

Remnant: From the Ashes

EIN SHOOTER ZUM ER-SPIELEN

Genre: Action Publisher: Perfect World Entwickler: Gunfire Games Termin: 20.8.2019 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 25 Stunden Preis: 40 Euro DRM: Online-Registrierung (Steam, Arc Games Launcher)

Auf DVD: Test-Video

Auf den ersten Blick handelt es sich hier um einen ganz netten, wenn auch höllisch schweren Mittelklasse-Shooter. Doch mit jeder gespielten Stunde zeigt Remnant mehr, wie großartig es ist. Von Sascha Penzhorn

Mein erster Spielstart in Remnant: From the Ashes. Ich stelle mir aus einer Handvoll Gesichtern, Behaarungsoptionen, Stimmen und anderen Details einen passablen Charakter zusammen. Nicht wunderschön, aber auch nicht furchtbar hässlich – Entwickler Gunfire Games ist eben eher ein AA-Studio ohne Riesenbudget, also schraube ich meine Erwartungen besser gleich ein Stückchen

runter. Dann geht's ab ins Tutorial. Ich habe ein großes Schwert, das ich in einer einfachen Kombo schwingen kann, wenn ich auf der Angriffstaste herumtatsche. Oder ich halte sie für einen schweren Angriff gedrückt. Die obligatorische Ausweichrolle gibt's auch. Parade? Spezialattacke? Blocken? Geht nicht. Na gut, haue ich meinen ersten Gegner – eine mit Wurzeln und Ranken bedeckte Gestalt – eben mit leichten Angriffen kaputt. So weit, so einfach. Dann erscheint wieder so ein Wurzelsepp und hat Kollegen mitgebracht. Ich bin schnell umzingelt, beiße ins Gras. Na super!

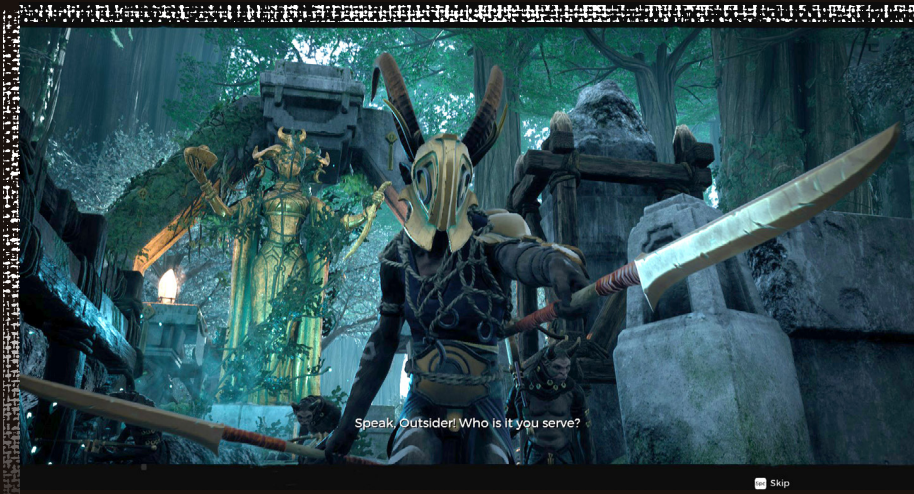
Held mit Profil

Ich erwache in einem Bunker (der Exitus im Tutorial war von den Designern so gewollt)

und freue mich über schicke Dialog-Zwischensequenzen und gute englische Sprecher. Zum Spaß stelle ich die Spracheinstellungen auf Deutsch um, und was höre ich? Richtig gute deutsche Stimmen! Die deutschen Texte sind ebenfalls in Ordnung. Cool!

