

Rage 2

WUT STATT MUT

Genre: Ego-Shooter Publisher: Bethesda Entwickler: Avalanche / id Termin: 14.5.2019 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 10 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam)

Auf DVD: Test-Video

Rage 2 addiert Doom-Schießereien und das Open-World-Chaos eines Just Cause. Das klingt zunächst famos, aber ... Von Valentin Aschenbrenner

Klassischer Onkelspruch: Ehrlichkeit währt am längsten. Und wenn man Rage 2 eins nicht vorwerfen kann, dann mangelnde Ehrlichkeit, wie der folgende Quest-Dialog beweist. »Lassen Sie mich raten: Nur ich kann sie finden und zwar in einer schwer bewachten Basis voller durchgeknallter Monster.« – »Nun ja ... in der Tat«. Ist das nun dreist oder herrlich selbstironisch? In jedem Fall ist es die Wahrheit. Denn Rage 2 liefert genau das, was man von einer Kooperation der Avalanche Studios (Just Cause) und id Software (Doom) erwarten durfte: wüste Ego-Shooter-Ballereien in einer offenen Spielwelt. In der Theorie klingt das wunderbar, in der Praxis offenbart Rage 2 aber, dass Onkels nicht immer recht haben.

Wie Doom – nur mit »mehr«

In einem Aspekt macht Rage 2 nahezu alles richtig: der Shooter-Mechanik. Dafür hat sich Entwickler Avalanche genau von dem richtigen Studio Unterstützung gesichert: id Software. Dieses Team hat erst 2016 mit Doom bewiesen, dass ein gelungener Ego-



In Rage 2 wird vor allem geschossen. Und da liegt auch die große Stärke des Spiels.

Shooter eigentlich nicht viel mehr als ein einwandfreies Waffenhandling, butterweiches Movement und viele, viele Monster nötig hat, die nur darauf warten, von mir kaputt geballert zu werden.

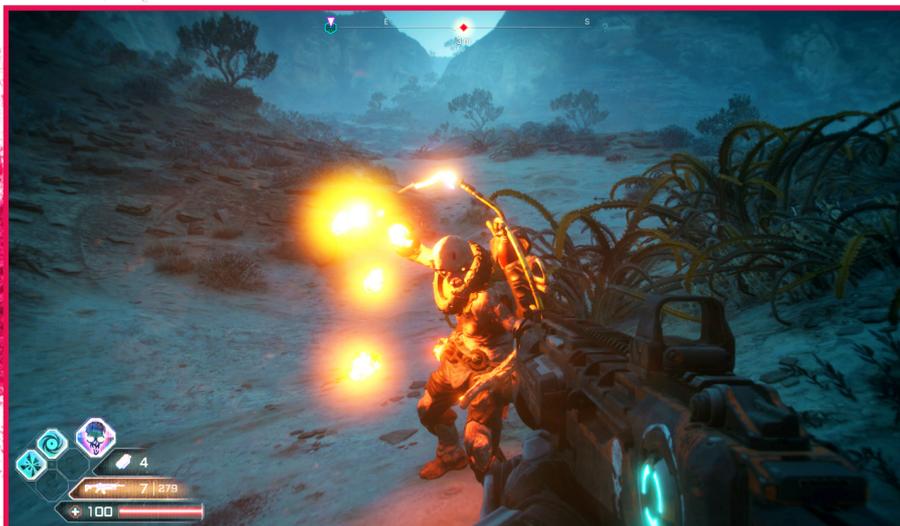
Rage 2 hat all das – und sogar noch ein bisschen mehr. Konkret handelt es sich dabei um die sogenannten »Nanotriten-Fähigkeiten«. Die machen Held bzw. Heldin Walker – ihr selbst könnt das Geschlecht bestimmen – zum Badass und offensichtlich so einzigartig, wie der Dialog zu Beginn die-

ses Textes zu verstehen gibt. Dank dieser Fähigkeiten wird das aus Doom sehr vertraute Shooter-Gameplay von Rage 2 einen ordentlichen Tackern abwechslungsreicher, aber vor allem vielschichtiger. So kann Walker beispielsweise mit dem »Dash« eine simple Ausweichbewegung durchführen, um so anfliegenden Raketen oder den Patschehändchen eines Mutanten auszuweichen, der nach ihm/ihr fingert. Doch damit ist es bei Weitem nicht getan: Insgesamt elf verschiedene Nanotriten-Fähigkeiten – manche davon aktiv, manche passiv anwendbar – warten darauf, ausprobiert, verbessert und miteinander kombiniert zu werden.

