

Gothic • Rollenspiel

# ÜBER-NATÜRLICH

In der letzten Ausgabe riefen wir verzweifelt nach neuen Spielkonzepten, und es scheint, als wären wir erhört worden. Baut Tempel, laßt Fanfaren erschallen, freut Euch des Lebens, denn soeben ist ein Wunder geschehen: Aus Bochum ist uns Gothic erschienen, naht die Rettung der Spielewelt?

Das mit Abstand häufigste Wort bei der Präsentation von Gothic war: „Natürlich!“ Tom Putzki, Leveldesigner und Marketing Director der rührigen Newcomer von Piranha Bytes, war ganz in seinem Element. Mit einem verschmitzten Grinsen trotzte er allen Versuchen der Redaktion, eine Schwäche in der ersten Gothic-Alpha auszumachen. „Kann man die Fackel auch werfen?“ „Natürlich!“, „Bleiben Pfeile auch in Holztüren stecken?“ „Natürlich!“, „Kann ich die Kiste dort anzünden?“ „Natürlich!“. Ein paar Tastaturkommandos später flogen Fackeln im hohen Bogen und wild um sich leuchtend durch die Gegend, steckten gut ein Dutzend Pfeile in der nächsten Tür, und eine Kiste lo-

terte munter vor sich hin. Der geneigten Redaktion klappte indes die Kinnlade herunter. Seit wann ist es denn erlaubt, sich in einer digitalen 3D-Umgebung genauso frei zu bewegen wie im richtigen Leben?

### Erz-Feinde

Dabei ist Gothic doch eigentlich ein waschechtes Rollenspiel und gehört damit einem Genre an, das bisher recht selten von 3D-Engines beleckt wurde. Die Hintergrundgeschichte charakterisiert sich durch eine Mischung aus klassischer Fantasyvorlage und Snake Pliskens Horrortrip aus dem Kinofilm „Die Klapperschlange“: Das Königreich der Menschen muß sich eines massierten



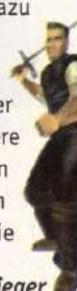
Psioniker



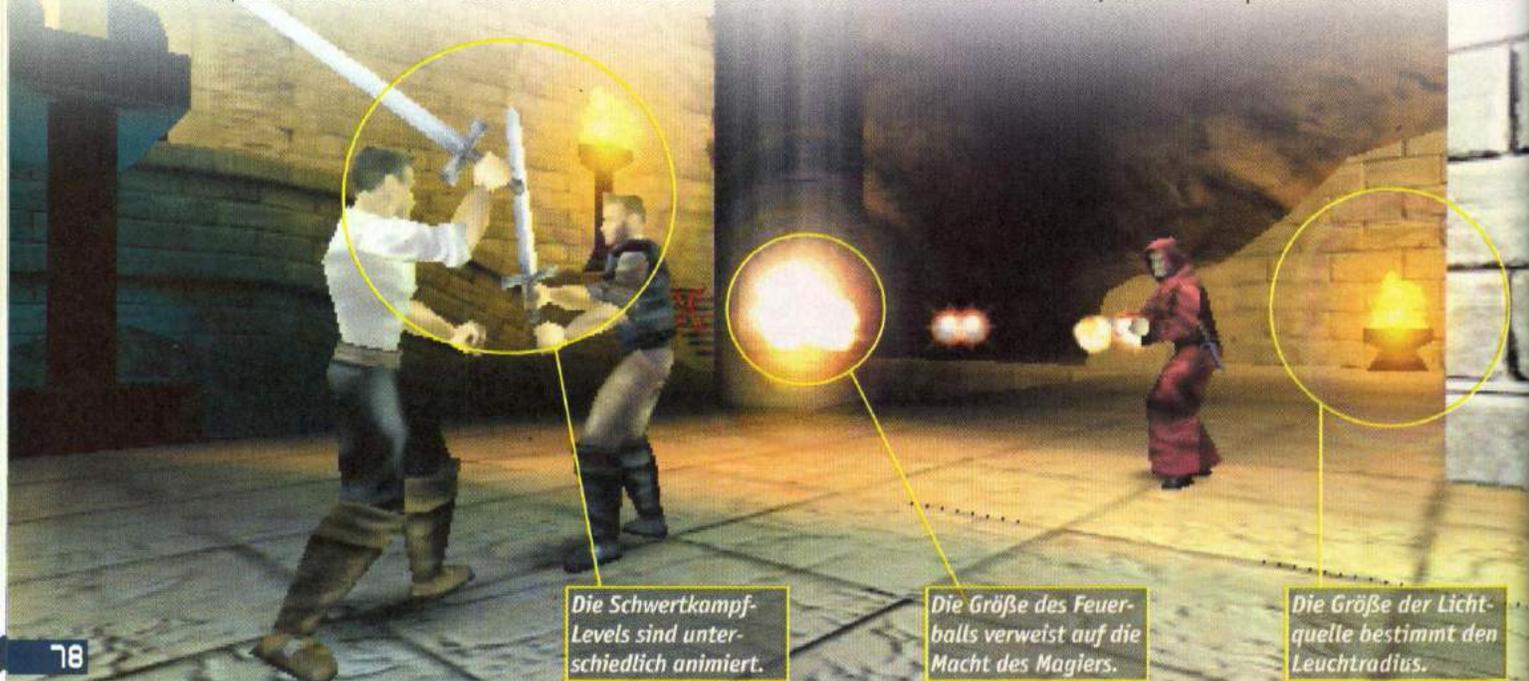
Sie bekommen, was Sie sehen! Zur Auswahl des Zauberspruchs rollen Sie in diesem „Menü“ den entsprechenden Magieeffekt nach vorn.

