

## 20 Jahre Gothic: Auf den letzten Metern

# VON NAMENLOSEN UND MÄUSEN

Der Namenlose hatte ganz zu Beginn nicht nur keinen Namen, ihm fehlte auch etwas anderes. Und das kann Petra bis heute nicht so recht glauben.



## PETRA SCHMITZ

Petra hat jedes Gothic-Spiel angefasst. Das eine länger, das andere kürzer. Zur glühenden Verehrung der Serie hat es aus diversen Gründen nie gereicht. Aber sie schätzt die Eigenständigkeit der Spiele. Ohne Gothic und Piranha Bytes wäre die deutsche Spiele- und Entwicklerlandschaft für Petra jedenfalls um einiges ärmer.



Ich habe eigentlich keinerlei konkrete Erinnerungen mehr an diesen Preview-Termin, der vermutlich irgendwann im Januar 2001 stattfand. Leute, das ist über 20 Jahre her, ich bin inzwischen froh, wenn ich morgen früh noch weiß, was heute Abend in der Tagesschau vorkommt (bestimmt irgendwas mit Corona und Impfungen). Ich weiß auch nicht mehr, wer von Piranha Bytes uns besuchte: Tom Putzki und ... Kai Rosenkranz? Öhm, tja. Vermutlich nicht, aber das ist für die Geschichte auch nicht von Relevanz.

Ich finde es vielmehr interessant, wie hart ich damals mit dem Wörtchen »Psonianer«

fürs Vorschauvideo kämpfen musste. Und hey, wie kurz waren unsere Videos nach der Jahrtausendwende? Nun, andere Zeiten, andere Datenträger, anderes Internet, kurze Videos. Lasst es mich so sagen: Es war nicht alles schlecht damals. Ihr findet das Video übrigens auf GameStar.de/Plus.

### Scavenger? Ja. Mäuse? Nein!

Okay, ich schweife ab, der eigentlich bemerkenswerte Umstand an diesem Termin war: Wir konnten beziehungsweise ich konnte Gothic erstmals selbst spielen – und dabei feststellen, dass das Ding keinerlei Mausun-

terstützung hatte. Ich möchte an dieser Stelle ein »WTF?!« addieren.

Da freut man sich darauf, etwas Besonderes erleben zu dürfen, und dann spielt sich das angeblich ach so tolle Rollenspiel wie ein hüftsteifes Tomb Raider aus dem gefühlten Mittelalter. Was ich übrigens auch in besagtem Video erwähne, in dem ich recht ungelentk versuche, einen Scavenger zu killen. Das Mittelalter und den Frotzelunterton lasse ich bei meinen Ausführungen weg. Die fehlende Maus verschweige ich übrigens auch. Ich dachte wohl, man würde das Video nur in Kombination mit dem Artikel konsumieren.

### Wie ein Konsolentitel?

Stichwort Artikel, womit wir auch beim eigentlichen Rätsel hinter der Maus sind: Ich habe mir vor dem Aufschreiben meiner löcherigen Erinnerungen die Previews der Kollegen von damals durchgelesen. Rüdiger Steidle lässt in der ersten Vorschau (10/98) Tom Putzki zu Wort kommen: »Ein PC-Spiel muss genauso einfach zu bedienen sein wie ein Konsolentitel.« Dann addiert Rüdiger noch: »Deshalb beschränkt sich die Steuerung von Gothic auf zehn Tasten, mit denen Sie Ihren Charakter ähnlich wie Lara Croft durch die düsteren Verliese lenken.«

Kein kritisches Wort, stattdessen wird (zumindest im Artikel) einfach abgenickt. Das ist ein wenig so, als würde man Claire Fisher aus »Six Feet Under« in dieser einen hochalbernen Szene abnehmen, sie könnte wirk-

Ich glaube, ich hab damals die Piranha-Bytes-Menschen gebeten, den Namenlosen für dieses Bild vor eine geile Kulisse zu stellen.





