

Wartales

SEI SKRUPELLOS

Genre: Rollenspiel Publisher: Shiro Unlimited Entwickler: Shiro Games Termin: 2022

Wenn eure Söldnertruppe im Rollenspiel Aufträge erledigen und Rundenkämpfe überstehen soll, muss die Moral manchmal auf der Strecke bleiben. Von Sascha Penzhorn

Ich starte mein Abenteuer in Wartales mit einer Truppe von vier Söldnern, zusammengepackt auf Basis einer Handvoll Entscheidungen, die ich zu Spielbeginn treffe. Sie kommen mit (derzeit ausschließlich englischsprachigen) Bezeichnungen wie Swordsman, Warrior oder Brute, ohne Erklärung, wie sie sich spieltechnisch voneinander unterscheiden.

Ich finde mich auf einer stark herausgezoomten Weltkarte wieder, die mich an Might & Magic Heroes erinnert. Per Mausklick schicke ich meine kleine Truppe durch die Gegend, da wird sie plötzlich von Wegelagerern erspäht und angegriffen. Ein runden-

basierter Kampf geht los. Ich prügte meine Gegner mit recht simplen Befehlen und Spezialangriffen weg. Einer meiner Söldner hat Rundumschläge, die mehrere Feinde (und Freunde!) verletzen können, einer hämmert, einer dolcht, jemanden mit Bogen gibt es auch. Der Kampf ist rasch erledigt, dann muss ich meine lädierten Schilde und Rüstungsteile reparieren.

Rund eine Stunde später endet mein Abenteuer schon wieder. In den folgenden Kämpfen sind mir Feinde zahlenmäßig und ausrüstungstechnisch überlegen. Ich habe kein Material mehr zum Zusammenflicken von Rüstungen und Wunden, habe kein Gold zum

Bezahlen meiner Söldner, die Nahrung wird bedrohlich knapp, und die Stimmung meiner Truppe sinkt so tief, dass womöglich bald Mittstreiter dauerhaft den Dienst quittieren. Diesen ersten Anlauf habe ich voll versagt.

Zu meiner Verteidigung: Die Early-Access-Version von Wartales warf mich ohne jede Erklärung ins kalte Wasser. Meine ersten Spielversuche endeten katastrophal. Doch alles ändert sich, als mir endlich mein großer Fehler klar wird: Ich bin einfach zu nett.

Skrupellos zum Sieg

Als mir beim nächsten Spielstart Händler mit einem mächtigen Schwert und einer

Nebel und Schnee verbergen manchmal Fallen und Feinde. Mit XCOM würde ich die Kämpfe deswegen aber nicht vergleichen.



Ich kann zusätzliche Söldner anheuern, muss diese aber auch ernähren und bezahlen.

brauchbaren Rüstung im Angebot über den Weg laufen, ich aber nicht annähernd genug Gold besitze, klaue ich den Krempel einfach. Schon laufen die Kämpfe eine Ecke leichter.

In der ersten Stadt wiederhole ich das Spiel: Vorräte, Ausrüstung, Medizin – ich lasse alles mitgehen. Natürlich kriegen die Händler mit, dass ihr Zeug verschwindet, was Misstrauen erregt. Wenn ich nicht vorsichtig bin, habe ich künftig Wachen am Hals, die mir den Krempel wieder abnehmen und Bußgelder kassieren wollen. Im Zweifelsfall bin ich dann aber stark genug, mich gegen sie zur Wehr zu setzen. Handelsleute wollen irgendwann gar nichts mehr mit mir zu tun haben und interessieren sich nicht für meine geklauten Gegenstände, also nehme ich in der Taverne zufallsgenerierte Aufträge an, um meinen Kontostand aufzubessern. Ich soll Ratten, Banditen und anderes Getier rund um die Stadt erledigen.

Um meine Missionsziele zu finden, muss ich die Spielwelt erforschen. Zur Belohnung gibt es Wissenspunkte, über die ich neue Boni freischalte, beispielsweise verringerte Honorare für meine Söldner oder weniger Hunger beim Rasten. Theoretisch könnte ich jetzt auch Kannibalismus freischalten und das Lebensmittelproblem beim Ausräuchern der nächsten Banditenhöhle lösen.

