

Gaming Virgin: Arcania

ES MACHT MICH TRAURIG

Sascha hat für euch zum allerersten Mal Arcania gespielt. Für die Gothic-Reihe empfindet er keine Nostalgie, aber dieses Machwerk deprimiert ihn trotzdem. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Das erste Gothic spielte Sascha 2019 zum ersten Mal in seinem Leben. Für uns. Das Spiel hat er bis zum bitteren Ende durchgespielt und jede Minute gehasst. Auch mit dem zweiten Teil der legendären Reihe konnte er sich nicht anfreunden. Ausgerechnet das umstrittene Gothic 3 hatte ihm trotz Macken und Problemen gut gefallen. Doch der Spaß hielt nicht lange an, schließlich war danach noch ein Besuch im Addon Götterdämmerung fällig. Damit war sein Leid vorbei, die Gothic-Reihe erledigt. Also fast. Denn streng genommen gibt es ja auch noch Arcania, das vom einstigen Publisher Jowood als das vierte Gothic verkauft wurde.

Stewart. Strahlender Sonnenschein. In der Ferne höre ich einen NPC aus voller Kehle brüllen: »SCHEISS REGEN!« Ich spazierte aus der Stadt und erspähe einen Apfel am Wegesrand. Als ich den aufheben will, geht der neue namenlose Held in die Hocke und vibriert gut 30 Sekunden lang vor sich hin, bevor das Spiel wieder auf meine Eingaben reagiert. Ich folge eine Weile einem Trampelpfad an Feldern, Wiesen und Wäldern vorbei. Ich versuche wiederholt, meinen Weg durchs Dickicht abzukürzen, werde aber immerzu von unsichtbaren Barrieren aufgehal-

ten und darf nicht über knöchelhohe Büsche und kleine Felsen springen.

Schließlich gelingt mir der Ausbruch dann doch, und ich bewege mich endlich frei zwischen den Pfaden von Arcanias streng linearer Spielwelt. Mir wird umgehend klar, weshalb das in dieser Form niemals von den Entwicklern vorgesehen war: Vor mir schweben plötzlich entwurzelte Bäume in der Landschaft herum, riesige Löcher klaffen wie Dimensionsportale in den Bergen, die gesamte Spielwelt bricht zusammen, ist reine Fassade. Wenige Augenblicke später verab-

schiedet sich das Teil zurück auf den Desktop. Ich hasse meinen Job.

Nichts funktioniert hier

Bevor ich wunderschöne Spielszenen wie den oben beschriebenen Moment erleben darf, muss ich Arcania erst mal zum Laufen kriegen. In diesem Zusammenhang: Bitte kauft eure verdammten Spiele bei Good Old Games. Da läuft der Mist wenigstens, im Zweifelsfall gibt es detaillierte Anleitungen und Patches. Für Arcania bekomme ich aber nur die Steam-Version, die mich beim Start

Völlig überraschend wird meine Geliebte von fiesen Eindringlingen niedergestreckt. »Du kannst nichts dafür! Es stand im Drehbuch!«

eine Sekunde lang mit einem schwarzen Bildschirm beglückt und sich danach prompt verabschiedet. Ich liebe es.

Das Forum ist voller Beschwerden zu diesem Problem, die Lösungsansätze in den Antworten sind so vielfältig wie exotisch. Ich soll den zweiten Monitor ausstöpseln, Arcania startet angeblich nur mit einem Bildschirm. Versuche ich, bringt aber nichts. Ich soll eine alte Version von PhysX installieren und irgendwelche .dll-Dateien kopieren, soll irgendeine .xml löschen und irgendwelche DirectX-Dateien aus dem Steam-Verzeichnis kopieren. Hilft alles nichts, wer hätte es gedacht? Ein weiterer Thread empfiehlt, über den Beta-Branch die Legacy-Version des Spiels zu saugen, die .exe-Datei mit dem Hex-Editor zu bearbeiten und eine .xml für besseres Wetter ins Installationsverzeichnis zu packen. Ich habe noch keine einzige Sekunde gespielt, und dieses Arcania geht mir jetzt schon voll auf den Sack.

Immerhin – der letzte Lösungsweg funktioniert tatsächlich, und ich starte erstmals das Spiel. König Rhobar III., der ehemals namenlose Held der ersten drei Spiele, ist ein Kriegstreiber und hat laut Intro neuerdings übelst derb einen an der Waffel. Auf der einen Seite irgendwie fies, dass ihm in Arcania so mitgespielt wird, andererseits ist es aber auch eine clevere Erklärung dafür, weshalb er in Götterdämmerung so völlig anders und für Serien-Fans nicht mehr wiederzuerkennen war. Irgendwas stimmt nicht mit ihm, er ist ein Schatten seiner selbst. Ich habe so viel mit dem Mann gelitten! Aber wenigstens ist es interessant. Dann startet eine Art Tutorial, das ich nicht verstehe.

