

Warhammer: Age of Sigmar – Realms of Ruin

WAAAGH!

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Frontier** Entwickler: **Frontier** Termin: **17.11.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch, USK: ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Top Grafik, lange Kampagne: Dieses RTS hört sich fast zu gut an! Realms of Ruin ist das beste Warhammer-Strategiespiel seit Total War. Wenn auch nicht frei von Makeln. Von Peter Bathge

In der Spieleentwicklung müsste man sein. Genauer: bei Frontier. Denn dann würde man den einen Tag an knuffigen Robbenbabys für einen DLC zu Planet Zoo arbeiten und am nächsten martialische Fantasy-Rüstungen für Warhammer: Age of Sigmar – Realms of Ruin designen.

Nach 20 Stunden im Testlabor weiß ich zwar immer noch nicht, was davon ich bevorzugen würde, aber ich kann sagen: Frontier weiß einfach, wie man Strategiespiele mit starker 3D-Grafik inszeniert! Und nach Realms of Ruin wissen die Briten jetzt auch,

wie man um diese Edelohtik herum ein verdammt gutes Echtzeitstrategiespiel baut.

Schnelle Schlachten statt Einigeln

Mein erster Gedanke beim Spielen von Realms of Ruin gilt Dawn of War 2. Das nun schon 14 Jahre alte Spiel von Relic Entertainment stand zweifellos Pate für Mechaniken und Aufmachung von Frontiers neuer Echtzeitstrategie. Und tatsächlich gelingt es dem Neuling schon nach wenigen Minuten, sich als Fantasy-Alternative zum im 40.000-Universum angesiedelten Klassiker zu empfehlen. Das Gameplay des neuen Spiels erinnert zudem an Company of Heroes: Ihr erobert Regionen rund um zentrale Kommandopunkte (hier astrale Leitungen getauft), mit denen ihr die Karte kontrolliert. Auf dem einzigen Slot errichtet ihr eins von vier möglichen Gebäuden: Zwei generieren eine der beiden Ressourcen Führungskraft und Reichstein, eins beschießt Feinde, eins heilt Verbündete. Einen klassischen Basisbau gibt es nicht, ihr könnt etwa keine Mauern errichten oder den Standort von Gebäuden selbst bestimmen. Immerhin lässt sich jedes Bauwerk mindestens einmal verbessern, im Haupthaus habt ihr zudem ein paar Forschungsoptionen inklusive sich gegenseitig ausschließender Upgrades für die meisten Truppentypen.

KLEINE BUGS

Grundsätzlich erscheint Realms of Ruin in einem guten technischen Zustand. Mir sind lediglich ein paar kleinere Bugs aufgefallen, für die ich keine Abwertung vornehme:

- In einer Mission wurden die Trigger nicht richtig geladen, weshalb sie nicht abzuschließen war. Ein Neustart behob das Problem.
- Im gleichen Einsatz griff ein verfeindeter Ork-Kriegsherr mich nicht an, sondern ritt nur hin und her, bis ich ihn mit meinen Truppen stellte.
- Ab und zu reagierte die KI nicht automatisch auf nahe Feinde.
- Eine bestimmte Pflanze in einer Mission produzierte einen Grafikfehler, der diese Gewächse auffällig silbern schimmern ließ.





Beim Reinzoomen offenbaren sich richtig schöne Momente. Die Grafik ist fürs Genre hervorragend.

Statt große Armeen kommandiert ihr maximal ein Dutzend Untergebene gleichzeitig, die entweder kleine Squads aus Soldaten umfassen (Armbrustschützen, Speerträger, Schwertkämpfer, Flugdämonen) oder einzelne große Einheiten (Trolle, Ballisten, Riesenhule) repräsentieren. Realms of Ruin profitiert davon, dass die Scharmützel übersichtlich und die Mechaniken dahinter leicht zu begreifen sind. RTS-Kenner werden allerdings ein paar Extrafunktionen vermissen. So sammeln Einheiten keine Erfahrung, weder innerhalb der Missionen noch über Aufträge hinweg. Auch gibt es weder Formationen noch Befehle wie »Position halten«. Verhaken sich zwei verfeindete Trupps im Kampf, gibt es für den Spieler erstmal kaum noch etwas zu tun. Das Mikromanagement beschränkt sich auf das Auslösen von (teils entscheidenden) Spezialfähigkeiten und das Klicken des Rückzugsknopfs.

