

Warhammer 40.000: Chaos Gate – Daemonhunters

SO GUT, WIE DER NAME LANG IST

Genre: **Strategie** Publisher: **Frontier Foundry** Entwickler: **Complex Games** Termin: **5.5.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Auf DVD: Preview-Video

Für Strategie-Fans ist Warhammer 40.000: Chaos Gate – Daemonhunters selbst dann einen Blick wert, wenn sie Ketzer sind, die nichts mit Warhammer anfangen können. Und für echte Anhänger der Welt und ihrer Figuren ist es schlicht ein Fest! *Von Sascha Peñzhorn*

Mülltrennung: Plastik wandert ins Recycling, Restmüll wandert in die schwarze Tonne, Keys für Warhammer-Indie-Spiele wandern an mich. Dann schaue ich immer erst mal nach Stellenangeboten in meiner Umgebung und schreibe schließlich widerwillig einen Test über eine völlige Gurke, die kurz darauf eh wieder eingestellt wird. Und dann landet plötzlich ein Key für dieses garstige Warhammer 40.000: Chaos Gate – Daemonhunters auf meinem Schreibtisch. Meinem Ersteindruck mit diesem Spiel traue ich nicht, doch nach zehn und auch nach mehr als 20 Stunden steht ganz klar fest: Dieses Spiel hat den Fluch gebrochen. Es ist dermaßen gut, dass ich ungelogen mehrmals nachgeschaut habe, ob das Teil tatsächlich von einem kleinen, unabhängigen Studio kommt, von dem ich tatsächlich in meinem ganzen Leben noch niemals was gehört habe.

Bevor ich gleich auf den folgenden Seiten voll geil umschreibe, weshalb dieses Spiel sehr gut ist, komme ich also direkt auf den wichtigsten Punkt: Ja, kauft es! Hier bekommt ihr richtig gut präsentierte Warhammer-Atmo-

sphäre. Gleichzeitig ist das Gameplay trotz kleinerer Probleme dermaßen gut und vor allem so abartig Spaßig, dass ihr auch dann noch einen Blick riskieren solltet, wenn ihr mit Warhammer eigentlich überhaupt nichts am Hut habt. Es mag zwar nicht ganz auf Augenhöhe mit XCOM 2 sein, doch es ist verdammt nahe dran.

Graue Ritter gegen Nurgle

In Daemonhunters kämpft ihr gegen die Horden des Chaosgottes Nurgle, der wohl einzigen fiktiven Entität, auf die Regel 34 des Internets nicht zutrifft. Der infiziert fröhlich einen ganzen Haufen Sternensysteme mit fünf fieseln Peststrängen, die alle erdenklichen Formen von Mutationen, Untod, Kultismus, Schuppen und Mischhaut erzeugen. Ihr fliegt mit eurem Raumschiff, der Baleful Edict, die stilecht einer fliegenden gotischen Kathedrale gleicht, von einem infizierten System ins nächste, teleportiert euer Team von vier Grey Knights auf die Oberfläche und lasst sie ordentlich aufräumen. Rundenweise hetzt ihr eure Technikrieger über das

Schlachtfeld, schickt sie in Deckung, werft Granaten, schießt die Schergen des Chaos mit dem Bolter zu Klump oder hackt sie im Nahkampf in Stücke.

Jeder eurer Helden verfügt pro Runde über je drei Aktionspunkte, die ihr nach Belieben in Bewegung, Angriffe und Spezialfähigkeiten investiert. Nehmt ihr einen Gegner ins Visier, seht ihr vorab immer genau, ob ihr den Bösewicht trifft und wie viel Schaden ihr verursacht. Eine zufällige Trefferchance wie in XCOM gibt es hier nicht. Solange sich euer Widersacher in Reichweite befindet und nicht vollständig durch irgendein Hindernis verdeckt ist, findet eure Attacke ihr Ziel. Eine kleine Portion Glück ist dennoch hilfreich, dann landet ihr womöglich einen kritischen Treffer und könnt Gegner permanent schwächen – beispielsweise indem ihr permanent deren Rüstung schrottet oder sie vom Fernkampf abhaltet, indem ihr ihnen die Waffenhand abhackt. Groovy!

