

Elex

Vom Easter Egg zum Epos

Was ist Elex? Und warum gibt's kein neues Gothic?
Auf der Suche nach Antworten auf diese beiden großen
Fragen haben wir mit Entwickler Piranha Bytes gesprochen und
klären, was hinter dem Mix aus Science Fiction und Fantasy
steckt. Und ja: Der Held hat einen Namen. Von Dimitry Halley

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Piranha Bytes** Termin: **Ende 2016**

Elex ist das Spiel, das Entwickler Piranha Bytes immer machen wollte. Das verrät uns Creative Director Björn Pankratz im Interview: »Seit acht Jahren hegen wir den Wunsch, mal aus dem Fantasy-Gefängnis auszubrechen. Jetzt kriegen wir endlich die Chance, was anderes zu gestalten als mittelalterliche Holzstühle, Trinkfässer und Esstische. Solche Dinge nutzen sich irgendwann ab – nicht nur beim Spielen, sondern auch in der Entwicklung.« Eine spannende Äußerung für einen Entwickler, dem – überspitzt formuliert – genau diese interaktiven Holzstühle zum Erfolg verholfen haben.

Denn die herausragende mittelalterliche Dark-Fantasy-Atmosphäre der Gothic-Spiele ist eines der entscheidenden Merkmale, die Piranha Bytes bis heute eine absolut treue Fangemeinde sichern. Und dazu hat das detaillierte Interagieren mit Stühlen, Lagerfeuern und Tierkadavern einen entscheidenden Teil beigetragen. Folglich ist es kein Wunder, dass die meisten – darunter auch wir – damit gerechnet haben, der nächste Titel des Studios werde Gothic 5. Warum nicht zu den Wurzeln zurückkehren, die einen einst groß gemacht haben? Schließlich ist man nun endlich wieder im Besitz der Lizenzrechte. Da wäre doch der logische Schluss, an der erfolgreichsten Marke anzuknüpfen.

Piranha Bytes macht das genaue Gegenteil: kein Gothic, kein weiteres Risen, weder düsteres Mittelalter, noch betrunkene Piraten. Stattdessen Elex, ein Mix aus post-apokalyptischer Science Fiction und klassischer Fantasy. »Wir wollen raus aus dem Korsett. Das meinen wir ernst«, beteuert Pankratz. Wie genau diese Genremischung aussieht und was man sich unter dem Spiel vorstellen kann, wollen wir im knapp zweistündigen Gespräch mit ihm herausfinden. Nach Ablauf der Interview-Zeit halten wir drei Tatsachen fest: Erstens dürfte Elex definitiv die riskanteste Herausforderung werden, der sich das deutsche Studio seit vielen Jahren stellen musste. Zweitens aber auch genau die Chance, die es braucht, um sich zukunftsicher aufzustellen. Und drittens könnte das Spiel wirklich, wirklich cool werden.

Elex is everything

»Cool« ist in dem Fall nicht nur lässige Umgangssprache, sondern Wortspiel: Es bezeichnet gleichzeitig die

Achtung, Prototyp

Elex befindet sich noch in einem sehr frühen Stadium der Entwicklung, weshalb wir an vielen Stellen auf Artworks und Konzeptgrafiken zurückgreifen. Für alle von Piranha Bytes bereitgestellten Screenshots gilt, dass sie nicht den fertigen Look des Spiels repräsentieren.



Die Kreaturen bewegen sich frei durch die Landschaft – plätzen wir ins falsche Gebiet herein, dann war's das für uns. So eine Freiheit ist typisch für ein Spiel von Piranha Bytes.

