

Taur

THE TAUR OF POWER

Genre: **Strategie** Publisher: **Echo Entertainment** Entwickler: **Echo Entertainment** Termin: **20.2.2020** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **21 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**



Gegen Ende zieht Taur mächtig an, der Schwierigkeitssprung ist knackig.

Neu ist die Mischung aus Tower Defense und Action nicht. Seine Besonderheiten versteckt der Titel aber ohnehin in den Verschnaufpausen zwischen den Droidenschlachten. Von Florian Zandt

Ob in bekannteren Titeln wie Orcs Must Die! oder kleinen Indies wie Hero Defense: Die Kombination von Tower-Defense-Elementen mit anderen Genrebausteinen ist kein Trend, sondern mittlerweile fester Bestandteil der Spielereislandschaft. Auch das Ein-Personen-Projekt Taur gehört mit seinem Action-Strategie-Mix in diese Kategorie. Angriffs- und Verteidigungstürme freischalten und bauen, Truppen rekrutieren und verbessern und auch mal selbst ins Geschehen eingreifen gehört zum A und O des Genres – genau wie eine weitere Eigenart, der blöderweise auch Taur auf den Leim geht.

Denn obwohl man von derartigen Spielen keine herausragende Story oder bewegende Charaktere erwarten sollte, ist die Prämisse des Action-Strategie-Mix' selbst dafür verhältnismäßig fußlahm. Der Schauplatz des Spiels ist Taurea, die Heimatwelt der techno-

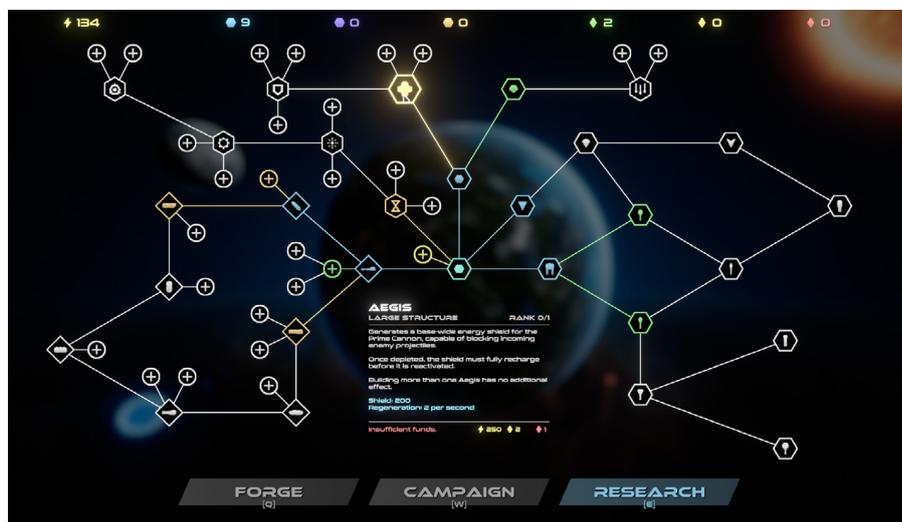
logisch fortgeschrittenen Tauron-Droiden. Diese werden von den feindlichen Droiden der Imperion-Fraktion bedroht, die einen Großteil der Galaxie unterjocht haben. Als die Tauron sich weigern, ihre Waffentechnologie ihren Widersachern zu überlassen, heuern sie einen menschlichen General an: uns. Wir sollen die Invasion der Imperion eindämmen und zum Schluss das Mutter-

schiff der Robo-Aggressoren zerstören. Viel mehr Story hat Taur nicht zu bieten, und auch das SciFi-Setting wird kaum ausgereizt.

Droiden unter sich

Zu den Spielmechaniken hat sich der Macher dafür umso mehr Gedanken gemacht. Das Spiel teilt sich dabei auf zwei große Bereiche auf. Der erste setzt sich aus den kurzweiligen, aber auch sehr kurzen Missionen selbst zusammen. Darin befehlen wir zuerst nur die sogenannte Primärkanone, einen Geschützturm, den wir im Spielverlauf mit acht unterschiedlichen Primär- und Sekundärwaffen wie einer Minigun, einem Plasmamörser oder Langstreckenraketen ausrüsten können. Der Turm bietet uns einen Steckplatz für eine Primär- und einen für eine Sekundärwaffe, allerdings ist ein Wechsel beispielsweise zwischen Laser und Raketen während der Missionen mit nur zwei Klicks möglich.

