

Torment: Tides of Numenera

GROSSES KOPFKINO!



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Story

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Techland Publishing** Entwickler: **inXile Entertainment** Termin: **28.2.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video



Dieser widerliche, von Tentakeln geschmückte Schlund führt in eine andere Dimension – wenn wir ihm vorher den richtigen Menschen zum Fraß vorwerfen.

Ein wahrlich würdiger Nachfolger des legendären Planescape: Torment und ein fantastisches Rollenspiel. Wenn man weiß, worauf man sich einlässt. Von Martin Deppe

Treffen sich zwei Rollenspieler. »Boah«, sagt der erste, »gestern habe ich ein neues Rollenspiel angefangen. Tolle Story, wahnsinnig viele Dialoge, jede Menge zu lesen – ich muss einfach wissen, wie's weitergeht!« »Du Glückspilz«, meint der andere, »ich habe gestern auch eins angefangen. Völlig abstruse Story, viel zu viel Text, kaum Kämpfe, ich blicke da null durch. Das Ding heißt Torment: Tides of Numenera. Und deins?« »Meins auch.«

Planescape: Torment – ein Meilenstein der Rollenspiel-Geschichte

Im Dezember 1999 veröffentlichten die Black Isle Studios, das interne Entwicklerteam von Publisher Interplay, den Rollenspiel-Brocken Planescape: Torment. Der Titel basiert auf der stark abgewandelten zweiten Edition von Advanced Dungeons & Dragons. Das exotische Planescape-Setting trägt seinen Namen wegen der vielen unterschiedlichen Existenzebenen.

Als Namenloser wachen wir in dieser Welt auf, und dröseln in der für viele Genrefans besten Rollenspiel-Geschichte nach und nach unsere Vergangenheit auseinander – und warum wir nicht einfach sterben dürfen. Kurz nach dem eher klassischen Baldur's Gate erschienen wir Planescape spielerisch allerdings gewöhnungsbedürftig: So darf der Namenlose keine Rüstung tragen, kann seine Abwehrkräfte aber mit Tattoos steigern. Trotzdem oder gerade deswegen gilt das Spiel bis heute als Meilenstein.



In Planescape: Torment erkunden wir als Namenloser die große Stadt Sigil, sie dient wie jetzt Sagus als Quest-Hub.

Wer lesen kann, ist klar im Vorteil

17 Jahre nach Planescape: Torment dürfte auch das neue Torment die Rollenspieler-Gemeinde spalten. Denn Torment: Tides of Numenera ist wieder ganz anders als seine Genrekollegen. Sperriger, mit tonnenweise Lesestoff, mit weniger Charakteroptimierung und Helden-Ausstaffieren, dafür mit viel Rollenspiel. Wer Dialoge nicht wegklickt, sondern alles liest, wer keine Effektorgien braucht, sondern gerne Kopfkino guckt, der findet hier sein Eldorado. Verzichtet aber eben auf ausgetüftelte Kämpfe und Unmenegen an Helden-Equipment. Dass das Spiel andere Prioritäten setzt als etwa jüngst Ty-

ranny und davor Pillars of Eternity und Divinity: Original Sin, merkt man schon beim Charakterbasteln. Gerade mal drei Klassen stehen parat: Glaive (Elitekrieger), Nano (Magiebegabter), Jack (Abenteurer-Allrounder). Auch ihre Grundwerte sind nur zu dritt – Kraft, Geschwindigkeit, Intellekt, das war's. Dazu kommen anfangs je eine Fähigkeit (zum Beispiel ein automatischer Gegenangriff oder ein Haken, mit dem wir Gegner ranziehen können) sowie Dutzende Erkundungs- und Waffenfertigkeiten wie Maschinenkunde und Schwere Waffen.

