

Realms Beyond

FIND YOUR
NEXT
GAME

KLASSISCH, NICHT ALT

Genre: Rollenspiel Publisher: – Entwickler: Ceres Games Termin: 2021



Das Königreich Cormac (Mitte) weist in Realms Beyond die meisten Handlungsorte auf, die anderen Regionen sind weniger detailliert.

Wieso hinter dem deutschen Rollenspiel-Geheimtipp Realms Beyond: Ashes of the Fallen mehr steckt als nur Nostalgie.

Von Peter Bathge

Heutzutage verbinden wir das Schlagwort Open World automatisch mit großen AAA-Produktionen, millionenschweren Hochglanzprojekten vom Schlage eines Skyrim, The Witcher 3 oder Assassin's Creed Valhalla. Aber offene Spielwelten und wahre spielerische Freiheit funktionieren auch mit bescheideneren Mitteln. Manch einer möchte in diesem Satz vielleicht sogar das »auch« gegen ein »besser« tauschen – und viele Rollenspiel-Fans würden zustimmend nicken. Realms Beyond: Ashes of the Fallen ist so ein bescheidener Underdog, ein Geheimtipp für RPG-Fans, ein Spiel »in der Nische der Nische«, wie es der deutsche Entwickler Ceres Games selbst ausdrückt. Aber Realms Beyond fühlt sich in dieser Nische trotzdem pudelwohl – und wir auch!

Denn Realms Beyond bringt ein Gefühl zurück, das besonders ältere RPG-Fans mit Erinnerungen an die 80er- und 90er-Jahre zuletzt vermissten, ohne sich komplett in Nostalgie zu ergeben. Denn der erste Eindruck täuscht, auch bei der Grafik. Die wirkt

wie die von Larians Divine Divinity oder Blizzards Diablo 2 aus den frühen 2000er-Jahren: platt, zweidimensional. Aber tatsächlich handelt es sich um eine komplett selbstgeschriebene 3D-Engine mit modellierten Polygon-Monstern und -Objekten. Durch eine erzwungene Schräg-von-oben-Perspektive, aber auch bei der Farbgebung erinnert das Ganze stark an ein anderes deutsches (Action-)Rollenspiel: Sacred.

Klein, aber interessant

Und hinter diesem interessanten Mix aus Oldschool-Look und moderner Technik warten innere Qualitäten, die sich für Rollenspiel-Fans wie ein Fünf-Sterne-Menü bestehend aus den besten Zutaten der RPG-Landschaft lesen, von Ultima und Baldur's Gate über die alten Gold-Box-Rollenspiele wie Pool of Radiance bis hin zu Wizardry, The Bard's Tale und den ursprüngli-

Das Kernteam von Ceres Games auf der Gamescom 2019 (sitzend, von links nach rechts): Technical Director Peter Ohlmann, Lead Level Designer Timothy Drude und Lead Writer Clemens A. Schmidt.





chen Pen-&Paper-Abenteuern. Mit Clemens A. Schmidt und Timothy Drude standen uns für diese Preview zwei Mitarbeiter von Ceres Games Rede und Antwort. Schmidt ist der Lead Writer von Realms Beyond, Drude erledigt neben seinem Job als Lead Level Designer auch die Pflichten des Geschäftsführers. Das winzige Entwicklerstudio ist in München angesiedelt und zählt derzeit nur vier fest Angestellte. Die Teamgröße wurde in den letzten Monaten verkleinert. Sobald mehr finanzielle Mittel zur Verfügung stehen, wolle man alte Entwickler wieder anheuern. Und die Chancen dafür stehen gut, denn neben einer Finanzspritze des FilmFernsehFonds Bayern von 100.000 Euro winken auch Zahlungen von Publisher- und Investoren-Seite. »Wir befinden uns gerade in Verhandlungen. Es gibt definitiv Interesse«, verrät uns Timothy Drude. Nach dem Lesen dieses Artikels werdet ihr auch verstehen, warum das so ist!

Der Start: Eingesperrt und allein

Realms Beyond fängt klassisch an: Ihr sitzt im Gefängnis und habt keine Ahnung warum. Elder-Scrolls-Fans kennen das Dilemma. Aber statt wie in Morrowind auf einem anderen Kontinent abgesetzt zu werden, in Oblivion den König zu verteidigen oder bei Skyrim der Exekution zu entgehen, brecht ihr mit eurem selbst erstellten Charakter aus. Dabei begleiten euch bis zu drei Mitgefänger, später stockt ihr eure Heldengruppe auf maximal sechs Avatare auf – alle selbst erstellt, vorgefertigte NPC-Begleiter mit eigenen Hintergrundgeschichten gibt es nicht. »Das war eine bewusste Entscheidung«, sagt Autor Clemens A. Schmidt. »Wir haben uns da an den Gold-Box-Spielen und The Temple of Elemental Evil orientiert. Dass man die ganze Party erstellt, das gibt es ja

heutzutage fast gar nicht mehr.« Okay, Mitbewerber Solasta: Crown of the Magister macht es auch so. Schmidt erklärt: »Companions zu erstellen bedeutet viel Arbeit. Wir haben darüber nachgedacht, uns dann aber dagegen entschieden.«

Zur Auswahl stehen Menschen, Elfen, Halb-Elfen, Zwerge, Halbblinge, Gnome und Halb-Orks, jedes Volk hat dabei bestimmte Vor- und Nachteile. Auch die Klassen sind – haha – klassisch: Krieger, Barbar, Kleriker, Paladin, Waldläufer, Druiden, Schurke und Zauberer. Besonders ist aber die Wahl der Herkunft: Je nachdem welchem Gebiet der Welt euer Charakter entstammt (für jede Rasse gibt es unterschiedliche Wahlmöglichkeiten), stehen andere Klassen zur Auswahl. Die Herkunft hat auch noch andere Auswirkungen; dazu später mehr. Attribute werden ausgewürfelt oder per Punktesystem verteilt, dazu wählt ihr erste Skills (Bluffen, Wissen, Alchemie) und Feats (Waffenfertigkeiten, aber auch Skill-Boni).