Reicht es in der ersten Mission noch, die mit viel Liebe zum Detail gestalteten Gegnerwellen mit unserem Plasmastrahl in Stücke zu schießen, benötigen wir mit zunehmendem Spielfortschritt autonome agierende Unterstützung. Hier kommt dann die Tower-Defense-Mechanik ins Spiel: Mit einem Druck auf die Tab-Taste öffnen wir das Baumenü. Darin schalten wir rund um unsere Kanone Bauplätze frei und platzieren darauf Geschütztürme, Schildgeneratoren oder



Für einen kleinen Indie-Titel ist der Fertigkeitenbaum enorm durchdacht und weit verzweigt.



Florian Zandt
@zandterbird



Wenn ein Tower-Defense-Spiel allzu puristisch auftritt, verliert es mich oft schon nach ein paar Minuten. Zum Glück sind diese minimalistischen Vertreter des Genres heutzutage kaum noch anzutreffen. Und wenn ein Spiel wie Taur eine Handvoll unterschiedlicher Mechaniken so klug zusammenwürfelt, kann ich auch mal über kleinere Macken hinwegsehen.

Den Schwierigkeitsgrad-Bleifuß im letzten Drittel beispielsweise, die Luftkämpfe oder die Kameraperspektive – alles nichts, womit Taur glänzen könnte. Dafür stimmt die Ästhetik aber von vorne bis hinten. Und das sage ich nicht nur, weil ich ein großer Freund von durchdachter Low-Poly-Optik bin und ohnehin ein Herz für Indies habe.

Ein bisschen mehr Atmosphäre und Story statt taktischer Zahlenjonglage hätte ich mir aber doch gewünscht. Ein Hit ist Taur auch in seinem Untergenre nicht, spielt aber locker in den oberen Rängen mit.

Produktionsstätten für Einheiten wie Nahkämpfer, Abfangjäger oder Laser-Bogenschilder – die nötigen Ressourcen, die wir durch den Abschluss von Missionen verdienen, vorausgesetzt. Auch hier macht sich Taktieren bezahlt. Wenn wir beispielsweise in einer vermeintlich aussichtslosen Situation noch Rohstoffe aufgespart haben, um im letzten Moment einen mächtigen Turm mit doppelter Plasmakanone zu bauen und damit die letzte Gegnerwelle wegzusprennen, fühlt sich das ziemlich gut an.

Gefangen im Menü-Dschungel

Die jeweiligen Einheiten – sowohl unsere als auch die unseres Gegners – haben Stärken und Schwächen, die sich deutlich auf den Schlachtverlauf auswirken können. Nahkämpfer sind beispielsweise stärker gepanzert, während Abfangjäger ineffektiv gegen Bodeneinheiten sind. Und von diesen sehr unterschiedlichen Widersachern wirft uns Taur in jedem der vier Missionstypen (etwa Luftangriffe oder Belagerung durch Riesenpanzer) jede Menge entgegen. Das macht die Scharmützel zu einer kurzweiligen Angelegenheit mit Abzügen in der B-Note. Zum Beispiel hätte es ruhig mehr Unterschiede zwischen den Missionsvarianten oder Bonus- bzw. Zwischenziele geben dürfen. Auch Feinheiten wie die starre Kameraperspektive und der teilweise sehr unpräzise Schusswechsel mit feindlichen Fliegern nerven gerade im späteren Spielverlauf mit erhöhtem Gegneraufkommen.

Wenn wir uns nicht durch die abwechslungsreichen Karten zwischen Wüste, Wald und Eislandschaft spielen, tüfteln wir zwischen den Missionen an unserem Arsenal.