Eine mobil überall einsetzbare »Barriere« spendet also zum Beispiel Schutz, während Walker mit »Zerschmetterern« die Rüstung eines gepanzerten Feindes – nun ja – zerschmettert und mit einem »Slam« die Gegner in der unmittelbaren Umgebung von den Füßen fegt. Das Rumprobieren mit den verschiedenen Fähigkeiten ist unglaublich Spaßig und gewinnt noch zusätzlich dadurch an Reiz, dass sich alle davon mit Skill-Punkten weiter ausbauen und noch um einiges mächtiger gestalten lassen.

Aus mehr noch mehr machen

Ähnlich verhält es sich mit den acht verschiedenen Schusswaffen von Rage 2. Zugegeben, das klingt an sich nicht nach besonders viel, dafür überzeugen die Schieß-



Das Ödland von Rage 2 ist von allerlei buntem Gegnergesecks bevölkert. Wirklich intelligent verhalten die sich nicht. Diese Mutanten zünden sich auch gerne mal selbst an.



Die Nanotriten-Fähigkeiten heben Rage 2 von Doom ab und verleihen den Schießereien zusätzlichen Tiefgang.

prügel durch Abwechslungsreichtum. Hinzu kommt, dass einige Knarren über zwei Feuermodi verfügen. Die Schrotflinte macht beispielsweise das, was eine Schrotflinte so macht, wenn man sie aus der Hüfte abfeuert. Über Kimme und Korn gezielt »schubst« die Patrone jedoch unverschämt aufdringliche Gegner aus der persönlichen Intimzone. Dabei lassen sich nicht nur die Nanotriten-Fähigkeiten von Rage 2 auf sinnvolle Art und Weise upgraden, sondern genauso die Waffen an den individuellen Spielspaß anpassen: Mehr Patronen oder verkürzte Ladezeiten kennt man natürlich zur Genüge aus anderen Shootern. Bei der Entscheidung, der Schrotflinte signifikant mehr Reichweite oder eine höhere Feuerfrequenz zu spendieren, wird es dann aber richtig spannend. Mit höherer Reichweite muss man zum Beispiel nicht erst zum anderen Ende des Raumes dashen, um einem unschönen Ödland-Banden den Tag mit ein bisschen Schrot und Korn zu versauen. Das funktioniert dann auch ohne sich zu ihm hinzubequemen.

Ödes Ödland

Vergleichsweise abwechslungsreich scheint auch die Spielwelt von Rage 2 auszufallen ... tut sie dann aber doch nicht. Ja, mit Dschungel, Wüste, futuristischen Fabrikanlagen und den trostlosen Überresten der Städte unserer Zeit sieht die Open World von Rage 2 zwar nett aus, ist aber dann mit den immer gleichen Aufgaben und Missionen gefüllt.

Laufe dorthin, um ein paar Mutanten zu erschließen, dann dahin, um ein paar Banditen zu erschließen, und danach greifen dich

noch ein paar Obrigkeits-Soldaten an, die du – ganz genau – ebenfalls erschießen musst. Hin und wieder wird das ganze Rumballer durch den ein oder anderen Miniboss aufgelockert. Doch wenn man das zehnte Mal denselben »Cyber Crusher« durch das Ausnutzen der immer gleichen Schwachstellen in die Knie gezwungen hat, weiß man, wie sich der Doom-Marine in einem Raum voller Durchschnittsdämonen fühlen muss: unterfordert.

