

Liquidation: Echoes of the Past

COMEBACK EINES GENRES?

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: – Entwickler: Kiwi Brothers Studio Termin: 2021

Ein neues Echtzeitstrategiespiel nutzt die Lücke, die Dawn of War hinterlassen hat. Selbst das Setting erinnert uns an Warhammer 40k.

Von Peter Bathge

Es gab eine Zeit, da konnten wir uns vor neuen Echtzeitstrategiespielen kaum retten. Nach dem Erfolg von Command & Conquer und Age of Empires wollte jeder Entwickler oder Publisher ein Stück vom Kuchen abhaben, das hektische Klicken und Ziehen mit der Maus wurde zum Volkssport. Doch nicht jeder Nachahmer war ein Volltreffer, vieles

davon war sogar reichlich überflüssig. Aber im Rückblick wünschen sich Fans jetzt, da das Genre seit Jahren darbt, die alten Zustände zumindest ein bisschen zurück.

Heute ist jede Neuankündigung eines Echtzeitstrategiespiels etwas Besonderes, doch von Liquidation: Echoes of the Past haben trotzdem bislang wohl die wenigsten etwas gehört. Kein Wunder: Obwohl sich der Titel bereits seit drei Jahren in der Entstehung befindet, bereiten die deutschen Entwickler dahinter erst jetzt ihre Kickstarter-Kampagne vor. Damit ihr wisst, was da auf euch zukommt, haben wir exklusiv mit den Machern gesprochen – und sind auf ein Echtzeitstrategiespiel gestoßen, das eigent-

lich genauso gut zur Hochzeit des Genres in den 2000ern hätte erscheinen können.

Bewährt gut

Liquidation setzt auf Evolution statt Revolution, auf Bewahrung der Traditionen statt die Integration radikaler neuer Features. Und genau das dürfte Balsam auf die Wunden der durch den Moba-Boom verstörten klassischen Echtzeitstrategiespieler sein. Denn was auf den ersten Blick aussieht wie eine Warhammer-40k-Mod für Warcraft 3, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als Zusammenschnitt der besten RTS-Elemente aus 30 Jahren Genregeschichte. Ein düsteres Szenario wie in Dawn of War, Basenbau wie in Warcraft oder C&C, eine aus mehreren Perspektiven erzählte Singleplayer-Kampagne à la Starcraft – und dazu bietet Liquidation auch noch Spielmodi für Skirmish-, Multiplayer- sowie Koop-Partien! Klingt klasse, aber reicht das heutzutage?

Das Dawn of War 3, das die Fans wollten?

Harte Krieger in stachelbewehrten Rüstungen, die auf den ausgebombten Schlachtfeldern der Zukunft durch Alien-Horden pflügen, beseelt von dem Glauben, einen heiligen Kreuzzug gegen die Unreinen zu führen. Nein, die Rede ist nicht von Space Marines und Inquisitoren aus dem düsteren Warhammer-40k-Universum, aber die Fraktion des Twilight Crusade könnte genauso gut dem Imperator aus dem bekannten Tabletop-Universum folgen. Sowohl das Setting als auch die Optik vieler Einheiten in Liqui-



In der Bildmitte seht ihr das göttliche Konstrukt, also euren Avatar im Spiel.



Das Interface von Liquidation orientiert sich an den etablierten Standards der Echtzeitstrategie.

dation machen keinen Hehl aus der Inspirationsquelle der Entwickler. Und vielleicht ist das ja auch ganz gut so, denn gerade PC-Spieler mit einem Faible für Echtzeit haben ein Herz für Warhammer, fühlten sich aber bei Dawn of War 3 von Entwickler Relic Entertainment nur unzureichend unterhalten. Liquidation könnte hier eine Nische füllen.

Als Dark Fantasy beschreibt Markus Groß das Szenario von Liquidation. Groß ist der Gründer von Kiwi Brothers, der Firma hinter Liquidation. Die besteht zurzeit nur aus zwei Mitarbeitern, beide haben früher an Mods für andere Echtzeitstrategiespiele gearbeitet. Inzwischen trauen sie sich ihr erstes kommerzielles Spiel zu. Und das soll düster werden: »Liquidations Setting kann recht gut als ein Mix zwischen Warhammer Fantasy und Warhammer 40k beschrieben werden, denn ähnlich wie Warhammer spielt Liquidation in einer chaotischen Welt, die kurz vor Beginn der Geschichte von einer globalen Katastrophe in Mitleidenschaft gezogen wurde. Eine recht düstere und hoffnungslose Atmosphäre durchzieht die Story, während die vier Fraktionen das übrig Gebliebene weiter mit ihrem Krieg zerstören.«

