

## Warhammer 40.000: Battlesector

## LIZENZ ZUM TRÖDELN

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Slitherine** Entwickler: **Black Lab** Termin: **22.7.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **34 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Die Neunziger haben angerufen und wollen ihr Gamedesign zurück! Battlesector pfeift auf die Fortschritte der letzten 20 Jahre – und verpasst eine große Chance. Von Martin Deppe

Welle um Welle stürzt sich der Schwarm auf unsere Marines. Rasiermesserscharfe Zähne und Klauen fräsen sich durch ihre Servo-Panzerung, doch unsere Elitekämpfer jagen unbekümmert Feuerstöße in die gnadenlosen Angreifer, bis auch der letzte in einer Wolke aus Blut und Knochen zerplatzt. Die Zerg sind besiegt! Moment, die Zerg? In einem Warhammer-Spiel? Ja. Denn wir wollten diesen Artikel gerne mit einer wirklich dramatischen Szene beginnen, haben beim Test von Warhammer 40K: Battlesector aber einfach keine erlebt – also musste kurzerhand Starcraft herhalten. Klar, das ist als Echtzeitstrategiespiel per se flotter als Rundentaktik. Aber Battlesector schafft das Kunststück, eigentlich hochspannende Gefechte zwischen hochgerüsteten Space Marines und Tyraniden zu versammeln. Eine typische Kampagnenszene: Wir erobern nach heftigen Feuergefechten und ein bisschen



Die Tyraniden lassen sich lediglich im Multiplayer-Modus und in Skirmish-Gefechten spielen.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr beinharte Warhammer-40K-Fans seid.
- ... ihr es besonders gemächlich mögt.
- ... ihr vor allem Multiplayer-Gefechte spielen wollt.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eure Rundentaktik gerne dynamisch habt.
- ... ihr Wert auf eine packende Geschichte legt.
- ... ihr bei Warhammer 40K nur Bahnhof versteht.

Nahkampf endlich einen Bunker, den wir jetzt verteidigen sollen. Nebenan sind ein paar verschlossene Tore zu sehen. Da stürmen bestimmt gleich hordenweise Tyraniden raus! Wir richten unsere Sturmtrupps, Aggressoren und Intercessoren auf die Tore aus, bilden Feuerreihen, klicken nervös auf »Runde beenden« – und vom Kartenrand tröpfeln ein paar Nahkämpfer auf uns zu. Die Venomthrope und Hormaganten sind so weit entfernt, dass wir sie in den nächsten Runden bequem mit unseren Boltern und

Granaten wegputzen können. Tontaubenschießen statt Adrenalingemetzel!

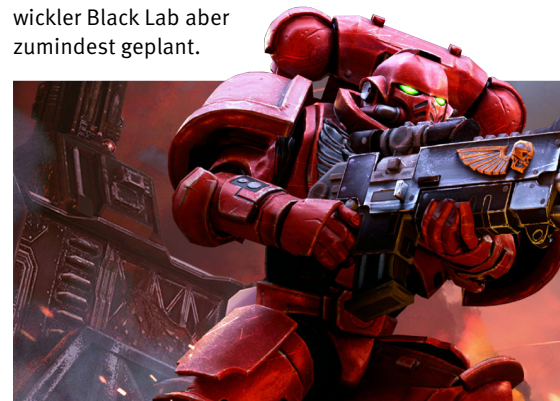
#### Einseitige Kampagne

Warhammer 40K: Battlesector besteht aus drei Teilen: einer Kampagne mit 20 Missionen, aus Einzelgefechten, die ihr recht frei einstellen könnt (Armeeumfang, Zugzeitlimits und so weiter), sowie aus einem Mehrspielermodus mit acht Maps und ebenfalls umfangreichen Einstellmöglichkeiten.

In der Kampagne spielt ihr nur die legendären Blood Angels, die neunte Legion der Ersten Gründung. Ihre Widersacher, die Tyraniden, könnt ihr lediglich in den Gefechten und im Multiplayer-Modus führen. Mehr Fraktionen gibt's nicht, sie sind laut Entwickler Black Lab aber zumindest geplant.



Keine Angst vor Friendly Fire, ihr könnt durch die eigenen Reihen feuern.



## Meinung

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Rundenstrategie ist mein Lieblingsgenre, und darum macht's mir auch nichts aus, wenn eine Schlacht mal etwas ge...mäch...lich...er abläuft. Aber es reicht nicht, nur auf die Stärke des 40K-Universums und seiner Truppentypen zu setzen. Schließlich sollte ein gutes Spiel auch diejenigen ansprechen, die keine Warhammer-Kenner sind, und daran hapert's: Wer das Universum kein bisschen kennt, wird hier nicht herangeführt, sondern ins kalte Wasser geschubst. Battlesector richtet sich klar an die Fans des Tabletops. Doch wegen des Regelwerkcorsetts fehlen Elemente, die Rundengefechte am PC erst richtig spannend machen. Friendly Fire bei Feuerwaffen zum Beispiel (gibt's im Spiel nur bei Luftunterstützung oder einigen Granaten) oder Fehlschüsse, die auch mal andere Feindeinheiten erwischen. Oder wenigstens ein optisch nachvollziehbares Deckungssystem. Stattdessen kann ich selbst im dicksten Gedränge unbekümmert aus der hintersten Reihe feuern, mitten durch drei, vier eigene Trupps. Schade, ich hätte mich über eine gute Alternative zu Dawn of War 2 wirklich gefreut! Tabletop-Umsetzungen wie Battletech bekommen doch auch spannende Kampagnen und Schlachten hin. Aber so kann ich Battlesector höchstens Multiplayer-Fans empfehlen.

