

## Warhammer 40.000: Boltgun

# GANZ OHNE SCHNÖRKELE

Genre: **Shooter** Publisher: **Focus Entertainment** Entwickler: **Auroch Digital** Termin: **23.5.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **22 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Ob sich dieses Spiel für euch eignet, hängt davon ab, wie sehr ihr auf Retro-Pixel, echt altes Shooter-Design und Warhammer 40.000 steht. Von Sascha Penzhorn

Wie steht ihr zu Retro-Shootern der ganz alten Schule? Nicht irgendwie Quake oder Turok, sondern noch älter. Denkt eher an Doom oder Duke Nukem. Ihr schießt auf pixelige Monster-Sprites und latscht durch verwinkelte Korridore auf der Suche nach farblich codierten Schlüsseln. Und genau wie in diesen Shootern gibt es in Boltgun auch keinen

Multiplayer oder eine Automap. Das große Alleinstellungsmerkmal des Spiels ist, dass ihr gegen diverse Chaos Space Marines, Dämonen und Kultisten kämpft und dabei zum Kettenschwert und zu acht mächtigen Schießprügeln aus dem 40k-Universum greift. Am Ende der meisten Levels gibt es Arenasequenzen, in denen ihr gegen Fein-

deshorden kämpft und Bosse wie Pestkröten und Chaos-Terminatoren wegbratzt. Nach rund zehn Stunden seid ihr mit der Story fertig, doch bereits nach der Hälfte der Zeit habt ihr alle Gegner und Waffen gesehen.

### Für den Imperator!

Boltgun fängt prima an: Ihr landet nach einem kurzen Intro in feschem Pixel-Artwork auf der Welt Graia und fangt umgehend damit an, die Gegend von Ketzern zu bereinigen. Die zersäbelt ihr beispielsweise mit dem Kettenschwert oder schießt sie mit der namensgebenden Boltgun sehr effektiv über den Haufen. Großartig viel Story gibt's nicht, wozu auch? Nach und nach schaltet ihr insgesamt acht Schusswaffen frei, von den üblichen Verdächtigen wie dem schweren Bolter und dem Plasmagewehr bis zu Exoten wie der schweren Volkite Caliver, die auch dickste Viecher mühelos wegrotzt.

Die Waffen fühlen sich vom ersten Augenblick an mächtig an, besonders dann, wenn ihr sie intelligent einsetzt. So hebt ihr Munition für die schwersten Waffen idealerweise für die härtesten Brocken auf und bearbeitet kleinere Dämonen und schwache Kultisten lieber mit kleineren Kalibern. Das bringt etwas Taktik ins Spiel.

Ein weiteres wichtiges Spielelement ist die Suche nach Secrets. Überall in der Spielwelt sind Goodies wie Heilkram, Maschinengeister für mehr Waffenschaden, Spezialmunition für eure Boltgun und andere Helferlein versteckt, die besonders die großen Arenasequenzen am Ende vieler Levels deutlich erleichtern. »Secrets« ist dabei ein Begriff, den das Spiel nutzt, doch ihr solltet keine aufwändigen Geheimtüren oder versteckten Schalter erwarten. Vielmehr liegen irgendwelche Kisten in einer Ecke, und wenn

### MEHR ODER WENIGER PIXEL?



Den Grad der Verpixelung könnt ihr selbst bestimmen. Auf Maximum (oben) werdet ihr locker um drei Jahrzehnte in die Vergangenheit zurückversetzt, auf Minimum (unten) bleiben zumindest pixelige Texturen wie an den Felsen im Bild.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf WH40k steht.
- ... ihr Fans von Oldschool-Shootern seid.
- ... euch Retrografik zusagt.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr nicht gerne nach Schlüsseln sucht.
- ... euch Automap und Multiplayer wichtig sind.
- ... ihr auf Upgrades oder ein Skill-System hofft.

Für den Nahkampf eignet sich euer Kettenschwert hervorragend. Für den Fernkampf eher nicht so. Ach was!



## MEINUNG

Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten



Auch wenn (und besonders weil) einige von euch mich dafür hassen werden, bin ich der Meinung, dass Boltgun vom Internet überbewertet wird, weil es eines der wenigen guten Spiele im Warhammer-Universum ist. Ja, es ist gut. Aber eben nicht hervorragend und definitiv kein Titel, den man unbedingt gespielt haben muss. Falls ihr mit Retro-Shootern nichts anfangen könnt oder Pixelgrafik hasst, ist dieses Spiel schlicht und ergreifend nichts für euch. Zudem bietet es nicht viel Abwechslung. Wo Prodeus nach fünf Stunden endet und euch dann mit Multiplayer, einem Editor und ganz viel Community-Content bei der Stange hält, bietet Boltgun einfach weitere fünf Stunden von allem, was ihr bereits im Spiel gesehen habt. Daran muss man sich nicht stören, bei mir machte sich dann aber langsam eine gewisse Langeweile breit.

ihr um diese herumlauft, fehlt eine Rückwand, und es steckt ein Item drin.

