

Wartales

# BESSER ALS ERWARTET

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Shiro Games** Entwickler: **Shiro Games** Termin: **12.4.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Das Söldnerrollenspiel war im Frühzugang auf Steam kaum mehr als eine Technik-Demo. Inzwischen ist ein hervorragendes Spiel daraus geworden. Von Sascha Penzhorn

Wie viele von euch auch macht mich die Idee von Spielen im Early Access immer etwas misstrauisch. Spiele unfertig kaufen, um deren Entwicklung zu unterstützen – kann man machen, oft erscheinen diese Vorabversionen dann aber in einem derart frühen Zustand, dass sie kaum spielbar sind. Oder die Entwickler verschätzen sich, kommen mit neuen Inhalten und Updates nicht hinterher und liefern die Release-Fassung erst Jahre später als angekündigt. Bei

Wartales war es zwar nicht ganz so schlimm, der Early Access überzeugte zum Start aber auch erst mal nur so mittel. Der offizielle Release kam dann auch hier verspätet, allerdings nur um knapp viereinhalb Monate.

Aber gut, es ist eben mein Job, also habe ich im Auftrag der Redaktion die Release-Version von Wartales installiert. Im Spiel führt ihr immer noch Söldner durch taktische Rundenkämpfe, kümmert euch um deren Bedürfnisse wie Gold, Nahrung, Ver-

letzungen oder lädierte Ausrüstung und erforscht eine mittlerweile doppelt so große Spielwelt. Die ist prall gefüllt mit coolen neuen Features und Aktivitäten, bietet unzählige neue Items, Herausforderungen und Skills, fesselt für so viele Stunden, dass ich das Ding mittlerweile auf meinem Handheld-PC im Bett spiele. Was mal als kaum mehr als eine schicke Tech-Demo anfang, hat inzwischen richtig Tiefgang, fesselnde Kämpfe, haucht den einst seelenlosen Söldnern endlich mehr Leben ein und fühlt sich nun wie ein richtiges Spiel an. Es ist viel besser, als ich erwartet habe!

## Von Anfang an besser

Optionen sind toll. Ich liebe Optionen. Wartales gibt euch jetzt direkt zum Spielstart viel mehr Kontrolle. Ihr beantwortet immer noch drei Fragen, über die festgelegt wird, welche Klassen eure ersten vier Söldner belegen und mit welchen Vor- und Nachteilen ihr euer Abenteuer beginnt. Dann dürft ihr Aussehen, Geschlecht, Name und Kleiderfarbe jeder Figur nachbearbeiten und wählt recht detailliert den gewünschten Schwierigkeitsgrad. So bestimmt ihr, ob ihr Kämpfe lieber in leicht, mittel oder schwer spielen wollt. Separat gibt es die drei Schwierigkeitsgrade auch noch mal für die Survival-Elemente, so dass ihr beispielsweise mit bockschweren





Die Welt von Wartales ist dreckig und brutal. Wir sind Söldnerschweine. Gold ist wichtiger als Ethik.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr sehr viel Zeit habt.
- ... ihr gerne herumtüftelt.
- ... ihr Low Fantasy mögt.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr euch eine packende Story wünscht.
- ... ihr Mikromanagement verachtet.
- ... euch Sandbox-Elemente zuwider sind.

Kämpfen, aber weniger brutalem Hunger und Verletzungen spielen könnt. Oder umgekehrt. Oder irgendwas dazwischen. Beides könnt ihr jederzeit im laufenden Spiel umändern. Freies Speichern ist als Option wählbar und bietet obendrein ein Autosave, das andere Extrem ist der Ironman-Mode, der jeden Fehler in Stein meißelt.

Zudem entscheidet ihr, ob ihr Gegner mit skalierendem Level wollt oder nicht. Soll heißen: Feinde befinden sich wahlweise immer auf dem gleichen Level wie eure Söldner, damit ihr immer eine faire Herausforderung habt. Alternativ deaktiviert ihr das, Gegner sind dann je nach Gebiet unterschiedlich stark oder schwach. So bleiben Feinde im ersten Areal immer niedrigstufig und vergleichsweise schwach, und je weiter ihr auf der Weltkarte voranschreitet, desto härter werden eure Widersacher, ganz wie in Rollenspielen der alten Schule.

Diese Einstellung bedeutet einerseits, dass ihr Gegnern in einer Zone davonleveln und sie dann mühelos wegpumpfen könnt, aber eben auch, dass bestimmte Zonen erst mal unschaffbar schwer sind, bis ihr entsprechend im Level aufsteigt. Überlegt euch vor dem Start gut, ob ihr mit oder ohne Level-Scaling spielen möchtet, denn diese Einstellung lässt sich in der laufenden Kampagne nicht rückgängig machen!