Party beim Wirt

In jedem Wirtshaus im Spiel könnt ihr neue Begleiter im Editor bauen und das soll auch durchaus öfter vonnöten sein. Etwa wenn Party-Mitglieder sterben oder sich die Zusammensetzung der Gruppe als ineffektiv gegen bestimmte Gegner erweist – oder einfach, weil man als Spieler mal Lust auf was Neues hat. Nur der Hauptcharakter darf nicht ausgetauscht werden, sonst würde die Story keinen Sinn ergeben. Und eben diese Story beginnt rätselhaft: Unser Avatar wird aus unbekanntem Grund in einen Konflikt zwischen der Kirche der Heiligen Tugenden und dem Kult der Inneren Flamme hineingezogen. Die beiden Fraktionen kämpfen 50 Jahre nach einer globalen Katastrophe (Erdbeben, Vulkane, Tod und Verderben) um die Vormachtstellung im Königreich Cormac. Cormac entspricht den klassischen Mittelalter-Fantasy-Vorstellungen, mit dicken Burgen von mitteleuropäischer Prägung. Die Kirche muss sich mit der sogenannten Freien

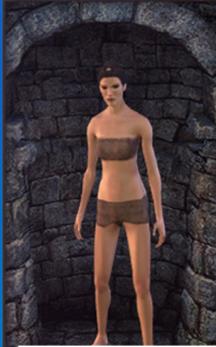




Half-elf
Ranger

Origin
Ethuvien

Biography



Strength 17 +3
Dexterity 14 +2
Constitution 9 -1
Intelligence 16 +3
Wisdom 12 +1
Charisma 11 -
Hit Points 7/7 HP

Initiative +2
Speed 6

Fortitude +1
Reflex +4
Will +1

Melee +4
Ranged +3

Armor Class 12 AC
max. Load 210 lbs.

Spells Per Day
Lvl 0 Lvl 1 Lvl 2 Lvl 3 Lvl 4
- - - - -
Lvl 5 Lvl 6 Lvl 7 Lvl 8 Lvl 9
- - - - -

				Costs to increase	
	Athletics	Beginner	2	STR +3	- 2 + 2
	Perception	Beginner	2	WIS +1	- 2 + 1
	Survival	Novice	4	WIS +1	- 5 + 2
	Thievery	Untrained	-	DEX +2	- - + 1
	Stealth	Novice	4	DEX +2	- 6 + 3
	Diplomacy	Untrained	-	CHA -	- - + 1
	Bluff	Untrained	-	CHA -	- - + 1
	Intimidate	Untrained	-	CHA -	- - + 1
	Lore	Untrained	-	INT +3	- - + 1
	Heal	Beginner	1	WIS +1	- 1 + 1
	Alchemy	Beginner	1	INT +3	- 1 + 1
	Cooking	Beginner	1	WIS +1	- 1 + 1
	Music	Untrained	-	DEX +2	- - + 1

!Not fully implemented yet!

Remaining: 0 Point(s)

Spend your character's skill points. Skills cover your character's out-of-combat abilities, such as persuading NPCs in dialogue or picking the locks on doors and chests. The amount of skill points you receive is based on your class and your Intelligence score.

Abilities

Gender

Origin

Class

Appearance

Feats

Skills

Spells

Name

Biography

Some character information is missing. Please fill it in before you proceed.

finish

Cancel

In Tavernen heuert ihr weitere Kumpanen an, bis ihr eine volle Party mit sechs Mitgliedern habt. Deren Aussehen, ihre Skills und Klasse bestimmt ihr selbst.

Priesterschaft auseinandersetzen, die Reformen fordern und den Protestanten der Realität ähneln. Währenddessen agiert der Kult im Geheimen, propagiert Freiheit und lehnt sich gegen die Gesetze der Kirche auf. Als Spieler müsst ihr euch für eine der beiden Fraktionen entscheiden. Dementsprechend gabelt sich die Hauptgeschichte, ihr erlebt andere Aufträge und strebt schließlich einem von zwei finalen Akten mit unterschiedlichen Endsequenzen entgegen.

»Der Spieler hat viel Einfluss«, betont Autor Schmidt. Dadurch sei der Wiederspielwert hoch. »Realms Beyond ist eher ein Spiel mit zwei Mal 50 Stunden Spielzeit als ein 100-Stunden-Spiel.« Wer sich beim zweiten Mal für die Gegenseite entscheidet, macht unter Umständen überraschende Entdeckungen, denn nicht jeder NPC erzählt die Wahrheit und es gibt kein simples Gut-Böse-Schema. Schmidt: »Der Spieler muss für sich entscheiden, wem er glaubt und ver-

traut.« Aber nicht nur die sich verzweigende Hauptquest und die unterschiedlichen Party-Kombinationen sollen bei einem weiteren Durchgang für erneuten Spielspaß sorgen. Auch die große spielerische Freiheit sorgt dafür, dass das nicht-lineare Abenteuer bei jedem Spieler anders verläuft.

