Von wegen Piranha-Formel!

WAS GOTHIC 3 **ANDERS** MACHT

Böse Zungen sagen, Piranha Bytes macht seit 25 Jahren immer das gleiche Spiel. Zumindest auf Gothic 3 trifft das kaum zu. Wir haben genauer hingeschaut. Von Christian Schwarz

Christian Schwarz
Für Christian war alles perfekt, als am Freitag, dem 13. (!) Oktober 2006 Gothic 3 erschien. Er hatte die Collector's Edition im lokalen Media Markt vorbestellt, wegen variabler Ferientage musste er nicht in die Schule, und das Wochenende stand vor der Tür. Am Nachmittag machte ihm bereits ein gewisser Guru zu schaffen, und am Telefon fragte sein Kumpel nach irgendwelchen Feuerkelchen. Trotzdem behielt Christian Gothic 3 insgesamt in guter Erinnerung. Nach Ausflügen auf die Switch zu Gothic 1 und 2 hat er sich für GameStar jetzt nochmal Teil 3 angeschaut und auf die feinen Unterschiede geachtet.

Dank der jüngsten Veröffentlichungen auf der Nintendo Switch erlebt die Gothic-Reihe eine kleine Renaissance. Die kantig-kultigen Rollenspiele von Piranha Bytes wirken heute zwar etwas aus der Zeit gefallen, machen aber auf Handheld und Fernseher insgesamt eine gute Figur. Keine Frage, als 2001 der erste Teil von Gothic erscheint, ist er seiner Zeit voraus. In Sachen Optik, Immersion und Design hebt Piranha Bytes die bisherigen Genre-Regeln aus und definiert neue.

Wie alles im Leben haben aber auch gehobene Messlatten zwei Seiten: Es ist schön, wenn Spiele neue Maßstäbe setzen. Allerdings gelten die dann auch für die eigenen Nachfolger. Bei Gothic – und den Folgeserien Risen und Elex – ist man schnell bei Aussagen zur vermeintlichen Piranha-Bytes-Formel oder dem gleichen Spiel in stets neuem Gewand. Dem will ich auch gar nicht groß widersprechen. Auch ich sehe die vielen Konstanten in ihren Spielen der letzten 20 Jahre. Und einen unverkennbaren Stil zu haben, ist ja auch nichts Schlechtes. Ein Titel bildet für mich aber die große Ausnahme. Und das ist Gothic 3.

Den Switch-Portierungen sei Dank, bin ich seit einiger Zeit wieder komplett in Gothic versunken. Aktuell mache ich in Gothic 3 Myrtana unsicher(er) und stolpere immer wieder über die großen und kleinen Änderungen im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen. Welche das im Detail sind, will ich euch in diesem Artikel verraten.

Gothic 3 ist (erstmal) nur für Kenner

Der Spieleinstieg von Gothic 3 unterscheidet sich signifikant von seinen Vorgängern. Zwar gibt es auch ein Intro, allerdings kommt das ohne Erzähler aus. Sowohl in Gothic als auch in Teil 2 vermittelt der Dämonenbeschwörer Xardas in wenigen Worten grundlegende Infos zu Spielwelt und Konflikt. Die gibt es hier zwar auch, wegen der Bildsprache bleibt der Informationsgewinn aber rudimentär. Nachdem ich aus dem Intro wichtige Dinge wie »Held«, »Freunde«, »Schiff«, »Guck, Festland«, »Oh, Orks«, »Was machen die denn da?« und »So, Kollege, wir zeigen dir jetzt mal, wo der Schattenläufer die Hörner hat« erfahre, geht es direkt los. Also stehe ich im Küstendorf Ardea und kämpfe ge-

An diesen Werkbänken kann ich unter anderem meine Pfeile schärfen. Sowas wäre ohne die aktive Mod-Community nicht denkbar.

Sehr ungern gehe ich dann doch mal in den Nahkampf. Eigentlich nur, um euch die Mods für die klassischen Scavenger- und Wolfsmodelle zu zeigen.