Wirkung, die Elex im Spiel auf den Menschen hat. Denn der Name ist mehr als der Titel des Spiels – Elex bezeichnet eine Wunderdroge, die jeder haben will. Nachdem der quasi-magische Rohstoff mit einem Kometen in der Spielwelt gelandet ist, hat sich alles verändert. Björn Pankratz will nicht ins Detail gehen, ob dieser Einschlag aus dem Weltraum der Grund ist, warum die Zivilisation in Elex untergegangen ist. Tatsache ist aber: Seitdem es das Zeug in der Welt gibt, will es jeder haben. »Elex is everything.«

Inspiration ist dafür laut Pankratz unter anderem die Droge Spice aus Frank Herberts Science-Fiction-Klassiker

»Dune«, aber auch das magische Erz aus dem allerersten Gothic. Elex ist Energiequelle, Werkstoff, Zahlungsmittel, aber eben auch Droge: »Wenn du es konsumierst, stumpfst du ab«, erklärt der Creative Director, »es gibt im Spiel kein klassisches Gut-Böse-System, sondern eines, das wir Kälte nennen.« Wer seinem Organismus zu viel Elex zuführt, gewinnt »Coolness«.

Pankratz verwendet das Wort mit einem Au-

genzwinkern, denn er bezeichnet damit keine lockere Haltung im positiven Sinn, sondern den Verlust von Menschlichkeit.

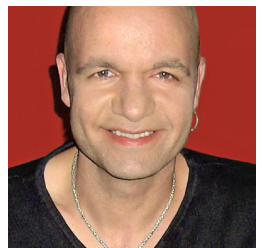
Elex bedeutet gleichzeitig Macht und Verfall. Die Welt kann nicht ohne, aber auch nicht mit. An der Stelle fallen einem natürlich zahlreiche Fragen ein: Was macht das Zeug mit dem Helden? Wie wirkt es sich spielerisch aus auf Dialoge, Rollenspielmechaniken, NPC-Interaktion? Und ganz wichtig: Kann man damit ein Elex-Zaubererschinengewehr craften? Für viele konkrete Details ist es allerdings noch zu früh, schließlich ist das Spiel völlig unfertig. Was wir aber erfahren, sind die Konsequenzen auf Story, Spielwelt und so ziemlich jeden anderen Aspekt, der sich grundlegend von Gothic und Risen unterscheidet. An der Funktion von Elex kann man erkennen, wohin Piranha Bytes mit dem Spiel gehen will. Und warum es so ein Wagnis für die kleine Firma aus dem Ruhrpott ist.

Star Trek in Gothic

Die Idee zu Elex begann mit zwei Easter Eggs. So sollte es in einem der frühen Gothic-Spiele einen geheimen »Star Trek«-Außenposten geben, der hinter der Spielwelt verborgen ist. Das andere Secret wurde indes als Autowrack geplant, das sich in irgendeiner Gothic-Canyon-Landschaft hinter