Vier für den Untergang

Die von Jahrhunderten des gewaltsamen Konflikts ausgelaugte Welt Veä hat nur noch einen Verteidiger auf ihrer Seite: den Spieler. In der Rolle einer Gottheit sollt ihr euch auf die Seite einer von vier Fraktionen schlagen. Neben dem Twilight Crusade stehen noch die Scourge Alliance mit Monstern aus der Hohlerde, die dämonische Nether Legion und die blindwütige Ancient Corruption zur Auswahl. Die Singleplayer-Kampagne soll alle vier Sichtweisen beleuchten. Mar-

kus Groß erklärt: »Nach der Entscheidung zwischen den vier Fraktionen erhält man eine Ansicht der Weltkarte, auf der man zwischen Storypfaden wählen kann. Wenn man sich beispielsweise bei der Fraktion der Twilight Crusade für den Storystrang des Twilight King Dominus entschieden hat, erhält man einen anderen Blickwinkel der Geschichte und andere Missionen, als es vielleicht auf dem Pfad der Twilight Queen der Fall ist. [...] Die Kampagne hat einige Features, die den Wiederspielwert erhöhen.«

Best of Echtzeitstrategie

Dawn of War definiert sich aber bei weitem nicht nur über sein martialisches Setting; wenn Liquidation die Fans der Reihe ansprechen soll, muss es auch spielerisch den ersten beiden Relic-Spielen nacheifern. Und genau danach sieht es bisher aus, wie Markus

Groß erklärt: »Liquidation hat einen relativ starken taktischen und Kampffokus. Das fängt bereits damit an, dass die meisten deiner Einheiten mit unterschiedlicher Ausrüstung und Waffen ausgestattet werden können, und hört damit auf, dass die Positionierung von Einheiten eine große Rolle spielt. Beispielsweise bietet die Umgebung Deckung, die auch vom Spieler selbst erzeugt werden kann, etwa indem Crusaders ihre Schilde hochhalten und dadurch gegnerisches Feuer abfangen oder indem man ein Fahrzeug oder Gebäude als Deckung verwendet. [...] Unser Ziel mit Liquidation ist es, ein Spiel zu erschaffen, in dem sich jede eurer Einheiten stark genug anfühlt, um Einfluss auf dem Schlachtfeld nehmen zu können, auch wenn sie nur ein Teil einer großen Armee ist.« Also geht es in Liquidation vor allem um Mikromanagement der Einheiten



Die komplette Kampagne von Liquidation lässt sich auch zu zweit im Koop-Modus spielen.

Hell und Dunkel

Die Fraktion der Twilight Crusade (links) erinnert stark an die Space Marines aus Warhammer 40K, entsprechend übernehmen die Kämpfer der Nether Legion (rechts) der Rolle der Chaos Marines. Mehr über die Hintergründe des Settings und die Unterschiede zwischen den Fraktionen sollt ihr im Spiel in einem extra dafür aufwändig ausgearbeiteten Kodex nachlesen können.



im Gefecht wie bei Dawn of War 2 und Company of Heroes? Mitnichten, wie uns Entwickler Groß versichert: »All das soll allerdings nicht bedeuten, dass der Basisbau und das Sammeln von Ressourcen keine Rolle spielen. Wir sind selbst große Fans von dem Bauen von Basen in RTS, also wird das Erforschen, Trainieren und Bauen von Gebäuden eine ähnlich große Rolle haben.«

Drei Ressourcen müsst ihr verwalten, neben Gold und Kristallen ist Nahrung wichtig, um eure Armee aufzubauen. Darüber hinaus sollen Wetter und Tageszeit eine Rolle spielen. Neben der reinen Optik wirken sich Effekte wie Sturm und Nacht auch auf spielerische Aspekte der Schlachten aus. So haben eure Einheiten in der Finsternis etwa eine geringere Sichtweite, und Regen löscht die Flammen in Brand geschossener Gebäude.

Kommandanten? Nicht so wichtig!

