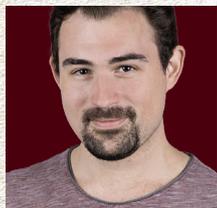


Gothic Remake

WIE FRÜHER, NUR BESSER?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Alkimia Interactive** Termin: –

Nach anderthalb Jahren Entwicklung ist das Gothic Remake weit mehr als ein extrem ambitioniertes Konzept. Selbst Gothic-Legende Kai Rosenkranz ist wieder mit an Bord – und wir haben haufenweise neue Infos für euch. Von Dmitry Halley



Dimitry Halley

Dimi hat beim Schreiben dieses Artikels zum ersten Mal realisiert, dass die Molerats nicht »Moläratts«, sondern Mole-Rats, also Maulwurfritten, heißen. Das macht ihn entweder zum dümmsten oder zu einem sehr leidenschaftlichen Fan, da er Gothic bereits im Kindesalter durchgespielt hat. Lange bevor er Englisch konnte.

Wie bekommt man junge Menschen dazu, gemeinsam ein Lied zu trällern? Ganz einfach: Ihr schickt sie auf eine goer-Party, lasst das Pokémon-Opening aus den Boxen dröhnen, und plötzlich grölen erwachsene Anwälte, Ärztinnen, Modedesigner, Lehrkräfte und Facharbeiter einträchtig und Arm in Arm »Ich will der Allerbeste sein! Wie kei-

ner vor mir war!«, als ginge es um die Nationalhymne der Weltmeisterschaft. Und wisst ihr warum? Weil die Vergangenheit verdammt wichtig für uns ist. Ja, sie lehrt uns wichtige Lektionen: beim Date kein weißes Oberteil mit Rotwein zu kreuzen, niemals Bauchplatscher vom Dreimeterbrett zu wagen, bei der Fahrprüfung Autobahnblitzer

nicht als Foto-Challenge zu sehen, Zimt nicht mit Löffeln zu mampfen und unter keinen Umständen einen Mogwai zu baden oder nach Mitternacht zu füttern.

Aber kommt schon, Vergangenheit ist doch kein steifes »Ich verzeihe mit Notizbuch, Bleistift und Geodreieck die wichtigsten Learnings meiner letzten 20, 30 Jahre«. All das, was ich früher mal geliebt habe, prägt mich bis heute. Ohne den Heldenmut der Power Rangers wäre ich bestimmt nicht zu 100 Prozent der, der ich jetzt bin. Und wenn ich mir nachts ein Tränchen wegdrücke, weil ich mich nach meinen unbeschwer-



Die Arena spielt in Gothic keine wirklich große Rolle, sieht dafür mit ihren Wasserpfützen und Zuschauerrängen echt hübsch aus.



UNSERE GESPRÄCHSPARTNER

Kai Rosenkranz (links) hat schon am ersten Gothic mitgewirkt. Er schrieb nicht nur die Musik, sondern hat auch die Tools mitprogrammiert. Reinhard Pollice (rechts) ist Producer, zuletzt hat er sich beispielsweise um Biomutant, Aquanox: Deep Descent und Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning gekümmert.



ten Kindertagen sehne ... dann ist Pokémon mit daran schuld.

Bei mir waren es die Goer. Die Kids der 80er feiern ihre Ninja Turtles, Transformers, jubeln über He-Man und She-Ra. Und die Kinder der 2000er haben ... bestimmt auch ... okay, sorry, eure Kinderserien waren einfach super lahm, ich kann's nicht beschönigen. Aber diesen Artikel hier liest wahrscheinlich eh kein Gen-Z-Jungspund (falls doch, willkommen, du hast schlicht und ergreifend einen grandiosen Spielegeschmack), denn Gothic ist mittlerweile satte 20 Jahre alt.

