

CHAOS-KREUZZUG, DIE ZWEITE

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Tindalos Interactive** Termin: **24.1.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Der 13. Chaos-Kreuzzug bringt der bekannten Galaxis neue Konflikte, schwächelt aber bei Abwechslung und Balance. Von Gloria H. Manderfeld

Nein, man muss kein fanatischer Warhammer-40.000-Kenner sein, um Battlefleet Gothic: Armada 2 spielen zu können. Aber es hilft natürlich ungemein. Die Story versetzt euch nämlich mitten in das Gathering-Storm-Szenario, in dem Chaos-Kriegsfürst Abaddon mit seiner Streitmacht zum 13. Schwarzen Kreuzzug gegen das Imperium der Menschen auszieht. Auch der ebenso bereits aus dem ersten Spiel bekannte imperiale Kampagnenheld Admiral Spire erlebt ein Revival und wird einfach wieder aus der Mottenkiste, äh, dem Warp gezogen. Darin war er samt Schiff und Besatzung immerhin 800 Jahre lang verschollen.

Eroberung mal drei

Einen Helden wie Spire hat die Galaxis dringend nötig, da die Chaoskräfte im rasanten Tutorial-Prolog die bedeutende Imperium-Festungswelt Cadia und die dortigen uralten Pylonen zerstören. Admiral Spire sammelt folglich in einer der drei Kampagnen eine Verteidigungsflotte sowie Verbündete gegen Abaddons Häretiker-Streitmacht.

Das aus intelligenten Robotern bestehende Volk der Necrons hingegen erwacht lang-



Schon im Prolog dürft ihr effektiv eine Schwarze Festung vernichten.

sam aus dem viele Millionen Jahre andauernden Stasischlaf und muss feststellen, dass die Galaxis nichts mehr von ihrer einstigen Größe weiß. Ein guter Grund, es den in Necron-Augen weit weniger wertvollen Völkern zu zeigen und verlorene Gebiete in der zweiten Kampagne des Spiels zu unterwerfen! Die biomorphen Tyraniden dagegen stillen ihren Hunger durch den Verzehr eroberter Welten und vermehren sich auf Kosten anderer Lebewesen.

Spaßig: Die Fähigkeiten der drei Kampagnen-Völker sind komplett unterschiedlich und verlangen jeweils eine andere Spielwei-

se und Strategie. Während die Tyranniden vor allem durch Masse und Spezialaktionen glänzen, verlassen sich Imperiale auf die Panzerung ihrer Schlachtschiffe und Entertuppen. Necrons kompensieren die langsame Fluggeschwindigkeit ihrer Schiffe mit Teleportantrieben und Rumpf-Regeneration.

Planeten erobern ist nicht schwer ...

Nach dem Prolog müsst ihr die erste Schlacht in der imperialen Kampagne spielen, um auch die Necrons und Tyraniden freizuschalten; alle Kampagnen laufen danach unabhängig voneinander ab.

Egal für welches Volk ihr euch entscheidet, das Spielprinzip bleibt immer gleich: Auf einer Sektorenkarte seht ihr alle Systeme samt darin liegenden Planeten, stationierten Flotten und möglichen Flugrouten. Dazu alle Ausbauten, mit denen ihr und eure Feinde die Systeme verteidigt. Die Flottenstärke wird durch einen aus den Werten der darin enthaltenen Schiffe kumulierten Punktwert angezeigt, mit dem ihr einschätzen könnt, wie herausfordernd euer Gegner im Vergleich zu euch ist. Pro Zug generiert euer erobertes Reich Ressourcen, mit denen ihr Flotten- und Planetenausbau sowie Reparaturen bezahlt. Eure durch ein Schlachtschiff symbolisierten Flotten bewegt ihr auf dieser Sektorenkarte hin zu Systemen, die ihr erobern oder verteidigen wollt. Missionen, die ihr vom Anführer eurer gewählten Fraktion erhaltet, geben euch pro Kampag-



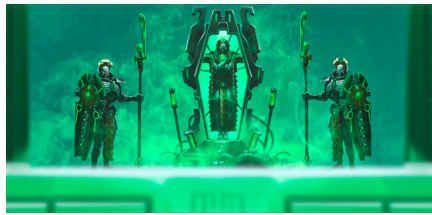
Noch sieht die Sektorkarte für Admiral Spire richtig finster aus, das Chaos dominiert.

