



GameStar
für Präsentation

Anthem

ES FUNKTIONIERT NOCH NICHT

Genre: **Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** Termin: **22.2.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video

Bioware liefert mit Anthem ein Versprechen für die Zukunft. Doch zum Release hat der Loot-Shooter erst mal keine Chance gegen die Konkurrenz von Destiny, Division und Warframe. Von Michael Herold

Mass Effect, Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic, mit solchen Spielen wurde Bioware bekannt und zu einem der besten Rollenspiel-Entwicklerstudios der Videospieldwelt. Umso spannender und gewagter erscheint deshalb der Versuch, mit Anthem ein neues Genre zu erobern, nämlich das der Loot-Shooter.

Anders als die altmodischen Bioware-Rollenspiele setzt Anthem im Kern also nicht auf eine zig Stunden dauernde und wendungsreiche Story mit schwerwiegenden Entscheidungen des Spielers. Stattdessen stellt es explosive Shooter-Gefechte, Loot-Sammelei und Live-Events in den Vorder-

grund. Außerdem versprechen die Entwickler, dass sich Anthem in den kommenden Monaten mit DLCs und Updates stetig weiterentwickeln werde.

Gerade wenn man sich die klassischen Bioware-Titel in Erinnerung ruft, hört sich all das erstmal sehr befremdlich an. Kann so ein moderner Loot-Shooter von den alten Königen des Rollenspiels also überhaupt wirklich gut werden? Nun, eines Tages vielleicht. Zum Release enttäuscht Anthem allerdings noch in sehr vielen Belangen.

Keine würdige Bioware-Story

In Anthem übernehmen wir die Rolle eines sogenannten Freelancers. Das ist eine Art High-Tech-Söldner-Ritter, der mit seinem Javelin-Kampfanzug auf einem fiktiven Planeten für Recht und Ordnung sorgt. Und das Ziel unserer Hauptquest-Reihe lautet gleich mal, eine Naturkatastrophe zu verhindern. Klingt spannend, ist es allerdings außer in einer Handvoll beeindruckender Zwischensequenzen so gut wie nie. Nach 15 Stunden

haben wir alle Haupt- sowie die für die Geschichte völlig belanglosen Nebenmissionen durch. Anschließend bleibt noch das Endgame, in dem wir keiner wirklichen Story mehr folgen. Viel Inhalt bietet Anthem nach dem Abspann ohnehin nicht: Gerade mal drei sogenannte Festungen (mehr sollen

Mikrotransaktionen

Ja, Anthem bietet für seinen Ingame-Shop eine Echtgeld-Währung an, die sogenannten Splitter. Allerdings lassen sich damit ausschließlich kosmetische und keine Gameplay-relevanten Inhalte erwerben. Ein komplettes Rüstungspaket kostet etwa knapp 8,50 Euro und ein Tanz-Emote 4 Euro. Das sind zwar recht happige Preise für schickere Javelins, aber der Anthem-Shop ist immer noch deutlich günstiger als zum Beispiel der von Fortnite, wo ein einzelnes Emote auch mal 8 Euro kosten kann. Besonders wichtig ist aber: Trotz Mikrotransaktionen bietet Anthem keinerlei Pay2Win.



Als Zwischenbosse treten uns immer wieder solche Titanen gegenüber. Meistens kämpfen wir aber gegen sehr viel kleinere und schwächere Gegner.

kommen) stellen den Höhepunkt des Endgames dar. Zwei kennen wir schon aus der Kampagne. Daneben gibt's noch automatisch generierte und legendäre Aufträge, die sich aus sehr eintönigen Versatzstücken wie »Töte alle Gegner in Gebiet X« zusammensetzen. Eine Liste oder gar eine freie Aus-

wahl aller Story-Missionen, mit der wir alte Aufträge noch einmal (erfolgreicher) absolvieren könnten, bietet Anthem nicht.

