



Pentiment

DAS BESTE MITTELALTER



Genre: **Adventure** Publisher: **Xbox Game Studios** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **15. November 2022** Sprache: **Deutsch, English**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Auf DVD: Testvideo

Obsidians neues Meisterwerk Pentiment stürzt euch in turbulente Mordermittlungen und die Geschichte einer ganzen Siedlung im beschaulichen Oberbayern. Von Gloria H. Manderfeld

In Pentiment verschlüßt es euch in die Vergangenheit Oberbayerns Anfang des 16. Jahrhunderts. Die fiktive Siedlung Tassing samt von Nonnen und Mönchen bewohntem Doppelkloster scheint in seiner dörflichen Beschaulichkeit ein wenig aus der Zeit gefallen. Gleichzeitig verbirgt diese malerische

Gegend eine Menge Geheimnisse, die ihr erst nach und nach ergründet. Aber keine Sorge, wie bleiben spoilerfrei.

Als junger Künstlergeselle Andreas Maler arbeitet ihr im bei Tassing gelegenen Kloster Kiersau an eurem Meisterstück und nutzt die Bücher der dortigen reichhaltigen Biblio-

thek als Vorlagen. Was als beschaulicher Blick in den Alltag der Siedlung und des Klosters beginnt, wird bald zu einem knackigen Mordfall mit einer Menge Verdächtigen, bei dem Andreas versucht, einen liebgewonnenen Freund vor dem Henker zu bewahren. Die Ermittlungen sind aber nur ein Teil einer

Der gutmütige Bruder Piero ist für unseren Künstler gleichermaßen Vorbild wie väterlicher Freund.



Die Mönche und Nonnen sind entsetzt über einen blutigen Fund.



Im Gespräch mit Bauer Jorg wählt ihr aus, welche Ziele sich Andreas Maler im Leben gesetzt hat.

HELFENDE HÄNDE

In Pentiment stehen euch einige praktische Helferlein zur Verfügung, damit ihr bei den vielen Personen in, Fakten über und der Orientierung in Tassing nicht durcheinanderkommt.



Ex Libris verrät, welche Hintergründe ihr für Andreas gewählt habt und welche Auswirkungen sie haben.



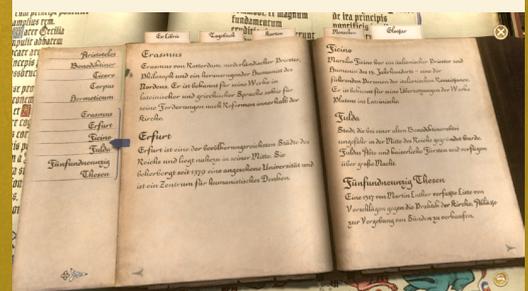
Werden Namen handelnder Personen und wichtige Begriffe im Gespräch genannt, ruft ihr mit einem Klick auf rot unterstrichene Wörter weitere Informationen ab.



Insgesamt drei Karten von Tassing und des Klosters Kiersau erleichtern die Orientierung.



Im Namensverzeichnis findet ihr zu jeder Person Tätigkeit und Hintergrundinfos sowie ein Porträtbild.



Im Glossar werden alle wichtigen historischen Fakten, Orte und Persönlichkeiten gesammelt.

faszinierenden Gesamtpackung, die ihr so schnell nicht vergessen werdet. Denn ihr verfolgt nicht nur Andreas' Geschichte, sondern über einen Zeitraum von mehreren Jahrzehnten die von allen Bewohnern und der Siedlung Tassing selbst. Dramatische Ereignisse formen das Schicksal aller genauso wie kleine Dinge, die ihr durch euer Handeln anstoßt. Bei Pentiment haben nämlich eure Entscheidungen mehr Einfluss auf das Geschehen als etwa in vielen Telltale-Spielen.

Alt und neu gemischt

Auf den ersten Blick erwartet euch im Spiel eine gelungene Mischung aus bekannten Elementen und Neuerungen. Das beginnt schon bei der verträumten, reduzierten Grafik, die mittelalterliche Buchillustrationen mit moderner, ausdrucksstarker Comic-Lineart verbindet und euch in Sidescroller-Manier durch Tassing und Umgebung wandern lässt. Der Alltag der Menschen wird mit passenden Werkzeugen und Hauseinrichtung sowie dem

jeweiligen Stand entsprechender Kleidung dargestellt, wie ihn die ungenannten Künstler in den klösterlichen Schreibstuben einst verewigt haben. Mit der Maus klickt ihr bequem auf mittels Augensymbol gekennzeichnete interessante Punkte oder mit Mundsymbol als ansprechbar angezeigte Personen.

