

Rune 2

ZEHN JAHRE ZU SPÄT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ragnarok Game LLC** Entwickler: **Human Head** Termin: **12.11.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Im Test von Rune 2 finden wir einen technisch veralteten und unausgereiften Nachfolger, der wie aus der Zeit gefallen wirkt.

Von Christian Just

Rune 2 musste wohl ganz dringend erscheinen. Kurz nach dem Release machte Entwickler Human Head nämlich dicht (formierte sich inzwischen unter dem Dach von Bethesda neu). Die Eile merkt man dem Titel an, denn obwohl in Rune 2 einige nette Ideen stecken, wirkt die Umsetzung unausgegoren und wird von vielen Nickeligkeiten geplagt.

Der Nachfolger zum gleichnamigen Actionspiel (November 2000) wird Interessierte enttäuschen, weil er weder technisch auf der Höhe der Zeit ist noch beim Haupt-Verkaufsargument, dem Kampf, wirklich überzeugen kann. Ob aber vielleicht Fans von nordischer Mythologie ihren Spaß mit diesem Titel haben können, klären wir im Test.

Nordische Apokalypse

Rune 2 lässt sich als Action-Adventure mit Rollenspielelementen bezeichnen. Darin sollen wir Ragnarök verhindern und zu guter Letzt sogar Loki auf die Nase hauen. Zu Beginn erstellen wir einen Charakter (männlich oder weiblich), der uns optisch taugt, Werte können wir nicht festlegen, die ergeben sich später im Spiel automatisch durch Levelaufstiege. Ein Pluspunkt: Die Charaktermodelle sind ansprechend designt und sehen überzeugend archaisch aus. Die Animationen indes sind eine andere Geschichte, die wirken, als würde da die eine oder andere Bewegungsstufe einfach fehlen. Das macht insbesondere die Kämpfe noch unbefriedigender, als sie es ohnehin schon sind, doch dazu später mehr.

Es fehlen nämlich nicht nur Animationsstufen, sondern es fehlt auch eine Motivation. NPCs, die mit uns reden, die gar um ihr Leben fürchten? Fehlzanzeige. Ansonsten schickt uns die Stimme von Gott Heimdall (gut vertont) von Insel zu Insel, um dort Ru-

nensteine von ihren Fesseln zu befreien und Artefakte zu sammeln. Am Ende jeder Inselaufgabe wartet ein Zwischenboss wie etwa Hrym, der Entehrte. Dieser drahtige Geselle versucht uns mit den immer gleichen Attacken zu entleiben. Danach machen wir uns via Floß auf zum nächsten Eiland. Dort warten dann die Draugr oder die Riesen. Heißt: Je weiter wir kommen, desto stärker (und zahlreicher) werden die Gegner.

Um unsere Chancen zu verbessern, entscheiden wir uns im Laufe einer Partie für einen der drei Götter Odin, Thor oder Hel, die jeweils eigene Boni, Nachteile und Spezialfähigkeiten gewähren. Unter Hels Flagge bekommen wir etwa spürbar erhöhte Geschwindigkeit, müssen dafür aber mit verringerter Gesundheit leben. Abseits davon gibt's zahlreiche Infos über die nordische Mythologie zu lesen, und auch Heimdall versorgt uns immer mal wieder mit Hintergründen. Trotzdem bleibt's unterm Strich recht mechanisch, das Spiel schafft es nicht, dass wir uns wirklich wie ein Welten-



Wer in Rune 2 einen modernisierten und technisch runden Nachfolger erwartet, sollte sich auf eine Riesenenttäuschung einstellen.



Haben wir ein Langhaus repariert, können wir kostenlos unsere Ausrüstung aufpolieren und in sicheren vier Wänden Nahrung zubereiten.



Gelegentliche Farbtupfer wie die von Magie-Effekten frisken die sonst eintönige Kolorierung von Rune 2 kurzfristig auf.

retter fühlen, der gegen die Götterdämmerung und Loki ankämpft.

Für unterschiedliche Durchläufe der Kampagne lassen sich Modifikatoren aktivieren, etwa für durchgängige Dunkelheit oder stärkere Gegner. Aber das macht den Kohl nicht fett – außer, wir spielen mit bis zu drei Freunden zusammen im Koop. Zu dritt lässt sich Finsternis deutlich besser ertragen. Und wer keine Lust auf Teamarbeit hat, der probiert sich an den PvP-Modi. Oder lässt es, denn im PvP wird ja nahezu nur zugehauen. Und das kann Rune 2 – wie schon gesagt – nicht sonderlich gut.

Zum Draufhauen!

Wir schlagen, wir blocken, ein bisschen Magie gibt es auch. Das war's mit dem Kampf in Rune 2. Gut, mehr braucht man zuweilen auch nicht zum Action-Glück, und nicht alles muss hardcore kompliziert sein, aber unpräzise Hitboxes, unbefriedigendes Trefferfeed-

back und häufige Glitches wie durch die Landschaft schwebende Gegner machen es nicht besser. Die Kämpfe gegen Monster und Wildtiere fallen anspruchslos und repetitiv aus, das eigentlich gut gemeinte Ausdauermanagement nervt da nur. Immerhin gibt es hin und wieder was zu lachen, wenn Monster etwa wie an einer Schnur aufgezogen hintereinander herlaufen, während wir auf sie eindreschen.

