

Tower of Time

KOMPLEX, TAKTISCH,
KNÜPPELHART

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Event Horizon** Entwickler: **Event Horizon** Termin: **12.4.2018** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **21 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Im Hardcore-Rollenspiel Tower of Time sind Vorbereitung und die richtige Taktik alles.

Von Benjamin Braun

Artara war einst ein Hort von Wohlstand, Forschung und Magie. Doch die Völker missbrauchten die Magie und riefen damit die zerstörerischen Schattenwesen herbei. Ihr seid einer der Überlebenden ihrer Angriffe, ein junger Knabe. Eines Tages entdeckt ihr

ein uraltes Heiligtum, genauer gesagt einen Turm. Der wächst aber nicht in den Himmel, sondern bohrt sich tief in die Erde. Eine mysteriöse Stimme spricht zu euch und prophezeit, dass ihr im Turm das finden werdet, womit ihr die Schattenwesen besiegen könnt. Zunächst aber sollt ihr euch als würdig erweisen, bevor ihr dem Geheimnis des Turms auf den Grund geht. Und genau das tut ihr nach einem größeren Zeitsprung im Rollenspiel Tower of Time. Obwohl ihr weiter

die Rolle des mittlerweile zum militärischen Anführer aufgestiegenen Jungen ausfüllt, bekommt ihr den kaum noch zu Gesicht. Stattdessen führt ihr seine Einsatztruppe, sogenannte Champions, durch den Turm. Hä? Ja, das dachten wir auch. Doch halb so wild! Das Debütwerk vom polnischen Indie-Studio Event Horizon punktet eben nicht bei der Story oder den Charakteren. Die Stärken stecken vor allem im komplexen Charakter-system und den taktischen Echtzeitkämpfen.



Ein Schlüssel zum Erfolg besteht darin, die Architektur der Arenen zum Beispiel als Deckung zu nutzen.



Die Story ist nicht gerade fesselnd. Die Welt bietet aber eine große Vielfalt, wie etwa hier auf der Maschinenebene des Turms.

Auf einer neuen Ebene

Im ersten Moment sieht Tower of Time wie ein typisches Rollenspiel mit Iso-Perspektive aus. Mit Klassikern wie Baldur's Gate verbinden das Abenteuer aber nur Schnittmengen. Tower of Time erinnert auf den zweiten Blick vielmehr an Spiele wie die der Heroes-Serie. Wir haben eine Stadt, in der wir craften und unsere später insgesamt sieben Helden trainieren. Dazu die Arenen, in denen wir kämpfen und die Erkundungsgebiete. Allerdings reisen wir mit unseren Champions nicht über eine Weltkarte, sondern durch die insgesamt elf Ebenen des Turms. Jede Ebene hat ihre thematischen und visuellen Besonderheiten. Von höhlenartigen oder schaurig-verschachtelten Abwasserkanälen geht es in industriell geprägte Abschnitte. Dort trefft ihr dann nicht mehr auf Oger, Riesenspinnen und Feuergolems, sondern auf mechanische Wesen. Abwechslung wird also geboten. Bisweilen wirkt diese Vielfalt zwar fast aufgesetzt, Langeweile aber fänden wir schlimmer.

Dem eingangs erwähnten, mittlerweile zum Mann gereiften Jungen fällt in Tower of Time so etwas wie die Rolle eines Spielers zu, der die Situation oder Reaktion seiner Champions beschreibt. Obwohl es diese Kommentare ausschließlich in Form englischer Bildschirmtexte gibt, sorgen sie für eine angenehme Atmosphäre, die entfernt an Pen&Paper-Rollenspiele erinnert. Vertonten Text gibt es lediglich in den teilanimierten Zwischensequenzen. Die vor allem darin vermittelte Hauptgeschichte ist nett, aber nicht sonderlich mitreißend. Wenn schließlich Fabelwesen, Aliens und anderes in einem Topf zusammengemixt wird, wirkt alles zudem etwas arg willkürlich.

