

## Warhammer 40.000: Rogue Trader

# DÜSTERE ZUKUNFT, FAST PERFEKT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Owlcats Games** Entwickler: **Owlcats Games** Termin: **7.12.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Nach knapp 130 Stunden hat sich Gloria durch Owlcats Erstversuch im Warhammer-40.000-Universum geschneuzelt und will es gleich nochmal probieren. Trotz vieler Probleme. Von Gloria H. Manderfeld



Auf einem unserer Planeten decken wir grausige Ereignisse auf.

Nach knapp 130 Stunden flimmert der Abspann über meinen Bildschirm, es ist fast vier Uhr morgens, und ich bin total erledigt, weil mein Körper seit ein paar Stunden nach Schlaf schreit und ich trotzdem einfach nicht aufhören konnte. Gerade noch hatte ich mich vor der Endkampfphase mit nostalgisch-schmerzlichem Ziehen in der Brust auf der Brücke des Leerenschiffs von meinen liebgewonnenen Gefährten verabschiedet, und jetzt ist alles vorbei. Endlich habe ich alle Puzzleteile zusammengesetzt, das große Geheimnis gelüftet und in einem fulminanten Endkampf einem uralten Feind mit Schmackes ins Kreuz getreten – herrlich!

Neben Baldur's Gate 3 gab es dieses Jahr einen Titel, auf den ich wirklich sehnsüchtig gewartet habe: Seit meiner Beta-Preview für Warhammer 40.000: Rogue Trader war ich total angefixt. Ich wollte weiterspielen, meine Charaktere in höhere Levels aufsteigen lassen und sehen, ob es Owlcats gelingen würde, das vom Pen & Paper geliebte Freihändler-Feeling vollständig umzusetzen. Zuerst eine richtig gute Nachricht: Wenn ihr bisher Rogue Trader nicht auf dem Schirm hattet, weil es die Alpha- und Beta-Version nur auf Englisch gab, habt ihr zum Release jeden Grund, reinzuschauen. Zwar ist die in wichtigen Szenen vorhandene Sprachausgabe nach wie vor auf Englisch, alle Texte wurden aber nun auf Deutsch übersetzt, was bis auf kleine Schnitzer gelungen ist.

### Welche Heimat soll's werden?

Für Rogue Trader gibt es zwar eine Multiplayer-Version, bei der eine Person den Freihändler spielt und alle anderen entweder



Von wegen Dschungelausflug: Diese mies gelaunten Tiere haben uns auf die Speisekarte gesetzt.



vorhandene oder selbsterstellte Gefährten übernimmt, für euch habe ich mich aber allein auf die Suche nach Ruhm und Reichtum gemacht. Inzwischen gibt es bei Spielstart insgesamt fünf Schwierigkeitsgrade zwischen »Story« und »Unfair«, auch komplett eigene Einstellungen sind möglich. Passt mir der gewählte Schwierigkeitsgrad im Verlauf der Story nicht mehr, kann ich jederzeit nachregeln – gut! Die darauffolgende Charaktergenerierung schluckt bei mir locker 20 Minuten, weil ich keinen der drei vorgenerierten Helden haben will, mich aber auch ewig nicht entscheiden kann: Das Aussehen ist weniger ein Problem, meinen Wunscharakter dengele ich dank der vorhandenen Vielfalt schnell zusammen.

Die vier »Doktrin« genannten Startklassen bieten sehr unterschiedliche Grundstärken: Krieger sind hervorragende Tanks und Nahkampfschadensausteiler. Scharfschützen sorgen dagegen aus der Ferne für ordentlich Aua. Offiziere stärken die Gruppe und ermöglichen es Gruppenmitgliedern, innerhalb einer Runde mehrfach an die Reihe zu kommen. Agenten hingegen analysieren und schwächen Feinde, bevor sie angreifen.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Bock auf massig Abwechslung habt.
- ... es euch nicht abschreckt, lange Texte zu lesen.
- ... ihr Lust auf komplexe Rundenkämpfe habt.

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

- ... ihr Videos bei Gesprächen braucht.
- ... es euch nervt, Fähigkeiten-Builds zu basteln.
- ... ihr sofort ein fehlerfreies Spiel erwartet.

