



Designer Colin McComb forklare, hvilket sted Numenera er: "Monte Cook bruger Arthur C. Clarkes lov som et af sine styrende principper: 'En teknologi, der er tilpas avanceret, kan ikke skelnes fra magi.' Numeneras niende verden er Jordan en milliard år ude i fremtiden. De (8) store civilisationer, der er kommet før den niende verden, er forsvundet, men har efterladt sig spor af deres bedrifter spredt ud over Jordan. Disse store civilisationer undervang naturens love og har efterladt artefakter, som rummer kræfter, der er umulige at begribe. Den niende verdens folk er en ung civilisation, som dagligt møder disse fantastiske artefakter, såvel som de væsener, der er blevet muteret af mærkelige energier. Verden er mærkelig og vidunderlig og moden til opdagelse."

Genopstandelsen

Hvilken betydning har ét liv? Med dette filosofiske spørgsmål slås tonen i Inxiles kommende rollespil *Torment: Tides of Numenera* an. Spillet er ligesom Inxiles andet spil i produktion, *Wasteland 2*, finansieret af spillere og fans på Kickstarter-websiden via såkaldt crowdfunding.

Med et slutresultat på 4.188.927 dollar leveret af 74.405 backers blev *Torment: Tides of Numenera* det højst finansierede spil på Kickstarter til dato. Minimumsmålet på 900.000 dollar blev nået allerede på seks timer, efter at indsamlingen startede – og indsamlingen slog rekorden for alle typer projekter på Kickstarter for hurtigst at indsamle en million dollar på knapt syv timer. Grunden til denne overvældende støtte er selvfølgelig, at *Torment: Tides of Numenera* er den åndelige efterfølger til det legendariske rollespil *Planescape: Torment* fra 1999, udviklet af Black Isle Studios og distribueret af Interplay, som af mange (tydeligvis!) stadig betragtes som det bedste computerrollespil nogensinde.

Det er ikke for ingenting, at spildesigneren Colin McComb, som også var med til at lave *Planescape* i sin tid, har en universitetsgrad i filosofi. McComb er Creative Lead på projektet, og under sig har han en håndfuld meget erfarne og dygtige forfattere. Nogle af disse er blevet tilknyttet som led i Kickstarter-kampagnen som en slags menneskelige *stretch goals* – fx Chris Avellone, som var Lead Designer på *Planescape*, og som også arbejder på Obsidians *Project: Eternity* (se boks) – og også er en af designerne på Inxiles *Wasteland 2*.

I det hele taget er der et kammeratligt og kollegialt forhold mellem Obsidian og Inxile, som begge er ved at genoplive det klassiske isometriske rollespil i den nye Unity-teknologi. Chris Avellone kom med på *Numenera*, da de ramte 3,5 mio. dollar og skal gennemgå designdokumenterne og skrive én af de ni Companions, der kan slutte sig til spilleren.

En anden forfatter – som er ny bag kulisserne i computerspilsudvikling – er forfatteren Patrick Rothfuss, som har skrevet den meget populære fantasytrilogi *Kingkiller Chronicle*. Han var stor fan af *Planescape* og skal foruden at designe et område i spillets verden også skrive en kvindelig Companion. Han kom med, da projektet ramte 3,25 mio. dollar.

Hvad er Numenera? Det er en verden skabt af den erfarne (bord)rollespils-veteran Monte Cook. Han designede i mange år moduler til *Dungeons & Dragons* og fik i september 2012 selv finansieret et nyt rollespilssystem på Kickstarter, som hedder og foregår i *Numenera*. Han er nu også en del af forfatterholdet på computerspilsudgaven, og det er denne verden, *Torment: Tides of Numenera* finder sted i. Numenera er teknologisk på middelalderniveau, men befinder sig langt ude i fremtiden. Vi har bedt Lead

Spilleren vil bl.a. have mulighed for at gå på opdagelse i eksotiske lokationer som byen Sagus Cliffs – en by ved en stor indlandssø, som er enorm i både højde og bredde. Lag på lag er gennem tiden blevet lagt oven på hinanden og holdes i dag oppe med taljer og kabler. Byen Oasis of M'ra Jolios, som er en gigantisk boble af vand midt i økenen, der er befolket med forskellige undervandsvæsener; og den levende by The Bloom, hvis slyngtråde strækker sig igennem dimensionerne. Numenera er, som det fremstår, et barokt og mærkeligt sted, og fans af *Planescape: Torment* vil føle sig hjemme.

Som i Planescape: Torment spiller man i *Numenera* en prædesignet figur (mand eller kvinde) ved navn The Castoff. Man er det seneste menneskelige hylster (*castoff*) for "The Changing God". Han var engang et menneske, der opnåede uddødelighed ved at hoppe fra krop til krop ved at bruge et artefakt. Hans efterladte menneskelige hylstre lever videre og opnår selv uddødelighed. Som *castoff* føler man ingen smerte, men overfører den smerte, man bliver påført, til dem omkring én – en mekanik, der både vil blive brugt som en spillemekanisme og som et rollespiselement. Man vil også selv have muligheden for midlertidigt at overtage andres kroppe.

De forstyrrelser, The Changing God har efterladt i verdensordenen, har vækket en gammel vogter, The Angel of Entropy, som i sin jagt på guden, dræber alle *castoffs* én efter én. Ved spillets start ved spilleren, at englen er efter ham, og ved også, at man ikke selv kan stoppe den og derfor må finde sin skaber. Undervejs finder man allierede og fjender blandt de andre *castoffs*.

