

Wartile

TRÄGES TAKTIK-TEILCHEN

Genre: **Echtzeittaktik** Publisher: **Deck 13** Entwickler: **Playwood Project** Termin: **8.2.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Der Tabletop-Taktiktitel **Wartile** ist eines dieser Spiele, mit denen man sofort loslegen will – weil die Wikingerfürchen viel Taktik versprechen. Doch im Praxistest sind die Hexfeld-Gefechte viel zu unrund.

Von Martin Deppe

Es ist schwer, sich der Anziehungskraft eines Tabletop-Dioramas zu entziehen: Egal ob Warhammer, Battletech oder Star Wars – die aufwendigen Landschaften und handbemalten Figuren, Mechs oder Raumschiffe schreien lauthals »Spiel mich! Jetzt! Du willst es doch auch!« Genauso erging es uns bei **Wartile**, dem Echtzeit-Taktikspiel des dänischen Entwicklers **Playwood Project**. Denn das kombiniert frei dreh- und zoombare 3D-Hexfeld-Maps mit typischen Tabletop-Figuren. Auch das Spielprinzip ist ungewöhnlich, denn wir agieren mit unseren Wikingerfiguren nicht komplett rundenbasiert oder komplett in Echtzeit, sondern mit einem Cooldown-System. Wenn wir zum Beispiel einen Axtkrieger um drei Hexfelder weiterziehen, müssen wir ein paar Sekunden warten, bis wir ihn wieder bewegen können.

Um einen Gegner anzugreifen, stellen wir eine Figur in Angriffsreichweite – unser Nah-



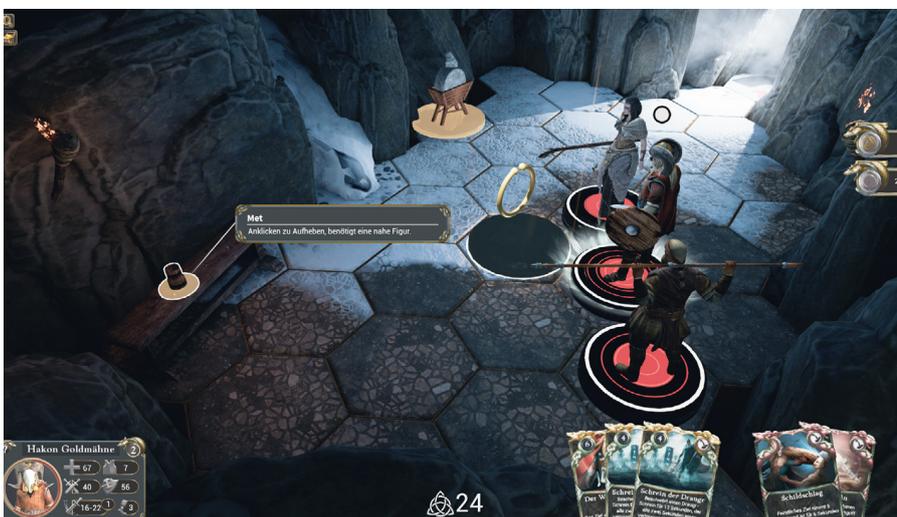
Sammelwahn 1: Das Kartendeck entscheidet häufig die wichtigen Kämpfe. Die Karten sind allerdings schlecht ausbalanciert und teils viel zu stark.

kämpfer muss direkt ran an den Feind, ein Speerträger sticht aus zwei Feldern Entfernung zu, eine Bogenschützin feuert noch weiter. Einmal in Position, greifen unsere Kämpfer automatisch ihr Ziel an. Falls wir sie in eine bessere Stellung bringen oder zurückziehen wollen, müssen wir warten, bis ihr Cooldown abgelaufen ist. Dazu kommen ganz klassische, für Taktiker altbekannte Kampfregeln: Wenn wir einen Feind flankieren oder von hinten attackieren, richten wir mehr Schaden an; und wenn wir erhöht stehen, gibt's ebenfalls einen Bonus.

