

Space Hulk Tactics

MÜDE KRIEGER

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Cyanide Studios** Termin: **9.10.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Hinter jeder Tür lauert das Grauen: Eine Mission Space Hulk Tactics ist wie ein Besuch beim Zahnarzt. Nur spaßiger. Meistens. Von Martin Deppe

Blip. Blip Blip. Blip Blip Blip. AAAAARGH. So ungefähr verläuft ein Genestealer-Angriff auf einen Space Marine, der leichtsinnigerweise gerade in die falsche Richtung geguckt hat. Im Rundenstrategiespiel Space Hulk Tactics, das auf dem Warhammer-40K-Brettspielableger Space Hulk basiert, dürft ihr erstmals auch die flinken Genestealers kommandieren, die mit ihren sechs Extremitäten und rasiermesserscharfen Klauen und Zähnen über die schwer gepanzerten, aber verdammt trägen Space Marines herfallen. Die beiden Parteien spielen sich auch sehr verschieden: Die Genestealers haben mehr Aktionspunkte, sind somit beweglicher und müssen sich auch nicht erst umständlich ausrichten, bevor sie angreifen. Ihre oben erwähnten Blips

sind eine Art Radarsignatur, die den Marines verrät, DASS da Gegner auf sie zukommen – aber fieserweise nicht, wie viele genau.

Die Marines hingegen stecken in massiven Rüstungen, jeder Schritt kostet spürbar Anstrengung, und die schweren Jungs zahlen sogar für eine simple 90-Grad-Drehung einen Aktionspunkt extra. Allerdings solltet ihr da nicht knausern, denn die Marines können nur Gegner angreifen, die vor ihrer Nase herumtanzen – seitlich oder gar achtern sind sie völlig wehrlos. Die Terminatoren taktisch ausrichten, sich gegenseitig den Rücken sichern, Gänge mit Verteidigungsstellungen abriegeln – das ist das A und O bei den Space Marines, die neben ihrer Panzerung auch auf brachiale Waffen wie Flammenwerfer, Gatling-Gun-Sturmkanonen oder Ketten-sägenschwerver setzen.

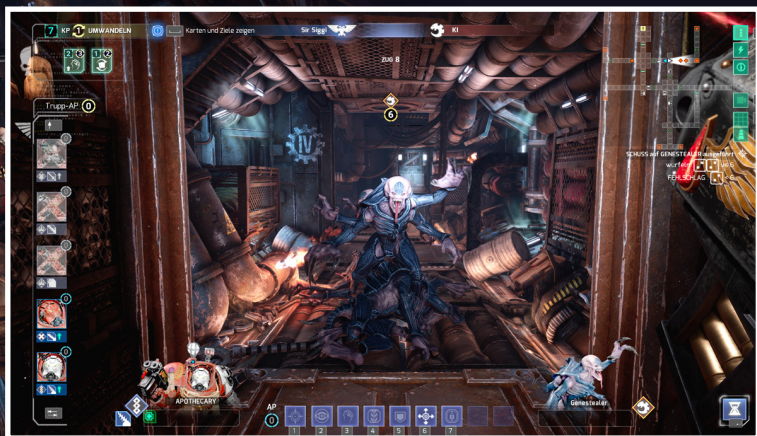
Links. Geradeaus. Rechts. Tot.

Space Hulk Tactics hält sich dicht an die Brettspielvorlage: Ein Space Hulk ist ein rie-

siges herumtreibendes Konglomerat aus miteinander verklumpten Raumschiffen, Raumschrott und Himmelskörpertrümmern. Im Inneren warten wertvolle Technologien – aber dummerweise auch ganze Genestealer-Armeen. Wir spielen auf Maps, die quasi wie auf Karopapier gezeichnet sind, mit strikt rechtwinkligen Räumen, schnurgeraden Gängen und 90-Grad-Ecken. Auch die Missionsziele sind sehr linear: x Gegner töten, einen Gegenstand von y nach z bringen, einen bestimmten Marine evakuieren und so weiter. Zum Release am 9. Oktober grätschte uns die KI dabei lediglich passabel dazwischen: Da konnten wir mit einem einzigen Terminator ganze Horden in Schach halten, weil die sich nicht in seinen Abwehrfeuerbereich getraut haben. Doch mit einem ersten Update am 23. Oktober haben sich die Entwickler unter anderem diesen Kritikpunkt vorgeknöpft: Solange die Genestealers genug Reserven haben, gehen sie mehr Risiken ein und trauen sich in den Kugelhagel.



Als unser Terminator die Geschützkonsole umprogrammieren will, greift ein Genestealer an. Das Ergebnis des Duells wird klassisch ausgewürfelt.



Die Ego-Perspektive bringt viel Atmosphäre, ist spielerisch aber unübersichtlich. PC-Premiere: Die Genestealers könnt ihr selbst steuern.



Gute und sinnvolle Regelerweiterung: Mit Spielkarten (links) verbessert ihr eine Einheit einmalig für den nächsten Kampf.

