

# Panzergeneral brutzelt Orks

Panzer Corps Engine + Warhammer-Lizenz = Traum für Taktikfuchse? Warhammer 40.000: Armageddon muss zeigen, ob diese Formel wirklich aufgeht. Von Christian Weigel

Genre: Strategie Publisher: Slitherine Entwickler: The Lordz Game Studio / Flashback Games Termin: 26.11.2014 Sprache: Englisch Preis: 38 Euro



Hier feuert ein Warhound-Titan seinen Vulcan-Mega-Bolter (mit einer Reichweite von vier Hexfeldern) auf ein orkisches Squiggoth-Riesenreittier ab.

selbstverständlich die Shermans, Panther und Tiger aus Panzer Corps dem Fuhrpark des Imperiums, der Space Marines und der Ork-Horden weichen – zum Einsatz kommen zum Beispiel Leman-Russ-Panzer in jeder nur denkbaren Variante.

## Schlachtenmaßstab: Episch

Warhammer 40.000: Armageddon orientiert sich vom dargestellten Maßstab her nicht an der Tabletop-Vorlage, bei der mit ein paar Infanterie-Squads und einer Handvoll Vehikel taktisch hantiert wird. Stattdessen erinnert der Umfang an Epic, ein Spin-off-Spielsystem von Games Workshop, bei dem statt Dutzende gleich Hunderte von Truppen, ganze Panzerformationen und auch die größten Kriegsmaschinen des Warhammer-Universums aufeinanderprallen.

Im Krieg um Armageddon übernehmen wir als untergeordneter Offizier in der »Stahllegion von Armageddon« die Befehlsgewalt über eine bescheidene Streitmacht, mit der es zuerst eine kleine Tutorial-Kampagne zu absolvieren gilt, bevor die Ork-Invasion in 30 Szenarien ausgefochten werden will. Nach langen Defensivkämpfen gegen übermächtige Ork-Vorstöße wendet sich irgendwann das Blatt, als die Space Marines in den Kampf eingreifen. Ab diesem Punkt haben wir nicht nur das Kommando über die Stahllegion, sondern auch über die Marines und dürfen uns aussuchen, welchen der drei verfügbaren Space-Marine-

TEST

# A

rmageddon – ein Planet mit einem solchen Weltuntergangsnamen sollte auf der Liste der Ferienzele ganz weit unten stehen, selbst im Universum von Warhammer

40.000. Dort ist Krieg ein Dauerzustand und für Urlaub hat sowieso kein Mensch Zeit. Die millionenstarke Horde von schwer bewaffneten Weltraum-Orks, die den Planeten im Zweiten Krieg um Armageddon überfällt, ist auch keineswegs aus touristischen Gründen gelandet, sondern um dem Imperium der Menschheit eine Abreibung galaktischen Ausmaßes zu verpassen.

## Stalingrad in ferner Zukunft

Der Zweite Krieg von Armageddon ist eine der größten Schlachten des 41. Jahrtausends und fungiert als eine Art überdrehter Stalingrad-Mythos – eine planetare Verteidigung gegen einen übermächtigen Feind, bei der der gesamte Planet verwüstet wird und unzählige Truppen ihr Leben lassen.

Die Entwickler haben mit Warhammer 40.000: Armageddon die epischen Schlachtfelder des 41. Millenniums umgesetzt. Zum Einsatz kommt dabei das Grundgerüst aus dem Weltkriegs-Strategiespiel Panzer Corps, das wiederum eine Hommage an den alten SSI-Titel Panzer General aus dem Jahr 1994 ist: Auf den aus Hexfeldern bestehenden Karten darf jede unserer Einheiten pro Spielrunde eine Bewegung und einen An-

griff ausführen, danach ist der Gegner am Zug. Interessanterweise gab es auch 1999 schon einen Warhammer-Ableger zu Panzer General – Warhammer 40.000: Rites of War, bei dem allerdings nicht die Space Marines oder die Imperiale Armee spielbar waren, sondern die Fraktion der Eldar.

Wie gehabt in diesem Genre: Eine Armee aus Kerntrouppen, die wir zwischen den Schlachten aufrüsten und aufstocken, übernehmen wir von Szenario zu Szenario. Für die Warhammer-Umsetzung mussten



Später in der Kampagne dürfen wir uns aussuchen, welcher Space-Marine-Orden helfend eingreift. Die Blood Angels hier streichen all ihre Fahrzeuge und Powerrüstungen blutrot an.



