

Orcs Must Die!

Wir machen es Tag für Tag in Rollen-, Action- oder Strategiespielen, online wie offline: Orks umhauen, halbieren oder flambieren. Hier kommt nun ein kleines Independent-Spiel, das diesen Genozid auf seine Essenz reduziert. Von Patrick C. Lück

Genre: **Action-Strategiespiel** Publisher: **Robot Entertainment** Entwickler: **Robot Entertainment**
Termin: **12.10.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch und acht weitere** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7346 Auf Ab-18-DVD: Test-Video

Orks müssen sterben! Selten gab es einen so passenden Name zum jeweiligen Spielinhalt. Kein kryptischer Titel à la **The Elder Scrolls, Gothic** oder **Der Herr der Ringe** verstellt den Blick auf das, was des Helden Bestimmung ist – nämlich ohne Rücksicht alles Orkische auszumerzen. Dabei darf er die Grünhäute ungestraft aufspießen, durchbohren, zerstampfen, zerquetschen,

zerhäckseln, katapultieren, verbrennen, vereisen, blitzdingen oder schubsen. Und das alles sogar in beliebiger Reihenfolge. Welcher strahlende Held kann da

schon »Nein« sagen, vor allem wenn er wie in **Orcs Must Die!** nicht der Allerhellste ist?

Die Welt der herzensguten und ach so lieben Menschen ist mit der der fiesen, miesgelaunten und übel riechenden Orks durch Spalt-Portale verbunden. Diese Portale vor den Stinkern zu beschützen, ist die Aufgabe eines Ordens von Kampfmagiern. Doch als diese eines Tages überraschend von den Grünhäuten überrannt werden und auch der letzte Magier-Meister fällt, bleibt nur noch ein einzelner Mann als letzte Verteidigungslinie zwischen Orks und Menschheit übrig. Und das ist ausgerechnet ein selbstverliebter und reichlich talentloser Trottel. Kein Wunder, dass der Erzähler im Intro gleich passend dazu einstimmt: »Dann war es das also: Die Welt wird untergehen«. Diesen selbstironischen Ton behält das Spiel zum Glück durchgehend bei, und so dürfen arme Kanonenfutter-Orks im Angesicht des

Todes verzweifelt rufen: »Ich bin eigentlich nur ein Halb-Ork!«, während der Held nach jedem bezwungenen Level ein hübsches Siegestänzchen aufführt.

