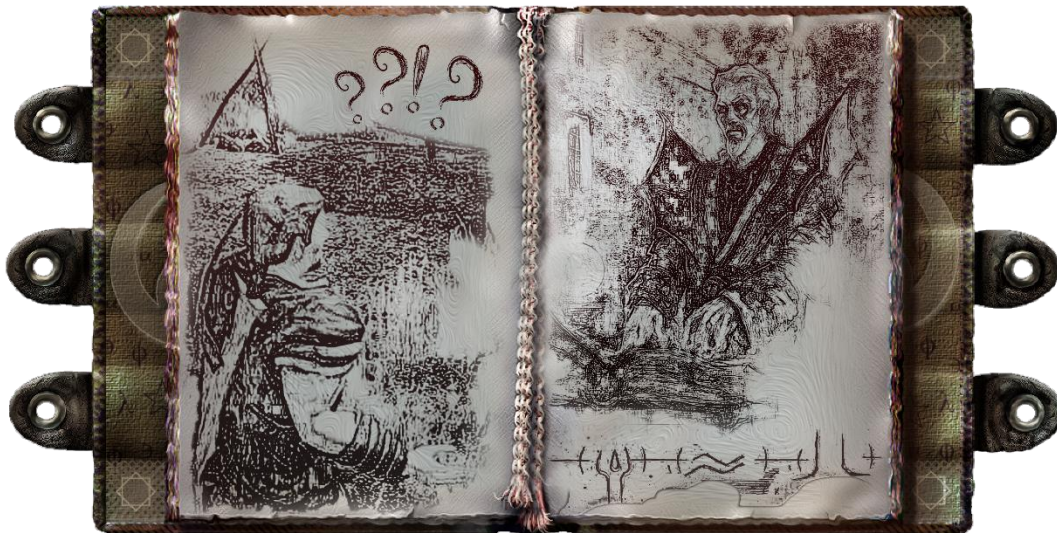


Sommer-Spezial 2023: Fragen und Antworten von Piranha Bytes Italia mit dem Community Story Team



Nach dem dreizehnten Adventskalender des Community Story Project („CSP“), schien es nur richtig den Stand der Dinge genauer unter die Lupe zu nehmen. Das CSP ist ein ehrgeiziges Projekt, hergestellt von hartnäckigen Enthusiasten, dass verspricht dem dritten Kapitel der Gothic-Saga neuen Glanz zu verleihen.

Da seit der Veröffentlichung des letzten Interviews einige Zeit vergangen ist, wollten wir von Piranha Bytes Italia eine neue Reihe von Fragen zusammentragen, die hoffentlich die Neugier der Spieler, die inzwischen sehnsüchtig auf die Veröffentlichung des CSP warten, befriedigen werden.

Details, Kuriositäten, Meinungen, Hoffnungen und Wünsche waren die Hauptthemen der Fragen, die wir den ganzen Entwicklungsgruppe stellen wollten. Damit die Fragen auch alle Themen abdecken, war es uns von grundlegender Bedeutung die ganze italienische Community von Piranha Bytes-Fans einzubeziehen.

Dank der hervorragenden Vorschläge der Community war es möglich, die Themen zu einer Reihe von Fragen zu verdichten, auch dank der großen Menge an Informationen über das CSP, die im Laufe der Jahre gesammelt wurden. Die gesammelten Fragen erforschen die primäre Inspiration der Entwickler, die das Projekt ins Leben gerufen hat, die Arbeitsmethode und die Hierarchien, die für eines so komplexen Projekts eingerichtet wurden, die kritischen Schwierigkeiten der Arbeit, die Möglichkeiten der Programmierer und die technischen Grenzen. Es gab keinen Mangel an Fragen und manche waren natürlich von Nostalgie und Verweise an die früheren Episoden der legendären Saga beeinflusst.

Aus den Antworten geht deutlich hervor, dass die Organisation im Wesentlichen sehr horizontal ausgerichtet ist, was in der Pandemie-Situation der letzten Jahre sicherlich dazu beigetragen hat,

eine stetige Entwicklung sicherzustellen. Die Entwickler sind, zu Recht, sehr stolz auf das riesige Projekt und wollen ein einzigartiges und sehr kohärentes Produkt realisieren, obwohl es immer Gelegenheiten gibt für kleine neue Ideen und Experimente. Die Antworten sind in Bezug auf einige Aspekte kryptisch: die Entwickler scheinen einige Details des Gesamtbildes geheim zu halten, vielleicht um das Risiko künftiger Inkonsistenzen zu vermeiden oder um Unsicherheiten im Zusammenhang mit Spekulationen und Fehlinterpretationen vorzubeugen. In jedem Fall wird uns das CSP mit Sicherheit überraschen, dank den vielen neuen Inhalte und der Liebe zum kleinsten Detail. Sicher ist, dass es noch viel zu tun gibt, bevor das Projekt zu Ende ist, aber wir werden sicherlich nicht enttäuscht sein.

