

Für The Forgotten City kehren viele aus der Skyrim-Mod bekannte Charaktere zurück. Fans wird's freuen.

The Forgotten City

AUS EINER SKYRIM-MOD WIRD EIN SPIEL

Eine Skyrim-Mod wird zum eigenständigen Spiel: The Forgotten City kommt mit Zeitreisen und faszinierenden Charakteren daher, die auch einem Bethesda-Spiel gut zu Gesicht stehen würden. Wir sprachen mit dem Entwickler darüber, wie er seine Mod ganz allein in 1.700 Arbeitsstunden fertiggestellt hat – und was die Vollversion mit Unreal Engine 4 alles anders macht. Von Peter Bathge

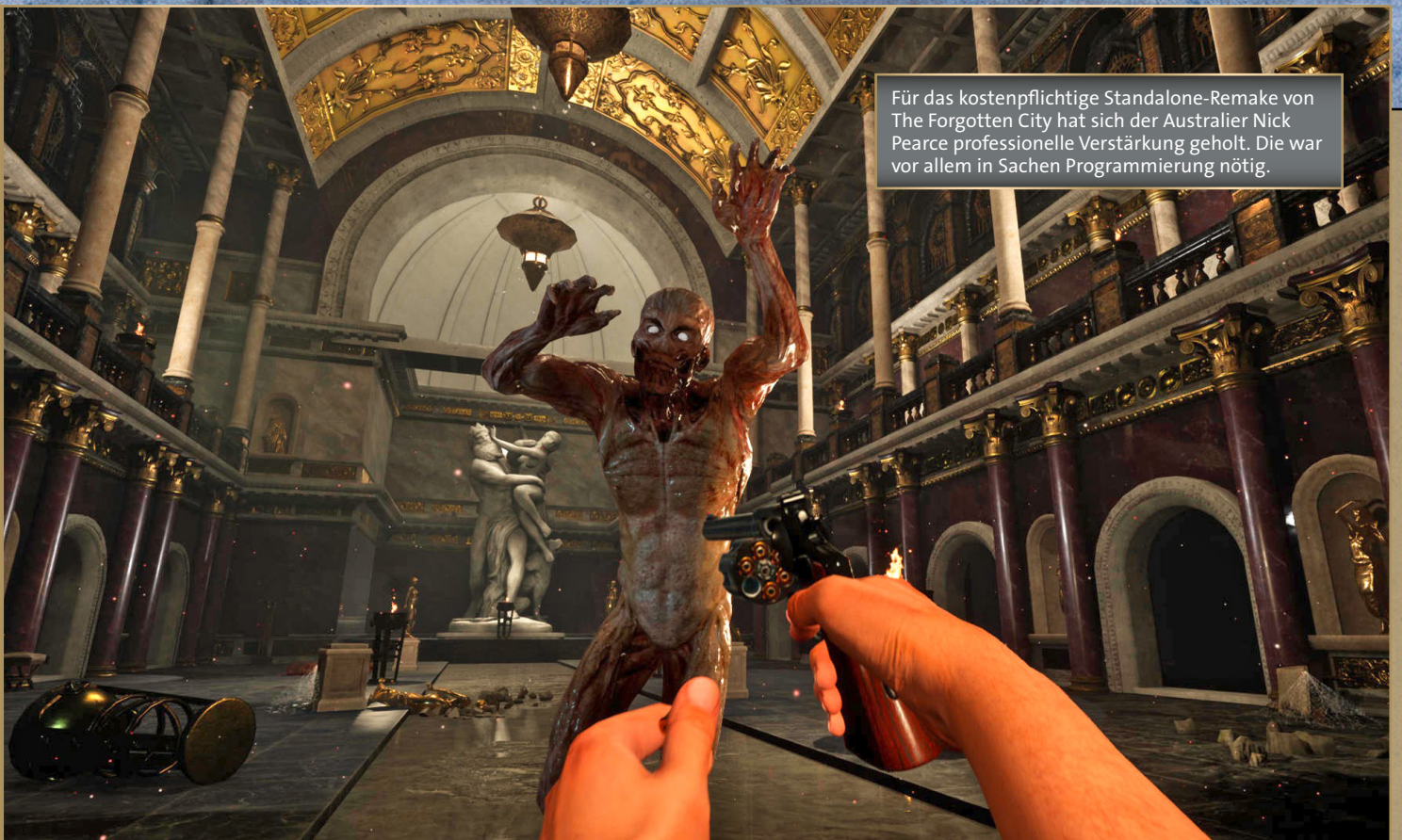
Wenn es eine Schwäche von Bethesdas Open-World-Spielen gibt, die Fans und Kritiker gleichermaßen bemängeln, dann ist das zweifellos die Hintergrundgeschichte. Wenn der Dovakhiin in Skyrim mal wieder als Auserwählter die Welt retten muss, rollen viele Spieler nur noch genervt mit den Augen. Ja, Bethesdas stimmige Rollenspielwelten sind Heim manch interessanter Quest, und nicht jeder Bewohner des Fallout-4-Ödlands ist ein langweiliger Pappkamerad. Aber wenn es um Storytelling, Dialoge und Geschichten geht, fällt das Studio von Designer-Legende Todd Howard doch allzu oft auf vertraute Klischees zurück – oder vereinfacht die anfangs vielversprechende Erzählung zugunsten der großen spielerischen Freiheit.

