

Immortal Unchained

SEELEN-BALLEREI

Genre: **Action** Publisher: **Toadman Interactive** Entwickler: **Toadman Interactive** Termin: **7.9.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Immortal Unchained vermählt Third-Person-Shooter-Action mit den unbarmherzigen Mechaniken eines Soulslike.

Von Manuel Fritsch

Wir brauchen gar nicht lange um den heißen Brei herumzureden: Immortal Unchained ist ein eindeutiger Vertreter der Soulslike-Spiele. Der große Erfolg der Dark-Souls-Reihe hat seit 2011 etliche Entwickler dazu inspiriert, ihre eigene Interpretation der für die Serie typischen Spielmechaniken zu veröffentlichen. So auch Toadman Interactive aus Schweden, die mit Immortal Unchained einen überraschenden Twist in das Genre bringen: Statt wie im Vorbild überwiegend mit den Gegnern auf Tuchfühlung zu gehen, beackern wir in der Welt von Immortal Unchained unsere Feinde überwiegend im Fernkampf mit Pistolen und Maschinengewehren. Der Nahkampf-Button findet in diesem Third-Person-Shooter nur als Notlösung Verwendung – nämlich genau dann, wenn die Munitionsvorräte knapp werden.



Jeder Gegner hat eine Schwachstelle, die bei Treffern kritischen Schaden verursacht.

Alle Klischees erfüllt: Amnesie im Knast

Wir erwachen mit Amnesie in einem kahlen Gefängnis und sprengen als das unsterbliche Wesen, das wir nun mal sind, die namensgebenden Ketten. Unsere Aufgabe ist – wie könnte es anders sein – die Rettung des Universums. Dazu durchlaufen wir die vorgegebenen Prüfungen und Aufgaben in vier optisch sehr unterschiedlichen Welten, in denen am Ende ein Obermottz auf uns wartet.

Leichter Einstieg für Veteranen

Der Charaktereditor bietet eine Vorauswahl aus sechs Charakterklassen, die sich lediglich durch die Verteilung der Anfangswerte auf die acht Attribute unterscheiden. Separate Klassen-Skills gibt es keine, Spezialfähigkeiten erhalten wir aber immerhin über die jeweils ausgerüstete Waffe. Dort finden wir zum Beispiel ein Scharfschützengewehr, das über den zweiten Angriffsmodus Granaten wirft, oder eine Maschinenpistole, die eine Salve ohne Verzug in die Gegner jagt. Welche Waffen der Charakter nutzen kann, wird über unsere Attribute definiert. Die Schrotflinte ist beispielsweise an ein Mindestlevel im Bereich Stärke und Gewandtheit gekoppelt. Das System wirkt jedoch nicht recht balanciert, denn die meisten wirklich guten Waffen erfordern einen sehr hohen Stärkewert, der in einigen der vordefinierten Klassen sehr niedrig beginnt. Auch die zufällige Verteilung der Beute sorgt eher

für Frust. In unserem Test fanden wir stundenlang nur Waffen, die unser Charakter nicht nutzen konnte.

Nach der Charaktererstellung geht es direkt an den Gefängnisausbruch, der als Tutorial fungiert. Während Genreveteranen sich sofort zurechtfinden, erlernen auch Souls-Neulinge die wichtigsten Spielgrundlagen: Alle besiegten Feinde hinterlassen Bits, die in der Welt von Immortal Unchained als Erfahrungspunkte dienen. An Obelisken, die wie Lagerfeuer in der Welt verteilt sind, können wir diese in die Steigerung von Charakterwerten investieren, aber auch für Waffen-Upgrades ausgeben.

Absolute Werkstreue statt Innovation

Laufen, Zielen und Steuern funktioniert sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit einem angeschlossenen Gamepad, wie man es von einem Third-Person-Shooter gewohnt ist. Mit Gamepad lassen sich zusätzliche Zielhilfen und ein optionales Einrasten beim Zielen auf den nächsten Feind aktivieren. Während der gesamte restliche Aufbau mit seiner in sich verschachtelten Levelarchitektur und Abkürzungen dem Vorbild Dark Souls nahezu werksgetreu nachgeahmt ist, fühlt sich der Kampf mit seinem Fokus auf Schusswaffen tatsächlich erfrischend anders an. Mit angelegter Knarre nähern wir uns dem Gegner, um den richtigen Moment abzuwarten, seinem Angriff mit einer ge-



Manuel Fritsch
@manuspielt



Ich hatte durchaus meinen Spaß mit Immortal Unchained, aber besonders stark in Erinnerung bleiben wird mir dieser Titel nicht – weder positiv noch negativ. Dazu ist er sowohl spielerisch als auch inhaltlich schlicht zu beliebig. Die Fusion aus Third-Person-Shooter und Soulslike funktioniert zwar zugegebenermaßen besser, als ich es im Vorfeld erwartet habe, aber die Eleganz des großen Vorbilds erreicht das Spiel die ganzen 20 Stunden über nie. Anders als beispielsweise bei The Surge fehlt mir obendrein noch eine echte Eigenständigkeit abseits der Shooter-Mechanik. In The Surge macht die Loot-Mechanik mit dem Abtrennen der Körperteile den entscheidenden Unterschied. Und so bleibt Immortal Unchained lediglich ein mechanisch interessanter Happen für Genrekener, die keine Erwartungen an die Story haben.