Jetzt darf ich mir meinen Start-Archetypen auswählen. Will ich lieber mit der Jagdflinte aus sicherer Entfernung angreifen, oder mit der doppeläufigen Schrotflinte und einer Heil-Aura als Unterstützer spielen? Quatsch – ich wähle natürlich den mächtigen Plünderer, der mit der Pumpgun loszieht, einen Vorschlaghammer schwingt und schwere improvisierte Rüstung trägt. Mein Schulterpolster ist ein alter Autoreifen. Gefällt mir!

Nach einer kurzen Einführung in die etwas konfuse, wenig packende Story (Postapokalypse, kaum Überlebende, ich bin aus nicht näher erläuterten Gründen irgendein prophezeiter Held) stapfe ich aus dem Bunker in die Ruinen einer Stadt. Zerfallene Wolkenkratzer, Dreck, Rost und Geröll, hier und da ein paar Bäume. Deprimierende Grau- und Rottöne. Und überall wuseln diese komischen Wurzelgestalten herum, die von den deutschen Sprechern als »Die Saat« bezeichnet werden. Ich marschiere auf einen von ihnen zu, um endlich selbst mal ein paar Körnchen auszusäen, und betätige den Abzug meiner Schrotflinte. BÄM! Das Teil kracht ohrenbetäubend, es fliegen haufenweise Zahlen durchs Bild, und meine Wurzelbehandlung endet nach nur einem Treffer – mein Feind hat keine Fragen mehr! Ich visiere seinen Kollegen an, der ist ein Stück weiter entfernt und überlebt den ersten Schuss,



Ein Alien bedroht uns in einer Zwischensequenz. Die Story ist mäßig, die Präsentation jedoch toll.



In den ersten Spielstunden kämpfen wir uns durch diese Stadtlandschaft und einige unterirdische Tunnel und Gewölbe.

taumelt aber ordentlich zurück. Ich setze nach – das war's! Okay, so wenig überzeugend meine ersten Versuche im Nahkampf waren, so begeistert bin ich von dieser Schrotflinte. Der Sound, das Treffer-Feedback, die Schadenswirkung – so machen Computerspiel-Schusswaffen Spaß! Auch toll: Mein Held kommentiert das Geschehen und brüllt seinen Gegnern die Meinung. Richtig so, schweigende Protagonisten sind nämlich doof. Außer Doomguy.

Plötzlich Elitegegner

Für weiter entfernte Feinde wechsele ich auf meine Handknarre. Die ist zielgenau und ebenfalls sehr spaßig, zumal Kopftreffer mehr Schaden verursachen. Und die fallen dank hervorragender Maus- und Tastatursteuerung kinderleicht. Ich niere Wurzelheinis um, weiche ganz locker aus, wenn einer von ihnen mal sein Beil nach mir wirft, und meine Welt ist in Ordnung. Dann taucht ein Obermütz in einer Kutte auf, durchsiebt

mich mit seinem Bogen und teleportiert sich weg, als ich zurückschießen will. Sauerei!

Das lasse ich natürlich nicht auf mir sitzen und stürme auf den Unhold zu. Und schon bin ich von noch mehr Wurzelnasen umzingelt, der Kuttenkasper mit dem Bogen hat auf einmal einen Zwilling, und ich sehe keine Sonne mehr. Als ich in Sekundenbruchteilen den Löffel abgebe, wache ich am nächstgelegenen Checkpoint auf und stelle fest, dass mir nichts fehlt: Inventar, Spielwährung, Erfahrung – alles noch da. Okay, so kann ich den Tod einigermaßen verkraften. Und ich lerne: Caramba-Karacho ist nicht immer die beste Strategie. Beim nächsten Anlauf kriegt der komische Kuttenonkel eins mit der Pistole und lockt mich nicht länger auf sein Familientreffen. Langsam und vorsichtig ist zwar nicht unbedingt mein Stil, hilft aber.

