



Kawumm: In den Kämpfen von Rage 2 bleibt dank Physik- und Ragdoll-Effekten kein Stein auf dem anderen. Und kein Arm dran.

Rage 2

WÜTEND – UND SPASS DABEI

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Avalanche, id Software** Termin: **14.5.2019**

Wir haben anderthalb Stunden eine Vorabversion von Rage 2 gespielt. Hier sind unsere wichtigsten Erkenntnisse. Von Philipp Elsner



Zu Walkers Fähigkeiten gehört dieser Schutzschild, der Projektile abhält.

Wenn man 90 Minuten lang Zeit hat, ein Open-World-Spiel wie Rage 2 auszuprobieren, stehen Redakteure wie wir vor einem Dilemma: Stürzen wir uns in möglichst viele Story-Missionen? Oder pfeifen wir auf die Handlung und erkunden die Postapokalypse auf eigene Faust? Oder klemmen wir uns hinter das Steuer und analysieren anderthalb Stunden lang die Fahrzeugsteuerung? Wir haben uns letztlich für einen Mix entschieden, schließlich wollen wir ja unsere knapp bemessene Zeit mit der Vorabversion optimal nutzen! Zwar sind 90 Minuten viel zu kurz, um ein Urteil über Rage 2 fällen zu können, für vier spannende Erkenntnisse hat es aber gereicht. Und los geht's.

Wie ein Arena-Shooter

Das komplette Kampfsystem von Rage 2 mit seinen Waffen und Fähigkeiten ist nur auf eins ausgelegt: Geschwindigkeit. Nach etwas Eingewöhnungszeit berühren wir in den Gefechten in unserer Anspiel-Session kaum noch den Boden! Unser Held Walker verfügt



Mit solchen dicken Brocken sollten wir uns erst anlegen, wenn wir ein paar mächtige Fähigkeiten und Waffen gesammelt haben!

nämlich dank einem Mittelchen außerirdischen Ursprungs namens Nanotrite über Superkräfte. Per Doppelsprung überwinden wir große Höhenunterschiede spielend leicht und weichen noch in der Luft blitzschnell per Dash aus. Kombiniert mit einer Art Gravitationsgranate, die wahlweise Gegner oder auch uns selbst in die Höhe schleudert, bewegen wir uns fast mehr in der Luft als am Boden. Diese Nanotrite-Skills bringen nicht nur Tempo und Abwechslung in die Kämpfe, sondern lassen sich auch mit den richtigen Waffen und etwas Geschick zu fiesen Kombos verketteten: Per Slam-Fähigkeit werden wir selbst zum Geschoss und schlagen in eine Gegnergruppe ein, Feinde werden hochgewirbelt, wo wir sie per Schrotflinte in der Luft jonglieren.

Die Waffen klingen satt und haben ordentlich Wumms – kein Wunder, greifen doch die Doom-Schöpfer von id Software den Entwicklern bei Avalanche in Sachen Gunplay helfend unter die Arme. Neben Klassikern wie Sturmgewehr und Raketenwerfer gibt es aber auch viele wunderbar abgedrehte Varianten, die zum Experimentieren einladen. Der Explosiv-Revolver verschießt kleine Napalm-Kanister, die wir auf Knopfdruck zünden können und die sowohl an Boden und Wänden als auch an Gegnern oder Fahrzeugen haften. (Hallo Wolfenstein 2!) Eine andere Experimentalwaffe verschießt magnetische Projektile und per Sekundärfire eine Art großen Magnet, der alles mit sich reißt, was wir zuvor getroffen haben.

Für Stealth und Fernkampf bleibt bei alledem keine Zeit, die Entwickler verzichten sogar bewusst auf ein klassisches Sniper-Gewehr und setzen stattdessen auf eine Railgun im Quake-Stil. Alles soll sich um die

Kombination aus Waffen, Spezialfähigkeiten und Mobilität drehen. Combat-Designer Erik Olsen von Avalanche bringt es auf den Punkt: »Bleibt nicht auf Abstand, stürzt euch mitten rein! Wir möchten, dass die Spieler den Kampf zum Feind tragen.«

Ganz schön was los

Die Endzeit von Rage 2 ist alles andere als eine leblose Einöde. Wir durchstreifen dicht bewachsenen Dschungel, sengende Wüste und belebte Städte – alle bewohnt von sehr unterschiedlichen Zeitgenossen. In den gemäßigten Klimazonen beherrschen die Goons weite Teile der Spielwelt. Sie sind eine chaotische Horde von durchgeknallten Banditen mit bunten Punk-Frisuren: nicht besonders clever, aber in der Masse durchaus bedrohlich. Ein Gegnertyp der Goons schleudert sogar Granaten nach uns, indem

er sie scharf macht und mit einem Baseballschläger zu uns rüber drischt. Das kennen wir schon aus den Trailern. Ein nettes Detail.

