

Torment Tides of Numenera

Wie aus einem kaum gespielten Meilenstein das erfolgreichste Kickstarter-Projekt der Spiele-Geschichte wurde - und warum das überhaupt kein Wunder ist.

Von Jochen Gebauer und André Peschke

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **inXile** Entwickler: **inXile** (*Hunted: Die Schmiede der Finsternis*, GS 08/11: 76 Punkte)
Termin: **2015** Status: **zu 5 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8324

Es ist schwer zu fassen, dieses **Planescape: Torment**. Ihm wird nachgesagt, es sei das beste Rollenspiel aller Zeiten, ein mutiges, ja verwegenes Projekt, das eine Geschichte erzähle, wie sie in diesem Medium noch nie erzählt worden sei, eine ebenso tragische wie tiefgründige Geschichte, die man unmöglich beschreiben könne, ohne sie dabei zwangsläufig zu entzaubern. Es fällt nicht leicht, sich einem Spiel zu nähern, das so bewundert wird, und vielleicht ist das auch ein Grund, warum so viele Menschen dieses **Planescape: Torment** nie gespielt haben. Man muss **Deus Ex** nicht mögen oder **System Shock 2** oder die anderen üblichen Verdächtigen, von denen immer dann die Rede ist, wenn das Gespräch gegen Mitternacht bei den besten Spielen aller Zeiten ankommt, aber **Planescape: Torment** ist heilig, und die Gegenbehauptung käme dem Ver-

such gleich, im Anglistik-Kolloquium zu erklären, warum Shakespeare überschätzt sei. Nein, es fällt nicht leicht, sich so einem Spiel zu nähern, aber genau das muss man tun, um zu verstehen, warum der geistige Nachfolger gerade zum bislang erfolgreichsten Kickstarter-Spieleprojekt wurde. Knapp 4,2 Millionen US-Dollar hat **Torment: Tides of**

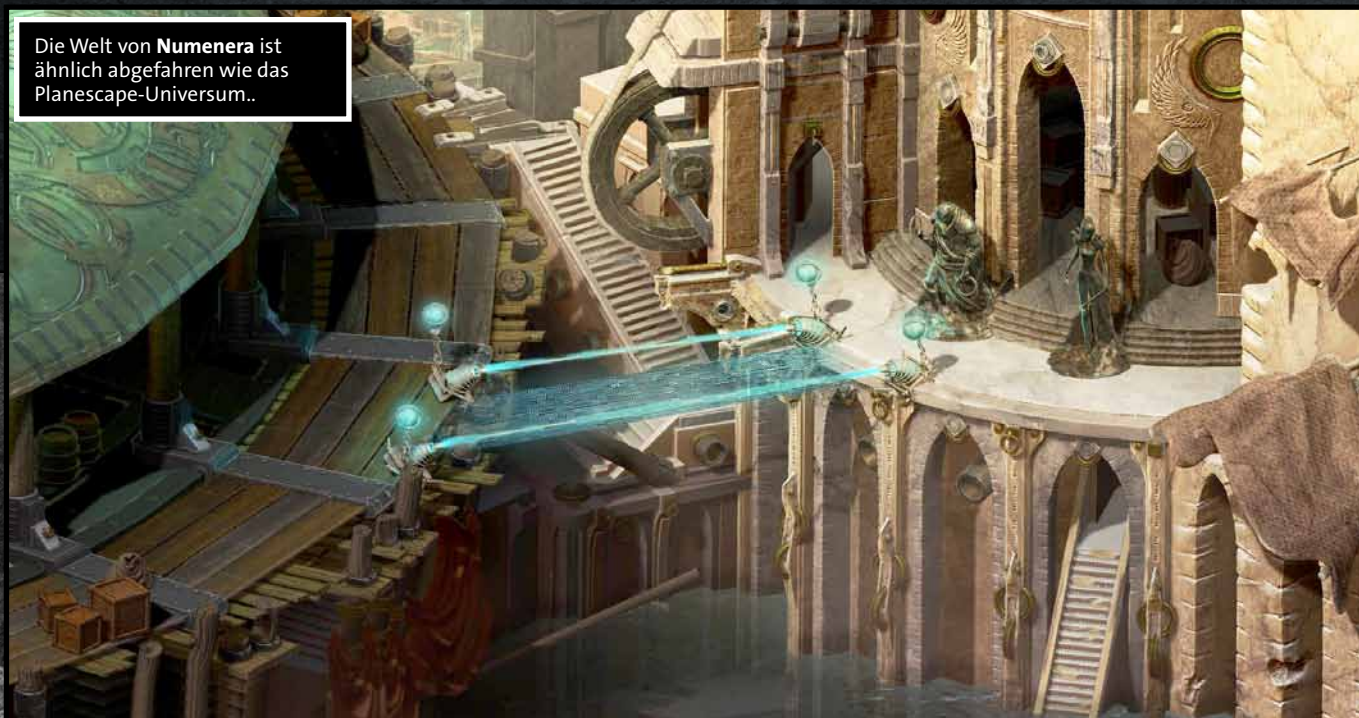
Vollvertonung? Auf keinen Fall!