Anfänglich wirkt die schiere Menge an Leuten mit Kind und Kegel schon etwas erschlagend, Obsidian lässt euch hier aber nicht im Regen stehen: Tauchen in Gesprächen Eigennamen oder besondere Begriffe auf, könnt ihr direkt ein extra Infopenster öffnen oder lest mehr Details in eurem aus Personenverzeichnis, Karten und Glossar bestehenden Tagebuch nach. Das füllt sich zusehends, je mehr ihr in Gesprächen über die Siedlung, die Menschen und die Spielwelt erfahrt. Auf der Umgebungskarte findet ihr zudem Ziel- oder Essensmarkierungen, im Tagebuch sind also anstehende Aufgaben und euer gesamter Fortschritt vermerkt. Allerdings werden in den Notizen gelegentlich Details ausgespart. Das ist vor allem dann ärgerlich, wenn ihr eine längere Pause einlegt oder sichergehen wollt, im letzten Dialog nichts verpasst zu haben.

Wenn die Stunde schlägt

Die erwähnten Essensmarkierungen auf der Karte werden dann wichtig, wenn ihr im Laufe eines Tages zu den beiden Mahlzeiten gelangt – ja, richtig gelesen: In Pentiment

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Mittelaltersagas mögt.
- ... ihr an Geschichte interessiert seid.
- ... ihr Lust auf eine tiefgründige Story habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr viele knackige und komplexe Rätsel erwartet.
- ... ihr Dialoge in Spielen verabscheut.
- ... ihr keine Lust auf Entscheidungen habt.

MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Manche Spiele sind so gut, dass sie mich einfach nicht loslassen: Als ich Pentiment für diesen Test an einem Samstagnachmittag begonnen habe, hatte ich einfach auf interessante Ermittlungen gehofft. Dann jedoch verblasste die Welt um mich herum zusehends, so sehr packte mich die Geschichte um Tassing und den jungen Künstler. Ich habe gelacht, geweint, mitgefiebert, saß teilweise mit vor Aufregung feuchten Händen vorm Rechner – und das ganz ohne nervenzerfetzende Action oder die Notwendigkeit schnellster Reaktionen. In der Nacht von Samstag auf Sonntag habe ich sogar ziemlich wirres Zeug von Pentiment geträumt, weil mich diese Welt mit ihren Schicksalen so mitgerissen hat.

Als ich schließlich am Sonntagabend nach dem durchgespielten Wochenende auf den Endscreen gestarrt habe, brauchte ich erst einmal ein, zwei Stunden, um Abstand von einem Gefühl jähren Verlusts zu gewinnen, als hätte ich ein seit Jahren liebgewonnenes Buch endgültig ausgelesen. Und wenn wir schon bei Büchern sind: Pentiment fühlt sich für mich an wie eine Mischung aus der »Waringham«-Saga von Rebecca Gablé, den »Kingsbridge«-Romanen von Ken Follett, gemischt mit einer Prise – aber nicht zu viel, weil es sonst zu trocken wird – Umberto Eco's »Der Name der Rose«. Falls ihr immer noch nicht überzeugt sein solltet: Man darf Hunde und Katzen streicheln. Viele!

spielt ihr euch in jedem der drei Akte durch mehrere Tage, die passend zum klösterlichen Tagesablauf jeweils in verschiedene Aktionsblöcke unterteilt sind. Pro Tag wechseln sich zwei Arbeits- mit zwei Essensblöcken ab, gefolgt von der Nacht, in der sich Andreas ausruhen oder weitere Aktionen durchführen kann. Während Arbeitsblöcken erledigt euer Künstler zunächst seine Aufgaben, nach dem Mord finden in dieser Zeit vor allem seine Ermittlungen statt.