Die Reise: frei, aber nicht unbeschwert
Nachdem ihr von der Anfangsinsel runter seid, gibt es bei Realms Beyond keine Einschränkungen eurer Bewegungsfreiheit mehr, oder wie es Clemens A. Schmidt ausdrückt: »Wir haben keine unsichtbaren Wände. Es ist ein nicht-lineares Spiel mit offener Welt.« Man könne in der Welt Argea jederzeit überall hinreisen, allerdings konzentriere sich die Handlung auf das Königreich Cormac und die Umgebung. Große Teile der Weltkarte werden in Ashes of the Fallen nämlich nur Kulisse sein, man habe aber schon vier, fünf Gebiete ins Auge gefasst für

zukünftige Erweiterungen. »Aber erst einmal muss das Hauptspiel fertig werden.«

Den Teil der Spielwelt, den ihr bereisen könnt, erlebt ihr auf zwei Ebenen: Im Abenteuermodus lauft ihr mit eurer Gruppe durch die Areale, beim Kampf schaltet das Spiel von Echtzeit in den Rundenmodus. Zwischen den Gebieten bewegt ihr euch im Reisemodus, dann wechselt das Spiel auf eine Übersichtskarte. Dort kommen die Survival-Mechaniken von Realms Beyond zum Tragen. Hunger, Durst, Erschöpfung und die geistige Gesundheit eurer Charaktere werden von mehreren Faktoren beeinflusst und wirken sich vor allem beim Reisen aus. Ihr müsst darauf achten, genug Nahrung und Wasser im Gepäck zu haben, wenn ihr eine Wüste durchquert. Auch die richtige Kleidung ist wichtig; im verschneiten Gebirge wandert es sich ohne dicke Pelze nicht so schön.

Timothy Drude, Geschäftsführer von Ceres Games, beruhigt: »Wir wollen nicht, dass

Die Landschaft



Die Welt Argea bietet viele unterschiedliche Klimazonen, von eisigen Regionen im Norden ...



... bis hin zur verdorrten Einöde der südlichen Länder. Die Wildnis ist aber nur ein Aspekt.



Natürlich gibt's auch zivilisierte Gegenden, wo gefühlt an jeder Ecke eine Stadt wartet.

die Survival-Mechaniken nerven. Sie sind ein relevanter Aspekt des Spiels, aber es wird kein Hardcore-Survival-Spiel.« Erschöpfte Helden haben im Kampf schlechtere Chancen, häufige Verletzungen oder die Wiederbelebung nach dem Tod kratzen an der Psyche. Dann helfen nur (kein Witz!) Alkohol und Heilzauber. Oder eine vernünftige Rast. Dafür gibt's eine ganz eigene Mechanik mit Feldlagern (siehe Kasten).

Sind sie zu stark ...

Ein wichtiger Faktor bei der Entwicklung ist das Balancing: Wie hoch oder niedrig setzt man den Schwierigkeitsgrad in den einzelnen Gebieten an? Realms Beyond kennt kein Levelscaling, die Stufe von Gegnern passt sich nicht automatisch an das Level unserer Gruppe an. Stattdessen gibt es wie einst bei Gothic bestimmte Gegenden, die gefährlicher sind als andere. Optionale Dungeons abseits der Hauptquest wie Gräfte und Inseln bieten Gelegenheiten zum Aufleveln. »Der erste Kampf in solch einem Dungeon erfüllt eine Art Gatekeeper-Funktion«, erklärt Geschäftsführer und Lead Level Designer Timothy Drude. »Wenn du diesen ersten Kampf packst, dann ist der Dungeon für dein Level geeignet.« Lead Writer Schmidt betont: »Alle Gegner und Items im Spiel sind von Hand platziert.« Lediglich einige der umherziehenden Mobs auf der Weltkarte sind dagegen zufallsgeneriert.

Für Realms Beyond plant Ceres Games zwei Schwierigkeitsgrade. »Der eine wird schön knackig«, verspricht Drude auch mit Blick auf das Zielpublikum erfahrener Hardcore-Rollenspieler. »Aber es wird kein From-



Im Spielverlauf erhaltet ihr ein kleines Schiff, das ihr nach und nach mit Upgrades wie stärkeren Planken und besseren Kanonen aufrüsten könnt. Es finden sogar (im Vergleich deutlich weniger komplexe) Seegefechte gegen Meeressungeheuer und Piratenschiffe statt. Dafür wird das bekannte Kampf-Interface mit Hexfeldern genutzt, ein separates Minispiel oder Entermanöver wie bei Pillars of Eternity 2 sind nicht geplant.



Realms Beyond beginnt auf einer Gefängnisinsel. Eure erste Aufgabe: Herausfinden, wie ihr dorthin gelangt seid und was die Fraktionen vorhaben, die um eure Gunst buhlen.

Soft-Level von der Schwierigkeit her. Du brauchst bei manchen Kämpfen vielleicht mehrere Versuche, aber es soll nicht in Frust ausarten.« Außerdem müsse man das Re-

gelwerk trotz taktischer Tiefe nicht studiert haben, um gut zu sein. Rollenspiel-Veteranen dürften die Besonderheiten von Kampf- und Charaktersystem bekannt vorkommen.

Eure Gruppe trifft unterwegs NPCs, fahrende Händler, andere Abenteurer und Gegner, kann diesen aber immer aus dem Weg gehen - es gibt keine unausweichlichen Zufallskämpfe. Teils fliehen Feinde auch, wenn ihr ihnen stark überlegen seid. Schönes Detail: Auf Straßen und mit Pferden oder Kamelen seid ihr schneller unterwegs als im Gelände und zu Fuß; Wälder und Berge schränken die Sichtweite ein.





Viel klassischer als in Realms Beyond kann man Rollenspielgefechte nicht darstellen. Rechts unten: einige der zahllosen Zauber im Spiel.