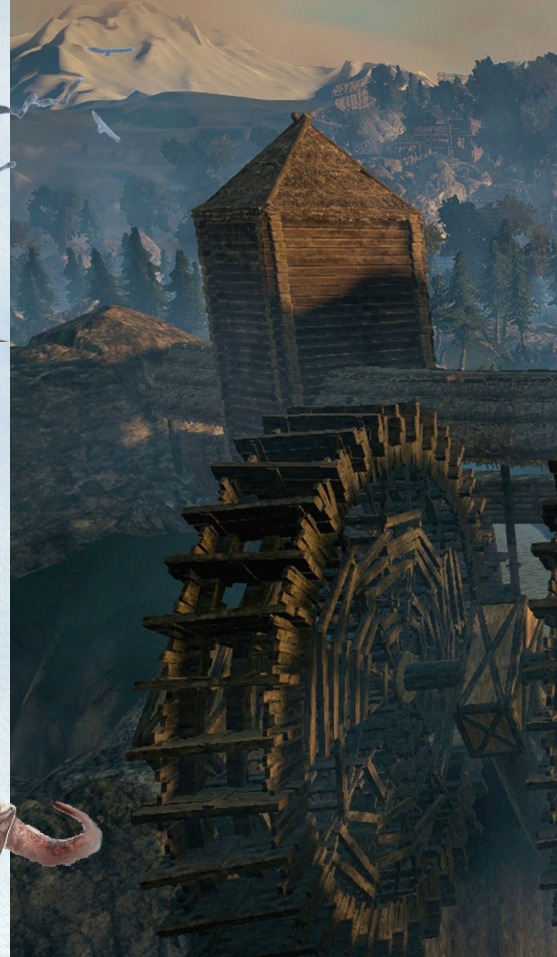
Björn Pankratz

Björn Pankratz stand uns knapp zwei Stunden Rede und Antwort zu Elex. Nachdem er über zehn Jahre als Türsteher gearbeitet hat, ist er für Piranha Bytes seit dem ersten Gothic Creative und Project Director. Damit ist er im Besonderen für Story, Spielwelt und Gamedesign verantwortlich.



Monster

Die Kreaturen von Elex sind zwar mit ihren Mutationen und Verätzungen durchaus post-apokalyptisch, gerade beim Greifen-Monster erkennt man aber die Verwandtschaft zu den bisherigen Fantasy-Spielen von Piranha Bytes.



der Levelbegrenzung finden ließe. Eines dieser Easter Eggs wurde verwirklicht. Damals war das ein harmloser Gag, allerdings offenbart sich darin schon die Idee der Entwickler, das Fantasy-Setting mit zukünftigen Technologien zu kombinieren. Und genau das tut Elex im großen Stil.

»Es gab eine gigantische Katastrophe auf dem Planeten«, erklärt Pankratz. »Vorher war die Zivilisation so, wie wir sie heute kennen. Nach der Apokalypse haben sich Gegensätze herausgearbeitet. Einige Volksgruppen verschreiben sich der Technik. Eine andere Gruppe pfeift ganz auf Technologie und erschafft sich ein mittelalterliches Paradies. Wir versuchen herauszuarbeiten, wie diese verschiedenen Gesellschaften funktionieren würden, wenn es wirklich zur Katastrophe käme.« In den Eckdaten erinnert das an das PS4-exklusive Horizon: Zero Dawn: eine Zukunftsvision, die sich so weit von aller Zivilisation fortbewegt hat, dass

sie in vielen Gebieten wieder rückständig wirkt. Piranha Bytes will mit der extremen Wirkung des Elex-Materials erwachsenere Themen angehen. Das merkt man auch an den sozialen Fragen zur »richtigen« Gesellschaftsform, die der Spielwelt zugrunde liegen. Es geht im Besonderen darum, dass sich der Spieler in diesem Chaos aus Meinungen, Gefahren und Möglichkeiten positioniert. Elex ist als Rohstoff Katalysator für knifflige moralische Fragen. »Wir wollen eine große Welt erschaffen, die dem Spieler viel Freiheit lässt und auf durchgeskriptete Passagen verzichtet. Man soll viel erkunden, die Menschen in Elex verstehen und sich aktiv mit der Geschichte auseinandersetzen«, sagt Björn Pankratz. Immersion ist das entscheidende Lehnwort. Deshalb kriegt die Spielfigur diesmal auch einen Namen – welcher das ist, will der Creative Director aber nicht verraten. Genauso wenig wie irgend ein anderes Detail zur Hauptstory.

Größer als Gothic 3?

Beim Stichwort »Große Welt« haken wir natürlich ein und wollen wissen, welche Ausmaße das Ganze denn annehmen wird. Eher ein Risen oder doch ein Gothic 3? Oder noch größer? Pankratz schmunzelt nur und antwortet: »Groß genug.« Wir bohren noch ein bisschen und entlocken ihm zumindest ein »riesengroß«. Viel entscheidender ist aber, dass man diese Welt als Spieler überganglos durchwandern kann. Das bedeutet, dass die teils störenden Ladezeiten wie beispielsweise bei den Inseln von Risen 3 wegfallen. Es heißt aber auch, dass hinter jeder falschen Abzweigung ein Mutanten-Monster warten kann, das uns die Rübe abbeißt. Gut so! Zumindest da bleibt Piranha Bytes der eigenen Tradition treu.

