

Valorant

# DER NÄCHSTE HIT

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Riot** Entwickler: **Riot** Termin: **2020**

Auf DVD: Preview-Video

## Valorant sieht aus wie Overwatch, nimmt aber CS:GO und Rainbow Six: Siege ins Visier. Phil hat es gespielt und sagt: Dieser Treffer sitzt!

Von Philipp Elsner

»Wir wollen zum weltweit führenden Taktik-Shooter werden«, sagen die Entwickler. Ja, Valorant hat Großes vor: Der Free2Play-Shooter will CS:GO und Rainbow Six: Siege, die beiden etablierten Marktführer im Genre, vom Thron stoßen. Nach einer Online-Präsentation durch Entwickler Riot konnte ich Valorant auch schon selbst anspielen. Und jetzt bin ich überzeugt, dass dieser großwahnssinnige Plan aufgehen könnte. Wie ich zu dieser Behauptung komme, erkläre ich euch anhand meiner Spieleindrücke.

### Gunplay, wie es sein muss

Im Vordergrund eines jeden Shooters stehen die Waffen. Und hier macht Valorant keine halben Sachen: Jeder Schuss verursacht spürbaren Rückstoß, jede Knarre folgt dabei einem erlernbaren Streuungsmuster. Profis können diese Muster lernen und kompensieren, Neulinge wie ich setzen lieber auf kurze Feuerstöße. Und siehe da, mein erster Kill! Auch Anfänger bekommen in Valorant schnell den Dreh raus, ohne dass Anspruch verloren geht. Das liegt daran, dass für jeden Spieler, der schon mal einen Shooter gespielt hat, der Zweck jeder Waffe sofort erkennbar ist: Das schallgedämpfte SMG für die Stealth-Spieler, das schwere MG für Sperrfeuer aus der hinteren Reihe, der Revolver für präzise Schüsse. Jeder findet sich hier schnell zurecht, das Arsenal wirkt nicht überladen oder unnötig kompliziert.

Aufgefallen ist mir außerdem das gute Handling der Waffen mit klarem Treffer-Feedback und satten Sounds – alles verhält sich so, wie man es erwarten würde. Bei den Waffen geht Valorant einen konsequent guten Mittelweg: Es mixt Einfachheit mit viel Spielraum für Skill und Erfahrung.

### Es ist kein Overwatch

Ich gebe zu, als ich von Valorant zum ersten Mal gehört habe, war meine instinktive Reaktion: »Och nö, bitte nicht noch ein Hero-

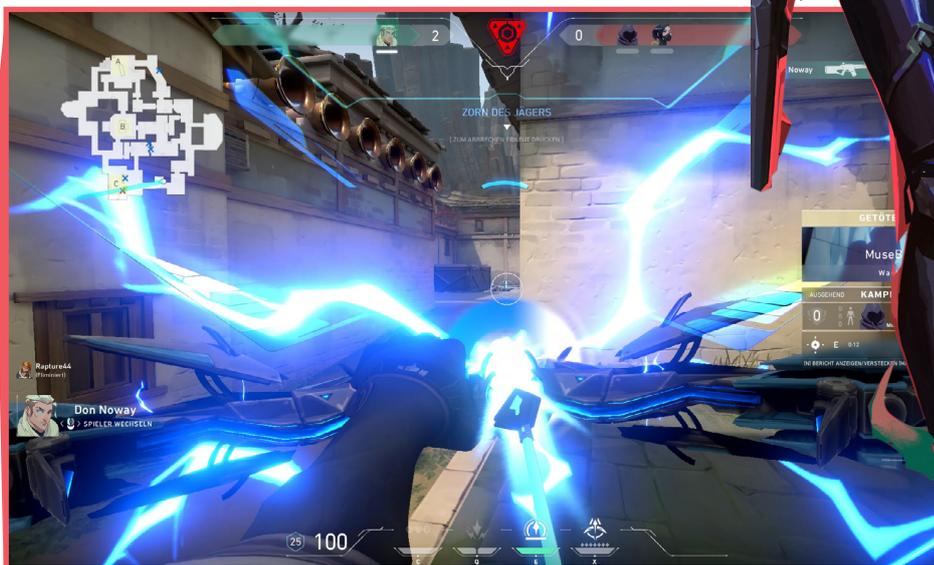
Shooter!« Aber schon in der ersten Runde war mir sofort klar: Das hier hat mit Overwatch genauso wenig zu tun wie mit League of Legends, auch wenn's optisch stark an Blizzards Hit erinnert und von Riot stammt. Valorant ist kein Spiel, in dem wir als Tank nach vorn stürmen und Schaden für unser Team absorbieren oder ständig irgendwelche magischen Geschosse spammen. Es ist

ein reinrassiger Taktik-Shooter, bei dem wenige Treffer tödlich sind und das Geschick an der Waffe entscheidet. Zwar sind die Fähigkeiten der unterschiedlichen Agenten (so heißen die Helden im Spiel) durchaus mächtig, aber nicht alles entscheidend.

Wir wollen, dass die Agenten-Skills das Gunplay unterstützen und nicht ersetzen«, erklärt mir einer der Entwickler von



Hier ordert Phil gerade einen Rauchteppich, um dem Team den Vorstoß auf Bombenplatz A zu ermöglichen.



Die Bombe tickt am Ablageort, Elektropfeile sollen die noch übrigen zwei Gegner am Entschärfen hindern.



