

Battle Chasers: Nightwar

DARKSIDERS KÜSST FINAL FANTASY

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Airship Syndicate** Termin: **3.10.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Eine eingestellte Comic-Serie des Darksiders-Zeichners trifft auf vermeintlich angestaubte Rundentaktik-Kämpfe klassischer JRPGs. Im Test zu Battle Chasers: Nightwar zeigt sich, wie gut diese beiden Welten harmonieren. Von Manuel Fritsch

Nichts Gutes ist je vom verlorenen Kontinent »The Grey Line« gekommen, und niemand ist von dort wieder zurückgekehrt. In der Rolle der Protagonistin Gully machen wir uns im Rollenspiel Battle Chasers: Nightwar trotz aller Gefahren auf die Suche nach ihrem Vater – dem legendären Helden Aramus – der dorthin gereist ist, um eine wichtige Mission zu erfüllen. Gemeinsam mit einer Handvoll seiner treuesten Verbündeten begeben wir uns auf den Weg in die unwirtliche Welt, um seine Mission zu vollenden – und geben dabei die Hoffnung nicht auf, dass Aramus vielleicht doch noch am Leben ist.

Auf in den Dungeon, Master!

Die taktischen Rundenschlachten sind das Herzstück des Spiels, bilden aber nur eine von drei Spielebenen in Nightwar. Zwischen den Schlachten reisen wir mit unserem Trupp über eine stilisierte Weltkarte, reden mit Dorfbewohnern und decken uns mit besserer Ausrüstung und Tränken ein, um für



In den aufwändig und mit viel Liebe zum Detail gestalteten Dungeons gibt es jede Menge zu entdecken. Da sie teilweise zufallsgeneriert sind, lohnt sich auch ein zweiter Besuch.

den nächsten Dungeon gewappnet zu sein. Dort angekommen wählen wir zunächst einen von (anfangs) zwei Schwierigkeitsgraden (schwer = bessere Beute), dann durchforsten wir in Echtzeit Räume voller Fallen und Feinde, um wertvolle Schätze und Zutaten einzusammeln. Alle Helden haben spezielle Dungeon-Fähigkeiten, so dass wir uns vor dem Betreten des Dungeons gut überlegen müssen, welche drei Charaktere wir mitnehmen wollen. Der alte Magier Knolan etwa erleuchtet dunkle Areale, um Geheimnisse zu finden. Der Kriegsgolem Calibretto kann uns zwischen den Kämpfen heilen, während die forsche Rebellen Monika Feinde

verwirrt. Zur Auflockerung warten in den teils zufallsgenerierten Dungeons Logik- und Schalterrätsel, die mit Beutekisten locken. Zufallskämpfe gibt es nicht, sämtliche Gegner sind in den Dungeons sichtbar.

Taktisch und vielschichtig

Genrekenner fühlen sich in den rundenbasierten Scharmützeln sofort heimisch: Links stehen unsere drei Helden, rechts die Gegner – und alle warten brav auf ihren Zug. Aus einer Auswahlliste wählen wir Angriffe, Fähigkeiten und Spezialattacken sowie Stärkungs- und Heiltränke aus. Die Entwickler greifen das über Jahrzehnte erprobte System auf, drücken ihm aber gekonnt ihren eigenen Stempel auf. Dadurch fühlt sich das Spiel vertraut und doch erfrischend neu an. Die Figuren haben unterschiedliche Kampfstile, aber eins haben sie gemeinsam: Ihre mächtigen Spezialattacken verbrauchen Mana. Das ist chronisch knapp und erneuert sich nur bei einem Levelaufstieg, mit Trän-



Durch Levelaufstieg verdiente Vorteilspunkte verteilen wir auf zwei unterschiedlich gewichtete Talentbäume, um die Fähigkeiten der Helden zu verbessern.



Die rundenbasierten Kämpfe gegen über 150 unterschiedliche Feindtypen sind dank hübscher Effekte und tollen Animationen stets sehenswert.

ken oder durch Bettruhe in einem Dorf. Der Clou: Schwache Standardangriffe lassen sich temporäre Reserven ansammeln, die sich auf den bestehenden Manapool addieren. Diese Mechanik sorgt für fortlaufend spannende Entscheidungen im Kampf: Greifen wir Gegner direkt mit unseren stärksten Spezialfähigkeiten an und verbrauchen so kostbare Manavorräte? Oder versuchen wir erst ein paar Standardattacken zu landen, um kostenlose Energie zu bekommen?