Angriffs von Orkscharen erwehren, die Waffenproduktion läuft auf Hochtouren. Die Erze dazu liefert eine riesige Strafkolonie, die allerdings völlig ohne Wachen auskommt. Der Grund: Eine magische Barriere umschließt den gesamten Knast, lebende Kreaturen können zwar in die Kolonie hineingelangen, sind dann aber auf ewig ge-

kommen sie dafür lebensnotwendige Grundnahrungsmittel geliefert. Im Knast herrscht daher Anarchie. Einige der Knastbrüder haben die Kontrolle des gesamten Erzhandels an sich gerissen und leben in Saus und Braus. Für den Rest vom Fest bleiben nur Brosamen übrig, weshalb sich eine Rebellengruppe gebildet hat, die nicht nur den Erzbaronen das Leben erschwert, sondern auch an Ausbruchsplänen schmiedet. Mit den



Krieger



Die Schwertkampf-Levels sind unterschiedlich animiert.

Die Größe des Feuerballs verweist auf die Macht des Magiers.

Die Größe der Lichtquelle bestimmt den Leuchtradius.



Die verfügbaren Tastenkombis werden angezeigt.

Die Anzeigen für Lebensenergie und Zauberkraft.

Ein Troll mit drei Gobbos hat Sie erspäht. Gleich werden die kleinen Biester über den Graben fliegen und Sie von hinten attackieren.

Rebellen haben sich die Anhänger des Sektentempels zusammengenommen, eine Gruppe Spiritueller, die sich auf das Ende der Welt vorbereitet. Die Kräfteverhältnisse im Knast sind also augenblicklich gleichmäßig verteilt, doch jetzt treten Sie auf den Plan.



Magier

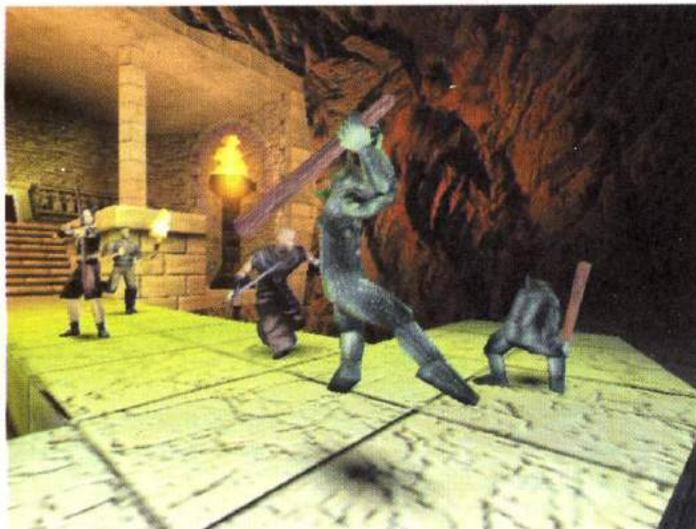
eine Art Tutorial, bei dem Sie alle Gruppierungen der neuen Welt kennenlernen. Erst danach können Sie sich entscheiden, ob Sie Ihren Charakter zum Krieger, Magier, Dieb oder Psoniker, eine Art Priester mit einem auf Drogen aufbauendem Magiesystem, weiterentwickeln möchten.

