

Warhammer 40.000: Rogue Trader

NICHT NUR FÜR 40K-FANS

Genre: Rollenspiel Publisher: Owlcat Entwickler: Owlcat Termin: 2023

Satte 30 Stunden hat Gloria in der geschlossenen Beta von Warhammer 40.000: Rogue Trader verbracht. Was kann das Owlcat-Rollenspiel, und wo lauern noch Probleme? Von Gloria H. Manderfeld





Die Trefferchance von Schwester Argenta ist nicht allzu hoch, wenn sie den Burst-Modus ihres Bolters benutzt.

Seit ich vor ein paar Monaten einen ersten Blick auf das neueste Rollenspiel von Owlcat Games werfen konnte (nachzulesen in Ausgabe 02/23), war ich aus zwei Gründen richtig wild auf diese geschlossene Beta: Erstens wollte ich sehen, welche Fortschritte das Spiel machen würde, was sich geändert hat seit der Alpha-Version. Und zweitens konnte ich es kaum erwarten, endlich als Lord Captain wieder auf mein Leerschiff zurückzukehren und mehr zu sehen, mehr zu erleben! Laut Publisher umfasst die geschlossene Beta um die 60 Stunden Inhalt, gut die Hälfte habe ich durchgespielt und das Spiel in manchen Aspekten von Grund auf neu kennengelernt.

Start mit Entscheidungsfreiheit

Kaum gestartet, lande ich im Szenarioreiter, der mich neugierig macht. Denn neben der Hauptstory, die ich in der Beta spielen darf, soll es wohl auch noch andere Möglichkei-

ten geben. Andere Storymodi werden als »coming soon« angekündigt, was uns da genau erwartet, bleibt bisher noch offen. Vielleicht werden hier später DLC-Inhalte eingebunden? Geduldig abwarten.

Meine erste Entscheidung in Rogue Trader gilt zunächst dem Schwierigkeitsgrad. Die beiden Schwierigkeitsgrade »Normal« für moderate Kämpfe und »Core« für Schmerz-Fans passe ich entsprechend meinen Vorlieben durch diverse Schieberegler an. Die Einstellungen sind dabei recht feinteilig, da ich unter anderem aussuchen kann, wie viel Schaden meine Gruppe oder sogar mein Leerschiff nehmen, wie potent die Anwendung von Medkits ausfällt und wie stark der Schutzbonus von Deckung ist. Kurz: Solltet euch »Core« noch nicht hart genug sein, könnt ihr euch eine richtige Albraumerfahrung zusammenbauen, für Story-Fans wären somit also auch noch lockerere Einstellungen als auf »Normal« möglich.

Helden aus dem Baukasten

Danach darf ich Hand an meinen Lord Captain legen und mir einen Wunschcharakter zusammenbasteln, anstelle wie in der Alpha nur ein paar kleine Entscheidungen und die Wahl zwischen einem männlichen oder weiblichen Alter Ego zu treffen. Alternativ könnte ich auch einen der drei vorgefertigten Charaktere auswählen, die als Fighter (Nahkampf), Marksman (Fernkampf) und Adept (Zauber und Gegner schwächen) drei von vier möglichen Hauptklassen repräsentieren – nur Leader (Gruppenunterstützung) fehlt in dieser geschlossenen Beta noch. Da ich aber immer individuelle Avatare baue, behalte ich das auch bei Rogue Trader bei.

Für die Optik wähle ich ein Porträt, eine männliche oder weibliche Körperform, Details wie Hautfarbe, Körpertyp, Gesicht, Frisur, Tätowierungen und Implantate sowie den Klang der Stimme. Dabei könnte ich auch ein Porträt mit feminin wirkendem Charakter zu einem männlichen Körper und einer weiblich klingenden Stimme nutzen. Ein bisschen Diversität ist also ganz selbstverständlich auch in die Grimdark-Zukunft eingezogen. Schade nur, dass gerade Details wie Implantate, Augenbrauen und Tätowierungen im Grunde nutzlos sind, weil man sie selbst auf der höchsten Zoomstufe kaum oder gar nicht richtig sieht. Eine größere Porträtauswahl wäre zudem nett, momentan gibt es insgesamt nur 13 mögliche Optionen.

Auf die Herkunft kommt es an

Wie ein künftiger Lord Captain aussieht, ist für den Rest des Spiels aber unerheblich. Welche Werte ich meinem Charakter mitgebe, die dann in Kämpfen und Gesprächssituationen über Erfolg und Misserfolg entschei-



Mit seinem Hammer verursacht Seneschall Abelard in einem großen Areal vor und um sich ordentlich Schaden – markiert durch die rote Fläche.

den, bestimme ich nämlich über die Herkunft, Vorgeschichte, Klasse und mehr. Mit der Wahl einer Heimatwelt erhält mein Alter Ego ein einzigartiges Feature wie beispielsweise ein subdermales Implantat für mehr Rüstung, wenn ich eine Fabrikwelt auswähle. Ist mein Charakter auf einer Todeswelt geboren, hagelt es bei Verletzungen Boni, und so weiter.

