

A Year of Rain

DAS IST JA WIE WARCRAFT!

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: Daedalic Entwickler: Daedalic Termin: 2020

A Year of Rain ist ein neues Echtzeitstrategiespiel (Nein! Doch! Ohh!), das in Sachen Story-Kampagne die nächstbeste Alternative zu Warcraft 4 werden könnte. Wir haben die ersten Missionen exklusiv spielen können. Von Peter Bathge

Unverhofft kommt oft: Nachdem der Scheintod der Echtzeitstrategie festgestellt wurde, erleben wir gerade eine Renaissance des RTS-Genres. Age of Empires 2 bekommt ein

HD-Remaster, seit Kurzem wird Homeworld 3 entwickelt, Command & Conquer wird ebenfalls remastert, ach AoE4 gibt's ja auch noch – und deutsche Entwickler tragen ebenfalls ihren Teil dazu bei, die Echtzeitstrategie wieder salonfähig zu machen. Nicht nur King Arts' Echtzeitstrategiespiel Iron Harvest bietet eine klassische Story-Kampagne an – auch A Year of Rain von Entwickler und Publisher Daedalic Entertainment hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Story-Glanz alter RTS-Tage wiederzubeleben. Unübersehbares Vorbild: Blizzards Warcraft 3.

GameStar ist die weltweit erste Redaktion, die selbst die Kampagne von A Year of

Rain spielen konnte – genauer gesagt einen von insgesamt drei Feldzügen mit einer Gesamtspielzeit von 20 bis 25 Stunden.

Story-Kampagne mit Kniff

A Year of Rain steckt noch tief in der Entwicklung: Vorerst erscheint das neue Echtzeitstrategie-Spiel lediglich als Early-Access-Version mit einem der drei Story-Kapitel (aber allen drei spielbaren Fraktionen) und einem Grundstock an Mehrspieler-Maps und Helden. Bis zum Herbst 2020 soll dabei mit Hilfe von Community-Feedback ein rundes RTS herauskommen, zu dem selbst Blizzard sagen würde: »Hey, wenn wir schon kein



Die Effekte sehen schon mal schick aus, übertreiben soll es Daedalic aber nicht damit, sonst ist am Ende das Schlachtgeschehen nicht mehr gut lesbar. Und Lesbarkeit ist das A und O in der Echtzeitstrategie.



Die Kämpfe gegen rot markierte Creeps wie den Bossgegner in der Mitte sind anspruchsvoll.

Warcraft 4 entwickeln, ist A Year of Rain auf jeden Fall die beste Alternative!« Und einen Koop-Modus hat das Ganze auch noch.