Im Lauf des Spiels werden diese Grundklassen in sechs Spezialklassen und darauffolgend eine Vorbildklasse weiterentwickelt. Das erlaubt zwar eine spürbare Spezialisierung, sorgt aber gleichzeitig auch für eine wahre Flut möglicher Fähigkeiten – dazu später mehr. Schließlich entscheide ich mich für eine adelige Scharfschützin einer lebensfeindlichen Todeswelt. Das spendiert mir ein paar Extras fürs Schießen und die Möglichkeit, ein Gruppenmitglied im Kampf als Diener auszuwählen und dadurch Boni abzugreifen – nicht schlecht!

#### Probleme im Dutzend billiger

Ganz Warhammer-typisch geht es schon in den ersten Spielminuten richtig in die Vollen. Gerade noch erklärt mir die Freihändlerin Theodora von Valancius, dass ich eine der möglichen Erbinnen ihrer Dynastie sei und mich ihr künftig beweisen müsse, da brechen auch schon Aufstände auf dem Schiff aus. Natürlich bleibt es nicht bei der Niederschlagung des Aufstands, sehr schnell bekomme ich es mit dem Verrat eines Vertrauten, mit Kultisten und Dämonengezücht zu tun. Kaum kehrt nach den ersten Kämpfen Ruhe auf dem verwüsteten Schiff ein, muss ich ohne viel Ahnung vom Freihändlergeschäft den Laden übernehmen.

Einige von Theodoras früheren Vertrauten stehen mir zwar weiterhin zur Seite, bringen aber selbst das ein oder andere Problem mit. Seneschall Abelard muss sich erst mal daran gewöhnen, dass ich die Dinge anders anpacke als meine Vorgängerin, Psionikerin Idira kämpft mit der Beherrschung ihrer

Gabe, und Sororitas-Schwester Argenta sucht nach einer neuen Mission. Neben dem kaputten Schiff fehlen mir der Navigator sowie ein Maschinenseher, ein guter Teil der Crew ist tot. Und dann ist da noch das Problem mit den überall im Sektor auftauchenden Kultisten der Morgendämmerung! Die machen sich in erschreckender Geschwindigkeit breit und versuchen, ganze Planeten zu korrumpieren. Blöd, dass ich wegen des von Theodora geerbten Heiligen Handelsbriefs mit umfangreichen Befugnissen eine der wenigen Personen bin, die im Auftrag des Gott-Imperators schwerwiegende Entscheidungen treffen darf. So bleibt der ganze Mist an mir hängen – andererseits habe ich auch einiges an Entscheidungsfreiheit.

#### Die Qual mit der Moral

Je nachdem welchem Moralpfad ich folgen will, unterscheiden sich meine Möglichkeiten teils extrem: Blase ich einen vom Chaos verderbten Planeten lieber in die Luft oder lasse ich der Entwicklung freien Lauf? Balle-re ich alle Xenos grundsätzlich wild über den Haufen oder suche ich einen für beide Seiten vorteilhaften Konsens?

Auf dem Haereticus-Pfad entwickelt sich meine Freihändlerin nach und nach zu einer Anbeterin der Chaosgötter, mit Benevolentia handle ich gnadenvoll und suche viele Kompromisse, als Imperialis-Anhängerin setze ich die xenofeindliche imperiale Doktrin rücksichtslos durch und trete alles, was nach Ketzer aussieht, in den Staub. Als besonderes Schmankerl gibt's auf jeder der jeweils fünf Pfadstufen einen praktischen Ex-