Zurück, vor, was für ein Stress!

Die Rückzugsmechanik ist der einzige verlässliche Weg, eure Truppen vor dem Tod zu retten. Klickt ihr den Button an, rennen die

Einheiten zurück zu eurem Hauptquartier, in dessen Nähe sie Lebenspunkte regenerieren und verlorene Truppenstärke auffüllen. Andere Heilmöglichkeiten sind deutlich schwächer und an Spezialfähigkeiten gebunden, die ebenfalls bei jeder Benutzung Rohstoffe kosten, wenn ihr nicht gerade die erwähnte vorgeschobene Basis mit Heileffekt gebaut habt. Der Effekt ist interessant: Eure Armee schwappt im Kampf gegen die KI ständig hin und her, von der heilenden Hauptbasis zurück an die Front. Das läuft recht langsam ab, denn die Kämpfer sind nicht die schnellsten; für den Mehrspielermodus hat Frontier nach User-Feedback die Bewegungsgeschwindigkeit bereits um 30 Prozent erhöht.

In der Kampagne läuft es noch gemächlicher ab: Einzelne Einheiten klatschen sich unterwegs quasi ab, und ihr müsst hauptsächlich darauf achten, welche Art von Soldaten ihr gegen welchen anderen Truppentyp ins Feld schickt. Realms of Ruin liegt ein strenges Stein-Schere-Papier-Prinzip zugrunde: Schildeinheiten schlagen Fernkämpfer. Fernkämpfer übertrumpfen Schwertträger. Schwertträger stechen Schildeinheiten.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr eine klasse Warhammer-Story erleben wollt.
- ... ihr euch nach Echtzeitstrategie seht.
- ... ihr für tolle Missionen Kompromisse eingeht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Basisbau nicht komplex genug sein kann.
- ... ihr euren Truppen viele Befehle geben wollt.
- ... euch Fantasy-Szenarien auf den Zeiger gehen.

Dank entsprechender Symbole lässt sich leicht erkennen, welcher Feind welche Kontereinheit benötigt. Die Durchmischung der eigenen Armee ist somit der Schlüssel zum Sieg. Dafür zu sorgen, dass die richtigen Truppen ihre Lieblingsfeinde aufmischen, ist aber gar nicht so einfach, weil ihr wie erwähnt wenig Kontrolle im Kampf besitzt. Außerdem gibt's auch im Einzelspielermodus keine Pausenfunktion. Das Ergebnis ist stressig, aber auf angenehme Art, zumal trotz aller zurückgeschraubten Komplexität (Moral, Trefferzonen, etc. sucht ihr vergebens) immer noch ein paar Expertenmanöver existieren. Besonders die fliegenden Einheiten sind hier zu nennen, da ihr sie mit ein bisschen Geschick als überraschendes Element hinter feindlichen Linien landen könnt.

Im Mehrspielermodus für zwei bis vier Spieler kommt das besser zum Tragen als in der Kampagne. Die Balance der vier spielbaren Völker wirkt ausgeglichen, obwohl kleine Unterschiede in Angriff und Defensive existieren. Aufgrund der simplen Wirtschaft können sich Spieler voll auf das Erobern der wichtigen Kartenpositionen und das geschickte Ausspielen von Kontereinheiten konzentrieren. Für Singleplayer-Fans stellt sich der Spaß auf ganz andere Weise ein.