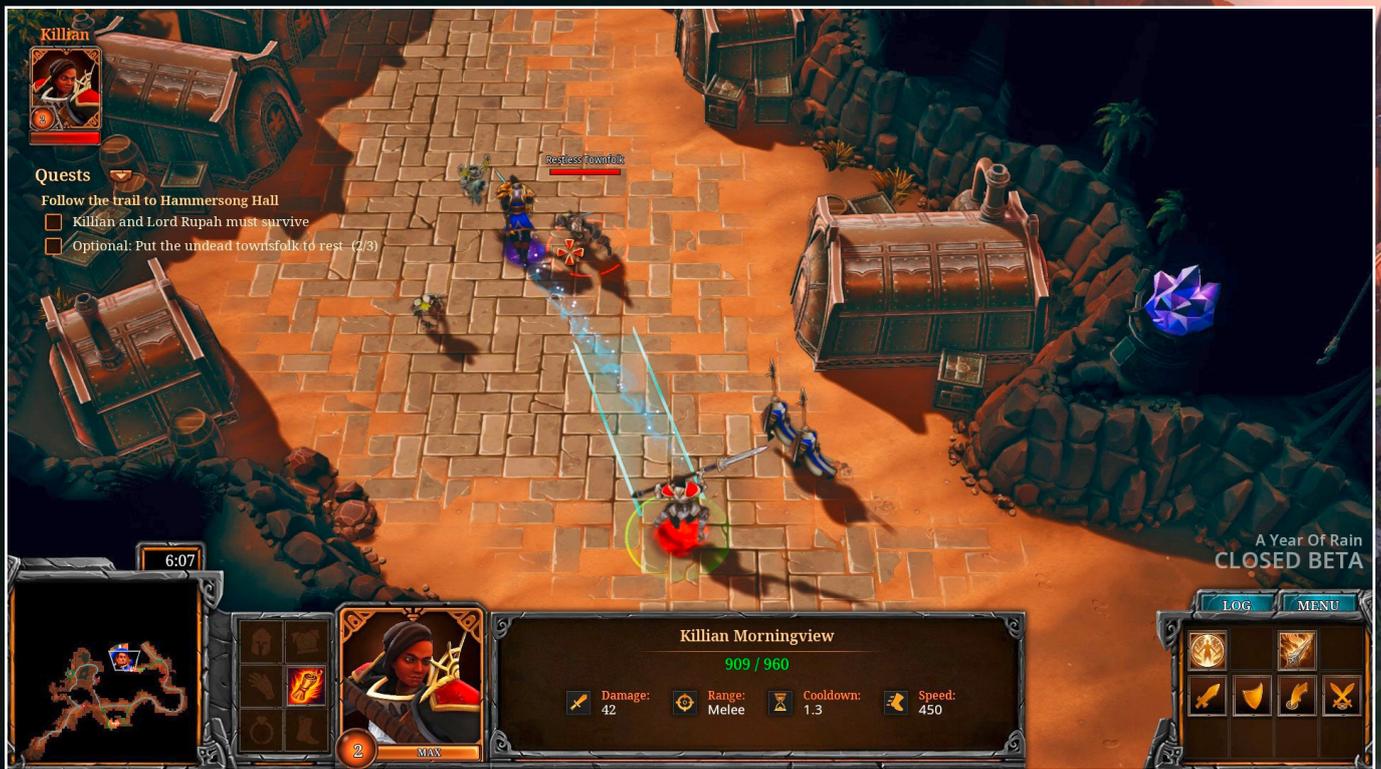
Bei Geschichte und Szenario von A Year of Rain lohnt sich ein zweiter Blick. Denn was im ersten Moment wie typischer Fantasy-Einheitsbrei aussieht, entpuppt sich im Spielverlauf als deutlich vielschichtiger. Das Problem: Um Spoiler zu vermeiden, können wir nicht zu viel von dem verraten, was uns Narrative Director Ben Kuhn bereits über die Geschichte erzählt hat. Daher beschränken wir uns auf die Ausgangssituation für die folgenden Abenteuer. In der Early-Access-Version ist erst einmal nur die Kampagne aufseiten von Haus Rupah enthalten. Lord

Jaidee, ein menschlicher Adeliger, führt zusammen mit seiner Paladin-Begleiterin Killian Morningview eine Expedition in eine entfernte Region an, wo er nicht nur ein sehr wertvolles Metall namens Anorium vermutet, sondern auch nach einer antiken Kriegsmaschine suchen will. Dieses Konstrukt könnte den Lauf der Geschichte verändern – und wenn wir euch jetzt verraten würden, wer diese Superwaffe gebaut hat, würden wir euch die ganze Überraschung nehmen! Daher nur so viel: Bei der Expedition kommt es zu unvorhergesehenen Komplikationen und die Streitkräfte von Haus Rupah (eine wilde und vielseitige Mischung aus Gnomenarbeitern, menschlichen Pikenieren und

Reitern, Elfenbogenschützen, Zwergenpriestern sowie magischen Dschinn) müssen erst einmal gegen die lokalen Bösewichter kämpfen. Neben den sogenannten Outcasts (Echsenmenschen, Grolle, Oger & Co.) sind das selbstredend auch die handelsüblichen Untoten. Doch auch beim Rastlosen Regiment (übergreifender Begriff für den Feind) gehen die Story-Autoren einen anderen, überraschenden Weg. Ob A Year of Rain nun tatsächlich die dramatischen Höhen der Verwandlung von Prinz Arthas in den Lichkönig erreichen wird, bleibt indes abzuwarten. Aber die Präsentation der Geschichte in gelungenen Ingame-Zwischensequenzen und das (oft humorvolle) Hin und Her zwischen



Die beiden Spieler werden in der Koop-Kampagne dazu ermutigt, taktisch geschickt ihre Truppen aufeinander abzustimmen. So gelingen auch Angriffe auf solche Abwehrbollwerke ohne allzu große Probleme und Verluste.



