

Into the Breach

SCHACH MIT MECHS



Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Subset Games** Entwickler: **Subset Games** Termin: **27.2.2018** Sprache: **Englisch**
 USK: **keine Angabe** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

**Täglich grüßt das Alien:
 Im Rundenstrategiespiel Into the Breach bedeutet jeder Fehler den Untergang der Menschheit – doch dank Zeitmaschine lässt sich dieser Fehler endlos wiederholen.**

Von Daniel Ziegeler

Am Anfang von Into the Breach steht die Menschheit vor dem Ende. Die insektoiden Aliens der Vec haben den letzten Widerstand vernichtet. Der einzige Ausweg für die letzten Überlebenden führt per Zeitmaschine zurück zum Beginn der außerirdischen Invasion. Drei bewaffnete Kampfroboter führen den Krieg in der Vergangenheit so lange, bis die Menschheit endlich gerettet ist.

Keine guten Aussichten also, und genau das macht den Kern von Into the Breach aus. Hinter dem Rundenstrategiespiel stecken die Macher von FTL, und wer das Weltraum-Roguelike gespielt hat, weiß schon genau, was ihn hier erwartet: unzählige Fehlschläge auf dem Weg zum Sieg.

Viele Spieler werden schon beim ersten Blick die Nase rümpfen. Etwas von »zufallsgeneriert« steht in der Beschreibung, die Screenshots zeigen altbackene Pixelgrafik. Aber Into the Breach ist weit mehr als nur ein weiteres Indie-Roguelike mit Permadeath. Hinter den abgedroschenen Schlagwörtern verbirgt sich eines der ausgefeiltes-

ten Rundentaktik-Regelwerke, seit Firaxis die XCOM-Serie wiederbelebt hat.

Schach mit Vorahnung

Acht mal acht Felder ist ein Level von Into the Breach groß und hat damit die gleichen Maße wie ein Schachbrett. Nicht nur das erinnert an das älteste Strategiespiel der Welt, auch die Figuren folgen ähnlichen Regeln. Feindliche Käfer können ihr giftiges Sekret nur in einer geraden Linie über die Karte schießen. Der Kampfjet hingegen muss einen benachbarten Gegner überspringen, um seinen Bombenangriff auszuführen. Der Judo-Mech hingegen wirft den Gegner einfach auf ein anderes Feld.

Die Vec gehen äußerst aggressiv vor und greifen teils wahllos Einheiten und Gebäude an. Nach fünf überstandenen Runden ziehen sich die Angreifer zurück und die Schlacht gilt als gewonnen, aber bis dahin rücken stetig neue Feinde nach. Wer ihre Reihen nicht schnell lichtet, wird in kürzester Zeit überrannt. Die kleinen Levels werden dabei ordentlich umgekrempelt. Häuser zerfallen zu Schutt, Wälder gehen in Flammen auf, die Flut spült Gegner davon und elektromagnetische Stürme richten Schaden an. Die richtige Positionierung ist alles.

Der Clou: Die nächste Attacke der Vec wird schon vorher als Linie angezeigt. Wenn die feindliche Riesenameise zum Angriff ansetzt, hat man einen Zug lang Zeit, um auszuweichen. Der Angriff findet anschließend trotzdem statt, führt aber ins Leere – oder

trifft ein zuvor vom eigenen Mech beschütztes Gebäude. Der vermeintliche Vorteil wird schnell zum Fluch, denn man kann nur selten alle Ziele retten. Wie beim Schach müssen für den Sieg Opfer gebracht werden. Vielleicht werden die Bewohner eines Hochhauses deshalb ihrem Schicksal überlassen, damit der letzte Mech das Bonuspunkte bringende Kraftwerk beschützen kann?

Die große Strategie

Vielleicht lohnte es sich aber doch, das Hochhaus zu retten, denn mit jedem zivilen Opfer sinkt der globale Verteidigungswert. Erreicht dieser null, ist die Zeitlinie verloren und die Geschichte beginnt von vorne. Die Kampagne erstreckt sich über vier Inseln mit unterschiedlichem Terrain, die jeweils in mehreren Schlachten von den Vec befreit werden müssen. Bereits nach zwei durchgespielten Inseln steht der Weg zum großen Finale frei. Bevor man sich daran wagt, ist es ratsam, die Truppen aufzurüsten. Durch das Erfüllen von optionalen Missionszielen (zum Beispiel »Töte sieben Feinde« oder »Beschütze das Kraftwerk«) gesammelte Punkte können wir in Upgrades investieren. Auch hier verlangt Into the Breach eine Entscheidung: Möchte man den Schutz der Zivilbevölkerung verbessern oder lieber neue Waffen für sich selbst anschaffen?

Jeder Mech hat außerdem einen Piloten, der im Kampf Erfahrung sammelt und damit individuelle Fähigkeiten freischaltet. Beim Game Over darf man einen der überleben-



Wenn die Gegner unseren Verteidigungswert auf null senken, bleibt nur die Flucht.



Die vorausschauende Positionierung unserer Mechs ist entscheidend, denn der Bewegungsradius von Einheiten ist begrenzt.



Ein Schubser vom Mech hat dafür gesorgt, dass dieser Angriff des Riesenkäfers ins Leere geht.