## MEINUNG

Gloria H. Manderfeld  
@nerdgedanken



Was für ein Brett! Warhammer 40.000: Rogue Trader hat mich über zwei Wochen und knappe 130 Stunden lang intensiv begleitet und in Atem gehalten, hat mich lachen und fluchen lassen, mir vielfältige Gefahren ans Herz wachsen lassen und mir eine Welt präsentiert, von der ich gerne mehr haben will. Denn so sehr mich die Bugs und Füllerkämpfe auch genervt haben mögen, ich wollte immer wissen, wie die Story weitergeht und was hinter allen Geheimnissen steckt. Selbst die Raumschiffkämpfe waren eine gute Abwechslung, mit mehr Raumschifffähigkeiten konnte ich selbst den unglaublich nervigen Necron-Schiffen ein paar Breitseiten verpassen. Mit dem perfekt umgesetzten Setting zeigt Owlcat, dass das Studio sich auch gut in den eng gesteckten Grenzen eines seit über 30 Jahren ausgearbeiteten Universums bewegen kann. Auch das Kampfsystem taugt, wenn man bereit ist, sich in die Vielzahl an Fähigkeiten einzuarbeiten, und immer wieder neue Möglichkeiten ausprobiert. Klar waren die letzten zwei Wochen Testphase anstrengend, aber gleichzeitig auch wie ein Rausch, der mich immer weiter mitgerissen hat. Wenn ein Spiel das schafft, bleibe ich dran – ganz egal, wie oft ich einen Kampf neu laden muss. Die große Menge an Bugs in der Veröffentlichungsversion ist aber definitiv ein Nachteil, der noch einiges an Arbeit vom Team verlangen wird.

trabonus, der mir in Kämpfen das Leben leichter macht. Von meinen Entscheidungen in der Charakterauswahl bekomme ich bis auf die Fähigkeiten und Boni zwar später nicht mehr viel mit – meine dunkelste Stunde und der größte Triumph spielen bis Akt 3 nur im Prolog und kurz danach überhaupt eine Rolle. Moralische Entscheidungen treffe ich jedoch regelmäßig und forme damit den künftigen Pfad meiner Freihändlerin. Ich habe mich bei meinem ersten Spieldurchlauf für die konsequente Vernichtung aller Chaosspuren entschieden, ansonsten versuche ich es mit Vernunft, weil ich wissen will, ob das in einer Welt wie Warhammer 40.000 möglich ist. Bisher führt das zu einer Mischung aus Benevolentia und Imperialis – und macht mich neugierig darauf, wie sehr sich das Spiel als krasse Häretikerin ändert!

### Schwert, Charme und Flammen

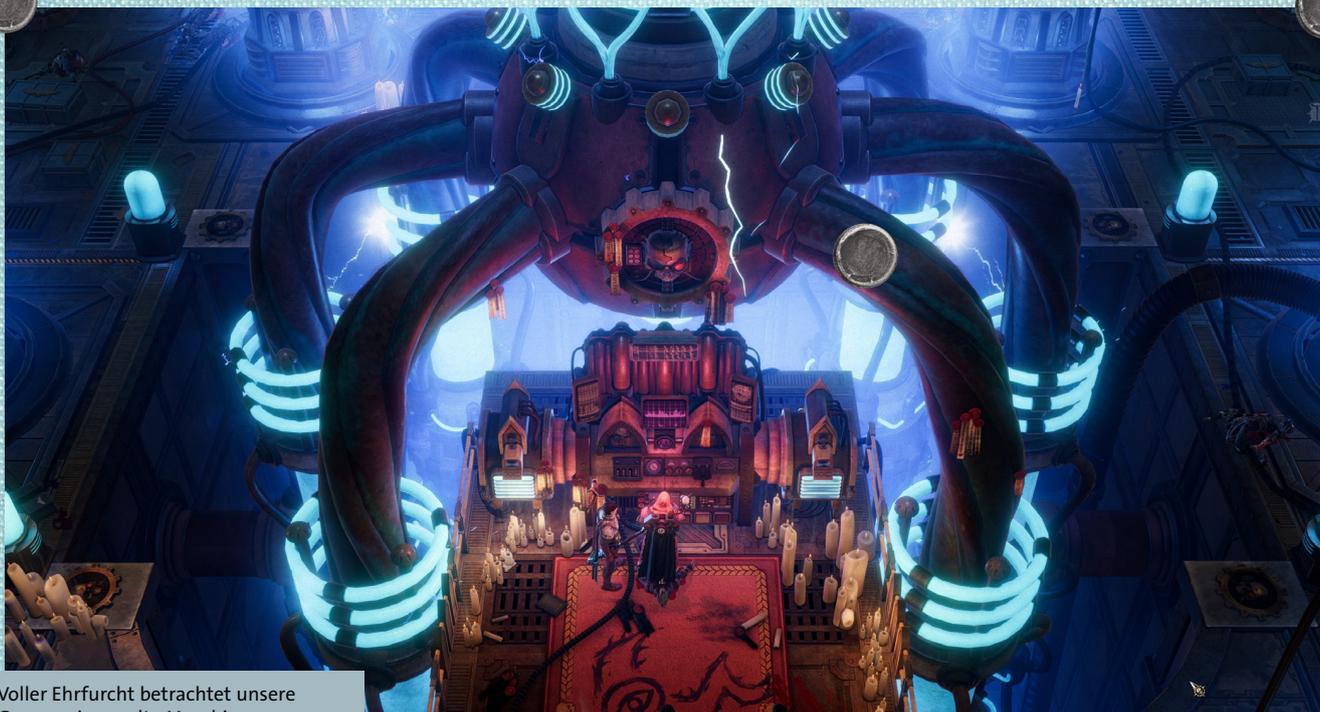
Manches Mal kann ich Kämpfe zwar durch Gespräche vermeiden, generell bleiben trotz Diplomatie aber reichlich Gelegenheiten für Geballer übrig. Das taktische Rundenkampfsystem erinnert in vielem an Klassiker wie XCOM und bietet ein paar spaßige Extras: Ich muss auf die richtige Deckung bei Freund und Feind achten und erschieße auch mal Gegner in Reihe, wenn sie dicht hintereinander stehen. Deckung wie Kisten und Fässer ist zerstörbar, ansonsten prügeln sich mit einem dicken Hammer gleich mehrere Gegner gleichzeitig um oder schreddere mit einer Schussalve nicht nur Feinde, sondern gleich die ganze Umgebung.

