

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Grenzen im Videospiel überwinden

Constantin Becker am Samstag, dem 20. Juni 2020

Demoground ends here – Die Gothic-2-Demo

November 2001

Es ist November 2001, die Welt ist gerade in Aufruhr, aber nicht in meinem Kinderzimmer. Ich bin zwölf Jahre alt und spiele die Demo des Computerspiels Gothic 2. Ich kannte zwar schon den Vorgänger Gothic, aber diese Demo begeistert mich so sehr, dass ich noch heute an dieses Magic-Moment-Spielgefühl der Demo-Version zurückdenken muss.

Die Gothic-2-Demo stellt die ersten zwei Spielstunden des Spiels dar: Ich wache als namenloser Held beim Schwarzmagier *Xardas* auf, er erzählt mir von der Bedrohung der Drachen und dann werde ich in die Open-World von Gothic 2 gelassen. Ich töte ein Schaf, einen Goblin, den Banditen nicht, der ist zu stark, zwei junge Wölfe und finde mich beim Bauern *Lobart* wieder. Der verkauft mir seine Bauernkleidung, welche ich brauche, um in die Stadt zu kommen. Damit diese etwas billiger wird, muss ich ihm erst einmal helfen: Ich ernte Rüben, kaufe eine Pfanne ein, verschenke Wein und töte jetzt doch den Banditen vom Anfang. Der Lohn für diese schwere Arbeit (und den Riesenspaß, den ich dabei habe) ist die Bauernkleidung, mit welcher ich in die Stadt kommen kann.

Ich komme jetzt an den zwei Stadtwachen vorbei, werde direkt von einem Paladin

angesprochen und ein Schriftzug erscheint: „*Hauptaufgabe der Demo ist abgeschlossen. Wenn du magst, kannst du aber noch etwas mehr entdecken. Eure Piranha Bytes.*“ Schade, denke ich mir, aber sie haben glücklicherweise recht: Ich kann noch Bürger der Stadt werden, indem ich Wölfe jage, Geld eintreibe und einen Ork mit viel Hilfe töte. Dann gibt es nichts mehr zu tun.

Ich spiele diese Demo damals mindestens 10-mal durch, finde alle verborgenen Schätze unter Bäumen und Sträuchern und schaue immer ganz traurig auf die Welt hinter den Schildern „*Demoground ends here*“ (Demo-Gebiet endet hier). Schließlich ist Gothic 2 eine Open-World und die Macher haben kurz nach dem Stadttor eine unsichtbare Mauer erstellt. Ich kann zwar durch diese hindurchblicken und sehe ein Hafenviertel sowie einen kleinen Tempel, NPCs sind dort allerdings keine zu sehen. Ich kann nur träumen, wie diese leere Welt wohl im echten Spiel belebt aussehen mag und wahrscheinlich endet diese Demo-Welt direkt hinter meinem Sichtwinkel.

Februar 2020

Mehr als 18 Jahre sind inzwischen vergangen. Ich lernte viele Computerspiele kennen, aber keines begeisterte mich so sehr wie Gothic 2. Ich bekam die Vollversion Weihnachten 2001 und habe sie so häufig durchgespielt – insbesondere den grandiosen ersten Akt.

Aber bei jedem Start des ersten Kapitels beim Schwarzmagier Xardas, erinnerte ich mich auch an die Gothic-2-Demo, welche mich überhaupt erst an diese magische Welt fesselte. Und so kam es, dass ich im Februar 2020 die Demo von 2001 noch mal installierte. Beim Installationsprozess fand ich auf einer Website heraus, dass es einen Trick gab, wie man durch die unsichtbare Wand der Demo glitchen konnte. Ein Glitch ist eine Möglichkeit, im Spiel Dinge zu tun, welche vom Entwickler nicht beabsichtigt wurden. Meistens handelt es sich um eine Animation, welche die Kollisionsabfrage zwischen Objekten überspringt, was bedeutet, dass man sich beispielsweise durch eine verschlossene Tür hindurchbewegen kann.

Der Trick war folgender: Man stellt sich schräg an eine bestimmte Laterne, drückt die Aktionstaste und *zack* wird der Held ein paar Pixel nach vorne gedrückt und landet genau auf der anderen Seite der unsichtbaren Mauer. Wahrscheinlich sollte man in einer frühen Phase der Entwicklung von Gothic 2 einmal die Laternen der Stadt löschen und anzünden können; diese Funktion wurde allerdings nie ins finale Spiel implementiert.

