

Warparty

DINOS, ZOMBIES UND KLISCHEES

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Warcave, Crazy Monkey Studios** Entwickler: **Warcave, Crazy Monkey Studios** Termin: **28.3.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Masse ist in Warparty definitiv Klasse. Habt ihr genug Einheiten zur Verfügung, zwingt ihr eure Gegner auch ohne Taktik in die Knie.

Warparty wirkt wie ein angestaubter Warcraft-Klon. Die Steinzeit ist nicht nur das Setting, sondern auch spielerisch Programm. Von Florian Zandt

Es gab mal eine Zeit, in der man mit einem guten Echtzeitstrategie-Titel noch ordentlich Staub aufwirbeln konnte. Starcraft, Age of Empires 2, Warcraft 3 – all diese Spiele waren zu ihrer Veröffentlichung echte Hits. Und dann: Lange Jahre nichts, nur ab und zu bäumte sich das Genre auf, kurz, ruckartig. Auch heute gelten die Blizzard-Titel noch immer als Krönung des kompetitiven Echtzeitstrategie-Spiels. Das belgische Indie-Spiel Warparty will uns in diese glorreiche Zeit zurückversetzen, stolpert aber trotz frischem Steinzeitsetting bereits über lose rumliegende Knochen. Das fängt schon bei der enorm hanebüchenen Geschichte von Warparty an: Der uralte Go'n-Stamm entdeckt magische Artefakte, mit denen er wilde Dinosaurier zähmt, verkracht sich nach nur kurzer Zeit aber untereinander und will sich gegenseitig von der Weltkarte wischen.

Blick bis zum Tellerrand

Die Anführer der drei Fraktionen in Warparty entdecken die alte Macht wieder und beschließen, diese für ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Die gutmütige, kalkweiße Mika will die Wildländer mit den Dinos versöhnen, der bössartige Char will mit den Nekromas alles Leben auslöschen, und der Weise des Vithara-Clans würde die Erde am liebsten den Riesenechsen zurückgeben. Und natürlich hat Mika eine 90-60-90-Figur und steht für das Gute, Char beschwört Zombies und bedient Afrikaklischees, und der Weise der Vitharas ist ein baumkuschelnder Hippie. Immerhin bietet er in seiner aus Dinos und Naturgeistern bestehenden Armee die optisch interessantesten Einheiten.

Nach der Fraktionswahl folgt klassische Echtzeitstrategie: Ihr startet mit einer Rumpfruppe aus Arbeitern, einer Hauptsiedlung, einem kleinen Kriegerkontingent und natürlich mit der jeweiligen Anführerfigur als Helden. Die Arbeiter schickt ihr schnellstmöglich los, um die beiden Ressourcen Nahrung und Kristall abzubauen, damit sie Gebäude wie Kasernen, Lagerhäuser

oder Wohnhäuser zur Erhöhung des Bevölkerungslimits errichten können.

Mit Kraft gegen den Kontrahenten

In den Kasernen rekrutiert ihr zunächst einfache Nah- und Fernkämpfer. Nach einem Siedlungs-Upgrade könnt ihr fortgeschrittene Einheiten ausbilden, etwa Krieger mit Feuerwaffen. Jedes weitere Upgrade der Siedlung erweitert den Einheitenpool, beispielsweise mit dem Triceratopsreiter der Wildländer oder mit dem mächtigen Titanen-Mammut der Vithara. Auch kleinteiligere Verbesserungen wie stärkere Rüstung oder Schnelligkeit lassen sich freischalten. Eine Spezialisierung innerhalb der Technologieebenen ist möglich, und wer dabei den Überblick verliert, wirft einfach einen Blick in das ausführliche, sogar animierte Ingame-Wiki. Die Aufgliederung der Einheiten ist allerdings bei allen Fraktionen gleich: Nahkämpfer, Fernkämpfer, Heiler, Helden. Lediglich eure Heldenfiguren haben einzigartige Fähigkeiten, für die ihr die dritte Ressource Kraft benötigt. Diese sammelt ihr an zu erobernden Schreinen oder indem ihr Totems



Oben rechts im Bild: der T-Rex, die mächtigste (und teure) Einheit der Wildländer. D

baut, und löst damit Fähigkeiten wie einen Meteoritenhagel oder Heilung aus. Geschickt eingesetzt können diese Fertigkeiten durchaus das Kampfglück wenden.

Bereit für den Wettbewerb

Obwohl eure Helden durchaus das Zünglein an der Schlachtenwaage sein können, zählt in Warparty letzten Endes doch nur die Größe der Armee, zumindest im Spiel gegen die KI. Egal ob in den schnellen Skirmish-Partien, dem wellenbasierten Survival-Modus oder den Storymissionen – die Gegner verhalten sich so kreuzdämlich, dass es genügt, massig Kanonenfutter und Heiler zu produzieren und sie den Kontrahenten entgegenzuwerfen. In der Praxis: möglichst viele Gebäude bauen und Einheiten spammen.