Doch mit was hauen wir eigentlich? Mit Gefundenem und Selbstgemachtem. Das Crafting ist zwar auf den ersten Blick unübersichtlich, nachdem man sich etwas eingearbeitet hat, gehen das Herstellen neuer Waffen und Rüstungen, das Zubereiten von Nahrung und Bandagen sowie das Verschrotten ungenutzter Items aber flüssig von der Hand. Ach ja, um Kram herstellen zu können, müssen wir ja auch welchen sammeln. Das machen wir, indem wir auf Steine und Bäume eindreschen. Das kann Spielern mit einem großen Herzen für derlei Aufgaben Spaß machen, reinen Action-Fans dürfte das Feature aber auch schnell auf den Geist gehen. In Nebenaufgaben jagen wir Wildschweine, um Belohnungen in Form von Erfahrungspunkten und Items zu bekommen. Das funktioniert quasi im Vorbeigehen und ist tatsächlich eine schöne Aufgabe-Belohnung-Schleife. Und auch nicht schlecht: Wir können auf jeder Insel alte Langhäuser reparieren. Die Gebäude dienen uns dann als Basis, wo wir Items lagern, unsere Ausrüstung kostenlos reparieren und auch mal durchschnauften. Das Prinzip dieser Basen funktioniert gut und fühlt sich belohnend an.

Zum Weglaufen

Aber auch dieses nette Feature wird von der veralteten Technik gefühlt wieder zunichte gemacht. Rune 2 sieht einfach nicht zeitgemäß aus. Matschige Texturen, ein graubrauner Einheitsbrei, weitgehend uninspirierte Weltgestaltung – die Liste ließe sich fortsetzen. Positiv sind uns dagegen einige Lichteffekte bei magischen Fähigkeiten aufgefallen. Doch Performance-Probleme wie regelmäßige Mikro-Ruckler, Bugs und eine für die schwache Optik zu geringe Bildwiederholungsrate plagen die Release-Fassung oben drein. Stellt man die Grafikeinstellungen etwas herunter, läuft Rune 2 zwar deutlich

runder, sieht aber noch schlechter aus, als es das auf »epischen« oder »filmreifen« Einstellungen ohnehin schon tut.

Um Rune 2 zu einem lohnenden Erlebnis zu machen, fehlen aber unter Umständen die Ressourcen. Publisher Ragnarok verspricht zwar, ein Team zusammenzustellen und Rune 2 weiter zu unterstützen, unter anderem mit neuen Inhalten, Spielern wäre allerdings zu wünschen, dass erst die bestehenden Probleme angegangen würden. ★

RUNE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4340 / FX-6300
Geforce 760 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4590 / FX-8150
Geforce GTX 970 / Radeon RX 470
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + einige hübsche Lichteffekte
- + Spieler-Charakterdesigns
- veraltete Grafik
- schlechte Animationen
- schwachbrüstige Soundeffekte

SPIELEDISIGN



- + motivierende Nebenaufgaben
- + viele Crafting-Optionen
- schlechtes Kampfgefühl
- mögliche Taktiken repetitiv und langweilig
- Gegner agieren vorhersehbar

BALANCE



- + ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- + einfacher Einstieg
- + Schwierigkeit erhöht sich wohldosiert
- Ausdauersystem bremsst unnötig
- Kämpfe zu simpel gestrickt

ATMOSPHÄRE / STORY



- + spannende Story-Schnipsel
- + ordentliche Vertonung
- + atmosphärische Musik
- leblose Spielwelt
- keine NPCs

UMFANG



- + viele Waffen- und Ausrüstungsteile
- + legendäre Spezialitems
- + viele Aufgaben
- + überschaubare Größe der Landflächen
- Gegnervielfalt erschöpft sich schon nach einer Stunde

ABWERTUNG

Die zahlreichen technischen Mängel beeinträchtigen das Spielerlebnis in ihrer Masse über weite Strecken.

59

-5

FAZIT

Viele Bugs und veraltete Technik überschatten eine wenig aufregende Götterdämmerung und mindern den Spielspaß erheblich.

54



Christian Just
@Akkat84

Rune 2 lässt mich enttäuscht zurück, dabei war der erste Teil (hierzulande übrigens noch immer indiziert) damals nur eine Randnotiz für mich. Wie sich Fans, die fast 20 Jahre auf den Nachfolger gewartet haben, mit Rune 2 fühlen müssen, kann ich mir nur vage vorstellen.

Dabei liest sich das Konzept auf dem Papier wirklich interessant. Auch die Story und Mythologie kann für geneigte Spieler durchaus ansprechend wirken. Aber die ganzen Baustellen verringern den Spielspaß an den entscheidenden Stellen.

Ich glaube nicht, dass Rune 2 sich eines Tages zu einem großartigen Spiel entwickelt, dafür sind die Schwächen beim Kampfsystem und der veralteten Technik zu tiefgehend. Obgleich man ja niemals nie sagen sollte. In ein paar Monaten wissen Spieler, ob Publisher Ragnarok sein Versprechen einlöst und den Support fortsetzt. Bis dahin habe ich persönlich kein allzu tiefes Bedürfnis, Rune 2 weiterzuspielen.