

Junger, magiebegabter Bauernsohn auf Gildensuche trifft dick gepanzerten Schwertschwinger und dünn gekleidete Dolchdame. Klischee-Alarm? Ja. Lahmes 08/15-Taktikspiel? Ganz sicher nicht!



Erst schauen, dann hauen: Vor einem Gefecht sollten wir die Gegnergruppen inspizieren.

Windchaser

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5196
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5195

Win Vista 32 Bit
- läuft

Entwarnung für Ratten und Spinnen: Mit solchem Kleinzug geben wir uns in **Windchaser** gar nicht erst ab. Völlig unwichtig auch die Frage, ob wir zum morgentlichen Monstermetzeln lieber den wuchtigen Zweihänder mit Stärke +5 oder doch die behände Doppeldolch-Kombi tragen. Denn die clevere Mischung aus Echtzeit-Taktik und Rollenspiel wirbelt den Arbeitsalltag eines Fantasy-Helden ganz schön durcheinander.

Fliegende Festung

Das Grundkonzept von **Windchaser** erinnert mit seinen starken Rollenspiel-Anleihen an **Spellforce**, allerdings kommandieren Sie weder Riesenarmeen, noch bauen Sie eine eigene Basis. Stattdessen logiert die dreiköpfige Heldentruppe samt überschaubarem Mitstreiterkreis in einem veritablen Gildenschiff. Sogar einem fliegenden: der »Windchaser«. Hier horten und untersuchen wir Artefakte, heilen Einheiten, brauen Tränke. Weil das

schwebende Hauptquartier äußerst wertvoll ist, müssen wir stets erst die Umgebung sichern, in die es vorstoßen darf.

Konkret funktioniert das so: Sobald wir in der farbenfrohen 3D-Landschaft mit mindestens einer Einheit einen Spähturm eingenommen haben (indem wir uns einfach daneben stellen), können wir den angrenzenden Geländeabschnitt einsehen – und die Windchaser hineinschicken. Im neuen Gebiet gibt es zum Beispiel eine Ausgrabungsstätte, die wir mit unserem Gildenschiff auf Artefakte untersuchen. Oder einen örtlichen Händler, mit dem wir olle Knochen gegen tolle Artefakt-Upgrades tauschen.

Farb- und Stilberatung

Zu Beginn eines Kapitels sind wir mit den drei Recken Ioan (das anfangs erwähnte Landei), Veteran Caine und der schönen Shara unterwegs. Alle beherrschen einen jeweils eigenen Kampfstil, symbolisiert durch eine Farbe: Konzentration (blau), Disziplin (grün)



Im **Technologiebaum** investieren wir Ruhmpunkte, um die Windchaser zu verbessern.

oder Chaos (rot). Jeder davon ist einem anderen überlegen: Konzentration schlägt Disziplin, Disziplin schlägt Chaos, Chaos wiederum Konzentration. Wenn wir also auf eine Feindgruppe stoßen, die auf Chaos gedrillt ist, sollten wir mit Disziplin angreifen – sprich, den Veteranen Caine zum Anführer unserer Reckenschar bestimmen, damit er die Boni kassiert.

Klingt verwirrend? Es wird noch komplexer! Jeder Held hat nämlich auch Talente, die wir im Gefecht aktivieren können und die wiederum Auswirkungen auf den gegnerischen Kampfstil haben. Dazu kommen Moral-Effekte, Konter und Kombos. Statt wild drauflos zu kloppen, sollten Sie die Gegner also erst analysie-

ren: Welcher Kampfstil herrscht in der Feindgruppe vor? Welche Levels haben die Gegner, welche Talente beherrscht der Anführer? Und jetzt wissen Sie auch, warum im gut gemachten Handbuch auf satten sechs Seiten ein einziger Beispielkampf erklärt wird.

Stirb an einem anderen Tag

Im Laufe einer Mission treffen wir gelegentlich auf Freiwillige, die gerne bei unserer Bande mitmachen wollen. Das dürfen sie aber erst, wenn wir die Windchaser herangeholt haben – wir müssen also erst den Sektor einnehmen. Diese »Novizen« begleiten uns nur während des Kapitels, allerdings lassen sie sich weiter ausbilden: Sobald sie durch Gefechte Level 5 erreicht haben, können wir sie zur einfachen, danach zu einer finalen Klasse befördern.

