

Eine Liebeserklärung an Wartales

LAND DER UNBEGRENZTEN MÖGLICHKEITEN!

Wartales hat Alexanders anhaltende Spielmüdigkeit besiegt.

Es ist von allem etwas, aber von nichts zu viel. Von Alexander Krützfeldt



Alexander Krützfeldt

Alexander spielt eigentlich kaum Rollenspiele und Zeugs so mit Skills. Wartales hat ihn aber komplett eingenommen. Es ist seit Jahren eines der wirklich wenigen Spiele, die er konstant zockt. Oder wenigstens dran denkt. Dann fühlt er sich wieder wie das Kind, das er war, das auf dem Stuhl in der Schule rumruckte, weil er die Zeit bis zu Grand Prix 2 nicht mehr ertragen konnte.

Ich liebe Wartales. Ich liebe es richtig. Es ist wie Thea: The Awakening (das wahrscheinlich kaum jemand von euch kennt, aber ich mache euch keinen Vorwurf), nur hübscher, spannender und gleichzeitig auch viel entspannter. Ja, das geht. Letzte Woche habe ich zufällig wieder angefangen, weil ein guter Freund von mir es gerne im Koop spielen wollte. Und jetzt bin ich richtig drauf hängengeblieben.



In Wartales leiten wir eine kleine Gruppe Söldner, die sich fußläufig und nur mit einem Pony für das Gepäck auf den Weg durch eine sehr hübsche Waldlandschaft machen. Im Prinzip bedient Wartales mehrere Genres gleichzeitig, und das ist das Idle-Game. Malte und ich unterhalten uns dann immer, als hätten wir ein richtiges Pony dabei. Beispielsweise haben wir gestern darüber gesprochen, ob wir das Pony genügend wertschätzen; ob es sich lieber einen anderen Beruf ausgesucht hätte, als Pony zu sein, und wenn ja, welchen genau.

Auf der Karte ist immer viel los. Da laufen Geflüchtete mit Treckwagen hinter uns her und Leute, die von sich sagen, dass sie heute schon was getrunken haben (es ist noch hell), erklären, dass die Geflüchteten nicht bleiben könnten und dass sie was gegen Flüchtlinge haben. Kleine Ortschaften laden zum Verweilen und Shoppen ein. Sie sind in die Wälder getupft, und es geht ihnen wie allen Kleinstädten: Mehr als vier Geschäfte gibt es nicht mehr. Die meiste Zeit verbringen Malte und ich abends ziellos auf der Karte, genauso ziellos wie im Leben. Es fühlt sich aber nicht schlimm an, sondern so, als hätte die Uhr höflich mit der Zeit gespart.

Ein Spiel, so viele Möglichkeiten

Weil Wartales praktisch mehrere Spiele in einem ist, ist die Abwechslung natürlich groß. Wir können Berufe ergreifen, Ausrüstung kaufen und schmieden, Heiltränke brauen und im Level aufsteigen. Also die ganze Dreifaltigkeit der Rollenspiele ist drin. Alles ist aber so übersichtlich, wie man es wochentags mit zwei Kindern an einem Abend braucht. Von allem gibt es nur so viel, dass man nicht nachts schweißgebadet wach wird wie bei Baldur's Gate 3. Wartales ist so, als hätte Shiro Games kurz vor Schluss noch Marie Kondō als externe Beraterin verpflichtet. Es gibt kein Spiel, in dem ich so gerne Brot backe oder Barsch grille. Manchmal sitzen wir bei der Rast einfach am Feuer, zupfen Brot ab und reden, was Männer so reden, wenn sie sich mal ordentlich unterhalten müssen: nämlich gar nicht.

Malte ist auch der beste Freund für Wartales, den man sich wünschen kann, das muss man sagen. Ich glaube, wenn er eines Tages stirbt, sitze ich, wenn ich das altersmäßig noch schaffe, an seinem Sterbebett neben ihm, halte seine Hand, und wenn ich dann frage: »Willst du mir noch was Letztes sagen, Malte?«, drückt er bestimmt zum Ab-

schluss meine Hand und sagt: »Na denn.« Neulich habe ich ihm in einer Ortschaft Rasierzeug gekauft, da war er sehr happy.

