

Elex

WER OMELETTES WILL, MUSS EIER ZERSCHLAGEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Piranha Bytes** Termin: **17.10.17**

Das Moralsystem von Elex setzt nicht auf simple Gut-Böse-Unterscheidungen oder die Wahl des kleineren Übels. Stattdessen entscheiden wir über das Menschsein.

Von Tim Hödl und Markus Schwerdtel

Egal ob Knights of the Old Republic oder die Mass-Effect-Trilogie: Kaum ein anspruchsvolles Rollenspiel mag mehr auf weitreichende, auf moralischen Werten basierende Entscheidungen verzichten. Elex von Piranha Bytes ist da keine Ausnahme. Mit Creative Director Björn Pankratz sprachen wir im Rahmen eines Anspielerevents über das Moralsystem, auf dem Elex fußt. Ein Moralsystem, das nicht nur jenseits von Gut und Böse stehen will, sondern das zudem ein Thema behandelt, mit dem sich schon einige SciFi-Klassiker beschäftigt haben.

Kümmert dich das?

»Elex ist alles.« Mit diesen Worten beschrieb Piranha Bytes die namensgebende Ressource des Spiels schon vor einiger Zeit treffend. Der Rohstoff bricht mit einem zerstörerischen Meteoriten über den erdähnlichen Planeten Magalan herein, fortan prägt er die darauffolgende Postapokalypse. Denn den Überlebenden, die sich nach der Katastrophe in mehreren rivalisierenden Gruppen formieren, dient Elex unter anderem als Währung, als Grundlage für Magie oder fortschrittliche Technologie – und natürlich als Droge. Wer pures Elex nimmt, gewinnt an Stärke und Scharfsinn. Gleichzeitig verkümmert jedoch das vegetative Nervensystem. Viele gehen daran zugrunde, andere entwickeln sich zu einer synthetischen Abwandlung der Menschen. Doch eines haben die »Nutzer« alle gemein: Sie verlieren ihre Menschlichkeit. An dieser Stelle setzt das Moralsystem von Elex an.

Gefühl unter null

Elex misst unseren sogenannten Kältegrad, erfasst also, ob wir uns emotional oder gefühllos geben. Ein kleines, spoilerfreies Beispiel: Am Anfang von Elex treffen wir den Mentor Duras, der uns bei den ersten Schritten (optional) an die Hand nimmt. Gemeinsam machen wir uns auf den Weg zum Lager seiner Gilde. Plötzlich bleibt er stehen. Wir befinden uns kurz vor einer Ruine, erzählt Duras. Vor wenigen Tagen seien Mitglieder einer konkurrierenden Gilde dort von Monstern attackiert und wohl getötet worden. Ein Dialogfenster öffnet sich und stellt uns vor die Wahl: Wir könnten ihm nun vorwerfen, nicht geholfen zu haben. Alternativ könnten wir ihn fragen: »Kümmert dich das? Sie sind eurer Stadt immerhin ziemlich nah gekommen.« Wir entscheiden uns für Letzteres, unsere »Kälte« steigt. Durch den schrittweisen Verlust der Menschlichkeit sollen wir allerdings nicht zwangsläufig zu einem Schurken



Elex bietet eine zusammenhängende Welt, die wir frei erkunden dürfen. Grenzen setzen uns allerdings Monster, die für niedrigstufige Spieler zu stark sind.



verkommen. Im Interview betont Pankratz, dass man diese Art von Spieler in Elex viel mehr als Pragmatiker versteht.

»Es gibt rationale Entscheidungen, die du triffst – da können auch Leute bei sterben, aber die sind dir ja im Grunde genommen egal, wenn das Ziel passt. Um ein Omelett zuzubereiten, muss man auch mal ein paar Eier zerschlagen.« Gleichzeitig erinnert er uns daran, dass nicht jede emotionsgetriebene Entscheidung eine gute sein muss. Schließlich könne man ja Figuren aus reiner Boshaftigkeit töten. Oder im Affekt, wenn man sich gerade ganz gewaltig über einen NPC ärgert. Das Moralsystem, so fasst es Pankratz zusammen, stelle einen spannenden Testballon dar. So interessiert ihn, ob sich Spieler in der Welt von Elex eher emotional verhalten oder ihr eigener Vorteil in Form von Erfahrungspunkten und Loot an erster Stelle steht. »Wir haben auch schon verschiedene Spielertypen bei uns getestet, die kommen zu völlig unterschiedlichen Ergebnissen. Es ist ein Testballon, wir finden ihn aber ziemlich cool.«

Was bedeutet es, ein Mensch zu sein?