Generell scheint Pankratz die Spielwelt von Elex am allerwichtigsten zu sein. Das ist auch verständlich, schließlich ist das Mischmasch-Szenario aus Science Fiction

Björn Pankratz über seine Gothic-Spiele



Gothic (2001)

»Mit Gothic wollten wir das geilste Spiel machen, das es je gegeben hat. Leider haben wir in der Zeit nichts anderes gemacht und 100-Stunden-Wochen geschoben. Am Ende waren wir im Eimer, zum Glück haben wir aber mit dem Spiel den Zeitgeist getroffen.«



Gothic 2 (2002)

»Für Gothic 2 hatten wir nur elf Monate Zeit. Wir haben alles dran gesetzt, eine Welt zu erschaffen, die größer ist als beim Vorgänger und besser funktioniert. Allerdings war die knappe Zeit echt ein Problem und wir waren immer noch platt von Gothic 1.«



Gothic 3 (2006)

»Unser Vorhaben mit Gothic 3 war unheimlich groß, zumal wir parallel am Addon für den Vorgänger arbeiteten. Wir wollten ein Riesenspiel machen, allerdings haperte es an vielen Inhalten. Wir hatten zum Beispiel nur drei Monate Zeit für alle Dialoge.«



Was es in diesem Gebäude zu entdecken gibt, müssen wir komplett ohne Quest-Marker und aufdringliche Markierungen herausfinden.

und Fantasy ein unverbrauchter Ansatz. Aber es ist eben auch eine große Herausforderung, denn wenn wir als Spieler sowohl mittelalterliche Dörfer als auch High-Tech-Ruinen und fortschrittliche Städte bereisen, dann ist die wichtigste Qualität, dass alles wie aus einem Guss wirkt. Komplett konträre Settings miteinander zu kombinieren, birgt immer die Gefahr, dass dies auf Kosten der Kohärenz geschieht.

Auf der anderen Seite liegt hier auch die größte Stärke der Jungs und Mädels von Piranha Bytes. Denn wenn sie in Risen und Gothic eines bewiesen haben, dann dass sie atmosphärische und glaubhafte Welten bauen können. Wenn Björn Pankratz uns also davon erzählt, wie wichtig ihm diese Angelegenheit ist und wie viele Gedanken er sich mit seinem Team dazu macht, dann wirkt das durchaus überzeugend. Die fehlenden Ladepausen kommen beispielsweise im Paket mit anderen Immersionsbarrieren,

die in Elex nicht vorkommen sollen: Es soll kein ausgelagertes Inventarmenü geben, stattdessen eine sehr reduzierte Benutzeroberfläche, und keine aufdringlichen Questmarker. Das klingt nach einem sehr natürlichen Interface, wie beispielsweise bei Dead Space, wo alle Anzeigen über unseren Raumzug erfolgen – das ist allerdings nur Spekulation unsererseits.

Der mündige Spieler

Elex pfeift also auf blinkende Questmarker und setzt stattdessen auf die Neugierde des Spielers. Man ist sich aber der Tatsache bewusst, dass man diese natürlich erst mal wecken muss: »Wir wollen, dass der Spieler sich mit der Welt beschäftigt. Nur ist das in der heutigen Zeit echt schwierig.« Wir unterhalten uns mit Björn Pankratz über Spielerführung – gerade bei einem Rollenspiel wie Elex treffen alle möglichen Typen von Spielern aufeinander. Die einen wollen er-

kunden, die anderen vor allem kämpfen, manche wollen es knüppelhart, andere eher handlich. Viele wollen ein Gothic-Spielgefühl, viele etwas komplett Neues. Welcher Weg hat Zukunft? Wie sehr soll man den durchschnittlichen Spieler bei der Hand nehmen? »Bei Risen 3 hatten wir ein großes Nadelöhr,« erklärt er mir. Man musste sich durch einen einstündigen Tutorial-Abschnitt kämpfen, bevor sich die Spielwelt öffnet.

