20 Jahre Gothic

NOCH IMMER WICHTIG

Gothic feiert dieses Jahr seinen 20. Geburtstag. Und auch 20 Jahre später bleibt das Rollenspielmeisterwerk wichtig. Aber nicht nur aus guten Gründen. Von Dimitry Halley

Keine Sorge, jetzt kommt keine »Opa Halley erzählt euch vom Krieg«-Geschichte, in der ich davon schwärme, wie viel besser früher alles war. Wer im ersten Gothic Gegenstände per Tastatur aufheben will, weiß eh: Es war definitiv nicht alles besser. Mittlerweile ist eine komplette Generation junger Menschen herangewachsen, für die das Spielen von Gothic vor 20 Jahren physisch unmöglich war, weil damals noch der Schnuller im Mund steckte. Diese jungen Leute tun mir fast schon leid, weil sie sich permanent von älteren Käuzen wie mir anhören müssen, dass Gothic die beste Open-World-Atmosphäre aller Zeiten hatte, die besten Dialoge, das beste Loot-System, den besten In-Extremo-Cameo. Aber zum 20. Geburtstag des Spiels spare ich mir die alte Leier und hänge euch nicht wie ein Waschmaschinenverkäufer in den Ohren, warum ihr jetzt unbedingt zuschlagen und es nachholen müsst. Denn es gibt drei Aspekte an diesem Rollenspiel, die euch selbst dann wichtig sein könnten, wenn ihr Gothic nie gespielt habt.

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

Der Preis des Erfolges

Es ist sehr leicht, über Gothic eine filmreife Erfolgsgeschichte zu erzählen. Drei nerdige Informatikstudenten träumen in den 90ern von ihrem ganz eigenen Ultima Underworld, wollen statt Uniprüfungen schreiben lieber Rollenspiele erschaffen – und pitchen ihr selbst gebautes Technikgerüst an diverse deutsche Entwicklerfirmen. Einzig Greenwood Entertainment (Der Planer) in Bochum beißt an, kurz bevor die Firma dicht macht. Vier weitere tapfere Recken werfen alles in die Waagschale, nehmen die Engine der drei Studenten und gründen sich als Piranha Bytes aus. Was folgt, sind vier Jahre Entwicklung, die sich wie ein Hollywood-Drama der Marke »Das Streben nach Glück« lesen. Mit tragischen Tiefen, in denen die Gründer zeitweise auf ihr Gehalt verzichten, um das frisch gegründete Team in einem winzigen Büro am Leben zu halten. Mit epischen Höhen, weil immer mehr Leute beim kleinen Amateurteam mitmischen wollen, weil plötzlich ein neuer Publisher Gelder fließen lässt. Und am Ende dieser Achterbahnfahrt steht nach Blut, Schweiß und Tränen eines der größten Rollenspielmeisterwerke aller Zeiten.

Wie gesagt: Man kann über Gothic leicht eine filmreife Erfolgsgeschichte erzählen. Aber das wäre naiv und gerade aus heutiger Sicht ein Fehler. 80 Prozent von Gothic entstehen in den letzten vier Monaten der Entwicklung. In dieser heftigen Crunch-Phase arbeitet das Team zwischen 80 und 120 (!) Stunden pro Woche. Den Preis dieser Dauerbelastung zahlen viele Piranhas erst Jahre später. Crunch ist kein exklusives, aber ein anhaltendes Problem der Spielebranche. Menschen leiden unter Dauerbelastung, opfern der Spieleentwicklung ihre Gesundheit – heutzutage wird dieser Umstand zum Glück weit häufiger thematisiert. Und gerade deshalb ist es wichtig, dass wir 2021 auch den Blick in die Vergangenheit wagen. Gothic wird dadurch nicht zu einem schlechten Spiel. Aber es hat eben deutlich mehr gekostet als die paar Mark, die ich damals dafür auf den Tisch gelegt habe.

