

⊕ Stärken

- + Old-School-Abenteuer im Stil von Baldur's Gate und Icewind Dale
- + ganze Heldengruppe hochleveln und im Kampf einzeln steuern
- + übersichtliche isometrische Kameraperspektive
- + Taktikgefechte lassen sich jederzeit anhalten oder verlangsamen
- + ausführliche Dialog-Entscheidungen
- + mehrere Schwierigkeitsgrade samt Hardcore- und Expertenmodus

⊖ Schwächen

- Grafikeffekte zweckmäßig, aber eher unspektakulär
- keine Sprachausgabe



Project Eternity

Eine gefühlte Ewigkeit ist es her, dass wir in Baldur's Gate mit einer Heldengruppe anspruchsvolle Taktikkämpfe bestritten. Project Eternity, das Kickstarter-finanzierte Rollenspiel einer Party von Black-Isle-Flüchtlings, soll die Glanzzeiten der Infinity-Engine-Ära nun wiederbeleben, technisch modernisiert, aber mit Old-School-Seele. Wir haben die Entwickler besucht. Von Heinrich Lenhardt und Michael Graf

Die Klassen



»Core Four« - Nicht sonderlich originell, aber diese Kernklassen gehören einfach in jedes Fantasy-Rollenspiel.

Kämpfer: Im Verteidiger-Modus werden die Nahkämpfer zu besonders robusten Tanks, die Gegner von Magiern fernhalten.

Priester: Spendieren jede Menge Heilung und anregende Stärkungszauber für die gesamte Heldentruppe.

Schurke: Können prima schleichen und Angriffen ausweichen. Schadensbonus, wenn man Gegnern in den Rücken fällt.

Zauberer: Klassische Hexer mit Schwerpunkt Schadenszauber, können auch ein stärkendes Totem beschwören.

»Fünf Freunde« - Etwas ausgefallenerere Klassen, die allerdings an bereits bekannte Dungeons-&Dragons-Vorbilder erinnern.

Barbar: Wilder Mittendrin-Haudrauf, der rasant übers Schlachtfeld sprintet, um sich auf den nächsten Feind zu stürzen.

Paladin: Gepanzerter Krieger mit eingeschränkten Heilfähigkeiten, aber sehr robust und Wiederbelebungs-Starthilfe leistend.

Waldläufer: Die Naturburschen teilen mit ihrem Begleitertier einen gemeinsamen Vorrat an Lebenspunkten.

Druide: Tierform durch Gestaltenwandlung annehmen und damit neue Sonderfähigkeiten erlangen.

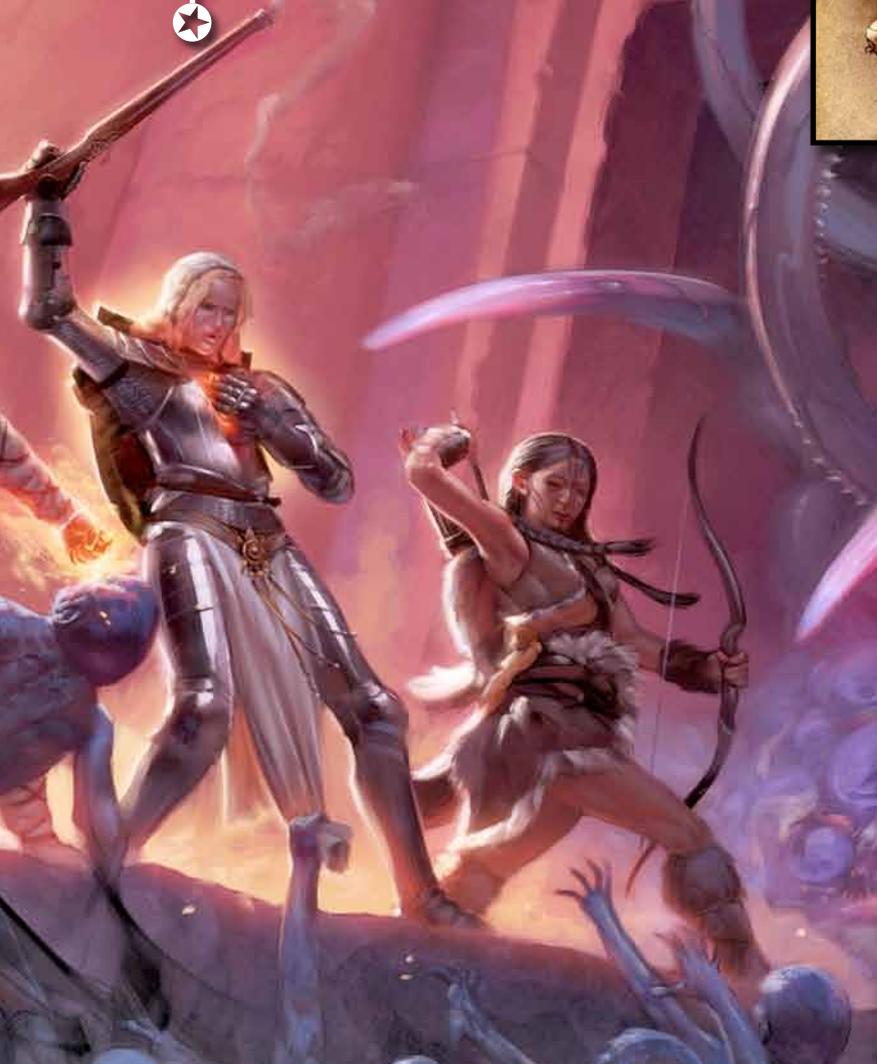
Mönch: Eingesteckter Schaden füllt die Ressource »Wunden«, mit der Spezialangriffe ausgelöst werden.

»Zwei Spezialitäten« - Die beiden ungewöhnlichsten Klassen im Angebot sollen für spielerische Frische sorgen.

Chanter: Reihen einzelne Phrasen für Buff-Kombos aneinander und greifen mit Schreien direkt ins Kampfgeschehen ein.

Cipher: Zapfen die Seele von Freund oder Feind an, um verschiedene Effekte rund um das Ziel entstehen zu lassen.

Da schau her, mit **Schusswaffen** wird in Project Eternity auch gekämpft.



Preview

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Obsidian Entertainment** Entwickler: **Obsidian Entertainment (Fallout: New Vegas, G5 12/10: 87 Punkte)**
Termin: **Frühjahr 2014** Status: **zu 35 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8328

Bei Gygax' Bart, nichts kriegen diese Helden alleine hin! Auszeit, Lagebesprechung. Zwergenkrieger: Bitte mal die Stummelbeine in die Hand nehmen und den Elfenmagier retten, der gerade unter der fachgerechten Faustmassage eines Trolls in einen breiähnlichen Zustand überzugehen droht. Priesterin: Den Magier in eine Zauberrüstung hüllen und den Waldläufer heilen, der allergisch auf die Feuerbälle des Trollhexers da drüben reagiert. Waldläufer: Den Dolch wegstecken, den Bogen zücken und den Trollhexer zur Eispfeil-Zielschiebe umdeklariieren. Elfenmagier: Heiltrank exen und die drei restlichen Trolle mittels Schlafzauber kaltstellen. Alles klar? Dann weiter!