Numenera gesammelt, mehr als **Project Eternity** sowie Double Fines **Broken Age** – obwohl dem Spiel längst nicht mehr jene Mainstream-Aufmerksamkeit zuteil wurde, die beispielsweise Tim Schafer genoss.

Der Erfolg von **Project Eternity** oder **Broken Age** ließ sich in gewisser Weise vorausah-

nen. Das eine verhieß ein neues **Baldur's Gate**, das andere ein neues **Monkey Island** – beides Spiele, die sich nicht nur hervorragend verkauften, sondern von der Klientel auch tatsächlich gespielt wurden. **Planescape: Torment** hingegen war ein Ladenhüter, der selbst in der Rollenspiel-Renaissance der später 90er nur mühsam seine Produktionskosten einspielte, und trotz seines makellosen Ansehens bleibt es bis heute ein erstaunlich ungespielter Meilenstein. Dem Autor dieser Zeilen jedenfalls haben im Laufe der Jahre bemerkenswert viele Kollegen, diverse bekannte Entwickler und zahlreiche eingefleischte Rollenspiel-Fans gestanden, dass sie **Planescape: Torment** noch nie gespielt haben. Begleitet wurde diese peinlich berührte Offenbarung übrigens nahezu immer von der Bitte, sie um Gottes willen niemandem zu erzählen – ein bisschen so, als müssten sie zugeben, dass sie gerade mit der Frau ihres besten Freundes geschlafen

Die Welt von **Numenera** ist ähnlich abgefahren wie das **Planescape**-Universum..



Aktuell existiert lediglich eine **Tech-Demo** der Engine. Den Iso-Look des Vorgängers will **Torment** aber beibehalten.

hätten. Colin McComb lacht schallend, als wir ihm diese Anekdote erzählen. McComb war Co-Autor von **Planescape: Torment** und ist nun der kreative Chef hinter **Tides of Numenera**. »Also mir hat noch keiner gestanden, dass er Planescape nicht gespielt hat«, sagt er. Und fügt kurz danach hinzu: »Aber wenn ich so drüber nachdenke, dann wäre das ja, als würde mir jemand sagen, dass er mit MEINER Frau geschlafen hat.«

Um die Relevanz von **Planescape: Torment** zu begreifen, muss man zunächst verstehen, was es nicht ist: eine klassisch-epische Fantasy-Erzählung nämlich. »Bei unserem Spiel ging es nicht um die Rettung der Welt«, sagt Colin McComb. »Es ging darum, genau ein einziges Leben zu retten: deins.« Die Suche des namenlosen Helden nach seiner Identität war nicht bloß eine philosophische Betrachtung von Schuld und Sühne; es war die uralte Suche nach der Natur des Seins. Die zentrale Frage von **Pla-**

