



Warsaw

WARSCHAU SEHEN UND STERBEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Gaming Company** Entwickler: **Pixelated Milk**
 Termin: **2.10.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 16 Jahren**
 Spieldauer: **14 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Warsaw will nicht nur den Warschauer Aufstand gebührend darstellen, sondern in erster Linie auch als taktisches Rollenspiel funktionieren. Von Fabiano Uslenghi

Wir brauchen dringend Munition. Seit zwei Tagen durchforstet unser Trupp aus einer Handvoll Widerständler schon das Warschauer Stadtviertel Wola. Die Häuser liegen in Schutt und Asche, hinter jeder Ecke könnte eine Nazi-Patrouille lauern. Da entdecken wir auf einer Kreuzung einen aufgebrochenen Lastwagen. Darin genug Munition, um die nächsten Tage zu überleben. Zögerlich geben wir den Marschbefehl, pirschen uns von Häuserwand zu Häuserwand. Der Laster ist nur noch wenige Meter entfernt. Gleich haben wir es geschafft. Plötzlich schallt ein Ruf aus einer rauen Kehle an unser Ohr: »Halt!« Wir wurden entdeckt.

In Warsaw sind wir für das Überleben einer polnischen Widerstandsgruppe im Zweiten Weltkrieg verantwortlich. Die Mischung aus Rollenspiel und Rundenstrategie will eine historische Geschichte erzählen und damit Aufmerksamkeit für eine 63 Tage andauernde Schlacht schaffen, über die im globalen Kontext eines der größten Kriege

aller Zeiten selten gesprochen wird: den Warschauer Aufstand. Dafür scheuen sich die Entwickler auch nicht, bildlich authentisch zu werden. Warsaw ist in Deutschland ungeschnitten erschienen und das betrifft in diesem Fall vor allem die in Spielen noch seltenen Darstellungen von Hakenkreuzen.

Die Wurzel des Widerstands

Dass Warsaw dabei noch immer Spiel bleibt, verdankt es seiner Optik. Ähnlich wie Valiant Hearts setzt Warsaw auf einen comichafenen Look, durch den besonders die Spielfiguren ein sehr markantes Äußeres erlangen. Wir erkennen sofort, dass Jadwiga eine Sanitäterin ist und Krysstof ein entschlossener Soldat. Die Augen der Nazis und Wehrmachtssoldaten liegen dafür im Schatten. Wir sehen humorlose Münder in kantigen Gesichtern. Die Bildsprache ist einfach zu verstehen, ohne dabei simpel zu wirken. Die abwechslungsreichen Kampfhintergründe runden das atmosphärische Gesamtbild ab. Unsere zentrale Anlaufstelle ist das Hauptquartier des Widerstands. Hier verwalten wir unsere Heldengruppe, leveln Charaktere auf und managen Ressourcen. Am wichtigsten ist allerdings der Stadtplan von Warschau, der uns einen Überblick über die sechs Stadtviertel gibt. Anfangs werden alle Viertel vom Widerstand gehalten, doch je länger

die Schlacht dauert, umso mehr entgleitet uns die Kontrolle. Sind alle Distrikte verloren, sehen wir einen Game-over-Bildschirm und müssen von vorne anfangen. Um das zu verhindern, bereiten wir Einsätze in die einzelnen Distrikte vor. Wir stellen eine vierköpfige Gruppe aus Widerständlern zusammen, geben ihnen genug Munition auf den Weg und entscheiden, welcher Distrikt die Hilfe am nötigsten hat. Danach wechselt Warsaw auf einen etwas detaillierteren Stadtplan des jeweiligen Viertels, auf dem unsere Gruppe als rundes Symbol dargestellt wird.

