

Pentiment

IRRE, DASS ES DAS GIBT!

Genre: **Adventure** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Obsidian** Termin: **2022**



Die Rollenspielprofis von Obsidian wagen sich an ein Mittelalter-Adventure mit kuriosem Story-Twist. Das wäre ohne Microsoft undenkbar gewesen. Von Fabiano Uslenghi



Das Mittelalter steckte voller Überraschungen. Die spanische Inquisition sah bekanntermaßen kaum jemand kommen. Oder die Pest, ich wette, damit hat damals auch niemand so richtig gerechnet. Manch einer wurde höchstwahrscheinlich auch plötzlich von einer Pferdekutsche überrollt oder bekam einen verirrten Pfeil in die linke Pobacke. Gut, es gab auch schöne Überraschungen. Wenn beispielsweise ein Fräulein beim Treppensteigen plötzlich versehentlich ihren Knöchel entblößte. Bleiben wir doch bei solch schönen mittelalterlichen Überraschungen. Denn genau so eine ist in meinen Augen auch Pentiment.

Das Spiel wurde kürzlich angekündigt. Und ja, die Screenshots sehen aus, als stamme dieses Spiel von einem neu gegründeten Indie-Studio voller Entwicklerinnen und Ent-

wickler, die gerade von der Uni gekommen sind. Doch der Schein trügt! Hinter Pentiment stecken ein paar echte Experten und vor allem Josh Sawyer. Ein Mann, der seit 20 Jahren Rollenspiele macht und Hochkaräter wie Fallout: New Vegas und Pillars of Eternity dirigiert hat. New Vegas? Pillars of Eternity? Richtig gemutmaßt. Pentiment ist ein neues Spiel von den Rollenspielsexperten bei Obsidian. Wer hätte das bei den ersten Spielszenen gedacht?

Dass es dieses Spiel gibt, ist auch alles andere als selbstverständlich. Welcher große Publisher würde heutzutage denn ein Konzept durchwinken, bei dem es um ein Detektivabenteuer im Bayern des 16. Jahrhunderts geht? Das bewusst auf eine Sprachausgabe verzichtet, kaum echtes Gameplay bietet und eben aussieht, wie es aussieht? Activision Blizzard höchstwahrscheinlich

nicht. Nur gehört Obsidian zu Microsoft, das mit seinem Game Pass ganz andere Argumente hat. Und es Obsidian in diesem Fall gestattet, Zeit und Energie in ein reines Passionsprojekt zu stecken. Wir haben mit Josh Sawyer über Pentiment gesprochen.

Adventure aus Leidenschaft

Ein Spiel wie Pentiment geistert Josh Sawyer bereits seit einer halben Ewigkeit durch den Kopf. Schon 1992 entfachte ein Rollenspiel namens Darklands den Funken einer Idee und weckte zugleich eine gewisse Faszination für historische Fiktion und insbesondere Deutschland als Szenario – Darklands spielte nämlich im Schwarzwald zur Zeit des Heiligen Römischen Reichs. Wobei Sawyer sehr viel tiefer mit Deutschland verwurzelt ist als nur durch eine virtuelle Reise in einen verpixelten Schwarzwald: Sawyer hat Ge-

Wir begleiten Andreas Maler 25 Jahre lang während seiner Zeit als Künstler in der Doppelabtei Kiersau.





☿ ♀ ♂ △
Fire

♄ ♀ ♂ ▽
Earth

♃ ♀ ♂ △
Air

♁ ♀ ♂ ▽
Water

⌌ ♂ ☿ ♂ ♂ ♂ ♂ ♂ ♂

ω σ β χ γ ω η ξ υ

h i g e r

Solche Minirätsel lockern das von Dialogen getriebene Gameplay auf.

schichte studiert und sich in dieser Zeit auf die Historie des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation spezialisiert. Dafür lernte Sawyer an der Universität sogar die deutsche Sprache. Zudem hat Sawyer deutschsprachige Vorfahren aus Bayern und Österreich. Nachvollziehbar, dass in diesem Mann eine Leidenschaft für das mittelalterliche Bayern pulsiert, der er mit Pentiment nun eben Ausdruck verleiht.