Höllische Bossmonster

Eine Weile später kämpfe ich mich durch die Kanalisation. Mit meinem Vorschlaghammer

mähe ich ganze Rudel mutierter Knirpse nieder, die mich von allen Seiten anspringen. Ab und zu erscheint ihr Chef, ein Obermacker mit zwei riesigen Schwertern, an denen sämtliche Frontalangriffe einfach so abprallen. Der rast auf mich zu und hackt auf mich ein, ich werfe mich zur Seite und verpasse ihm die volle Packung mit meiner Schrotflinte in seine nun ungeschützte Visage. Noch eine Ausweichrolle, um den nächsten Angriff zu vermeiden, dann gibt's von mir eine mit dem Hammer und es herrscht wieder Ruhe. Der Nahkampf ist mehr so was für den Notfall, wenn man mal bedrängt wird und keine Munition mehr hat. Das Kampfsystem ist deutlich auf Schusswaffen ausgelegt, dennoch macht es tierisch Laune.

Im Alleingang ist das Spiel bockschwer. Doch ich beiße mich durch, will weiterkommen, habe keine Zeit für Frust. Zumindest bis zum ersten Endgegner. Der verprügelt mich mit einem Schwert in der Größe eines mittleren Reihenhauses, gerne auch mal durch irgendwelche vermeintlich schützenden Wände. Diese Attacken durch Objekte hindurch passieren später öfter. Nicht pausenlos, aber genug, um störend aufzufallen.

Vor allem erscheinen aber pausenlos irgendwelche kleinen Kobolde um mich herum, die wie Teekessel pfeifen, schließlich explodieren und flächendeckend Seuchenschaden verursachen. Und damit habe ich noch Glück – in einem Forum sehe ich, dass man in jedem Spieldurchgang unterschiedliche Bossmonster vorgesetzt bekommt. Professor Reihenhause (gut, sein richtiger Name ist Gorefist) und die Teekessel-Gang gehören noch zu den leichteren.

Kooperativ am schönsten

Auf Steam sehe ich meine Freunde, nennen wir sie Sonja und Thorsten (denn das haben ihre Eltern auch schon getan), die ebenfalls



Wir wählen unsere erste Ausrüstung und ein paar Fähigkeiten. Charakterklassen gibt es nicht.



Die Schrotflinte haut ordentlich rein und legt auch die stärksten Monster mit wenigen Treffern um.

kürzlich mit Remnant angefangen haben. Denen klage ich mein Leid, eine Minute später spielen wir in derselben Sitzung. Einfach so, ohne Verbindungsprobleme, Lags oder Ruckler. Zu dritt bekämpfen wir den Boss. Irgendwas verletzt mich dabei mehrmals von hinten. Kann es sein, dass ... nein, das bilde ich mir sicher ein. Ich laufe zu Thorsten und schieße ihm ein Loch in den Lebensbalken. Tatsächlich: Friendly Fire! Nicht viel, aber wenn man es drauf anlegt, kann man einander umbringen. Wenige Augenblicke darauf sind wir tatsächlich tot – aus Gründen, die ich mir auch nicht erklären kann.

Doch einige Versuche später haben wir den Bogen raus. Wer gerade den Boss an der Backe hat, zerrt ihn jetzt im Kreis um einen Pfeiler, während ihm ein Kollege in den Rücken ballert, der andere kümmert sich um die pfeifenden Explosionsknitche. Ab und zu löst Sonja eine heilende Aura aus, die unsere Lebenspunkte regeneriert. Ich aktiviere derweil Brandmunition und setze den End-

gegner in Flammen. Diese und ähnliche Spezialfähigkeiten aktivieren wir über Waffenmodifikationen. Jetzt volle Konzentration, keine Fehler machen – die Monsterstärke skaliert in Gruppen nach oben. Wer seinen Job nicht macht, fällt den Kollegen zur Last.

Als der Obermacker endlich das Zeitliche segnet, ist das Gejubil in Discord (es gibt in Remnant: From the Ashes keinen Ingame-Chat) groß. Teamwork ist also absolut Pflicht, das Erfolgserlebnis danach kaum zu überbieten. Bei der Rückreise in den Bunker stellen wir fest, dass immer nur ein Spieler gleichzeitig einen Händler für Gegenstände und Upgrades anquatschen kann. Ich erschieße Thorsten und kaufe in Ruhe ein.