Viel Spaß beim Lesen von Piranha Bytes Italia.

1. Die Gothic-Community erweist sich weiterhin als eine der aktivsten, insbesondere im Bereich des Moddings. In letzter Zeit hat unser Team (Anmerkung des CSP: das Team von PB Italia) eng mit dem Entwicklerteam der Gothic 2-Mod "The Chronicles of Myrtana" zusammengearbeitet und die italienische Lokalisierung realisiert. Wie steht ihr dazu? Gibt es ein Projekt, das euch besonders inspiriert hat?

Es freut uns natürlich sehr, dass die Gothic-Spiele, auch nach so vielen Jahren, in denen die Marke brach lag, noch immer eine lebendige Community und Modding-Szene haben. Viele von uns schauen immer wieder gerne in andere Mods rein, da sie selbst leidenschaftliche Gothic-Spieler sind. Einfluss auf unsere Arbeit hat das aber fast keinen. Es gibt einige wenige Elemente, die wir, mit Erlaubnis der jeweiligen Modder, ins CSP integriert haben, da sie gut in unser Konzept passen. Das sind aber sehr wenige Ausnahmen. Grundsätzlich arbeiten wir an einer durchgängigen, glaubwürdigen Spielwelt und einer einzigartigen Story. Das lässt sich mit einer Sammlung aus unterschiedlichsten Mods nicht erreichen.

2. Was die Organisation des Entwicklungsteams betrifft, stelle ich mir vor, dass die einzelnen Mitglieder größtenteils selbstständig arbeiten. Aber wie geht ihr mit der Gesamtleitung des Projekts um? Gibt es eine hierarchische Organisation oder geht ihr demokratischer vor? Habt ihr regelmäßige Meetings? Wie haben sich die Dinge im Laufe der Jahre auf der Ebene der internen Kommunikation verändert?

Die Teamstruktur ist eher horizontal. Das heißt, alle arbeiten im eigenem Tempo und an Dingen, worauf sie Bock haben. Wenn Diskussionen aber im Laufe der Entwicklung entstehen, kann jeder sich dazu äußern, wodurch Entscheidungen auf einer möglichst breiten Basis stehen.

3. Noch eine Frage um zur Organisation: Ihr habt sicherlich eine Liste von Zielen, die erreicht sein müssen, damit CSP in euren Augen als "fertig" betrachtet werden kann. Wie bewertet ihr den Fortschritt im Hinblick auf diese Ziele? Und wer wird, wenn ihr für die endgültige Veröffentlichung bereit seid, den Startschuss für die Veröffentlichung geben?

Es gibt eine Excel-Tabelle, in welcher der Fortschritt in allen Teilen des Projekts übersichtlich dargestellt und verfolgt wird. Wenn wir in dieser bei allen Punkten 100 % stehen haben, ist das Projekt zu Ende.

4. Wir stellen uns vor, dass nach all dieser Zeit viele Mitglieder des CSP aus persönlichen Gründen nicht mehr am Project teilnehmen. Wie habt ihr in diesen Fällen das Team neu organisiert? Wie kommen neue Teammitglieder zum Team?

Bei einer so langen Entwicklungsdauer gibt es natürlich immer mal wieder Veränderungen im Team. Viele unsere Storywriter, Entwickler, Tester usw. sind aber bereits seit vielen Jahren, teils sogar von Beginn an dabei. Die Aktivität passt sich natürlich immer den eigenen Lebensumständen an. Es gibt Zeiten, in denen man mehr macht und dann auch welche in denen man weniger aktiv ist. Klar, geht auch mal jemand von Bord, dafür kommen dann aber auch immer wieder neue Teammitglieder nach. Das passiert hauptsächlich über zwei Wege. Der erste ist, dass uns jemand anschreibt, der passende Fähigkeiten mitbringt und Lust hat am Projekt mitzuwirken. Der zweite ist die Ausschreibung von kleinen Testprojekten auf unserer Website. Grundsätzlich haben aber alle Neustarter schon einige Erfahrungen vorzuweisen. Leider ist es bei dem großen Workload, den wir haben, nicht möglich Anfänger ins Modding einzuführen.

5. Covid hat sicherlich unsere persönlichen und beruflichen Gewohnheiten verändert. Wie hat sich die Pandemie auf das CSP ausgewirkt? Was war die größte Veränderung, die ihr vorgenommen habt, um mit der Pandemie fertig zu werden? Hat sich die für das Projekt aufgewendete Zeit verringert oder paradoxerweise sogar erhöht?

Im Grunde hat sich die eigentliche Arbeit am Projekt dadurch nicht geändert. Das CSP war von Beginn an ein Onlineprojekt, das in der Freizeit entsteht. Beides hat sich durch die Pandemie nicht wirklich verändert. Das heißt nicht, dass es nicht zu Veränderungen bei einzelnen CSTlern kam, die Arbeit am CSP hat jeder für sich an die neuen Lebensumstände angepasst.



