

Werewolf: The Apocalypse – Earthblood

EIN WERWOLF WIE KAUGUMMI

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Nacon** Entwickler: **Cyanide Studio** Termin: **4.2.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic)** Enthalten in: –

Der Stealth-Prügler mit dem Setting von Werewolf: Die Apokalypse hat einige gute Ansätze, zieht sich aber unangenehm in die Länge.

Von Sascha Penzhorn

Knapp acht Stunden lang verprügelt ihr endlose Mengen von Feinden in dieser Machtfantasie. Zwischendurch werdet ihr auch mal einen Spezialangriff auf oder widmet euch optionalen Schleicheinlagen, bevor die nächste brachiale Schlägerei losgeht. Monotones Gameplay, eine seichte Story und ein paar technische Schwächen sorgen dafür, dass diesem Abenteuer schon lange vor dem Abspann die Puste ausgeht. Ein Rollenspiel solltet ihr allen Ankündigungen zum Trotz ohnehin nicht erwarten

Ein Hauch Seifenoper

Ökoterrorist Cahal infiltriert die Hallen der korrupten Firma Endron, die munter die Umwelt verpestet und fiese Experimente an Menschen durchführt. Er ist unterwegs mit



Diese Wachen sind so nett, sich wegzudrehen, damit wir sie nach und nach ausschalten können.

seinem Werwolfstamm, um den Laden zu sabotieren. Dabei schleicht er wahlweise in Menschengestalt herum und schaltet Gegner leise von hinten aus oder jagt ihnen mit der Armbrust lautlos einen Bolzen in den Kopf. Oder er verwandelt sich in einen Wolf und zwängt sich durch enge Lüftungs-

schächte. Alternativ wird er zum Werwolf, lässt das mit dem Schleichen bleiben und reißt alles um sich herum mühelos in Stücke. Präsentiert wird das alles mit einer Story, die klischeehaft, vorhersehbar und dank mäßiger (englischer) Sprecher stellenweise recht lausig präsentiert wird. Deutsche Spie-



Die drei unterschiedlichen Außenareale sehen dank Unreal Engine ganz schick aus.



Werwolf und Welt der Dunkelheit

Werwolf: Die Apokalypse ist ein Pen&Paper-Spielsystem, das der klassischen Welt der Dunkelheit entstammt. Ein weiteres beliebtes System dieses Universums ist beispielsweise Vampire: The Masquerade. In Werwolf: Die Apokalypse kämpfen Spieler als Werwölfe (Garou) für die Erdmutter Gaia, um das Gleichgewicht zwischen den spirituellen Einheiten Wyldnis (Schöpfung, Chaos), Weberin (Ordnung, Struktur) und Wyrn (Verfall, Tod) zu bewahren. In diesem Setting hat der Wyrn die Oberhand und droht, alles Leben zu korrumpieren und zu vernichten. Diener des Wyrn sind beispielsweise korrupte Politiker und Konzerne, die durch Macht- und Habgier für Krankheiten und Verschmutzung sorgen. In Earthblood spielt ihr Cahal, einen Ahroun vom Stamm der Fianna, der den Kampf gegen den Endron-Konzern und dessen (natürlich) dunkle Machenschaften aufnimmt.

Ihr lesen sehr frei übersetzte Bildschirmtexte mit. Irgendwelche schwerwiegenden Entscheidungen trifft ihr nie, wohl darum gibt's auch kein freies Speichern, sondern nur viele Checkpoints. Die Story verläuft linear.

Zudem verfügt ihr über die Penumbra-Vision, eine Spezialfähigkeit, mit deren Hilfe ihr Feinde durch Wände aufspürt oder mit Naturgeistern kommuniziert, die in Pflanzen hausen. Letztere gewähren euch Punkte zum Aufwerten eurer Fähigkeiten oder, in seltenen Fällen, auch mal kleinere Dienstbotengänge, wenn ihr auf Nebenaufgaben steht. Das alles klingt wesentlich komplexer, als es wirklich ist. Den größten Teil eurer Spielzeit verbringt ihr damit, die immer gleichen Gegnermassen zu vertrimmen, an Topfpflanzen zu schnüffeln oder an irgendwelchen Wachposten und Kameralichtkegeln vorbeizukriechen. Das ist eine Weile ganz nett, unterhält mangels Spieltiefe aber nicht über die komplette Kampagne hinweg.