Alternative Tötungen

Als sich unsere Wege trennen, fühle ich mich langsam einigermaßen zu Hause in Remnant. Ich erforsche die Straßen, Bahnschächte und Abwasserkanäle, finde versteckte Materialien für Aufwertungen und

kleinere Neben-Dungeons mit Bossen. Die Levels sind übrigens von Hand erstellt. Wirklich geniales Design mit cleveren Abkürzungen wie einst in Lordran gibt es hier nicht, stattdessen bin ich auf die regelmäßige Schnellreise per Checkpoint-System angewiesen. Immerhin: Einige Dungeons und Bosse werden für jeden Spieler in jedem Durchlauf per Zufall ausgewürfelt. So begegnet man beim erneuten Durchspielen einigen neuen Endgegnern und Nebenarealen.

Einer meiner Bosse ist ein riesiges Baumwesen, das unterschiedliche Waffen hinterlässt, abhängig davon, wie man ihn umlegt. Ballert man den Endgegner einfach nur weg, gibt's zur Belohnung eine Sporen-Schrotflinte. Schießt man ihm vorher die Beine ab, erhält man einen schweren Hammer. Wer alles will, muss Remnant mehrfach durchspielen oder die Sitzungen anderer Spieler besuchen. Immerhin: Öffentliche Sitzungen sind in Sekundenschnelle gefunden und schon spielt man mit fremden Abenteurern aus dem Internet, falls man das möchte.

Nebenher schalte ich beim Spielen immer mehr passive Talente frei, die ich nach und nach steigern kann – mehr Ausdauer, mehr Lebenspunkte, schnelleres Nachladen und so weiter. Irgendwelche Attributpunkte darf ich nicht verteilen. Das Charactersystem könnte also ruhig etwas mehr Tiefgang haben, das ist aber kein Weltuntergang. Ich finde einen Schrein, an dem ich mir ein neues Rüstungsset herstellen kann. Der Setbonus gewährt etwas automatische Heilung über Zeit. Nicht furchtbar aufregend, aber wenigstens mal ein paar neue Klamotten. Zu diesem Zeitpunkt bin ich überzeugt, dass ich so ziemlich alles gesehen habe, was dieses Spiel zu bieten hat. Ist halt ein netter, schwieriger Mittelklasse-Shooter für zwischendurch. Ich habe ja keine Ahnung!



Freundliche Charaktere in der Spielwelt verkaufen Gegenstände und erzählen Geschichten.