Auch der Phönix, Walkers fahrbarer Untersatz, bringt kaum Abwechslung in den Shooter-Alltag. Denn zu 90 Prozent klemmen wir uns nur hinter das Steuer des Ranger-Wagens, um nach Abschluss einer Missi-

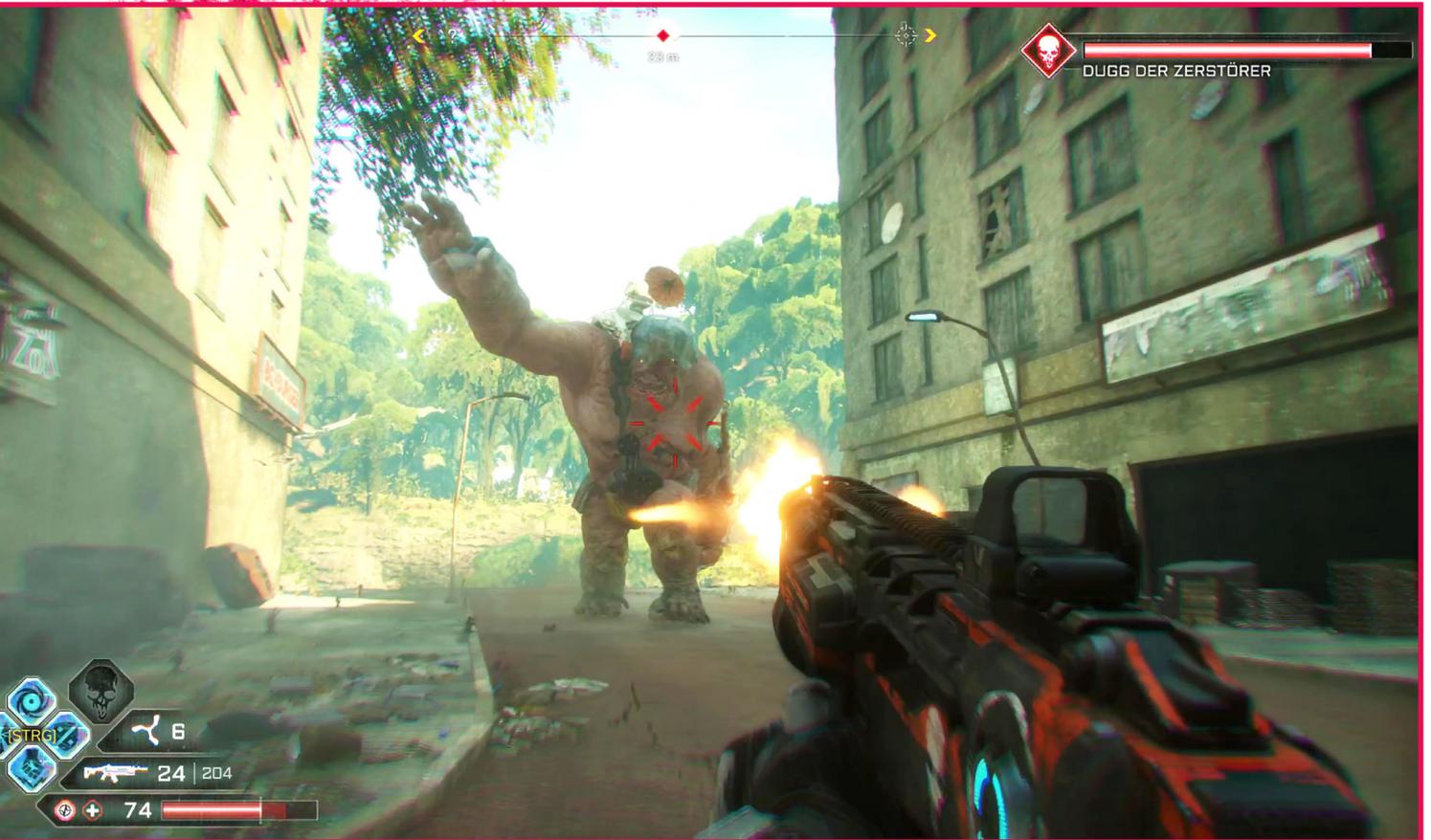
Mikrotransaktionen in Rage 2

In Rage 2 könnt ihr mit Echtgeld sogenannte Rage Coins erwerben. Damit könnt ihr im Rage-2-Shop laut den offiziellen Informationen von Bethesda »kosmetische Gegenstände, Ausrüstung und weitere Inhalte« kaufen. Aktuell bietet der Shop von Rage 2 lediglich kosmetische Gegenstände an. Konkret geht es um alternative Skins für eure Waffen, die ihr aber auch im Spiel mit Ingame-Währung erwerben könnt. Demnach beeinflussen im Moment diese durch Echtgeld erwerbliche Inhalte nicht die Spielerfahrung und deswegen genauso wenig unsere Bewertung von Rage 2. Sollte sich an den Inhalten des Rage-2-Shops etwas ändern und sollten sich per Mikrotransaktion Inhalte erwerben lassen, die das Spielgeschehen maßgeblich beeinflussen, werden wird dies entsprechend überprüfen.



Petra Schmitz
@Flausensieb

Mein größtes Problem mit Rage 2? Dass mir die Welt so schrecklich egal ist. Dass mich selbst die paar halbwegs ausgearbeiteten Typen, die ich treffe, kalt lassen. Würde Rage 2 ohne Open World auskommen und nur aus den Schießereien bestehen, es wäre für mich zweifelsohne das bessere Spiel. Denn die Schießereien machen ähnlich viel Freude wie im letzten Doom. Ähnlich, ganz kommen sie nicht an den Flow heran, weil das Movement dann doch schwächer ausfällt. Rage 2 schafft es nicht ganz so gut, Gewicht und Athletik des Heldenkörpers zu simulieren. Aber zwischen die Schießereien packt Rage 2 eben eine belanglose Geschichte in einer beliebig wirkenden Welt. Die kleineren Gegnersiedlungen sind zuweilen ganz hübsch arrangiert, und hier und da gibt es mal ein bisschen was fürs Auge, aber Whoa-Momente fehlen. Und irgendwann reicht dann nicht mal mehr die Action, um mich für längere Zeit im Ödland zu halten. Vali hat sehr recht, wenn er in seinem persönlichen Fazit sagt, man solle Rage 2 am besten in kleineren Happen angehen. Und ich addiere noch: Wenn ihr nicht gerade Shooter-Anfänger seid, spielt von Anfang an auf mindestens »Schwer«, sonst gibt es nicht mal einen wirklichen Anlass, euren Helden durch die Freischaltmechanik zu verbessern.