Som i Planescape er der i *Numenera* lagt vægt på historien, personudviklingen, verdenen og dens reaktivitet. Éns valg vil påvirke verdenen og historiens udfald, men ikke sådan, at der er en "god" og en "ond" måde at gøre tingene på. Adam Heine, en af hoveddesignerne på *Numenera* og manuskriptforfatter på det gamle *Planescape*, siger: "Et af vores primære mål er ikke at have åbenlyse moralske valg. Nogle situationer vil have flere gode løsninger, mens man ved andre må vælge den mindst 'dårlige' af tre muligheder."

De valg, man træffer, vil påvirke éns tilhørsforhold til de fem "Tides". Tides er usynlige kræfter der påvirker verdenen, og udgør Numeneras avancerede form for alignment-system. De fem tides har farverne: guld, indigo, sølv, rød og blå. Hver tide dækker over en række tematisk beslægtede egen-

skaber, fx dækker rød over ting, der har med følelser og lidenskab at gøre, mens blå dækker over ting der har med fornuft og visdom at gøre. "Spillerens dominerende Tide vil bestemme, hvilken af de 16 Legacies man tilhører," fortsætter Adam Heine. De 16 forskellige Legacies, man kan tilhøre, afgøres af de Tides, der er dominerende for éns figur. "Legacies åbner op for specielle færdigheder, udstyrsbonuser og forskellige reaktioner fra udvalgte figurer" – en anden måde, valg og konsekvenser vil påvirke spiloplevelsen på er ved at påvirke dine muligheder i verdenen. "Nogle valg vil ændre eller lukke et område for spilleren eller åbne én sti, men lukke en anden, osv.," fortæller Heine.

Som i Planescape er spillerens figur uddødelig. Men i *Numenera* vågner man ikke bare på det nærmeste lighus, når man dør; man bliver transporteret til The Castoff's Labyrinth, som er en parallelverden, hvor man kan møde "skygger" af andre figurer, som man derved kan få mere at vide om. I løbet af spillet vil der være mulighed for at blive en af tre klasser Glaive, Jack og Nano, som svarer til kriger, tyv og troldmand, præcis som i *Planescape*. "De grundlæggende mekanikker i rollespillet *Numenera* er meget simple: Tre egenskaber, en række overlappende færdigheder og en simplificeret d20 (tyvesidet terning, red.)-spillemekanik," forklarer Heine.

Planescape var også kendt for sit fantastiske soundtrack og imponerende lyddesign, og heldigvis har holdet fået Mark Morgan til at stå for musikken igen. Foruden soundtracket til *Planescape* har han også lavet musikken til *Fallout 1, 2* og *New Vegas* og leverer også musikken til Inxiles kommende *Wasteland 2*. Morgan har allerede lagt nogle stemningsfulde lydbidder op på Kickstarter-siden, og når det endelige soundtrack skal indspilles, bliver det med et rigtigt orkester – det blev sikret, da finansieringen ramte 2 mio. dollar.

Torment: Tides of Numenera synes at have gode chancer for at løfte arven fra *Planescape: Torment*. Inxile har sat en lang række dygtige og erfarne forfattere til at udmejsle spilverdenen, figurerne og historien i god tid, inden programmørerne og grafikerne skal overføre det til skærmen. Visionerne og ambitionerne er bestemt i orden – om tiden er løbet fra det isometriske computerrollespil, vil vise sig. Vi og de knapt 75.000 andre, der støtter projektet, tror imidlertid, at gode historier, velskrevet dialog og interessante spilfigurer er mindst lige så vigtige som den seneste grafik og teknologi, og vores forventninger er helt i top!

■ Christian Jess Rasmussen

I samme genre



Project Eternity
Finansieret på Kickstarter den 16. oktober 2012.
Mens InXile laver den åndelige efterfølger til *Planescape: Torment*, laver Obsidian den åndelige efterfølger til *Baldur's Gate*-serien. Begge spil vil køre på Unity-teknologien og have en isometrisk synsvinkel. Med sine knap 4 mio. dollar blev *Eternity* det højst finansierede spil på Kickstarter, indtil *Torment: Tides of Numenera* overtog pladsen. Spillet er baseret på klassisk fantasy, men det vil indeholde nye regler og en ny verden i forhold til *Baldur's Gate*. Bag spillet står erfarne kræfter som Chris Avellone (*Fallout 2*, *Planescape: Torment*) og Tim Cain (*Fallout*, *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*).



Shroud of the Avatar
Finansieret på Kickstarter den 7. april 2013.
Rollespilslegenden Richard Garriott, også bedre kendt som "Lord British", som stod bag den legendariske *Ultima*-serie (*I-IX*), vender også tilbage til rollespilsgenren med det Kickstarter-finansierede spil *Shroud of the Avatar*, som er en åndelig efterfølger til *Ultima*-serien. Med bag tasterne er fantasyforfatteren Tracy Hickman, medforfatter på *Dragonlance*-romanserien. Spillet bliver det første af fem planlagte spil i samme univers, der skal udkomme årligt. Der vil foruden singleplayer, også være multiplayer-muligheder online, og fokus vil være rettet mere mod rollespil end *level-grinding*.



Planescape: Torment
(Black Isle Studios, 1999)
Torment: Tides of Numenera åndelige ophav. Det legendariske rollespil fra 1999 bliver stadig af mange i dag betragtet som computerrollespillets foreløbige klimaks. Udviklerholdet, der var ledet af Chris Avellone, skrev en fantastisk historie i det mærkelige *Planescape*-univers, og befolkede det med en række mindeværdige figurer. "Hvad kan ændre et menneskes natur?" var omdrejningspunktet i spillerens jagt på at opdage, hvem man var, og hvorfor man var uddødelig. Fokus var på figurudvikling og dialog og mindre på kamp. Det er dette spils tunge arv, Inxile skal løfte med *Numenera*.