

Warhammer: Chaosbane

# AUF DER SPIEL- ZEIT-STRECKBANK

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Bigben Interactive Entwickler: EKO Software Termin: 4.6.2019 Sprache: Englisch, deutsche Texte  
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 10 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam)

## Das Action-RPG im Warhammer-Universum macht vieles richtig und dennoch zu wenig.

Von Sascha Penzhorn

Wir kommen direkt auf den Punkt, reißen schnell das Pflaster ab und überwinden dann langsam den Schmerz: In einer Welt, in der Diablo 3, Grim Dawn und Path of Exile vergleichsweise günstig beziehungsweise kostenlos sind, hat Warhammer: Chaosbane keine große Daseinsberechtigung. Nicht für 50 Euro in der Basisversion, und erst recht nicht für stolze 70 in der Magnus Edition.

### Kanal fatal

Imperator Magnus wurde verflucht und droht, das Zeitliche zu segnen, wenn wir nicht schleunigst die Übeltäter stellen, die ihn in diesen Zustand versetzt haben. Als Imperialsoldat, Hochelfmagier, zwergischer Slayer oder Waldelf-Kundschafter jagen wir Chaos-Kultisten auf der Suche nach Antworten. Spieltechnisch heißt das, dass wir uns in einen Dungeon begeben, Monster plätten, Beute aufsammeln und ab und zu auch mal Objekte wie Kartenfragmente für eine Quest aufsammeln. Die Story ist dabei nicht der Rede wert – für gewöhnlich rennen wir irgendeinem Schurken hinterher, der uns wiederholt seine Schergen auf den Hals hetzt, bis wir ihn endlich zu fassen kriegen. Das geschieht so oder so ähnlich in jedem Kapitel. Überhaupt fehlt es an Abwechslung: Für nahezu jede Quest im ersten Akt der Story begeben wir uns in die Kanalisation und latschen beim Kämpfen wieder und wieder dieselben Räume, Gänge und vorgefertigten Versatzstücke ab.

An zwei, drei Stellen dürfen wir uns auch mal durch die Straßen von Nuln kämpfen, doch auch hier endet die Mission über kurz oder lang wieder im Gully. Mehr als diese beiden Umgebungen gibt es im ersten Kapitel nicht, dafür gibt's wie in jedem Akt ein lebloses Hub ohne Dialoge, interaktive NPCs

oder Nebenmissionen, mit Ausnahme eines Abgesandten der Sammlergilde, der uns überschüssige Beute abnimmt. In Kapitel zwei wird fast ausnahmslos im zerstörten Prag gekämpft und gelegentlich gibt's kurze Abstecher in den Wald. Akt drei hat ebenfalls nur zwei Dungeon-Schauplätze. Das vierte und letzte Kapitel bietet sogar nur einen. Macht insgesamt sieben unterschiedliche Umgebungsvariationen für eine Kampagne, die wir auf dem normalen Schwierigkeitsgrad (von insgesamt elf Stück) in rund acht Stunden erledigt haben. Das schmerzt besonders angesichts des Settings, das so einfach nicht genug zur Geltung kommt. Es hilft nicht, dass neben »Kanalisation« auch »Wald mit Schnee« und »Wald ohne Schnee« zu den Landschaften gehört. Damit hat fast die Hälfte der Dungeon-Areale nur sehr wenig Warhammer-Flair.

### Klasse Klassen

Immerhin: Die vier spielbaren Charaktere machen allesamt Spaß, sind schick modelliert, spielen sich alle einzigartig und bieten über ein intuitives Skill-System und einen flexiblen Talentbaum unterschiedliche Entwicklungsmöglichkeiten. Wir haben uns zum

