

Battle Brothers

DER ZUFALL IST DER FEIND

Genre: **Taktik-Rollenspiel** Publisher: **Overhype Studios** Entwickler: **Overhype Studios** Termin: **24.3.2017** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **ja (Steam)**

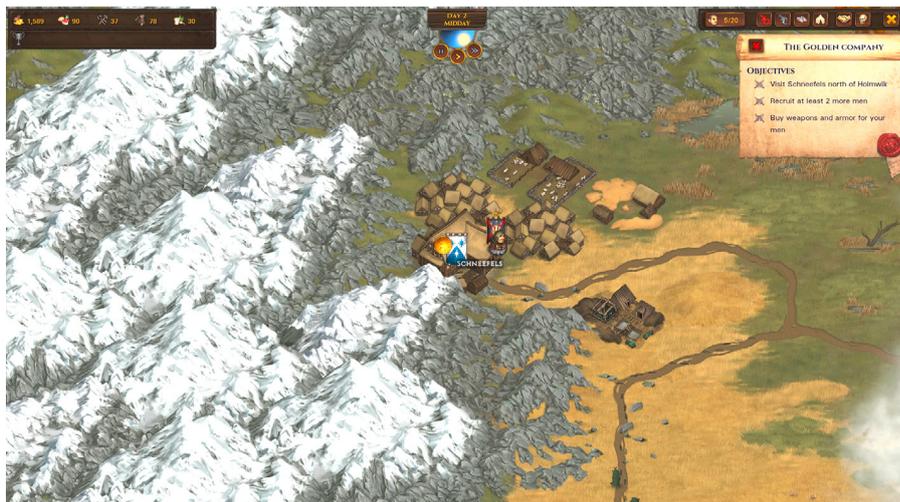
Mit 94 Prozent positiven Bewertungen gehört Battle Brothers zu den besten Neuerscheinungen auf Steam. Zu Recht?

Von Benjamin Danneberg

Hoggart das Wiesel ist ein ausgekochter Bandit. Da wird er per Kopfgeld gejagt und schafft es dennoch, seinen Verfolgern ein Schnippchen zu schlagen. Statt sich einen fairen Kampf mit der auf ihn angesetzten Söldnerkompanie zu liefern, lockt er sie in einen Hinterhalt. Nun müssen wir mit den Überlebenden drei Söldnern die Scherben aufkehren und die Kompanie wieder zu alter Stärke führen. Schon kurz darauf jagen wir Hoggart erneut mit ein paar frischen Rekruten an der Seite und bringen ihn diesmal fachmännisch um die Ecke. Wir sacken das Kopfgeld ein und ziehen unserer Wege. Das sind die ersten Minuten von Battle Brothers, einem Runden-taktik-Rollenspiel und dem Erstlingswerk der Hamburger Overhype Games, das auf Steam bereits mit 94 Prozent positiven Bewertungen gefeiert wird.

Wir schreiben unsere Geschichte selbst

Battle Brothers verlässt sich auf zufällig generierte Inhalte, nicht nur bei der Erstellung der Welt- oder Kampfkarten. Auch die (englischen) Texte sind modular und werden zusammengewürfelt, was einigermaßen gut funktioniert. Der rote Faden des Spiels ist der motivierende Aufbau unserer Kompanie. Auf der zufällig generierten Weltkarte reisen



Auf einer Weltkarte machen wir unsere ersten Schritte: Unsere Truppe braucht mehr Kämpfer.

wir auf der Suche nach Arbeit durch die Dörfer. Im Stadt-Bildschirm finden wir Aufträge, die etwa daraus bestehen, Banditen zu erledigen oder Handelskarawanen zu eskortieren. Vor dem Marktplatz heuern wir kampfwillige Männer an. Ausrüstung kaufen wir entweder auf dem Markt oder bei spezialisierten Waffen- und Rüstungshändlern. Auf dem Team-Bildschirm unserer Truppe finden wir neben dem Inventar die Ausrüstung der Soldaten und Werte wie Rüstung, Moral oder Angriff. Die (bis zu vier) Kampffähigkeiten eines Söldners werden durch Waffen verliehen: Ein Schildträger kann beispielsweise die defensive Fähigkeit Schildwall einsetzen, während ein Bogen-

schütze mit gezieltem Schuss etwas weiter schießt. Hat ein Söldner genug Erfahrung gesammelt, dürfen wir seine Werte steigern.