Top inszeniert

Realms of Ruin basiert auf der ehemals umstrittenen Tabletop-Vorlage Age of Sigmar, die bei ihrer Einführung 2015 anfangs viel



Die vier Gebäudetypen lassen sich jeweils einmal aufrüsten.

Kritik ausgesetzt war. Neue Figuren, Namen und ein vereinfachtes Regelwerk stießen auf wenig Gegenliebe, zumal Hersteller Games Workshop zugleich den Support für das klassische Warhammer Fantasy einstellte. Inzwischen erfreut sich das neue Szenario größerer Beliebtheit: Als Teil der Sturmgeschmiedeten führt ihr die Fantasy-Space-Marines in eine wilde Region der Welt und findet ein mächtiges Artefakt. Hinter dem sind jedoch auch andere Gruppierungen her, und so entwickelt sich schnell ein blutiger Kampf, bei dem das kleine Grüppchen

menschlicher Krieger trotz göttlicher Unterstützung fast immer in Unterzahl ist.

Mit vielen stark inszenierten Zwischensequenzen vor und nach jeder Mission wird die Story weitergesponnen, fast 20 Einsätze warten auf euch. Die zu bewältigen, dauert gut 15 Stunden und ist zu jedem Zeitpunkt unterhaltsam. Wer schon Iron Harvest vor allem wegen seiner Kampagne gespielt hat, findet hier lohnenswertes neues Futter.

Realms of Ruin erzählt eine typische Warhammer-Story voller Pathos, bei der die Figuren zwar ein bisschen mehr Tiefe vertragen

könnten, die ansonsten aber durchweg überzeugt. Besonders packend ist die gut umgesetzte Warhammer-Atmosphäre inklusive dicker Rüstungen, dramatisch anschwellender Musik und sabbernder Monsterfratzen. Natürlich macht hier auch die Grafik einiges her: Realms of Ruin sieht einfach sehr edel aus, von den einzelnen Hautfalten der Kreaturen über die geschmeidigen Schlaganimationen bis hin zu den sehenswerten Licht- und Partikeleffekten. Landschaften sind schön modelliert, und in der höchsten Zoomstufe könnt ihr sogar das knisternde Blau der elektrischen Blitze in den Augen der Sturmgeschmiedeten sehen. Wenn die Armbrustschützen sich in Zweireihen hinknien und Salve um Salve von Blitzgeschossen in die Reihen der Gegner pumpen, fühle ich mich hier wahrlich wie ein mächtiger Feldherr. Ähnlich sieht es aus, wenn ich aufseiten der Orruks meine wild sabbelnden Truppen durch die Wüste Richtung Gegner schicke, behangen mit Totenschädeln und Talismanen.

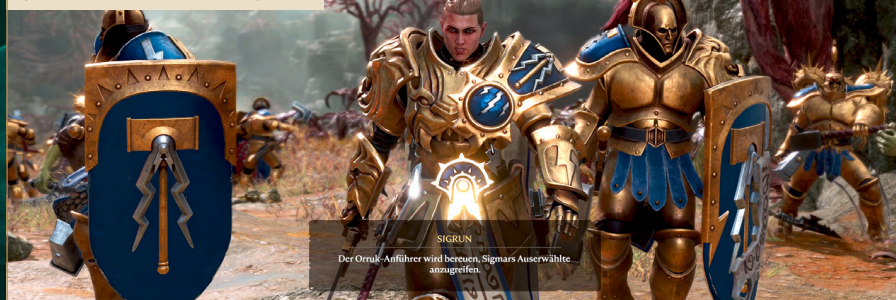
Abwechslung ist Trumpf

Im Spielverlauf spielt ihr nicht nur die Menschen: Mit den Jüngern des Tzeentch erhaltet ihr kurzzeitig Kontrolle über eine Dämonenfaktion, und die wilden Orruks steuert ihr gar in einem Drittel der Missionen. Lediglich die vierte Fraktion, der untote Nachtpuk, kommt ausschließlich in Einzelgefechten zum Zug. Der Perspektivwechsel tut der Kampagne gut,

