

Greedfall

DRAGON AGE MIT SCHICKEN HÜTEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Spiders** Termin: **10.9.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Greedfall kombiniert klassische Bioware-Tugenden mit einem erfrischend ungewöhnlichen Rollenspielszenario. Im Test analysieren wir, warum die Rechnung nur zum Teil aufgeht. Von Fabiano Uslenghi

In einer Zeit, in der altbewährte Größen wie Bioware dem klassischen Singleplayer-Rollenspiel den Rücken kehren, bleibt RPG-Entwicklern nur noch eine Möglichkeit: Leinen los, in unbekannte Territorien segeln und auch mal Geheimtipps von kleineren Studios ausprobieren. Die französischen Entwickler von Spiders versprechen uns mit Greedfall ein großes Abenteuer in einem ungewöhnlichen Mantel-und-Degen-Szenario. Dort gibt es weit verzweigte Skillbäume, abwechslungsreiche Lösungswege und tiefgreifende Entscheidungen. Klingt fast zu schön, um wahr zu sein? Stechen wir gemeinsam in See und finden es heraus!

Bekannte Gefilde

Doch bevor wir den großen Teich überqueren und Ausschau nach neuen Ufern halten, beginnen wir unsere Reise in bekannten Gefilden. Greedfall erinnert gleich zu Beginn an frühere Bioware-Rollenspiele. So können wir unseren Charakter selbst gestalten und da-

bei zwischen Geschlecht, Frisur und Haarfarbe wechseln. Die Hintergrundgeschichte unseres Helden bleibt aber gleich: Wir sind De Sardet, Mitglied der Herrscherfamilie der Händlerkongregation und ein begabter Diplomat. Da es sich aber um ein Rollenspiel handelt, ist De Sardet wie gewöhnlich eher ungewöhnlich. Am auffälligsten ist das seltsam anmutende grüne Mal in seinem, beziehungsweise ihrem Gesicht. Was es damit genau auf sich hat, werdet ihr natürlich selbst entdecken müssen. Zudem ist De Sardet in

unterschiedlichen Kampfstilen geschult. Ob wir unseren Gegner mit flinken Degen auf die Pelle rücken oder stattdessen lieber aus der Distanz mit magischen Geschossen eindecken, entscheiden wir ebenfalls bei der Generierung. Später könnt ihr eure Talentbäume aber auch zurücksetzen und alle Punkte neu investieren.

Das Charaktersystem in Greedfall fällt sehr umfangreich aus und unterteilt sich in drei Skillbäume: Fähigkeiten nutzen wir im Gefecht, Attribute bestimmen, welche Aus-



Greedfall präsentiert uns teils atemberaubende Panorama-Ansichten. Hier der Blick über die alte Hauptstadt Sérène. Da will man sofort los und alles erforschen.



Im Kampf können wir fließend zwischen Nah- und Fernkampf wechseln. Außerdem gibt es noch Bomben, Fallen und Magie.

rüstung wir tragen können, und Talente öffnen alternative Gesprächsoptionen oder Lösungswege für Quests. Hier zeigt Greedfall, dass wir es trotz der zunächst eher actionlastigen Anmutung mit einem waschechten Rollenspiel zu tun haben, bei dem es in Quests wie Story einen großen Unterschied macht, ob wir einen tumben Haudrauf, einen geschickten Schleicher oder einen silberzüngigen Diplomaten spielen. Jeder vergebene Skillpunkt will entsprechend wohl überlegt sein, so gehört sich das!

Hallo Dragon Age!