Befördern geht nur an entsprechenden Ausbildungsstätten, die fieserding oft in weiter entfernten Sektoren stehen. Wir sollten dabei stets auf eine ausgewogene Mischung unserer Truppe achten, damit wir gegen jede generische Ausrichtung antreten können. Einheiten sterben übrigens nie – sollten sie besiegt werden, fallen sie nur um und trotten nach dem Kampf putzig animiert zur Windchaser zurück, um sich dort wieder aufpäppeln zu lassen. Weil die Truppe genau wie das Gildenschiff trägt über die Karte schleicht, entsteht im Spiel generell oft Leerlauf.



Unsere **Windchaser** dient als fliegendes Inventar. Wir müssen den Stadtsektor aufklären, bevor wir sie zum Handeln holen können.



Unser Held **loan** (unten) verstärkt die Kampfkraft seiner fünfköpfigen Gruppe. Der zerbrechende lila Pfeil zeigt an, dass unsere Moral unter 50 Prozent liegt - jetzt kassieren wir deutlich mehr Schaden!

Ein unmoralisches Aufgebot

Das Stein-Schere-Papier-Prinzip macht das Einschätzen unserer Kampfchancen gelegentlich schwierig. Wir können zwar Einzelbereiche wie Lebenspunkte und Stärke unserer Gruppe mit der gegnerischen vergleichen – doch selbst bei Überlegenheit kann das Gefecht kippen, wenn zum Beispiel unser Gruppenschwächling die Grätsche macht, dadurch die Moral fällt, was wiederum die Kampfstärke senkt. Beim Testen kam es vor, dass unser Aufgebot floh, obwohl die meisten der bis zu fünf Mitglieder noch fast unverseht waren.

Bei **Windchaser** treten fast immer Gruppen gegeneinander an, Kämpfe gegen Einzelgegner sind selten. Bis zu vier Teams dürfen

wir selbst zusammenstellen. Wichtig: Wir müssen eine Feindgruppe immer komplett besiegen – bei einer Sechsergruppe also alle sechs Mitglieder umhauen. Sollten wir nur drei erwischen und den Kampf danach verlieren, stehen wir beim nächsten Versuch erneut allen sechs gegenüber.

Luftunterstützung

Während unsere drei Kernhelden zwar im Level aufsteigen, aber lediglich automatisch bessere Basiswerte bekommen, können wir unser Gildenschiff selbst ausbauen. Durch Quests gewonnenen Ruhm investieren wir etwa in ein Labor, das Heiltränke herstellt. Oder wir bauen ein Heiligtum an Deck, mit dem wir auf Knopfdruck alle Einheiten aufs Schiff teleportieren. Später können wir gar Truppen gleich an Bord ausbilden, statt Freiwillige aufzuspüren.

Die Missionsziele und Quests bauen sehr gut auf der Kombination Luftschiff, Sektoren-Einnehmen und taktischen Kämpfen auf. Wir müssen zum Beispiel Gebiete erobern, um mit der Windchaser an die verwundete Shara heranzukommen. Monsterverstecke ausräuchern, um ein Dorf zu retten und so an Freiwillige zu gelangen. Oder eine Eskorte stellen und uns damit den Händlern einer Stadt gewogen machen. Gelegentlich werden wir auch vor Entscheidungen gestellt: Da fleht zum Beispiel ein Bauer um Hilfe gegen religiöse Fanatiker. Entweder unterstützen wir ihn, oder wir

liefern ihn der Obrigkeit aus. Wir verpetzen also den Mann, er wird hingerichtet, der Henker schließt sich unserer Gruppe an. Allerdings stellen sich später die Kumpels

des Bauern in unseren Weg. Mit so logischen Wahlkonsequenzen führt **Windchaser** motivierend durch seine zwei gelungenen Kampagnen. *Martin Deppe / CS*

Frischer Wind*

Martin Deppe: Windchaser krempelt zwar nicht das ganze Rollenspiel-Genre um, sondern wirft »nur« zwei, drei neue Ideen hinein. Ich mag zum Beispiel die mobile Basis – aber noch besser gefällt mir das Sektoren-Einnehmen inklusive neuer Aufgaben und Artefakt-Aufklauben. Das motiviert ungemein! Zum rot-grün-blauen Kampfsystem habe ich allerdings eher eine Hassliebe entwickelt: Das Stein-Schere-Papier-Prinzip ist zwar grundsätzlich klasse, aber viel zu kompliziert und sperrig umgesetzt.



redaktion@gamestar.de

* Ehrlich, die abgegriffene Floskel mit dem »frischen Wind« mag ich eigentlich gar nicht – aber hier passt sie wie die ebenso floskelige Faust aufs Auge.

