

Atom RPG

HOLPRIGE ENDZEIT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Atomteam** Entwickler: **Atomteam** Termin: **19.12.2018** Sprache: **Englisch, Russisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GoG)**

Auf DVD: Test-Video



Wir infiltrieren eine mysteriöse Sekte, die Pilze verehrt und eine entsprechende Plantage hat.

Das postapokalyptische Rollenspiel in und aus der ehemaligen Sowjetunion orientiert sich stark an Fallout, kommt qualitativ aber nicht an sein Vorbild heran.

Von Sascha Penzhorn

Wir schreiben das Jahr 2005, ein Atomkrieg hat Technologie, Zivilisation und Gesetze beinahe vollständig ausgelöscht. So erklärt es uns das Intro mit dem einzigen bisschen Sprachausgabe im ansonsten stummen Rollenspiel Atom RPG. Dann folgt die Charaktergenerierung. Attribute wie Stärke, Geschicklichkeit und Glück, Fähigkeiten wie Nahkampf, Pistolen und Gewehre und vieles mehr stehen zur Auswahl. Außerdem Sonderfähigkeiten wie ein Bonus auf Intelligenz und erste Hilfe mit dem Nachteil, dass der Held doppelt so schnell süchtig nach Medikamenten wird. Das alles erinnert sehr stark an Fallout, ebenso wie die schicke Benutzeroberfläche und die Soundeffekte in den Menüs.

Willkommen in Russland

Wir beginnen das Spiel in einer Art Bootcamp der Soldatentruppe Atom. Diese zählen Krieger durchforsten das Ödland auf der Suche nach Vorkriegstechnologie. Unser Held absolviert seine Übungsaufgaben ohne Probleme – besonders an der Schießbude schlägt er sich hervorragend, weil wir ihn auf Wahrnehmung und Gewehre spezialisiert haben. Wir werden beauftragt, nach verschollenen Atom-Soldaten zu suchen, die nur kurz einen alten Schutzbunker erkunden sollten, aber niemals zurückkehrten. Wir schultern unsere Knarre, bekommen etwas Ausrüstung und Proviant mit und werden direkt in der nächsten Sequenz von fünf bösen Typen überfallen, die uns gnadenlos alles wegnehmen, was der Held bei sich trägt.

Wir verbringen die nächsten Spielstunden damit, übergroße mutierte Ratten, Ameisen und Spinnen mit Händen und Füßen zu bekämpfen. Das ist extrem zäh und frustrierend, weil unser Held trotz überdurchschnittlicher Stärke und Geschicklichkeit sowie 50 Punkten in »Martial Arts« nur ge-

föhlt alle drei Wochen mal einen Treffer landet und dann so gut wie keinen Schaden verursacht. Die Ameisen sind ähnlich miese Kämpfer, und so ziehen sich die rundenbasierten Kämpfe quälend langsam viel zu sehr in die Länge. In einem Dorf werden wir damit beauftragt, eine Wasserpumpe zu reparieren, doch dazu fehlt uns die passende Fertigkeit. In einer Nebenmission pflücken wir für einen alten Mann ein paar Maiskolben, der uns zur Belohnung ein rostiges, altes Gewehr überlässt. Immerhin!

Grenzenlose Weitsicht

Für den gammeligsten, alten Schießprügel haben wir keine Munition, also tauschen wir das Teil gegen eine Schaufel, ein Messer und ein paar Lebensmittel – der Held hat nämlich Hunger. Darben wir zu lange, wirkt sich das negativ auf unsere Werte aus und führt schlimmstenfalls zum Tod. Gift und Strahlung haben dieselben Effekte. Im Spiel begegnen uns auch immer wieder Flaschen, die wir laut Beschreibung mit Wasser füllen können, doch das geht nirgends und durstig



Zu Spielbeginn werden uns sämtliche Gegenstände abgenommen. Das passiert noch öfter und ist ziemlich frustrierend.



Karate Tiger: Wir boxen eine mutierte Ratte ins Jenseits. Immerhin tragen wir dabei ein hübsches Blümchenkopftuch.

werden wir ohnehin nie. Na gut, dann kämpfen wir jetzt eben mit Spaten und Messer. Blöd nur, dass unser Held mit Ersterem überhaupt nicht trifft und dass die rostige Klinge seiner Stichwaffe beim ersten Angriff zu Bruch geht. Werden wir auf der Weltkarte in den immergleichen Zufallsbegegnungen von Banditen überfallen, hilft nur ein Laden des Spielstands, denn die Typen haben Knarren und wir haben gar nichts.

Als wir ein paar Spielstunden später den Bunker mit den verschollenen Soldaten erreichen, sind wir immer noch unbewaffnet, von zerbrochenen Glasflaschen und sofort zerbröselnden Klingen abgesehen. Der Bunker ist absolut riesig und prall gefüllt mit Gegnern. Überraschungsangriffe gibt es keine, weil es keinen Kriegsnebel oder ein limitierendes Sichtfeld des Helden gibt.