Riot. Ich frage trotzdem nach einer Helden-Empfehlung für mich als Anfänger. »Egal, konzentriere dich auf deine Waffe und erstmal nicht so sehr auf die Fähigkeiten«, lautet die prompte Antwort. »Es gibt keinen Win-Button. Stattdessen verleihen die Fähigkeiten den Shootouts eine gewisse taktische Raffinesse«, so die Macher. Valorant zieht eine erfrischend klare Grenze zu anderen Genres, statt verschiedene Strömungen zu einem Brei zu vermengen.

### Taktik wird hier großgeschrieben

Wie hochgradig taktisch und anspruchsvoll Valorant ist, spürt man schon in den ersten Runden. Wer einfach drauf los stürmt, hat hier quasi schon verloren. Stattdessen ist Aufklärung die erste Devise jeder Runde: Ein bisschen wie die Operatoren mit ihren Gadgets in Rainbow Six: Siege nutzen die unterschiedlichen Agenten in Valorant ihre Fähigkeiten, um das Schlachtfeld zu manipulieren und sich einen Vorteil zu verschaffen.

Mit Sovas fliegender Drohne markiere ich Gegner, als Cypher platziere ich unsichtbare Kameras und mit Viper lege ich toxische Gifffallen aus. Jede Fähigkeit sollte dabei sparsam eingesetzt werden, denn ich muss meine Skills in Valorant mit mühsam erspieltem Geld oder Abschüssen wieder aufladen – und das dauert oft lange. Die verschiedenen Agenten-Fähigkeiten bieten dabei enorm viel Spielraum für Kreativität und taktische Kombos. Der Ultimate von Brimstone zum Beispiel ist ein verheerender Orbitalangriff, der eine große Fläche abdeckt und sich mit einem leuchtenden Warnsignal ankündigt. Schlägt der tödliche Strahl ein, sind die Gegner längst über alle Berge. Ein Teamkollege schlägt vor, er könne mich als Sage unterstützen, ihre Eisfläche verlangsamt Spieler, die darüber laufen. Feind aufs Eis gelockt, Orbitalschlag drauf und Schwupps, haben wir aus zwei Agenten-Skills eine effektive Todesfalle gebastelt!

Valorant-Anfänger wie ich haben Spaß daran, solche Synergien zu entdecken. Langfristig werden sich aber durch die Kombination aus den knapp 40 Fähigkeiten allerlei spannende Profi-Taktiken, gewagte Spielzüge und Meta-Strategien entwickeln, die Valorant sowohl zu einem Paradies für Taktiker als auch für YouTube-Videos mit verrückten Trickshot-Wins machen.

### Die Technik stimmt

Ich habe schon viele unfertige Shooter weit vor Release ausprobieren dürfen, aber kaum einer lief bereits derart rund wie Valorant. Nix ruckelt, fühlt sich irgendwie ungenau,



Als Spike- beziehungsweise Bombenträger sollte man sich auch in Valorant nicht alleine in Gegnernähe wagen.



So ein Flammentepich ist ganz praktisch, um Durchgänge für eine Weile zu blockieren. Oder um Gegner zu rösten.

falsch oder nicht durchdacht an. »Wir wollen, dass unser Spiel auf einem Toaster läuft«, kommentiert ein Entwickler meine Frage nach den Hardware-Anforderungen. Logisch, um die Zielgruppe möglichst groß zu machen. Ein Credo, das nicht erst seit Fortnite gesungen wird. Aporopos machen: Ich mache die Probe aufs Exempel und installiere Valorant auf zwei älteren PCs sowie einem Notebook und bekomme überall nahezu konstante 60 Frames pro Sekunde. Aber auch sonst nimmt Riot das Thema Technik sehr ernst. Mit mächtigen Serverzentren auf der ganzen Welt will man Latenzen niedrig halten und jederzeit ein gutes Spielgefühl liefern. »Eine saubere Hitreg [Treffererkennung, Anm. d. Red.] ist für uns absolut entscheidend – es gibt in einem Shooter kaum etwas schlimmeres als einen klaren Treffer, der nicht gezählt wird«, weiß Riot. Auch die Bekämpfung von Cheatern hat sich Riot auf die Fahnen geschrieben: Mit tiefgreifenden Systemen auf Kernel-Ebene des PCs sollen Aimbots & Co. ausgehebelt werden. In meiner Preview-Version konnte ich die Effektivität des Systems aber natürlich noch nicht testen. ★



**Philipp Elsner**  
@RootsTrusty

Mit seinen kurzen Runden und dem unverwüstlichen Fünf-gegen-fünf-Prinzip (Angreifer wollen Bombe platzieren, Verteidiger halten sie auf), eignet sich Valorant wunderbar für eine kurze Runde zwischendurch. Zugleich gibt es so viel Spielraum für Waffen-Skill und Fähigkeiten-Kombos, dass hier auch Hardcore-Langzeitspieler bestens bedient werden. Und hier liegt ganz klar der Schwerpunkt von Valorant: Alles ist kompromisslos auf kompetitive Spieler ausgelegt, aber ohne Einsteiger zu erschrecken. Denn Valorant macht eigentlich nichts grundlegend neu. Und das kann eine große Stärke sein, so entfällt eine abschreckende Eingewöhnungsphase. Das Free-2Play-Modell und die niedrigen Hardware-Specs senken die Um- und Einstiegshürde noch weiter. Statt Feature-Wahn setzt Riot bewusst auf Feinschliff. Und den habe ich beim Anspielen definitiv gespürt.