Sehr viel disziplinierter sind da die Shrouded. Diese geheimnisvolle Fraktion beherrscht die Wüstenregion und verfügt über hochentwickelte Waffentechnologie. Manche ihrer Soldaten machen sich mit Tarnvorrichtungen unsichtbar oder hetzen kleine Drohnen mit Laserkanonen auf uns. Die Shrouded wiederum liegen im Clinch mit der Gang im zentralen Sumpfgebiet, einer sehr defensiven Fraktion in Rage 2, deren Mitglieder sich oft mit schweren Schilden aus Metall schützen und sogar gepanzerte Mechs auffahren.

Und dann wären da noch die Authority, die unbarmherzige Supermacht, die das Ödland mit militärischer Überlegenheit zu kontrollieren versucht, und natürlich die allge-



Die Stoß-Attacke ist super dazu geeignet, um Feinde von Türmen oder Brüstungen zu befördern.

genwärtigen Mutanten! All diese Parteien sorgen mit ihrem ganz eigenen Look und jeweiligen Kampfstil dafür, dass in der Spielwelt an allen Ecken was los ist.

In einer Tour entbrennen zufällige Kämpfe zwischen verfeindeten Stämmen, in die wir uns einmischen können, aber nicht zwingend müssen. Während wir die Open World erkunden, treffen wir außerdem umherziehende Händler, brausen an schwer gepanzerten Konvois vorbei oder retten NPCs am Wegesrand aus kleinen Notlagen.

Für ein großes Stimmungs-Plus sorgte in unserer Anspielversion außerdem der Fund eines toten Rangers in einer verlassenen Geisterstadt: Zwischen den Ruinen alter Wolkenkratzer entdecken wir die Überreste unseres Kollegen im Sand und aktivieren sein sogenanntes Echo, das uns die letzten Momente des Rangers als Hologramm vorspielt und uns zusätzlichen Kontext zur Story und Spielwelt liefert. Dumm nur, dass der Lärm auch gleich noch ein paar hungrige Mutanten anlockt! Bei einem Ausflug in den Sumpf erspähen wir aus der Entfernung ein vermeintliches Banditen-Camp und machen uns kampfbereit. Doch als wir uns nähern, entpuppt sich die improvisierte Basis als friedliche kleine Stadt voller NPCs, die auch noch eine Kopfgeldjäger-Quest für uns parat haben: Mutierte Kreaturen in der Nähe bedrohen das Lager. Wir kümmern uns natürlich drum, kein Problem!

Bekloppt wie Borderlands

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass es euch in den Trailern zum Spiel noch nicht aufgefallen sein sollte: Rage 2 nimmt sich selbst nicht besonders ernst. Alles ist überdreht und bunt – von den Gegnern über die



Kurzes Profil der Goons: laut, aggressiv, nicht sehr helle, aber in Gruppen gefährlich.

Spielwelt bis hin zu den skurrilen Charakteren. Vor allem bei den Questgebern bekommen wir den Eindruck, dass hier womöglich alle ein bisschen plemplem sind: Der Organisator der halsbrecherischen Derby-Rennen kleidet sich wie eine bizarre Mischung aus Cowboy und Hillbilly und wedelt mit einer Hühnerkeule vor unserem Gesicht herum, während die aufgetakelte Veranstalterin von Mutant Bash TV so ganz nebenbei das Blut ihrer Angestellten trinkt. Ach ja: Mutant Bash TV ist eine pervertierte Form von Reality Show, bei der wir zur Unterhaltung der Zuschauer in einer Art Horror-Freizeitpark reihenweise Monster erledigen.

Zu Spielbeginn ist Wellspring unsere Hauptanlaufstelle. Das von Neonreklame erleuchtete Städtchen ist vollgepackt mit Händlern und NPCs, die uns Infos, Crafting-Material oder Missionen andrehen wollen.

Das quirilige Durcheinander dort, der farbenfrohe Endzeitstil und die durchgeknallten Personen, die wir treffen, wecken sofort Erinnerungen an Borderlands.

