

Phantom Brigade

KEIN NEUES
INTO THE BREACH

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Brace Yourself Games** Entwickler: **Brace Yourself Games** Termin: **28.2.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Das lang erwartete Rundenstrategiespiel fährt tolle Mechs mit schweren Geschützen auf – und kämpft dabei vor allem gegen die Beliebigkeit. Von Christian Schwarz

Was waren wir aus dem Häuschen, als Brace Yourself Games Ende 2019 ein rundenbasiertes Strategiespiel ankündigte: In einer vom Krieg zerrütteten SciFi-Welt ist es an uns, mit einem Arsenal gewaltiger Mechs epische Schlachten zu schlagen und so die Provinzen des Landes von übermächtigen Besatzern zu befreien. In einer Kombination aus XCOM und Into the Breach. Juhu!

Als wären die tonnenschweren Kampfkolosse nicht schon ein Alleinstellungsmerkmal genug, gibt es bei Phantom Brigade außerdem ein spannendes Rundensystem in Form einer editierbaren Zeitlinie. Statt klassisch Zug um Zug zu absolvieren, sehen wir zu Beginn jeder Runde Bewegungen und Angriffe der Gegner in den kommenden fünf Sekunden und passen unsere eigenen Züge entsprechend an. Das klingt nicht nur spannend, sondern spielt sich auch so!

Terminator trifft Power Rangers

Machen wir's kurz: In seiner Kernmechanik – den rundenbasierten Kämpfen mit bis zu vier eigenen Mechs gegen eine (meist große) Überzahl feindlicher Blechbüchsen –

ist Phantom Brigade ein grandioses Spiel! Das beginnt bei der Optik, wenn wir die unzähligen Details der stark individualisierbaren Einheiten begutachten und über die schönen Effekte von explodierenden Raketen sowie alles zerberstenden Maschinengewehrsalven staunen. Weiter geht es mit dem sehr gelungenen Rundensystem: Um den Nachteil der meist gegebenen Unterschätz halbwegs zu relativieren, sehen wir jede gegnerische Aktion des fünf Sekunden dauernden Zugs auf einem Zeitstrahl und koordinieren unsere eigenen Handlungen entsprechend. Zwischendrin fühlen wir uns mehr wie ein Videoredakteur als ein Widerstandskämpfer auf dem Weg zur Befreiung der Heimat. Aber das System funktioniert: Weil wir durch Scrollen auf der Zeitachse die schemenhaften Darstellungen der Lauf- und Angriffswege unserer Feinde auf dem Spielfeld sehen, übernehmen wir forsch die Initiative, schlagen gnadenlos zu und lassen Attacken ins Leere laufen.

Daraus ergibt sich in den Kämpfen nach Optik und Rundensystem letztlich der dritte Pluspunkt: das unheimlich befriedigende

Gefühl, wenn unser am Reißbrett entworfener Plan (halbwegs) gelingt, wir einer Übermacht trotzen, tödlichen Geschossen ausweichen und unsererseits volles Pfund auf die Schaltkreise geben. Das macht richtig viel Spaß und bietet Raum für Experimente, Spezialisierungen der Einheiten und individuelle Taktiken. Wenn wir nach ein paar Spielstunden unseren Mechs typische Rollen wie Nah-, Fernkämpfer, Scharfschütze oder Allrounder zugeordnet und die anfangs noch etwas verwirrenden Schlachtabläufe verinnerlicht haben, fühlen wir uns wie eine Gruppe von Terminators. Oder Power Rangers, denn die turmhohen Roboter kämpfen in den wenig abwechslungsreichen generischen Levels oft in Städten, Lagern, Wäldern oder Bauernhöfen und degradieren die Umgebung schnell zum Nebendarsteller.

