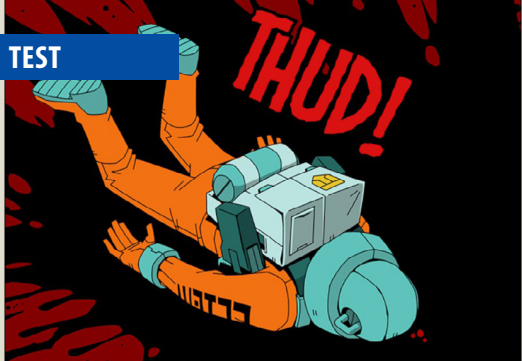




Void Bastards

Vergessene
Perlen

BEGRENZT HALTBAR



Genre: **Shooter-Strategie-Mix** Publisher: **Humble Bundle** Entwickler: **Blue Manchu** Termin: **29.5.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Im Test macht Void Bastards als genial gezeichneter Comic eine Menge Spaß, als Spiel und Roguelite-Shooter geht dem Spielprinzip aber zu schnell die Luft aus.

Von Christian Just

Roguelike, Roguelite, Roguelite-like. Das nischige Genre der Spiele mit mal mehr und mal weniger gnadenlosem Permadeath hält sich wacker und bringt immer neue Sprösslinge hervor. Zu den bekannten Namen wie Binding of Isaac, Dead Cells oder auch Slay the Spire gesellt sich seit dem 29. Mai 2019 Void Bastards. Das ist im Grunde ein Roguelite im Weltraum-Setting. Wir durchlaufen in Ego-Perspektive zufallsgenerierte Levels, konkret springen wir zwischen gestrandeten Raumschiffen umher, um Ressourcen zu farmen und uns so stetig weiterzuentwickeln. Stirbt unser Protagonist, wird er von einer fröhlich-sarkastischen Schiffs-KI kurzerhand durch einen neuen ersetzt. Lite, weil: Er

spielte Goodies und Story-Fortschritt dürfen wir für unseren nächsten Anlauf behalten.

Die immer wieder zufallserstellten Raumschiff-Levels sollen jeden Story-Durchlauf einzigartig machen, allerdings zeigt bei Void Bastards der alte Fluch der Roguelikes sein Antlitz – die Schiffe wirken nach einer Weile beliebig, der Ablauf wird bald repetitiv. Ein paar Durchläufe lang fordert und motiviert Void Bastards aber durchaus. Und die stilisere Präsentation als spielbarer Comic voll schwarzem Humor macht das Spiel auf seine Weise einzigartig und spielenswert.

Verloren im Weltraum

Die Story von Void Bastards beginnt auf dem Gefangenen-Raumschiff Leerenarche (Void Ark), das nach einem Piratenangriff im mysteriösen Sargasso-Nebel gestrandet ist. Dieser seltsame Ort ist voller verschluckter Raumschiffe, die ziellos durch den Nebel treiben. Die Crews? Die wurden nach und nach in mutierte Monster verwandelt und geistern durch ihre Schiffe. Ein ziemlich spannendes Szenario also.

Eine KI an Bord der Leerenarche soll sicherstellen, dass die dehydrierten Gefangenen irgendwann am Zielort ankommen. Dehydriert heißt in Void Bastards: gefriergetrocknet! Ja, eine Million Knackis werden wie Tiefkühlgemüse und aus Platzgründen in Pulverform aufbewahrt. Ihr merkt, düsterer Humor ist in Void Bastards Trumpf.

Also rehydriert die KI einen Gefangenen und schickt ihn auf die Jagd nach Kram, den sie braucht, um den Überlichtgeschwindigkeitsantrieb des liegen gebliebenen Raumschiffs wieder zu aktivieren. Hier kommen wir ins Spiel: Als Tütenheld machen wir uns auf die Suche nach Items und durchkämmen die anderen Kähne im Sargasso-Nebel – bis wir draufgehen und ersetzt werden.

Die unterschiedlichen Charaktere haben Stärken und Schwächen, etwa öffnen sich verschlossene Türen für den einen automatisch, während der andere durch starken Raucherhusten ein schleichendes Vorgehen zum Russisch Roulette macht. Zum Glück gibt es auf manchen Schiffen Medizin-Automaten, um derlei Debuffs zu beseitigen.



Als unglückseliger Gefangener spielen wir Laufbursche für eine sarkastische Schiffs-KI.

Spiel den Comic!

Bei Void Bastards will der Look hervorstecken, und das klappt: Wir spielen einen interaktiven Comic. Knallige Farben, harte Kontraste und cool designte Gegner aus zweidimensionalen Sprites sorgen für den einzigartigen Look von Void Bastards. Zur Abrundung gibt's Zwischensequenzen als Comic-Strips, Geräusche als Schriftzüge und einen stilisierten Kasten um die Ego-Sicht, wenn die Action losgeht. Hinzu kommen ein toller Soundtrack sowie eine witzige Vertonung der Feinde mit britischem Akzent.

Action-Anteil?

