

Disco Elysium

ROLLENSPIEL-FREUDENTANZ



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Story

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **ZA/UM Studio** Termin: **15.10.2019** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Dank spielerischer Tiefe, packender Erzählung und massiv Möglichkeiten fühlt sich Disco Elysium wie ein Riesen-Rollenspiel an.

Von Elena Schulz

Karaoke singen, einem Toten die Schuhe klauen, das Mysterium der blauen Tür lösen oder Drogen nehmen. Was wie eine verstörend seltsame To-Do-Liste klingt, ist in Wahrheit Teil unserer optionalen Aufgaben in Disco Elysium. Das isometrische Rollenspiel des Studios ZA/UM entpuppt sich im Test als einer der spannendsten Titel des Jahres. Denn wer hier ein kleines Indie-Rollenspiel erwartet, wird definitiv überrascht. Disco Elysium bietet alles, was man sonst von einem Baldur's Gate oder Divinity: Original Sin 2 erwarten würde.

Wir betreten eine unglaublich detaillierte und komplexe Welt voller interessanter Charaktere, mit packender Story und tiefgehender Hintergrundgeschichte. Mittendrin erschaffen wir uns einen Polizisten, den wir durch Gedanken, Kleidung und Fähigkeiten von Grund auf individualisieren dürfen, bis er unser Held ist. Allerdings hat die Komplexität einen Nachteil: Wer nicht viel lesen und ausprobieren will, wird schnell überfordert.

Seriöser Inspektor oder Knalltüte?

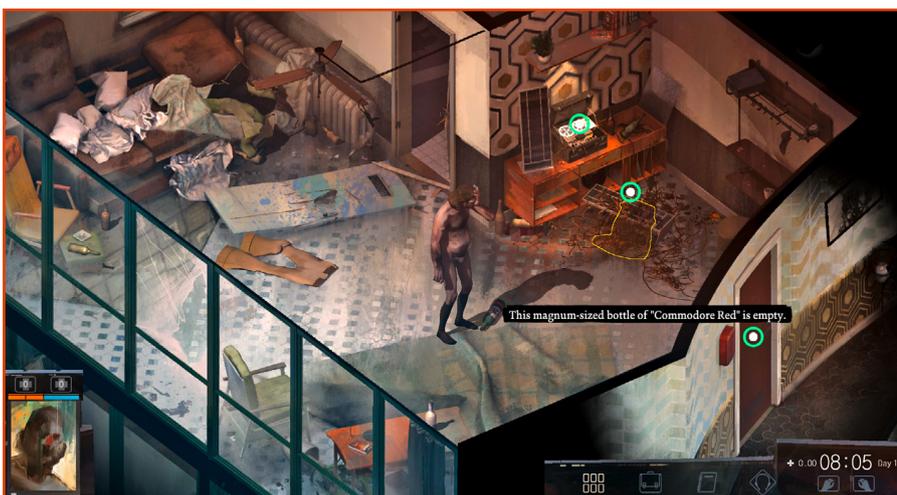
Disco Elysium beginnt ziemlich klischeehaft mit dem Gedächtnisverlust unserer Hauptfigur. Diese Amnesie ist in diesem Fall notwendig, damit wir wirklich ein weißes Blatt Papier vor uns haben. Nicht einmal seinen Namen weiß unser Held, als er mit dem Kater des Jahrhunderts nach einer durchzech-

ten Nacht in einem schäbigen Hotel aufwacht. Erst unser Partner, der unten in der Absteige auf uns wartet, klärt auf: Wir sind Polizist und sollen mit ihm den Mordfall um einen erhängten Mann aufklären.