Damals wie heute sind Ausflüge mit der KI ein besonders nervenaufreibendes Erlebnis. Wenn ein komisches Kampfsystem, sich festbeißende Gegner und sterbliche NPCs aufeinandertreffen, kann viel schiefgehen.

Seit ich bei Gothic 3 den Schwertkampf konsequent meide, habe ich meinen Frieden mit dem Kampfsystem gemacht.

Atmosphärisch ist Gothic seit jeher top – Teil 3 steht dem in nichts nach. Falls ihr euch wundert, warum der Boden so dunkel ist: Ich habe eine Textur-Mod aus der WoG-Community verwendet.

gen die neuen Statthalter. Aus narrativer Sicht ergibt das durchaus Sinn: Gothic 2 endet mit der Überfahrt des Helden und seiner Gruppe aus Vertrauten von der Insel Khorinis (beziehungsweise Irdorath) aufs Festland. Aus Designsicht macht Piranha Bytes einen Bruch, den es in seinem Werk auf diese Weise so nicht noch einmal gibt. Gothic und Gothic 2 beginnen mit dem Austauschplatz in der Kolonie und Xardas' Turm jeweils an einem entlegenen Punkt. In Diego und eben dem grummeligen Schwarzmagier gibt es jeweils einen zentralen NPC und für mich als Spieler erste feste Orientierungspunkte sowie Informationsquellen.

Sowohl das Alte Lager im ersten Teil als auch die Stadt Khorinis sind die (nicht unbedingt geografischen) Zentren ihrer mit unzähligen Geheimnissen gespickten offenen Welten. Der Weg dahin ist aber jeweils linear, sodass ich nur unter Anstrengungen davon abkommen und etwas »falsch« machen kann. Das ist ein geschickter Zug, denn in Gothic gibt es kein Tutorial. Stattdessen bemüht sich das Spiel über Weltdesign, NPC-Dialoge und Environmental Storytelling, mir seine Regeln zu vermitteln. Indem ich parallel dazu noch nicht in die offene Welt entlassen werde, ist die Chance größer, dass die Informationen bei mir auch ankommen.

Wenn ich das Alte Lager respektive die Stadt Khorinis erreiche, bin ich über Gefahren und Möglichkeiten in der Open World – zumindest in der Theorie – sehr gut aufgeklärt. Was ich daraus mache, ist meine Sache. Gothic 3 funktioniert prinzipiell genauso. Indem es mich aber mitten ins Getümmel schmeißt, verzichtet es auf die klassische Exposition. Auch auf spielerischer Ebene wird deutlich, dass sich der dritte Teil explizit an Kenner richtet: Ich starte mit dem Kampf gegen die Orks, die zum einen stets als Hauptantagonisten präsentiert werden. Zum anderen sparen sich die ersten beiden Gothics die direkte Konfrontation mit den Grünfellen für die späteren Kapitel auf. Nicht zuletzt wird der Fokus auf serienerfahrene Spieler darin deutlich, dass bekannte NPCs wie Lester, Diego und Co. keine Gesprächsoptionen zu Geschehnissen der ersten beiden Teile haben. In Gothic 2 gibt es oft die

Im Unterholz entdecke ich einen Elch und schleiche mich an. In Gothic 1 und 2 hätte ich Bogenfertigkeiten nie erlernt.

Ein festes Gildensystem wie in den Vorgängern gibt es in Gothic 3 nicht. Mal arbeite ich für die Orks, mal für die Rebellen.

Ich liebe diesen wunderschönen Fachwerkstil von Gothic 3. Die Optik ist für mich einfach zeitlos.

In Gothic 3 liebe ich die Rolle des Jägers. Oft streife ich einfach nur durch die Wälder und gehe auf die Jagd. Logisch, dass ich dann auch die entsprechenden Fertigkeiten lerne.

Möglichkeit, »Wer bist Du?« oder ähnliche Fragen beim Erstkontakt zu stellen. Erst im weiteren Spielverlauf geht das in Gothic 3, wenn ich etwa Lares und Thorus nach mehreren Spielstunden erstmals treffe.