Rettende Zzzzzzeitlupe

Im Laufe der Kampagne (Kurzfassung: Wikinger gegen Engländer) sammeln wir unter anderem Karten ein und stellen uns so ein Deck zusammen. Je nach Figurenklasse können wir Gegnern beispielsweise einen heftigen Schildschlag verpassen und sie kurzzeitig betäuben, oder einen Giftkrug werfen, der Flächenschaden über Zeit anrichtet. Manche Karten dürfen wir nur auf der aktuellen Map einsetzen, etwa Heilkräuter oder Met (der viel besser heilt als die doofen Kräuter). Diese Karten schmeißen wir vor allem im Gefecht ins Spiel, und da sie ebenfalls einen Cooldown sowie oft Reichweiten und Flächenwirkungen haben, wird's schnell etwas hektisch-fummelig. Zum Glück können wir **Wartile** per Leertaste in Zeitlupe versetzen – und die ist dermaßen langsam, dass wir wie im Trance Figuren verschieben und Karten ausspielen.

In der Theorie und auf dem Papier klingt das alles ungewöhnlich und spannend. In der Praxis ist's allerdings nur ungewöhnlich, denn Spannung kommt eher selten auf. **Wartile** hat nämlich gleich mehrere Probleme. Weil wir in den ersten Missionen nur mit zwei Figuren agieren und auch später nur vier weitere freischalten, wir aber selten alle sechs Figuren auf eine Map mitnehmen dürfen, hält sich das Taktieren in argen Grenzen. Nahkämpfer **Hakon Goldmähne** vorn, dahinter Speerträger **Jorim**, dann noch Schamanin **Ylva** oder Bogenschützin **Thoril** – viele



Sammelwahn 2: Den Ring in der Mitte müssen wir für eine Nebenquest einsacken. Der Met spendet Hitpoints, der Schleifstein schärft kurzzeitig Waffen.



Unser Trupp (erkennbar an den roten Sockeln) wartet hinter einer Stachelbarriere gelassen ab, bis unsere Norse-Krieger den letzten Gegner erledigt haben.

Gefechte laufen dadurch nach demselben Schema ab. Hinzu kommt, dass einige Karten viel zu mächtig sind. Zum Beispiel der erwähnte Flächenschaden-Giftkrug, zumal wir ihn im Gegensatz zu normalen Fernkampfangriffen auch ohne Sichtlinie einsetzen können, unrealistischerweise sogar hinter zwei verschlossenen Türen.

Martin Deppe
@GameStar_de

Ach Mensch, eigentlich wäre Wartile genau mein Ding: viel Tabletop-Atmosphäre, Figuren mit taktischen Boni, schicke Hexfeld-Maps mit Höhenstufen, Höhlen und Hinterhalten. Doch im Praxistest offenbart das ambitionierte und im positiven Sinne eigenwillige Spiel handwerkliche Schwächen. Zum Beispiel beim Marsch durch die Maps: Selbst per Gruppenbewegung dauert es schon viel zu lang, einen Trupp nur über ein Dutzend Felder zu bewegen, weil ich immer wieder warten muss, bis eine Figur aufgeladen ist. Dann spielt sich das Wikingerabenteuer trotz Echtzeit langsamer als ein Rundenaktiker – aus Wartile wird Wart Isle. Aber auch in der Königsdisziplin, dem Kampfsystem, ist der Hybrid aus Echtzeitgefechten, optionaler Zeitlupe und MMO-artigen Kartendecks nicht durchdacht. Manche Angriffskarten wie der Giftkrug sind viel zu mächtig. Im Grunde muss ich nur meine Kämpfer bei Gesundheit halten, um eine Map abschnittsweise zu schaffen. Tabletop-Fans kann ich Wartile durchaus empfehlen, doch für (Hexfeld-)Taktiker ist das Spiel zu belanglos. Wirklich schade, das hätte was Großes werden können!