Aktive Spezialfähigkeiten der Helden lassen sich dank der unkomplizierten Steuerung punktgenau platzieren. Auch einige normale Einheiten besitzen Zauber & Co. – hier ist (moderates) Mikromanagement der einzelnen Einheiten angesagt.

den Charakteren lassen bereits jetzt auf eine packende Handlung hoffen.

Abwechslung ist Trumpf

Sehr gut gefällt uns in den vier ausprobierten Missionen (von später mal insgesamt 30) der hohe Abwechslungsreichtum. Die Maps sind groß und bieten viel Raum zum Erkunden, es gibt optionale Nebenaufgaben und die Möglichkeit, zusätzliche Ressourcen zu erschließen. Bislang hielten sich klassische Echtzeitstrategie-Einsätze mit Basisbau und solche Aufträge, in denen ihr in Kommandomanier mit wenigen Einheiten oder gar nur eurem Haupthelden unterwegs seid, die Waage. Allerdings wandeln sich Missionen auch mal; im Verlauf der 20 bis 60 Minuten langen Einsätze entdeckt euer Held ein paar Gebäude, in denen ihr anschließend Truppen rekrutiert – oder ihr seid erst alleine unterwegs und stoßt nach und nach auf versprengte Verbündete, bis ihr den Widersacher am Ende in seiner Basis zum Gefecht stellt. Und das Beste: Wenn ihr wollt, seid ihr dabei nicht allein!

A Year of Rain wird ein Koop-Spiel für zwei Spieler – die komplette Kampagne lässt sich mit einem Freund absolvieren. Dann steuern beide unterschiedliche Helden oder manchmal auch nur gewöhnliche Soldaten. Und abhängig von der Mission starten sie an anderen Punkten der Karte, müssen andere Aufgaben erledigen oder können durch die Skills ihrer Helden andere Pfade wählen.

Wer keine Freunde hat oder sich in Echtzeitstrategiespielen nicht mit anderen Menschen herumärgern will, der befiehlt einfach alle Helden und angeschlossenen Truppen selbst, manchmal hilft auch die KI aus, etwa wenn zwei verbündete Basen vor-

gesehen sind. Und ja, die künstliche Intelligenz von A Year of Rain hat einiges auf dem Kasten! Vor dem Test ist es natürlich zu früh für ein endgültiges Fazit, aber sowohl im Skirmish-Modus als auch in der Kampagne verlangten uns die Gegner einiges ab und die Verbündeten agierten wohl überlegt – sie reagierten unter anderem viel zuverlässiger auf unsere Signalfire (mit der Taste G könnt ihr eurem Partner einen Wegpunkt auf der Minimap vorgeben) als unsere menschlichen Koop-Partner! Aber gut, von solchen

kleinen Teamwork-Fails mal abgesehen macht der Koop-Modus von A Year of Rain bereits einen Heidenspaß. Gerade die Helden und ihre unterschiedlichen Talente werden von Entwickler Daedalic immer wieder clever für Mini-Puzzles ins Gameplay einbezogen. So entsteht nur wenig Leerlauf.

Die Recken unterteilen sich grob in die drei Bereiche Angriff, Verteidigung und Unterstützung, es gibt unter anderem betrunkenere Feuermagier, Heiler, Schwertkämpfer, Assassinen mit Teleport-Funktion oder klas-