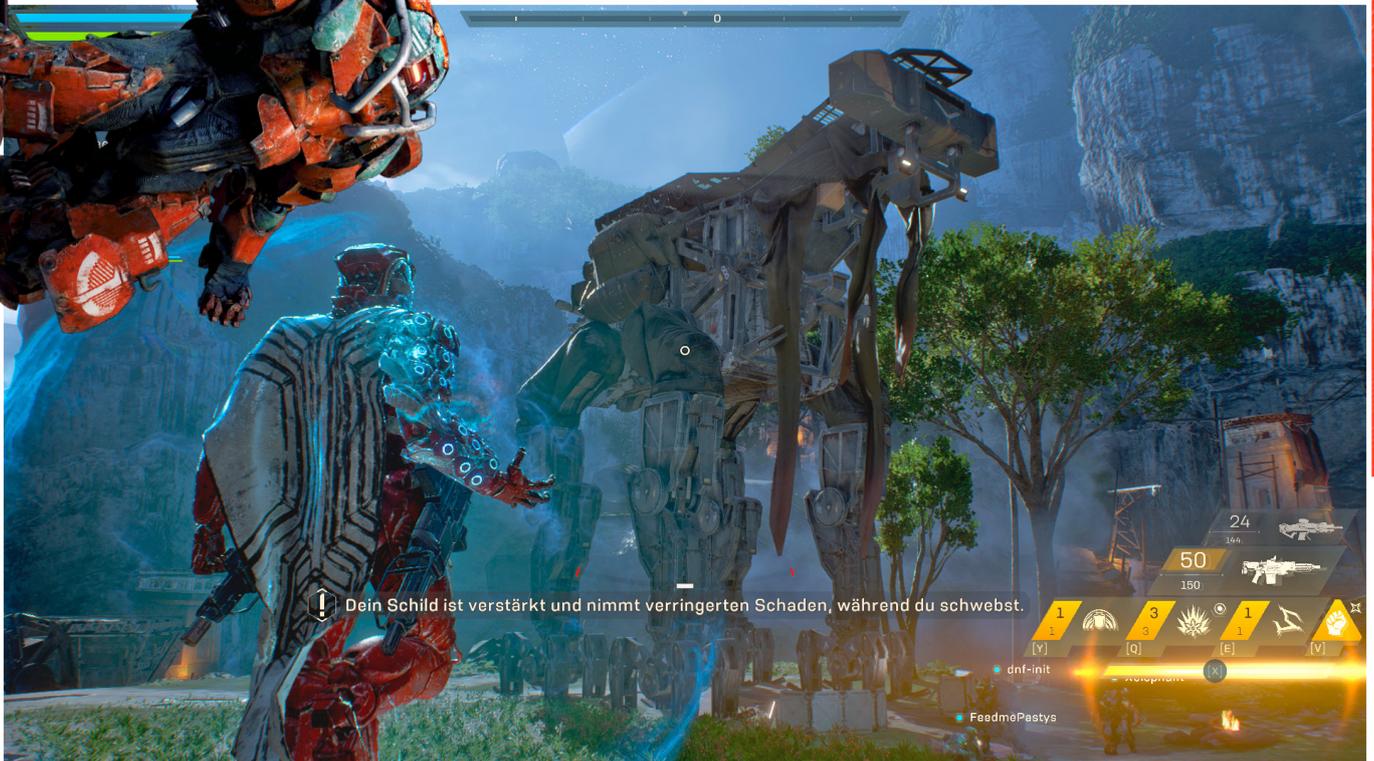
Anthem lässt während seiner Kampagne jede Chance aus, um wirklich spannende Geschichten zu erzählen. Dabei bietet das Spiel im Hintergrund einige durchaus interessante Ereignisse, nur können wir diese dummerweise nicht selbst spielen, sondern nur über sie lesen. In einer Art Datenbank (dem sogenannten Cortex) sammeln wir nämlich ständig neue Einträge über die His-

torie und große Helden der Spielwelt. Und darin zeigen die Entwickler von Bioware, dass sie immer noch fantastische Geschichtenerzähler sein können.

Wie gerne würden wir selbst nachspielen, wie die ersten Freelancer die Menschheit aus der Sklaverei befreit haben, oder wie das böse Militärregime »Dominion« die Stadt Freemark erobert hat. Stattdessen legen wir uns die meiste Zeit über nur mit irgendwelchen gesichtslosen Söldnern und klaufenden Insekten-Aliens an.