Kurz und gut

Eine Mission nimmt selten mehr als 20 Minuten in Anspruch. So sind die düsteren Schlachtfelder immer relativ klein gehalten, zudem sind eure Grey Knights ausgesprochen mächtig und watschen mit einer Spezialattacke schon mal ein halbes Dutzend Feinde und mehr gleichzeitig um. Zu Spielbeginn stellt ihr eure Teams aus vier Klassen zusammen: dem zähen Justicar, den ihr mit Terminator-Rüstung aufpowern könnt, den

Unser Purgator rotzt gleich ein halbes Dutzend Feinde mit nur einem Schuss weg.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Warhammer liebt.
- ... ihr auf Rundentaktik-Shooter steht.
- ... ihr nicht vor fordernden Bossen zurückschreckt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

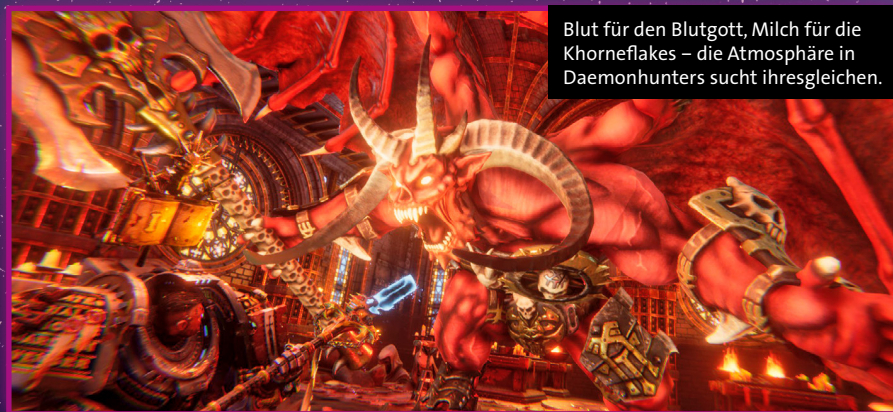
- ... ihr riesige, komplexe Schlachten wollt.
- ... ihr Nurgle und Graue Ritter langweilig findet.
- ... ihr gelegentlichen Grind nicht erträgt.



Eure Grey Knights stattet ihr mit haufenweise Waffen, Rüstungen, Granaten und anderen Extras aus, um sie für jede Situation zu wappnen.

heilenden Apothecary, den auf schwere Wummen spezialisierten Purgator und den teleportierenden Interceptor, der sich blitzschnell durch seine Opfer schnetzelt. Jeder davon ist auf seine Art ein hervorragender Kämpfer und entsprechend nützlich. Über Stufenanstiege schaltet ihr nach absolvierten Missionen zusätzliche Fähigkeiten und Passivboni für eure Ritter frei. Das motiviert und treibt zu immer neuen Einsätzen an.

Habt ihr alle missionskritischen Ziele erledigt, folgt der Teleport zurück aufs Schiff. Der lässt in vielen Einsätzen ein paar Runden auf sich warten, in denen ihr euch gegen zusätzliche Gegnerwellen zur Wehr setzen müsst. Nach getaner Arbeit erhaltet ihr etwas Ausrüstung zur Belohnung, verletzte Einheiten begeben sich zur Erholung, und ihr investiert einige Servitoren in die Reparatur und Instandhaltung eures Schiffs, das streng nach Drehbuch im Tutorial stark beschädigt wurde und nur noch mit Ach und Krach durchs All tuckert. Schiffs-Upgrades können beispielsweise die Erholungszeit verletzter Ritter oder die Anreise zur nächsten Mission verkürzen, zusätzlichen Schutz gegen Warp-Stürme und feindliche Raumschiffe bieten und schaffen mehr Platz für zusätzliche Ritter. Nebenher erforscht ihr die Überreste eurer Feinde und schaltet so nicht nur neue Bluffs frei, sondern treibt außerdem die Story voran.