Die Zeit vergeht derweil nicht dynamisch. Grundsätzlich könnt ihr also während Arbeitsblöcken mit so vielen Leuten sprechen,

DIE SCHRIFT VERRÄT DEN STAND

Den Bildungsgrad eines Gegenübers seht ihr auf den ersten Blick anhand der in Textboxen verwendeten Schriftart: Kirchenleute »sprechen« in gotischer Schrift, Drucker nutzen schlichte Schrifttypen und ungebildete Bauern eine krakelige Schreibschrift, in der oft Fehler auftauchen und nachträglich korrigiert werden.



Der gebildete Baron Lorenz verwendet beim Sprechen Kanzlei-Schrift, während Andreas (rechts) die modernere Drucktype nutzt.

wie ihr möchtet – und antrefft, denn auch die anderen Menschen haben einen Tagesablauf und Gewohnheiten. Doch sobald ihr eine umfangreiche Aufgabe während der Mördersuche angeht, rückt die Zeit zum nächsten Block vor. Glücklicherweise wird euch das vom Spiel vorher angesagt. Nur komplett rund läuft das Ganze noch nicht: Zwei Mal löste das Spiel einen weiteren Dialog nicht aus, wenn uns unterschiedliche Missionen zur gleichen Person führten; es half nur, das zweite Gespräch am nächsten Tag zur gleichen Tageszeit anzufangen.

Entspannter geht es in Essensblöcken zu, die Andreas bei den Haushalten in Tassing und im Kloster verbringt. Bei jeder Mahlzeit sammelt ihr nebenbei Infos oder lernt die Menschen besser kennen. Für dieses im Grunde spannende Tageszeitsystem hätten wir uns jedoch ein kleines Tutorial gewünscht, da wir gerade zu Spielbeginn viele Möglichkeiten ungewollt verschwendet haben. Spätestens im zweiten Akt jedoch hatten wir uns ausreichend daran gewöhnt, um effizient zu ermitteln.

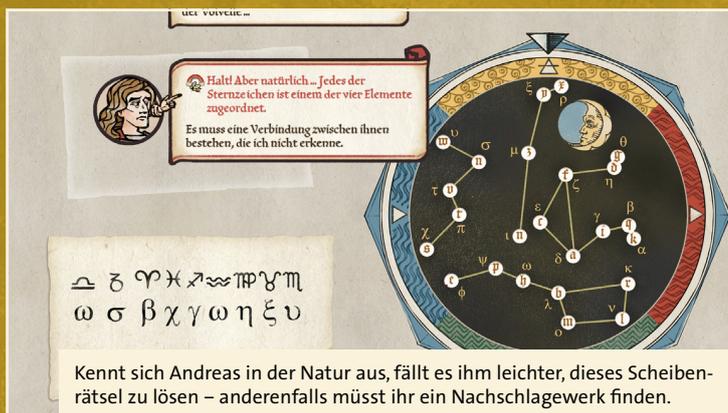
Entscheidungen mit Einfluss

Adventure-typisch gibt es einige Momente, in denen ihr durch euer Handeln bestimmte Lösungswege ausschließt: Verpetzt ihr bei-

spielsweise einen geplanten Streich beim Pfarrer von Tassing, wollen die beiden Verursacher danach nichts mehr von euch wissen und reagieren nur noch ablehnend. Viel häufiger habt ihr es aber mit Gesprächsentscheidungen zu tun. Die setzen sich mal aus einer, mal aus mehreren Aussagen zusammen und sind deutlich weniger leicht vorzusehen. Wann immer ihr im Gespräch eine solche Entscheidung fällt, wird euch das durch einen extra Kasten mit dem Text »Dies wird in Erinnerung bleiben« angezeigt.

Dabei ist wichtig, was ihr wie zu wem sagt: Bei einer liebenden Ehefrau über den Schladrian ihres Gatten herzuführen, ist keine gute Idee, auch Autoritätspersonen nehmen euch allzu aufmüppiges Verhalten übel. Mit Andreas Maler spielt ihr zwar einen angehenden Meisterhandwerker, der unter Bauern deutlich hervorsticht, Adelige oder Kirchenwürdenträger stehen jedoch in der Hackordnung deutlich über ihm und erwarten insbesondere in der Öffentlichkeit Respekt. Das ist uns beim Abt des Klosters recht schnell auf die Füße gefallen: Kaum hatten wir ihm ein, zwei mal widersprochen, wollte er uns kaum noch etwas erlauben und erschwerte unsere Ermittlungen damit deutlich.