Und darum geht es hier in erster Linie: um Leidenschaft. Sawyer macht dieses Spiel, weil er es einfach machen und sich nach 20 Jahren Rollenspielen an etwas anderem versuchen will. Dafür hat er sich innerhalb von Obsidian ein Team aus 13 Leuten zusammengestellt: »Ich liebe Umberto Eco. Und über die Jahre hatte ich diese Idee, dass es wirklich toll wäre, ein historisches Spiel zu machen, aber meine Vorstellung davon, was dieses Spiel sein sollte, hat sich mit der Zeit verändert. Ungefähr in der Zeit, als Obsidian von Microsoft übernommen wurde, habe ich mit meinem Boss gesprochen und ihm gesagt, dass ich gerne ein kleines historisches, narratives Spiel machen würde, mit einem kleinen Team und einem sehr speziellen visuellen Stil. Das war nicht wirklich das Spiel, das ich mir in den 90ern oder 2000ern vorgestellt hatte, aber es erschien mir wie eine sehr coole Idee, nachdem ich Spiele gespielt hatte wie Night in the Woods, Mutazione und Oxenfree. Spiele, die einen sehr ausgeprägten visuellen Stil haben, eine coole Reihe an Charakteren und eine wirklich fesselnde Geschichte.«

Ein malerisches Verbrechen

Wie sehr sich Umberto Eco und »Der Name der Rose« auf Pentiment auswirken, zeigt sich an der Story. Ganz wie in der Vorlage spielt die Handlung des Adventures nahezu vollständig in einer Doppelabtei, in der im Jahr 1518 ein Mord geschieht. Und wir sollen den Mord aufklären. Dafür schlüpfen wir aber nicht in die Rolle eines Mönchs (der erschreckende Ähnlichkeit mit einem gealterten James Bond hat), sondern übernehmen Andreas Maler, einen ... na ja, Maler! Ein studierter Künstler, der ursprünglich aus Nürnberg kommt und während seiner Wanderjahre verschiedene Orte der Welt gesehen hat. Maler trifft in der Abtei nahe der fiktiven Stadt Tassing seinen Freund und Mentor Bruder Piero, hilft aber auch bei Auftragsarbeiten für Buchmalerei. Ein Handwerk, das laut Sawyer zu diesem Zeitpunkt eigentlich nicht mehr von Klöstern und Abteien übernommen wurde, in dieser etwas rückständigen Abtei aber noch praktiziert wird.

Mehr will Sawyer nicht zu den Umständen des Mordes verraten. Wir können also nicht vorhersagen, wer ermordet wird – und schon gar nicht, warum oder von wem. Wichtig ist nur, dass Bruder Piero als Sündenbock für den Abt herhalten soll. Dass Piero weder körperlich noch moralisch zu diesem Mord in der Lage gewesen wäre, interessiert bis auf Andreas Maler niemanden so richtig. Und so liegt es am gebildeten Künstler, nach Hinweisen zu suchen und das Verbrechen aufzuklären. Der Clou dabei: Die Geschichte von Pentiment erstreckt sich über sage und

schreibe 25 Jahre. Sozialer und technologischer Wandel wird ein wichtiges Leitthema.

Von Moral, Entscheidungen und Konsequenzen

Als Andreas steht es uns relativ frei, wie wir den Fall letztlich lösen wollen. Wichtig ist es vor allem, mit den Menschen in der Abtei zu reden und Hinweise zu sammeln. Dabei ist es durchaus möglich, Indizien zu übersehen oder falsche Schlüsse zu ziehen. Außerdem soll es eine erstaunlich große Anzahl an Personen in der Abtei geben, mit denen Andreas interagieren kann. Das tatsächliche Gameplay besteht also hauptsächlich daraus, in Gesprächen unterschiedliche Antworten zu geben oder Fragen zu stellen und ein ebenso waches Auge wie einen wachen Geist zu beweisen.

