



Torment: Von Planescape zu Numenera

ZUM NACHFOLGER GEQUÄLT

1997 gibt Interplay grünes Licht für das ebenso exzentrische wie legendäre Planescape: Torment. In den Jahren danach bleibt die Rückkehr zu den Torment-Tugenden ein unrealisierbarer Traum. Bis 2012 eine glückliche Fügung das unwahrscheinlichste aller Rollenspiel-Comebacks einläutet. Von Heinrich Lenhardt

Für viele Spieler ist Dungeons & Dragons gleichbedeutend mit den Forgotten Realms (dt.: Vergessene Reiche), einem klassischen Fantasy-Szenario mittelalterlicher Prägung voller Menschen, Zwerge, Elfen und natürlich Drachen. Mit dieser Kampagnenwelt beschäftigen sich auch die ersten offiziellen Computerspiel-Adaptionen wie Pool of Radiance, die in den späten Achtzigerjahren über die Monitore flimmern. Das wirkt alles vertraut, verständlich und erfordert keine große Umschulung, wenn man mit »Der

Herr der Ringe« und The Bard's Tale aufgewachsen ist. Dabei gibt es noch ganz andere Spielszenarien in der D&D-Familie, die von den Software-Lizenznehmern seltener aufgegriffen werden. Was der Bauer respektive Spieler nicht kennt, das frisst er nicht, so das Marketing-Kalkül – also lieber leicht zugängliche High Fantasy statt seltsame, neue Welten. Als Interplay 1994 ein D&D-Lizenzpaket erwirbt, stürzt man sich folgerichtig erst einmal auf die Vergessenen Reiche, so wohl beim missratenen 3D-Experiment De-

scend to Undermountain als auch einer erfolgreicheren Produktion namens Baldur's Gate. Aber dann wagt man ihn eben doch, den Abstecher in die abgedrehteste aller D&D-Welte. Wie konnte das bei einem großen, börsennotierten Publisher passieren?

Interplay schätzt Merkwürdigkeiten

»Es ist für kreative Firmen wichtig, Risiken einzugehen. Ich glaube, ich habe noch nie an einem Spiel gearbeitet, ohne dass mir irgendjemand gesagt hat, es würde sich nicht



Chris Avellone arbeitete bei Interplay nebenbei noch an Fallout 2, als er das erste Computer-Rollenspiel im Planescape-Universum ausheckte. Der profilierte Designer (Knights of the Old Republic 2, Fallout: New Vegas) macht auch beim neuen Torment: Tides of Numenera mit.



Unsere Sechsergruppe besucht den gutbetuchten Bezirk der Kuratoren. Gut zu erkennen: der entflammte Flammenmagier Ignus.

PLANESCAPE CRPG
LAST RITES
TEAM VISION STATEMENT

Created herein to be the bible for the team.

- TEAM VISION STATEMENT
- DON'T DO WHAT'S BEEN DONE
- THIS IS PLANESCAPE, NOT HIGH FANTASY
- IT'S A SPIKY AND JAGGED WORLD...
- ... FILLED WITH JAGGED AND SPIKY PEOPLE
- RE-EXAMINE YOUR FIRST INSIGHTS
- GO NU+Y

2025 08 08 00:00:00 LAST RITES EMBODIMENT REVIEW PACKED PAGE 15 OF 41

THE "HERO" OF THE PIECE:
A.K.A. "THE NAMELESS ONE," "THE RES-LESS ONE," "THE DEATH-LESS ONE," "THE LOST ONE," "THE WALKING SCAR"



"IF THERE'S SOME HIGHER POWER, HEAD CRACKLES BY FAITH, I WOULD LIKE TO MEET HIM, SHAKE HIS HAND, THEN CRACK OPEN HIS RIBCAGE AND PEAK INTO HIS HEART."

LAST RITES TEAM VISION 1

VHAILOR

A suit of Mercykiller armor inhabited by the ghost of a dead Vigil cop. Start with a "Nagga." They never talk armor on it, add a voice that sounds like it's coming from within a helmet, and you have Vhailor. An innocent (and frightened) suit of armor haunted by the spirit of its owner. Vhailor's devotion to justice was such that he refused to let the suit be the essence of all who had committed crimes during his lifetime were punished. Long after only by his devotion to justice, the armor will serve the character and help him reach his goals, as long as it does not interfere with Vhailor's core goals.



"I HAVE WAITED MILLENNIA TO DISPENSE JUSTICE. I WILL WAIT ANOTHER MILLENNIA TO SEE THE SENTENCES OF THE CONDEMNED CARRIED OUT."

- VHAILOR -

● IT'S A GAME, NOT A THIRST SIMULATOR



"The best part about Ultima 7 was that you're guys were always hungry. There's nothing like spoon-feeding your companions to make you feel like a hero. Helllllooo, Jim!"

We want you to play the fucking game, not micro-manage it. This ain't a flight sim. Because you're effectively immortal, you don't need to eat, sleep, excrete, nor do you need to worry about dying through any conventional means. There's no thirst or hunger meters, encumbrance, morality points or micro-management that gets in the way of you beating an opponent to death with his own severed arm or casting a spell that teleports an opponent's scrotum into his stomach to get digested.

