The Forgotten City

FREUNDE, RÖMER!

Genre: **Adventure** Publisher: **Dear Villagers** Entwickler: **Modern Storyteller** Termin: **28.7.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: **–**

Dieses Story-Highlight war mal eine vielversprechende Skyrim-Mod und ist jetzt ein berührendes, ungewöhnliches Adventure im alten Rom. Von Christian Schwarz

Trügerische Idylle: In der Vergangenheit graben wir tief im Dreck der dort lebenden Gesellschaft – stets von Goldstatuen beobachtet.

Das Leben vor 2.000 Jahren in Rom war hart: Krankheiten und Seuchen konnten sich vergleichsweise leicht ausbreiten, feindliche Truppen an den Grenzen des Imperiums stellten eine stete Gefahr dar, und wer sich für diesen neumodischen Trend namens »Christentum« interessierte, musste mit Verfolgung sowie Gefahr für Leib und Leben rechnen. Darüber hinaus drohte jedem Stadtbewohner ein grausamer Tod, wenn auch nur ein einziges Mitglied der Gemeinschaft gegen die geltenden Gesetze verstieß. Moment, wie bitte? Zumindest ist das eins der zentralen Themen des Abenteuerspiels The Forgotten City des australischen Entwicklers Modern Storyteller.

In den Ruinen finden wir Figuren aus Gold, die entweder in Todesangst harren oder vor einer Gefahr fliehen. Was ist hier passiert?

Der Name des Studios ist durchaus Programm, denn The Forgotten City ist ein Paradebeispiel für modernes Erzählen. Wie das Spiel das macht, was euch bei dem rund zehnstündigen Trip durch eine antike römische Stadt erwartet und was das alles mit der sogenannten »goldenen Regel« zu tun hat, klären wir jetzt im Test.

Start in eine packende Geschichte

In The Forgotten City erkunden wir zunächst die Ruinen einer 2.000 Jahre alten römischen Stadt, die von der Außenwelt weitestgehend abgeschottet in einer Höhle errichtet wurde. Unmittelbar vor unserem Trip in die mit der Unreal Engine ebenso atmosphärisch wie detailliert dargestellten Überreste der lang vergangenen Zivilisation werden

CHARAKTER MIT KAREN

Bei unserer fremden Retterin Karen wählen wir zu Beginn des Spiels unsere Vorgeschichte und erhalten so bestimmte Boni. Der Archäologe versteht beispielsweise Latein auch in der Gegenwart, der Soldat bekommt einmalig eine Waffe. Ein Gesetzesbrecher kann schneller sprinten, während ein Held mit Gedächtnisschwund kurioserweise mehr Schaden einstecken kann.

wir von einer mysteriösen Frau namens Karen aus dem Tiber gezogen. Die Retterin hat uns zusammen mit einem Mann namens Al leblos im Wasser treibend gefunden und an Land gebracht. Im Gespräch mit der anscheinend in der Wildnis urlaubenden Fremden führen wir mittels Wahl des Geschlechts, Hauttyps und der einer knappen Hintergrundgeschichte eine rudimentäre Charaktererstellung durch. Anschließend bittet sie uns, nach Al Ausschau zu halten. Der hat sich kurz vor unserem Erwachen in die Ruinen begeben und seitdem nichts mehr von sich hören oder sehen lassen.

Die Wahl unserer Charakterklasse gibt uns unterschiedliche Boni und einzigartige Vorteile, etwa schnelleres Sprinten oder erhöhte Gesundheit. Mit einem militärischen Hintergrund erhalten wir sogar einmalig eine Waffe mit zehn Patronen. Sind wir hingegen Archäologe, können wir in den zahlreichen spannenden Gesprächen mit unserem angelesenen Geschichtswissen glänzen.

Eine Stadt ohne Sünde

Wer jetzt vielleicht den Eindruck bekommen hat, dass wir in The Forgotten City nur leblose, alte Ruinen in der Gegenwart erkunden, der liegt weit daneben. Denn nachdem wir über ein altes römisches Badehaus die Stadt betreten, erkunden wir über das Forum den Weg zum Schrein von Proserpina.

Zunächst erkunden wir die Ruinen der vergessenen Stadt in der Gegenwart. Nach dem Schritt durchs Portal finden wir uns an einem belebten Ort wieder.

