

8-Bit Hordes

WARCRAFT SUPERLIGHT

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Petroglyph** Entwickler: **Petroglyph** Termin: **12.8.2016** Sprache: **Englisch, dt. Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video



Niedliche Fantasy-Pixeloptik ist das eine. Taktischer Anspruch das andere.

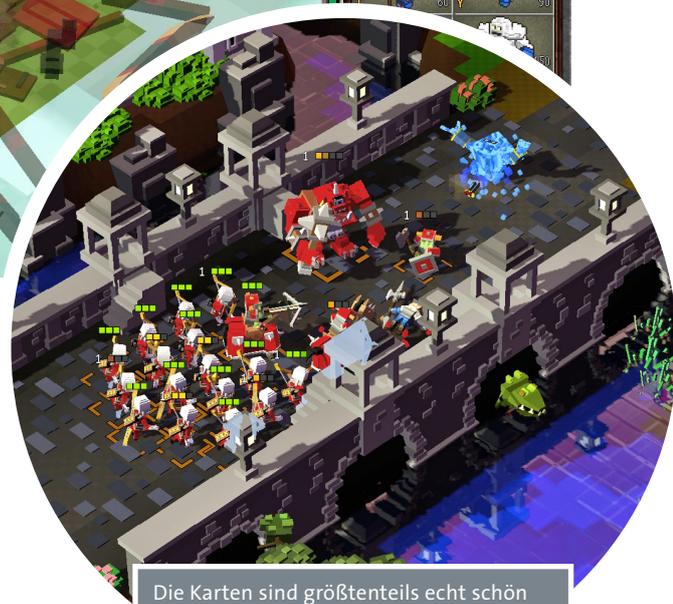
Von Martin Deppe

Retrospiele sind ein zweischneidiges Schwert: Wenn sie es schaffen, das Flair von damals nicht nur optisch, sondern auch spielerisch hinzukriegen – super. Doch wenn der Rentner spielerisch heute noch rüstiger ist als der Retro-Jüngling – dann wird's peinlich. 8-Bit Hordes bekommt diesen Spagat zwar hin, aber nur ganz schön knapp. Das Echtzeitstrategiespiel, das auf den ersten Blick wie ein Mix aus Minecraft und den Lego-Filmumsetzungen aussieht, kuschelt sich spielerisch eng an den Übergroßvater Warcraft. Aber eben nur auf den ersten Blick. Denn schon beim zweiten stellt sich heraus, dass wir hier weder Story noch Helden erleben, weder taktische Tiefe noch überraschende Wendungen – alles Dinge, die Warcraft (insbesondere den dritten Teil) so stark gemacht haben. Dafür haben Petroglyphs Horden ganz andere Stärken. Wer jemals ein Echtzeitstrategiespiel angefasst hat, kommt

mit 8-Bit Hordes sofort klar. Wer noch nie eins gespielt hat, allerdings auch. Denn das bunte Spektakel ist mechanisch simpel gestrickt. Menschen und Orks haben nur je neun Gebäudetypen, Upgrades können wir mit Ausnahme des Hauptbaus gar nicht vornehmen. Gleiches gilt für die je zehn Truppentypen: Die gibt's nur in der Standardausführung, sie gewinnen weder Erfahrung noch Spezialfähigkeiten dazu. Und weil das Spiel auch nur einen Rohstoff kennt, ist eine Basis zackig hochgezogen – und das große Truppenschaufeln beginnt. Einzige Bremse: Alle 20 Einheiten brauchen wir einen weiteren Bauernhof. Das Gaspedal: Wenn wir mehr Kasernen gleichen Typs bauen, können wir umso schneller rekrutieren, sodass billige Einheiten im Sekundentakt aus den Toren purzeln.

