

Die Spielwelt von Crosscode ist ein riesiges MMO. Deshalb wuseln überall »Spieler« herum. Der hier versteht nicht ganz, warum wir einen höheren Level haben als er selbst.



Crosscode

EIN LANGER ATEM ZAHLT SICH AUS

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Deck 13** Entwickler: **Radical Fish Games** Termin: **20.9.2018** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Nach sieben Jahren Entwicklung hat das Action-RPG Crosscode die Early-Access-Phase verlassen. Was hat so lang gedauert?

Von Patrick Mittler

Seit knapp sieben Jahren werkelt das Saarbrückener Entwicklerstudio Radical Fish Games an Crosscode. 2015 landete das Action-RPG im Early Access auf Steam, sammelte eine beachtliche Zahl an positiven Reviews und hat nun die Version 1.0 erreicht. Die lange Entwicklungszeit macht sich auch bemerkbar – im positiven Sinne. Crosscode ist ambitioniert, hübsch und detailreich.

Das Spiel mit dem Spiel im Spiel

Die Handlung von Crosscode spielt in ferner Zukunft auf dem Mond Shadoon. Dort ist der Traum eines jeden Rollenspiel-Fans wahr geworden: Ein riesiges Gebiet, das zu einem echten Live-MMORPG umgebaut wurde – samt Tutorial-Insel für Neulinge, Städten mit NPCs, abwechslungsreicher Wildnis, einer Handvoll Dungeons sowie Haupt- und Nebenquests. Ein Risiko für Leib und Leben der Spieler gibt es aber nicht – sie steuern lediglich künstliche Robo-Avatare.

Wir verkörpern Lea, eine Spielerin, die jegliche Erinnerung an ihren letzten Aufenthalt auf Shadoon verloren hat. Den Grund für die mysteriöse Amnesie ergründen wir in einem neuen Playthrough und es entspinnt sich über knapp 50 Stunden eine etwas vor-

hersehbare Geschichte, die sich rund um diesen futuristischen MMO-Spielplatz, dessen Geheimnisse und klarerweise die Vergangenheit von Lea dreht.

Dieses Spiel im Spiel präsentiert Crosscode mit einem Augenzwinkern und spricht dabei so manche Rollenspiel-Klischees an. Beispielsweise ist die Sprachsteuerung von Leas Avatar kaputt und sie kann deshalb nur wenige Worte sprechen. Was wiederum zu amüsanten Situationen führt. NPCs spulen brav ihren Dialog ab, obwohl Lea nur mit »Hi«, »Lea« und »Bye« antwortet. Und auch sonst spielt das Action-RPG lustvoll mit zahl-

reichen Elementen bekannter Spieleserien. Die detailreiche Pixelgrafik und die knuffigen Gegner erinnern wohligh an SNES-Klassiker wie Secret of Mana oder Chrono Trigger. Der Spielbau wechselt fast exakt wie in The Legend of Zelda zwischen Erkunden, Kämpfen, Rätseln und Dungeons, in denen wir neue Fähigkeiten bekommen und damit wiederum neue Gebiete freischalten.

Knackige Kämpfe gegen bunte Biester

Ein Highlight von Crosscode ist das Kampfsystem. Lea kann im Nahkampf austeilen, aber auch Energiebälle aus der Distanz feu-



Rätsel machen einen großen Teil des Spiels aus und sind teils ziemlich umfangreich. Hier leiten wir einen Schuss quer durch den Raum und müssen die Eisblöcke unten rechtzeitig schmelzen.



Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab. Gegner reagieren erst auf uns, wenn wir angreifen.

ern. In Echtzeit dreschen wir auf die Gegner ein, weichen deren Attacks aus oder Blocken im richtigen Moment, um einen effektiven Konter ... nun, gegen Hasen, Ziegen oder Pinguine zu landen. Die drolligen Tierchen haben jeweils bestimmte Angriffsmuster oder Schwachstellen, die wir in den flotten und fordernden Kämpfen tunlichst ausnutzen sollen. Lassen wir zum Beispiel einen gepanzerten Büffel gegen eine Wand laufen, ist dieser kurz gelähmt und wir können ihm den ungeschützten Hintern versohlen.

Erfahrungspunkte lassen Lea im Level aufsteigen, was Standardwerte wie Lebenspunkte oder Angriffsstärke erhöht und auch Punkte liefert, die wir in einem sogenannten Circuit-Board (das Sphärenbrett aus Final Fantasy 10 lässt grüßen!) investieren.

Das Zelda-Prinzip funktioniert nach wie vor Von Gegnern oder am Wegesrand sammeln wir außerdem Geld und Materialien. Beides können wir bei Händlern gegen bessere Ausrüstung tauschen. Die größten Fortschritte machen wir jedoch in den ausufernden Dungeons. Die sind über mehrere Ebenen hinweg mit Gegnern, Rätseln und Geschicklichkeitseinlagen gespickt.