Wenn es eine Stärke von Bethesdas Open-World-Spielen gibt, die Fans und Kritiker gleichermaßen loben, dann ist das zweifellos ihr Mod-Support. Seit dem Erscheinen von Morrowind im Jahr 2002 gehören Construction Set beziehungsweise Creation Kit zum Lieferumfang jedes neuen Teils der The-Elder-Scrolls-

und Fallout-Serien. Dank der Editoren haben Fans in der Vergangenheit zahllose Bugs der Basisspiele gefixt, mit Interface-Mods den Bedienkomfort erhöht, die PC-Grafik durch den Austausch von Texturen verbessert – sowie natürlich neue Monster, NPCs und Quests hinzugefügt.

Der Mod-Support von Bethesda-Spielen macht es möglich, dass deren größte Schwäche durch ihre größte Stärke ausgeglichen wird – so auch beim millionenfach verkauften Rollenspiel-Hit The Elder Scrolls: Skyrim. Denn eine der besten Quest-Mods für das Nordmänner-RPG namens The Forgotten City taugt als Lehrstück für Story-Autoren, die interessante Geschichten und vielschichtige Charaktere in Videospielen erstellen wollen.

Vielleicht sollte sich Bethesda vor der Entwicklung von The Elder Scrolls 6 das Ganze auch noch mal anschauen, als kleine Inspiration und Workshop für besseres Storytelling? Gelegenheit dazu hätte das Team: Zum einen gibt's The Forgotten City bereits seit 2015 zum Download über Steam – und zum anderen



Für das kostenpflichtige Standalone-Remake von The Forgotten City hat sich der Australier Nick Pearce professionelle Verstärkung geholt. Die war vor allem in Sachen Programmierung nötig.



Der Tod ist in der Mod wie auch im Standalone-Spiel ein zentrales Element.



In der antiken Stadt werden Menschen als Strafe für ihre Sünden in goldene Statuen verwandelt. Wer ist dafür verantwortlich? Das muss der Spieler herausfinden.

entsteht gerade ein Remake der preisgekrönten Modifikation als eigenständiges Spiel mit Unreal Engine 4 und einem geplanten Release im Jahr 2019.

Warum das ein ähnlich triftiger Grund zur Freude ist wie 2016 die Veröffentlichung von Enderal, darüber sprach GameStar mit dem Entwickler von The Forgotten City. Im Interview erzählt der Australier Nick Pearce, wie er ohne jede Erfahrung in rund 1.700 Arbeitsstunden und mit nur geringfügigen Programmierkenntnissen eine der besten Skyrim-Mods erschuf und was er bei der Neuveröffentlichung von The Forgotten City als eigenständiges Spiel zum Preis von knapp 20 Euro alles anders machen will.

Schmerzhaftes Geburtsstunde

»Ich habe vorher noch nie eine Mod entwickelt«, gesteht uns Nick Pearce. Der Australier ist ausgebildeter Rechtsanwalt, hat sowohl in lokalen Rechtsberatungszentren gearbeitet als auch für millionenschwere Technologiefirmen. Dann schlägt ihm eines Tages ein Passant auf der Straße ins Gesicht. Einfach so, ohne Grund. Pearce ist geschockt, aber auch inspiriert. Er schreibt eine Kurzgeschichte über das bizarre Erlebnis, sein erstes Werk als Schriftsteller. Inzwischen ist er ein preisgekrönter Autor, seine Mod The Forgotten City bekam eine Auszeichnung der National Writer's Guild in Australien, einer prestigeträchtigen Autorenvereinigung. Pearce interessiert beim Schreiben »Motive aus den dunkelsten Ecken der menschlichen Natur«. Er

liebt es, faszinierende Figuren zu entwerfen, am liebsten als Teil »isolierter, eng verflochtener Gemeinschaften wie auf der abgeschiedenen Insel in Agatha Christies berühmtesten Krimi ›Und dann gab's keines mehr.‹« Denn dabei handele es sich um »einige der besten Settings für charaktergetriebene Geschichten«.

