

# Pillars of Eternity

Ist Obsidians Retro-Rollenspiel tatsächlich mehr als ein nostalgischer Trip in die 90er? Wir haben mit Projektleiter Josh Sawyer gesprochen und freuen uns schon wie die Kinder, die wir damals (fast noch) waren. Von Dimitry Halley

## Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Obsidian Entertainment** Entwickler: **Obsidian Entertainment (Fallout: New Vegas G5 12/10: 88 Punkte)**  
Termin: **4. Quartal 2014** Status: **zu 60% fertig**

# W

er sich Zitate von römischen Senatoren auf die Oberarme tätowiert, der hat entweder den kreativsten Lateinspickzettel aller Zeiten ge-

braucht oder ein echtes Faible für das Vergangene. Bei Josh Sawyer, Projektleiter von Pillars of Eternity, ist wohl Letzteres der Fall. Er hat Geschichte studiert, ist fasziniert von mittelalterlichen Manuskripten und auch im Hinblick auf die Spielebranche von der alten Schule: Als Spieler liebt er Klassiker wie das Microprose-Rollenspiel Darklands von 1992, als Entwickler hat er sich mit Icewind Dale und dem nie erschienenen Nachfolger zu Baldur's Gate 2 die ersten Designsporen verdient. Pillars of Eternity merkt man all das an – es ist sowohl nostalgische Liebeserklärung an Spiele älterer Tage als auch an vergangene Epochen, von denen

sich Fantasy-Szenarien gerne inspirieren lassen. Nostalgie heißt für Sawyer dabei mehr als bloß Schwärmerei für die Vergangenheit. Sie ist Triebfeder für Obsidians Versuch, die

Magie alter Infinity-Engine-Spiele von Baldur's Gate bis Planescape: Torment wiederzubeleben und gleichzeitig die Zukunft dieser altmodischen Rollenspiel-Nische zu sichern. »Wenn man sich die Baldur's Gate-Reihe, die Icewind Dale-Spiele und Planescape: Torment anschaut«, sagt uns Sawyer im Interview, »dann gab's dort erstens einen Fokus auf das Erkunden wunderschöner 2D-Landschaften, zweitens die interaktive Geschichte mit Gefährten, die auf Entscheidungen reagieren, und drittens gruppenbasierte taktische Kämpfe mit Pausenfunktion. Nicht alle Spiele legten besonders viel Wert auf alle drei Aspekte gleichzeitig, aber in der Summe waren diese drei Elemente das Herz der Infinity-Engine-Spielerfahrung.«

Pillars of Eternity nimmt sich also dieser drei Kernaspekte an, will so den modernen Traum eines 90er-Jahre-Nostalgikers erschaffen. Kein Wunder, dass das Kickstarter-Projekt aussieht wie der Nachfolger, den Baldur's Gate 2 nie bekommen hat. Wir erstellen uns in einem klassischen High-Fantasy-Setting einen Helden, wählen aus mehr als zehn Klassen, Rassen und Kulturen – darunter Evergreens wie Barbaren oder Druiden, aber auch Neuzugänge wie der Cipher-Magier, der die Seelen von Freund und Feind anzapft. Im Anschluss stürzen wir uns ins Abenteuer. Und ganz wie früher passiert das ein wenig