Durch gewonnene Kämpfe steigt meine Truppe im Level auf und erlernt neue Fähigkeiten. So bringe ich einer Kämpferin das Tragen schwerer Rüstungen und das Schwächen von Feinden bei, um sie zum Tank zu machen. Meinen Bogenschützen mache ich zum Beastmaster, denn das klingt toll und gewährt ihm eine Spezialfähigkeit, über die kontrollierte Bestien Gelegenheitsangriffe bekommen. Wie oder woher mein Beastmaster eigene Tiere bekommt, erklärt das Spiel nicht. Überhaupt erklärt Wartales bis-



Bei kritischen Kills gibt es eine kleine Finisher-Animation. Die Charaktermodelle sind nicht viel hübscher als beispielsweise in Solasta.

her praktisch überhaupt nichts, was den Spieleinstieg zusätzlich erschwert.

Irgendwas mit Pest und Krieg

Laut Beschreibung auf Steam wurde die Spielwelt vom Krieg erschüttert, Krankheiten wüten, und Söldner ziehen durchs Land, um ihr Glück zu suchen oder wenigstens Kapital aus der Situation zu schlagen. Im Spiel bekommt man derzeit noch nicht viel von dieser Geschichte mit. Immerhin: Als ich mir durch ein paar absolvierte Aufträge einen Namen mache, suchen Flüchtlinge meine Unterstützung. Ortsansässige wollen sie aus einem neu errichteten Holzfällerlager vertreiben. Als ich dort auftauche, sind die Einheimischen stocksauer, weil der Wald heilig ist und das Fällen der Bäume irgendwelche Naturgeister erzürnen soll. Ich kann die Perspektive der erzürnten Naturschützer schon deshalb hervorragend verstehen, weil

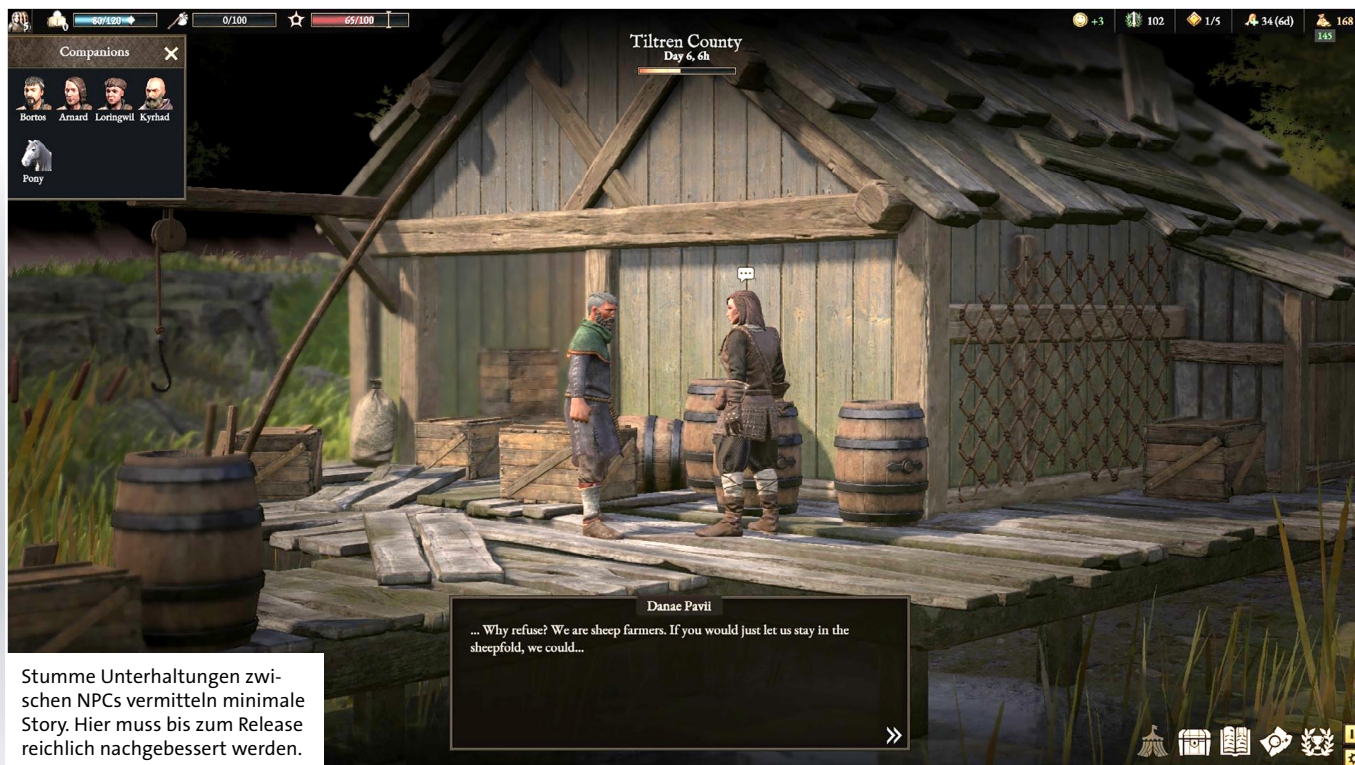
sie mir wesentlich interessantere Bezahlung anbieten als die Flüchtlinge, weshalb ich mich kurzerhand auf deren Seite schlage und die Holzfäller kurzerhand, nun ja, fälle.

