

Gothic

Alexander Max Bauer

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	iii
1 Orpheus – Ein Gefängnis in Planung	1
1.1 Technik	2

Vorwort

1 Orpheus – Ein Gefängnis in Planung

Gothic hieß nicht immer Gothic. Der erste Name, den das Projekt trug, war Orpheus. Aus dieser frühen Phase ist eine Handvoll Dokumente erhalten, in denen Mike Hoge erste Ideen festgehalten hat, von denen es am Ende viele, wie wir sehen werden, auch in das fertige Spiel geschafft haben. Sie lassen sich anhand einiger in ihnen enthaltener Überschriften grob gliedern:

- »Aufträge«¹
- »Der rote Faden«²
- »Der Werdegang eines SC's«³
- »Orpheus – Bewegungen«⁴
- »Orpheus – History«⁵
- »Orpheus – Interface«⁶
- »Orpheus – Kreaturen«⁷
- »Orpheus – Locations«⁸
- »Orpheus – Spielwelt/Gildensystem«⁹

1 Mike Hoge, »Orpheus. B – Scribbles«, Gothic Archive, o.J., S. 16–17, <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/Orpheus-B-Scribbles.pdf>.

2 Mike Hoge, »Der rote Faden«, Gothic Archive, o.J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusRoterFaden.pdf>.

3 Mike Hoge, »Der Werdegang eines SC's«, Gothic Archive, o.J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusProgression.pdf>.

4 Mike Hoge, »Orpheus – Bewegungen«, Gothic Archive, o.J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusAnimations.pdf>.

5 Hoge, »Orpheus. B – Scribbles«, S. 2–3.

6 Mike Hoge, »Orpheus – Interface«, Gothic Archive, o.J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusInterface.pdf>.

7 Hoge, »Orpheus. B – Scribbles«, S. 4.

8 Hoge, S. 5.

9 Mike Hoge, »Orpheus – Spielwelt/Gildensystem«, Gothic Archive, o.J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusGuilds-V1.pdf>.

1 Orpheus – Ein Gefängnis in Planung

- »Orpheus – Spielwelt/Gildensystem V2«¹⁰
- »Orpheus – Übersicht«¹¹
- »Zusammenfassung zum Orpheus-Konzept«¹²

Daneben gibt es noch einige lose Notizen¹³ sowie ein Dokument zur Kampfsteuerung,¹⁴ das – abgesehen von den Überschriften seiner einzelnen Abschnitte – keinen eigenen Titel trägt.

Die »Zusammenfassung zum Orpheus-Konzept« steht vermutlich nicht nur alphabetisch am Ende: Sie stellt das einzige nicht handschriftlich verfasste Schriftstück in der Sammlung dar und ist auf den 12. Dezember 1996 datiert. Die anderen Dokumente könnten dementsprechend etwas älter sein; der in ihnen enthaltene Entwurf einer Karte wird beispielsweise auf das Vorjahr, also 1995, geschätzt.¹⁵ Im Folgenden werfen wir einen genaueren Blick auf diese Dokumente, die ich dafür der Übersichtlichkeit halber in thematische Gruppen gliedere. Den Anfang machen technische Überlegungen (Abschnitt 1.1), gefolgt von...

1.1 Technik

Drei der oben genannten Dokumente befassen sich im weitesten Sinne mit technischen oder spielmechanischen Überlegungen: »Orpheus – Interface«, »Orpheus – Bewegungen« sowie die Notizen zur Kampfsteuerung. Auch in dem Konvolut »Orpheus. B – Scribbles« finden sich ein paar relevante Stichpunkte.

In »Orpheus – Interface« sind einige grundlegende Designentscheidungen festgehalten. An oberster Stelle auf der ersten Seite begegnen uns drei nummerierte Stichpunkte: »Outside View Only«, »Tastatur Only (evtl Maus Inventory & »Fernklick« Unterstützung)« sowie »Items = VOBs«,¹⁶ wobei »VOB« hier für »Virtuelles Objekt« steht.¹⁷ Alle drei Punkte haben sich als für die Entwicklung von Gothic maßgeblich herausgestellt: Den Namenlosen Helden sehen wir immer aus der Third-Person-Perspektive, die Steuerung unterstützt zwar Mauseingabe, bleibt in der Hauptsache aber auf die Tastatur fokussiert, und alle Gegenstände, die wir in der Spielwelt finden können, sind in der Engine als virtuelle Objekte angelegt.