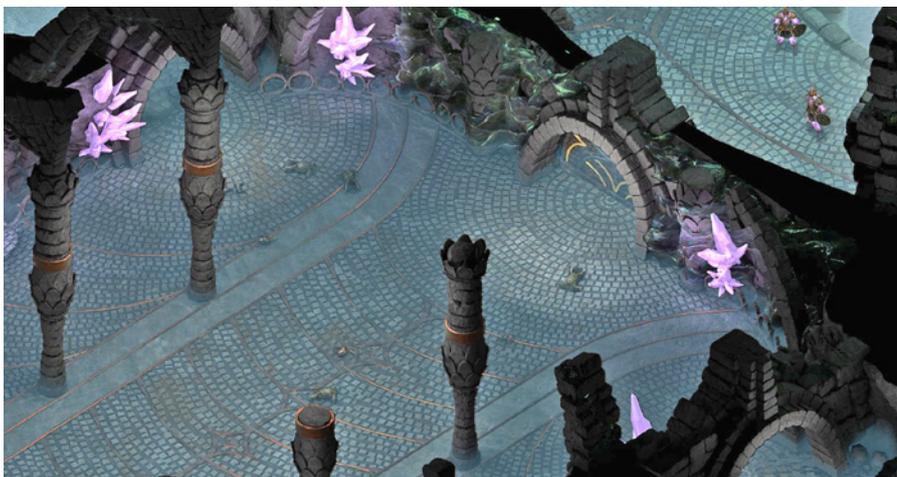
geruhsamer, als man es von vermeintlich modernen Spielen gewohnt ist. Statt krachender Action begrüßen uns malerische 2D-Landschaften in der Draufsicht, ein stimmiges Gefährtenlager bei Nacht mit ersten Aufträgen und umfangreichen Einführungsdialogen. Wir erkunden das Umland, erforschen, lesen uns in die Geschichte ein (von der Obsidian bislang kaum Details preisgibt). Pillars of Eternity will ein Fantasy-Epos im klassischen Sinn sein, bevor der Begriff für belanglose Blockbuster weichgespült wurde. Es nimmt sich Zeit für seine epische Breite, geht ins Detail, opfert Komplexität nicht einer rasanten Dramaturgie. Kommt's dann schließlich zu den ersten Kämpfen, sind wir dankbar, auf dem Weg dahin erste Weggefährten eingepackt zu haben – denn wie in

## ⊕ Stärken

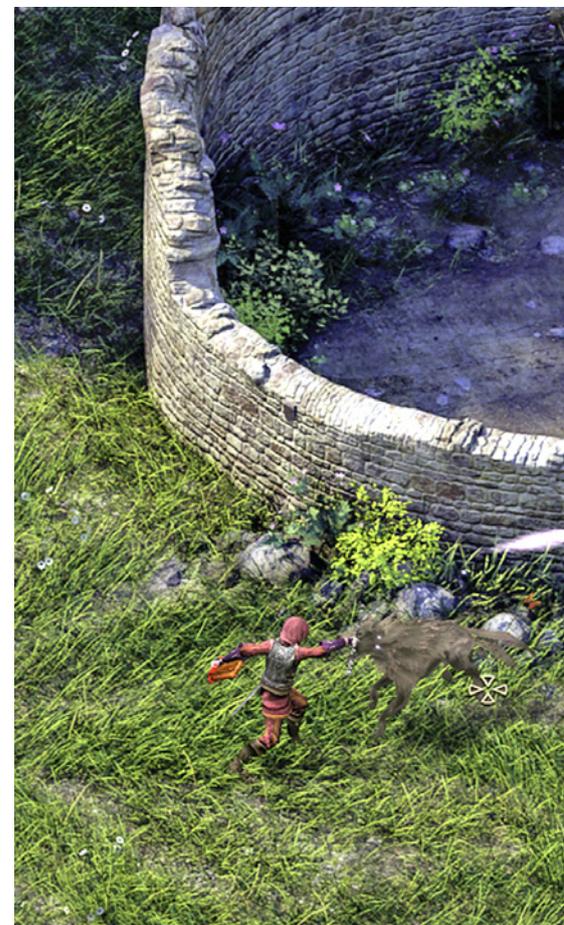
- + taktische Gruppenkämpfe
- + große Entscheidungsfreiheit
- + komplexes Rollenspielsystem
- + vielversprechende Spielwelt

## ⊖ Schwächen

- hoffentlich wird die Story spannend



Gerade in den Dungeons soll es alternative Lösungswege für Rätsel und Fallen geben.





Seltsame Maschinen, technischer Fortschritt und fragwürdige Experimente: eine Welt im sozialen Umbruch..



Wer das Kampfsystem meistern will, muss lernen, die Stärken der Klassen zu kombinieren und seine Figuren clever aufzustellen.

Icewand Dale ist man auch in Eternity alleine ziemlich aufgeschmissen. Die Kämpfe spielen sich taktisch, auf Wunsch pausieren wir das Geschehen, machen uns Gedanken über die Aufstellung und Fähigkeiten unserer Figuren. Hauen wir einfach planlos auf den Räuber ein, gibt's schnell auf die Mütze. Stattdessen blockiert unser bulliger Barbar den Feind mit seiner Masse, während der schmalere Krieger hinter ihm mit der langen Pike zulangt. Es ist ein komplexes Kampfsystem, für das man sich Zeit nehmen muss, an keiner Stelle poppen Textfenster und Marker auf, die uns bei der Hand nehmen. Ganz wie früher, als die Trennlinie zwischen Rollen- und Actionspiel noch um einiges klarer war. Aber ist Sawyers Vision mehr als eine Sehnsucht nach dem Vergangenen? Ist sie nicht nur Rückblick, sondern auch Blick nach vorn?