Zu viele Psi-Zauber nacheinander sollte ich besser nicht verwenden, damit der Schleier zwischen der realen Welt und dem

Warp nicht reißt. Denn dann schwappt ein Schwung Dämonen und sonstiges Gezücht zusätzlich aufs Schlachtfeld – blöd, dass sich Mutanten, Häretiker und Kultistinnen selten an Begrenzungen halten und munter draufloszaubern!

Über einen Mangel an kreativ gestalteten Feinden kann ich mich jedenfalls nicht beklagen. Nurgle-Kultisten rotzen mir Giftspucke ins Gesicht, Slaanesh-Dämonetten schlitzten mit ihren Krabbenarmen die Gruppe auf, elegante Drukhari flitzen ballernd übers Schlachtfeld, mutierte Tiere überfallen mich bei der Entdeckungstour und so weiter. Gut, dass ich ihnen auch was entgegensetzen kann: Bei der Waffen- und Fähigkeitenauswahl kommt für mich richtig Warhammer-40.000-Feeling auf, wenn Schwester Argenta einen Pulk Prügler mit ihrem Melter röstet, Tech-Magos Pasqal mit seinem Dendriten Gegner wegschubst oder Navigatorin Cassia dank fiesen Warp-Blicks das halbe Schlachtfeld außer Gefecht setzt. Es macht einfach Laune, die von Gegnern aufgeklauten Knarren auszuprobieren und beim nächsten Gefecht gegen Drukhari zu schauen, wie gut ihnen die eigene Medizin in Form einer Giftgeschossalve schmeckt!

Dasselbe gilt auch für den Raumschiffkampf. Sobald ich die ersten Gefechte hinter mir habe und aus den schrottreif geschossenen Schiffen geschlagener Gegner bessere Ausrüstung eingesammelt habe, verpasse ich meinem Leerschiff beim Stufenanstieg nette neue Effekte. Mit denen zwingt ich einen gegnerischen Pott auf einen anderen Kurs, erhöhe meine Reichweite oder lasse gleich eine Blitzalve auf feindliche Schiffe los. Mit der richtigen Schiffsausrichtung,



Voller Ehrfurcht betrachtet unsere Gruppe eine uralte Maschine.



