GameStar für Spieldesign

GameStar Gold-Award 89

Into the Breach: Advanced Edition

MEHR MECHS!

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Subset Games** Entwickler: **Subset Games** Termin: **19.7.2022 (Update), 27.2.2018 (Originalspiel)** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: **–**

Der geniale Rundentaktik-Puzzler Into the Breach wird mit dem kostenlosen Advanced-Edition-Update noch kniffliger und besser. Zeit für einen aktuellen Frontbericht! Von Martin Deppe

Schlappe 64 Felder, wie beim Schach. Und trotzdem ist hier mehr los als in einem Action-Blockbuster: Hochhäuser zerbröseln, Berge zerbersten, turmhohe Mechs kicken Aliens in Lavagräben. Okay, das sieht nicht so spektakulär aus wie im Kino. Aber Into the Breach ist ein Paradebeispiel dafür, dass ein Spiel keine saugute Grafik braucht, um uns nicht mehr loszulassen. Über vier Jahre nach Release hat Entwickler und Publisher Subset Games jetzt die Advanced Edition von Into the Breach veröffentlicht.

Um die Ecke gekracht

Bevor wir auf die Neuerungen eingehen, ein Überblick übers Spielprinzip: In Into the Breach geht es mit drei Piloten in drei Mechs rundenweise gegen riesige Aliens. Warum, wieso, weshalb? Ist halt so. Wichtig ist es, die Zivilgebäude so lange zu verteidigen, bis die Aliens abziehen. Denn wenn ihr zu viele verliert, geht euch die Energieversorgung aus – Game Over. Wenn ihr alle Mechs verliert – Game Over. Ob ihr eure Gegner im Wasser versenkt, vor Berge klatscht oder in einem Waldbrand verschmort, ist völlig egal. Mit Bonuszielen bekommt ihr frische Energie, Reaktorkerne für Upgrades oder Reputation zum Einkauf neuer Waffen oder eben Reaktorkerne und Energie. Bis zu vier Inseln müsst ihr so befreien, bevor es in die finale Schlacht geht, bei der ihr eine Megabombe verteidigen müsst, während Lavagräben und Felsbrockenbombardements das Gebiet umkrempeln.

Das neue Kataklysmus-Squad perforiert gerne den Boden.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr Rundenstrategie und Puzzler mögt.
... ihr gerne gefordert werdet.
... ihr Niederlage verknusen könnt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr eine Hintergrundgeschichte braucht.
... Kampagnenneustarts nichts für euch sind.
... ihr Wert auf Top-Grafik legt.

Per Windstoßwaffe verschieben wir hier alle Einheiten, das Alien links landet dann im Wärmebad.

Mit der Advanced Edition kommt Into the Breach auf 42 Mechs.

Knifflig: Der neue Lanzen-Mech greift hintereinanderstehende Einheiten an, verpasst aber nur der zweiten Schaden.

Der Clou ist, dass sich die Dreier-Mech-Squads sehr unterschiedlich spielen. Zum Einstieg bekommt ihr noch einen klassischen Panzer, einen Artillerie-Mech und einen Faustnahkämpfer. Aber mit Achievement-Münzen kauft ihr neue Squads, die mehr Um-die-Ecke-Denken erfordern. Etwa die drei Eistitanen: Der zweibeinige Aegis-Mech dengelt Gegner seinen Titanenschild vor den Latz und schubst die so mit Schaden weg. Der panzerartige Spiegel-Mech feuert mit seiner sogenannten Januskanone in zwei entgegengesetzte Richtungen, passt also prima zwischen zwei Gegner, schubst sie aber ebenfalls weg. Und der Artillerie-Eis-Mech friert sein Ziel ein, sich selbst allerdings auch. Andere Squads legen ihren Fokus unter anderem auf Feuer, Rammen, Blitze oder Felsbrockenweitwurf.

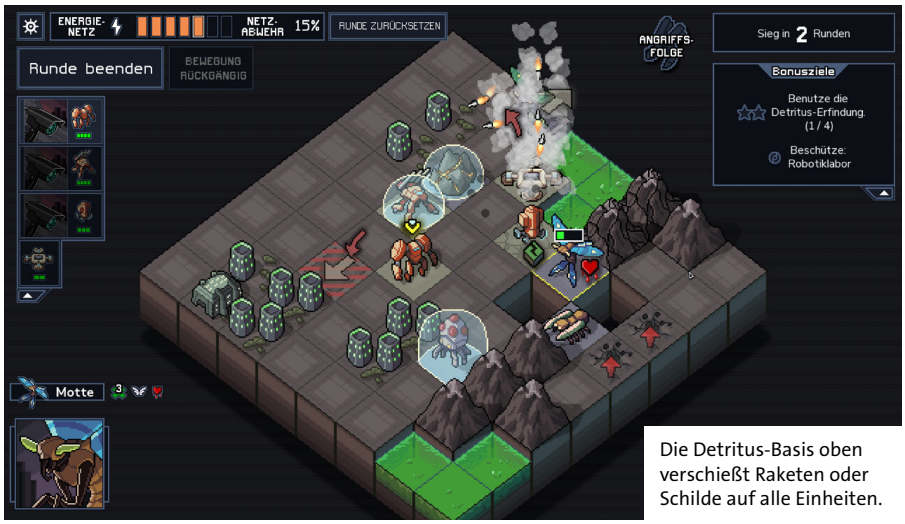
Du kommst hier nicht raus!