Das ist enttäuschend, aber ergibt dahingehend Sinn, dass ihr oft mitten im Kampf auf diese Gegenstände angewiesen seid

und sie schnell finden müsst. Gerade auf den höheren Schwierigkeitsstufen ist die Jagd danach überlebenswichtig, denn automatische Selbstheilung wie in den meisten modernen Shootern gibt es hier keine.

### Die dumme Masse

Im Spiel gibt es kein Upgrade-System für eure Waffen oder irgendwelche Talentpunkte. Ihr seid von Anfang an mächtig, selbst Feinde wie der gewaltige Chaos-Terminator können euch kaum etwas anhaben. Oft ist die KI so blöd, dass Feinde gerne mal an irgendwelchen Kisten und Türrahmen hängenbleiben und sich recht easy aus der Distanz wegbläsen lassen. Zum Ausgleich werdet ihr oft von unzähligen Mutanten und Scheusalen aus allen erdenklichen Richtungen überannt, als wärt ihr die letzte PlayStation 5 am Black Friday. Hier helfen vor allem Granaten. In diesen Momenten macht Boltgun am meisten Spaß, wenn die Brocken und roten Pixel durch die Luft fliegen, ihr durch Seen aus Eingeweiden watet, ihr mit den unwürdigen Ketzern den Boden aufwischt, denn eure Rüstung ist Verachtung. Wortwörtlich, denn so heißen die Rüstungs-Power-ups, die ihr im Spiel aufammelt.

Wie viel Spaß ihr abseits der Schießereien am Spiel habt, hängt direkt von eurer Gehirnkapazität ab. Wenn ihr wie ich den Orientierungssinn eines lobotomierten Grottenolms habt, kommt bei der Suche nach



Die Chaos Space Marines sehen geil aus. Zumindest dann, wenn ihr euch an pixeligen 2D-Feinden generell nicht stört.

farbigen Toren und dem passenden Schlüssel schon mal Frust auf. Es mag sein, dass mich moderne Schlauch-Shooter über die Jahre ein Stück weit verblödet haben oder dass ich einfach von Geburt an faul bin, aber die Latscherei durch irgendwelche Korridore, in denen ich längst alles gekillt habe, macht mir in Boltgun keinen Spaß.

### Abnutzungserscheinungen

Nach den ersten Spielstunden habt ihr sämtliche Waffen beisammen und kennt auch sämtliche Feinde, von denen insgesamt keine zwei Dutzend Variationen existieren. Auch die Umgebungen im verpixelten Warhammer-Look wiederholen sich mit der Zeit. Der Sound ist okay. Die Waffen klingen wuchtig, die Hauptfigur brüllt, flucht und spottet gerne, laut und viel, die Musik reagiert dynamisch auf die Action im Spiel, ist aber vergleichsweise schwach. Besonders die abartigen Gitarrenriffs im Hauptmenü erinnern mehr an die Sexy Sport Clips auf Sport1 als an Warhammer, aber das muss ja nicht zwangsläufig schlecht sein. Die ganze Harten unter euch können nach der Kampagne noch Durchläufe auf höheren Schwierigkeitsgraden wagen und kommen dank Autosaves und freier Speicherfunktion nie arg ins Schwitzen. Schade, dass es keinen Multiplayer oder einen Karteneditor gibt. ★

## WARHAMMER 40.000 BOLTGUN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 2120 / Phenom II X4 965  
GTX 560 / Radeon HD 7770  
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 8400 / Ryzen 5 1500X  
GTX 780 Ti / Radeon RX 580  
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- guter Sound + spaßige Retro-Slider
- polarisierender Look + mäßige Musik
- abwechslungsarme Umgebungen

### SPIELDESIGN



- spaßige Waffen + riesige Arenaschlachten
- Machtfantasie
- doofe KI + Suche nach Schlüsseln nervt

### BALANCE



- viele automatische Checkpoints + freies Speichern
- wählbarer Schwierigkeitsgrad + gutes Waffen-Balancing
- lahme Secrets

### ATMOSPÄRE / STORY



- Levels mit WH40k-Flair + coole Gegner + spaßige Warhammer-Waffen
- kein unnötiges Storygelaber
- keine interessanten Figuren, Handlungen

### UMFANG



- zehn Stunden Spielzeit + acht spaßige Knarren
- einige coole Power-ups
- geringe Gegnervielfalt
- geringer Wiederspielwert

### FAZIT

Guter Retro-Shooter, der mit Automap, Editor oder Multiplayer-Modus und mehr Gegnervielfalt noch besser wäre.

