

Torment Tides of Numenera

Der geistige Nachfolger zum vielleicht besten Rollenspiel überhaupt nimmt spielerische Formen an. Aber erreicht er auch die Klasse des Vorbilds? Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **inXile** Termin: **2015** Status: **zu 25 % fertig**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Wenn man den geistigen Nachfolger zu **Planescape: Torment** macht, dann ist die Grenze zwischen Selbstbewusstsein und Selbstüberschätzung fließend. Schließlich gilt das Original neben **Baldur's Gate 2** als krönender Höhepunkt der goldenen 90er-Rollenspieljahre, als beste Geschichte, die jemals in diesem Medium (oder irgendeinem anderen, wie eingefleischte Fans nun möglicherweise einwenden würden) erzählt wurde. Wer also behauptet, die Messlatte für einen Nachfolger – und sei es »bloß« ein Nachfolger

im Geiste – läge ziemlich hoch, der könnte ebenso gut argumentieren, dass es in Sibirien gelegentlich mal ein bisschen abkühlt. »Wenn du schon ein Spiel machst«, sagt Colin McComb, »warum nicht gleich das beste? Greif nach den Sternen. Warum mit ›gut genug‹ zufrieden sein?« Colin McComb sollte wissen, wovon er spricht, immerhin war er einer der verantwortlichen Designer von **Planescape: Torment**, hat also unter anderem an der besten Geschichte mitgeschrieben, die jemals in diesem Medium (oder irgendeinem anderen, wie eingefleischte Fans nun möglicherweise einwenden würden) erzählt wurde. Bei **Tides of Numenera** hat der Fantasy- und ehemalige **Dungeons & Dragons**-Autor die kreative Leitung übernommen, die Story und die meisten Figuren stammen aus seiner Feder.

Was ist ein einzelnes Leben wert?

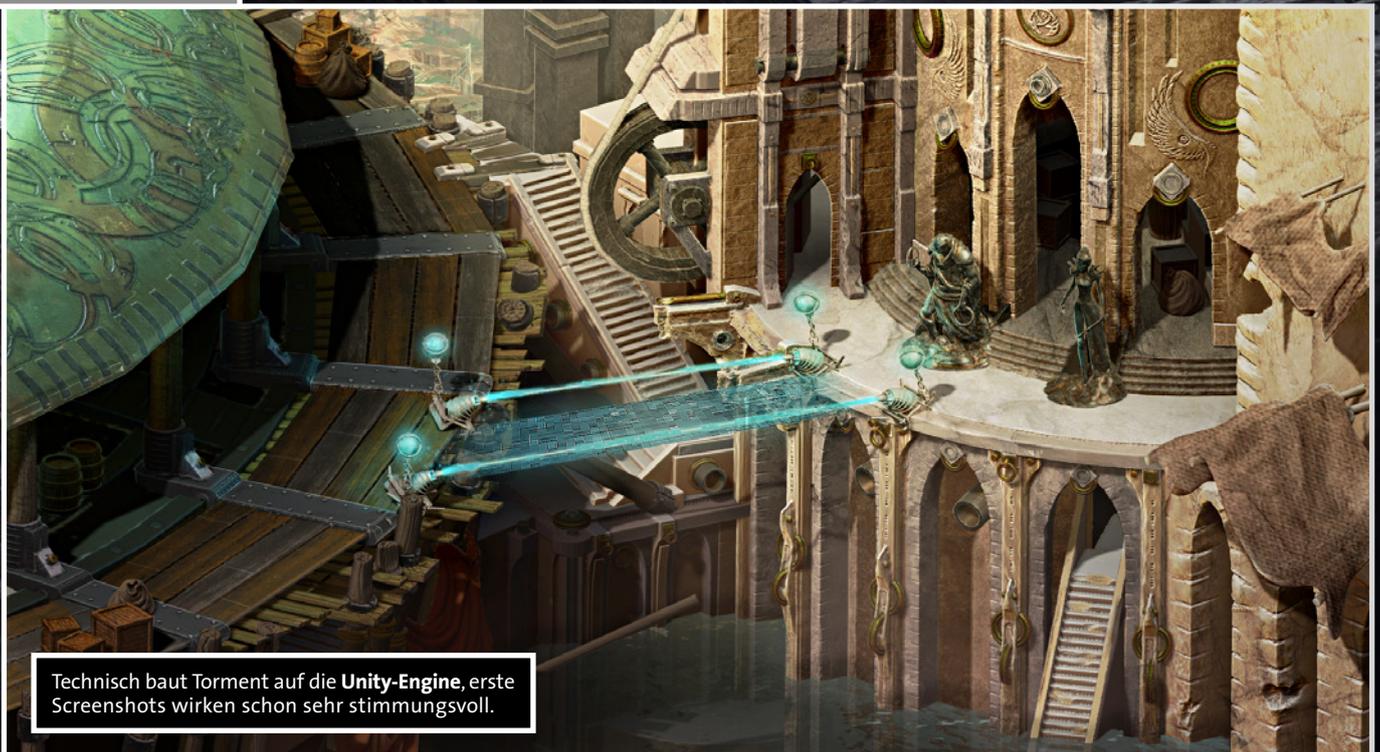
Im Mittelpunkt der Handlung steht »der letzte Verstoßene«, die finale Inkarnation eines uralten Wesens, das auf eine perfide Weise Unsterblichkeit erlangt hat: Sein Bewusstsein wird ständig in neuen Körpern wiedergeboren. Dieses Wesen – auch als »der wechselhafte Gott« bekannt – ahnt allerdings nicht, dass die missbrauchten Körper mit einem eigenen Bewusstsein und ohne Erinnerung an ihre Vergangenheit erwachen, sobald der wechselhafte Gott sie wieder verstoßen hat. Die zentrale Frage in **Planescape: Torment** lautete: Was kann das Wesen eines Menschen verändern? In **Tides of Numenera** lautet sie: Was ist ein einzelnes Leben wert? Zumal dieses Leben im Falle des letzten Verstoßenen vergleichsweise kurz ausfallen könnte, denn die Taten des wechselhaften Gottes haben die Aufmerk-