Brettspielkampf mit Würfeln

Haben wir einen Auftrag angenommen, suchen wir entweder nach dem Ziel, beispielsweise indem wir Fußspuren auf der Karte folgen oder indem wir direkt zum angegebenen Ort reisen. Werden wir auf dem Weg überfallen, erfahren wir erst im Kampf, mit wem wir es zu tun haben. Greifen wir selbst an, bekommen wir vorher Informationen über die Gegner und ihre Anzahl. Allerdings beschränkt sich das nur auf Redewendungen wie »ein





Positionierung, Ausrüstung und vor allem Würfelglück entscheiden über die oftmals sehr knappen Kämpfe.



Die Stadtbildschirme bieten je nach Größe der Stadt einen Markt, Rekruten, Taverne, Waffen- oder Rüstungsschmiede.

paar Räuber«. Die genauen Zahlen finden wir im Wiki, nicht aber im Spiel. Das Geschehen wechselt auf eine zufällig generierte 2D-Kampfkarte, die einem Brettspiel mit Hexfeldern ähnelt. Terrain (etwa Schnee oder Sumpf) modifiziert neben den Höhenunterschieden die Bewegungsweite und verleiht Vor- und Nachteile. Unsere Söldner und die Feinde werden zu Beginn zufällig platziert – eine große Schwäche des ansonsten anspruchsvollen Spiels. Wäre es nicht logischer, wenn sich eine Söldnertruppe (zumal, wenn sie vorher die Lage ausgekundschaftet hat) sinnvoll positioniert? Battle Brothers sieht das nicht so, deshalb kann es vorkommen, dass wir in aussichtsloser Lage (unter-

halb eines feindlich besetzten Bergs) aufgestellt werden und unsere ersten Züge unter schwerem Beschuss machen müssen.

Mit Planung und Glück

Jede Aktion (Bewegung oder Angriff) kostet Aktionspunkte und erhöht gleichzeitig unsere Ermüdung. Ist der maximale Ermüdungswert des Söldners erreicht, kann er keine Aktion ausführen, bis dieser Wert wieder gesunken ist. Dieses System sorgt dafür, dass wir uns jederzeit gut überlegen müssen, ob wir noch schnell auf eine erhöhte Position klettern, eine anstrengende Fähigkeit auslösen oder uns lieber mit einfachen Aktionen begnügen. Die rundenbasierten Kämpfe werden durch Prozentchancen entschieden, die uns per Mouse-Over über das Ziel angezeigt werden. Ob wir mit unserem Armbrustschützen oder Nahkämpfer treffen, hängt von vielen Faktoren ab, beispielsweise Tageszeit, Sichtlinie, Höhenunterschiede, Resistenzen und Ausrüstung. Allerdings zeigte sich im Test auch das typische Problem solcher Trefferwürfe. So wurde etwa der letzte Feind von fünf Söldnern umringt und von Bogenschützen beharkt, wick aber trotz Trefferchancen über 70 Prozent mehrfach in Folge aus und tötete zu allem Überfluss noch einen unserer besten Männer. Wenn die Ausrüstung unserer Leute noch nicht auf einem Level ist, auf dem sie den Zufall entscheidend beeinflusst, kann Frust aufkommen, denn tote Söldner bleiben tot.

Nach einem Kampf plündern wir die Leichen und ziehen unserer Wege. Haben wir genug Heilmittel und Werkzeug, heilen Verletzungen langsam über Zeit und die Haltbarkeit unserer Ausrüstung verbessert sich wieder. Diese Regeneration lässt sich durch ein Camp beschleunigen, allerdings müssen wir darauf achten, dass genug zu essen da ist und vor allem auch ausreichend Gold: Wenn wir unseren besten Mann nicht bezahlen, haut er irgendwann ab.