Die große Unbekannte: »Against All Odds«

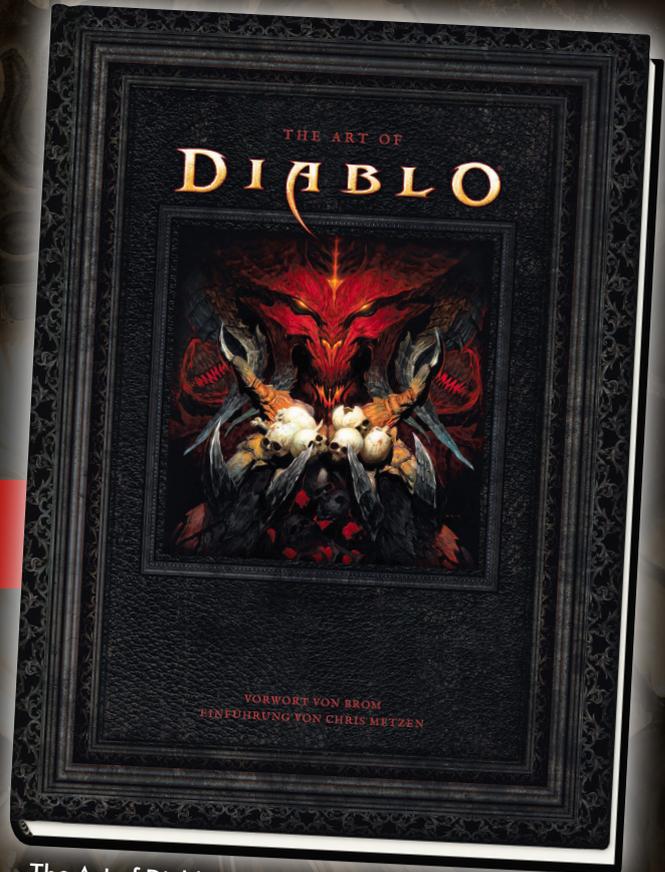
Im Versus-Modus »Against All Odds« teilen sich vier Spieler in zwei Teams auf. Die eine Mannschaft kontrolliert nur Helden, die andere nur gewöhnliche Soldaten. Gekämpft wird um die Kontrolle über eine gefährliche Kriegsmaschine – wer Aufgaben löst und anschließend Truppen in ihrer Nähe platziert, der bewegt das Konstrukt in Richtung Gegner. Erreicht die Maschine das feindliche Lager, bedeutet das das Game over – mit den normalen Helden und Truppen könnt ihr eurem Gegner nicht dauerhaft schaden. Als einziger Modus war »Against All Odds« in unserer Preview-Fassung noch nicht spielbar.





AB NOVEMBER NEU
IM BUCHHANDEL -
JETZT SCHON
VORBESTELLEN!

Mit über 500 Artworks aus *Diablo*, *Diablo II*, *Diablo III* und *Diablo IV* präsentiert dieses Buch zahlreiche bemerkenswerte Kunstwerke, die für das ikonische Action-Rollenspiel von Blizzard Entertainment kreiert wurden, das Generationen von Fans ewig währende Alpträume beschert hat.



The Art of Diablo
Hardcover, ISBN 978-3-8332-3835-2



The Cinematic Art of World of Warcraft
Hardcover, ISBN 978-3-8332-3836-9

Jedes legendäre Kapitel der *Warcraft*-Historie ist geprägt von atemberaubenden Cinematics - von Filmsequenzen in spektakulärer Hollywood-Qualität. *The Cinematic Art of World of Warcraft* bietet einen umfassenden Einblick in das visuelle Design und die Erzähltechniken, die Azeroth und seine Helden in diesen Kurzfilmen so unglaublich detailliert zum Leben erwecken.



Viele Ingame-Zwischensequenzen spinnen die Story weiter, hinter der mehr stecken soll als der übliche Fantasy-Einheitsbrei.

sische Bogenschützen. Während der Kampagne schlüpft ihr in unterschiedliche Helden, euer Fortschritt in Sachen Charakterlevel und Loot bleibt aber von Mission zu Mission erhalten, wenn ihr zu eurem vorherigen Charakter zurückkehrt.

Denn natürlich dürfen auch Rollenspiel-elemente in A Year of Rain nicht fehlen – das Echtzeitstrategiespiel orientiert sich schließlich am Genre-Neuerfinder Warcraft 3. Helden sammeln Erfahrung und steigen bis Le-

vel 10 auf, ihr wählt nach und nach drei Skills (vom Beschwören eines Feuerelements über Schutzzauber bis hin zu Debuffs und Rundumschläge) und schließlich eine vierte, sehr mächtige Ultimate-Fähigkeit gegen Ende der Levelleiter aus.

Das Helden-Inventar hat sechs Plätze. Fünf davon sind für Rüstungsteile und Waffen reserviert, in einem Slot dürft ihr Verbrauchsgegenstände wie Heiltränke oder Zauberschriftrollen mit euch herumtragen.

Die findet ihr wie alles andere bei besiegten Gegnern oder in Truhen am Wegesrand.