Auch die Eigenschaftswerte wie Intelligenz, Stärke oder Abhärtung werden durch die Herkunft beeinflusst – klar, dass jemand, der auf einer lebensfeindlichen Todeswelt aufgewachsen ist, sicherlich abgehärteter ist als verzärtelte Abkömmlinge eines Feudalplaneten. Die wiederum haben dafür viel mehr Übung bei Intrigen und bringen umso mehr geschärften Intellekt und Führungsqualitäten mit. Danach geht's an die berufliche Vorerfahrung, die neben weiteren Boni und Mali sowie einer Extra-Kampffähigkeit auch bestimmt, in welchen Klamotten der Lord Captain künftig herumläuft. Von der Operettenuniform mit viel Gemüsel für ehemalige Navy-Offiziere bis hin zur opulenten Robe mit Mitra für Priester der Ekklesiarchie ist alles mit dabei.

Klassenziel erreicht

Die als Doktrin bezeichnete Klasse gibt den Charakteren Zugriff auf einzigartige Klassenfähigkeiten und bevorzugte Eigenschaftswerte beim Stufenaufstieg. Beim Erreichen von Stufe 15 in einer Klasse darf ich später noch eine der drei Prestigeklassen Assassin, Vanguard und Hunter aussuchen, die auf den Werten und Möglichkeiten der Ursprungs-klassen aufbauen und besonders starke Fähigkeiten bieten. Sobald ich mit 30 auf Attribute verteilten Punkten meinem Charakter den letzten Schliff und meinem Leerenschiff einen schicken Namen verpasst habe, kann ich rein theoretisch loslegen. Wegen des Beta-Status fehlen allerdings noch ein paar Inhalte: Viele Herkünfte, Berufen, die Anführerklasse und die Prestigeklassen sind nicht komplett, die beiden zusätzlichen Aspekte »Triumph« und »Darkest Hour« der Charaktererschaffung werden erst bei Spielveröffentlichung zugänglich. Dass es Leute, die noch nicht viel über die Warhammer-40.000-Welt wissen oder nicht viel Rollenspielerfahrung mitbringen, mit dieser umfangreichen Charaktererschaffung und späteren Stufenaufstiegen nicht ganz so leicht haben werden, ist für mich aber jetzt schon offensichtlich.

Wenn aus viel zu viel wird

Auch für mich als Kennerin der Materie ist es nicht wirklich leicht, Sinn und Unsinn der möglichen Fähigkeiten, Attribute und Kenntnisse zu durchblicken, die Möglichkeiten sind schlicht erschlagend, und das bleibt als Problem auch beim Erreichen höherer Charakterstufen präsent. Das Spiel markiert besonders empfehlenswerte neue Fähigkeiten



Im Gefecht beschießt das Leerenschiff einen Gegner mit einer der vier vorinstallierten Geschützbatterien.



Mit einem gelungenen Test auf Perception erfahrt ihr bei der Betrachtung dieser Leiche nützliche Details.

und Steigerungen für Kenntnisse und Attribute zwar mit einem kleinen »Daumen hoch«-Symbol, die vielen nicht gesondert markierten anderen Möglichkeiten sind aber durchaus auch sinnvoll oder bringen zumindest spannende Variation in den bisherigen Spielstil. Es ist gut, dass Owlcat die Vielfalt der Pen&Paper-Vorlage erhalten möchte, es braucht aber dafür von Anfang an einen klaren Charakterplan im Hinterkopf, dem man alle Entscheidungen unterordnet. Ob und wofür bestimmte Fähigkeiten und höhere Werte taugen, kann man zudem erst sinnvoll

nach ein paar Stunden Spiel- und Kampferfahrung halbwegs einordnen. Für den ersten Spieldurchgang sind die vorgefertigten Charaktere zum Ausprobieren der Mechaniken und Möglichkeiten also keine schlechte Idee, bei Stufenaufstiegen kommt man aber nicht ums Durchlesen aller Fähigkeiten-Tool-tips und Ausprobieren herum. Blöd, dass es keine Möglichkeit gibt, alle verteilten Punkte und Fähigkeiten zurückzusetzen. Habe ich mich verkillt, muss ich damit leben oder auf einen früheren Speicherstand zurückkehren – das ginge auch bequemer.



Immer wieder geratet ihr bei der Erkundung in Szenen hinein, die ihr durch euer Tun und eure Entscheidungen verändert.

Volles Pfund aufs Maul

Aber genug von der Theorie, rein in die Praxis! Der Start ins Spiel führt mich direkt auf das prächtige Leerenschiff der berühmigten Theodora von Valencius, die als Rogue Trader über ein eindrucksvolles Reich mit mehreren Planeten gebietet und zudem eine Macht darstellt, mit der man rechnen muss. Theodora eröffnet mir, dass ich als entfernte Verwandte eine mögliche Erbin ihrer mächtigen Dynastie bin und mich ihr beweisen muss, um in die engere Wahl zu kommen. Bevor wir das aber vertiefen können, gibt es alarmierende Meldungen über Aufstände auf dem Schiff, und ich muss gleich mal zeigen, was ich draufhabe.

Wer hier nun die klassischen lahmen Anfangsmissionen der Sorte »Räume den Keller des Wirts von fiesen Ratten« von Fantasy-Rollenspielen erwartet, ist aber schief gewickelt: Rogue Trader wäre kein Warhammer-40.000-Spiel, würde es nicht gleich schon zu Beginn Extreme auffahren. Also gibt es gleich mal ein volles Pfund fiesen Verrat, Häresie, Dämonenkreaturen und Kämpfe aufs Maul, durch die ich nicht nur mitbekomme, wie es auf einem Leerenschiff zugeht, sondern auch langsam an das rundenbasierte Kampfsystem und Kämpfe in der Gruppe herangeführt werde.