Kein Wunder also, dass The Forgotten City diese zwei Aspekte ins Zentrum von Szenario und Story rückt: Aus der riesigen Open World von Skyrim nimmt sich Pearce für seine Mod nur einen winzig kleinen Teil, eine unterirdische Stadt am Ende der Welt, und bevölkert diese mit teils sympathischen, teils zwielichtigen Charakteren mit eigener Geschichte und Motivation.

»Ich begann damit, einen einfachen Korridor zu erstellen, den ich vergrößert habe, bis daraus eine unterirdische Stadt wurde«, erzählt uns Nick Pearce. »Ich erinnere mich noch daran, wie ich sie anschaute und mir dachte, wie toll sie aussieht, aber dass sie nur eine große leere Stadt ist und das besondere Etwas fehlte. Ich überlegte mir, wie cool es wäre, den Spieler in eine Zeit zurückzusetzen, als die Stadt voller Leben war.«

Zwerge und Zerstörung

Richtig gelesen: In The Forgotten City geht's um Zeitreisen. Zeitreisen! Wer jetzt nicht schon mit dem Mauszeiger über dem Download-Button schwebt, der sollte sich erstens schämen und ist zweitens wohl kein so großer Fan von »Zurück in die Zukunft« wie der Autor dieser Zeilen. Vielleicht steht ihr ja eher auf Krimi-

Um die Katastrophe abzuwenden, muss man sich mit den Figuren von The Forgotten City befassen. Und mit vielen ist, wie beim geistig behinderten Dooley, eine rührende Hintergrundgeschichte verbunden.

In der neuen Version von The Forgotten City wird die Story stark abgeändert, damit Kenner der Mod nicht alle Überraschungen im Voraus errahnen.



nalgeschichten? Auch dann ist The Forgotten City was für euch, denn im Zentrum der Erzählung steht ein Mysterium, das es aufzuklären gilt: Wer ist für den Tod Dutzender Menschen verantwortlich? Die Suche nach der Lösung beschäftigt euch gut vier Stunden lang. Dazu verhört ihr Anwohner einer unterirdischen Stadt, stößt in deren Besitztümern und kommt mehr als einem düsteren Geheimnis auf die Spur. Wie es sich eben für einen Privatdetektiv in einer Agatha-Christie-Geschichte gehört! Nur mit der Besonderheit, dass ihr ein zeitreisender Privatdetektiv seid – und die Verdächtigen schon seit Jahren tot sind.

Die namensgebende »Forgotten City« ist nämlich eine antike Dwemer-Stadt. Die Dwemer werden im Elder-Scrolls-Universum gerne mal fälschlicherweise als Zwerge bezeichnet und gelten seit Jahrhunderten als verschollen. Zurückgelassen haben sie ihre unterirdischen Städte, aufwendige Rüstungen und Waffen – sowie dampfbetriebene Roboter. Von deren Anwesenheit haben sich einige unerschrockene Abenteurer nicht verunsichern lassen und eine Siedlung in den Dwemer-Ruinen gegründet.

Doch damit haben sie sich auch dem »Gesetz der Zwerge« unterworfen. Das garantiert auf den ersten Blick ein harmonisches Zusammenleben: Denn wenn auch nur eine Person in der Stadt ein Verbrechen wie Diebstahl oder Mord begeht, löschen die Dwemer-Automaten die gesamte Bevölkerung aus. Wenn der Spieler in der Gegenwart das erste Mal in der ausgestorbenen Siedlung ankommt, liegt diese »Terminator«-mäßige Apokalypse schon wieder einige Jahrzehnte zurück – aber ein magisches Portal in die Vergangenheit erlaubt es euch, die Tragödie ungeschehen zu machen und den Missetäter aufzuspüren.

Das ist der Beginn einer einzigartigen Quest-Reihe – und das Ergebnis von drei Jahren harter Arbeit, an denen uns Entwickler Nick Pearce im Interview teilhaben lässt.

Und täglich grüßt das Murmeltier

»Insgesamt habe ich für die Mod ungefähr 1.700 Stunden benötigt«, sagt Nick Pearce. Der Macher von The Forgotten City hat viel Zeit mit dem Skyrim-Editor verbracht. Viiiieeel Zeit: »Das sind etwa elf Stunden pro Woche, jede Woche, drei Jahre lang – oder in etwa die Arbeitszeit eines Jahres in Vollzeit.« Ein irrsinnig hoher Aufwand für ein Fan-Projekt, das anschließend kostenlos zum Download bereitgestellt wurde, an dem der Autor, Programmierer und Leveldesigner in Personalunion also vorerst keinen Cent verdient hat.

