

20 Jahre Gothic: Modding

DAS UR-GOTHIC

Damit Gothic wirklich zu Gothic werden konnte, wurde es im Verlauf der Entwicklung Dutzende Male überarbeitet. Modder wollen jetzt aus all den Ur-Versionen ihr neues Lieblingsspiel machen. Von Martin Dietrich



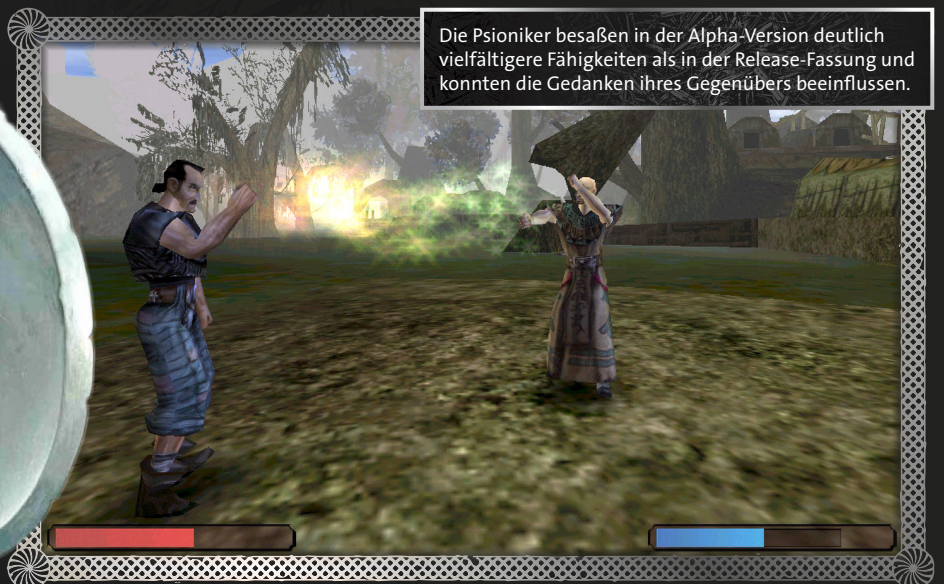
Vor 20 Jahren erschien ein Rollenspiel aus Deutschland, das anders war als seine Artgenossen. Eigenwillig und schroff, aber auch herzlich wie eine langjährige Kneipenfreundschaft. Große Ideen trafen auf eine einzigartige, aufs Wesentliche kondensierte Welt zum Eintauchen und Verweilen. Zwar erreichte Gothic nur in einigen Teilen der Welt Kultstatus und gilt dort als wegweisende Open World, dennoch bleibt es ein Ausnahmespiel. Für das Entwicklerstudio Piranha Bytes stellte der 15. März 2001 das Ende einer Odyssee dar. Man hatte sich gnadenlos übernommen und auf den letzten Drücker alle Kraft in ein Spiel gesteckt, das nach vielen Verschiebungen endlich erscheinen musste. In unserem großen Making-of-Gothic-Report aus dem letzten Jahr (09/2020) zeichnen wir die turbulente und aufopferungsvolle Entwicklungsgeschichte im Detail nach. Im Zuge der Recherche sprachen wir damals auch mit dem Mod-Team Phoenix Tales, das aus den einst verworfenen Konzepten von Piranha Bytes etwas Eigenes kreieren will.

Zum Gothic-Jubiläum haben wir die Modder erneut kontaktiert und erfahren, dass das ambitionierte Fanprojekt mittlerweile noch umfangreicher geworden ist.

**Was ist Phoenix?**

Phoenix oder auch Project Nyx ist keine exakte Wiederherstellung einer bestimmten Alpha-Version von Gothic. Vielmehr nimmt das Mod-Team verschiedene Elemente und angedachte Konzepte, die zwischen 1997 und 2001 entstanden, denkt sie weiter und formt daraus ein zusammenhängendes Ganzes. Phoenix soll das werden, was Gothic hätte sein können, wenn die ursprünglichen Pläne von Piranha Bytes konsequent zu Ende gebracht worden wären. »Diese hochgesteckten Ziele, die man nicht ganz erreichen konnte, aber die trotzdem so in der Reinheit auch nie wieder in einem Spiel vorgekommen sind«, sagte Oliver von Phoenix Tales bei unserem ersten Gespräch über seine Faszination für das Ur-Gothic.

Eine der größten Änderungen betrifft den Charakterfortschritt. Erfahrungs- und Lernpunkte sind passé, stattdessen regelt sich alles über die Wahl der Klasse. Krieger, Diebe, Magier und Psioniker verfügen über eine Palette an unterschiedlichen Fähigkeiten.