6. Das CSP befindet sich seit vielen Jahren in der Entwicklung und im Gegensatz zu anderen Mods gelingt es euch, die Arbeit ständig fortzusetzen, jedes Jahr den Adventskalender zu veröffentlichen und Inhalte über den Fortschritt zu aktualisieren. Wer oder was hilft euch, dieses wichtige Projekt fortzusetzen und dabei fokussiert zu bleiben?

Die Motivation der Teammitglieder speist sich aus unterschiedlichen Quellen und Motiven. Hier ein Statement von Robespier als ein Beispiel: Ich liebe Gothic-Spiele. Ich mag das Projekt, das ich zunächst als Fan verfolgte. Später wurde ich dann ins Team aufgenommen. Das war eigentlich mein Traum, ein Teil des Teams zu werden. Die Motivation zum Beitragen war am Anfang sehr

hoch und ist es bis heute geblieben, obwohl manchmal andere Dinge die ganze Lebenszeit rauben.

7. Als CST seid ihr effektiv ein kleines Entwicklungsteam. Habt ihr jemals einer Persönlichkeit aus dem Umfeld von Piranha Bytes oder einen Entwickler von Mods um Hilfe gebeten (und diese auch erhalten)? Ähnlich wie etwa Kai Rosenkranz am Gothic Remake mitwirkt.

Robespier hat vor paar Jahren Sascha Henrichs auf unser Projekt aufmerksam gemacht. Es war kurz nach der Veröffentlichung des Gothic-Remake-Playable-Teasers. Im Laufe der Kommunikation haben sie über verschiedenen Themen gesprochen. Konkreten Einfluss auf das CSP hatte dies aber nicht. Das Team hatte Gründe hatte nie wirklich das Bedürfnis, die Unterstützung von PB im Sinne einer Überwachung oder Beratung zu erhalten. Das CSP ist ein Community-Projekt und das soll es auch bleiben.

8. Was sind die wichtigsten Inspirationsquellen für euch? Wer und wie entscheidet, was interessant ist, um entwickelt und in das Projekt integriert zu werden? Also ob z.B. eine neue Mission, eine veränderte Gameplay-Mechanik, ein zusätzliches Objekt oder ein Charakter ins CSP aufgenommen wird?

Die größte Inspiration sind die Gothic-Spiele selbst. Teil 1, 2 und DNdR sind für uns zeitlose Meisterwerke. Es ist die Kernidee des CSP Gothic 3 auf dieses Niveau zu bringen und der Gothic Trilogie damit den Abschluss zu verschaffen, den sie verdient hat.

Wer die Initiative ergreift, hängt vom genauen Thema. Geht es um eine neue Story Mission? Dann sind das meist die Jungs aus der Story-Abteilung. Soll etwas technisch optimiert werden? Dann geht das in der Regel von einem Entwickler aus. Geht's um eine neue Textur oder ein neues Objekt? Dann sind die Grafiker am Zug. Gleichzeitig sind wir aber ein sehr offenes Team. Jeder kann Ideen einbringen und vorantreiben. Es kann sich also auch ein Entwickler zur Story äußern oder ein Techniker zur Grafik. So integrieren wir möglichst viele Sichtweisen und Aspekte und vermeiden es aneinander vorbei zu arbeiten und am Ende kein durchgängiges Gesamtergebnis zu haben.

9. Oft kollidieren die Wünsche von uns Spielern mit den zur Verfügung stehenden Möglichkeiten in der Entwicklung, die es unmöglich machen, eine bestimmte Idee umzusetzen. Ist es passiert, dass etwas das ihr euch vorgestellt habt leider unmöglich umzusetzen war? Inwiefern seid ihr eingeschränkt durch die Grenzen des Originalspiels?

Die größte Hürde ist sicher die Engine. An der können wir nicht wirklich etwas ändern. Das verhindert z.B. dass wir grundlegende Änderungen am Kampfsystem vornehmen können. Da müssen wir dann auf Anpassungen am Balancing ausweichen, was die Möglichkeiten in diesem Bereich sehr limitiert.

10. Wie funktioniert euer Prozess in Bezug auf Testing und Genehmigung von Änderungen? Wer segnet die neuen Beiträge zum CSP?

Das Testen sieht normalerweise so aus: Bugs aus dem Originalspiel oder aus der Mod werden von einem Tester im internen Forum gemeldet. Einer der Entwickler fixt diesen und schiebt das Thema

zu den ungetesteten Korrekturen. Beim nächsten Testlauf prüft einer oder mehrere Tester, ob der Fehler behoben wurde, bestätigt es und schiebt das Thema ins QA-Archiv. Nach der Umsetzung neuer Inhalte beginnt eine neue Testphase. Dieser Prozess wiederholt sich dann stetig.