Das spielt sich sehr vertraut!

Nicht nur bei Helden und Gegenständen sind die Warcraft-Parallelen von A Year of Rain gewaltig, auch das Gameplay fühlt sich fast exakt so an wie im Blizzard-Klassiker, der mit Warcraft 3: Reforged ja bald selbst wieder ins kollektive Bewusstsein der Spielergemeinde vorstoßen dürfte. Arbeiter

Beispiel eines Mini-Puzzles



Die Feuermagierin vernichtet Steine auf der anderen Seite des Grabens.



Der Adelige nutzt den Sturmangriff, um die Distanz zu überbrücken.



Drüben angekommen, haut er mit seinem Spezialangriff den Baum um.



Jetzt kann die Magierin ebenfalls auf die andere Seite übersetzen.



Wenn ihr in A Year of Rain mehrmals hintereinander eine Einheit anklickt, gibt sie irgendwann wie in der Warcraft-Serie schnippische Kommentare von sich oder erzählt lustige Anekdoten.

errichten Gebäude wie Kaserne und Wachturm (Mauern gibt es in A Year of Rain keine) und sammeln Ressourcen, die sie zum nächsten Hauptgebäude schleppen. Ihr schickt Arbeiter in die Anorium-Mine (maximal fünf, sonst stehen sie sich gegenseitig im Weg) und lasst sie im Wald Holz schlagen. A Year of Rain läuft mit der Unreal Engine 4 und verkraftet maximal 80 Einheiten pro Seite; das Armeelimit basiert auf einer abstrakten Zahl, dem Nachschub. Stärkere Einheiten verbrauchen mehr davon, zudem erhöhen sich mit größeren Armeen die Unterhaltskosten. Dann werden euch von euren Anorium-Schürferzeugnissen erst 30 Prozent und schließlich gar 60 Prozent automatisch abgebucht. Die Steuerung ist komfortabel, untätige Arbeiter lassen sich einfach per Tastendruck ausfindig machen – zudem winken sie fröhlich in die isometrische Kamera, um auf sich aufmerksam zu machen. »Huhu, ich brauch einen Job!« Praktisch: Sammelpunkte von Kasernen könnt ihr auf euren Helden setzen, um neu produzierte Truppen direkt an die Front zu ordern. In anderen Gebäuden erforscht ihr Einheiten-Upgrades wie Blitzpfeile oder Heilzauber. Wenn euer Hauptgebäude angegriffen wird, gebt ihr den Arbeitern den Befehl, sich im Inneren zu verschanzen und auf die Gegner zu feuern – oder ihr beschwört als Unto-



Die Outcasts können ihre lebendigen Basisgebäude nachträglich vom Fleck bewegen, die Nachtelfen-Bäume aus Warcraft 3 lassen grüßen.

ter einfach mal gratis ein paar Skelette als letzte Verteidigungslinie.

Einsteigerfreundlich: In Einzelgefechten wählt ihr bei Spielstart aus, ob euer zuvor ausgewählter Held einen Bonus auf Angriff, Verteidigung oder Unterstützungsfähigkeiten erhalten soll, dadurch könnt ihr ihn weiter spezialisieren. Entsprechend eurer Ent-

scheidung bekommt ihr auf Wunsch die optimale Baureihenfolge für das Gefecht angezeigt: Rekrutiere zwei Arbeiter, wenn die Vorräte auf 8 sind, errichte eine Schmiede bei 12, heuere drei Pikeniere an, wenn du 15 erreicht hast. Das ist das perfekte Tutorial.

Woran könnte A Year of Rain scheitern?

Die Grundzüge des Spiels sind also enorm vielversprechend, hier wird ein Echtzeitstrategiespiel im Stil der alten Garde mit Verstand modernisiert. Mit dem Koop-Modus gibt es ein faszinierendes neues Feature, gleichzeitig wird aber Bewährtes nicht einfach über Bord geworfen. Also alles eitel Sonnenschein? Nun ja, nicht ganz. Die größte Stolperfalle hat Entwickler Daedalic Entertainment bereits selbst ausgemacht: Die Wegfindung von A Year of Rain ist noch stark verbesserungswürdig. In der Vorabfassung blieben Truppen immer wieder an Bäumen, Kanten oder ihren Verbündeten hängen, das nervt. Solche Ärgernisse will das Studio möglichst schnell beheben.