nescape: Torment lautet: Was kann das Wesen eines Menschen ändern? Eine befriedigende Antwort auf diese Frage, so viel Entzauberung sei erlaubt, bleibt das Spiel schuldig, denn so einfach macht sich **Planescape: Torment** die Sache nicht. Es antwortet stattdessen mit einer Gegenfrage: Was, wenn dir die Antwort nicht gefällt? Das ist harter Erzählstoff, eine Meta-Ebene, die mehr vom Spieler verlangt als Entwickler das normalerweise wagen. In einer Phase, in der sich das Medium für ein breites Publikum zu öffnen beginnt, schlägt **Planescape: Torment** die Tür zum Elfenbeinturm zu. »Natürlich«, antwortet Colin McComb auf die Frage, ob das Team die Befürchtung hatte, sein Publikum zu überfordern. »Wir wussten, dass wir ein paar Sachen gemacht hatten, die den Leuten über den Kopf wachsen könnten. Aber gleichzeitig dachten wir eben auch, dass es da draußen genug Leute gibt, die verstehen, was wir sagen wollten.« Aus heutiger



Zu Beginn von **Planescape: Torment** erwacht der Namenlose in einer **Totenhalle** und erinnert sich an nichts.

4.5m Achieved!

- Expanded Reactivity, Length, and Depth
- Player "Stronghold"

4.25m Achieved!

- Longer Story
- Voluminous Codex
- Crafting Numenera

4m Achieved!

- Expanded Reactivity and Depth: Number of Legacies increased from 11 to 16
- Additional Major City: Oasis of Mira Jolios
- Even More Mark Morgan Music

3.75m Achieved!

- Increased Companion Depth, including Companion Quests
- Castoffs Labyrinth: Alternate Exit to another part of the Ninth World

3.6m Achieved!

- Hall of Lingering Reflections

3.5m Achieved!

- MCA: Chris Avellone joins the design team!
- New Companion: Designed and written by Chris!

3.4m Achieved!

- Pat Rothfuss also writes a companion!

3.35m Achieved!

- Castoffs Labyrinth: Lacunae (NPCs unique to the Labyrinth)

3.25m Achieved!

- Deeper Story and Reactivity: Pat Rothfuss joins the design team!

3.1m Achieved!

- New Cult: Dendra Ohur

3m Achieved!

- Expanded Reactivity and Depth: Number of Legacies increased from 6 to 11
- Cults: First two are The Children of the Endless Gate and The Order of Flagellants and Austerities
- New Companion: Also secret! Total is now 7
- Castoffs Labyrinth: Secret Meres
- Steve Dengler's Personal Match concludes. Between Steve and Brian, \$200k has been added for the game on top of the Kickstarter amount!

2.85m Achieved!

- Expansive Epilogue: Learn how your decisions impacted the world

2.75m Achieved!

- Deeper Story and Reactivity: Brian Mitsoda joins the design team!
- Castoffs Labyrinth: Reflections of Companions and NPCs

2.5m Achieved!

- Deeper Story and Reactivity: George Ziets joins the design team!
- Gameplay After Death: Castoffs Labyrinth area added!
- Seventh Novella: Monte Cook writes a Torment novella
- New Companion: This one is a secret!
- Colin's Apology (Part 1): Colin McComb will issue a video apology for the most embarrassing work of his career: 2nd Edition D&Ds Complete Book of Elves

2m Achieved!

- Deeper Story and Reactivity: More Monte Cook, as he writes for the game, too!
- Expanded Music: More Mark Morgan music + Live Orchestra
- New Area: The Ruins of Ossiphagan
- New Companion: "The Toy"
- Fifth and Sixth Novellas: Mur and Tony each write novellas
- Colin plays and provides commentary on Planescape: Torment (after the Kickstarter)
- Brian Fargo's Personal Match concludes, adding \$100k for the game on top of the Kickstarter amount!
- Torment Superfan Steve Dengler's Personal Match begins! Steve has pledged to match 10% of all funds raised from \$2M to \$3M! (@Dracogen)

1.5m Achieved!

- Deeper Story and Reactivity: Mur Lafferty and Tony Evans join the design team!
- New Area: Crystal Dimension
- Fourth Novella: Torment (and Wizardland, St. Michael's, and more) writes a novella!