Charmanter Schwindler

Wartile punktet vor allem mit seinen eindrucksvollen Diorama-Karten mit ihren wichtigen Höhenstufen. Es macht durchaus Spaß, sich den Hexfeld-Hügel hochzukämpfen, auf dem ein Wachturm thront, um endlich den nervigen Bogenschützen im Nahkampf zu erledigen. Oder Gegner, die bei einem getriggerten Hinterhalt auf die Map purzeln, in unsere noch schnell ausgelegten Bärenfallen zu locken. Aber diese Momente machen eben nur einen zu kleinen Teil der Spielzeit aus, die sich wegen des allgegenwärtigen Cooldown-Systems arg in die Länge zieht. Oft müssen wir zudem die Kamera nachjustieren, vor allem in Dungeons.

Die Quests und Nebenaufgaben, in drögen Textfenstern dargestellt, laufen oft nach Schema F ab: Hier ein Kriegshorn aufstöbern, dort einen Schrein erobern. Die Nebenjobs scheinen zudem aus einem Zufalls-generator zu kommen, der nur Objektnamen und Zahlen austauscht: Sammle zehn Kröten oder vier Ringe von Gefallenen sind eine strunzöde Frechheit. Blöd ist auch, dass wir in herumstehenden Truhen zwar Waffen, Rüstungen, Schilde und so weiter finden, sie aber erst nach der Mission tragen dürfen. Dafür motiviert das Beutesystem, unseren kleinen Trupp immer besser auszurüsten. Neben dem Equipment und den Karten gibt's obendrein Tokens, mit denen wir die Werte unserer Recken verbessern, ihnen etwa mehr Hitpoints oder Angriffskraft verpassen. Schade: Wartile hat keinen Editor, mit dem wir unsere Figuren bemalen oder sie wenigstens mit Wappen individualisieren können – dabei hätte das doch prima zum Tabletop-Thema gepasst! Dafür tragen die Jungs und Mädels ihre erbeutete oder beim Händler gekaufte Kampf-ausstattung sichtbar am Leib. Unterm Strich ist Wartile

wie ein charmanter Schwindler, der cool aussieht, aber bei den inneren Werten nachlässt. Dafür geht der reguläre Preis von 20 Euro gerade noch in Ordnung. Wer jedoch noch skeptisch ist, wartet auf einen Sale. ★

WARTILE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 650 / AMD FX-4170	Core i7 970 / AMD FX-6300
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6870	Geforce GTX 1050 / Radeon RX 460
4 GB RAM, 8 GB Festplatte	6 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- beeindruckender Diorama-Look
- ungewöhnlicher Tabletop-Stil
- schöner Soundtrack
- detailarm
- schlappe Soundeffekte

SPIELDESIGN

- grundsätzlich interessanter Mix aus RPG, RTS und Cardgame
- gute Maps
- Spielelemente greifen nicht ineinander
- nervige Wartezeiten
- repetitiv

BALANCE

- gut integrierte Regelerklärungen
- optionale Zeitlupe
- unausgewogene Kampfkarten
- teils fummelige Steuerung
- gelegentlich unübersichtlich

ATMOSPHÄRE / STORY

- Figuren tragen ihre Ausrüstung sichtbar
- motivierendes Ausrüstungssystem
- viel Tabletop-Charme
- lahme Story
- null Identifikation mit den Helden

UMFANG

- ordentliches Arsenal an Tokens, Ausrüstung und Karten
- nur sechs Helden
- nur fünf Klassen
- kaum Wiederspielwert
- unterm Strich sehr spartanisch

FAZIT

Tabletop-Taktikspiel mit viel Diorama-Charme und einem halbgaren Kampfsystemmix. Wirkt insgesamt unfertig und hat zu viel Leerlauf.