Im Fort Tarsis bearbeiten wir unseren Javlin-Kampfanzug und holen uns neue Aufträge. Gerade dort zeigt sich, wie schön Anthem aussehen kann.



Solche Läufer spielen immer wieder wichtige Rollen in der Geschichte von Anthem, in Bewegung sehen wir sie aber nie.



Dimitry Halley
@dimihalley

Anthem ist Ausdruck von so vielen Dingen, die im AAA-Gaming gerade häufig schief laufen. Ausgerechnet Bioware versagt beim Erzählen einer spannenden Geschichte, hinter all dem grafischen Bombast steckt außerdem kaum komplexes Spiel. Gegner-, Missions- und Leveldesign könnten kaum repetitiver ausfallen. An vielen Ecken wirkt die Spielmechanik weichgespült und seelenlos. Andere Loot-Shooter wie Destiny 2 oder The Division kaschieren wenigstens, dass man im Endeffekt immer die gleichen Dinge tut. Sie erschaffen einen spielmechanischen Kern, der funktioniert. Anthem hat fast nichts aus den Fehlern aller der anderen Loot-Shooter gelernt. Das Endgame fällt viel zu dünn aus, es mangelt zum Start an Inhalten, man stolpert über Bugs. Und diverse Komfortfunktionen, die ein The Division oder Destiny über Monate nachgepatcht haben, fehlen hier. Stattdessen kriege ich all den Service-Game-Schnickschnack, der heutzutage dazugehört: das Versprechen, in den folgenden Monaten die Inhalte zu bekommen, die eigentlich schon ins Release-Paket gehört hätten. Außerdem natürlich Mikrotransaktionen, die zum Glück wenigstens keine Gameplay-Auswirkungen haben. So viele Teile von Anthem bluten Potenzial! Sie passen aktuell nur viel zu selten zusammen. Und gerade wegen der Augenblicke, in denen ich mit den Kollegen Spaß hatte, hoffe ich ganz persönlich, dass Bioware in naher Zukunft sein »Puzzle mit Potenzial« in Ordnung bringt.

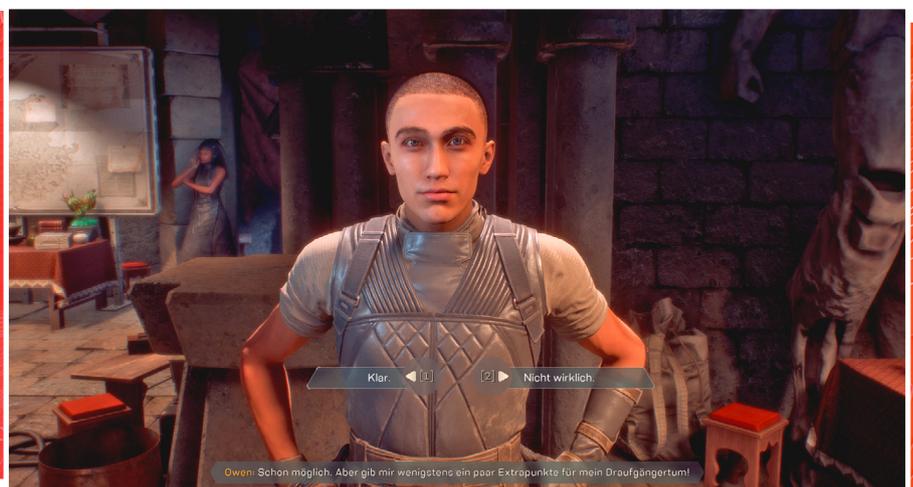
Einfluss auf die Story können wir auch keinen nehmen. In vielen Gesprächen gibt es zwar Dialogoptionen, die beschränken sich aber grundsätzlich auf zwei wenig aussagekräftige Antwortmöglichkeiten (zum Beispiel »Klar« versus »Nicht wirklich«). Auf diese Weise beeinflussen wir höchstens mal das Schicksal von unwichtigen Nebencharakteren, nie aber den Verlauf der eigentlichen Geschichte. Wir erleben in Anthem keine denkwürdige Bioware-Geschichte, sondern nur eine Reihe recht belangloser Ereignisse.