**Du kriegst, was Du verdienst**  
Nichtsahnend, weshalb man Sie in die Strafkolonie geworfen hat, wagen Sie Ihre ersten Gehversuche in der lebensfeindlichen Umgebung, die nur einen Wunsch in Ihnen wachruft: Schnell wieder raus hier! Als Nobody verfügen Sie aber weder über eine Ausrüstung noch über irgendwelche Erfahrung. Im ersten der sechs Gothic-Kapitel durchlaufen Sie also



Dieb

Die Charakterentwicklung erfolgt jedoch ohne genretypische Zahlenspielerereien. Sie ergattern ein Schwert? Gut, doch am Anfang werden Sie damit herumhacken wie ein Bauer mit seinem Pflug. Wenn Sie allerdings die Fähigkeit Schwertkampf erlernt haben, werden Sie bei Ihrem Helden wesentlich geschmeidigere Animationen feststellen. Piranha Bytes setzt bei Gothic voll auf das optische



Diese echsenähnlichen Kreaturen haben gegen die zusammenarbeitende Dreiergruppe keine Chance. Hat den Viechern das niemand gesagt?



## SCHRÄGE VÖGEL - PIRANHA BYTES IM INTERVIEW

Piranha Bytes stand uns Rede und Antwort. Zu Gothic äußerten sich Alex Brüggemann, Animator, Mike Hoge, Art Director, und Tom Putzki, Level Designer und Marketing Director in Personalunion.

**PC ACTION** Gothic wird das erste Produkt von Piranha Bytes sein. Wie kam es zu der Idee, eine eigene Spieleschmiede zu gründen?

**Mike:** Es war schon seit jeher mein Traum, Computerspiele zu machen. Ich hab' mich immer über die Masse schlechter Spiele geärgert und dachte: Das muß doch besser gehen! Jetzt weiß ich, wieviel Arbeit es ist, wenn man versucht, hohe Ansprüche umzusetzen (stöhn!) – aber es sieht so aus, als würden wir es schaffen! Alles wird gut!

**Mike Hoge:** „Ich habe mich immer über die Masse schlechter Spiele geärgert.“



**Tom:** Das hat etwas mit dem klassischen Bild vom „Hobby zum Beruf machen“ zu tun. Im Grunde mußt Du so eine Art großes Kind geblieben sein und darfst nicht alles so tierisch ernst nehmen. Heißt aber nicht, daß hinter Gothic nicht unglaublich viel harte Arbeit steckt!

**PC ACTION** Ihr startet mit einem epischen Fantasy-Rollenspiel, ein sehr spezielles Genre. Gibt es Gründe dafür, und wie entstand die Idee zur Hintergrundgeschichte?

**Mike:** Als wir mit Gothic anfangen, gab es unzählige Science-Fiction-Spiele, aber so gut wie kein Fantasy. Also haben wir uns das Fantasy-Genre geschnappt und überlegt: Was macht an Rollenspielen Spaß und was hat eigentlich immer daran gestört: Auf der Spaß-Seite gab es die hohe Komplexität, die vielfältigen Entwicklungsmöglichkeiten und die Erforschung einer fremden Welt.

**Tom:** Nicht zu vergessen die Möglichkeit, sich mit einer Figur – dem Helden – zu identifizieren; ihn zu hegen und zu pflegen, zu verbessern, ihn mit besseren Waffen und Ausrüstung auszustatten – der alte Jäger-und-Sammler-Trieb.

**Mike:** Als nicht so toll erwiesen sich bei bisherigen Rollenspielen folgende Punkte: Daß man schnell den Überblick verliert, wenn man nicht jeden Tag vor dem Rechner sitzt und nicht mehrere Blätter mit wichtigen

Infos vollmalt. Daß man viele der Charakterattribute gar nicht braucht bzw. das Spiel schlecht ausgewogen ist, weil einige Attribute viel wichtiger sind als andere. Und daß die NSCs sich viel zu einfach töten und umbringen lassen, um lebendig zu wirken. Es gab noch mehr Punkte, aber das waren wohl die wichtigsten. Naja, und als wir das erstmal hatten, war es an sich ganz einfach: Die tollen Sachen

**Tom Putzki:** „Tolkien ist schon klasse, aber sehr simpel strukturiert, nur Schwarz und Weiß...“



blieben drin; alles, was wir nicht so toll fanden, flog bei Gothic raus. Die Hintergrundgeschichte ist langsam mitgewachsen. Die Hauptidee mit dem Gefängnis stand ganz am Anfang. Die Gründe dafür: Die Spielwelt ist begrenzt und kann umso feiner ausgearbeitet werden. Die Umgebung ist feindlich. Die Atmosphäre ist düster – kitschig-buntes Fantasy war noch nie mein Fall.