WINDCHASER

ROLLENSPIEL-TAKTIK

| | | | |
|--------------------|--|-------------------|--------------|
| ENTWICKLER | Chimera Entertainment (Windchaser ist das Erstlingswerk) | TERMIN (D) | 9.5.2008 |
| PUBLISHER | Dtp | CA. PREIS | 30 Euro |
| SPRACHE | Deutsch | USK | ab 12 Jahren |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 60 Seiten Handbuch | | |

ANSPRUCH

| | | | | | | | | | |
|--|------------|---|---|-------------------|---|---|-------|---|---|
| | EINSTEIGER | | | FORTGESCHRITTENER | | | PROFI | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

TECHNIK

| | FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCS | FÜR HIGHEUND-PCS | | | | | | | |
|----------------|---|---|--|---|---|---|---|---|---|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| MINIMUM | 2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 2,9 GB Festplatte | 2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 2,9 GB Festplatte | Core 2 Duo E4300 Athlon 64 X2/3800+ 2,0 GB RAM 2,9 GB Festplatte | | | | | | | |

PROFIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** –

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKARTEN

- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

BEWERTUNG

| | | |
|----------------------|---|--------------|
| GRAFIK | <ul style="list-style-type: none"> ⊕ farbenfrohe Landschaften ⊕ hohe Sichtweite ⊖ laue Zaubereffekte ⊖ niedriger Detailgrad | 6 /10 |
| SOUND | <ul style="list-style-type: none"> ⊕ gute, stimmige Musikstücke ⊕ fähige Sprecher ⊖ schwache bis gar keine Kampfgeräusche | 8 /10 |
| BALANCE | <ul style="list-style-type: none"> ⊕ überwiegend gut ausbalanciert ⊖ einige Nebenaufgaben sind zu schwer ⊖ umständliche Einschätzung der Gegnerstärke ⊖ Leerlauf | 6 /10 |
| ATMOSPHÄRE | <ul style="list-style-type: none"> ⊕ sympathische Charaktere ⊕ gute Geschichte mit vielen Nebenaufgaben ⊖ Zwischensequenzen nur in Spielgrafik, keine Nahaufnahmen | 7 /10 |
| BEDIENUNG | <ul style="list-style-type: none"> ⊕ Funktionen schnell erreichbar ⊖ zu kleine Schaltflächen ⊖ Komfortfunktionen fehlen ⊖ schwieriges Anwählen bei laufenden Gegnern | 6 /10 |
| UMFANG | <ul style="list-style-type: none"> ⊕ zwei Kampagnen mit insgesamt 15 langen Kapiteln ⊖ kein freies Spiel ⊖ kein Multiplayer | 7 /10 |
| MISSIONSDSIGN | <ul style="list-style-type: none"> ⊕ motivierendes Sektoren-Erobern mit der fliegenden Basis ⊕ Entscheidungsfreiheit bei Aufgaben ⊕ viele verschiedene Missionstypen | 9 /10 |
| KI | <ul style="list-style-type: none"> ⊕ verlässliche Wegfindung ⊕ eigene Einheiten verteidigen sich ⊖ Gegner reagieren nur passiv ⊕ stark geskriptete Patrouillen | 8 /10 |
| EINHEITEN | <ul style="list-style-type: none"> ⊕ nette Klischee-Helden ⊕ Figuren wachsen durch Levelaufstiege ans Herz ⊖ keine individuelle Ausrüstung, nur ein Artefakt pro Gruppe | 7 /10 |
| KAMPFSYSTEM | <ul style="list-style-type: none"> ⊕ viele taktische Tricks möglich ⊕ auch überstarke Gegner sind knackbar ⊖ umständliche Handhabung ⊖ wenig intuitiv | 8 /10 |

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** **SOLOSPIELZEIT** 30 Stunden

FAZIT Ungewöhnliche, motivierende Rollenspiel-Taktik.