



Fantasy General 2

SO MUSS RUNDENSTRATEGIE!

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Slitherine Ltd.** Entwickler: **Owned by Gravity** Termin: **5.9.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **34 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Spannende Taktikschlachten. Ein tolles Moralsystem. Helden und Einheiten, die uns ans Herz wachsen. Eine lange Kampagne voller Überraschungen. Das ist Fantasy General 2!

Von Martin Deppe

Wenn wir ein Spiel testen, legen wir natürlich zur Sicherheit jede Menge Savegames an. Schließlich müssen wir ja öfter mal was nachschauen oder wagemutige alternative Spielzüge ausprobieren. Die Namen dieser Spielstände sind oft sehr aufschlussreich: Bei unserem Test von Fantasy General 2 heißen sie zum Beispiel »Sturmangriff«, »Hinterhalt«, »Oh Mist!«, »Rückzug!!!«, »Sturmangriff 2«. Und das sind nur die Spielstände aus einer einzigen Mission!

Denn Fantasy General 2 ist eine fulminante, durchweg spannende Fortsetzung geworden. Satte 23 Jahre nach SSIs Urspiel ziehen wir erneut rundenweise über die Hexfelder der Fantasywelt Keldonia. Die Story ist rund drei Jahrhunderte nach den damaligen Ereignissen angesiedelt – die ihr aber nicht unbedingt kennen müsst.

In der starken Kampagne mit über 30 Missionen spielt ihr den jung-dynamischen Falirson, den Filius eines Clanführers, tretet gegen konkurrierende Stämme an und später gegen das »Imperium«. Am ehesten lässt sich das Setting mit »Barbaren gegen Römer« beschreiben, aber es gibt neben realistischen Truppen wie barbrüstigen Schwertkämpfern und schildbewehrten Legionären eben auch die mystischen Wesen: Pegasi, Trolle, Greife, Untote sowie obscure mechanische Einheiten wie die Höllenhund-

kanonen – logisch, das Spiel heißt schließlich auch Fantasy General.

Neben den beiden Fraktionen Barbaren und Imperium kriegt ihr es aber auch mit neutralen Gegnern zu tun, die sich aus dem üblichen Fantasy-Arsenal rekrutieren, etwa Harpyien, Wilderern, Vampirfledermäusen und obligatorischen Riesenspinnen. Diese neutralen Kämpfer haben uns aber auch öfter den Hintern gerettet, indem wir sie zum Gegner gelockt haben!

Vorsicht Falle!

Die ersten Einsätze bestreitet ihr noch mit eurem Helden-Thronfolger und gut einem halben Dutzend Truppen aus Speerträgerinnen und Schwertkämpfern. Doch diese Kern-

armee wächst, wenn alles gut läuft, mit jedem Einsatz. Später sind zwei, drei Dutzend Truppen in eurer Armee, inklusive mehrerer Heldenfiguren. Und ihr bangt mit jeder einzelnen: Denn eure Streiter gewinnen an Erfahrung und werden so immer wertvoller.

Für eure Helden wählt ihr pro Level-up aus vielfältigen Gratskills. Eine Trolldame kann dann zum Beispiel per »Wald erwache!« arglose Gegner in einem Waldfeld durch Baumangriffe schwer verletzen oder mit »Regeneration« Verbündeten einen Heal-over-Time verpassen, beides sogar aus großer Entfernung. Im Extremfall entscheiden solche Fertigkeiten über den Schlachtausgang.

Aber auch die Einheiten dürft ihr mit den Ressourcen Gold, Waffen, Rüstungen und



Das Imperium könnt ihr lediglich in Einzelmissionen spielen, es gibt nur eine Barbarenkampagne. Viele der imperialen Einheiten bestehen aus Untoten und Maschinen.



Unsere Belagerungstrolche (links oben, von Pegasi etwas verdeckt) schmeißen über vier Felder weit Felsbrocken auf die Speerplänkler. Das Ergebnis wird vorher angezeigt: Fünf Mann werden verletzt oder getötet – die halbe Einheit!

Mana mehrfach upgraden. Aus den halb-nackten Schwertschwingern werden dann (immer noch leicht bekleidete) Schleuderer, Berserker, Fährtenleser oder schwere Werbär-Infanteristen. Die ohnehin eindrucksvollen Trolche könnt ihr zu einer mächtigen Felsenschleuderer-Artillerie ausbauen, die auch verschanzte Truppen aus großer Entfernung dezimiert. Und diese teuer erspielten Veteranen wollt ihr natürlich nicht verlieren!

