

Torment: Tides of Numenera

GNADENLOS KLASSISCH

Genre: Rollenspiel Publisher: – Entwickler: inXile Entertainment Termin: 2016

Auf DVD: Preview-Video

Tides of Numenera will das Erbe von Planescape: Torment antreten und baut dabei auf Tugenden der ganz alten Schule.

Von Maurice Weber

Tides of Numenera hat sich Großes vorgenommen: den Geist von Planescape: Torment einzufangen! Wir reden hier von einem Spiel, das eine so großartige Story hat, dass es selbst Bestseller-Fantasyautoren Ehrfurcht einjagt. Zum Beispiel Patrick Rothfuss, mit seinem »Name des Windes« einer der Stars des Genres – und ein so großer Torment-Fan, dass er sogar am Numenera-Nachfolger mitschreibt. Überhaupt hat Entwickler inXile ein Team am Start, mit dem ein geistiger Torment-Erbe durchaus gelingen könnte: Unter anderem komponiert Mark Morgan wieder

den Soundtrack und Chefschreiber Colin McComb war schon am Original-Torment und am Planescape-Setting von Dungeons & Dragons beteiligt, das dem Spiel als Szenario dient. Trotzdem, der Name Torment weckt bei Rollenspiel-Connaissseuren höchste Ansprüche: Ohne erstklassige Dialoge, eine Story voller tiefeschürfender Fragen und eine faszinierende Spielwelt geht gar nichts. Um herauszufinden, ob Torment: Tides of Numenera dazu das Zeug hat, haben wir uns in die Betaversion gestürzt.

Text ist König

Und die beginnt doch tatsächlich mit nichts als einem schwarzen Bildschirm und einem ganz klassischen Dialogfenster. Eröffnet man so heutzutage ein Spiel? Natürlich nicht – und genau darum geht's ja. Das neue Tor-

ment ist vor allem ein textbasiertes, ein storybasiertes Rollenspiel, und macht kein Geheimnis daraus. Wer nicht einen Großteil der Spielzeit mit Lesen verbringen will, dem sagt es gleich zu Beginn: »Das hier ist nix für dich. Zisch ab!« So wenig auf moderne Ansprüche zu geben, ist mutig, aber für dieses Spiel der einzig richtige Schritt. Denn wer, wenn nicht Rollenspieler der ganz alten Schule, wünscht sich am sehnlichsten ein neues Torment?

Wie früher steckt uns Tides of Numenera in die Haut einer Spielfigur, die zu Beginn keine Ahnung hat, wer sie eigentlich ist. Daran ist der Wandelnde Gott schuld. Diese mysteriöse Gestalt hat einen Weg zur Unsterblichkeit entdeckt, indem sie einfach immer von einem Körper zum nächsten hüpfte. Was der Gott nicht weiß: Die weggeworfenen Hül-



Sagus Cliffs ist die erste große Stadt, in die es uns nach unserem Erwachen verschlägt.



Im Unterschied zu Planescape: Torment setzt Tides of Numenera auf Rundenschlachten – die allerdings noch nicht begeistern können.

sich Tides of Numenera hinter dem alten Torment also keineswegs verstecken.

Du bist, was du tust

Die Charaktererstellung flicht Tides of Numenera in die erste Spielstunde ein: Wir erwachen in einem Labyrinth unseres eigenen Verstands und können erst von unserem Körper Besitz ergreifen, wenn wir unseren Weg hinaus finden. Wie wir uns dabei verhalten, legt dann gleich unsere Charaktereigenschaften fest. Wir tappen immer wieder in bruchstückhafte Erinnerungen, die Entscheidungen von uns verlangen. Wer sich dann beispielsweise in einer Schlacht auf Technik, Magie und seine Geistesgaben verlässt, dem schreibt das Spiel mehr Intelligenzpunkte ins Charakterprofil – ein eleganter und organischer Weg, unseren Charakter direkt im Verlauf der Story zu basteln. Außerdem bietet es uns basierend auf unserer Vorgehensweise unterschiedliche Beschreibungen wie »charmant« oder »mystisch« für unseren Helden an, die immer Vor- und Nachteile mit sich bringen.