10 Mike Hoge, »Orpheus – Spielwelt/Gildensystem V2«, Gothic Archive, o. J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusGuilds-V2.pdf>.

11 Hoge, »Orpheus. B – Scribbles«, S. 11–14.

12 Mike Hoge, »Zusammenfassung zum Orpheus-Konzept«, Gothic Archive, 1996, <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusConceptSummary.pdf>.

13 Diese finden sich in Hoge, »Orpheus. B – Scribbles«.

14 Mike Hoge, »[Notizen zur Kampfsteuerung]«, Gothic Archive, o. J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusFightControls.pdf>.

15 Flosa, »Evolution of the Map«, PhoenixTales, 2024, <https://docs.phoenixthegame.com/story/map-evolution>.

16 Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 1.

17 Zur Rolle von VOBs bei Gothic vgl. »Vobs«, Gothic Editing Wiki, 2016, <https://wiki.worldofgothic.de/doku.php?id=spacer:vobs>.

Unter diesen drei wegweisenden Stichpunkten folgt eine von (a) bis (p) reichende Liste mit Dingen, die es im Spiel geben sollte: »div[erse] Schläge«, »Zielen & Schießen«, »Spell Selection«, »klettern«, »Springen«, »Türen öffnen/Truhe öffnen«, »Schloß knacken«, »ansetzen«, »VOB verschieben«, »in VOB verstecken«, »Party NSC lenken«, »Battle Mode«, »reden«, »aufheben«, »Inventory« und »weglegen«.¹⁸ Das meiste davon ist am Ende auch umgesetzt worden; nur bei vier Punkten – »VOB verschieben«, »in VOB verstecken«, »Party NSC lenken« und »Battle Mode« – gibt es nennenswerte Abweichungen.

Nachdem Mike Hoge sich zu dieser Zeit noch die Frage »sollen alle mögl. verschiebbar sein?«¹⁹ notiert hatte, ist »VOB verschieben« im fertigen Spiel – wenn überhaupt – nur noch als einzelnes, für Spieler*innen irrelevantes Artefakt vorhanden: In der Klosterruine gibt es eine freistehende Säule, die sich zwar nicht wirklich verschieben, aber zumindest umwerfen lässt – wobei sie dann auch noch in die falsche Richtung fällt. Es scheint offensichtlich, dass sie als improvisierte Brücke zur Überwindung eines Abgrunds dienen sollte. Statt über den Abgrund fällt sie aber, wenn man sie umstößt, vom Abgrund fort. Ob das schon als »verschieben« zählen darf, ist freilich diskutabel. An die Idee, zum Beispiel einen »Schränk [. . .] verschieben«²⁰ zu können, reicht es jedenfalls nicht mehr heran.

Ähnlich sieht es für den Stichpunkt »in VOB verstecken« aus: Vereinzelt finden wir in der Spielwelt noch Fässer²¹ – eines im Alten Lager und zwei in der Alten Miene –, in denen sich unser Namenloser Held verstecken kann. Eine spielmechanische Funktion erfüllen sie aber nicht.

Bei Gothic steht außerdem nur eine Spielfigur im Fokus und damit keine klassische Party, die sich aus verschiedenen Charakteren zusammensetzt. Zwar gibt es vereinzelt Begleiter, mit denen man kurzfristig gemeinsam durch die Spielwelt streifen kann, steuern lassen sich diese allerdings – wenn man von dem Zauber »Kontrolle« einmal absieht – nicht. »Party NSC lenken« ist im Laufe der Entwicklung also auch unter den Tisch gefallen. Darauf, dass die Möglichkeit einer Party aber ernsthaft in Erwägung gezogen wurde, deuten einige weitere Notizen in »Orpheus – Interface« hin. »Bis zu 4 Party NSCs«²² sollte es geben. Diese »Kontrollierte[n] NSCs [sollten] farblich gekennzeichnet«²³ sein und sich über eine Reihe an Befehlen steuern lassen. In einer kleinen Skizze sind dafür vier nebeneinanderliegende Tasten eines »Pop Up Menu[s]« mit »follow«, »wait«, »action« und »attack« beschriftet.²⁴ An anderer Stelle finden wir eine abweichende Variante mit vier verschiedenen Knöpfen: Über den »1. Button« sollte ein kontrollierter Charakter dazu aufgefordert werden können, zu »Warte[n]« oder zu »Folge[n]«. Eine dritte Option, nämlich ihn »Fliehe[n]« zu lassen, ist hier durchgestrichen. Über einen »2. Button« sollte er dazu aufgefordert werden können, eine »Aktion« auszuführen, beispielsweise – bezogen auf eine Tür