Die Psioniker besaßen in der Alpha-Version deutlich vielfältigere Fähigkeiten als in der Release-Fassung und konnten die Gedanken ihres Gegenübers beeinflussen.

ten. Während Diebe Schlösser knacken, schlagen Krieger Türen einfach ein. Psioniker können wiederum kurzzeitig die Bewohner der Barriere per Gedankenkontrolle steuern, wozu zwei alte Attribute wieder wichtig werden: Willenskraft und Wahnsinn, die sich durch Meditation und natürlich durch den ausreichenden Konsum von Sumpfgas unter Kontrolle halten lassen.

Weil es keine Erfahrungspunkte gibt, muss man nicht mehr die Wildnis für einen Stufenaufstieg nach passenden Gegnern abgrasen. Bessere Skills werden über Fortschritte in der Story freigeschaltet und dadurch, dass man seine Rolle innerhalb der jeweiligen Gilde ausfüllt. »Learning by Acting« nennt das Phoenix Tales.

Der lädierte, heruntergekommene Look des Minentals wird weiter ausgebaut. Genauso wie die Konkurrenz zwischen den drei Hauptgilden. Es soll zu richtigen Scharmützeln untereinander kommen, wenn ein Lager den Konvoi des anderen überfällt. Auch verworfene Storyabschnitte bekommen neues Leben eingehaucht. Wir besuchen die unterirdische Stadt der Orks und lernen ihre Kultur besser kennen. Die Schürfer in der Mine des Neuen Lagers werden ebenfalls mehr zur gesamten Geschichte beitragen.

Eine neue Gothic-Saga

Der Umbau des ersten Gothic ist aber nur der erste von mehreren geplanten Akten. Der zweite Akt namens »Nemesis« soll das Gothic-Sequel, das eingestellte Addon, mit dem gleichen Designansatz komplementieren. Eigentlich wollte man danach mit der Modifikation fertig sein. »Dann sind wir aber auf die Idee gekommen, weil die Amazone Thora so eine bedeutende Rolle in unserem Nemesis-Akt spielt, mit ihr den ganzen Plot von Phoenix zum Abschluss zu bringen«, erklärt Oliver das immer weitere Wachstum der Mod.

Der namenlose Held wird einer neuen Figur Platz machen, die ihren ersten Auftritt in »Nemesis« feiern wird. Zentraler Handlungsort soll dann aber nicht wieder das altbekannte Minental werden, sondern Khorinis und Umgebung. Im Vergleich zu Gothic 2 wird die Erzstadt komplett umgebaut und soll mehr den Beschreibungen des Vorgängers und des offiziellen Comics entsprechen. Wenn alles glattgeht wie geplant, wird Phoenix also im Prinzip drei Spiele in einem.

»Es ist eine Mammutaufgabe. Daraus wollen wir gar keinen Hehl machen. Aber wir haben uns auch bewusst für diese Aktstruktur entschieden, um das irgendwie in handhabbare Stücke runterzubrechen«, antwortet Oliver auf die Frage, ob sie sich damit nicht zu viel aufhalsen. Jeder der drei Akte wird einzeln unter einer Public-Source-Lizenz veröffentlicht werden. Damit können Dritte auf die Daten der Mod-der zugreifen, das Urheberrecht bleibt aber im Rahmen der Gothic-Mod-Lizenz bei ihnen. Phoenix Tales erhofft sich durch diese Vorgehensweise, mehr Mitstreiter und Mitstreiterinnen für ihre Sache gewinnen zu können. Im letzten Jahr wuchs ihr Team schon von zwei Leuten auf neun an. Als sie vor ein paar Monaten einen öffentlichen Discord-Server eröffneten, versammelten sich relativ schnell über

GILDE: Heilmagier

Hauptsitz: Neues Lager

anderweitigen Vorkommen: -

Größe: Klein

»SOZIALE« FUNKTION: Kopf des kleinen Lagers. Heilen Lagergilden verbilligt Heilen andere/erwecken Tote für [Geld]. Schicken Erzdiebe in Altes Buddlerort sind überall respektiert wegen ihrer Heilfähigkeiten
Ausbruchplan: Horden Erz. Kleiner Bestandteil -> Astralboostertränke Kollektive Anstrengung: mit Magie die Barriere zu zerstören Forschen nach optimalen Spruch

EINTRITTSVORAUSSETZUNGEN: SC muss CORE-Sprach beherrschen Versagt er dabei, wird er vom Hof gefasst. 2. Chance wird durch forcierten NSC-Dialog angekündigt

Maximal erlaubter Beitrittslevel anderer Gilden:

1 für PSI
3 alle anderen

BEZIEHUNGEN zu anderen Gilden:

Junta - Man müßte die Barriere eigentlich stehen lassen

Kampfmagier - Es waren KM, die die Barriere errichteten, WK bezwingen sie

Schläger - Gering schwache Junta-Heldantenne

Spitzel - Ärgerlich

Heilmagier - X

Paladine - Zuverlässige Verteidiger

Erzdiebe - Verwundet? Jammer nicht, Hast du das Erz? Gut. Leg dich hin und erhol dich

GH Diebergilde - ?