Wie damals unterscheidet das Spiel zwischen Toten und Verletzten in einer regulären Einheit. Verletzte könnt ihr aufpäppeln, indem ihr den Trupp eine Runde heilen lasst – er darf dann aber nicht angegriffen werden. Gefallene hingegen könnt ihr nur in Siedlungen, Lagern und so weiter durch

Goldzahlungen ersetzen, dann sinkt aber die Erfahrung in dieser Truppe. Darum steht ihr immer wieder vor schweren Entscheidungen: Den halbtoten Helden zurückziehen und sicher heilen lassen – oder die Gunst der Stunde nutzen und den ebenfalls angeschlagenen feindlichen Bogenschützen-trupp im Nahkampf erledigen? Denn dahinter könnten sich weitere Schützen im Wald verbergen, und die Kerle geben sich dann ganz brav gegenseitig Unterstützungsfeuer! Aber wenn der Feindtrupp entkommt, kann er sich ja auch wieder erholen.

Der Zorn des Than

Fantasy General 2 hat ein gutes Schere-Stein-Papier-Prinzip, bei dem auch das Ter-

rain eine große Rolle spielt: Kavallerie ist gut gegen Schützen, aber Infanterie im Wald unterlegen. Schützen können gegen schildtragende Truppen weniger ausrichten als gegen schwach gepanzerte Ziele. Einheiten in Flussfurten kriegen einen dicken Schadensmalus, dafür geben schroffes Terrain, Siedlungen und vor allem Wachtürme starke Abwehrboni (aus Türmen feuern die Schützen richten außerdem mehr Schaden an). Komischerweise gibt es aber keine Höhenstufen, denn Berge sind grundsätzlich nicht betretbar. Dadurch bekommen Schützen auch keinen Höhenvorteil, sondern feuern je nach Einheit immer gleich weit.

Genauso wichtig wie der kluge Einsatz der richtigen Truppen ist das Moralsystem. Einheiten sind nach hohen Verlusten nicht nur mies drauf, sondern ziehen auch benachbarte Kameraden runter. Das wirkt sich erstmal nur in schwächeren Kampfwerten aus, doch wenn es richtig arg kommt, fliehen sogar eigentlich starke, unversehrte Truppen und ziehen sich weit zurück.

Auch einige Helden beeinflussen die Moral, unser Hauptheld Falirson kann mit seinem Wutbrüller alle fünf Runden die gegnerische Stimmung vermiesen. Ein KI-Thän (das Gegenstück zu unseren Helden) kontert das gerne mit einem zornigen Kampfschrei. Es ist enorm befriedigend mitzuerleben, wie eine starke Feindarmee erst vereinzelt, dann immer mehr bröckelt, weil die Moral der Streitkraft dominosteinstartig kippt.

Gut: Diese Truppenmoral ist nicht in irgendwelchen Statistiken als Zahl zu sehen, sondern schön deutlich am Einheiten-Icon. Ein schraffiertes Schildsymbol zeigt nämlich, wo die Laune gerade sinkt – und wo wir weiter draufhauen sollten. Noch besser: Die



Held Falirson (rechts oben, mit Reitbär) stößt den Skill »Mächtiges Brüllen« aus, der zwei Gegner in die Flucht schlägt. Moral ist ein wichtiges, gut umgesetztes Element von Fantasy General 2!



Martin Deppe
@GameStar_de



Mai 1996: Ich sitze abends an der Komplettlösung von Fantasy General, die ich für die PC Player schreibe. Nur noch eine Mission, dann kann ich den Walkthrough fertig schreiben. Dann der Schock: Nach der »letzten« Mission gibt's noch einen Kontinent! Einen verdammt großen! Ich spiele die Nacht durch, meine Lösung schafft's gerade noch in die Ausgabe 6/96. September 2019: Ich sitze abends am Test von Fantasy General 2. Nur noch einen Zug, dann muss ich aber wirklich mal losschreiben. Dann der Schock: Meine Magierin wird umzingelt! Die kann ich doch jetzt nicht alleine lassen ... Wie sein Vorgänger fesselt auch Fantasy General 2 von der ersten Mission an. Es macht vieles sogar noch besser: Das Moralsystem ist transparenter, die Missionen mit ihren sehr unterschiedlichen Zielen und vielen Nebenschauplätzen sind deutlich dynamischer. Ich versuche alles, um meine Helden und erfahrenen Einheiten durch den Krieg zu bringen. Immer wieder stehe ich vor riskanten Entscheidungen: Soll ich mit meinen dezimierten Truppen dem fliehenden Feind hinterher? Oder doch erst rasten, auf die Gefahr hin, dass sich auch die Flüchtenden neu formieren? So und nicht anders muss sich ein würdiger, zeitgemäßer Nachfolger eines Jahrzehnte alten Strategieklassikers spielen!