1.2m Achieved!

- Dragon MC: Come with your god!

1m Achieved!

- New Area: The Ruins of Ossiphagan

Mehr Story, tiefgründigere Charaktere, längere Spieldauer: **Planescape Torment** hat auf Kickstarter zahlreiche **Bonus-Ziele** (»Stretch Goals«) erreicht.

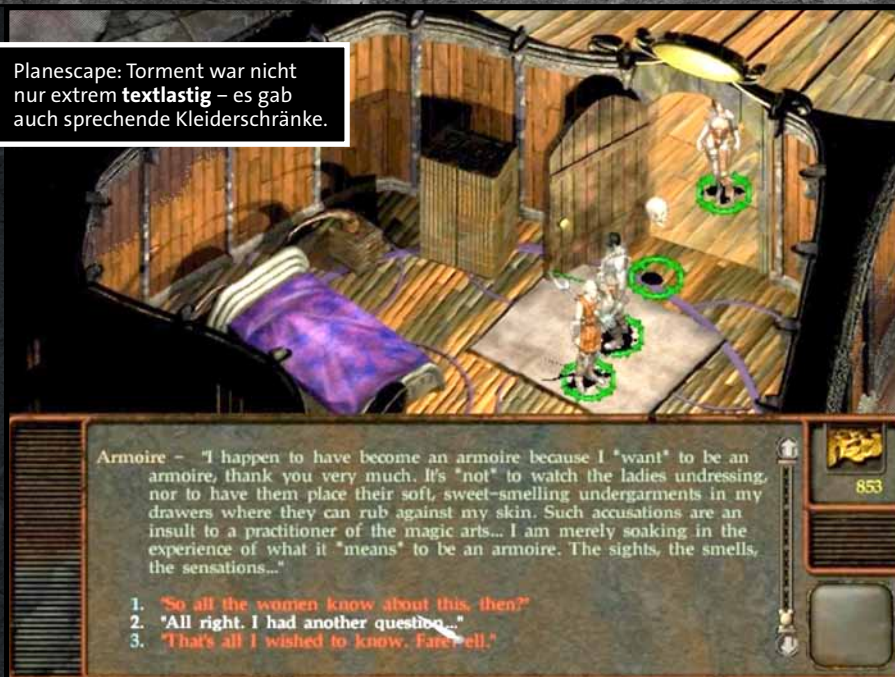
Sicht war die Veröffentlichung von **Planescape: Torment** ein unfassbares Risiko. Kein großer Publisher würde sich 2013 trauen, ein Spiel zu finanzieren, in dem Konzepte wie eine Konsens-Realität (Dinge existieren nur deshalb, weil genug Menschen glauben, dass sie existieren) noch zu den nebensächlichen Themen gehören. »Wir hatten von Interplay die Unterstützung, inhaltlich genau das zu machen, was wir machen wollten«, erinnert sich der Produzent Guido Henkel. »Das gab Colin und Chris [Avellone; der damalige Lead Designer, heute verantwortlich für Project Eternity] einen Freibrief für bizarrste Ideen.«

Ein solcher Freibrief existiert inzwischen nur noch als Kickstarter-Kampagne. Die Chance, einen Nachfolger von **Planescape: Torment** im traditionellen Publisher-Modell zu realisieren? »Keine«, sagt Colin McComb. Und Projektleiter Kevin Saunders ergänzt: »Wir haben jetzt ein Budget von vier Millionen Dollar. Andere Spiele haben 50 Millionen. Es gibt ein paar Sachen, die moderne Spiele einfach haben müssen und die wir mit diesem Budget nicht realisieren könnten. Aber manche dieser Sachen will unser Publikum überhaupt nicht.« Ein Beispiel da-

Ein wechselhafter Gott

für sind vollvertonte Dialoge. »Vollvertonung?«, fragt Colin McComb. »Auf keinen Fall! Selbst wenn wir unbegrenzte Mittel hätten, würden wir das nicht machen. Wir werden eine ganze Menge Text haben, und das ist eigentlich die Prämisse des ganzen Projekts. Mit Text kannst du Dinge machen, die mit Videos einfach nicht gehen. Neh-