»Da verliert man viele Spieler.«

Elex lässt uns die Wahl. Wir können uns an einen Tutor halten oder gleich in die weiße Welt davonlaufen. In nahezu allen Belangen soll der Spieler sich auf die eigenen Entscheidungen verlassen müssen. Dass er auch motiviert ist, das zu tun, will Piranha Bytes durch die plausible Welt und erwachsene Geschichte erreichen. Ein mutiges Vorhaben, wenn man bedenkt, dass die Hauptstorys der Gothic-Spiele vergleichsweise geradlinig verlaufen sind. Deshalb fragen

Björn Pankratz über die Risen-Spiele



Risen (2009)

»Wir hatten die Chance, ein komplett neues Ding zu machen und haben das auch genutzt. Allerdings ging zu viel Energie ins erste Kapitel – das ist dann super gestaltet mit Story und allem, der Rest dafür nicht. Da hat uns einfach die Luft gefehlt.«



Risen 2: Dark Waters (2012)

»Beim zweiten Teil haben wir sehr viele wichtige, neue Mechaniken eingebaut, die wir bis heute nutzen. Zum Beispiel Zwischensequenzen. In der Summe waren wir aber zu piratig. Da haben wir den Fantasy-Aspekt verloren. Das ist vielen Spielern sauer aufgestoßen.«

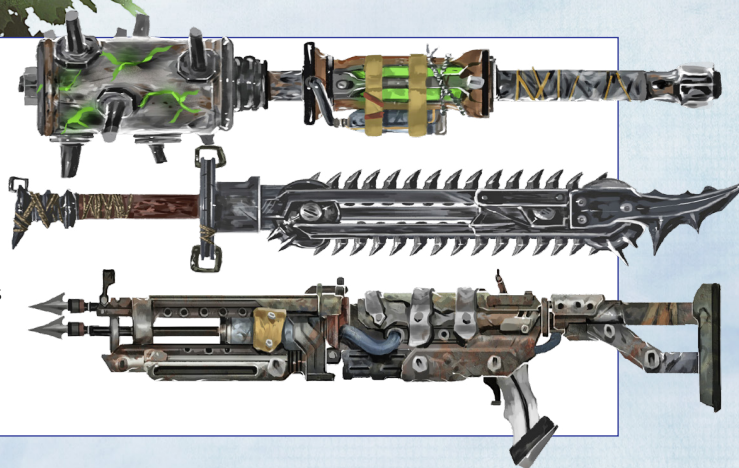


Risen 3: Titan Lords (2014)

»Bei Risen 3 haben wir das geändert. Das Spiel hat uns sehr viel Spaß gemacht – es ist sehr groß geworden. Allerdings mussten wir es in Inseln aufteilen, weil bis kurz vor Ende nicht klar war, ob wir das Spiel letztlich in Episoden rausbringen würden.«

Waffen

An den Waffen erkennt man sehr deutlich die Verbindung von Science Fiction und Fantasy. Auch wenn es sich um Schwerter, Keulen und Speere handelt, sind sie als futuristisches Patchwork gestaltet. Man sieht ihnen an, dass ihre Erbauer aus alter Technik etwas zusammenbasteln mussten. Unser Favorit: die Speerkanone.



konkreten Aktivitäten wie Jagd, Alchemie oder Handel nennt Björn Pankratz nur ein Feature: das Crafting, das grundlegend überarbeitet werden soll.

Dragon Age den Rang ablaufen

Man merkt schon: Die Spielmechaniken von Elex sind derzeit noch ein Buch mit sieben Siegeln. Aus den spärlichen Informationen lässt sich aber zumindest spekulieren, dass vieles der

wir Pankratz nach einem konkreten Beispiel, das sowohl die erwachsene Handlung als auch die Entscheidungsfreiheit der Spieler illustriert.