Drei Völker und ihre Ziele

Jede Fraktion bei Warhammer 40.000 bringt einen inneren Konflikt mit, der ihre Handlungen und Ziele maßgeblich beeinflusst. In der Kampagne von Battlefleet Gothic: Armada 2 erhaltet ihr einen kleinen Einblick in die Hintergründe und Ziele dieser drei Fraktionen.



Das Imperium der Menschen wird von außen durch die Kräfte des Chaos sowie aggressive Alien-Völker und von innen durch Häretiker und Tyraniden-Kulte bedroht.



Nach 60 Millionen Jahren im Stasischlaf erheben sich die Necron, um ihr verloren gegangenes Reich zurückzugewinnen, viele leiden aber an einem Fluch der Blutgier.



Nie endender Hunger: Auf der Suche nach neuen und verzehrbaren Welten treibt die extragalaktischen Tyraniden-Schwarmflotten durch die bekannten Sektoren.

nenabschnitt meist mehrere Eroberungsziele oder Spezialmissionen vor. Diese müsst ihr innerhalb der über die Bedrohungsanzeige vorgegebenen Menge an Zügen schaffen, damit die Kampagne nicht scheitert.

Je mehr Zeit ihr euch lasst, desto mehr Handlungsoptionen bis hin zur Invasion in euer Gebiet stehen euren Feinden zur Verfügung. Gerade das Ressourcensammeln fürs Aufstocken eurer Flotte oder umfangreiche Reparaturen nach verlustreichen Kämpfen kosten jedoch immer wieder einige Züge. Ihr müsst also abwägen, ob der Nutzen die Risiken wert ist. Da das Spiel nicht viele Fehler verzeiht, kann das Mikromanagement auch im »einfachen« Schwierigkeitsgrad gerade für Anfänger stressig werden.

... Reiche verwalten dagegen sehr

Geht es aufs Schlachtfeld, verlasst ihr die Sektorenkarte und schickt eure Flotte in eine schicke 3D-Umgebung, in der sich die Schiffe auf einer flachen Ebene in gleicher

Höhe in Echtzeit wie bei einer Seeschlacht bewegen und gegenseitig mit Waffen beharren. In Kampagnenkämpfen könnt ihr das Geschehen beschleunigen oder ganz pausieren (im Multiplayer-Modus nicht). So nutzt ihr die Spezialfähigkeiten eurer Schiffe wie etwa Torpedos, Novakanonen und Plasmabomben viel effektiver oder verkürzt längere Flugzeiten. Extra taktische Optionen erhaltet ihr durch auf der Karte verteilte Asteroidenfelder oder Gasnebel, in denen ihr euch vor dem Feind verstecken könnt.

Daneben behaltet ihr die Anzeigen für Schildstärke, Rumpfstadium des Schiffs und Moral eurer Besatzung im Auge. Sinkt Letztere zu sehr, habt ihr es schnell mit einer Meuterei an Bord zu tun! Alternativ zu Langstreckenbeschuss oder Schleichfahrten rammt ihr mit eurem Kampfkahn effektiv gegnerische Schiffe und schickt Entertruppen und Jagdgeschwader aus. Bis es dazu kommt, habt ihr allerdings viel Manövrieren, Fähigkeitsfrickeln und Hantieren mit dem umständlichen Interface vor euch. Bei mehr als zwanzig Schiffen auf einem Haufen wird es auch ohne Abaddons Streitmacht recht chaotisch auf dem Schlachtfeld.

In den Standard-Eroberungskämpfen fecht ihr wenig abwechslungsreich entweder den Gegner komplett vom Feld oder besetzt und verteidigt fünf strategische Ziele. Das ist zu Kampagnenbeginn und bei neuen Gegnern vielleicht noch interessant, langweilt nach dem zehnten Planetensystem aber enorm. Zum Glück könnt ihr diese Kämpfe auch von der KI ausfechten lassen, der Sieg ist aber selbst bei Übermacht nicht selbstverständlich – dann hilft nur Neuladen.