Wenn Glück zur Spannung beiträgt

Der Kniff: Die Grundwerte dienen auch als Pool für Skill-Würfe, deren Chancen wir erhöhen, indem wir unsere Kraft-, Geschwindigkeits- oder Intelligenzpunkte einsetzen. Und wir können sie nur mittels kostspieliger Items oder an einem sicheren Rastplatz regenerieren. Entsprechend stehen wir quasi im Minutentakt vor ebenso harten wie spannenden Entscheidungen. Setzen wir unsere Kraftpunkte ein, um eine Klippe zu erklet-

tern, oder sparen wir die lieber auf, weil oben ja ein Monster lauern könnte. Intellekt lieber in einen besonders durchschlagenden Zauber oder ein besonders durchschlagendes Argument stecken? Ja, in Torment wird viel gewürfelt – egal ob in Kämpfen, Dialogen oder beim Erkunden – was Glück zu einem elementaren Spielbestandteil macht. Aber nicht zu einem frustrierenden. Denn zum einen passieren meist auch dann interessante oder spannende Sachen, wenn eine Skill-Probe scheitert, zum anderen können wir unsere Chancen meist auf 100 Prozent erhöhen, wenn's wirklich wichtig ist – genügend verbleibende Punkte vorausgesetzt! Dabei helfen unsere höchst unterschiedlichen Begleiter, die mit ihren eigenen Talenten etwaige Schwachstellen ausgleichen.

Gut gemischtes Heldenquartett

Kopf dieser Truppe ist unser Held – die abgestoßene Hülle einer Gottheit, runtergeplumpst auf die Erde im Jahr 1000002017, also eine Milliarde Jahre in der Zukunft, ungefähr morgens um halb zehn. Als Ex-Gott überleben wir den Sturz und treffen gleich die ersten beiden potenziellen Begleiter. Doch dummerweise vertragen sich Nano-Dame Callistege und Nano-Herr Aligern nicht, wir müssen uns entscheiden, wen wir an unserer Seite wollen. Spätestens jetzt trennen sich schon die Spielwege unserer GameStar-Tester, die fortan sehr unterschiedliche Pfade durch die »Neunte Welt« einschlagen, Quests unterschiedlich knacken, eine andere Party zusammenstellen. Bis auf eine Person, die wir alle später mitnehmen werden – entgegen aller Vernunft ...

Doch bis wir diese Person treffen, werden mindestens ein, zwei, drei Stunden vergehen. Stunden, in denen wir langsam in die Welt eintauchen. Mit Betonung auf langsam, denn getreu dem Vorbild Planescape: Torment ist hier vieles fremdartig, und gleichzeitig gibt's jede Menge zu entdecken. Schon die ersten Bildschirmabschnitte wimmeln nur so von potenziellen Questgebern. Doch Tides of Numenera ist spröde, was Hil-

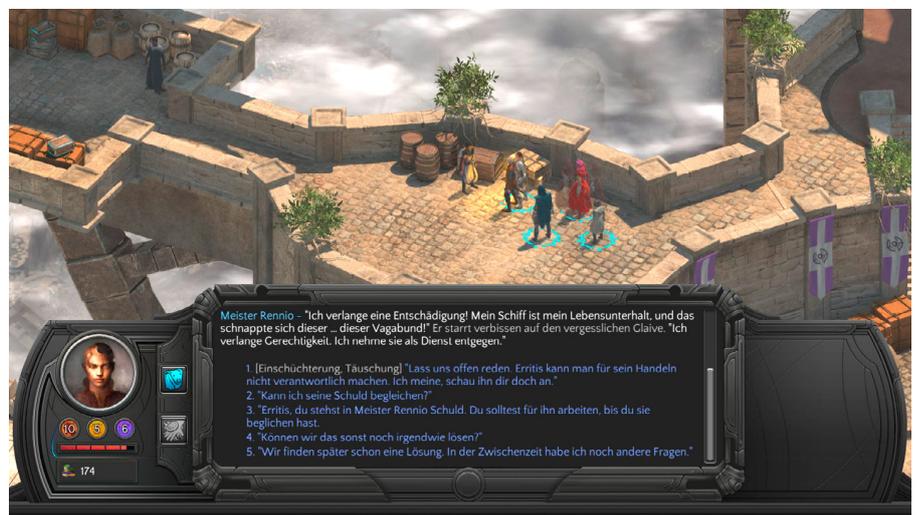


Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ich habe Planescape: Torment zu Release verpasst, es erst vor vier Jahren nachgeholt und deshalb noch relativ gut in Erinnerung, warum es unter Genrefans zu Recht als Meisterwerk gefeiert wird. Dieses »Warum« hat inXile mit beeindruckender Perfektion eingefangen. Wer das Vorbild geliebt hat, wird auch Tides of Numenera lieben. Ich sauge jeden Buchstaben auf, will kein Detail verpassen und erlebe ein Rollenspiel, bei dem ich Entscheidungen nicht aus Kalkül treffe, sondern nach Gefühl. Etwas, das ich in dieser Intensität schon Jahre nicht mehr erlebt habe.