Beim prächtigen Empfang im Freihändlerthronsaal empfangen wir eine Delegation des Navigatorenhauses Orsellio.

Waffenreichweite und Torpedos räume ich bald den Orbit diverser Planeten von feindlichen Schiffen frei und habe deutlich mehr Spaß daran als noch in der Beta.

### Tausendundeine Fähigkeit

Die große Wahlfreiheit bei den Charakterfähigkeiten hat den Nachteil, dass trotz hilfreichen Tutorials die Lernkurve für Leute, die sich in der Spielwelt nicht gut auskennen, wie ein Brett wirkt: Schon in den ersten Stufen lässt sich nicht unbedingt abschätzen, ob die gewählte Fähigkeit oder ein passiver Bonus wirklich so nützlich sind, wie sie klingen. Noch mehr Auswahl kommt bei den Prestigeklassen hinzu, sobald meine Charaktere Stufe 16 erreicht haben. Das Spiel markiert zwar besonders nützliche Fähigkeiten mit einem kleinen Daumen-hoch-Symbol, andere brauchbare Optionen muss ich jedoch beim Durchlesen aller Fähigkeiten selbst entdecken. Gut, dass ich auf der Brücke meines Schiffs jederzeit umskillen kann, falls das Zusammenspiel der Fähigkeiten der Gruppenmitglieder dann doch nicht so klappt wie gewollt. Auch ein wenig Glück ist nötig, denn Schüsse mit 95 Prozent Trefferwahrscheinlichkeit können ganz XCOM-mäßig auch mal danebengehen – öfter, als es mir gefällt! Dazu brauchen manche Charaktere einige Stufenaufstiege, um wirklich effizient zu werden, während andere sofort stark unterwegs sind.

### Je mehr Fluch, desto mehr Spaß

Mehrfach brauche ich in den rundenbasierten Gefechten einen zweiten Anlauf und fluche so heftig, dass mein Partner ir-

gendwann nur noch wissend schmunzelt. Aber sobald ich dann endlich den dicken Chaos-Marine in die Knie gezwungen oder trotz mieser Ausrüstung eine Übermacht samt fiesem Verräteranführer umgehauen habe, ist das Erfolgserlebnis umso größer. Manche Kämpfe sind wirklich zum Haarerufen, aber unfair war bisher keiner – es ist immer eine Frage der richtigen Taktik, dazu verrät ein Blick auf die Buffs der Gegner und ihre verwendeten Fähigkeiten einiges.

An manchen Stellen gelingt Owlcat jedoch die Balance zwischen textintensiven Passagen und Kämpfen nicht. Gerade wenn es auf das Ende eines Akts zugeht, werden Gespräche durch umso mehr die Spielzeit streckende Scharmützel ersetzt, die schließlich im großen Bosskampf münden. Gerade wenn man mehrere Stunden am Stück spielt, fallen solche Momente umso stärker auf und bremsen den Spannungsaufbau bis zum Hö-

hepunkt eines Bosskampfs merklich aus. An anderer Stelle wurde ich von den vielen langen Texten geradezu erschlagen. Aber das ist dann schon Jammern auf hohem Niveau, ich könnte schließlich immer eine Pause einlegen. Will ich aber gar nicht!

### Der Trick mit dem Blick

Denn abseits der Kämpfe habe ich reichlich damit zu tun, das ererbte Freihändlerreich wieder auf Vordermann zu bringen. Ich klapere die wichtigsten Planeten ab, erkunde im Weltraum neue Routen durch den Warp und blase Piraten und feindliche Xeno-Schiffe aus dem All. Die Karte der Koronos-Ausdehnung ist dabei eine wichtige Grundlage: Dort bewege ich mein Schiff von System zu System, nutze die Fähigkeit meiner Navigatorin Cassia und decke neue Systeme sowie die dorthin führenden Warp-Routen auf. Grün gefärbte Routen sind sicher, gelbe bis



Mit einem Segen des Maschinengotts steigert Tech-Priester Pasqal die Effizienz aller Waffen in der Kampfgruppe.



In einer Arena der grausamen Drukhari kämpfen wir gegen fiese Bestien.