Trotz des ungewöhnlichen Entdecker-Szenarios merkt man der Story von Greedfall deutlich an, dass die Entwickler große Fans des ersten Dragon Age sind: eine schreckliche Seuche, konkurrierende Fraktionen, keine Schwarz-Weiß-Malerei, jede Menge Dark-Fantasy-Anleihen. Wir bekommen den Auftrag, unseren Vetter Constantin nach Teer Fradee zu begleiten. Dieser soll auf dem abgelegenen Eiland den Gouverneursposten

annehmen. Teer Fradee wird zu diesem Zeitpunkt von jeder Menge Nationen aus der Alten Welt besiedelt, die hier auf der Suche nach einer Heilung für die furchtbare Malichor-Seuche sind, die auf der Alten Welt Gacane unter den Menschen wütet. Dabei geraten die sehr unterschiedlichen Fraktionen immer wieder aneinander und sogar die naturverbundenen Ureinwohner kommen in die Schusslinie. Wir sollen in unserer Rolle als neutraler Gesandter zwischen den Fraktionen vermitteln und gleichzeitig selbst ein Heilmittel finden. Dabei müssen wir immer wieder mehr oder weniger schwierige Entscheidungen treffen, was in Kombination mit dem variantenreichen Charaktersystem dafür sorgt, dass wir nahezu jede Quest auf unterschiedliche Weise lösen können.

Nicht nur Schwarz und Weiß

Keine der Fraktionen wirkt plump böse oder gut. Jede hat eine nachvollziehbare Motivation und auch mit internen Querelen zu kämpfen. Die Wissenschaftler der Brücken-

allianz sind beispielsweise größtenteils gebildete und vernünftige Menschen, beheimaten aber auch gewissenlose Forscher, die Ureinwohner entführen, um Experimente an ihnen durchzuführen. So entstehen immer wieder Spannungen zwischen den Nationen, was die Insel in ein Pulverfass verwandelt. Die Anspannung ist die ganze Zeit über spürbar und der grundlegende Reiz an Greedfalls Geschichte. Unsere Party setzt sich aus diesem Grund aus Vertretern aller sechs Fraktionen zusammen (fünf Gefährten und De Sardet selbst). Jeder bietet uns einen anderen Blickwinkel auf die Fraktionen. Auch die eigene. Am spürbarsten wird die Persönlichkeit unserer Begleiter aber bei romantischen Annäherungen. Wer einfach immer nur versucht, ihnen Honig ums Maul zu schmieren, kann dabei leicht auf die Nase fliegen. Die richtige Gruppenkonstellation entscheidet zudem darüber, wie wir in gewissen Situationen vorgehen können. An einer Stelle wollte uns ein misstrauischer Clanführer der Ureinwohner etwa nicht glauben, dass wir ihn zu einer friedlichen Verhandlung einladen. Doch glücklicherweise hatten wir in dieser Aufgabe die Heilerin Si-ora an unserer Seite, die selbst eine Ureinwohnerin der Insel ist und entsprechend für uns bürgen konnte.

Eigenständig, aber ...

Die Geschichte von Greedfall hat von Anfang an einen Reiz und macht neugierig auf mehr, verliert mit der Zeit aber zunehmend an Tempo und wird erst im letzten Viertel wirklich persönlich. Allerdings kann Greedfall die erzählerischen Längen zum Teil mit seiner innovativen Welt ausgleichen. Die Mischung aus Mantel & Degen mit Dark Fantasy funktioniert hervorragend und bringt eine Menge frischen Wind ins doch recht klischeefreundliche Genre. Auch optisch kommt das erfrischende Szenario voll rüber, von der



An solchen Anschlagtafeln finden wir kleinere Aufträge. Dabei handelt es sich allerdings meistens nur um dröge Sammel- oder Tötungsquests.