Die Minibosse stellen anfangs eine willkommene Abwechslung dar, sind aber im Endeffekt genauso abwechslungslos wie viele Missionen.

on zur nächsten zu brettern, und das ohne jeden Feindkontakt. Ja, es gibt Autorennen – die bleiben aber bis auf eines in der Story völlig optional und spielen sich ebenfalls immer gleich. Die gepanzerten Konvois über die Spielwelt hinweg verteilt stellen dabei schon eine weitaus willkommener Herausforderung dar, sollten aber vermieden werden, bis man die Upgrades für den Phönix mühsam zusammengespart hat (die einzigen wirklich sündhaft teuren Verbesserungen von Rage 2). Alternativ lässt sich tatsächlich so gut wie jedes Auto, das im Ödland von Rage 2 rumsteht, klauen, wobei die Monster Trucks und Motorräder das Highlight darstellen, die sich erfrischend anders steuern lassen. Ansonsten hat man hinter dem Steuer

des Phönix einfach zu wenig zu tun, um das Herumgurken durch das Ödland als nennenswertes Highlight von Rage 2 zu bezeichnen: Die Open World ist zwar mit den (immer gleichen) Missionen vollgestopft, aber bleibt ansonsten recht trostlos und trist.

Eigentlich nur passend für ein Endzeitenspiel, doch bis auf ein nettes Panorama der Postapokalypse und ein paar Mutanten am Wegesrand zum Plattfahren gibt es kaum etwas zu entdecken. Kein Vergleich zu einem Fallout, bei dem fast jeder Ort seine eigene Geschichte erzählt. Kennt man in Rage 2 eine mutantenverseuchte Höhle, kennt man im Grunde genommen schon alle.

Ich kann Spielern deshalb nur empfehlen, so schnell wie möglich das Schwebemotor-

rad namens Ikarus freizuschalten. Auf dem Boden verpasst man sowieso so gut wie nichts, und der Mangel an Schnellreisepunkten fällt so weniger stark ins Gewicht.