**Tom:** Meiner auch nicht... Tolkien ist schon klasse, aber sehr simpel strukturiert: Nur schwarz und weiß, nur gut und böse. Dabei machen die vielen Grautöne das Leben doch erst richtig interessant. Mit Gothic versuchen wir, eine Atmosphäre wie in dem Film „Die Klapperschlange“ zu schaffen.

**FORTSETZUNG DES INTERVIEWS**



**PC ACTION** Gibt es irgendwelche spielerischen Vorbilder von Piranha Bytes. Welche Computerspiele haben Euch besonders beeindruckt?

**Alex:** In letzter Zeit fand ich Commandos echt klasse, endlich ein paar frische Ideen. Auch Myth (nicht Myst!) hat mir gut gefallen. Aber wir zocken so viele unterschiedliche Spiele, daß hier der Platz nicht reicht, um alles aufzuzählen, was uns gefällt!

**PC ACTION** Die Dungeons von Gothic erinnern ein wenig an Tomb Raider-Gefilde. Warum habt Ihr Euch für eine 3D-Umgebung entschieden, und womit setzt Ihr sie um?

**Tom:** Die Atmosphäre der Dungeons, Höhlen, Tempel, Minen und die gesamte Oberwelt mit ihren verschiedenen Lagern ist uns sehr wichtig. Wir wollen keine Schachtel-Levels, sondern eine organische Welt für Gothic. Daher werden unsere Levels komplett mit 3D-Modelling-Programmen gebaut und nicht mit einem x-beliebigen Editor – ich hoffe, daß man das auch sehen kann!

**PC ACTION** Beim Probespielen ging es öfteren ein Rauhen durch die Redaktion. Der Grund: Sämtliche Handlungsmöglichkeiten stehen Dir schon in der ersten Alphaversion von Gothic offen, die Umgebung scheint auf alle Handlungen vorbereitet zu sein und reagiert logisch. Wie schafft Ihr das?

**Alex:** Bei der Umsetzung legen wir viel Wert darauf, daß wir möglichst früh Spielfunktionalität ins Spiel einbauen und testen, statt erstmal nur an der Optik zu arbeiten. Aber mal unter uns: Ihr habt noch längst nicht alles gesehen, ein paar Überraschungen haben wir uns noch aufgehoben.

**Tom:** Wir sind halt gut, hehe! Aber eines noch als Erklärung: Wir sind bei Piranha Bytes alle begeisterte Rollenspieler, sei es am PC, der Konsole, Pen & Paper oder Liverollenspiel. Insofern haben wir schon gewisse Erfahrung darin, festzustellen, was cool, was logisch und was wichtig ist und wie die Umgebung, die NSCs und Monster reagieren sollten.

**PC ACTION** Ihr habt Euch für einen Hauptcharakter entschieden, der sich später für eine von vier Rollen entscheiden muß. Warum?

**Mike:** Bei bisherigen Rollenspielen mußte man sich am Anfang entscheiden, welchen Charakter man spielen will. Oft hatte man keine Ahnung, wozu die unterschiedlichen Talente gut waren und ob man nicht noch was Wichtiges vergessen hatte. Also ermöglichen wir dem Spieler bei Gothic, die Welt und die unterschiedlichen Banden kennenzulernen, bevor er sich entscheidet. Du startest zwar immer mit derselben Figur, kannst ihre Fähigkeiten aber im Laufe des Spieles in völlig unterschiedliche Richtungen lenken.

**PC ACTION** Wieviele unterschiedliche Locations wird es denn in Eurem Spiel geben. Könnt Ihr schon eine Zahl nennen?

**Mike:** Ich finde, es sollte vorher nicht bekannt sein, wieviele Ebenen ein Dungeon hat, das versaut nur die Spannung... Aber soviel sei verraten: Wir haben bis jetzt 10 Themenbereiche fürs Leveldesign, die unterschiedlich oft zum Einsatz kommen werden. Für genügend Abwechslung ist also gesorgt!