Frust als Belohnung

Als wir den Bunker endlich hinter uns lassen, warten draußen drei bewaffnete Typen,

die all unsere Gegenstände und unser Geld fordern. Schon wieder. Widerrede führt zum Kampf, der in Sekundenschnelle endet. Rostige Bierdose gegen Gewehre, da hat Ahmet leider keine Chance. Das kann doch unmöglich so gewollt sein! Ein Blick ins Forum zum Spiel verrät uns, dass man die Typen einschüchtern oder bequatschen kann, damit man von ihnen verschont bleibt. Fürs Einschüchtern benötigt man maximale Stärke, zum Reden 100 Punkte in Redegewandtheit – zu diesem Zeitpunkt im Spiel haben wir all das noch nicht. Immerhin: Wenn man von dem Angriff weiß, kann man vorher seine beste Beute im Bunker verstecken. Das haben wir probiert, allerdings waren die Banditen in unserem Fall so sehr enttäuscht, dass wir keine Wertsachen bei uns trugen, dass sie uns trotzdem gekillt haben. So sehr wir uns über die (theoretisch) unterschiedlichen Lösungswege für diese Situation freuen, mussten wir uns am Ende also doch wieder ausrauben lassen und standen wieder nackt im russischen Ödland herum.

Low Budget

Im Spielverlauf schließen sich unserer Hauptfigur diverse KI-Mitstreiter an. Direkt kontrollieren können wir die Kameraden nicht, dafür rennen sie zuverlässig und ohne Plan in Gegnergruppen und schießen uns mit über 30 unterschiedlichen Waffen im Spiel regelmäßig in den Rücken. Im Kampf können wir Körperstellen wie Arme, Beine, den Kopf oder die Augen anvisieren. Der Gegner gibt dann zwar sowas wie »Aua, mein Auge!« von sich, der angeblich gebledete Schurke trifft aber immer noch so gut wie vorher. Hinter Objekten niederknien oder in Deckung gehen können wir auch nicht. Das rundenbasierte Kampfsystem ist weder spaßig, noch hat es Tiefgang.

Auch die Dialoge haben ihre Tücken. Gegenwärtig ist das Spiel nur in russischer und englischer Sprache spielbar, die Community werkelt an einer deutschen Übersetzung. Die englischen Texte sind voller Rechtschreib- und Grammatikfehler. Stellenweise sind sie ganz einfach bizarr – beispielsweise dann, wenn plötzlich Songtexte von Smash Mouth in einem Dialog vorkommen. Die Story ist ganz nett, braucht aber ewig, bis sie endlich mal in Fahrt kommt. Über ein

Crafting-System können wir aus Schrott einfache Waffen zwar herstellen, aber nicht aufwerten oder modifizieren. Die Grafik ist allenfalls zweckmäßig, Hintergrundmusik geht gegen null. Die Liste lässt sich für jedes Spielelement fortführen – alles ist oberflächlich, ohne Tiefgang oder Feinschliff.

Das soll nicht heißen, dass Atom RPG ein schlechtes Spiel ist. Es ist aber auch beileibe kein Hit. Wer keine AAA-Qualität mit Weltklasse-Storytelling und wahnsinnig packenden Kämpfen erwartet, bekommt hier eine schwere, rund 30-stündige Hommage an Fallout. Zwar kommt sie nicht an ihr Vorbild heran, aber für die paar Rubel kann man als Genre-Fan einen Blick riskieren. ★

ATOM RPG

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E6305 / Phenom 2 X3 710
Geforce GTX 260 / Radeon HD 5770
2 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3570K / AMD FX 6300
Geforce GTX 660 / AMD R9 290X
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

schickes UI altbackene Grafik schwache Musik
zahlreiche Schreibfehler keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN

komplexes Charaktersystem mehrere Lösungswege für Quests
kein taktischer Tiefgang strunzdoofe KI kein Sichtfeld oder Nebel des Krieges

BALANCE

einstellbarer Schwierigkeitsgrad Bootcamp-Tutorial
Skill-Anforderungen oft viel zu hoch anfangs unschaffbare Zufallskämpfe Nahkampfwaffen gehen zu schnell kaputt

ATMOSPHÄRE / STORY

cooles Setting (später) interessante Story
Handlung kommt ewig nicht in Gang teils groteske schlechte Texte zu viele völlig belanglose Dialoge

UMFANG

über 30 Stunden Spielzeit riesige erforschbare Areale
mehr als 30 Waffen Crafting-System
fünf unterschiedliche KI-Mitstreiter

FAZIT

Bockschweres Rollenspiel in der postapokalyptischen Sowjetunion, das sich stark an Fallout orientiert, es qualitativ aber nie erreicht.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Würde mir ein Spielleiter bei einer Tabletop-Partie am Ende eines Dungeons sämtliche Gegenstände abknöpfen – und das zum zweiten Mal in Folge –, nähme ich mit meinem nackten Gesäß auf dessen Gesicht Platz. Quälend lange kämpft man mit Händen und Füßen, weil erste Nahkampfwaffen vom bloßen Hinsehen zu Bruch gehen. Hat man später Mitstreiter und ein paar Schusswaffen, ballern einem die Kollegen pausenlos in den Rücken. Die Texte und Beschreibungen sind oft mies, gefühlte 90 Prozent der Dialoge mit NPCs vollkommen belanglos. Trotz aller Macken ist Atom RPG aber auch nicht furchtbar schlecht. Für läppische 15 Öcken gibt's hier gut 30 Stunden bockschweres Rollenspiel. Dass die Entwickler gerade mal 33.500 Dollar für die Entwicklung ihres Spiels hatten, merkt man allerdings überdeutlich. Mit so wenig Kohle überhaupt ein Spiel dieser Art zu entwickeln, das verdient Respekt.