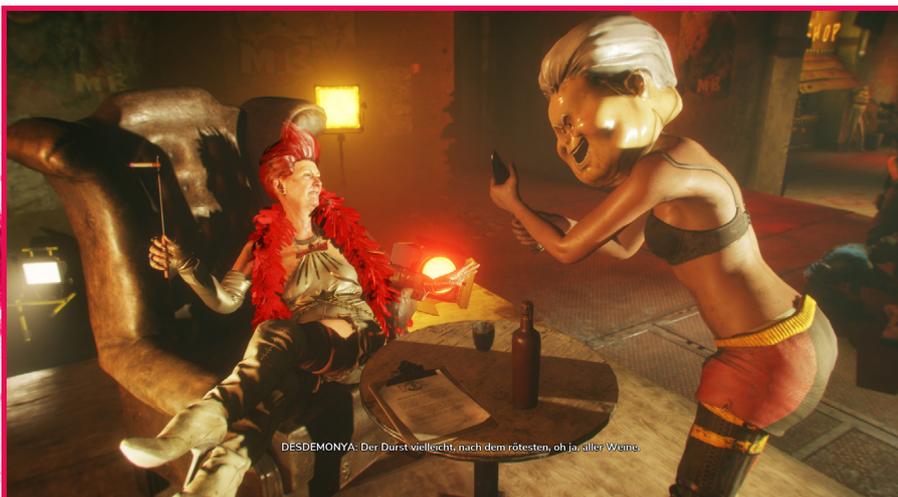
Wahnsinn macht Sinn

Von der Story von Rage 2 sollten Spieler übrigens nicht zu viel erwarten, daraus machte

Wie gut läuft es auf dem PC?

Im Unterschied zum ersten Teil trennt sich Rage 2 von der id-Tech-Engine, die Spielern in der damals aktuellen Version 5 häufig Probleme beim Streaming der Megatexturen bereitete. Stattdessen bildet die bereits in Just Cause 4 eingesetzte Apex Engine der Avalanche Studios den technischen Unterbau von Rage 2. Auf zwei Testsystemen mit aktuellen Prozessoren von Intel und AMD sowie Radeon- und GeForce-Grafikkarten sind wir über keine Probleme gestolpert. Sofern ihr über eine halbwegs zeitgemäße Vierkern-CPU und mindestens 8 GByte RAM verfügt, läuft Rage 2 bereits mit einer Radeon RX 580 mit maximalen Details in Full-HD-Auflösung jederzeit flüssig und knackt dabei durchweg die 60-fps-Hürde. In WQHD-Auflösung bedarf es mindestens einer RTX 2060, für ein flüssiges UHD-Erlebnis wird eine RTX 2080 notwendig.

Das Grafikenmenü von Rage 2 bietet Spielern einiges an Einstellungsvielfalt. Neben vier Voreinstellungen können sich Individualisten auf zahlreiche Regler freuen, um etwa den Sichtbereich (Field of View), die Kantenglättung und die Umgebungsverdeckung manuell anzupassen.



In Rage 2 begegnet ihr allerlei kuriosen Gestalten und komischen Vögeln, die sich alle hervorragend in den absurden Humor des Spiels einfügen.



Die Fahrzeuge von RAGE 2 steuern sich allesamt einwandfrei, nur gibt es auf dem Weg zum nächsten Ziel wenig zu entdecken.

selbst Game Director Magnus Nedfors kein Geheimnis. Und tatsächlich: Die Story von RAGE 2 ist da. Nicht mehr und nicht weniger. Die Hintergründe beschränken sich auf eine simple 08/15-Rachegeschichte, bei der der Gute gut ist und der Böse böse. Mehr muss man auch nicht dazu wissen, und die Haupt-

missionen der Story lassen sich – wenn man die Nebenbeschäftigungen außen vor lässt – in vier bis fünf Stunden abschließen.