Entdecker und Entscheider

In den Levels findet ihr nicht nur Gold, Ausrüstungsgegenstände und Schriftstücke, die

mehr über die Geschichte des Turms verraten oder Nebenquests freischalten, ihr trefft auch auf sprechende Statuen, untersucht seltsame Apparaturen auf der Maschinenebene oder löst kleine Schalterrätsel. Da ihr die Kamera bei der Erkundung weder zoomen noch drehen könnt, ist die Wegfindung oft unnötig schwierig. Selbst, wenn ihr eine Ebenenkarte bereits vollständig aufgedeckt habt, werdet ihr euch immer wieder verlaufen, weil es nur selten wirklich markante Punkte gibt. Wünschenswert wäre zudem eine Funktion, die uns Interaktionsmöglichkeiten in der Umgebung anzeigt. Denn nicht alles glitzert oder leuchtet auffällig, vieles kann somit leicht übersehen werden.

Trotz solcher Probleme macht die Erkundung Spaß. Das liegt nicht zuletzt auch an den Dialogen. Tiefgründig sind die zwar nicht, aber unterhaltsam. An einer Stelle sollen wir etwa unsere Party in einen Computer sprechen lassen, aber den Recken fällt nichts Gescheites ein, was in einem unbe-

holffenen Gestammel mündet. Tolle Helden! Einfluss auf die Dialoge habt ihr keine, aber als Spielleiter trefft ihr Entscheidungen. Das kann die Verwendung einer magischen Rolle sein, was die Charakterwerte eines Champions verbessern oder auch verschlechtern kann. Ihr entscheidet aber auch darüber, ob ein Portal in die Welt der Schattenwesen geschlossen werden soll oder doch offen bleibt. Konsequenzen für die Handlung hat das aber nicht zur Folge.

Taktische Echtzeitkämpfe

Natürlich geht's nicht ohne Klopptereien in Tower of Time ab. Wenn ihr euch Gegnern nähert, geht's aber nicht automatisch in eine Kampfarena – gelegentliche Hinterhalte bilden die Ausnahme. Die meiste Zeit zeigt euch Tower of Time zunächst eine detaillierte Übersichtstafel mit allen Feindtypen, Schadenswerten und Resistenzen. Basierend auf den Infos wählt ihr vier Champions für die Auseinandersetzung, dann geht es



In den Arenen müsst ihr manchmal auch Schutztürme der Gegner ausschalten. Die solltet ihr möglichst schnell zerstören, dürft dabei aber die Widersacher nie aus den Augen verlieren.

Die Stadt und ihre Funktionen



los. Alternativ entscheidet ihr euch für einen verlustfreien Rückzug. Diese Funktion ist sinnvoll, denn bereits auf den ersten Turmebenen könnt ihr auf Feinde treffen, die euch deutlich überlegen sind. Zum anderen gibt euch der Rückzug die Möglichkeit, manuell zu speichern. Aus einem bereits gestarteten Kampf kehrt ihr auf Wunsch zum letzten Speicherstand zurück.

In den Klopereien müsst ihr nicht nur alle Gegner besiegen. Manchmal sollt ihr zusätzlich Objekte vor der Zerstörung bewahren oder gezielt Portale schrotten, durch die ansonsten unendlich Monster in die Arena eindringen. Jeder der Champions nimmt im Kampf eine spezielle Rolle ein. Der nordische Krieger Boron ist ein klassischer Tank, während der elfische Aeric eher einem Support entspricht. Er ruft einen Golem herbei, friert Gegner ein oder errichtet einen Heilturn. Zauber beherrschen aber alle Champions. Fernkämpferin Maeve verschießt unter anderem Feuerpfeile, Krieger Kane setzt zu einer Art Teleportschlag mit großer Flächenwirkung an. Außerdem reicht es nicht, den Fernkämpfer an den Rand zu stellen und mit dem dicken Schwertkämpfer auf die Gegner einzudreschen. Ihr errichtet zum Beispiel eine magische Felswand, um Feinden den Weg zu einem leichten Ziel abzuschneiden oder sie zu einem Umweg zu zwingen. Das verschafft euch Luft und bewahrt euch unter Umständen vor dem frühen Verlust eines Kämpfers. Von besonderer Bedeutung ist dabei, dass die Gegner durch unterschiedliche Portale in die Arena eindringen. Das tun sie aber auch noch während eines Kampfes und nie nach demselben Muster. Auch deshalb verkommen die Auseinandersetzungen in Tower of Time nie zur lästigen Routine.

