

Steamworld Heist 2

CHARMANTER
GEHEIMTIPP

Genre: **Rundentaktik** Publisher: **Thunderful Games** Entwickler: **Thunderful Games** Termin: **8.8.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Clever und kurzweilig haben sich die knuffigen Rundentaktik-Roboter in unsere Herzen gespielt – ganz perfekt sind sie jedoch nicht. Von Paul Kautz

Denkt man an Rundentaktik, fallen einem bevorzugt bärbeißige Space Marines oder Superhelden, die ihr buntes Cape dramatisch im Wind flattern lassen, ein, die sich in realistischer 3D-Grafik stundenlang knifflige Gefechte liefern. Die Gedanken dürften eher

selten in Richtung messingglänzender Labertaschenroboter driften, die durch ein Karibik-ähnliches Szenario schippern, so reden, als würden sie gerade einem Charles-Dickens-Roman entspringen, und in dem die Kämpfe so ablaufen, dass man

durchaus erwarten könnte, dass gleich auch noch Super Mario um die Ecke gehopst kommt. Aber genau das ist Steamworld Heist 2: ein Spiel voller bizarrer Steampunk-Roboter mit Persönlichkeit, die in einem 2D-Plattformerszenario rundenweise gegenein-





ander antreten – was ein Satz ist, den man nun wirklich nicht so häufig liest.

Was für ein Spiel?

Das ursprüngliche Steamworld Heist erschien Ende 2015, zuerst auf Nintendos

3DS, im Verlauf der nachfolgenden Monate und Jahre wanderte es aber auch noch auf zeitgenössische Konsolen und PCs. Was das Spiel so besonders machte (und was der Ursprungsfassung einen Metacritic-Score von 86 bescherte), war, dass es klassische Rundenaktikkämpfe in ein bizarres 2D-Steam-punk-Szenario mit unerwarteten Echtzeitelementen packte. Eine ebenso wilde wie

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Rundenaktik locker-abgefahren mögt.
- ... ihr am Steampunk-Look eure Freude habt.
- ... euch Labertaschen-Roboter nicht nerven.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... Rundenaktik für euch hardcore sein muss.
- ... ihr das taktische Niveau von XCOM 2 sucht.
- ... ihr keinen Spaß am Herumschippern habt.

reizvolle Mischung, die jetzt endlich ihren offiziellen Nachfolger erhält. Der jetzt auf allen gängigen Plattformen gleichzeitig erscheint – nur auf dem 3DS nicht mehr.

Meine Crewbots

Inhaltlich bleibt Steamworld Heist 2 seinem Vorgänger grundsätzlich sehr treu: Noch immer steuert ihr ein Team aus einem bis vier Robotern durch horizontal und vertikal scrol-lende 2D-Levels und liefert euch rundenba-sierte Gefechte mit anderen skurril design-ten Blechköpfen. Anfangs verfügt ihr nur über zwei Teammitglieder, dürft diesen Ka-der aber im Laufe des Abenteuers deutlich erweitern. Jeder Dampfbot ist in eine von sechs Klassen eingeteilt. Nahkämpfer, Scharfschütze, Ingenieur und Co. haben ihre klaren Funktionen, Vor- und Nachteile – wie üblich gilt, dass ein erfolgreiches Team gut durchmischt sein sollte.

Pro Runde kann jede Einheit mehrere Ak-tionen durchführen: laufen und nochmal weiter laufen, laufen und schießen, nachla-den und schießen, etc. Das macht die Kämp-fe dynamischer und interessanter als zum



Das Gegnerdesign ist bemerkenswert ideenreich.



Evakuere, wenn du genug hast

Epische Beute zerstört 22

Abpraller sind enorm wichtig! Denn nur mit ihnen kann man gut verschanzte Gegner erwischen.



BEWEISE DICH SELBST

Ansehen im Anglerriff (8/12)

3 155 6

Zwischen den Missionen schippert ihr herum, liefert euch Kämpfe, findet Loot und neue Aufträge.