Dass Warhammer 40K ursprünglich ein Tabletop-Spiel ist und Battlesector sich ans Regelwerk halten muss, merkt man der Kampagne an. Sie spielt sich im Vergleich zu Genrekollegen träge. Unsere Squads marschieren langsam, immerhin lassen sich mehrere Trupps gleichzeitig bewegen und die Feindzüge beschleunigen. Aber es fehlt an Tempo, Wendungen, originellen Einfällen. Oft müssen wir lediglich bestimmte Punkte auf der Karte erreichen, um irgendwas einzusammeln oder zu besetzen, fast immer wollen alle Gegner erledigt werden – viel Spaß, wenn eine einsame Tyraniden-Gruppe noch am Kartenrand abhängt! Was häufig passiert, denn die KI ist nicht die al-



Battlesector punktet mit seinen 40K-Einheiten wie dem Baal-Predator (Mitte).

lerhellste, oft löst sie Spezialfähigkeiten weitab von uns aus. Auch die Story plätschert nur dahin, schlurfig erzählt von englischen Sprechern (Bildschirmtexte auf Deutsch). Dabei bietet das 40K-Universum genug Stoff für eine packende Geschichte!

### Alte Bekannte

Die größte Stärke von Battlesector sind die Warhammer-Truppentypen. Rund 15 verschiedene treten auf jeder Seite an, vom Sturmtrupp mit Kettenschwert und Bolterpistole bis hin zum ikonischen Furioso Dreadnought und dem Baal-Predator-Panzer.

Im Kampagnenverlauf vergrößert ihr eure Kernarmee, die Einheitentypen werden nach und nach freigeschaltet. Außerdem gibt's dutzende Spezialfähigkeiten, die ihr mit Siegpunkten erwerbt und auf eure Armee packen könnt. Etwa Luftschläge oder bessere Ausrüstung für bestimmte Truppentypen, zum Beispiel Sturmtrupp-Sprenggranaten gegen gepanzerte Einheiten oder Sturmboltgewehre für Intercessoren.

Auch die Hauptcharaktere der Blood Angels, Lieutenant Carleon und Bruder Aeturo, bringen Skills mit – der Offizier stärkt unter anderem kurzzeitig nahe Verbündete, und Bruder Aeturo heilt Verwundete. Viele der freischaltbaren Verbesserungen sind allerdings reine Stat-Boosts für Trefferwahrscheinlichkeit oder Nahkampfschaden.

Battlesector setzt viel 40K-Wissen voraus. Wer das Universum und vor allem die Einheiten gar nicht oder kaum kennt, wird förmlich erschlagen. Drei kurze Tutorials erklären lediglich ein paar Grundlagen. Das ist schade, denn so ver-

passt das Spiel vor allem in der Singleplayer-Kampagne die Chance, auch Einsteiger für die Warhammer-Welt zu gewinnen.

Wer 40K schon gut kennt, bekommt mit den Multiplayer-Gefechten ordentlich Strategiefutter, zumal die acht Maps und frei zusammenstellbaren Rahmenbedingungen viel Raum zum Tüfteln lassen. Löblich: Ihr könnt euch per Hot Seat an einem Rechner und per Play-by-Mail antreten. Doof: Online-Partien lassen sich nicht speichern, was bei den recht langen Gefechten echt sinnvoll wäre. ★

## WARHAMMER 40.000 BATTLESECTOR

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 4460 / Ryzen 5 1600X  
GTX 750 / Radeon HD 7970  
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 920 / Ryzen 5 2600  
GTX 1050 Ti / Radeon RX 570  
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- + detaillierte Einheiten + atmosphärische Musik
- technisch veraltet - langweiliges, undynamisches Terrain - spartanische Animationen

### SPIELDESIGN



- + nah an der Vorlage - träger Spielablauf - sehr repetitive Missionen
- kaum interessante taktische Möglichkeiten - zähe Jagd auf die letzten Gegner

### BALANCE



- + vier Schwierigkeitsgrade + (kurzes) Tutorial
- + ausgewogene Einheiten - häufig planlose KI
- Warhammer-Einsteigern wird wenig erklärt

### ATMOSPHERE / STORY



- + viel 40K-Atmosphäre + Originaleinheiten
- keine Überraschungen - lahme Story, nur Standbilder - nervige Einheitenkommentare

### UMFANG



- + rund 30 Einheitentypen + Kernarmee plus viele Command-Fähigkeiten + Skirmish und Multiplayer
- zwei Fraktionen - nur Blood-Angels-Kampagne

### FAZIT

Zähe, spielerisch und technisch veraltete Rundentaktik. In der Kampagne sind nur die Blood-Angels-Marines spielbar.