Morte veräppelt Ultima 7: »Es ist ein Spiel, kein Durstsimulator« steht in der Torment-Feature-Liste von 1997, »Wir wollen, dass du das verdammte Spiel spielst, nicht mikromanagst!«

kein Gott betreten kann. Sigil ist das New York des Jenseits, ein Multikulti-Schmelztiegel für alles, was das Kabinett des Übernatürlichen so hergibt: Geister, Sukkubi, Teufel, (Un)Tote sowie Elementarwesen. Da gibt es wahnsinnig machende Träume und Massennudismus, Dimensionsreisen und komplexe Glaubensfraktionen mit Anleihen bei Nihilismus, Buddhismus, Agnostizismus sowie allem anderen, was Philosophiestudenten verrückt macht. Für Pen&Paper-Spielleiter ist Planescape vor allem eines: eine einzigartige Spielweise des Skurrilen, die kreative Abenteuer und bizarre Charaktere erlaubt. Im Jenseits kann buchstäblich alles passieren. Das schreckt auch viele Rollenspieler ab: Planescape ist so abgedreht wie intellektuell und hintergründig, die klassischen Fantasy-Welten versteht hingegen selbst ein Zwerg nach zwölf Humpen Hellem. Ein schwieriges Szenario für ein Computerspiel, und zugleich eines mit enormem Potenzial.



Die Übersicht in den pausierbaren Echtzeitkämpfen leidet unter der niedrigen Auflösung.



Deionarra ist eines der zahllosen Rätsel aus der Vergangenheit unseres namenlosen Helden, der unter Amnesie leidet.

Bloß nicht machen, was schon gemacht wurde: Auf 47 Seiten präsentiert Chris Avellone 1997 sein Konzept für ein Planescape-Rollenspiel, das den Arbeitstitel »Last Rites« trägt. Er ruft zum Bruch mit Genre-Konventionen auf, fordert Originalität – und ein gewisses Maß an Verrücktheit.

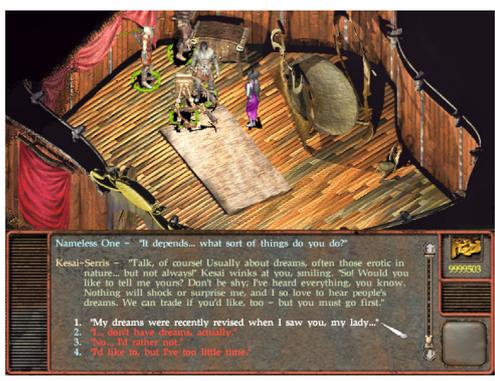
verkaufen«, erklärt Brian Fargo den Mut zu Planescape: Torment – jenem 1999 veröffentlichten Rollenspiel, ohne das es heute Tides of Numenera gar nicht gäbe. Als Gründer und Geschäftsführer von Interplay demonstriert Fargo damals wiederholt seine Schwäche für unkonventionelle Spieleprojekte: »Ich bin sehr stolz auf die Experimentierfreude, die wir damals an den Tag legten. Wir veröffentlichten einige sehr merkwürdige Spiele, zum Beispiel Sacrifice, Die by the Sword – und natürlich Planescape: Torment. Ich hatte nie Angst davor, etwas Neues zu probieren, und ich hatte großes Vertrauen in Chris und Black Isle.« Black Isle ist der Name von Interplays interner Rollenspiel-Abteilung, seit April 1996 unter Leitung von Feargus Urquhart, dem heutigen Chef von Obsidian Entertainment (Pillars of Eternity). Und jener Chris ist Chris Avellone, der schon bei Fallout 2 als Designer und Schreiber aufgefallen ist. Als Nächstes möchte er ein Computer-Rollenspiel machen, das ambitioniert und tiefeschürfend ist, vor allem aber die etablierten Genre-Gewohnheiten möglichst gründlich auf den Kopf stellt. Dass bei Interplay nun die Lizenzrechte am unkonventionellen Planescape-Universum herumliegen, kommt ihm da gerade recht.

Spielweise des Skurrilen

Planescape lässt der D&D-Verlag Tactical Studies Rules (TSR) Anfang der Neunziger entwerfen, weil er sein Pen&Paper-Rollenspielsortiment erweitern will. Bis dahin ha-

