

Der gothicsche Knoten

Gleich drei Spiele sind derzeit in Arbeit, die an die Tradition der Gothic-Reihe anknüpfen. Die Karten werden völlig neu gemischt: Die Gothic-Väter machen ihr eigenes Ding, das Schicksal der Serie liegt in den Händen neuer Studios.

Es ist verwirrend. Neue Entwickler, ein neues Gothic, eine Erweiterung und ein ganz anderes Spiel namens Risen – welches davon ist denn nun der wahre Erbe der populärsten deutschen Rollenspiel-Reihe? Die Fakten: Das Essener Studio Piranha Bytes entwickelte Gothic, Gothic 2, das Addon Die Nacht des Raben und zuletzt Gothic 3, das vom österreichischen Publisher Jowood veröffentlicht wurde. Dann kam es zum Zerwürfnis, Piranha Bytes und Jowood gingen getrennte Wege. Gothic 4 wird nun vom Studio Spellbound entwickelt; es spielt zehn Jahre nach den letzten Abenteuern des namenlosen Helden und setzt die Serie offiziell fort. Zusätzlich arbeitet ein anderes, von Jowood bislang

noch geheim gehaltenes Studio an der Gothic 3-Erweiterung Götterdämmerung, deren Handlung nur zwei Jahre nach den Ereignissen des dritten Teils spielt und in die Story von Gothic 4 überleiten soll. Piranha Bytes hingegen programmiert am eigenen Rollenspiel Risen, das lange nur als RPB bekannt war und inhaltlich nichts mit Gothic am Hut hat. Trotzdem bestehen viele Ähnlichkeiten, weil bei Piranha Bytes die Entwickler versammelt sind, die alle bisher erschienenen Gothic-Titel auf die Beine gestellt haben. Wie kam es zu dieser Konstellation?

Böses Blut

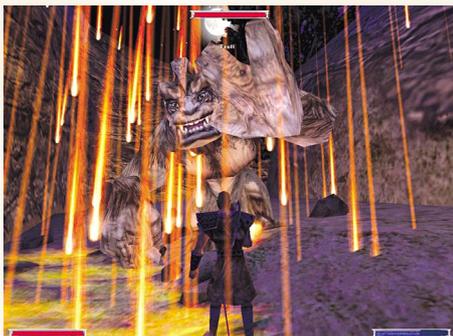
Die Gothic-Reihe ist eine der erfolgreichsten Spieleserien Deutsch-

lands; vielleicht endete gerade deshalb die Partnerschaft zwischen Jowood und Piranha Bytes wenig liebevoll. Die Rollenspiel-Hoffnung Gothic 3 erschien am 13. Oktober 2006 voller technischer Macken, geplagt von Grafikfehlern über demolierte Spielstände bis hin zu Abstürzen. Der Entwickler Piranha Bytes schob drei Patches nach, die jedoch längst nicht allen Fehlern Herr wurden. Die Hoffnung der Fans ruhte auf dem so genannten »Gigabyte-Patch«, einem Riesens-Update, das endlich frustreies Spielen ermöglichen sollte. Hinter den Kulissen waren sich Entwickler und Publisher jedoch uneins. Piranha Bytes hätte in mühevoller Kleinarbeit große Teile der Spielmechanik von Grund auf

neu gestalten müssen. Um diesen Aufwand nicht ausschließlich in ein eigentlich schon abgeschlossenes Projekt zu investieren, sollten die Änderungen Grundlage für ein Addon werden – oder am besten gleich für den Nachfolger Gothic 4. Jowood weigerte sich, den Plan in dieser Form finanziell zu unterstützen. Die Verhandlungen scheiterten, es kam zum Streit und zur Trennung. Die Zukunft der Serie war plötzlich ungewiss.

Gute Marke

Die Verträge um die Rechte an der Marke Gothic sind verworren. Piranha Bytes hat die Rechte an Gothic 2, Gothic 3 und Gothic 4 zumindest temporär an Jowood abgetreten. Die Österreicher such-



Während bei Gothic (links) und Gothic 2 (Mitte) noch alles rund lief, sorgte Gothic 3 (rechts) für so viel Ärger, dass sich der Entwickler Piranha Bytes und der Publisher Jowood voneinander trennten.

Die Gothic-4-Entwickler Spellbound

GameStar ❖❖❖ **Warum werden sich Gothic-Fans in eurer Welt wohlfühlen?**

❖❖❖ **Hamma** Der Spieler wird sich auf dem rauen, düsteren, dunklen Kontinent sehr schnell heimisch fühlen, alte Bekannte wiederfinden, ungeklärte Geheimnisse der Serie lüften und mit neuen Aufgabenstellungen konfrontiert werden. Visuell und akustisch führen wir die Tradition der Gothic-Serie fort. Viele offensichtliche Dinge wie zum Beispiel die Sprache der Bewohner,

aber auch Kleinigkeiten wie der Stand der handwerklichen Fertigkeiten oder der bestehenden Architektur werden ein stimmiges Gothic-Flair erzeugen.