Durch die unsichtbare Wand gekommen, gehe ich also jetzt durch diese menschenleere Stadt: Im Hafen ist niemand, in der Kaserne ist niemand, auf dem Marktplatz ist niemand, vor den Stadttoren ist ... jemand? Ich traue meinen Augen nicht, aber dort steht der Milizionär *Mika*, welcher mir wie in der Vollversion anbietet, bei Wölfen und Banditen für 10 Goldstücke zu helfen.

Und dahinter öffnet sich ein riesiges Gebiet: ein großer Wald mit allen möglichen Gegnern und Schätzen und noch viel wichtiger mit der grandiosen Musik der Gothic-Teile. Für mich gibt es keinen Wald in einem Videospiel, welcher sich mehr nach Wald anfühlt als der von Gothic 2. Ich kann Banditen, Halunken, Wölfe, Wargs, Orks, Elite-Orks, Skelette, Zombies und vieles mehr bekämpfen. Ich kann auf einmal eine Kräuter-Quest abschließen, bei der

es hieß, dass diese nur in der Vollversion möglich wäre. Damit aber nicht genug, es gibt nämlich nicht nur „Gegner“ dahinter: Ein paar friedliche NPCs sind auch in dieser Demo-Welt enthalten und mit ihnen auch drei weitere komplett neue Quests, welche ich vollständig lösen kann.

Wie toll wäre es für mein 12-Jähriges Ich gewesen, wenn ich diesen Glitch durch Zufall damals selbst gefunden hätte – was absolut im Bereich des Möglichen gewesen wäre. Ich hätte aus dem Nichts ein grandioses Spiel weiterspielen können und mich durch diese Welt gekämpft. Ich glaube, dieser Moment wäre so sagenhaft gewesen, dass ich es nicht in Worte fassen kann.

Jetzt ist aber das Jahr 2020 und manch einer wird sagen: „Nett, dass man in der Demo-Version mit dem Glitch etwas mehr von der Vollversion bekommt. Aber wenn du das Spiel noch nicht gespielt hast, dann kauf dir doch heutzutage die Vollversion für zwei Euro und du wirst die bestmögliche Erfahrung für dieses Spiel haben.“ Und dem kann ich erst einmal nur zustimmen. Ich liebe Gothic 2 und wünsche jedem, dieses Spiel zu spielen. Aber: Diese Erfahrung des Demo-Glitchs mit meinem Erwachsenen-Ich hat eine weitere und viel tiefere, fantastischere Ebene.

Entgrenzung

Videospiele bestehen aus tausenden von Grenzen. Ob es jetzt das Ende der Karte ist, welche durch einen hohen Berg vorm Überklettern der Spielfigur schützt, weil sich dahinter einfach nur die unendliche Weite der leeren 3D-Welt darstellen würde, oder die begrenzte Auswahl an Gesprächsmöglichkeiten mit NPCs. Das Videospiel muss sich auf eine Auswahl beschränken, denn letztendlich muss hinter jeder Aktion ein Entwickler stehen, welcher die Aktion sowie Reaktion in das Spiel einbaut.

In vielen Spielen kann man trotzdem seine Spielfigur per Glitch außerhalb der Levelarchitektur bewegen („Out-of-Bounds“). Wenn sich die Spielfigur außerhalb der Levelarchitektur befindet, bedeutet dies im Allgemeinen auch immer ein Durchbrechen der 4. Wand. Denn außerhalb der Levelarchitektur wird einem schlagartig bewusst, dass diese Welt nicht für sich existiert, sondern für den Spielenden und das Spielerlebnis. Außerhalb der Levelarchitektur sieht man in Nicht-Open-World-Games immer sofort, dass die Wege des Spielenden vordefiniert wurden und jeder Gegner, jedes Rätsel einem vordefinierten Fahrgeleit gleichkommt.

Umso spannender finde ich dieses Out-Of-Bounds-Gefühl, denn diese Erfahrung, sich außerhalb der Grenzen zu bewegen, macht den Spielenden frei von dem vordefinierten Weg des Entwicklers. Diese Erfahrung, die ich dort erlebe, ist meine absolut individuelle und eben nicht die vordefinierte des Spieleentwicklers. Hier kann ich machen, was ich will: Das nächste Schalterrätsel muss ich nicht lösen können, den nächsten Zwischenboss muss ich im Out-Of-Bounds gar nicht erst bekämpfen, denn ich gehe einfach hinter seinem Raum wieder zurück in die Spielwelt. In meinem Spiel wird dieser Zwischenboss also überleben – und dies ist von dem Entwickler nie beabsichtigt gewesen. Dieses freie Spielerlebnis gehört einzig und allein mir, diese Seiten wurden vom Game-Story-Writer nie bedruckt. Es ist die Perfektion des Unterschieds zwischen einem Videospiel und einem Film bzw. Buch.

