

Der Tod ist erst der Anfang

# Planescape

**Rollenspielveteran Guido Henkel hat Attic und dem Schwarzen Auge den Rücken gekehrt und werkelt jetzt am nächsten AD&D-Rollenspiel mit angepaßter Baldur's-Gate-Engine.**

**D**as Rollenspiel **Planescape – Torment** beginnt dort, wo andere Spiele aufhören: mit Ihrem Tod. Der hat Ihren Charakter im Laufe seines Lebens mehrere tausend Male ereilt. Sie sind unsterblich, ohne es zu ahnen. Denn jedesmal, wenn Ihr Charakter tödlich verwundet wird, verliert er sämtliche Erinnerungen, bevor er ins Leben zurückkehrt. Sie erwachen auf einem Friedhof in der Stadt Sigil. Ihre Aufgabe: Finden Sie Ihr wahres Ich.

**Planescape – Torment** basiert wie **Baldur's Gate** auf dem Pen&Paper-Rollenspiel AD&D, spielt aber in einer Abspaltung des Hauptsystems, den Outer Planes.

## Tödlich beleidigt

Die neue Welt hat der Hersteller TSR ins Leben gerufen, um Unstimmigkeiten im Regelwerk zu bereinigen. »Alles, was nicht in die AD&D-Welt paßte, haben wir in die Outer Planes verfrachtet«, erklärt Colin McComb, einer der Erfinder der Pen&Paper-Vorlage **Planescape**, der jetzt das **Torment**-Team in Sachen Story berät. Entsprechend abgefahren sind die Charaktere und Monster, auf die Sie treffen werden. Ihr bester Freund Mort ist ein schwebender Totenschädel, der einen Gegner im wahrsten Sinne des Wortes tödlich beleidigen kann. Auch manche Waffe hält sich nicht an Rollenspiel-Konventionen. Beispielsweise gibt es feige Schwerter, die den Kampf verweigern.

## Keine Werte-Schlacht

Für die Grafik verwendet das **Torment**-Team die leicht verbesserte Engine von **Baldur's Gate**, allerdings ist der Maß-



Das Heldenduo betritt einen Tempel. Durch den **großen Maßstab** sind Gebäude wie Charaktere sehr gut zu erkennen, allerdings könnte die Übersicht leiden.

stab (also die Figuren et cetera) größer. Spielerisch soll **Planescape – Torment** einiges ändern, so fällt die Charaktergenerierung ganz weg. Auch hat Ihre Spielfigur anfangs nur Grundwerte wie Intelligenz und Kraft, erst später kommen weitere wie Ausdauer hinzu. »Man soll die Bedeutung der Werte langsam erlernen«, erläutert Produzent Guido Henkel. Außerdem plant er, den NPCs mehr Persönlichkeit zu verleihen. So wollen Ihre Party-Mitglieder immer wieder ihren eigenen Willen durchsetzen.



Einige Schauplätze, wie diese antike **Fabrikanlage**, sind geradezu phantastisch gerendert.

Mort unterbricht schon mal einen Dialog, wenn er den Gesprächspartner nicht mag. Eine andere Anhängerin verläßt aus Eifersucht gar die Party, wenn Sie eine weitere Frau aufnehmen. »Je nachdem, für welche Mitstreiter sich der Spieler entscheidet, wird die Handlung anders ablaufen«, verspricht Henkel. **RS**

## Planescape – Torment

**Genre:** Rollenspiel **Hersteller:** Interplay  
**Termin:** 4. Quartal '99 **Ersteindruck:** Gut

**Rüdiger Steidle:** »Die Engine von Baldur's Gate und Rollenspielprofi Guido Henkel als Produzent – das sollte eigentlich eine runde Sache werden. Allerdings finde ich die Planescape-Welt doch ein wenig arg abgefahren.«