Besonders in diesen Dungeons ist Crosscode angenehm fordernd. Uns erwarten umfangreiche Sprungpassagen, knifflige Schalterrätsel, Kämpfe, bei denen wir die Umgebung einbeziehen müssen, um kriti-

sche Treffer zu landen, Schieberätsel, bei denen wir Wände einrichten, um unsere Schüsse mehrmals um die Ecke zu lenken, sowie am Ende ein knackiger Bosskampf, der ein bisschen Trial & Error erfordert, bis man die Schwachstelle der teils riesigen Brocken herausgefunden hat.

Ein Tick zu viel des Guten

Unterm Strich macht jeder Teil von Crosscode Laune: Die Kämpfe fetzen, die Rätsel fordern, die Bossgegner krachen und die Story hält sich dank witziger Dialoge über Wasser. Der einzige gravierende Kritikpunkt: Streckenweise hat es Entwickler Radical Fish mit der Fülle an Inhalten etwas übertrieben. Es gibt zahlreiche Nebenquests, die in langwierige Sammelei ausarten. Klar, wir können diese Nebenquests auch auslassen, da wir am Pfad der Hauptstory mit etwas Geschick sowieso genug Erfahrungspunkte oder bessere Ausrüstung bekommen, aber auch dort stellt sich ab und an eine gewisse Übersättigung ein – besonders bei den Rätseln.

Lösen wir ein Puzzle durch den cleveren Einsatz einer neuen Fähigkeit, wartet gleich im nächsten Raum ein ähnlich gestricktes – nur ein bisschen umfangreicher und langwieriger als das vorherige. Crosscode zeigt aber, dass sich ein langer Atem auszahlt: Für die Entwickler, weil sie nach vielen Jahren ein tolles Werk abgeliefert haben. Und definitiv auch für Action-RPG-Fans. ★



Am Ende der Dungeons wartet jeweils ein besonders dicker Bossgegner. Dieser Riesen-Robo hat eine Schwachstelle am Rumpf, die wir aber zuerst mit einem Kniff freilegen müssen.



Patrick Mittler
@thegobetween



Kennt ihr das, wenn man einen Klassiker nach langer Zeit zockt und sich denkt: »Oje, das hatte ich aber anders in Erinnerung«? Die Begeisterung die man damals gespürt hat ist verfliegen und meist ist das schlicht dem technischen Fortschritt geschuldet. Videospiele entwickeln sich ständig weiter und mit ihnen auch der Geschmack von uns Spielern. Worauf ich hinaus will: Crosscode wirkt, als wäre es ein Klassiker aus der 16-Bit-Ära, der sich aber auch heute noch genauso toll anfühlt, wie ich ihn in Erinnerung habe. Entwickler Radical Fish spielt absichtlich mit dem Nostalgie-Faktor, hat es aber mit viel Liebe geschafft, dass sich diese Nostalgie nicht »alt« anfühlt. Die Grafik zum Beispiel erinnert zwar an SNES-Zeiten, ist aber höher aufgelöst und viel detaillierter. Genauso habe ich etwa aus meiner Kindheit die Optik von Secret of Mana oder Secret of Evermore in schöner Erinnerung, auch wenn sie in der Realität viel pixeliger war. So gesehen ist Crosscode eine verflücht gelungene Hommage. Und für alle, denen die Nostalgie zuwider ist, immer noch ein sehr gutes Action-Rollenspiel.

CROSSCODE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 1.8GHz / Athlon XP 1700+
GeForce 210 / Radeon X600 Series
1 GB RAM, 500 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+
GeForce GT 340 / Radeon X1900 GT
2 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 detaillierte Pixelgrafik
- 👍 hübsche Charakterportraits
- 👍 treibender Soundtrack
- 👍 stimmiges Charakter- und Monsterdesign
- 👎 Übersicht geht bei vielen Gegnern leicht verloren

SPIELEDISIGN



- 👍 flottes und durchdachtes Kampfsystem
- 👍 komplexe und clevere Rätsel
- 👍 abwechslungsreiches Gegnerverhalten
- 👍 komfortables Rumpfen mit Skills
- 👎 teils langatmige Dungeons

BALANCE



- 👍 fordernde Kämpfe
- 👍 stets sinnvolle Lernkurve
- 👍 kaum Grinding notwendig
- 👍 motivierende Charakterentwicklung
- 👎 viel Trial & Error bei Bosskämpfen

ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 augenzwinkernde MMO-Simulation
- 👍 charmante Charaktere
- 👍 stimmige und fröhliche Welt
- 👍 witzige Texte
- 👎 großteils uninteressante Nebenquests

UMFANG



- 👍 50 Stunden Spielzeit
- 👍 große, abwechslungsreiche Welt
- 👍 optionale Aufgaben
- 👍 viele Items, Waffen und Skills
- 👎 Spielzeit durch einige Passagen künstlich gestreckt

FAZIT

Crosscode ist ein fetziges, charmantes und nur manchmal zu umfangreiches Action-RPG mit angenehm nostalgischer Schlagseite.

84