Lineare Open World

Apropos Kapitel: Die gibt es in Gothic 3 nicht mehr. Weil ich als Held jederzeit überall hingehen und verschiedene Handlungsfäden aufgreifen können soll, verzichtet Piranha Bytes auf eine feste Kapitelstruktur. Dieser Umstand an sich ist vielleicht vernachlässigbar klein. Allerdings hängt er für mich mit einer viel größeren Designentscheidung zusammen, die Piranha Bytes weder davor noch bis heute wiederholt hat: Die Open World ist linear. Das klingt erstmal paradox, ist es aber nicht. Die Fantasy-Welt von Gothic 3 besteht aus dem mitteleuropäisch inspirierten Land Myrtana. Im Süden erstreckt sich die Wüste von Varant, im Norden gibt es die Schneegipfel von Nordmar. Nachdem ich Ardea von der Besatzung der Orks befreit habe, kann ich theoretisch machen, was ich will. Wie gewohnt setzt mir das Spiel wenige Grenzen, leitet meinen Entdeckungsdrang aber durch starke Gegner auf einer gedachten Ideallinie durch die Welt.

Der große Unterschied zu anderen Piranha-Bytes-Spielen liegt genau in dieser Ideallinie: Es ist vom Gamedesign her gedacht, dass ich dem roten Faden durch die Welt folge und wie auf einer Einbahnstraße einzelne Stationen nacheinander abklappere. Das sorgt bei mir für eine grundsätzlich andere Wahrnehmung der Welt.

In Gothic 1 und 2 schafft es Piranha Bytes meiner Meinung nach meisterhaft, die Illusion einer ohne uns bestens funktionierenden Gesellschaft aufzuziehen. In Gothic 1 bekomme ich von Diego direkt zu hören, dass es egal ist, wer ich bin. Auch ist es ihm egal, ob ich direkt in mein Verderben renne. In Gothic 2 habe ich die Welt gerettet, komme aber nicht einmal in die Stadt. Ich muss Rüben ziehen und Drecksarbeiten erledigen. Erst auf Onars Hof, wo sich viele Söldner aus Teil 1 befinden, begrüßen mich einige NPCs und streicheln meine Heldenseele. Das ist ein schöner Kniff: Indem sich Welt und NPCs so ablehnend verhalten, ist das Wiedersehen mit den Söldnern ein starker emotionaler Ankerpunkt für mich.

Solche Momente gibt es in Gothic 3 viel zu selten. Natürlich weiß ich, dass das Spiel seinerzeit unfertig auf den Markt kommt und Piranha Bytes nicht nur mit großen technischen Problemen zu kämpfen hat, sondern auch inhaltlich mehr Futter liefern will. Warum aber gerade zu Beginn die in den Vorgängern mühsam geknüpften Bande zu den NPC-Freunden Lester, Gorn, Milten und Diego so leichtfertig weggeworfen werden, ist mir noch immer ein Rätsel. Als Fan von Gothic erwarte ich, dass »meine Freunde« und ich während des Abenteuers alle Töne auf der emotionalen Tonleiter rauf- und runterspielen. Stattdessen haben sie kaum Dialog und zerstreuen sich für mich wenig nachvollziehbar in alle Richtungen, wo sie dann als bessere Stichwortgeber für Quests dienen. Dass Gorn nach Jahren auf Khorinis mir den Weg zum Rebellenversteck Reddock zeigt, ist da fast schon des Absurden zu viel.

Fraktionen-Wischi-Waschi

Zu Beginn wirft Gothic 3 also sehr viel seines Zugehörigkeitsgefühls über Bord. Das ist ja grundsätzlich nichts Schlechtes. Immerhin bin ich in einer neuen Welt wieder dabei, mir einen Namen (höhö) zu machen. Der große Unterschied zu den Vorgängern ist aber, dass ich nicht mehr der Niemand bin. Ich bin bereits der strahlende Held, der ich zu Beginn von Gothic 1 und 2 erst noch werden will. Indem ich in Myrtana aufschlage und meine Freunde ihren eigenen Interessen nachgehen, soll ich wieder in die Underdog-Rolle gedrückt werden. In meinen Au-

gen geht die Rechnung hier nicht auf. Und obwohl ich ein Niemand sein soll, hat sich die Tonalität grundlegend geändert. Sehr oft bekomme ich in den Städten und Lagern in Gothic 3 den Eindruck, dass man nur auf mich wartet. Das ist ein krasser Gegensatz sowohl in sich als auch zu den Vorgängern.

