



Mutant Year Zero hat sich spürbar von XCOM inspirieren lassen und wechselt zum Schießen ebenfalls in die etablierte Action-Schulterkamera.

Mutant Year Zero: Road to Eden

PHANTASTISCHE TIERWESEN

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Funcom** Entwickler: **The Bearded Ladies** Termin: **4.12.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Griesgrämige Enten und schwer bewaffnete Eber in einer von der Postapokalypse gezeichneten Welt. Das Rundenstrategiespiel punktet mit ungewöhnlichen Protagonisten und dichter Atmosphäre.

Von Manuel Fritsch

Ein Ghoul steht in Flammen und hat nur noch einen klitzekleinen Lebensbalken, doch unser Scharfschütze Dux schießt trotz seiner erhöhten Position am Ziel vorbei. Uns bleibt nur die Flucht nach vorn. Da kommt Bormins Spezialfähigkeit genau richtig: Das mannsgroße Mutanten-Wildschwein im American-Football-Schutzanzug rennt mit vollem Karacho durch eine brüchige Palisade und knockt den Feind und einen weiteren Gegner dahinter aus. Der nächste kritische Moment folgt im gegnerischen Zug: Der Sektananführer der Ghouls setzt seinen Gedankenmanipulator ein und will unsere Fuchsdame hypnotisieren. Dank eines in der

letzten Schlacht erbeuteten Helms ist Farrow jedoch immun und das Vorhaben scheitert. Glück gehabt! Zwei volle Salven mit ihrer Schrotflinte später fällt der durchgeknallte Boss blutüberströmt zu Boden, der Kampf ist gewonnen, wir sind – erst mal – sicher.

Die Menschheit hat's versaut

Packende Szenen wie diese erleben wir im Rundenstrategiespiel Mutant Year Zero am laufenden Band. Aufgelockert werden diese Schlachten durch ruhige Erkundungsphasen, in denen wir die Hintergrundge-



Die Umgebung und Ruinen der wunderschönen Maps erzählen die Geschichte auch ohne Worte.



Alle Informationen im Blick: Vor dem Laufbefehl erkennen wir klar, welche Gegner wir treffen können und wo die Sicht versperrt ist.

schichte aufdecken: Unsere Zivilisation hat sich in einem Atomkrieg selbst ein Ende gesetzt. Nur noch Ruinen zeugen von der alten Welt und die Natur hat sich ihren Platz zurückerobert. Büsche überwuchern Krankenwagen, und auf unseren Reisen durch das Ödland entdecken wir überwachsene Massengräber voller Leichensäcke. Die »rote Pest« hat die Überlebenden dazu gezwungen, in einer in den Himmel ragenden Konstruktion namens »Die Arche« zu wohnen. Nur speziell ausgebildete Bewohner trauen sich auf den Erdboden, um nach Ressourcen zu suchen. Wir übernehmen die Kontrolle über drei dieser Stalker und können im Laufe des Spiels aus insgesamt fünf Kämpfern unseren Trupp bestücken.

Der Weg nach Eden

Die Arche dient uns als sichere Basis, von der aus wir die in rund 30 Areale aufgeteilte

Welt erkunden. Haben wir ein Gebiet einmal erreicht, können wir per Schnellreise dorthin zurückkehren. Zu Hause tauschen wir im Ödland eingesammeltes Altmittel bei Händlern gegen neue Ausrüstung und verbessern unsere Waffen mit gefundenen Modifikationen.

Besonders elegant gelöst ist der dynamische Wechsel von der Echtzeiterkundung in den Rundenstrategie-Modus. Solange wir nicht entdeckt werden, bewegen wir unsere Kämpfer völlig frei über die Karte. Nähern wir uns Feinden, deutet eine rote Kreismarkierung an, ab wann sie uns wahrnehmen und angreifen. Natürlich nutzen wir das und aktivieren den Kampfmodus erst dann, sobald unsere Truppen ideal platziert sind.