Blut für den Blutgott, Milch für die Khorneflakes – die Atmosphäre in Daemonhunters sucht ihresgleichen.

Sagenhafte Präsentation

Dieser Gameplay-Loop macht irre Spaß, nicht zuletzt wegen seiner grandiosen Inszenierung. Es gibt reichlich tolle Zwischensequenzen mit guter (englischer) Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. Die Dialoge, der Warhammer-Jargon, die Schlachtfelder mit ihren gewaltigen Statuen und düsteren Kathedralen, der stimmungsvolle Soundtrack mit seinen düsteren Chören, die absolut brachialen Manöver der Grey Knights auf dem Schlachtfeld – Daemonhunters vermittelt eine unglaublich packende Atmosphäre! Das Spiel mag keine Grafikbombe mit Riesenbudget sein, aber es blutet Warhammer-Flair und zeigt die ganze Liebe seiner Entwickler zum Setting.

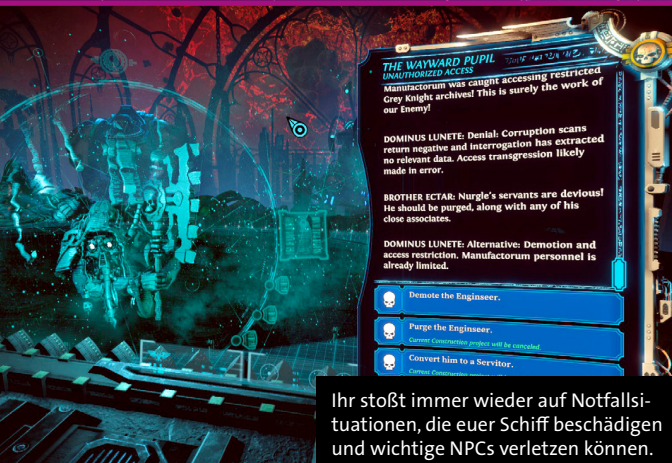
Eure Ritter wirken wie mächtige, tonnen schwere Titanen, die sich gnadenlos durch Nurgles Schergen fräsen. Gleichzeitig sind sie überraschend wendig und agil, treten stählerne Tore ein, die in unzählige Bruchstücke zerplatzen, stürzen sich durch berstende Fenster und schwingen sich mit ihren Jump Packs auf Aussichtspunkte, um niedere Feinde im Granatenhagel vergehen zu lassen. Dazu gibt es saftige Waffensounds und eine dynamisch zerstörbare Umgebung. Explodierende Deckungen sowie Pfeiler und Säulen, die krachend auf eure Widersacher stürzen, sehen dabei nicht nur klasse aus, sondern beeinflussen auch maßgeblich eure Taktik. Denn Trümmer und Explosionen vernichten eure Feinde oft effektiver als direkter Beschuss oder sprengen gleich komplett neue Schusslinien frei. Niemand kann der Macht eurer Waffen standhalten. Also fast niemand, denn manchmal ist die Schwierigkeitskurve etwas arg verbeult.



Selbst der auf Unterstützung und Heilung ausgelegte Apothecary ist ein fähiger Kämpfer.



Optionale Heldentaten bescheren euch zusätzliche Belohnungen.



Ihr stoßt immer wieder auf Notfallsituationen, die euer Schiff beschädigen und wichtige NPCs verletzen können.