Warschau von oben

Anders als bei den Kampfhintergründen sehen die Viertel in der Kartenansicht alle sehr gleich aus. Auch da es sich um eine recht akkurate Nachbildung einer Stadtkarte von 1944 handeln soll. Das passt gut ins Setting, etwas mehr Orientierungshilfen hätten aber trotzdem gutgetan – und sei es nur durch Farbe. Stattdessen laufen wir selbst beim fünften Mal noch ziellos umher, indem wir unsere Gruppe mit der Maus über die Karte ziehen, und verschwenden damit wertvolle Bewegungspunkte. Um eine Mission abzuschließen, müssen wir in der Regel eine gewisse Anzahl an Markern finden. Das können Kisten voller Ressourcen und Munition sein, aber ebenso besondere Ereignisse oder sogar Feinde. Gehen uns unterwegs die Bewegungspunkte aus, gilt die Mission als gescheitert. Ganz egal, für welche Mission wir uns entscheiden, das Abklappern der Marker fühlt sich immer recht gleich an. Spielerische Spannung kommt aber trotzdem auf, da wir jedes Mal zum Abwägen gezwungen werden. Die Straßen von Warschau werden stets von feindlichen Einheiten patrouilliert, die wir aber auch umgehen können. Das kostet uns wiederum Bewegungspunkte. Verwickeln wir die Gegner in einen Kampf, riskieren wir dafür das Leben unserer Widerständler, und die sind in Warsaw kostbar. Das Erkunden wird dadurch zu einem sehr interessanten Ablauf aus Schleichen, Suchen und Taktieren. Riskieren wir den direkten Weg zum Ziel oder gehen wir lieber auf Nummer sicher? Reicht die Munition, um diesen Gestapo-General zu überwäl-



Kein Kampfhintergrund ähnelt dem anderen. Hier eine vom Mond beschienene Parkanlage.



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

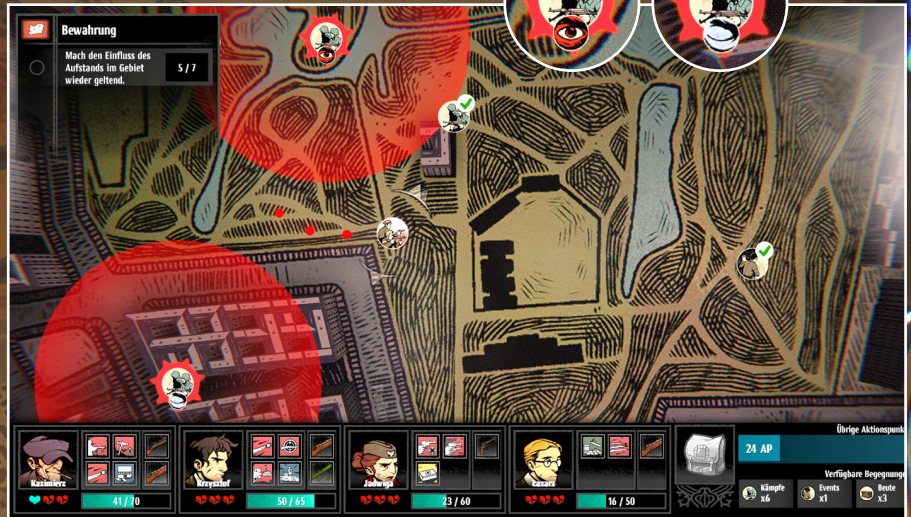


Warsaw hat mich spielerisch und visuell sofort an Darkest Dungeon erinnert und als Geschichtsstudent fand ich auch das Szenario auf Anhieb interessant. Trotzdem ist Warsaw nicht einfach nur ein Darkest Dungeon im Zweiten Weltkrieg. Die ganze Zeit über ist spürbar, dass den Entwicklern das Thema sehr am Herzen liegt. Doch nicht nur das. Sie haben es geschafft, genau das richtige Spielkonzept für ihre Vision zu wählen. Warsaw ist unnachgiebig, frustrierend und gelegentlich sogar unfair, aber wir reden auch nicht von einer Schlacht zwischen zwei ausgeglichenen Armeen. Der Warschauer Aufstand war keine Erfolgsgeschichte. Es wurde 63 Tage lang gekämpft, Warschau wurde komplett zerstört, und am Ende haben die Widerständler verloren. Atmosphärisch und konzeptionell macht Warsaw deshalb alles richtig. Das ändert natürlich nichts daran, dass der Frustfaktor aufgrund von Pech immens ist und so viele Spieler eher abschrecken wird. Wer aber auf der Suche nach einem ungewöhnlichen Weltkriegsspiel ist, in dem wir nicht den totgelatschten Siegeszug der amerikanischen Armee nacherleben, sollte sich Warsaw auf jeden Fall einmal ansehen.

tigen, oder opfern wir lieber ein paar Bewegungspunkte bis zur nächste Kiste? Unser Urteil entscheidet über Erfolg oder Misserfolg des ganzen Widerstandes.

