

Battlefleet Gothic: Armada

DES IMPERATORS WÜRDIG

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Tindalos Interactiv** Termin: **21.4.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Das beste Warhammer-Spiel seit Dawn of War 2: Retribution.

Von Maurice Weber

Als wir vor einigen Jahren zum ersten Mal einen groben Prototyp von Battlefleet Gothic: Armada sahen, erklärten uns die Entwickler: »Wir haben unser Studio gegründet, nur um dieses Spiel zu entwickeln!« Ihr Traum: die Raumschlachten des Warhammer-Tabletop-Spiels Battlefleet Gothic als Echtzeitstrategie auf den PC zu bringen. Tindalos Interac-

tive gibt's schon seit 2010, warum kommt das Spiel also erst jetzt? Man habe damals nicht die Ressourcen gehabt, um es richtig zu machen, und die Warhammer-Lizenz wächst auch nicht auf Bäumen, so die Erklärung. Also verdiente man sich seine Sporen mit Stellar Impact und Etherium. Beides keine schlechten Spiele, aber auch längst keine Überflieger. Und Battlefleet Gothic: Armada? Auch das ist nicht perfekt geworden, beweist aber trotzdem, dass selbst in der kalten und grausamen Zukunft des 40. Jahrtausends Träume wahr werden können.

Verteidiger der Menschheit

Wie so oft im Warhammer-Universum stehen die Zeichen mal wieder auf Blutvergießen: Der Gothic-Sektor wird von Ork- und Eldar-Piraten heimgesucht, und Chaos-Kriegsfürst Abaddon rüstet zum schwarzen Kreuzzug. Als frischgebackener imperialer Admiral bilden wir mit unserer Flotte die letzte Verteidigungslinie der Menschheit. Diese Story erzählt Battlefleet Gothic: Armada über nette, animierte Zeichnungen und weniger nette, aber immerhin sehr stimmig vertonte Textfenster. Die Geschichte ist nicht allzu tiefgründig, aber Warhammer-Fans kommen mit finsterner Ketzerei, grotesk faschistischen »Helden« und zum Schneiden dicker Atmosphäre voll auf ihre Kosten. Das Spiel strotzt nur so vor Begeisterung für seine Vorlage.

Den Feldzug gegen Abaddon führen wir auf einer Sektorkarte, die uns jede Runde neue Feindangriffe und damit Einsatzziele anzeigt. Wunderbar fies: Das ist kein Krieg, in dem die Chancen auf unserer Seite sind, wir können kaum alle Welten halten. Und für jeden verlorenen Planeten bucht uns das Spiel Nachteile aufs Konto, während die Feinde immer noch kühner werden. Sogar zentrale Story-Einsätze können wir verlieren, und das Spiel geht trotzdem weiter. Wer es nicht schafft, ein wichtiges Chaos-Artefakt zu sichern, darf sich eben schon mal drauf freuen, was Abaddon damit anstellen wird. Außerdem treffen wir gelegentlich Entschei-



Highlight aus der Kampagne: Wir müssen eine kolossale fliegende Festung zurückschlagen.



Wichtigste Fähigkeit des imperialen Admirals: Die Kreuzer für eine Breitseite in Stellung bringen.



Seine Geschichte erzählt Battlefleet Gothic: Armada durch hübsch animierte Zeichnungen.

dungen, die sich auf künftige Missionen auswirken – eine schöne Prise Dynamik.

Schwert des Imperators

Haben wir unser Einsatzziel auf der Karte gewählt, steuern wir unsere Flotte in Echtzeit. Battlefleet Gothic geht dabei ganz anders an die Weltraumschlachten heran als etwa Homeworld: Unsere kilometerlangen Schlachtkreuzer bewegen sich nur durch ein zweidimensionales All und halten von allzu rasanten Manövern sowieso nichts. Dadurch gewinnt das Spiel aber seinen strategischen Anspruch, wer dem Feind eine gesalzene Breitseite auf den Pelz brennen will, muss

Die DLC-Fraktionen

Die Entwickler haben bereits zwei weitere Fraktionen angekündigt: Die Space Marines und ein noch unbekanntes zweites Volk. Wir vermuten, dass es sich um die Tau, Necrons oder Tyraniden handeln wird, sie gehören zu den beliebtesten noch nicht eingebauten Warhammer-Parteien. Löblich: Vorbesteller kriegen beide kostenlos, aber nicht nur die – auch wer bis zu zwei Monate nach Release kauft, darf die neuen Völker sein Eigen nennen. Die Space Marines sollen einige Wochen nach Veröffentlichung erscheinen, das zweite Volk erst ein paar Monate später. Wer nicht rechtzeitig zugegriffen hat, muss sie sich dann separat kaufen.