Weiterentwicklungen der einstigen RTS-Formel wie Helden finden in Liquidation Berücksichtigung, so gibt es etwa Kommandanten mit Spezialfähigkeiten. Die verleihen

nahen Truppen Buffs, schwächen Gegner oder rufen Verstärkung per Landungskapsel und Truppenabwurf. Allerdings erklärt der Entwickler im Interview: »Unsere Kommandanten werden eher eine unterstützende Rolle in Liquidation spielen, also sind sie etwas weniger vergleichbar mit den sehr starken Helden aus Warcraft 3, League of Legends oder Dota, wo der Tod eines Helden bereits das Spiel entscheiden kann.«

Und dann gibt es noch Söldner, die ihr gegen Geld anheuert: »Die Söldner stellen eine zusätzliche Kommandantenauswahl dar. Falls man also nicht mit seinen fraktionsspezifischen Kommandanten zufrieden ist oder eine andere Strategie verfolgt, kann man sich gegen Ressourcen einen Söldner anheuern, der gegebenenfalls mehr zum Spielstil passt.« Außerdem habt ihr ja noch euren Gott-Avatar, dessen Aussehen ihr bei Spielstart selbst anpasst. Die Personifikation eures göttlichen Alter Egos haut in Form eines Titanen wie in Spellforce kräftig rein. Mit im Kampagnenverlauf gesammelten Erfahrungspunkten schaltet ihr zudem weitere

Fähigkeiten für euren Avatar frei und verbessert andere Einheiten eurer Fraktion.

Zusammen oder gegeneinander

Im Mehrspielermodus funktioniert das alles ein bisschen anders, hier wird der Avatar eher kurzzeitig beschworen, während er in der Kampagne ein fester Bestandteil ist. Beide Modi sollen sich unterscheiden, wie Markus Groß betont: »Die Kampagne wird definitiv nicht nur ein Tutorial für den Multiplayer-Modus sein. Wir versuchen das Verhältnis relativ balanciert zu halten, was bedeutet, dass wir planen, gleich viel Inhalt für beides anzubieten. Auch wenn wir nur ein sehr kleines Entwicklerstudio sind, haben wir uns die Zeit genommen, Dinge zu integrieren, die heutzutage leider nicht mehr bei jedem RTS vertreten sind, zum Beispiel einen Replay- oder Spectator-Modus, die besonders für die kompetitive Multiplayer-Szene eine große Rolle spielen.«

Liquidation will es also in gewisser Weise allen recht machen. Auch den Koop-Fans: Die komplette Kampagne lässt sich online zu zweit spielen, das erinnert an das eingestellte A Year of Rain von Daedalic. Ob sich die Entwickler damit nicht übernehmen, wollen wir von Markus Groß wissen. Der sagt: »Das Spiel befand sich bereits deutlich vor 2019 in der Planungsphase, was nicht ungewöhnlich ist, besonders wenn man ein RTS entwickelt. Wir haben die Zeit hauptsächlich damit verbracht, ein Multiplayer-RTS-Framework zu erschaffen, was im Übrigen leider ein sehr zeitaufwendiger Prozess ist. Vor allem wenn man es mit anderen Genres vergleicht, ist die Entwicklung eines RTS-Spiels kostenintensiv und langwierig.«

Geborgte Technik

Liquidation nutzt die Unity-Engine, aber die Entwicklung der Multiplayer-Technik bereitete den beiden Ex-Moddern einige Schwierigkeiten. Schließlich fand man Anfang 2020



Die Welt Veia steht vor der Apokalypse, und ihr sollt als Gottheit das Ende verhindern.



Liquidation soll große Armeen und ausufernde Gefechte unterstützen – in Skirmish-, Multiplayer- und Solomodus.

Hilfe – und die kam ausgerechnet von der Konkurrenz. Der Solo-Entwickler des Echtzeitstrategiespiels Loria arbeitete zu dieser Zeit an einer 3D-Version seines Frameworks für den Nachfolger Loria 2. »Allerdings konnte er sich leider in letzter Sekunde keine Finanzierung für sein Spiel sichern, um es weiterzuentwickeln«, berichtet Markus Groß. Man ging eine Kooperation ein, Liquidation verwendet nun die Technik von Loria 2.

Wer finanziert Liquidation?