In einem verfallenen Turm versteckt sich ein Flüchtiger zwischen toten Bauern, die von Räubern gemeuchelt wurden. Ich kann dem Typen jetzt helfen und ihn verarzten, was mich schweineteure Medizin kostet. Ich kann ihn auch einfach abmurksen und mir die 50 Goldstücke krallen, die er mit sich führt. Und mir davon mehr Medizin leisten.

Es gibt immer wieder Momente, in denen ihr euch für eine Seite entscheiden oder zwischen einer guten Tat oder eurer Habgier wählen müsst. Wirklich dramatische Konsequenzen für mein Handeln begegnen mir im Early Access allerdings noch nicht – in erster Linie verändert sich die Beute, zudem finden es Wachen nicht so toll, wenn man sich böse verhält. Die habt ihr dann eine Weile



Die Kämpfe in Wartales sind rundenbasiert, aber aktuell noch vergleichsweise anspruchslos.



Stumme Unterhaltungen zwischen NPCs vermitteln minimale Story. Hier muss bis zum Release reichlich nachgebessert werden.

an der Backe, sodass ihr euch vor ihnen verstecken oder sie bekämpfen müsst, wenn ihr nicht geschnappt werden wollt. Sehr viel mehr passiert hier noch nicht.

Hier und da wird mal ein wenig Story in Textboxen oder nicht-vertonten NPC-Monologen vermittelt, ich habe Wartales aber zu keinem Zeitpunkt gespielt, weil ich unbedingt wissen wollte, wie die Handlung nun weitergeht. Dafür existiert davon ganz einfach noch viel zu wenig.

Taktisch eher seicht

Ich habe in Zusammenhang mit Wartales öfter mal irgendwas von wegen »XCOM im Mittelalter« gelesen. Vergesst das. Ja, ihr bekommt eine Handvoll zusammengewürfelter Söldner, denen ihr bei Stufenaufstiegen je eins von drei unterschiedlichen Upgrades verpassen könnt, doch da hören die Gemeinsamkeiten auch schon wieder auf. Ihr schlägt euch hier nicht mit Deckung oder zerstörbaren Umgebungen rum, und die Auswahl an Angriffen und Fähigkeiten ist sehr überschaubar. Ab und zu verdeckt euch

auf dem Schlachtfeld zumindest mal etwas Nebel die Sicht auf ein paar Gegner oder ausgelegte Bärenfallen. So kommt durchaus ein wenig taktische Tiefe zustande, aber eben nicht annähernd auf dem Niveau eines XCOM oder anderer rundenbasierter Spiele wie Solasta, Divinity: Original Sin (2) und Baldur's Gate 3. Das ist natürlich nicht automatisch schlecht, besonders dann, wenn man es etwas weniger komplex mag.

Entsprechend überschaubar fällt derzeit die Charakterentwicklung aus. Neue Angriffe oder Fähigkeiten erhaltet ihr bei Erreichen der Levels 2, 3 und 5, mehr gibt es in der Early-Access-Version noch nicht. Zudem könnt ihr Punkte auf die üblichen Verdächtigen wie Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution und dergleichen verteilen.