ben die Fans vor allem mit Schwert und Magie in den bekannten Vergessenen Reichen geabenteuert, sowie in der »Drachenlanze«-Romanwelt Krynn (deren schlimmste PC-Inkarnation wir auf Seite 104 vorstellen) oder im Reich Oerth, dessen Name an »Earth« angelehnt ist, und das der D&D-Vater Gary Gygax in den Siebzigern für seine legendäre Greyhawk-Kampagne ertüfelt hat. Dass im D&D-Universum noch viel mehr Parallelwelten und Götterreiche existieren, wird in den Regelwerken zwar immer mal wieder angedeutet, aber nie einheitlich festgezurrert. Erst Ende der Achtziger veröffentlicht TSR schließlich das »Manual of the Planes«, einen Kodex, der regelt, wie sich zusätzliche Welten ins bestehende Dungeons-&-Dragons-Sortiment einfügen lassen. Auf diesem fruchtbaren Marketingboden sprießt unter anderem Ravenloft, ein schauriges Horror-Setting mit einer Welt, die einen eigenen, dunklen Willen verströmt. Es entstehen das an die Vergessenen Reiche angedockte Fantasy-Arabien Al-Qadim und die Birthright-Kampagne, in der jeder Spieler einen Herrscher mimit und politische Ränke schmiedet. Es entstehen Dark Sun, eine von einem Magierkrieg verwüstete Fantasy-Endzeit-Welt, in der man ums nackte Überleben kämpft, und Spelljammer, eine D&D-Galaxis, deren Helden mit (teils fischähnlichen) »Raumschiffen« von Planet zu Planet reisen, und die starke Steampunk-Einflüsse aufweist. Und es entsteht eben – Planescape.

Dessen Grundidee geht darauf zurück, dass bereits Gary Gygax im ursprünglichen D&D-Regelwerk andere Existenzebenen umrissen hat, von denen aus Götter sowie Dämonen die Geschehnisse der klassischen Fantasy-Reiche beeinflussen. Darauf basiert auch das »Manual of the Planes«. In der zweiten D&D-Auflage verzichtet der Verlag TSR dann allerdings komplett auf göttliche oder dämonische Wesen – zum Unmut vieler Fans. Um die zu besänftigen, ersinnt man Planescape, das alle Himmel und Höllen (Ja, Mehrzahl!) der D&D-Welt vereint. Hier kreisen die diversen Domänen der Engel und Teufel um die zentrale Welt der Neutralität, und in deren Mitte liegt wiederum die Stadt Sigil, die



Im Bordell zur Befriedigung intellektueller Gelüste plaudern wir über erotische Träume.

Was macht man damit?

»TSR hatte seine diversen Marken an verschiedene Softwarefirmen lizenziert. Planescape landete bei Interplay, wo das Management wild entschlossen war, jeden nur möglichen Profit aus der Lizenz zu wringen«, erinnert sich Colin McComb. Der heutige Design Director von Tides of Numenera arbeitet von 1991 bis 1996 beim D&D-Verlag TSR, wo er neben den Autoren David »Zeb« Cook und Monte Cook (nicht verwandt) an der Planescape-Kampagnenwelt tüftelt. Dann wechselt McComb mit dem Segen seines alten Arbeitgebers zu Interplay: »Ich wurde angeheuert, um sicherzustellen, dass die Planescape-Lizenz in guten Händen war.« Eigentlich soll er als Lead Designer ein Action-Rollenspiel für die PlayStation entwerfen, das im Planescape-Universum angesiedelt ist. Doch das Projekt wird bald abgeblasen und McComb ins Team eines Torment-Spiels für PC versetzt, an dem Chris Avellone im stillen Kämmerlein brütet. In einem internen Projektpapier von 1997 trägt es noch den Arbeitstitel Last Rites (dt. sinngemäß: »Letzte Ölung«) – weltweit bekannt wird es unter seinem endgültigen Namen Planescape: Torment.

Ein wenig beachteter Underdog

Chris Avellone vergleicht die Entwicklung von Planescape: Torment mit der des ersten Fallout: Ein vom Management relativ wenig beachtetes Underdog-Projekt, bei dem die Kreativen weitgehend unbehelligt werkeln können. »Brian Fargo ließ uns meistens in Ruhe«, erinnert sich Avellone, »Er lobte die Textqualität, hielt mir aber auch einen energischen Vortrag über die Lokalisierungskosten.« Klar: Viel Text kostet viel Geld, ein Doom ist schneller übersetzt als ein Planescape: Torment. Das hält Interplay aber nicht

davon ab, Avellones Team nach Kräften zu unterstützen. Es bekommt Zugriff auf die bei Bioware entstehende, brandneue Infinity-Engine (Baldur's Gate) und passt sie an die eigenen Bedürfnisse an, etwa mit größeren Spielfiguren-Sprites. Bioware entsendet sogar Mitarbeiter zum Torment-Team, um bei der Arbeit zu helfen. Doch trotz dieses Beistands benötigt Torment letztlich zwei volle Entwicklungsjahre, im Herbst 1999 sind während der Endphase 100-Stunden-Arbeitswochen keine Seltenheit. Letztlich muss auch geschnitten werden: »Uns wurde klar, dass unfertige Sachen wie manche Dialoge, Nebenhandlungen und cooler Kleinkram zurückgestellt werden mussten, um das Spiel pünktlich vor Weihnachten rauszukriegen«, erklärt Colin McComb. Als Planescape fertig ist, sind alle erleichtert: »Wir hatten eine irrsinnige Crunch-Periode hinter uns und waren von der Vorstellung berauscht, wieder frische Luft zu schnuppern und freie Wochenenden zu haben. Und wir wussten, dass wir eine coole Story gemacht hatten. Ob das auch jemand kaufen oder spielen würde, daran haben wir erst mal nicht gedacht.« Bis heute hält sich hartnäckig das Vorurteil, Planescape habe sich schlecht verkauft. Zumindest der damalige Black-Isle-Chef Feargus Urquhart widerspricht: »Es hat sich nicht so gut verkauft wie Baldur's Gate, aber das hatten wir auch nicht erwartet. Es lief gut!« Seine Entwicklungskosten von drei bis vier Millionen Dollar habe Planescape mehrfach wieder eingespielt.