Was nach der Halbzeit-Ansprache eines geistesgestörten Fußballtrainers klingt, gehörte für Rollenspieler der Jahrtausendwende zum unterhaltsamen Alltagsgeschäft: taktische Echtzeit-Kämpfe, in denen man der eigenen Heldengruppe in selbstbestimmten Kampfpausen jeden Schritt, jeden Zauber, jeden Schwertstreich vorgab, um sofort wieder zu pausieren und neue Order zu verteilen, sobald die aktuelle Befehlskette ausgeführt war. Außerhalb der Klappereien gab's verzweigte Dialoge und interessante Geschichten samt amüsanter oder skurriler Auseinandersetzungen mit den eigenen Gehilfen. Wer nicht schmunzelnd an den Krieger

Millionen für die Genre-Rettung

Minsk und seinen Kampfhamster Bo aus **Baldur's Gate** zurückdenkt, hat kein Herz – oder **Baldur's Gate** nie gespielt. Was ein Unding wäre, schließlich legten Biowares Rollenspiel-Klassiker und die dafür entwickelte Infinity-Engine den Grundstein für anspruchsvoll-

komplexe 2D-Abenteuer wie **Planescape: Torment** und **Icwind Dale**. Und heute? Bal-lert **Mass Effect**-Commander Shepard die Geth fast im Alleingang quer durch die Milchstraße und darf sich dennoch schon Rollenspiel-Held nennen, weil er alle drei Missionen einen neuen Granatentyp freischaltet. Wer vom »Rollenspiel Light« der Generation **Call of Duty** die Schnauze voller

Alle **Schauplätze** (hier ein Tempeltor) bastelt Obsidian in 3D, das man allerdings aus einer 2D-artigen Perspektive sieht. Die kleineren Bilder zeigen dieselbe Szenerie bei **Nacht** (links) und eine der beiden Statuen, um die eine **Lichtkugel** schwebt – man beachte den detaillierten Schattenwurf.



hat als ein verschnupftes Walross, darf sich nun allerdings freuen – auf ein Spiel, das die alten Genre-Tugenden, die Taktikkämpfe und Gabeldialoge endlich wiederbeleben soll.

Wir haben Obsidian besucht, den Entwickler dieses Spiels. Die rund 100 Mitarbeiter, die dort im südkalifornischen Irvine neue Abenteuer basteln, verteilen sich auf drei Projekte: Das **South Park**-Rollenspiel **Der Stab der Wahrheit**, ein geheimnisvoller »AAA-Titel«. Und dann ist da noch das kleinste der drei Spiele, an dem ein kompaktes Team von rund 15 Leuten werkelt. Doch in vielerlei Hinsicht handelt es sich bei diesem Spiel mit dem Arbeitstitel **Project Eternity** um die

interessanteste Entwicklung der gesamten Studiogeschichte. Denn es gewährt Obsidian die einmalige Chance, ein neues Fantasy-Universum zu erschaffen, über dessen Entwicklung das Team die volle kreative Kontrolle besitzt – und mit dem es einiges vorhat. Das klassische Rollenspiel im Stil von **Baldur's Gate** und **Icwind Dale**, das im Frühjahr 2014 erscheinen soll, könnte der Auftakt zu einer ganzen Trilogie sein. Danach ist es denkbar, in weiteren Spielen neue Regionen der (noch namenlosen) Welt zu besuchen. Langfristig schließt Obsidian sogar Ausflüge in andere Genres nicht aus: »Wir wollen eine Welt erschaffen, in der

eine Vielzahl von Spielen stattfinden kann«, verspricht der Abenteuer-Veteran und Projektleiter Josh Sawyer. »Man bekommt selten die Gelegenheit, so etwas zu entwickeln

– und auch die Rechte an dem geistigen Eigentum zu behalten.« Sawyer weiß, wovon er spricht. Er sollte einst die Ent-

wicklung von **Baldur's Gate 3** leiten, doch das Projekt scheiterte wiederholt, Interplay ging die Lizenz an der Pen&Paper-Vorlage **Dungeons & Dragons (D&D)** und später Atari das Geld aus. Wohl auch aufgrund der erheblichen **D&D**-Rechtekosten liegt die Marke bis heute brach – von der **Baldur's Gate: Enhanced Edition** mal abgesehen.

Angedachte Trilogie mit Party-Import

Die Obsidian-Geschichte

1983

Am Anfang war Interplay. Das von Brian Fargo gegründete Studio entwickelt Adventures, bevor es sich mit *The Bard's Tale* (1985), *Wasteland* (1988) und *Fallout* (1997) als Rollenspielschmiede etabliert. Im Laufe der Jahre wächst Interplay zum Publisher, der unter anderem *Descent* vertreibt.



1996

Aus Teilen des *Fallout*-Teams geht eine eigene Rollenspielabteilung unter der Führung des jungen Entwicklers Feargus Urquhart hervor. 1998 nimmt sie den Namen Black Isle an, zu ihren Spielen zählen Legenden wie *Fallout 2*, *Planescape: Torment* und *Icwind Dale*.



1998

Der *Fallout*-Erfinder Tim Cain kündigt noch vor der Fertigstellung von *Fallout 2* und gründet Troika Games mit. Dessen Spiele *Arcanum*, *Temple of Elemental Evil* und *Vampire: Bloodlines* (Bild) verkaufen sich jedoch nur schleppend, 2005 macht das Studio dicht.



2003

Back Isle wird wegen Geldproblemen des Mutterkonzerns Interplay geschlossen. Die letzten Projekte des Studios, darunter ein fast fertiges drittes *Fallout*-Spiel unter dem Codenamen »Van Buren« und *Baldur's Gate 3* erblicken nie das Licht der Welt. Gemeinsam mit einigen Mitstreitern gründet Feargus Urquhart Obsidian.



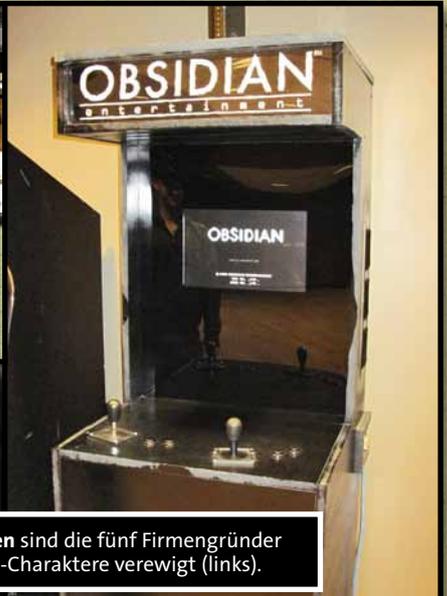
Ortstermin bei Obsidian - Im Rollenspiel-Tempel



Poster und Ausstellungsstücke früherer Studioproduktionen schmücken den **Empfangsbereich**.