11. Derzeit scheint es, dass Gothic 3 auf GNU / Linux-Systemen bootet, aber immer noch schlecht optimiert ist, obwohl der Patch 1.75 viele Probleme löst. Gibt es Verbesserungen im CSP in Bezug auf Instabilität, Leistung und/oder Kompatibilität mit Linux-Systemen?

In diese Richtung haben wir nichts unternommen und arbeiten ausschließlich an der Windows-Version.

12. In einem früheren Interview wurde gesagt, dass nach der Veröffentlichung der Mod jeder die Möglichkeit haben wird, Aspekte oder Teile des CSP zu ändern, wenn er es für notwendig hält. Habt ihr auch vor, eine Art kleines "Editing-Kit" oder einen "inoffiziellen Editor" zu veröffentlichen, das jedem hilft der Fantasie freien Lauf zu lassen?

Die meisten Tools, die von unseren Entwicklern MadFaTaL und George während der Arbeit am Projekt entwickelt wurden, wurden von ihnen selbst im WoP-Forum veröffentlicht und stehen schon jetzt zur Verfügung.

13. Musik im Spiel: Es wurde gesagt, dass ihr die Absicht habt die Musik innerhalb des Spiels neu zu verteilen und neue Tracks hinzuzufügen. Habt ihr einen oder mehrere Musiker außerhalb des Teams engagiert oder wird auch die Musik intern gemacht?

Die Musik war wohl das Element des Spieles, das am wenigsten kritisiert wurde. Wir haben einige Orte im Spiel verändert, die auch neue Musik erhalten.

14. Apropos Audio in Gothic 3: Wenn man ein Haus, eine Höhle oder einen Keller betritt, haben die Geräusche aus der äußeren Umgebung (wie Stimmen, tierische Rufe, ...) die gleiche Lautstärke trotz völlig wechselnder Umgebung. In der Regel sollten Geräusche von außen allmählich leiser werden, wenn sich die Umgebung ändert. Ein klares Beispiel für diesen Mechanismus taucht in euerem letzten Video „Die Dungeons von Trelis“ auf. Trotz des Eintritts und des tiefen Abstiegs des Helden bleibt die externe Geräuschkulisse unverändert. Es mag als zweitrangiges Problem erscheinen oder weggelassen werden, hat

aber einen großen Einfluss auf den Grad der Immersion, den das CSP bekanntlich erreichen möchte. Ist es technisch möglich dies anzupassen und gibt es bereits Pläne dafür?

Die Geräusche verringern sich, wenn man Höhlen oder Dungeons betritt.

Dass dies im Video zu den Trelis Katakomben nicht passiert liegt daran, dass die Aufnahmen mit der Freiflugkamera gemacht wurden und der Held dabei die ganze Zeit im Innenhof der Burg von Trelis stand. In den Katakomben ist es auch viel dunkler und man benötigt eine Fackel. Die Grundhelligkeit wird bei Nutzung der Freiflugkamera von der Position des Helden übernommen.

15. In der Vergangenheit habt ihr eine automatische deutsche Synchronisation erwähnt, via Text-to-Speech, die aber wenig ermutigende und „roboterhafte“ Ergebnisse erzielt hat. Angesichts der neuen KI- und Sampling-Technologien die in den letzten Jahren entwickelt wurden, wie werdet ihr die deutsche Synchronisation verbessern?

Dass sich hier viele Verbesserungen wünschen, verstehen wir gut. Schon jetzt sind die Ergebnisse aber weit über dem Niveau aus den ersten Videos, die wir veröffentlicht haben. Frühere Videos spiegeln nicht den aktuellen Stand bei diesem Thema wider.



16. Wird es unerwartete Geheimnisse zu entdecken geben? Etwas Ähnliches wie die Kraft, die man erhält, indem man Äpfeln isst oder das Mana von Pilzen? Zum Beispiel könnte man den Widerstand erhöhen, indem man eine bestimmte Anzahl von Kilometern rennt oder arkanes Wissen in dem man den Nachthimmel für ein paar Minuten anschaut ...

Wir haben z.B. das Learning-by-Doing für Diebestalente umgesetzt. Aber für benannte Fälle wie Anschauen oder Gehen wird es eher nichts geben.

17. Wird es in Gothic 3 mit dem CSP neue Geldbörsen oder andere versteckte Schätze zu finden geben, ohne dass diese Elemente mit dem Plot verbunden sind, ähnlich wie wir es in den ersten beiden Kapiteln der Saga gesehen haben?

Ja, solche Schätze und nette Kleinigkeiten versuchen wir überall im Spiel zu platzieren.

18. Die Interaktion mit den Objekten im Spiel war schon immer ein wichtiges Element in den ersten beiden Gothics. Plant ihr neue Interaktionsmöglichkeiten mit nutzbaren Objekten?