Einzigartig denkwürdig

Kein Wunder, denn trotz der Schnitte schöpfen Chris Avellone, Colin McComb & Co. das Erzähl- und Irrsinnspotenzial des Szenarios meisterhaft aus, Planescape quillt über vor



Torn, das Folgeprojekt des Planescape-Teams, wäre ein Fantasy-Rollenspiel mit Fallout-Spielmechanik geworden. Aber es wurde eingestellt.

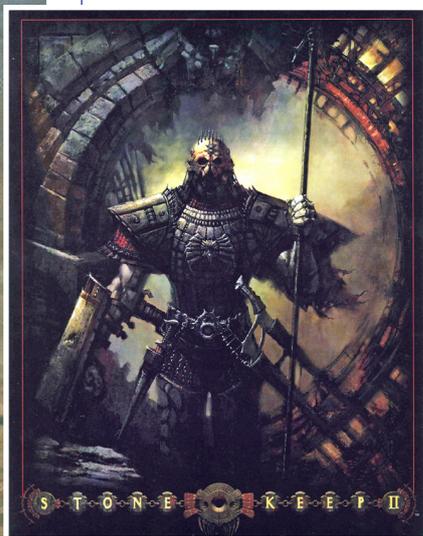
denkwürdigen Momenten und skurrilen Begegnungen. Da wäre Grace, die Gefallene, eine Sukkubus-Priesterin, die der Fleischeslust abgeschworen und ein Bordell zur Befriedigung intellektueller Gelüste gegründet hat, mit dessen Kurtisanen wir über erotische Träume plaudern. Oder der brandstifterische Flammenmagier Ignus, den seine Mitzauberer zur Strafe in eine lebende Fackel verwandelt haben. Oder natürlich der schwebende Plapperschädel Mortimer (kurz »Morte«), der Witze reißt und Gegner mit einer »Litanei der Flüche« ablenkt. Um den namenlosen Helden und diese übernatürlichen Kameraden rankt sich eine intelligente Geschichte (jedes weitere Wort außer »intelligent« wäre ein Spoiler), die mit philosophischen Motiven spielt wie die Katze mit dem Wollknäuel, und deren Facetten sich nur dann offenbaren, wenn man fleißig mit den Gefährten plaudert. Hinweise spart sich Torment meist, die Initiative liegt beim Spieler. Wer Planescape wirklich erleben will, muss sich nicht nur auf seine Texte einlassen; wer Planescape wirklich erleben will, muss in

Vor Torment: Interplays frühe Planescape-Planspiele

Torment war nicht das erste Planescape-Spiel, an dem Interplay Mitte der Neunziger arbeitete. In einem Interview mit der Webseite RPG-Watch berichtet Colin McComb von einem Spiel mit Ego-Perspektive, das sein früherer TSR-Kollege Zeb Cook 1996 designte: »Es war weniger textlastig als Torment und hatte andere Spielmechaniken. Es

gab alle möglichen coolen Sachen, und ich denke, es hätte ein ziemlich großer Hit werden können. Als ich bei Interplay anfing, war Zeb schon sehr weit mit dem Design.« Doch das Projekt wurde zugunsten von Stonekeep 2 eingestellt, dem Nachfolger zu Interplays Multimedia-Rollenspiel – und der wurde nie fertig: Nach fünf Jahren brach man die Arbeiten an dem Millionengrab ab.

Zeb Cooks Planescape-Projekt wurde in das todgeweihte Mammut-Rollenspiel Stonekeep 2 integriert, das nach fünf Jahren Entwicklungszeit einschloß.



Das Vorbild für Colin McCombs Planescape-Actionspiel war der PlayStation-Titel King's Field, den From Software 1995 veröffentlichte – quasi der Urgroßvater von Dark Souls.



Colin McComb begann dagegen mit dem Project »Planescape PSX« einem Action-Rollenspielmix für Sonys erste Playstation. Das Vorbild war King's Field, ein Ego-Actionspiel mit Rollenspielelementen von From Software – den späteren Schöpfern der weltbekannten Dark-Souls-Reihe. Ähnlich wie in Torment war die Stadt Sigil als Startpunkt vorgesehen, »denn es ist der schnellste Weg, um das Planescape-Gefühl zu verspüren und der sicherste Ort für einen Abenteurer mit niedrigem Level«, erklärt McComb, »Der Hauptcharakter war ein junger Harmonium-Rekrut, der seinen Kameraden dabei helfen soll, einen Aufstand im Lower Ward niederzuschlagen.« Im Handlungsverlauf erfährt der Held mehr über die Motive der Aufständischen und entdeckt eine gewaltige Konspiration höherer Mächte. »Ich kam nicht sehr weit, bevor sie den Stecker bei dem Spiel zogen, aber ich denke immer noch, dass es ein großer Spaß gewesen wäre.«