»Durch Elex entstehen Mutanten. Monster, die früher einmal Menschen waren. Du triffst als Spieler einen Typen, dessen Bruder langsam zu einem dieser sabbernden Viecher verkommt. Deine Fraktion will, dass du ihn um die Ecke bringst, um die Gesellschaft zu schützen. Der Bruder appelliert an dein Gewissen und schützt seinen Verwandten. Du musst entscheiden, wie du vorgehst. Beide Pfade haben Konsequenzen, du verscherzt es dir mit deinen Vorgesetzten, eventuell kommt die Sache aber auch nie ans Licht, egal, wie du dich entscheidest.«

Zynisch gesprochen klingt das nicht weltbewegend. Das mag am Beispiel liegen, aber gerade solche Quests kennt man beispielsweise aus Dragon Age: Origins. Fairerweise mag das aber auch dem frühen Entwicklungsstadium von Elex geschuldet sein. Außerdem muss Elex ja keine Revolution in Sachen Entscheidungen und Konsequenzen anbieten – es muss nur glaubhafter sein als das aufgesetzte Rufpunkte-System aus Gothic 3. Und das kann eine Annäherung an Dragon Age in jedem Fall gewährleisten.

So viel Gothic steckt drin

High-Tech-Städte, eine erwachsene Geschichte, ein Held mit Namen, fesselnde Entscheidungsfreiheit – das alles klingt nach einem ordentlichen Schritt weg von der »Gothic-Formel«, die Spiele von Piranha Bytes eigentlich immer auszeichnet. Darüber hinaus verspricht Pankratz ein aufpoliertes Technikgerüst in eigener Engine, neue Animationen, Physical Based Rendering – es soll deutlich besser aussehen als die Risen-Trilogie. Deshalb stellen wir die für Fans entscheidende Frage: Wie viel Gothic steckt denn noch drin in diesem Elex?