Der Kampf: Bekannt altmodisch

Realms Beyond ist im Grunde ein D&D-Spiel – aber doch auch wieder nicht. Denn es benutzt die Edition 3.5 des Dungeons-&Dragons-Regelwerks im Rahmen der Open Game License. Das heißt, Details wie Rüstungsklasse, Rettungswürfe und W20 sind vertreten, alle Eigennamen sowie bekannte Regionen und Monster à la Faerûn, Gedankenschinder und Betrachter dürfen aber nicht verwendet werden. Für Ceres Games kombiniert die Lizenz zwei große Vorteile:

- Sie ist bei Entwicklern wie Spielern beliebt.
- Die Verwendung des Regelwerks ist für solche Zwecke kostenlos.

Statt Gebühren zu zahlen, muss Ceres Games lediglich die Lizenz in den Credits erwähnen und eine Ingame-Enzyklopädie mit Erklärungen zum Regelsystem einbauen. Aber die braucht die kleine Hardcore-Fangemeinde, die sich nach der Kickstarter-Kampagne um Realms Beyond geschart hat, natürlich nicht: »Einige Spieler haben uns schon auf Fehler bei den Zauberbeschreibungen aufmerksam gemacht«, erzählt Clemens A. Schmidt. Das kann bei rund 100 Magieformeln schon mal passieren. »Wir sind die Nische in der Nische«, gibt Geschäftsführer Drude im Interview zu. Andere Rollenspiele wie Baldur's Gate 3 und Solasta setzen bereits auf die 5. Edition der D&D-Regeln. Aber Drude sieht das auch als Chance: »Das letzte Spiel mit 3,5 war Pathfinder: Kingmaker. Und das hatte keine Rundenkämpfe. Die alten Fans aber, die sich auch für Realms Beyond interessieren, mochten diese Echtzeit mit Pause nicht.« Und könnten jetzt ein Auge auf das deutsche Rollenspiel werfen, bei dem ganz klassisch Zug um Zug gestritten wird.

Ausweichen kostenlos

In der von uns gespielten, aktuellen Combat Beta gibt's bereits einige Gefechte auszuprobieren – aufgrund der fehlenden Speicherfunktion sind die Möglichkeiten aber begrenzt, das Ganze ist eher ein kleiner Vorgeschmack auf die taktischen Winkelzüge, die das fertige Spiel ermöglicht. Die Hexfelder erinnern stark an King's Bounty, aber die Gefechte finden stets an Ort und Stelle statt, einen Wechsel in separate Arenen gibt es nicht. Aktionspunkte bestimmen, wie weit sich Helden und Feinde bewegen und wie viele Aktionen pro Runde sie ausführen können. Waffenwechsel, warten und ein kostenloser Ausweichschritt zurück sind mögliche Handlungen neben angreifen und zaubern. Tooltips zeigen Trefferchance, Wirkungsbereich von Zaubern und den voraussichtlichen Schaden an – aber über das Ergebnis bestimmen letztendlich immer noch die Würfel. Kritische Fehlschläge inklusive! Ein

Kampf-Logbuch am unteren Bildschirmrand dokumentiert alle Berechnungen im Hintergrund. Die Zugreihenfolge wird D&D-gerecht anhand der persönlichen Initiative jedes einzelnen Kampfteilnehmers ausgemacht.

Im Spielverlauf sollen unterschiedliche Kampfsituationen für Abwechslung sorgen, der Lead Level Designer spricht etwa von durch Skripts herbeigerufene Verstärkung, neue Gegnerarten und große Gefechte, bei denen mehrere Fraktionen gegeneinander und die Spielergruppe antreten. Das Spielgefühl ist gut, wenn auch noch ein bisschen rustikal. Animationen sind leicht abgehakt, das Interface wirkt sehr kleinteilig. Aber den Fans gefällt es. »Wir haben sehr viel Feedback über unseren Discord-Server bekommen und es war durch die Bank positiv«, sagt Timothy Drude. »Wir wollten die Demo

Taktisch kluge Positionierung gehört in den Kämpfen zum Handwerkszeug jedes erfolgreichen Helden. Von erhöhten Stellen aus trifft ihr besser mit Pfeil und Bogen oder Armbrüsten.



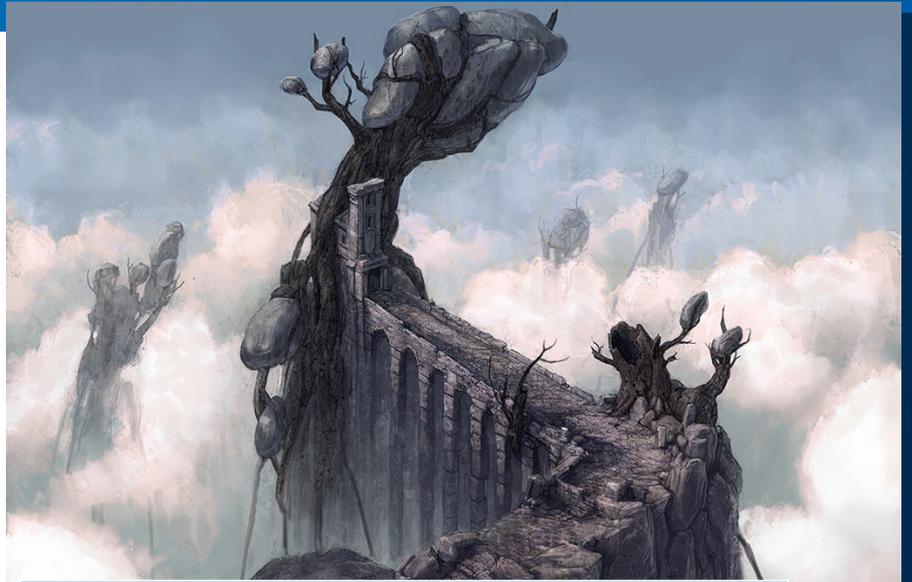
erstmal einem kleinen Kreis von Leuten zugänglich machen, das ist quasi unsere Kontrollgruppe«, erklärt Clemens A. Schmidt, warum die Beta-Version nur Kickstarter-Backern (und GameStar) zur Verfügung steht. »Die kennen die Regeln, diskutieren darüber und sind bereit, das Spiel zu spielen.«