Und Gothic ist wichtig. Für einige von uns noch wichtiger als Power Rangers, Pokémon oder He-Man. Gothic hat vielen von uns überhaupt erst gezeigt, wie fantastisch Rollenspiele – und Spiele überhaupt – sein können. Wer jetzt von außen auf das erste Gothic blickt, sieht vor allem mürrische Männer, eine katastrophale Steuerung und steifere Bewegungen als bei Leuten mit zwei eingeschlafenen Füßen. Aber wir haben uns in der Welt des Minentals verloren, Sumpfkraut geraucht, mühsam die Ränge des Alten Lagers erklommen, Scavenger-Bollen gebraten, unseren ersten Snapper gejagt, Mud verkloppt und für Dutzende Stunden vergessen, dass es die echte Welt überhaupt gibt. Das Gothic Remake will all das zurückbringen. Und nach anderthalb Jahren Entwicklungszeit habe ich Producer Rein-

hard Pollice und Gothic-Legende Kai Rosenkranz eine Stunde lang mit Fragen gelöchert, wie das klappen soll. Einige von euch werden jetzt eine freudige Flugrolle machen: Ja, Kai Rosenkranz übernimmt sowohl die Musik des Remakes als auch die Soundregie und bringt generell verflüxt viel von dem mit, was Gothic damals ausgemacht hat. Also: Das ist das Gothic Remake.

Wie steht's aktuell um das Remake?

Als guter Journalist stelle ich natürlich zuerst eine derart brillante Frage, dass Studierende der nächsten zwei Dekaden noch davon lernen können: »Was ... geht gerade so bei euch?« Vor anderthalb Jahren habe ich zuletzt mit Producer Reinhard Pollice quatscht (damals im GameStar-Podcast zusammen mit Micha). Das spanische Entwicklungsstudio Alkimia Interactive steckte damals noch voll im Aufbau, weil es sich extra für das Remake ausgegründet hatte. Neue

Leute mussten (und müssen) gefunden werden, das Feedback des Playable Teasers (siehe Kasten auf Seite 20) musste aufgearbeitet und eine Marschroute für die kommenden Jahre festgelegt werden.

Im Spätsommer 2022 sieht die Sache schon ganz anders aus. Etwa die Hälfte des Berges ist erklommen, Pollice skizziert den aktuellen Stand: »Aktuell sind wir in der Mitte der Produktion. Wir machen an allen Fronten sehr, sehr gute Fortschritte. Wir haben im Prinzip die ganze Welt als Blockout und arbeiten gerade daran, das alles zu befüllen und zu dekorieren, dass die ganze Welt schön und richtig aussieht. Den ersten Vorgeschmack hat man ja schon im Trailer bekommen, mit der Alten Mine.«

Ein Blockout bezeichnet in der Spieleentwicklung übrigens einen groben 3D-Entwurf der Spielwelt ohne Details oder konkrete Texturen. Also im Prinzip wie aus Lego-Klötzchen. Pollice führt weiter aus: »Genauso geht's eigentlich in allen anderen Bereichen

WANN IST RELEASE?

Über ein Erscheinungsdatum wollen die Entwickler derzeit noch absolut nicht sprechen. Das Gothic Remake ist noch lange nicht fertig, auf dem Weg zum Ziel kann sich noch sehr viel ändern. Laut Reinhard Pollice steht das Spiel derzeit etwa bei halber Strecke: Wir rechnen also mit keinem Erscheinungsdatum vor 2024.



Ein Gothic ohne Fleischwanzen? Natürlich nicht!

DIE NEUEN RÜSTUNGEN



Rüstungen des Alten Lagers: Die bekannte leichte Rüstung bekommt ihr, wenn ihr der Fraktion beitretet.



Auch die mittlere Rüstung des Alten Lagers prözt im Remake mit dem altbekannten roten Look.