Über die grandios inszenierte Welt und ihre Besonderheiten bekomme ich nach und nach mehr Informationen, wichtige Begriffe werden über zusätzliche Textfenster erklärt, wenn ich mit dem Mauszeiger markierte Begriffe im Text berühre. Alle erhaltenen Infoschnipsel werden zudem in einem umfangreichen, nach unterschiedlichen Schwerpunkten geordneten Glossar gesammelt. So gelingt der Einstieg auch für War-

hammer-40.000-Neulinge, die einfach Lust auf ein neues Rollenspiel haben und dafür ins kalte Wasser eines komplett neuen und detailreichen Settings springen müssen.

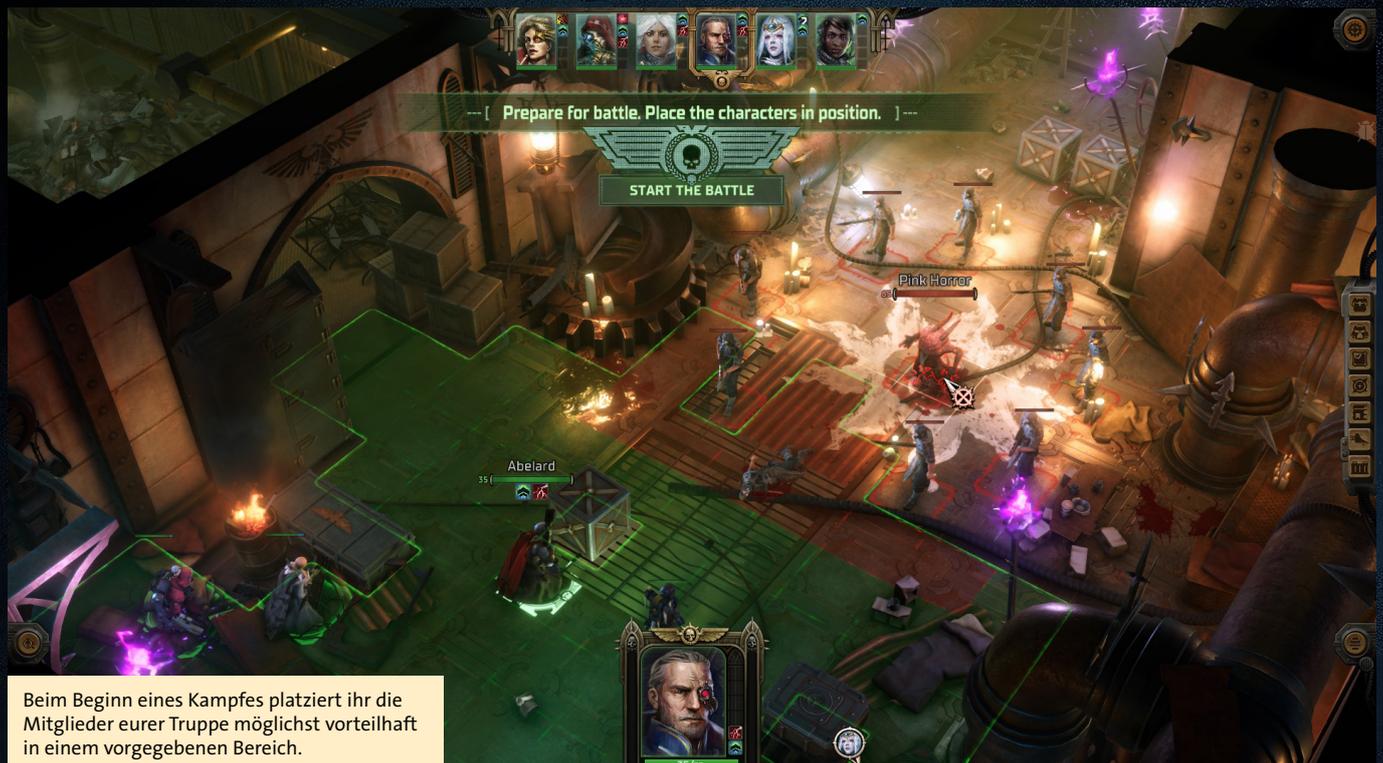
Freiheit per Brief

Kaum ist nach dem Anfangsgeprügel ein bisschen Ruhe eingekehrt, stehe ich allerdings auf den Trümmern des bisher Bekannten: Schiff und Crew haben ordentlich gelitten, Navigator und Chefindingenieur sind tot, und blöderweise hat's auch Theodora von Valencius gekostet. Ohne echte Ahnung vom Job muss nun ich den Freihändlerkapitänshut aufsetzen und der gewaltigen Verantwortung des prestigeträchtigen Titels gerecht werden. Rogue Tradern wird nämlich durch eine vom Gott-Imperator stammende Vollmacht die umfassende Befehlsgewalt verliehen, als verlängerter Arm des Imperiums die Interessen der Menschheit gegen Feinde aller Art auch zum eigenen Vorteil durchzusetzen. Dabei winken Ruhm, enormer Gewinn und natürlich viel Freiheit – bis auf wenige Ausnahmen. Mit der Inquisition der Ekklesiarchie muss ich nämlich sehr wohl zusammenarbeiten, will ich mir keine unnötigen Probleme schaffen. Lege ich mir zudem zu viele Feinde gleichzeitig zu, könnte es schnell ungemütlich werden, andere Freihändler und diverse Gruppierungen sind schließlich genauso scharf auf Gewinn und Macht wie ich. In der Koronus Expanse, dem Raumsektor, in dem Warhammer 40.000: Rogue Trader spielt, habe ich jedenfalls einiges an Konkurrenz und noch mehr Probleme an den Hacken. Der Sektor wird durch Warp-Verwerfungen nach und nach vom Rest des Imperiums getrennt, Raumreisen und damit Kommunikation, Verstärkung und Handel