seinen Texten versinken. Es ist kein Rollenspiel für jedermann und umso einzigartiger, weil es viele Genre-Konventionen auf den Kopf stellt. Zum Beispiel kann es nützlich sein zu sterben, und ausgerechnet Ratten gehören zu den mächtigsten Gegnern. Und ... in welchem anderen Spiel kann man einem Kult beitreten, der glaubt, dass jeder ein Gott ist? In welchem anderen Spiel kann man eine Gottheit so lange nerven, bis man in ein Rätsel-Labyrinth verbannt wird? In welchem anderen Spiel gibt es eine schwangere Seitenstraße, der man eine Abtreibung ausreden muss? In welchem anderen Spiel hat fast jede Dialogzeile Konsequenzen, was so weit geht, dass man sogar den Endboss zum Selbstmord überreden kann? Ja, Planescape ist textlastig, seine Echtzeit-Kämpfe sind konfus, seine Grafik ist ... zweckmäßig. Dennoch avanciert es zum Meilenstein.

Lost Souls und Pariah

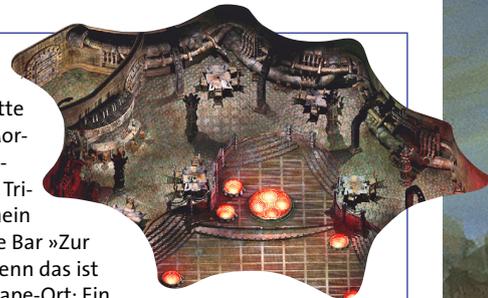
Fortgesetzt aber wird es nicht. Nicht nur wegen der allgemeinen Ausgelaugtheit nach der strapaziösen Entwicklung ist ein Nachfolger zunächst kein Thema: »Wir hatten ein Spiel gemacht, das im Grunde in sich abgeschlossen war, und wir waren alle bereit, an etwas Neuem zu arbeiten«, meint McComb. Das sollte das ambitionierte Torn werden, eine Kombination aus Fallout-Spielsystemen, Fantasy-Welt und moderner 3D-Engine. Doch wegen technischer Probleme und leerer Kassen wird das ehrgeizige Projekt 2001 abgebrochen. Dass die Überreste von Interplays

Mein Torment-Liebling



Colin McComb, Design Director von Tides of Numenera und Designer bei Planescape: Torment.

Colin McComb: »Ich hatte eine Menge Spaß mit Morstes Entführung, den Cranium-Ratten, Fhjuill und Trias dem Verräter. Aber mein absoluter Liebling ist die Bar »Zur Schwelenden Leiche«, denn das ist so ein typischer Planescape-Ort: Ein paar Abishai, ein Buchstabe des göttlichen Alphabets in körperlicher Form, ein Planewalker, ein Cop mit üblen Knien und ein Typ, der zur Belustigung geröstet wird ... und du konntest an der Bar dein eigenes Auge ausrupfen. Wie kann man das nicht lieben?«



Torment-Team dann an Icewind Dale 2 gesetzt werden, fällt fast schon in die Abteilung »Ironie des Schicksals«. Denn Icewind Dale 2 ist ein konservativer Dungeon-Crawler in den Forgotten Realms, quasi das Gegenteil des abgehobenen Planescape-Universums. Mit Interplay geht es derweil finanziell weiter bergab, die D&D-Lizenz geht ebenso flöten wie das kreative Kernpersonal: 2004 wird die Rollenspiel-Abteilung Black Isle geschlossen. So wird auch nie etwas aus Chris Avellones Ideen für mögliche Torment-Nachfolger: Lost Souls sollte Ereignisse in der Vergangenheit und Zukunft von Planescape: Torment aufgreifen, ohne den Namenlosen, aber mit einigen Charakteren aus dessen Party. »Das ging nie über ein einseitiges Visionsdokument hinaus«, seufzt Avellone. Und

bei Planescape: Pariah sollte der Spieler die Rolle des Planescape-Begleiters Dak'kon übernehmen und versuchen, die zerstrittenen Dämonenvölker Githzerai und Githyanki zu versöhnen. »Doch ich reichte diese Ideen niemals ein, weil sich die Vorstellung einer direkten Fortsetzung falsch anfühlte. Planescape: Torment steht für sich.«

