

In Warlock gibt es unzählige coole Einheiten. Das fliegende Schiff ist aber unser bisheriger Liebling.



Die Spielfläche sieht der von Civilization 5 zum Verwechseln ähnlich. Nach ein paar Runden kristallisieren sich aber große Unterschiede heraus.

Warlock

»Hex, hex!« passt hier mehrfach. Wir testen das Rundenstrategie-Spiel Warlock: Master of the Arcane und verhexen unsere Gegner - auf Hexfeldern. Von Malte Witt

Genre: Rundenstrategie Publisher: Paradox Interactive Entwickler: Ino-Co Plus (Warlock ist das Erstlingswerk) Termin: 8.5.2012 Spieler: einer Sprache: Englisch, Französisch, Deutsch, Spanisch, Russisch Preis: 20 Euro

GameStar.de/Quicklink/7879 Auf DVD: Test-Video

A

us den Mythen wissen wir: Götter können ganz schön störrisch sein. Im Rundenstrategiespiel **Warlock: Master of the Arcane** können sich die Überwiesenen nicht auf einen neuen Kandidaten für den Thron der Sterblichen einigen. Soll das Menschengewürm das doch unter sich ausmachen. Und so entbrennt im Königreich Ardania ein Krieg zwischen den mächtigsten Großmagiern des Landes. Wer als Sieger aus den rundenbasierten Hexfeld-Scharmützeln hervorgeht, darf die Krone für sich beanspruchen. Einer dieser Großmagier sind wir. Blöd daran: Die interessante Ausgangssituation wird nur im Handbuch beschrieben.

Egal, auch ohne Handlung fesselt uns **Warlock: Master of the Arcane** vor den Bildschirm. Denn die vier zentralen Spielelemente Städtebau, Erkundung, Kriegsführung und Magie greifen prima ineinander. Die Städte sind das Rückgrat unseres Reiches, dort werden die vier Rohstoffe Gold, Mana, Nahrung und Forschungspunkte generiert. Zuständig dafür sind die Gebäude, die wir in den Einflussgrenzen der Siedlung errichten. Mit der Zeit wächst die Bevölkerung einer Stadt. Überschreitet die Größe eine bestimmte Grenze, wächst der Einflussbereich der Siedlung, was uns mehr Platz für Gebäude bietet. Das ist wichtig, denn gerade für starke Einheiten oder Produktionsstät-

ten im Endspiel werden eine Menge andere Bauwerke vorausgesetzt. Dadurch spezialisieren sich die Städte fast wie von alleine.

Darüber hinaus wird die Auswahl durch spezielle Hexfelder in unserem Einflussbereich eingeschränkt. Zum Beispiel können

Die vier zentralen Spielelemente



Städte: Der wichtigste Faktor für unseren Erfolg sind unsere Städte. Darin werden die vier Rohstoffe produziert und Einheiten ausgebildet. Je größer die Stadt wird, desto speziellere Gebäude können wir hochziehen.



Erkundung: Wer sein Reich nicht erkundet, hat schon verloren. Unsere Jäger sind dank ihrer hohen Sichtweite super Aufklärer. In dieser Partie müssen wir schnell feststellen, dass wir auf einer Halbinsel kämpfen.



Krieg: Die spannendsten Schlachten sind die um gegnerische Städte. Hier sind wir noch früh in der Partie, unsere Diebinnen greifen eine Burg an, nachdem Jäger den Trutzbau schon aus der Distanz geschwächt haben.



Magie: Wenn gar nichts mehr weiterhilft, verlassen wir uns auf höhere Magie. Die Sprüche sind teilweise sehr mächtig, brauchen dafür dann aber auch einige Runden, bis wir sie wirken können.



Stärken

- + stimmungsvolle Fantasy-Welt
- + Konzentration auf Kriegsführung
- + hoher Wiederspielwert

Schwächen

- weniger Tiefgang als Civ 5
- mäßige KI

Steam-Pflicht

Warlock benötigt zum Spielen zwingend einen kostenlosen Steam-Account. Der Weiterverkauf wird dadurch unmöglich, zum Aktivieren muss außerdem eine Internetverbindung bestehen.

wir nur auf einer Minotaurenhöhle einen Minotaurenpalast errichten, um dort die Stiermenschen auszubilden. So verbringen wir schon auf der Oberwelt, je nach anfangs gewählter Kartengröße, einige Stunden Spielzeit, ohne alles aufgedeckt zu haben. Früher oder später stoßen wir dabei auf so genannte mystische Portale. Wenn wir eine Einheiten in ein Portal schicken, wird diese in eine Parallelwelt teleportiert. Klingt cool, ist es auch. Wir raten aber von zu frühen Vorstößen in die rohstoffreichen Gefilde der Parallelwelten ab, von denen durchaus mehrere auf einer Karte existieren können, denn die begehrten Ressourcen werden sehr gut bewacht.

Die Parallelwelten: Nützlich, aber gefährlich!