In der Gothic-2-Demo möchte man nicht, dass sich der Spieler außerhalb des vordefinierten Bereichs befindet und schirmt diesen mit sehr hohen unsichtbaren Wänden ab. Wenn ich an diesen Grenzen stehe, wird mir mit dutzenden Schildern erklärt, dass hier die Demo ende und ich mir bitte die Vollversion kaufen solle. Ich als Spielender kann aber diese Fessel durchbrechen und befinde mich hinter der unsichtbaren Mauer auf unbekanntem Pfaden, welche der Entwickler mir nie zeigen wollte.

Entfall des ludischen Zwangs

Es kommt aber ein weiterer verstärkender Effekt dieses fantastischen Spiels hinzu – an dieser Stelle muss ich die Gothic-2-Demo einfach schon von ihrem großen Bruder entkoppeln, da in ihr Emotionen enthalten sind, welche mir ihr großer Bruder nicht geben kann. Um dies zu erläutern, muss ich zunächst auf die Hauptquest der Vollversion von Gothic 2 und die Quests und die NPCs, welche hinter der unsichtbaren Mauer liegen, genauer eingehen.

Die Hauptquest und die Aufgabe des Helden werden in der ersten Minute des Spiels absolut klargelegt: Du bist der Auserwählte, welcher die große Bedrohung der Drachen bekämpfen muss. Man erwartet von dir epische Heldentaten, nichts anderes. Da dein Körper und deine Fähigkeiten allerdings zu Beginn des Spiels alles andere als episch sind und du auf die Hilfe eines Artefakts angewiesen bist, musst du dich zunächst mit dem einfachen Fußvolk und ihren Problemen abgeben. Dein Ziel ist es also, in der Stadt mit dem Kommandanten Lord Hagen zu reden und diesen zu überzeugen, dir das Artefakt auszuhändigen, um darauffolgend die Drachen zu bekämpfen. All dein Tun zielt in gewisser Weise auf die Bewerkstelligung dieser epischen Aufgabe ab.

Jetzt blicken wir auf die NPCs, welche hinter der Mauer existieren. Es gibt den Jäger *Niclas*, welcher erzählt, dass er aus der Stadt geflohen ist und jetzt ein Eremiten-Dasein im Wald fristet, um seine Ruhe zu haben. In der Taverne *Zur toten Harpyie* können wir uns ein Zimmer mieten und erfahren, dass *Rukhar* bei einem Trinkspiel betrügt. Vor Akils Hof wollen Banditen ihr Schutzgeld eintreiben und zwei Bauernbrüder streiten sich darüber, wer von ihnen mehr arbeite. In der Vollversion würde man diese Quests als ‚Nebenquests‘ bezeichnen, welche keinerlei Auswirkungen auf die Hauptquest haben. Von der epischen Geschichte rund um die Drachen irgendwo da draußen höre ich hinter der unsichtbaren Wand rein gar nichts.

Das Spiel will uns auch hier nicht in eine der drei Fraktionen (Paladine, Söldner und Feuermagier) befördern, welcher man sich für die Hauptquest anschließen muss. Nein, hier spielt sich das ‚normale, kleine Leben‘ von der Welt von Gothic 2 ab. Diese Quests wären genauso möglich, wenn es keine Drachen in dieser Welt gäbe. In der Gothic-2-Demo gibt es keine Hauptquest und ohne Hauptquest gibt es auch keine Nebenquest. Der Held wird von seiner Heldenrolle befreit. Er ist nicht mehr seinen ludischen Zwängen unterlegen.

Der Held in der Gothic-2-Demo, welcher sich durch die unsichtbare Wand glitcht, ist ein anderer Held als derjenige, welcher in der Vollversion auf den exakt gleichen Wegen wandelt. Der Demo-Held ist in seiner Handlung frei, da es ihm unmöglich ist, das Problem rund um die Drachen zu lösen. Er – und somit der Spielende – erkundet aus intrinsischer Motivation den Wald und bekämpft Wölfe und Banditen. Die Erfahrungspunkte, welche

man beim Töten von Gegnern erhält, führen zu keinem Gewinn – Was soll es unserem „Helden“ bringen, stärker zu werden? Den Zweck der Reise kann der Spielende jetzt selbst entscheiden.

Und zum zweiten Mal fühle ich mich als Handelnder in einem Videospiel absolut frei. Einfach nur fantastisch.

Anmerkung: Die Gothic-2-Demo lässt sich [hier](#) herunterladen.

Bildergalerie – Gothic 2 Demo





Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 20. Juni 2020 um 09:14 Uhr in der Kategorie: [Podcasts](#), [Videospiegelgeschichten](#). 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>