Viel näher sollten einem die Gegner nicht kommen. Nahkampf ist in diesem Third-Person-Shooter eher als Notlösung gedacht.

konnten Hechtrolle auszuweichen und daraufhin selbst das Feuer zu eröffnen. Da die Gegner über Waffen mit großer Reichweite verfügen, ist das Studium ihrer jeweiligen Angriffsmuster kriegsentscheidend.

Das abwechslungsreiche Gegnerdesign, vom sich teleportierenden Scharfschützen (Hassgegner!) über Söldner mit großen Energieschilden bis zum suizidalen Säurebomber fordert ein stets bedachtes Vorgehen und die richtige Waffenwahl. Jeder Gegnertyp reagiert unterschiedlich auf die möglichen Element-Effekte wie Feuer, Eis oder Gift und hat seine ganz spezielle, optisch klar erkennbare Schwachstelle. Ein Treffer auf besagte Schwachstelle: kritischer Schaden! Ernüchternd hingegen: die Bossgegner. Ihre sehr beschränkten Angriffsmuster und das uninspirierte Design ließen uns enttäuscht zurück, statt echte Highlights zu sein. Im Laufe des Spiels schalten wir bis zu vier Waffenslots frei, außerdem erhalten wir Un-

terstützung in Form von Handgranaten, Medizinspritzen und diversen anderen Powerups, die Werte temporär verbessern.

Gefangen in Konventionen

Nach dem Gefängnis erreichen wir einen weltenumspannenden Hub namens Nexus und können von dort über magische Portale in die vier unterschiedlichen Gebiete reisen, um dort den jeweiligen Boss zu erlegen. Der Weg dorthin ist meist relativ linear, aber interessant und optisch abwechslungsreich. Es gibt keine Minimap und keine Weganzeige, was dazu einlädt, besonders gründlich nach versteckten Abkürzungen und Belohnungskisten zu suchen. Das dauert über den Daumen gepeilt zwischen 15 und 20 Stunden. Immortal Unchained gewinnt keinen Innovationspreis und bleibt der Formel treu ergeben, aber das ist ok: Nicht jedes Spiel muss das Genre neu erfinden. Die durch den Fernkampf leicht anders gewichteten Kämp-

fe und ein solides Level- und Gegnerdesign sorgen dafür, dass der Titel einen Blick wert ist. Genreneulungen empfehlen wir dagegen lieber erstmal die besseren Alternativen. ★

IMMORTAL UNCHAINED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Q9500 / Phenom II X4 940
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770
6 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790K / AMD FX-9590
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ☑ düsteres SciFi-Setting ☑ hübsche Licht- und Wettereffekte
- ☑ abwechslungsreiches Gegner- und Weltdesign ☑ teils störrische Kamera
- ☑ vereinzelte Ruckler und Framerate-Einbrüche

SPIELDESIGN



- ☑ erfrischende Mischung aus Shooter & Soulslike ☑ abwechslungsreiches Gegnerverhalten
- ☑ Lock-On- und Auto-Aim-Hilfen optional
- ☑ unspektakuläre Bosskämpfe ☑ Klassen spielen sich identisch

BALANCE



- ☑ fordernd, nicht zu schwer ☑ ansteigender Schwierigkeitsgrad
- ☑ nervige Onehit-Angriffe bei Bosskämpfen ☑ frustrierendes Gegnerspannung
- ☑ nicht alle Waffenklassen gut ausbalanciert

ATMOSPHERE / STORY



- ☑ stimmungsvolle Musik ☑ hübsche, handgezeichnete Zwischensequenzen
- ☑ karge Hintergrundgeschichte ☑ Potenzial der Welt wird nicht ausgereizt
- ☑ langweilige und leblose NPCs

UMFANG



- ☑ vier Welten ☑ rund 15 bis 20 Stunden Spielzeit
- ☑ Endgame-Belohnungen in bereits besuchten Gebieten
- ☑ motivierende Kistenjagd ☑ wenig Wiederspielreiz

FAZIT

Passable, aber zu beliebig geratene Shooter-Variante der bekannten Soulslike-Formel, die das Genre mit Fernkampf-Fokus auflockert.



Wir wählen aus sechs Klassen aus, die sich jedoch nur in der Verteilung der Werte unterscheiden.