Dumm nur, dass wir beim Saufen unsere Kleidung, Marke und Dienstwaffe verloren haben und jetzt jeder im an der Küste gelegenen Stadtteil Martinaise weiß, dass wir ein kaputter Alkoholiker sind. Als solcher werden wir zunächst auch behandelt, lernen über Dialoge und Beobachtungen mit der Zeit aber mehr über Polizeiarbeit und die Menschen um uns herum. Dadurch können wir unsere Ehre als Polizist wiederherstellen – oder trotzdem weitersaufen und uns einen großen Spaß aus allem machen. Wenn wir es zulassen, kommt in den Dialogen ständig der schräge Humor von Disco Elysium durch – etwa wenn wir uns überall als Disco-Suppercop vorstellen oder ein flottes »Peng Peng« samt Pistolen-Fingergeste in unsere Gespräche einbauen, was unseren Partner halb in den Wahnsinn treibt.

Komplexe Welt ohne Klischees

Die großen Stärken von Disco Elysium sind die Komplexität und Bandbreite bei den Themen, Figuren und Geschichten. Wenn wir nachts einschlafen wollen, während sich in unserem Kopf ein antikes Reptiliengehirn mit unserem limbischen System über unser Schicksal streitet, ist das herrlich absurd. Wenn uns andererseits ein Zwei-Meter-Riese von seiner Rassentheorie erzählt, die uns in seinen Augen minderwertig macht, ist das beklemmend und verstörend. Jede Figur wirkt wie ein eigenständiger Charakter und kein Klischee-Abziehbild. So ist der XXL-Ras-



Per Tab-Taste können wir uns Objekte anzeigen lassen. Die kleinen Kreise bedeuten wiederum, dass unsere Figur etwas zu dem Objekt zu sagen hat.

sist ein großer Schwarzer und der örtliche Schlägertrupp hat eine clevere Anwältin an seiner Seite, die uns ganz ohne Gewalt ziemlich zu schaffen macht. Auch die Hauptgeschichte punktet mit überraschenden Wendungen: So entpuppen sich scheinbar Verdächtige dann doch als unschuldig.

Disco Elysium schreckt nicht vor ernstesten Themen wie Politik, Rassismus, Drogenmissbrauch oder sexueller Gewalt zurück und erschafft zudem eine für ein Rollenspiel erfrischend andere Welt. Statt ins Mittelalter geht es in die frühe Moderne der Stadt Revanchol, die nach einer Revolution in Trümmern liegt, während politische Strömungen um die Macht kämpfen. Wir finden uns zwischen Kommunisten, Moralisten, Konservativen und mehr wieder, die teils sehr extreme Ansichten vertreten. Wir können dort versuchen, Fraktionen gezielt zum Sieg zu verhelfen oder sie geschickt gegeneinander ausspielen, indem wir für alle Seiten arbeiten oder uns – so gut es geht – enthalten.

Was wir tun, hat aber immer Folgen für unsere Beziehungen und die Handlung. Alles ist miteinander verzahnt – die Geschichte von Revanchol, der Streik der Arbeiter am Hafen, politische Intrigen und natürlich auch der Mord, den wir aufklären wollen. Allerdings erfordert eine solche Vielfalt an Möglichkeiten auch viele Erklärungen. Die kommen bis auf ein paar vertonte Passagen vor allem in Textform daher, und das auch nur auf Englisch. Disco Elysium ist deshalb nichts für Lesefaule und auch reines Schülenglisch reicht hier auch kaum aus.