Das Adventure soll in allererster Instanz eine Geschichte erzählen, die wir mit unserem Vorgehen verändern. Komplexe Regelmechaniken oder gar Action-Einlagen gibt es nicht. Die klassischste Form eines Gameplay-Elements sind laut Sawyer diverse Minispiele, die aber simpel ausfallen: »Sie sind eher eine atmosphärische Bereicherung und besitzen erzählerischen Wert, als dass sie jemanden herausfordern. Es sind niemals Aufgaben, die sich wiederholen. Es sind immer kleine Interaktionen, die die Welt ein wenig greifbarer machen. Beispielsweise könnt ihr Wolle mit den Frauen aus der Stadt spinnen. [...] Wir haben auch ein Kartenspiel, es sind kleine Aktivitäten, aber nicht so etwas wie ein Schösserknacken-Minispiel.«

Latinist

Logician

Andreas excelled at logic, geometry, and arithmetic in university. He instinctively thinks through the implications of information as he receives it, is adept at spatial analysis, and can easily perform complicated calculations in his head.

Orator

Astronomer

Occultist

Naturalist

Background

Pick a background that will affect your character's choices going forward.

Press and hold to confirm your choice.

In Dialogen bestimmen wir ein paar Details aus Andreas Malers Hintergrund.

Prester John

It is growing late. The wheel of time stops for no man, Andreas. I fear you must leave us.

Was hat es mit dieser Szene auf sich? Maler konversiert mit berühmten Gestalten wie Sokrates und dem Priesterkönig Johannes.



Pentiment hat auch zum Ziel, über den mittelalterlichen Alltag im Bayern des 16. Jahrhunderts aufzuklären, und hält sich dabei an historische Fakten.

Da wir uns die Frage nicht verkneifen können, erkundigen wir uns auch nach Rollenspielmekaniken. Immerhin ist dieses Genre selbst nach Grounded nach wie vor die Kerndisziplin von Obsidian. Doch auch hier will Sawyer nicht zu viel versprechen. Andreas Maler sei ein festgeschriebener Charakter, sagt er. Allerdings stehe es uns zu Beginn des Spiels frei, in Dialogen Entscheidungen darüber zu fällen, was Maler in seiner Vergangenheit so alles erlebt hat. Beispielsweise liegt es an uns zu bestimmen, ob Andreas während seiner Wanderjahre die meiste Zeit in Italien, Flandern oder Basel verbracht hat. Je nach unserer Antwort schalten wir andere Dialogoptionen frei – kulturelle Anspielungen, Sprachkenntnisse von Italienisch bis Altgriechisch. Gleiches gilt für besondere Schwerpunkte während seines Studiums, die wir Maler in Dialogen auf den Leib dichten. Wichtig ist Sawyer noch zu betonen, dass freigeschaltete Dialogoptionen nicht immer etwas Gutes sein müssen. Manche Spezialantworten können Maler auch zum Nachteil gereichen – schon blöd, wenn wir einem Franzosenhasser gegenüber von Wein und Käse schwärmen.

Mehr Rollenspielmekaniken stecken in Pentiment allerdings nicht. Doch Obsidians Stärke bestand auch nie lediglich aus Zahlenwerten und Charakterklassen. Obsidian steht für Entscheidungsfreiheit, Dialoge und Konsequenzen. Und das ist genau der Bereich, in dem Pentiment brillieren will und wo die Vorerfahrung des Teams voll zur Geltung kommt.

Einige Entscheidungen, die wir im Verlauf von Pentiment treffen, sollen noch Jahre später Auswirkungen haben. Ob sich Maler dabei stets nur mit dem einen Mord beschäftigt, wollen wir wissen. Sawyer deutet an, dass in Tassing und Kloster Kiersau noch andere »Ereignisse« passieren sollen – aber was heißt das? Sawyer antwortet mit einem Augenzwinkern: »Bleibt abzuwarten.«

Keine klare Antwort

Neben der großen Zeitspanne gibt es noch eine weitere Besonderheit, die ungewöhnlich ist für ein im weitesten Sinne detektivisches Adventure: Es gibt keine Wahrheit. Also, vielleicht gibt es sie. Vielleicht weiß Sawyer sehr genau, welcher Charakter den Mord begangen hat. Aber weder er noch das Spiel werden uns diese klare Antwort jemals verraten.

