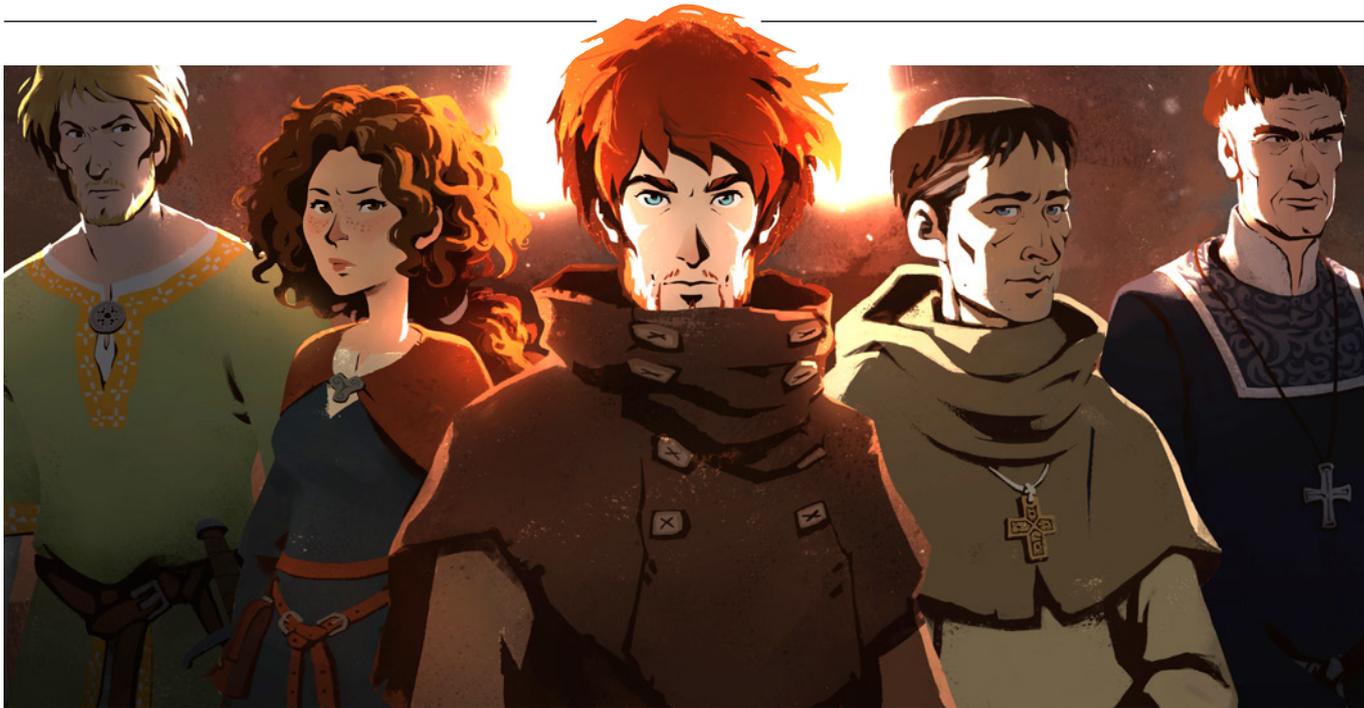


## Die Säulen der Erde

# DAEDALICS RISKANTESTES ADVENTURE

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment** Termin: **August 2017**



Der typische, bunte Daedalic-Look weicht in Die Säulen der Erde einem düstereren Grafikstil.

**Daedalic geht neue Wege:  
Weg vom klassischen Adventure,  
hin zur interaktiven Geschichte.  
Wie gut das funktioniert,  
haben wir beim Anspielen  
herausgefunden.** Von Johannes Rohe

Ken Follets »Die Säulen der Erde« genießt in Deutschland fast schon Kultstatus. In einer (nicht repräsentativen) Umfrage des ZDF belegte der Roman Platz 3 der beliebtesten Bücher der Deutschen, nur geschlagen von »Der Herr der Ringe« und der Bibel. Sechs Jahre lang dominierte das Buch die Bestsellerlisten, jetzt soll auch der Spielmarkt erobert werden: Daedalic verwandelt die Ge-