XCOM mit Tiermutanten

In den Kämpfen orientiert sich Mutant Year Zero stark am großen Vorbild XCOM. Jeder Einheit stehen zwei Aktionspunkte pro Run-

de zur Verfügung, die zum Bewegen, Nachladen und Schießen genutzt werden. Jeder unserer Mutanten hat außerdem mehrere Spezialfähigkeiten zur Verfügung, die über einen Talentbaum durch Level-ups freigeschaltet werden. So können wir Dux im Laufe der Kampagne zwei Mottenflügel wachsen lassen, um den Erpel kurzzeitig in die Luft



Manuel Fritsch
@manuspielt



Ich habe zwei Schwächen: Rundenstrategie und postapokalyptische Settings. Mutant Year Zero: Road to Eden trifft damit bei mir folglich voll ins Schwarze. Zu meiner Freude spielt sich das »XCOM mit Tierwesen« auch ähnlich gut wie das große Vorbild und hat eine interessante Hintergrundgeschichte. Ich helfe Dux und dem Wildschwein Bornin sehr gerne dabei, das Geheimnis ihrer Existenz und die vergangenen Ereignisse in ihrer mysteriösen Welt Stück für Stück zu erkunden. Die gelungene Mischung aus Erkundung und Anschleichen in Echtzeit und fordernde, wirklich knackige Strategiekämpfe geht voll auf, sie hat mich stark motiviert und bis zum tollen Finale nicht mehr losgelassen. Zusammen mit den witzigen Beschreibungstexten voller popkultureller Bezüge, den stimmungsvollen Szenarien und der tollen englischen Synchronsprecher ist Mutant Year Zero ein absolut beeindruckender Debüttitle des neuen Studios aus Schweden geworden. Bitte gebt mir mehr Abenteuer mit Dux und Bornin in dieser tollen Welt!



Solange uns die Gegner nicht gesehen haben, schleichen wir in Echtzeit an sie heran.

aufsteigen zu lassen. Eine eher unappetitliche Fähigkeit erlaubt es dem Wildschwein, Leichen auf dem Schlachtfeld zu verspeisen, um die Lebensenergie aufzufrischen.

Mutant Year Zero ist also trotz der Tierhelden kein Spiel für Genre-Neulinge. Selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade sind die Kämpfe anspruchsvoll und fordern überlegtes Vorgehen. Unsere Krieger stecken nur wenige Treffer ein, bevor sie umfallen. Jeder Zug ist entscheidend, denn Medikits sind teuer und Mangelware. Im einfachsten Schwierigkeitsgrad heilen unsere Verletzungen automatisch nach einem siegreichen Kampf, in der mittleren Stufe immerhin zur Hälfte. Auf dem schwersten der drei Grade heilen Wunden nie, sondern müssen immer verarztet werden. Wer es noch anspruchsvoller haben möchte, kann zusätzlich den Ironman-Modus aktivieren, dann entspricht das Verbluten während einer Schlacht einem dauerhaften Tod und das manuelle Speichern wird deaktiviert.

Lineare Kampagne mit klarem Storyfokus

Da Mutant Year Zero ohne Zufallskämpfe auskommt und jeder Schauplatz individuell gestaltet ist, fühlen sich die oft über das gesamte Areal ausbreitenden Konflikte nahezu wie Puzzleaufgaben an. Im Echtzeitmodus schleichen wir möglichst un gesehen auf der Karte umher und spähen Patrouillengänge und Wachposten aus. Im richtigen Moment schalten wir einsame Gegner mit leisen Waffen wie Armbrust oder Schallschutzpistolen aus, bevor sie Alarm schlagen können. Auf diese Weise dezimieren wir die Gefahr für die unweigerliche Endkonfrontation, in der wir stets in der Unterzahl agieren.

Die Kampagne legt ihren Fokus auf die Geschichte und führt uns durch aufeinander aufbauende Gebiete, die nach dem Kampf und dem obligatorischen Looten vollständig abgeschlossen sind. Dadurch verringert sich zwar der Wiederspielwert, aber auf diese Weise fühlt sich kein Kampf überflüssig oder nach Füllmaterial an. Die Story ist mit ihren rund 25 Stunden angemessen umfangreich und bietet wenige, optionale Neben- und Sammelaufgaben an, die sich aber lohnen.