Doch wozu lässt Piranha Bytes diesen Testballon steigen? Oder anders gefragt: Worauf zielt Elex damit ab? Denn Science Fiction ist nie einfach nur ein Setting. Das Genre ermöglicht in seinen besten Momenten immer einen Blick auf eine mögliche Zukunft – mal optimistisch, mal mahnend oder grübelnd. Gleichzeitig trifft Science-Fiction Aussagen über uns Menschen, unsere Gegenwart, zeigt Möglichkeiten, Gefahren oder soziale Missstände auf. Pankratz zufolge treibt auch Elex ein zentrales Thema um: »Was bedeutet es, ein Mensch zu sein?« Und mit dieser Frage müssen wir uns als Spieler aus einer sehr speziellen Perspektive auseinandersetzen.

Der Protagonist startet als sogenannter Alp ins Spiel, eine Gruppierung, deren Mitglieder regelmäßig reines Elex konsumieren. Er ist »ihr effektivster Feldherr«, wird jedoch schon im Intro hintergangen. So strandet der Held mitten im feindlichen Gebiet. Ohne Elex. Zum ersten Mal in seinem Leben muss er sich seinen Gefühlen stellen. Björn Pan-

krat: »Und das ist die Message: Bist du die Maschine und spielst das aus reinem Selbstzweck, oder du bist der Typ, der nachher die Welt rettet?«

Graue Entscheidungen

Bei diesen zwei Ansätzen soll es aber, wie bereits erwähnt, nicht bleiben. Stattdessen will Elex auch die Facetten dazwischen abbilden und seinen Handlungsverlauf sowie das Ende entsprechend daran anpassen. Wie genau das Spiel diese Aufgabe bewältigt, verrät Pankratz nicht. An dieser Stelle schwebt noch ein großes Fragezeichen über Elex. Auch während der Anspielsession konnten wir uns nur einen bestenfalls oberflächlichen Eindruck davon verschaffen, wie das Moralsystem seine Ambitionen spielmechanisch umsetzt. Vielleicht regt Elex uns Spieler ja dazu an, über unser Verständnis von Menschlichkeit nachzudenken. Vielleicht dekliniert es auch bloß ein philosophisch angehauchtes SciFi-Einmaleins durch. In jedem Fall werden wir das im Oktober herausfinden, wenn Elex erscheint. ★



Die namensgebende Ressource Elex bildet nicht nur die Grundlage für Magie, sie ermöglicht auch neue Technologien bei den Klerikern.



In Elex treffen Science-Fiction und Fantasy aufeinander. Die Berserker sehen wie Krieger aus einem Gothic-Spiel aus.



Die Berserker pflanzen glühende »Weltenherzen« in die Erde – eine gefährliche Aufgabe.



Markus Schwerdtel
@kargbier



In Elex treffe ich also »Entscheidungen über das Menschsein«. Geht's nicht noch 'ne Nummer größer, Piranha Bytes? Nein, ohne Quatsch, ich finde es gut, dass sich die Macher solch sperriger Themen annehmen. Genau dafür ist Science Fiction da (und für Weltraumschlachten natürlich)! Die Herausforderung wird sein, diese Entscheidungen und vor allem ihre Konsequenzen spielerisch so zu verpacken, dass es über schnöde Dialogboxen hinausgeht. Wenn ich gefühllos und niederträchtig bin, dann möchte ich da auch an jeder Ecke der Spielwelt die Folgen spüren. Allerdings mache ich mir da bei Piranha Bytes wenig Sorgen. Die Jungs haben nämlich tatsächlich keine Skrupel, Eier zu zerschlagen, wenn sie ein leckerer Omelett machen wollen.