Ich sage ja, dass der Auszug der Freunde für mich wenig nachvollziehbar ist. Um das nochmal zu konkretisieren: Die Heldengruppe macht sich am Ende von Gothic 2 auf den Weg zum Festland, mit dem großen Ziel, den Geheimnissen von Xardas und dem Krieg gegen die Orks auf den Grund zu gehen. Ich empfinde die Gruppe am Ende von Gothic 2 als durchaus eingeschworenen Haufen und kann es da wenig nachvollziehen, dass sie sich in alle Richtungen zerstreut. Das ist eine vertane Chance.

Gothic 3 setzt die Tradition fort, sich als Namenloser Respekt in der Welt zu erarbeiten. Die Designentscheidung, die Open World am roten Pfad zu durchqueren, wirkt sich meiner Meinung nach aber negativ darauf aus. Es gehört zur Piranha-Bytes-DNS, sich einer der untereinander konkurrierenden Fraktionen anzuschließen und dann deren Weg zu gehen. Indem ich in Gothic 3 weder den königstreuen Rebellen noch den Besatzungstruppen der Orks, den verschlagenen Assassinen, den heimlich operierenden Nomaden oder den Wikinger-Berserkern aus Nordmar wirklich fest beitreten kann, habe ich praktisch keine Identität. Auf der einen Seite ist es natürlich toll, viele Aufträge für jede Fraktion machen zu können. Allerdings spielt sich Gothic 3 meiner Meinung nach zu sehr wie »von allem ein bisschen«, anstatt ein wirklich stringentes Heldenepos mit fester Geschichte und moralischem Kompass zu sein. Wenn ich zu Beginn Ardea verlasse, steuere ich in der Regel das Rebellenlager Reddock und die von den Orks besetzte Stadt Kap Dun an. Für beide verfeindeten Fraktionen erledige ich Aufträge und sammle Rufpunkte. So weit, so typisch. Allerdings gibt es nicht den einen Moment, in dem ich einer Fraktion beitreten kann. Am Ende der jeweiligen Questreihen kann ich mich entscheiden, ob ich Kap Dun von den Orks befreie oder das Rebellenlager Reddock auslösche. Danach sind diese beiden Standorte größtenteils abgehakt, und ich ziehe weiter nach Montera, wo mich dasselbe Spiel erwartet. Befreie ich mehr als drei Städte von den Orks, reagieren alle Grünfelle feindlich auf mich, und viele Quests gehen mir verloren. Wenn man so will, habe ich mich dann den Rebellen angeschlossen – ohne es zu wissen.

Spieldesign führt zur Verwässerung

Die Welt von Gothic 3 ist im Gegensatz zu den Welten der Vorgänger kaum organisch. Stattdessen wirken die einzelnen Städte und Lager wie losgelöste Instanzen, in denen ich zwar Gothic-like agiere, Wirkung und Konsequenzen oft aber nur auf die Instanzen begrenzt sind. Ich klappere die Schauplätze ab, treffe meist auf zwei Fraktionen mit gegenteiligen Interessen, verfolge beide Questlines, muss eine Entscheidung treffen und ziehe nach dem Finale weiter.

Die Designphilosophie von Gothic 3 ist nicht auf eine Rückkehr zu bereits »abgearbeiteten« Orten ausgelegt. Das ist in meinen Augen furchtbar schade, weil es der auch heute noch durchaus schön anzusehenden Welt Tiefe und Seele nimmt. Die ersten beiden Gothic-Teile, aber auch Risen und Elex bekommen es hin, einzelne Schauplätze miteinander zu einer glaubhaften Welt zu verweben. Gothic 3 bemüht sich lediglich, eine Illusion davon zu erzeugen, die eben auf sehr wackeligen Beinen steht.