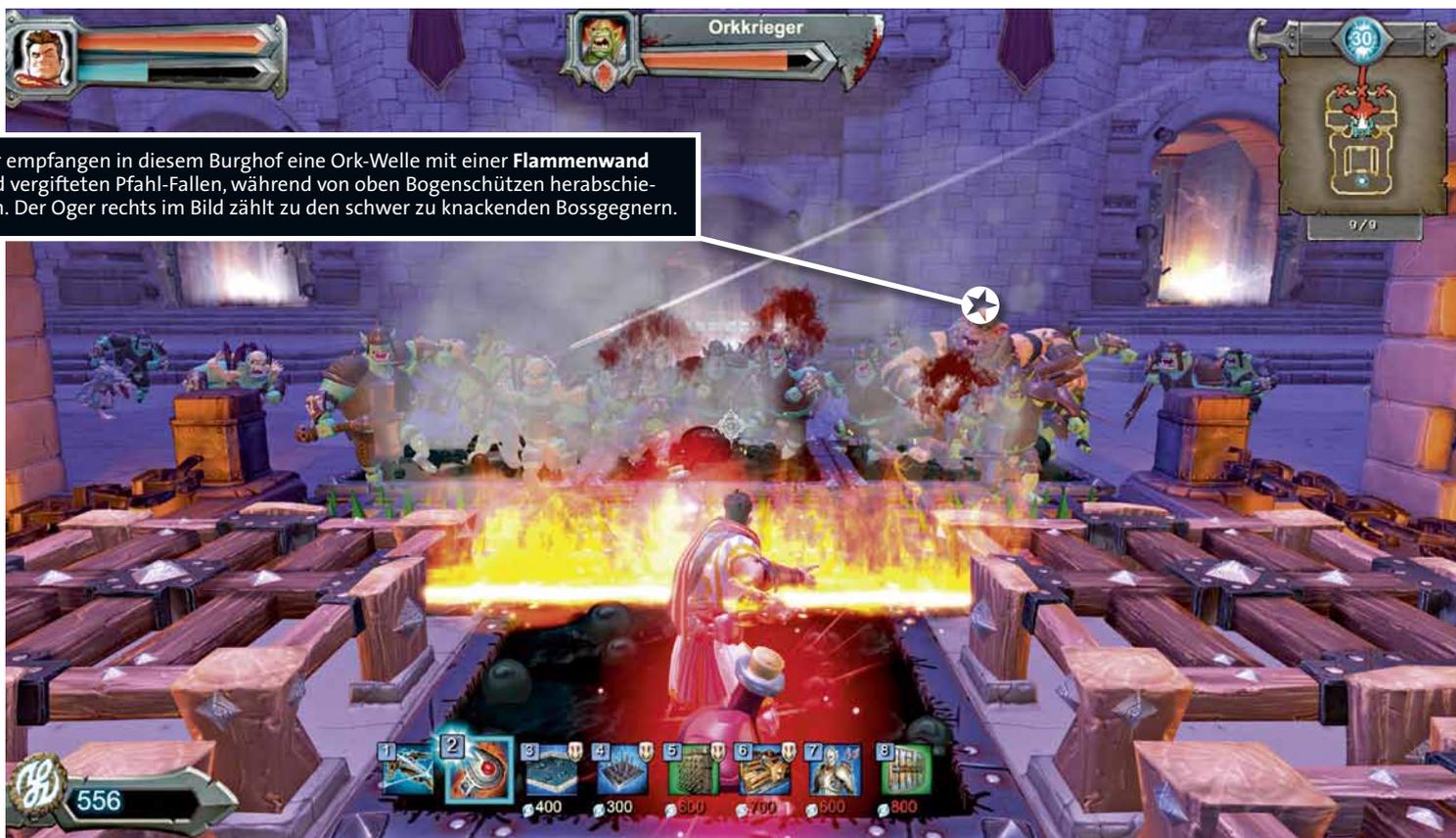
Das Spielziel ist denkbar einfach. In jedem Level müssen wir die in Wellen anstürmenden Orks daran hindern, die Spalt-Portale zu erreichen. Wem das bekannt vorkommen sollte: Im Grunde ist **Orcs Must Die!** ein weiterer Beitrag zu den vielen Tower-Defense-Titeln wie **Plants vs. Zombies, Defense Grid** oder **Anomaly: Warzone Earth**. Der Kniff ist diesmal allerdings – ähnlich wie beim etwas unglücklichen **Sanctum** – eine starke Action-Komponente. So legen wir nicht nur Fallen aller Art aus oder platzieren Bogenschützen und Paladine im Level, sondern steuern den Helden in der Schulterperspektive direkt. Mit ihm können wir Zauber sprechen, mit der Armbrust schießen oder uns todesmutig in den Nahkampf stürzen.

+ Stärken

- + erlaubt viele Taktiken
- + anspruchsvolles Leveldesign
- + viel Selbstironie

- Schwächen

- schlichte Präsentation



Wir empfangen in diesem Burghof eine Ork-Welle mit einer **Flammenwand** und vergifteten Pfahl-Fallen, während von oben Bogenschützen herabschießen. Der Oger rechts im Bild zählt zu den schwer zu knackenden Bossgegnern.



Arme Orks. Sie werden aufgespießt, zerhäckelt, zerstampft und durchlöchert – und das nicht unbedingt in dieser Reihenfolge.

Je nach Vorliebe werden wir den anstürmenden Horden mit unterschiedlichen Taktiken Herr. Wir könnten sie mit Blockaden in Engstellen zwingen, die mit tödlichen Fallen gespickt sind. Oder wir positionieren Bogenschützen auf unerreichbaren Zinnen. Oder wir kämpfen dank Feuerwand- und Vereinigungs-Zauber gleich selber aktiv mit. Jede Taktik hat dabei ihre Stärken.

Das große Plus von **Orcs Must Die!** ist aber, dass

es dem Spieler alle diese Taktik-Möglichkeiten auch abverlangt. Beispielsweise zeichnen sich bei **Plants vs. Zombies** oder **Defense Grid** schnell generelle Erfolgsmuster ab, die dann immer wieder in leichten Variationen zum Erfolg führen. Das abwechslungsreiche und herausfordernde Leveldesign von **Orcs Must Die!** erlaubt eine solche Bequemlichkeit zum Glück nicht, stattdessen sieht sich der Spieler immer wieder mit neuen wechselnden Anforderungen konfrontiert.

Haben wir zum Beispiel ein oder zwei Level mit derselben Taktik gemeistert, so überrascht das nächste dann auf einmal zum Beispiel mit fliegenden Feindeinheiten oder neuen Bossgegnern (den Ogern) oder mit mehreren Eingängen und Spalt-Portalen



Must buy Orcs Must Die!

