

Gothic

Alexander Max Bauer

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Vorwort | iii |
| 1 Orpheus – Ein Gefängnis in Planung | 1 |
| 1.1 Technik | 2 |
| 1.2 Geschichte | 7 |

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 Titel 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 und spielmechanische Überlegungen (Abschnitt 1.1), gefolgt von Ideen zur Geschichte des Spiels (Abschnitt 1.2)...

1.1 Technik

Drei der oben genannten Dokumente befassen sich im weitesten Sinne mit technischen oder spielmechanischen Dingen: »Orpheus – Interface«, »Orpheus – Bewegungen« sowie die Notizen zur Kampfsteuerung. Auch in dem Konvolut »Orpheus. B – Scribbles« finden wir ein paar relevante Stichpunkte. Wir werfen zuerst einen Blick auf einige generelle Überlegungen dazu, was es im Spiel geben sollte, wobei wir feststellen werden, dass natürlich nicht alle den Entwicklungsprozess überdauert haben. Anschließend werden wir uns der Steuerung widmen, bevor wir...

Bei »Orpheus – Bewegungen« handelt es sich um eine stichpunktartige Sammlung von Animationen. Auf der ersten Seite finden wir hier insgesamt 17 Spiegelstriche mit geplanten Animationen und der Information, in wieviele Phasen diese jeweils unterteilt sein sollten. An oberster Stelle steht beispielsweise »Einhand Angriff × [2] (7 Pha)«.¹⁶ Geplant waren also vermutlich zwei Varianten eines Angriffs mit einer einhändig geführten Waffe (vielleicht ein Streich von

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 – Bewegungen«, S. 1.

links nach rechts und ein anderer von rechts nach links), die jeweils sieben Animationsphasen umfassen sollten. Daneben finden wir unter anderem »Zweihand Angriff«, »Armbrust«, »Bogen«, »getroffen werden« und »umfallen«, »mag. offensiv« und »mag. defensiv« sowie »Stehen«, »gehen«, »rennen«, »klettern«, »geduckt gehen«, »Springen (gehend wie stehend)« und »Schwimmen«.¹⁷ Diese Arten der Animation finden wir allesamt auch im fertigen Spiel. Auf den folgenden Seiten wird diese Liste dann unter anderem um »Dialoggesten«¹⁸ ergänzt und – insbesondere für Kampfanimationen und Bewegungen mit gezogener Waffe – wesentlich ausdifferenziert. Ein Stichwort fällt dabei besonders ins Auge: An drei Stellen notiert Mike Hoge »Threaten & Kill, Xena-Move«.¹⁹ Dabei bezieht er sich vermutlich auf die kampferprobte Protagonistin der zwischen 1995 und 2001 gedrehten Fernsehserie *Xena – Die Kriegerprinzessin*, wobei nicht klar ist, auf welchen ihrer »Moves« sich hier bezogen wird.

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«,²⁰ wobei »VOB« hier für »Virtuelles Objekt« steht.²¹ 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.

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«, »ansehen«, »VOB verschieben«, »in VOB verstecken«, »Party NSC lenken«, »Battle Mode«, »reden«, »aufheben«, »Inventory« und »weglegen«.²² 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?«²³ 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,

17 Hoge, S. 1.

18 Hoge, S. 4.

19 Hoge, S. 2.

20 Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 1.

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

22 Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 1.

23 Hoge, S. 3.

1 Orpheus – Ein Gefängnis in Planung

ist freilich diskutabel. An die Idee, zum Beispiel einen »Schrank [. . .] verschieben«²⁴ 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 Fässer²⁵ – 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«²⁶ sollte es geben. Diese »Kontrollierte[n] NSCs [sollten] farblich gekennzeichnet«²⁷ 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.²⁸ 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 – »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 – danach 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;²⁹ »General« scheint sich also immer auf die ganze Gruppe zu beziehen.