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Die französischen Entwickler bei Spiders leiden mittlerweile ein wenig unter dem Ruf, dass jedes ihrer Rollenspiele großes Potenzial zeigt und diesem dann nie gerecht werden kann. Greedfall ergeht es ganz ähnlich, verfehlt das Gütesiegel »Sehr gut« aber so knapp, wie kein anderes Spiders-Rollenspiel zuvor. Denn Greedfall präsentiert sich in den ersten fünf bis zehn Stunden nahezu tadellos. Ich fühlte mich sofort in dem Rollenspiel zu Hause, das mich so sehr an vergangene Perlen aus dem Hause Bioware erinnert. Mehr noch. Die Spielwelt und das ganze Szenario zeigen unglaubliches Potenzial! Wer braucht denn Ritterhelme, wenn man auch einen verdammt stilsicheren Dreispitz tragen kann? Die Mantel-&-Deegen-Geschichten des 19. Jahrhunderts sind nicht ohne Grund die Begründer der Abenteuerliteratur. Letztlich wird Greedfall aber seine Spielzeit zum Verhängnis sowie das mangelhafte Balancing. Einige Skills sind zu stark und je länger wir uns in Teer Fradee aufhalten, umso einfacher werden dessen Herausforderungen. Am Ende hatte ich das Gefühl, stundenlang gegen dieselben Gegner zu kämpfen und dabei immer wieder das gleiche Schema abzuspielen. Nicht einmal die anfangs noch fordernden Bosskämpfe konnten mich dann noch reizen. Und obwohl es sich bei der Story um eines der Kernelemente handelt, schafft die Geschichte rund um De Sardet und der Suche nach einem Heilmittel keine emotionale Bindung. Viel zu spät wird die Geschichte wirklich persönlich, zumal immer wieder langatmige Quest-Reihen das Tempo verschleppen. Rollenspielfans, die aber die nötige Ausdauer besitzen und denen mal wieder nach einem Singleplayer-Rollenspiel ist, das nicht auf Oldschool setzt, könnten mit Greedfall trotzdem ihren Spaß haben und sollten ihm eine Chance geben. Und sei es auch nur dem außergewöhnlichen Weltdesign zuliebe.



Überall stehen diese seltsamen Ruinen. Wer sie wohl gebaut und dann zerstört hat?

ersten Minute an überzeugt die Spielwelt mit ebenso ungewöhnlichen wie imposanten Panoramen. Erst sorgt der Blick über die Hauptstadt der Alten Welt Sérène für Staunen, dann die weiten unberührten Landstriche von Teer Fradee. Ähnlich wie Elex ist Greedfall technisch kein Ausnahmestück, lädt mit seinen detailverliebt gebauten Bereichen und der atmosphärischen Lichtstimmung aber immer wieder zum Verweilen und Erkunden ein. Anders als in Elex hält diese Atmosphäre allerdings nur so lange an, wie wir keines der Häuser betreten. Während Greedfall in seinen Städten und Regionen noch mit Abwechslung glänzt, hatten die Innenarchitekten entweder keine Ideen oder keine Zeit, um ihren Job zu machen. Häuser haben fast immer denselben Grundriss und unterscheiden sich lediglich anhand der Einrichtung voneinander. Jeder herrschaftliche Palast mutet daher von innen gleich an, obwohl die Gebäude von außen noch gänzlich anders aussehen.

Die Fassade bröckelt

Während Greedfall in den ersten fünf Stunden dank seines vielfältigen Levelsystems, der unverbrauchten Spielwelt und der spannenden Ausgangslage noch motiviert, sorgt das Innenraum-Recycling auf Dauer für ein etwas fades Spielgefühl. Gleiches gilt für die immer gleichen Gegnerhorden. Beim Durch-

streifen der Wildnis lauern uns regelmäßig aggressive Monster auf, die an mutierte Bären oder Widder erinnern, sowie Banditen mit Musketen. Da sich die Kämpfe flott spielen, stört das vorerst nicht besonders. Zumindest so lange, bis wir dasselbe Monsterrudel schon zum 20. Mal niedergeknüppelt haben. In Greedfall gibt es im Kern nur sechs Gegnertypen, von denen einer erst sehr spät auftritt und der andere menschliche Feinde sind. Die Monstertypen variieren zwar noch in Stärke und Skills, was bei den Kämpfen aber kaum ins Gewicht fällt. Die Rudel bestehen immer nur aus einem Ggnergertyp und treten nie vermischt auf, was sich entsprechend negativ auf Abwechslung und strategischen Anspruch auswirkt. Irgendwann haben wir die Kreaturen einfach links liegen lassen und sind an ihnen vorbeigerannt, wogegen sie allesamt machtlos waren. Die so verpassten Erfahrungspunkte konnten wir verschmerzen.