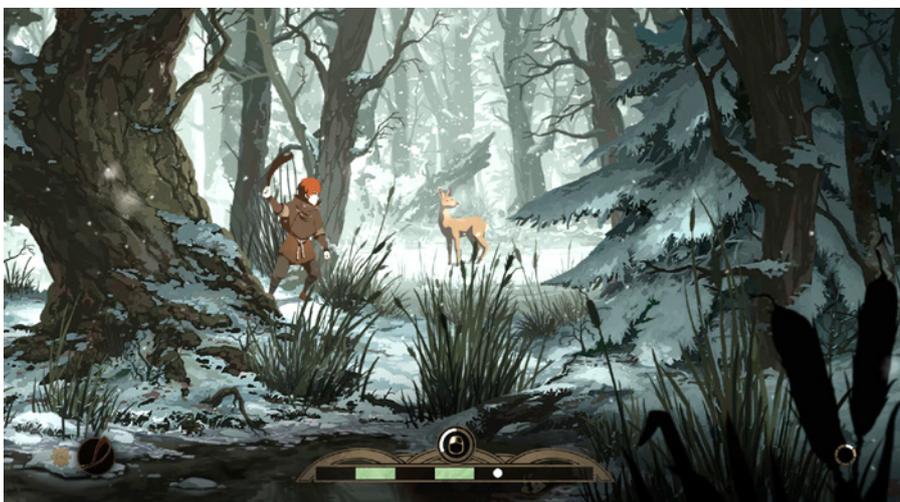
schichte um den Bau einer Kathedrale im englischen Kingsbridge in ein Adventure.

Tja, und wen schickt man, um bei den Entwicklern in Hamburg eine spielbare Version von Die Säulen der Erde auszuprobieren? Natürlich den einzigen Menschen hier in der Redaktion, der die Buchvorlage noch nie gelesen hat. Mich. Tatsächlich ist diese Entscheidung aber cleverer, als sie klingt, denn wenn sich die immensen Hoffnungen erfüllen sollen, die auf dem Adventure ruhen, muss The Pillars of the Earth, wie das Werk im Original heißt, auch Spieler fesseln, die den 1.000-Seiten-Wälzer noch nicht kennen. Damit das klappt, wirft Daedalic sein klassisches Adventure-Konzept über den Haufen.

### Nichts zu lachen

Wer als erfahrener Spieler die Worte Daedalic und Adventure liest, denkt zu Recht sofort an Titel wie Deponia, Edna bricht aus oder The Whispered World. Mit diesen modernen Klassikern haben die Hamburger das deutsche Adventure wieder großgemacht, immer mit dem gleichen Rezept: charmante Charaktere, clevere Kombinationsrätsel und eine riesige Portion schräger Humor.

In The Pillars of the Earth müssen Spieler



Statt zu knobeln, müssen wir ein Reaktionsminispiel meistern, um das arme Reh zu erlegen.

auf mindestens zwei dieser Elemente verzichten. Die Rätsel beschränken sich nämlich auf ein Minimum, und zu lachen gibt es im 12. Jahrhundert schon gar nichts. Die Protagonisten leben in einer finsternen mittelalterlichen Welt, wo Hunger, Leid und der Tod zum Alltag gehören. Auch der bunte Comic-Look muss einem eher düsteren Zeichenstil weichen. Die über 200 handgezeichneten Hintergründe ähneln Ölgemälden, die Figuren scheinen dagegen einem klassischen Zeichentrickfilm entspringen.

### Ein Klick ersetzt die Knobelei

In der Previewversion spiele ich den jungen Jack, der mit seiner Mutter in einer Höhle im Wald haust. Besonders in den Wintermonaten ist jeder Tag für die zwei ein Kampf ums Überleben. Meine erste Aufgabe ist daher, mit Jacks Schleuder ein Reh zu erlegen. Wer nun erwartet, dass ich aus einem Gummihuhn, drei Schilfrohren und etwas klebrigem Harz eine Falle konstruiere, liegt falsch. Stattdessen zückt der Junge seine Waffe und ich muss ein simples Quicktime-Event bewältigen, um dem Reh einen Stein an den Kopf zu schleudern.

Daedalic fährt die Menge und Komplexität der Rätsel deutlich zurück, und die Anzahl der Hotspots pro Bildschirm wird stark reduziert. Das soll dem Spielfluss zugutekommen und das Erzähltempo hoch halten. Die Säulen der Erde wird viel mehr eine interaktive Erzählung im Stil der Telltale-Spiele als ein Point&Click-Adventure nach altem Muster. Die Grundlagen für diese Entwicklung hat Daedalic bereits beim storylastigen Silence: The Whispered World 2 gelegt, jetzt geht man aber noch einen ganzen Schritt weiter – auch bei den Dialogen.

### Entscheiden Sie sich jetzt

Statt wie üblich in Ruhe eine von mehreren vorgegebenen Antwortmöglichkeiten auszusuchen, wähle ich mit einem Dialograd wie in Mass Effect aus mehreren Optionen. Und zwar unter Zeitdruck. Statt der gesamten Antwort sehe ich außerdem nur ein Stichwort, ich entscheide etwa, ob mein Charakter auf eine Frage mit einer Lüge, der Wahrheit oder einer Ausflucht reagieren soll. Was

### Zum Hintergrund

The Pillars of The Earth ist das erste von mehreren Großprojekten, die aus einer Zusammenarbeit von Daedalic und dem Verlag Bastei Lübbe entstehen sollen. 2014 hatte der Verlag fast die Hälfte des Hamburger Entwicklerstudios und Publishers aufgekauft. Mit aufwändig produzierten Spieleumsetzungen weltbekannter Marken soll das Studio zukünftig weit über Deutschland hinaus Erfolge feiern – soweit der Plan. Zuletzt hatte Daedalic allerdings mit enttäuschenden Verkaufszahlen zu kämpfen und musste Mitarbeiter entlassen. Umso größer sind nun die Erwartungen an das Adventure.