Den wohl größten Einzelposten in Sachen Zeitinvestition vermutet Pearce bei der Qualitätskontrolle. »Das Testen und Fixen von Bugs hat mindestens 50 Prozent der Zeit verschlungen. Das war wegen der Komplexität der von mir erstellten Zeitreisensysteme sehr wichtig. Ich war dabei komplett auf mich allein gestellt. In meiner Mod gibt es eine Menge Sachen wie die Zeitreisen, an die sich vorher keine anderen Modder getraut haben.«

Das hat einen guten Grund: Dadurch, dass der Spieler in The Forgotten City bei jeder nicht verhinderten Dwemer-Hinrichtung zurück in die Zeit reisen und dabei Wissen über das Verhalten der NPCs sowie Gegenstände mitnehmen kann, wachsen die Handlungsmöglichkeiten mit jedem Zeitsprung exponentiell. Dialogoptionen verändern sich, etwa wenn der Hauptcharakter ironisch auf die immer gleiche Willkommenansprache eines Bewohners reagiert, mit dem er in einer anderen Zeitlinie bereits gesprochen hat – oder wenn euer Avatar die Rüstung eines Kriegers trägt, die ihr ihm in einer parallel verlaufenden Vergangenheit mit Waffengewalt abgenommen habt.

Wie wir nach und nach mehr über jeden einzelnen Charakter erfahren, ihre Geheimnisse aufdecken und die moralischen Abgründe ihres Wesens offenlegen, das macht die große Faszination von The Forgotten City aus. So viele Rollenspiele drehen sich um den epischen Kampf Gut gegen Böse, aber nur ganz wenige Titel bilden die ganze Bandbreite der menschlichen Wertevorstellungen so nuanciert ab wie diese kostenlose Skyrim-Mod. Wir wollen die Apokalypse abwenden, weil wir mit der Zeit einzelne NPCs in unser Herz schließen – und wollen, dass andere, besonders verachtenswürdige Exemplare der Spezies Mensch ihre gerechte Strafe erhalten.

The Forgotten City zeichnet seine Figuren nicht im simplen Schwarz und Weiß. Autor Nick Pearce nutzt alle Farben des Regenbogens und erzeugt so Bilder unterschiedlichster Schattierung, die einem noch lange nach dem Durchspielen in Erinnerung bleiben. Der Australier dazu: »Bei der Gestaltung interessanter Charaktere habe ich meine persönlichen Lebenserfahrungen mit einfließen lassen.«

Gerade dies macht die handelnden Figuren so menschlich, gerade deshalb gehen einem in The Forgotten City ihr Scheitern, ihre Mühen, ihr drohendes Schicksal so nahe. »Einige NPCs wurden von Mandanten inspiriert, die ich während meiner Zeit in örtlichen Rechtsberatungsstellen vertreten habe, unter anderem Dooley. Er war der mit Abstand am meisten diskutierte Charakter, ein unterprivilegiertes Mann mit einer geistigen Behinderung. Seine Geschichte war und ist herzerreißend und hat sich fast genau so zugetragen. Andere Figuren weisen Parallelen zu den Soziopathen auf, mit denen ich in der Geschäftswelt aneinandergeraten bin.«

Die englische Sprachausgabe (The Forgotten City enthält über 1.200 Zei-





len von Hobby-Sprechern vertonte Dialoge) trägt dazu bei, dass die Figuren auf dem Bildschirm zum Leben erwachen. Den Rest besorgt das exzellente Skript, das mit Überraschungen gespickt ist – The Forgotten City kennt sogar unterschiedliche Endsequenzen, abhängig von euren Entscheidungen im Spielverlauf. Und Nick Pearce nennt noch einen Grund, warum die Spieler so tief im Mikrokosmos der unterirdischen vergessenen Stadt versinken: »Die Spieler interessierten sich für die Figuren, weil sie es mussten, um herauszufinden, wer für die nahende Katastrophe verantwortlich war – und das funktionierte, egal ob deine Motivation Nächstenliebe oder Eigensinn war oder eine Mischung aus beiden.«

Programmieren ohne Profi

Die Dialoge und Zeitreisen machen The Forgotten City zweifelsohne zu etwas Besonderem. Die Komplexität der Mod stellt ihren Macher aber vor Probleme: »In der Entwicklung stand ich mindestens ein Dutzend Mal an dem Punkt, wo ich mir dachte: ›Wenn ich dieses Hindernis jetzt nicht aus dem Weg räume, dann hat die Mod keine Aussicht darauf, jemals fertig zu werden‹«, erzählt uns Nick Pearce.