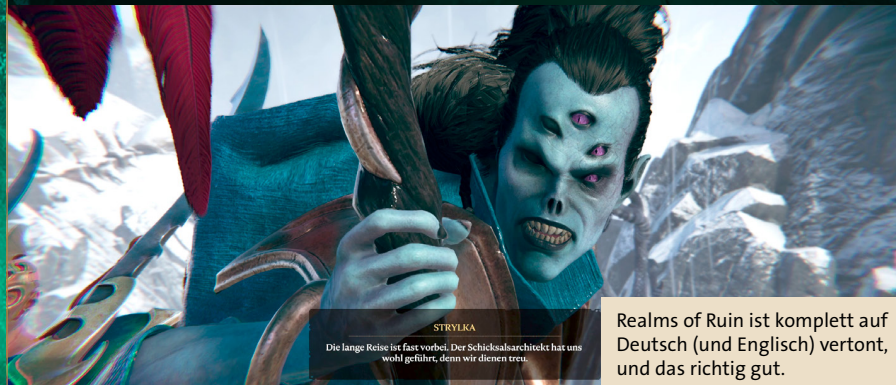
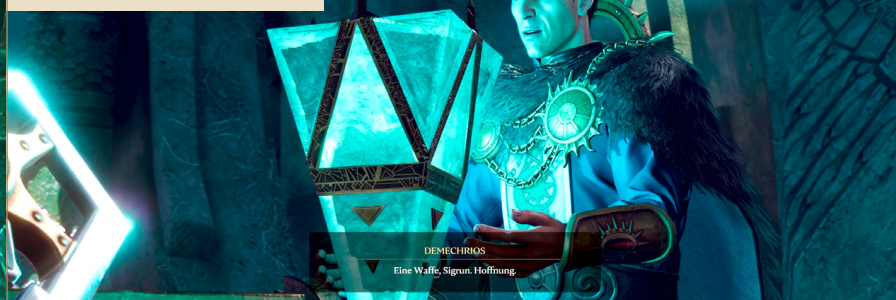
DIE INSZENIERUNG



Opferbereitschaft und typische Warhammer-Motive spielen eine große Rolle in der Handlung.



Natürlich gibt's auch ein mysteriöses magisches Objekt. Was wohl dahintersteckt?



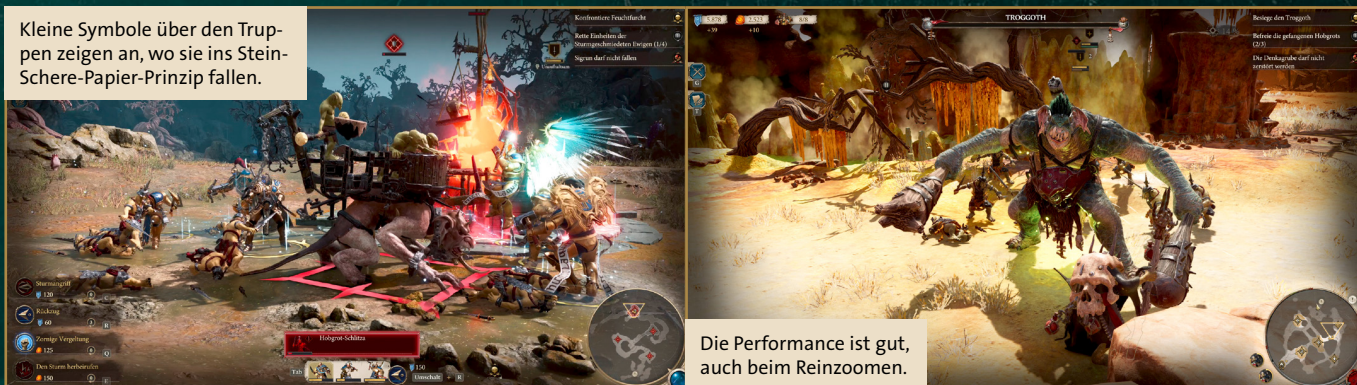
MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Heidewitzka, Echtzeitstrategie im Jahr 2023, das ist schon etwas Besonderes. Dass dabei die oft für bestenfalls solide Umsetzungen missbrauchte Warhammer-Lizenz richtig gut umgesetzt wurde, sorgt bei mir für den Extrakick. Wäre 2019 nicht Battlefleet Gothic: Armada 2 erschienen, Realms of Ruin wäre das beste Warhammer-Strategiespiel, seitdem Total War mitmischte. Aber auch so ist es eine glasklare Empfehlung für Spieler auf der Suche nach einer packenden Kampagne mit abwechslungsreichen Missionen, die das Fantasy-Setting schätzen und sich nicht zu sehr am größtenteils fehlenden Basenbau und den im Detail wenig komplexen Mechaniken aufhängen. Ich habe meine Zeit im Spiel jedenfalls nicht bereut und würde mir wünschen, dass andere Studios sich Frontiers Eifer zum Vorbild nehmen: Wenn mehr Strategiespiele so schön aussähen, sich so toll anhörten und so wuchtig inszeniert wären wie Realms of Ruin, dann müssten Spielejournalisten wie ich auch nicht ständig den Tod des Genres verkünden. Nehmen wir diesen Release also als tolles Signal für die Zukunft: In der Echtzeitstrategie steckt auch 2023 noch überraschend viel Leben!

