



Beim Kampf um eine **Brücke** haben wir einen Flammteppich zwischen uns und die Feinde gelegt.



Die **Händler** in der Siedlung Station Wish verfügen nur über ein mageres Marktangebot.

Grottesque Tactics

Eine zehnköpfige Party zerschneidet Pilze und jagt Hasen. Klingt langweilig? Spielt sich aber sehr witzig und taktisch: Ein echter Independent-Geheimtipp!

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6877

Am Anfang war die Runde. Was für Strategietitel gilt, trifft auf Rollenspiele ebenso zu. Vom Gründungsvater **Ultima** über die **Might & Magic**-Reihe bis zu **Fallout** bedeutete ein Kampf immer: Rundentaktik. An diese Rollenspiel-Zeiten erinnert **Grottesque Tactics** vom deutschen Independent-Entwickler Silent Dreams. Online gibt es das Spiel bereits seit Anfang des Jahres, nun kommt **Grottesque Tactics** als Premium Edition samt deutschspra-

chiger Vollversion und neuen Quests auch in die Läden.

Beim heiligen Avatar

Schon mit dem Helden macht **Grottesque Tactics** klar, dass die Grotteske aus dem Titel eher augenzwinkernde als bierernste Fantasy verspricht: Drake ist ein gescheiterter Emo, der sich zu Spielbeginn das Leben nehmen will. Es kommt anders als gedacht, und bald ist er der Anführer einer bis zu zehnköpfigen, reichlich kuri-

ösen Party. Ihm zur Seite stehen zum Beispiel liebestolle, aber verblödete Jungfrauen in ultranapen Kleidungssetzen, ein hinterhältiger Goblin-Dieb oder der strahlende Superheld Holy Avatar, dessen fatale Selbstüberschätzung sehr an Captain Zapp Branigan aus **Futurama** erinnert (ebenso wie sein Umgang mit dem weiblichen Geschlecht). Jeder Charakter übernimmt dabei eine unterschiedliche Klasse. Während die Jungfrauen als Bogenschüt-

zinnen agieren, mimt eine französische Vampirin die Magierin und Drake oder Holy Avatar den Nahkämpfer. Gemeinsam stellen Sie im Fantasy-Reich Glory nicht nur der ominösen Dark Church nach, sondern auch Gegnern wie Riesenpilzen, verwunschenen Besenstielen oder Säbelzahnhasen. Sie merken: **Grottesque Tactics** nimmt sich nicht ernst, es versteht sich als Parodie auf die gängigen Fantasy-Rollenspiel-Klischees und geizt dabei auch nicht mit direkten



Wir befreien einen Schrein von **Goblins**. Während zwei unserer Bogenschützzinnen Wagen als erhöhte Schussposition verwenden, nutzen andere Kämpfer Büsche zur Verteidigung.



Station Wish dient als Rückzugsort und Heimatbasis. Hier können Sie mit Ihren Partymitgliedern sprechen.



Übermächtig: **Goblin Rukel** kann auch Bossgegner mit seiner Betäubungsfertigkeit aus dem Gefecht nehmen.

Bugs

Gelegentlich wird Grottesque Tactics noch von unvermittelten Abstürzen geplagt, zudem frieren manchmal Bedienelemente ein. Dafür gibt es jeweils **einen Punkt Abzug** auf die **Atmosphäre** und die **Bedienung**.

Anspielungen auf Vorbilder wie **Ultima** (»Lord British«) oder **Oblivion** (die Gemälde-Quest). Auch wenn dabei nicht jeder Witz ein Feuerwerk des Lachens zündet, erzeugen die meisten doch zumindest ein Dauergrinsen, das sich nach einigen Stunden Spielzeit auch in der Gesichtsmuskulatur bemerkbar macht. Der Griff zur vollvertonten Premium Edition lohnt sich hier, da die amüsanten Kabbeleien der Party durch professionelle Synchronsprecher ausgezeichnet eingesprochen wurden. Gerade die Zoffereien der notgeilen Jungfrauen werden noch Tage in Ihrem Ohr hängen bleiben.

Magerer Markt

Mit Ihrer Party ziehen Sie über nicht allzu weitläufige, in Quadrate unterteilte Landschaften.

Am Wegesrand warten dabei Truhen, Schätze oder Extraleben. Letztere brauchen Sie ausschließlich für den Fall, dass Drake oder Holy Avatar das Zeitliche segnen. Verstirbt ein anderes Gruppenmitglied, können Sie dieses nach der Rückkehr in Ihre Basis im Dorf Station Wish gegen Gebühr wiederbeleben. Dort warten auch Händler und vor allem Questgeber auf Sie. Für beide gilt: Das Angebot fällt eher dürrig aus. **Grottesque Tactics** ist eine recht lineare Mischung aus Strategie- und Rollenspiel, wobei der Akzent klar auf den Taktikkämpfen liegt. Das Rollenspielsystem dient als motivierende Verpackung, erreicht aber weder sonderlich viel Tiefgang noch große Entscheidungsfreiheit. Zumeist erhalten Sie nur eine oder zwei Aufgaben gleichzeitig, auch die Zahl der Items ist sehr begrenzt. Ebenso dürr bleibt das Charactersystem, dessen wenige Grundwerte Sie nicht einmal beeinflussen können. Stattdessen steigen die Charaktere selbständig auf und schalten mit der Zeit zwei individuelle, mächtige Spezialfähigkeiten frei. Während Holy Avatar dann ganze Gruppen zerschmettert, vergiftet unsere Vampirin den Feind, der Goblin-Dieb Rukel betäubt einzelne Gegner. Individualisierungsmöglichkeiten, Talentbäume oder dergleichen suchen Sie vergeblich, was den Wiederspielwert drastisch senkt. Dafür hält sich die Spielzeit mit 12 bis 14 Stunden in einem durchaus vertretbaren Rahmen.