Man braucht nicht diese eine Idee

Ich gehöre zur Generation Y. Während meiner Unizeit Anfang der 2010er begann dieser ganze Startup-App-Boom, und mein gesamtes Umfeld schickte sich Reden von Steve Jobs, Randy Pausch, garniert mit allerlei Motivationsvideos. Viele träumten von dieser einen genialen Idee, dieser einen sensationellen App der Marke Facebook, vom ganz

Ja, so sah Gothic in einem frühen Stadium aus. Inklusive Multiplayer-Ideen und einem starken Fokus auf Dungeons.

persönlichen Durchbruch, mit dem sie später die Welt verändern würden. Und darüber will ich hier gar nicht spötteln, denn ohne diesen Drang wäre ich heute beispielsweise nicht bei der GameStar. Große Träume sind wichtig. Aber man braucht nicht zwangsläufig diese eine geniale Idee. Das habe ich damals schon mit der unendlichen Weisheit eines 21-Jährigen meinen Unifreunden propagiert – und ausnahmsweise halte ich es zehn Jahre später immer noch nicht für Quatsch, denn Gothic ist der beste Beweis. Gothic sollte so viele Dinge werden. Ein Ultima-Underworld-Klon. Ein Dungeon Crawler mit Multiplayer sogar. Es sollte mehrere spielbare Klassen geben (Krieger, Psioniker, Dieb und Magier), die magische Barriere war ursprünglich bloß eine Levelgrenze, bevor man sie zum Teil der Story machte und, und, und. Das frühe Gothic wirkt wie ein Mischmasch der Ideen, ein Best-of damaliger Rollenspiele. Als langlebige Vision findet man vor allem diese Idee: Das Spiel sollte einsteigerfreundlicher sein als die teils sehr verkopfte Konkurrenz.

Noch heute lässt sich Gothics Besonderheit kaum mit einem Wort beschreiben. Fans skizzieren dann die Atmosphäre, die Tagesabläufe der Inhaftierten, das Gefühl von Errungenschaft, das »Ich werde hier nicht an die Hand genommen«. Auch ich kann darüber mühelos ganze Bücher füllen. Aber das sind alles recht weiche, vielschichtige, vernetzte Kategorien. Gothic hat nicht diese eine geniale Idee. Es ist kein Minecraft, sondern ein riesiger Eintopf, bei dem die einzelnen Zutaten durch unheimlich viel Abschmecken, Ausprobieren, Verwerfen und einer Prise Glück zum Gourmetgericht führten. Falls ihr also auf diesen perfekten Einfall wartet, um mit eurem ersten Buch, eurem ersten Bild, eurem ersten Gedicht loszulegen – macht einfach mal. Oder um es mit weisen Worten zu sagen: Just do it. Vielleicht klärt sich der Rest dann auf dem Weg.

Gothic lebt auch 2021 noch

Ich finde wenig faszinierender als die Faszination an sich. Mit Enthusiasten zu reden, die sich seit Jahrzehnten für einen ganz bestimmten Teil des Gaming-Hobbys begeistern, gehört zu den besten Parts des Jobs. Beispielsweise quatscht man mit Landwirtschafts-E-Sportlern oder mit den Enderal-Moddern oder mit einem der ambitioniertesten Gothic-Modding-Teams überhaupt. Gut, gequatscht hat diesmal eigentlich Martin Dietrich, aber zumindest kann ich mich an den Ergebnissen laben: Das Modding-Projekt Phoenix Tales möchte das Gothic spielbar machen, das wir niemals bekommen haben. Eben die oben skizzierte Alpha mit Psioniker-Klasse, verworfenen Ideen und, und, und. Das Team hat so tief im Fundus längst vergessener Gothic-Bestände gewühlt, dass die Ergebnisse selbst mich als Kenner verblüffen. Mehr dazu gleich im Anschluss an meine Gedanken. Gleichzeitig werkelt das neu gegründete Barceloner Studio Alkimia Interactive am offiziellen Remake von Gothic, um einer neuen Generation die Faszination des Minentals zugänglich zu machen. Auch wenn wir wohl nie ein Gothic 5 (oder ein echtes Gothic 4) erleben werden: Gothic lebt 2021 weiter. In ambitionierten Fanprojekten, in offiziellen Remakes, aber vor allem in unseren Erinnerungen. Von daher: Alles Gute zum 20. Geburtstag. ★

Die Band In Extremo hatte im ersten Gothic einen musikalischen Auftritt. Die Band hat seit ihrem Bestehen (Gründung: 1995) über 1,5 Millionen Tonträger verkauft.