»Ich erinnere mich daran, dass mir oft der Angstschweiß ausbrach. Wenn du so viel Zeit [in ein Projekt, Anm. d. Red.] investiert hast wie ich, dann ist die Vorstellung entsetzlich, das vielleicht alles aufgeben zu müssen. Daher habe ich einfach weitergemacht, Foren gelesen, mich selbst um den Schlaf gebracht und eine Lösung nach der anderen versucht.«

Dabei wird Nick Pearce schon mal kreativ – was nicht immer ideal ist: »Um die Mod zum Laufen zu bekommen, habe ich alle möglichen grauvollen Hilfskonstruktionen verwendet und unseriöse Programmierpraktiken angewandt. Falls irgendwann einmal jemand meinen Code anschaut, der sich ernsthaft mit dieser Arbeit beschäftigt, bekommt er vermutlich einen Herzinfarkt oder stirbt vor Lachen. Deshalb wird das neue Spiel komplett von einem professionellen Programmierer programmiert!«

Wie wird aus einer Mod ein eigenes Spiel?

Über 1,7 Millionen Mal wurde The Forgotten City seit dem Release im Jahr 2015 heruntergeladen. Der Erfolg war für Nick Pearce Stein des Anstoßes, nach der Entwicklung nicht einfach wieder zum Alltag überzugehen. Als ein Journalist schreibt, The

Forgotten City sei »ambitioniert genug, um ein eigenes Spiel zu sein«, kommt der Australier Pearce ins Grübeln.

»Einige mir bekannte Entwickler ermutigten mich dazu, dies in Betracht zu ziehen. Zu der Zeit wirkte es wie eine verrückte Idee, besonders weil ich eine Karriere als Anwalt besaß und weder die Zeit, das Geld noch die Fähigkeiten oder den Mut hatte, ein solch unverschämt ambitioniertes Projekt umzusetzen. Im Lauf des nächsten Jahres habe ich jedes dieser Hindernisse Stein für Stein abgetragen. Ich habe mit Experten wie Dan Pinchbeck gesprochen, der aus der Mod Dear Esther den gleichnamigen Indie-Erfolg gemacht hat, ich habe mir den Umgang mit der Unreal Engine beigebracht, habe mir Rechtsberatung geholt und Marktforschung betrieben.«

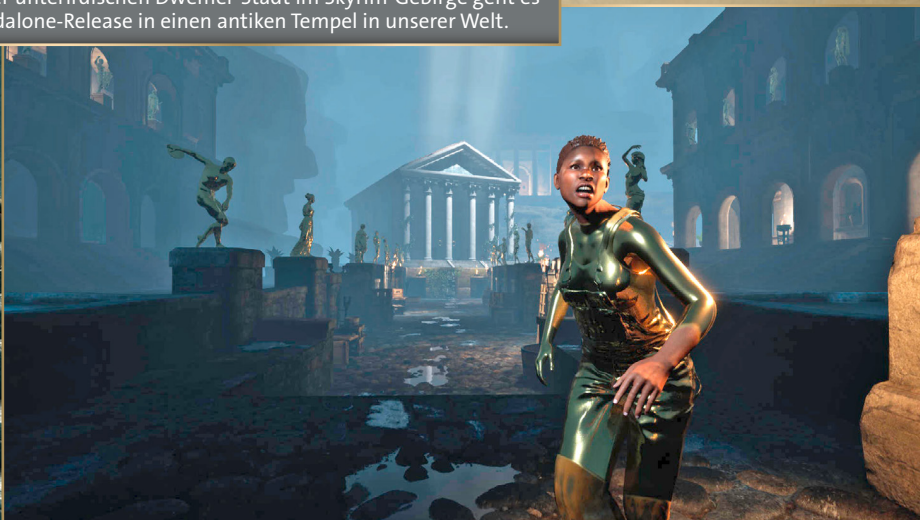
Es dauert allein ein Jahr, bis Nick Pearce nach dem Versenden vieler höflich formulierter E-Mails die offizielle Erlaubnis von Bethesda bekommt, aus der Skyrim-Mod ein kommerzielles Produkt zu machen. Die Lizenzbesitzer von The Elder Scrolls werben zwar gerne mit den Mods engagierter Fans, doch beim Verkauf eines eigenständigen Spiels gilt es, rechtliche Fragen zu klären. Auch deswegen entscheidet sich Nick Pearce früh dazu, bei einem Standalone-Release das Szenario von The Forgotten City komplett auszutauschen und jeden Hinweis auf Dwemer und andere Skyrim-Bestandteile zu entfernen.