Wenn vier Iron Mans in den Kampf ziehen

Wesentlich besser als die Geschichte fällt dagegen die Action von Anthem aus. Die Kämpfe und die Ballereinlagen sind ganz klar das Beste am Loot-Shooter. Mit unserem Javelin-Anzug fliegen wir wie Iron Man durch die Gegnerhorden, mit unseren Spezialattacken verbrennen, schockfrostern oder

jagen wir ganze Feindesgruppen auf einen Schlag in die Luft. Und zwischendurch verteilen wir auch noch mit unseren Kanonen einen Kopfschuss nach dem anderen. Gerade im Vier-Mann-Team blitzt, explodiert und kracht es quasi pausenlos. Und dank unseren starken Kampfanzügen haben wir selbst gegen die seltenen Endbosse und 30 Gegner auf einmal keine großen Probleme, solange wir immer rechtzeitig in Deckung gehen, um unseren Schild aufzuladen.

Je nachdem, welchen Javelin wir wählen (wir schalten nach und nach alle vier frei), ändert sich dabei unsere Kampftaktik. Der Storm schwebt meist über dem Geschehen und deckt Gegner mit Elementar-Angriffen ein. Der schnelle Interceptor schnetzelt sich im Nahkampf durch Gegnermassen. Der Colossus verteilt mit mächtigen Kanonen und Mörsern Flächenschaden. Und der Ranger ist als Starterklasse vielseitig einsetzbar.



Die Dialogoptionen von Anthem sind geradezu lächerlich simpel und haben keinerlei Auswirkungen auf die Story des Spiels – das kann Bioware eigentlich viel besser.

Jedes Abenteuer beginnt mit dem ersten Schritt...

OUTWARD

„Gothic lässt grüßen!“
GameStar



Day One Edition inklusive treuem Begleiter-Tier und Feuerwerk-Fähigkeit!

26. MÄRZ

PS4

XBOX ONE

PC

nine dots

DEEP SILVER

©Nine Dots Studio, 2015. Published 2019 by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Austria. Deep Silver and its respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Developed by Nine Dots Studio. PS4 and PlayStation are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, PS4 is a trademark of the same company.



Es fühlt sich jedes Mal wie ein kleiner Sieg an, wenn man eine ganze Gegnergruppe auf einmal grillt und die vielen Schadenszahlen aufploppen.



Maurice Weber
@Frody42



Anthem ist eine Vision, die nicht in Erfüllung gegangen ist. Die wenigsten seiner hehren Ziele erreicht es: Es will Story und Multiplayer verknüpfen wie nie zuvor, fühlt sich aber selbst im storyarmen Genre der Loot-Shooter noch wie ein Rückschritt an. Es will mir eine riesige, wunderbare Welt eröffnen, kann sie aber nicht mit denkwürdigen Erlebnissen füllen. Es will mich auf Jahre hinaus in seinen Bann schlagen, tut sich aber schon nach 15 Stunden schwer damit.

Und doch will ich es nicht einfach abschreiben. Dafür macht mir das grundlegende Gameplay zu viel Laune! Das fantastische Gefühl der Freiheit, wenn ich über die zwar leere, aber wunderschöne Welt hinwegbrause, der Machtrausch, wenn ich das Schlachtfeld mit Feuer und Sturm überziehe – die lassen mich alle von Anthems Mängeln wieder vergessen, wenn auch nur für einen kurzen Moment. Es ist ein Gerüst, um das Bioware auch ein viel besseres Spiel hätte bauen können, nein müssen. Wo der Release-Zustand eines Fallout 76 mich wütend machte, stimmt mich Anthems verschwendetes Potenzial eher traurig.

Zumal ich es zumindest für zweifelhaft halte, dass Anthem die Spitze seines Potenzials jemals noch erreichen wird. Ich werde den Titel bestimmt weiter verfolgen, weil ich mich enorm freuen würde, wenn Bioware noch mehr aus diesem spaßigen Gameplay-Gerüst macht – aber ich wage auch nicht, mir zu große Hoffnungen zu machen.