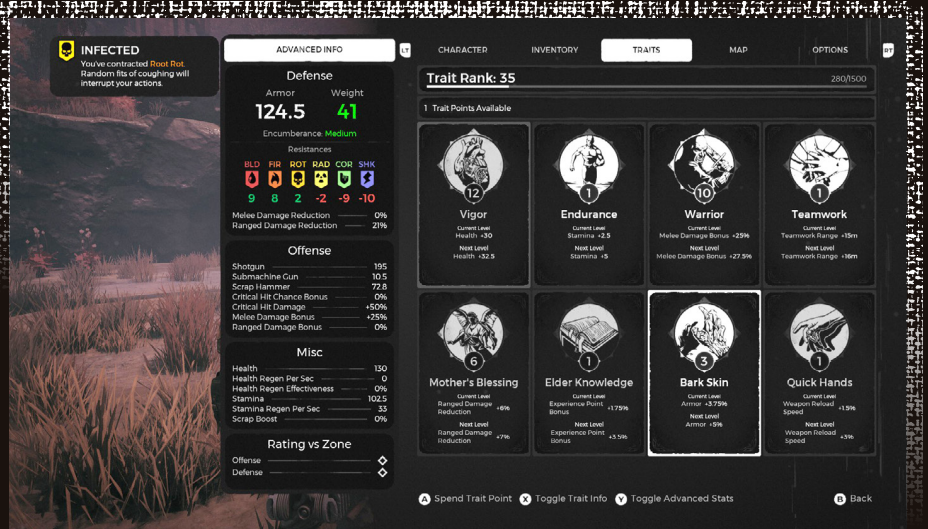
Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Okay, Hand aufs Herz: So ganz kommt Remnant: From the Ashes nicht an die knüppel-harten Vorbilder von From Software heran. Bei der Auswahl an Ausrüstung, Spielweisen und Charakteranpassungen, sowohl optisch als auch mechanisch, haben die Soulsborne-Titel die Nase vorn. Die meisten Bosse überwinden die Spieler in Remnant gerne mal mit tonnenweise Adds (also kleineren Gehilfen) statt mit cleveren Mechaniken und Taktiken. Das Leveldesign ist eher zweckmäßig, der Schwierigkeitsgrad überschreitet manchmal die Grenze zwischen fair und unfair. Derlei Macken sind für sich gesehen kein Weltuntergang, sorgen in Summe aber doch dafür, dass Remnant ein paar Punkte an einem Gold-Award vorbeischlittert. Aber das Teil ist verdammt nahe dran am Platzhirsch, nach dem ein komplettes Genre benannt wurde. Dass man immer wieder Neues entdeckt, bei jedem Anlauf, auch nach Dutzenden Spielstunden, ist Wahnsinn und erhöht die Langzeitmotivation enorm. Vor allem ist es aber fantastisch im Koop-Modus! Wir haben jubelt wie die kleinen Kinder und meine Nachbarn hassan mich jetzt. Das ist kein Spiel, das man mal nebenher für eine Stunde zum Entspannen anwirft. Es ist ein Spiel, das man bezwingen muss.

Welten öffnen sich

Ich bin überzeugt, dass hier nicht mehr viel passiert, da taucht vor mir ein rie... ähem. Ich will die Überraschung nicht verderben. Doch mit den Stadtruinen und Kanälen ist jetzt Schluss. Ich bereise vier neue Welten. Jede davon hat ein eigenes Erscheinungsbild, einzigartige Monster und Endgegner. Die Umgebungen sehen großartig aus, der Art-Style von Remnant ist fantastisch. In einem extra knackigen Bosskampf stecke ich als Salami in einem Sandwich zwischen zwei Monstern. Ab und zu entstehen regelrechte Arena-Gemetzel, in denen ich mehrere Minuten lang unzählige Feinde zurückschlagen muss. In jedem neuen Gebiet fühle ich den Druck. Gründlich erforschen oder lieber erst mal den nächsten Wegpunkt freischalten? Ich habe kaum noch Munition, mit Heilung ist es auch Essig – und da kommen die ersten Gegner angerannt. Zwei links, zwei rechts, zwei falalaaaa ich bin tot! Die Gegnermassen, auch innerhalb der Bosskämpfe, bringt Remnant ständig. Damit kann ich leben, etwas mehr Taktik und weniger Horde wäre aber späßiger gewesen.

Wieder und wieder segne ich das Zeitliche, doch ich gebe nicht auf, kämpfe mich durch. Zur Belohnung gibt es immer wieder coole Upgrades – das treibt mich an. Ich habe jetzt ein Strahlengewehr und schmelze Gesichter wie ein Schattenpriester. Meine Waffen-Mods beschwören Monster, die an meiner Seite kämpfen. Quests, Entdeckun-



Im Spielverlauf schaltet man passive Eigenschaften frei, die man allesamt aufpowern kann.

gen und Erfolge belohnen mich mit immer besseren Passivboni. Mehr kritische Treffer, mehr Widerstände, verbesserte Selbstheilung. Das Charaktersystem hat eben doch mehr Tiefgang, als ich zunächst dachte.