Werden diese Interaktionen positive Effekte erzeugen? Zum Beispiel könnte man Erfahrungsboni erhalten wenn man zur Erkundung klettert, man könnte Felsbrocken auf Gruppen von Feinden zurollen lassen, plötzliche Erdrutsche auslösen, die dann Höhlen öffnen usw.

Es gibt zahlreiche neue Interaktionsmöglichkeiten mit Objekten für den Helden. Beispiele sind:

- Rohlinge am Schmiedeofen aufheizen
- Erz am Schmiedeofen zu Rohlingen einsmelzen
- Spruchrollen am Schreibpult schreiben
- Interaktionen mit speziellen Quest-Objekten

Auch die NPCs haben viele neue Interaktionsmöglichkeiten erhalten. Beispiele sind:

- Holz hacken
- Tragen von Fässern und Holz

19. Werden die hervorragenden Tag-Nacht-Routinen von Gothic noch weiterentwickelt, zum Beispiel mit der Möglichkeit bestimmte Missionen nur nachts abschließen zu können oder bestimmte Charaktere und Kreaturen ausschließlich nachts treffen zu können? Oder Ereignisse die nur zu bestimmten Tageszeiten stattfinden? Tiere, die nachts schlafen gehen? Er wäre interessant diesen Aspekt der Tag-Nacht-Routinen zu vertiefen und weiterzuentwickeln.

Ja, die Tageszeiten werden vereinzelt Einfluss auf verfügbare Dialoge haben.

Es gibt z.B. einen Geist, welchen man nur nachts antreffen kann.

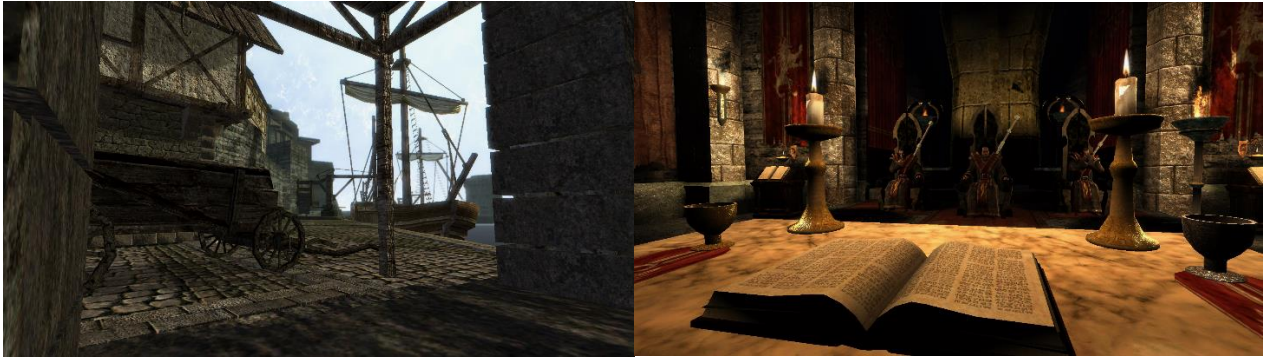
20. Wird es im CSP wechselnde Wetterbedingungen geben? Und, wenn ja, könnten einige widrige Wetterbedingungen dazu führen, dass der Held langsamer wird, wenn er nicht richtig vorbereitet ist? Zum Beispiel bei großer Hitze in der Wüste oder wenn er schwere Rüstungen anzieht um der Kälte Nordmars zu trotzen.

Im Vergleich zu Vanilla wird hier nichts geändert.

Wechselnde Wetterbedingungen gibt es auch im Original, diese haben Einfluss auf die Regeneration der Ausdauer.

Bei klirrender Kälte in den Nächten von Nordmar bzw. bei sengender Mittagshitze in Varant regeneriert sich die Ausdauer deutlich langsamer.

Die Talente Kälteresistenz und Hitzeresistenz helfen.



21. Wird es, ähnlich wie bei der Klaue von Beliar, die Möglichkeit geben die Effekt von Waffen und/oder Rüstungen und/oder Modelle zu verbessern oder zu manipulieren?

Im Rahmen von Quests wird man einige kaputte Waffen oder Rüstungen wiederherstellen können. Sonst wird es bei den Gothic3 üblichen Verbesserungen bleiben (selbst schmieden, schleifen, segnen und vergiften).

Bei gleichzeitiger Nutzung bestimmter Rüstungen gibt es Boni, wie man es von Rüstung + passender Gürtel aus Gothic 2 kennt.

22. Handwerkliche Aktivitäten scheinen ein eher nebensächlicher Aspekt des Spiels zu sein, beschränkt aufs Grinden von Ausrüstungen oder Waffen. Plant ihr mit dem CSP diese Aspekte zu vertiefen, indem ihr z.B. diese Aktivitäten mit Nebenmissionen verknüpft?