Eventuell fügt man A Year of Rain mittelfristig sogar noch Formationen hinzu. Die gab's zwar auch in Warcraft 3 nicht, aber eine Mitarbeiterin bei Daedalic macht laut



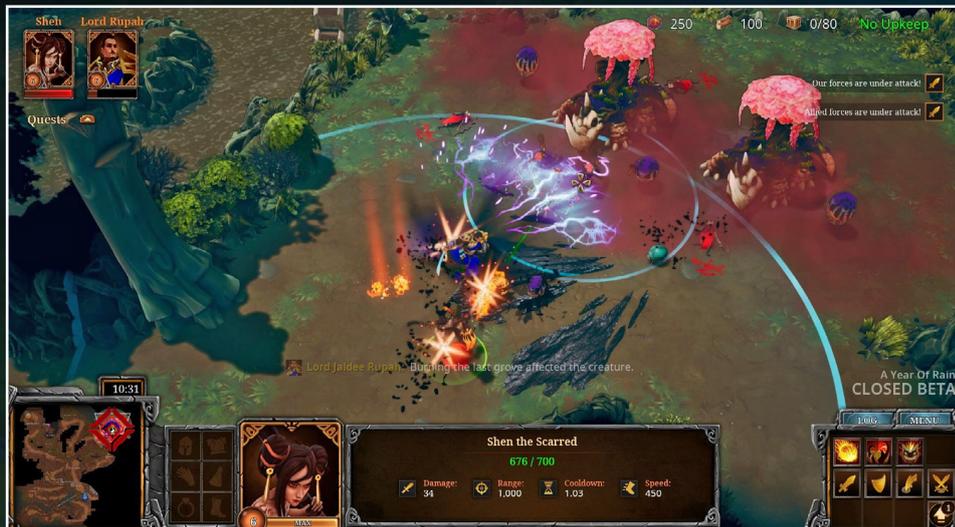
Der Echsenmensch-Boss Cragga verstärkt mit seiner Aura nicht nur die Angriffe seiner Kumpanen (orange), sondern vertreibt die Feinde auch mit einem Angst-Debuff (schwarz-blau).

Aussagen der Studio-Oberen schon seit Monaten Stimmung für die Einführung dieses Features. Und wir müssen als alte Age-of-Empires-2-Fans zustimmen: Wenn die Truppen irgendwann mal in Reih und Glied marschieren würden statt als vogelwilder Heerhaufen, fänden wir das spitze!

Völlig offen ist bislang noch, ob A Year of Rain in späteren Missionen die guten Ansätze bei Story und Leveldesign auf die Spitze treibt und ähnlich wie Warcraft 3 mit immer neuen Sehenswürdigkeiten punkten kann. Oder ob sich das Ganze dann doch vergleichsweise schnell abnutzt und die Geschichte absäuft. Doch diese Frage lässt sich frühestens in einem Early-Access-Test zum Release beantworten. Apropos Absaufen: Der Humor von A Year of Rain wirkt an manchen Stellen eine Spur zu plump, etwa wenn es um den Alkoholismus einer Helden geht, der lediglich als Gag-Material dient. Auch ein Armbrustschütze fiel uns negativ auf, er machte ständig peinlich-anzügliche Bemerkungen. Außerdem – aber das mag dem frühen Zustand der Preview-Fassung geschuldet sein – wiederholten sich die Einheitenkommentare viel zu häufig. Die englischen Einheitenkommentare wohlge- merkt, eine deutsche Vertonung ist nämlich sehr wahrscheinlich, wenn auch noch nicht unter Dach und Fach.