Dann ist es endlich so weit, Nick Pearce wagt den Schritt vom Anwalt zum Spieleentwickler: Er lässt seine etablierte Karriere hinter sich, arbeitet fortan Vollzeit an der Umsetzung seines Traums. »Ich habe meinen Job auf Eis gelegt, einen talentierten Programmierer angeheuert und einen Prototyp gebaut. Dieser war gut genug, um finanzielle Unterstützung von Film Victoria zu erhalten, einer wundervollen Kunstorganisation in Australien, die es sich zum Ziel gesetzt hat, die örtliche Film- und Videospielindustrie zu fördern.«

Nick Pearce geht ein Risiko ein, nutzt sein Ersparnis, um die Förderung durch Film Victoria zu sichern. Erst dann kann er damit beginnen, ein Studio aufzubauen. Der Name: Modern Storyteller. »Das Team ist klein«, gesteht der frisch gebackene Firmengründer. »Gezwungenermaßen habe ich viele Hüte auf: Produzent, Autor, Game- und Level-Designer. Ich gestalte und animiere die Charaktere, bin gleichzeitig Buchhalter und Unternehmensjurist und so weiter.«

Anders als bei der Entwicklung der Mod ist Pearce aber nicht mehr allein für alle Aspekte des Projekts verantwortlich – weil er erkannt hat, wo seine Schwächen liegen, etwa beim Programmieren. »Unser Programmierer heißt Alex Goss, er hat zuvor an Earthlight VR gearbeitet, einem Weltraumspaziergang-Simulator in Virtual Reality, der in Zusammenarbeit mit der NASA entstanden ist. Weil ich bei der Geschichte noch mehr Gas geben wollte, habe ich eine fantastische Autorenredakteurin eingestellt,

Von einer unterirdischen Dwemer-Stadt im Skyrim-Gebirge geht es im Standalone-Release in einen antiken Tempel in unserer Welt.



Laura Michet. Ihr letztes Spiel [Where the Water Tastes Like Wine] wurde von der Washington Post als »ein gigantischer Sprung nach vorne für Videospiel-Erzählungen« bezeichnet.«

Die The-Forgotten-City-Mod hatte bereits einen eigenen orchestralen Soundtrack, für die Retail-Fassung braucht es aber neue Stücke, um das Fehlen der Skyrim-Melodien zu kompensieren. »Unser Komponist ist Michael Allen, der für die an Studio-Ghibli-Filme erinnernde Musik von Armello verantwortlich ist. Außerdem haben wir wirklich entzückende Umgebungsgrafiken von John Eyre, der zuvor an Hand of Fate 2 gearbeitet hat.«

Eine neue Engine und neue Probleme

Mit der Trennung von Skyrim kam auch gleich eine neue Herausforderung auf das frisch gegründete Team zu: Für die neue Inkarnation von The Forgotten City, die auf der E3 2018 angekündigt wurde, musste natürlich ein neuer technischer Unterbau gefunden werden. Nick Pearce probiert verschiedene Technologien aus, darunter Unity und die CryEngine, die in veränderter Form als Amazons Lumberyard-Engine unter anderem in Star Citizen ihre Arbeit verrichtet.

Hängen bleibt Pearce dann aber an der Unreal Engine 4, die wie die Konkurrenzprodukte kostenlos in der Anwendung ist – bei kommerziellen Produkten verlangt Epic lediglich nach Release einen Anteil an den erzielten Erlösen. Mit der Unreal Engine erstellen Pearce und sein Programmierer Alex Gross den erwähnten Prototypen – aber bis es dazu kommt, muss das Team erst noch eine große Hürde überwinden.

»Die größte Herausforderung war bislang die Erstellung guter NPCs«, erklärt Nick Pearce im Interview. »Es gibt einen guten Grund, warum die meisten Indie-Spiele mit Story-Fokus auf NPCs verzichten und stattdessen auf große, leere Welten setzen. Denn es ist einfach unglaublich schwer, die Figuren richtig hinzubekommen, ohne ein Vermögen auszugeben. Das war eine der ersten Hürden, die ich zu nehmen versucht habe, ich wusste, dass es sich dabei um eine existenzielle Frage handelt. Ich bin erfreut (und erleichtert), dass wir in der Lage waren, Nichtspielercharaktere zu modellieren, ihnen ein Skelett zu verpassen und sie zu animieren – vom Resultat kann man sich in unserem Ankündigungs-Trailer selbst überzeugen. Aber es war eine Heidenarbeit und sehr schwer ohne die Werkzeuge eines Modding-Toolkits. Die Unreal Engine hat uns allerdings auch einige großartige Möglichkeiten eröffnet. Zuerst wären da die wirklich wunderschönen Umgebungen, die wir damit erstellen können. Einer meiner Favoriten ist der Palast aus Marmor und Gold, der am Ende des Trailers zu sehen ist – Unreal ist fantastisch für solche Szenen mit reflektierenden Oberflächen. Damit sind auch eindrucksvolle Effekte in Verbindung mit Stoffen und Materialien möglich. Man denke an die Menschen im Trailer, die sich in goldene Statuen verwandeln. Ganz ehrlich, es ist eine Freude, mit der Engine zu arbeiten.«

Was sich alles ändert

Neues Szenario, neue Engine: Die Standalone-Version von The Forgotten City wird sich von der Mod-Fassung stark unterscheiden. Das ist auch nötig, finden Nick Pearce und sein Team von Modern Storyteller – allein schon, damit die Fans der Mod nicht bereits alle Wendungen der Hintergrundgeschichte im Voraus kennen und sich langweilen. Und um den angepeilten Verkaufspreis von rund 20 Euro zu rechtfertigen.