Andere Entscheidungen treffen wir ebenfalls in Erinnerungen und Visionen, etwa die Wahl der Klasse. Derer gibt es drei: Der Nano ist der Magier von Tides of Numenera und macht sich die Artefakte verlorener Hoch-

kulturen zunutze, während der Glaive als Krieger ins Feld zieht – ob nun als brutaler Schlägertyp oder flinker Fechter, das bleibt uns überlassen. In der Mitte steht der Jack, der von allem ein bisschen was kann.

Die Charakterwahl ist clever gestaltet: Neben der Analyse unserer Vorgehensweise will sie auch mehr über unsere Persönlichkeit wissen und fragt mit kniffligen Moralentscheidungen ab, welchen Prinzipien wir folgen. Ein wenig schießt Tides of Numenera aber über sein Ziel hinaus: Besagte Entscheidungen treffen wir in einer zusammenhanglosen Erinnerung nach der anderen, vermutlich aus unterschiedlichen Leben des wandelnden Gotts oder sogar ganz anderer Wesen. Was zunächst fasziniert, wird gegen Ende der Einleitung ermüdend, weil wir zu diesen Situationen keine tiefere emotionale Bindung aufbauen, keinen Kontext haben und es sich einfach ein Stückchen zu lange zieht. Auch wenn die Texte durchweg toll geschrieben sind, hier wäre weniger mehr gewesen.

Keine Sorge übrigens: Wer seinen Charakter lieber exakt definieren will, statt die Interpretation dem Spiel zu überlassen, darf am Ende noch in einem Menü alle Details nachjustieren. Dort wählen wir dann auch aktive Fähigkeiten wie Schadenszauber und passive Skills wie Überredungskunst oder



In der Welt von Numenera warten jede Menge faszinierender Figuren und Entdeckungen wie dieses Aquarium (ß).

das Wissen, wie wir Erinnerungen des wandelnden Gottes ans Tageslicht holen.

Bizarre neue Welt

Danach entlässt uns das Spiel in die Welt – die nichts mehr mit Dungeons & Dragons oder dem Planescape-Szenario zu tun hat. Was aber keineswegs heißen soll, dass sie nicht verdammt interessant zu erkunden wäre! Als Vorlage dient diesmal ein anderes Pen&Paper-Rollenspiel: Numenera, das von einigen der Köpfe hinter Planescape erdacht wurde. Es vermischt Science-Fiction und Fantasy und spielt in der fernen Zukunft der »neunten Welt«. Schon achtmal ist die Menschheit zu ungeahnten Höhen emporgestiegen und wieder gefallen. Die Landschaft ist gespickt mit grotesken Artefakten aller Art, die von der Macht dieser Vergangenheit zeugen und heiß begehrt sind – obwohl viele davon sich dem gegenwärtigen Verständnis entziehen. Dementsprechend gibt es in Tides of

Numenera jede Menge enorm ungewöhnlicher Figuren zu entdecken. In der ersten großen Stadt Sagus Cliffs sorgen zum Beispiel Milizen für Ordnung. Diese werden von einer Maschine erschaffen, die jedem Bewohner ein Jahr seines Lebens entzieht und daraus einen Ordnungshüter formt – der Preis dafür, ein offizieller Bürger der Stadt zu werden. Wie makaber das wirklich ist, enthüllt eine frühe Quest von einem dieser Milizionäre. Eigentlich sollen die mehr Maschine als Mensch sein, aber dieser hat von seinem Spender ein besonders desaströses Jahr bekommen: Eins, in dem er sonst zurück in seine kriminelle Vergangenheit verfallen wäre, einen verheerenden Brand in der Stadt verursacht hätte und dabei selbst gestorben wäre. Unwissentlich hat der Bürger diese Zukunft der Maschine geopfert, statt sie selbst zu erleben und ist damit dem Tod von der Schippe gesprungen – aber sein Milizmann muss nun mit diesen »Er-