+ Stärken

- + tolles Szenario
- + komplexes Moralsystem
- + nahe am Vorbild

- Schwächen

- nehmen sich die Entwickler vielleicht zu viel vor?



Technisch baut Torment auf die **Unity-Engine**, erste Screenshots wirken schon sehr stimmungsvoll.



Das Szenario basiert auf dem Pen&Paper-Rollenspiel Numenera.



Im Mittelpunkt der Handlung steht der letzte Verstoßene.

samkeit eines noch mächtigeren Wesen geweckt – und das will den wechselhaften Gott mitsamt seinen Schöpfungen endgültig vernichten. Seit dem Ende der Kickstarter-Kampagne vor rund einem Jahr hat sich die Prämisse der Handlung zwar nicht wesentlich verändert, aber alle Hände voll zu tun hatte Colin McComb trotzdem. »In den letzten zwölf Monaten haben wir die Geschichte laufend überarbeitet und verbessert«, sagt er. »Obwohl ich die erste Version wirklich cool fand, hat ihr irgendwie der Antrieb gefehlt. Es war mehr so ein ›geh hierhin und mach jenes‹. Die Story hat dich nicht angetrieben, und du hast sie nicht angetrieben. Jetzt ist es eine richtige Story.

Nein, lass es mich anders formulieren: Es war die ganze Zeit eine richtige Story, aber jetzt ist es eine aufregende Story, ein Abenteuer.« Bei diesen Revisionen blieben auch manche Elemente auf der Strecke, die ursprünglich eine wichtige Rolle in der Handlung spielen sollten. So war beispielsweise geplant, dass es sich bei einem der insgesamt acht Begleiter des Spielers in Wirklichkeit um einen zentralen Antagonisten handeln sollte, der die Gruppe um den letzten Verstoßenen gewissermaßen infiltriert. »Das wäre ein cooles Ablenkungsmanöver gewesen«, erzählt Colin McComb, »aber es hätte die Beziehungen zu deinen anderen Gefährten entwertet.«

Ach ja, die Begleiter: Was wäre **Planescape** ohne den fliegenden Totenschädel Morte gewesen, ohne den brennenden Magier Ignus, ohne Fall-from-Grace aus dem Bordell zur Befriedigung intellektueller Lüste? Natürlich haben auch andere Rollenspiele glaubhafte und vielschichtige Figuren entworfen, aber selten waren sie so organisch verwoben mit der komplexen Geschichte und dem Schicksal des Protagonisten. Inwiefern das auch für **Torment** gilt, will McComb aus naheliegenden Spoilergründen nicht im Detail verraten. »Zwei Gefährten werden in der Story eine tragende Rolle spielen, um es zurückhaltend zu formulieren. Die haben übrigens auch ihre eigenen