Ober- oder Unterwelt, Spielstart oder weit fortgeschrittenes Spiel – Krieg gibt's immer, und die Gefechte sind knackig. Besonders Stadtbelagerungen stellen uns immer wieder vor größere Herausforderungen. Naturgemäß grenzen an ein Hexfeld nur sechs weitere Felder. Weil auf jedes Stückchen Land nur eine Einheit passt, müssen wir die

Einheiten schlau positionieren: Fernkämpfer eine Reihe nach hinten, Nahkämpfer an die Front – Civilization 5 lässt grüßen. Rundenweise schlagen wir dann auf das Bollwerk ein, bis die »Lebenspunkte« der Stadt auf null gesunken sind. Zu Beginn stellen sich uns zum Glück bloß neutrale Einheiten in den Weg. Die Fraktionslosen passen sich aber blöderweise nicht dynamisch unserer Stärke an. Wir können also gleich nach Spielstart auf ein unfassbar starkes Feuer-elementarwesen treffen, das unsere Truppen in einem Schlag auseinandernimmt. Vielleicht schafft ein zeitnahe Patch diesbezüglich ja noch Abhilfe.

Je länger unsere Einheiten auf dem Schlachtfeld stehen und Gefechte bestreiten, desto mehr Erfahrung sammeln sie. Bei einem Stufenaufstieg dürfen wir ihnen dann eine besondere Eigenschaft beibringen, etwa schnellere Regeneration. Unsere Kernarmee wächst uns so mehr und mehr ans Herz. Allerdings lässt sich die Gegner-KI recht leicht austricksen. Wenn sich zwei Parteien um eine Stadt streiten und wir einfach die letzten paar Lebenspunkte abziehen, gehört die Metropole uns. Gelegentlich gibt's auch blöde KI-Fehler, dann schickt der Gegner seine Einheiten nur noch hin und her und greift nicht mehr aktiv ins Geschehen ein.

Zum Krieg gesellt sich die Magie: Zum Spielstart beherrschen wir schon ein paar schwache Zauber, mit Forschungspunkten erlernen wir nach und nach mächtigere Tricks. Die Sprüche reichen dabei von offensiven Zaubern über Boni für unsere Truppen bis hin zu aus dem Nichts beschworenen Einheiten. Die einfachsten Zaubereien dürfen wir noch in derselben Runde ausführen, höhere Magie braucht dagegen oft einige Züge, bevor sie einsatzbereit ist.

Warlock ist ein hübsches Spiel. Mit sehr schön designten Einheiten und bunten Umgebungen in satten Farben entfaltet es eine



Civilization light – super!

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Ich mag Warlock, mehr sogar als die letzten Civilization-Teile. Denn der Paradox-Titel konzentriert sich angenehm auf wenige, dafür gut ausgeführte Aspekte. Ich genieße es, frei von Bevölkerungsunruhen in den Krieg ziehen zu können. Mikromanagement fällt größtenteils flach, ich kann (und muss) mich ganz auf meine Truppen konzentrieren. Toll sind auch die Parallelwelten. Dank derer kann ich sogar, wenn ich die gesamte Oberwelt erforscht und erobert habe, noch Neues entdecken. Gerade in den ersten Partien, in denen ich all die coolen Gebäude und Einheiten kennengelernt habe, hatte ich jede Menge Spaß. Ich kann Warlock nur empfehlen, denn wenn ich bei einem Spiel völlig die Zeit vergesse, muss es so einiges richtig machen.

überraschend dichte Fantasy-Atmosphäre. Da ärgert's umso mehr, dass ausgerechnet die Zaubereffekte so unspektakulär ausfallen. Ein zweischneidiges Schwert ist das Interface. Zwar enthält es alle Informationen, die wir brauchen, allerdings müssen wir die unter den kleinen Knöpfen erst mal finden. Der Sound ist dafür super. Besonders die Umgebungsgeräusche tragen viel zur Atmosphäre bei. Leider fällt die Sprachausgabe dagegen ab, unsere Kontrahenten klingen lahm und sagen immer dasselbe. MW

TERMIN 8.5.2012 PREIS 20 Euro USK ab 12 Jahren

Warlock: Master of the Arcane

Strategie

Publisher Paradox Interactive
Entwickler Ino-Co Plus
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Russisch
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK

- sehr stimmungsvoll
- detailreiche Karte
- hübsch animierte Einheiten
- Städte wirken leblos

SOUND

- stimmungsvolle Soundkulisse
- tolle Umgebungsgeräusche
- pompöse Hintergrundmusik
- lahme Sprachausgabe

BALANCE

- fünf Schwierigkeitsgrade
- Ausgang von Kämpfen stets nachvollziehbar
- kein richtiges Tutorial
- neutrale Einheiten leveln nicht mit

ATMOSPHERE

- Optik und Sound sorgen für dichte Fantasy-Atmosphäre
- ständig neue Herausforderungen
- toller Stil
- nur Textbenachrichtigungen
- dürre Präsentation

BEDIENUNG

- bequeme Maussteuerung
- mögliche Aktionen vor Rundenende werden angezeigt
- unübersichtliches, kleinteiliges Interface
- wichtige Informationen sind gut versteckt

UMFANG

- drei Völker
- hoher Wiederspielwert durch Zufallskarten
- Parallelwelten
- jede Menge Zaubersprüche

STARTPOSITIONEN

- Luxusgüter sind gut verteilt
- meist guter Ort für die erste Stadt ...
- ... aber auch sehr schlechte Startpositionen können vorkommen

KI

- expandiert schnell
- führt intelligent Krieg
- lässt sich leicht austricksen
- KI-Aussetzer

EINHEITEN

- große Vielfalt
- Einheiten steigen im Level auf
- haben verschiedene Stärken und Schwächen

ENDLOSSSPIEL

- stets motivierend
- jede Partie spielt sich anders
- Herausforderungen bis ins Endspiel
- Diplomatie irrelevant