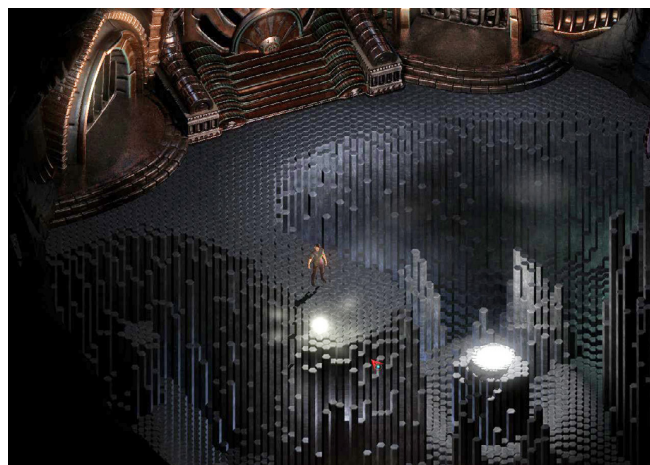
innerungen« leben und wünscht sich verzweifelt ein anderes Jahr. Tides of Numenera steckt voller solcher bizarrer Szenarien, die aber nicht einfach um der Absurdität willen abgedreht sind, sondern oft interessante Fragen aufwerfen, uns berühren oder faszinierende Charaktere zeichnen. Vor allem, weil die Texte durchweg auf sehr hohem Niveau geschrieben sind – wie es sich für den Torment-Erben gehört!

Kämpfen – muss das sein?

Die größte Schwäche des Spiels sind derzeit seine Kämpfe. Gut also, dass die nicht allzu häufig stattfinden – Torment legt deutlich mehr Wert auf Erkundung und Dialoge. Wir stoßen nicht alle zwei Minuten auf Ratten, Wölfe oder anderes Ungeziefer, die Kämpfe sind viel mehr handgemachte Begegnungen mit bedeutenden Charakteren. Und wir können sie mit einer silbernen Zunge oft komplett vermeiden. Was wir in der Beta gerne



Die Umgebungen erinnern oft an klassische Infinity-Engine-Rollenspiele, aber Grafik- und Sprachprache geht anders. Da haben wir die Unity-Engine schon in schöner erlebt.



Zu Beginn erwachen wir in unserem Bewusstseinslabyrinth und legen dort unsere Charaktereigenschaften fest.

getan haben, denn die eigentlichen Schlachten sind nicht sonderlich spannend: Tides of Numenera wirft die pausierbaren Echtzeitschlachten eines Planescape: Torment oder Baldur's Gate über Bord und setzt stattdessen auf Rundenkämpfe. Darin steuern wir Zug um Zug unsere Heldentruppe und teilen Schläge aus oder feuern Fähigkeiten ab. Nur dass die einfach nicht sonderlich interessant ausfallen und sich die Kämpfe daher ziemlich fade und generisch anfühlen. Kein Vergleich beispielsweise zu den genialen Schlachten von Divinity: Original Sin, in denen wir wild die verschiedensten Elementarzauber kombinieren. Torment bietet im Vergleich ein ziemlich mageres Arsenal an recht langweiligen Fähigkeiten. Das mag sich aber freilich noch im fertigen Spiel ändern, wenn wir höhere Stufen erreichen und durchschlagendere Tricks freischalten.

Das Wort ist mächtiger als das Schwert

Was nicht heißen soll, dass die Kämpfe gar keine spannenden Aspekte hätten. Die überall in der Welt verstreuten Artefakte spielen eine wichtige Rolle und erlauben uns oft, mit der Umgebung zu interagieren. So drehen wir einen Säurespucker-Apparat auf oder aktivieren einen Schildgenerator, um uns einen Vorteil zu verschaffen. Außerdem gibt es fast immer unterschiedliche Wege zum Ziel und das Spiel reagiert auf unsere Aktionen. Schalten wir zum Beispiel den Anführer einer Söldnertruppe aus, verfallen manche seiner Anhänger in Raserei, andere machen sich lieber dünn. Und Dialoge bleiben selbst mitten in der Schlacht ein zentrales Spielelement. Sogar zwischen zwei Schlägen können wir den Söldnerboss anquatschen, um ihn zum Abziehen zu bewegen.