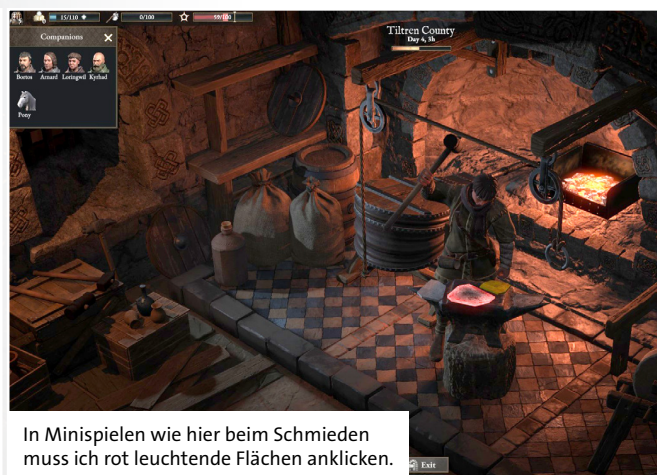
Die Söldner haben aktuell noch nichts zu sagen, sie verfügen über keinerlei Persönlichkeit. Ihre Namen, das Aussehen und die Geschlechter werden zufällig ausgewählt. Keiner von ihnen wächst mir irgendwie ans Herz oder wird interessanter als »der da haut mit dem Hammer drauf, und die hier

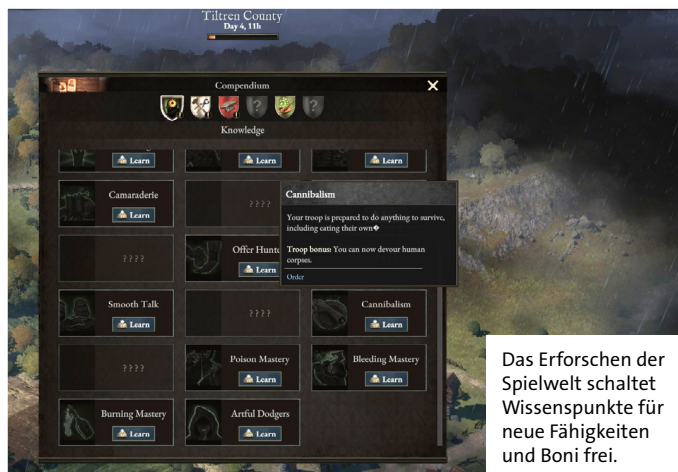
hat einen Giftdolch«. Da gefallen mir meine ebenfalls wenig komplexen, aber sehr liebevoll zum Leben erweckten Helden in Wildermyth wesentlich besser.

Aber auch einige meiner XCOM-Einheiten hatten mehr Ausstrahlung als meine generische Söldnertruppe in Wartales. Hier kann ich auf Wunsch zusätzliche Söldner anheuern und meine Gruppe vergrößern, was umgehend zur Folge hat, dass die allgemeine Zufriedenheit sinkt. Wieso? Keine Ahnung. Auch das wird nirgends erklärt.

Berufe und Handwerk

Im Spielverlauf entdecke ich verschiedene Berufe, die meine Charaktere ausüben können. Als ich beispielsweise eine Schmiede betrete, kann ich meine Söldner zu Schmieden machen, was ihnen erlaubt, aus gesammelten Rohstoffen wie Stoff, Leder und Erz Ausrüstung herzustellen. Alchemisten brauen Tränke und stellen Bomben her, Diebe knacken Schlösser und lassen Gegenstände mitgehen und erzeugen weniger Misstrauen, je geübter sie sind.





Das Erforschen der Spielwelt schaltet Wissenspunkte für neue Fähigkeiten und Boni frei.



Demolierte Rüstungen und Söldner benötigen Reparaturmaterial und Medizin.

Ihr könnt den Beruf eines Söldners jederzeit wechseln, doch Charaktere werden nur besser in einem Handwerk, je öfter sie es ausüben. Zudem gewährt euer jeweils aktiver Beruf einen kleinen Passivbonus wie zusätzliche Stärke oder Geschicklichkeit, sodass sich die Wahl auch immer etwas auf euer Kampfgeschick auswirkt.

Rohstoffe zur Herstellung von Gegenständen erbeutet ihr zum einen beim Erkunden der offenen Spielwelt, erhaltet sie zum anderen aber auch von Händlern oder bei besiegten Feinden. Falls ihr über ein Gewissen oder ein leeres Bankkonto verfügt und trotzdem gute Ausrüstung wollt, kann Handwerk darum eine echte Alternative sein.

Nicht ganz so angetan war ich von den Minispielen für die Berufe. Egal ob Bergbau, Schlösser knacken oder Schmieden, jede Handwerksaktivität startet einen kleinen Reaktionstest, bei dem ihr etwas anklicken, einen Dietrich durch ein Loch schieben oder auf irgendwelche Erze hämmern sollt. Nichts davon ist wahnsinnig knifflig, es ist nur einfach kein Spielelement, das ich unbedingt in einem rundenbasierten RPG gebraucht hätte. Für mich sind Minispiele die neuen Quick-Time-Events. Ihr könnt das gerne anders sehen, als mündige GameStar-Leser seid ihr alt genug für eine eigene Meinung.

