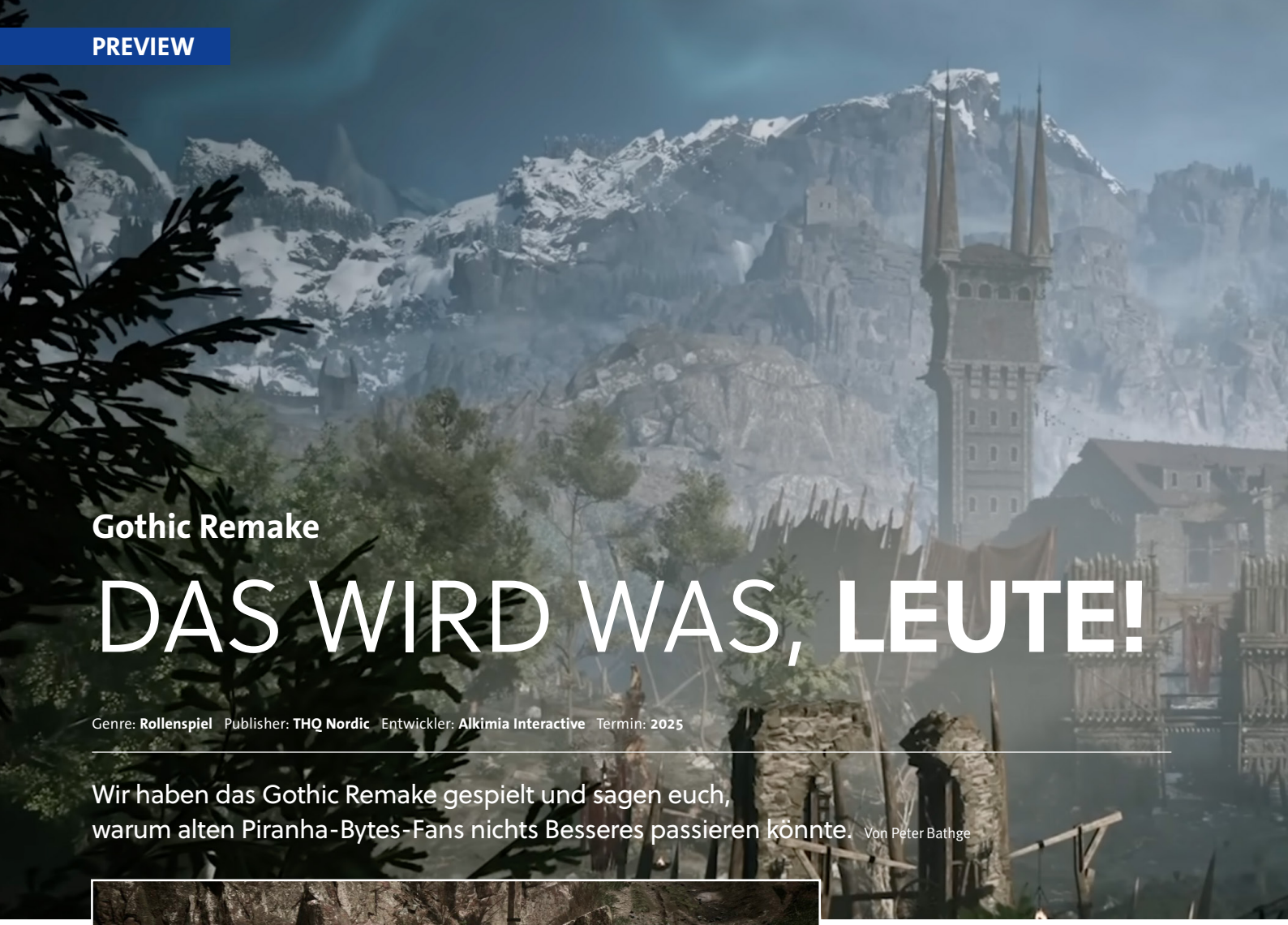


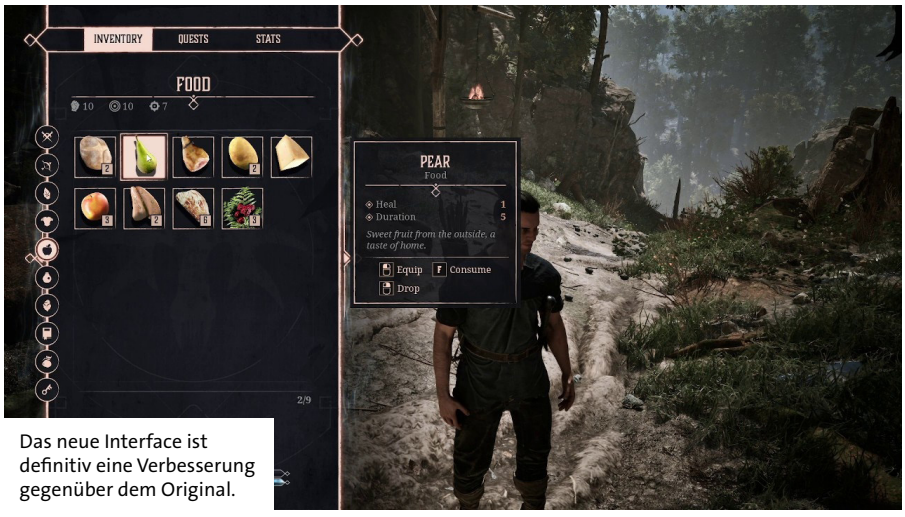
Gothic Remake

DAS WIRD WAS, **LEUTE!**

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Alkimia Interactive** Termin: **2025**

Wir haben das Gothic Remake gespielt und sagen euch, warum alten Piranha-Bytes-Fans nichts Besseres passieren könnte. Von Peter Bathge

Am Anfang schwingt der Held sein Schwert mit beiden Händen, weil er es nicht besser kann.



Das neue Interface ist definitiv eine Verbesserung gegenüber dem Original.

Das ist es also, das Gothic Remake. Und es ist gut. Richtig gut. Eineinhalb Stunden lang habe ich auf der gamescom das Werk von Alkimia Interactive gespielt, das auf den ersten Blick unmöglich wirkt: Wie kann man so ein ikonisches Rollenspiel wie Gothic 23 Jahre später modernisieren, ohne den Geist der Vorlage mit Füßen zu treten? Die gamescom-Demo zeigt: mit viel Leidenschaft, großartiger Atmosphäre und Respekt vor dem, womit Piranha Bytes vor allem deutsche Spieler einst begeistert hat.

Das große Ich-erinner-mich

Einen kleinen Makel hat das, was mich THQ Nordic auf der gamescom hat spielen lassen: Es gehört nicht zur eigentlichen Kampagne. Denn einmal mehr ist nur der extra für Presse und Influencer zusammengebaute Prolog verfügbar, den mein Kollege Fabiano bereits 2023 in einer frühen Fassung zu sehen bekam. Die dafür ausgedachte Spielfigur heißt Nyras, vom namenlosen Helden fehlt hier jede Spur.

Diesmal habe ich aber selbst Maus und Tastatur in der Hand. Und muss mich ein wenig umgewöhnen: Insgesamt vier Angriffsvarianten mit Nahkampfwaffen liegen jetzt auf den beiden Maustasten sowie Q und E. Geschlichen wird mit C, Strg blockt eingehende Schläge (aber nicht von Monstern!), und die Alt-Taste sorgt in Verbindung mit den Richtungstasten für einen schnellen Ausfall-

Dieser Wald! Gothic sah noch nie so schön aus, die Stimmung in der Demo ist ausgezeichnet.

Beim Herumlaufen gab es stellenweise kleine Ruckler, die Performance ist noch nicht final. Die Gespräche liefen dagegen reibungslos.