COOLNESSFAKTOR SERIENMÄSSIG.

www.kia.com



Der neue Kia Soul bei den HamStar-Wochen ab 29. März



The Power to Surprise

Der neue Kia Soul kennt keine Norm – weil seine Ingenieure keine kennen. Siehe sein SUV-Stylingkit. Siehe die Ausstattungsoptionen, die in seiner Klasse ihresgleichen suchen: ventilerte Vordersitze. Sitzheizung vorn und hinten. Multimediaeinheit mit 8-Zoll-Touchscreen-Navigation. Infinity Premium-Soundsystem®. Und kein Ende in Sicht. Für alle, die anders denken und auch so fahren wollen: der neue Kia Soul mit 7-Jahre-Kia-Qualitätsversprechen** – Coolnessfaktor groß.

Kraftstoffverbrauch in l/100 km: innerorts 9,1–6,1; außerorts 6,3–4,4; kombiniert 7,3–5,0. CO₂-Emission: kombiniert 170–132 g/km. Nach dem vorgeschriebenen Messverfahren (VO/EG/715/2007 in der aktuellen Fassung) ermittelt. Abbildung zeigt Sonderausstattung.



* Gemäß den jeweils gültigen Hersteller- bzw. Mobilitätsgarantiebedingungen und den Bedingungen zum Kia-Navigationskarten-Update. Einzelheiten erfahren Sie bei Ihrem Kia-Vertragshändler. ** Kia-Wartung: bis zu 7 Jahre bzw. max. 105.000 km. Wartung gemäß Wartungsplan, inklusive Schmierstoffe, exklusive Verschleißteile. a.) Ein Angebot für Privatkunden und Gewerbekunden ohne Kia Rahmenvertrag. b.) Gültig für von Kia Motors Deutschland GmbH bezogene Kia Neuwagen mit Kaufvertragsabschluss zwischen dem 1. Januar 2014 und 30. Juni 2014. c.) Angebot und weitere Details nur bei teilnehmenden Kia-Vertragshändlern. d.) Wartungsarbeiten im Rahmen des 7-Jahre-Kia-Wartungsprogramms bietet nur der teilnehmende Kia-Vertragspartner an. e.) Angebot gilt nicht für ATTRACT Ausstattung und ist nicht kumulierbar mit anderen Verkaufsförderungsprogrammen/-aktionen und gewährten Rabatten.

Im Vergleich zum Original soll es mehr offene Gebiete zum Erkunden geben.



Handlungsbögen, bei denen du ihnen helfen kannst. Oder sie völlig ruinieren, wenn du willst.« Drei Begleiter können wir gleichzeitig in unsere Party aufnehmen, es soll aber nahezu jederzeit möglich sein, das Ensemble auszutauschen – sofern wir es uns mit einem Gefährten nicht nachhaltig verscherzt haben. »Es geht uns nicht darum, was du zu ihnen sagst, sondern was du tatsächlich machst. Wenn du sagst, ›oh ja, ich bin völlig bei dir, Kindsmord ist wirklich schlimm«, und dann hingehst und ein Kind umbringst, dann werden die nicht denken, ›nun ja, er hat immerhin gesagt, es ist schlimm, also passt das schon«. Sondern sie werden denken: ›Er hat gerade ein Kind ge-

tötet! Wir wollen gewährleisten, dass unser Moralsystem auf deinen Handlungen beruht und nicht so sehr auf deinen Worten.«

Adam Heine schlägt in die gleiche Kerbe. Auch er gehörte zum ursprünglichen **Planescape**-Team, als Colin McComb die kreative Leitung von **Torment** übernahm, wollte er Heine unbedingt im Team haben – obwohl der inzwischen mit seiner Familie in Thailand lebt, was die ohnehin dezentrale Struktur bei Entwickler inXile (McComb wohnt in Michigan, das Kernteam sitzt in Kalifornien) um eine weitere Zeitzone verkompliziert. Als wir Adam Heine fragen, ob sich das Moralsystem etwa mit den Bioware-Rollenspielen