Dennoch schafft es RAGE 2, seinen ganz persönlichen Charme zu versprühen: Das Spiel nimmt sich nicht ernst und schafft es durch allerlei Schwachsinn, dem Spieler ein fettes Grinsen ins Gesicht zu zaubern. So muss Walker Kopfgehirn von Leuten kassieren, die in die Trinkwasserversorgung gepinkelt haben oder sich des Verbrechens, Sandalen und Socken gleichzeitig getragen zu haben, schuldig gemacht haben. So eine Missetat schreit wahrlich nach Gerechtigkeit!

Leider wiederholen sich dieselben Witze relativ oft und so hat man das Gefühl, dass im ganzen Ödland Toastbrote mit dem Antlitz Jesus Christus' verteilt wurden. Doch was weiß ich: Vielleicht ist diese Endzeit einfach nur besonders gesegnet? Unabhängig von den herrlich schlechten Witzen wird die Spielwelt von RAGE 2 durch allerlei Hintergrundinformationen miteinander verknüpft, die dieses Universum dann doch überraschend komplex gestalten – zumindest für die Verhältnisse eines Ego-Shooters, der auf seine Story pfeift. Fans des ersten RAGE dürften sich außerdem über die ein oder andere nostalgische Note freuen. Angefangen bei einem Wiedersehen mit Loo-sum Hagar und Dr. Kvasir, über eine Statue von Nicholas Raine inmitten von Wellspring bis zu den Gewehren, die das Goon Squad bei sich trägt. Die Geschehnisse des ersten Teils spielen zwar kaum eine Rolle, trotzdem zollt RAGE 2 seinem Vorgänger Respekt. ★

RAGE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-3570 / Ryzen R3 1300X
Geforce GTX 780 / Radeon R9 280
8 GB RAM / 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-4770 / Ryzen R5 1600X
Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
8 GB RAM / 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



wunderschönes Endzeit-Panorama verrückte Welt, bevölkert von verrückten Bewohnern absurd-makabere Endzeitstimmung
brachiale Waffensounds das Ödland ist schon ziemlich öde

SPIELDESIGN



Schießereien fühlen sich wunderbar wuchtig an Skills und Upgrades motivieren langfristig
variantenreiche Gegnertypen
monotonen Missionsdesign lange & langweilige Autofahrten

BALANCE



Skills fühlen sich mächtig an für jede Situation die geeignete Waffe
Upgrades wirken sich spürbar aus zweckmäßige KI, Feinde tun nur das Nötigste
stets gleiche Minibosse

ATMOSPHÄRE / STORY



nimmt sich selbst nicht ernst runde, ineinandergreifende Spielwelt
unterhaltsam geschriebene Datenpads die Charaktere bleiben platt
die Geschichte ist da, mehr aber auch nicht

UMFANG



viele Missionen etliche Upgrades und Verbesserungen
spaßige Rennen und Fahrzeugkämpfe Nebenaufträge spielen sich stets gleich
Story nach 4 bis 5 Stunden abgeschlossen

FAZIT

RAGE 2 funktioniert als kurzweiliger Shooter durchaus, holt aber viel zu wenig Abwechslung aus seiner durchgeknallten offenen Spielwelt.



Valentin Aschenbrenner
@valivarlow

Man kann von RAGE 2 halten, was man möchte: Das Shooter-Gameplay knallt. Aber so richtig. Seit Doom von 2016 hat sich für mich kein Shooter so gut gespielt und mich derart motiviert, die Fähigkeiten und Waffen meines Charakters weiter auszubauen. Hier liegt auch die größte Stärke von RAGE 2: mich mit Skills zu ködern, die sich tatsächlich wie eine Verbesserung anfühlen. Allerdings leidet RAGE 2 unter dem Problem, das bei nahezu jedem Titel der Avalanche Studios vorhanden ist: Auch in Mad Max oder Just Cause waren die Spielwelten zwar hübsch anzusehen, aber mehr nun mal auch nicht. Dank der monotonen Missionen und der leeren Open World geht RAGE 2 bereits nach fünf bis sechs Spielstunden die Puste aus. Deswegen empfehle ich: Genießt RAGE 2 – aber in Maßen. Wer zu oft die immer gleichen Aufträge ausführt, wird sich bald ein neues Spiel suchen. Deswegen lieber ein paar Pausen machen, der Weltuntergang kommt so oder so.