»Ich hatte alle Hoffnungen aufgegeben«

Nach dem Interplay-Niedergang versuchen Chris Avellone und Colin McComb vergeblich, auf eigene Faust an die Planescape-Lizenz zu kommen. Auch ihr früherer Boss beißt auf Granit: Die kommerziellen Aussichten für einen Torment-Nachfolger sind so schlecht, dass Brian Fargo sich nicht mal traut, das Thema in Gesprächen mit Publishern anzusprechen: »Für Wasteland 2 hatte ich den Fallout-Designer Jason Anderson, den Wasteland-Designer Michael Stackpole und mich als Produzenten beider Titel an Bord. Wir versuchten, einen Publisher zu finden, nachdem Fallout 3 ein riesiger Erfolg war – dennoch gab es null Interesse. Da mag ich mir gar nicht vorstellen, wie schlecht ein inoffizieller Torment-Nachfolger angekommen wäre. Es war hoffnungslos.« Doch 2012 kommt es zu einer Kombination zweier Ereignisse, die den Torment-Stein wieder ins Rollen bringen. Die erfolgreiche Kickstarter-Kampagne von Wasteland 2 zeigt Brian Fargo, dass es einen alternativen Finanzierungsweg für nischige Spielprojekte gibt. Zugleich fällt dem früheren Interplay-Chef auf, dass der Name Torment einfach so zu haben ist: »Ich fand heraus, dass der Markenschutz für Torment abgelaufen war, und witterte die Gelegenheit, an einer weiteren geheimnisvollen und merkwürdigen Spielwelt zu arbeiten.« Außerdem findet Fargo die Personalkonstellation einfach so verlockend: »Da ich ohnehin schon mit Colin McComb und Chris Avellone zusammenarbeitete, machte es erst recht Sinn, über eine Torment-Fortsetzung nachzudenken. Ich hielt das Projekt nur für machbar, wenn einige Teammitglieder des Originalspiels wieder dabei wären.«

Es bleibt der Knackpunkt der fehlenden Planescape-Lizenz, bis Fargo den Tipp erhält, sich doch direkt an den Erfinder dieses Szenarios zu wenden, der inzwischen bei seiner



Diese Karte zeigt einen Ausschnitt der Numenera-Welt nach den Vorstellungen von Monte Cook.



Monte Cook lässt einen Kurzfilm produzieren, der die Stimmung von Numenera illustrieren soll.

eigenen Firma neue fantastische Welten ausbrütet: »Es war Colin, der mich auf das Numenera-Universum von Monte Cook hinwies und mich daran erinnerte, dass Monte zu seiner Zeit bei TSR der Planescape-Hauptdesigner war.« Cook hat 2012 fast 420.000 Kickstarter-Dollar für die Pen&Paper-Version von Numenera eingesammelt, die wie Planescape kein Fantasy-Reich von der Stange ist. Als Setting muss zwar wieder mal ein mittelalterlicher und erdähnlicher Planet herhalten – aber eine Milliarde Jahre in der Zukunft und nach dem Untergang von bereits acht aufeinanderfolgenden Zivilisationen. Die haben nicht nur auf der ganzen Welt Ruinen hinterlassen, sondern auch Science-Fiction-Artefakte: Roboter, Satelliten, Energiezäune, genetisch modifizierte Kreaturen. Die Hochtechnologie ersetzt im Spiel die klassische Magie, erbeutete Artefakte dienen als mächtige Waffen und Hilfsmittel. Besonders begabte Menschen können sogar mit den Nanorobotern kommunizieren, die in alten Gegenständen »wohnen«, um etwa Dinge schweben zu lassen. Auf die überlegene Technologie der Vorfahren bezieht sich auch der Titel, der lateinische Ausdruck »numen« bedeutet »Göttlichkeit«, »era« heißt Zeitalter. Um die Suche nach den Wundern dieses Zeitalters der Göttlichkeit drehen sich die Abenteuer in Numenera.

Zuspruch vom Schwager

Die Kickstarter-Finanzierung ist verlockend, das Szenario interessant. Fehlt noch das zugehörige Personal. Als Fargo fragt, ob Colin McComb an einem neuen Torment-Spiel interessiert sei, sollte man eigentlich Jubelschreie und poppende Champagnerkorken vermuten. Doch McComb erbittet sich Bedenkzeit: »Meine größte Sorge war, dass ich der Aufgabe nicht gewachsen sein könnte, etwas zu machen, das an Planescape: Torment rankommt.« Letztlich müssen wir uns

Mein Torment-Liebling



Brian Fargo: »Der Totenkopf-Begleiter Morte war für mich der Star. Sein Charakter und sein Humor machten das ganze Erlebnis so viel besser. Ich suche immer nach Wegen, um einem Spiel Persönlichkeit zu verleihen. Hier gebührt mir aber keine Ehre, ich war an Mortes Entwicklung nicht selber beteiligt.«

Brian Fargo, Studiochef von inXile und früherer CEO bei Interplay.



bei seiner angeheirateten Verwandtschaft für Torment bedanken: »Mein Schwager war in der Stadt und ich erzählte ihm davon meinen Bedenken. Da meinte er: »Was ist das Schlimmste, das passieren kann? Du kannst es versuchen und scheitern – oder du kannst es versuchen und dein Ziel erreichen. Aber du musst es so oder so versuchen.« Ich rief Brian noch am selben Tag zurück und sagte ihm, dass ich dabei bin ... und dabei schlug mir das Herz bis zum Hals.« So kommt es im März 2013 zur erfolgreichen Crowdfunding-Kampagne für Tides of Numenera – ein Comeback, das nur ein Jahr vorher unvorstellbar schien. Der Kickstarter für das neue Torment bringt fast 4,2 Millionen Dollar ein, rund 1,3 Millionen mehr als das vermeintlich prominentere Wasteland 2. Bis heute ist Tides of Numenera das vierterfolgreichste Kickstarter-Spielprojekt nach dem Konsolenflop Ouya, dem Dreamcast-Revival Shenmue 3 und dem Castlevania-Erben Bloodstained. Und damit nicht genug, weitere 800.000 Dollar sammelt inXile danach über die Torment-Homepage ein. »Ich war mir der Verehrung für Planescape: Torment bewusst, aber es war dennoch eine Überraschung, dass es so gut lief«, meint Brian Fargo, »Das ist halt so ein Spiel, bei dem klar ist, dass es nie auf anderem Wege hätte finanziert werden können – und die Leute wussten das.«