Neu und gut im Gothic Remake: Es wird mehr Varianten bei den Klamotten geben. Hier die erste schwere Rüstung.

weiter. Kampf, Magiesystem – da sind wir auch mittendrin, machen also beispielsweise für die unterschiedlichen Waffenkategorien unterschiedliche Animationen und Reaktionen. Und dann natürlich genauso bei den Zaubersprüchen. Wir haben dieses Jahr außerdem eine Art Neustart bei der KI und der Simulation des Ganzen gemacht auf Basis der Erfahrungen, die wir in den letzten anderthalb Jahren gesammelt haben, um da nochmal mehr Tiefe reinzubringen in das Ganze. Denn unser Ziel ist schon, all das, was das originale Gothic stark gemacht hat, nochmal zu verstärken.«

Die Mission des Gothic Remakes bleibt also unverändert: eine detailverliebte Nachbildung des Originals mit moderner Technik zu sein – aber natürlich nicht ganz ohne Veränderungen. Doch die müssen wohl dosiert sein, um die leidgeprüften Fans des Originals nicht zu verschrecken.

Das ist nicht die Fleischwanze, die ihr kennt

»Frauentausch«-Andreas würde jetzt wütend mit dem Fuß aufstampfend »Halt, Stopp! Hier bleibt alles so, wie's ist!« donnern – und genau diesen Wunsch formulierten viele Gothic-Fans, als der erste Playable Teaser drastisch vom Original abwich. Schon vor anderthalb Jahren war Alkimias Antwort deutlich: Keine Sorge, das Feedback haben wir verstanden. Und nach dem jetzigen Gespräch bin ich mir sicher: Das haben sie tatsächlich. Den Soundtrack kann ich da natürlich direkt vom Tisch nehmen. Dass der dem Original gerecht wird, liegt auf der Hand, denn er stammt ja aus derselben Feder. Kai Rosenkranz »remaked« sich quasi selbst: »Ich bin da auch erstmal ganz unverkopft rangegangen und habe überlegt: Selbst wenn ich den Soundtrack nicht gemacht hätte, was ist es an diesem Musikstück, das die

Seele des Soundtracks ausmacht? Das hört man ja häufig im Zusammenhang mit dem Remake: Was ist die Seele von Gothic, die weiterleben muss? Die Frage habe ich mir auch gestellt, obwohl ich das damals vor 20 Jahren nicht bewusst so komponiert habe, dass dieses oder jenes jetzt der markante Schwerpunktfaktor des Soundtracks ist. Und dem nachzuspüren ... da hat es im ersten Schritt gar keine so große Rolle gespielt, dass das Original auch von mir ist. Ich wollte da möglichst objektiv rangehen. Es gibt aber andere Aspekte, wo es schon eine Rolle spielt. Beispielsweise fallen mir jetzt Sachen auf im Original-Soundtrack, wo ich mir sage: Das hättest du damals schon anders machen müssen. Da freue ich mich jetzt, dass ich dazu nochmal die Chance bekomme. Zum Beispiel die Tatsache, dass die Musik manchmal so repetitiv ist und es gar nicht so viel Material gibt. Das hat an vielen Stellen ganz gut funktioniert, aber wenn ich mir heute Let's Plays von Gothic angucke oder selbst spiele, und du hörst innerhalb von zwei Minuten einfach 15 mal den gleichen Minischnipsel an Musik – das sind dann so Momente, wo ich mir sage: Das hättest du vor 20 Jahren besser machen müssen.«

Und bevor jemand fragt: Nein, der Sound der Fleischwanze im neuen Trailer der Alten Mine ist keiner von damals: »Tatsächlich ist keiner der Sounds im Trailer aus dem Originalspiel genommen. Ich habe alle Sounds neu erstellt, aber tatsächlich einige Rohmaterialien wiedergefunden, die ich damals benutzt hatte. Bei dem Spitzhackensound ist zum Beispiel ein Element drin, das so ist, wie wenn man einen Eisblock zerhaut. Das habe ich jetzt wieder eingebaut, weil es so markant ist. Aber die Kreaturen – also



Wie im Original sollen wir den Weg durchs Minental selbst finden.