Unbedingt, sagt Sawyer. Für ihn ist die grafische Präsentation das beste Beispiel für diese Doppelnatur. Das fängt bei den Details an. Mit den modernen Mitteln der Unity-Engine will Obsidian das Erlebnis einer alten Engine rekonstruieren: »Uns geht's besonders darum, ein Spielgefühl einzufangen. Das besteht nicht aus einem großen Ding, sondern aus vielen kleinen Teilen, die auf einmal zusammenkommen – wenn man zum Beispiel das Spiel startet, damit interagiert, spielt, es benutzt. Wie die Musik klingt, welche Laute die Kreaturen machen, wie die Maus sich bewegt, wie der Cursor aussieht, wie die Hintergrundtextur von Büchern wirkt, wie die Bildschirmtexte aussehen, welchen Schrifttyp sie benutzen – das alles trägt zu diesem Nostalgie-Gefühl bei. Und das peilen wir gezielt an.« So ist der

klassisch grüne Mauszeiger beispielsweise identisch mit seinem Vorfahren aus Icewind Dale; und wenn eine Figur sprechend auf uns zukommt, flackert der farbige Auswahlkreis zu ihren Füßen auf die gleiche Art wie damals, als der fiese Magier Tarnesh unsere Heldentruppe zum ersten Mal vor dem Freundlichen Arm in Baldur's Gate aufgerieben hat. Kleinigkeiten, die Rollenspielveteranen das Herz erwärmen.

Noch wichtiger ist Obsidian aber das Interface-Design. Einerseits gibt's in der Bedienung durchaus Modernisierungen: Die Inventarverwaltung verläuft wesentlich unkomplizierter als Anno 1998, man sieht alle Charaktertaschen auf einem Bildschirm, muss nicht länger umständlich hin- und herwechseln, kann erweiterte Statusanzei-



In vielen Punkten klassisch: Ein Wolfsrudel im Wald gehört zum guten Ton eines Fantasy-Rollenspiels.



Vieles ist in 3D modelliert, erscheint durch die starre Kamera aber zweidimensional.

gen aktiveren. Gerade solche Komfortfunktionen machen Pillars of Eternity zeitgemäßer. Andererseits schwärmt Sawyer im selben Atemzug von Pergamenten und Büchern des Mittelalters, von der Wärme des Handgemachten im Gegensatz zur digitalen Kälte. Solide soll es aussehen, »als wäre es aus etwas gemacht, nicht einfach ein Drahtgitter«. Wenn das Inventar in Leder, Holz und Eisen eingewickelt ist und die Zwischensequenzen ganz wie im legendären Darklands als illustrierte Buchseiten gestaltet sind, dann erzeugt das die Stimmung

## Handgemacht

des Handgemachten, Handgezeichneten, Handgeschriebenen. Sawyer versteht diese Philosophie als Seitenhieb auf den Massenmarkt: Eternity soll individuell wie ein handgeschriebenes Buch sein, keine industrielle Stangenware.

Im Hinblick auf den Produktionsprozess geht der Seitenhieb natürlich nicht unbedingt auf, schließlich wird Pillars of Eternity genauso seriell vertrieben wie die »großen« Spiele. Nachdem wir jedoch Einblicke in das tatsächliche Spielerlebnis gewinnen konnten, verstehen wir Sawyers Vision besser: Eternity steuert viel gezielter die individuelle Fantasie der Spieler an, als aufwändige Produktionen das häufig tun. Klar, das hat Kostengründe, da ist auch Sawyer Realist. Obsidian hat nicht das Geld, aufwändige filmische Animationen zu produzieren, um dem Spieler die Geschehnisse kinoreif zu präsentieren. Stattdessen wird viel über Textfenster abgehandelt. Pillars of Eternity fühlt sich eher wie ein interaktives Bilderbuch als wie ein Actionfilm zum Mitspielen an.