Die Anzahl meiner Waffen ist überschaubar, doch jeder Schießprügel ist einzigartig und fühlt sich hervorragend an, vom Elektro-Scharfschützengewehr, das mich wiederbelebt, über die Seuchenkanone mit Flächen-schaden bis zur im tiefsten Keller des Bunkers versteckten Maschinenpistole. Überhaupt gibt es im Spiel zahlreiche Geheimnisse und versteckte Goodies. Ich tausche mich im Kommentarbereich unter einer News zu Remnant mit unseren Lesern darüber aus, was wir bisher alles entdeckt haben, und erhalte einen Hinweis auf ein verborgenes Rüstungsset, versteckt hinter einem Rätsel aus beweglichen Bodenplatten. Das Set sieht affengeil aus, irgendwie außerirdisch und nicht mehr nach Schrott und alten Fahrzeugteilen. Außerdem gewährt es einen Schadensbonus, wenn man gegnerische Treffer einsteckt. Super!

Liebe auf den zweiten Blick

Nach etwas über 20 Stunden habe ich den finalen Endkampf hinter mir und bin beeindruckt. Von wegen Mittelklasse-Shooter! Die Umgebungen werden mit jedem Moment beeindruckender, die Feinde ausgefallener und gefährlicher. Am Ende habe ich ein Dutzend Rüstungssets im Gepäck, habe tonnenweise Passivboni und eine schicke Waffensammlung. Okay, bei den Knarren ist die Auswahl vielleicht nicht überwältigend groß. Doch lieber habe ich ein etwas kleineres Arsenal, in dem jedes Werkzeug so richtig Spaß macht, als mit Hunderten von Waffen überschüttet zu werden, von denen sich jede gleich anfühlt. Vor allem kann ich das Teil jetzt aber auch locker noch mal auf den Schwierigkeitsgraden Schwer und Albtraum durchspielen und dort Dungeons, Endgegner und Belohnungen entdecken, die mir beim ersten Durchlauf niemals begegnet sind. Genau so geht Wiederspielwert!

Zudem spiele ich auch weiterhin mit Sonja und Thorsten, denn dermaßen viel Spaß hatte ich im Dreier-Koop schon lange nicht

mehr. Auch im Team ist Remnant sauschwer. Über Teamplay-Buffs sowie heilende und schützende Auren, gegenseitige Wiederbelebung und ähnliche kooperative Fähigkeiten und Mods wird der Kampf etwas leichter, doch um es noch mal deutlich zu sagen: Die Gegnerstärke skaliert mit der Gruppengröße – Dreiergruppen haben härtere Feinde zu bekämpfen als Einzelgänger. Immerhin ist es dann nicht mehr ganz so schlimm, wenn man wieder mal von allen Seiten attackiert wird. Immer schön gegenseitig den Rücken freihalten. Wir legen jetzt erst richtig los! ★

REMNANT FROM THE ASHES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel i5 4690K / AMD FX-8320
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i7 3930K / AMD Ryzen 5 1600
Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

toler Art-Style brachiale Waffensounds gute (deutsche!) Sprecher eingängige Musik mittelprächtige Charaktermodelle

SPIELDESIGN

grandioses Waffenhandling sehr gute Steuerung makelloser Multiplayer-Modus gutes Checkpoint-System mäßiger Nahkampf

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade Waffen und Rüstungen bis zum Endgame nützlich keine harten Strafen beim Tod Gegnerhorden manchmal unfair gelegentliche Attacken durch Wände

ATMOSPHÄRE / STORY

Endzeit-Flair schön inszenierte Welten gute Zwischensequenzen coole, gruselige Bossmuster relativ lahme Story

UMFANG

bei jedem Durchlauf wechselnde Bosse alternative Bosskills vier große Welten und weitere Areale Geheimnisse und versteckte Schätze vergleichsweise wenig Ausrüstungsgegenstände

FAZIT

Knüppelharter Soulslike-Shooter, der inhaltlich und qualitativ sehr nahe an die From-Software-Vorbilder herankommt.