Von der großen Karte aus, die unsere freie Welt ist, starten wir mit kleinen Expeditionen aus ins Umland. Meist kriegen wir Aufträge von Autoritäten oder in der Schenke von Kopfgeldjägern. Manchmal auch nur ein gutes Rezept für Apfelkuchen, das wir dann unserem Tüftler geben, der dann einen Kochtopf baut, der es dann an unseren Koch weiterreicht, der die Bitte äußert, Äpfel vom Markt mitzubringen. Ich habe selten alleine bei Essen so eine Immersion gefühlt. Gleichzeitig sind auch all die kleinen Geschichten liebevoll gemacht und superinteressant. Ein Mann, der seine kleine Tochter vermisst und im Umland gegen Banditen kämpft, während seine Frau versucht, weiterhin den Hof zu schmeißen. Man findet viel Zeug, man muss viel gründen ab und zu, okay. Aber das Gefühl, eine neue Rüstung zu erbeuten, ist einfach so schön. Ein bisschen wie mit Civilization: Eine Sache mache ich noch. Oh, schon wieder zwei Stunden weg!

Wenn wir kämpfen müssen, und das müssen wir in Wartales oft, wechselt das Spiel in die Rundenstrategie. Allerdings ist auch das



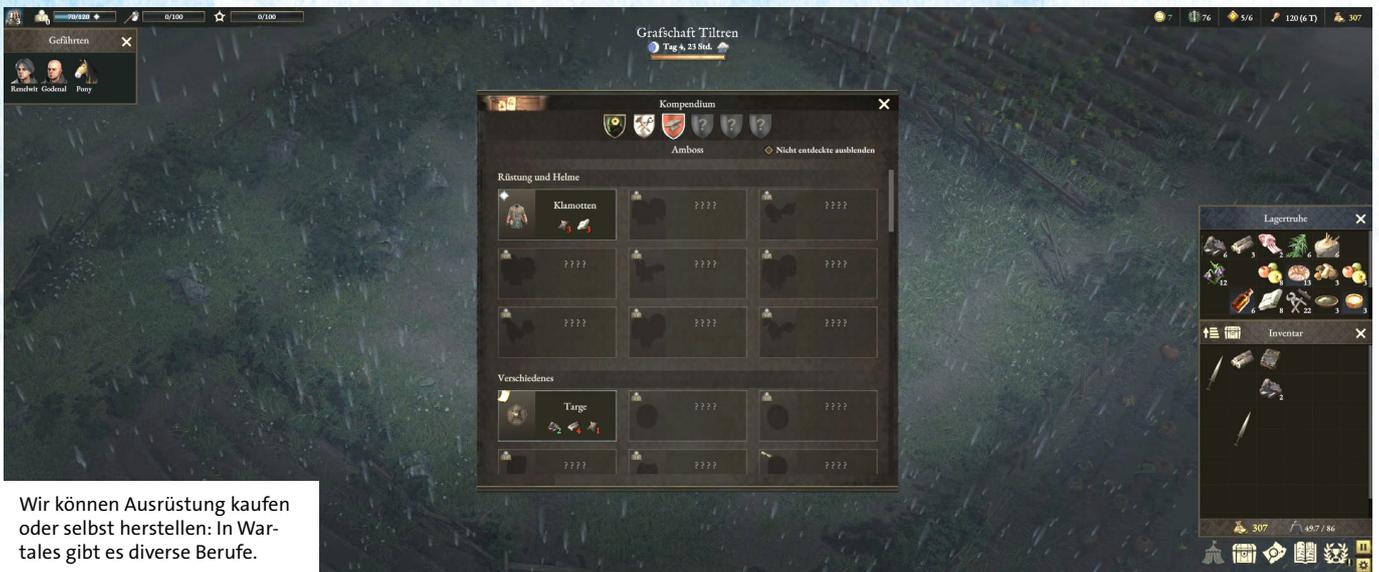
Die Optik der Weltkarte alleine. So hübsch. Selbst die Wolkenschatten wandern über die Hügel.



Wenn wir Gebäude besuchen, schickt uns das Spiel optisch in kleine Dioramen: Die Häuser werden seitlich aufgeschnitten, sodass alles aussieht wie Puppenhäuser.



Natürlich obligatorisch: die Rollenspiel-Dialogszenen.