Mal zu leicht und mal zu schwer

Genreveteranen finden in den meisten Missionen keine große Herausforderung, wenn sie nicht auf den höheren der vier Schwierigkeitsgrade spielen. Das liegt an der bereits erwähnten Stärke eurer Einheiten, aber auch daran, dass die KI teils einfach nicht besonders helle agiert. In Situationen, in denen ihr mehrere Runden lang überleben und auf Teleportation warten müsst, kesseln euch Gegner viel zu oft ein, um dann untätig im Overwatch rumzusitzen, statt euch aktiv anzugreifen. Statt verletzte Ritter direkt mit der Waffe abzumurksen, hinterlassen Feinde gerne mal eine Zeitbombe und geben euch so die Chance zum Rückzug. Nichts davon ist so katastrophal doof, dass es komplett das Spiel vermässelt, aber in der Testfassung begegne ich immer wieder mal Situationen, in denen mich die KI scheinbar grundlos verschont. Hin und wieder werden eure Wider-sacher durch den Warp mit Buffs aufgemotzt oder eure Einheiten geschwächt. Wie oft das passiert, hängt von Nurgles Einfluss im jeweiligen System ab und wird durch den Einsatz eurer Spezialfähigkeiten noch beschleunigt.

Den ersten richtigen Schock erlebt ihr in Bosskämpfen, deren Schwierigkeitsgrad dann plötzlich so rapide ansteigt, dass es teilweise unvermeidbar erscheint, kritische Verletzungen oder Schlimmeres zu erleiden. Es hilft auch nicht, dass verletzte Ritter sich nach Missionen nur sehr langsam von ihren Wunden erholen. Hier müsst ihr entscheiden, ob ihr für ein paar Einsätze weniger erfahrene Recken von der Ersatzbank holt oder den

verletzten Kollegen mit einem Lebenspunkt malus ins Gefecht schickt. Das Dilemma lässt sich über Schiffs-Upgrades etwas lindern, aber niemals vollends beheben. Je nach Schwierigkeitsgrad können Ritter auch nur eine begrenzte Anzahl kritischer Verletzungen erleiden, bevor sie dauerhaft sterben. Überlegt euch gut, ob ihr hart genug für den Hardcore-Modus seid, der euch nicht mehr frei speichern lässt! Obendrein erschweren euch zufällige Ereignisse den Fortschritt: Ein angreifendes Schiff hat eure Triebwerke gehimmelt, und ihr kommt erst mal nicht mehr rechtzeitig bei Missionen an, der Großmeister ist verärgert und schickt 60 Spieltage lang keine Ausrüstung, Reparaturen dauern doppelt so lange, weil ein wichtiger NPC verletzt ist – am liebsten alles davon gleichzeitig. Argh!

Jetzt geht's erst richtig los!

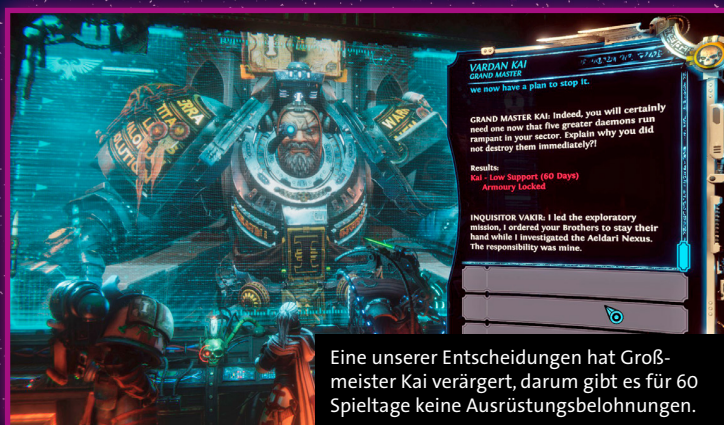
Wenn ihr nach den ersten zehn Spielstunden langsam das Gefühl habt, Daemonhunters begriffen zu haben, haut das Spiel plötzlich richtig rein: Ihr bekommt Zugang zu Upgrades für meisterhaft gefertigte Ausrüstung, ein paar Stunden später könnt ihr dann auch noch Ritter der erweiterten Klassen Paladin, Chaplain, Librarian und Purifier freischalten, die allesamt noch mal eine Ecke mächtiger und komplexer als ihre Basis-kameraden sind. Die Anzahl der von Nurgle