Quirlige Klötzchenkrieger

Selbst Strategiespiel-Einsteiger, die nur mal gucken wollen, was Papa damals eigentlich



Die Karten sind größtenteils echt schön anzuschauen, vieles lässt sich aus Spaß zerdeppern – zum Beispiel Krokodile im Fluss. Brücken sind aber unkaputtbar.

so getrieben hat, und warum er bei den Wörtern »Blizzard« und »Craft« immer so leuchtende Augen kriegt, kommen mit 8-Bit Hordes also sofort klar. Zumindest, was besagtes Truppenschaufeln angeht. Aber weil die Fußtruppen, Reiter und Flieger sich ganz schön dusselig anstellen, wenn wir sie unbeaufsichtigt lassen, müssen wir uns wie Helikopter-Eltern dauernd um sie kümmern. Ein paar Beispiele: Unsere Kasernen schicken neue Truppen auf Wunsch automatisch zu einer Kartenposition unserer Wahl. Prima. Weniger prima ist allerdings, dass sie dem

8-Bit Hordes vs. 8-Bit Armies



Erst im April 2016 hat Petroglyph einen ähnlichen Titel herausgebracht: 8-Bit Armies huldigt Echtzeitstrategiespielen wie Command & Conquer. Das Prinzip ist identisch mit 8-Bit Hordes, nur halt mit anderen Einheiten und Gebäuden. Wer Armies schon hat und jetzt Hordes dazukauf, schaltet übrigens zwei weitere Völker-Skins frei. Beide Spiele gibt's auch im günstigeren Paket – aber das lohnt sich wegen der großen Ähnlichkeit nicht wirklich.

Weg stur folgen – auch wenn sie dabei an Fernkämpfern vorbeistrotzen, von denen sie munter beharkt werden. Das gilt übrigens auch für normale Bewegungsbefehle.

Zweites Beispiel: Einheiten beider Seiten bleiben regungslos stehen, solange sie nicht direkt angegriffen werden oder ihnen ein Gegner schon auf die Füße tritt. Sie bleiben selbst dann stoisch auf Posten, wenn neben ihnen schon ein Gebäude brennt. Wir haben sogar mal mit einem Flutter-Phoenix Bogenschützen beschossen, die eigentlich zurückfeuern könnten. Eigentlich. Doch die Fernkämpfer ließen sich lieber zusammenschließen, und selbst ihre wehrlosen Kriegerkumpels sind erst abgehauen, als der Phoenix den letzten Schützen in Asche



Martin Deppe
@GameStar_de



Kunterbunte Retrografik? Warcraft-Atmosphäre? Da bin ich dabei! Immer gleiche Missionen? Rushes als einzige Taktik? Da bin ich weg! 8-Bit Hordes packt mich genau zwischen zwei Stühle: Anfangs macht es enorm Spaß, die quirligen Klötzchenkrieger über die farbenfrohen Karten zu scheuchen, Truppentypen auszutesten und den Gegner zu plätten. Doch wenn Entwickler Petroglyph schon selbst den Vergleich zu Warcraft zieht, muss er sich auch daran messen lassen – und da zieht 8-Bit Hordes mal so dermaßen den Kürzeren! Denn meine Anfangsbegeisterung lässt spätestens dann nach, wenn ich in einer Kampagne das dritte Mal Missionsziele nach Schablone F bekomme, oder auf einer Scharmützelkarte wieder derjenige gewinnt, der wie ein Verrückter Truppen aus den Kasernen haut. Für ein schnelles Match zwischendurch ist die Horde Klasse, nach einer Stunde reicht's aber auch wieder.



Typisches Nebenziel: vier Hexentürme zerstören. Das geht ja noch, aber wenn man zehn identische Objekte vernichten soll, wird's öde.

verwandelt hat. Letztes Beispiel: Die Goldloren, die zwischen Bergwerken und Basis pendeln, fahren auch dann stur weiter zur Mine und zurück, wenn auf dem Weg Feindtruppen lauern – obwohl es mehrere freie Bergwerke gibt. Also alles in bester Tradition von Command & Conquer. Auch eine Art Retro-Charme, sozusagen.