Fallensteller - Paßt uns bloß auf unsere Buddler auf

Gurus - Diese Drogenbräute bringen das magische Gefüge in Unordnung

Novizen - Es ist unser Erz! Laßt die Freien Buddler in Ruhe!

Tempelwache - Arbeitet doch lieber für uns.

Beschwörer - Es ist einsam an der Spitze

grobes LERNPROGRAMM:

Heilmagiersprüche Level 7
Magie schenken
natürliche Heilung

Buddler - Arme Sklaven

Freie Buddler - Was können wir für euch tun

Halborks - Barbaren

Autos: M. Hoge

Hier seht ihr eine frühe Version der geplanten Gilden. Es sind deutlich mehr als im Hauptspiel landeten.

100 begeisterte Gothic-Fans, um über Phoenix und die Alpha-Versionen zu plaudern. Auch der damalige Chefentwickler von Gothic, Mike Hoge, stieß dazu, ebenso weitere ehemalige Piranha-Bytes-Mitarbeiter wie Tom Putzki und Kai Rosenkranz. Damit ergab sich eine einmalige Chance.



Moment mal, so sehen die Snapper in Gothic aber nicht aus! Richtig, dieses alte Monsterkonzept zeigt ein alternatives Design der gefährlichen Beißer.

Phoenix Tales sucht auch weiterhin nach tatkräftiger Unterstützung. Jeder Akt des Projekts soll unter einer Public-Source-Lizenz veröffentlicht werden.



Jäger der verlorenen Alpha-Versionen

»Und dann habe ich Mike direkt auf seine Designdokumente angesprochen, von denen wir schon wussten, dass er sie immer noch hat«, erinnert sich Florian, der neben Art-Design, 3D-Modeling, Animationen und Story auch das Archiv von Phoenix Tales verantwortet. Um die einstigen Gedankengänge von Piranha Bytes genau analysieren zu können, hat

Phoenix Tales ein Archiv angelegt mit alten Presseberichten, Screenshots, Demo-Builds und Grafiken, die noch im Internet zu finden waren. Seit Mike Hoge und Kai Rosenkranz in einem Livestream vor einiger Zeit mal drei dicke Ordner voller Making-of-Material präsentierten, wusste die Community, dass es da noch mehr gab. Hoge willigte glücklicherweise ein und erlaubte dem Mod-Team, diesen besonderen Schatz zu bergen. Dafür nahm Florian auch eine langwierige Bahnfahrt nach Bochum auf sich, um die Aufzeichnungen abzuholen und einzuscannen. Allein die Rückfahrt dauerte elf Stunden.

Aber egal, jetzt hat Phoenix Tales das mit Sicherheit umfangreichste Gothic-Archiv aller Zeiten.

»Wir veröffentlichen nicht alles daraus, weil da auch ganz viele Kritzeleien dabei sind, Randnotizen, und manche Sachen würde Mike auch nicht veröffentlicht sehen wollen. Aber da sind auch sehr schöne Konzeptzeichnungen und Skizzen dabei«, sagt Florian. »Man sieht zum Beispiel, wie diese Fäuste entstanden sind, die ja für Gothic so charakteristisch sind.«

Viel Material betrifft zudem die ersten Wochen der Entwicklung, als Gothic noch unter dem Arbeitstitel »Orpheus« die ersten zaghaften Züge annahm und Piranha Bytes

selbst noch nicht so ganz genau wusste, was man da eigentlich vorhatte. »Einer der Ordner besteht nur aus einer Geschichte, die ein Freund von Piranha Bytes damals geschrieben hat, inspiriert von den frühesten Ideen zu Gothic. Das ist eine inoffizielle Geschichte auf 159 DIN-A4-Seiten, die beschreibt, wie die ganze Geschichte auch hätte aussehen können«, verrät Florian. Für gewöhnlich erfährt die Öffentlichkeit solche frühen Details nie, weil Entwicklerstudios und Publisher meistens exzellente Geheimniskrämer sind. Dank der Arbeit von Phoenix Tales ist dieser seltene Blick hinter den Vorhang aber bald möglich.