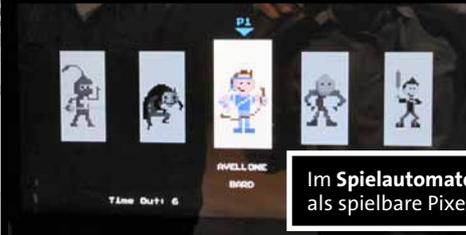
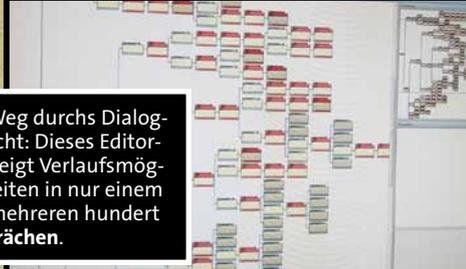


Im Obsidian-Büro gibt's ein eigenes **Tabletop-Zimmer**, um in Arbeitspausen die D&D-Würfel auszupacken.



Im **Spielautomaten** sind die fünf Firmengründer als spielbare Pixel-Charaktere verewigt (links).

Der Weg durchs Dialog-Dickicht: Dieses Editor-Bild zeigt Verlaufsmöglichkeiten in nur einem von mehreren hundert **Gesprächen**.



Der rechte Monitor zeigt die Vorlage zum **Drachen-Wyrmling**. In der Mitte entsteht das 3D-Modell, welches im Level links landet.



Adam Brennecke ist leitender Programmierer und Executive Producer im 15-köpfigen Team für Project Eternity.

Nicht im Dungeon, sondern im zweiten Stock eines Büro-Hochhauses ist Obsidian untergebracht. Das 2003 gegründete Entwicklungsstudio hat seinen Sitz in Irvine (Kalifornien), wenige Kilometer entfernt von den früheren Interplay- und Black-Isle-Büros – und vom Blizzard-Hauptquartier.

Dass Obsidian in einer solchen Position ist, nachdem das Studio im letzten Sommer noch unter akutem Auftragsmangel und Arbeitsplatzsorgen litt, verdankt das Studio nicht etwa einem weitsichtigen Publisher, sondern 73.986 spendablen Fans. Die Schwarmfinanzierungs-Plattform Kickstarter hat die Branche verändert, seit der **Monkey Island**-Veteran Tim Schafer an die Ehre der Adventure-Spieler appellierte. Sein Studio Double Fine verpackte seinen Geldsammel-Aufruf als eine Art Genre-Rettungsaktion: »Spendet uns, oder das klassische Adventure stirbt!« Die Spieler schaufelten letztlich über 3,3 Millionen Dollar in den virtuellen Klingelbeutel. Als sich Obsidian im letzten September ebenfalls an Kickstarter wandte, übernahm man dieses Erfolgsrezept, um für die Rückkehr der taktischen Party-Rollenspiele im Stil von **Baldur's Gate**

zu trommeln – und hatte damit noch mehr Erfolg als das mittlerweile **Broken Arrow** getaufte Double-Fine-Adventure: Binnen 33 Tagen sammelten sich über 3,9 Millionen Dollar für Obsidians **Project Eternity** an. Dass die Spielergemeinde den Entwicklern ein solches Unterfangen zutraut, hat histori-

sche Gründe. Obsidian entstand 2003 aus den Ruinen von Black Isle, der Rollenspiel-Abteilung des Publishers Interplay, der Ende der 90er-Jahre eine echte Marktmacht war. Die Brötchen der letzten zehn Jahre verdiente man sich mit Fortsetzungen von Serien anderer Studios. Wer einen Nachfolger

Ein **Heldentrio** rastet am Lagerfeuer.



2003

Auf der Suche nach dem ersten Projekt spricht Obsidian mit mehreren Publishern. Futureblight sollte ein Fallout-Spiel in der Engine von Neverwinter Nights für Take 2 werden, kommt aber nie zustande. Urquhart würde gerne ein Might-&Magic-Spiel machen und ruft jährlich bei Ubisoft an – bis heute.



2004

Zu Star Wars wollte Obsidian ein gruppenbasiertes Action-Rollenspiel aus der Ego-Perspektive machen, stattdessen erhalten sie den Auftrag für Knights of the Old Republic 2. Um das Weihnachtsgeschäft zu erreichen, werden jedoch vor Release viele Inhalte gestrichen.



2005

Für Disney arbeitet Obsidian ein Jahr lang an Dwarves, einer Vorgeschichte zum Film Schneewittchen. In dem Actionspiel für Konsolen soll man die sieben Zwerge aus der Schulterperspektive steuern. Disney überlegt es sich aber anders und stampft das Projekt schließlich ein.



2006

Noch eine Bioware-Fortsetzung: Neverwinter Nights 2 lehnt sich an die klassischen Rollenspiele aus der Black Isle-Zeit an. Das kommt gut an, die zahlreichen technischen Probleme ernten allerdings auch Kritik. Später veröffentlicht Obsidian noch zwei Erweiterungen.





Project Eternity spielt im Nordwesten der Spielwelt in der Region Dyrwood.

Diese Konzeptzeichnung zeigt, wie sich Obsidian die Schauplätze vorstellt, inklusive Burgruine 1, zerbrochener Statue 2 Spinnenhöhle 3 – und Heldengruppe 4.



zu einem etablierten Rollenspiel benötigte, konnte sich vertrauensvoll an Obsidian wenden: Von **Knights of the Old Republic 2** bis **Fallout: New Vegas** lieferte das von Feargus Urquhart geleitete Studio eine Auftragsarbeit nach der anderen ab.

Nun möchte Obsidian also zurückkehren zur Rollenspiel-Glorie der späten 90er. Gemäß der **Baldur's Gate**-Tradition erschaffen Sie auch zu Beginn von **Project Eternity** den zentralen Helden, um den sich die Handlung rankt, und wählen dazu aus sechs Rassen (Menschen, Zwerge, Elfen, Orlans, Aumaua, Godlike) sowie elf Klassen (dazu gleich mehr). Im Spielverlauf stoßen Sie auf weitere Abenteurer, die sich Ihrer Gruppe anschließen können. Voraussichtlich acht solcher Begleiter stehen für die insgesamt sechsköpfige Party zur Wahl. Nach Entwicklerschätzungen dürfte das Heldenpersonal am Ende des Spiels bei Charakterstufe 8 oder 9 ankommen, wer besonders gründlich Nebenaufgaben erledigt, kann die vorläufig geplante Höchststufe 12 erreichen (die bei Fortsetzungen weiter steigen soll). Mit jedem Level-Aufstieg lernen die einzelnen Figuren dazu: »Jede Klasse er-

Zeitlupe für taktische Kämpfe

hält pro Stufe eine weitere einzigartige Fähigkeit«, meint Josh Sawyer. »Dazu kommen vielfältige Attributs- und Talentpunkte, die man einsetzen kann, um die Charaktere immer weiter zu spezialisieren.« Der Clou: Falls es später einen Nachfolger gibt, können Sie die komplette Veteranen-Party aus dem ersten Teil importieren, der Schwierigkeitsgrad der Fortsetzung passt sich entsprechend an die höhere Startstufe an.