Andrang beim Autorenteam

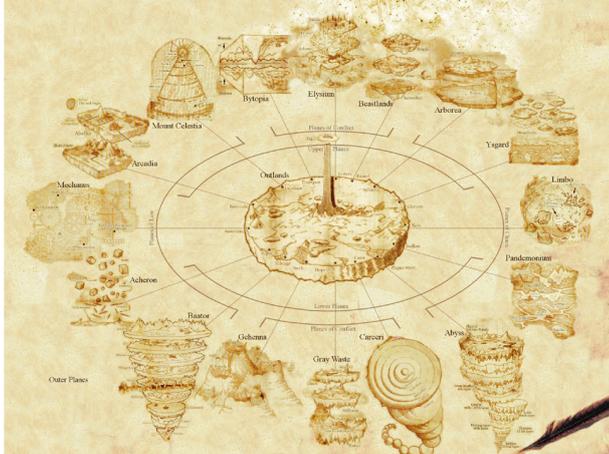
Was sind die typischen Torment-Qualitäten, auf die bei der Entwicklung von Tides of Numenera geachtet wird? »Wir glauben, dass die Qualität der Texte, die geheimnisvolle Natur und die Jenseitigkeit des Szenarios die Leute fasziniert haben, die tiefgründige Story mit psychologischen und moralischen Diskussionen«, meint Fargo. In der Tat sollte man als Torment-Spieler ein begeisterter Leser sein, an Texten wird auch in Tides of Numenera nicht gespart. Über 500.000 Wörter sind bereits fürs neue Spiel geschrieben, Tendenz steigend. »Das sind schon mehr als in der ganzen »Der Herr der Ringe«-Trilogie, wir nähern uns jetzt »Krieg und Frieden«. Danach wäre bei der Gesamtwortzahl noch die Bibel zu überholen«, liefert Brian Fargo literarische Vergleiche. Kein Wunder, dass Colin McComb in seiner Rolle als Creative Director die meiste Zeit mit dem Schreiben und der Kommunikation mit den anderen Autoren verbringt: »Gavin Jurgens-Fyhrie, Mark Yohalem, Nathan Long und Leanne Taylor leisten exzellente Beiträge. Und Adam Heine macht einige großartige Sachen mehr oder weniger hinter den Kulissen, die sehr wichtig sind.«

Und dann wäre da noch der Bestseller-Fantasyautor, der ein Fan von Planescape: Torment ist und der Gelegenheit nicht widerstehen kann, am Nachfolger mitzuwirken.



So stellen sich der Planescape-Mitentwickler Monte Cook und seine Künstler die Welt von Numenera vor: geheimnisvolle Ruinen, Gentechnik-Kreaturen, mächtige Artefakte und Technomagie.

Bilder: Monte Cook Games



In der Planescape-Welt kreisen Himmel und Höllen um die Ebene der Neutralität. In einer dieser Unterwelten kämpfen wir gegen Fleischsäcke.

Die Tabletop-Convention GenCon führt 2012 zur Zufallsbekanntschaft zwischen Colin McComb und Patrick Rothfuss, dem Verfasser der »Königsmörder-Chronik«. Was als Smalltalk beginnt, mündet in eine leidenschaftliche Fandebatte. Denn als Rothfuss merkt, dass sein Gesprächspartner an Planescape: Torment mitgearbeitet hat, gibt's kein Halten mehr: »Die Story war brillant. Ich kenne kein Spiel, das dem nahe gekommen ist«, sprudelt es aus Rothfuss heraus. »Wann immer ich in den letzten Jahren über Spiele geredet habe, schwärmte ich von Planescape.« Der gegenseitige Respekt ist groß, Visitenkarten werden ausgetauscht. Ende 2012 meldet sich McComb wieder: Man denke über einen Torment-Nachfolger nach, ob Rothfuss vielleicht mitschreiben möchte? Der hat Bock, aber Stress mit anderen Terminen, also leider nicht. Eigentlich. Einige Monate später wird er doch schwach: Als die Kampagne im März 2013 läuft, lässt sich Rothfuss spontan als Kickstarter Stretchgoal einspannen. Der Fanboy in ihm hat gesiegt.