## Im Lager lernen

Im Intro landet Ihr Held als ganz normaler Sterblicher in der befremdlichen Welt der Strafkolonie. Ihn steuern Sie ausschließlich mit der Tastatur, obwohl eine Mausunterstützung sinnvoll gewesen wäre.

Hier wurde das erste Mal kritisch in der GameStar erwähnt, dass Gothic keine Mausunterstützung hatte.

lich Quake 3 Arena nur mit der Tastatur spielen und dann auch noch – klackediklack, impressive – gewinnen.

Nachschieben möchte ich an dieser Stelle noch, dass Rüdiger zumindest damals ziemlich versiert in Sachen Mausbenutzung war, dieses Ding am Kabel war für ihn keine Unbekannte. Wie oft er mir (noch vor meinem Arbeitsantritt bei GameStar) im Half-Life-Deathmatch ins Gesicht geschossen hat, geht auf keine Kuhhaut! Aber nach Rüdigers Erwähnung des Zehn-Tasten-Systems wurde die fehlende Maus bis zu meiner Preview kurz vor dem Release nie wieder Thema.

### Und das zwei Jahre nach Start der optischen Mauszeitrechnung

Ich sag's gerne noch mal, ich rede von 2001. Die erste optische Maus für Kunden (Microsoft IntelliMouse, wer hatte sie nicht?) erschien 1999, die Ära der vollgesiffen Kugelmäuse neigte sich dem Ende entgegen. Und dann kommt Piranha Bytes bei uns in München vorbei und hier, zack, riesiges, geil aussehendes Rollenspiel, das eure Rechner zum Stöhnen bringt, aber Steuerung ist aus dem letzten Jahrhundert, sorry, knutsch.

Ich weiß eines noch ziemlich sicher von diesem Termin, nämlich dass ich meinen

Unmut darüber verbalisiert habe. Ohne »WTF?!«, dennoch deutlich. Und ich denke, das haben die Kollegen anderer Publikationen wohl auch. Piranha Bytes war damals nämlich auf großer Deutschlandtour mit Gothic, um noch ein paar letzte Previews vor dem bald anstehenden Release im März 2001 in den Druckerzeugnissen platzieren zu können.

Da stehst du dann da als kleines, aber ambitioniertes Team aus Bochum, hast ein irre gutes Rollenspiel im Rucksack – und dann knödelt wahrscheinlich die gesamte deutsche Spielepresse über die fehlende Maus. Was macht man da als kleines, aber ambitioniertes Team aus Bochum? Man baut superkurz vor Release noch eine Mausunterstützung ein. So ist es geschehen. Gut, die Gothic-Maus war am Ende bestenfalls Kosmetik. Kosmetik, die eher an verschmierte Wimperntusche erinnerte, als dass sie das Spielerlebnis spürbar aufgehübscht hätte. Aber sie war drin. Auf den letzten Drücker.

### »Maus oder Scheißaufmaus?«

Ich weiß nach all den Jahren noch immer nicht, wie es passieren konnte, dass Piranha

Bytes Gothic ohne Mausunterstützung geplant hat. Ich weiß aber auch nicht, wie es passieren konnte, dass dieser Umstand vor meinem Artikel in der 03/2001 nie so richtig ein Thema in der GameStar war.

Mich würde noch interessieren, wie lange die Diskussion in Bochum über »Maus oder Scheißaufmaus?« im Anschluss an den Redaktionsbesuch lief und ob sich am Ende jemand diverse Nächte um die Ohren schlagen musste, um den Kram einzubauen. Sollte Letzteres der Fall gewesen sein, dann tut mir das nachträglich sehr, sehr leid. Vor allem, weil das erste Gothic sehr wahrscheinlich auch ohne Mausunterstützung ein Erfolg geworden wäre.

PS: Ich bin ja ein bisschen stolz darauf, dass ich schon 2001 durchaus kritisch erwähnt habe, dass man in Gothic einen Mann in einer Männerwelt spielt, in der Frauen keinerlei Einfluss haben. ★

Mich hat die Gothic-Welt ziemlich aus dem Schuhen gehoben, das war 2001 einfach verdammt super.