Kleine Symbole über den Truppen zeigen an, wo sie ins Stein-Schere-Papier-Prinzip fallen.



Die Performance ist gut, auch beim Reinzoomen.

damit werden das Universum und die Story weiter ausgeschmückt, und ihr könnt schon mal für den Multiplayer-Modus üben, indem ihr unterschiedliche Einheiten ausprobiert. Mechanisch unterscheiden sich die Völker lediglich in Details: Orruks haben keine fliegenden Einheiten, der Nachtspek setzt auf viele billige und schwache Geister, die Dämonentruppen sind Spezialisten.

Speziell sind auch einige Einsätze, in denen ihr abwechslungsreichere Aufgaben als »Zerstört alle Bastionen« erfüllen müsst. Ähnlich (aber nicht ganz so konsequent) wie in Starcraft 2: Wings of Liberty konfrontieren euch die Designer mit wechselnden Zielen. Einmal opfert ihr einem Gott feindliche Orks, dann brennt ihr in einem Schleicheinsatz unbemerkt Getreidespeicher nieder oder sammelt Ballistenmunition.

Nicht perfekt ausbalanciert

Am anspruchsvollsten sind ausgerechnet jene eher simplen Aufträge, bei denen ihr wie im Mehrspielermodus Siegpunkte erobern und halten müsst. Weil der Gegner beim Nachschub kräftig schummelt (KI-Einheiten werden nicht wie beim Spieler regulär ausgebildet, sondern spawnen unabhängig von der wirtschaftlichen Situation des Opponenten am Kartenrand), müsst ihr eure wenigen Truppen oft zwischen mehreren Brennpunkten aufteilen. In der Folge müsst ihr hektisch Truppen von A nach B nach C beordern – und verliert dabei schon mal die schnell verlorenen Siegpunkte aus dem Blick, was früher oder später in einer Niederlage resultiert. Damit verbundene Schwierigkeitsspitzen gibt es

besonders in der ersten Hälfte der Kampagne immer wieder, wohingegen die letzten paar Aufträge eine Spur zu leicht geraten sind.