Planescape: Torment war nicht nur extrem **textlastig** – es gab auch sprechende Kleiderschränke.



men wir mal an, wir reißen ein Loch in die Realität und es krabbeln Millionen von Spinnen heraus – das lässt sich mit Worten so viel beängstigender umsetzen. Als Videosequenz wäre das ein monumentaler Aufwand und das Ergebnis am Schluss trotzdem nicht so beeindruckend.«

Tides of Numenera ist ein dezentrales Projekt. Während Colin McComb in Michigan arbeitet, sitzt Entwickler inXile (**Wasteland 2**, siehe Kasten) im 2.000 Meilen entfernten Newport Beach, Kalifornien. Als McComb von Ex-Interplay-Chef und inXile-Gründer Brian Fargo gefragt wird, wen er unbedingt im neuen **Torment**-Team braucht, steht Adam Heine ganz oben auf seiner Liste. Die Sache hat lediglich einen Haken: Der ehe-

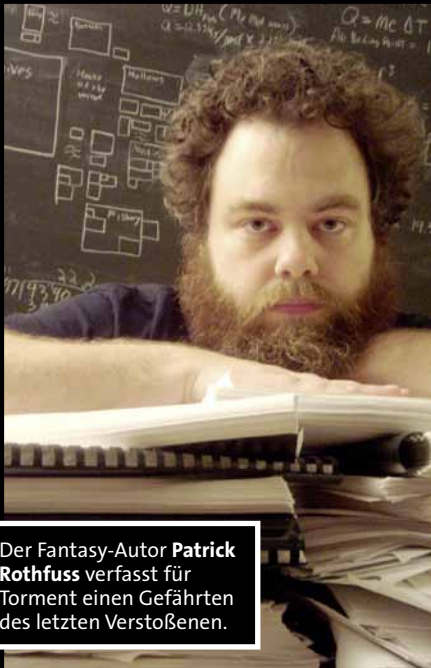
malige Co-Autor von **Planescape: Torment** lebt heute in Thailand, wo er mit seiner Frau ein Waisenhaus betreibt. Als McComb ihn anruft, sagt Heine trotzdem zu – obwohl er seit über zehn Jahren an keinem Spiel mehr gearbeitet hat. Für Heine und McComb ist **Tides of Numenera** eine persönliche Herausforderung, die Gelegenheit, zu beweisen, dass **Planescape: Torment** nicht bloß ein glücklicher Zufall war, dass sie den Höhepunkt ihres künstlerischen Schaffens nicht schon längst überschritten haben. Ob sie Angst vor dieser Möglichkeit hätten, wollen wir wissen, ob sie sich davor fürchten, am Ende zu scheitern und anerkennen zu müssen, dass sie nie mehr etwas so Großartiges erschaffen werden. »Oh«, sagt Colin McComb. »Oh ja.« Und Adam Heine seufzt: »Fast jeden verdammten Tag.«

Wasteland 2

Torment: Tides of Numenera ist nicht die einzige Fortsetzung eines Klassikers, die aktuell beim Entwickler inXile produziert wird. Das Team von Brian Fargo arbeitet parallel auch noch an **Wasteland 2**, das Ende dieses Jahres erscheinen soll. Genau wie **Torment** wurde auch **Wasteland 2** als Kickstarter-Projekt finanziert – allerdings sammelte das postapokalyptische Rollenspiel »nur« 2,9 Millionen US-Dollar ein. Spielerisch orientiert sich **Wasteland 2** eng an der goldenen RPG-Ära der 80er-Jahre. In rundenbasierten Kämpfen steuern wir bis zu sieben Party-Mitglieder, von denen wir zu Spielbeginn vier selbst erstellen. Käufer des Spiels sollen übrigens auch eine Version des ersten **Wasteland** aus dem Jahr 1987 erhalten, der Rechte-Inhaber EA hat einem entsprechenden Bundle zugestimmt.