befallenen Systeme verdoppelt sich mal eben, die Variationen und Fähigkeiten eurer Feinde werden ebenfalls deutlich größer. Wo ihr eben noch überwiegend himmlöse Kultisten und ein paar Chaos-Marines weggeballert habt, mutieren Gegner nun vor euren Augen mit jedem Treffer, werden größer, stärker und kämpfen teilweise selbst dann noch unermüdlich weiter, nachdem ihr ihnen den Kopf abschlagt.

Ihr macht fortan Jagd auf die fünf Hauptbosse im Spiel, von denen jeder einen von Nurgles Peststrängen repräsentiert. Spätestens hier macht sich aber auch ein gewisser Grind bemerkbar: Um für die finalen Auseinandersetzungen stark genug zu werden, jagt ihr nach Ausrüstung und Erfahrungspunkten in vielen Missionen, die einander mit der Zeit ziemlich ähneln. Das macht immer noch Spaß, ab einem gewissen Punkt fühlt sich Daemonhunters aber ein klein wenig zu lang und repetitiv an. Soltet ihr euch an den Bossen die Zähne ausbeißen, fällt spätestens jetzt außerdem auf, dass ihr den Schwierigkeitsgrad in einer laufenden Kampagne nicht wechseln könnt.

Unerwartet komfortabel

Hasst ihr das eigentlich auch so, wenn Spiele mit Bezeichnungen für irgendwelche Mechaniken und Effekte um sich werfen, die ihr überhaupt erst dann kapiert, wenn ihr raus-



Eine unserer Entscheidungen hat Großmeister Kai verärgert, darum gibt es für 60 Spieltage keine Ausrüstungsbelohnungen.



MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Leckt mich fett, was bin ich erleichtert! Als kleiner Indie-Entwickler bekommt man die 40k-Lizenz leichter als Herpes. Das Resultat ist dann, dass viele dieser Lizenztitel vergleichbar mit unerwarteten Blähungen sind: Sie erscheinen aus heiterem Himmel, und du hoffst inständig, dass am Ende keine Kacke dabei rauskommt. Was für eine Wohltat, dass Warhammer 40.000: Chaos Gate – Daemonhunters ein richtig gutes Spiel geworden ist! Es reicht qualitativ nicht ganz an XCOM 2 heran, dafür sind die Schlachten auf Dauer etwas zu kompakt, es gibt vergleichsweise weniger Abwechslung und Tiefgang. Trotzdem hat Complex Games hier ein hervorragendes Spiel abgeliefert.

Bleibt zu hoffen, dass Fans meine Meinung teilen und das Spiel ebenfalls in ihr Herz schließen werden, denn hier gibt's reichlich Potenzial für einen Nachfolger, der in allen Bereichen nochmal eine Schippe drauflegt. Zum Beispiel weitere Fraktionen mit eigenen Kampagnen. Kämpfe mit mehr Einheiten. PvP-Multiplayer mit Karteneditor. Das klingt bestimmt alles total undankbar, weil ich schon wieder viel mehr will, als hier drinsteckt. Versteht die Tatsache, dass ich nach diesem Spiel immer noch Lust auf mehr habe, aber bitte nicht als Kritik. Sondern als großes Lob für diesen Überraschungshit!

tabbt und den Krempel im offiziellen Wiki nachschlägt? Was zur Hölle sind Reinheitsiegelverbesserungen, was machen Warpstürme und wie wirkt sich das aus, wenn Ectar zornig ist? Das alles lässt sich jederzeit direkt im Spiel nachschlagen. Können in Zukunft bitte alle Spiele mit eingebauter Anleitung und Glossar kommen? Alles ist verständlich und mit gut geschriebenen deutschen Texten erklärt, und ich liebe es!