Warum dann keine 90? Weil wir Tides of Numera nicht jedem empfehlen können. inXile hat die Torment-Faszination zwar konserviert, aber eben nicht modernisiert. Pillars of Eternity ist etwa deutlich zugänglicher als das Vorbild Baldur's Gate. Das neue Torment muss man sich hingegen genauso hart erarbeiten wie das alte, wenn sich seine volle Faszination entfalten soll.



Viel Lesestoff: Einen sehr großen Teil der Spielzeit verbringen wir mit gut geschriebenen Dialogen und Beschreibungen. Dadurch können wir auch viele der ohnehin seltenen Kämpfe umgehen.



Das Tal der Toten Helden ist unsere erste Station jenseits des Sagus-Startgebietes. Unser arg angeschlagenes Heldenquartett bräuchte ganz dringend einen Schlafplatz. Aber Erholen geht hier auch anders.

feststellungen angeht – mit der Tab-Taste können wir zwar einblenden, wer alles mit uns plaudern will, wo wir etwas anschauen, plündern oder irgendwie benutzen können, aber wir müssen eben lesen, lesen, lesen. Es gibt keine Hinweispfeile zum nächsten Ansprechpartner, Minimap-Markierungen, ja nicht mal eine Minimap. Und das ist verdammt gut, denn so können wir uns auf das konzentrieren, was die Leute uns erzählen, wie das Spiel uns Orte, Personen und Ereignisse beschreibt. Etwa als wir eine Art übergroße Uhr reparieren, die uns die dramatische Geschichte der Stadt Sagusklippen miterleben lässt. Nicht als Spielgrafik-Zwischensequenzen, sondern als Text, ohne Geschwafel, aber auf den Punkt, sodass genug Platz für unsere Phantasie bleibt. Mit wenigen Worten viel sagen, das haben die Autoren richtig gut hinbekommen, dafür ein

dickes Lob. Auch die deutsche Übersetzung passt bis auf wenige Ausnahmen, allerdings gab's in unserer Testversion immer wieder Flüchtigkeitsfehler wie fehlende Buchstaben oder doppelte Wörter. Etwas Sprachausgabe gibt's auch, allerdings auf Englisch und auf Einzeiler beschränkt, dagegen wirkt der Terminator wie eine Quasselstrippe.

Nebenquest schlägt Hauptstory

Die interessanten Charaktere, Geschichten und Aufgaben, auf die wir im Spielverlauf an jeder Ecke stoßen, lassen die Hauptstory fast schon blass aussehen. Wir wissen ja von Anfang an, wer wir sind, und die Hauptgeschichte dreht sich zunächst lediglich darum, eine Resonanzkammer zu reparieren, mit der wir »dem Kummer« entkommen können – einer Kreatur, die uns in einer anderen Dimension bedroht und schon viele un-

serer Gotteshüllen-Vorgänger auf dem Gewissen hat. Klingt alles reichlich verworren? Willkommen im Club.

Auch viele der NPCs und Nebenquests sind völlig abstrus. Da will ein Mann seine große Liebe wiederfinden – aber je mehr wir nachforschen, desto bizarrer wird die Geschichte: Die Dame ist in Wahrheit nicht nur auf der Flucht vor ihrem obsessiven »Geliebten«, sie ist schon seit Jahrhunderten tot. »Kennengelernt« haben sie sich, als er Hals über Kopf ihrer Leiche verfiel und sie in seinem Wahn auferstehen ließ. Sollen wir sie ihm zurückbringen oder den Kerl belügen, ihn sogar mit einer ewigen Trance bestrafen? Anderes Beispiel: Unter der Stadt leben sogenannte Sticha, ein Volk überdimensionaler Maulwürfe, in ihrer Höhle. Weil immer wieder Häuser vom Klippenrand stürzen, beschuldigt ein mächtiger Mann die Sticha und hetzt die Bürger auf. Wir können das Problem lösen, indem wir eine neue Heimat für die Buddler finden. Oder aber wir marschieren in ihre Höhle, klauen ihre Eier aus den Nestern und erpressen sie damit, zu verschwinden. Oder sollen wir sie doch bekämpfen? Wir können das Problem aber auch ignorieren – müssen uns dann aber für eine andere Quest durch die Höhle schleichen. Zum Glück gibt's da unten musikalische Statuen, die wir anklicken, um die Sticha vorübergehend zu verlangsamen.