Diese Hochdruckproduktion wird oben-drin schnell unübersichtlich: Viele der Bauwerke sehen relativ ähnlich aus, die Schaltflächen zur Rekrutierung der Einheiten sind winzig und man sollte lieber die entsprechenden Hotkeys auswendig lernen. Die freischaltbaren aktiven Fähigkeiten vergisst man im Eifer des Gefechts zudem schnell. Und warum eine Fläche mit den Attributen eurer Einheiten und Gebäude und ansonsten ziemlich viel Leerraum ein Viertel des

Bildschirms ausfüllen muss, wissen wohl auch nur die Entwickler. Übersichtlich geht allerdings definitiv anders.

Steinzeit ohne Speichern

Dabei wäre besserer Durchblick bereits in der Kampagne hilfreich. Schon nach der Einführung zieht die Lernkurve deutlich an, und freies Speichern ist innerhalb der Storymissionen unverständlicherweise nicht erlaubt. Umso schlimmer, dass die furchtbare Wegfindung und die KI der Einheiten selbst Profis einen Strich durch die Rechnung machen kann. Im Test ließ der Computergegner mehrmals Einheiten in Schussreichweite unserer Wachtürme stehen.

Dabei sind die Ansätze zu einem guten Multiplayer-Titel definitiv da, etwa frei belegbare Hotkeys und ein Beobachtermodus. Und während die KI euch in euren Solospielen ohne Taktik mit großen Armeen überrollen will, sorgen menschliche Spieler in der Theorie für etwas mehr taktische Finesse – auch wenn hier meist der altbewährte Rush zum Erfolg führt. Auch die Aufteilung in Ranglisten- und schnelle Spiele richtet sich klar an kompetitive Spieler. Wer jedoch eine packende Singleplayer-Kampagne sucht, sollte den Faustkeil von Warparty lassen. ★



Die Storymissionen machen nur den Anschein, als wollten sie eine Geschichte erzählen.



Florian Zandt
@zandterbird

Wo soll ich anfangen? Warparty ist so durch und durch generisch und durchschnittlich, dass es schwierig ist, dem Spiel etwas Positives abzugewinnen. Selbst die Selbstläufer-Vorlage Dinos vs. Zombies wird nur mittelgut umgesetzt. Die Einheiten der Fraktionen unterscheiden sich bis auf Details nur hinsichtlich ihres Aussehens, die grundsätzliche Taktik des Zergens bleibt bei allen gleich und führt gegen die erfreulich doofe KI immer wieder zum Erfolg. Das ändert sich bestenfalls gegen menschliche Spieler im Multiplayer-Bereich, auf den Warparty mit Ranglistenspielen, Turnieren und verschiedenen Spielvariationen auch definitiv den Fokus setzt.

Dennoch täuscht das nicht darüber hinweg, dass die drei Fraktionen zu blass, die Story zu hanebüchen und die Handhabung zu klobig sind. Erschwerend kommt die steinzeitliche Gegner- und Einheiten-KI hinzu. Was letztlich bleibt, ist ein leidlich solides Multiplayer-Spiel, das vor Klischees nur so strotzt und im Singleplayer-Bereich kaum taktische Varianz erfordert. Zurück in die Zeitmaschine damit!

WARPARTY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3220 / Athlon FX 6300
Geforce GTX 550 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 1 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3470 / AMD FX 8350
Geforce GTX 770 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- abwechslungsreiches Einheitsdesign
- schicke Partikeleffekte
- altertümliche Optik
- mäßiges Sounddesign
- miese Sprecher

SPIELEDISIGN



- guter Zuschauermodus
- frei belegbare Hotkeys
- wenig Taktik nötig
- grauenhafte KI
- starre Kamera

BALANCE



- gute Tutorial-Mission
- animiertes Ingame-Wiki
- effektive Heldeneinheiten
- keine Speichermöglichkeit in Kampagne
- enorm steile Lernkurve

ATMOSPHÄRE/STORY



- Retro-Atmosphäre
- einfallsreiches Setting
- handgezeichnete Zwischensequenzen
- Fraktionen sind wandelnde Klischees
- hanebüchene Story

UMFANG



- drei Spielumgebungen
- acht Multiplayer-Karten
- zahlreiche Online-Spielmodi
- umfassende Technologieebenen
- relativ kurze Kampagnen

FAZIT

Das Echtzeitstrategie-Spiel sieht genauso alt aus, wie es sich anfühlt, ist für kompetitive Spieler aber ein netter Snack für zwischendurch.