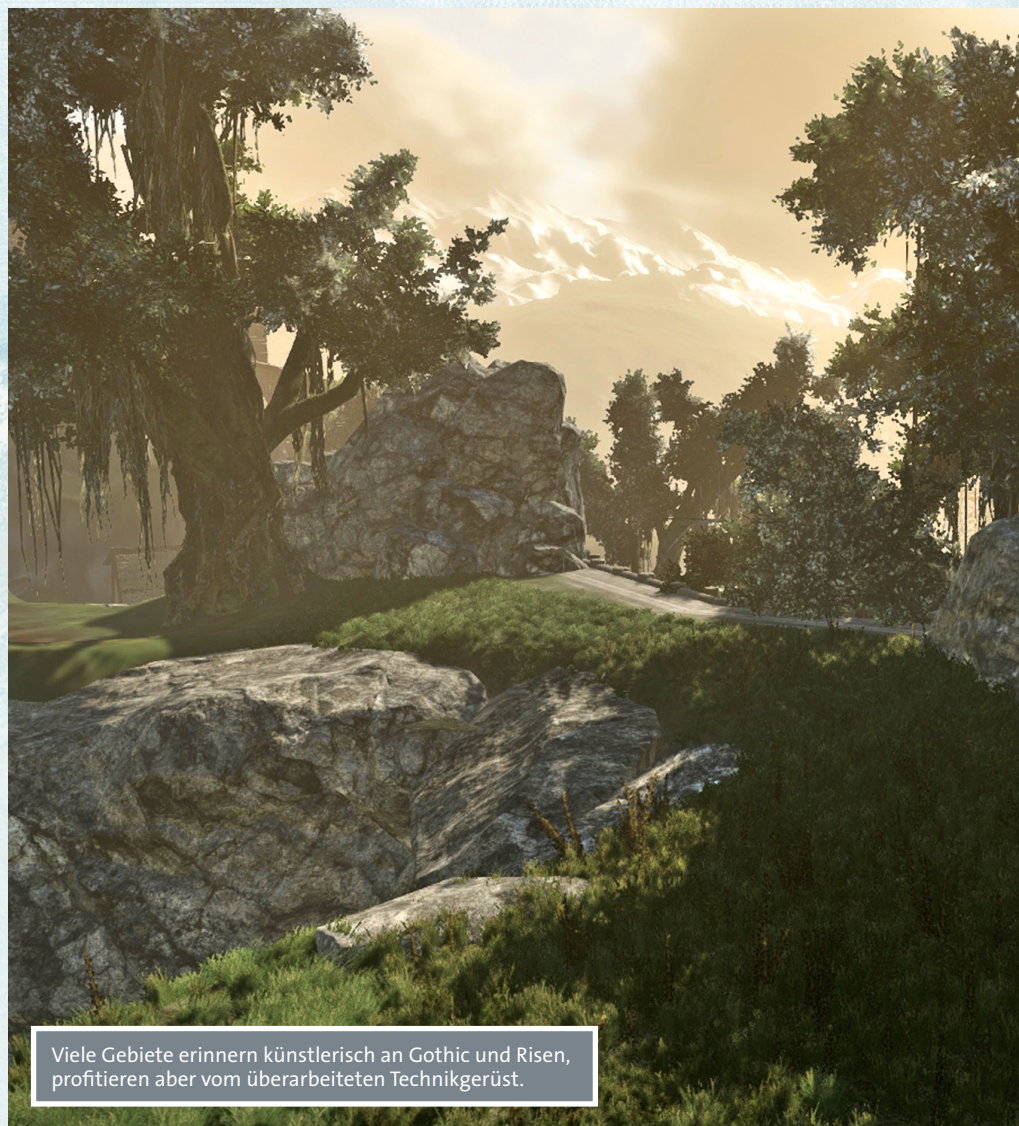
»Wir wollen dem Spieler kein völlig anderes Spielgefühl vermitteln,« erläutert Pankratz. »Man wird Elex auf jeden Fall anmerken, von wem es gemacht ist.« Und nachdem er uns ein paar grobe Einblicke in das tatsächliche Gameplay gibt, sehen wir die Parallelen zu den früheren Werken. So wird man sich auch in Elex als Held in Schulterperspektive frei durch die Landschaft bewegen. Man erlernt bei Trainern gegen Währung Fähigkeiten, schließt sich Fraktionen an, spezialisiert sich auf Nahkampf, Magie oder Schusswaffen.

Zu all diesen Aspekten verrät Björn Pankratz wenige konkrete Details. Beispielsweise wird's wohl futuristische Gewehre, aber auch mittelalterliche Armbrüste geben. Wie sich beides spielt, lässt sich indes noch nicht sagen. Details über das Charactersystem, Waffen, Crafting oder Fähigkeiten gibt es noch nicht, weil die entsprechenden Mechaniken erst konzipiert werden müssen.

Ein großes Fragezeichen schwebt auch noch über der Interaktivität in der Spielwelt: Die Titel von Piranha Bytes sind traditionell deutlich quest-lastiger als ein Skyrim, das mit Dutzenden von Dungeons aufwartet, oder einem Diablo 3, das uns Unmengen von Beute vor die Nase hält. Zu

Studiotradition treu bleiben wird. Kampfsystem, Skill-Ausbau, Rollenspielmechaniken, all das klingt bisher sehr nach Risen 3 und dessen Vorläufern. Die große Neuerung wird hingegen die Spielwelt mit all ihren Ressorts: Atmosphäre, Story, Design, Dialoge und, und, und.

Piranha Bytes hat nicht das Budget, um wie die großen Fische im Teich technische Revolutionen zu bieten. Was Björn Pankratz und sein Team hingegen auszeichnet, ist die Erfahrung im Erschaffen lebendiger Spielwelten. Und hier kann Elex tatsächlich ein wegweisender Schritt in die Zukunft werden, der beweist, dass glaubhafte NPCs in einer plausiblen, packenden und lebendigen Um-



Viele Gebiete erinnern künstlerisch an Gothic und Risen, profitieren aber vom überarbeiteten Technikgerüst.