Gewalt ist nicht die einzige Lösung

Tides of Numenera setzt Story, Geschichten und die abwechslungsreiche Spielwelt klar in den Vordergrund. Kämpfe sind im Vergleich mit anderen Rollenspielen deutlich seltener, und selbst davon können wir die meisten vermeiden, indem wir uns rausquatschen. Denn in brenzligen Dialogen



Gleich in den ersten Spielstunden führen wir unzählige Gespräche. Mit der Tab-Taste blenden wir Dialogpartner und interessante Bereiche ein.

gibt's oft Optionen wie Täuschen oder Einschüchtern, Lügen oder Überzeugen. Wenn wir den entsprechenden Skillwurf schaffen, lassen sich selbst haarige Situationen kampfflos lösen. Solche Skillwürfe gibt's auch oft bei anderen Gelegenheiten, etwa beim Analysieren und Reparieren einer Maschine. Clevere Spieler stellen ihre Party entsprechend zusammen, sodass für jede Lage der ideale Mitstreiter parat steht. Unsere Begleiter kommentieren gelegentlich unsere Entscheidungen. Allerdings wirken sich unsere Taten nicht so stark auf unsere Kumpane aus wie etwa in Tyranny, wo wir mit Furcht oder Loyalität mächtige Gruppen-skills freischalten konnten.

Das Schwert ist langweiliger als die Feder

Selbst wenn es doch mal zum Kampf kommt, konzentriert sich Torment aufs Rollenspiel. Jeder der rundenbasierten Kämpfe ist individuell designt und bietet mehr Möglichkeiten, als nur Feinden auf die Omme zu hauen. Wir können die Umgebung manipulieren, uns per Schleich-Skill wieder aus dem Staub machen und auch während der Gefechte noch mit vielen Kontrahenten reden, um vielleicht doch noch eine friedliche Lösung zu finden. Torments Kampfmechaniken fallen im Vergleich mit der Konkurrenz deutlich simpler aus. Wir können mit unseren Helden entweder erst laufen und dann eine Aktion ausführen (Skill oder Angriff), oder erst Aktion und dann laufen, oder zweimal laufen. Zudem dauert es gut 15 Spielstunden oder gar länger, bis unsere Helden mal mehr als zwei oder drei Kampffähigkeiten lernen – ganz zu schweigen von spannenderen als »Magieblitz« und »Magieblitz mit Flächenschaden«. So spulen wir lange Zeit in den Gefechten immer die gleichen Taktiken ab – kein Vergleich zu den Kombos eines Original Sin! Zumal auch die Balance der Kämpfe öfters wackelt: Manche sind viel zu leicht, andere zu schwer.

Einweg- oder Pfandflasche?

Dafür gefallen uns die teils ungewöhnlichen Ausrüstungsgegenstände, die wir nicht nur



Wir nutzen die Maschinen, um den einfallenden Parasiten anzulocken und auszumerzen.

im Kampf einsetzen können. Torment kennt hier grundsätzlich zwei besondere Item-Gruppen: Cypher und Artefakte. Cypher sind sozusagen Einweg-Flaschen – einmal benutzt, verschwinden sie wieder. So beschwören wir ein Alien-Wesen, schleudern eine Bombe oder starten vor dem nächsten Dialog eine Charme-Offensive, um unser Gegenüber einfacher einzuwickeln. So mächtig die Cypher auch sind, bergen sie trotzdem Gefahren. Denn wenn wir zu viele mit uns herumtragen, leiden wir unter Chiffritis, nämlich unter immer stärkeren Mali. Wenn wir zum Beispiel fünf statt vier erlaubter Cypher mitführen, kassiert unser Recke einen Geschwindigkeitsabzug. Sind es drei zu viel, wird der Abzug stärker, wir kriegen mehr Probleme, Skill-Tests zu bestehen. Bei einer richtig heftigen Chiffritis kann unser Held sogar spontan explodieren.