18 Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 1.

19 Hoge, S. 3.

20 Hoge, S. 3.

21 Ein Objekt, das uns an verschiedenen Stellen in den Notizen begegnet, vgl. Hoge, »Orpheus. B – Scribbles«, S. 19, Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 6.

22 Hoge, S. 5. An anderer Stelle ist von »2 Slots (1 + 1)« die Rede (Hoge, »Orpheus. B – Scribbles«, S. 7).

23 Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 5.

24 Hoge, S. 3.

1 Orpheus – Ein Gefängnis in Planung

– »Lockpick« oder »Einrennen«. Über einen »3. Button« hätte man über »Kampf/Sparflamme« entscheiden können sollen, also wahrscheinlich darüber, ob der kontrollierte Charakter mit gezogener Waffe kampfbereit sein soll oder nicht. Die Partymitglieder »kämpfen bis 15%« ihrer Lebensenergie, hätten aber »Keine selbstständige Aggression gegen andere NSCs«. Über einen »General Button« schließlich hätte sich ein »Kriegsrat« der Party einberufen lassen sollen. Diese Befehle hätten sich wahrscheinlich jeweils auf ein einziges Mitglied der Gruppe beziehen sollen. Darauf könnte zum einen hindeuten, dass die Notiz so aussieht, als sollten die drei Buttons unter dem Balken für Lebensenergie erscheinen, der üblicherweise erscheint, wenn man sich einem NSC (oder einem Monster) zuwendet. Außerdem sind zwei weitere – später wieder durchgestrichene – Ideen für einen »~~General Button 2~~« sowie einen »~~General Button 3~~« notiert. Mit ersterem hätte man zwischen »~~Alle Warten/Alle Folgen/Alle Kampf~~« und mit zweiterem zwischen »~~Kampf/Alle Still~~« umschalten können sollen,²⁵ wonach sich »General« also immer auf die ganze Gruppe zu beziehen scheint.

²⁵ Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 5.

Literaturverzeichnis

- Floscha. »Evolution of the Map«. PhoenixTales, 2024. <https://docs.phoenixthegame.com/story/map-evolution>.
- Hoge, Mike. »Der rote Faden«. Gothic Archive, o. J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusRoterFaden.pdf>.
- . »Der Werdegang eines SC's«. Gothic Archive, o. J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusProgression.pdf>.
- . »[Notizen zur Kampfsteuerung]«. Gothic Archive, o. J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusFightControls.pdf>.
- . »Orpheus – Bewegungen«. Gothic Archive, o. J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusAnimations.pdf>.
- . »Orpheus – Interface«. Gothic Archive, o. J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusInterface.pdf>.
- . »Orpheus. B – Scribbles«. Gothic Archive, o. J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/Orpheus-B-Scribbles.pdf>.
- . »Orpheus – Spielwelt/Gildensystem«. Gothic Archive, o. J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusGuilds-V1.pdf>.
- . »Orpheus – Spielwelt/Gildensystem V2«. Gothic Archive, o. J., <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusGuilds-V2.pdf>.
- . »Zusammenfassung zum Orpheus-Konzept«. Gothic Archive, 1996. <https://media.gothicarchive.org/documents/orpheus/OrpheusConceptSummary.pdf>.
- »Vobs«. Gothic Editing Wiki, 2016. <https://wiki.worldofgothic.de/doku.php?id=spacer:vobs>.