»Das Spiel wird mit Rücksicht auf die Fans der Mod wie auch für neue Spieler gemacht«, verspricht uns Pearce. »Wir haben



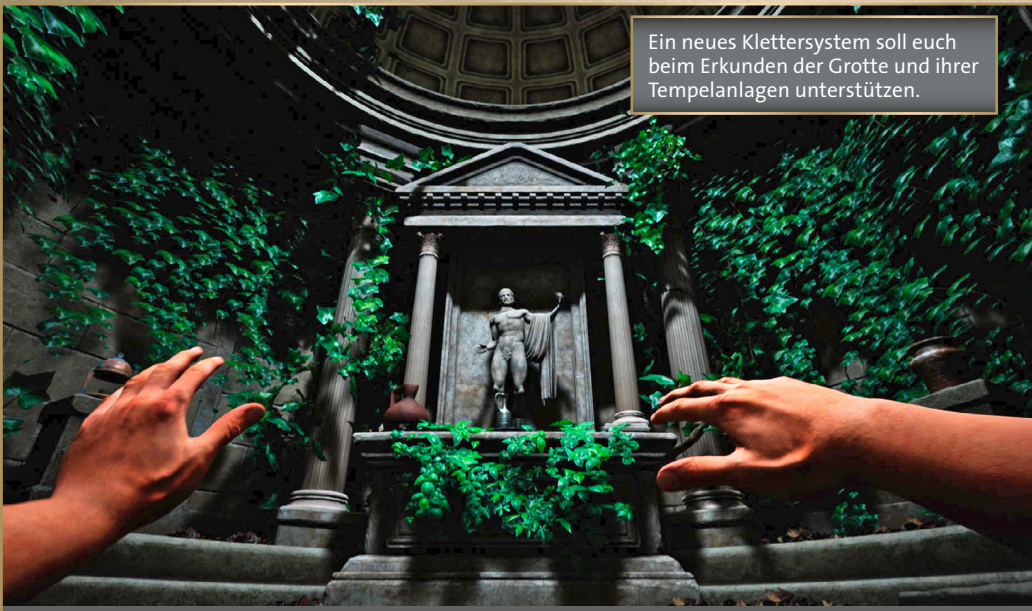
Uralte Dwemer-Roboter erwachen in der Sykrim-Mod zum Leben und strecken alle Anwohner nieder, wenn in der Stadt auch nur ein Verbrechen begangen wird.

eine gute Balance aus neuen Inhalten sowie dem Ausbau bekannter und beliebter Figuren und Handlungsfäden gefunden. Dooley wird definitiv zurückkehren und es gibt Geschichten, die unentwirrbar mit dem Plot verbunden sind, diese mussten also übernommen werden. Ich bin aber der Meinung, dass sich selbst die recycelten Inhalte durch das neue Szenario und den Kontext frisch anfühlen.«

»Natürlich weiß inzwischen jeder, wer die Bösewichter in der Mod waren. Damit man nicht von Anfang an ahnt, wie die Geschichte ausgeht, haben wir deren Rollen angepasst ... oder vielleicht doch nicht? Das ist eine der coolen Möglichkeiten, die uns diese Neuauflage erlaubt, wir können mit den Erwartungen der Menschen spielen – mehr sage ich dazu nicht ...« Im neuen The Forgotten City gibt es keine zerstörerischen Robo-

Bei The Forgotten City stellt Autor Nick Pearce die Charaktere und ihre düsteren Geheimnisse in den Vordergrund. Das erinnert an einen Agatha-Christie-Roman. (Standalone-Spiel)





Ein neues Klettersystem soll euch beim Erkunden der Grotte und ihrer Tempelanlagen unterstützen.

Schicksal als der Tod auf den Klingen der Dwemer-Wächter.

Rauf auf den Berg!