Individualisten (haha) greifen vielleicht lieber zu diesem Model einer schweren Rüstung. Optisch tut sich viel im Remake.



Dem Studio ist wichtig, dass Fans die Fraktionszugehörigkeit sofort erkennen können. Wie hier beim Sumpfb Bruder.

verzichtet, sinkt so das Risiko, dass ich mich verlaufe. Ihr könnt keine blinkenden Ausrufezeichen, Quest-Marker oder Forza-Bremslinien in der Landschaft aktivieren, sondern müsst wie früher auf die (oft ungenauen) Angaben der Minentalbewohner und euer Hirnschmalz vertrauen. Und beides kann durchaus mal unzuverlässig sein.

Das klingt im ersten Moment wie ein banales Detail, zeigt aber exakt das Verständnis von Gothics eigenem Charme, das ich mir vom Remake wünsche. Und das illustriert auch Kai Rosenkranz: »Quest-Marker fügen dem Spiel ja eine etwas abstrakte Ebene hinzu. Da wirst du aus der Spielwelt herausgerissen in so eine abstrakte Repräsentation des Geschehens. Der Kampf in unserem Playable Teaser hatte auch so eine abstrakte Ebene: Da wurden diese Symbole angezeigt im Kampf und die fetten Markierungen auf dem Boden, was dieser eigentlich sehr unberührten und direkten Spielwelt des Originals sehr reingrätscht. Im Original hattest du nur oben den Fokusnamen und vielleicht ein bisschen User Interface links und rechts situationspezifisch, aber ansonsten ganz, ganz wenig in dieser Richtung. Das ist einer der wesentlichen Aspekte, bei dem wir nach dem Playable Teaser zu den Wurzeln zurückkehren und diese ganzen Marker, die dich aus der Welt rausziehen, zurückschrauben.«

Gothics Atmosphäre lebt vom rohen In-der-Welt-Sein. Will ich neue Fähigkeiten erlernen, muss ich mir halt wen suchen, der mir das Zerlegen von Minecrawlern beibringt. Will ich Scavenger jagen, muss ich halt die Lauscher aufsperrn, wo welche rumkrächzen. Und wenn mich Gomez ins Neue Lager schickt, muss ich logischerweise rumfragen, wo das liegt. Oder durch die

Fleischwanzen und Minecrawler – sind neu erstellt, natürlich mit dem Originalsound im Hinterkopf. Das Originalzischen der Minecrawler ist übrigens eigentlich ein Klapperschlangengeräusch, und das habe ich auch wieder mit reingepackt.«

Doch so neu der Fleischwanzen sound auch sein mag: Er klingt wie damals. Die Alte Mine im zur gamescom veröffentlichten Trailer drückt generell auf alle 69 bestätigten Nostalgienerven, die ein Mensch laut einer gerade von mir erfundenen Statistik besitzt. Und diese Tatsache hat System.

Wie altbekannt wird das Gothic Remake?

Das Gothic Remake bekommt keine neuen Landschaften, das Minental hat nicht plötzlich Wüsten, drei Vulkankrater oder zwischen Altem und Neuem noch ein Mittelaltes Lager. Ist ja kein Gouda-Käse. Laut Pollice wird die Open World auch nicht substantiell größer, nach heutigen Maßstäben setzt das Spiel also auf eine ziemlich überschaubare Spielwelt. Und das finde ich persönlich super, denn weil das Gothic Remake auf modernen Wegfindungsschnickschnack



In der Schmiede seht ihr bereits das interaktive Schleifrad samt Werkbank. Das Gothic Remake will solche Gegenstände sinnvoller mit dem Gameplay verknüpfen als das Original.

Wildnis irren, wo mich jeder Bandit auseinandernimmt. All das bleibt im Gothic Remake erhalten. Aber manches ändert sich.

Wie haue ich jemandem aufs Maul?