**PC ACTION** Ihr seid gerade auf der Suche nach einem Vertriebspartner für Gothic. Seid Ihr inzwischen fündig geworden?

**Tom:** Noch nicht. Wir stehen aber momentan mit einigen Publishern in engerem Kontakt, und die bisherige Resonanz war doch überwiegend sehr positiv. Wir hoffen, bald näheres bekanntgeben zu können.

**PC ACTION** Wann dürfen wir denn wohl mit einer Verkaufsversion von Gothic rechnen?

**Alex:** Nach derzeitiger Planung werden wir Mitte '99 fertig sein.  
**Tom:** Es soll halt richtig klasse werden, deswegen brauchen wir schon noch einige Zeit. Aber das Warten wird sich dann auch lohnen.

**PC ACTION** Vielen Dank für das Interview und weiterhin frohes Schaffen!

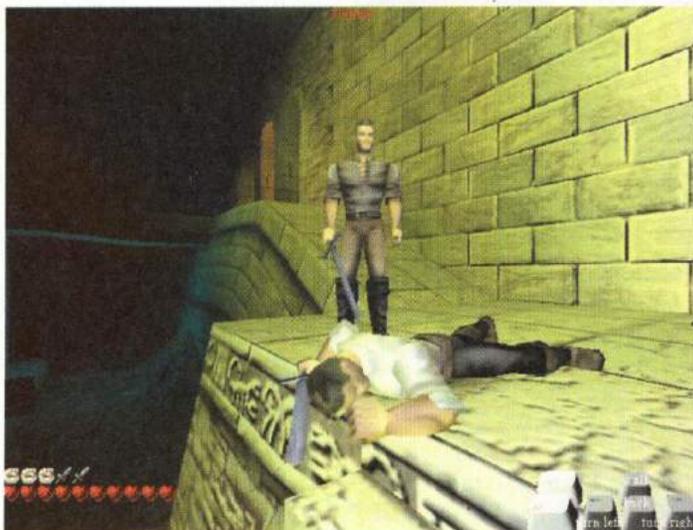


**Alex Brüggemann:** „Ihr habt noch längst nicht alles gesehen!“

Feedback, bei sämtlichen Talentsteigerungen sehen Sie sofort die Auswirkungen. Ein ungebildeter Magier entzündet mit seinem Feuerball nur mit Not einen Ast, ein Köhner entfacht damit ganze Waldbrände.

**Verbundene im Geiste**

Was für alle Talente gilt, gilt genauso für alle Lebewesen der virtuellen Welt. Menschen und Monster führen hier ein Eigenleben, Sie selbst interessieren da nur am Rande. Beobachtet man



Sie z. B. beim Bestehen eines Bandenchefs, wird die gesamte Bande hinter Ihnen her sein. Meucheln Sie den Bruder aber unbemerkt, können Sie seinen Genossen weiterhin gefahrlos gegenüberstehen. Sind Sie einem der 200 NSCs bereits vorher im Spiel begegnet, wird er sich daran erinnern können und sich dementsprechend verhalten. In Gothic werden Sie mit einem kompletten Sozialsystem konfrontiert, sogar einige der ca. 15 Monsterklassen arbeiten zusammen. Werden Sie von einem Troll entdeckt, sind aber von diesem durch einen Graben getrennt, wird dieser seine kleinen Freun-

de, die Gobbos, herbeirufen und sie einfach über den Graben werfen. Faszinierend! Sämtliche Kämpfe laufen in Echtzeit ab und werden mit Hilfe einer Tomb Raider-ähnlichen Perspektive in Szene gesetzt. Die Kameraführung ändert sich automatisch, und das gesamte Spiel läßt sich mit bescheidenen zehn Tasten des Keyboards beherrschen. Ein Gamepad soll ebenfalls gute Dienste verrichten. Sogar über Multiplayer-Optionen denkt man bei den Bochumern noch nach. Oh Mann, wir können die nächste Version jedenfalls kaum noch erwarten!

**Christian Bigge**

Voraussichtlich: P200, 16 MB RAM

Technik: DirectDraw, Direct3D, DirectSound, CD-Audio

Multiplayer: 4 Sp. LAN

Sprache: deutsch

Hersteller: Piranha Bytes

Erscheint: Mitte 1999

Action  Rätsel  Strategie  Wirtschaft

**80** Grundsätzlich können Sie jeden und alles in Gothic angreifen und ausplündern, nur mit den Folgen müssen Sie dann leben können.