

Apex Legends

KEINE TITANEN, KEIN SPASS?

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Respawn** Termin: **4.2.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Origin)**



Beim Absprung auf die Map ist das Team automatisch zusammen. Man kann sich aber auch entscheiden, sich von der Gruppe zu lösen.

Apex Legends ist der Überraschungs-Release des Frühlings. Wir haben den Battle-Royale-Konkurrenten bereits vor der Veröffentlichung ausführlich gespielt und ziehen ein erstes Fazit. Von Dimitry Halley

Was haben wir gespielt?

Für diesen Vorabtest haben wir Apex Legends auf einem Anspiel-Event in Los Angeles ausführlich unter die Lupe genommen. Gespielt wurden knapp 20 Partien auf dem PC mit dem finalen Release-Build. Obwohl wir auch daheim in der Redaktion noch weiter gespielt haben, fehlen uns noch einige Eindrücke. Wie entwickelt sich zum Beispiel das Balancing der Helden nach mehr Spielzeit? Allerdings reichen unsere bisherigen Erfahrungen bis zur Drucklegung dieser GameStar-Ausgabe zumindest für eine erste Wertungstendenz.

Herrje, was kann ein Zyniker diesem Apex Legends alles vorwerfen! Das plötzlich veröffentlichte Spin-off von Titanfall eignet sich zum regelrechten Multiplayer-Buzzword-Bingo. EA und Respawn rennen hier jedem Gaming-Trend der letzten Jahre hinterher: Apex schreibt sich Battle Royale auf die Fahne, ist Free2Play, würzt die PUBG-Formel mit Helden wie in Overwatch, Rainbow Six: Siege und Call of Duty: Black Ops 4. Es setzt auf saisonale Inhalte, es schwitzt aus jeder Pore Service Game. Und als Sahnehäubchen finden sich im Spiel zig unterschiedliche Anlaufstellen, um mit echtem Geld Krimskrams zu kaufen. Skins, Lootboxen, neue Helden, Banner, Emotes, Takedowns, außerdem gibt es einen Battle Pass für noch mehr Freischaltgedöns. Apex hat so viele Monetarisierungs-Vorbilder, dass EA-Kritiker es sicher direkt als chancenloses Problemkind zu all den anderen Battle-Royale-Emporkömmlingen stellen möchten – oder neben die Release-Version von Star Wars Battlefront 2. Wir haben Apex Legends auf einem Event in Los Angeles ausführlich gespielt und entde-

cken unter all dem Trend-Geblubber einen durchaus spaßigen Shooter, der sich sehr, sehr viel vorgenommen hat.

Was ist bitte Apex Legends?

Dass Apex ohne jede Vorwarnung veröffentlicht wurde, hat System. Im Gespräch mit uns reden die Entwickler nicht um den heißen Brei herum: Auf dem Papier allein wäre es ziemlich schwierig, Legends nach mehr als einem PUBG-Klon aussehen zu lassen. Deshalb will man es die Leute einfach direkt spielen lassen. Denn wenn das Ergebnis am Ende mehr Spaß macht als die Konkurrenz, dann interessiert sich doch eh keiner mehr für irgendwelche niedergeschriebenen Alleinstellungsmerkmale, oder?

Eine Apex-Runde läuft ziemlich genretypisch ab. Ihr startet im Flugzeug hoch über der riesigen Karte, springt irgendwann waghalsig gen Erdboden, durchforstet dort in Ego-Perspektive hurtig alle möglichen Häuser nach brauchbaren Knarren, Rüstungen, Heilspritzen und so weiter. Alle paar Minuten schließt sich eine gigantische Kuppel



Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich war ganz überrascht, wie freimütig Respawn die eigenen Vorbilder zugibt. Normalerweise meiden Entwickler direkte Vergleiche zur Konkurrenz, doch bei Apex Legends ist man ganz offen: Wir wollten unser eigenes PUBG, mögen aber auch Overwatch und Rainbow Six, und nun gibt es das Ganze in einer Titanfall-Variante. Bitteschön. In der Präsentation wurde ebenso explizit auf die Distanz zu EA hingewiesen: Apex sei ein Respawn-Baby und keine potenzielle Gelddruckmaschine eines Publishers. Das kann man natürlich an vielen Stellen hinterfragen, aber bei einem Free2Play-Spiel zählen für mich am Ende des Tages vor allem zwei Dinge: Macht das Spiel Spaß? Und: Muss ich mich für den Spielspaß dumm und dusselig zahlen? Auf beide Fragen gibt Apex die richtigen Antworten: Die Gefechte spielen sich wunderbar intensiv, bei meinen zwei Siegen warf ich die Hände in die Höhe – und um zu gewinnen, musste ich mir überhaupt nichts kaufen. Geld steckt man fast ausschließlich in kosmetischen Krams. Lediglich die beiden kaufbaren Helden bringen spielerisch zusätzliche Möglichkeiten, wirkten allerdings nicht mächtiger als das kostenlose Ensemble. Und sie lassen sich ja auch durch Ingame-Währung erspielen. Trotzdem kann ich nicht einschätzen, ob sich Legends langfristig etabliert. Gerade im Early Game fehlt den Partien ab und an die Puste, und um die Millionen PUBG- und Fortnite-Fans abzuwerben, braucht das Spiel einfach starke und vor allem klar erkennbare Alleinstellungsmerkmale. Die liefert es dann in den fesselnden 3-vs.-3-Gefechten, in denen mein Kopf genauso schnell mitdenken muss wie Beine und Waffenhand. Doch um diese Vorzüge zu entdecken, muss man die Battle-Royale-Community natürlich erstmal dazu bekommen, sich auf das Spiel einzulassen. Apex will ein erwachseneres Fortnite sein – ohne die technischen Stolpersteine von PUBG. Das könnte funktionieren, sofern genügend Leute Wind davon bekommen. Gemessen daran, wie viel Spaß ich bisher mit Apex hatte, würde ich's mir persönlich durchaus wünschen. Und sei es nur, um noch ein bisschen auszuteilen.

immer enger um die Map, treibt die insgesamt 60 Spieler näher zusammen, sodass es nach zahlreichen Gefechten am Ende nur einen geben kann. Oder streng genommen drei, denn Apex macht auch einige Dinge anders als die Konkurrenz.

Die große Stärke von Apex

Apex spielt man zwangsläufig im Dreier-Squad. Das hängt mit einem der größten spielmechanischen Vorteile zusammen: Teamplay steht klar im Vordergrund. Mit den namensgebenden Legends verkörpert ihr im



Wenn ganz zu Beginn einer Runde zwei Teams aufeinandertreffen und noch niemand Zeit hatte, sich eine Waffe zu schnappen, müssen die Fäuste sprechen.



Es passiert auch eher selten, dass ein Gegner in offenem Terrain freiwillig in unser Feuer läuft. Vor allem bekommt man Widersacher nur selten so nah zu Gesicht.

Spiel nämlich nicht irgendwen, sondern einen von acht ganz speziellen Helden, die wie in Rainbow Six jeweils ein besonderes Gadget haben. Soldatin Lifeline heilt beispielsweise als kompetente Sanitäterin die Kollegen, die knallharte Bangalore nebelt Areale ein, Psychopath Caustic legt Gasminen, die flinke Wraith teleportiert sich mit einer Quasi-Portal-Gun und so weiter. Der Mix aus Fähigkeiten sorgt für wunderbar viel Dynamik. In engen Räumen erzeugt Kollege Mirage zum Beispiel Duplikate von sich, um Feinde abzulenken, während Muskelberg Gibraltar einen Schild platziert, hinter dem er geschützt vielleicht einen toten Gefährten problemlos wiederbelebt. Alle Figuren entstammen übrigens dem Titanfall-Universum, man will die Hintergrundgeschichte ähnlich wie in Overwatch durch allerlei Begleitmaterialien ausbauen.

Wer sich in Fortnite und PUBG also schon immer mehr Teamplay wünschte, kann guten Gewissens eine Reise in die Outlands von Apex wagen. Aber bevor ihr das jetzt wörtlich nehmt und direkt aus dem Artikel verschwindet: Es gibt noch weitere nennenswerte Besonderheiten des Spiels, aber auch hier und da Probleme.

Die größten Besonderheiten von Apex

In Apex findet man weder das Bauen wie in Fortnite noch mehrere Maps oder Modi wie in Playerunknown's Battlegrounds. Stattdessen will Respawn einen großen Battle Royale mit möglichst viel Tiefgang und spielmechanischer Vielfalt versorgen. Hier die wichtigsten Kniffe, mit denen das klappen soll:

- Neben den Helden sorgen auch die Waffen für Experimentierfreude. Viele Knarren stammen aus Titanfall, das Balancing wurde aber grundlegend überarbeitet. So gibt es jetzt physikalisch berechnete Projektile. Heißt konkret: Scharfschützen etwa müssen wie in Battlefield 5 mit Kugelabfall und -geschwindigkeit planen. Die Schießereien spielen sich so wunderbar griffig.
- Das Kommunikationssystem ist vorbildlich. Maulfaule Spieler können mit dem Mausrad in Windeseile reihenweise kontextabhängige Pings setzen und bestätigen. Mit drei Klicks sagen wir den Kollegen beispielsweise, dass wir von Position X das Tal in Richtung Y verteidigen. So sorgt man auf unkomplizierte Art für sauberes Teamplay und hält das Rumpöbelniveau

Ist Apex Pay2Win?