Die ganzen für Piranha Bytes zu diesem Zeitpunkt völlig neuen Designentscheidungen führen bei Gothic 3 zu einer regelrechten Verwässerung des Spielerlebnisses. Die

Bei allen komischen Designentscheidungen und Problemen zum Release: Die Spielwelt ist für mich über alle Zweifeln erhaben.

Feuerpfeile und Fackeln zeichnen schicke Muster und werfen Echtzeitschatten. War euer PC 2006 auch immer kurz vorm Absturz, wenn ihr das Flammenschwert ausgerüstet hattet?

Der Community sei Dank ist die Spielwelt nicht mehr so statisch. Banditen und Rebellen greifen immer mal wieder Stellungen an. So entsteht der Eindruck einer kohärenten Spielwelt.

Der Herr der Torwächter steht auch in Gothic 3 wieder vor einem Tor. Dank entsprechender Mods stilecht mit der passenden Rüstung.

große Stärke der Spiele des Studios ist immer dieses besondere Gefühl, das praktisch gar nicht messbar ist. Das bedeutet nicht, dass ich Gothic 3 für ein schlechtes Spiel halte – ganz im Gegenteil! Ich liebe die Welt und kann mich etwa an Myrtanas Dörfern und Städten gar nicht sattsehen. Ich liebe es, einfach die Rolle eines Jägers zu spielen, auf die Pirsch zu gehen und Hirsche und Elche zu jagen. In diesem Segment gibt mir Gothic 3 die Freiheiten, die ich in den ersten beiden Teilen so nicht finde. Da bin ich stets von dem Gefühl getrieben, jeden Lernpunkt nur in den Spielfortschritt investieren zu müssen. Spannende Nebenfertigkeiten wie Tiere ausschlachten oder Diebeskunst bleiben bei mir oft auf der Strecke.

Diese Gefühle habe ich seit meinen ersten Momenten in Gothic 3 am 13. Oktober 2006. Durch die fantastische Arbeit der Community, die mit Fehlerbehebungen und Questpaketen Gothic 3 sowohl technisch als auch inhaltlich erweitert hat, ist das Spiel über die Jahre prächtig gereift. Mittlerweile ist Gothic 3 sehr gut spiel- und durch Mods erweiterbar. Für die Screenshots im Artikel verwende ich Gothic 3 mit neuen Texturen und Modellen: Monster sehen wieder so aus wie in den ersten beiden Teilen, beliebte Charaktere tragen ihre charakteristischen Rüstungen und so weiter.

Worauf ich hinauswill: Obwohl Piranha Bytes bei Gothic 3 vieles anders macht und ausprobiert, gibt es für mich dieses Gothic-Gefühl noch. Es ist nicht so ausgeprägt wie in den Vorgängern, und es ist scheu wie die Rehe in Myrtana, aber es kommt hin und wieder durch. Ich stelle mir oft vor, was Gothic 3 mit der gleichen Karte und Grafik, dazu mit einer zusammenhängenden, lebhaften Welt ohne roten Faden geworden wäre. Das Questpaket der Community setzt hier teilweise an und versorgt das Anfangsgebiet um Ardea mit neuen Aufgaben. Diese neuen Quests sind in den Dialogen entweder gar nicht, von Amateursprechern oder einer KI vertont worden. Dass es diese Inhalte überhaupt gibt, ist klasse. Auch ziehe ich meinen Hut vor der extrem aktiven Community, die mit Willen und Leidenschaft allen anderen ein heute insgesamt tolles Gothic 3 beschert. Ich persönlich werde aber jedes Mal etwas wehmütig und denke an mein oben erwähntes »Was wäre, wenn ...«-Szenario, wenn mein Held auf einmal mit einer anderen Stimme spricht.