werden unmöglich. Die Menschen der Koronus Expanse geraten schließlich immer mehr unter den Einfluss der Chaos-Götter und eskalieren aus Angst und Machtgier. Kein Wunder also, dass ich es dauernd mit durchgeknallten Kultisten, Xenos und blanker Verzweiflung zu tun bekomme! Daneben muss ich mit zwei weiteren Rogue-Trader-Dynastien und fünf sehr unterschiedlichen Gruppierungen klarkommen, die ebenfalls Einfluss auf den verschiedenen Planeten ausüben. Nur wild drauflosballern, ist also selten die beste Idee in diesem Rollenspiel. Will ich meine Machtposition festigen, geht es nicht ohne Diplomatie, Erkundung und geschicktes Taktieren. Gesammelte Beute verkaufe ich dafür containerweise an die Fraktion, die das Zeug am dringendsten braucht, und steigere so meinen Einfluss auf die Gruppierung. Dadurch schalte ich neue Handelsmöglichkeiten für mächtigere Ausrüstung oder seltene Gegenstände frei.

Entscheidungen und ihre Auswirkungen

Manche meiner Entscheidungen wirken sich direkt, andere langfristig aus und zahlen Punkte aufs Konto drei verschiedener moralischer Ausrichtungen ein. Mit »Bevolentia« suche ich den Kompromiss zwischen widerstreitenden Meinungen, handle menschenfreundlich und benehme mich wie eine strahlende Heldin des Guten. »Imperialis« ist das passende Mindset für alle, die bedingungslos an die Werte des Imperiums glauben und den Hass der Menschheit auf all ihre Feinde entfesseln wollen. Als »Hericus« lässt man sich von den Kräften des Warp langsam, aber sicher korrumpieren und bleibt für kultische Handlungen sowie



Beim Beginn eines Kampfes platziert ihr die Mitglieder eurer Truppe möglichst vorteilhaft in einem vorgegebenen Bereich.

zweilichtige Chaos-Einflüsterungen offen. Je mehr Punkte ich pro Ausrichtung sammle, desto mehr Boni schalte ich frei, auch neue Gesprächsoptionen werden damit möglich. Stufe eins von Bevolentia verschafft mir und zwei zufällig gewählten Gruppenmitgliedern beispielsweise einen größeren Pool möglicher temporärer Wunden, das lässt mich im Kampf auch verletzt länger durchhalten. Da solche Ausrichtungsentscheidungen allerdings nicht dauernd vorkommen, scheint mir bislang die beste Wahl, sich auf eine Ausrichtung zu konzentrieren, eine Bonusvorschau fehlte zumindest in dieser Beta noch. Entscheidungen ohne Ausrichtung sind sehr viel häufiger und bestimmen, wie ich mich im Gespräch mit Unbekannten gebe und wie ich Probleme löse. Dabei werden die Kenntnisse und Attributswerte meines Charakters sowie begleitender Gruppenmitglieder abgeprüft und ermöglichen mir im Erfolgsfall neue Gesprächsoptionen durch Beobachtungen und Kenntnisse.

Manche Kämpfe lassen sich sogar ganz vermeiden, daneben reagieren Gefährten positiver auf mich, wenn ich sie anständig behandle oder sie glauben, dass ich ihre moralischen Werte teile. Langfristige Auswirkungen getroffener Entscheidungen konnte ich allerdings aufgrund meines Storyfortschritts noch nicht direkt ausmachen. In der Alpha gab es in Akt 2 eine Situation, in der ein Gefährte sterben konnte und danach natürlich nicht mehr zur Verfügung stand, diese Stelle habe ich in der Beta aber noch nicht erreicht. Um das besser beurteilen zu können, muss ich schlicht noch mehr vom Spiel und der abwechslungsreichen Hauptgeschichte samt den gut geschriebenen Nebenaufgaben erleben.



Ab und an erreicht ihr versteckte Bereiche nach Absolvieren einer Probe, die Pfeilsymbole zeigen den Weg.

Die bunteste Truppe der Galaxis

Wie gut, dass ich den potenziell ziemlich lebensgefährlichen Freihändlerjob nicht ohne Hilfe machen muss! Von meiner verstorbenen Vorfahrin übernehme ich nicht nur Schiff und Crew, sondern auch deren frühere Berater in Form von Seneschall Abelard Werrierian, der Sororitas-Schwester Argenta und der freien Psykerin Idira Tlass. Während Abelard im Nahkampf zum üblen Schnetzer wird, deckt Argenta ihre Feinde mit Beschuss ein oder zückt auch mal den Melter und frittiert Feinde. Idiras Zauberpalette hängt inzwischen nicht mehr nur an ihrer Klasse, sondern auch an ihrer Ausrüstung, da einige Psyker-Zauber durch den genutzten Kampfstab ermöglicht werden. Sie startet mit einem mächtigen Kettenblitz, kann aber auch andere Stäbe ausrüsten, sobald ich die aus Truhen oder im Kampf erbeute.