Besonders cool: In fast jede Aktion, vom Angriff bis zum Überzeugungsversuch, dürfen wir Punkte stecken, um unsere Chancen zu erhöhen. Jeder Charakter hat seinen eigenen Vorrat an Intellekt-, Geschwindigkeits- und Machtpunkten. Überreden verlangt beispielsweise Intellekt, während wir mit Macht Felsen aus dem Weg räumen. Was das Haushalten besonders knifflig macht: Zum einen bedienen wir uns im Kampf wie im Dialog



Im Charaktermenü lernen wir aktive und passive Fähigkeiten.

aus dem gleichen Pool, zum anderen zählen diese Punkte auch noch als unsere Gesundheit. Wer eins auf die Mütze kriegt, verliert Stärkepunkte, die er dann nicht mehr in seine Schläge stecken darf. Das ergibt ein cleveres und vielseitiges System.

Die inneren Werte zählen

Dass die Kämpfe nicht so recht fesseln können, mag unter anderem an der durchweg unspektakulären Präsentation von Tides of Numenera liegen. Das Spiel bleibt auch hier eisenhart oldschool: sparsame Effekte, Dialoge als unvertonte Textboxen, Umgebungen à la Infinity-Engine-Rollenspiele. Einfach nur altbacken und ohne Charme kommen die Menüs daher, aber die wollen die Entwickler glücklicherweise noch überarbeiten.

Überhaupt bleibt einiges zu tun an dieser Beta: Die Performance ist schlechter, als sie bei dieser Grafik sein sollte. Es fehlen Elemente wie Händler, dafür gibt es reichlich Bugs. Außerdem muss das fertige Spiel erst mal beweisen, dass es aus seinen klugen Storyansätzen auch eine mitreißende Geschichte spinnt und zum bewusst mysteriösen Einstieg eine angemessen zufriedenstellende Auflösung bietet. Was die Beta mit ihren tollen Dialogen und ihrer faszinierenden Welt aber schon geschafft hat: Wir sind enorm gespannt, das herauszufinden. ★

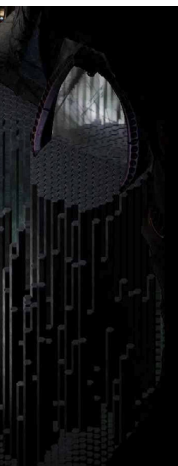


Maurice Weber
@Froody42

Ich muss Torment: Tides of Numenera einfach respektieren. Dafür, wie konsequent es seine Oldschool-Vision durchzieht und voll und ganz auf die Stärke seiner Texte setzt. Das könnte auf tausend Arten schiefgehen, wenn die nicht erstklassig wären – denn Technik oder Kampfsystem könnten dieses Spiel nie im Leben tragen. Aber glücklicherweise sind die Texte eben erstklassig, jeder Dialog eine Freude. Es macht enorm viel Spaß, diese unverbrauchte Welt zu erkunden und immer wieder interessante Figuren und spannende Geheimnisse zu entdecken. Die altbackene Präsentation stört mich dabei kaum, es ist ja ohnehin ein sehr klassisches Spiel.

Die Kämpfe sind in der Beta aber eine Enttäuschung, mal ganz abgesehen davon, dass ich die Entscheidung für Rundenkämpfe in einem geistigen Nachfolger der Infinity-Engine-Rollenspiele verkehrt finde – da gehört Echtzeit mit Pause für mich dazu! Aber auch neben anderen Runden-Rollenspielen wie Divinity: Original Sin verblasen die Gefechte. Klar, schon das Original-Torment war kein Spiel, in dem Gemetzel im Zentrum stand, und auch diesmal dominieren deutlich die Dialoge. Aber trotzdem wäre ein fesselnderes Kampfsystem als Auflockerung zwischen den Gesprächen nicht verkehrt.

Außerdem muss die Story bei allen faszinierenden Ansätzen noch beweisen, dass ihre recht kryptischen Anfänge zu einer gelungenen Auflösung führen. Aber wenn inXile die schreiberische Qualität der Beta über die ganze Länge des Spiels aufrechterhalten kann, bin ich da optimistisch. Tides of Numenera richtet sich klar an eine ganz spezielle Zielgruppe: An Rollenspieler, denen die Story über alles geht und die auch kein Problem damit haben, sie sich ganz altmodisch selbst zu erlesen, solange sie richtig gut ist. Aber für diese Spieler könnte es ein echtes Highlight werden.



Die Stärke des Spiels sind seine Texte, manche wichtigen Passagen erleben wir sogar ausschließlich in Schriftform. Na gut, plus hübsche Artwork.