Nur ein Gerüst

Im jetzigen Zustand der Wartales-Beta könnt ihr die Spielmechanik bewundern, zumindest bis Charakterlevel 5, und die ersten

drei Spielgebiete erkunden, die jeweils zehn bis 15 Stunden Spielzeit bieten sollen. Wirklich interessantes Storytelling gibt es hier noch nicht, der Spieleinstieg ist aufgrund fehlender Tutorials und Anleitungen etwas holprig, das Gameplay erinnert noch stark an eine Sandbox. Kein roter Faden, ihr werdet nicht an die Hand genommen und müsst selbst herausfinden, was der für euch geeignete Weg durchs Spiel ist.

Die offene Spielwelt ist hübsch gestaltet und bietet die obligatorischen Felder, Wiesen, Wälder und verschneiten Berggipfel, während die Charaktermodelle vergleichsweise altbacken und detailarm wirken. Ganz so schlimm wie bei Solasta sind sie nicht, wegen der tollen Söldnermodelle und Animationen werdet ihr das Teil aber eher nicht spielen. Dem schwachen Soundtrack zuliebe derzeit übrigens auch noch nicht.

Das Setting ist Low-Fantasy. Eure Söldner schleudern nicht mit Blitzen um sich oder bekämpfen irgendwelche Drachen und Gdankenschänder. Stattdessen bekommt ihr es überwiegend mit Banditen, Rittern, Wölfen und Wildschweinen zu tun, hier und da gibt es aber auch mal eine Prise Religion oder einen Hauch Mythologie, auch in Bezug auf bestimmte Kreaturen. Viel mehr kann ich ohne Spoiler nicht verraten.

Technisch macht Wartales eine bessere Figur als viele andere Titel, die ich im Early Access ausprobiert habe. Abstürze oder nennenswerte Bugs hatte ich keine. Allerdings fehlten hier und da noch einige Tool-

tips, und in den Texten finden sich ein paar Grammatikfehler. Zum Early-Access-Start wurde auch eine deutsche Übersetzung nachgereicht. Zwölf Monate wollen sich Shiro Games Zeit nehmen, um Wartales jetzt auch inhaltlich zu erweitern. ★

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Bersekerkitten



In seinem jetzigen Zustand bietet mir Wartales noch zu wenig, es hat aber Potenzial. Low Fantasy finde ich weniger ausgelutscht als Elfen und Zwerge, eine weniger komplexe Auswahl an Fähigkeiten und Angriffen wie in Solasta oder Divinity ist auch nicht zwingend schlecht. Die Idee, dass man eben nicht in jeder Situation der strahlende Held ist und manchmal skrupellos und eiskalt handeln muss, um langfristig Erfolg zu haben und zu überleben, ist interessant. Auch wenn irgendwelche scheinbar moralisch schwierigen Entscheidungen streng genommen noch gar keine richtigen Konsequenzen haben. Es gibt derzeit auch noch keine unterhaltsame Handlung. Für die zufallsgenerierten Missionen soll man immer nur irgendwo hinlatschen und irgendwen umhauen. Die eigene Söldnertruppe ist komplett seelenlos: Keine Unterhaltungen am Lagerfeuer, keine Persönlichkeiten, kaum Tiefgang bei der Charakterentwicklung.

Natürlich kann sich das bis zum fertigen Release alles noch ändern. Ich hätte zum Beispiel gerne die Möglichkeit, eigene Charaktere zu generieren, deren Aussehen und Klasse festzulegen. Ich wünsche mir spürbare Folgen für böse Entscheidungen. Eine packende Story, die mich zum Weiterspielen motiviert, wäre nett. Wartales hat das Zeug dazu, mal Spaß zu werden. Im Augenblick ist es eher eine interessante Tech-Demo, die einen Eindruck darüber vermittelt, wie die bisher implementierten Spielmechaniken funktionieren und was in der Zukunft mal daraus werden könnte. Wenn ihr euch euren Spaß aber nicht Sandbox-mäßig selbst suchen wollt, solltet ihr den Early Access erst mal eine Weile vorsichtig im Auge behalten und mit dem Kauf noch abwarten.



Diese Bauern flüchten vor dem Krieg. Ich kann sie ignorieren, unterstützen, ausrauben oder angreifen.