Denn die Kämpfe profitieren nur in der Theorie vom ausgeklügelten Skillssystem. Wer in der Praxis einmal eine funktionierende Taktik gefunden hat, muss sich bei den Kämpfen kaum noch etwas anderes überlegen. Wir konnten mit Hilfe unserer Stasis-Magie und den starken Gewehren selbst gegen Ende nahezu jeden Gegner problemlos aus der Distanz abfertigen.

Die Achillesferse

Greedfall ist mit einer Spielzeit von etwa 30 Stunden angesichts seines überschaubaren Budgets erfreulich umfangreich. Blöderweise trägt die Spielzeit das Konzept nicht über die gesamte Dauer. Grund dafür sind Balancing-Probleme und Längen in einigen Bereichen des Rollenspiels. Die Story findet zwar einen interessanten Anfang, plätschert die meiste Zeit danach aber vor sich hin, ohne wirklich emotionales Gewicht zu entwickeln. Zumal viele zunächst spannend klingende Aufträge häufig ihren Schwung verlieren, da sie uns viel zu oft ereignislos über die Landkarte scheuchen. Dadurch wirkt die Spielzeit unnatürlich gestreckt. Bei einer Quest wurden wir etwa gebeten, bei einer Beerdigung zu helfen. Als wir aber am Grabhügel angekommen waren und die Monster tot zu unseren Füßen lagen, fiel unserer Gefährtin



Die Fähigkeiten im Talentbaum öffnen uns oft neue Lösungsmöglichkeiten. Mit Charisma können wir etwa unwillige Gesprächspartner überzeugen.

Eine Quest, zwei Lösungswege

Das Problem: Wir müssen den Schiffsjungen Jonas befreien.



Die erste Möglichkeit: zunächst einfach durch die Vordertür preschen!



Dann mit den Entführern wahlweise verhandeln oder sie niederstrecken.



So den Schlüssel ergattern und die Tür zu Jonas' Gefängnis aufmachen.



Die zweite Möglichkeit: hinter dem Haus über den Zaun klettern.



Dann idealerweise von allen unbemerkt durch den Keller zum Zielort schleichen.



Anschließend die Gefängniswand mit einer Bombe sprengen.

plötzlich ein, dass wir Balsamsalbe und Räuchergefäße benötigen. Die mussten wir erst einmal anfertigen und sind deshalb den ganzen Weg wieder zurück zur Werkbank marschiert. Hätte sie uns das nicht vorher sagen können?

Auch das Beutesystem hat mit Problemen zu kämpfen. Normale Gegner lassen fast immer nur wertlosen Schrott fallen. Die wirklich guten Gegenstände finden sich bei Händlern – zu gesalzenen Preisen. Da hilft es auch wenig, den Schrott zu verschern, denn diese Halsabschneider geben uns dafür nur ein paar lumpige Münzen. Das ist selbst für einen Rollenspielhändler dreist. Die beste Beute findet sich bei den mysteriösen Wächterkreaturen. Die sind aber rar und wer einmal legendäre Ausrüstung gefunden hat, kann die Rüstung oder den Gegenstand meist das ganze Spiel lang verwenden.