In Pentiment sollen wir nicht mathematisch anhand von Indizien und Zeugenaussagen die eine Wahrheit herauskristallisieren können. Sawyer ist es wichtig, uns vor das Dilemma der Mehrdeutigkeit zu stellen. Jeder Tatverdächtige könnte am Ende des Tages für den Mord verantwortlich sein, und gestehen wird das Verbrechen keiner – auch dann nicht, wenn der zum Richter berufene Erzdiakon von Freising sein Urteil gefällt hat. Wir müssen für uns entscheiden, ob wir die präsentierte Lösung mit unserem Gewissen vereinbaren können oder nicht: »Ihr müsst eure beste Entscheidung fällen anhand der Beweise, die ihr gefunden habt. Und das wird immer Konsequenzen haben. Wir haben die Charaktere so entworfen, dass jeder Verdächtige ein plausibler Täter wäre. Deine Entscheidung zeigt auch, was du als Spieler verkörperst. Das machen wir bei Obsidian sehr gerne: die Spieler zu fragen, was ihnen hier gerade wichtig ist. Verurteilst du die Person, die es am wahrscheinlichsten war? Oder den Charakter, den niemand vermissen wird? Oder denjenigen, der eine Strafe am meisten verdient hat?«

Pentiment will auf jeden Fall erreichen, dass wir bei unserer Entscheidung immer auch unser eigenes moralisches Empfinden befragen und nicht zwangsweise die faktisch richtige Entscheidung bevorzugen. Und das ist eben nur dann wirklich sinnvoll, wenn das Spiel uns im Nachgang nicht für eine »falsche« Entscheidung verurteilt, indem es uns vorhält, dass wir nicht den wahren Täter seiner gerechten (?) Strafe zugeführt haben.

Laut Sawyer passt dieser Ansatz auch besser dazu, wie im 16. Jahrhundert Kriminalfälle gelöst wurden. Es gab schließlich kaum forensische Hilfsmittel. Was dann noch bleibt, sind oftmals sehr oberflächliche Beurteilungsmethoden. Na ja, ihr wisst schon, so Albernheiten wie gesunder Menschenverstand, Instinkt, Intuition – oder niedere Beweggründe wie Rache. Dieser versoffene Abt war uns noch nie sympathisch ...



*vous en prie par amour :
écoutez en grande application
de cet entendement subtil
qui est en vous et en grande
diligence. Autrement faute
d'être ainsi disposés tous
ceux qui entendront cela le
comprendront mal.
Maintenant comprenez avec
humilité un exemple simple
emprunté à l'amour mondain
et appliquez le pareillement à*

Die Schrift und der Zeichenstil sind von der Zeit geprägt, in der Pentiment spielt.

Die Vision

Heutzutage ist es selbst für ein Team von 13 Personen gar nicht mehr so eine gewaltige Herausforderung, Spiele in einer durchaus ansehnliche 3D-Optik zu produzieren. Für Sawyer war es aber wichtig, einen sehr eigenen visuellen Weg zu gehen. Dabei ist der Look von Pentiment alles andere als ein Versuch, so wenig Aufwand wie möglich in die Optik zu stecken. Sawyer ist immerhin ein wahrer Geschichts-Nerd und sehr aufmerksam, wenn es um eine authentische Darstellung geht. Wie bei den Inhalten selbst strebt Sawyer auch beim Look danach, sich so nah wie möglich an die geschichtliche Realität zu halten und nur dann davon abzurücken, wenn es unbedingt notwendig ist. Zum Beispiel wenn es dem Verständnis der Spielerschaft im Weg stehen würde. Der Look, der an die Buchmalerei des Mittelalters erinnert, ist laut Sawyer beispielsweise gar nicht wirklich historisch akkurat, sondern nur von diesem Stil inspiriert: »Hannah Kennedy (die Art-Direktorin, Anm.d.Red.) gestaltet hier etwas, das sehr zwischen Stilen und Ären liegt. Und das ist eine Herausforderung. Wenn man die Kunst dieser Zeit imitiert, ist es beispielsweise sehr ungewöhnlich, Charaktere von vorne oder von hinten zu sehen. [...] Kunst aus dieser Zeitperiode hat also einen sehr speziellen Stil. Und wenn man zu sehr davon abbrückt, sieht es nicht mehr zeitgemäß aus. Viele Künstler dieser Zeit haben auch mit Perspektiven gespielt. Darum müssen wir manchmal dafür sorgen, dass die Perspektive falsch aussieht, damit es richtig ist. [...] Es gibt also große Herausforderungen bei der Darstellung, wie Charaktere aussehen und sich bewegen, aber auch wie die Schauplätze gestaltet sind.«