Wir können Ausrüstung kaufen oder selbst herstellen: In Wartales gibt es diverse Berufe.

wieder so hübsch umgesetzt. Wir können natürlich klassisch vorher eine Aufstellung vornehmen und unsere Taktik planen, aber die Gefechte bringen viel Abwechslung: Mal ist es ein Hinterhalt, wo wir die Gegner im Nebel nicht sehen können. Mal gibt es Steinschläge auf der Karte, von herunterstürzenden Felsen. Auch Bärenfallen oder Speere können wir taktisch verwenden.

So hübsch!

Überhaupt: die Kämpfe! Wartales zieht rundenweise, wobei wir im Koop immer entscheiden dürfen, wer und wie. Das Spiel ist für Koop überhaupt sehr gut gelöst, weil man kaum auf den anderen warten muss und viel zusammen tun kann, anstatt dass einer immer an der Lagertruhe steht. Sobald der Kampf beginnt, können wir die wenigen Taktiken, die es gibt, sehr gut umsetzen, das Spiel macht auch hier einen aufgeräumten Eindruck, frei nach dem Motto: Weniger ist immer mehr. Schicke Finishing Moves runden das Ganze ab, sodass man sich oft gegenseitig applaudieren möchte, was immer gut ist für die eigene Psyche.

Schön sind auch einfach die verschiedenen Entwicklungen in der Gruppe. Dass unsere Söldnertruppe weniger isst, hilft uns

beiden. Dass sie weniger Sold will, auch. Wartales schafft bei mir etwas, das mir lange abhandengekommen war: das Skills, ohne dass ich komplett überfordert bin. Es gibt so viele Pausen in dem Spiel, die sich natürlich einbetten in die Umgebungen – Rast, Dörfer, gemeinsames Suchen in Häusern und Tavernen. Überall kann man sich neu finden, neu justieren.

Was mir besonders gefällt – und ich bin jemand, dem die Optik in Spielen sehr wichtig ist: Es gibt die schicke Weltkarte, die sehr stimmungsvoll ist, kleine Dialogszenen, die für diese Art Spiel typisch sind,

aber wenn wir Höfe besuchen, alte Mühlen und dergleichen, schickt uns das Spiel optisch in kleine Dioramen: Die Gebäude werden seitlich aufgeschnitten, sodass alles aussieht wie Puppenhäuser, in denen man dann selbst suchen darf. Alleine daran kann ich mich kaum sattsehen. Gemeinsames Suchen in Wimmelbildern für Erwachsene mit herzerreißenden kleinen Geschichten.

Im Puppenhaus

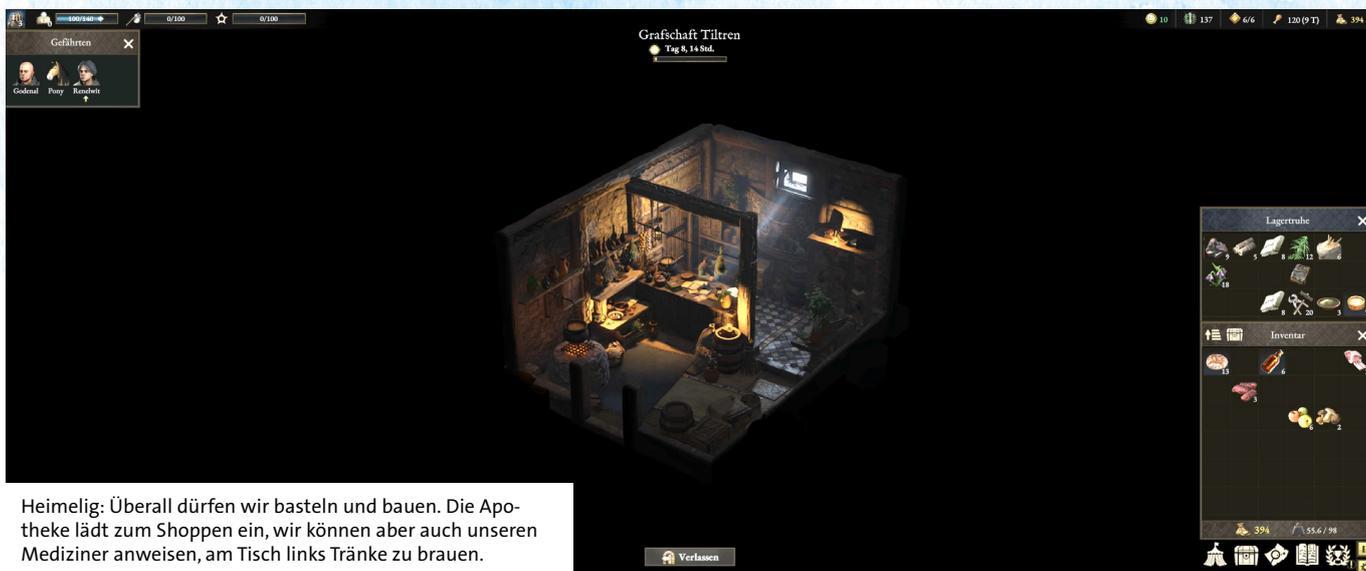
Schön ist auch, dass die Umgebungen so vielfältig sind und einladen, sie genau zu untersuchen. In der Apotheke können wir