Eine solche Party bringt andere spielmechanische Herausforderungen mit sich als ein einzelner Charakter: Wenn unser Namenloser Held in Gothic stirbt, ist das Spiel zu Ende und wir

24 Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 3.

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

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

27 Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 5.

28 Hoge, S. 3.

29 Hoge, S. 5.

müssen neu laden. Aber wie geht man damit um, wenn nur ein Mitglied der Party stirbt? »WIE WIEDERBELEBUNG?« fragt Mike Hoge an einer Stelle und notiert daneben, dass das über einen »Schrein« geregelt werden könnte, der dem »Mafiabos« gehört.³⁰ Die auf einer anderen Seite befindliche Notiz »1 XP Pool«³¹ könnte sich wiederum darauf beziehen, dass Erfahrungspunkte nicht für jedes Partymitglied einzeln, sondern für die Gruppe als ganzes gezählt werden sollen. Ein ähnliches Problem gibt es für die Objekte, die sich in der Spielwelt sammeln lassen: »Individuell ODER Gruppe« schreibt Mike Hoge unter der Überschrift »Besitzflag«. Es lässt sich vermuten, dass jedes Objekt entweder als Besitz eines Charakters oder als das der Party ausgewiesen werden sollte, wobei gilt: »08/15 Items haben Gruppenflag.«³² Außerdem stellt sich – darauf deutet der Stichpunkt »Partymitglied_Bewegungs_Spielraum«³³ hin – die Frage, wie mit räumlicher Entfernung zwischen den einzelnen Partymitgliedern umgegangen werden soll. Es gibt beispielsweise Überlegungen, dass die oben erwähnte Aufforderung »Folge« nicht funktionieren sollte, wenn sich ein Gruppenmitglied »außer Hörreichweite« befindet. Weil das unter Umständen aber zu unpraktisch sein könnte, ist dazu in Klammern eine Alternative notiert: »evtl Telepath. Kommunikation«.³⁴ Und was macht man, wenn sich ein Gruppenmitglied – aber nicht der Spieler selbst – an einem Ort aufhält, an dem etwas Wichtiges ausgelöst werden soll? Der etwas kryptische Vermerk »Kritische Dialoge NICHT Triggern wenn Party – NSC = Mensch!«³⁵ könnte unter Umständen so gelesen werden, dass ein wichtiger Dialog nicht ausgelöst werden soll, wenn Teile der Gruppe zwar am entsprechenden Ort sind, der menschliche Spieler (»NSC = Mensch«) aber fehlt (»–«); wobei man freilich darüber hinwegsehen müsste, dass »NSC« eigentlich einen Charakter beschreibt, der nicht der Spieler ist.

Neben »VOB verschieben«, »in VOB verstecken« und »Party NSC lenken« bleibt dann noch der »Battle Mode«, wobei nicht unmittelbar klar ist, was sich die Entwickler zu diesem Zeitpunkt darunter vorgestellt haben. Bei der Erwähnung eines solchen Kampfmodus mag einem zum Beispiel der unter anderem in JPRGs bis heute tradierte Kampfbildschirm in den Sinn kommen, in dem das (in der Regel rundenbasierte) Geschehen oft abstrahiert aus einem Blick von der Seite dargestellt wird, wobei sich die Kontrahenten beispielsweise am linken und rechten Rand des Bildschirms oder diagonal gegenüberstehen.³⁶ Und tatsächlich sehen wir in einer frühen Entwicklungsversion von Gothic, dass sich die Kamera im Falle eines Kampfes zur Sei-

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

31 Hoge, S. 8.

32 Hoge, S. 9.

33 Hoge, S. 8.

34 Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 5.