Apex Legends bietet viele Wege, echtes Geld auf den Tresen zu legen. Im Skin-Shop kauft man Outfits, alternativ lässt man den Zufall in Lootboxen entscheiden, zwei von acht Helden lassen sich ebenfalls mit echter Knete freischalten – und der Battle Pass bringt noch mehr kosmetischen Kram. Wie in Titanfall 2 ist das meiste davon spielmechanisch irrelevant, lediglich die beiden Helden bringen euch zusätzliche Ingame-Möglichkeiten. Respawn will jedoch darauf achten, dass kein kaufbarer Held zu stark ist. Zudem lassen sich die Recken auch mit Ingame-Währung zu moderaten Preisen erspielen. Die Drop-Chancen der Lootboxen werden ebenfalls in Prozent angegeben und fallen deutlich höher aus als in PUBG. Im aktuellen Zustand sehen wir keine Pay-2Win-Mechaniken in Apex.

automatisch auf einem erträglichen Level. Da darf sich die Team-Shooter-Konkurrenz gern eine Scheibe von abschneiden.

- Das Spiel kann sich durchaus sehen lassen. Apex steht grafisch auf einer Stufe mit Titanfall 2, mit einem etwas verspielten Comic-Einschlag, ohne dass das Spiel jetzt in der Cartoon-Ecke von Fortnite landet. Die Entwickler peilen einen Mix aus Overwatch und Rainbow Six an. Waffen, Texturen und Effekte sehen allesamt klasse aus – Apex ist der bisher schönste Battle Royale und schlägt grafisch auch den Blackout-Modus von Call of Duty: Black Ops 4.
- Man kann tote Freunde besser retten. Niedergeschossene Kumpels lassen sich fix wiederbeleben, indem wir uns neben sie



Puristen werden bei den ganzen Anzeigen und auspluppenden Schadenswerten die Nase rümpfen. Ja, Apex wirkt auf den ersten Blick überladen, man gewöhnt sich aber daran.

knen und E gedrückt halten. Endgültig toten Gefährten nehmen wir stattdessen die Hundemarke ab, tragen die zu einem Respawn-Depot und lassen auf diese Art unser Teammitglied zurückkehren. Das kostet allerdings viel wertvolle Zeit, wirkt also in der Praxis nicht übermächtig.

- Die Map ist wunderbar vielfältig. Von weitläufigen Grasmeeren über teils unterirdische Forschungseinrichtungen und verbrannte Wäldern bis hin zu verlassenem Wüstenörtchen mit High-Noon-Flair: Die bislang einzige Karte von Apex bietet viele Erinnerungswürdige Schauplätze.

Die Fähigkeiten der einzelnen Helden erscheinen uns auf Basis der bisherigen Eindrücke recht ausgewogen. Kein Charakter

wirkt zu mächtig, mit der richtigen Wumme und einem Kopftreffer endet das Lied für alle gleichermaßen schnell. Nach Release sollen alle drei Monate neue Waffen, Charaktere und Cosmetics das bisherige Ensemble ergänzen. Auf Nachfrage verrät uns Respawn noch nicht, ob künftig weitere Karten wie bei PUBG oder Transformationen der bisherigen Map wie in Fortnite geplant sind.

Die Schwächen von Apex

Trotz aller durchaus vorhandenen Stärken und Besonderheiten wird es Apex unseren ersten Testeindrücken nach nicht leicht haben, die starke Konkurrenz zu überrollen. Beim Anspielen bereitete uns die Technik noch einige Sorgen. Grundsätzlich fielen uns keine Bugs auf, jedoch kam es hin und wieder zu fiesem Lags, die uns teilweise im



Nachdem wir zuvor hinter uns aufgeräumt haben, beziehen wir eine nahezu perfekte Position mit Blick aufs Tal.

entscheidenden Moment den Sieg kosteten. Allerdings handelte es sich dabei auch um eine erste Online-Testumgebung. Eventuell bekommt Respawn die Verbindungsprobleme rund um den Launch schnell in den Griff.