Auch die Gruppe hat Dynamiken: Dieser hier wurde von einem Freund in den Rücken geschossen. Aus Versehen.



Jede Gruppe muss Pause machen. Das Lager dürfen wir jederzeit aufschlagen. Sicher ist es allerdings nicht überall.



Heimelig: Überall dürfen wir basteln und bauen. Die Apotheke lädt zum Shoppen ein, wir können aber auch unseren Mediziner anweisen, am Tisch links Tränke zu brauen.

nicht nur Heilränke kaufen, sondern auch selbst am Apothekertisch experimentieren. Die Schmiede hat einen Amboss für uns. Ein Mann in der Schenke offeriert uns leckere Rezepte aus aller Welt. Soweit unser Pony das tragen kann, können wir viel Zeug unterwegs mitnehmen. Auch die Welt wandelt sich. Die Wege werden länger, die Gebiete verschneit, herausfordernd; Wartales ist kein einfaches Spiel. Wenn wir nicht aufpassen, beißen unsere Helden schnell ins Gras. Wir müssen sie nach dem Kampf versorgen, mit ausgewogenem Essen und regelmäßiger Rast bei Laune halten und ihre Rüstungen reparieren. Aber selbst das artet niemals in Mikromanagement aus, sondern fühlt sich immer wie eine recht willkommene Abwechslung an. Die Stärke des Spiels ist seine ungeheure Vielseitigkeit.

Wenn ich mit Malte spiele, habe ich das Gefühl, die Zeit vergeht wie im sprichwörtlichen Flug. Man kann es abends eine Stunde spielen oder die ganze Nacht. Es hat eindeutig Civilization-Vibes mit dem Unterschied, dass es kurzweiliger ist. Dass man ähnlich viel Unterschiedliches erleben kann, und dass jeder Abend sehr einzigartig ist. Man kann es auch länger pausieren und dann wieder fortsetzen.

Gute Freunde kann niemand trennen

Und was Wartales auch zeigt, ist: dass sich Experimente lohnen. Dass neue Spielkonzepte, die sich frisch spielen, funktionieren. Ich habe – abgesehen vom eingangs erwähnten Thea – nie etwas Ähnliches gespielt. Sicher gibt es das, da wäre ich für Vorschläge offen, aber es ist mir eben so nie untergekommen, und ich merke, dass es genau mein Spiel ist. Peter hat mir jetzt den DLC besorgt: Piraten von Belerion. Ich habe ihn noch nicht angefangen. Aber alleine die Bilder und Trailer haben mich regelrecht in

Hochstimmung versetzt. Ich liebe Piraten, und jetzt kommt da das Spiel, das ich eh schon so mag, und setzt mit Piraten und Segelschiffen und Gefechten an Bord, mit der Mannschaft noch einen drauf. Ich weiß nicht, wie ihr das macht, Shiro, aber es ist super. Für mich ist das ein No-Brainer.

Warum habe ich den DLC noch nicht angefangen? Weil ich tatsächlich mal wieder das Gefühl habe, dass es zu schade wäre, wenn etwas vorbeigeht. Ich sag tschüss. Malte und ich sind jetzt verabredet. Jeden Tag ein Stündchen. Dieses Gefühl hatte ich seit Jahren nicht mehr. Ich liebe Wartales. ★



Die Kämpfe sind immer fordernd, abwechslungsreich und kurzweilig. Gerade im Koop macht das mächtig Spaß.