Trotzdem wünsche ich mir an anderer Stelle noch die eine oder andere Verbesserung.



Die Endgegner sind zwar spektakulär, in unserer Testversion aber auch frustrierend schwer!

So seht ihr den Angriffsradius eurer Grey Knights immer nur dann, wenn ihr sie gerade nicht bewegt. Ich habe etliche Aktionspunkte vergeudet, indem ich Einheiten ganz knapp außer Reichweite eines Gegners platziert habe und dann noch mal einen oder zwei Schritte gehen musste, um endlich angreifen zu können. Zeigt mir beim Manövrieren doch bitte an, ob ich Feinde von der gewünschten Position anvisieren kann oder nicht! Ein weiterer kleiner Kritikpunkt ist die Kamera, wenn die KI am Zug ist. Ab und zu werden Ritter beschossen, die durch Objekte verdeckt oder gar nicht im Bild sind, manchmal wird nach einem Treffer kein Lebensbalken angezeigt. Das kommt nicht oft vor, aber häufig genug, um zu nerven.

So spielt es doch endlich!

Daemonhunters ist ungemein Spaß! Blutige Schlachten, spaßige Upgrades für Charaktere und Ausrüstung, eine toll inszenierte Story – Warhammer-Herz, was willst du mehr? Okay, vielleicht eine etwas schlauere KI, einen ausgewogeneren Schwierigkeitsgrad, ein wenig mehr Abwechslung bei den Missionen und vielleicht auch mal Einsätze, bei denen ich standardmäßig mehr als nur vier Ritter losschicken kann. Die gibt's zwar vereinzelt als Teil der Story, generell fände ich die Kämpfe aber noch interessanter mit sechs oder acht spielbaren Einheiten, schon

der erweiterten Klassen wegen. Und habe ich eigentlich schon erwähnt, dass ein ganz bestimmter Held, Castellan Garran Crowe, überhaupt nur in der Castellan Champion Edition spielbar ist, die einen Zehner Aufpreis kostet? Der Spaß kostet dann 55 eurer feinsten Euronen. Kleine Schwächen hin, bescheuerte Sondereditionen her, Daemonhunters ist ein herrlich brachiales Strategiespiel, das die Warhammer-Atmosphäre großartig einfängt und selbst dann noch Spaß macht, wenn einem das 40k-Universum im Prinzip egal ist. ★

WARHAMMER 40.000: CHAOS GATE – DAEMONHUNTERS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4590 / FX-8350
GTX 770 / R9 280X
8 GB RAM, 18 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 7 2700
GTX 1060 / RX 580
16 GB RAM, 18 GB Festplatte

PRÄSENTATION



tolle Storypräsentation wuchtig inszenierte Kämpfe düstere Schlachtfelder gute Musik mittelpträgliche Texturen und Animationen

SPIELEDISIGN



coole Charakterklassen kurze, knackige Missionen motivierende Upgrades In-Game-Glossar kaum große Massenschlachten

BALANCE



vier Schwierigkeitsgrade freies Speichern stellenweise zu leicht oder zu schwer Schwierigkeitsgrad nicht änderbar

ATMOSPHÄRE / STORY



coole Zwischensequenzen gute Sprecher gut übersetzte Bildschirmtexte pures Warhammer-Feeling das Ende zieht sich zu sehr hin

UMFANG



acht Klassen zahlreiche Ausrüstungsgegenstände abwechslungsreiche Talentbäume große Kampagne viele Missionen sehr ähnlich

FAZIT

Rundenstrategie-Shooter mit tollem Flair, motivierenden Upgrades, kleineren Längen und ein paar Schwächen im Balancing.



Die KI ist stellenweise etwas dämlich. Dieser furchteinflößende Kamerad trampelt seine Gefährten regelmäßig einfach über den Haufen. Vielleicht ist das ja so gewollt.