Auf dem Weg dorthin sehen wir immer wieder goldene Statuen, die Menschen in Todesangst zeigen. Wir wollen unbedingt wissen, was hier passiert ist – dieser Gedanke zieht uns durch die ganze, durchgehend sehr gut erzählte Geschichte. Am Schrein der Proserpina, der römischen Göttin für den Zyklus und die Erneuerung, finden wir ein mysteriöses Portal, das uns ins 1. Jahrhundert nach Christus führt.

Der Moment, wenn wir zum ersten Mal aus dem Portal treten, ist einer der stärksten im gesamten Spiel – und The Forgotten City hat sehr viele starke Momente: Unser Blick fährt über das nun intakte und lebendige Panorama einer Stadt, in der Menschen leben, auf Feldern Weizen gedeiht und in dem durch das über eine Felsöffnung hineinscheinende Sonnenlicht alles in warme, mediterrane Farben getaucht wird. Nach unseren ersten Schritten spricht uns der Bauer Galerius an und fragt –, nicht ganz zu Unrecht – was wir in dem Schrein verloren haben und wo wir überhaupt herkommen.

Schweigen ist (oft) Gold

Die Dialoge funktionieren mit jedem der mehr als 20 NPCs ähnlich gut: Wir haben in der Regel die Wahl zwischen mehreren Antwortmöglichkeiten (einschließlich Lügen). In manchen Fällen führen die unterschiedlichen Redebeiträge inhaltlich zum selben Ergebnis, in anderen Situationen treffen wir damit aber auch Entscheidungen und müssen mit den entsprechenden Konsequenzen leben. Mit der Zeit bekommen wir ein sehr gutes Gespür dafür, wann wir besser auf ein allzu loses Mundwerk verzichten sollten.

VON DER MOD ZUM EIGENEN SPIEL

The Forgotten City basiert auf der gleichnamigen Mod für The Elder Scrolls 5: Skyrim. Bereits damals war es die Aufgabe der Spieler, in einer unterirdisch gelegenen Stadt ein Geheimnis rund um den Mord an der Bevölkerung aufzudecken. Die Zeitschleife sowie der Fokus auf Rhetorik und ein cleveres Köpfchen waren immer schon wesentliche Inhalte des Spiels. Die Mod The Forgotten City ist außerdem die erste Modifikation überhaupt, die den australischen Writer's Guild Award für ihre Geschichte gewinnen konnte. Mod-Entwickler Nick Pearce gründete nach dem Erfolg mit nach eigenen Angaben mehr als drei Millionen Downloads sein Studio Modern Storyteller. Mit einem Kernteam von drei Entwicklern wurde The Forgotten City zu einem eigenständigen Spiel entwickelt, das nun beim Publisher Dear Villagers erschienen ist.

Die ursprüngliche Skyrim-Mod spielte in einer unterirdischen Dwemer-Stadt.

Dabei hilft sicher, dass das Unternehmen eine Tochterfirma von Plug In Digital ist, einem französischen Distributor.

ROM IM SPIEL

Nachdem wir das Portal betreten haben, landen wir im Jahr 64 nach Christus. In Rom herrschte von 54 bis 68 n. Chr. der umstrittene Kaiser Nero, und auch die mit seiner Herrschaft sowie Person verbundenen Brände der römischen Hauptstadt werden von den Figuren im Spiel thematisiert. Außerdem breitete sich der christliche Glaube mehr und mehr aus und begann, die alten Götter der Römer zu verdrängen. Auch diesen Umstand finden wir im Spiel wieder. Fun Fact: Bis heute ist nicht eindeutig geklärt, wer der Brandstifter Roms zu Neros Zeit war. Vieles deutet auf den Kaiser selbst hin. Durch diesen Umstand kam im Jahr 2000 auch das beliebte CD-Brennprogramm zu seinem Namen: Nero Burning Rom.

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki

Wer sich auch nur ein bisschen für eine tolle Story, ein authentisches Vergangenheits-Setting, tiefgründige sowie emotional berührende Charaktere in einer organischen Welt begeistern kann, der kommt meiner Meinung nach nicht um The Forgotten City herum. Die Welt erzählt auch abseits der Haupthandlung spannende Geschichten und belohnt den Entdeckungsdrang der Spieler. In den zehn Stunden erleben wir eine mit relativ einfachen Mitteln inszenierte, packende Geschichte, die uns bis ans Ende fesselt und vielschichtiger ist, als in manchen Großproduktionen. Durch die clevere Einbindung der Zeitschleife gehen Bekanntes und Neues Hand in Hand, und wir wollen tiefer in den römischen Kaninchenbau eintauchen. Die Schwächen wie seltene Kontinuitätsfehler, eine einfältige KI, die für manche vielleicht zu geringe Spielzeit oder ein wenig glaubhafter, weil zu reflektierter Umgang der Figuren mit ihrer eigenen Religion sind in meinen Augen zu vernachlässigen. Klare Empfehlung!