vergleichen lässt, antwortet er folgendermaßen: »Ich mag die Sachen von Bioware, aber sie machen dieses spezielle System jetzt schon sehr lange, und auch wenn es seinen Zweck für ihre Spiele erfüllt, würde es bei **Torment** nicht funktionieren. Du sollst dich nicht einfach entscheiden, ob du jetzt vorbildlich oder abtrünnig spielen willst. Es ist wichtig, dass dich aufrichtig interessiert, wie deine Gefährten auf dich reagieren. Du sollst nicht einfach ein System austricksen«. Was im Umkehrschluss nicht bedeuten soll, dass es in **Torment** überhaupt kein Moralsystem gäbe – es soll bloß wesentlich komplexer ausfallen und ausdrücklich nicht unter der alten Gut-oder-Böse-Prämisse operieren. Zum Einsatz kommen insgesamt fünf sogenannte Gezeiten mit jeweils unterschiedlichen Farben. Die goldene Gezeit beispielsweise steht für Opferbereitschaft und Empathie, Indigo wiederum für Gerechtigkeit und das Wohl der Allgemeinheit. Abhängig von unseren Taten und Dialogentscheidungen erhöhen sich diese Gezeiten. Werden wir etwa Zeuge eines Mordes, dann würde die Dialogoption »Warum hast du das getan? Er war unschuldig!« die goldene Gezeit erhöhen (weil wir Mitleid mit dem Opfer signalisieren), während die Frage nach dem Zweck der Tat in die indigofarbene Richtung ginge. Die Spielwelt soll dabei unsere bevorzugte Gezeit tatsächlich widerspiegeln, zum Beispiel reagieren manche NPCs unterschiedlich auf unseren Charakter, wenn sie dem gleichen (oder einem völlig anderen) Gezeitemspektrum angehören, lassen sich also leichter (oder schwieriger) manipulieren oder sind uns unbewusst freundlich (oder feindlich) gestimmt.

Klingt ein bisschen abgedreht? Soll es auch. Denn genau wie das große Vorbild spielt **Torment** in einem Szenario, das mit »ungewöhnlich« noch sehr profan umschrieben

Interview mit Patrick Rothfuss

Der bekannte Fantasy-Autor Patrick Rothfuss (*Der Name des Windes*; *Die Furcht des Weisen*) schreibt für **Torment** einen Gefährten. Wir haben ihm ein paar Fragen dazu gestellt.

Bild: Klett-Cotta

GameStar Inwiefern unterscheidet sich die Charakterzeichnung in einem Roman von einem Spiel?

Patrick Rothfuss Den Charakter zu entwerfen, das unterscheidet sich nicht besonders. Das passiert hauptsächlich in meinem Kopf. Aber den Charakter einem Publikum näherzubringen, ihn zu porträtieren, das ist anders. Ganz anders. In einem Spiel habe ich viel mehr Möglichkeiten. Die Leute können das Gesicht der Figur sehen, ihre Stimme hören. Wichtig noch, du kannst aktiv mit ihr sprechen und nicht nur Dialoge lesen, die sie

mit anderen Figuren führt. Ihre Meinung von dir ändert sich, je nachdem wie du sie behandelst. Das ist ein riesiger Unterschied. Das ist eine andere Welt des Geschichtenerzählens.

► **Kannst du uns irgendetwas über den Charakter verraten, den du für **Torment** schreibst? Auch wenn es nur drei Worte sind?**

◀ Ich kann dir sieben Worte sagen: »Sowas wie sie hast du noch nie gesehen.«

► **Für **Torment** schreibst du einen Charakter. Hättest du eigentlich grundsätzlich Interesse daran, eine komplette Story für ein Spiel zu schreiben?**

◀ Unbedingt. Das wollte ich schon immer machen. Es wissen nicht viele Leute, aber bevor ich überhaupt mit meinem ersten Roman begonnen habe, habe ich schon an meinem eigenen Computerspiel geschrieben. Aber ich würde jetzt nicht einfach ins kalte Wasser springen wollen. Es wäre besser, wenn ich mit jemandem zusammenarbeite, der sich mit Spielen auskennt und als eine Art Berater fungiert. So könnte ich lernen, wie das überhaupt funktioniert, bevor ich versuche, eine ganze Erzählung zu orchestrieren.

Ein Gefährte: Aligern

Mit Informationen zu den Gefährten haben sich die Entwickler bislang noch sehr zurückgehalten. Exklusiv für diese Vorschau können wir aber einen der insgesamt acht Begleiter enthüllen: Sein Name ist Aligern.