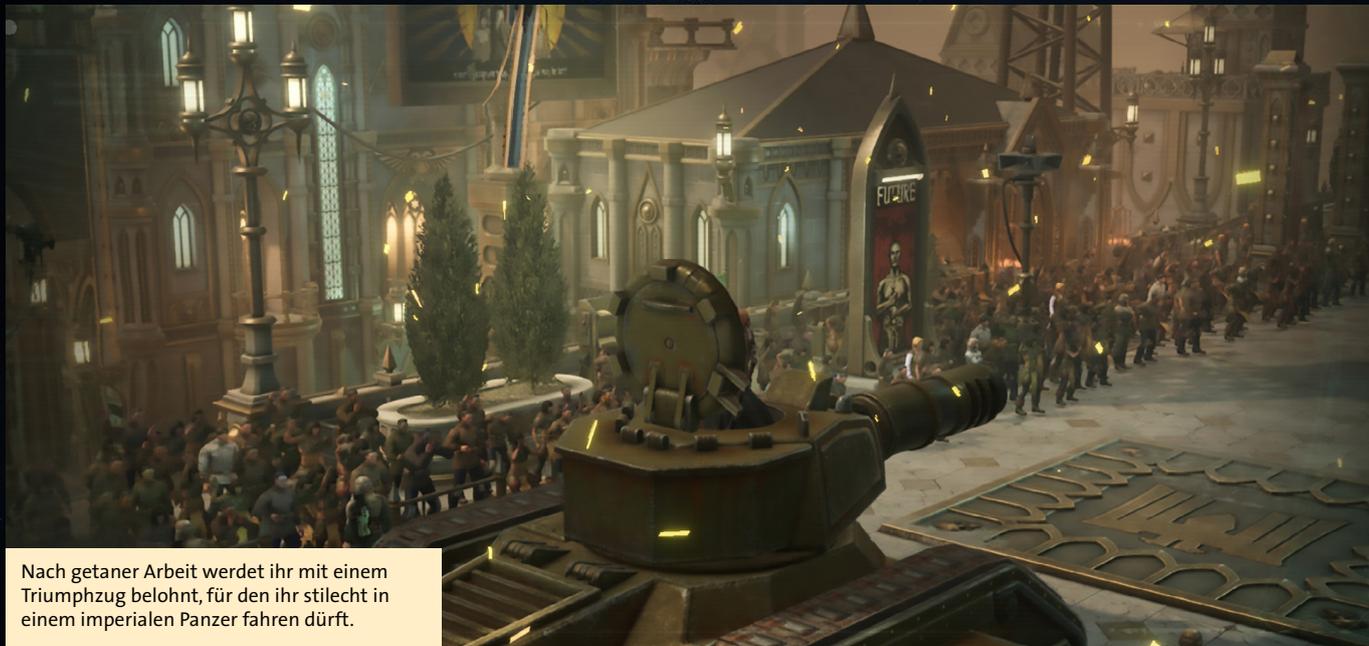
Im Verlauf des ersten Akts sammle ich noch die beiden anderen aus der Alpha be-

kannten Gruppenmitglieder ein: Tech-Priester Pasqal ersetzt unseren verstorbenen Ingenieur, bufft und heilt die Gruppe. Anders als in der Alpha kann Pasqal wie Idira unsere Gegner studieren und deren Schwächen analysieren, um sich selbst und anderen Gruppenmitgliedern bei Angriffen höheres Schadenspotenzial zu verschaffen. Die mutierte Cassia Orsellio wird unsere Navigatorin und dient hauptsächlich als Unterstützerin, die etwa den Gruppenmitgliedern mehr Bewegungs- und Aktionspunkte verschafft oder deren stärkste Fähigkeiten erhöht.

Während der Hauptgeschichte hole ich mir weitere Gefährten ins Team und aufs Schiff: Inquisitor Heinrix ist eine Mischung aus brutalem Nahkämpfer und Psyker, der zwar weniger hart zuschlägt als Abelard, dafür aber Feinde durch seine mystischen Kräfte schwächen kann. Die charmante Schurkin Jae bietet ähnliche Anführerfähigkeiten wie Cassia und unterstützt als Schützin, die Xe-



Während ihr ein unbekanntes Areal erkundet, geben eure Begleiter launige Kommentare zur Umgebung ab.



Nach getaner Arbeit werdet ihr mit einem Triumphzug belohnt, für den ihr stiehlt in einem imperialen Panzer fahren dürft.

nos-Waffen nutzen kann. Mit der Aeldari-Rangerin Yrilet und Space Marine Ulfgar wird meine bunte Truppe schließlich komplett – den beiden muss ich aber erst noch im Storyverlauf begegnen. Da ich nur jeweils fünf Gefährten mitnehmen darf, entscheide ich bei jedem Verlassen meines Leerschiffs neu über die Gruppenzusammensetzung, inaktive Gefährten leveln glücklicherweise automatisch mit, das macht den Spielverlauf dynamischer. Ich kann also munter ausprobieren, welche Kombinationen mir besonders taugen, und muss mich nicht aufgrund von vorherigen Entscheidungen limitieren.