Inmitten von uralten Ruinen entdecken wir ein geheimnisvolles Lichtstrahlenrätsel.

rote Routen werden immer unsicherer. Springe ich mit dem Schiff auf einer solchen Route zu einem unbekanntem System, bekomme ich die Konsequenzen der gefährlichen Reise durch den Warp ab. Manche der in Textform ablaufenden Ereignisse beschädigen das Schiff, bei anderen entern Dämonen, Mutanten und andere Wesenheiten das Schiff, die meine Freihändlerin auch mal höchstpersönlich erledigen muss. Beim Erkunden der unterschiedlichen Systeme, im Weltraum treibender Schiffswracks und der vielen kleinen Geschichten, die auf den einzelnen Planeten in Textform auf mich warten, kommt richtig Abenteuerstimmung auf. Manche Orte kann ich auch selbst besuchen und löse uralte Rätsel, gerate in die Falle eines Psionikers oder versuche, in einem verlassenen Bunker nicht zu ersticken. Klar folge ich auch der Hauptgeschichte, doch die kleinen Events am Rand lassen ein Gefühl von Weite und Freiheit aufkommen.

**Herrscherin statt Heldin**

Auch den Zwiespalt zwischen prestigeträchtigen Titel und unerfahrener Titelträgerin bekommt Owlcat sehr gut hin. Ich erhalte gerade in politischen Situationen oft Rat und Hintergrundinformationen von Gefährten, treffe die letzte Entscheidung aber natürlich selbst. Wie das dem jeweiligen Gegenüber gefällt oder ob mir meine Untertanen vertrauen, erfahre ich nach und nach. Dabei ist auch wichtig, mit wie viel persönlichem Einsatz ich meine Besitzungen betreue und wie ich die Untergebenen behandle: Ich kann Hilferufen folgen, muss es aber nicht. Antwortoptionen, die deutlich machen, wie wenig das Schicksal unwichtiger Leute meine Freihändlerin interessiert, gibt es zudem immer wieder.

Selten hatte ich in einem Rollenspiel so sehr das Gefühl, wirklich eine Herrscherin zu spielen, die durch ihre Taten Millionen Lebewesen beeinflusst. Dazu passt auch, dass

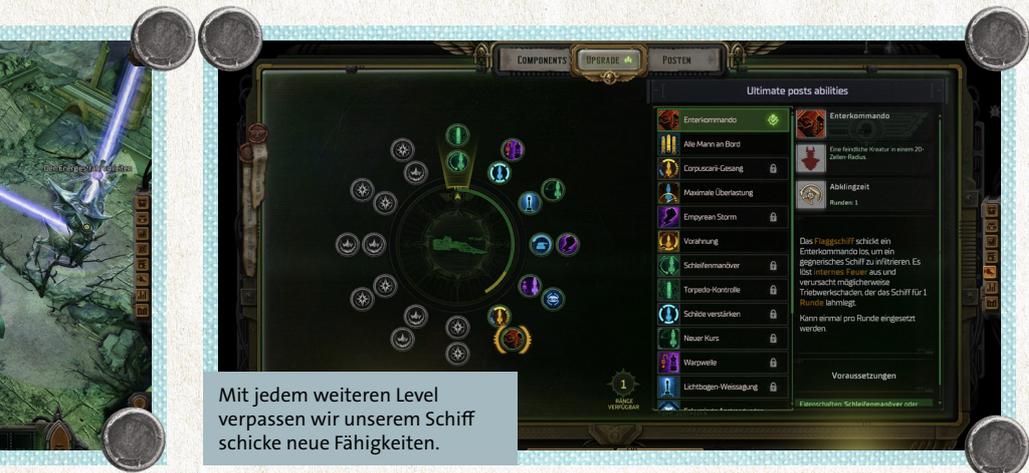
ich nach und nach entdeckte Planeten wegen Ressourcen ausbeute und meine Kolonien mit Projekten auf- und ausbaue, für die ich diese Ressourcen benötige. Jeder Projektfortschritt ist mit einer kleinen Story verbunden, in deren Verlauf ich weitere Entscheidungen treffe. So forme ich meine Welten nach eigener Vorliebe und bastle vielleicht beim nächsten Spieldurchlauf statt einer kuscheligen Luxuswelt ein fieses Zwangsarbeiterlager.