»Aligern war ein Aeon-Priester in einem Orden bei den Sagusklippen. In seiner Ignoranz und Arroganz ignorierte er die warnenden Schriftrollen der Alten, während er mit einem seltsamen Apparat experimentierte. Bei der folgenden Katastrophe wurde sein Dorf vernichtet. Nachdem er wieder erwachte, schlängelten sich lebende Tätowierungen über seine Arme, die ihm gewaltige Kräfte verleihen. Jetzt will er Buße tun für seine Torheit, und seine grimmige Entschlossenheit wird in zu wahrhaft dunklen Pfaden führen.«

wäre. Weil das ursprüngliche **Planescape**-Setting aus lizenzrechtlichen Gründen nicht zur Verfügung stand, dient jetzt das von Monte Cook über Kickstarter finanzierte Pen & Paper-Rollenspiel **Numenera** als Vorlage. Ob er uns an dieser Stelle die Spielwelt vielleicht in einem Satz zusammenfassen könne, wollen wir von Colin McComb wissen. Er denkt kurz nach. Dann: »Superweit-entfernte-Zukunft-sterbende-Erde-Science-Fantasy.« Das ungewöhnliche Szenario spiegelt sich auch in der Charaktererschaffung und -entwicklung des letzten Verstoßenen wieder. Prinzipiell stehen drei Klassen zur Verfügung: der »Glaive« (gewissermaßen ein Kämpfer), der »Jack« (am ehesten mit einem Dieb vergleichbar) sowie der »Nano« (eine Art Technomagier), wahlweise übrigens auch in einer weiblichen Variante.

Klingt abgedreht? Soll es auch.

Neben seiner Klasse besitzt der Spielercharakter zusätzlich einen sogenannten Deskriptor: zum Beispiel »schlau«. Das dritte Element eines **Numenera**-Charakters ist der Fokus, eine besondere Fähigkeit. Theoretisch könnten wir also einen »schlauhen Glaive, der durch Wände gehen kann« erschaffen, wobei die Klasse und der Fokus erst im weiteren Spielverlauf verfügbar werden, zu Beginn suchen wir uns lediglich das Geschlecht und den Deskriptor aus. Wir sagen »theoretisch«, denn die typischen

Numenera-Foki (kann durch Wände gehen; kann die Schwerkraft kontrollieren) sind laut Adam Heine in einem Computerspiel nicht umsetzbar – jedenfalls nicht, ohne dabei die Spielbalance zu opfern. An dieser Stelle kommen die sogenannten »Meres« ins Spiel, besondere Gegenstände, mit denen wir uns in das Bewusstsein anderer Verstoßener versetzen, um mehr über unsere Vergangenheit zu lernen – und um uns

sonst nicht zugängliche Fokus-Fähigkeiten einzusetzen. »Wir können dich im normalen Spiel nicht einfach fliegen lassen«, erklärt Produzent Kevin Saunders. »Aber wir können dich in diesen Sequenzen fliegen lassen.« Beim Kampfsystem hingegen greifen die Entwickler auf ein altbewährtes Konzept zurück: klassisch-rundenbasierte Kämpfe, wie sie beispielsweise auch in **Wasteland 2** zum Einsatz kommen. Dieses **Torment** ist eben kein modernes Spiel. Aber das muss es auch überhaupt nicht sein. »Es ist ein Indie-Spiel und wir haben ein sehr spezielles Publikum«, sagt Adam Heine. »Ich glaube nicht, dass es dem ganzen Mass Effect-Publikum gefallen wird. Aber ich glaube, es wird einem Teil davon gefallen, sehr gut gefallen sogar. Das ist unser Ziel.« **JG**



Momentan existieren viele **Konzeptzeichnungen**, aber nur wenige Bilder aus dem Spiel. Soll sich bald ändern.



Die **Welt** von Numenera: »Superweit-entfernte-sterbende-Erde-Science-Fantasy.«



Lead-Designer **Adam Heine** (links) und Kreativchef **Colin McComb** haben schon am Original gearbeitet.



Griff nach den Sternen

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Ein Spiel wie **Torment** wäre ohne Kickstarter kaum denkbar. Textlastig, konsolennützlich und mit einem ungewöhnlichen Szenario weit abseits des Mainstreams – kein Publisher würde so ein Projekt auch nur mit der Kneifzange anfassen. Genau deshalb schätze ich dieses **Torment**: Diese Sorte Spiel wurde uns PC-Spielern viel zu lange vorenthalten. Dass Colin McComb und Co. eine spannende Geschichte mit tollen Figuren erzählen, daran habe ich offen gestanden keine Zweifel. Bleibt nur zu hoffen, dass die vier Kickstarter-Millionen auch für ein komplexes Spiel reichen, denn inXile hat sich verflüchtigt viel vorgenommen. Aber warum nicht nach den Sternen greifen?