Mit der Zeit lerne ich meine Gefährten durch Gespräche besser kennen und kann persönliche Aufgaben für sie erfüllen: Schwester Argenta bittet mich zum Beispiel darum, mich um die Waisen verstorbener Crewmitglieder zu kümmern, Pasqual braucht Hilfe beim Enträtseln seiner Vergangenheit, Idira kämpft immer stärker gegen die Einflüsterungen des Warp, und Jae ist auf der Flucht vor einer unbekanntem Gefahr. Dieses Miterleben lässt mich immer tiefer in die Spielwelt abtauchen, alle Gefährten

wachsen mir mit der Zeit ans Herz, sodass mir ihre launigen Kommentare und Zankereien untereinander nur noch mehr Spaß machen. Owlcat weiß, wie man Spieler und Spielerinnen an die Welt bindet.

Qual der Wahl

Die Qual der Wahl habe ich bei der Erkundung der Koronus Expans, da ich zwar einige Aufgaben erhalte, die dazugehörigen Planeten samt passendem Weg aber erst finden muss, weil alle bekannten Warp-Routen verwischt sind. Ob ich zielgerichtet nach den Planeten suche oder erst System für System erkunde und auf Planeten Ressourcen abbauen lasse, driftende Raumschiffe erkunde und Events durchspiele, liegt ganz bei mir. Ganz nebenbei steigere ich durch abgebaute Ressourcen und erlangten Reichtum meinen Profitfaktor. Der verbraucht sich nicht, sondern fungiert als Schwellenwert für mögliche Einkäufe. Will ich also das superseltene Aeldari-Schwert auf dem Schwarzmarkt abgreifen, bietet es mir ein Fraktionshändler zwar schon generell an, wenn ich genug Ruf gesammelt habe, mitnehmen darf ich es

aber erst, wenn mein Profitwert höher als oder gleich dem dafür aufgerufenen Schwellenwert ist. Stelle ich mich bei wichtigen Handelsentscheidungen oder der Kolonialverwaltung ungeschickt an, kann der Profitwert übrigens auch wieder sinken.

Deckung, ducken und draufhauen

Abseits vieler textlastiger Gespräche mache ich in Rogue Trader aber das, wofür Warhammer 40.000 seit Jahrzehnten bekannt ist: kämpfen! Verbrecher, Kultisten, Bestien, Xenos und Dämonengezücht wollen mir allzu oft ans Freihändlerleder. In normalen Kämpfen erhalte ich vor dem Start des Gemetzels die Möglichkeit, meine Gruppenmitglieder innerhalb eines bestimmten Bereichs auf dem Schlachtfeld zu platzieren, nur Überfälle sind davon ausgenommen. Dabei hilft, dass ich die isometrische Perspektive auf der Suche nach Deckung oder versteckten Gegnern frei drehen und bis zu einem gewissen Punkt zoomen kann. Das funktioniert allerdings bei Gebieten mit hohen Säulen nach wie vor nicht wirklich gut, da ich allzu oft auf dicke schwarze Balken starre.

In bester Rundenkampfmanier entscheidet der Initiativwert aller, wer wann angreifen darf. Die Bewegungspunkte jedes Charakters bestimmen, wie weit über das in Zellen eingeteilte Schlachtfeld er sich bewegen darf. Aktionspunkte begrenzen die Anzahl von Aktionen wie Zaubern, Granatenwerfen, Heilung mit dem Medkit, Angriffe und motivierende Anführerrufe. Greife ich Gegner an, werden grundsätzlich alle Bewegungspunkte verbraucht, idealerweise bewege ich also zuerst meine Leute und fange dann an zu ballern, mit Fähigkeiten wie »Shot on the Run« ergattere ich weitere Angriffe.

Auf dem Schlachtfeld gibt es zwar durch das Gelände, Einrichtungsgegenstände und zerstörbare Objekte meist genug Deckungsmöglichkeiten, meine Truppmitglieder blei-



Es lohnt sich, beim Stufenaufstieg auch einen Blick auf Fähigkeiten zu werfen, die nicht vom Spiel mit dem »Daumen hoch«-Symbol empfohlen werden.



Bei der Charaktererschaffung habt ihr die Qual der Wahl zwischen Optionen für Frisur, Augenbrauen, Implantate, Tätowierungen, Hautfarbe und mehr.

ben aber während eines Kampfes selten an einem Punkt stehen. Am effektivsten kämpft es sich, wenn ich aktiv Deckungen wechsle, Gegnern nachsetze und die Möglichkeiten meiner Umgebung ausnutze, indem ich explosive Fässer zerballere oder zerstörbare Deckung vor meinen Feinden kaputthauere. Ist meinen Leuten ein Angriff auf Gegner möglich, verrät deren Lebensanzeige die Trefferwahrscheinlichkeit und ob sie sich in Deckung befinden. Je besser die Deckung, desto höher ist die Chance, dass ein Angriff ins Leere geht, agile Leute weichen zudem Angriffen geschickt aus oder parieren kurzerhand mit einer Nahkampf-Waffe.