Das ist auch bitter nötig, denn das Spiel zeigt uns bei den Dialogoptionen nicht an, welche Antwort eine wichtige Entscheidung ist und welche nur Geplauder.

Wer meint, alle Antworten einfach durchklicken zu können, verpasst nicht nur einen wesentlichen Punkt des Spiels – er hängt auch öfter in der Zeitschleife, als ihm lieb sein dürfte. Doch zurück zu Galerius: Wir können ihm also sagen, dass wir aus der Zukunft kommen und uns wundern, dass wir Latein verstehen. Oder wir halten uns bedeckt und nennen nur unseren Namen. Die Konsequenz ist in diesem Fall identisch, denn als Neuankömmling bringt er uns zu Magistrat Sentius, der das Sagen hat und uns sogleich über das wichtigste Gesetz vor Ort informiert – die »Goldene Regel«. Die Bewohner der Stadt leben in ständiger Angst, da jede Sünde gegen das göttliche Gebot verstößt. Sollte jemand wider diese Regel handeln, werden ausnahmslos alle Stadtbewohner den Tod finden und in Goldstatuen verwandelt.

Drakonische Strafe

Von Sentius erfahren wir außerdem, dass bald jemand die Goldene Regel brechen wird – was wir aus der Zukunft bestätigen können. Die unheimlichen Statuen der in der Vergangenheit noch lebenden Bewohner haben wir schließlich schon gesehen. Unser Auftrag ist es nun, uns umzuhören, die Leute kennenzulernen und herauszufinden, wer das Schicksal dieser Stadt besiegeln wird – und wie wir es verhindern können. Ganz nebenbei müssen wir auch noch versuchen, in unsere eigene Zeit zurückzukommen. Wenn wir einmal die Goldene Regel brechen, haben wir die Möglichkeit, wieder durch das Zeitportal zu fliehen und den Tag von Neuem zu starten. Und so ein Vergehen ist schnell passiert, etwa wenn man unbefugt in einer fremden Kiste kramt. Mit dieser spannenden Ausgangslage werden wir in die Stadt entlassen und beginnen unsere Detektivarbeit mittels Erkundung und Gesprächen. Die Gassen und Häuser der verfluchten Siedlung sind dabei der heimliche Star des Spiels, denn sie sind sehr nah dran an dem, wie wir heute das römische Leben aus jener Zeit rekonstruieren. Für maximale Authentizität haben die Entwickler mit Experten für römische Geschichte zusammengearbeitet. Das Ergebnis lässt sich im Spiel bestaunen – von den Seilrutschen mal abgesehen.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr eine spannende Story schätzt.
... euch Entscheidungen in Spielen wichtig sind.
... ihr das alte Rom erleben wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr auf der Suche nach Action seid.
... euch zehn Stunden Spielzeit zu wenig sind.

Und täglich grüßt der Legionär

Der zweite Star des Spiels ist die Zeitschleife. Wie Bill Murray in »Und täglich grüßt das Murmeltier« finden wir nach jedem Gang durch das Portal dieselbe Ausgangslage vor. Da wir aber durch Gespräche und bereits gelöste Quests wissen, was passieren wird,

Mehr als 20 Charaktere treffen wir in The Forgotten City. Die Gespräche laufen zunächst ähnlich ab, da die Grundfragen identisch sind.

Hier seht ihr die einzige Waffe im Spiel, ansonsten wird eben meistens gesprochen.

Überall finden wir an die Wände geschmierte Graffiti. Hier fragt sich jemand, welche Taten als Sünde zählen und gegen die Goldene Regel verstoßen.

können wir entsprechend handeln und mehr über die Geheimnisse der Welt und ihre Bedrohung erfahren.

Das macht nicht nur unheimlich Spaß, sondern man merkt auch, wie viel Aufwand die Entwickler bei diesem Aspekt betrieben haben: Eine gute wie nachvollziehbare Story zum Thema Zeitreisen zu schreiben, gleicht eigentlich eher dem Topfschlagen im Minenfeld. Vor der einen oder anderen Logiklücke oder selten auftretenden Anschlussfehlern ist zwar auch The Forgotten City nicht gefeit, aber wir merken an jeder Ecke, in jedem Gespräch und bei jeder Erklärung, dass sich hier jemand mehr als nur ein paar Gedanken gemacht hat. Das gibt der Welt Tiefe, und wir versinken gern darin.