Simple Optik, harter Schwierigkeitsgrad

Während der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellbar ist (auf höherer Schwierigkeit haben wir weniger Gold und treffen auf mehr und besser ausgerüstete Feinde), kann uns

auch schon auf niedrigster Stufe durch Pech die ganze Kompanie aufgegeben werden. Außerdem wird uns die Schwierigkeit der Gegner vor einem Kampf nicht angezeigt. Damit ist auch das größte Manko des Spiels gefunden: Es gibt viel zu wenig Informationen, das Tutorial besteht nur aus Youtube-Videos, und viel zu oft müssen wir auf Trial & Error zurückgreifen. Immerhin können wir manuell speichern. Die einfache Grafik ist wahrlich kein Fest für Voyeure. Wozu auch, Battle Brothers besticht eher durch den strategischen Aufbau einer Söldnertruppe und ihre hart erkämpften Erfolge. ★

Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Battle Brothers macht vieles richtig: Es automatisiert nervige Notwendigkeiten wie Reparieren oder Heilen, setzt auf persönliche Motivation durch meine eigene, umfangreich formbare Söldnertruppe und bietet ein spannendes Kampfsystem. Meine Truppe wächst mir ans Herz und ich will unbedingt jeden Mann lebendig aus Scharmützeln herausholen. Allerdings macht mir da der Glücksfaktor immer wieder einen Strich durch die Rechnung: Obwohl ich auskundschaftete und die Angriffsinitiative habe, darf ich meine Leute nicht selbst platzieren, sondern muss hoffen, dass sie nicht von Beginn an auf verlorenem Posten kämpfen. Und ob es mit rechten Dingen zugeht, wenn ich zweimal in Folge bei einer fünfprozentigen Trefferchance einen kritischen Treffer lande, gleichzeitig aber mehrfach eine 90-Prozent-Chance vergeige – nun, das ist eine Frage für Stochastiker. Der Frust ist hier aber trotzdem immer mit dabei, denn dadurch fühlt sich Battle Brothers schnell unfair an. Wenn es aber richtig gut läuft, wenn ich es endlich geschafft habe, eine schlagkräftige Truppe zusammenzustellen, dann entwickelt das Spiel sein volles Potenzial und macht richtig Spaß.

BATTLE BROTHERS

SYSTEMANFORDERUNGEN

<p style="font-weight: bold; color: #004a99; margin: 0;">MINIMUM</p> <p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">P4 1,8 GHz / Athlon XP 1700+ Geforce 210 / Radeon X600 1 GB RAM, 1,5 GB Festplatte</p>	<p style="font-weight: bold; color: #004a99; margin: 0;">EMPFOHLEN</p> <p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">Core 2 Duo E4400 / A64 X2 4200+ Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT 2 GB RAM, 1,5 GB Festplatte</p>
---	---

PRÄSENTATION

hübsche Weltkarte ordentlicher Sound
 veraltete Grafik kaum Animationen
 langweilige Textfenster

SPIELDESIGN

cleveres Kampfsystem unterschiedliche Kampfstile
 gute KI Endgame-Krisen
 Aufträge werden schnell öde

BALANCE

freies Speichern keine übermächtigen Waffen
 drei Schwierigkeitsgrade zu Beginn ist der Zufall sehr entscheidend kein Tutorial

ATMOSPHÄRE / STORY

coole Söldnertruppe interessante Zufallsereignisse
 Entscheidungen
 keine Hauptstory Questtexte durch Modularität beliebig

UMFANG

lange Spielzeit (20 Stunden) guter Wiederspielwert
 abwechslungsreiche Szenarien große Weltkarte
 viele Ausrüstungsgegenstände

FAZIT

Spannendes Strategiespiel mit motivierenden Mechaniken, das unter wenig Informationen und manchmal zu starkem Zufallsfaktor leidet.