

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## „Willkommen, Neuer!": Geschichten aus dem Minental

Florian Merz am Samstag, dem 10. März 2018

**Willkommen, Neuer! Eine Faust. Mitten ins Gesicht. Sterne tanzten vor den Augen, ehe ich bewusstlos zu Boden sank. Wie lange ich auf dem Boden lag? Ich habe keine Ahnung. Doch das nächste was ich vernahm war ein leichtes Drücken auf meinem rechten Arm. Benommen öffnete ich die Augen und blickte in das leicht süffisant grinsende Gesicht eines Typen in roter Rüstung.**

„Na, Bursche. Hast du wohl Bekanntschaft mit Bloodwyn und seinen Jungs gemacht.“ Das Grinsen wurde breiter und breiter. „Oh mein Schädel“ stöhne ich und versuche mich aufzurichten. „Immer langsam. So ein Schlag mitten in die Fresse kann einem schon mal gehörig die Denkmurmeln durcheinander bringen“.

Der Typ reichte mir seine Hand, die ich dankbar annahm. Mehr schwankend als stehend, konnte ich erstmals den vor mir stehenden Menschen genauer in Augenschein nehmen. Der Mann, der sich im Nachhinein als Diego vorstellte, machte zwar einen netten Eindruck, jedoch legte seine Statur und seine Art wie er sich gab und redete den Schluss nahe, dass er es faustdick hinter den Ohren hatte.

„Schön, du bist wieder auf den Beinen. Und jetzt Sorge gefälligst dafür, dass das auch so bleibt. Ich bin vermutlich nicht immer in der Nähe, wenn du mit irgendwelchen

Schlägertypen aneinander gerätst. Du musst ab jetzt lernen auf dich selbst aufzupassen.“

Er sprach noch ein wenig über Bloodwyn und dessen Schlägertruppe, ehe er sich danach erkundigte, wieso ich überhaupt 'hier' reingeworfen wurde. Ich erzählte ihm meine Geschichte und auch, dass mich ein Feuermagier mit einer speziellen Aufgabe betraute. Stirnerunzelnd entgegnete mir Diego, dass die Feuermagier im Alten Lager, so wird die alte Heimstätte der ehemaligen Königstruppen nun genannt, hausen und im Dienste der Erzbarone stehen.

Doch wenn ich mit diesen irgendetwas zu schaffen hätte, müsste ich mir zunächst erst einmal das Recht verdienen, überhaupt den inneren Bereich der Burg zu betreten. „Nun, mein Freund. Da dein Vorhaben erstmal ins Stocken geraten ist, wie sieht dein Plan aus?“ Ich überlegte kurz, entgegnete „Irgendetwas wird sich schon ergeben“ und zuckte kurz mit den Schultern. „Ha, stimmt wohl. Auf jeden Fall kommst du zum alten Lager, wenn du den Weg hinter mir entlang gehst. Aber pass auf! Neben ungemütlichen Typen wie Bloodwyn warten auch andere Wesen und Gestalten darauf dir deine hübsche Fresse zu polieren.“

Ich nicke zustimmend „Ich werd's mir merken“ und machte mich schon daran loszumarschieren. „Ach ja, eine Sache noch!“ „Ja, bitte?“ Diego streckt mir die Hand entgegen: „Willkommen im Minental“.



Dialoge sind ein wichtiger Bestandteil der Spielwelt von Gothic 1. (Bild: Florian Merz)

In meiner Kindheit und Jugend hatte ich einen Freund, mit dem ich eigentlich fast jede freie Minute meiner Freizeit verbrachte. Egal, ob auf dem Bolzplatz, im Kinderzimmer oder vor dem Computer. Nigel\* und ich waren unzertrennlich. Das lag nicht zuletzt auch daran, dass wir eine gemeinsame Leidenschaft für Videospiele hegten und pflegten.

Besonders in Koop-Games, wie Heroes of Might and Magic II & III haben wir Stunden investiert und eine „Hot-Seat“-Partie nach der anderen abgerissen. Doch nicht selten kam es vor, dass wir uns eine Pizza bestellt und mit Softgetränken eingedeckt bei einem von

uns getroffen haben und gemeinsam ein Singleplayerspiel durchzuzocken. Dabei ist mir ganz besonders Gothic respektive Gothic II im Gedächtnis geblieben.