Kämpfen, warten, kämpfen, warten

Wenn wir uns wie in The Division einfach nur durch eine offene Spielwelt kämpfen und einen Auftrag nach dem anderen abarbeiten könnten, wäre Anthem ein besseres Spiel. Stattdessen müssen wir nach ausnahmslos jedem Auftrag die Open World verlassen und in das Story-Hub Fort Tarsis zurückkehren, um uns dort neue Quests abzuholen und unsere Ausrüstung zu ändern (das geht nämlich nicht während einer Mission).

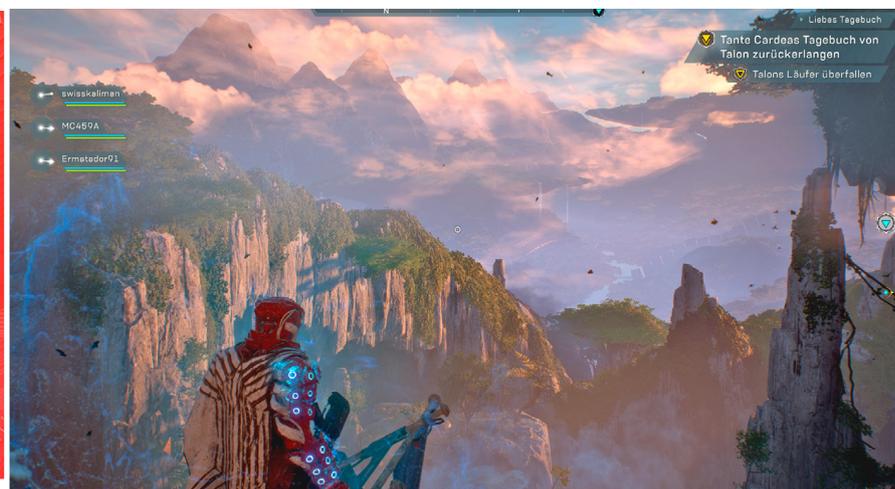
Eine Option, um nach dem Abschluss eines Auftrags direkt in den nächsten zu starten, würde Anthem unheimlich guttun. Momentan müssen wir beim Wechsel zwischen Spielwelt und Fort Tarsis furchtbar häufige und lange Ladezeiten aushalten. Und wir meinen wirklich furchtbar lang: Bei einer öffentlichen Spielsuche dauern die Missionsladezeiten mit höchsten Grafik-Einstellungen sowohl auf einer SSD als auch einer

HDD selten weniger als 40 Sekunden. Für ein Spiel aus dem Jahr 2019 ist das inakzeptabel. (Übrigens: Vor dem Day-One-Patch dauerte es sogar bis zu drei Minuten!)

Wie in WoW vor 14 Jahren

Wenn wir dann nach langem Lade-Warten endlich in eine Mission starten, läuft alles immer nach dem gleichen Schema ab: Wir spawnen am Startpunkt in der Open World, fliegen zu Missionspunkten, ballern alles weg, was sich bewegt, drücken ab und zu lange auf die »F«-Taste, um Dinge aufzusammeln oder Schalter zu aktivieren, und dann geht es wieder zurück nach Fort Tarsis.

Selbst für Loot-Shooter-Standards ist das Missionsdesign damit extrem eintönig und repetitiv. Abwechslung gibt es so gut wie keine, wenn nicht gerade mal ein stärkerer Zwischenboss auftaucht. Und selbst diese Bosse schöpft Anthem aus einem winzigen



Die Open World sieht fantastisch aus, könnte allerdings ein wenig mehr Abwechslung gebrauchen. Wir sind immer nur im Dschungel, in Höhlen oder in Ruinen unterwegs.



Sehr nervig: Immer wenn ein Teamkamerad vorausfliegt und den nächsten Missionspunkt erreicht, teleportiert das Spiel alle anderen Spieler nach 30 Sekunden zu ihm.

Pool, selten bringen sie einzigartige oder interessante Fähigkeiten mit. In The Division, Destiny und Warframe machen wir zwar auch nichts anderes als eine Gegnerwelle nach der anderen zu plätten, aber anders als in Anthem sorgen bei der Konkurrenz abwechslungsreiche Umgebungen und Gegnertypen regelmäßig für mehr Taktik.