Bei aller Liebe: Die alten hakeligen Kämpfe des Ur-Gothic wünschen sich höchstens Hardcore-Retro-Masochisten zurück, die wahrscheinlich auch ihre News-App auf Frakturschrift umstellen, weil sie Times New Roman für das »New« belächeln – und Comic Sans eh der Gipfel der weichgespülten Kekstunker-Schriftsätze ist. Dass das Gothic Remake die Kämpfe drastisch überarbeitet, war in meinen Augen bereits eine der wenigen Stärken des Playable Teasers. Damals orientierten sich die Devs klar an den Schwertkämpfen eines For Honor. Feinde attackieren aus unterschiedlichen Richtungen, ich muss smart links, rechts, oben abwehren und kann selbst recht frei meinen Angriffswinkel wählen. Laut Pollice bleibt der Geist dieses Systems auch im finalen Remake erhalten: »Im Prinzip geht unser Kampfsystem in eine vergleichbare Richtung zum Playable Teaser. Wir wollen Kämpfe mit mehr Tiefe als in vielen anderen Action-Adventures mit ihrem Einbahnstraßenkampfsystem. Dort geht es dann bloß um Angriff, Blocken und Ausweichen. Wir wollen da mehr Möglichkeiten bieten. Weil du hauptsächlich mit dem Schwert beziehungsweise Ein- und Zweihandwaffen agierst, soll die Schlagrichtung eine gewichtige Rolle spielen. Da sind wir schon sehr weit und verfeinern in erster Linie, um das System auf die unterschiedlichen Waffen anzupassen.«

Was ich noch cooler finde: Die Zauberei im Spiel wird ausgebaut. Klar, als Dämonenmagier im Finale von Gothic 1 mit Uriziels Rune jeden Gegner zerplatzen zu lassen,



Gothic war damals ... nicht schön. Mit Mods (unten) sieht das Spiel indes deutlich besser aus.



Der Markt im Alten Lager: Natürlich darf der Drehspieß samt Schemel, Lagerfeuer und Kochtopf nicht fehlen.

fühlte sich schon damals gut an, doch Feinde konnten mich leichter beim Zaubern unterbrechen als Markus Lanz seine Talkshow-Gäste. Magie war in Gothic 1 eher eine experimentelle Zugabe. Im Remake soll sich das laut Reinhard Pollice ändern: »Magie war im Originalspiel eher Beiwerk. Die konntest du beispielsweise zusätzlich zum Schwertkampf mitnehmen, aber Zauberei war kein eigenständiger Weg, das Spiel durchzuspielen. Es gab zu viele Stellen, an denen du auf andere Fähigkeiten angewiesen warst. Das wollen wir ändern. Wir wollen Magie zu einem Spielstil machen, mit dem du überall weiterkommst.«

Ein Beispiel für mehr Magiedynamik: Statt bloß auf »Zauber ausführen« zu klicken, wonach der namenlose Held ein Weilchen mit den Händen wedelt, lassen sich Sprüche im Remake aufladen, also in ihrer Stärke skalieren. Ob sich das letztlich fluffig spielt oder mir trotzdem jeder Molerat rein-grätscht, kann ich aktuell natürlich noch nicht einschätzen. Aber was ich einschätzen kann: Auch viele andere Neuerungen beziehungsweise Modernisierungen des Gothic Remakes klingen sehr, sehr gut. Beispielsweise die Erweiterungen der Open World.

Wie neu wird das Gothic Remake?

Ich weiß, »Erweiterungen der Open World« klingt jetzt wie ein klarer Widerspruch zu »Es wird keine neuen Gebiete geben«. Ist aber keiner. Die grundlegende Designphilosophie des Gothic Remakes lautet salopp gesagt: Wir pimpen das, was immer schon gut war. Erinnert ihr euch an das Wäldchen rund ums Alte Lager? Das könnte im Remake weitläufiger ausfallen, die Alte Mine indes tiefer, der Sumpf sumpfiger, die Gebirgspfade rund um das Neue Lager zerklüfteter.