Der Kniff ist, dass die Entwickler aus der finanziellen Not eine Tugend machen, die textliche Darstellungsform sogar bewusst bevorzugen. Zum einen deutet das Spiel

viele Ereignisse nur an, beschreibt sie in Textform, die Zwischensequenzen illustrieren das Geschehen mit abstrakten Skizzen, in die jeder Spieler seinen eigens erschaffenen Helden projizieren kann. Das fördert die Fantasie und macht deutlich, was jeder Buchfreund unterschreiben kann, dessen Lieblingswerk irgendwann mehr schlecht als recht verfilmt wurde: dass weniger manchmal mehr ist und die eigene Fantasie ganz anders funktioniert als das bloße Zuschauen. Ungeduldige Naturen, die sich gerne die Augen kitzeln lassen und keine Lust auf unvertonte Textfenster haben, werden Pillars of Eternity freilich wenig abgewinnen – aber die hätten auch schon mit Baldur's Gate nicht viel anfangen können.

Die zweite Stärke betrifft das eigentliche Spielgefühl, denn die textliche Präsentation der Geschichte ermöglicht einen Spielfluss, der wie einst bei Planescape: Torment sehr differenziert auf die Entscheidungen des Spielers reagiert. Wenn uns beispielsweise ein wilder Sektierer überfällt und vor die Wahl stellt, aufzugeben oder hingerichtet zu werden, dann können wir ehrlich, diplomatisch, leidenschaftlich oder vernünftig

antworten – oder aber wir haben genug über die lokalen Traditionen erfahren, um den Kerl mit seinem eigenen Ehrenkodex argumentativ aufs Kreuz zu legen. In diesem Fall sind die möglichen Ausgänge zwar recht überschaubar (entweder gibt der Ketzer uns aufs Maul oder nicht), über die einzelnen Dialoge hinaus bauen wir uns mit unseren Antworten jedoch einen Ruf auf. Sind wir im Schnitt leidenschaftlich oder einstarsinniger Kopfmensch, sind wir diplomatisch oder ein Ekel, dann reagieren die NPCs dynamisch darauf. Eternity mag bei der Inszenierung sparen, das Ergebnis wirkt aber spürbar flexibler als eine moralische Einteilung zwischen Gut und Böse.

Damit einher geht die detaillierte Charaktererstellung, die den Spieler motivieren soll, sich in die Welt hineinzusetzen und sich wirklich Gedanken über die Figur zu machen, die er verkörpern will. So haben die verschiedenen Kulturen vor allem eine erzählerische Bedeutung – ob wir einen Savannenkrieger oder einen eher europäischen Menschen spielen, macht in der Gameplay-Statistik kaum einen Unterschied, wohl aber in der Art und Weise, wie wir mit der Welt inter-



Von den Städten konnten wir bisher nicht viel sehen, aber Diebe dürften sich hier wohlfühlen.



Ob wir das Bodenpuzzle umgehen, entschärfen oder uns mitten reinstürzen, bleibt uns überlassen.



Die Zaubereffekte gehören zu den grafischen Highlights und sorgen gerade nachts für stimmungsvolle Beleuchtung.

agieren. Das geht wiederum Hand in Hand mit der Gesprächsführung. So erhalten wir in Dialogen die Möglichkeit, unsere Motivationen zu erläutern und uns darüber klar zu werden, warum unser Held dort ist, wo er ist. Durch unsere Entscheidungen formen wir eine Persönlichkeit, ohne dass es zwingend ein Richtig oder Falsch gibt. Dabei sind besonders die Kombinationsmöglichkeiten spannend: Wir können uns natürlich einen stumpfsinnigen Barbaren oder einen hochnäsigen Magier basteln und dabei die Genreklischees bedienen – oder wir entscheiden uns für einen völlig verblödeten Zauberer, bauen ein Kriegergenie oder einen Schurken mit Herz aus Gold. All das soll gehen.