Zum Glück gibt's aber auch passende Artefakte. Die wiederum sind sozusagen Pfandflaschen, die wir immer wieder benutzen können: einen Ring zum Beispiel, der die Anzahl mitgeführter Cypher erhöht. Oder besonders starke Waffen und Implantate. Etwa ein Erinnerungs-Artefakt, das unter unsere Haut gepflanzt wird und bei unseren Angriffen immer eine alte Narbe oder Wunde

beim Gegner markiert, sodass wir mehr Schaden austeilen. Klar, letztendlich ist das ein nüchternes »Damage +2« – aber die Beschreibung mit der automatischen Wunden-Zielsuche klingt viel interessanter. Ähnlich verfährt das Spiel mit einer dritten Item-Kategorie, den Kuriositäten. Das sind einfach nett beschriebene Objekte, die nix bringen außer einem ordentlichen Verkaufspreis.

Mit der Armbrust durch den Teleporter

Torment: Tides of Numenera mischt munter völlig verschiedene Zeitalter und Szenarien miteinander. Wir kämpfen mit Armbrust und Schwert – und marschieren danach durch einen Teleporter, der uns wiederum zu einem fliegenden Schiff bringt. Überall stehen fremdartige Maschinen herum, Überbleibsel vergangener Epochen, deren Schalter wir sofort betätigen wollen, nur aus Neugier. In einer archaischen unterirdischen Schmiede kommt das Feuer nicht von unten aus einer Esse, sondern von oben aus Raumschiff-Triebwerken. Immer wieder landen wir in unserem eigenen Bewusstsein, in den Erinnerungen von anderen Personen, in einer fremdartigen Dimension. Diese einzigartige Mischung aus Vertrauen und Fremden macht das Spiel so faszinierend.

Und die teils philosophischen Themen, die uns beschäftigen. In besagter Schmiede stoßen wir zum Beispiel auf einen Roboter, der sich Kinder wünscht. Ein Roboter. Kinder. Völlig undenkbar. Oder doch nicht? Irgendwie hat er es schon fast geschafft, Kinder in die Welt zu setzen – die aber immer kurz nach der Geburt sterben, weil ihnen die Energie fehlt. Die grausige Lösung: Papa-Bot muss ihnen seinen eigenen Saft einspeisen und dabei sterben, dafür braucht er von uns ein bestimmtes Teil. Sollen wir ihn auslachen? Ihm den Wunsch ausreden? Oder das Teil besorgen und gucken, was passiert? Wir entscheiden uns für Letzteres – und der Roboter wird tatsächlich Papa von Mini-Robotern. Und stirbt daran. Wenn wir jetzt fies wären, würden wir seine Nachkommen einsacken und als Energiequelle einsetzen oder beim nächsten Händler verkaufen.



Der Held ist unsterblich. Wir können uns sogar aufessen lassen – das bringt ein nettes Artefakt!



Martin Deppe
@GameStar_de



Auch das neue Torment schmeißt mich in eine obskure Welt, in der ich in den ersten paar Stunden mit einem großen Fragezeichen über dem Kopf umherrenne. Weil die zahllosen NPCs nämlich kein Fragezeichen über dem Kopf haben. Hier heißt es wirklich lesen, lesen, lesen, um so langsam die Zusammenhänge herzustellen. Hinzu kommt, dass schon das »Startgebiet« verdammt groß ist: Wo andere Rollenspiele mich übervorsichtig in ein überschaubares Dorf schicken, damit ich langsam in die Story eintauche, setzt mich Tides of Numera quasi mitten in New York ab, winkt zum Abschied und lässt mich mal machen.

Und genau das funktioniert. Denn das neue Torment erzählt großartige Geschichten, lädt zum Entdecken ein, zum Ausprobieren. Da verschmerze ich sogar das So-lala-Kampfsystem, was normalerweise mein persönlicher Spielspaß-Todesstoß wäre. Allerdings ist es auch kein Rollenspiel für jeden: Die vielen, vielen Texte wollen wirklich gelesen und nicht weggeklickt werden, es gibt nur relativ wenige Skills und keine Ausrüstungsorgien für zig Körperteile. Wenn Sie sich auf all das einlassen, werden Sie ein Rollenspiel erleben wie schon seit Jahren nicht mehr.