Fähigkeiten und Gedankenspiele

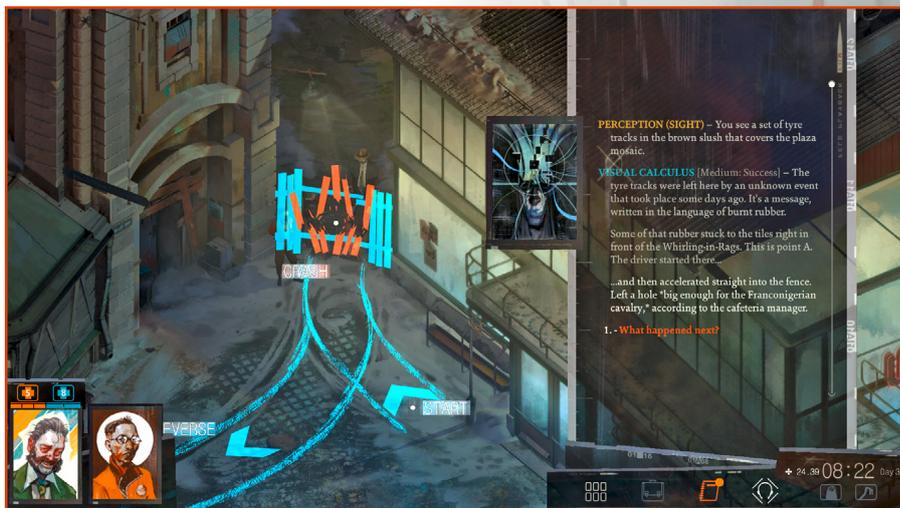
Da es in Disco Elysium keine Kämpfe gibt, basiert alles auf Erkunden, Untersuchen von Objekten und Dialogen. Wir steuern unsere Figur per Mausclick durch die offene Welt (eine Schnellreisefunktion gibt es nicht, der Held kann aber per Doppelclick laufen) und lassen über die Tabulator-Taste Interaktionspunkte aufleuchten. Dort sammeln wir wichtige Beweise auf oder ziehen Schlüsse. Die können wir anschließend in den Dialogen wiederaufgreifen. Eine Zeitbeschleunigung gibt es übrigens nicht. Wenn ein bestimmter Gesprächspartner nur zu einer gewissen Tageszeit parat steht, müssen wir eben bis dahin die Zeit mit dem Lesen von Fallakten totschlagen.

Neben Dialogoptionen gibt es bei der Interaktion mit Figuren auch Herausforderungen, bei denen wie in einem Pen&Paper-Rollenspiel gewürfelt wird. Das entscheidet aber nicht allein über unseren Erfolg. Der ist auch von vorherigen Fragen, Entdeckungen und Fähigkeiten abhängig. Während wir ermitteln, erhalten wir Fertigkeitenspunkte, die wir auf insgesamt 24 Fähigkeiten wie Logik, Beobachtungsgabe, körperliche Stärke oder Körpersprache verteilen können.

Schon zu Spielbeginn dürfen wir außerdem zwischen drei Klassen wählen, die mit einem Bonus auf bestimmte Talente starten. Der Denker hat beispielsweise eher einen



Disco Elysium ist ein Rollenspiel mit einer absurden Vielfalt an Aufgaben. Hier singen wir zum Beispiel Karaoke und genießen dabei die schöne Lichtstimmung.



Der Skill »Visual Calculus« hilft uns dabei, Szenen zu rekonstruieren. Jede Fähigkeit kann über Fertigkeitenspunkte erlernt werden und uns neue Möglichkeiten bei der Ermittlung eröffnen.



Bei bestimmten Optionen im Dialog wird gewürfelt. Fertigkeiten und vorherige Aktionen entscheiden mit über den Erfolg. Ist uns das Glück hold, kommen wir meist an die beste Lösung.

Hang zu Logik oder Rhetorik und weniger zu roher Gewalt. Anschließend können wir unseren Polizisten aber trotzdem so ausbauen, wie wir wollen. Das System ist sehr flexibel, weil es neben den Fähigkeiten noch das sogenannte Gedankenkabinett gibt.

Beim Erkunden oder in Dialogen greifen wir immer wieder Gedanken auf, die wir im Hintergrund »zu Ende denken«, indem wir sie aktivieren und ein wenig Zeit verstreichen lassen. Der Clou: Jeder Gedanke verleiht mächtige Boni auf Fähigkeiten, wir wis-

sen vorher aber nicht welche. Am Ende können wir klare Vorteile (etwa +1 auf Logik) abstauben oder Pech haben (-1 auf Empathie). Im letzteren Fall müssen wir dann einen Fähigkeitenpunkt investieren, um den lästigen Gedanken wieder zu vergessen. Zusätzlich finden wir regelmäßig Kleidungsstücke wie Mäntel, Schuhe oder Hosen, die ihrerseits Boni und Mali auf die Fertigkeiten mitbringen. Damit ist unser Polizist extrem wandelbar und lässt sich im laufenden Spiel ständig gezielt an Situationen anpassen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