SCREENSHOTS UND VIDEO

Die Aufnahmen für diesen Artikel wurden von mir mit einer PC-Demo auf der gamescom aufgezeichnet. Aufgrund eines Aufnahmefehlers liegen sie allerdings nur in 1.280x720 Pixeln vor. Teilweise wurden sie auch nachträglich aufgehellt. Ich bitte, das zu entschuldigen.

schritt. Benutzt und gesprochen wird standardmäßig mit F, aber die Tastenbelegung kann angepasst werden.

Gleich und gut

Ansonsten bleibt vieles gleich: Eine Ausdauerleiste gibt es abermals nicht, sondern nur Gesundheits- und Mana-Anzeigen. Die Schnellleiste am unteren Bildschirmrand, in die ihr Gegenstände und Zauber legen könnt, wird nur bei Bedarf eingeblendet. Erfahrungspunkte und aufgenommene Gegenstände blinken kurz am rechten Bildschirmrand auf, dann verschwinden sie wieder unauffällig. Das Inventar hingegen ist komplett neu, in mehreren Kategorien seht ihr gesammelte Gegenstände, mit der Maus klickt ihr euch durch die Icons und rüstet Items aus, zieht sie in die Schnellleiste oder mampft Essen (das regeneriert Lebenspunkte langsam, Tränke dagegen sofort).

Ungewohnt: Benutzbare oder aufsammelbare Gegenstände (und von denen gibt es Gothic-typisch eine ganze Menge) bekommen eine weiße Umrandung und eine Aufheben-Anzeige mit der festgelegten Taste, wenn ihr nahe dran seid. Hardcore-Fans werden die wohl als Erstes abstellen.

Gut aufgeräumt

Davon abgesehen ist der Bildschirm aber sehr klar, es gibt kaum störende Anzeigen. Das gibt das Bild frei, um eine der Hauptattraktionen von Gothic Remake in ihrer ganzen Pracht in sich aufzunehmen: die wundervoll gestaltete Spielwelt. Die extra für die gamescom erstellte Demo umfasst nur einen kleinen Teil der Spielwelt: eine Ansammlung von Canyons, Minen und kleinen Waldgebieten oberhalb des eigentlichen Startpunkts der Kampagne. Aber wow, sieht die gut aus, und hört das sich fantastisch an!

Der neue Soundtrack des Originalkomponisten Kai Rosenkranz überzeugt mit nostalgischen Ansätzen, die Hörner und Trompeten verbreiten eine episch anmutende Stimmung, wenn nicht gerade ruhige Klänge die Oberhand haben. Die Bäume, das Licht, die hoch aufragenden Berge am Horizont und die wabernden Nebelschwaden, die in der Ferne bekannte Punkte wie das Alte Lager oder den Turm von Xardas umschmeicheln – alles wirkt sehr natürlich und stellt einen gewaltigen Sprung zu damals dar. Vögel zwitschern, Grillen zirpen, und zwischendurch ertönt der legendäre Schrei der Scavenger: Ja, das ist Gothic! Genau so und nicht anders habe ich mir meine Rückkehr ins Minental vorgestellt. Und es ist nicht der einzige Punkt, in dem ich mich stark an die damalige Zeit erinnert fühle.

Die bewusst hakeligen Kämpfe

Am Anfang »warnt« mich ein Mitarbeiter von THQ Nordic: Das Kampfsystem von Gothic sei zu Beginn sehr gewöhnungsbedürftig und »scheinbar schlecht«, das sollen wir unbedingt erwähnen. Aber ganz ehrlich: Ich glaube, die GameStar-Community wusste das schon. Ich glaube sogar, dass die meisten genau das an Gothic lieben.