Die Kickstarter-Seite zu Liquidation soll Anfang März 2021 live gehen. Dann wollen die Entwickler bei potenziellen Backern um einen noch nicht genannten Spendenbetrag werben, um das Spiel fertigzustellen. »Nicht früher als das vierte Quartal 2021«, antwortet Markus Groß auf die Frage nach einem Release-Termin. Möglicherweise beginne dann auch erst der Early Access, »das hängt stark vom Erfolg der Kickstarter-Kampagne ab«. Wie so vieles. »Wir würden gerne einen [Map-Editor, Anm. d. Red.] anbieten, besonders weil wir aus der Modding-Community stammen. Allerdings machen wir an dieser Stelle lieber keine Versprechen, ob und wann wir diesen anbieten werden. [...] Wir sehen unsere Kickstarter-Kampagne als Möglichkeit an, unser Team zu erweitern, um die Entwicklung von Liquidation inhaltlich zu erweitern, aufzupolieren und gegebenenfalls zu beschleunigen.«

Zu möglichen Stretchgoals will sich Studiogründer Groß zu diesem Zeitpunkt nicht im Detail äußern. »Im Grunde werden es aber hauptsächlich Stretchgoals sein, die das Spiel inhaltlich erweitern und verbessern sollen, zum Beispiel weitere Sprachausgaben und Inhalte wie mehr Einheiten,

Gebäude, Musik, Maps, Waffen und Ausrüstung für eure Einheiten.«

Aber wie stehen die Chancen, dass Liquidation auf Kickstarter finanziert wird? Markus Groß sieht die Sache so: »Ich stimme zu, dass Echtzeitstrategiespiele Nischenprodukte geworden sind, was ich persönlich sehr schade finde. Ich glaube, das hängt damit zusammen, dass RTS-Games deutlich weniger anfängerfreundlich sind als andere Genres. [...] Allerdings sehen wir auch, dass nach wie vor noch viele Interesse an diesem Genre haben, und das ist Grund genug für uns, Echtzeitstrategiespiele zu entwickeln.«

Schick für den Auftritt

Momentan sind Groß und sein Kollege damit beschäftigt, Liquidation in einen vorzeigbaren Zustand zu bringen. Aber es gibt auch noch viele Baustellen: »Die Entwicklung eines Echtzeitstrategiespiels ist im Allgemeinen relativ kompliziert, weil viele Sachen beachtet werden müssen, zum Beispiel die Lesbarkeit der Einheiten und Gebäude. Das ist übrigens einer der Gründe dafür, warum wir uns für einen cartoonartigen, handgezeichneten Grafikstil entschieden haben statt für einen fotorealistischen. Ebenso wichtig ist, dass sich die Steuerung für den Spieler flüssig anfühlt und er nicht das Gefühl hat, gegen das Spiel ankämpfen zu müssen, weil seine Einheiten nicht schnell genug agieren oder nicht den richtigen Weg finden. Müsste ich allerdings einen spezifischen Teil nennen, würde ich sagen, dass die Wegfindung und Einheitenbewegung wie das Kollisionsverhalten uns derzeit das meiste Kopfzerbrechen bereiten.« Selbst das erinnert an Zeiten, als wir uns vor neuen RTS-Veröffentlichungen kaum retten konnten. ★

Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Die Bewertung von Liquidation muss für mich auf zwei Ebenen erfolgen. Zum einen spielt die Ausgangslage eine Rolle: Was hier zwei ehemalige Modder ohne großes Budget auf die Beine stellen, trotz mir schon mal ganz grundsätzlich Respekt ab. Die Pläne für das Echtzeitstrategiespiel klingen ambitioniert, aber nicht realitätsfern. Die Bausteine sind vertraut, das Konzept wirkt solide. Liquidation will das Genre nicht umkrempeln und könnte genau damit bei ausgehungerten RTS-Fans punkten. Zum anderen gilt es aber, realistisch zu bleiben, denn mit allzu optimistischen Einschätzungen habe ich mir in der Vergangenheit bereits beim mittlerweile eingestellten A Year of Rain die Finger verbrannt. Und aus dieser Perspektive muss ich eben anmerken, dass Liquidation noch ein einheitlicher Grafikstil abgeht. Die Lesbarkeit der Schlachtfelder scheint mir verbesserungswürdig, es fehlt an klaren Linien und wiedererkennbaren Truppendesigns. Ganz davon abgesehen, dass ich natürlich noch keinerlei Aussage zu spielerischen Aspekten wie Wegfindung, Missionsdesign oder Balancing machen kann. Markus Groß sagt ganz offen: »Wir sind ein sehr kleines Entwicklerstudio mit sehr limitierten finanziellen Mitteln.« Das sollte jeder im Kopf behalten, der sich auf RTS-Nachschub freut. Die Kickstarter-Kampagne könnte helfen, die Träume der Entwickler zu verwirklichen. Aber bislang sind es eben vorrangig Träume.