Nutze das Gestrüpp!

Die Landschaften, die im Laufe des Spiels zum Teil bis zu dreimal recycelt werden, durchstreift Ihre Gruppe noch in Echtzeit, bei Kampfhandlungen kommt dagegen das Rundensystem zum Ein-

satz. Das erlaubt zahlreiche taktische Kniffe. Wer aus einem Busch heraus angreift, erhält einen Verteidigungsbonus, während die Bogenschützinnen durch erhöhte Positionen ihre Reichweite ausbauen. Auch der geschickte Einsatz der Spezialfähigkeiten ist notwendig, um zum Beispiel mit den Gestrüpp-Pfeilen Ihrer Jungfrauen Feinden gezielt den Weg zu verbauen. Weil das abwechslungsreiche Terrain mit seinen

Hügeln, Gebüsch, engen Räumlichkeiten wie Gebäuden oder Brücken viel Einfluss auf die Kampftaktik hat, spielt sich jedes Gefecht anders. Manche Spezialfähigkeiten wie der Betäubungsangriff von Rukel sind allerdings so effektiv, dass sie die Scharmützel schon fast zu einfach machen, weswegen wir erfahrenen Spielern empfehlen, von Beginn an den schweren Schwierigkeitsgrad zu wählen. *Patrick C. Lück*

Gute Grotteske

Patrick C. Lück: Grottesque Tactics ist ein Independent-Kleinod, wie es im Buche steht. Es ist weiß Gott nicht frei von Macken und Fehlern, aber das verzeiht man einem kleinen Team leichter, zumal das Spiel nur 30 Euro kostet. Und Grottesque Tactics hat die Tugenden, die Blockbuster-Spielen oft abgehen: Charme, Witz, Originalität. Für Rundenkämpfe bin ich sowieso immer zu haben. Ich wünsche Grottesque viel Erfolg, damit mich Silent Dreams bald mit einer (dann aber deutlich ausgefeilteren) Fortsetzung überraschen.



redaktion@gamestar.de

GROTESQUE TACTICS ROLLENSPIEL-TAKTIK

ENTWICKLER Silent Dreams (Grottesque Tactics ist das Erstlingswerk)
 PUBLISHER Headup Games
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 17.6.2010
 CA. PREIS ca. 30 Euro
 USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS				FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAFIKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte			3,5 GHz Intel XP 3700+ AMD 2,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte				Core 2 Duo E6850 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte			
PROFITIERT VON			-				-			
BILDFORMATE			4:3 5:4 16:9 16:10				KOPISCHSCHUTZ Aktivierung			
TON			Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1							

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige quietschbunte Fantasy-Welt + witzige Manga-Charaktere - stellenweise grob und detailarm - insgesamt wenig zeitgemäß	6 / 10
SOUND	+ sehr gute Sprecher + schöne Musikstücke mit Anleihen bei Klassikern + hübsche Soundkulisse - nicht jeder Soundeffekt gelungen	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + jederzeit frei wählbar + Speichern im Kampf möglich - insgesamt zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ witzige Fantasy-Parodie + zahllose gelungene Querverweise auf andere Spiele, Bücher und Filme + gelegentliche Abstürze	8 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern + Autosave + Tastatur konfigurierbar - keine Quickslot-Leiste - Bedienelemente sprechen manchmal nicht an	7 / 10
UMFANG	+ abwechslungsreiche Schauplätze + gute Spieldauer + gnadenloses Schauplatz-Recycling - wenig Wiederspielwert	7 / 10
QUESTS	+ humorvolle Hintergrundgeschichten + überraschende Wendungen - meist nur »Töte«- oder »Beschaffe«-Quests	8 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ viele unterschiedliche Klassen in der Party + jede Klasse für sich sehr nützlich - Charactersystem sehr dünn - keine Individualisierung	7 / 10
KAMPFSYSTEM	+ ausgeklügeltes Rundentaktik-System + geschickter Einsatz der Spezialfähigkeiten wichtig - lässt sich manchmal austricksen	9 / 10
ITEMS	+ zahlreiche nützliche Tränke + viele Truhen und geheime Verstecke - insgesamt zu wenige Items - immer nur eines von Nutzen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 14 Stunden

FAZIT **Gelungenes Rollenspiel-Taktik-Kleinod.**