Eigentlich war der Release dieser ersten spielbaren Fassung bereits für 2019 geplant, doch Ceres Games musste die Veröffentlichung verschieben. Immer mehr Features haben die Entwickler reingepackt, der reine Fokus auf die Kämpfe erschien ihnen zu eng und nicht repräsentativ für das Spiel. Also fügte man Händler und NPCs hinzu, mit denen man handeln und erste Gespräche führen kann. Auch eine rudimentäre Form der Rast-Mechanik wurde eingebaut. »Wir wollten es früher machen. Aber es war uns wichtig, etwas Spielbares zu zeigen, und wir wollten möglichst viele spielrelevante Sachen drin haben«, erinnert sich Drude.

Der Rest: Ultima & Baldur's Gate als Vorbild

Die rundenbasierten Kämpfe sind ein wichtiger Bestandteil von Realms Beyond – aber genauso wichtig sollen Quests und Dialoge mit den NPCs werden. Die verlaufen alle samt nur in Textform auf Deutsch oder Englisch; eine Sprachausgabe wäre für das kleine Studio Ceres Games nicht zu stemmen. Lediglich im Gefecht ächzen die Charaktere, sprechen sich gegenseitig Unterstützung zu oder verspotten den Gegner. Ansonsten herrscht Stille, nur unterbrochen von stimmungsvoller Musik, für die Ceres Games Gothic-Komponist Kai Rosenkranz verpflichten konnte. Für Lead Writer Clemens A. Schmidt ist der Trend zur Vollvertonung in Rollenspielen ohnehin bedenklich und ein »gefährlicher Weg«, denn durch die frühen Sprachaufnahmen schränkte man die Optionen für spätere Änderungen am Skript stark ein.

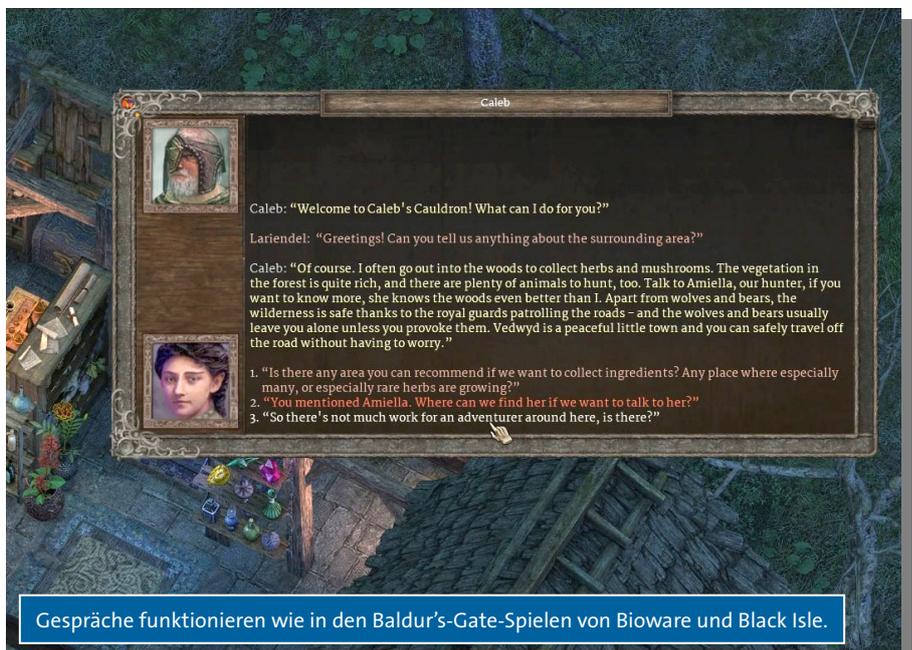
Mit welchem eurer sechs Charaktere ihr NPCs anspricht, ist euch überlassen, am besten wählt ihr jedoch eine Figur mit hohem Diplomatie- oder Einschüchtern-Wert. Aber auch andere Skills und Attribute können im Dialog nützlich sein, etwa schaltet die bei der Charaktererstellung gewählte Herkunft der Figur zusätzliche Gesprächsoptionen frei. Auch ganze Quests verlaufen dadurch unter Umständen unterschiedlich, selbst das Tragen eines bestimmten Ausrüstungsgegenstands kann Einfluss darauf haben, wie euer Gegenüber mit euch redet. Die Multiple-Choice-Dialoge erinnern übrigens nicht von ungefähr an Baldur's Gate und das neuere Pillars of Eternity, selbst der Look der Benutzeroberfläche ist ähnlich mit den Portraits der sprechenden Figuren und dem Verzicht auf beschreibende Texte zusätzlich zum Gesagten. Ein bisschen anders sieht's aus, wenn ihr die Welt erkundet. Dann scheinen die Ultima-Anleihen von Realms Beyond nämlich am stärksten durch.