Ja.

23. Wird es bessere Reaktionen der NPCs auf die Streifzüge des Helden geben? Werden sie insbesondere mehr auf das Eindringen des Helden in ihre Häuser reagieren? Wird der Schlaf des Helden unterbrochen, wenn er auf dem Bett eines anderen schläft oder wird er den Hausbewohner morgens nach einer schlaflosen Nacht neben sich finden? Die vorherigen Gothics waren in diesen Belangen realistischer.

Ja, es wird bessere Reaktionen der NPCs auf die Handlungen des Helden geben.

24. Das CSP hat eine beträchtliche Menge an neuen Gegenständen hinzugefügt. Können wir eine Zunahme der Anzahl und Vielfalt der Trophäen erwarten, die von den gejagten Bestien erhalten werden können? Vielleicht mit einigen Evergreens wie den Blutfliegenflügeln, die im dritten Gothic leider nicht vorkommen.

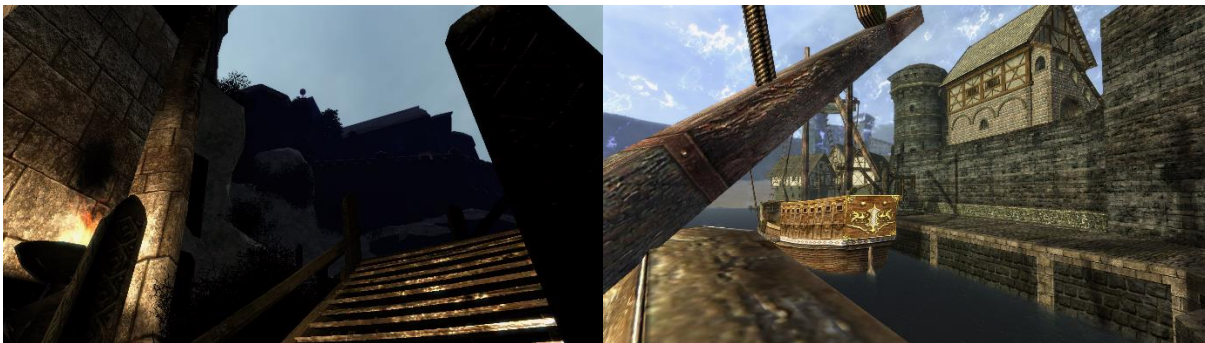
Zu einzelnen Trophäen können wir noch nichts verraten. Ihr werdet aber bei besiegtten Gegnern Dinge finden, die ihr noch nicht kennt.

25. Wir können uns vorstellen, wie komplex Eingriffe wie KI-Anpassungen, polygonale Änderungen oder ganz neue Features sind. Aber wir versuchen es trotzdem: Wird es neue Tiere geben, die vielleicht auch regional auftreten? Wir träumen von Mammuts in den

verschneiten Ländern Nordmars und vermissen die Feldräuber mit ihrem melodiosen Gesang.

Nein, es wird keine komplett neuen Tiere, wie etwa Mammuts, geben. Variationen bestehender sind aber möglich. Das ein oder andere davon haben wir schon in unseren Adventskalendern gezeigt.

Als komplett neues Monster haben wir das Irrlicht, das ihr ebenfalls aus einem unserer Kalender kennt (Anmerkung des Teams: hier finden Sie den Link zum Adventstürchen, falls Sie ihn verpasst haben: <https://q3csp.de/en/2017/12/24/door-24-3/>).



26. Bezüglich der Fauna hatten die verschiedenen Tiere in Gothic 1 und Gothic 2 unterschiedliche Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeiten. Während es relativ einfach war, vor einem jungen Scavenger davonzulaufen, war die Situation ganz anders, wenn man es mit Wildschweinen und Drachen zu tun bekam, ganz zu schweigen von den Schattenläufern. In Gothic 3 dagegen scheinen sich alle gleich schnell zu bewegen, sodass man schon in den ersten Kapiteln mit extremer Leichtigkeit unverehrt davonkommt, ohne auch nur schießen zu müssen. Gibt es diesbezüglich auch eine Änderung in den Plänen zum CSP?

Geplant ist nichts. Die unterschiedlichen Geschwindigkeiten in den Templates wurden näher betrachtet. Es gibt zwei verschiedene Geschwindigkeiten: 400 und 550 (z.B. Säbelzahn, Wölfe). Aktuell sind keine Änderungen geplant, auch wenn es schon Experimente dazu gab.

27. Wenn man ein Tier mit einer Nahkampfwaffe trifft, insbesondere mit einem aufgeladenen Schlag, fühlt es sich an, als würde man auf eine Masse Gelee einschlagen. Der Körper verformt und dehnt sich und landet in absurdesten Posen auf dem Boden und zittert oft weiter. Ist es möglich, das realistischer zu gestalten?

