inventar auftauchen. Gut so! Dialoge sind Zeitverschwendung. Wir brauchen mehr Action!

Trine Game Studios haben sofort erkannt, dass Gothic Dialoge braucht, die entweder

in einem Satz abgehandelt werden können oder minimal Sinn ergeben und möglichst oft durch Sprüche wie »Äh, was? Wo waren wir gerade?« unterbrochen werden sollten, damit sie maximal realistisch wirken. Publisher Jowood hat damals die einzig richtige Entscheidung getroffen, statt sich mit den ursprünglichen Entwicklern zu versöhnen oder ein bekanntes, erfolgreiches Studio mit der Erweiterung zu beauftragen. Auch ich lasse längst die meisten meiner Texte von kleinen indischen Autorenteamen entwickeln, denn das ist kosteneffizient, und auf die Qualität meiner Arbeit hat es so gut wie nie Bratwurst. [Anmerkung der Redaktion: Äh, was? Wo waren wir gerade?]

Grenzenloser Realismus

Während ich durch die Gegend ziehe und Menschen abwechselnd erzähle, dass sie

Abschaum für ihre Untätigkeit im Krieg sind, und sie dann regelrecht darum anflehe, dass sie mich ihnen helfen lassen, erzählt Götterdämmerung den besten Witz der Gothic-Saga: Ein Schafhirte bittet mich darum, die Tiere seines Konkurrenten zu meucheln. Ich darf antworten: »Einem kaltblütigen Irren wie dir sollte ein Snapper mal die Rübe abbeißen! Ich bin ein Krieger! Ich werde doch keine unschuldigen Tiere töten!« Nein, natürlich nicht. Wenn der namenlose Held für eins bekannt ist, dann ist es seine grenzenlose Tierliebe und die Tatsache, dass er niemals auf die Idee käme, seinen geschuppten, gefiederten und geflügelten Freunden Leid anzutun. Ach ja, der Typ, der sich über die lärmenden Vögel auf seinem Dach beschwert, ist auch noch da. Der kann nicht schlafen, ist am Rand der Verzweiflung und weiß sogar schon, wer die Viecher überhaupt erst auf sein Dach gelockt hat. Sogar eine Spur von Brotkrumen liegt aus, die direkt bis zu seinem Peiniger führt. Der alte namenlose Held hätte ihn nun vermutlich gefragt, weshalb er dann nicht einfach mal bei ihm vorbeischaue und ihm in den Arsch tritt. Unser neuer, frommer Held gelobt, dem leidgeplagten Dorfbewohner zu helfen und den Vogelfetischisten eben selbst aufzusuchen. Am Ende der Krümelspur stoße ich auf einen verwirren, alten Sack, der sich allem Anschein nach selbst für einen Vogel hält, von Dutzenden Hühnern umgeben ist und auch nicht mit sich reden lässt, als ich ihn darum bitte, seine Nachbarn nicht mit laut



Von solchen Dialogen bekomme ich Ausschlag. Wo ist der Tonfall der alten Gothics? Auf dem Seeweg nach Indien verschüttgegangen?

Die Spielwelt ist nach wie vor schön, hat aber mehr Grafikfehler als das Hauptspiel.



kreischendem Geflügel zu drangsaliern. Stattdessen greift er mich an. Ich haue ihn um, eine Minute später steht er wieder auf und klingelt plötzlich ganz anders. »Scheiße, tut das weh!« Ansprechen kann ich ihn nicht mehr, weitere Interaktionsmöglichkeiten gibt es nicht, das Quest-Log zeigt keine Veränderung. Hat das jetzt gereicht oder muss ich ihn ganz ausschalten? Ich gehe erst mal zurück ins Dorf und quatsche den schlaflosen Typen an. »Es ist erledigt«, sagt mein Held automatisch. Ah, okay. Gut, kann man so machen. Im richtigen Leben habe ich ja in der Regel auch kein Quest-Log.