Die drei Tierwesen haben keine Ahnung, warum die Menschheit dieses Monstrum baute, und nennen den überwucherten Schnellzug ehrfürchtig »Schlange aus Stahl«.

Eine glaubhafte und spannende Geschichte

Die Schlachtfelder sind optisch abwechslungsreich gestaltet und bieten dank zerstörbaren Deckungen und Wänden vielfältige taktische Möglichkeiten. Wir suchen etwa Schutz hinter verschneiten Bäumen und attackieren die Gegner vor einer abgestürzten Propellermaschine aus, oder liefern uns spannende Schusswechsel in den Ruinen einer zerfallenen Grundschule. Oder kämpfen uns in einem engen Tunnelsystem zwischen Autowracks und brennenden Mülltonnen zum Ausgang vor. Lediglich bei der Gegnervielfalt lässt das Spiel etwas zu wünschen übrig. Technisch hatten wir bis auf vereinzelte Glitches wie eine fehlende Schadensanzeige bei Feinden oder hin und wieder kurze, aber sichtbare Textur-Popups keine Probleme in unserer Testversion.

Die postapokalyptische Welt von Mutant Year Zero ist trotz ihrer morbiden Motive wunderschön anzusehen und mit einem Auge für Details gekonnt in Szene gesetzt. Den Level- und Grafikdesignern gelingt das Kunststück, die Welt gleichzeitig vertraut europäisch und doch fremdartig wirken zu lassen. Immer wieder erkennen wir Bezüge zu unserer Zeit. Während wir zum Beispiel als Spieler einen riesigen Industrie-Mähdscher mit seinen scharfen Radklängen klar

erkennen, fragen sich die Protagonisten bei seinem Anblick, mit welcher Motivation ihre Vorfahren solche bedrohlich wirkenden Stahlmonster gebaut haben. Die glaubhaft geschriebenen Dialoge sind alle mit professionellen englischen Sprechern vertont und verleihen den Charakteren zusätzliche Tiefe. Auch bleibt die mysteriöse Hintergrundgeschichte rund um Eden, die Herkunft der Mutanten und die Ghoul-Sekte bis zum Ende interessant und spannend erzählt. ★



Jeder Kämpfer hat einen eigenen Skill-Tree mit individuellen Fähigkeiten zum Freischalten.

**MUTANT YEAR ZERO
ROAD TO EDEN**

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 760 / Phenom II X4 965	Core i7 6700K / Ryzen 5 1600X
Geforce GTX 580 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
6 GB RAM, 8 GB Festplatte	8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- überzeugende Postapokalypse
- stimmungsvolles Licht- und Leveldesign
- professionelle englische Sprecher
- dezentere Musikeinsatz
- vereinzelte Textur-Popups und Glitches

SPIELDESIGN

- erprobtes XCOM-Runden-Gameplay
- sinnvoller Einsatz von Stealth in Echtzeit
- zerstörbare Deckung und Wände
- interessante Spezialfähigkeiten
- wenig Abwechslung bei Gegnertypen

BALANCE

- Gegner verhalten sich nachvollziehbar
- fordernde und faire Kämpfe
- Planung zahlt sich aus
- Medikits extrem teuer und selten
- teils frustrierende Glückstreffer und Fehlschüsse

ATMOSPHERE / STORY

- spannende Kampagne
- Postapokalypse mit Bezügen zu heute
- Mysterium um Tier-Protagonisten
- witzige Beschreibungstexte und Dialoge
- menschliche Gefährten verlassen gegen Tiere

UMFANG

- rund 30 Levels und Areale
- versteckte Artefakte und Briefe
- fünf Kämpfer mit eigenen Fähigkeiten
- drei Schwierigkeitsgrade & Ironman-Modus
- wenig Wiederspielwert nach Kampagne

FAZIT

Knackige Rundenstrategiekämpfe in einer dicht erzählten und grafisch toll anzusehenden Postapokalypse mit faszinierenden Tierhelden.