Fummeliges Fast Food

Aufpassen müssen wir auch, dass unsere Armeen aus oft Dutzenden unterschiedlich schnellen Einheiten beim Marsch nicht zu weit auseinandergezogen werden. Mangels Formationsbefehlen preschen zum Beispiel berittene Schützen gern mal vor, während die Fußtruppen hinterherhecheln. Wenn wir da nicht aufpassen, sind die Reiter schon von Nahkämpfern zerlegt, bevor der Rest überhaupt eingreifen kann – denn 8-Bit Hordes hat ein brutales Schere-Stein-Papier-Prinzip.

Wer schnelle Angriffe mit richtig großen Armeen mag oder am liebsten schon sehr früh losschlägt, der kommt in den Scharmützelschlachten gegen KI-Truppen oder andere Spieler voll auf seine Kosten. Weil selbst hohe Verluste schnell wieder ersetzt sind, solange Ihre Basis noch steht, toben fast immer irgendwo Kämpfe. Einigeln können Sie übrigens vergessen, es gibt zwar Abwehrtürme, aber keinerlei Mauerbau.

Kampagne als Warm-up

Während die Scharmützelkarten uns wegen der schnellen, unkomplizierten Matches gefallen haben, sind die beiden Kampagnen eher nervig. Denn die Ziele, immer ein primäres plus zwei optionale, ähneln sich extrem: »Mach alle Feindburgen platt! Und wo Du sowieso grad in der Gegend bist, auch noch alle Abwehrtürme! Beides in zehn Minuten, bitte. Zackzack!« Lediglich ein paar Schatzkisten, die auf den Karten versteckt sind, bringen etwas Abwechslung rein – mal stecken Extratruppen drin, mal ein Batzen Gold, das war's aber auch schon.

Eine Story oder besondere Charaktere gibt es gar nicht erst, die beiden Feldzüge dienen eher als überlanges Tutorial, denn

jeder Einsatz bringt zusätzliche Gebäude und/oder Truppentypen ins Spiel. Während wir anfangs noch mit simplen Fußsoldaten und Schützen arbeiten, kommen später Zepelinbomber und die Phoenix-»Jagdbomber« dazu, mächtige Zyklopen und Baumwesen, Lufterelementare und Belagerungsmaschinen. Schiffe sehen wir zwar auch, aber die dienen nur als Deko. Apropos Schiffe: Wetten, dass in vier Monaten ein Spiel wie »8-Bit Starships« rauskommt, das Starcraft und Konsorten huldigt? ★

8-BIT HORDES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

C2 Duo E4700 / A64 X2 5000+
Geforce GTS 250 / Radeon HD 3870
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

C2 Quad Q9400 / Athlon II X4 620
Geforce GTX 550 Ti / Radeon HD 6800
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 hübscher Mix aus Minecraft und den Lego-Spielen
- 👍 nette Details
- 👍 durchgängig bunter Look
- 👎 Soundeffekte nerven
- 👎 wenig Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- 👍 sehr schnelle Partien
- 👍 intuitive RTS-Steuerung
- 👎 doofe KI
- 👎 wenig taktische Tiefe
- 👎 Missionsziele nach Schema F

BALANCE

- 👍 einsteigerfreundlich
- 👍 ausgewogene Truppen
- 👍 vier Schwierigkeitsgrade
- 👎 nur ein Spielstand

ATMOSPHÄRE / STORY

- 👍 angenehm hektisch
- 👍 Warcraft-Flair
- 👎 null Story
- 👎 keine Überraschungen

UMFANG

- 👍 zwei Kampagnen
- 👍 zehn Scharmützel-Karten
- 👍 Koop-Kampagne
- 👍 Kartennachschub per Steam-Workshop
- 👎 wenige Gebäude und Truppentypen

FAZIT

Kunterbunte Hommage an Warcraft und Co., extrem stark auf Rushes ausgelegt, kaum taktische Tiefe. Die dösigste Truppen-KI nervt.