Auch bei der Spielerzahl verbleiben wir skeptisch. Mit 60 Leuten auf einer sehr großen Karte kam es in unseren Partien gerade im frühen Spiel selten zu Konfrontationen. Klar, dadurch kann man beruhigter Waffen und Ausrüstung suchen. Doch die ersten zehn Minuten jeder Runde wirken dadurch oft sehr ausgebremst und spannungsarm. Mehr Teams könnten das Problem lösen, allerdings müsste man dann auch wieder den Einsammelkram nach oben schrauben. Alles eine Frage der Balance.

Aber wenn es denn zu frühen Auseinandersetzungen kommt, entsteht meist wunderbares Chaos, weil beide Seiten in der Regel keine Waffen im Gepäck haben und man sich eine ordentliche Schlägerei um die erste Pistole liefert. Denn im Notfall können wir auch mit rudimentärem Nahkampf austeilen. Allerdings könnte sich dieser Minuspunkt spätestens dann erledigen, wenn richtig viele Spieler die potenziellen Hotspots einer Karte kennen, statt einfach irgendwo zu landen, weil die meisten aktuell noch kaum was über die Map wissen.

Anders als in Playerunknown's Battlegrounds gibt es außerdem keine Fahrzeuge, mit denen man schnell von A nach B kommt, sondern lediglich Ziplines, mit denen wir uns erneut hoch in die Luft katapultieren, um so eine neue Zielzone anzusteuern. Damit sind wir allerdings sichtbarer als der berühmte Halleysche Komet, weshalb man am Ende des Tages trotzdem die meisten Strecken viel gesünder per pedes erledigt.

Für wen lohnt sich Apex?

Zieht das Tempo im späteren Match-Verlauf jedoch an, dann liefert Apex gnadenlos gute Schussgefechte. Wenn sich der letzte feindliche Squad auf einem Sendemast verschanzt, zwei unserer Kollegen Sperrfeuer geben und Held Nummer drei die Gegner von hinten überrascht, dann erfüllt uns der Champion-Siegesbildschirm mit ähnlich viel



Kein moderner Shooter ohne Waffenskins. Auf unserer Schrotflinte krabbeln Käfer.



Knapp vorbei ist auch daneben. Unser Team ist »nur« zweiter Sieger geworden.

Wonne wie die ruhmreichsten Siege in Playerunknown's Battlegrounds.

Jede Schießerei ist ein schnelles 3-gegen-3-Gefecht, bei dem wir im Blick behalten müssen, welche Spezialfähigkeiten die Gegner haben. Einem Giftbomben-Caustic folgt man nicht in Innenräume, gegen Bangalore meidet man hingegen offene Schlagabtausche und so weiter.

Also: Apex hat durchaus Potenzial, es lohnt sich für Fans von gutem Teamplay und von heldenbasierten Multiplayer-Shootern. Allerdings dürfte der Teamaspekt auch viele abschrecken. Es wird ein harter, harter Konkurrenzkampf in den kommenden Monaten. Fast wie in einem Battle Royale. ★



Wenn man einen Mitspieler heilt, sollte man sicherstellen, dass man allein ist. Haben wir nicht.

APEX LEGENDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-6300 / FX-4350
Geforce GT 640 / Radeon HD 7730 v2
6 GB RAM, 22 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-3570K / Ryzen R5 1400
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 22 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- abwechslungsreiche Welt
- charismatische Sprüche der Helden
- schicke Waffen- und Charakterdesigns
- der aktuell hübscheste Battle Royale
- Animationen und Effekte eher zweckmäßig

SPIELEDISIGN

- motivierendes Battle-Royale-Prinzip
- Fokus auf Teamplay
- hitze Gefechte mit griffigen Waffen
- gelegentlicher Leerlauf
- Wie viel taktische Tiefe steckt drin?

BALANCE

- unterschiedliche Helden
- interessanter Gadgets-Fähigkeiten-Mix
- intuitive bedienbares Kommunikationstool
- Gibt es übermächtige Heldenkombinationen?
- Sind die Waffen ausgewogen?

ATMOSPHÄRE / STORY

- viele nette Titanfall-Referenzen
- Helden machen neugierig
- noch weniger Story als Overwatch
- kaum Kontext, der das Geschehen einordnet
- Wird kommender Story-Content gehalten?

UMFANG

- große Map, viele Möglichkeiten
- viele Skins, Emotes und Co.
- hoher Wiederspielwert
- weniger Helden als Overwatch & Rainbow Six zum Release
- nur ein Modus auf einer Map

FAZIT

Launiger Battle Royale im Titanfall-Universum mit spannenden Helden, Teamplay-Fokus und abwechslungsreichen Schießereien.

75-85