Gerade im späteren Spielverlauf ist auf den Schlachtfeldern viel Gewusel durch die vielen Einheiten. Dank des reduzierten Stils behalten wir aber stets den Überblick.

In recht schmucklosen Menüs wählen wir nicht nur den nächsten Angriffsschauplatz nach Schwierigkeitsgrad, Missionstyp und Ressourcenbelohnung aus, sondern stecken auch die verdienten Ressourcen wie Energiekerne und Kristalle in die Forschung. In dem weit verzweigten Fertigkeitenbaum lassen sich nicht nur neue Gebäude und Waffen, sondern auch aktive Fähigkeiten wie ein Zeitlupeneffekt freischalten. Der verlangsamt beispielsweise alle Einheiten außer unsere Primärkanone.

Die dritte Einsatzmöglichkeit für unsere Ressourcen – neben dem Bau von Gebäuden und der Forschung – sind die Waffen-Upgrades, die sich einer interessanten Mechanik bedienen. Bei jedem Upgrade besteht nämlich auch die gemeine Chance, dass sich der Schadenswert verschlechtert. Das zwingt uns öfter dazu, auch mal zu anderen Waffen zu greifen und mit verschiedenen Loadouts zu experimentieren, was die Motivation noch mal erhöht.

Wenig Polygone, viel Detailliebe

Jede einzelne Entscheidung, die wir im Upgrade- und Forschungsmenü treffen, wirkt sich deutlich auf die einzelnen Schlachten aus, was gerade akribische Taktiker freuen dürfte. Vor allem im letzten Drittel des Spiels kann eine ausbalancierte und gut aufeinander abgestimmte Kanone samt dazugehörigem Bebauungsplan für enorme Vorteile sorgen. Leider kommuniziert das Spiel das oft nicht gut genug; vor allem die letzte Schlacht gegen das mächtige Overlord-Schiff stellt einen brutalen Sprung im Schwierigkeitsgrad dar. Und das fühlt sich dann nicht nur unfair, sondern einfach unüberlegt an.

Immerhin eine erfreuliche Konstante im emotionalen Auf und Ab: die stillichere Low-Poly-Optik. Die ist zwar mittlerweile im Indie-Bereich ebenso gängig wie die Pixel-Art, eignet sich aber für Titel mit hohem Wurfelfaktor wie Taur hervorragend, da die minimalistische Gestaltung für mehr Übersicht

sorgt. Außerdem sind die Einheiten und die Spielumgebung enorm liebevoll gestaltet, ohne dabei zu überladen zu wirken. Und spätestens wenn auf dem Spielfeld zeitgleich Plasmagranaten einschlagen, gegnerische Flugzeuge explodieren und unser Schildwall feindliche Treffer absorbiert, muss man den Hut vor den hervorragenden Partikeleffekten ziehen. ★

TAUR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2100 / AMD FX-4100
Geforce GTX 450 / Radeon HD 4860
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2500 / AMD FX-8150
Geforce GTX 750 / Radeon R7 260
8 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolles Einheitsdesign
- schicke Low-Poly-Ästhetik
- hübsche Partikeleffekte
- stimmiges Sounddesign
- 08/15-Musik

SPIELDESIGN



- spannender Genremix
- Taur-Kanone stark personalisierbar
- interessante Upgrade-Mechanik
- Einheiten und Gegner mit Stärken und Schwächen
- fixierte Kameraperspektive

BALANCE



- gutes Tutorial
- Mission nach Schwierigkeitsgrad wählbar
- faire Lernkurve
- Schwierigkeitssprung zum Ende zu extrem
- nervige Luftkämpfe

ATMOSPHERE / STORY



- motivierendes David-gegen-Goliath-Gefühl
- explosive Sci-Fi-Action
- gesichtslose Figuren
- ausgelutschtes Setting
- öde Story

UMFANG



- zahlreiche unterschiedliche Karten
- weit verzweigter Fertigkeitenbaum
- acht Waffensysteme
- lediglich vier Missionstypen
- kurze Missionen

FAZIT

Wer mit dem mauen Setting und der leichten Repetition klarkommt, darf sich auf einen kurzweiligen und ausbalancierten Genremix freuen.