vorausschauend navigieren – gerade so wie in klassischen Seeschlachten. Dabei hilft es enorm, dass wir die Zeit verlangsamen und in Ruhe Befehle geben dürfen. Das erleichtert den Einsatz von Fähigkeiten wie Torpedos, Jägerstaffeln und Bomben. Die kurzweiligen Gefechte dauern meist nur fünf bis zehn Minuten, werden dabei aber nie so hektisch wie etwa in Starcraft 2 und entfalten jede Menge Anspruch und Spielspaß. Unter anderem, weil jede Fraktion andere Schiffe mit eigenen Stärken ins Feld führt. Das Chaos bleibt am liebsten auf Distanz und beharkt den Feind mit Langstrecken-Laserlanzen. Die Orks dagegen rumpeln grölend in den Nahkampf, rammen kleinere Pötte kurzerhand aus dem All und ertern alles, was dann noch übrig ist. Um den Feind auszukontern, dürfen wir bestimmen, ob unsere Leute auf bestimmte Teile des Feindschiffs zielen sollen. Die schnellen Eldar sind ohne ihre Triebwerke beispielsweise nur noch halb so gefährlich, und ihre fragilen Schiffe klappen schnell zusammen, sobald wir ihren Schildgenerator ausknipsen.

Dem Tod entgegen!

Was Einsatzziele angeht, folgen die meisten Missionen einem von mehreren Standard-Schemata, die aber durchaus abwechslungsreich sind. Es wollen Konvois eskortiert, Raumstationen verteidigt oder Daten vom feindlichen Flaggschiff geklaut werden. Kom-

plett einzigartige Storymissionen machen sich aber streckenweise arg rar, besonders in der Mitte der Kampagne. Dabei können die echte Highlights sein. Gerade zum Finale hin wirft uns das Spiel einige verdammt eindrucksvolle Feinde hin. Etwa müssen wir eine riesige fliegende Festung zurückschlagen oder mit Abaddons monströsem Planetenkiller-Schiff klarkommen. Genauso oft handelt es sich aber nur um leicht veränderte Varianten der Alltagsmissionen – hier hätten wir uns über mehr komplett handgemachte Spezialmissionen gefreut.

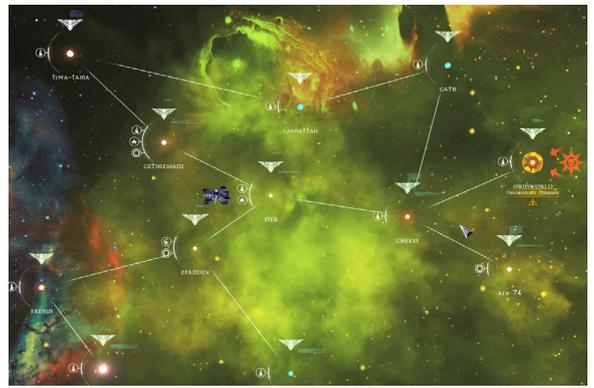
Das gilt erst recht, da nicht alle Gefechstypen gleich viel Spaß machen. Beim Planetenangriff müssen wir zu komplett zufällig platzierten Bombardment-Punkten schippern und sie besetzen oder verteidigen – ein Spawn direkt vor unserer Nase oder hinter der Feindflotte am anderen Ende der Karte macht da den Unterschied zwischen einem viel zu leichten Sieg und Frust. Überhaupt wackelt die Balance des Spiels noch an manchen Stellen. Die schnellen Eldar haben nicht nur Vorteile in Spielmodi, in denen wir schnell ein Ziel erreichen müssen, sie sind allgemein kaum kleinzukriegen. Jedenfalls in unserer Testversion, für die Releasefassung wollen die Entwickler sie noch schwächen.

Preiszeit den Ommissiah!

Enorm motivierend dafür: Mit jeder Schlacht leveln wir unsere Schiffe auf und schalten



Im passend finsternen Raumhafen Port Maw versehen wir unsere imposanten Pötte mit allerlei Upgrades und Fähigkeiten.



Die Sektorenkarte zeigt alle Planeten unter unserer Kontrolle und nahehe feindliche Übergriffe.



Gelegentlich tauchen in der Kampagne Minibosse in Form von vier legendären Chaos-Schiffen auf.