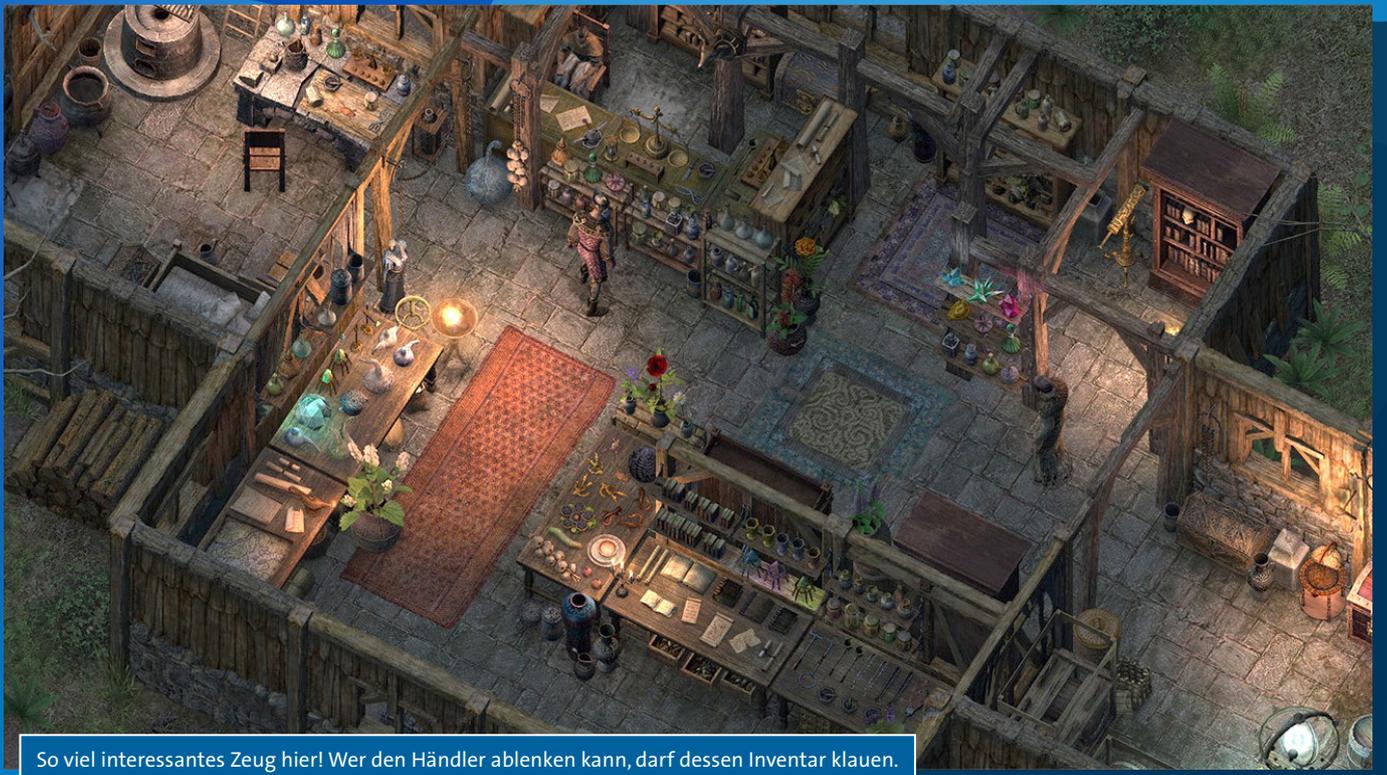
Auch wenn die Welt meistens den Fantasy-Standards folgt, gibt's doch immer wieder exotische Örtlichkeiten wie diese Stadt in den Wolken zu bestaunen.

Rasten im Feldlager

Beim Rasten stellen Zauberwirker ihre aufgesagten Sprüche wieder her, außerdem regenerieren Lebenspunkte und Energie. Wichtig: Ihr könnt Aufgaben verteilen wie Nahrung suchen, Kochen, Musik spielen oder Wache schieben. Wer keine Wache stellt, wird möglicherweise von Räubern überrascht und muss beim Kampf wegen mieser Initiative die erste Runde aussetzen.



Gespräche funktionieren wie in den Baldur's-Gate-Spielen von Bioware und Black Isle.



So viel interessantes Zeug hier! Wer den Händler ablenken kann, darf dessen Inventar klauen.

Eine echte Welt

Eine glaubwürdige Welt zu erschaffen, ist für Ceres Games ein wichtiges Ziel. Daher gibt's in Argea einen fließenden Tag-Nacht-Wechsel samt NPC-Tagesabläufen, und darum lässt sich mit den Objekten in der Welt eine Menge anstellen. »Die meisten Items im Spiel lassen sich aufheben und verschicken«, erklärt Autor Schmidt. Beim Betreten von Gebäuden blendet das Dach aus und ihr schaut in die mit viel Liebe zum Detail eingerichteten Puppenhäuser der Bewohner. Langfinger stecken in diesem Moment alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist – wenn euer Stealth-Skill hoch genug ist, werdet ihr dabei nicht erwischt, sonst drohen Strafen. Wer schon lange im Rollenspiel-Genre unterwegs ist, den wird das an die Ultima-Serie erinnern. Die Jüngeren denken eher an Divinity: Original Sin 2 und sind damit auch nicht so weit von der Wahrheit entfernt. Wie interaktiv wird die Spielwelt von Realms