Glücksspiel bei der Beute

Zu den großen Designentscheidungen von Piranha Bytes kommen noch ein paar kleinere, aber für mich nicht minder wichtige dazu. Als ich noch vor Die Nacht des Raben Gothic 2 rauf- und runterspiele, kristallisiert sich bei jedem Durchlauf bei mir schnell heraus: ab zur Pyramide in Richtung des Waldaltars und den Orkschlächter holen – und die Drachenschneide auch gleich, wenn ich schon mal unterwegs bin. Das funktioniert so in Gothic 3 nur bedingt. Anstatt wichtige Ausrüstung an festen Orten zu platzieren, wählt das Team von Piranha Bytes einen anderen Ansatz. Es gibt in Gothic 3 insgesamt 50 sogenannte Waffenkisten. Die sind in der ganzen Spielwelt verteilt, und jede Waffenkiste ist mit einzigartiger Ausrüstung ausgestattet. Allerdings ist das an die Reihenfolge der geöffneten Waffenkisten gekoppelt. Finde ich die Waffenkiste in der Startregion und mache sie als erste überhaupt auf, bekomme ich Beute für den Spielstart. Habe ich aber zu diesem Zeitpunkt bereits 49 Kisten geöffnet, finde ich in der Kiste in der Startregion das mächtige Schwert »Innos Zorn«. Die Suche nach guter Beute ist in Gothic 1 und 2 eine große Triebfeder bei der Erkundung der Spielwelt. Ich kann heute gar nicht mehr sagen, wie viele Gedanken ich mir damals in den einzelnen Durchläufen mache und wie viele Versuche ich brauche, um eine High-Level-Waffe aus einem Endgame-Gebiet zu holen. Natürlich lege ich mir im Anschluss jedes Mal einen Plan zurecht, um diese Waffe möglichst im ersten Kapitel noch führen und dann ins eigentliche Spiel starten zu können. Das funktioniert in Gothic 3 so nicht. Dass das Inventar von Händlern im Moment des ersten Ansprechens zufällig generiert wird, schlägt in dieselbe Kerbe. Piranha Bytes steht eigentlich für Handarbeit, was seinen Welten einen ganz besonderen Charme verleiht. Generische Kisten und Händlerinventare sind zwar ein neuer Ansatz, nehmen in meinen Augen aber sehr viel vom Gothic-Gefühl.

Neues Kampf- und Skill-System

Die auffälligste Neuerung von Gothic 3 ist wohl das Kampfsystem. Ich persönlich komme mit dem System und seinen ausladenden Animationen gar nicht klar – mir ist die Umsetzung in Gothic 2 bisher am liebsten. Mit verschiedenen Schwertern, Stäben und Äxten ist die Auswahl aber erfreulich groß, was viele Spielstile ermöglicht. Neu ist auch die Ausdauerleiste: Pro Schlag oder Block verbraucht der Held Ausdauer. Ist die Leiste leer, gibt es keine Gegenwehr – das reimt sich nicht nur, sondern funktioniert ähnlich wie in Dark Souls. Unabhängig davon, ob man das System mag oder nicht, Piranha Bytes hat mit dem ausdauerbasierten Kampfsystem eine große Neuerung ausprobiert. Bei Risen geht das Team allerdings wieder einen Schritt zurück und streicht die Ausdauerleiste. In den folgenden Spielen kehrt die Mechanik wieder zurück.

Auch das Skill-System ist in Gothic 3 überarbeitet. Wie immer sammle ich Erfahrungspunkte, steige Stufen auf und erhalte pro Aufstieg zehn Lernpunkte. Die investiere ich dann bei Lehrmeistern in Attribute oder Fähigkeiten. Allerdings kann ich nur an Götterschreinen in der Spielwelt meine Lebensenergie, Mana und Ausdauer erhöhen. Mana muss ich zwar auch in den Vorgängern

Orks oder Rebellen? Anstatt mich einer Gilde anzuschließen, entscheide ich mal so und mal so. Diese Designentscheidung stört mich heute noch.

In einigen Städten treffe ich bekannte Charaktere. Leider steuere ich in Gothic 3 die Orte nacheinander an und kehre nicht mehr zurück.

bei Lehrern verbessern, die Lebensenergie erhöht sich aber bis Gothic 3 immer beim Stufenaufstieg. Ich kann mich noch sehr gut an 2006 erinnern, als ich in meinen ersten Stunden auf dem Festland von Stufenaufstiegen und Lernpunkten nur so erschlagen werde. Als ich dann feststelle, dass ich jetzt für Aufwertungen bei Leben, Mana und Ausdauer selbst sorgen muss, ist meine Ernüchterung jedoch groß.