Gerade das Umherschubsen und -werfen der Gegner ist Fluch und Segen gleichzeitig: Einmal nicht aufgepasst, schon landet ein geschleuderter Feind im Hochhaus, das wir doch eigentlich schützen wollten. Und weil sich jede Runde neue Aliens aus dem Boden buddeln, sollten wir diese Auftauchfelder

INTO THE BREACH FÜR IOS UND ANDROID

Aliens-Schach auf Tablet und Smartphone: Die Into the Breach: Advanced Edition gibt es jetzt auch im App Store und in Googles Play Store. Allerdings nur, wenn ihr die Netflix-App mit aktivem Abo auf dem Mobilgerät habt. Dafür ist das Spiel dann gratis. Wir haben's ausprobiert: Into the Breach läuft auf dem Tablet prima und unterscheidet sich nur minimal von der PC-Version, etwa bei den Pilotenanzeigen am linken oberen Rand. Auf dem Smartphone können wir das Spiel hingegen nicht empfehlen, es ist dann viel zu fummelig. Savegames lassen sich leider nicht zwischen PC und Mobile übertragen. Wir gehen davon aus, dass das Spiel in absehbarer Zeit auch ohne Netflix-Abo verfügbar sein wird, einen Termin gibt es dafür aber nicht.

Der neue Seestern-anführer ist einer der Inselendgegner.



Die Detritus-Basis oben verschießt Raketen oder Schilde auf alle Einheiten.

mit unseren Mechs oder, noch besser, verschobenen Aliens blockieren.

Zum Glück bietet Into the Breach sehr gute Anzeigen mit Pfeilen, Zahlen und Icons, wer wann mit welchem Schaden und Schadenstyp angreift. Bewegungszüge eines Mechs können wir immer frei zurücknehmen (gut zum Ausprobieren), einen kompletten Zug pro Schlacht aber nur einmal. Oh, haben wir erwähnt, dass manche Schlachtfelder noch Besonderheiten auffahren, etwa Sturmfluten, Erdbeben, Gewitterstürme, Luftschläge, Giftsilos, Terraformer, Sprengminen, Förderbänder sowie zu beschützende Züge, Panzer und Jeeps? Ach, es gäbe noch so viel mehr zu erzählen, aber die Kollegen meinten, ich solle mich kurzfassen, weil es ja schon den Originaltest (Ausgabe 04/2018, alternativ: bit.ly/3J19sy8) gibt. Da steht auch drin, wie das mit den Rogue-like-Elementen und den Piloten genau funktioniert.

MEINUNG

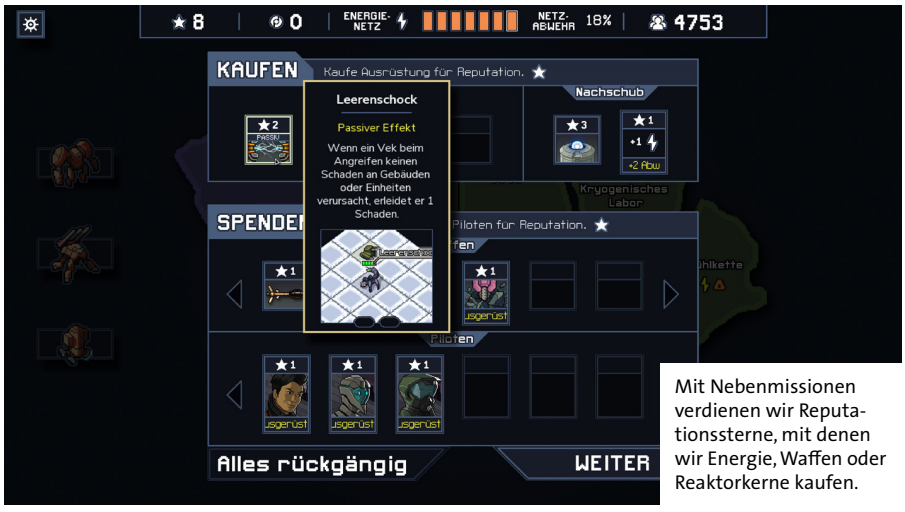
Martin Deppe
@GameStar_de

In meinem Arbeitszimmer sind es gerade gefühlte 48 Grad – da sollte ich eigentlich nicht noch über taktische Winkelzüge brüten. Sollte. Eigentlich. Aber Into the Breach lässt mich wieder mal alles drumherum vergessen! Seit vier Jahren schmeiße ich die Mechs-gegen-Aliens-Schlachten immer wieder mal an, und auch die neuen Piloten, Mechs und Waffen werde ich den nächsten Wochen ausführlich einsetzen. Denn mit dem dicken Upgrade wird das ohnehin geniale Spielprinzip noch knobliger, fordernder und abwechslungsreicher. Es macht enorm Spaß, mit den fünf neuen Squads zu experimentieren, denn wie bei den bisherigen dauert es eine Weile, um ihre Stärken rauszufinden und richtig einzusetzen. Und endlich kann ich den Strategieklops auch auf dem Tablet spielen – raus aus dem Arbeitszimmer, rein ins Freibad!