**Mach Liebe beim Krieg**

Die Warhammer-40.000-Stimmung wirkt neben den toll geschriebenen Texten auch visuell bis ins kleinste Detail. Ich besuche prächtige Residenzen, abgeranzte Schiffswracks und miese Slums, bestaune üppige gotische Dekorationen an Gebäuden und Schiffeinrichtung und beobachte dumpf umherstapfende Servitoren sowie Weihrauchgefäße schwenkende Maschinenseher.



Im Gefecht mit zwei Ketzerschiffen kommen Torpedos ins Spiel.



Mit jedem weiteren Level verpassen wir unserem Schiff schicke neue Fähigkeiten.

Selbst die vor Dornen strotzende, blutige Umgebung der Drukhari passt mitsamt der unauffälligen, aber stimmungsvollen Musik wie der Powerhammer aufs Auge. Auch wenn zwischendrin immer wieder kleine animierte Szenen die Handlung auflockern, entsteht die meiste Immersion vor allem durch mein von den toll geschriebenen Texten angeregtes Kopfkino, die wuchtigen Kampfeffekte sowie die trockenen Sprüche meiner Gruppenmitglieder. Die Hintergrundgeschichten der Gefährten, kleine und größere Nebenmissionen und die in den Texten perfekt umgesetzte düstere Zukunft lassen mich einfach nicht mehr los. Inzwischen darf ich auch mit verschiedenen Gefährten eine Romanze beginnen. Deren Flirtoptionen kommen wie die restliche Spielwelt teils so überzogen daher, dass der Schiffe zerbrechende Rammangriff meines Leerschiffs dagegen richtig dezent wirkt. Ich habe bisher jede Gelegenheit genutzt, Interrogator Heinrix brachial anzubaggern, und genieße seine verzweifelten verbalen Fluchtversuche mit einem breiten Grinsen im Gesicht. Irgendwann kriege ich dich, van Calox!

### Kampf den Käfern!

Ganz faltenfrei läuft Rogue Trader allerdings noch nicht: Bisher habe ich es mehrfach erlebt, dass die Anzeige von Trefferwahrscheinlichkeiten und Lebenspunkten im Kampf nach mehreren Stunden Spielzeit irgendwann verschwindet, genauso wie die Tooltips zu den unterschiedlichen Waffen meiner Gefährten. Das lässt sich glücklicherweise durch einen Neustart beheben. Manchmal lösen Fähigkeiten auch erst nach mehrfachem Betätigen aus, oder Flammenwerfereffekte werden in eine andere Richtung angezeigt, als sie tatsächlich Gegner schädigen. Neben Bugs wie NPCs in T-Pose weigerte sich Argenta oft mitten im Kampf, ihr Waffensalvenfeuer auszulösen, das brauchte ich meistens dringend. Im Grunde musste ich wegen dieses Bugs in jeder Runde das Spiel neu starten, damit die Fähigkeit funktionierte – wie hart das genervt hat, könnt ihr euch sicher vorstellen. Auch Freun-

de, die mit Veröffentlichung selbst losgelegt hatten, berichteten von ähnlichen Erfahrungen, teils sogar Gamebreakern. Fehlerfrei läuft Rogue Trader also auch mit einem neuen Spielstand nicht, auf Steam wird die Menge der Bugs nach wie vor stark kritisiert.

### Ein Kampf ist ein Kampf ist ein K(r)ampf

Während mir die Bugs sicherlich das ein oder andere graue Haar beschert haben, war ich von einem anderen Element irgendwann einfach nur noch genervt: Spätestens in Kapitel 3 wird offensichtlich, dass Owlcat die Spielzeit durch viele Füllkämpfe ordentlich gestreckt hat, sobald es auf den jeweiligen Bosskampf des Kapitels zugeht. Ich war zwar schon gegen Ende von Kapitel 2 ein wenig misstrauisch und hoffte auf Änderung, aber dieses Element zieht sich bis Kapitel 4 knallhart durch.