Eldar sind schwer zu fassen, aber nach einem ordnungsgemäß geführten Ramm-Manöver stehen sie nicht mehr so schnell auf.

dickere Pötte frei. Wir dürfen sie nach Lust und Laune mit Upgrades und Fähigkeiten bestücken. Vielleicht ein Nahkampf-Kreuzer, der per Kurzstrecken-Teleport zum Feind springt und dessen Kanonen aus der Nähe Panze-

rung schreddern? Oder lieber ein Unterstützungsboot, das Jägerstaffeln losschickt und Feinde per Stasisfeld auf Distanz hält? Außerdem verbessern wir einzelne Crewmitglieder und teilen das Schiff einer Fraktion wie der Inquisition oder den Space Marines zu. Die zahlreichen Möglichkeiten machen den Flottenbau zur reinsten Bastlerfreude.

In KI-Gefechten und Multiplayerschlachten rüsten wir genau wie in der Kampagne unsere Flotte auf – nur dass hier alle vier Fraktionen zur Wahl stehen statt allein das Imperium, also noch mehr Waffen und Schiffstypen. Auch wenn es etwas nervt, dass wir jedes Volk für Skirmish und Mehrspieler separat hochstufen müssen. Und nur Erfahrung kriegen, wenn wir in zufallsgenerierte Missionen ziehen. Für Schlachten, in denen wir selbst den Missionstyp und die Feinde festlegen, gibt's keine Punkte. Eine unnötige Einschränkung, finden wir. Nicht die einzige: Im Mehrspielermodus ist es gar nicht möglich, seine eigene Schlacht anzulegen, es gibt nur Matchmaking-Zufallspartien. Außerdem fehlt uns die Option, gemeinsam mit einem Freund gegen die KI zu spielen. Nach Release wollen die Entwickler zwar anpassbare Multiplayerschlachten nachliefern, aber so etwas Elementares gehört für uns einfach ins Grundpaket.

Also ja: Battlefleet Gothic hat seine Macken, es könnte mehr Feinschliff vertragen. Aber das Herz des Spiels ist trotzdem wunderbar gelungen. Die Raumschlachten, die Kampagne und der Flottenbau sind strategisch, stimmungsvoll und einfach enorm spaßig. Und das ist doch das Wichtigste. ★

BATTLEFLEET GOTHIC ARMADA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500 / AMD FX-4100 X4	Core i7-3770 / AMD FX-8350 X8
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850	Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- imposante und detaillierte Schiffe
- stimmungsvolle Soundkulisse
- gelungene Effekte
- schöne Weltraumpanoramen
- Schiffe schwer zu unterscheiden

SPIELDESIGN

- strategisch anspruchsvolle Gefechte
- motivierender Flottenbau
- praktische Zeitverlangsamung
- gelungene Kampagne mit fiesen Überraschungen
- durchwachseses Missionsdesign

BALANCE

- viele unterschiedliche Strategien möglich
- Kampagnenanspruch steigt fair an
- nicht alle Upgrades und Fähigkeiten gleich nützlich
- wackelige Fraktionsbalance

ATMOSPHERE / STORY

- großartige Warhammer-Atmosphäre
- eindrucksvolle Raumschlachten
- Spieler beeinflusst Kampagnenverlauf
- teils dröge Textfenster
- grundsätzlich simple Handlung und Figuren

UMFANG

- zwölf Stunden Kampagne
- vier stark verschiedene Fraktionen
- sieben unterschiedliche Schlachtentypen
- sehr eingeschränkter Gefechtsmodus
- Kampagne nur für ein Volk

FAZIT

Battlefleet Gothic: Armada ist trotz Macken bei Balancing und Mission-design das beste Warhammer-Spiel seit Dawn of War 2: Retribution.





Maurice Weber
@Froody42

Ja, es hat seine Macken – aber verdammt, was freue ich mich über dieses Spiel! Nachdem Dawn of War 3 anscheinend im Warp verschollen ist, habe ich Warhammer-Strategie auf diesem Niveau schmerzlich vermisst. Es ist einfach ein so cooles Spiele-Universum, und Battlefleet Gothic: Armada merkt man an jeder Ecke den Enthusiasmus der Entwickler dafür an. Die Atmosphäre passt wie die Faust des Imperators aufs Ketzerauge, und die Raumschlachten und die Flotten-Upgrades sind ein Fest für Strategen. Das Missionsdesign zieht die Kampagne etwas runter – zwar gibt es richtig coole und einzigartige Einsätze, aber für meinen Geschmack zu wenige davon zwischen der fünften und der zehnten Standard-Konvoimission. Außerdem haben die Entwickler noch an der Balance zu schrauben und die mageren Optionen für KI- und Multiplayerschlachten sind für mich inakzeptabel. Ändern aber auch nichts daran, dass mir Battlefleet Gothic: Armada im Test einen Heidenspaß gemacht hat.