Die originale Physik haben wir nicht geändert und können dies auch leider nicht.

28. Das Kampfsystem in Gothic 3 unterscheidet sich stark von dem, was in den ersten beiden Kapiteln zu sehen war. Es ist sicherlich intuitiver, aber in gewisser Weise fehlt dieser rohe Charme, der dem Spieler das wahre Gefühl der Schläge vermittelt. Es scheint alles auf eine begrenzte Anzahl von Bewegungen hinauszulaufen, die an einen einzigen Aggressionsstil

angepasst sind. Ein besonderer Beweis dafür ist der Kampf mit zwei Waffen, dem es an Raffinesse zu mangeln scheint. Gibt es eine Überarbeitung der Kernmechanik und/oder mehr visuelle Differenzierung, wenn sich die Herangehensweise an den Kampf ändert?

Das Kampfsystem optimieren wir hauptsächlich durch ein optimiertes Balancing. Es wird sich besser anfühlen als im Original. An den Kernmechaniken können wir, aufgrund des fehlenden Zugriffs auf die Engine, leider keine Änderungen vornehmen.

29. Habt ihr in Bezug auf die Lokalisierung bereits darüber nachgedacht, auf spezialisierte Plattformen wie Crowdin oder andere spezielle Systeme zu setzen, um die Arbeit zu verwalten oder werdet ihr die Dateien direkt an die verschiedenen Communitys weitergeben? Die Kosten von Crowdin oder ähnlichen Systemen könnten möglicherweise via Patreon oder andere Spenden finanziert werden.

Das Projekt wird im Original auf Deutsch entwickelt. Die Lokalisierung gehen wir erst an, wenn die Dialoge und Texte mehr oder weniger final sind, um zu verhindern, dass massenhaft Text übersetzt wird, der es dann gar nicht ins fertige CSP schafft oder sich nochmal ändert. Neben Deutsch gibt es Teammitglieder mit guten Kenntnissen in Englisch und Russisch. Für Sprachen wie Italienisch oder Polnisch setzen wir auf Partner in den jeweiligen Communitys. Einen genauen Plan dafür gibt es aber noch nicht.

30. In Bezug auf die Übersetzungsarbeit der verschiedenen Communitys: Wenn das CSP veröffentlicht wird, wird es nur in der deutschen Version veröffentlicht oder wird auch eine englische Version erstellt, auf die die verschiedenen Communitys für die Übersetzung zurückgreifen können?

Aktuell arbeitet das CST noch nicht an Übersetzungen in andere Sprachen. Wenn das Projekt kurz vor dem Release steht, ist es denkbar, dass Partner Zugriff auf das CSP erhalten, um an Übersetzungen zu arbeiten. Ohne das Spielerlebnis zu kennen, ist keine richtige Übersetzung möglich.



31. Ihr habt erwähnt, für das Projekt die Enden von Innos und Beliar zu eliminieren, damit es eine Kontinuität von Gothic 3 zu Forsaken Gods gibt. Habt ihr diese Absicht immer noch?

Werden die Originalfinals des Spiels überarbeitet?

*Die Idee gab es nur in der frühen Entwicklungsphase und wurde später verworfen.
Götterdämmerung (Forsaken Gods) und Arcania betrachten wir als nicht kanonisch.*

32. Es ist bekannt, dass Gothic 3 zu früh veröffentlicht wurde, was eine gewisse Anzahl von Fehlern, ungelöste Plotlinien und andere Probleme im Spiel verursachte. Habt ihr mit dem CSP die Absicht die Gothic 3-Story und -Handlung originalgetreu und unverändert zu erzählen oder werdet ihr die Handlung bereichern, wie es Piranha Bytes schon zuvor mit Gothic 2: Die Nacht des Rabent gemacht hat?

Ja, die Story des Originalspiels zu optimieren ist ja die Gründungsidee des CSP.

33. Im Spiel gibt es nur wenige Hinweise auf die unbekannten Länder, obwohl es sich um ein sehr großes Gebiet handelt, das auf der Spielkarte dargestellt und in den Zielen von Xardas fokussiert wird. Werden wir die Möglichkeit haben, mehr Details darüber zu erfahren?

Falls die Frage darauf abzielt, ob ihr diese Gebiete selbst erkunden könnt, ist die Antwort ein klares Nein. In Erzählungen oder Schriftstücken könnten sie vorkommen.

34. In allen Kapiteln der Saga war die Präsenz und der Glaube an Beliar, Adanos und Innos stark. Jedoch haben wir wenige konkrete Beispiele für „göttliche Eingriffe“ während der Handlung, besonders in Gothic 3. Da das CSP sich enger mit Xardas Machenschaften beschäftigt und da die drei Gottheiten als Symbole auf dem CSP-Logo erscheinen, können wir uns auf mehr Interaktionen mit den göttlichen Wesen im CSP freuen?