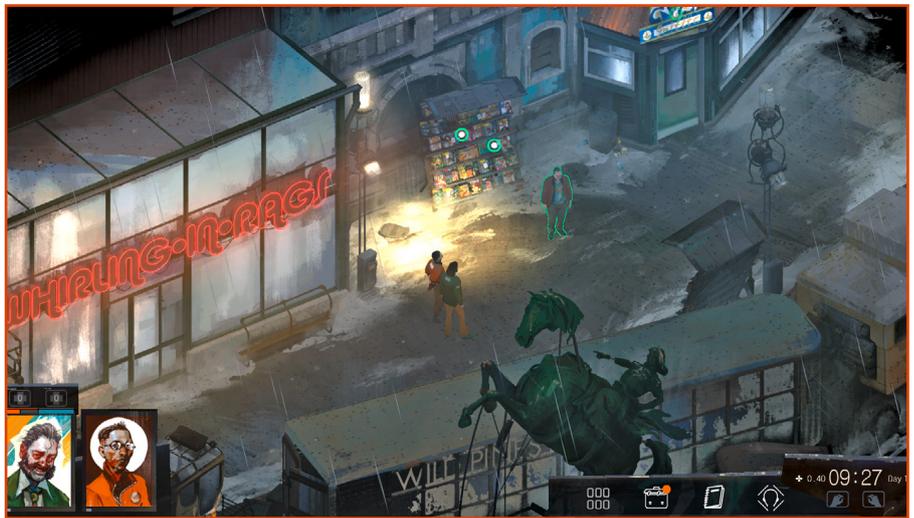
Disco Elysium ist mein Spiel des Jahres. Ich hatte das Rollenspiel, das früher No Truce with the Furies hieß, schon länger auf dem Schirm, wurde aber trotzdem sehr positiv überrascht. Ich erlebe hier eine Welt, die so komplex und tief ist, wie ich es zuletzt in einem Pillars of Eternity erlebt habe – allerdings nicht zum x-ten Mal mit einem Fantasy-Mittelalter, sondern in einem modernen Krimi-Setting. Durch das komplexe Skill-System vermisste ich dabei auch keine Kämpfe. Disco Elysium ist auch so schon anspruchsvoll und vielseitig genug.

Besonders die Figuren haben es mir angetan. Ich mag, wie subtil sich langsam eine Freundschaft zwischen dem steifen und pflichtbewussten Kim Katsuragi, der mir zur Seite steht, und meinem chaotischen Cop anbahnt, wenn ich es zulasse. Genau so, wie er sich langsam vom Alkoholiker zum pflichtbewussten Ermittler entwickeln kann, wenn ich ihm die richtigen Gedanken zur Seite stelle, ihn sauber anziehe und ihm dabei helfe, seine Probleme zu verarbeiten. Plötzlich starrt mir dann kein irre grinsender Wahnsinniger mehr aus dem Charakterporträt entgegen, sondern ein trauriger, alter Mann, der irgendwie doch noch das Richtige tun möchte.

Das Gleiche gilt für die anderen Figuren in der düsteren Stadt. Viele sind unterwegs irgendwo falsch abgebogen, haben einen guten Kern – oder sie wirken sympathisch und offenbaren später aber tiefe Abgründe. In Disco Elysium ist nichts einfach oder so wie es zunächst scheint. Genau das macht für mich einen guten Krimi aus.

(Fast) kein Game over

Man muss aber nicht fürchten, durch die falsche Spezialisierung irgendwo stecken zu bleiben. Verlieren wir beim Würfeln, heißt das nicht automatisch Game over. Es geht



Figuren, mit denen wir interagieren können, werden bei Mouseover grün markiert.

trotzdem weiter und Scheitern eröffnet uns manchmal erst interessante Möglichkeiten. Als der riesige Rassist uns nicht vorbeilässt, greifen wir ihn zum Beispiel trotz niedriger Prozentchance beim Würfeln an, verlieren und erhalten anschließend von einem Beobachter den Tipp, uns mit ihm über seine fadenscheinige Ideologie zu unterhalten, was wiederum neue Dialogoptionen öffnet, die uns einem Erfolg näherbringen.