Void Bastards teilt sich in zwei Hälften: Es gibt den strategischen Aspekt, hier springen wir auf einer Übersichtskarte von Schiff zu Schiff und von Sektor zu Sektor (FTL und



Christian Just
@Akkat84



Ich hatte einige Stunden meine helle Freude an Void Bastards. Der Comic-Aspekt ist rundum gelungen, der schwarze Humor klasse, etwa wenn wir einen Automaten für die schnelle Organspende zwischendurch finden oder die bürokratische KI in einer Koproduktion von George Orwell und Douglas Adams entstanden sein könnte. Trotzdem lässt Entwickler Blue Manchu Chancen liegen, besonders beim Gunplay und dem Fehlen von richtigen Bossgegnern. Aber ganz ehrlich, ich bin persönlich nicht der Meinung, dass eine lohnende Spielerfahrung perfekt sein oder mindestens X Stunden dauern muss. Für zehn Stunden habe ich mich meistens gut unterhalten gefühlt und so behalte ich vor allem die tollen Bilder und die bissig-satirische Story von Void Bastards in Erinnerung.

Slay the Spire lassen grüßen). In Void Bastards schreiten wir durch insgesamt fünf solcher Sektoren voran, um die Story abzuschließen. Bei unseren Sprüngen verbrauchen wir Sprit und Nahrung.

Bei einem Schiff angekommen wechseln wir in die Ego-Perspektive und durchkämmen die gestrandeten Kähne nach Ressourcen wie Sprit und Nahrung, Waffen, Gadgets, Bauteilen und Missionsobjekten. Danach wechseln wir wieder in den Strategieteil und stellen neue Ausrüstung her. So verbessern wir unsere Chancen, in späteren, immer schwierigeren Levels zu bestehen.

Es entsteht also eine nette Spirale aus Mühe und Belohnung, wenn wir etwa ein Schiff eigentlich nur nach Treibstoff durchsuchen, dabei aber eine Abteilung mit niedlichen Katzenrobotern finden, die wir im nächsten Schiff gegen unsere Feinde einsetzen können: Wir umschleichen einen Gegner, locken ihn mit dem lärmenden Katzending in die Luftschleuse des Schiffs, drücken ein Knöpfchen und befördern die Kreatur in



Die Kämpfe sehen gut aus, nutzen sich wegen des spartanischen Kampfsystems aber schnell ab.

den luftleeren Raum. Von allein auf derlei Tricks zu kommen, ist sehr befriedigend.

Sterben wir, ist das kein Problem. Was der unglückselige Vorgänger gesammelt, gecraftert und angehäuft hat, bleibt erhalten – Roguelite halt. Auch dürfen wir an Ort und Stelle weiterspielen, quasi extra lite.

Waffen cool, Gunplay mäßig

In Void Bastards kreativ, schleichend und heimlich zu agieren, macht oft mehr Spaß als das Schießen. Die Waffenhandhabung ist zwar funktional und die Schießereien sind auch witzig und vielseitig. Aber ohne die Möglichkeit, über die rechte Maustaste zu zielen und mit einem eher drögen Bewegungsrepertoire bleibt das Gunplay anspruchslos.

Und wo wir schon bei Schwächen sind: Obwohl der innere Aufbau der Schiffe immer neu ist, bleibt die Grundform doch dieselbe. An den Designs haben wir uns nach zehn bis zwanzig Spielstunden auch sattgesehen, das Gameplay läuft am Ende häufig aufs Gleiche hinaus. Reingehen, leerräumen, vielleicht ballern, vielleicht schleichen.

Auch die cool designten Gegnertypen, wie gewöhnliche »Schweber«, flinke »Jugendliche« und explosive »Touristen«, nutzen sich in Gameplay-Hinsicht recht schnell ab, da ihr Verhalten vorhersehbar und schnell aus-

gekontert ist. Außerdem fehlen Bossgegner, etwa am Ende eines Sektors.

Zumindest sorgen die ab Sektor zwei auftauchenden Piraten, die uns verfolgen und auf einem Schiff festsetzen können, für etwas Abwechslung und die Notwendigkeit strategischer Flexibilität. Die Piraten wirken allerdings übermächtig und bedeuten zu häufig das Ende. Zum Glück können wir jederzeit zwischen fünf Schwierigkeitsgraden wechseln, was sich in solchen Fällen aber ein wenig wie Mogeln anfühlt. ★

VOID BASTARDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2310 / FX-6200
Geforce GTX 660 / Radeon 7850
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 2600K / FX-8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
16 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ konsistenter Comicstil ➤ kreative Gegnerdesigns ➤ hübsche, zweidimensionale Sprites ➤ Comic-typische Effekte wie Sounds als Schriftzüge ➤ sehr gute Vertonung

SPIELDESIGN



➤ motivierendes Freischalten ➤ witzige Waffen und Gadgets
➤ verschiedene Strategien möglich ➤ mäßiges Schussgefühl
➤ Gameplay-Spirale wird schnell repetitiv

BALANCE



➤ fünf Schwierigkeitsgrade ➤ langsamer Einstieg ➤ Schwierigkeit erhöht sich wohldosiert
➤ fehlende Bosse ➤ Gegnerverhalten schnell sehr vorhersehbar

ATMOSPHÄRE / STORY



➤ witzige Story ➤ sarkastischer KI-Charakter ➤ man leidet mit den Knackis
➤ dynamische Musikwechsel
➤ Permadeath ohne echte Konsequenzen

UMFANG



➤ viele Gegnerarten ➤ viele verschiedene Leveltypen ➤ unterschiedliche Sektoren
➤ nur etwa zehn Stunden Story
➤ nur eine Handvoll unterschiedlicher Schusswaffen

FAZIT

Super gezeichneter Comic, der von seiner bissigen Story lebt. Aber nur ein durchschnittliches Roguelite mit Schwächen beim Shooter-Gefühl.



Wir spielen einen Comic, mit allem was dazu gehört – inklusive als Worte sichtbarer Laute.