Im Laufe der beiden ziemlich kurzen Solo-kampagnen (rund zehn Hauptmissionen pro Seite plus Random-Maps, die sich arg oft wiederholen) schalten wir weitere Truppentypen frei, etwa den Apothecarius, der als Sanitäter dient. Aufgesammelte Bauteile investieren wir in bessere Fähigkeiten unserer Kämpfer, zum Beispiel eine höhere Treffsicherheit. Unsere Trupps bestehen übrigens immer aus fünf Mann oder eben fünf Genestealern, die wir allerdings bei jedem Einsatz neu zusammenstellen können. Anders als bei starken Rundenstrategie-Konkurrenten wie den beiden XCOM-Neuaufgaben oder Klassikern wie Jagged Alliance wachsen uns die Kämpfer aber weniger ans Herz, da sie eher Stereotype als echte Charakterköpfe sind.

Achtung, Wallhack!

Die Cyanide Studios haben sich für ihre Space-Hulk-Version eine sinnvolle Regelerweiterung ausgedacht: Mit einer Handvoll Spielkarten könnt ihr einzelne Einheiten einmalig stärken – dann wird etwa der nächste Nahkampfangriff garantiert erfolg-

reich. Alternativ investiert ihr eine Karte in mehr Aktionspunkte. Übermächtig sind die Karten aber nicht, im richtigen Moment ausgespielt können sie zwar ein Duell entscheiden, aber nicht die ganze Mission.

Space Hulk Tactics bietet neben der Iso-Ansicht auch eine Ego-Perspektive, die nett aussieht, spielerisch aber viel zu unübersichtlich ist. Per Knopfdruck schmeißt ihr außerdem eine Art Röntgenblick an, mit dem ihr durch Wände gucken könnt. Gegner seht ihr dabei nicht (das wäre ja cheaten!),

wohl aber die Verbindungen, die Terminals mit Schutztüren und Automatik-Geschützen verbinden. Denn auch das ist ein spannendes taktisches Element: Die Skorpion-Kanonen so umzuprogrammieren, dass sie auf anrückende Genestealers feuern. Oder Türen zu verschließen, um wertvolle Zeit zu gewinnen. Wenn so ein Plan aufgeht, die Verfolger im automatischen Abwehrfeuer zerplatzen oder in eine Schredderfalle geraten, dann macht auch das sehr gemächliche Space Hulk Tactics richtig Laune. ★



Martin Deppe
@GameStar_de



Space Hulk Tactics hat ein schlechtes Timing erwischt – es erscheint ausgerechnet dann, als ich mich mal wieder durch das geniale XCOM 2 kämpfe. Das hat ja gerade ein dickes Upgrade bekommen, und sorry, ich konnte nicht widerstehen. Durch das zeitliche Zusammentreffen der beiden Rundenstrategiespiele wird deutlich, wie träge sich Space Hulk Tactics vergleichsweise spielt: Ein Terminator rückt mit dem Tempo eines Sumo-Ringers mit Rollator vor, und während er sich noch gemächlich seitwärts dreht, hat ein XCOM-Kämpfer schon großzügig zwei Plasmagranaten und drei Feuerstöße an die Aliens verteilt. Okay, das ist unfair, weil Space Hulk Tactics sich an der Brettspielvorlage orientiert, und das macht es in Sachen Präsentation und Regelwerk-Umsetzung richtig gut. Auch die Idee mit den Spielkarten, mit denen ich einzelne Einheiten kurzzeitig stärken (oder ihnen Aktionspunkte spendieren) kann, gefällt mir. Allerdings hätten die Franzosen mehr Arbeit in die Solokampagne und die KI stecken können: Viele Random-Maps wiederholen sich schnell und werden zur Pflicht, und die KI spielt vor allem auf Genestealer-Seite viel zu zurückhaltend und defensiv.

SPACE HULK TACTICS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3220 / AMD FX-4200
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690K / AMD FX-8300
Geforce GTX 960 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ordentliche Animationen
- detaillierte Figuren
- stimmige Brettspiel-Optik
- gute Sprachausgabe (nur Englisch)
- Musik wiederholt sich

SPIELDESIGN



- nah am Brettspiel
- Spielkarten bringen zusätzliche Spieltiefe
- Random-Maps werden oft recycelt
- insgesamt träge
- unter Strich taktisch flach

BALANCE



- Parteien spielen sich unterschiedlich
- zwei Schwierigkeitsgrade
- optionale Tutorial-Tipps
- KI geht nach Patch in Ordnung
- umständliche PC-Steuerung

ATMOSPHÄRE / STORY



- sehr viel Warhammer-40K-Atmosphäre
- optionale 3D-Kamera
- Kampfvideos (abschaltbar)
- Klaustrophobie kommt gut rüber
- kaum Überraschungen

UMFANG



- beide Seiten spielbar
- insgesamt zehn Maps für Solo/Multiplayer
- solider Missionseditor
- Kampagnen zu kurz
- kein Hot Seat

FAZIT

Cyanides Version des Klassikers ist nah dran am Brettspiel, leidet aber an träger KI und kurzer Kampagne. Besser mit einem Kumpel spielen!