Optimistisch in die RTS-Zukunft

A Year of Rain besitzt bereits in diesen ersten Partien in der Kampagne und im Gefechtsmodus (Skirmish) einen sehr angenehmen Gameplay-Fluss. Weil die Rohstoffe vergleichsweise schnell erschöpft sind (besonders die Minen), ist regelmäßige Expansion Pflicht. Allerdings tummeln sich auf der Karte allerlei computergesteuerte Monster, sogenannte Creeps. Die zu bekämpfen, hilft dabei, euren Helden aufzuleveln, bevor ihr euch erste Scharmützel mit anderen Spielern liefert. Die Schwierigkeit der Creeps wird mittels farbiger Schädel auf der Minimap angezeigt, entsprechend fallen die Belohnungen aus. Wer den großen Boss in der Mitte abmurkst, erhält einen beson-



Die Einheiten in A Year of Rain sind farbenfroh und abwechslungsreich.

deren Bonus, der kann kriegsentscheidend sein. Es entsteht also schnell ein Rennen um die besten Plätze – dank der sehr großen Karten fühlten wir uns aber auch mit anderen Spielern auf der Map nie eingengt. Der Multiplayer-Modus bietet bis zu vier Teilnehmern Platz, leere Slots lassen sich mit KI-Gegnern auffüllen. In der Early-Access-Version wird es vorerst drei Karten und neun Helden geben, weitere Content-Updates sollen A Year of Rain alle vier bis sechs Wochen um neue Maps und Helden erweitern. Die zwei zusätzlichen Story-Kampagnen dürften im Abstand von jeweils sechs Monaten nach dem Early-Access-Launch im Herbst 2019 folgen. Die Geschichte ist laut Narrative Director Ben Kuhn bereits fertig geschrieben, jetzt müssen noch die ausstehenden Missionen gebaut werden.

Vielleicht wird Daedalic's Echtzeitstrategiespiel nicht auf Anhieb mit der Opulenz eines Starcraft 2 mithalten können oder ganz so motivierend wie Warcraft 3 ausfallen – aber die deutschen Entwickler sind nunmal auch nicht Blizzard und haben endliche Ressourcen. Das bislang Dargebotene ist aber in jedem Fall mehr als beachtlich – RTS-Fans sollten A Year of Rain unbedingt im Auge behalten. Wir tun es ja auch. ★



Große Armeen mit Helden und Basisbau wie in den guten, alten RTS-Spielen der Vergangenheit: A Year of Rain ist Warcraft wie aus dem Gesicht geschnitten.



Peter Bathge
@GameStar_de

Das Verhältnis zwischen Chef und Mitarbeiter ist ein schwieriges. Vor allem, wenn der Mitarbeiter seinen Chef schön im Stich lässt – und das nicht ein Mal, nicht zwei Mal, sondern gleich drei Mal in kurzer Folge. Lieber Michael Graf, es tut mir leid, dass mein Held bei unseren Koop-Partien in A Year of Rain ständig gestorben ist! Und dann auch noch immer unmittelbar, bevor die Mission zu Ende war. Aber hey, ich habe die perfekte Ausrede für mein Versagen. Das hat nämlich nichts damit zu tun, dass ich das vermeintlich tote Genre der Echtzeitstrategie hassen würde – sondern der Pre-Alpha-Status von A Year of Rain ist schuld, natürlich. Jetzt aber mal ohne Witz: Abseits von kleinen Macken wie der Wegfindung oder dass in der Koop-Kampagne noch die Speicherpunkte fehlen, hat mich A Year of Rain bereits schwer beeindruckt. Ein vergleichsweise kleines deutsches Studio stellt hier etwas auf die Beine, das ich fast nicht mehr für möglich gehalten hätte: ein neues Warcraft, nicht mehr und nicht weniger. Die Story wird gut erzählt, die Grafik ist äußerst solide, Basisbau und Missionsdesign machen einen sehr guten Eindruck. Und der Koop-Modus ist – wenn man ihn nicht mit seinem Chef spielt! – eine richtig tolle Zugabe. Dass die Einsätze dabei aber auch problemlos allein gespielt werden können, rechne ich Daedalic hoch an! Wenn mich A Year of Rain in einem Punkt enttäuscht hat, dann ist das die Tatsache, dass 2019 erst einmal nur die Early-Access-Fassung erscheint und ich dann tatsächlich noch ein ganzes Jahr auf die zwei anderen Kampagnen warten muss. Das bedeutet aber auch, dass 2020 ein besonders heißes Jahr für Echtzeitstrategie-Fans wird: Iron Harvest, A Year of Rain, das Remaster von Command & Conquer und vielleicht ja auch schon Age of Empires 4? Wow, ist das RTS-Genre am Ende etwa gar nicht tot?