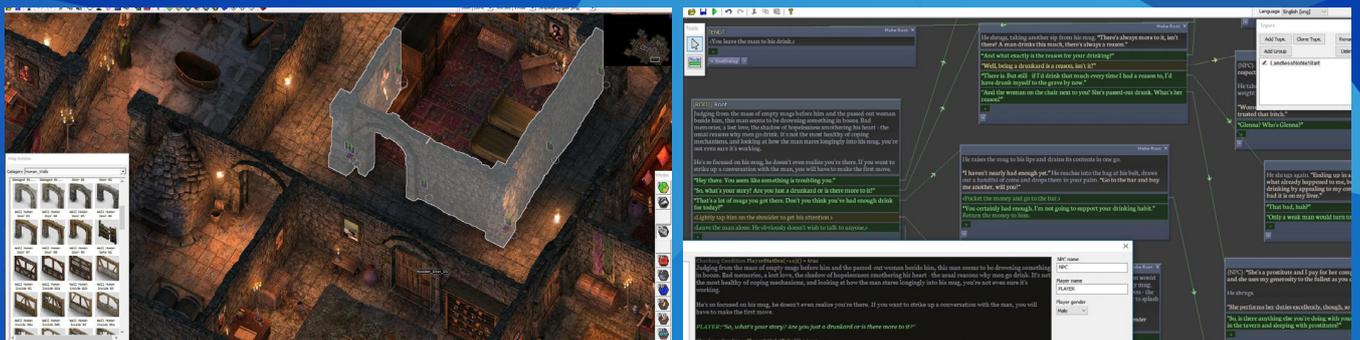
Beyond aber wirklich? Wir fragen nach: Können wir im Spiel aus Zutaten Brot backen? »Theoretisch«, sagt Timothy Drude. »Sämtliche Gegenstände sind logische Objekte und sie können interaktiv gemacht werden.« Das wichtige Brotback-Feature ist aktuell aber nicht enthalten. »Wir machen es nicht ultra-komplex«, dämpft der Lead Level Designer die Erwartungen virtueller Bäckergesellen. »Du wirst kein Kochbuch finden und dann Rezepte nachkochen.« Aber Fackeln anzünden oder Steine drücken, um Fallen zu deaktivieren und Puzzles zu lösen? Geht! Autor Schmidt erzählt stolz: »Gerade erst hat unser Programmierer Peter mir erzählt, dass man Wasserpfeile verschießen und damit Fackeln löschen kann, um besser im Dunkeln zu schleichen. So wie in Thief damals!« Vielleicht baut ja ein engagierter Fan sogar eine eigene Diebeskampagne für Meisterdieb Garrett? Möglich wäre es, denn Ceres Games liefert die dafür nötigen Tools mit!

Die Mods: Total Conversions? Ja, bitte!

Mit der sogenannten UrWelt-Engine hat Ceres Games nicht nur ein eigenes Technikgerüst für Realms Beyond erdacht – sie stellen die Technologie auch allen Käufern des Spiels zur freien Verfügung. Das Ergebnis ist ein vollständiger Mod-Support, der das Erstellen eigener Levels, Quests und Kampagnen erlaubt. »Die Tools sind schon zum Early-Access-Start enthalten«, verspricht Timothy Drude. »Wir geben den Leuten den Level-Editor, ein Dialog-Tool und die Scripting-Mechanik. Es gibt bereits Anfragen von Fans wegen Total Conversions, sie wollen das Spiel umbauen. Das unterstützen wir so gut wir können. Wir finden das sehr cool, wenn die Leute Mods und eigene Kampagnen erstellen. Sogar trägt ja auch zur Langlebigkeit eines Spiels bei.«

Sein Kollege Clemens A. Schmidt hofft: »Im besten Fall entsteht eine Modding-Szene wie bei Neverwinter Nights. Die ist noch

Der Editor



Ihr zieht Gebäude, Lichtquellen und andere Elemente aus einer Liste und platziert sie per Mausclick. Dialoge und das Auslösen vordefinierter Ereignisse erfordern ein bisschen Textarbeit und grobe Programmierkenntnisse.

heute aktiv, dafür werden immer noch Module gebaut und es gibt so viele davon. Einfach weil es nichts Vergleichbares gibt, weil kein Spiel seitdem mit solchen Tools erschienen ist.« Geschäftsführer Drude erklärt, dass man von den Editoren in Neverwinter Nights etwas Wichtiges gelernt habe: »Wir haben die Tools so angepasst, dass sie sich einfach bedienen lassen.«

Mehr Mundpropaganda!

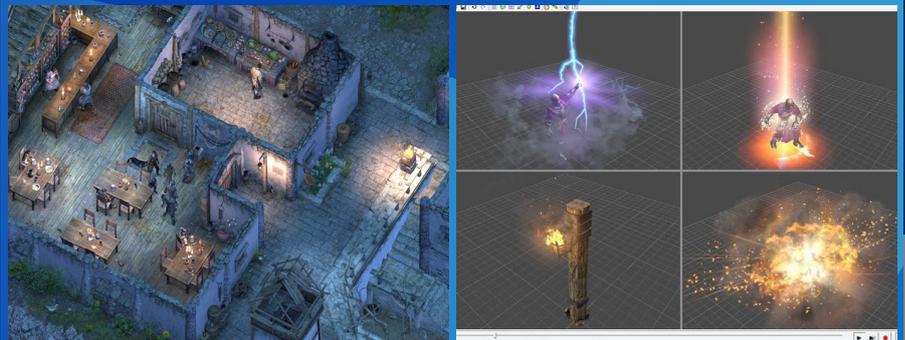
Nicht zuletzt dieser offene Ansatz mit Vertrauen in den Einfallsreichtum von Hobby-Entwicklern hat Realms Beyond eine kleine, aber feine Hardcore-Community beschert, die sich auf das Spiel freut. Und zwar nicht nur in Deutschland, weshalb man sich bei der Kommunikation auf die englische Sprache konzentriert. Auf den großen Durchbruch wartet man bisher aber: »Wir haben nicht so eine wahnsinnige Präsenz«, gibt Ceres-Geschäftsführer Drude zu, verweist aber auf regelmäßige Blog-Updates auf der offiziellen Webseite, bei Twitter und Facebook. Durch Verkäufe zusätzlicher Kickstarter-Belohnungen und Pledge-Upgrades konnte Ceres Games nach der erfolgreichen Kickstarter-Kampagne mit einer Finanzierungssumme von über 120.000 Euro noch weitere 18.000 Euro einnehmen. »Den größten Zuwachs haben wir bisher durch Mundpropaganda«, verrät Autor Schmidt. »Jemand, der unser Spiel entdeckt oder auf Kickstarter gebackt hat, erzählt einem Freund davon und der schaut sich das dann auch an.« So funktioniert das heutzutage.

