

Sie nannten ihn Nobody

Planescape Torment



Der Namenlose erwacht in einer Gruft. Er weiß nicht, wo er sich befindet, warum er dort ist, nicht einmal, wer er ist. Eine Tätowierung bringt nur wenig Licht in das Dunkel seiner Geschichte: »Finde dein Tagebuch. Dann gehe zu Pharod – er kann dir helfen.« Nur: Wer ist Pharod? Und wie kommt der Namenlose aus der Grabstätte? Fragen über Fragen, und nur Sie können im Rollenspiel **Planescape Torment** die entscheidenden Antworten finden.

Wir haben für Sie die erste Vorab-Version von Interplays düsterem Rollenspiel auf Baldur's-Basis gespielt.

Erwachsene Welt

Planescape Torment benutzt eine verbesserte Version der Engine von **Baldur's Gate** und spielt ebenfalls im berühmten AD&D-Universum. Allerdings wirkt die Umgebung erwachsener. Eine düster-glühende Optik unterstützt die Atmosphäre. Eines Ihrer potentiellen Party-Mitglieder ist eine lebende Kampfkrüstung, deren Besitzer so versessen auf Gerechtigkeit war, daß er seinen Tod gar nicht bemerkt hat – und deshalb weiterlebt.

Die Spielfiguren sind größer geworden. Da gleichzeitig der Bildschirmausschnitt breiter ist, bleibt die Übersicht erhalten. **Planescape Torment** soll mehr Wert auf Dialoge und Rätsel legen als **Baldur's Gate**. Nichtsdestotrotz haben



So **farbenfroh** sehen die wenigsten Orte der düsteren Planescape aus.

uns die Kämpfe in der Preview-Version sehr großen Spaß gemacht. Dafür sorgen schon die neuen, effektvolleren Zaubersprüche.

Mein Freund, der Schädel

Sie beginnen das Spiel mit einem fest vorgegebenen Helden – dem Namenlosen. Lediglich einige Charakterpunkte dürfen Sie auf Werte wie Intelligenz oder Stärke verteilen. Ihre eigentliche Ausrichtung legen Sie erst im Spiel fest. Statt bei der Charaktergenerierung einfach auf »Dieb« zu klicken, müssen Sie später bei einem Meisterlangfinger

in die Lehre gehen. Außerdem können Sie sich verschiedenen Parteien anschließen. So glauben die Godsmen, daß sich jeder Sterbliche zum Gott hocharbeiten kann.

Die Übersichtskarte hält automatisch wichtige Orte fest, und neue Fähigkeiten werden durch Hilfetexte ausführlich erklärt. Obendrein bekommt Ihr Held mit dem schwebenden Totenschädel Morte einen weisen Helfer an seine Seite. Das sind nur einige der Ideen von Projektleiter Guido Henkel, der allerdings inzwischen wegen inhaltlicher Streitpunkte der Firma Interplay den Rücken gekehrt hat. **RS**



In der Grabstätte findet der Namenlose den **Geist** seiner ehemaligen Geliebten.

Planescape Torment

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Interplay

Termin: 1. Quartal 2000

Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Mir gefällt die »erwachsene« Welt ausgesprochen gut. Auf der anderen Seite bezweifle ich, daß sich gerade Einsteiger mit dem sehr abgefahrenen Planescape-Universum anfreunden können.«