Da reguläre Attacks deutlich weniger Schaden austeilen, kommen die Feinde unweigerlich öfter zum Zug. Das Timing und die Reihenfolge der Aktionen spielen dabei eine entscheidende Rolle in den taktischen Überlegungen. Starke Hiebe, die mehrere Feinde auf einmal schwächen oder mit Elementarschäden belegen, benötigen Vorbereitungszeit. Weniger starke Angriffe werden dagegen unmittelbar ausgeführt und generieren obendrein kostenlos Bonus-Mana. Das System kann dazu führen, dass ein Charakter in der Vorbereitungsphase eines alles erschütternden Großangriffs durch zwei simple Standardattacken kampfunfähig gemacht wird. Nicht immer sind die stärksten Angriffe deshalb die richtige Entscheidung. Nach dem Kampf gibt's Erfahrungspunkte und Crafting-Materialien. Erstere lassen uns im Level aufsteigen und ermöglichen immer neue Fertigkeiten, die wir in zwei Pfaden ausbauen können. Letztere brauchen wir, um Ausrüstung für die Truppe zu schmieden bzw. Tränke zu brauen. Gegenstände kann man zwar auch in Läden kaufen, aber das ist verhältnismäßig teuer.

Sich kumulierende und aufeinander aufbauende Status-Effekte und ein kontinuierlich ansteigender Schwierigkeitsgrad halten das per se eher behäbige Kampfgeschehen spannend und fordernd. Die insgesamt acht Dungeons können zusätzlich in höheren Schwierigkeitsgraden jederzeit erneut betreten werden. Dank der 153 Gegnertypen und

tollen Kampfanimationen ist optisch sehr viel Abwechslung geboten. Sind wir stark genug, nerven uns auch kleine Standard-mobs auf der Karte nicht mehr unnötig. Das Spiel fragt uns dann, ob wir diese »unwürdigen Gegner« überhaupt angreifen wollen.

Moderner Remix

Besonders gut gefallen hat uns der selbstbewusste Umgang der Entwickler mit Genrekonventionen und wie diese mit neuen Ideen und Konzepten sinnvoll ergänzt und verbessert wurden. Auch der Bruch mit den Erwartungshaltungen der Spieler macht Spaß: Gully, das junge Teenager-Mädchen mit dem grünen Umhang, trägt Kampfhandschuhe, die fast größer sind als sie selbst, und ist der unangefochtene »Tank« der Gruppe. Der riesige, mechanische Kampfgegner Calibretto dagegen zeigt seine weiche Seite und ist der naturverbundene Heiler, auf dessen Schulter nach jedem Kampf drei Vögel landen. Wer Rundenstrategie-Kämpfen

bisher wenig abgewinnen konnte, wird auch mit Battle Chasers kein Fan dieser Mechanik mehr. Wen dagegen die actionlastige Weiterentwicklung aktueller JRPGs eher wenig anspricht, wird in diesem Geheimgipfel viele alte Tugenden vorfinden, die mit cleveren Neuerungen angereichert wurden. ★

BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel E2180 2.0 GHz / Athlon 64 4000+
Geforce GT 620 / Radeon HD 2600 XT
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel i5 2.5 GHz / Athlon 64 X2 4200+
Geforce GTX 950 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

wunderschöne, gezeichnete Spielwelt Original-Charaktere der Comic-Vorlage detailreiche Kampf-Animationen stimmvoller Soundtrack Sidequests nicht vertont

SPIELDESIGN

Spießfluss aus Rätseln, Erkundung und Kampf durchdachtes und vielschichtiges Kampfsystem keine Zufallskämpfe schwache Gegner können übersprungen werden ödes Angel-Minispiel

BALANCE

langsam ansteigende Komplexität fordernde, aber nicht zu schwere Dungeonrätsel Verluste mit drei Schwierigkeitsgraden optionale »legendäre« Dungeons sterben wird teuer bestraft

ATMOSPHÄRE / STORY

Glaubhafte Chemie zwischen Charakteren humorvolle Dialoge lebendige Zeichentrick-Atmosphäre Gegner kommentieren Kampfgeschehen belanglose Rahmenhandlung

UMFANG

über 30 Stunden Spielzeit 6 Charaktere 153 Gegnertypen 8 semi-zufallsgenerierte Dungeons Crafting-System

FAZIT

Stimmungsvoller, hübscher Dungeon-crawler mit taktisch spannenden und komplexen Rundenstrategie-Kämpfen in lebendiger Comicwelt.

84



Manuel Fritsch
@manuspielt

Am schrecklich un kreativen und generischen Namen Battle Chasers: Nightwar liegt es mit Sicherheit nicht, dass mir dieses Rollenspiel im Gedächtnis bleiben wird. Ein Blick auf die umwerfend schönen Kampfanimationen und den charakteristischen Zeichenstil der Figuren reichte jedoch aus, um mein Interesse zu wecken, auch wenn ich von der Existenz der Comic-Vorlage bis vor wenigen Wochen nichts wusste. Als Liebhaber taktischer Rundenstrategie hatte mich das Spiel dann spätestens nach dem ersten Kampf und bereitet mir seitdem viele, viele Stunden Freude. Ein Kleinod!