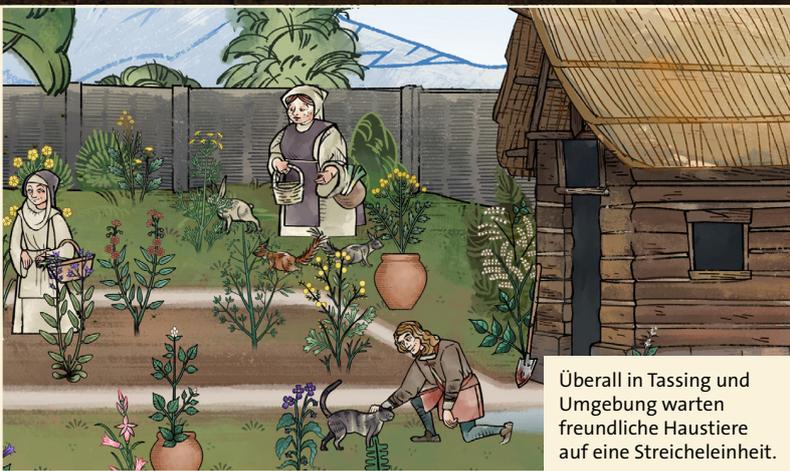
Bei den seltenen Überredungsherausforderungen wird euch fairerweise gezeigt, wie



Kennt sich Andreas in der Natur aus, fällt es ihm leichter, dieses Scheibenrätsel zu lösen – anderenfalls müsst ihr ein Nachschlagewerk finden.



Ein wütender Mob jagt Andreas und seinen Schüler durch das sonst eher beschauliche Tassing.



Überall in Tassing und Umgebung warten freundliche Haustiere auf eine Streicheleinheit.

Bei einem Jagdausflug erlegen Andreas Maler und der Müller von Tassing ihre Beute.



die Meinung eures Gegenübers zustande gekommen ist. So könnt ihr euch bei einem erneuten Spieldurchgang komplett anders verhalten und solltet es auch, um eine weitere Stärke von Pentiment zu erkunden – das Rollenspielelement!

Ein Künstler für alle Fälle

Kaum habt ihr die ersten Schritte durch Tassing gemacht und euch ein bisschen umgeschaut, dürft ihr euren Künstler genauer ausformen: Ihr bestimmt die Region von Andreas' Gesellenreise, sein ehemaliges Stu-

dienfach, seine Interessen und das aktuelle Verhalten. Dafür wählt ihr unter verschiedenen Möglichkeiten jeweils eine aus und bastelt euch den Wunschcharakter zusammen. Soll es lieber ein geschickter Redner sein, der all seine Energie in seine Kunst steckt und einmal Medizin studiert hat? Oder findet ihr einen ehemaligen Theologen spannender, der sich fürs Okkulte begeistert und nun sein Leben in allen Formen genießt?

Diese Hintergründe bieten euch in Gesprächen zusätzliche Antwortoptionen oder ermöglichen besondere Beobachtungen in der Spielwelt. Ein naturverbundener Andreas kennt beispielsweise die Namen aller Pflanzen aus Tassings Umgebung und deren Anwendung, ein Hedonist flirtet gerne mit allen Frauen, als geschickter Redner überredet ihr die Leute manchmal trotz negativer Grundhaltung euch gegenüber zur gewünschten Entscheidung und so weiter. Irgendeiner eurer fünf gewählten Hintergründe spielt jedenfalls immer eine Rolle und lässt euch Obsidians Rollenspielerfahrung und Kreativität deutlich spüren.

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich habe mich schon seit Wochen wie verrückt auf Pentiment gefreut und wurde trotz hoher Erwartungen nicht enttäuscht. Josh Sawyer und sein Team haben hier tatsächlich eines der besten Adventures des ganzen Jahres abgeliefert. Und das sage ich nicht nur als absoluter Geschichtsenthusiast, der sich an Details wie der historisch korrekten Federführung in den geschriebenen Sprechblasen erfreut. Denn Pentiment wird euch auch dann eine Menge Freude bereiten, wenn ihr einfach mal wieder ganz in Ruhe ein wirklich famos geschriebenes Kriminalabenteuer erleben wollt.