Ihr findet zwar – so der jetzige Stand – keine neuen Quests oder Storyinhalte, aber womöglich weitere Schätze und Monster. So wollen die Entwickler beispielsweise das Endgame spannender halten. Statt in den späteren Kapiteln bloß ein paar neue Rudel der immer gleichen Wölfe, Snapper und Lurker zu spawnen, stoßt ihr auf stärkere Varianten oder neue Bossgegner. In meinen Augen eine der spannendsten Neuerungen, denn bei allem »Anfangs lauert hinter jeder Ecke der Tod«: Das erste Gothic spielte sich im letzten Drittel belanglos leicht. Auch die KI soll ein paar Upgrades bekommen.

Ich kenne eure geheimen Sünden! Ich weiß genau, dass ihr damals die KI des Originals ausgenutzt habt. Dass ihr euch mit Babyschrittchen an ein Scavenger-Rudel angepirscht habt, bis eines der Monster exakt dreimal in eure Richtung faucht. So ließen sich einzelne Feinde aus der Gruppe weglocken – wir alle haben Gothic auf die Art an seine Grenzen getrieben, und spätestens mit Gothic 2 wurde daraus auch eine bewusst verbaute Methodik. Aber das Gothic Remake will hier natürlich weitergehen. Pollice spekuliert, dass sich solche Rudeldyna-

APRILSCHERZ

Seitenhiebe auf die Geschäftspraktiken anderer gehen bekanntlich immer. Am ersten April 2022 veröffentlichte Alkimia auf Steam dieses Bild mit dem folgenden Text:

»Gothic-Community, wir hören euch laut und deutlich. Deshalb haben wir beschlossen, euch genau das zu geben, wonach ihr in den letzten zwei Jahren gefragt habt: Reittiere für Goblins. Das neue Snapper-Reittier für Goblins wird schon bald nach der Veröffentlichung im G-Store des Gothic 1 Remakes erhältlich sein! Helft ihnen, einsame Reisende mit diesem exklusiven Reptilien-Ross-Skin anzugreifen, der nur eine Woche lang mit 50% Rabatt erhältlich ist.«



Eine weitere Aufnahme der Schmiede: Das Remake setzt auf einen deutlich höheren Detailgrad als damals.

DER PLAYABLE TEASER VON 2019

Bevor die eigentliche Entwicklung des Spiels begann, holte sich THQ Nordic über eine spielbare Demo Meinungen ein. Unser Fazit damals: zu viele Komfortfunktionen, zu viele Anzeigen, und der raue Ton des Originals fehlte auch.



miken ja beispielsweise auch eleganter lösen lassen würden. Klassischer Schubschubskreis: Wenn vier Schläger mich bedrohen, greift halt erstmal nur der eine an, während die Kumpels interessiert zuschauen und ein Eingreifen abwägen. Junge Scavenger könnten sich außerdem schüchterner verhalten als die ausgewachsenen Exemplare und erst einmal im Hintergrund bleiben. Und die besonders harten Varianten lernen dann weitere Kniffe, von denen reguläre Billo-Viecher nur träumen können. Diese verbesserte KI soll sich auch auf die menschlichen Rabauken des Minentals auswirken. Und wo wir gerade bei menschlichen Rabauken sind ...

»Mich interessiert nicht, wer du bist.«

Ihr werdet im Gothic Remake keine fremden Gesichter treffen. Auch bei der Ausgestaltung der Story, Einwohner und Fraktionen bleibt die Neuauflage sklavisch genau am Original. Die Sonnenseite dieser Entscheidung: Buddler Grim wird euch auch 20 Jahre später noch mit den gleichen Tricks aufs Kreuz legen. Diego bleibt Diego, Gorn bleibt Gorn. Das freut mich als Anhänger des Originals, andererseits klingt mir das schon ein wenig nach brachliegendem Potenzial. Wenn ich schon nach 20 Jahren die Chance bekomme, mit moderner Technik zurück ins

Minental zu reisen ... wären dann nicht ein paar neue Quests, Figuren, Örtlichkeiten eine ziemlich coole Ergänzung? Sicherlich Geschmackssache, aber ich hätte ja beispielsweise eine Truppe von Jägerinnen in der Wildnis, die das Alte und das Neue Lager überfallen, ziemlich cool gefunden.