Disco Elysium geht im Prinzip also eigentlich immer weiter, was Frust vermeidet. Dazu trägt das freie Speichersystem bei – wenn wir an einer Stelle gegen die Wand laufen, erkunden wir eben noch mehr, befragen andere Figuren oder gehen einer der zahlreichen Nebenaufgaben nach, bis wir unsere Fertigkeiten weiter verbessert haben. Ein wenig lästig ist nur, dass wir das meiste davon selbst herausfinden müssen. Ein Tutorial oder eine Hilfe-Funktion für Rollenspiel-Anfänger gibt es nicht.

Kleines Studio, großes Spiel

Disco Elysium beweist, das Iso-Optik auch heute noch zeitgemäß sein kann. Auch von oben wirken die unterschiedlichen Bereiche von Martinaise detailliert und abwechslungsreich. Häuserruinen, eingestaubte Läden oder die zwischendurch auch mal verschneite oder verregnete Küste sind in einem künstlerischen Stil gehalten und auch

die Porträts sehen wie Kunstwerke aus. Die Beleuchtung sorgt ebenfalls nochmal für einen richtigen Atmosphäre-Schub.

Disco Elysium bietet ein in Summe sehr klassisches Rollenspiel-Erlebnis, das sich trotzdem sehr modern und anders anfühlt. Für ein Indie-Projekt beeindruckt außerdem der Umfang: Wer will, kann sich bis zu 50 Stunden mit Hauptgeschichte, Erkunden und Nebentätigkeiten beschäftigen und das Spiel dann trotzdem ein weiteres Mal von vorne beginnen, um andere Fähigkeiten, Lösungswege und Gedanken auszuprobieren. Disco Elysium mausert sich damit für uns zum Rollenspiel-Geheimtipp 2019. ★

DISCO ELYSIUM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 7500 / Ryzen 5 1600X	Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2
Intel HD 620 / Radeon R7 240	Geforce 1060 / Radeon RX 590
4 GB RAM, 22 GB Festplatte	8 GB RAM, 22 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ★ malerischer Stil
- ★ stimmungsvolle Beleuchtung
- ★ abwechslungsreiche, detaillierte Umgebungen
- ★ wunderschön gezeichnete Charakterporträts
- ★ extrem viel (englischer) Text

SPIELDESIGN

- ★ 24 Fähigkeiten
- ★ zahlreiche Möglichkeiten in Dialogen
- ★ unterschiedliche Lösungswege
- ★ kreatives Gedankenkabinett zum weiteren Individualisieren
- ★ vielfältige Aufgaben

BALANCE

- ★ freies und automatisches Speichern
- ★ alle Fähigkeiten sind nützlich
- ★ Spiel geht mit jeder Entscheidung weiter
- ★ Heil-Items als letzte Rettung
- ★ kein richtiges Tutorial

ATMOSPHERE / STORY

- ★ erinnerungswürdige Charaktere
- ★ überraschende Wendungen
- ★ Entscheidungen beeinflussen Beziehungen und Geschichte
- ★ komplexe Handlung und Welt
- ★ atmosphärische Umgebungen

UMFANG

- ★ Vielzahl an Nebenaufgaben
- ★ offene Welt zum Erkunden
- ★ Charakter komplett wandelbar
- ★ zahlreiche Objekte zum Interagieren und Analysieren
- ★ hoher Wiederspielwert

FAZIT

Disco Elysium fesselt durch die einzigartige Spielwelt und ein komplexes Fähigkeitensystem mit Individualisierungsmöglichkeiten.



Die Fähigkeiten unterteilen sich in Intellekt, Psyche, Körper und Motorik. Wir dürfen unsere Figur auf einen Bereich spezialisieren oder ausgewogen ausbauen.