Falls ihr den Trailer schon gesehen habt, könnte euch die fehlende Synchronisation aufgefallen sein. Das ist ebenfalls eine bewusste Entscheidung von Sawyer. Natürlich spielt mit rein, dass er sein Projekt klein halten wollte und mit begrenzten finanziellen Mitteln arbeitet. Es erschien ihm aber auch viel zu aufwändig, um die historische Akkuratess zu bewahren: »Wir haben eine große Auswahl an Charakteren aus unterschiedli-



chen Nationen. Es gibt offensichtlich viele Bayern und viele Österreicher, aber es gibt auch Italiener und Franzosen und Schweizer. Und oft ist es sehr kompliziert, Synchronsprecher zu finden, die die Akzente perfekt hinkriegen. Und nochmal: Es sind viele, viele, viele Charaktere. Also habe ich beschlossen, dass ich mir darüber nicht den Kopf zerbrechen will. Und ich glaube nicht, dass es die Spieler wirklich genießen würden, wenn es schlecht gemacht wäre.«

Stattdessen fließt viel mehr Denkarbeit in die geschriebenen Dialoge und auch darin, wie diese Texte präsentiert werden. Je nachdem, welcher gesellschaftlichen Klasse und Nation eine Figur angehört, verfügt sie über eine andere Schriftart. Unter anderem wird damit der tonale Unterschied beim Reden dieser Charaktere dargestellt. Ein bisschen wie früher bei Asterix!

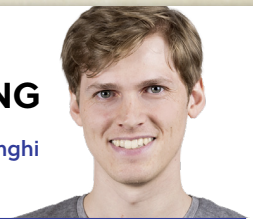
Eine unerwartete Reise

Pentiment wirkt wie ein Indie-Spiel und soll auch kein 80-stündiges Epos sein. Aber auch kein dreistündiges Kurzabenteuer. Es liegt irgendwo dazwischen. Und selbst wenn ihr persönlich wenig mit dem Stil anfangen könnt, keine Lust auf Detektivarbeit ohne klare Antworten habt und von Geschichtsstunden in Videospielen nicht viel haltet, ist es ein sehr schönes Zeichen, dass für leidenschaftliche Projekte wie Pentiment selbst in

unserer heutigen Zeit immer noch Platz ist. Und das sogar, wenn dahinter ein großer Publisher steht. Sawyer betont sogar, der Obsidian-Chef Feargus Urquhart habe ihm nur grünes Licht für Pentiment erteilen können, weil sich Microsoft speziell auch solche kleineren und kurioseren Produktionen wünscht, um das Game-Pass-Angebot aufzupeppen. Eine gute Entscheidung. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Fürwahr, das Spiel, das Pentiment geheißen wird, ist mitnichten, was ich mir erhoffte, als die Kunde von einem neuen Spiele der Unterhaltungsmanufaktur Obsidian an mein Ohr drang. Stattdessen erblicken meine Augen nun ein gar wunderlich Spiel, welches ich im ersten Augenblicke beinahe für einen schelmischen Alefanz gehalten hätte. Doch trotzdem komme ich nicht umhin, dass mein Herz bei den Worten des Herren Sawyer beginnt zu frohlocken. Denn hier spricht ein Mann, in dem die gleiche Leidenschaft für eine vergangene Zeit brennt, die auch mich immer wieder in ihren Bann zieht. Das Mittelalter ist eine famose Ära, über die es gar nicht genug Spiele geben kann. Vor allem dann nicht, wenn es offenbar mit so viel Passion für historische Akkuratess gefertigt wurde.

Freilich, die Entscheidung, über die wahre Lösung des Kriminalfalles Stillschweigen zu bewahren und nicht die Identität des Delinquenten zu enthüllen, mag nicht jedermann gefallen. Ich persönlich bin meinerseits selbst zu neugierig und von früheren Detektivspielen geprägt, um nicht mindestens die Nase zu rümpfen. Aber ich kann diese Entscheidung trotzdem gut nachvollziehen. Pentiment ist nun mal ein Projekt aus Leidenschaft und hat gar nicht zum Ziel, jedem Gemeinen zum Wohl zu gereichen. Und genau das erfüllt mich mit immenser Freude in einer Zeit, wo große Publisher gefühlt immer nur danach streben, die größtmögliche Zielgruppe zu erquicken.