Aber immerhin: Die Entwickler verpassen einigen Figuren zumindest erweiterte Hintergrundgeschichten und Beweggründe, berücksichtigen auch die Zukunft der Figuren und leiten stärker auf Gothic 2 hin. Außerdem stopfen sie Löcher im Drehbuch, um die Stärken der Story noch besser zur Geltung zu bringen. Beispielsweise dünnt sich die Story des Originals gerade zum Ende hin merklich aus – wieso Y'Berion den namenlosen Helden so ins Vertrauen zieht, erklärt sich darin bloß durch Andeutungen. Das Remake will hier expliziter werden, es packt mehr Fleisch auf die Rippen. Und das gilt auch für die Atmosphäre.

Wir kochen nicht umsonst

Alkimia Interactive setzt die richtigen Prioritäten, das unterstreicht auch Kai Rosenkranz: »Dass die Atmosphäre einer der wichtigsten Aspekte des Spiels ist, das sehen wir im Team auch so. Das steht bei vielen Entscheidungen ganz oben drüber: dass diese immersive, lebendige Darstellung der Welt eine der wichtigsten Säulen ist, auf denen dieses Gothic-Erlebnis steht. Diese glaubhaften Tagesabläufe der Kreaturen und Einwohner sind auf jeden Fall wieder im Remake drin. Das wird auch erweitert. Was man aber auch sagen muss: Das ist inzwischen ja gang und gäbe. Was bei Gothic relativ revolutionär war, der Grad, bis zu dem wir diese lebendige Darstellung der Welt getrieben haben, ist heutzutage zum Standard



In Gomez' Keller seht ihr ohne Fackel keine drei Meter.

geworden. Dass NPCs ihrem Tagesablauf nachgehen. Wir wollen deshalb nicht einfach den Stand des ersten Gothic reproduzieren, sondern genau bei den größten Stärken von damals auch heute wieder eine Nasenlänge Vorsprung haben.«

Wie so eine Erweiterung konkret aussehen könnte? Ich muss nur »Ist ja doch immer nur das Gleiche« schreiben, und in euren Köpfen erwacht das NPC-Gemurmel von damals zu neuem Leben. Buddler im Alten Lager, die sich beschwerten, wie es zwei Ruhrpotthandwerker beim Mittagessen täten. Aber streng genommen war viel davon Augenwischerei: Die NPCs hatten kein echtes Gespür, welche Person ihnen da gerade gegenüberstand. Ein Diego hockt sich nicht neben einen anderen Gardisten und packt gemeinsam mit ihm das Sumpfkraut aus. An genau solchen Stellen denken die Macher des Remakes über Änderungen nach. Auch die vormals nutzlosen, aber ungemein atmosphärischen Tätigkeiten sollen diesmal eine Funktion erfüllen: Ich kann diverse Gerichte kochen, am Fleischspieß wirklich was fabrizieren, statt ihn bloß endlos zu drehen.

Gardisten, Söldner und Tempel fummeln außerdem an ihren eigenen Rüstungen rum. Mittelalterliche Rüstungen kauft man schließlich nicht im H&M von der Stange, stattdessen finde ich zig Varianten, mal mit Schulterplatten, mal mit eingeritzten Mustern, mal mit Helm, mal ohne. Möglicherweise kann ich sogar selbst meine Outfits kleinteiliger anpassen, ohne dass der grundlegende rote Look einer Gardisten-Uniform verloren geht. Alkimia fährt hier die Devisen, dass ich jede Fraktionszugehörigkeit aus 100 Meter Entfernung erkennen muss. Sonst gäbe es ja auch innerhalb der Welt direkt einen Bolzen in die Rübe.