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Orcs Must Die! gehört wie Clash of Heroes, Puzzle Quest oder Defense Grid zu jenen Spielen, deren ausgeklügelte Spielmechanik einen nicht zu unterschätzenden Sog entfalten. Kaum habe ich den Rechner zehn Minuten ausgeschaltet, schon zieht es mich wieder zurück. »Mensch, das Level muss doch zu schaffen sein. Was macht eigentlich diese neue Falle? Mir ist gerade eine neue Taktik eingefallen!« – das sind die Gedanken, die mich nicht mehr loslassen, ehe ich das Spiel komplett bezwungen habe. Für mich als Tower-Defense-Fan ein klarer Pflichtkauf, die 14 Euro sind gut angelegt.

oder mit verwinkelter Architektur. Langweile stellt sich so keine ein, und einige Missionen sind auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad angenehm herausfordernd, dabei aber immer fair. Wer ein Level besonders erfolgreich abschließt, wird mit Schädeln belohnt,

»Das tut mir mehr weh als ihnen. Ach, nee. Stimmt nicht.«

mit denen wir dann unsere Fallen aufrüsten können. Da wir jede Karte auch nochmals für sich angehen dürfen, sind wir so stets motiviert, auch ganz knapp bestandene Missionen nochmals anzugehen, um die Schädel noch einzusacken. Zudem erlaubt das Spiel im späteren Verlauf, die neuen Fallen, Waffen oder Talentspezialisierungen (der so genannten Weberinnen) auch bei Wiederholung in den früheren Levels einzusetzen.

Die im Anspruch gut ansteigende Kampagne umfasst 24 Levels, die etwa sechs bis acht Stunden bei Laune halten. Wer diese absolviert hat, schaltet noch den Altraum-Schwierigkeitsgrad frei. Dort warten von Beginn an knackigere Gegner und auf Verschonpausen zwischen den Wellen – wie es sie vorher gab – müssen wir ganz verzichten. Das war es aber auch schon an Extras oder alternativen Modi, hier haben Konkurrenten wie **Plants vs. Zombies** oder **Defense Grid** noch klar die Nase vorn. Aber möglicherweise reicht der Entwickler Robot Entertainment vieles davon noch per DLC nach. Im Hauptmenü kündigt ein entsprechender Eintrag bereits davon.

Orcs Must Die! gibt es als Download über die Internet-Plattform Steam für den günstigen Preis von knappen 14 Euro. Ein faires Angebot, für das der Spieler viel Spaß und Herausforderung erhält. Im Gegenzug ist die Präsentation zwar auf einem annehmbaren, aber bei weitem nicht zeitgemäßem Niveau. Aber was erwartet man schon von dümmlichen, hässlichen und stinkenden Orks aus einer Paralleldimension? Eben, nichts – außer: sterben. Patrick C. Lück / MS



TERMIN 12.10.2011 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft

Orcs Must Die!

Strategiespiel

Publisher Robot Entertainment
Entwickler Robot Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch und acht weitere
Ausstattung Download



Kopierschutz Steam

GRAFIK

- stimmiger Comic-Look
- nette Lichtstimmung
- nette Animationen
- detail- und polygonarm
- schlichte Effekte

7/10

SOUND

- gute Sprecher, auch für die Orks
- ordentliche Soundeffekte
- unspektakuläre Musik

7/10

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- mittlerer Schwierigkeitsgrad fordernd, aber fair
- Altraum-Modus
- gute Lernkurve

9/10

ATMOSPHÄRE

- selbstironisches Auftreten
- viele witzige Sprüche
- massig Ork-Splatter

10/10

BEDIENUNG

- einfache und intuitive Maus-/Tastatursteuerung
- auf wenige Tasten reduziert
- Mini-Map bietet manchmal nicht genügend Übersicht

9/10

UMFANG

- 24 abwechslungsreiche Levels
- gute Kampagnen-Dauer mit ca. acht Stunden
- hoher Wiederpielwert für einzelne Levels
- keine alternativen Modi, keine Extras

7/10

LEVELDESIGN

- steigert sich gut in der Komplexität
- erzwingt unterschiedliche Taktiken
- überrascht mit neuen Herausforderungen

9/10

KI

- KI-Mitkämpfer schießen und kämpfen ordentlich
- einige Gegner mit individuellen Verhaltensweisen
- Orkmassen tun, was sie tun sollen ...
- ... was meist stupides Anstürmen ist

6/10

EINHEITEN

- viele Gegnervariationen
- jede anders zu bekämpfen
- viele eigene Fallen, Waffen, Zauber und Talente
- Weberinnen erlauben Spezialisierung

9/10

KAMPAGNE

- spielt sich je nach individueller Taktik ganz anders
- netter Anti-Held
- kein Leerlauf
- Missionen etwas unzusammenhängend
- Story belanglos

8/10