## Ein Krieg ist nicht genug

Christian Weigel  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Man merkt Warhammer 40.000: Armageddon stark an, dass unter der Haube der Motor und die solide Mechanik von Panzer Corps brummen. Der Unterschied zwischen der Wehrmacht und der Stahllegion von Armageddon ist so gering (auch thematisch), dass sich alte Panzergeneräle gar nicht groß umgewöhnen müssen. Da das Warhammer-Universum vor interessanten Fraktionen aber nur so strotzt, hätte es meiner Ansicht nach bessere Möglichkeiten gegeben, als ein Hexfeld-Strategiespiel mit der Imperialen Armee nur auf den Krieg um Armageddon zu reduzieren. Tau, Eldar, Tyranniden, und die Diener des Chaos müssen im Moment leider draußen bleiben. Super wäre es doch gewesen, mit einem Imperialen Regiment von Planet zu Planet zu tingeln und auf verschiedenstem Gelände gegen alle möglichen Gegner zu kämpfen? Dawn of War konnte das doch auch. Spaß macht es aber auf jeden Fall, den Orks und ihrem Ober-Boss Ghazghkull Thraka eins auf die Hörner zu geben.

Orden wir befehligen möchten – Ultramarines, Salamanders oder Blood Angels. Auf Seiten der Orks zu kämpfen, ist in der Kampagne übrigens nicht vorgesehen, das geht nur im Mehrspielermodus. Auch die Einzelszenarien lassen sich nur für das Imperium der Menschen spielen. Schade: Dass wir keinen Ork-Waaaaagh!-Feldzug anführen dürfen, ist eine verschenkte Chance.

### Gepanzerte Verwirrung

Die Stahllegion, die hauseigene Armee der Welt Armageddon, ist ein Teil der imperialen Streitkräfte und setzt auf mechanisierte Infanterie sowie massenweise Panzer in einer verwirrenden Vielzahl von Varianten. Da verlieren vor allem Nichtkenner schnell den Überblick. Was genau ist der Unterschied zwischen einem Panzer vom Typ Leman

Russ, einem Leman Russ Annihilator und einem Leman Russ Exterminator? Gar nicht zu reden vom Leman Russ Conqueror, Demolisher, Vanquisher und Eradicator?

Der Grund für all diese Panzer: Games Workshop, der Hersteller der Tabletop-Modelle, will sich die Produktion seiner Plastikpanzermodelle so einfach wie möglich machen, daher ist die Grundform der Vehikel immer gleich und muss nur noch durch diverses Zubehör modifiziert werden.

### Reichweite ist Trumpf

Die Eigenschaften der eigenen Fahrzeuge und Truppen zu kennen, ist der Schlüssel zum Sieg, da fast alle Einheiten über einzelne Waffensysteme verfügen, die unterschiedliche Reichweiten haben. Um beim Beispiel zu bleiben: Ein Standard-Leman-Russ-Panzer verschießt Granaten mit seiner Hauptkanone, hat vorne im Rumpf einer Laserkanone montiert und links und rechts am Rumpf noch zwei schwere Bolter in Seitenkuppeln. Alle diese Waffen haben eine Reichweite von drei Hexfeldern und können so Infanterie, die meist nur auf zwei Hexfelder Entfernung zurückschießt, in aller Gemütsruhe von Ferne aufs Korn nehmen.

Ein normaler Spielzug besteht daher meist aus einer Tüftelei, welche Einheit am besten aus überlegener Reichweite auf den Gegner feuern kann, ohne sich eine Retourkutsche einzufangen. Die KI (die auf taktisches Vorgehen pfeilt und sich stattdessen brüllend ins Getümmel stürzt) kann leider mit dem Reichweitenproblem nicht umgehen und setzt ihre Angriffe oft so an, dass sie sich heftigem Gegenfeuer aussetzt.