Am Ende der Entwicklung von Planescape: Torment hatte Colin McComb bereits eine Liste mit nicht realisierten Ideen angelegt, auf die man eines Tages vielleicht zurückkommen könnte – doch sie hat die letzten 15 Jahre nicht überlebt: »Im Laufe von diversen Computerwechsellern ist sie in irgendeinem Speicherloch verschwunden. Ich musste alles wieder aus meinem Gedächtnis kramen, als es mit Tides of Numenera losging.« An Ideen herrscht ohnehin kein Mangel, viel kniffliger ist es, die Vorstellungskraft des Entwicklerteams mit Budgets und Entwicklungsrealitäten in Einklang zu bringen: »Es braucht seine Zeit, um das alles machen. Hätten wir unseren ersten Pitch ohne Änderungen umgesetzt, würden wir etwa zehn Jahre mit der Entwicklung verbringen«, grinst McComb. Und welche spielerische Neuerung gefällt ihm besonders gut? »Abgesehen von der Story? Das Tides-System. Es hat eine Menge Spaß gemacht, ein nicht-polares Gesinnungssystem zu entwickeln, es ist voller subtiler Reaktionsfähigkeit.«

Angst vor der Erwartungshaltung
Die hohen Erwartungen der Fanbasis bereiten den Veteranen vom Numenera-Team am meisten Nervosität: »Wir haben ein Spiel versprochen, das ein Pendant zu Planescape sein würde, und das war für uns vom ersten Tag an der Leitsatz«, meint Colin McComb, »Aber zu wissen, dass man Numenera zwangsläufig mit diesem Spiel vergleichen wird, sorgt für eine echte Herausforderung.« InXile-Chef Brian Fargo sieht es ähnlich: »Das sind ganz schön große Fußstapfen, in die wir da treten. Das hat so seine Tücken: Bei den heißgeliebten Klassikern ist es ja oft so, dass wir nicht nur mit dem alten Spiel konkurrieren, sondern mit den Erinnerungen an das Spielerlebnis von damals. Die Leute haben es zu einem bestimmten Zeitpunkt in ihrem Leben gespielt, was für ein gewisses Gefühl sorgte, das jetzt nicht mehr so leicht nachempfindbar ist. Zum Glück deutet das frühe Feedback darauf hin, dass wir mit Tides of Numenera auf dem richtigen Weg sind, wozu nur ich nur eines sagen kann: Puh!« ★

Bekennnisse eines Spieltesters: Wie ich die Torment-Wertung ruinierte

Niemand will der einsame Ignorant sein, der ein Spiele-Meisterwerk nicht richtig zu würdigen weiß. Dessen Wertung ganz unten in der Metacritic-Rangliste steht, mit weitem Abstand zu den Medien, die offensichtlich vernunftbegabtere Rezensenten beschäftigen. Okay, ganz so schlimm war's auch wieder nicht mit meiner Test-Wertung für Planescape: Torment. Aber vor 16 Jahren wurde mir rasch klar, dass ich nicht ganz so sehr von dessen Stärken geblendet war wie die meisten internationalen Kollegen. 82 Punkte lautete die von mir zur verantwortende GameStar-Wertung, gelobt wurde ansatzweise zähneknirschend:



Wir testen Torment in GameStar 2/2000 und vergeben 82 Punkte.

»sperrig-gehaltvoller Trip für Experten«, ein »gleichermaßen irritierendes wie inspirierendes Spielerlebnis«. Ich stehe heute noch dazu. Nun gut, ein mittlerer Achtziger wäre rückblickend gesehen fairer gewesen. Damals war die Zeit knapp für den Test dieses Geduldsspiels, dessen Textmengen viel Muße erfordern. Auf der anderen Seite hatte das wirklich starke Fallout 2 ein Jahr vorher auch »nur« 83 Punkte erhalten, Baldur's Gate war mit 89 Punkten verdientermaßen eine Klasse höher eingestuft – GameStar testete schon immer etwas strenger (Ausnahmen wie Ultima 9 bestätigen die Regel, hüstel).

Bei aller Begeisterung für das fantastische Szenario und die anspruchsvolle Story sollte man die Schwächen von Planescape: Torment nicht verdrängen. Nichts gegen einen hochklassigen Skurrilitäts-Simulator, aber für mich gehört ein packendes Kampfsystem mit gut austarieren Erfahrungspunkte-Belohnungen zum Rollenspiel-Vergnügen – und da ist das erzählerische Meisterwerk allenfalls gehobenes Mittelmaß. Als Kronzeugen rufe ich dessen Mastermind Chris Avellone auf, der einige Jahre nach Veröffentlichung einräumte, dass andere Spielelemente zugunsten der Dialoge vernachlässigt wurden: »Es war eine persönliche Vorliebe von mir. Letztendlich denke ich, dass es nicht die richtige Entscheidung war (Spielmechaniken sollten an erster Stelle stehen, und Torments Spielmechaniken waren sehr plump), aber die Dialoge waren bei diesem Projekt der Design-Hauptfokus.« Von daher sehe ich Tides of Numenera mit Optimismus entgegen: Das Autorenteam hat das Zeug, ans Niveau des Vorgängers anzuknüpfen – und in spielerischer Hinsicht gibt's ja durchaus Verbesserungsspielraum nach oben.



Heinrich Lenhardt @hlenhardt



16 Jahre und viele Umzüge später hat GameStar-Autor Heinrich Lenhardt sein Torment-Testmuster immer noch lieb – auch wenn er damals eine der niedrigsten Wertungen austeilte.