Klingt in der Theorie überzeugend, aber in welchem Zustand ist die Neuerung des klassischen Taktik-Rollenspiels gerade? Der leitende Programmierer Adam Brennecke rollt einen Stuhl in sein Büro, damit wir Platz nehmen und ihm über die Schulter gucken können. Derzeit tüftelt er an den Fog-of-War-Routinen, denn abhängig von der Position der Party-Mitglieder ändert sich die Sichtweite. Es ist eine der zahlreichen Modifikationen, die Obsidian in Handarbeit für die Unity-Engine programmiert. Augenblick, Unity ist doch eine 3D-Engine, die Bilder sehen aber zweidimensional aus – wie passt das zusammen? Tatsächlich verwenden die Designer 3D-Technologie, um ein 2D-Spiel zu bas-

teln. Wir sehen das Geschehen aus einer fixen isometrischen Perspektive, bei der sich die Betrachterkamera zoomen, aber nicht frei drehen lässt. »Unsere Charaktere leben in einer 3D-Welt. Hinter den Kulissen ist Project Eternity also ein 3D-Spiel, das man aber in 2D sieht. Wir mussten Unity für unseren eigenartigen 2D-3D-Mix anpassen«, erklärt Brennecke und grinst.

Bei der Erforschung der Welt marschieren die sechs Helden in zwei Reihen herum, auch Dreiecks- und T-Formation sollen noch integriert werden. Außerdem experimentiert Obsidian mit neuartigen Varianten, zum Beispiel einer Formation, bei der der Abstand zwischen robusten Kämpfern und fragilen Magiern größer ist – damit anrückende Nahkämpfer sich nicht gleich auf die Zauberwerfer stürzen. Obwohl die uns gezeigten Spielszenen noch ein rudimentäres Platzhalter-Interface am unteren Bildrand haben, springt der Wiedererkennungsfunk sofort über: Die Szenerie mutet wie handgemalt an, dank der Kombination aus Kamerawinkel und Proportionen fühlen wir uns an lange Abende erinnert, in denen wir die Dungeons von **Baldur's Gate**, **Icewind Dale & Co.** erkundeten. Und so hübsch die Mittendrin-Perspektive moderner Rollenspiele wie **Skyrim** oder **Mass Effect** auch aussieht, hat sie doch auch spielerische Nachteile: Sie eignet sich gut für Actionkämpfe mit einzelnen Helden, lässt aber die Übersicht vermissen, die wir für die Steuerung einer größeren Gruppe in taktischen Scharmützeln benötigen. Denn wie es sich für ein taktisches Old-School-Rollenspiel gehört, stehen die Planung und die Positionierung der einzelnen Spielfiguren im Mittelpunkt der Schlachten: Wir dürfen die Echtzeit-Kämpfe jederzeit einfrieren, um in Ruhe Kommandos zu verteilen. Neu

Durch dieses Gebirge wabert volumetrischer Nebel.



2006
Sega kündigt zwei Aliens-Spiele an, den Shooter Colonial Marines von Gearbox und ein Rollenspiel von Obsidian. Während Colonial Marines nach jahrelangen Problemen 2013 erscheint und brutal floppt, wird das Rollenspiel bereits 2009 eingestellt - obwohl es laut Urquhart fast fertig war.



2010
Alpha Protocol, ebenfalls mit Sega als Publisher, ist Obsidians erste selbsterdachte Marke. Es hat eine holprige Entwicklungszeit hinter sich und kann bei Veröffentlichung nur wenige Käufer überzeugen, inzwischen gilt es in manchen Kreisen aber als Geheimtipp.



2010
Das unerfahrene Studio Red Eagle Games will in Zusammenarbeit mit Obsidian ein Rollenspiel zur Fantasy-Buchserie »Das Rad der Zeit« entwickeln. Das Projekt kommt bis heute nicht über die Konzeptphase hinaus, aber laut Urquhart ist es auch noch nicht eingestampft.



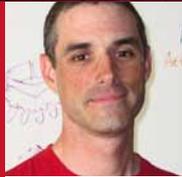
2010
Mit New Vegas kehren die Black-Isle-Veteranen zu Fallout zurück und verwenden dabei einige Ideen aus dem ursprünglichen Fallout-3-Prototyp »Van Buren«. Der Metacritic-Wertungsdurchschnitt landet bei 84 – bei nur einem Punkt mehr hätte Obsidian einen Bonus bekommen.



ist der Modus »Slow Combat«, bei dem das Geschehen in Zeitlupe abläuft. So bleibt genug Muße, um die Truppe zu befehligen, ohne das Geschehen dafür ständig komplett anhalten zu müssen. Dank der flüssigen 3D-Animationen sieht der verlangsamt Kampferlauf cool aus.

Zwar erbt **Project Eternity** die Perspektive der Rollenspiel-Klassiker, nicht aber deren Krümelgrafik: Dank der technischen Modernisierung sieht es detaillierter und einladender aus als seine Ahnen. Das liegt nicht nur an der höheren Auflösung, die Spielwelt wirkt auch durch eine Vielzahl kleiner Animationen lebendiger. Ein mit Blut gefülltes Becken in der Mitte einer Dungeon-Etage blubbert subtil, Fackeln flackern mit Partikeleffekten und spenden die dynamisches Licht. In der Mitte dieses Levels soll zudem ein animierter Wasserfall eingebaut werden. Neu sind auch Grafikeffekte wie volumetrischer Nebel, der durch eine Landschaft wabert. Die dynamischen Schatten der Charaktere werden realistisch vom Terrain deformiert, und die Spielwelt-Ausleuchtung sorgt für einen stufenlosen Tag-Nacht-Wechsel. Das 3D-Fundament der Unity-Engine macht sich zudem bei den Charakteren bemerkbar: Mit der Pixel-Technik von früher musste jede Animationsphase einzeln definiert werden, Sprites als Rollenspielfiguren sind aus Entwicklersicht daher »a big pain in the ass«, wie Brennecke betont: »Jede Veränderung am Charakter, etwa das Anlegen neuer Ausrüstung, machte einen Riesenaufwand, weil man alle Item-Kombinationen separat animieren musste. Mit einer 3D-Engine ist es hingegen einfach, die einzelnen Bestandteile zu kombinieren.«

Nach all den Jahren mit Einzelkind-Rollenspielen entzückt die Aussicht, endlich wieder eine ganze Heldentruppe zu konfigurieren und dirigieren. Warum ist niemand früher drauf gekommen ist, dieses Prinzip erneut aufzugreifen? Adam Brennecke meint dazu, dass Obsidian von jeher überzeugt war, dass es einen Markt für diese Art von Spiel gebe. Nur erwies es sich jahrelang als unmöglich, ein mittelgroßes Budget dafür finanziert zu bekommen: »Von den Publishern hörten wir Dinge wie: »Nein, ihr müsst ein richtiges 3D-Spiel machen – ändert die Kamera!«. Obsidian war also auf



Interview Josh Sawyer

Josh Sawyer (37) begann seine Karriere 1999 bei den Black Isle Studios. Der Lead Designer von Icewind Dale 2 und Fallout: New Vegas feilt nun als Projektleiter an Project Eternity.