❖❖❖ **Was macht ihr anders als die bisherigen Gothic-Spiele, wie verhindert ihr klassische PC-Rollenspiel-Krankheiten?**

❖❖❖ Das Kampfsystem wird deutlich verändert, Pech wird bei Kämpfen fast gar keine Rolle mehr spielen. Dazu kommt ein neues Interface, das an-



Jochen Hamma, Producer

passbar sein wird – auf Wunsch enthält es mehr Informationen als bei den Vorgängern. Was die Rendering-Technik anbetrifft, so setzen wir auf eine Kombination von internen und externen Technologien und sind zuversichtlich, dass wir durch diese Verbindung immer wieder visuelle Highlights kreieren können und gleichzeitig eine relativ kurze Entwicklungszeit möglich ist.

Die Entwickler des Addons Götterdämmerung

Entwickler von Götterdämmerung



GameStar ❖❖❖ **Warum werden sich Gothic-Fans in eurer Welt wohlfühlen?**

❖❖❖ **Entwickler** Obwohl die Gothic-Welt jetzt in anderen Händen liegt, ist sie immer noch dieselbe, die die Fans gewohnt sind. Wir erweitern sie lediglich um eine neue, spannende Geschichte. Götterdämmerung bietet den Spielern die Möglichkeit, die aus Gothic 3 bekannten Orte erneut zu besuchen und zu

sehen, wie der Krieg die Menschen und die Umgebung verändert hat. Es ist längst nicht alles so friedlich, wie es scheint, und der namenlose Held muss beenden, was er begonnen hat.

❖❖❖ **Was macht ihr anders als die bisherigen Gothic-Spiele, wie verhindert ihr klassische PC-Rollenspiel-Krankheiten?**

❖❖❖ Wir haben uns durch Testberichte und Foren gewählt

und herausgefunden, dass in Gothic 3 die Stabilität und die Leistung die größten Probleme waren. Solche großen Macken kannten die Fans der Serie von den Vorgängern nicht. Deshalb ist es unser Ziel, Gothic 3 in diesen Bereichen so zu verbessern, dass Götterdämmerung der bestmögliche Nachfolger für das Hauptprogramm wird.

ten zunächst mit einem »Bewerbungsformular« nach Entwicklern, schließlich engagierten sie den bislang eher unauffälligen Entwickler Spellbound (**Desperados**), nachdem dieser den Prototypen eines Rollenspiels eingereicht hatte. Spellbound arbeitet nun an **Gothic 4** (siehe Preview auf den folgenden Seiten). Piranha Bytes wiederum hat in Koch Media einen neuen Investor gefunden – pikanterweise war der Publisher für **Gothic 3** noch mit Jowood im Bunde, sagte sich aber kurz darauf von den Österreichern los. Aus den Partnern sind Wettbewerber geworden, und bei Koch entsteht nun der wohl härteste Konkurrent für **Gothic 4**: das neue Piranha-Bytes-Spiel **Risen**.

Jowood holt momentan alles aus der **Gothic**-Lizenz heraus. Anfang 2008 erschien ein (gut gemachtes) Handy-Spiel, Ende des Jahres soll ein Addon zu **Gothic 3** das Interesse der Fans am Köcheln halten. **Götterdämmerung** wird von Jowood finanziert, wer den Titel jedoch entwickelt, war bei Redaktionsschluss noch geheim; es ist kein deutsches Studio. Wenn Sie dieses Heft in Händen halten, ist die Bombe wohl schon geplatzt; Jowood will den

Die Risen-Entwickler Piranha Bytes

GameStar ❖❖❖ **Warum werden sich Gothic-Fans in eurer Welt wohlfühlen?**

❖❖❖ **Hoge** Weil wir mit Risen wieder ein dichtes und meiner Meinung nach auch ziemlich eigenständiges Szenario aufgebaut haben. Es stecken eine Menge Details und ein immenser Hintergrund in der neuen Welt. Vieles davon wird nur am Rande im Spiel vorkommen. Wir werden eine große, freie,

glaubwürdige Spielwelt abliefern, mit einer spannenden Story, in der zudem noch einige Wendungen vorkommen. Ich denke und hoffe, das werden die Gothic-Fans lieben!

❖❖❖ **Was macht ihr anders als die bisherigen Gothic-Spiele, wie verhindert ihr klassische PC-Rollenspiel-Krankheiten?**

❖❖❖ Wir haben bei diesem Projekt die nötige Zeit, die es



Mike Hoge, Lead Designer

braucht, um ein Spiel sowohl technisch als auch inhaltlich auf Hochglanz zu polieren, und das werden wir auch tun. Diese Art von Spiel zu machen ist aufwändig. Es braucht Zeit und viel Auge fürs Detail. Qualität liefern und sich auf die Stärken besinnen, die unsere Fangemeinde so groß und loyal gemacht hat, das hat oberste Priorität für uns.

Entwickler exklusiv auf der Games Convention 2008 bekanntgeben. Sollte es eine Erweiterung zu **Gothic 4** geben, ist Piranha Bytes wieder mit im Boot, denn die Lizenzverträge sehen eine Entwicklungs-Erstoption vor. Erst für ein **Gothic 5** dürften die Rechte wohl

wieder an die Essener zurückfallen – aber das ist Zukunftsmusik.

Neue Möglichkeiten

Auf Rollenspiel-Fans kommen drei vielversprechende Titel zu. Unsere Redakteure sind ausgeschwärmt, um exklusive Informa-

tionen, Interviews und Bilder zu allen drei Projekten zu sammeln. Und um zum ersten Mal umfassend aufzuzeigen, in welche Richtungen sich die Spiele entwickeln. Vielleicht gibt es in Zukunft nicht einen Erben der **Gothic**-Serie, sondern gleich zwei. **PD**