Immerhin dürfen wir mithilfe von Crafting fast jedes Ausrüstungsstück aufwerten. Dadurch werden liebgewonnene Gegenstände mit uns mächtiger. Wer aber auf eine motivierende Loot-Spirale hofft, wird von Greedfall trotz seiner famosen Welt und dem tiefen Charaktersystem nicht über knapp gutes Niveau hinaus. Zwar hält sich die Faszination noch die ersten fünf bis zehn Spielstunden aufrecht, danach verpasst die Story aber den richtigen Moment, um wirklich Fahrt aufzunehmen, und auch die Kämpfe mutieren immer mehr zu einer spannungsarmen Beschäftigungstherapie. Das macht die verbliebenen 20 Stunden zwar zu keinem schlechten, aber doch etwas mühseligen Abenteuer, bis Greedfall zum Finale hin zumindest storytechnisch doch noch überraschend anzieht, weil es unsere Entscheidung

gen im Verlauf der Geschichte sinnvoll aufgreift und trotz aller Längen zu einem würdigen Ende führt. ★

GREEDFALL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5 3450 / AMD FX-6300 X6
GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5 4690 / AMD FX-8300
GeForce GTX 980 / Radeon RX 590
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- unverbrauchtes Weltdesign
- atmosphärische Lichtstimmung
- beeindruckende Landschaftspanoramen und Städte
- steife Gesichtsanimationen
- Innenraum-Recycling

SPIELEDISIGN



- Quests mit vielen Lösungswegen
- variantenreiches Kampfsystem
- Skillsystem erlaubt viele Spielstile
- Nebenquests fügen sich sinnvoll in Welt und Story ein
- KI-Kollegen oft kopflös

BALANCE



- keine nutzlosen Skills
- coole Bossgegner
- Fernkampf etwas zu mächtig
- anspruchslöse Rätsel
- Gegner lassen fast nur Schrott fallen

ATMOSPHÄRE / STORY



- eigenständige und ungewöhnliche Welt
- Entscheidungen mit spürbaren Konsequenzen
- moralische Grauzonen
- Story lässt uns emotional kalt
- meist lahme Gefährtenquests

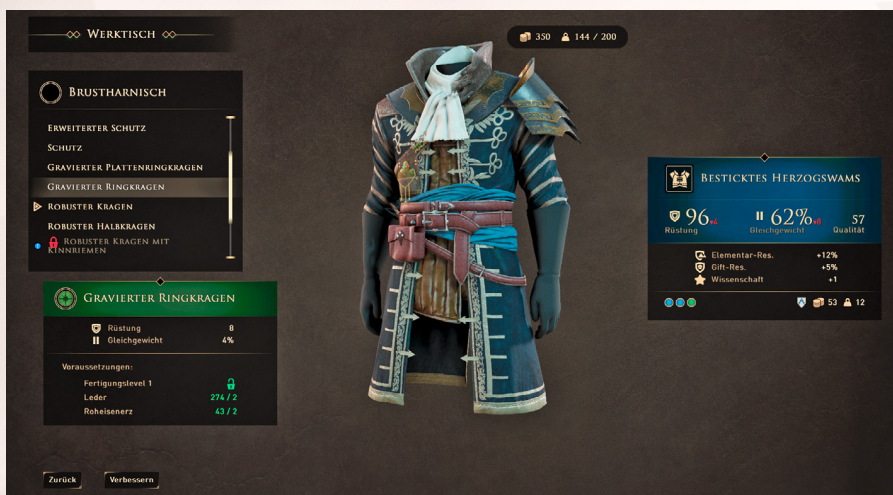
UMFANG



- über 25 Stunden Hauptstory
- hoher Wiederspielwert
- zahlreiche Item-Upgrades
- Laufwege strecken künstlich die Spielzeit
- geringe Gegnervariation

FAZIT

Greedfall erinnert in seinen besten Momenten an frühere Bioware-Spiele wie Dragon Age, kämpft aber auch mit einigen unnötigen Längen.



Rüstungen haben immer drei Slots, die wir aufwerten können. Einer dieser Slots gibt dem Rüstungsstück einen speziellen Talentbonus.