### Auf sie mit Gebrüll? Fehlanzeige

Außerdem kommen die brachialen Nahkämpfe, die ein Markenzeichen von Warhammer 40.000 sind, definitiv zu kurz. Zwar richten die meisten Einheiten in Gefechten Hex an Hex mehr Schaden an und erleiden höhere Verluste, aber spezielle Nahkampfanimationen für die Einheiten gibt es nicht. Zwar werden alle abgefeuerten Waffensysteme hübsch visualisiert, ansonsten sind die Truppensymbole jedoch nur statische Bild-

chen. Zusammen mit der braun-grauen Welt und der braun-beigen Standardlackierung der Stahllegionstruppen tragen nur die Space Marines und ihre farbenprächtigen Ordensfarben etwas blaue, grüne oder rote Abwechslung bei. Schade auch: Das Spiel gibt's nur auf Englisch. Christian Weigel

TERMIN 26.11.2014 PREIS 38 Euro USK Nicht geprüft

## Warhammer 40.000: Armageddon

Strategie

**Publisher** Slitherine  
**Entwickler** Flashback Games  
**Sprache** Englisch  
**Ausstattung** – (Download)

**Kopierschutz** Steam

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI** Gegeneinander (2) **SPIELTYPEN** abwechselnd an einem PC, Play by Mail (serverbasiert) **DEDICATED SERVER** nein  
**SERVERSUCHE** via Slitherine **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden

**WERTUNG** Gut

»Spannend, wenn ein menschlicher Spieler die Ork-Fraktion übernimmt.«

**GRAFIK**

- schön gezeichnete Einheiten
- keinerlei Bewegungsanimationen der Einheiten
- Braungrau dominiert
- Einheiten interagieren nicht miteinander

4/10

**SOUND**

- knackige Waffensounds
- gute Sprecher ...
- ... aber keine deutsche Vertonung oder Übersetzung
- unspektakuläre Hintergrundmusik

7/10

**BALANCE**

- stets fordernd
- fünf Schwierigkeitsstufen
- keine übermächtigen Einheiten
- angezeigter Kampfausgang sehr unzuverlässig
- Kampfergebnisse teils schwer nachvollziehbar

6/10

**ATMOSPÄRE**

- Warhammer-Schlachtfelder gut umgesetzt
- Missionsbriefings nur textbasiert
- wenig Warhammer-Pathos
- keine Zwischensequenzen

5/10

**BEDIENUNG**

- bewährtes Panzer-Corps-Prinzip
- gut lesbares Interface
- leicht zu erlernen, differenzierte Taktiken möglich

10/10

**UMFANG**

- 30 Kampagnen-Szenarios
- Hunderte von Einheiten
- umfangreicher, komplexer Map-Editor
- Krieg nur auf einem Planeten
- nur Space Marines, Imperiale Armee und Orks

8/10

**STARTPOSITIONEN**

- je nach eigener Armeestärke sind Szenarios leichter oder schwerer
- Einheiten zu Missionsbeginn positionierbar
- hoher Wiederspielwert bei anderer Armeezusammensetzung

10/10

**KI**

- KI konzentriert sich auf schwache Einheiten
- KI legt typisches Ork-Verhalten an den Tag
- KI legt typisches Ork-Verhalten an den Tag

7/10

**EINHEITEN**

- aufrüstbare Kernarmee
- Moral-Wert bestimmt Kampfkraft
- Einheiten gewinnen Erfahrung
- keine Spezialfähigkeiten
- keine Einheitenbeschreibungen, nur nackte Zahlenwerte

7/10

**KAMPAGNE**

- verschiedene Missionsziele
- wechselnde Missionsziele während des Einsatzes
- Zeitdruck nicht unfair
- keine Sekundär-Missionsziele
- keine Ork-Kampagne

9/10



Besonders effizient ist es, wenn wir die Orks unter den Ketten unserer schweren Fahrzeuge zermalmen. Oder uns das zumindest vorstellen, da es keine Nahkampfanimationen gibt.

**73**

Routinierte Kundenstrategie für Warhammer-Fans

MINIMUM: Intel Pentium 4, AMD Athlon XP, Geforce 6600, 1,0 GB RAM, 1 GB Festplatte

STANDARD: C2 Duo E4300, AMD A64 X2/4400+, Geforce 7800, 2,0 GB RAM, 1 GB Festplatte

OPTIMUM: C2 Duo E5600, MD A64X2/4400+, Radeon 3800, 4,0 GB RAM, 1 GB Festplatte

PROFIS

MSRP: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 40 Stunden

TEST