Wir müssen kämpfen!

In einer Traumsequenz haue ich als König Rhobar viel zu lange irgendwelche Skelette weg. Die Spiel- und Kampfsteuerung gefällt mir vom ersten Moment an deutlich besser als in den früheren Spielen, die Animationen der Angriffsketten sind auch voll okay.

Nur zieht sich das sinnlose und viel zu einfache Gekloppe ewig lange hin, bis ich endlich aufwache und in die Rolle eines Schafhirten schlüpfte. Der soll als neuer namenloser Held herhalten, auch wenn ich aus mysteriösen Gründen den unstillbaren



Auch zwölf Jahre später sieht Arcania stellenweise noch verdammt gut aus.



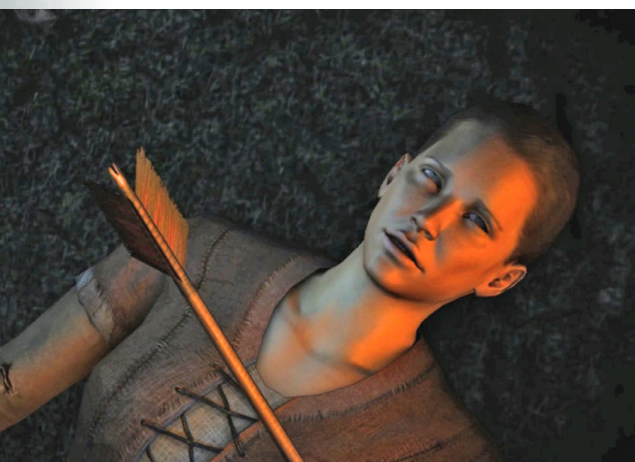
Wühlböcke sind die mit Abstand nervigsten Gegner im Spiel und gehören verboten!

Drang verspüre, ihn Micha zu nennen. Die Grafik ist vom ersten Moment an toll, die Gesichter des Helden und seiner Freundin Ivy wirken überraschend lebensecht. Zumindest bis sie zu reden anfangen. Ivy ist Bauchrednerin und öffnet den Mund praktisch nie, zudem ist ihre linke Hand mit ihrer Hüfte verwachsen. Wie sich im späteren Spielverlauf herausstellt, leiden alle weiblichen NPCs an dieser mysteriösen Krankheit.

Für ein Spiel, das Gothic sein will, startet Arcania ungewöhnlich happy. Micha ist happy, seine Freundin ist happy, die Dorfbewohner auf der Startinsel Feshyr sind happy, sogar die Quests sind happy. Ich soll für Ivys Vater drei Prüfungen bestehen, um zu beweisen, dass ich würdig bin, seine Tochter zu ehelichen. Und in den ersten Spielminu-

ten fallen mir sofort so viele Brüche zur Gothic-Reihe auf, dass ich überhaupt nicht weiß, wo ich anfangen soll.

Zuerst mal klaue ich gnadenlos alles aus sämtlichen Hütten, was nicht irgendwie festgenagelt ist. Und keine Sau interessiert, was ich da mache. Ich kann vor Dorfbewohnern mit dem Hirtenstab rumwedeln, und keiner motzt mich an, dass ich endlich die scheiß Waffe wegstecken soll. Meine ersten Kämpfe gegen Molerats und Goblins überstehe ich ohne jeden Kratzer, zudem habe ich genug Heilkram im Inventar, um den dritten Weltkrieg zu überleben. Was soll das? Wieso bin ich nicht längst tot? Weshalb kündigen Feinde ihre Angriffe eine halbe Ewigkeit lang an und geben mir alle Zeit der Welt zum Ausweichen? Wieso kann ich sämtliche Ausrüs-



Auch die Liebeszene zwischen Sean Connery und Michael Graf ändert nichts daran, wie sehr mich die Handlung von Arcania kaltlässt.



Als ich mit aller Gewalt vom vorgesehenen Pfad abweiche, geht halt einfach die Spielwelt kaputt.



Liuvens Hand wurde fest mit ihrer Hüfte verschweift. Dieses Phänomen wiederholt sich bei allen weiblichen Charakteren im Spiel.

tung einfach so anlegen und muss keine Lernpunkte inves... oh Gott, es gibt keine!

