

Die Säulen der Erde: Episode 1 – Aus der Asche

INTERAKTIVES HÖR-SPIEL

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment** Termin: **15.8.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Der Klassiker Die Säulen der Erde kommt als Adventure von Daedalic. Kann das Spiel der Vorlage gerecht werden?

Von Benjamin Danneberg

Eine Filmumsetzung von Romanen haben wir in verschiedenster Qualität schon häufig gesehen. Spielumsetzungen von Literatur sind aber selten, etwa von den mittlerweile uralten Büchern »Per Anhalter durch die Galaxis« oder von »Das Rad der Zeit«. Entwickler Daedalic wagt sich nun an ein komplettes Nach-Spiel zum Buch »Die Säulen der Erde«. Den packenden Mittelalter-Roman hat Ken Follett bereits 1990 veröffentlicht – ein spannender Wälzer, den wir damals am Stück verschlungen haben.

Eingedampfte Geschichte

Im Mittelpunkt der Handlung steht Tom Builder, passend zum Namen ein Baumeister im England des 12. Jahrhunderts. Sein großer Traum: Einmal eine Kathedrale bauen zu dürfen. Davon ist er aber aktuell weit entfernt. Mit seiner hochschwangeren Frau Agnes und seinen Kindern Martha und Alfred ist er mitten im Winter auf dem Weg durch einen eisigen Wald. Das Ziel ist die nächste große Stadt, in der er eine Anstellung zu finden hofft. Der Pfad dorthin ist mit Entbeh-

rungen und schweren Verlusten gepflastert – aber auch mit neuer Hoffnung. Eine weitere Hauptfigur ist der Mönch Philip, der aus seiner eigenen kleinen Priorei nach Kingsbridge gekommen ist. Dort ist nämlich Philips Chef, der Prior James, bei Nacht in ein Eisloch gefallen. Philip stellt Nachforschungen an, die eine ganze Kette Ereignisse in Gang setzen.

Daedalic setzt die 1.300 Seiten starke Geschichte in einem vertonten, gesprächslastigen Adventure mit mehreren Teilen um. In der ersten Episode werden die Kapitel eins bis sieben behandelt, die Ereignisse werden dabei auf Schlüsselemente eingedampft. Das Positive: Der Handlungskern der Buchvorlage wird beibehalten. Kenner der Geschichte wissen immer, was Sache ist und worauf die Dinge hinauslaufen. Negativ fällt uns dabei aber auf, dass die dem Buch innewohnende Spannung, die Atmosphäre, nur sehr selten getroffen wird. Das liegt zum Teil an der gekürzten Geschichte, viel mehr aber noch an der Umsetzung im Spiel.

Wenn die Animation stört

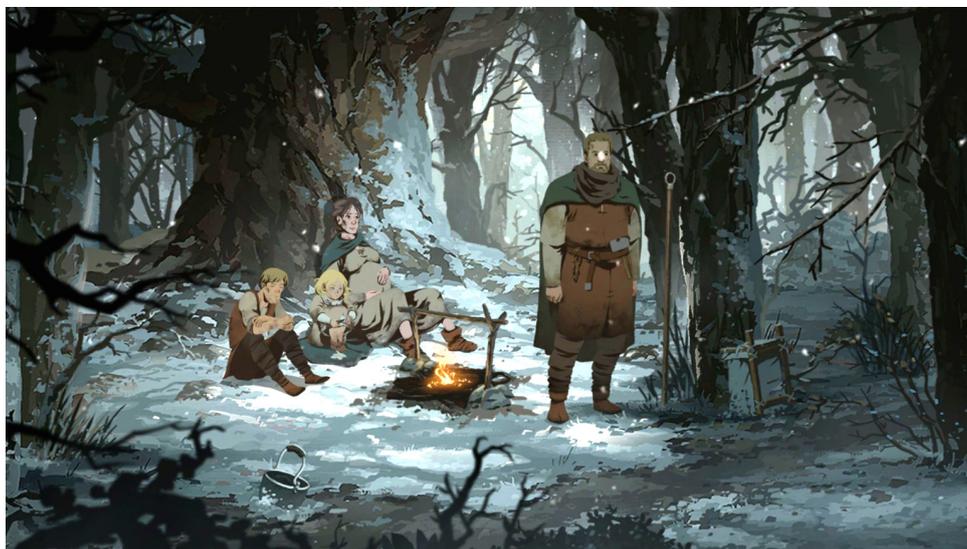
Ein Adventure im Stile von Deponia oder Memoria soll Die Säulen der Erde nicht sein, sondern eher eine interaktive Geschichte. Die Darstellung der einzelnen Szenen wird insbesondere Freunden handgemalter,