Lüge oder Wahrheit? Diese Entscheidung muss schnell gehen.

genau er schlussendlich sagen wird, weiß ich vorab aber nicht.

Genau dieses System hat bereits viele Fans der alten Bioware-Rollenspiele in den neueren Titeln des Entwicklers auf die Barrikaden gebracht. Bei Adventure-Fans könnte es ebenfalls für Irritationen sorgen, zumal die Entscheidungen, wie in den Telltale-Spielen, Einfluss auf den Verlauf der Geschichte haben werden. Zumindest in den von mir ausprobierten Dialogen blieben böse Überraschungen aber aus. Ohnehin ist die Qualität der Dialoge und der Vertonung (Deutsch wie Englisch) durchweg gelungen. Zurück in Jacks Wohnhöhle lerne ich noch ein neues System kennen. Während ich durch die Bildschirme laufe, kann ich Hotspots anklicken, um Jacks »Gedanken zu lesen«. Wenige knappe Aussagen verraten mir Details über bestimmte Gegenstände. Ich muss also nicht erst hinrennen, das Objekt auswählen und anschließend einem Monolog meines Charakters lauschen, sondern erfahre alles Wichtige quasi im Vorbeigehen. Erneut wird deutlich, dass Daedalic bemüht ist, die Geschichte kontinuierlich weiterzuerzählen und Hänger zu vermeiden.

### Ein Adventure-Brocken in drei Teilen

Das gelingt auch wirklich gut. Nach der Rückkehr zur Höhle beginnt die Story Fahrt aufzunehmen: Nachdem Jack seltsamen Geräuschen in den Wald folgt, sieht er, wie ein Mönch ein Neugeborenes an sich nimmt. Die Mutter liegt tot im Schnee.

Kurz darauf erscheint der Vater des Kindes, Tom Builder. Die Frau des verarmten Steinmetzes hatte ihr Kind mitten im winterlichen Wald bekommen und war bei der Geburt gestorben. In seiner Verzweiflung ließ Tom auch das Baby zum Sterben zurück, doch nun plagt ihn die Reue, und er macht sich mit seinen zwei lebenden Kindern auf die Suche. Jack und seine Mutter schließen sich der Familie an.

Kennern des Romans kommt diese Schlüsselszene natürlich bekannt vor, aber sie funktioniert auch für mich als Neuling hervorragend. Die Entwickler versprechen,

sich in den Dialogen und der Handlung sehr nah an der Buchvorlage zu halten, sich aber gleichzeitig ausreichend Spielraum zu lassen, um interessante Rätsel und vor allem Entscheidungen einbauen zu können – eine knifflige Gratwanderung.

Im Lauf der Story wird man neben Jack auch noch weitere Protagonisten des Buchs spielen: Die adlige Aliena, den Mönch Philip und zwei weitere Charaktere. Auf jeden Fall kommt ein echter Brocken von einem Adventure auf uns zu. Die Handlung ist so umfangreich, dass Daedalic sie in drei Episoden spaltet, die zwar im Paket verkauft, aber nacheinander veröffentlicht werden. Laut den Entwicklern soll jeder Teil im Umfang dem ersten Deponia entsprechen. ★



Johannes Rohe  
@DasRehRohe



Weniger Rätsel und weniger Erkundung, dafür stärkerer Fokus auf Story, Dialoge und Entscheidungen – das kommt Ihnen bekannt vor? Na klar, Daedalic orientiert sich mit Die Säulen der Erde am Erfolgsrezept der Telltale-Adventures oder von Life is Strange. Damit müssen sich die Hamburger aber auch den gleichen Problemen stellen. The Walking Dead und Co. wirft man nicht zu Unrecht vor, dem Spieler viel weniger Handlungsmöglichkeiten einzuräumen, als sie vorgeben. Besonders die angeblichen Entscheidungsmöglichkeiten sind nicht selten Augenwischerei. Wie gut Die Säulen der Erde letztlich wird, hängt also davon ab, wie geschickt man sich Freiheiten im Storytelling erarbeitet, ohne der Romanvorlage untreu zu werden. Was ich sagen kann, ist, dass das Spiel einen hervorragenden Job macht, wenn es darum geht, auch Neulinge zu fesseln. Dass dabei die Rätsel eher auf der Strecke bleiben, störte mich beim Anspielen nicht. Wenn alles gut geht, könnte Die Säulen der Erde ein ebenso fesselnder »Pageturner« werden wie seine Vorlage.