Um das Geschehen zu kontrollieren, müsst ihr regen Gebrauch von der Zeitlupenfunktion machen – alternativ wählt ihr eine vollständige Pausierung der Kämpfe. In Echtzeit ist es nämlich kaum möglich, sinnvoll Ziele zuzuweisen oder auch einem Fernangriff (angezeigt durch einen roten Kreis) eines Gegners durch eine Neupositionierung zu entkommen. Wichtig ist die Zeitlupe jedoch auch, weil die Maussteuerung recht ungenau und fummelig ist. Da wirken zusätzliche Sekunden schlicht Wunder. Hinzu kommen Übersichtsprobleme. In den Arenen könnt ihr zwar stufenlos zoomen oder den Bildausschnitt verschieben, der Kamerawinkel lässt sich jedoch nicht anpassen. Dadurch wird es schwieriger, ein Gefühl für die Arena und die Vor- und Nachteile bestimmter natürlicher Hindernisse zu bekommen.

Zu Hause ist es am anstrengendsten

Erfolg oder Niederlage hängen in Tower of Time wie schon angedeutet vom geschickten Ausbau eurer Champions ab. Neue Rüstungsteile und Waffen legt ihr in den Levels des Turms an, Items lassen sich unterwegs an Schmieden aufwerten. Für alles andere müsst ihr allerdings in eure Stadt zurückkehren, die ihr nach und nach in Teilen ausbaut und mit der Hilfe von Gold und Blaupausen aufwertet. Das findet jedoch ohne große visuelle Veränderungen in statischen Menüs statt. Sind die Bauten entsprechend aufgewertet, ist ein Level-up möglich und ihr dürft neue Lernpunkte in eure Fähigkeiten und Attribute investieren. Neben Stärke, Lebensenergie und Geschwindigkeit umfassen die auch den Wert »Mastery«, der die Schlagkraft eurer Skills beeinflusst.



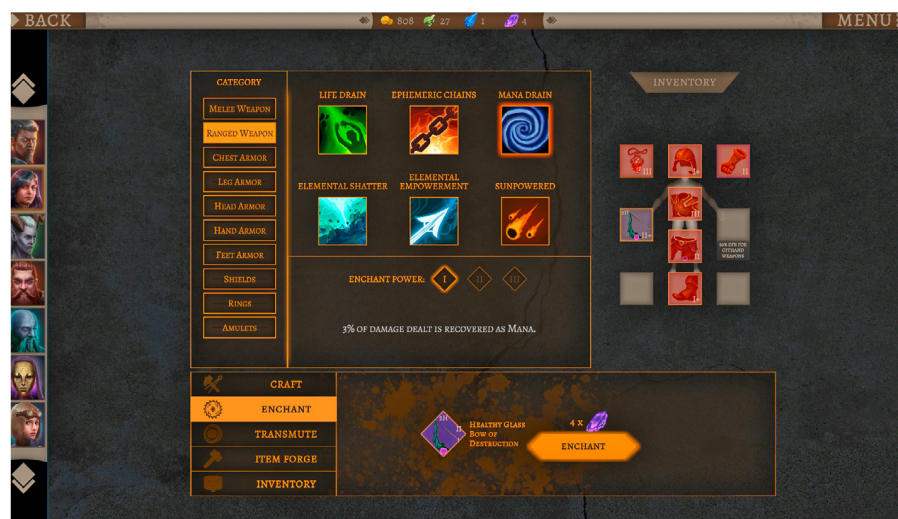
Neben klassischen Elementen wie Wind und Feuer gibt es auch das Void. Diesen Golem könnt ihr direkt angreifen. Ihr solltet ihn zunächst durch die anderen Elemente aber schwächen.