Es gab ja ursprünglich einige Zweifel daran, ob die bis zum Ende nie offiziell geklärte Frage nach dem Mörder vielleicht auf die Motivation drückt. Und ja, manch eine neugierige Seele wird sich darüber bestimmt ärgern. Doch wenn ihr Pentiment bis zum Ende spielt, werdet ihr merken, dass diese Information tatsächlich nicht das ist, was schließlich für einen befriedigenden Abschluss sorgt. Frei von Spoilern kann ich einfach nur sagen: Pentiment findet ein schönes Ende für eine ausgesprochen schöne Geschichte. Und ich bin heilfroh, dass Sawyer der Wunsch nach diesem Spiel gewährt wurde. Man spürt einfach, wann in einem Projekt ... ähm, tonnenweise? Literarische? Egal, sehr, sehr viel Liebe steckt. Und das ist in Pentiment zweifelsfrei der Fall.

Liebevolles Mittelalter

Das zeigt sich ebenso im detailreichen, liebevollen Entwurf der Spielwelt. Je mehr ihr über die Menschen Tassings erfahrt, desto mehr werdet ihr ganz nebenbei in deren Sorgen und Wünsche sowie politische und religiöse Konflikte hineingezogen. Besonders gelungen ist, dass ihr aus Andreas' Perspektive traditionelle Festlichkeiten wie den oberbayrischen Perchtenlauf und den Johannistag, das Klosterleben, mittelalterliche Handwerkskunst und den harten Alltag der Bauern im Verlauf der Jahreszeiten miterlebt, ohne von den eingearbeiteten historischen Fakten erschlagen zu werden.

Auch durch die pointiert eingesetzte, authentische Musik kommt Stimmung auf. Passend zur damaligen Lebensrealität hört ihr die meiste Zeit nur Umgebungs- und Naturgeräusche. Gesang und Musik erklingen nur in besonderen Szenen.

Alle Charaktere sind zudem richtig gut geschrieben und entwickeln sich im Lauf der Zeit. Selbst vordergründig zunächst unsympathisch wirkende Personen haben gute Gründe für ihr Verhalten, die ihr mit genug

Geduld herausfindet. In drei Zeitebenen verfolgt ihr nicht nur die wendungsreiche Hauptgeschichte um ein düsteres Geheimnis der Siedlung, sondern auch das Schicksal verschiedener Familien und erlebt die Auswirkungen eures Handelns. Gerade die kleinen Veränderungen haben es uns angetan. Sie machen die Welt abseits der handelnden Personen sehr lebendig und belohnen euch für aufmerksames Beobachten und Interaktion. Und wenn nach einem schwierigen Jahr schließlich doch alle Menschen Tassings gemeinsam friedlich Weihnachten feiern, dann ist das ein Gefühl, wie nach Hause zu kommen – nur eben im Mittelalter. ★

PENTIMENT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 3225 / Athlon II X3 425e	i3 3225 / Athlon II X3 425e
GTX 650 Ti / Radeon HD 7770	GTX 650 Ti / Radeon HD 7770
4 GB RAM, 12 GB Festplatte	4 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- mittelalterlicher Grafikstil
- nuancierte Musik
- individuelle Bewohnerdesigns
- liebevoll gearbeitete Stadt
- manchmal hakelige Animationen

SPIELDESIGN

- eingängige Steuerung
- mehreteilige Gesprächsrätsel
- viele Informationen
- Entscheidungen haben Einfluss
- manchmal etwas viel Laufarbeit

BALANCE

- interessantes Rollenspiel
- immer mehr als ein Lösungsweg
- fair gestaltete Rätsel
- guter Spielfluss
- Tutorial für Tagesablauf wäre hilfreich

ATMOSPHERE / STORY

- realistischer Tagesablauf
- exzellente Geschichte
- viele gut geschriebene Charaktere
- authentische Mittelalterwelt
- tolle Entwicklungen

UMFANG

- Wiederspielwert
- zehn bis 15 Stunden
- viele Gebäude
- Langzeitentwicklungen
- automatische Spielstandspeicherung bei Szenenwechsel

FAZIT

Mit Pentiment reist ihr für eine mitreißende Geschichte ins Mittelalter und erlebt das Schicksal einer ganzen Stadt hautnah mit.