Da das fünfte und letzte Kapitel im Vergleich zu den anderen kürzer und knackiger ausfällt, war das Erlebnis gegen Spielende weniger antiklimatisch, zwischendrin hatte mich die schiere Menge an verzögernden Kämpfen aber einfach frustriert. Besonders stark wurde dieser Eindruck, wenn es keine Möglichkeit gab, einem solchen Kampfblock situationsbedingt zu entkommen. Spiele ich dann zudem nicht auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe, zieht sich das wegen des steigenden Anspruchs auch gerne mal über fünf oder mehr kampflastige Stunden nacheinander. Dieses Problem wird sich im Grundspiel nun nicht mehr ändern. Ich hoffe aber, dass die angekündigten DLCs von diesem Schema abweichen.

### Grandios und dunkel-düster

Ansonsten macht das Spiel sehr viel richtig: Rogue Trader bietet passend zur Welt eine immer krasser werdende Story und abwechslungsreiche Nebenmissionen. Bei denen erkunde ich mal schleichend die Kanalisation, mal habe ich mit der verstockten, total überfrachteten imperialen Verwaltung zu kämpfen, suche den Erben eines Piratenvermögens oder schlichte Palastintrigen,

bei denen ich sogar einfach mal so ein ganzes Adelshaus auslöschen kann, wenn ich keine Lust auf Ermittlungen habe. In allem steckt die für mich perfekte Umsetzung des Warhammer-40.000-Gefühls einer düsteren und grausamen Zukunft, die nicht ohne kleine Hoffnungsmomente und Schönes ist. Gerade die kleinen Details in Gesprächen und Geschichten verraten mir, dass im Autorenteam echte Fans sitzen.

Das Spiel zwingt mich zum Nachdenken und belohnt mich, wenn ich die Fähigkeiten der Party gut kombiniere. Das lässt mich auch das sperrige und manchmal überkomplexe Fähigkeitensystem verzeihen, das so staubtrocken und zahlenlastig ausfällt, als wollte Owlcat der deutschen Steuergesetzgebung Konkurrenz machen. Wenn jetzt noch die Bugs ausgemerzt werden, bekommt ihr mit Rogue Trader ein fesselndes Rollenspiel der alten Schule, bei dem es sich lohnt, in die Spielwelt einzutauchen und jeden Planeten zu erkunden. ★

## WARHAMMER 40.000: ROGUE TRADER

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 4590 / Ryzen 5 1400  
GTX 1050 / RX Vega 6  
8 GB RAM, 100 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 6400 / Ryzen 5 3600  
GTX 1650 / RX 570  
16 GB RAM / 100 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



👍 detailreiche 3D-Grafik 👍 stimmungsvolle Akustik  
👍 schicke Locations 👍 Zwischensequenzen lockern die Geschichte auf  
👎 keine Vollvertonung

### SPIELEDISIGN



👍 komplexe Charaktererstellung 👍 große Freiheit  
👍 taktische Kämpfe 👍 Wirtschafts- und Ressourcensystem schlank  
👎 viele langwierige Füllerkämpfe

### BALANCE



👍 fünf Schwierigkeitsgrade 👍 faire Kämpfe 👍 interessante und logische Rätsel  
👍 mehrere Lösungswege bei Kampfszenen  
👎 ungleich starke Gefährten

### ATMOSPHÄRE / STORY



👍 toll umgesetzte Warhammer-Welt 👍 Begleiter mit Geschichten  
👍 viele Nebenquests 👍 Grimdark-Feeling selbst in Details  
👍 bis zum Ende spannend

### UMFANG



👍 über 120 Stunden 👍 Mehrspielermodus 👍 hoher Wiederspielwert durch Entscheidungen  
👍 viele Nebenquests 👍 massenhaft Locations, Zauber etc.

### ABWERTUNG

Trotz mehrerer Patches nervt Rogue Trader zu oft mit grafischen und spielmechanischen Bugs. Hier muss Owlcat noch einiges nachbessern.



### FAZIT

Die gelungene Umsetzung des Rogue-Trader-Settings ist Pflicht für Rollenspiel-Fans, krankt aber noch an zu vielen Bugs.