35 Hoge, »Orpheus. B – Scribbles«, S. 9.

36 Ein frühes – vielleicht sogar das erste – Beispiel für eine Kampfansicht, in der sich die Parteien links und rechts gegenüberstehen, stellt das 1987 in Japan und 1990 in den Vereinigten Staaten erschienene *Final Fantasy* dar. Eine diagonale Gegenüberstellung findet sich etwa in dem 1993 erschienenen *Ogre Battle – The March of the Black Queen*. Daneben gibt es noch die frontale Darstellung der Gegner, entweder aus der Egoperspektive des Spielers, wie etwa im 1986 veröffentlichten *Dragon Quest*, oder über die Schulter der Spielfiguren, wie beispielsweise im 1993 erschienenen *Lufia & the Fortress of Doom*. Diese Formen eines separaten Kampfbildschirms haben sich bis heute erhalten, etwa im 2016 erschienenen *Persona 5* oder im 2018 erschienenen *Octopath Traveler*.

1 Orpheus – Ein Gefängnis in Planung

te bewegt und das Geschehen aus einer statischeren Perspektive zeigt, die nicht mehr strikt dem Charakter folgt, sondern sich nur verschiebt, wenn dieser sich hinreichend weit von seiner ursprünglichen Position entfernt.³⁷ Generell haben die frühen Überlegungen zum Kampf einen etwas taktisch anmutenden Charakter. In »Orpheus – Interface« ist die Idee festgehalten, dass man nach dem »Ausholen« (über »Fire«) mit »←« und »→« ein Ziel auswählen (»Select Target«), sich diesem dann mit »↑« und »↓« »näher/entfernen« und schließlich über eine Auswahl zwischen »1« und »9« auf dem Ziffernblock eine Angriffsform auswählen kann (»Select Blow«).³⁸ Die Notizen zur Kampfsteuerung lesen sich ähnlich taktisch. Zentral ist bei den dort festgehaltenen Überlegungen die Distanz zum Gegner und wie sich diese durch die eigene Bewegung (etwa durch einen Angriff mit Ausfallschritt nach vorne oder durch eine Parade mit Schritt nach hinten) und die Bewegung des Gegners (etwa durch ein Zurückweichen beim Getroffenwerden) verändert.³⁹ In einer Tabelle ist minutiös festgehalten, welche Art von Angriff welche Auswirkungen auf einen Gegner in welcher Distanz haben soll.⁴⁰ Dabei wird unterschieden zwischen vier für den Nahkampf relevanten Distanzen, vier möglichen Tastatureingaben (»CTRL« in Kombination mit »↑«, »→«, »←« oder »↓«) sowie einem Angriff mit der »Faust« oder mit einer von drei Waffen (»Dolch«, »Schwert« und »Zweihänder«), mit denen man entweder geübt oder ungeübt sein kann, was in einer Tabelle mit immerhin 112 Zellen resultiert.⁴¹

Im fertigen Spiel machen wir uns durch Drücken der Leertaste kampfbereit. Diese Idee ist schon in »Orpheus – Interface« angelegt, wo notiert ist, dass durch einmaliges Drücken das Schwert gezogen und durch zweimaliges Drücken der Bogen bereit gemacht werden sollte.⁴² Mit gezogener Waffe (oder gehobenen Fäusten, wenn wir keine Waffe ausgerüstet haben) können wir dann durch die Steuerungstaste (kurz Strg) im Kombination mit W, A oder D angreifen, während uns Strg und S blocken lässt. Diese Kombination von Steuerungs- und Richtungstasten geht – wie wir oben im Zusammenhang mit der Tabelle gesehen haben – ebenso auf diese frühe Phase zurück. Den Notizen zur Kampfsteuerung zufolge sollte durch die Kombination von Strg und Pfeiltasten entweder unterschiedliche Gegner angegriffen oder verschiedenen Schwertstreiche auf den gleichen Gegner ausgeführt werden können.⁴³

Auch abseits des Kampfes war Gothic schon immer für seine etwas eigenwillige Steuerung bekannt. Petra Schmitz, die das Spiel vor seiner Veröffentlichung für die *GameStar* bei einem

37 Das ist der Fall in Version 0.56c; vgl. bspw. Alpha Researcher, »Gothic-0.56c Pre-Alpha – Features and Monsters«, YouTube, 2023, Min. 5:11, <https://youtu.be/g88DW-uiCGc?si=M8z46Lgnr7o-eGvR>.