Level-ups im Schnelldurchlauf

In Arcania bringt mir niemand was bei. Stattdessen gibt's einen minimalistischen Talentbaum mit einer lächerlichen Leiste für Fernkampf, je einer Leiste für die mickrigen drei Zaubersprüche im Spiel, aber satten drei Skill-Leisten für den Nahkampf. Das wirkt sich im späteren Spielverlauf bestimmt nicht negativ aufs Balancing aus! Für das bloße Annehmen (!) von Quests bombardiert mich Arcania mit Erfahrungspunkten, für die Kämpfe gegen bescheuert riesige, aber strunzdoofe Gegnerhorden gibt's noch mehr und dann für den Abschluss der Quest noch mal. So schnell habe ich noch nie in einem Rollenspiel gelevelt.

Ich freue mich kurz, als ich mit Diego einen alten Bekannten treffe, furchtbar viel hat der aber erst mal nicht zu sagen. Kurzzeitig blitzt ein ganz klein wenig Gothic auf, als Bauer Knüppel-Knut unvermittelt ausrastet: »Ich hau dir aufs Maul, du Arschloch! Ich mach dich zum Schaf!« Das ist mein neuer Lieblingsspruch. Ich mach dich zum Schaf.

Ich finde ein Rezept für gegrilltes Fleisch. Ein Rezept! Für ein Gericht, dessen Name es bereits perfekt beschreibt! Wie zur Hölle existieren die Menschen in dieser Spielwelt ohne ständige Betreuung? »Schatz, ich will einfach nur Fleisch erhitzen! Weißt du, wo das Kochbuch ist?« Fortan habe ich im UI immer ein nerviges Hammersymbol mit dem

Schriftzug »Herstellen«, wann immer Fleisch in meinem Inventar landet. Übrigens brauche ich zum Grillen gar keine Feuerstelle mehr. Oder überhaupt irgendwelche Crafting-Stationen. Die existieren zwar, dienen aber nur noch als Dekoration. Sie spielen beim Aktivieren eine Animation ab, erfüllen ansonsten aber gar keine Funktion mehr. Totales Gothic-Feeling! Na gut, dann wurden die Mechaniken eben vereinfacht. Hauptsache, sie haben die Story nicht verkackt. Haben sie doch nicht, oder? Oder?

Ausgelutschte Klischees

Verdammt! Ivy sagt offiziell Ja, ich habe den Segen ihres Vaters, wir sind verlobt, und

dann erzählt meine virtuelle Zukünftige viel zu leichtsinnig, dass sie schwanger ist und aufs Festland ziehen will. Mist! Doppelmist! Riesenmist! Du planst in einem Fantasy-Setting niemals eine glückliche Zukunft und erzählst dann auch noch, dass du schwanger bist! Hat meine Verlobte in den letzten 30 Jahren nie ein Rollenspiel oder wenigstens mal ein Buch angefasst?

Ich weiß exakt, was in den nächsten zehn Minuten passieren wird und was es mit dem ominösen Kriegsschiff auf sich hat, das vor der Küste Feshyrs herumschwimmt. Und so schickt mich meine nächste Quest dann »völlig überraschend« vom Dorf weg, damit passieren kann, was unvermeidbar passieren muss. Während ich weggeschickt werde, darf ich mich noch mit einer Hexe unterhalten, die mir erzählt, dass meine Mutter gar nicht meine richtige Mutter sei und ich als Kleinkind eines Tages einfach so auftaucht sei und an den Strand gespült wurde. Und dass in mir irgendwas schlummere, das erweckt werden müsse. Weil Arcania in diesem Augenblick ja noch nicht genug Klischees bedient. Wie viel von diesem Kram passt in nur wenige Minuten?

In der Höhle aus dem Rhobar-Traum soll ich jetzt Käfer, die sogenannten Wühlböcke, wegblitzen. Die sind ohne jede Übertreibung die nervigsten, frustrierendsten und dämlichsten Feinde, die mir jemals in einem Rollenspiel untergekommen sind, weil sie sich nach jedem Treffer unverwundbar machen, hochheilen und nur auf Blitzattacken reagieren. Außerdem: Wühlböcke?

Das ist nicht fordernd, es macht auch keinen Spaß, es nervt ganz einfach nur, für ein halbes Dutzend Gegner permanent zwischen Schwert und Spruchrolle hin und her zu wechseln. Bei meiner Rückkehr nach Feshyr bin ich dann total überrascht, als feindliche Soldaten das Dorf abfackeln, nebenher auch gleich noch Ivy abmurksen und ich als letzter Überlebender auf Rache sinne.

Geh weg und bring was mit

Auf Feshyr gab es bis auf ein paar vergleichsweise nutzlose Kisten am Wegesrand nichts zu entdecken, die Spielwelt war ein

Die ersten 15 Spielminuten kloppe ich sinnlos Skelette weg. Was soll das? Was bringt das? Wer findet das gut?



Schlauch, in Unterhaltungen gab es selten mehr als eine Antwortmöglichkeit, und irgendwelche Entscheidungen oder unterschiedlichen Lösungswege existieren auch nicht. Gut, ist eben Tutorial.