Intensive Taktikkämpfe

Kämpfe werden wie in Darkest Dungeon aus einer seitlichen 2D-Perspektive geschlagen und laufen rundenbasiert ab. Es gibt keine Initiativeleiste. Immer wenn wir dran sind, entscheiden wir uns, welcher Held agieren soll. Jede Aktion kostet Ausdauer, Angriffe zudem noch Munition eines bestimmten Typs. Haben wir eines von beidem nicht mehr, kann der Charakter nicht mehr agieren. Stirbt einer unserer Helden, ist er für



Die rote Zone zeigt die Wahrnehmung der Nazi-Patrouillen an. Bei geöffnetem Auge ist die Zone tabu, ist es geschlossen, können wir sie durchqueren.

immer verloren. So entstehen äußerst intensive Gefechte, in denen die richtige Gruppenkonstellation und ein gutes Verständnis der feindlichen Einheiten über Sieg und Niederlage entscheiden. Das hat nicht nur Einfluss auf den unmittelbaren Kampf, sondern sogar auf das gesamte Spiel. Verschwinden wir zu viel Munition oder verlieren zu viele Helden in einer Auseinandersetzung, kann uns das langfristig das Genick brechen. Geht uns etwa die Munition aus, ist es unmöglich einen Kampf zu gewinnen – selbst wenn wir noch alle Helden haben und die Gegner nur einen einzigen Soldaten. Wir müssen den Kampf also abbrechen, was eine gescheiterte Mission bedeutet – und davon verträgt der Widerstand nur eine Handvoll. Außerdem kommt jeder Angriff mit einer Trefferwahrscheinlichkeit, das Glück spielt also eine bedeutende Rolle, was zu extrem frustrierenden Sackgassen führen kann.

Neue Helden braucht die Stadt

Sobald wir eine Mission abgeschlossen haben, kehren wir in unsere Basis zurück. Dort machen wir uns erneut an die Vorbereitung. Abzeichen nutzen wir dabei, um unsere Helden aufzuleveln und neue Skills freizuschalten. Manchmal schließen sich uns sogar neue Helden an, doch wer und wann, ist

wieder vom Zufall abhängig. Dadurch entstehen erneut frustrierende Momente, etwa wenn unser Doktor das Zeitliche gesegnet hat und wir keine andere Heilerklasse als Ersatz bekommen. Wer also das Ende von Warsaw sehen will, muss ein dickes Fell haben. Vorher warten nämlich Charaktertode und Sackgassen auf euch, fast stündlich grüßt der Game-over-Schriftzug. Dass wir trotzdem immer wieder nach Warschau zurückgekehrt sind, liegt an der Aufbereitung und dem ungewöhnlichen Setting. ★

WARSAW

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2100 / Phenom II x4 955
Geforce GTX 470 / Radeon HD5800
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770K / FX 8350
Geforce GTX 560 / Radeon HD6850
6 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- markant gezeichnete Figuren
- abwechslungsreich gestaltete Kampfbildschirme
- viele Details
- wenig musikalische Varianz
- maue Animationen und Effekte

SPIELDESIGN

- gute Taktik wird belohnt
- forderndes Charakter- und Ressourcenmanagement
- interessantes Erkunden
- jeder Held mit Vor- und Nachteilen
- Permadeath und Game over frustrieren

BALANCE

- fair zusammengestellte Gegnergruppen
- motivierende Lernkurve
- Wahrscheinlichkeiten immer erkennbar
- Sackgassen durch Munitionsknappheit
- viel vom Glück abhängig

ATMOSPHERE / STORY

- bedrückende Atmosphäre
- historischer Konflikt anschaulich aufbereitet
- jeder Held mit eigenem Story-Hintergrund
- Warschau verändert sich im Kriegsverlauf
- keine richtige Geschichte

UMFANG

- viele verschiedene Klassen
- animiert zu mehreren Durchläufen
- keine Items
- Karte von Warschau sieht überall gleich aus
- Missionen variieren kaum

FAZIT

Warsaw zeichnet ein nachvollziehbares Bild des Warschauer Aufstandes, wird aus demselben Grund an vielen Stellen aber übermäßig frustrierend.

77



Im Hauptquartier verwalten wir das Inventar, leveln die Charaktere und planen nächste Missionen.