Für 2020 hofft Ceres Games auf einen Aufschwung in Sachen Popularität durch den Early-Access-Release. Allerspätestens Anfang 2021 soll es soweit sein, die Veröffentlichung von Realms Beyond ist für Steam und Gog.com geplant. In der Early-Access-Fassung sollen das Startgebiet, mehrere Quests und alle relevanten Spielmechaniken enthalten sein. An den Inhalten arbeiten die Entwickler noch, die Hauptquest ist zurzeit zwar komplett durchgeplant, aber noch nicht zu 100 Prozent integriert. Jetzt aber flott – wir sind nämlich sehr gespannt drauf. Und ihr hoffentlich auch? ★

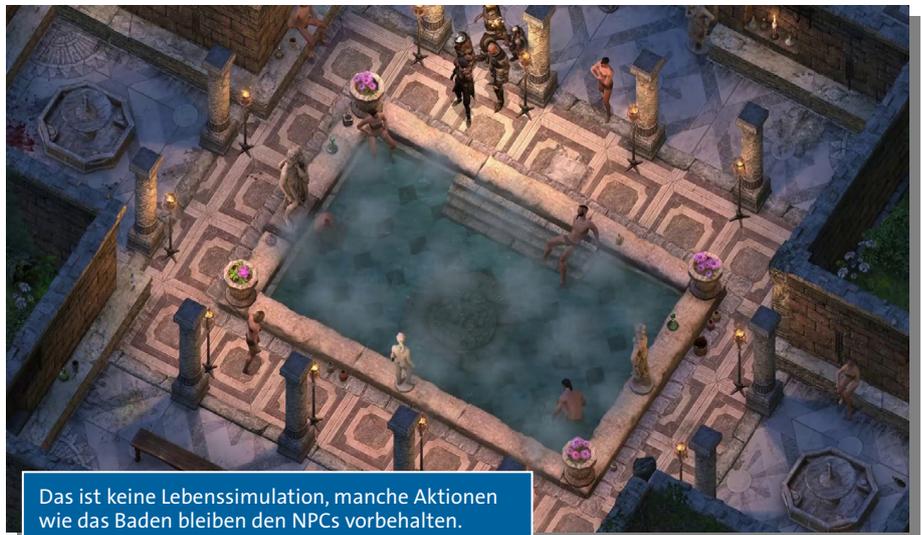


Keine Lust auf die mitgelieferte Kampagne in Realms Beyond? Dann baut euch doch einfach ein eigenes Abenteuer, wegen uns auch mit obligatorischem Kanalisationsbesuch.

2D in 3D



Realms Beyond sieht auf den ersten Blick sehr altmodisch aus, tatsächlich kommt aber eine 3D-Engine zum Einsatz. Im Editor sieht man die Monster und Effekte in all ihren Dimensionen.



Das ist keine Lebenssimulation, manche Aktionen wie das Baden bleiben den NPCs vorbehalten.



Peter Bathge @GameStar_de

Ich kann mich noch lebhaft daran erinnern, wie ich in grauer Vorzeit als Teenager in Neverwinter Nights mein eigenes Story-Modul gebaut habe. Wenn die Tools in Realms Beyond ähnlich einfach zu bedienen sind wie in diesem Vorläufer im Geiste, dann könnte allein das den Erfolg des Rollenspiel-Geheimtipps garantieren. Denn Modder und Hobby-Entwickler dürften sich tierisch über die Möglichkeit freuen, ihre eigenen Geschichten mit der Technik von Ceres Games zu erzählen. Aber hey, die mitgelieferte Kampagne ist ja auch noch da! Was ich bisher davon gehört und gesehen habe, stimmt mich zuversichtlich. Realms Beyond: Ashes of the Fallen ist ohne Zweifel ein Nischenprodukt, ein bisschen spröde und nicht so sexy wie Baldur's Gate 3. Aber das Szenario und die Story-Ansätze klingen vielversprechend. Und wie hübsch ist bitte diese Weltkarte? Besonders gefällt mir, wie viel Aufwand in die Gestaltung der Spielwelt geflossen ist – die Handlung um den Glaubenskampf habe sich dann organisch aus den Spannungen zwischen den Völkern ergeben, erzählten mir die Entwickler. Zusammen mit der Liebe zum Detail und der Interaktivität lässt mich das auf eine sehr stimmungsvolle Welt hoffen, in der man gerne Dutzende Stunden versinkt. Meine Spieleindrücke waren noch geprägt von Kinderkrankheiten wie dem fitzeligen Interface. Außerdem ließen die Kämpfe noch keine wirklichen Rückschlüsse auf Gegner-KI und Balancing zu. Klar ist: Realms Beyond wird vielleicht nicht das schickste Rollenspiel 2020. Aber mit Sicherheit eines, das man auf dem Zettel haben sollte. Und das ist angesichts der Konkurrenz in diesem Jahr auch schon eine Auszeichnung.