### Mehr taktische Tiefe

In Tavernen nehmt ihr Aufträge an und vernichtet gegen Bares allerlei Banditen, räuchert Rattennester und belagerte Türme aus und verdient so das Gold, mit dem ihr eure Söldner bezahlt, ernährt, ausrüstet und heilt. Gesunde, satte und zufriedene Recken kämpfen besser und drohen nicht, dauerhaft den Dienst zu quittieren. Aufträge laufen für gewöhnlich auf Kämpfe hinaus, die noch ähnlich klein und überschaubar wie einst im Early Access anfangen. Das ändert sich mit voranschreitender Spielzeit gewaltig. Das Maximallevel für eure Charaktere wurde auf zwölf angehoben, wodurch ihr mit der Zeit ein gutes Arsenal an spaßigen Fähigkeiten und Attacken freischaltet.

Die neuen Elitegegner lassen legendäre Waffen mit verheerenden neuen Angriffen fallen. Ihr könnt wilde Tiere zähmen und Seite an Seite mit euren Söldnern in den Kampf

schicken. Verfügt ihr über die Mittel, hindert euch niemand daran, mit zwei Dutzend Einheiten in die Schlacht zu ziehen und gegen ebenso viele Feinde zu kämpfen. Es kommen Brandpfeile und Giftwolken zum Einsatz, Gegner verstecken sich im Nebel, Gefechte werden mit der Zeit recht fordernd und anspruchsvoll. Zauberei gibt es in der Welt von Wartales jedoch nicht, so chaotisch wie bei Divinity wird es mit den Elementen nie. Die Gegner-KI ist clever, greift gezielt eure schwächsten und schutzlosesten Einheiten an, hat aber Probleme mit Fallen und Feuer. Mein zahmer Wolf rennt KI-gesteuert mit Begeisterung durch bloße Anwesenheit die ganze Gruppe in Flammen.

### Mehr Seele

Hatten meine Söldner 2021 noch nichts zu sagen, sprechen sie jetzt am Lagerfeuer ab



Je nachdem, wie gut eure Söldner mit ihren Kollegen agieren, entstehen mit der Zeit Freund- und Feindschaften.



Auf der Weltkarte prügeln sich zwei Armeen. Wir können einer Seite helfen und Profit daraus schlagen.



Manchmal teilen uns Söldner ihre Gedanken mit. Mit unseren Antworten aktivieren wir unterschiedliche Buffs.



Storymomente werden ab und an in leicht animierten Sequenzen in Szene gesetzt. Wirklich umwerfend wird das nie.

und zu über Ereignisse, beispielsweise weil uns seit dem letzten Diebstahl das Gesetz auf den Fersen ist oder weil wir gerade einen richtig fetten Boss gekillt haben. Je nachdem, wie ihr dem Söldner in der jeweiligen Situation antwortet, gewährt ihr ihm besondere Boni als Belohnung. Kämpfen unsere Figuren gut Seite an Seite miteinander, entstehen Freundschaften. Sind wir unvorsichtig und

verletzen Mitstreiter im Kampf, machen wir uns hingegen Feinde. Ob Söldner einander mögen oder hassen, beeinflusst ebenfalls, ob diese gut oder schlecht als Team agieren.

Wirklich interessante oder bewegende Geschichten und Beziehungen wie bei Wildermyth kommen hier nicht zustande. Trotzdem ist es toll, dass unsere Einheiten ab und zu mal etwas zu sagen und Beziehungen

zu ihren Kollegen haben. Unterm Strich werdet ihr Wartales aber ohnehin nicht irgendeiner Handlung zuliebe spielen. Jedes der sechs Gebiete im Spiel hat eine eigene Story, in der ihr unterschiedlichen Fraktionen zum Sieg verhilft, für gewöhnlich in Abhängigkeit davon, wer am besten bezahlt. Die Handlung wird aber nur stumm in Textboxen und in ein paar minimalistisch animierten Spielszenen erzählt und dient dazu, euch mit Aufträgen und Kämpfen zu versorgen. Ihr werdet Wartales nicht spielen, um zu sehen, wie die Story einer Zone endet oder was passiert, wenn ihr im nächsten Durchlauf eine andere Fraktion unterstützt.



Die Schlachten fangen klein an, werden aber rasch größer und komplexer.

### Mehr zu tun

Wenn ihr gerade keine spaßigen Taktikschlachten schlägt, bringt ihr euren Söldnern Handwerksberufe bei und lasst sie Ausrüstung schmieden, Getränke brauen, uralte Schriftstücke restaurieren oder euer Lager immer weiter ausbauen und verbessern. Ihr könnt ein kleines, handverlesenes Team in der Arena um Preise kämpfen lassen oder düstere, zombieverseuchte Grabstätten erforschen. Spielt zu viert im Koop-Multiplayer! Legt Feinde in Ketten, statt sie umzubringen! Dann könnt ihr sie gegen Bares im Gefäng-