Piranha-Formel mit vielen Variablen

Während meines aktuellen Durchlaufs von Gothic 3 fallen mir die Unterschiede zu den beiden Vorgängern und teilweise auch zu den geistigen Nachfolgern stark auf. Natürlich macht Piranha Bytes »über 20 Jahre das gleiche Spiel«, im Sinne von: Das Team hat eine Vision, hält daran fest und strickt die einzelnen Titel drumherum. Ich denke aber auch, dass es in Gothic 3 sehr viele Dinge ausprobiert hat. Ob das nun gut oder schlecht ist, muss jeder für sich selbst entscheiden. Zur Wahrheit gehört aber auch, dass Piranha Bytes seit Gothic 3 vermehrt bei altbewährten Konzepten bleibt. Auch wenn ich in Elex als berserkernder Stormtrooper alles kurz und klein schießen kann, sind Mechaniken und Designs klar zu erkennen. Was Neuerungen in Sachen Technik im Allgemeinen und Animationen im Besonderen angeht, hätten sich viele Fans – einschließlich mir – wohl in den vergangenen 15 Jahren von den Machern mehr Experimente und Innovationen gewünscht. Mit Blick auf die Historie von Piranha Bytes nach Gothic 3 ist hier ein vorsichtiges Agieren aber auch irgendwo nachvollziehbar.

Ich kann es drehen, wie ich will, Gothic lässt mich nicht los. Es markiert meinen Einstieg in die Rollenspiele, ist Thema meiner Abschlussarbeit im Studium und schließlich auch Gegenstand meines ersten Artikels für die GameStar. Dieser Text entstand in großen Teilen vor den jüngsten Informationen über eine mögliche Schließung von Piranha Bytes (siehe vorheriger Artikel). Durch die aktuelle Situation bekommen Begriffe wie »ausprobieren« und »weiterentwickeln« natürlich gleich eine ganz andere Gewichtung. Ich möchte jetzt gar nicht in Spekulationen verfallen und einen Bogen von verpassten Chancen und eingefahrenen Prozessen zur aktuellen Situation bei Piranha Bytes spannen. Wenn ich schon spekulieren möchte, dann, wie Gothic 3 wohl mit meiner Version des Spielbeginns geworden wäre. Habt ihr Lust auf etwas Fan-Fiction zum Abschluss? Dann mal los.

Der Held und seine Freunde erreichen Myrtana, sehen die Orks bei Ardea, gehen an Land und greifen an. Allerdings werden sie von der Übermacht überwältigt. Zusätzlich könnte man anbringen, dass sie das Fehlen der Runenmagie erst im Kampf bemerken und sich daher ergeben müssen. Die ganze Gruppe wandert in ein Ork-Gefängnis. Das ist nicht nur ein schöner Verweis auf Gothic 1, sondern auch ein guter Ort für den Prolog. Neue und alte Spieler starten gemeinsam bei null. Nach ein paar Monaten in Ketten im Kerker ist der Held schwächlich. Zusammen mit den anderen Sklaven wird er einem Arbeitstrupp zugeteilt, marschiert nach Ardea und befreit sich irgendwie. Je nachdem, wie groß und frei der Prolog aufgezogen wird, kann der Held mit Ork-Wachen und -Söldnern sprechen und so auch auf inhaltlicher Ebene Sympathie für die Besatzer entwickeln. Denn mal ehrlich, warum ich nach zwei Gothics und einem Addon plötzlich auf deren Seite sein wollen würde, verstehe ich bis heute nicht.

Dieses Szenario bietet genug Raum für die in der Welt verteilten Freunde: Diego könnte als erster geflohen sein, weil er ein geschickter Schurke ist. Dann wäre es auch sinnvoll, dass er sich nach Varant durchschlägt: weil er in Myrtana gesucht wird. Ähnliche Geschichten könnte man für die anderen Freunde erzählen.

Einzelne Aspekte müssten natürlich an die Lore angepasst werden. Diese Version ist mir aber lieber und klingt für mich sinnvoller als »Oh, Piraten, na ja.« ★