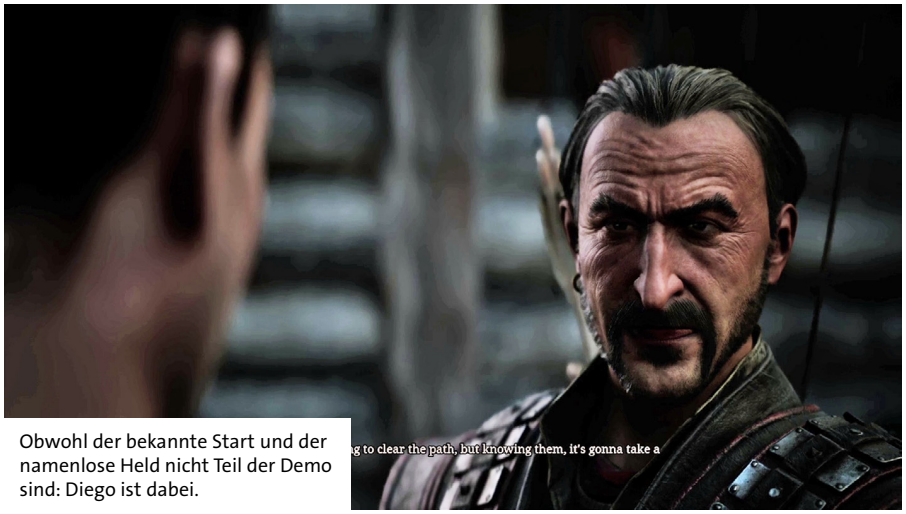
Dass der Held nicht nur in den Werten, sondern auch bei den Schwertschwinganimationen immer geschickter wird, dass man sein wachsendes Talent in neuen Schlagkombinationen und Pirouetten sieht – das gab's seit Gothic im Jahr 2001 immerhin in kaum einem anderen Spiel. Und jetzt gibt's das auch wieder im Gothic Remake. Die ersten Kämpfe sind entsprechend schwerfällig, der Held kann kaum sein Schwert halten. Doch mit der Zeit führt er einhändige Schläge aus und läuft mit gezogener Waffe nicht mehr so langsam, als hätte ihm jemand vier der schwersten Kettle Bells aus dem Fitnessstudio um den Hals gehängt.

Volles Pfund, logisch

Wer hätte damit gerechnet: Im Gothic Remake gibt's volles Pfund aufs Maul, trotz op-

Sitzen und kochen: alles wie im Original.

Unter Wasser soll es mehr Schätze zu entdecken geben.



Obwohl der bekannte Start und der namenlose Held nicht Teil der Demo sind: Diego ist dabei.

Looten funktioniert wie eh und je. Das Schlösserknacken konnten wir noch nicht ausprobieren.

tionaler Aufschaltfunktion (Tab-Taste). Gegen ein paar Scavenger gehe ich blutig unter, ein erster Trainingskampf mit einem Kirgo aus dem Alten Lager ist nach einem einzigen Schlag vorbei. Aber dann mache ich Ratford aus dem Neuen Lager nieder und fühle mich gut – bis ich entdecke, dass ich den NPC zwar umhauen, aber ihm nicht den Todesstoß versetzen kann. Ein Entwickler klärt mich auf: Wie schon im Original gibt es manche für die Story wichtige Figuren, die sich nicht final exekutieren lassen. Dazu gehört in der Demo eben auch Ratford. Aber einfach nur umhauen kann ich tatsächlich jeden Bewohner des Minentals.

Klingt toll, aber: Ratford geht auf seine Niederlage im Dialog überhaupt nicht ein, beschwert sich nicht mal beim Aufrappeln. Vielleicht ist das der Demo geschuldet. Im Original war das nämlich noch anders. Überhaupt fehlen mir noch viele dieser typischen Sprüche, die die Figuren 2001 im Vorbeigehen murmelten: »Schon wieder so ein Mistvieh.« Doch halt, der Demo-Prolog endet ja auch, bevor ich mich einem der Lager auch nur nähere: Mehr als zwei NPCs waren niemals gleichzeitig auf dem Bildschirm. Dem Schläfer sei Dank finde ich viele andere Rückbezüge auf das Original-Gothic, das so vielen Menschen (und mir!) am Herzen liegt.