Doch wir lassen sie davonwackeln und behalten nur den einzigen totgeborenen Mini-Roboter. Und selbst den verkaufen wir nicht, weil sich das nicht richtig anfühlen würde.

Sklavenbefreiung

Solche Situationen kommen in Torment oft vor. Immer wieder lassen wir unser Herz entscheiden, obwohl der Spieler-Verstand uns für bekloppt hält. Das wird besonders deutlich, als sich alle Tester für das gleiche Party-Mitglied entschieden haben, das im Übrigen



Hier spielen wir einen Nano, sozusagen die Magierklasse, aufgebrezelt mit Implantaten und Erkundungsfertigkeiten. Dafür sind wir im Umgang mit mittleren und schweren Waffen mies

vom Fantasy-Autoren Patrick Rothfuss (»Der Name des Windes«) erdacht wurde. Rhin ist weder eine flotte Fechterin noch eine martialisches Magierin – sondern lediglich ein zehn- oder elfjähriges Mädchen, das aus der Sklaverei geflohen ist. Ihre Verfolger haben wir verjagt, aber sollen wir die schutzlose Kleine echt in dem verfallenen Haus zurücklassen oder – noch fieser – wieder der Sklavenhändlerin übergeben, die nach ihr sucht? Wir bieten ihr einen Platz in der Gruppe an. Dafür muss allerdings jemand anderes gehen. Auf einen starken Begleiter verzichten, nur um ein junges Mädchen mitzunehmen, das gerade mal einen Dolch richtig rum halten kann? Klar, Rhin kann ganz gut schleichen und lernt später mal einen ordentlichen Heil-Skill – kommt aber nie an einen der übrigen Begleiter heran. Und trotzdem: Diese Entscheidung fühlt sich richtig an, wir entwickeln schnell echte Gefühle für unseren neuen Schützling.

Wer Rhin zurücklässt, verpasst zwar einen großartig geschriebenen Charakter, bekommt aber auch ohne sie ein durchgehend spannendes Abenteuer, das je nach Spieltempo zwischen 30 und 40 Stunden auf höchstem Storyniveau unterhält und damit ähnlich um-

fangreich ausfällt wie seinerzeit schon Planescape: Torment. Da es zudem auch dank unterschiedlicher Enden unmöglich ist, in einem Anlauf alles zu erleben, zählt Torment: Tides of Numera zu einem der wenigen Rollenspiele, bei denen ein zweites Durchspielen nicht nur möglich, sondern regelrecht zu empfehlen ist. Genau wie schon damals vor 17 Jahren beim großen Vorbild. Operation gelungen, Torment lebt. ★

**TORMENT
TIDES OF NUMERA**

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel Core i3 / AMD FX-4100	Intel Core i5 / AMD FX-6300
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ★ hübsche, fremdartige Welt
- ★ abwechslungsreiche Karten
- ★ stimmungsvolle, passende Musik
- ★ unspektakuläre Effekte
- ★ kaum Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- ★ sehr verschiedene Lösungsmöglichkeiten
- ★ Entscheidungen wirken sich nachvollziehbar aus
- ★ echtes Rollenspiel
- ★ interessantes Cyphersystem
- ★ taktisch dünne Rundenkampfmechanik

BALANCE

- ★ guter Mix aus Dialogen, Erkunden, Rätseln
- ★ mehrere Wege zum Ziel
- ★ immer spannende Konsequenzen
- ★ Dialogfähigkeiten so nützlich wie Kampfskills
- ★ teils unfaire Kampfsituationen

ATMOSPHÄRE / STORY

- ★ hervorragende Story
- ★ sehr plastisch geschriebene Texte (aber gelegentliche Tippfehler)
- ★ Entscheidungen wirken sich aus
- ★ glaubwürdige Charaktere
- ★ abgekehrte Ideen

UMFANG

- ★ rund 40 Stunden Spielzeit
- ★ große spielerische Freiheit
- ★ sehr viele NPCs
- ★ abwechslungsreiche Nebenaufgaben
- ★ enorm hoher Wiederspielwert

FAZIT

Torment: Tides of Numera fordert Einarbeitung und Lust am Lesen, belohnt aber mit einer der besten Geschichten der letzten Jahre.



Das Rundenkampfsystem ist mit seinen wenigen Skills vergleichsweise simpel gestrickt.