In Wellspring erwartet uns Bürgermeisterin Loosum Hagar, die Rage-Veteranen bereits aus dem Vorgänger kennen. Auch andere Figuren wie der durchgeknallte Wissenschaftler Antonin Kvasir sind erneut mit an Bord und klopfen wieder jede Menge markige Sprüche. Das gilt übrigens auch für unsere Spielfigur: Zwar können wir Walker wahlweise in der männlichen oder weiblichen Ausführung spielen, beide Versionen sind aber vertont und geben regelmäßig Kommentare in Dialogen oder zum Spielgeschehen ab. Auf seine Einladung zu Mutant Bash TV und den Derby-Rennen hin merkt Walker trocken an: »Muss wohl 'n paar Muties im Fernsehen plattmachen und dann



Die Shrouded tragen Rüstungen und sind generell besser bewaffnet als andere Fraktionen – mit Ausnahme der Authority.

noch schnell der beste Rennfahrer werden. Sollte also ein Kinderspiel sein!« Ob Walker dadurch letztlich auch zu einer greifbaren Figur mit echtem Charakter wird oder ein zweidimensionales Actionheld-Abziehbildchen bleibt, können wir nach unserer kurzen Spielzeit in Rage 2 allerdings noch nicht wirklich final beurteilen.

Wir nehmen den Wagen

Ohne fahrbaren Untersatz ist man in der Welt von Rage 2 ganz schön aufgeschmissen. Denn wer nicht auf stundenlange Wanderungen steht, sollte die weiten Strecken zwischen den Gebieten und Missionszielen mit einem Fahrzeug zurücklegen. Für viele Aktivitäten wie die Racing-Events oder Überfälle auf Konvois ist ein bewaffnetes Auto sogar unbedingt notwendig. Für unsere Anspiel-Session bekommen wir einen voll ausgestatteten Phoenix zur Verfügung gestellt – ein High-Tech-Buggy mit aufgeschraubten MGs und Raketenwerfer.

Wir können uns aber auch jederzeit andere Fahrzeuge in der Open World schnappen, inklusive Motorräder, Monster Trucks oder Hovercrafts. Im fertigen Spiel wird man sein Fahrzeug erst einmal selbst hochzüchten müssen und neue Waffenoptionen nach und nach freischalten. In der von uns gespielten



Solche Konvois gehören zu den vielen Open-World-Ablenkungen in Rage 2.

und noch unfertigen Version machte uns die Steuerung der Vehikel aber immer wieder einen Strich durch die Rechnung. Selbst an kleinen Unebenheiten und Steinen im Gelände bleiben wir immer wieder hängen, was Offroad-Fahrten (mit einem Buggy!) quasi unmöglich machte. Drifts und andere Manöver waren durch das störrische Handling der Autos ebenfalls nicht drin. Das wundert uns, stammt doch Mad Max (2015) vom

gleichen Studio und überzeugte in einer postapokalyptischen Open World vor allem mit dem gutem Fahrverhalten der Vehikel! Erik Olsen von Avalanche versichert uns aber auf Rückfrage, dass das Team an der Fahrzeugsteuerung und der Umsetzung für Maus und Tastatur noch feile. Bleibt zu hoffen, dass sich die Vehikel genauso flüssig, rund und temporeich steuern wie die Kämpfe, wenn Rage 2 am 14. Mai erscheint. ★



Irres Ödland: Die Figuren von Rage 2 reichen von schrill bis bekloppt.



In den vielen Racing-Wettbewerben sollen wir unser Geschick am Steuer beweisen.



Philipp Elsner
@RootsTrusty

Was, schon vorbei? Meine 90 Minuten mit Rage 2 sind in Windeseile verfliegen! Das ist einerseits ein gutes Zeichen, denn gelangweilt habe ich mich garantiert nicht. Andererseits hätte ich gerne mehr von der vielseitigen Spielwelt erkundet, wäre tiefer in die Story eingestiegen und hätte weiter mit den abgedrehten Waffen und Fähigkeiten von Walker experimentiert. Dass die Kämpfe in Rage 2 wirklich Spaß machen, haben die Entwickler nun bereits mehrmals unter Beweis gestellt – der Einfluss von id Software ist hier einfach überdeutlich zu spüren. Ich liebe es, wie einzelne Rüstungsteile der Gegner bei Beschuss wegfiegen und eine Schwachstelle entblößen. Und auch die offene Welt mit ihren zahllosen Nebenaktivitäten und den verschiedenen Fraktionen, die konstant im Krieg miteinander sind, fasziniert mich sehr. Ich kann wirklich spüren, wie viel Mühe und Liebe fürs Detail in diese kunterbunte Endzeit geflossen ist. Ich sehe es an der fantasievollen Kleidung der Charaktere, an den Ruinen verfallener Großstädte im Wüstensand und den moosbewachsenen Wellblechhütten der Sumpfbewohner. Eine Frage bleibt aber noch: Fängt diese hübsche Fassade irgendwann an zu bröckeln und weicht schnödem Abarbeiten von typischen Open-World-Aufgaben? Wir werden sehen, wie weit die Story Rage 2 am Ende tragen wird.