Immer einen Schritt voraus

Dass die Kämpfe so packend sind, liegt zum einen natürlich an Grafik und Inszenierung, zum anderen aber auch an besagtem Rundensystem. Das funktioniert so: Zu Beginn eines Kampfes machen wir stets den ersten Zug – auch wenn wir von einer Patrouille auf der Weltkarte (dazu später mehr) angegriffen werden. Wie bei XCOM wählen wir unsere Einheiten und verteilen Aktionen wie bewegen, angreifen oder warten. Statt Aktionspunkte zu verbrauchen, dauern unsere Handlungen ein paar Sekunden – und nach fünf davon ist der Zug beendet. Außerdem gibt es kein Grid-System auf dem Boden wie in



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Rundenstrategie liebt.
- ... euch ein SciFi-Setting mit Mechs anspricht.
- ... euch Individualisierung motiviert.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine coole Kampagne erwartet.
- ... ihr Bindung zu Welt und Charakteren braucht.
- ... ihr Highlight-Missionen spielen wollt.

besagtem XCOM oder King Arthur: Knight's Tale, sodass sich die Kombattanten frei übers hübsche Schlachtfeld bewegen. Auf der Zeit- leiste am unteren Bildschirmrand fahren wir mit der Maus die kommenden fünf Sekunden ab und sehen, wie sich unsere Feinde verhal- ten. So erkennen wir Bewegungs- sowie An- griffslinien und lenken unsere todbringenden Raketen mit diebischer Schadenfreude da- hin, wo der gegnerische Panzer in wenigen Augenblicken sein wird. Unsere Aktionen set- zen wir wie bei einer Videobearbeitung auf die Zeitschiene und orchestrieren so unseren Feldzug durch die Welt von Phantom Brigade.

Das funktioniert prinzipiell super, und dieser Vorteil ist ob der feindlichen Über- zahl auch wirklich nötig. Allerdings kam es während der Einzelspielerkampagne – dem einzigen Spielmodus – oft zu haarsträuben- den Situationen. In engen Bereichen wie Straßen oder hügeliger Natur ist die Naviga- tion von Einheiten mit dem Wendekreis ei- nes Öltankers schon per se schwierig. Dass die Laufwege zweier Einheiten dabei aber nur mühsam mit dem nötigen Abstand zu- einander eingerichtet werden und leider auch nicht nacheinander ausgeführt wer- den können, ist unnötig kompliziert. Sehr oft sind zwei unserer Mechs ineinander ge- rannt, nahmen Schaden, stürzten und waren ein gefundenes Fressen. Auch leidet Phan- tom Brigade an Kinderkrankheiten anderer Genrevertreter. Wenn eine feindliche Einheit in den ersten Millisekunden eines Angriffs kollabiert, bringt unser Mech die geplante Aktion widersinnig zu Ende. Das mag logisch sein, wirkt aber bei einem Spiel mit Fokus auf Effizienz und zeitlichen Ablauf unsinnig.

Zu Beginn einer Schlacht werden unsere Einheiten zufällig platziert.



Auch hätten wir uns bei der Zugplanung ein globales Feedback zu unseren Attacken ge- wünscht, etwa: »Du brauchst den fünften Angriff auf diesen Gegner nicht mehr planen. Wenn die vorherigen vier wie gewünscht ins Ziel gehen, sollte die Einheit besiegt sein.«

Fehlende Übersicht ist auch ein großer Kri- tikpunkt in den Kämpfen. Bei vier eigenen Mechs und mindestens fünf gegnerischen Einheiten sehen wir mehr der markanten Zukunftslinien als die tatsächlichen Einhei- ten. Das verwirrt Einsteiger und strengt auch nach ein paar Runden noch unnötig an. Dazu kommt, dass Stand jetzt Mausbewegungen immer die Vorschau auf der Zeitleiste aktivie- ren. Unter diesen Umständen zu Kampfbe- ginn einen Eindruck der Schlacht zu bekom- men, kann da schon mal in ein turbulentes Taktikabenteuer ausarten.

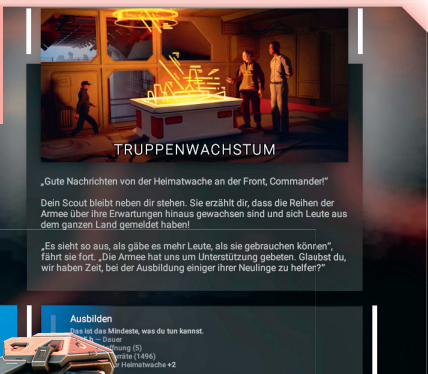
Wer erstmal reinkommen will oder bereits

nach ein paar Zügen aus allen Richtungen zerschossen wird, greift auf die vorbildlichen Schwierigkeitsgradeinstellungen zurück. Grundsätzlich gibt es drei Abstufungen, aber wir kombinieren die einzelnen Optionen frei. So legen wir beispielsweise fest, ob wir mehr oder weniger Schaden austeilen oder einstecken wollen oder wie schnell die Waf- fensysteme überhitzen. Weil die Kampagne in der Schwierigkeit relativ schnell anzieht, sollten es sich Einsteiger erstmal leicht ma- chen, um reinzukommen.