MEINUNG

Paul Kautz
@gamenotoverde



Wenn man mit Captain Leeway durch eine verranzte Roboterpiratenbar stromert, während im Hintergrund Männer mit Bärten beschwingte Sea Shanties mit schlängelnden Westergitarren und sehr angenehmem Gesang zum Besten geben, dann kann man kaum anders, als der schieren Abgefahrenheit von Steamworld Heist 2 zu applaudieren. Die ungewöhnliche Präsentation allein ist den Preis des Spiels locker wert, aber es hat auch inhaltlich so viel zu bieten: clevere Rundentaktik mit vorbildlichem Aktionsmanagement, angereichert um wunderbar befriedigende Quasi-Echtzeitkämpfe mit fesselndem Trickshot-System, alles verpackt in angenehm kurze Missionen, die sich niemals länger hinziehen als unbedingt nötig. Ein Extra-Applaus geht an den individuell einstellbaren Schwierigkeitsgrad, der perfekt ist für Spielerinnen und Spieler, die keine allzu große Freude daran haben, dass ein einzelner nicht perfekter Zug sofort das Ende der Mission bedeutet. Anders ausgedrückt: Steamworld Heist 2 ist auf die wesentlichen, die unterhaltsamen Elemente der Rundentaktik reduziert, verpackt in eine nette, aber belanglose Handlung. Es folgt seinem Vorgänger inhaltlich auf dem Fuße und ist dadurch in erster Linie von allem mehr und ausgefeilter, was es weniger frisch und überraschend macht als noch vor knapp zehn Jahren. Im Resultat ist es trotzdem eines der unterhaltsamsten und ungewöhnlichsten Rundentaktikspiele unserer Zeit.

Beispiel im wesentlich steiferen Capes. Erfolgreiche Aufträge geben euch nicht nur spielinterne Währung (Gallonen), sondern auch neue Waffen und Items für eure Crew und euer Schiff. Außerdem müsst ihr euch nach einem harten Tag des Ballerns und Brandschatzens in einer Bar ausruhen, um am nächsten Tag wieder frisch gestärkt in den nächsten Einsatz gehen zu können.

Trickshots des Todes

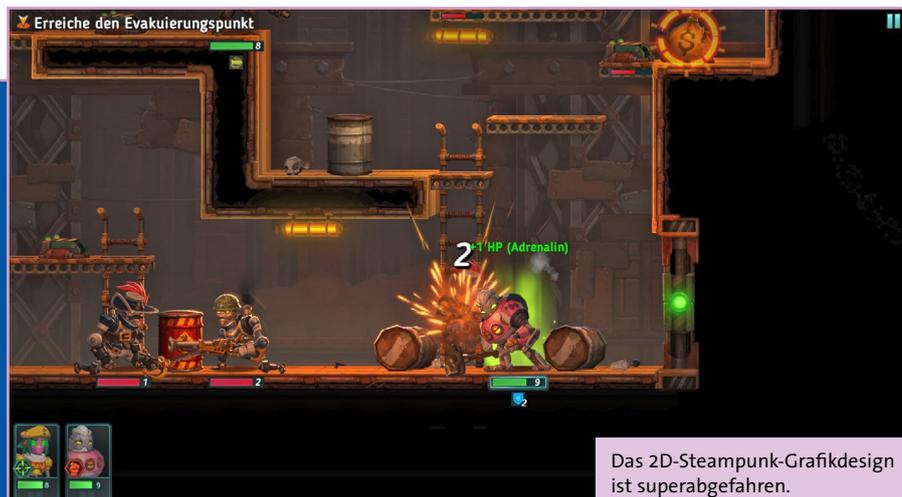
Sämtliche Aufträge hier finden auf mehreren Ebenen statt, von denen manche durchlässig sind, während eure Schüsse von anderen abprallen. Denn ein sehr wichtiges Unterscheidungsmerkmal von Steamworld Heist 2 zu anderen Spielen des Genres ist, dass hier die Ergebnisse der Gefechte nicht ausgewürfelt werden. Stattdessen zielt ihr hier selbst und direkt. Das ermöglicht nicht nur wilde Abpraller und Trickshots, sondern verlangt diese sogar von euch! Jeder Level ist voller Hindernisse und mal mehr, mal weniger stabiler Barrieren, hinter denen nicht nur ihr temporären Schutz findet, sondern auch eure Widersacher.

Ihr müsst die Umgebung also jederzeit in eure Feuerplanung einbeziehen, um Gegner zu erwischen, die sich auf geradem Wege nicht treffen lassen. Was für ein herrlich

breites Grinsen sorgt, wenn man einem Feind über drei Ecken den Hut vom Kopf balldert oder ihm in seinem sicher geglaubten Versteck ein explosives Fass auf den Kopf fallen lässt, das über ihm an der Decke war.

Hut-Loot!

Wie bei jedem Rundentaktikspiel gilt also auch hier vor allem: Platzierung, Platzierung, Platzierung! Ihr habt eine begrenzte Anzahl an Bewegungspunkten und müsst diese so taktisch sinnvoll wie nur möglich einsetzen, um die perfekten Schüsse abgeben zu können. Selbst wenn ihr den Blattschuss schon riechen könnt, ist der Treffer noch nicht garantiert: Der Zielstrahl wackelt



Das 2D-Steampunk-Grafikdesign ist superabgefahren.