Meine Hoffnungen, dass sich dies nun im Hauptteil des Spiels ändern wird, werden umgehend zerschlagen: Gehe in eine Höhle und murkse jemanden ab, bringe irgendwelchen Krepel von irgendwelchen Banditen mit, latsch zum Goblin-Pisshügel (Arcania Beschreibung, nicht meine) und finde dort ein geklautes Holzbein. Alles Dienstbotengänge, fest vorgegebene Wege, exakt eine Lösung, Schlauchscheiße.

Etwas interessanter wird es erst, als ich die Stadt Stewark erreiche. Dessen Regent, Baron Renwick, will sich König Rhobar beugen, was einigen Stadtbewohnern missfällt. Die rebellieren darum unter Führung von Lord Hertan, der sich in einer Höhle versteckt hält und darauf wartet, Renwick zu stürzen. Hier darf ich erstmals eine richtige Entscheidung fällen und eine Seite wählen. Ich beschließe also, Hertan unter die Arme zu greifen, berge ein paar belastende Briefe, die bestätigen, dass sich der Baron mit Rhobar verbünden will, und Sorge schließlich dafür, dass Renwick die Macht ergreift und Hertan in den Kerker steckt.

Das klingt alles total dramatisch, wirkt sich aber so gut wie überhaupt nicht aufs Spielgeschehen aus. Bei meinem nächsten Besuch in Stewark erzählt mir die Stadtwaiche, dass ich »die ganze Aufregung verpasst« habe, mehr passiert nicht. Kein Tumult, keine erkennbaren Folgen, nichts. Absolut gar nichts! Wow! Da hätte ich mir die ganze Aktion auch sparen können.

Als ich in diesem Gebiet schließlich fertig bin, geht es ins nächste Areal. Hier ist nichts offen, der gesamte Spielverlauf ist so linear, wie es nur geht. Selbst die Pfade in der Spielwelt sind allesamt von Barrieren umgeben. Wenn man es schafft, diese zu umgehen, gibt es Grafikfehler und Abstürze. Super.

Es macht mich fertig

Ich habe genug von Arcania gesehen, um zu wissen, dass es nicht mehr besser wird. Eins



vorweg: Ich halte Arcania für kein furchtbar mieses, aber eben nur für ein sehr durchschnittliches Rollenspiel. Das macht mich gleich doppelt traurig. Zuerst mal finde ich deprimierend, dass eine legendäre Spielereihe wie Gothic so ihr (hoffentlich nur vorläufiges) Ende gefunden hat. Ich habe nie einen Hehl daraus gemacht, dass mir persönlich nicht sonderlich viel an Gothic liegt, dass ich damit keine schönen Erinnerungen verbinde und mit der Reihe einfach nie sonderlich Spaß hatte. Aber selbstverständlich bin ich mir der unzähligen Fans bewusst, die Gothic völlig zu Recht hat.

Ich weiß, welch legendären Status dieser Meilenstein der Rollenspielgeschichte hat.

Dass ein dermaßen geliebtes und gefeiertes Spiel ein so unrühmliches, belangloses, vollkommen geflopptes Ende hat, fühlt sich einfach nur verkehrt an. Ich befürchte auch, dass sich das mit dem Remake unter THQ Nordic nicht ändern wird.

Ich bin aber auch traurig, weil Arcania die Chance hatte, so viel mehr zu sein. Hier und da kommt immer wieder mal ein wenig die Liebe zum Vorschein, die von den Entwicklern eingebracht wurde. Beispielsweise in überraschend gut geschriebenen Texten, in denen Arcania eine unerwartete, neue Perspektive auf die Götter Innos, Beliar und Adanos gewährt. In den teils echt guten neuen Kampfanimationen. In der überraschend schönen, aber leider viel zu schlauchigen Spielwelt, die so gar nicht zur Reihe passt.

Kein Studio beschließt einfach so, ein grottiges Spiel abzuliefern. Niemand hat Lust darauf, durch einen spektakulären Flop pleitezugehen. Bei der Entwicklung ging nur so ziemlich alles schief, was überhaupt irgendwie schiefgehen konnte. Ihr könnt das alles in Ausgabe 09/2020 nachlesen.

Vielleicht existiert in irgendeinem Paralleluniversum eine Variante von Jowood, die versteht, dass Hardcore-Rollenspieler nicht auf schmalzige Liebeslieder von Jessica Simpson und auf Swarovski-Kristallschmuck stehen, wo das Spiel ein richtiger Hit wurde und Gothic bis heute fortgesetzt wird. Denn ein Arcania, wie es letztendlich veröffentlicht wurde, hat die Gothic-Reihe nicht verdient. Das verstehe selbst ich. ★