Die Modder entdeckten auch gestrichene Inhalte, die die Macher selbst schon vergessen hatten. »An einem Zeitpunkt der Entwicklung hatte irgendjemand mal im Sinn, Halb-Orks einzuführen«, gibt Florian ein Beispiel. »Die Halb-Orks werden von beiden Völkern gehasst. Für die Menschen sind sie keine richtigen Menschen und für die Orks keine richtigen Orks.« Derzeit plane man, das Konzept der Halb-Orks im dritten Akt der Modifikation wieder einzuführen. Im Interview betont das Team aber auch, dass momentan nur noch wenige neue Inhalte dazukommen würden. Die Gefahr, sich zu übernehmen, sei schließlich allgegenwärtig. Da sind sich professionelle und Hobbyentwickler trotz aller Unterschiede sehr ähnlich.

Der unbedingte Wille

Etwa einen Arbeitstag investiert jeder der Modder pro Woche ins Phoenix-Projekt. So genau lässt sich das aber nicht sagen, weil es manchmal zu Unregelmäßigkeiten kommt und man zwischen Beruf oder Studium ir-



Artwork eines Arenakämpfers. Im nie fertiggestellten Addon sollte es übrigens regelmäßige Kämpfe in der Arena des Alten Lagers geben.

Arena-Fighter
Level 5

Im zweiten Akt sind wir auch im Gefängnis unterwegs, allerdings sind die Regeln andere, die Lager sind zerstört.



gendwie noch ein bisschen Zeit für die Mod aufbringen will. Die Teamgründer Oliver und Florian schrauben bereits seit 2017 unentwegt an ihrer Vision. Ihr eigenes Designdokument, in dem die Ergebnisse ihrer Archiv-Detektivarbeit vermerkt sind, umfasst mehr als 1.000 Seiten. Darin wird sogar aufgelistet, welches Item welcher NPCs in welcher Alpha-Version bei sich trägt, sofern das noch irgendwie nachvollziehbar ist.

»Gothic ist für mich mehr ein Kunstwerk als ein Spiel. Da hat man wirklich gemerkt, die Leute haben genau das gemacht, was sie selber spielen wollten«, so Oliver über seine Liebe zum Rollenspielklassiker. »Die haben sich keine Gedanken darum gemacht, ob das gut ankommt. Diese Leidenschaft ist massiv auf mich übersprungen.« Für einige im Team stellt die wiederhergestellte Al-

pha von Gothic auch so etwas wie indirekten Piranha-Bytes-Content dar und die Möglichkeit, ihr Lieblingsspiel aus einem anderen Blickwinkel kennenzulernen. »Und das finde ich auch sehr spannend daran, dass man im Prinzip diesen Gothic-Zauber nochmal neu erlebbar machen kann, denn irgendwie ist es bekannt, aber dann doch ganz anders«, sagt Oliver, dessen Karriere als Programmierer auch mit dem Modden von Gothic seinen Anfang nahm. Florian erklärt seine anhaltende Begeisterung damit, dass er mittlerweile sein eigenes Traumspiel in seinem Kopf geschaffen habe. »Ich will halt irgendwann mal dieses Spiel, wie ich es mir erträumt habe, auch selbst spielen, und deswegen will ich das Ding fertigkriegen.«

Aktuell sollte man mit einer Veröffentlichung des ersten Akts jedoch nicht vor 2022

rechnen. Wann Phoenix komplett sein wird, lässt sich ebenfalls nur schätzen. Modder leben ja das Motto »When it's done« und brauchen sich um nörgelnde Publisher keine Gedanken machen. Florian zu unserer unausgesprochenen Frage, ob Phoenix wirklich irgendwann fertig wird: »Es ist auch so ein bisschen ein Versprechen, dass man gegeben hat. Nicht nur den anderen, sondern auch sich selbst gegenüber. Ich muss es einfach irgendwann beenden. Es ist wie so ein innerer Drang, der einen weitertreibt.«

Die bewundernswerteste Eigenschaft von Gothic ist am Ende vielleicht nicht seine Qualität als Rollenspiel, sondern die Fähigkeit, Menschen auch nach 20 Jahren noch so zu begeistern und zu inspirieren. Alles Gute, Gothic! Möge dich der Schläfer auch weiterhin erleuchten! ★

Die Beziehung der drei Lager untereinander war mal deutlich mehr auf Konflikt ausgelegt. Es sollte sogar zu regelrechten Überfällen kommen.



Der erste Akt von Phoenix orientiert sich noch stark am ersten Gothic. In den letzten Kapiteln wird eine weibliche Heldin im Mittelpunkt stehen.