Beinahe wäre die Sache schiefgegangen, bevor sie richtig angefangen hatte. »Die erste Story, über die Adam und ich nachgedacht hatten, war ein richtiges Epos«, erzählt Colin McComb. »Aber irgendwann sagten wir uns, hey, das ist ne tolle Geschichte, aber sie fühlt sich irgendwie nicht nach **Torment** an. Und plötzlich haben wir gemerkt, ja klar, es geht ja auch um das Schicksal einer ganzen Schöpfung und nicht bloß um das Schicksal eines einzigen Menschen, der versucht, seinen Platz in diesem Universum zu finden. Als wir das realisiert hatten, dachten wir, heilige Scheiße, wir müssen dringend zurückrudern.« Das Resultat ist eine Handlung, die den Plot von **Planescape: Torment** gewissermaßen auf den Kopf stellt. Der Spieler übernimmt die Rolle des »letzten Verstoßenen«. Diese Verstoßenen dienen einem uralten Wesen, dem »Changing God« (sinngemäß: der wechselhafte Gott), als körperliche Hüllen, in denen sein Bewusstsein immer wieder neu geboren wird. Hat ein Körper seinen Zweck erfüllt, dann wirft er ihn achtlos beiseite und flüchtet in einen neuen. Was der wechselhafte Gott aber nicht ahnt: Sobald er eine Hülle verlassen



Der Fantasy-Autor **Patrick Rothfuss** verfasst für *Torment* einen Gefährten des letzten Verstoßenen.

hat, entwickelt sie ein eigenes Bewusstsein. Als letzter Verstoßener machen wir uns also auf die Suche nach diesem Wesen, denn seine Unsterblichkeit hat die Aufmerksamkeit des »Angel of Entropy« geweckt – und dieser Engel will nicht nur den Changing God vernichten, sondern auch die Verstoßenen. Parallelen zu *Planescape: Torment* sind da laut Colin McComb durchaus beabsichtigt, auch wenn *Tides of Numenera* nicht mehr im *Planescape*-Setting spielt, sondern in der von Monte Cook entworfenen Pen&Paper-Welt Numenera. Während wir im ersten *Torment* ständig mit den teils abscheulichen Taten früherer Inkarnation des namenlosen Helden in Berührung kamen, sollen wir im geistigen Nachfolger mit den Entscheidungen des wechselhaften Gottes konfrontiert werden, denn manche Figuren erinnern sich noch sehr gut an unseren Körper – und an die Dinge, die dieser Körper getan hat. Im weiteren Spielverlauf soll es außerdem möglich sein, in das Bewusstsein der anderen Verstoßenen zu wechseln. Die zentrale Frage von *Tides of Numenera* lautet: Was ist ein einziges Leben wert?

»Das ist der Bart von Rothfuss«

Bis zur Antwort müssen wir uns aber noch eine Weile gedulden. Nachdem *Tides of Numenera* bei der Finanzierung etliche Bonus-Ziele knackte, dauert die Entwicklung bis 2015. Laut Colin McComb haben die Autoren zwar schon eine genaue Vorstellung, wohin die Reise gehen soll, aber die eigentliche Arbeit hat gerade erst begonnen. Dialoge, NPCs und auch die Gefährten des Helden müssen geschrieben, ein Grafik-Gerüst im traditionellen Iso-Look auf Basis der Unity-Engine programmiert und grundlegende Design-Entscheidungen getroffen werden. Völlig offen ist beispielsweise noch, ob die Kämpfe in Echtzeit oder rundenbasiert ab-