Die wohlige Nostalgie

Schon in Minute eins fällt mir vieles auf, das als alter Gothic-Fan mein Herz wärmt:

- Ja, ihr könnt euch wieder hinsetzen.
- Ja, am Feuer könnt ihr wieder Fleischwanzenragout (die Viecher lassen sich jetzt übrigens einfach totstampfen) und andere Rezepte zubereiten (und zwar nicht nur im Menü wie bei Risen).
- Ja, Pfeile bleiben in Gegnern und Bäumen stecken und können anschließend wieder eingesammelt werden.
- Ja, es gibt Fallschaden.
- Ja, alle Dialogantworten sind komplett ausgeschrieben.
- Ja, die Animation beim Aufsammeln von Objekten ist genau die gleiche wie damals im ersten Gothic.
- Ja, ihr könnt viele Items hintereinander in ganz kurzer Zeit aufsammeln, wobei der Held so aussieht, als würde er mit der Hand einen üblen Geruch wegwedeln.
- Ja, die Lehrer geben euch nicht einfach ein magisches Level-up, sondern erklären tatsächlich in einem Dialog eure neuen Taktiken und Handgriffe.
- Ja, eine Karte der Spielwelt müsst ihr euch erst besorgen, und nein, es gibt keine leuchtenden Questmarker.

Das Sumpfkraut-Rauchen konnte ich mangels entsprechender Glimmstängel noch nicht ausprobieren. Tauchen ist wieder möglich (unter Wasser sieht es sehr hübsch aus), durch eine Luftanzeige nur begrenzt – aber mit Lernpunkten lässt sich das Lungenvolumen bei einem Lehrer vergrößern. All

Mal sehen, wie die neuen Dialoge in der Vollversion ausfallen. Und wie sich die deutsche Sprachausgabe anhört.

das führt bei mir zu einem seligen Lächeln beim Anspielen: Das Remake trifft sowohl die Gothic-Stimmung als auch das Gothic-Gameplay viel besser, als ich geglaubt hätte. Im Gegensatz zum spielbaren Teaser von vor ein paar Jahren merke ich in jedem Moment: An diesem Spiel arbeiten echte Fans. Fans, die trotz aller Nostalgie aber nicht an jedem alten Zopf festhalten.

Der kleine Umbruch

Etwas komfortabler, eine Spur moderner – aber weit näher am Gothic-Spielgefühl als Piranha Bytes' Elex-Serie, so habe ich das Remake auf der gamescom erlebt. Doch drei Neuerungen sind einfach uneingeschränkt super, nämlich folgende:

- Ich kann jetzt auch mit gezogener Waffe Gegner looten und Items aufheben.
- Eine Fackel in der Hand dient nun auch als Waffe (und wird beim Ziehen eines Schwerts in den Boden gesteckt, statt einfach fallen gelassen). Auch waffenloser Kampf ist möglich.
- Die Steuerungseigenart mit »Aktionstaste+Richtungstaste«, etwa beim Öffnen von Truhen, entfällt komplett.

Dazu kommen inhaltliche Veränderungen: Ein im Original gesperrter Minenschacht ist jetzt geöffnet, und es gibt mehr friedliche Orks, für die ihr Quests erfüllen könnt. Dazu müsst ihr aber die Ork-Sprache erlernen, was eine komplett optionale Fähigkeit ist. Dann könnt ihr in der Siedlung der wilden Krieger beispielsweise beim Schmied Ork-Waffen herstellen, die im Original keine große Rolle spielten, jetzt aber nützlicher sein sollen. Natürlich könnt ihr die dann in Aufträgen rund um Blut und Ehre ausprobieren. Aber Alkimia Interactive will den zotteligen Bösewichtern mehr Tiefe verleihen: So besorgt ihr den neugierigen Exemplaren unter ihnen auch mal menschliche Speisen, erzählt ihnen von der menschlichen Kultur.

