

Second Extinction

DAS NEUE TUROK?

Genre: Ego-Shooter Publisher: – Entwickler: Systemic Reaction Termin: –



Nur bestimmte Charaktere können schwere Waffen wie die Minigun tragen.

Im Shooter von Systemic Reaction holen wir uns die Erde von blutrünstigen, fies mutierten Dinos wieder. Kuriose Prämisse, gutes Spiel? Wir haben mit den Entwicklern gesprochen.

Von Tobias Veltin

Wer sich die Kommentare unter dem Reveal-Trailer von Second Extinction anschaut, stolpert unweigerlich darüber: »Turok! Das sieht aus wie Turok!« Das und ähnliches ist dort mehrfach zu lesen, und die Euphorie, die mit-

schwingt, ist förmlich spürbar. Viele fühlen sich an den N64-Klassiker erinnert. Darauf angesprochen müssen Emil Kraftling und Brynley Gibson vom Entwickler Avalanche beziehungsweise dessen Unterstudio Systemic Reaction im Gespräch mit GameStar lachen. Und können verstehen, woher diese Verbindung kommt. »Second Extinction ist ein Dinosaurier-Shooter und Turok war ein Dinosaurier-Shooter«, sagt Kraftling. Dennoch ist ihr Ansatz ein anderer. Denn während Turok und dessen Nachfolger hauptsächlich storygetriebene Solo-Spiele waren, setzt Second Extinction vor allem auf Koop. Die zugrunde-

liegende Story steht dagegen eher im Hintergrund, ist mehr Aufhänger als roter Faden, das wird im Gespräch schnell deutlich.

Dinos unter Tage

In der Zukunft haben blutrünstige Dinosaurier die Erde überrannt und einen Großteil der Menschheit vernichtet. Die wenigen Überlebenden haben sich ins All zurückgezogen und wollen von dort aus ihre Heimat zurückholen. Dafür landen sie in Raumschiffen auf der Erde und ziehen gegen die Dinos in den Krieg. Das Setting nimmt sich nicht ernst, auch wenn Emil Kraftling sagt: »Es wird eine Simulation.« Mit einem ganz großen Augenzwinkern natürlich. Wie genau der Dino-Shooter funktioniert, haben uns Gibson und Kraftling im Interview erklärt.

In Second Extinction durchlaufen wir keine Schlauchlevels wie zum Beispiel in Turok, sondern eine große, zusammenhängende Karte, die laut Emil Kraftling ungefähr vier mal vier Kilometer messen soll. Das klingt nach wenig, soll sich aber nach viel anfühlen, weil wir ausschließlich zu Fuß unterwegs sind. Wir sind dabei hauptsächlich in Außenbereichen unterwegs, Wettereffekte wie Schnee sind im ersten Gameplay-Material bereits zu sehen. Die Dinosaurier haben zudem



Tobias Veltin @FrischerVeltin

Mit Dinos kriegt man mich immer, deswegen hatte Second Extinction direkt vom Reveal an einen Stein bei mir im Brett. Und nach dem Gespräch mit den Entwicklern bin ich in meiner ersten Einschätzung bestätigt. Das Ding wird eine launige und trotz Open World geradlinige Koop-Ballerei mit Potenzial zu etwas mehr Tiefgang – je nachdem wie umfangreich das Charaktersystem beziehungsweise die nötigen Absprachen vor den Missionen tatsächlich ausfallen werden. Durch die Aufteilung in halbstündige Missionen eignet sich das Spiel offenbar vor allem für diejenigen, die abends schnell noch eine Runde mit den Freunden zocken wollen. Hier könnte Second Extinction tatsächlich (m)einen Nerv treffen. Ob das geradlinige Prinzip auch langfristig für Motivation sorgen kann, muss sich natürlich erst noch zeigen und wird auch maßgeblich von der Qualität (und der Menge) künftiger Inhalte abhängen, hier befürchte ich, dass sich die Ballerei zu schnell abnutzt.



Blutiges Schauspiel: In den Kämpfen geht es ziemlich heftig zur Sache.



In der Welt von Second Extinction müsst ihr die Dinos von der Erde vertreiben. Ganz ohne Meteoriteneinschlag.

ein Tunnelsystem unter der Erde angelegt, von dem aus sie attackieren und das wir ebenfalls erkunden können.

Gameplay und Missionsstruktur

Spielerisch ist Second Extinction ein sehr reinrassiger Shooter. Auf der Karte erledigen wir einzelne Missionen, die laut Gibson etwa 30 Minuten dauern sollen. In diesen Missionen klappern wir unterschiedliche Aufgaben in beliebiger Reihenfolge ab, müssen beispielsweise Kisten mit Vorräten sichern. Und auf dem Weg natürlich jede Menge aggressiver Dinos über den Haufen ballern.