- 1 Die Stufe des Magieturms verbessert ihr wie alle Klassenunterkünfte mit Gold und Blaupausen. Vom Turmlevel hängt ab, bis zu welcher Stufe ihr Druide Aeris und Mystikerin Whisper aufleveln könnt. Der Hort der Magier ermöglicht zudem die Laufwändige aber lohnenswerte Verzauberung von Waffen und Rüstungsteilen.
- 2 Wenn ihr die Stufe der Champions erhöhen möchtet, müsst ihr in den Wohnturm. Aufstiege sind je nach Held vom Level von Magieturm, Handwerker-Halle und Kaserne abhängig, kosten euch ansonsten aber lediglich Gold.
- 3 Der Turm ist der mystische Ort, den ihr mit eurer Party erkundet. Ihr könnt nur über die Stadt in frühere Ebenen zurückkehren, um etwa noch offene Nebenquests zu erfüllen. Im Turm selbst steigt ihr nur weiter nach unten ab.
- 4 In der Bibliothek habt ihr Zugriff auf das Quest-Journal, aber auch auf das Bestiarium. Dort könnt ihr euch detailliert über die Gegnertypen auf den unterschiedlichen Ebenen des rätselhaften Turms informieren. Zudem findet ihr dort sämtliche gesammelten Schriftstücke oder schaut euch erneut die Zwischensequenzen an.
- 5 Vom Level der Handwerker-Halle hängt die Maximalstufe von Zwerg Rakhem und Champion Kaela ab. Ihr seid außerdem in der Lage, schwächere grüne und blaue Kristalle in die starken und seltenen lila-farbenen umzuwandeln.
- 6 Der Waffenkammer sind die Champions Kane, Boron und Maeve untergeordnet. Vom Level der Waffenkammer hängen nicht nur die Stufe dieser Helden ab, sondern auch wie effektiv ihr Items per Sockelung aufwertet.
- 7 In der Unterkunft verwaltet ihr sämtliche Champions, vergebt Attributs- und Fähigkeitenpunkte, verwaltet Inventar und Skills oder erfahrt mehr über ihren Hintergrund.
- 8 Die Schmiede vereint sämtliche Handwerksfähigkeiten eurer Recken. Zusätzlich aber könnt ihr dort auch neue Ausrüstungsobjekte und Waffen mithilfe von Kristallen herstellen.

Abhängig von den Gegnern ist es in Tower of Time sinnvoll und bereits auf dem leichten Schwierigkeitsgrad sogar notwendig, dass ihr immer wieder mal Skill- und Attributspunkte zurücksetzt und neu vergebt. Ein aufwendiger Prozess, der nur noch von der Anpassung eurer Ausrüstung übertroffen wird. In der Schmiede der Stadt bastelt ihr Rüstungen und Waffen, die ihr mit Kristallen socket oder verzaubert. Auf diese Weise verpasst ihr euren Champions unter anderem höhere Schutzwerte, Attributboni und Elementarresistenzen. Oder aber ihr münzt einen Teil des Rüstungswerts in Angriffskraft um. Auch in diesem Bereich ist die umfassende Nutzung der Möglichkeiten kein Angebot an Profis, sondern Pflicht. Eine einzige Rüstungsanpassung verändert allerdings nur wenig, weshalb ihr es für jeden Ring,

Helm oder sonst was tun solltet. Bei sieben Helden mit zehn Ausrüstungsslots und einer fast schon lächerlichen Flut an Items bedeutet das viel Arbeit und geht mit der Gefahr einher, den Überblick zu verlieren.