aquarellartiger Hintergründe gefallen: Aus einer künstlerischen Perspektive sehen sie absolut bezaubernd aus. Allerdings reißen uns die Animationen der handelnden Figuren immer wieder aus der Story: Die sind nämlich steif, wirken abgehackt oder setzen manchmal völlig aus. Das können die Entwickler eigentlich besser, wie schon Silence: The Whispered World bewiesen hat.

Der gewählte Aquarellstil hat vor allem bei den Gesichtsanimationen Nachteile. Hier fällt uns ganz besonders deutlich auf, dass die Lebendigkeit fehlt. Lippensynchronität suchen wir vergebens, die Gesichter bewegen sich nur grob mit. Der hübsche Gemäldestil versucht zwar eine künstlerische, aquarellhafte Gesamtkomposition zu etablieren, die hakeligen Animationen sind darin aber immer wieder störende Elemente.

Wenig Spiel

Auch wenn es nur eine interaktive Story sein soll: Die vorhandenen Adventure-Elemente sind sehr rar gesät. Rätsel gibt es fast keine, meistens besteht unsere Aufgabe darin, irgendwen oder irgendetwas zu finden. Beispielsweise sollen wir in der Priorei Kingsbridge nach Informationen über einen vermissten Ritter suchen. Wir klicken auf den Hinweisgegenstand, den wir zu Beginn der Quest erhalten haben, und mit diesem



Auf der Suche nach Arbeit muss Toms Familie erst mal die Reise ins Städtchen Knightsbridge überleben. Das ist bei winterlicher Witterung nicht so einfach.



Tom Builders größter Traum ist es, eine Kathedrale bauen zu dürfen.



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me



Daedalic scheitert meiner Meinung nach beim Versuch, den Roman in ein Spiel umzuwandeln. Und zwar daran, dass die technischen Voraussetzungen der Komplexität und der Dynamik der Vorlage nicht gerecht werden. Als Kenner des Buchs war ich oft gelangweilt, die verkürzte Geschichte, die teilweise aufgesetzt wirkenden Spielhandlungen und die daraus resultierende dünne Charakterzeichnung haben mich nicht zufriedengestellt. Ich hatte erwartet, dass mich das Spiel nicht unbedingt knobeln lässt, aber doch zumindest die Atmosphäre aufbaut, die ich aus dem Buch kenne. Das hat das Spiel bei mir leider nicht geschafft. Die Gründe dafür liegen vor allem in der beschriebenen technischen Umsetzung. Vielleicht gelingt es Daedalic, in den kommenden Episoden noch etwas am Spiel- bzw. Erzählfluss zu feilen.

dann auf NPCs. Das führt zu Gesprächen oder zum Belauschen von solchen.

Das Inventar wird für simple Interaktionen entlang der Geschichte verwendet. Mal heben wir einen heißen Stein mit Hilfe eines Tuchs auf, mal nehmen wir den Mitgliedern eines Kirchenchors die Angst vor Geräuschen aus einer Gruft. Knobeln müssen wir nirgends. Wenig innovativ sind auch die Geschicklichkeitseinlagen: Wenn wir mit einer Schleuder ein Ziel treffen oder einfach nur Essen klauen wollen, dann müssen wir im richtigen Moment einen hin und her schwingenden Punkt auf grüne Bereiche klicken. Auf diese Weise kommt zwar etwas Spiel in die Sache, für Tiefe sorgt dieser Reaktionstest aber nicht. Ansonsten befinden wir uns meistens in Gesprächen, in denen wir entweder alle Gesprächsoptionen nacheinander



Die Figuren sind wie bei Daedalic üblich sehr gut gezeichnet.

der durchklicken oder kleinere Entscheidungen treffen. Oft tickt dabei die Zeit herunter: Der Zeitdruck sorgt zwar für Stress, erzeugt aber keine Spannung.