Relikte fortgeschrittener Zivilisationen: Mitten in der Landschaft stehen High-Tech-Strukturen, die wir erkunden können.



Viele Gebiete in Elex waren so lange fernab aller Zivilisation, dass sie wie eine mittelalterliche Naturidylle wirken (mit fiesen Monstern).

gebung selbst einem bombastisch inszenierten Dragon Age: Inquisition in puncto Atmosphäre den Rang ablaufen können.

Das große Wagnis

Doch auch das Risiko ist mittlerweile recht groß. Die Erfolge des ersten Gothic sind über zehn Jahre her. Gothic 3 hat indes viele Sympathien gekostet, die auch die »nur« gute Risen-Trilogie nicht wieder reinholen konnte. Immer häufiger wird die Kritik laut, Piranha Bytes habe sich in der eigenen Nische der »Ruhrpott-Rollenspiele« eingenistet und treibe langsam in die Bedeutungslosigkeit. Mit diesen Stimmen geht Björn

Pankratz sehr offen um: »Wir wollen diesen Neustart machen. Uns wurde oft nachgesagt, dass wir genau das nicht tun würden. Aber so langsam wird's echt von uns erwartet – frei nach dem Motto: Kommt mal raus aus eurer Höhle, ihr Neandertaler, und guckt euch mal an, was andere machen. Seid ein bisschen mutiger.«

Inwieweit der Neustart gelingen kann, lässt sich derzeit noch nicht sagen. Dazu sind die Infos zum Gameplay anhand konkreter Beispiele einfach zu spärlich. Aber vielen Fans würden sich bei der Aussicht auf eine riesengroße Spielwelt mit vielen Fraktionen schon mit einer Garantie zufrieden-

geben, dass Elex nicht an den gleichen Krankheiten leiden wird wie Gothic 3, das mit ähnlichen Features geworben hat.

In puncto Bugfixing gibt's die zwar nicht, aber zumindest Aspekte der Spielwelt kommentiert Björn Pankratz abschließend: »Gothic 3 war zu generisch. Die Dialoge waren spärlich und nicht besonders involvierend. Die Geschichten waren sehr kurzlebig, man hat Charaktere abgegrast.« Das soll es in Elex genauso wenig geben wie einen Flaschenhals, der am Ende des Spiels alle Entscheidungen auf drei lahme, vergleichsweise belanglose Enden münzt. Das ist doch auf jeden Fall mal ein Wort. **DH**



Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich wünsche mir ein neues Gothic. Da mache ich kein Geheimnis draus, die beiden ersten Teile gehören für mich zu den besten Rollenspielen aller Zeiten. Ich würde prinzipiell jeden Versuch begrüßen, diese Fackel weiterzutragen. Deshalb war ich bei der Ankündigung von Elex natürlich etwas skeptisch: Science Fiction, Postapokalypse? Ihr habt doch die Gothic-Lizenz wieder!

Aber diese Haltung wird Piranha Bytes nicht gerecht. Im Gegenteil: Ich halte Elex mittlerweile für die bessere Idee. Denn im Prinzip haben sie ja versucht, mit der Risen-Trilogie den Geist von Gothic nach vorne zu tragen. Aber irgendwie hat sie das nie so wirklich geschafft. In Zeiten von niemals endenden Franchises sollte man eine Marke auch mal ruhen lassen können – zumindest, wenn man sich stattdessen kreativ neu aufladen kann.

Und genau das machen die Jungs und Mädels mit Elex. Anhand der ersten Screenshots und Artworks erkennt man bereits sehr deutlich den speziellen »Piranha-Bytes-Touch«, allerdings hat mich Björn Pankratz überzeugt, dass Elex eben nicht ein Gothic mit Laserschwertern wird, sondern ein mutiger Ausflug in unbekannte Gewässer. So unbekannt, dass ich mir zugegebenermaßen ein wenig Restskepsis vorbehalte, ob diese neue »erwachsene« Erzählweise am Ende ihrem Namen gerecht wird.