Den Schwierigkeitsgrad dürft ihr sehr frei euren Wünschen anpassen.

sanft nach oben und unten, euer Timing muss also sitzen. Und manche Waffen verfügen über gar keine Zielhilfe, da muss man über teilweise bildschirmbreite Entfernungen eben Pi mal Daumen feuern. Jede Einheitenklasse verfügt über ihre eigenen Kanonen, die sich im Laufe des Abenteuers natürlich durch immer bessere Modelle ersetzen lassen. Manche findet ihr in Lootboxen, die am Ende jedes Auftrags geplündert werden, seltenere Modelle gibt es nur gegen harte Gallonen zu kaufen. Und dann gibt's natürlich auch noch Items: Granaten machen Bumm, Stiefel verleihen zusätzliche Bewegungspunkte, Selbstheilung dagegen sorgt dafür, dass die Hammerschwingerin



Das Spieldesign setzt auf Rundenkämpfe mit cleveren Echtzeitelementen.



Eure Crew besteht anfangs nur aus zwei Kollegen, weitere kommen im Laufe des Abenteuers dazu.

nach einem gelungenen Volltreffer einen Lebenspunkt dazugewinnt.

Oh, und es gibt natürlich auch wieder Hüte! So viele Hüte! Die ändern zwar nichts an den Werten ihrer Träger, sehen aber zum Teil enorm schick aus. Außerdem ist es ein sensationelles Gefühl, einem zu Beginn noch dicke Töne schwingenden Oberbot die Kommandeursmütze von Blechkopf zu baltern und danach aufzusammeln!

A Pirate I Was Meant To Be

Das Missionsdesign folgt über weite Teile den Genrestandards: Mal müsst ihr eine Zeit lang überleben, mal in einem Level so viele Schätze wie nur möglich aufsammeln, mal alle Gegner erledigen und gelegentlich einen zu rettenden Roboter beschützen. Die allermeisten Aufträge sind angenehm kurz gehalten und in zehn bis 15 Minuten erledigt. Außerdem lässt sich der Schwierigkeitsgrad hier in erstaunlicher Tiefe den eigenen Vorlieben anpassen: Zum einen habt ihr die Wahl unter fünf vorgefertigten Anspruchsstufen, zum anderen dürft ihr auch völlig frei einstellen, wie viel Schaden Gegner machen, wie schwierig Missionen im Allgemeinen sein sollen und wie viele Haare euch die Seeschlachten kosten werden.

Denn zwischen den Aufträgen schippert ihr auf einer einladend aussehenden, herrlich blauen Seekarte durch die Gegend, schiebt die Sicht versperrende Wolken weg, entdeckt Strömungen, versteckte Boni und Piratenbars, liefert euch halbautomatisch ablaufende, ziemlich einfache Seeschlachten mit anderen Schiffen und schaltet weitere Aufträge frei. Außerdem dürft ihr in Bars und Geschäften auch noch von einem rummeligen Robo-Kauderwelsch begleitete Gespräche führen, die euch nicht nur neue Aufträge verschaffen, sondern die auch die Handlung voranboxen. ★

STEAMWORLD HEIST 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4670K / AMD FX-4350
GTX 960 / Radeon RX 550
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 7600k / AMD FX-9590
GTX 970 / Radeon R9 Fury
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- abgefahrenere Grafik + schöne Effekte
- beschwingter Soundtrack + Musik auf Dauer etwas fade
- Grafikstil nicht jedermanns Sache

SPIELDESIGN



- clevere Mechaniken + viele taktische Möglichkeiten
- anspruchsvolle Missionen + einfache, intuitive Steuerung
- kein allzu tiefes Spielprinzip

BALANCE



- Genremischung + frei einstellbare Schwierigkeit
- sinnvolle Komfortfunktionen + fair gesetzte Speicherpunkte
- etwas konfuse Upgrade-System

ATMOSPHERE / STORY



- nette Handlung + abwechslungsreicher Kader
- viele optionale Aufträge + spartanisch inszenierte Handlung
- auf Dauer nervige Sprachausgabe

UMFANG



- angenehm kurze Missionen + wachsender Kader
- viele Herangehensweisen möglich + sehr unterschiedliche Helden
- nur sechs Figurenklassen

FAZIT

Abgefahren inszenierte Robo-Taktik mit cleveren Spielideen und sehr fairem Missionsdesign.