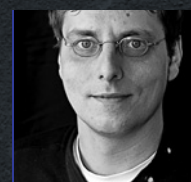
laufen. Der Projektleiter Kevin Saunders will zunächst verschiedene Konzepte entwerfen und danach jene Leute fragen, die das Resultat später auch spielen sollen: die Unterstützer bei Kickstarter. Fest steht unterdessen, dass sich die Kämpfe (wie schon im Original) grundsätzlich vermeiden lassen sollen, falls der Spieler das will und die entsprechenden Gesprächsoptionen sowie Attribute wählt. »Ich kann noch nicht mit Sicherheit sagen, dass wir es schaffen«, erklärt Colin McComb, »aber wir würden gerne ein Spiel machen, bei dem man nicht ein einziges Mal kämpfen muss, wenn man das nicht möchte«. Einen der oben erwähnten Gefährten wird übrigens ein gewisser Patrick Rothfuss schreiben – geeigneten Fantasy-Lesern vielleicht als Autor der Königs-mörder-Chronik (*Der Name des Windes*, *Die Furcht des Weisen*) bekannt. Wie Colin McComb es geschafft hat, den aktuellen Darling der modernen Fantasy-Szene für sein Projekt zu gewinnen? »Letztes Jahr war ich auf einer Convention in Indianapolis und mein Lektor sagte plötzlich: Hey, ist das nicht der Bart von Patrick Rothfuss? Also bin ich hingegangen, um ihm zu erzählen, dass ich ein totaler Fan von *Der Name des Windes* bin, und er fragte mich, was ich denn so mache, und ich sagte, ach, ich entwerfe Tabletop-Spiele und ich habe an *Planescape: Torment* gearbeitet – und er ruft, oh mein Gott, ich liebe dieses Spiel!« Neben Patrick Rothfuss wird auch Chris Avellone, der Chef-Autor von *Planescape: Torment*, einen Gefährten beisteuern, George Ziets (*Neverwinter Nights 2*) und Brian Mitsoda (*Vampire: Bloodlines*) sind ebenfalls Teil des Design-

Unser Planescape-Test

Bei unserem Test in GameStar 02/2000 verliehen wir **Planescape: Torment** 82 Punkte – gewiss keine schlechte Wertung, aber auch keine überirdische. Unser Tester Heinrich Lenhardt bemängelt damals die hohe Komplexität, den unbarmherzigen Schwierigkeitsgrad und die trockene Präsentation des Abenteuers, lobt es aber auch ausdrücklich: »Hardcore-Rollenspieler, die gerne haufenweise Informationen über völlig fremdartige Spielwelten konsumieren, werden *Torment* heiraten wollen. Morbides Szenario, frische Monster, irre Partymitglieder, magische Tätowierungen sowie das dialog- und rätsellastige Spielprinzip wirken gleichermaßen irritierend wie inspirierend.« Aus heutiger Sicht hätte es dennoch auch das eine oder andere Wertungspünktchen mehr sein dürfen.



Teams. Adam Heine erzählt: »Wir hatten Entwickler aus anderen Studios, Menschen mit Vollzeit-Jobs, die uns gefragt haben, ob sie irgendwie mitwirken dürfen«. Er klingt immer noch völlig verblüfft über die gewaltige Unterstützung für sein Projekt. Aber das müsste er eigentlich gar nicht sein. Schließlich reden wir vom geistigen Nachfolger von *Planescape: Torment*, dem besten Rollenspiel aller Zeiten. **AP/JG**



Endlich!

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Ich unterstütze Kickstarter-Spiele normalerweise nur sehr ungern, weil ich es unfair finde, dass die Unterstützer das finanzielle Risiko tragen, aber am möglichen Erfolg nicht partizipieren. Für *Torment* musste ich allerdings eine Ausnahme machen, das ging gar nicht anders, denn ich bewundere das Original so vorbehaltlos, dass ich ohne falsche Übertreibung behaupten kann, mich auf kein Spiel so sehr zu freuen wie auf diesen Nachfolger. Gewiss, die Fallhöhe ist enorm und für eine seriöse Prognose ist es noch viel zu früh. Aber Colin McComb und seine Kollegen sagen nicht nur genau die richtigen Dinge, sondern versprühen dabei auch eben jene beinahe kindliche Begeisterung, die in dieser Branche viel zu selten geworden ist. Als ich Colin zum Abschluss des Gesprächs bitte, *Planescape: Torment* mit einem Wort zu beschreiben, dann könnte die Antwort auch für den Nachfolger gelten: tollkühn.