Das Advanced-Edition-Update

Die neue Into the Breach: Advanced Edition packt das grundsätzliche Spielprinzip gar nicht erst an, sondern schmeißt einen Riesenbatzen neuer Mechs (15), Piloten (4), Zusatzwaffen (39), Missionsnebenziele und Gegner (noch nicht alle entdeckt) in die Gefechte. Die neuen Kategorien könnt ihr wahlweise dazuschalten. Und schon rauchen wieder die Strategenköpfe: Mit dem Kataklysmus-Squad zum Beispiel hauen wir Löcher ins Terrain, um per Artillerie oder Weitwurf-Mech Gegner reinzuschleudern – müssen aber aufpassen, dass wir uns nicht selbst den Boden unter den Stahlfüßen wegreißen. Mit dem Bomber-Squad wird's besonders knifflig: Unser Lanzen-Mech greift zwei hintereinanderstehende Einheiten an (auch eigene!), beschädigt aber nur die hintere. Und sein Wechsel-Mech-Kumpel tauscht zwei Kämpfer miteinander, aber auch das kann in die Hose gehen, falls sie dann bei ihrem Angriff wichtigere Ziele treffen. Was uns auch mit dem Bomblings-Mech passieren kann, der kleine Sprengkörper verschießt, die angrenzende Felder demolieren – leider auch Häuser …

Auch die neuen (Boss-)Gegner haben es in sich: Der Seesternanführer zum Beispiel greif in vier diagonale Richtungen an und schubst in die vier Querrichtungen angrenzende Einheiten weg, während er gleichzeitig allen Verbündeten Extrapanzerung spendiert. Dazu kommen frische Nebenmissionsziele wie Jeeps, die wir beschützen müssen, aber mangels Sprit nur zweimal ziehen dürfen, und Waffen wie der Windstoß, der alle (!) Einheiten um ein Feld verschiebt. Plus die vier frischen Piloten wie Rosie Rivets, die nach dem Zug angrenzende Mechs flickt. Und das sind nur ein paar Beispiele von vielen, die Into the Breach jetzt endgültig zum genialen Zeitfresser für Tüfteltaktiker machen – darum werten wir das Spiel auch um einen Punkt im Vergleich zum Original auf. ★



Mit Nebenmissionen verdienen wir Reputationssterne, mit denen wir Energie, Waffen oder Reaktorkerne kaufen.

INTO THE BREACH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
M 735 / 64 X2 TK-53	i3 550 / Phenom 2 X4 910
Intel HD 3000 / Radeon R5	FX 5900 / Radeon 9800 Pro
1 GB RAM, 400 MB Festplatte	2 GB RAM, 400 MB Festplatte

PRÄSENTATION ★★☆☆☆

⊕ übersichtliche Oberfläche ⊕ starker Soundtrack
⊖ ödes Einheitendesign ⊖ triste Hintergrundgrafik
⊖ Sparflammen-Animationen

SPIELDESIGN ★★★★★

⊕ geniale Grundidee ⊕ komplexe Mechaniken
⊕ taktischer Tiefgang ⊕ dynamisches Terrain
⊕ Piloten sammeln partieübergreifend Erfahrung

BALANCE ★★★★☆

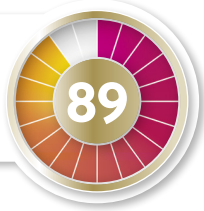
⊕ Gegnerstärke passt sich an ⊕ Gegner spielen nach gleichen Regeln ⊕ Endkampf wählbar
⊕ Lernkurve ohne Tutorials ⊖ KI manchmal dumm

ATMOSPHÄRE / STORY ★★☆☆☆

⊕ jede Entscheidung wichtig ⊕ durchgehende Spannung ⊖ keine Story ⊖ ausgelutschte Alien-Bedrohung ⊖ kaum Hintergrund zur Spielwelt

UMFANG ★★★★★

⊕ vier Inseln ⊕ 17 Piloten (davon vier neu), 42 Mechs (15 neu), 72 Waffen (39 neu) ⊕ Abwechslung
⊕ jede Partie anders ⊕ viele (neue) Inhalte

FAZIT

Grafisch nüchtern, spielerisch ein rundentaktisches Feuerwerk: Mit der Advanced Edition ist Into the Breach fast perfekt.