38 Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 2.

39 Vgl. Hoge, »[Notizen zur Kampfsteuerung]«, S. 1–3.

40 Vgl. Hoge, S. 4–5.

41 Hoge, S. 4.

42 Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 2.

43 Vgl. Hoge, »[Notizen zur Kampfsteuerung]«, S. 1–3; siehe auch Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 4, wo wir ein Raster aus 3 × 3 Tasten finden, die in Kombination mit »Fire« jeweils unterschiedliche Aktionen im Kampf bewirken sollten. Von links nach rechts sind das in der obersten Reihe »Tritt«, »Stechen« und Schlag von »Oben«, in der mittleren Reihe »L[inks] Seitlich [schlagen]«, »Barbarenschlag« und »R[echts] Seitlich [schlagen]« sowie in der unteren Reihe »L[inks] Rumgehen«, »Hinter Schlag« und »R[echts] Rumgehen«. Dieses Raster ist schon auf S. 1 hinter Punkt (a) »div[erse] Schläge« angedeutet.

Preview-Termin anspielen konnte, erinnert sich daran, wie schockiert sie davon war, dass das Spiel zu diesem Zeitpunkt keine Maussteuerung unterstütze.⁴⁴ Die oben erwähnte Notiz »Tastatur Only«⁴⁵ sollte bis zum Schluss richtungsweisend bleiben. Ein zentrales Element der Steuerung im finalen Gothic ist auch außerhalb des Kampfes die Steuerungstaste. Während die Bewegung klassisch über die Tasten W, A, S und D funktioniert, gesellt sich Strg hinzu, wenn wir mit Elementen in der Spielwelt interagieren wollen. Drücken wir beispielsweise Strg und W, können wir unter anderem ein Objekt benutzen, einen Gegenstand aufsammeln, eine Truhe öffnen oder eine Person ansprechen. In der Zeit von Orpheus sind solche Dinge noch auf verschiedene Tastenkombinationen verteilt. »Fire + ↑« war für das »Manipulieren« von Objekten in der Spielwelt (»Tür/Schrank/Truhe/Hebel/Knopf/Fackel«), »Fire + ↓« für das »Aufheben« von Gegenständen (wobei man anschließend mit »up« oder »down« hätte entscheiden können sollen, ob man den Gegenstand ins Inventar aufnehmen oder »wieder weglegen« möchte), »Fire + ←« für das »Betrachten« und »Fire + →« für das »Reden« gedacht.⁴⁶ Daneben war »Alt« für »Springen/Klettern/in VOB verstecken« und »Return« für die Auswahl von Zaubern (»Spell Selection«) vorgesehen.⁴⁷

1.2 Geschichte

44 Petra Schmitz, »20 Jahre Gothic. Wie Petra die Maussteuerung erfand«, GameStar, 2021, <https://www.gamestar.de/artikel/20-jahre-gothic-wie-petra-die-maussteuerung-erfand,3367875.html>.

45 Hoge, »Orpheus – Interface«, S. 1.

46 Hoge, S. 2.

47 Hoge, S. 3.

Literaturverzeichnis

- Alpha Researcher. »Gothic-0.56c Pre-Alpha – Features and Monsters«. YouTube, 2023. <https://youtu.be/g88DW-uiCGc?si=M8z46Lgnr7o-eGvR>.
- Flosha. »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>.
- Schmitz, Petra. »20 Jahre Gothic. Wie Petra die Maussteuerung erfand«. GameStar, 2021. <https://www.gamestar.de/artikel/20-jahre-gothic-wie-petra-die-maussteuerung-erfand,3367875.html>.
- »Vobs«. Gothic Editing Wiki, 2016. <https://wiki.worldofgothic.de/doku.php?id=spacer:vobs>.