Kurzweiliges Heldenepos

The Forgotten City profitiert von einer unglaublichen spielerischen Freiheit. Wir entscheiden, wann wir mit welchem Charakter sprechen und wann wir welcher Quest nachgehen. Die Charaktere sind dabei ausnahmslos sehr gut geschrieben und berühren uns mit ihrer Geschichte. Die Schicksalsgemeinschaft trifft exakt unseren emotionalen Nerv und wächst uns dadurch so sehr ans Herz, dass wir sie unbedingt vor einem grausamen Ende bewahren sowie ihre Aufgaben erledigen wollen. Einmal angenommen, können wir unsere Quests zusammen mit einem rudimentären Inventar auf Knopfdruck einblenden. Der Fokus des Spiels liegt dabei ganz klar auf der Erkundung und den Gesprächen. Zwar gibt es ein einfaches Kampfsystem, allerdings ist das optional, und wir können gewaltsame Konfrontationen leicht vermeiden. Wer das tut, verpasst zwar einige sehr atmosphärische Gebiete, den Kämpfen selbst trauern wir aber nicht nach. Die KI-Gegner könnten direkt aus der Schießbude stammen.

Englische Römer

Wer sich auf eine Originalvertonung gefreut hat, wird »nur« eine englische Tonspur vorfinden. Wir können also nicht mit unseren Latein-Skills glänzen (»Romanes eunt domus!«). Die Sprecher tragen immerhin ihren Teil zur sehr guten Atmosphäre bei. Wer mag, kann sich dazu deutsche Untertitel anzeigen lassen, die den Sinn des Gesagten gut erfassen und uns gerade in hektischen Situationen eine Hilfe sind. Allerdings sollte Modern Storyteller nach Release noch etwas an der Qualität der Texte arbeiten.

Für knapp 25 Euro bekommt ihr ein erzählerisch und atmosphärisch erstklassiges 3D-Adventure mit Rollenspielelementen, das Erkundung belohnt, stets mehrere Wege zum Ziel bietet und mit insgesamt vier Enden einen großen Wiederspielwert verspricht (wobei: Wiederspielen ist ja dank Zeitschleife ohnehin das Konzept hier).

The Forgotten City ist wie die Stadt selbst: Wer glaubt, bei einem Blick auf die Fassade alles gesehen zu haben, der irrt. Es lohnt sich, in die Materie einzutauchen, aus den einzelnen Elementen jeder Zeitschleife etwas mitzunehmen und am Ende alles zu einem großen Ganzen zusammenzusetzen. Gerade Letzteres gab uns beim Test ein unheimlich befriedigendes Gefühl. ★

Warum so aggressiv? Kämpfe lassen sich in der Regel leicht vermeiden, sind aber ohnehin nicht schwer.

THE FORGOTTEN CITY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 750 / Phenom 2 X4-945	i5 2400 / AMD FX-8320
GTX 750 Ti / Radeon R7	GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 26 GB Festplatte	8 GB RAM, 26 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ stimmungsvolle Grafik ⊕ tolle Soundkulisse bei lauten und leisen Tönen ⊕ tolle Sprecher ⊕ sehr authentische Siedlung ⊖ Fehler bei den Dialogen

SPIELDESIGN

⊕ Erkundung, Rätsel und Story ⊕ vier Klassen mit Vorteilen ⊕ spielerische Freiheit ⊕ Handlungen organisch ⊖ gelegentlich zu langatmig

BALANCE

⊕ Konsequenzen ⊕ Fehler ohne Neuladen korrigierbar ⊕ Hilfestellungen und Tipps ⊖ manchmal zu einfach ⊖ bestenfalls zweckmäßige KI

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ Fokus auf die Geschichte ⊕ Story mit vielen Bezügen ⊕ Handlungsdetails ⊕ Dramaturgie ⊕ viele kleine Geschichten innerhalb der Erzählung

UMFANG

⊕ kurzweiliges Abenteuer ⊕ Wiederspielwert dank vier Enden ⊕ Entscheidungen ⊕ große Spielwelt ⊖ zu oft Entscheidungen mit gleichem Ergebnis

FAZIT

Kurzweiliges Mystery-Abenteuer vor eindrucksvoller, historischer Kulisse mit starkem Fokus auf seine vielschichtige Geschichte.