GameStar Was sind eure langfristigen Pläne?

Josh Sawyer Wir würden gerne eine Welt entwickeln, die reichhaltig genug ist, dass man darin eine Geschichte erleben kann, die über mehrere Spiele hinweg immer weiter ausgebaut wird. Also im traditionellen D&D-Stil, bei dem man mit relativ überschaubaren Problemen beginnt und dann in immer größere Ereignisse verwickelt wird. Wir könnten erst mal eine Trilogie entwickeln, die an einem Schauplatz stattfindet, und dann über Spiele in anderen Teilen der Welt nachdenken, von denen man vorher vielleicht schon im Spiel gehört hat. Wir

wollen den Leuten das Gefühl geben, dass es jenseits von Project Eternity noch mehr gibt, wir wollen eine gewisse Sehnsucht wecken. Bethesda hat in dieser Hinsicht mit der Elder-Scrolls-Serie wirklich gute Arbeit geleistet: Man bewegt sich durch ihre Welt und sammelt all diese Hinweise und Einzelheiten über andere Orte, und dann besucht man in jedem Spiel eine andere Region.

► **Neben Project Eternity wurden auch andere Old-School-Rollenspiele per Kickstarter finanziert. Droht irgendwann eine Übersättigung?**

◀ Ein paar Projekte haben ja schon gespürt, dass nicht

jedes Kickstarter-Rollenspiel erfolgreich ist. Aber ich mache mir da keine Sorgen, denn all diese Titel füllen ein Vakuum. Ich denke auch nicht, dass deswegen die ganz großen Rollenspiele verschwinden werden. Ich hoffe, dass wir einen Mid-Core-Markt mit Spielen in der Preisklasse zwischen 20 und 40 Dollar etablieren können, um ein breiteres Entwicklungsspektrum im Genre zu ermöglichen. Klar wird Obsidian weiterhin versuchen, AAA-Spiele für die nächste Generation zu entwickeln. Aber gleichzeitig ist es toll, dass unser Studio in der Lage ist, auch kleinere Projekte anzugehen.

Regelwerk ohne D&D-Beschränkungen

die fast 4 Millionen Kickstarter-Spendendollar angewiesen. Solche Zahlen lassen auch andere aufhorchen: »Angesichts der Indie-Bewegung und des Wachstums von Steam erwärmen sich inzwischen mehr Publisher für solche Projekte«, ergänzt Brennecke.

Bis zur Veröffentlichung soll noch rund ein Jahr vergehen, doch Obsidian-intern werden frühere Prototypen von **Project Eternity** bereits gespielt. Für die nächste Testversion arbeitet das Team daran, die elf Charakterklassen samt ihrer Spezialfähigkeiten bis Level 5 zu integrieren. Tim Cain, ein Veteran des ursprünglichen **Fallout**-Teams, ist kürzlich als Vollzeitkraft dazu gestoßen, die Inhaltproduktion läuft auf Hochtouren: Brennecke scrollt durch den hausinternen Blog, auf dem Teammitglieder ihren Kollegen zeigen, woran sie gerade arbeiten. Dann springen wir durch einige halbfertige Schauplätze wie die Gebirgslandschaft, die unsere Helden auf dem Weg zu einem Drachen-Wyrmiling durchqueren. Dort, wo desers Nest eingebaut werden soll, klafft noch

eine Lücke in der Landschaft – das Schuppentier entsteht nebenan beim Kollegen, der Konzeptzeichnungen in ein 3D-Modell umsetzt. Dann besuchen wir eine Siedlung, in der sich die einzelnen Gebäude betreten lassen – auch wenn deren Interieur leer ist, weil an den entsprechenden Grafikinhalten noch gearbeitet wird. »Work in Progress«-Entwicklungsalltag eben, doch die unvollendeten Komponenten wirken schon mal stimmig und verheißungsvoll.

Obsidians neues Kampfsystem ist derweil frei von den Restriktionen der **D&D**-Regeln, die ursprünglich für gesellige Tabletop-Runden erfunden wurden. Wer wen für wie viel Schaden trifft, das soll in **Project Eternity** klarer sein, dank der Verwendung von Prozentbereichen und weniger Regelausnahmen, wie sie für **D&D** typisch sind. Tim Cain seufzt ein Beispiel: »Da wirkt »Einschlafern« nicht, weil das Ziel ein Elf und dadurch immun ist, aber dieses spezielle Gas setzt sich darüber hinweg, doch der Charakter hat ein Item, das ihm einen Rettungswurf gibt ... und so weiter. Wir haben dagegen ein geradliniges System, das in Echtzeit abläuft und leicht zu verstehen ist. Es ist eine mo-

2011

Dungeon Siege 3 sollte Obsidians Ruf davon reinwaschen, ständig verbuggte Spiele zu veröffentlichen. Tatsächlich läuft das Action-Rollenspiel größtenteils fehlerfrei, feiert aufgrund seines vereinfachten und »konsoligeren« Spielablaufs jedoch nur mäßige Erfolge.



2011

Obsidian kündigt South Park: Der Stab der Wahrheit an, das Rollenspiel zur TV-Serie. Ursprünglich soll es bereits im März 2013 erscheinen, nach dem Bankrott des Publishers THQ und dem Erwerb der Rechte durch Ubisoft verschiebt es sich jedoch auf einen späteren Zeitpunkt.



2012

Ein bis dahin unangekündigtes Projekt wird bei Obsidian eingestellt, 30 Mitarbeiter verlieren ihren Job. Das Spiel entstand unter dem Namen »North Carolina« und sollte ein völlig neues Rollenspiel mit offener Welt werden. Gerüchten zufolge wurde es im Auftrag von Microsoft exklusiv für die nächste Generation der Xbox entwickelt.



2012

Nach schlechten Erfahrungen mit Publishern setzt Obsidian für Project Eternity auf Kickstarter. Obsidians erstes Fantasy-Rollenspiel mit eigener Welt soll sich an den Klassikern orientieren. Die Kampagne ist ein voller Erfolg und fährt rund vier Millionen Dollar ein.



Die Vorbilder

Obsidian versteht Project Eternity als Erben der Infinity-Engine-Klassiker. 1998 versetzte Biowares **Baldur's Gate** dem siechenden Rollenspiel-Genre den dringend nötigen Erfolgsschok und löste mit seinen (vom damals populären **Command & Conquer** beeinflussten) Echtzeit-Taktikkämpfen und seiner reichhaltigen Geschichte einen Abenteuer-Boom aus. Entstanden war **Baldur's Gate** aus einem Prototyp namens **Battleground Infinity**. Laut Trent Oster, dem Bioware-Mitbegründer und heutigen Verantwortlichen für die **Baldur's Gate: Enhanced Edition**, sollte das Projekt ein »Ragnarok-Rollenspiel mit mehreren Religionen« werden.