Am Anfang jedes Einsatzes wählen wir unsere Bewaffnung und unseren Charakter und landen dann mit unserem Team auf einem von mehreren sogenannten Insertion Points auf der Map. Mindestens ebenso wichtig ist aber auch das Ende jeder Mission. Hier müssen wir nämlich auf das Raumschiff warten, das uns abholt, und noch einmal Horden von attackierenden Dinos abwehren, wie Brynley Gibson erklärt. Dafür benutzen wir ganz klassische Waffen, Granaten und Items, die bei den Dinos dann auch entsprechende Wirkung haben: Der Gewaltgrad von Second Extinction ist bereits im gezeigten Videomaterial sehr hoch. Derart hoch, dass er fast schon wieder überzeichnet ist.

Das Level- und Klassensystem

In Second Extinction gibt es unterschiedliche Charaktere, die jeweils einer Klasse zugeordnet sind. Details nennen die beiden Entwickler zwar nicht, aber vermutlich wird es sich

hierbei um klassische Aufteilungen in Heavy, Support etc. handeln. Die Klasse bestimmt auch, welche Waffen ein Charakter tragen kann und welche Sonderfertigkeiten von ihm benutzt werden können.

Sonderfertigkeiten? Jeder Spieler beginnt eine Mission mit einem besonderen Payload, das entweder offensive (z.B. Luftschlag) oder defensive (z.B. Munitionsversorgung) Wirkung hat. Die Klassenfähigkeiten und Payloads müssen möglichst effektiv kombiniert werden und erfordern vor einer Mission dementsprechend eine gewisse Absprache. Wie sich einzelne Fähigkeiten bedingen, wurde noch nicht erklärt, hier soll aber ein besonderer Reiz von Second Extinction liegen.

In den Missionen (oder für das Erledigen derselben) sammeln wir sowohl Research Points (die XP-Variante in Second Extinction) als auch Dinosaurierteile (Loot/Materialien). Mit Letzteren können wir Upgrades und Verbesserungen für Waffen kaufen, jede Waffe hat einen eigenen Entwicklungsbaum. Die Research Points hingegen schalten nach und nach neue Waffen, Items und Payloads frei.

Spielerzahl und Koop

Der Koop beschränkt sich auf maximal drei Spieler, was ziemlich ungewöhnlich ist. Laut Emil Kraftling sahen die Entwickler hier eine gute Balance: »Für die meisten Spieler ist es bei dieser Zahl einfach, Mitstreiter zu finden. Also sowohl, wenn sie mit Freunden spielen, als auch, wenn ein Match mit anderen Spielern aufgefüllt wird.« Bei einer größeren Spielerzahl sei es zudem nicht so herausfor-

dernd, die Fähigkeiten und Payloads aufeinander abzustimmen. Wenn wir allein spielen, werden die übrigen Plätze übrigens nicht mit KI-Charakteren aufgefüllt, was das Spiel deutlich schwerer machen dürfte. Schade: Einen Couch-Koop-Modus wird es nicht geben, wie uns Gibson im Gespräch bestätigt. Auch Crossplay zwischen PC und Xbox One beziehungsweise Xbox Series X fällt hinten runter.

Große und kleine Dinos

Bislang gab es im Videomaterial zu Second Extinction hauptsächlich kleinere Dinos wie Velociraptoren zu sehen. Laut Gibson wird es aber auch deutlich größere Exemplare geben, zum Beispiel gepanzerte Pflanzenfresser. Diese sollen ebenfalls nicht sonderlich nett sein. Zwar ist die Zahl der Gegnerarten begrenzt, dafür hat jede Art bestimmte Mutationen/Varianten, zum Beispiel gibt es eine Unterkategorie, die spucken kann. Manche Gegnertypen sollen zudem andere beeinflussen, dadurch werden viele Dinos in Kombination dann noch einmal gefährlicher.

Ein Live-Game

Nach dem Release sollen regelmäßig neue Inhalte wie Waffen nachgeschoben werden. Dabei werden die Spieler auch eine Art der Einflussnahme auf das Spiel bekommen, Details darüber wollen Kraftling und Gibson aber noch nicht preisgeben.

Alle, die gerne im Koop spielen und ihre Spiele gerne in überschaubaren Häppchen genießen, sollten sich Second Extinction definitiv auf den Zettel schreiben. Wer hier allerdings komplexe Mechaniken oder gar eine tiefgründige Story erwartet, ist natürlich fehl am Platz. Hier geht es hauptsächlich um schnelle, kurzweilige Shooter-Action, die mit zumindest auf dem Papier interessant klingenden Mechaniken wie dem Zusammenspiel der Skills durchsetzt ist. ★



Die Dinos sind teilweise ziemlich interessant mutiert.

Pro

- + Dinos!
- + vielversprechende Koop-Mechanik
- + Charakter- und Waffen-Upgrades
- + Open World in Häppchen spielbar
- + witzige Prämisse

Contra

- könnte auf Dauer langweilen
- kein Couch-Koop