Beispiel für die Waldelfe entschieden. Die nutzt einen Bogen, Wurfklingen, Gifte und Fallen oder setzt auf Beschwörungen und ruft Dryaden im Kampf herbei, die euch in der Schlacht gegen die Horden des Chaos unter die Arme greifen. Mittels Leertaste legt sie eine Hechtrolle hin, mit der sie Angriffen ausweicht. Ein Kollege hat im Kooperativen Multiplayer seinen Magier ausgepackt und mit Blitzen und Feuerbällen um sich geworfen. Wer auf Nahkampf steht, haut Gegner als Imperialsoldat mit Schwert und Schild weich oder hackt sie als Slayer mit zwei Äxten gleichzeitig weg. Namen, Aussehen und Geschlecht sind für jede Figur fest vorgegeben. Bis zu vier Spieler legen gemeinsam über die Steam-Freundesliste oder auch gleichzeitig an einem Rechner gemeinsam los. Die Steuerung flutscht sowohl über Maus und Tastatur als auch per Gamepad. Wer lieber allein loszieht, kommt auch prima solo klar – die Monsterstärke wird an die Spielerzahl angepasst. Verklöppt werden vor allem Kultisten mit und ohne Mutationen oder auch mal eine fescbe Chaosbestie. Besonders auf den höheren Schwierigkeitsgraden tauchen auch immer wieder mal Elitegegner auf. Die sind eine Nummer größer als



Allein oder mit bis zu drei Mitstreitern kämpfen wir gegen die Mächte des Chaos.



Unser Mitspieler ist Magier. Er hat sich auf seinen Flammenwerfer spezialisiert und wird in einem Kampf regelrecht zum Drachen. Lässig!

ihre Kollegen und haben eine schwächende Aura, aber Spezialangriffe wie die Mörser, rotierenden Laser und ähnliche Tricks, wie sie die blauen und gelben Fieslinge in Diablo 3 nutzen, gibt es hier nicht. Die Feinde sind eine Weile spaßig, doch viele Gegner wiederholen sich genau wie die Umgebungen gefühlt unendlich oft.

### Brachiale Bosse

Am Ende jedes Kapitels wartet ein riesiger Boss. Im ersten Akt beispielsweise empfängt uns ein riesiger, schleimiger Koloss mit entblößten Eingeweiden, die fröhlich pulsieren und zucken. Dieser Oberfiesling traktiert uns mit einem riesigen Schwert und kotzt regelmäßig die komplette Arena voll. Da reicht es auch nicht aus, einfach nur draufzuhauen. Es kommt auf die richtige Positionierung an, um besonders tödliche Attacken zu überleben, manchmal müssen Elemente im Bossraum zerstört oder lästige Helfer beseitigt werden. Die Bosskämpfe sind ein echtes Highlight im Spiel – schade, dass es nur vier Stück davon gibt. Da macht auch der optionale Bossrush-Modus, in dem man gezielt die Endgegner bekämpft, nicht sehr lange Spaß. Außerdem gibt's am Ende jedes Kapitels den Expeditionsmodus, wo wir uns zurück in Gegenden wie die Kanalisation, den Wald oder die Straßen von Praag begeben können, um noch mehr Zeit mit den immergleichen Versatzstücken zu verbringen. Nach Beenden der Story steht noch die sogenannte Reliquienjagd zur Verfügung, wo wir ebenfalls dieselben Umgebungen in Angriff nehmen. Dort können wir aber den Schwierigkeitsgrad über zufällige Modifikatoren anheben, wodurch wir beispielsweise Lebenspunkte verlieren, wenn wir stehenbleiben, oder bei jedem Treffer Schaden an unserem Rüstungswert einstecken. Zur Belohnung gibt es hier besonders mächtige Ausrüstung und die Chance auf Set-Gegenstände. Für unsere Waldelfe fallen beispielsweise Rüstungssets mit Boni für stärkere Fallen oder mächtigere Beschwörungen. Hätten wir jetzt noch Inhalte, die wir nicht schon zigmal gespielt haben, um die coolen Sets dort zu benutzen, wären wir happy. Ein Invasionsmodus wird uns ebenfalls ange-

zeigt, der teilt uns beim Anklicken jedoch mit, dass er noch gar nicht existiert.

### Low Budget

Da sich die Inhalte pausenlos und viel zu schnell wiederholen, fällt der Wiederspielwert gering aus. Hinzu kommen Macken bei der Übersetzung des Spiels. Die englische Sprachausgabe ist passabel, die Untertitel sind überwiegend fehlerfrei, doch viele Beschreibungstexte sind nur halb oder überhaupt nicht übersetzt, die Beschreibung des Slayer-Talentbaums erschien in unserer Testfassung plötzlich in französischer Sprache.



Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten



Mein erster Gedanke beim Spielen war »Okay, hier gibt es zwar viel zu wenig Inhalt, aber für ein günstiges Indie-Diablo spielt es sich immerhin ganz okay.« Denn Warhammer: Chaosbane fühlt sich komplett nach Indie an. Sprachausgabe, Grafik und Sound sind zweckmäßig aber nicht überragend, die Musik könnte meiner Meinung nach gar nicht existieren, und der wenige vorhandene Content ist maximal gestreckt. Aber immerhin machen die Charaktere und deren Skills Spaß, die Bosskämpfe sind knackig. Daraus könnte mal was werden! Was ich zu diesem Zeitpunkt nicht wusste: Für dieses Werk verlangt Entwickler Eko Software (Garfield Lasagna World Tour, How To Survive) den vollen AAA-Kaufpreis. Vom »Season Pass«, in dem Dinge wie Emotes und kosmetische Pets stecken, will ich jetzt lieber gar nicht anfangen. Die Preisgestaltung finde ich, wohlwollend formuliert, sehr optimistisch. Wer Warhammer als Religion ausübt und sich nicht an den immergleichen Umgebungen und sehr überschaubaren Inhalten stört und zudem ein Leben ohne Geldsorgen führt, kommt hier womöglich auf ein paar unterhaltsame Spielstunden. Andernfalls gibt es reichlich Alternativen im Genre, die sind allesamt günstiger und besser.



Die Karte ist irreführend. Die drei Obelisken sind die einzigen Teleportationspunkte im Spiel. Es gibt gerade mal sieben Umgebungen und drei leblose Hubs. Langweilig!

In den Grafikoptionen gibt es Einstellungen für Auflösung, Fenstermodus, HUD-Größe, V-Sync und Helligkeit, sowie zwei Schriftarten für die (deaktivierbaren) Schadenszahlen – mehr nicht. Überhaupt wirkt der Look des Spiels recht altbacken. Einen bitteren Beigeschmack hinterlassen auch bestimmte Passivboni, die nur in den teureren Varianten des Spiels stecken, über die man beispielsweise mehr Gold, mehr Erfahrungspunkte oder bessere Beute erhält. Die Passivboni fallen nicht stark ins Gewicht. Trotzdem heißt das streng genommen: Wer mehr bezahlt, kommt schneller voran. ★

## WARHAMMER: CHAOSBANE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM                          | EMPFOHLEN                       |
|----------------------------------|---------------------------------|
| Core i3 / AMD Phenom II X3       | Core i5 / AMD FX-8150           |
| Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850 | Geforce GTX 780 / Radeon R9 290 |
| 6 GB RAM, 15 GB Festplatte       | 8 GB RAM, 15 GB Festplatte      |

### PRÄSENTATION



- coole Spielfiguren und Bosse
- passable Sprachausgabe
- mäßige Grafik
- unvollständige deutsche Texte
- geringe Gegnervielfalt

### SPIELDESIGN



- fordernde Bosse und kurzweilige Kämpfe
- gutes Charaktersystem
- reibungsloser Koop online und lokal
- sinnlose Hubs ohne Interaktion
- keine Nebenmissionen oder Entdeckungen

### BALANCE



- 11 Schwierigkeitsgrade
- fordernde Bosskämpfe
- Monsterstärke wird an Spielerzahl angepasst
- intuitives Skill-System
- alle Spielfiguren sind stark

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Warhammer-Setting
- immergleiche Umgebungen
- generisches Leveldesign
- lahme Story
- Story-Kapitel laufen alle überwiegend gleich ab

### UMFANG



- achtstündige Kampagne
- Bossrush, Expedition und Reliquienjagd als Endgame
- nur sieben Dungeon-Varianten
- nur vier Bosskämpfe
- kaum Wiederspielwert

### FAZIT

Actionreiche Kämpfe können nicht über die sich wiederholenden Umgebungen hinwegtrösten. Monotonie ab der ersten Spielstunde.