Wer keinen Spaß daran hat, sich stundenlang in den Charakterbildschirmen aufzuhalten, um in den Kämpfen nicht ständig aufs Maul zu kriegen, dürfte schnell die Lust an Tower of Time verlieren. Wer allerdings den Story-Schwierigkeitsgrad wählt (wechseln könnt ihr jederzeit), kann sich einen Teil dieser Arbeit und Dauerfrust über Niederlagen ersparen. Die fünf Schwierigkeitsstufen und die Tatsache, dass selbst der Storymodus anspruchsvoller ist als Dragon Age auf der normalen Stufe, bringt jedoch klar zum Ausdruck, dass hier vor allem Hardcore-Enthusiasten auf ihre Kosten kommen. ★



Um bestehen zu können, müsst ihr viel Zeit mit der Aufwertung der Ausrüstung verbringen. Verzauberungen bringen besondere Vorteile, die Sockelung kleine, aber entscheidende Boni.



Benjamin Braun
@RealGrappa11



Ich mag die Mischung aus pausierbaren Echtzeitkämpfen gepaart mit einem hohen taktischen Anspruch. Hier muss ich effektiv sein, meine Party genau auf die Stärken und Schwächen der Gegner anpassen, um gewinnen zu können. Aber genau dort liegt auch ein Stückweit der Hund begraben. Denn bei der Item-Flut übertreiben es die Entwickler genauso wie beim Verwaltungsaufwand meiner Recken. Das Zurücksetzen der Attributs- oder Lernpunkte für meine Spezialfähigkeiten dienen nicht bloß dazu, eine schlechte Aufteilung zu korrigieren. Hier muss ich immer wieder umskillen, um mich für die Kämpfe zu wappnen.

Wer sich allerdings tief in die Mechanismen eines Spiels eingraben will, der wird mit Tower of Time glücklich werden. Alle anderen kommen aber nur bedingt auf ihre Kosten: Die Geschichte ist zwar nicht schlecht, fesselt aber nicht wie etwa die Story in einem Divinity: Original Sin 2. Unschlagbar ist allerdings der Preis. Wo bekommt man sonst 40 Stunden Rollenspiel für läppische 21 Euro?

TOWER OF TIME

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i3 7100 / AMD FX-4300
Geforce GTX 660 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2500K / AMD FX-8350
Geforce GTX 770 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- passende Musik
- viele hübsche Zaubereffekte
- abwechslungsreich designte Welt
- englische Texte mit kleinen Fehlern
- lange Ladezeiten

SPIELDESIGN



- vielfältige Arenakämpfe
- Partymitglieder mit individuellen Skills
- komplexes Charaktersystem lädt zum Experimentieren ein
- vielfältiges Gegnerdesign
- Kamera kann nicht gedreht werden

BALANCE



- fünf Schwierigkeitsgrade
- Spielsystem lässt nie Routine aufkommen
- Zeitlupe/Pause jederzeit im Kampf verfügbar
- Kämpfe oft unübersichtlich
- tendenziell zu schwer

ATMOSPHÄRE / STORY



- interessantes Szenario
- sympathische Charaktere
- unterhaltsame Dialoge
- kaum Sprachausgabe
- Geschichte mixt Fantasy- und SF-Bestandteile recht willkürlich

UMFANG



- lange Spielzeit
- großes Angebot an Haupt- und Nebenquests
- diverse optionale Kampf-Challenges
- sieben spielbare Figuren
- Item-Flut zu groß

FAZIT

Das Kampf- und Charaktersystem in Tower of Time bringt Hardcore-Enthusiasten Spaß, anderen aber schnell Frust und Überforderung.