Besonders nervig sind Checklisten-Aufgaben. Sowohl an einer Stelle in der Hauptstory als auch im Endgame nach dem Abspann regieren »Sammel dies«- und »Töte jenes«-Quests. Also müssen wir unter anderem 15 Schatztruhen öffnen, 50 Nahkampf-Kills durchführen oder bis zu 100 zufällige Weltereignisse abschließen. Gerade wenn man solche Quests nicht umgehen kann, weil davon das Weiterkommen in der Story abhängt, ist das einfach furchtbar langweiliges und uninspiriertes Missionsdesign.

Anthem ist wunderschön, aber voller Bugs

Immerhin: Selbst die langweiligste Quest sieht in Anthem einfach fantastisch aus! Dank der Frostbite-Engine wirken die diversen Dschungel-, Höhlen- und Ruinen-Landschaften von Bastion unheimlich realistisch und atmosphärisch, so als flögen und kämpften wir tatsächlich auf einem fremden, aber sehr lebendigen Alien-Planeten. Anthem ist ohne Zweifel eines der schönsten Spiele, die wir je gesehen haben.

Das Fliegen und Kämpfen steuert sich außerdem klasse und vor allem sehr viel besser als noch in den Demos. Sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Controller schweben, fliegen, zielen und schießen wir jederzeit kontrolliert durch die Open World. Hier nervt nur, dass unser Javelin nicht unendlich lang in der Luft bleiben kann, sondern regelmäßig abkühlen muss.



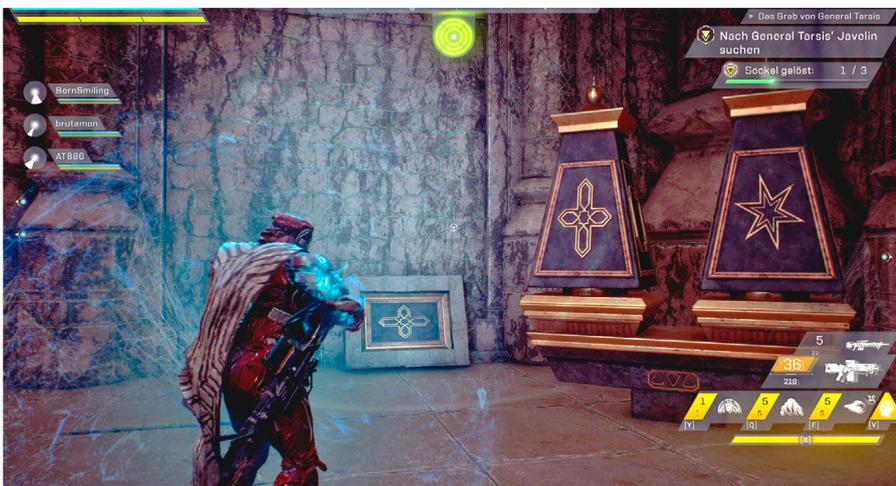
Michael Herold
@michiherold

Nach den beiden Demos von Anthem hatte ich große Hoffnungen in das Spiel gesetzt. Auch wenn die Testphasen technisch alles andere als sauber verliefen, haben mich die Top-Grafik sowie die effektreichen und spannenden Kämpfe ausreichend begeistert, dass ich wirklich geglaubt habe, Anthem hätte das Zeug zu meinem Lieblingsspiel des (zugegeben noch sehr jungen) Jahres 2019. Nun weiß ich: Ich habe mir umsonst Hoffnung gemacht.

Denn schon nachdem ich meine ersten drei Stunden in der fertigen Version von Anthem verbracht hatte, machte sich die große Enttäuschung bei mir breit. Ewig repetitive Missionen, unverschämt lange Ladezeiten und eine vollkommen belanglose Story. Das konnte doch nicht alles sein. Doch nach dem Abspann wurde ich erneut enttäuscht: Das war tatsächlich schon alles.

Anthem macht selbstverständlich nicht alles falsch, und insbesondere bei einigen Endbossen hatte ich auch wirklich große Freude am Ballern. Aber trotzdem hat das Spiel es geschafft, dass ich meinen Bildschirm angeschrien habe (ich hatte mich tatsächlich nicht mehr unter Kontrolle). Nach einem Absturz musste ich nämlich eine Mission neu starten und mir davor noch einmal einen furchtbar langweiligen Dialog anhören und zusammengerechnet fünf Minuten öde Ladebildschirme abwarten, das war zu viel für mich.