Doch Feargus Urquhart, der Leiter der Interplay-Rollenspielsparte Black Isle, sah die Demo und riet Bioware, stattdessen Interplays **Dungeons & Dragons**-Lizenz zu verwenden – fertig war das Erfolgsrezept. Bioware benannte seine Infinity-Engine nach dem ursprünglichen Prototypen, entwickelte **Baldur's Gate 2** und verkaufte die Lizenzrechte an Black Isle, das damit die **Icewind Dale**-Serie sowie **Planescape: Torment** schuf.

Die Verwandtschaft von **Project Eternity** mit jener Glanzzeit lässt sich schon alleine am Namen ablesen – »Eternity« bedeutet »Ewigkeit«, »Infinity« heißt »Unendlichkeit«. Der **Eternity**-Projektleiter Josh Sawyer verrät zudem, von welchem Klassiker sich das Team in welcher Hinsicht inspirieren lässt (siehe rechts).

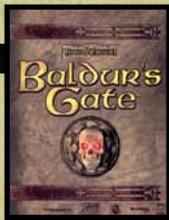
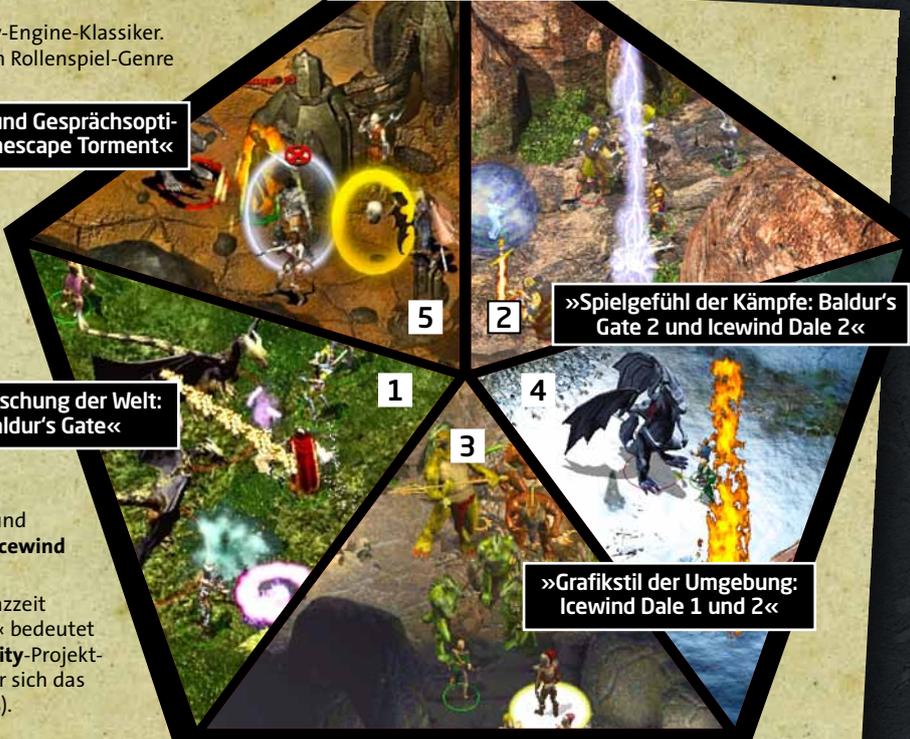
»Interaktion mit Begleitern: Baldur's Gate 2 und Planescape Torment«

»Dialoge und Gesprächsoptionen: Planescape Torment«

»Spielgefühl der Kämpfe: Baldur's Gate 2 und Icewind Dale 2«

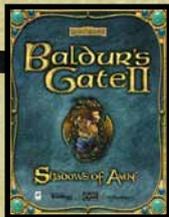
»Erforschung der Welt: Baldur's Gate«

»Grafikstil der Umgebung: Icewind Dale 1 und 2«



1

Baldur's Gate (1998)
Biowares Erstling läutete eine neue Hochzeit für Rollenspiele ein und fesselte Spieler mit vielschichtiger Charaktererstellung und taktischen Kämpfen, aber vor allem mit hervorragenden Dialogen und schillernden Begleitern.



2

Baldur's Gate 2 (2000)
Die Fortsetzung schaffte das Kunststück, den Vorgänger nochmal in jeder Hinsicht zu überbieten. Die packende Handlung um das Erbe des Mordgottes führte uns durch eine riesige Welt voller einprägsamer Figuren und toller Nebenquests.



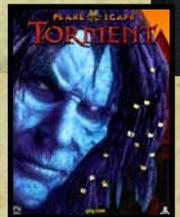
3

Icewind Dale (2000)
Hier spielte nicht die Handlung die Hauptrolle, sondern die Kämpfe: Erbarungslos warf das Spiel die Heldengruppe in eine ausweglose Situation nach der anderen. Sich da durchzubeißen, verlangte selbst D&D-Veteranen alles ab.



4

Icewind Dale 2 (2002)
Als der Nachfolger erschien, war die Infinity-Engine lange altbacken. Dafür stimmten die inneren Werte, die Schlachten glänzten erneut mit Anspruch und Tiefgang und liefen erstmals nach den Regeln der dritten Edition von D&D ab.



5

Planescape: Torment (1999)
Unsterblich und ohne Gedächtnis suchte der Held zwischen den Welten nach seiner Vergangenheit. Kämpfe ließen sich auf Wunsch umgehen, vor allem faszinierte das Spiel mit seiner hintergründigen Geschichte.

demere Herangehensweise für ein Rollenspiel.« Josh Sawyer fügt hinzu: »Wir verwenden einen größeren Zahlenbereich mit mehr Detailgenauigkeit – D&D muss dagegen mit Würfeln funktionieren. Und deren vier bis 20 Werte kann man eben nicht beliebig oft unterteilen.«

Fragt man Team-Mitglieder nach ihren Lieblingsklassen, hört man als Antwort meist »Cipher« oder »Chanter«. Kein Wunder, denn während neun der elf Klassen auf eta-

bierten **D&D**-Konzepten basieren – kein Fantasy-Rollenspiel ohne Krieger, Dieb, Magier, Priester & Co. – handelt es sich bei diesem Pärchen um ungewöhnliche Obsidian-Eigenkreationen. Der Chanter lässt sich am ehesten mit einem Barden vergleichen, er sorgt für Schutz- und Stärkungszauber, zum Beispiel einen Feuerbonus für die Waffen aller Party-Mitglieder. Mit seinen »Chants«, also seinen Schlachtgesängen, rezitiert er Phrasen aus historischen Balladen und erweckt damit Geister, während er nebenbei

normal weiterkämpft. Die Kombination der einzelnen Chants sorgt für Kombos, denn nachdem eine Phrase aufgesagt wurde, hält ihre Wirkung noch einige Sekunden weiter an. Inzwischen können Sie das nächste Zitat wählen, dessen Wirkung sich mit dem vorigen überschneidet. Fleißiges Chanten baut außerdem Energie auf, wodurch Angehörige dieser Klasse gelegentlich einen Schrei ausstoßen können. Der ist quasi ein Zauber mit direktem Effekt, der zum Beispiel alle Gegner in einem bestimmten Wirkungskreis



Dynamische Lichtquellen erhellen **Dungeons** und Häuser. Man beachte die detailverliebte Einrichtung des **Waffenladens** rechts.

schädigt. Dann geht es mit dem Chanten weiter, bis genug Kehlkopfkraft für den nächsten Schrei beisammen ist.