Diese Rechnung mit der Immersion steht und fällt allerdings mit der Spielwelt, und hier dürfte eine der größten Herausforderungen für Obsidian bestehen, die sich abseits des durchwachsenen Alpha Procolot mit erfolgreichen Nachfolgern bekannter Marken auf dem Markt etabliert haben. Diesmal gibt's kein gemachtes Nest, Sawyer und seine Leute erschaffen aus dem Nichts ein Fantasy-Universum. In der Antwort auf die Frage, welche Besonderheiten die Welt von Eternity denn aufführt, um sich von anderen Fantasy-Welten da draußen abzugrenzen, wird wieder Sawyers Nähe zum Vergangenen und dem Spiel zwischen Tradition und Innovation deutlich. »Historische Epochen sind mir wichtig, schließlich habe ich Geschichte studiert«, erklärt Sawyer, »beim Setting habe ich

mich stark am 16. Jahrhundert orientiert, nicht nur im Hinblick auf damalige Technologien, sondern auch auf die Mentalität der Leute. Da geht's um Entdeckungen, um das Erlernen neuer Dinge, und es gibt auch in Eternity eine Renaissance – die der Magie. Unser Universum ist im Wandel. Viele Fantasy-Settings wirken statisch; die stecken immer im 13. Jahrhundert fest. Wir wollen den Wandel darstellen und das Gefühl sozialer Umbrüche einfangen. Es soll sich wie High Fantasy anfühlen, aber gleichzeitig weit mehr Dynamik haben.«

Zwar gibt Sawyer keine neuen Einblicke in die eigentliche Story von Eternity, verrät uns aber einige Details über die Spielwelt. So ist die Erforschung der Seele ein zentrales Motiv: Wir sehen in einer Spielszene beispielsweise einen magischen Sturm, an anderer

## Strunzdoofe Magier

Stelle wird der Spieler auf Wissenschaftler treffen, die sich an einer Art Seelenlobotomie versuchen und über das Entfernen von Erinnerungen den Geist heilen wollen. Durch solche Aktionen entbrennen in der Spielwelt hitzige Diskussionen über das Menschsein und die ethischen Grenzen dahinter – wenn Sawyer von »erwachsenen Themen« spricht, dann meint er damit vor allem solche philosophischen Diskussionen. Josh Sawyer hat viel zu erzählen, sowohl im

Spiel selbst, als auch im Gespräch mit uns. Bis ins Detail erklärt er uns die Vorteile des neuen Regelsystems im Vergleich zur alten Schadensberechnung von Baldur's Gate und versucht, seine Vision zu vermitteln. Klar, das liegt auch daran, dass er die Nische seines Projekts behaupten muss, die Konkurrenz ist schließlich gerade dieses Jahr nicht ohne. Aber es ist auch die Nostalgie, die aus ihm spricht, wenn er enttäuscht von Zeiten erzählt, als PC-Spiele in den Ladenregalen von den Konsolenkollegen verdrängt wurden. Und man merkt ihm die Erleichterung an, wenn er von der Gegenwart spricht – allem voran natürlich von Kickstarter und Crowdfunding. Was wir bisher von Pillars of Eternity sehen konnten, ist vor allem ein vielversprechender Rahmen, ein Grafik- und Gameplay-Gerüst, das einem Baldur's Gate 3 alle Ehre machen würde, die Vergangenheit feinfühlig rekonstruiert und ihr die Chance auf eine echte Zukunft gibt. Was jetzt noch fehlt, ist ein spannender Inhalt, eine Hauptgeschichte, die den taktischen Kämpfen, Entscheidungen und Gesprächen eine stimmige Motivation voranschickt. Denn dann könnte Pillars of Eternity auch ganz ohne Nostalgie einen ähnlichen Sog auf Liebhaber klassischer Rollenspiele ausüben wie die legendären Infinity-Spiele. **DH**



Die Rassen: Neben Elfen, Menschen und Co. gibt's auch Exoten wie angebliche Göttersprösslinge.



### Mut zur Lücke

Dimitry Halley  
Trainee  
redaktion@gamestar.de

Na gut, ich geb's zu: Als die Infinity Engine ihre Hochphase erlebte, war ich noch ein bisschen zu jung, um die Komplexität von Baldur's Gate und Konsorten zu begreifen und habe ich mir in der Folge fleißig die Zähne daran ausgebissen. Dass ich trotzdem nicht aufhören konnte zu spielen, lag vor allem an der Erzählweise, der Freiheit, meine eigene Geschichte in ein fremdes Universum zu projizieren, und an den vielen Lücken, die nur durch meine eigene Fantasie gefüllt wurden. Dass die Technik heute viel konkreter darstellen kann, mag oft schön und gut sein – aber Pillars of Eternity packt mich, weil es mehr andeutet als inszeniert und damit genau das tut, was mir an »modernen« Rollenspielen häufig fehlt: das Spiel mit der eigenen Kreativität.