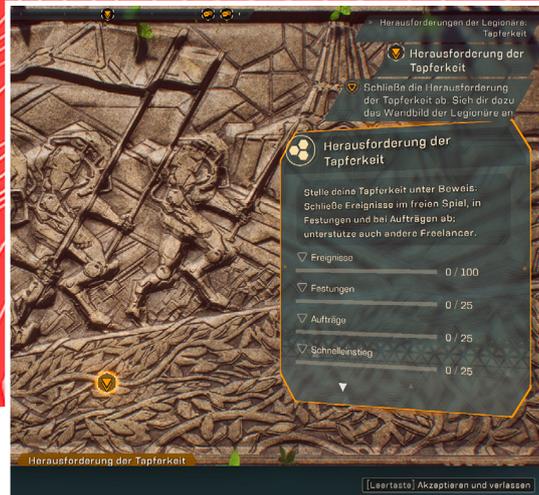
Einen echten Zornesausbruch hat bei mir schon lange kein Videospiel mehr hervorgerufen. Bioware und EA müssen sich also bitte ganz dringend damit beeilen, neue Inhalte und Bugfixes zu liefern, damit sich mein Zorn wieder in Spielspaß verwandelt.



Die Rätsel von Anthem sind alles andere als anspruchsvoll. Hier finden wir die Lösung der »Herausforderung« tatsächlich nur zwei Meter neben dem Problem.



Neue Javelins werden bei Level 2, 8, 16 und 26 freigeschaltet.



Immer wieder Ladezeiten. Zum Early Access mussten wir teilweise drei Minuten auf den Ladebalken warten, nach dem ersten Update wurde es deutlich besser.

Im Endgame müssen wir massig repetitive Herausforderungen abschließen, es fehlt deutlich an Abwechslung.

Das erscheint zwar logisch bei einem Jetpack im Kampfanzug, hält uns aber trotzdem immer wieder auf, wenn wir sehr weite Strecken zurücklegen möchten.

Fort Tarsis nervt ebenfalls. Die immer gleichen Wege zu unseren Auftraggebern, zurück zur Schmiede und zu unserem Javelin wiederholen sich recht schnell. Immerhin gibt's bei den dort anfallenden Gesprächen mit den Bewohnern des Forts wirklich gelungene Gesichtsanimationen zu bewundern. Mangels interessanter Gesprächsinhalte nutzt sich aber dieser Effekt schnell ab.

Hoher Hardware-Hunger auf »Ultra«

Die Optik hat aber auf der höchsten Detailstufe »Ultra« ihren Preis. In Full HD schafft Nvidias GTX 1060 mit 6,0 GByte VRAM nur etwa 45 fps, Gleiches gilt für die Radeon Vega 56 in WQHD, während die RTX 2080 Ti in 4K meist im Bereich von 50 fps liegt.

Erfreulich ist immerhin, dass der Anspruch des Spiels in Sachen Videospeicher relativ niedrig ausfällt, zumindest auf mittleren und niedrigen Details. Dadurch läuft Anthem bei diesen Detailstufen auch mit älteren Grafikkarten wie der Radeon R9 285 von AMD oder der Geforce GTX 770 von Nvidia noch ausreichend flüssig, wenn die restliche Hardware schnell genug ist. Weniger erfreulich: Im Zuge der Verbesserung der Ladezeiten durch den Day-One-Patch hat sich auch der Bedarf nach Arbeitsspeicher deutlich er-

höht, unserer Erfahrung nach liegt er oft zwischen 10,0 und 13,0 GByte.

In Sachen CPU ist Anthem mit einem halbwegs aktuellen Modell mit vier Kernen von AMD oder Intel durchaus spielbar. Mit sechs Kernen verbessern sich gerade die für das Spielgefühl wichtigen minimalen fps spürbar. Dabei zählt Anthem zu den Titeln, die mit Intels Core-CPU's besser laufen als mit AMD's jüngerer Ryzen-Architektur.