Telltale lässt grüßen

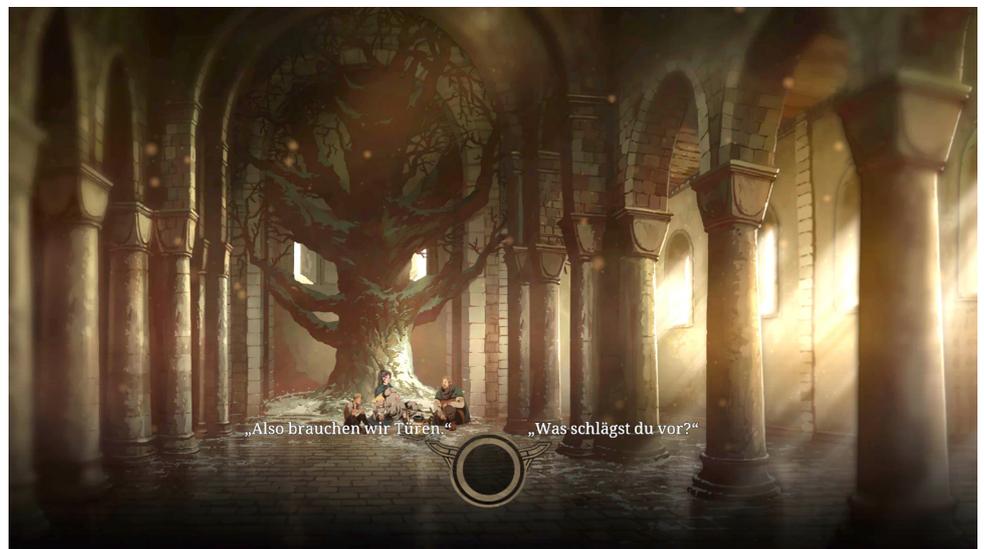
Entscheidungen verändern den eigentlichen Lauf der Geschichte nicht, es geht dabei meistens um Randgeschichten, die die Entwickler eingebaut haben, um ein Spiel anstatt eines Animationsfilms zu machen: Verraten wir einen Novizen wegen seiner Verbrechen? Helfen wir direkt bei der Aufdeckung einer Verschwörung? Wenn nicht – auch egal, dann passiert das eben indirekt durch andere Personen, schließlich muss die grobe Handlung des Buchs beibehalten werden. Es gibt zwar die typische Zusammenfassung der Entscheidungen am Ende eines Kapitels, auf den Ausgang der Geschichte hat das aber keinen Einfluss. Die technisch zähe Präsentation lässt bei Kennern der Vorlage kaum Atmosphäre aufkommen: Gespräche haben viel zu lange Pausen zwischen dem Ende einer Aussage und dem Beginn der Erwidern. Ja, die deutsche Vertonung ist gut gelungen, aber

es kommt niemals das Gefühl auf, echten Gesprächen zu folgen. Darunter leidet die (verkürzte) Charakterzeichnung, und es kommt einfach kein richtiger Erzählfluss auf. Stattdessen denken wir uns immer wieder: Himmel, macht endlich voran!

Daedalic versucht, einen historischen Roman als Spiel umzusetzen und liefert ein ordentliches interaktives Hör-Spiel ab. Die recht altbackene Technik und die daraus resultierende Langatmigkeit machen es aber immer wieder schwer, die ganzen sieben Spielkapitel (rund vier Stunden Spielzeit) durchzuhalten, zumindest wenn man das Buch bereits kennt. Wer »Die Säulen der Erde« noch nicht gelesen hat, für den könnte sich das Spiel aber trotzdem lohnen. ★

Warum keine Wertung?

Wie schon bei den Telltale-Adventures Tales from the Borderlands und Game of Thrones verzichten wir (vorerst) auf eine Wertung. Erst wenn alle drei Episoden von Die Säulen der Erde erschienen sind, lässt sich das Gesamtwerk seriös einschätzen.



Das Spiel ist wie ein Aquarellgemälde gestaltet, mit teilweise wirklich sehenswerten Hintergründen. Die hakeligen Animationen aber stören den Gesamteindruck.