## MEINUNG

Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten



Wartales ist eines dieser Spiele, das man im Rahmen eines Tests eigentlich kaum gebührend beschreiben kann. Alleine was man alles mit gezähmten Kreaturen anstellen kann! Das Erforschen der Grabkammern, in denen man immer genug Fackeln mitbringen muss, bevor aus der Dunkelheit die Zombies über die Gruppe herfallen! Mein erstes Rattennest, in dem ich von allen Seiten von endlosen Rattenschwärmen angegriffen wurde. Und die Mutter aller Ratten trug in ihrem Fell die Pest. Das Spiel hat mehr als 90 Prozent positive Bewertungen von der Steam-Community kassiert. Redlich verdient! Auf die Gefahr hin, Fans damit auf die Zehen zu treten, gehe ich mit meiner Wertung jedoch etwas weniger euphorisch vor. Ich mag das Spiel sehr, für einen kompletten Hit ist mir die Story aber zu belanglos, sind mir die Persönlichkeiten der Söldner noch zu oberflächlich, ist mir das Pacing auf den höheren Levels einfach etwas zu lahm. Erfahrungspunkte gibt es immer nur in Kleinstmengen, weniger erfahrene Söldner hinken ewig hinterher. Dennoch macht Wartales tierischen Spaß – noch mehr, als ich ihm beim ersten Anspielen im Early Access zugetraut hätte.

nis absetzen, sie als Sklaven niedere Dienste für eure Truppe verrichten lassen oder sie womöglich sogar überzeugen, sich euch anzuschließen und für euch zu kämpfen! Auch toll: Inzwischen wird das alles endlich geschieht im Spiel erklärt!

Zudem gibt es in all den Farmen, Burgen, Türmen und anderen Orten, die ihr in jeder Zone aufsucht, immer etliche versteckte Truhen, Schätze sowie Keller und Geheimgänge, in denen ihr über versteckte Quests und andere Überraschungen stolpert. Forscherdrang wird regelmäßig reich belohnt! Obendrein schaltet ihr für Erfolge wie Entdeckun-



In Konflikten müsst ihr oft eine Seite wählen. Bezahlung ist dabei meist wichtiger als irgendwelche Motive.



Entdeckungen und Erfolge erlauben uns Zugriff auf hilfreiche Boni und Freischaltungen.

gen, Kills, Helden- und Schurkentaten immer wieder kleine Passivboni frei, die zum Beispiel bewirken, dass ihr weniger Nahrung verbraucht, Ausrüstung effektiver repariert und vieles mehr. Jede Aktivität und jede Spielweise wird auf ihre Weise belohnt. Das motiviert, vieles auszuprobieren.

### Technische Probleme

Die Weltkarte von Wartales ist schick präsentiert, es gibt einige nette Rüstungen und ein paar coole Finisher-Animationen. Tolle Low Fantasy, dunkel und dreckig, aber der absolute Hingucker ist das Spiel sicherlich nicht. Es gibt keine Sprachausgabe und nur eine Handvoll Musikstücke, die aber alle samt prima klingen. Beim Test sind mir noch einige Platzhaltertexte in den Tooltips aufgefallen, zudem hatte das Spiel regelmäßig unschöne Freezes und Ruckler, trotz sehr bescheidener Systemanforderungen. Auf Steam beklagten einige Spieler im Early Access ähnliche Probleme.

In einem eher ruhigen, überwiegend rundenbasierten Spiel sind solche Hänger verschmerzbar, ein durchgehend flüssiges Spielerlebnis wäre aber selbstverständlich schöner. Auch das Balancing hat noch ein paar Macken. Wenn ihr ohne Level-Scaling

spielt und für schwere Gebiete eure Helden aufpowern müsst, werden die letzten paar Levels auf dem Weg zu Stufe zwölf zu Tortur. Ungeduldigen dauern Fortschritte ab einem bestimmten Punkt zu lang. Falls ihr die Zeit habt, auf anspruchsvolle Rundenstrategie und detailliertes Einheitenmanagement steht und ihr ohne eine überragend geschriebene und spektakulär präsentierte Handlung leben könnt, wird Wartales problemlos etliche Stunden eurer Zeit verschlingen. Ein tolles Spiel! ★

## WARTALES

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

15 4400€ / Ryzen 5 3500  
GTX 1050 / RX 550  
2 GB RAM, 20 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

17 860 / Ryzen 7 3700  
GTX 1080 / RX 6600  
4 GB RAM, 20 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➕ schicke Oberwelt ➕ coole Finisher ➕ sparsame, aber gute Musik ➖ lahme Storypräsentation  
➖ insgesamt eher altbackener Look

### SPIELDESIGN



➕ tolle Kämpfe ➕ spaßige Fähigkeiten ➕ gutes Berufssystem ➕ viel zu entdecken ➕ viele motivierende Belohnungen

### BALANCE



➕ anpassbarer Schwierigkeitsgrad ➕ optionales freies Speichern ➕ Autosave ➕ skalierende Gegner optional ➖ späte Stufenanstiege extrem langsam

### ATMOSPHERE / STORY



➕ Low Fantasy ist toll ➕ düster und dreckig ➖ keine spannende Handlung ➖ keine interessanten Enden  
➖ Söldner haben nicht genug Persönlichkeit

### UMFANG



➕ sechs prall gefüllte Areale ➕ haufenweise Ausrüstung und Fähigkeiten ➕ zahlreiche Aktivitäten  
➕ viele zähmbare Kreaturen ➕ neun Berufe

### FAZIT

Tolles Low-Fantasy-Rollenspiel mit anspruchsvollen rundenbasierten Kämpfen und detailliertem Söldnermanagement.