Abwertung und Blick in die Zukunft

Einen ganz großen Strich durch die Anthem-Rechnung machen außerdem viele, fiese Bugs. Selbst nach dem Day-One-Patch erleben wir beim Spielen noch regelmäßig Verbindungsabbrüche, unsichtbare Gegner, abgeschnittene Dialoge und signifikante Quest-Fehler. In einer Festungsmission ist bei uns etwa einfach kein Endgegner gespawnt, sodass wir den Kampf nicht beenden konnten, das schreit nach Abwertung.

Die Entwickler von Bioware haben angekündigt, in Zukunft viele Buxfixes und Updates zu liefern. Und nicht nur das, auch DLCs und regelmäßige Live-Events sollen Anthem nach dem Release kontinuierlich verbessern und weiterentwickeln.

Ob dadurch irgendwie die Story gerettet werden kann, und wann es endlich mehr und spannendere Endgame-Inhalte geben wird, lässt sich natürlich noch nicht sagen. Wir müssen Biowares Versprechen in die Zu-

kunft von Anthem zunächst mal so hinnehmen und womöglich werden wir unsere Wertung ja in ein paar Monaten bei einem Kontrollbesuch nach oben schrauben. Der Start von Biowares Shooter-Experiment hätte jedenfalls um einiges besser laufen können. Nein, sogar müssen. ★

ANTHEM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3570 / AMD FX-6350	Core i7 4790 / AMD Ryzen 3 1300
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7970	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
2 GB RAM, 50 GB Festplatte	4 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- fantastische Optik
- beeindruckendes Effektwetter
- gut vertonte Dialoge
- herausragende Flug-, Bewegungs- und Kampfanimationen
- beeindruckendere Zwischensequenzen

SPIELDESIGN

- befriedigende Gefechte
- Fliegen als schnelle Fortbewegung
- Javelin-Kampfanzüge
- repetitiver Missionsaufbau und Checklisten-Aufgaben
- Ladebildschirme unterbrechen Spielfluss

BALANCE

- sechs Schwierigkeitsgrade
- Kampagne solo und im Koop
- im Koop spürbar einfacher
- Details nicht ausreichend erklärt
- Endgame-Stufen ändern nur Werte, keine Mechaniken

ATMOSPHÄRE / STORY

- im Ansatz spannende Geschichte
- stimmige Fantasy-Welt
- Charaktere und Welt nicht ausgeschöpft
- Dialogoptionen ohne Story-Einfluss
- Quests erzählen kaum gute Geschichten

UMFANG

- große Open World
- viele Herausforderungen
- nur wenige spannende Kampagnen-Missionen
- kaum einzigartige Endgame-Inhalte
- wenig Abwechslung bei Gegnern, Missionen und Waffen

ABWERTUNG

Anthem wird von einer ganzen Reihe technischer Probleme geplagt, die eine Abwertung rechtfertigen. Im Kasten links findet ihr die Abwertungsgründe im Detail.

FAZIT

Wunderschöner Loot-Shooter, doch die belanglose Story, der (noch zu) geringe Umfang und die vielen Bugs kosten Anthem viele Pluspunkte.

Abwertung



Selbst mit Day-One-Patch hat Anthem noch mit einigen Problemen zu kämpfen. Mal spawnt etwa der Boss der dritten Stronghold-Mission nicht, sodass wir sie nicht abschließen konnten. In anderen Missionen legte uns das Spiel mehrmals eine Mauer in den Weg, die Spieler eigentlich daran hindern soll, in ein bereits abgeschlossenes Gebiet zurückzukehren. Die Mauer tauchte aber zu früh auf, sodass wir es nicht mehr ins nächste Gebiet schafften und festsaßen. Wir mussten als Workaround so weit zurückgehen, bis wir weit genug von unseren Teammitgliedern entfernt waren, um zu ihnen teleportiert zu werden.

Dazu gesellen sich immer wieder technische Schnitzer: Dialog-Sound wird nicht abgespielt, zum Missionsbeginn ruckelt das Bild, Feinde verschwinden plötzlich, die Maussteuerung setzt für mehrere Sekunden aus oder wir verlieren gar die Verbindung. Diese Bugs treten zwar nicht so häufig auf, dass sie Anthem komplett unspielbar machen, aber sie stören den Spielfluss merklich. Deswegen werten wir um fünf Punkte ab.