Ob dieser Spagat aus Alt und Neu gelingt, muss sich erst noch zeigen, die Demo zeigte davon nichts. Wie schwierig es die Entwickler haben, zeigt ein Beispiel: Das im Original nutzlose Rumhacken auf Erzvorkommen mit der Spitzhacke wurde entfernt. Lange hatten die Entwickler darüber nachgedacht, den (in Gothic nicht möglichen) Abbau von Erz zu erlauben – aber das hätte ihrer Meinung nach die Wirtschaft im Spiel aus der Balance gebracht. Die Spitzhacke dient daher nur noch als Waffe, die Abbau-Animation bleibt für immer verschwunden.

Die letzten Zweifel

Eine andere Schwierigkeit, die neue Inhalte mit sich bringen, ist natürlich die Herausforderung, sie möglichst nahtlos in das bekannte Spiel einzufügen. Und hier könnte sich ein Problem ergeben, jedenfalls soweit ich das nach der eng abgesteckten Demo und dem Prolog sagen kann. Insbesondere die Dialoge (alle auf Englisch in der Demo) haben mich nicht restlos überzeugt. Sie sind solide geschrieben, das schon. Und teilweise schimmert die bekannte Ruppigkeit und der »Mir doch egal!«-Charakter der geliebten Gothic-NPCs durch. Aber weder besitzt Nyras die Schlagfertigkeit des Hauptheldens noch fühlen sich die in der Demo getroffenen Charaktere abseits von Serienveteran Diego irgendwie denkwürdig an.

Zu einem für euch bestimmt essenziellen Teil des Spiels habe ich außerdem kaum Informationen: der deutschen Sprachausgabe. Laut Entwickler überlegt man derzeit noch, wie man hier den richtigen Ton trifft; manch alter Sprecher (etwa der des Helden) klingt längst nicht mehr so wie vor über 20 Jahren. Trotzdem möchte man einige bekannte Stimmen zurückbringen. Der Zauberer Xardas steht dabei an erster Stelle. In den kommenden Monaten rechne ich mit mehr Details dazu. Aus dem Release-Termin macht THQ Nordic derweil noch ein großes Geheimnis. Ich schätze aber, dass 2024 nichts wird und ihr erst 2025 unter die magische Barriere zurückkehrt. ★

Kirgo gibt mir im Trainingskampf volles Pfund … na, ihr wisst schon.

MEINUNG

Peter Bathge
@PCeter5

Wenn ihr nur diesen Meinungskasten lest, dann will ich euch zumindest eins mit auf den Weg geben: Das Gothic Remake ist auf dem richtigen Weg. Und noch etwas: Lest gefälligst den ganzen Artikel! Erledigt? Okay, dann noch ein paar abschließende Gedanken: Alkimia Interactive und THQ Nordic haben hier ein ganz heißes Eisen im Feuer. Zumindest für all die alten Fans, die von Gothic nie genug bekommen konnten. Hier steckt so viel Nostalgie drin, so viele kleine Features, die Kenner schätzen werden. Und die Natur ist einfach klasse in Szene gesetzt; ich war richtig enttäuscht, in der Demo nicht zum Alten Lager gehen oder den Wald vor der Alten Mine erforschen zu können. Aber ob das Gothic Remake auf diese Weise tatsächlich auch neue Spieler begeistern wird? Das ist eine andere Frage, und ich habe nach dem Anspielen noch keine definitive Antwort darauf. Trotz aller schönen Panoramen ist die Grafik nicht das Neueste von Neuem, sind die Animationen nicht immer auf dem aktuellen Stand, fehlen der neuen Generation möglicherweise Komfortfunktionen aus anderen aktuellen Spielen. Aber die Hauptzielgruppe dieses Spiels dürfte sehr zufrieden mit dem sein, was die spanischen Entwickler hier auf die Beine gestellt haben. Jedenfalls wenn der Rest des Spiels genau da weitermacht, wo die Demo endet, und die neuen Inhalte sich richtig in die bekannte Geschichte einfügen.