Button-Masher

Standardmäßig spielt ihr in Menschengestalt. Die meisten Wachposten, an denen ihr euch vorbeischiebt, drehen euch brav den

Rücken zu oder sind relativ kurzsichtig. Ab und zu spaziert mal einer von ihnen herum oder befindet sich im Wahrnehmungsbereich einer Kamera, sodass ihr etwas mehr Geduld aufbringen müsst, um ihn zu überwältigen. Über den Fertigungsbaum könnt ihr zudem eure Armbrust aufwerten, um mehrere Gegner gleichzeitig zu plätten oder Kameras auszuschießen. Als Wolf könnt ihr bellen, um Feinde zu verwirren, könnt sie in dieser Form aber nicht kaltstellen. Entdeckt euch ein Gegner, macht er alle anderen Wachen auf euch aufmerksam, und die KI sucht nun aktiv nach euch. Lauft ihr euren Häschern in die Arme, bleibt euch nur die Verwandlung zum Werwolf. Es gibt auch vereinzelt Situationen, in denen ihr durch Dialoge ans Ziel kommt. Alternativ könnt ihr aber in jedem Fall die komplette Prozedur überspringen, euch direkt verwandeln und einfach sofort alles kurz und klein schlagen.



Es gibt ein paar Finisher-Animationen, es wird aber nie irgendwas abgetrennt.

Meinung

Sascha Penzhorn
@Bersekerkitten



Haha! Oh Mann, ich habe hier zuhause noch die Erstübersetzung des Werwolf-Regelwerks von Feder & Schwert, Hardcover, Copyright 1994. Was für ein geiles Rollenspiel man aus diesem Setting basteln könnte! Lieblingsbrut und -stamm wählen, die moralischen Fragen, ob man sich dem Zorn hingeben oder doch lieber die Kontrolle bewahren möchte. Die Parallelen zur realen Welt, in der die Schere zwischen Arm und Reich immer weiter auseinanderklafft, der Klimawandel, die Pandemie... Oder man macht halt ein Budget-Prügelspiel mit zwei Stunden Inhalt und streckt das dann mit aller Gewalt auf acht Stunden und verlangt 40 Euro dafür. Lasst es euch von mir aber nicht madig machen – falls ihr es nicht super anspruchsvoll haben müsst und einfach mal im Werwolf-Setting ein paar Bösewichte vermöbeln wollt, taugt das Teil für eine Weile. Besonders dann, wenn ihr nicht vorhabt, es endlos lange am Stück zu spielen. Für kurze Prügeleien zwischendrin ist es ganz nett. Falls Cyanide tatsächlich mal eine Fortsetzung bringen sollte, wünsche ich mir eine bessere Kamera, mehr Gegner und Umgebungen, eine Charakterausswahl und einen kooperativen Multiplayer. Denn wenn wir mal ehrlich sind, hat Werwolf: The Apocalypse – Earthblood bis auf sein Setting kein anderes Alleinstellungsmerkmal und macht spieltechnisch auch nichts wirklich überragend gut.

Das macht eine Weile Spaß, weil ihr als Werwolf übermächtig seid und Feinde, allerlei lose Physikobjekte und überhaupt alles spektakulär durch die Gegend schleudert wie Spielzeuge. Allerdings haben wir uns knapp zwei Stunden später daran sattgesehen. Einerseits, weil die meisten Auseinandersetzungen nur auf dem allerhöchsten Schwierigkeitsgrad eine Herausforderung darstellen, für die man mehr als nur die leichte Angriffstaste benötigt, andererseits,



Cahal: Ceres. Gaia dankt dir für dein Opfer. Yfen erwartet dich.



Wir kommunizieren für eine Nebenmission mit dem Geist eines gefallenen Rudelmitglieds.

weil wir es stundenlang wieder und wieder mit den gleichen Feinden zu tun bekommen. Erst im letzten Drittel des Spiels treten endlich ein paar neue Varianten auf.