Daniel Ziegner
@sofakissen



Dass ich diesen Test pünktlich zur Deadline abgeliefert habe, grenzt an ein Wunder. Schließlich musste ich ja blöderweise aufhören Into the Breach zu spielen, um etwas darüber schreiben zu können. Es ist mir lange nicht mehr so schwer gefallen, ein Spiel aus der Hand zu legen. Und lange hat kein Spiel meine Gehirnwindungen so gefordert. Denn wenn jede Mission zum sofortigen Game Over führen kann, will jeder Zug mit all seinen Konsequenzen ganz genau durchdacht sein.

Zugegeben, wer schon mal ein Mecha-Anime gesehen hat, wird besseres Design gewohnt sein. Doch auch wenn die Grafik an ein Mobile-Spiel erinnert, bin ich froh, Into the Breach nicht in der Hosentasche herumtragen zu können. Dann würde ich wohl zu gar nichts anderem mehr kommen.

den Piloten in der Zeitmaschine mit in die nächste Zeitlinie nehmen. Ist die Schlacht aussichtslos, lässt sich auch freiwillig das Handtuch zu werfen, um zumindest ein paar Erfahrungspunkte zu retten.

Das Zusammenspiel dieser verzahnten Mechaniken bringt auch nach Stunden noch neue Taktiken hervor und verleiht Into the Breach eine unglaubliche Tiefe. Jede noch so kleine Entscheidung beeinflusst den Verlauf des Spiels und fühlt sich immer wichtig an. Hätte man in der letzten Runde doch das Hochhaus gerettet, wäre der Verteidigungswert vielleicht hoch genug gewesen, um den letzten Angriff zu überstehen.

Geht-so-Grafik und dramatischer Sound

Grafisch präsentiert sich Into the Breach eher pragmatisch. Von schräg oben blickt man auf kleine Pixel-Dioramen. Auf dekorative Hintergründe oder sonstigen Schnickschnack wird verzichtet. Das hat zunächst Charme, zieht sich jedoch durch die ganze Präsentation. Landschaften sind grau-braunes Einerlei, und auch das Design von Mechs und Vec macht nichts aus dem gestalterischen Freifahrtsschein, den »Roboter« und »Aliens« gestattet hätten. Der Look erinnert eher an billige No-Name-Actionfiguren, die im Sandkasten gegen wehrlose Insekten antreten. Dafür ist der Soundtrack von Ben Prunty auf einem Niveau mit Hollywood-Spektakeln wie »Pacific Rim«, die Into the

Breach inspiriert haben. Bedrohlich dröhnen die Cellos, wuchtig schallen die Trommeln, und die schnarrende E-Gitarre pendelt zwischen Adrenalin pumpendem Motivator und melancholischer Endzeitstimmung.

Godzilla im Kopfkino

Was grafisch an Details fehlt, füllt der eigene Kopf aus. Jede Runde könnte als Storyboard für die Actionszene eines japanischen Kaiju-Streifens dienen. Wenn ein Plan funktioniert, entsteht eine perfekt choreografierte Kombo, die wie das Zusammenspiel eines Wrestling-Teams anmutet: Der Traktorstrahl zerrt den Vec in Position, ein Schuss aus dem Panzerrohr schwächt seine Verteidigung, und die Faust des Mechs setzt zum finalen Schlag an. Das Monster, das gerade zum Angriff auf ein Krankenhaus übergeht, ist in letzter Sekunde besiegt!

Ob ein Rundenstrategiespiel wirklich gut ist, weiß man spätestens, wenn die Worte »Nur noch eine Runde!« fallen. Der Nervenkitzel macht es schwer, aufzuhören. Schon ein Fehler genügt, um das fragile Kartenhaus der menschlichen Verteidigung einzureißen. Und selbst beim zwanzigsten gescheiterten Versuch, die Welt zu retten, gleicht keine Partie der vorherigen. Optisch lässt sich diese Dramatik zwar nicht erahnen, aber schlussendlich zählen die inneren Werte eines Spiels. Und die können sich mit den Besten des Genres messen. ★

INTO THE BREACH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium M 735 / Athlon 64 X2 TK-53
Intel HD 3000 / AMD Radeon RS
1 GB RAM, 300 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i3 550 / Phenom 2 X4 910
GeForce FX 5900 / Radeon 9800 Pro
2 GB RAM, 300 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- übersichtliche Oberfläche
- bombastischer Soundtrack
- langweiliges Einheitsdesign
- triste Hintergrundgrafik
- spärliche Animationen

SPIELEDISIGN



- genial simple Grundidee
- komplexes Zusammenspiel der Mechaniken
- taktischer Tiefgang
- dynamisches Terrain sorgt für Spannung
- Piloten sammeln spielübergreifend Erfahrung

BALANCE



- Gegnerstärke passt sich an
- Gegner spielen nach den gleichen Regeln
- Zeitpunkt des Endkampfes wählbar
- stetige Lernkurve ohne Tutorials
- KI trifft manchmal schlechte Entscheidungen

ATMOSPHERE / STORY



- jede Entscheidung fühlt sich wichtig an
- überlebende Piloten begleiten durch mehrere Partien
- keine wirkliche Story
- Alien-Bedrohung wirkt beliebig
- kaum Einordnung der Spielwelt

UMFANG



- vier Inseln
- Dutzende freispielfähige Piloten, Mechs und Waffen
- zufällige Levelreihenfolge sorgt für Abwechslung
- jede Partie spielt sich anders
- maximales Level der Piloten zu schnell erreicht

FAZIT

Motivierendes Rundenstrategie-Roguelike mit taktischem Tiefgang, das trotz schlichter Grafik in jeder einzelnen Runde spannend bleibt.



Wer zusätzliche Missionsziele erfüllt, wird mit neuen Waffen belohnt.