Mal wieder 95 Prozent

Dank einer großen Palette an typischen Warhammer-Waffen mit unterschiedlichen Angriffsmustern, die von einem Einzelschuss auf eine einzige Zelle auf dem Boden, Schrotflinten-Schreddergeballer mit Gegner-Zurückstoßen bis hin zum zerstörerischen

Hammerflächenangriff auf ganze zehn Zellen vor dem Charakter reichen. Da ich mit meinen Angriffen auch meine eigenen Leute schädigen kann, muss ich Bewegungen und Schussrichtungen gut planen, damit zum Beispiel meine Scharfschützin nicht den Nahkämpfer über den Haufen ballert, wenn ich eigentlich dessen Gegner treffen will. Je voller das Schlachtfeld ist und je mehr Hindernisse dort zu finden sind, desto kniffliger wird die ideale Positionierung.

Umso schöner, wenn mir Gegner die Arbeit dadurch erleichtern, dass sie wesentlich weniger auf ihre Kameraden aufpassen als ich auf mein Team! Dennoch gab es reichlich XCOM-Momente, in denen Charaktere trotz einer Trefferwahrscheinlichkeit von 95 Prozent mehrfach hintereinander danebengeschossen haben.

Inzwischen ist meine bessere Hälfte daheim schon an meine »Och nee, Argenta!«-Rufe gewöhnt, da vor allem die Schwester gerne mal einen Langstrecken-Fail hinlegt.

Viel befriedigender ist es, wenn ich mit Abelard gegnermetzelnd übers Schlachtfeld tobe. Das wird abseits normaler Angriffe durch die klassenspezifischen Momentum-Sonderfähigkeiten »Heroic Act« oder »Desperate Measures« möglich, die ich aktivieren kann, sobald auf der Momentum-Anzeigeskala ein bestimmter Schwellenwert erreicht oder unterschritten ist.

Durch erfolgreiche Angriffe oder Gegner-Kills sammle ich Momentum. Wenn meine Leute verletzt oder getötet werden, verliere ich welches. Gerade diese Mechanik atmet den Geist von Warhammer 40.000 extrem, es macht einfach Spaß, mal so richtig hart auszuteilen oder einen Kampf trotz üblen Pechs davor noch zu gewinnen. So befriedigend Momente auch sind, in denen alles klappt, wünsche ich mir doch generell mehr Durchblick, welche Stellschrauben ich beim Stufenanstieg drehen muss, um meine Truppe effektiver zu machen. Viel zu oft bieten mir die Fähigkeits-Tooltips nur eine abstrakte Formel, anstatt als Beispiel die vorhandenen Charakterwerte einzufügen und Steigerungen damit nachvollziehbarer zu machen. Wer nicht regel- und rechenaffin ist, hat es an dieser Stelle unnötig schwer.

Langeweile? Fehlanzeige!

Auch eine zweite Skala muss ich beim Kampf im Auge behalten: Passe ich beim Nutzen von Psyker-Fähigkeiten nämlich nicht auf, schwäche ich den Schleier, der die finsternen Kräfte des Warp von der Welt abtrennt. Tickt diese Extraleiste zu hoch, bekomme ich es dann auch mal mit aus dem Nichts aufploppenden Dämonen zu tun, oder meine Leute leiden unter fiesen Debuffs. Gerade gegnerische Chaos-Anhänger oder Dämonenwesen sorgen so mit Dauer-



Hier knirscht es noch im Gebälk: Bei der Kampfvorbereitung hat das Spiel zwei Gruppenmitglieder an einen Ort verfrachtet, von dem sie nicht mehr wegkommen.

zauberei gerne mal für Extraspaß der nervigen Sorte. Die kreativ gestalteten Kämpfe setzen mir zudem immer wieder neue Herausforderungen vor: Mal muss ich mit giftigen Dämpfen klarkommen, deren Quelle ich erst ausschalten kann, sobald ich den Obermotz auf dem Schlachtfeld umgeklöppt habe. Mal kämpfe ich in einem engen Gang, an dessen Wänden freiliegende Kabel in bestimmten Runden elektrische Felder aufbauen, die meine Leute bei Betreten schocken. Mal muss ich Geräte zerstören, die meinen Hauptgegner nach seinem Tod dauernd wieder auferstehen lassen und vieles mehr. Das zwingt mich zur Anpassung, neue Fähigkeiten durch Stufenaufstiege erweitern meine Möglichkeiten spürbar.

Platzende Piraten voraus

Auch die Schiffskämpfe sind nach einem ähnlichen Prinzip gestaltet: Mein Schiff verfügt über Schilde sowie vier in unterschiedliche Richtungen abfeuerbare Waffen mit bezogener Reichweite. Auf einem isometrischen Raumschlachtfeld muss ich mein Schiff also so manövrieren, dass ich Feinde beschießen kann und idealerweise vor feindlichem Beschuss sicher bin. Mit steigender Kampferfahrung schalte ich neue nützliche Fähigkeiten wie einen U-Turn, schnelleres Schildaufladen oder besondere Angriffe frei und kann meine Gegner besser kontern, die oft um einiges schneller und wendiger als mein Leerschiff sind. Oder ich ramme einen Feind einfach, wenn ich ihn vor den Bug bekomme!

Bessere Schiffsausrüstung erhöht das Durchhaltevermögen und Schadenspotenzial, wie es mit Ausrüstung, Waffen und Extra-Gadgets bei meinen Charakteren der Fall ist. Was es mit den bemannten Posten auf dem Schiff auf sich hat, konnte ich in der Beta allerdings noch nicht ausprobieren, die Fähigkeit war für mich noch deaktiviert. Ich könnte mir aber vorstellen, dass alle Gefährten für bestimmte Aufgaben Boni oder Mali bringen und ich mir deshalb gut überlegen muss, wer welchen Brückenjob erhält. Sollte das so sein, dann ist Warhammer 40.000:



Die drei moralischen Ausrichtungen Benevolentia, Imperialis und Hereticus verschaffen euch weitere Boni.