Wird das gut?

Ich könnte euch noch den halben Tag Details durchdeklinieren, die Kai und Reinhard im Interview anreißen. Dass sie beispielsweise das Klettern im Spiel verbessern wollen, damit die Kraxelei sich moderner an-

Die Beleuchtung spielt eine große Rolle, immerhin sind wir sehr oft unter Tage unterwegs



fühlt. Dass das Schlösserknacken und der Taschendiebstahl merklich anders funktionieren als früher. Dass es möglicherweise unterschiedliche Schwierigkeitsgrade geben wird. Aber das Gothic Remake ist noch lange nicht fertig, viele Ideen existieren bloß skizzenhaft, schaffen es vielleicht nie oder ganz anders ins Spiel. Was ich aus dem Gespräch mitnehme, ist Hoffnung. Hätte ich mir im Vorfeld auf dem Notizblock aufgekrizelt, welche Sätze ich hören muss, um an dieses Gothic Remake zu glauben, dann hätte ich Kai und Reinhard danach der Hellseherei beschuldigt und in die Barriere verbannt.

Natürlich kann noch jede Menge schiefliegen. Wir reden hier von einem frisch gegründeten Studio, das sich gleich ein ambitioniertes Projekt ins Portfolio packt. Machen die Kämpfe am Ende Spaß? Schaffen die Entwickler es wirklich, einige der Originalsprecher zurück ins Boot zu holen? Lässt sich diese unvergesslich einzigartige Atmosphäre von einst mit ihren Myriaden von zufälligen wie bewussten Einzelteilen wirklich greifbar rekonstruieren? Ich weiß es nicht. Aber zumindest wippe ich seit Tagen mit dem Gothic-Soundtrack im Ohr euphorisch mit dem Fuß, weil es klappen könnte. ★

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich lehne mich jetzt mit einer der mutigsten Aussagen aus dem Fenster, die ich in meiner neunjährigen Karriere gewagt habe: Das Gothic Remake könnte – mit ganz großem K – besser werden als Arkania: Gothic 4. Okay, Spaß beiseite, das wäre die mutloseste Prognose seit »Star Citizen könnte noch ein Weilchen dauern«.

Tatsächlich erinnert mich das Gespräch mit Kai und Reinhard frapierend an mein erstes Interview mit Piranha Bytes' Björn Pankrat zu Elex 1: Damals gab es kaum mehr als ein paar Artworks für mich zu sehen und zwei Stunden Interview, um mir die Vision von Elex greifbar zu vermitteln. Und damals dachte ich mir: Jau, das klingt nach einem Spiel für Gothic-Fans.

Und das Gothic Remake klingt nach ... na ja, einem echten Gothic Remake. Einer Neuauflage, die von Menschen entwickelt wird, die noch besser als ich selbst verstehen, was das Original so einzigartig gemacht hat und noch immer macht. Kein Wunder, Kai Rosenkranz hat schließlich selbst dran mitgearbeitet. Das Remake zeichnet das Original minutiös nach: Open World, Story, Charaktere – all das bleibt wie damals.

Die geplanten Neuerungen verstärken die Pinselstriche von damals, statt das Kunstwerk zu verändern: neue Kämpfe, verbesserte KI, eine noch dichtere Atmosphäre, sinnvollere sinnlose Tätigkeiten und natürlich eine komplett überarbeitete Optik.

Hätte ich mir persönlich ein bisschen mehr Mut zu neuen Inhalten gewünscht? Vielleicht. Ein paar neue Minientalbewohner samt frischen Quests hätten dem Spiel bestimmt nicht die Suppe versalzen. Aber hey, das sind Details. Dass das Gothic Remake weit weniger Kurswechsel betreibt als der Playable Teaser von 2019, bleibt definitiv die richtige Entscheidung.

Es gibt keine neuen Quests, keine neuen NPCs, aber vielleicht mehr in der Welt zu entdecken.