Die Cipher-Klasse lässt sich am ehesten mit den Psionikern von **D&D** vergleichen, die sich mit Gedankenkraft in die Oberstübchen anderer Helden einschleichen und Objekte per Telekinese bewegen können. Doch auch hier gibt es einige Unterschiede. Cipher-Fähigkeiten zeichnen sich dadurch aus, dass sie zunächst eine eher bescheidene Wirkung entfalten, die durch fortlaufende Konzentration allmählich zunimmt. So wächst zum Beispiel »Mind Jab« vom irritierenden Kopfweg zur verheerenden Schadensspitze beim gepeinigten Gegner. »Cipher sind in der Lage, die Seele anderer Leute anzuzapfen und zu manipulieren, um Energie zu erzeugen«, erklärt Josh Sawyer die Klasse. Die Auswirkungen entstehen rund um die Spielfigur, deren Seele anvisiert wird, was einige interessante taktische Möglichkeiten eröffnet. Zum Beispiel kann ein elektroschockendes Energiefeld zwischen Feind und Cipher entstehen, dessen Wirkungsbereich sich verlagert, wenn die beiden »Seelengefährten« sich übers Schlachtfeld bewegen. »Ein Cipher benötigt immer eine andere Person als Anker für seine Fähigkeiten«, betont Sawyer. »Das ist ein einschränkender Faktor, sorgt aber auch für einige einmalige Effekte.« Dabei ist die Resource »Focus« zu beachten, die ein Cipher durch Attacken erst einmal aufbauen muss.

Das Rüstungssystem

Früher bei Dungeons & Dragons wollten wir immer nur das Eine: den Rüstungswert (Armor Class) so niedrig wie möglich halten. Je kleiner diese Zahl, desto schwieriger ist es, einen Charakter zu treffen. Doch im Regelwerk von Project Eternity gibt es weder Rüstungswert noch Rettungswurf. Stattdessen verfügt jeder Charakter über vier Verteidigungswerte, die aufgrund von Attributen, Level, Ausrüstung, Rasse und Klasse kalkuliert werden. Sie schützen vor bestimmten Angriffstypen:

Abwehr: Verteidigung gegen die meisten Nah- und Fernkampf-Attacken, die auf einzelne Ziele gerichtet sind (z.B. Schwerthieb, Pfeil- oder Gewehrschuss).

Standfestigkeit: vereitelt Angriffe auf Körperfunktionen (z.B. Gift, Krankheit) oder den Versuch, das Ziel gewaltsam zu überwinden (wie ein Knockdown).

Reflexe: eignet sich ideal zur Abwehr von – gerne auch magischen – Flächenschaden-Attacken (z.B. Feuerball, Blitz).

Psyche: hilft gegen Angriffe auf Basis von Geist und Willenskraft (z.B. Person an einer Stelle festhalten).



Bei so vielen Old-School-Zutaten in **Project Eternity** stellt sich die Frage nach dem Schwierigkeitsgrad: Soll der ähnlich knackig ausfallen wie vor einem Jahrzehnt oder modernen Sanftheitsbedürfnissen entgegenkommen? Sowohl als auch, meint Josh Sawyer sinngemäß: »Wir wollen, dass die Kämpfe taktisch anspruchsvoll, aber nicht frustrierend sind. Der Standard-Schwierigkeitsgrad wird nicht so knallhart sein wie damals bei Icewind Dale 2, sondern eher auf dem Niveau von dessen Vorgänger liegen.

Wenn dir das immer noch zu viel ist, kannst du auch eine Stufe runter gehen und es leichter haben. Gehst du dagegen von der Standard-Einstellung aus eine Stufe rauf, dann betrittst du die Schwierigkeitsgefilde von Baldur's Gate 2 oder Icewind Dale 2.« Der höchste Härtegrad hört nicht umsonst auf den lieblichen Namen »Pfad der Verdammten«. Für die Extraportion Retro-Flair ist auch ein Experten-Modus geplant, bei dem diverse Komfortfeatures abgeschaltet werden, das Interface sparsamer ausfällt

NEUE BLIZZARD-BÜCHER VON PANINI

STARCRRAFT III

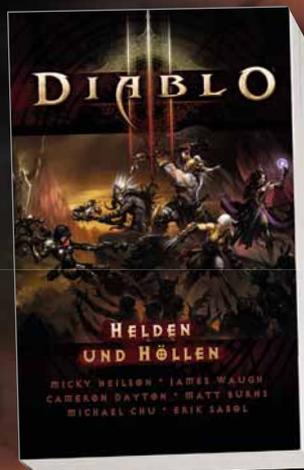
Die Ereignisse zwischen
SC II: WINGS OF LIBERTY und
SC II: HEART OF THE SWARM –
exklusiv als Roman!

StarCraft II
Flashpoint
320 Seiten, € 19,95
ISBN 978-3-8332-2441-6



SPEKTAKULÄRE KURZGESCHICHTEN
AUS DEM DIABLO-UNIVERSUM

DIABLO



TAUCHE EIN
IN DEN EWIGEN
KAMPF ZWISCHEN
GUT UND BÖSE!

DIABLO III: Helden und Höllen
288 Seiten, € 12,95
ISBN 978-3-8332-2550-5



© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Diablo, Battle.net and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.

© 2013 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Im Buchhandel erhältlich! Weitere Titel und Infos auf www.paninicomics.de

panini BOOKS

und es weniger Hinweise gibt. Wer es noch härter möchte, strapaziert seine Nerven im Modus »Trial of Iron«: Wie beim Hardcore-**Diablo** gibt es nur einen Spielstand – wird die Party besiegt, wird dieser gelöscht.

Mit Details zur Handlung hält sich Obsidian zurück, um den Spielern nicht den Überraschungseffekt zu verderben. Was man ohne Spoiler-Gefahr wissen darf: **Project Eternity** ist im Süden der Welt angesiedelt, in einer Küstenregion namens Dyrwood. »Dein Charakter wird in ein übernatürliches Ereignis verwickelt, und dadurch entsteht ein Riesenproblem«, deutet Sawyer an. Reinkarnation ist in der Spielwelt gang und gäbe, die Seelen von Verblichenen werden stets wiedergeboren. Wie und warum scheint die alte Zivilisation der Glanfathans gewusst zu haben, von der aber nur Ruinen übrig sind.