Rogue Trader noch tiefer und komplexer, als ich es bis dato schon erlebt habe. Puh!

Die Aussichten: Heiter bis blutig

Natürlich gibt es auch in Rogue Trader noch einige Bugs im aktuellen Zustand: Durchgänge in andere Gebiete lassen sich nicht nutzen, getötete Gegner bleiben einfach auf dem Schlachtfeld stehen, Fähigkeiten lösen nicht sauber aus, ab und zu ist mir das Spiel auch einfach mitten in der Action abgestürzt. Das sind aber Dinge, die in einer Beta vorkommen dürfen, vieles lässt sich zudem durch einen Neustart lösen.

Bleibt Owlcat der Qualität und Abwechslung der ersten Akte treu, kann aus Warhammer 40.000: Rogue Trader ein echter Rollenspielkracher für Leute werden, die Lust auf das vielschichtige Universum, actionreiche und kreative Kämpfe und eine Story mit vielen Wendungen haben. Bislang wirkt das Gesehene trotz der überfrachteten Fähigkeitenmenge und des schwierigen Detaildurchblicks vielversprechend.

Da der Release-Termin aber noch nicht feststeht, hat Owlcat also hoffentlich noch Zeit, den ganzen Kram so zu entwirren, dass alle Spieler und Spielerinnen in die Warhammer-Welt eintauchen können und nicht nur solche, die sich stundenlang mit Mechanikdetails auseinandersetzen wollen. ★

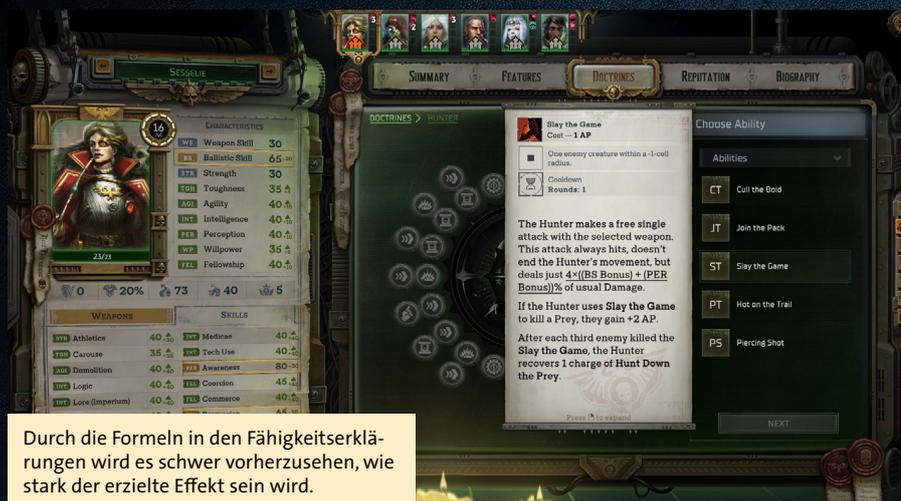
MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Eigentlich wollte ich ja nur 20 Stunden investieren, aber ich hatte mit Rogue Trader einfach so viel Spaß, dass ich noch mal zehn draufgelegt habe und unbedingt noch weiterspielen will, bis ich alle Beta-Inhalte ausgekostet habe. Die Kämpfe mit ihren Extremen, die gut umgesetzte Grimdark-Welt und natürlich die tollen Charaktere treffen bei mir einfach einen Nerv, der mich selbst meine Unlust auf Raumkämpfe vergessen lässt. Die fallen nun etwas taktischer aus und zeigen mir meine Möglichkeiten deutlicher, auch das restliche Spiel wirkt inzwischen fertiger und durchdachter. Mehr Heilungsmöglichkeiten durch Psyker-Kräfte, besseres Ausweichen und das Nutzen von Deckung lassen meine Leute im Kampf viel besser durchhalten als noch in der Alpha und machen mir die Kampfplanung leichter. Auch der überarbeitete Profitfaktor ist besser zu verstehen, das Freihändlergesamtpaket funktioniert insgesamt besser. Wenn nun die Bugs ausgebügelt werden und sich die hohe Qualität der ersten beiden Akte bis zum Abschluss durchzieht, kann sich Owlcat den nächsten Kracher auf die Veröffentlichungsliste schreiben.

Etwas skeptisch bleibe ich allerdings bei der krassen Fähigkeitenmenge, hier wäre weniger manchmal mehr, dazu würden bessere Erklärungen vieles erleichtern. Auch die Abwechslung zwischen textintensiven Abschnitten und ausufernden Kämpfen könnte für meinen Geschmack weniger blockartig ausfallen, damit man gefühlt nicht stundenlang entweder nur liest oder nur kämpft. Mehr auffindbare Geheimnisse in größeren Gebieten wären für mich ein Sahnehäubchen, genauso wie abwechslungsreichere Hintergrundmusik und eine Kamera, die mich nicht so oft beim Drehen in Richtung von Säulen und Wänden mit schwarzen Balken konfrontiert.



Durch die Formeln in den Fähigkeitserklärungen wird es schwer vorherzusehen, wie stark der erzielte Effekt sein wird.