Belanglose Revolution

Hintergrund für die fetzigen Gefechte ist eine Story, die Brace Yourself Games entweder vergessen hat, zu schreiben, oder deren ausgeklügelter Minimalismus einfach nicht funktioniert. In einem nicht näher definierten Land verkörpern wir möglicherweise einen

Während wir uns auf der Oberwelt bewegen, gibt es immer wieder solche Ereignisse.



Vor Missionsbeginn sehen wir unsere eigene sowie die Feindposition.



Die Kampagne würde gern eine Geschichte über die Rückeroberung unserer Heimat erzählen.



In den Rundenschlachten stauen wir über tolle Kampfeffekte.



Mech-Piloten in Ausbildung, als wir eines schönen Tages während einer Übung von einem nicht näher genannten Feind überrannt werden. Nach einem kurzen Tutorial-Gefecht erfolgt ein Zeitsprung über mehrere Dekaden, und wir entschließen uns, zunächst mit nur zwei Mechs das in mehr als 30 Provinzen unterteilte Land Stück für Stück zurückzuerobern. Wir selbst haben dabei keinen Avatar, und es gibt in Phantom Brigade auch keine Heldeneinheiten. In all unseren Mechs sitzen Piloten, die wir besser bei Gesundheit und Laune halten.

Wer mehr erwartet, wird enttäuscht. Wir sind die Guten, die anderen sind die Bösen. Alles, was auf der Karte rot ist, muss besiegt werden – und anfangs ist die ganze Karte rot. Das Entwicklerstudio verlässt sich hier zu sehr darauf, dass die tolle Kampfmechanik das Spiel alleine trägt, was ihr unserer Meinung nach aber nicht gelingt. Außerdem

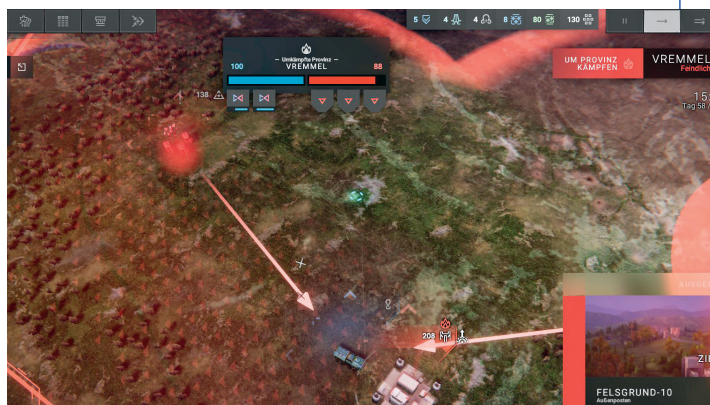
wirken die Narrationen heterogen: Wenn wir uns mit unserer mobilen Basis zwischen den Rundenkämpfen über das Land zum nächsten Ziel bewegen, kommt es immer wieder zu zufälligen Situationen und wählbaren Entscheidungen. Mal finden wir einen Friedhof zerstörter Mechs, um deren Piloten unsere Crew trauert. Verwehren wir ihnen den Wunsch, geht das auf die Moral. Ein anderes Mal treffen wir Zivilisten und spenden wertvolle Ressourcen. Als Dank erfahren wir von einem lohnenden Angriffsziel. Das ist paradox: Diese kleinen Situationen erzählen Geschichten und sollen Emotionen wecken. Das funktioniert aber nur, wenn sie in ein großes Handlungskorsett eingebettet sind – aber dieses große Ganze gibt es einfach nicht. Weder identifizieren wir uns mit unserem Feldzug noch bauen wir eine Bindung zu den Piloten, dem Land oder dem Schicksal der Bewohner auf.