Der Glaube an die Götter wird im CSP glaubwürdiger dargestellt als in Vanilla. Erwartet aber keine persönliche Begegnung mit Innos. Das CSP wird ein Gothic, das auf die Stärken der Serie aufbaut.

35. Wenn man den Helden spielt in Gothic 3, hat man oft das Gefühl, nicht zu einer bestimmten Gruppe, einem Land oder einer Stadt zu gehören. Könnte das CSP die Möglichkeit integrieren als privilegierter Bürger eines bestimmten Dorfes anerkannt zu werden, vielleicht einen bestimmten Vorteil zu erlangen oder ähnliches? Etwa so wie mit dem Zugang zum oberen Viertel in Khorinis oder dem inneren Quartier des Alten Lagers.

Zu solchen Details gibt es, abseits dessen, was wir in den Adventskalendern dazu gezeigt haben, nichts anzukündigen.



36. Der Held war, bevor er in das Minental geworfen wurde, ein einfacher Dieb vom Kontinent. Bei seiner Rückkehr nach Myrtana finden sich aber keine Spuren seiner Vergangenheit und niemand der ihn aufgrund seiner Vergangenheit als Betrüger erkennt. Fügt das CSP Bezüge, Dialoge oder Missionen ein, die etwas mit dem früheren Leben des Helden zu tun haben?

Nur in Form von Scherzen oder einer Verarschung. Ein Kernelement des Helden war immer seine sonderbare Anonymität. Auch als er mehrfach versuchte seinen Namen zu sagen, wurde er immer unterbrochen. Diese Idee von PB wird so auch im CSP Bestand haben.

37. Die Mechanismen und Missionen, die zum Rebellenangriff zur Befreiung der verschiedenen Städte führten, waren umständlich und wenig ermutigend, sodass man oft die Städte autonom befreien musste, einer gegen Tausend, was die ganze Geschichte mit den Rebellen relativ nutzlos machte. Wurde an etwas gedacht, um diesen Aspekt zu verbessern und um die Befreiung des Kontinents zum eigentlichen und wahren Ziel des Spieles zu machen?

Hier wird sich vieles ändern. Die Rebellen bzw. Nomaden werden erheblich mehr an Revolutionen teilnehmen, diese wirklich vorbereiten und nicht mal eben auf ein Wunder warten.

38. Im Hinblick auf die Befreiung von Städten und Gebieten (z. B. Gotha): Werden sich Städte und Dörfer verändern, um das Gefühl einer lebendigen und sich entwickelnden Welt zu vermitteln? Zum Beispiel durch das Einfügen rekonstruierter Häuser, von Arbeitern die am Wiederaufbau werkeln und so weiter? Oder ein in Brand gestecktes Rebellenlager und ähnliche Situationen?

Die Spielwelt wird, im Rahmen der technischen Möglichkeiten, möglichst glaubhaft sein. Das CSP will dem Spieler das Gefühl einer real existierenden Welt mit ihrer eigenen Logik geben, die nicht nur die Kulisse für den Spieler ist. Ihr werdet also auch Alltagssituationen sehen, die keine konkrete Bedeutung für das Spiel haben.

39. Es ist nicht zu leugnen: Der CSP-Adventskalender ist zu Recht Teil der Weihnachtstraditionen vieler Gothic-Liebhaber geworden. Wir freuen uns jedes Jahr auf einen Launch-Termin, fragen uns aber gleichzeitig: „Und wenn dies der letzte Kalender ist?“ Glaubt ihr, dass es möglich ist, die Tradition weiterzuführen auch nach der

Veröffentlichung des CSP, zum Beispiel mit einem Making of oder mit verworfenem Material?

Aktuell kommt die Sache nicht infrage, da wir noch ein ordentliches Stück Weg vor uns haben. Deswegen könnt ihr gerne weiter unsere Kalender genießen. Was danach kommt, damit beschäftigen wir uns, wenn es soweit ist.



Inhalte erstellt von Piranha Bytes Italia © 2023, Rechte vorbehalten, Vervielfältigung und Verarbeitung unterliegen der Genehmigung.

Zunächst möchten wir uns beim Community Story Team bedanken, insbesondere bei Michael Späin „TrueCore“, „MadFaTal“ und „Robespier“.

Vielen Dank auch an „Dark Fenix“, „Romek“ und „Szkeleton“ von Gothic Up für ihren Beitrag mit der polnischen Version.

Deutsche Übersetzung von Lorenz Cuno Klopfenstein „Lck“ - Piranha Bytes Italia.

Englische Übersetzung von Enrico Blasoni „-Henry-“ - Piranha Bytes Italia.

Schließlich danken wir dem gesamten Team von Piranha Bytes Italia unter der Leitung von Teammanager Leonardo Sassi „Sakkio“.