Befreit von den Fesseln von Skyrim's Creation Engine will Modern Storyteller auch in Sachen Gameplay Änderungen im Vergleich zum Gratis-Original vornehmen. Nick Pearce zur Genre-Klassifizierung von The Forgotten City: »Ich stelle es mir als ein von seiner Geschichte getriebenes Adventure mit Rollenspiel-Elementen vor. Die Rollenspiel-Elemente sorgen dafür, dass du deinen eigenen Charakter individualisieren kannst, indem du Name, Geschlecht, Hautfarbe und Hintergrundgeschichte auswählst. Das Dialog-Interface erlaubt dir, als Retter, Soziopath oder ein Zwischending aufzutreten. Es wird zudem für die meisten Probleme mehrere Lösungsmöglichkeiten geben.«

ter einer uralten Rasse. Stattdessen spielt die Handlung in unserer Welt, in einer fiktiven, erst kürzlich entdeckten Stadt der Antike. Diese (natürlich!) unterirdische Ansiedlung von Tempeln, Emporen und Säulengängen wird von einem Sammelsurium unterschiedlichster Figuren bewohnt. Darunter ein Arzt, ein Archäologe, ein Liebespärchen – aber auch ein aus der Zeit gefallener römischer Legionär.

Wie das genau zusammenpasst, darüber schweigen sich Pearce und seine Redakteurin Laura Michet noch aus. Klar ist nur so viel: Es gibt erneut ein mystisches Portal, mit dem ihr zwischen Gegenwart und Vergangenheit hin und her springen müsst. Und erneut droht Unheil, wenn in der Stadt auch nur ein Verbrechen geschieht. Denn dann verwandeln sich alle Menschen in goldene Statuen: ein vielleicht noch grausameres

Kämpfe nach bewährter Bethesda-Manier gegen unspezifische 08/15-Banden wird es wohl nicht geben; wann immer der Spieler eine Waffe wie einen Revolver in die Hand nimmt, soll dies ein besonderes Ereignis sein – und nicht nur ein Dienstag im typischen Heldenleben. Das Schießeszenario kann sogar als Druckmittel eingesetzt werden.

»Anstelle von Abfragen bestimmter Werte und Skills, um Personen zu etwas zu überreden, habe ich ein intuitives und spaßiges neues System eingeführt. Du brauchst dafür etwas, das du als Hebel einsetzen kannst. Zum Beispiel findest du heraus, was sie mögen und was nicht, indem du die Zeitreise-Mechanik ausnutzt. Auf diese Weise kannst du sie dazu bringen, sich in dich zu verlieben. Oder du findest ihr Geheimnis heraus und setzt das Wissen gegen sie ein. Du könntest sie auch mit Gegenständen bestechen, die du aus einer anderen Zeitlinie gestohlen hast. Und natürlich steht es dir offen, sie mit der Waffe zu bedrohen und so zu tun, als wärst du verrückt genug, den Abzug zu betätigen und so die ganze Stadt auszulöschen. Aber das wird nicht immer funktionieren, dieser Plan könnte nach hinten losgehen. Ich will, dass die Spieler Spaß daran haben, die Leute an der Nase herumzuführen und die einzigartige Zeitschleife des Spiels zu eigenen Gunsten zu manipulieren.«

Zwar seid ihr weiterhin in der Ego-Perspektive unterwegs, aber im Vergleich zu Skyrim ist der Held der Standalone-Version von The Forgotten City um einiges mobiler. »Ein Schlüsselement ist die Erkundung der Umgebung«, meint Chef-Entwickler Nick Pearce. »Damit der Spieler in dieser Hinsicht mehr Freiheit erhält, ist es jetzt möglich, Wände hochzuklettern, das verleiht der Welt eine weitere Dimension.« Auch das Abrollen nach Sprüngen aus großer Höhe und die schnelle Flucht vor Gefahren waren im Trailer zu The Forgotten City bereits zu sehen.

Die Videopremiere hat übrigens nicht nur unser Interesse geweckt – auch Spielefirmen sind auf das kleine Team von Modern Storyteller und ihr ambitioniertes Projekt aufmerksam geworden. »Nach der E3-Ankündigung und dem Gewinn eines Unreal E3 Awards haben einige Publisher Interesse angemeldet«, berichtet uns Nick Pearce.

Vielleicht bekommt das kleine, von australischer Filmförderung finanzierte Indie-Projekt ja schon bald einen namhaften Vertriebspartner an die Seite gestellt, der den Release von The Forgotten City im Jahr 2019 begleitet? Der Modder Pearce gibt sich unverbindlich: »Wir werden sehen, wozu diese Unterhaltungen führen.« Er braucht sich wohl keine Sorgen zu machen: Wenn es entgegen aller Erwartungen doch nichts wird mit dem kommerziellen Erfolg der Standalone-Version, reist er eben einfach in der Zeit zurück und versucht es noch einmal. Oder er kehrt in sein altes Leben ohne vergessene Stadt zurück. ★