Die meisten der schick inszenierten Bosse sind ebenfalls recht easy bezwingbar. Zudem ist die Action für ein Werwolfspiel mit einer USK-Freigabe ab 18 Jahren überraschend zahm. Zwar hinterlassen wir überall übertrieben riesige Blutlachen, es werden aber niemals brutal Körperteile abgetrennt, der Gewaltgrad und die Physik haben eher etwas von einem Cartoon.

Immerhin funktioniert die Steuerung tadellos mit Maus und Tastatur. Mit dem Gamepad hingegen bekommt unser Werwolf regelmäßig eine unfreiwillige Koloskopie, wenn wir nicht ständig mit dem rechten Stick die Kamera nachjustieren.

Für kurze Sitzungen

Für die kurze Prügelstunde zwischendurch taugt Werewolf: The Apocalypse – Earthblood immer noch. Besonders dann, wenn man damit leben kann, dass die Action nicht sonderlich anspruchsvoll ist. Ja, ihr könnt

zwischen einer leichten und schweren Kampfhaltung wechseln, eine Handvoll Spezialattacken freischalten, bis auf die Selbstheilung benötigt ihr aber nichts davon. Selbst den finalen Endboss haben wir in einem Hagel aus leichten Attacks besiegt und sämtliche Handlanger und Mechaniken vollkommen ignoriert. Als im Abspann eine Fortsetzung angekündigt wurde, winkten wir ab. Schon weil der letzte Obermottz gleich zwei Mal mit dem Helikopter abhaute, bevor wir das Spiel endlich abschließen durften – »The Princess is in another castle!« Es steckt einfach nicht genug Substanz für die gegebene Spielzeit in diesem Werwolf.

Bugs und Abstürze hatten wir immerhin keine, das Spiel sieht dank Unreal Engine ganz passabel aus, doch viele Animationen und besonders die Charaktermodelle wirken veraltet und sind stellenweise echt hässlich. Zudem düdeln ständig dieselben zwei Musikstücke durch die Lautsprecher, was ebenso zur Monotonie beiträgt wie die mangelnde Abwechslung in der Gegnervielfalt und in den Umgebungen. Okay, mal befindet sich das Firmengelände, durch das wir uns prü-

geln, in einem Wald, dann mal in der Wüste und einmal sogar auf dem Meer, die Innenräume sehen aber größtenteils austauschbar aus. Ein paar zusätzlich Assets hätten hier nicht geschadet. Wer trotzdem mal unbedingt als Werwolf ausrasten will und keinen Blockbuster erwartet, kann immer noch einen Blick riskieren. ★

WEREWOLF: THE APOCALYPSE EARTHBLOOD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3470 / AMD FX-8370
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7790
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 8700 / Ryzen 5 3600X
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- spektakuläre Kämpfe
- schicke Umgebungen
- schön inszenierte Bosse
- schwache Sprecher
- mäßige Modelle und Animationen

SPIELEDISIGN



- wahlweise schleichen oder kämpfen
- Kämpfe unterhalten eine Weile
- Spielmechanik nutzt sich schnell ab
- keine Entscheidungen
- Gamepad-Kamerasteuerung nervig

BALANCE



- einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- großzügige Checkpoints
- generell zu leicht
- überwiegend anspruchslose Bosse
- Button-Mashing statt Taktik

ATMOSPHÄRE / STORY



- unverbrauchtes Setting
- Kommunikation mit Geistern ist ganz nett
- lahme Storypräsentation
- sehr vorhersehbar
- unnötige Streckungen

UMFANG



- hat netten Talentbaum
- ein paar coole Endgegner
- Gegner, Musik, Assets wiederholen sich ständig
- kaum Nebenmissionen
- linear, ohne Wiederspielwert

FAZIT

Stealth-Brawler, der durch seichte Spielmechaniken und mangelnde Gegner- und Umgebungsvielfalt schnell seinen Reiz verliert.



Eine Handvoll Bosskämpfe gibt's auch, wie hier mit diesem Tänzer der Schwarzen Spirale.