Cleveres Design

Trine Game Studios überzeugen durch Mut. Statt bisher eher leblose Gebiete wie Varant und Nordmar mit mehr interessanten Persönlichkeiten, spannenden Abenteuern und versteckten Schätzen zu füllen und die Chance zu nutzen, die gesamte Welt endlich so erblühen zu lassen, wie es im Hauptspiel nie der Fall war, hat man hier noch die Eier, mal eben einfach zwei Drittel der Spielwelt durch irgendwelches Geröll abzuschottern und vollends unzugänglich zu machen. Eine umwerfende Entscheidung, für die man auch einfach mal ein großes Lo... IHR GAMESTAR-MENSCHEN SEID SOLCHE *PIEEEEEEP*! Da zwingt ihr mich, uralte Spiele auszugraben, die schon fummelig, umständlich und im ersten Teil hässlich waren, als sie noch nicht in irgendeinem Spielemuseum gehörten. Lasst mich blind, ohne Guides oder irgendwelche Vorwarnungen in sämtliche Fallen,

undurchsichtigen Quests und Balancing-Probleme laufen und mich durch unzählige quälend lange Stunden im Zeitlupentempo die komplette Trilogie spielen, damit ich endlich, ENDLICH, nach weiß Gott wie viel vergeudeter Lebenszeit doch noch mal Spaß daran habe. Aber nein! Für Spaß wird man hier schließlich nicht bezahlt, wir sind hier ja nicht bei »Top Gear« oder »Mythbusters«! Hier wird gelitten! Also setzt ihr mir eine »Erweiterung« vor, deren Publisher es dermaßen mit dem ursprünglichen Entwicklerteam verschissen hat, dass es gesammelt abgewandert ist. Aber zu dem Zeitpunkt gab es ja noch unzählige treue Fans, die auf eine Wiedergutmachung des Bug-Debakels hofften, das Gothic 3 zu Release war. Fans mit Geld. Also heuert man eben neue Entwickler an.

Aus Indien. Wo Gothic ja total bekannt ist und jede Menge Fans hat! Das kann unmöglich aus Geldgier passiert sein. Jowood hatte vollstes Vertrauen in Trine, da bin ich mir sicher. Undenkbar, dass da irgendwie Schrott rauskommen und man sich den letzten Rest guten Willen seiner Zielgruppe verspielen könnte. Heilandsack!

Ich fasse es nicht

Ich will mit Trine nicht zu hart ins Gericht gehen. Das Kriegsszenario der neuen Hauptgeschichte ist ja nicht schlecht. Vielleicht ist es sogar richtig gut als Übergang zu Arcania (nein, leckt mich!), keine Ahnung, damit bin ich nicht vertraut. Aber meine Fresse, wie kann man eine Hauptfigur dermaßen entstellen? Auf mich wirkte der namenlose Held bisher immer stoisch, pragmatisch, mehr so Richtung »einer muss ja« und »aber nur, weil ich keine Wahl hab«. Wieso drückt er nun allen aufs Auge, was für ein krasser Held er ist, hält allen vor, was für Schwächlinge sie sind, und bietet im nächsten Moment jedem um sich herum seine Hilfe an? Der Unterschied zwischen Götterdämmerung und der Arbeit selbst miesester, völlig talentfreier Fan-Fic-Autoren ist, dass Fans zumindest ansatzweise das Quellenmaterial kennen, verstehen und respektieren.

Dass die Gesamtspielzeit hier knapper bemessen ist und alles schneller gehen soll, schön und gut. Aber wenn ich direkt zu Spielbeginn so viel Gold und Ausrüstung bekomme, dass kein Gegner mehr eine Herausforderung darstellt, ist es halt kein Gothic mehr. Dass ausgerechnet ich das sagen muss, obwohl ich dieses Von-Lusche-auf-Gott-Spielprinzip der Reihe nie sonderlich spaßig fand, ist natürlich bitter.

Und dann hat man sich nicht mal die Mühe gemacht, die KI wenigstens halbwegs konsequent einzustellen. Mal plünder ich ganze Dörfer ungestraft leer, spaziere an Wachen vorbei und töte deren Schützlinge, ohne dass sie jemals eingreifen. Dann habe ich sämtliche Kneipengäste mit gezogenen Waffen an der Backe, wenn ich versehentlich eine Karotte einsacke. Dass dieses Machwerk jemals allen Ernstes verkauft wurde, ist eine unvorstellbare Sauerei. ★



Wer ist dieser arrogante Kasper und was hat er mit dem namenlosen Helden gemacht?