KI macht einen ordentlichen Job, setzt ihre Truppentypen meist clever ein, greift gerne unsere angeschlagenen oder panischen Einheiten an und zieht ihre eigenen zurück.

Lebendige Karten

Je weniger Runden ihr für eine Mission braucht, desto mehr Gold gibt's am Schluss. Aber keine Sorge: Wenn ihr das Rundenlimit überzieht, ist der Einsatz nicht verloren – es



Wir haben den »Hüter des Sees« mit einem Artefakt bestochen, mit einem Sturmzauber greift er mehrere Skelettkrieger gleichzeitig an. Vielen Dank!

gibt halt kein Gold. Wir haben beim Test selten Runden übrig gehabt, denn das Kartenerkunden fanden wir viel spannender. Das kostet zwar Zeit, aber dafür bringen uns Felder mit Ruinen, Höhlen oder Siedlungen zum Beispiel Artefakte oder Gold ein, oder Waffen und Rüstungen zum Upgraden.

Eroberte Siedlungen könnt ihr plündern, um sofort Gold zu erbeuten, allerdings könnt ihr in ihren Trümmern keine Truppen mehr auffrischen oder ganz neue kaufen. Manche Gebiete öffnen beim Betreten auch Multiple-Choice-Dialoge. Wir wollen nicht viel verraten, darum nur ein einfaches Beispiel aus einer sehr frühen Mission: Wenn wir einen gefangenen Bären befreien, steigt die Truppenmoral, dafür kriegen wir's mit seinen Ex-Besitzern zu tun, die als neutrale Kampfeinheit umherziehen. Manchmal wirken sich solche Dialoge auch vor einer Mission aus: Wenn wir zum Beispiel Held A mitnehmen, ist Held B sauer oder bestreikt gar diesen Einsatz. Diese Textdialoge haben zwar weder Sprachausgabe noch animierte Porträts, sind aber gut geschrieben und tragen viel zum Spannungsbogen bei. Nach jedem Ein-

satz werden angeschlagene Einheiten aufgefressen. Wenn ihr Gold übrig habt, könnt ihr damit den Erfahrungsverlust vermeiden. Manchmal habt ihr danach die Wahl zwischen zwei Missionen, die sich ausschließen: Dann müsst ihr beispielsweise eine Mauer überwinden oder alternativ eine Waldkarte voller Hinterhalte spielen. Beides ist spannend! Oder um einen Savegame-Namen zu zitieren: »Weiter aufs Ziel zu!« ★



Es gibt nur wenige Standardeinheiten – die können wir nach Level-ups aber unterschiedlich upgraden und spezialisieren. Unterm Strich macht das über 50 Truppentypen.

FANTASY GENERAL 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2100T / FX 4100	Core i7 2600 / Ryzen 3 1200
Geforce GT 640 / Radeon R7 240	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 470
4 GB RAM, 2 GB Festplatte	8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ☑️ schöne Landschaften
- ☑️ detaillierte Truppen und Helden
- ☑️ gute Musik
- ☑️ dünne Soundeffekte
- ☑️ keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- ☑️ »nur noch eine Runde!«
- ☑️ hoher Puzzelfaktor
- ☑️ transparentes Moralsystem
- ☑️ viele verschiedene Taktiken
- ☑️ spezialisierbare Helden und Truppen

BALANCE

- ☑️ vier Schwierigkeitsgrade
- ☑️ ausgewogene Einheiten
- ☑️ gute KI
- ☑️ übersichtlich, mit Tooltips für jedes Detail
- ☑️ Kamera lässt sich nicht weit genug rauszoomen

ATMOSPHÄRE / STORY

- ☑️ sehr spannende, abwechslungsreiche Missionen
- ☑️ viele Überraschungen
- ☑️ jede Einheit ist wichtig
- ☑️ Erkunden lohnt
- ☑️ statische Charakterporträts

UMFANG

- ☑️ Clan-Kampagne mit über 30 Missionen
- ☑️ über 60 Helden- und Truppentypen
- ☑️ viele Upgrade-Möglichkeiten
- ☑️ Multiplayer und KI-Skirmish
- ☑️ nur zwei spielbare Fraktionen

FAZIT

Packende Hexfeld-Strategie mit ausgezeichnetem Kampf- und Moralsystem sowie ausbaubaren Truppen. Ein Fest für Taktikfische!