Auch, wenn ich zum damaligen Zeitpunkt schon weitaus hübschere und Bug-freiere Spiele gesehen und gespielt hatte, besaß Gothic eine scheinbar magische Anziehungskraft. Immer und immer wieder, Stunde um Stunde saßen wir gemeinsam vor dem Bildschirm, während einer von uns den namenlosen Helden durch das düstere Minental und einige Jahre später auch durch Khorinis steuerte.

Das raue Klima, die derben Sprüche und ständigen Keilereien mit Mithäftlingen und den anderen Bewohnern der Insel war zur damaligen Zeit voll unser Ding. In meinen Augen hat das Spiel kein Stück seines magischen Reizes eingebüßt, denn ich kehre immer und immer wieder, selbst wenn es nur für ein paar Stunden ist, ins Minental und die Welt des Namenlosen Helden zurück.

Was wir zum damaligen Zeitpunkt noch nicht wussten: Gothic I entstand vollständig in deutscher Produktion. Eine kleine Spieleschmiede namens Piranha Bytes machte es sich zur Aufgabe ein spannendes, vom Mittelalter angehauchtes, Fantasyspektakel auf den PC zu bringen. Man möchte direkt behaupten „gesagt – getan“; doch wurde das Spiel besonders aufgrund bestehender Bugs, umständlicher Menüführung und einer halbherzigen Maussteuerung zunächst von Spielern und der Presse kritisiert. Dennoch und gerade aufgrund der Art und Weise, wie sich die Welt und Charaktere von Gothic präsentierten, konnte es zahlreiche hohe Bewertungen in der hiesigen Medienlandschaft einheimen.

Ungeachtet der Probleme und Problemchen, die das Spiel mit sich brachte: die Community liebte es. Selbst heute, Jahre nach der eigentlichen Veröffentlichung, finden sich auf einschlägigen Internetseiten zahlreiche, von Fans in Eigenregie entwickelt, Patches, die das eigentliche Spielerlebnis eine ganze Ecke angenehmer gestalten. Mittlerweile wurden vielfältige Mods und Verbesserungen erschaffen, so dass Gothic fast ohne Probleme gespielt werden kann. Die Betonung liegt hier auf fast, da es den einen oder anderen Bug bis heute noch im Spiel gibt, was aber im Grunde – und ohne es schön reden zu wollen – doch irgendwie zum Flair des Ganzen gehört.





Blick über das Tal: unser Held bahnt sich seinen Weg durch weite Landschaften. (Bild: Florian Merz)

Innerhalb des Spiels schlüpft der Spieler in die Rolle eines namenlosen Helden, der zwar an einigen Stellen innerhalb der Geschichte seinen Namen nennen möchte, aber immer wieder unterbrochen wird. Irgendwann lässt er es dann ganz sein und wird von manchen spöttisch schlich als „Du Held“ angesprochen. Als Spieler hat man zunächst die Aufgabe, sich erstmal einen Überblick über die Spielwelt, das Minental, zu verschaffen. Hierbei handelt es sich um eine Strafkolonie, aus der aufgrund eines Zaubers niemand entkommen kann. Wer es trotzdem versucht, wird durch eine magische Barriere gegrillt. So einfach ist das.

Hier existieren drei Fraktionen, die der Spieler innerhalb der Geschichte kennenlernt und zwischen denen er sich für eine entscheiden kann. Das alte Lager besteht aus den ehemaligen Gefangenen der Königstruppen, das neue Lager wird von Banditen beherrscht, während im Sumpflager hauptsächlich ... naja, Kiffer abhängen. Doch abgesehen von weltlichen Problemen wie das Überleben in der Wildnis und den ständigen Kämpfen mit den Orkhorden (ja, hier gibt es auch Orks!) bräut sich am Horizont etwas ziemlich Übles zusammen. Eine alte Macht scheint wieder zu erwachen und ratet mal, welcher arme Tropf sich dieser entgegenstellen darf?

**Jetzt aber mal Butter bei die Fische: Gothic ist für mich eines der besten Spiele, die jemals gemacht wurden. Einer meiner persönlichen All-Time-Favorites. Ein Spiel, das ich wohl noch in 20 Jahren meinen Kindern zeigen werde, nur um mir dann Sprüche anhören zu müssen, wie schrecklich das aussieht. Wer kein Problem mit Bugs hat und sich in eine absolut stimmige Dark-Fantasy-Welt fallen lassen möchte, dem möchte ich hiermit dringlichst Gothic I ans Herz legen! Und ganz ehrlich, das Spiel ist so gut, da wären selbst Zehn Euro noch zu wenig, denn für den Preis bekommt man es unter anderem bei Steam angeboten.**

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 10. März 2018 um 10:00 Uhr in der

Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>