Unverwechselbare Kampfroboter

Allerdings bauen wir zu unseren Mechs sehr wohl eine enge Bindung auf. Zwar sammeln unsere Einheiten keine Erfahrung, aber der Verlust eines treuen Kampfgefährten schmerzt jederzeit. Dass wir in den Mechs so viel mehr sehen als nur austauschbares Kampfmateriel, liegt in der großen Individualisierbarkeit. Bereits nach den ersten Missionen der Kampagne legen wir uns eine mobile Basis zu. Das ist so was wie die eierlegende Wollmilchsau im modernen Roboterkrieg: Hier befinden sich neben dem Hangar für unsere Lieblinge auch die Quartiere für die Crew, unser Ressourcenlager und die Werkstatt. Die mobile Basis ist ein überdimensional großer Truck, den wir auf einer Strategiekarte zu den Schlachtfeldern der einzelnen Provinzen schicken. Betreten wir eine feindliche Provinz, steuern wir entweder aufgedeckte Infrastruktur wie Basen oder

DER PROVINZKAMPF

Aktivieren wir den Kampf um eine Provinz, werden unsere Kräfte sowie die des Feindes in der Bildmitte angezeigt. Lohnenswerte Ziele (rote Dreiecke) und Unterstützung von KI-Truppen (blaurote Dreiecke) sind ebenfalls eingeblendet. Hier hat uns eine feindliche Patrouille auf dem Kieker, kann uns aber nicht mehr rechtzeitig abfangen.



MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki

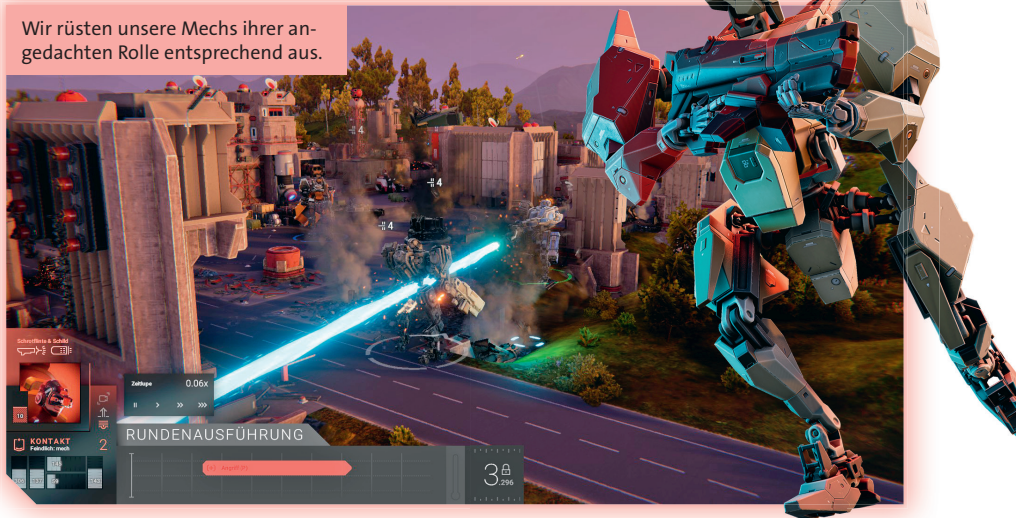


Phantom Brigade wirkt auf mich wie ein Titel mit einer sehr coolen Kernmechanik, um die herum leider das Spiel vergessen wurde. Bevor ich in meiner Basis einen neuen Mech nutzen kann, muss ich in der Werkstatt erst einen Rahmen bauen. Ist der fertig, kommen Arme, Beine und Torso dran, und schlussendlich verleihe ich ihm mit Waffen und Ausrüstung Charakter und Rolle. Phantom Brigade ist aktuell nicht viel mehr als ein potenter Rahmen mit ein paar Blaupausen für coole Features. Nicht falsch verstehen: Die Gefechte machen Spaß, die unterschiedlichen Waffen verlangen unterschiedliche Strategien, einstürzende Gebäude begraben so manche Metallbrut unter sich, und knappe Siege in Unterzahl fühlen sich auch dank des Zeit-Features sehr befriedigend an. Darüber hinaus fesselt das Spiel leider wenig: In der Kampagne soll ich mir mein Land zurückholen. Welches Land? Von wem? Wer bin ich? Die Konsequenzen von auf der Weltkarte zufällig aufploppen den Entscheidungsfenstern sind mir egal, weil ich gar keine Bindung zu Welt und Figuren habe. Freischaltungen und Aufrüstungen der Basis sowie Mechs motivieren und machen Spaß – die Eroberungen auf der Weltkarte spielen sich aber unnötig lang und repetitiv. Ich wünsche mir wirklich sehr, dass Brace Yourself Games die tolle Kampfmechanik in den kommenden Wochen und Monaten mit noch mehr »Spiel« unterfüttert. Um im Bild zu bleiben: Klar, ein Rahmen ist cool – aber was für ein obercooler Mech könnte Phantom Brigade sein, wenn es abseits der Kämpfe auch noch passen würde?