Nach dem cineastisch inszenierten Prolog fällt der deutlich lahmere Spannungsbogen der Kampagnen umso mehr auf. Nur in den seltenen, nicht automatisierbaren Spezialmissionen wie einer Eskorte oder der Rettung verbündeter Flotten warten anspruchsvollere Aufgaben auf euch.

Galaktische Baustellen

Im Multiplayer-Modus könnt ihr im 1vs1- und 2vs2-Modus bislang nur den Vorherrschaftskampftyp spielen, dabei haben es Fraktionen mit kleiner Schiffsauswahl schwerer,

das ist gerade für Necrons ein Manko. Der Feinschliff fehlt auch in der Fraktionsbalance: Tyraniden sind im Vergleich zu anderen Völkern sehr kampfstark. Zudem fallen Spezialattacken wie Entermanöver gegenüber Standardangriffen ziemlich mächtig aus. Trotz der Macken kommt sehr viel Warhammer-40.000-Stimmung auf. Gerade Details wie die Fähigkeitsbezeichnungen der Orks (Waaagh!!!), motivierte Sprecher und die Hintergrund-Soundkulisse sorgen für viel Immersion und trösten über die relativ gleichförmigen Schiffsmodelle hinweg. ★

BATTLEFLEET GOTHIC ARMADA 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5 3450 / AMD FX-6300
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i7 3820 / AMD Ryzen 5 1600X
Geforce GTX 960 / Radeon R9 380
16 GB Ram, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- farbenprächtige Schauplätze
- opulente Hintergrundmusik
- schicke Spezialeffekte
- detaillierte Modelle
- Schiffe kaum unterscheidbar

SPIELDESIGN

- abwechslungsreiche Spezialfähigkeiten
- viele Taktikoptionen
- umständliche, unübersichtliche UI
- Schiffsvariationsmenge
- fraktionsabhängig
- gleichförmiges Kampagnen-Missionsdesign

BALANCE

- drei Kampagnen-Schwierigkeitsgrade
- herausfordernde Spezialmissionen
- Spezialeffekte zu mächtig
- Völker nicht balanciert
- Tutorial erklärt nur grundlegende Mechaniken

ATMOSPHÄRE / STORY

- grandiose Warhammer-40K-Atmosphäre
- gut inszenierte Weltraumgefechte
- Entscheidungen
- laue Kampagnen
- eindimensionale, austauschbare Charaktere

UMFANG

- drei umfangreiche Kampagnen
- 12 Fraktionen mit Untereinheiten
- Multiplayer-Modus
- Aufstiegssystem im Multiplayer
- nur ein Gefechtstyp im Multiplayer-Modus

FAZIT

Farbenprächtige, gut inszenierte Warhammer-40K-Schlachten in drei Kampagnen, die bei Balance und Abwechslung schwächeln.



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken

Orkschiff in Richtung imperialem Kreuzer ausrichten, auf den »roten Knopf« drücken und RÖÖÖMMMS – die Ramm-Manöver haben mir von Anfang an richtig viel Spaß gemacht! Für einen alten Warhammer-Fan wie mich ist dieses Spiel ein tolles Eintauchen in dichte Atmosphäre. Das Ausprobieren sehr unterschiedlicher Fraktionsfähigkeiten und -spielweisen motiviert. Die Necrons sind dank ihrer durch die Teleportantriebe möglichen Hit'n'Run-Taktik meine Lieblinge. Bei der Kampagne blieb im Test die Motivation allerdings in den gleichförmigen Kampfmissionen irgendwann auf der Strecke. Gepaart mit der umständlichen Nutzeroberfläche ist das Schlachten-spiel vor allem im nicht pausierbaren Multiplayer-Modus ein eher zwiespältiges Vergnügen. Battlefleet Gothic: Armada 2 braucht dringend mehr Abwechslung.