Besonders viel Wert legt man bei Obsidian aufs Geschichtenerzählen und die Dialogsysteme. Gespräche entwickeln in **Project Eternity** eine verschachtelte Baumstruktur ähnlich den alten Infinity-Engine-Spielen. Nach dem Multiple-Choice-Prinzip wählen Sie im Gespräch immer wieder zwischen mehreren Antworten. Welche Optionen zur Wahl stehen, hängt auch von Klasse und Rasse des Hauptcharakters ab. Zur Verdeutlichung der Komplexität ruft Adam Brennecke einen Beispiel-Dialog im Story-Editor auf: Es erscheint ein komplexes

Flussdiagramm mit Dutzenden unterschiedlichen Gesprächshäppchen, zu denen verzweigt werden kann. Antworten wählen Sie ganz ohne Zeitdruck, wie man es von **Baldur's Gate & Co.** kennt. Hunderte von Gesprächen sollen für viel Lesestoff sorgen und auch den Spielverlauf beeinflussen. Als Vorbild nennt Josh Sawyer abermals **Planescape**: »In Torment konntest du durch deine Attribute Aktionen im Verlauf eines Dialogs auslösen, zum Beispiel jemandem etwas aus der Hand nehmen oder einem Typen das Genick brechen. Das war cool, und wir wollen mehr in dieser Richtung machen.«

Eine Vertonung der Dialoge ist derweil vom Tisch, um die Kosten im Rahmen zu halten und den Autoren mehr Flexibilität zu geben. Wenn die Sprachaufnahmen erst einmal im Kasten sind, ist es nämlich fast unmöglich,



GameStar Über 15 Jahre nach **Fallout** arbeitest du wieder an einem isometrischen Rollenspiel.

Tim Cain Kickstarter gibt den Fans eben die Gelegenheit, zu sagen: »Das ist es, was ich spielen will!« Normalerweise versuchen die Publisher, vorherzusagen, was die Kundschaft in zwei Jahren haben will; die Branche gerät in einen Trott – und plötzlich gibt es massig Shooter. Nicht jeder will Rollenspiele aus der Ego-Perspektive spielen. Der isometrische Stil wurde

Interview Tim Cain

Tim Cain (47) schuf Mitte der 90er-Jahre das erste **Fallout** und arbeitete dann bei Troika an Rollenspielen wie **Arcanum**. Bei **Project Eternity** kümmert er sich um Design und Programmierung.

vergessen, dabei können 3D-Engines diese Art von Grafik prima darstellen.

► **Wie viel Raum für Neuerungen lässt euch diese Retro-Hommage?**

◀ Auch wenn viele Elemente wiedererkennbar sind, machen wir doch ein modernes Spiel. Jenseits der vier Standardtypen lassen wir uns bei den Klassen einiges einfallen. Wir haben auch keine Waffen- oder Rüstungs-Beschränkungen für die Klassen; das war ja so eine alte D&D-Hürde, wo ein Zauberer ein Lang-

schwert nicht mal anfassen wollte. Die Spieler werden die größere Freiheit mögen und alle möglichen Charakter-Kombinationen ausprobieren. Im Vergleich zu früher haben wir zudem mehr Speicher, sodass mehr Spielsysteme ineinander greifen können. Und wir entwickeln ein Spiel, dessen Hauptaugenmerk auf den Quests liegt: Wir pflanzen einen Handlungsstrang in Form von Missionen in diese große Welt, aber es gibt auch Nebenaufgaben zu entdecken.

noch Texte zu ändern. **Project Eternity** gibt sich also stumm, aber keinesfalls wortkarg: Neben den Gesprächen mit NPCs sind auch komplexe Konversationen zwischen den Party-Mitgliedern geplant. So soll eine bessere Bindung zu den Co-Charakteren entstehen – und vielleicht schwatzen wir auch die eine oder andere Begleiter-Quest frei. In

welchem Ausmaß solche personenbezogenen Nebenmissionen eingebaut werden, wird derzeit im Team diskutiert. Und wie sieht es mit weiteren zwi-

schenmenschlichen Optionen für die Party aus? Schließlich verbringen die Helden so viel Zeit zusammen, vermöbeln gemeinsam Monster und kuscheln in Erholungspausen am Lagerfeuer – ist Liebe am Arbeitsplatz da ausgeschlossen? »Wenn es zu Charakteren und Story passt, denken wir über Romanzen nach«, meint Brennecke, aber die sollen nicht aufgesetzt wirken und »nicht so unbeholfen wie in anderen Spielen«.

Wie »gut« oder »böse« sich der Held bei seinen Abenteuern benimmt, soll weitgehend dem Spieler überlassen bleiben. Witwen bestehlen, Bauern meucheln? Klar, warum nicht! Allerdings können die Entwickler nicht ausschließen, dass es hier Einschränkungen geben wird, um Story-Sackgassen zu vermeiden. Josh Sawyer möchte ohnehin weg vom Schwarzweiß-Denken, er ver-

gleicht die Entscheidungsschwere mit der Agonie im Sinne des klassischen griechischen Dramas: »Das ist viel interessanter als »gut« oder »böse«. Wenn du zwischen mehreren Kompromissen abwägen musst, von denen keiner eindeutig angenehm ist, fällt die Wahl viel schwerer; du musst mit der Entscheidung ringen.« Wer **The Witcher** gespielt hat, weiß, wovon der Mann spricht. Der Blick auf den Terminplan verursacht derzeit keine Angstzustände: Das Personal ist größtenteils an Bord, ein weiterer Programmierer soll noch angeheuert werden, der sich vor allem um das Interface kümmern wird. Der angestrebte Erscheinungstermin im Frühjahr 2014 wirke realistisch, schließt Adam Brennecke. Und falls **Project Eternity** doch mehr Zeit brauchen soll, hätten die Kickstarter-Fans dafür wohl mehr Verständnis als ein auf Quartalsergebnisse schielender Publisher. Heinrich Lenhardt / GR

Dialoge mit Folgen



Ein Krieger erkundet ein verlassenes Haus.



Comeback der Partygänger

Heinrich Lenhardt
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Mit einem Helden-Sechserpack handgemalte Landschaftsbilder erforschen und große Abenteuer erleben – wie konnte das nur jemals aus der Mode kommen? Wer vor gut einem Jahrzehnt PC-Rollenspieler war, der kennt die Freuden der Party-Aufpöppelung: Geduldig brütete man über Talentwahl und Ausrüstungsoptimierung seiner aus vielfältigen Klassen bestehenden Truppe, durch lange Dialoge lernten wir jede Spielfigur als Persönlichkeit kennen. Kämpfe waren keine mit Beute und Zusatzregeln getarnten Ego-Shooter, sondern pausierbare taktische Schlachten, die wir als Feldherr und nicht als Einzelkämpfer bestritten. **Project Eternity** scheint all diese Qualitäten gut einzufangen und schmirt zugleich den Genre-Rost weg: Regeln und Grafik werden behutsam genug modernisiert, damit im Kern das Old-School-Feeling erhalten bleibt, das Obsidian seinen 73.986 Kickstarter-Unterstützern versprochen hat.