Dörfer an oder kreuzen den Weg von Patrouillen. In so einem Fall wechselt das Spiel in die Rundenansicht auf der 3D-Karte.

In den Gefechten probieren wir uns an zahlen- und stufenmäßig überlegenen Gegnern, kommen mit unterschiedlichen Taktiken zum

Wir rüsten unsere Mechs ihrer angedachten Rolle entsprechend aus.



Sieg und bedienen uns hinterher an den Ersatzteilen des ausrangierten Altmetalls. Die bauen wir dann entweder selbst in unsere Mechs ein, um ihre Stufe zu erhöhen und so auch Lategame-Provinzen anzugreifen. Oder wir verwerten die Teile zu Ressourcen, mit denen wir in der Werkstatt etwa Waffen herstellen. Außerdem nutzen wir die Rohstoffe, um unsere Basis zu verbessern und so mehr Kampfboter unterzubringen oder Reparaturen schneller durchzuführen. Das motiviert, natürlich wollen wir so viele coole Teile wie möglich behalten, an neuen Mechs schrauben und sie nicht nur optisch, sondern auch kämpferisch individualisieren.

Echtzeit ohne Strategie

Weniger motivierend wirkt das Spiel hingegen auf der Echtzeitweltkarte. In neuen Provinzen ist das empfohlene Level meist über unserem bisherigen, sodass wir in Scharmützeln Teile erbeuten und stärker werden. Das in der Theorie sinnvolle System artet aber im weiteren Spielverlauf schnell in stumpfsinnigen Grind aus (eine Funktion zur automatischen Kampfberechnung bei kleinen Feindkontakten gibt es nicht), und auch sonst riecht es hier nach Spielzeitstreckung: Denn durch besagte Scharmützel erreichen wir keinen Eroberungsfortschritt. Erst wenn wir stark genug sind und auf den Button »Um Provinz kämpfen« drücken, führen wir

dieselben oder ähnlichen Schlachten erneut durch – diesmal aber mit Besatzungsabsicht. Fällt die Zahl der gegnerischen Truppen auf null, erobern wir die Region zurück. Zwar können wir auch direkt in jeder Provinz die Entscheidungsschlachten aktivieren, allerdings sind wir dann noch oft zu schwach und leiden unter Zeitdruck: Parallel führen KI-Kräfte der sogenannten Heimatwache Einsatzangriffe auf feindliche Stellungen durch. Kommen wir ihnen nicht rechtzeitig zu Hilfe, sinkt unser Ansehen. Das ist – wie so vieles in Phantom Brigade – letztlich aber auch völlig egal. ★

PHANTOM BRIGADE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7 4790K / Ryzen 5 2600X
GTX 970 / R9 290X
12 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 10600K / Ryzen 7 3800XT
RTX 3060 / RX 6700
12 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



+ detaillierte Mechs + schöne Waffen- und Explosionseffekte + gelungene Animationen - wenig Abwechslung im Design - lieblose Oberwelt

SPIELDESIGN



+ toller Rundenmodus + freie Taktikwahl + zerstörbare Umgebung - Schauplätze wiederholen sich - auch wichtige Missionen wirken generisch

BALANCE



+ frei anpassbarer Schwierigkeitsgrad + freies Speichern + nachvollziehbare Lernkurve - kaum Erklärungen - am Anfang für Einsteiger zu schwer

ATMOSPHERE / STORY



+ Kampagne über Rückeroberung der Heimat + schöne Kampfatmosphäre + Mechs wachsen ans Herz - kaum Charaktere - dünne Story

UMFANG



+ mehr als 30 Provinzen zu erobern + große Individualisierbarkeit der Einheiten + Mod-Support - nur ein Spielmodus - geringer Wiederspielwert

FAZIT

Den packenden Rundenkämpfen mit ihren gigantischen Kampfrobotern fehlt es noch an spielerischem Unterbau.



Zwischen den Einsätzen kehren wir immer wieder auf die Weltkarte zurück.