Zwar könnt ihr jede Mission in einem beliebigen der vier Schwierigkeitsgrade spielen, dennoch haben mich diese Unebenheiten in der Balance gestört. Unverständlich ist in diesem Zusammenhang die Entscheidung der Entwickler, keine Autosaves anzulegen. Wer nicht fleißig speichert, kann sich schon mal 30 Minuten Fortschritt zunichtemachen. Daran sind auch ein paar Uralt-Tricks des RTS-Missionsdesigns schuld, die Realms of Ruin auf sehr offensichtliche Weise benutzt: Skripts und Trigger. So tauchen etwa wie aus dem Nichts Gegner hinter euch auf, wenn ihr ein bestimmtes Missionsziel erreicht, obwohl ihr den entsprechenden Bereich der Karte vorher komplett leergefegt habt. Das kann gelegentlich frustrieren, weil die Entwickler den Spieler damit einengen.

Ein dickes Paket

Neben der umfangreichen und motivierenden Kampagne sowie dem Mehrspielermodus mit 15 Maps, Lobbys, Server-Browser, Matchmaking und Ranked Play hat Realms of Ruin noch weitere Inhalte zu bieten. So gibt's einen Conquest-Modus, der euch mit eurer Lieblingsfraktion eine Reihe von Gefechten spielen lässt, zusammengehalten von einer Weltkarte mit unterschiedlichen Boni und Modifikationen bei jeder Schlacht.

Als Belohnung gibt es (wie für Kampagne und Multiplayer) Erfahrungspunkte für euer Spielerprofil, wodurch ihr neue grafische Elemente für euer Banner erhaltet. Game-

play-relevante Freischaltungen gibt es nicht. Eure Kreativität könnt ihr nicht nur bei der Gestaltung eures Banners unter Beweis stellen; wie in den guten, alten Zeiten enthält Realms of Ruin auch einen Karteneditor. In dem könnt ihr Multiplayer-Maps (keine Solomissionen!) erstellen und habt dabei Zugriff auf alle Inhalte des Spiels. Das Tool kommt mit Unterstützung für den Steam Workshop, es sollte also für einen steten Nachschub neuer Karten gesorgt sein. Außerdem lässt sich mit dem integrierten Fotomodus jede Figur im Setting eurer Wahl ablichten; angesichts der Liebe, mit der Tabletop-Fans ihre Miniaturen behandeln, eine gute Idee. Die Einheiten lassen sich zudem in einem anderen Menü individuell einfärben. ★

WARHAMMER AGE OF SIGMAR – REALMS OF RUIN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 5 1400
GTX 1060 / RX 5600XT
16 GB RAM, 27 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen 5 2600X
RTX 2070 Super / RX 6700 XT
16 GB RAM, 27 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ prächtige Figuren ➤ feine Animationen in der Nahansicht ➤ sehr gute Inszenierung ➤ energische Musik ➤ professionelle Vertonung

SPIELEDISIGN



➤ Mix aus Taktik und Strategie ➤ Angriff und Defensiv ➤ Spezialfähigkeiten und -einsätze ➤ respektvolle Gegner und Trigger ➤ kaum taktische Tiefe

BALANCE



➤ transparentes Stein-Schere-Papier-System ➤ Mechaniken verständlich ➤ alle Einheiten nützlich ➤ KI mit Aussetzern ➤ Schwierigkeitsgrad schwankt

ATMOSPHÄRE/STORY



➤ gut erzählte Story ➤ viel Waaagh! ➤ Perspektivwechsel ➤ gut gemachte Zwischensequenzen ➤ Figuren könnten spannender sein

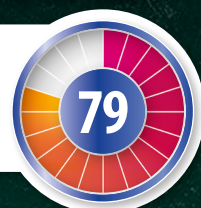
UMFANG



➤ mindestens zwölf Stunden lang ➤ Conquest-Modus ➤ Mehrspielermodus ➤ Karten- und Armee-Editor ➤ Conquest auf Dauer eintönig

FAZIT

Prächtige Strategieüberraschung mit packender Kampagne und kleinen Schönheitsfehlern



Nach dem Rückzug lümmeln eure Krieger nahe dem Hauptgebäude herum, wo sie geheilt werden.

