

Valorant

SO VIEL MEHR ALS EIN KLON



Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Riot Games** Entwickler: **Riot Games** Termin: **2.6.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Riot Client)** Enthalten in: -

Auf DVD: Test-Video

Nach League of Legends will sich Riot mit einem kompetitiven Shooter ein weiteres Standbein schaffen. Und rein in Sachen Qualität ist das herausragend gelungen. Das finden zumindest Petra und Valorant-Experte Angelo Bülow, besser bekannt als aSmooGL. Von Petra Schmitz

Es gibt Tage, an denen geht gar nichts. Die eigenen Teams bestehen aus blinden und tauben Klappspaten, ich selbst bin auch als Einäugige nicht Königin, sondern im Regelfall immer nur die Letzte der Mannschaft auf dem Feld – und werde bald von mindestens zwei Gegnern gleichzeitig aufs Korn genommen. In solchen Momenten frage ich mich, warum ich mit 46 überhaupt noch Multiplayer-Shooter spiele und nicht stattdessen lieber Bierdeckel oder Zierschwerter aus dem Hindukusch sammle. So gut wie Angelo (siehe Expertenkasten) werde ich in diesem Leben jedenfalls nicht mehr.

Und dann läuft plötzlich alles wie am Schnürchen. Zwei Leute täuschen bei A an, einer an B und die beiden restlichen Spieler gehen möglichst leise durch die Mitte, knipsen das gegnerische Team von hinten aus und müssen am Ende nicht mal mehr den Spike (also die Bombe) platzieren, weil die Runde schon gewonnen ist. Na gut, das ist ein Ideal, das selten bis nie in Valorant eintritt. Weil a) Gevatter Zufall etwas dagegen hat, weil man b) auch nicht immer trifft, dafür aber c) die andere Mannschaft, die selten so doof ist, wie man erhofft hat.

Am Anfang aufpassen!

A, B? Ja! Auf der Map Haven sogar C! Den bösen Stimmen, die sagen, Valorant sei nur eine CS-Kopie mit Overwatch-Beigemenge, kann ich nicht widersprechen. Das eine Team muss einen Spike (Bombe) platzieren und zur Explosion bringen, das andere muss es verhindern. Und ich habe in meinen Tagen mit Valorant bisher so ziemlich jedes

Spektrum erleben dürfen. Von fulminanten Siegen (inklusive vieler Dreier- und Vierer-Abschüsse, sogar ein Ace habe ich auch aus Versehen mal hingelegt) bis hin zu Nerven zermürbenden Verlustserien war alles dabei. Ich hätte gerne ein festes Team, aber ich habe keine Zeit für ein festes Team. Was insofern doof ist, weil man in Valorant tatsächlich mit vier Freunden und Freundinnen ein Ranked Match bestreiten kann.

Ich könnte mir also vier echte Cracks wie Angelo an die Seite holen und mit denen dann Sieg um Sieg einfahren? Das nun wieder nicht, es dürfen lediglich sechs Ränge zwischen den einzelnen Gruppenmitgliedern liegen. Sechs klingt nach unglaublich viel, ist aber in Valorant eine überschaubare Spanne. Zwar gibt es »nur« acht Hauptdivisionen, von denen sind aber alle bis auf »Radiant« (der höchste Rang) in drei Unterstufen aufgeteilt. Und an denen errechnet sich, wer mit wem zusammenspielen darf.

In diesem Zusammenhang: Ich werde euch sicherlich nicht stecken, auf welchem Rang ich gerade rumkrebse, das erträgt mein 46-jähriges Ego nicht. Aber ich kann euch etwas Wichtiges mit auf den Weg geben, solltet ihr nach diesem Test hier Lust auf Valorant bekommen: Spielt die ersten 20 ungewerteten Matches, die ihr braucht,

um die gewerteten freizuschalten, nicht wie der letzte Mensch. Lasst euch nicht ablenken, konzentriert euch. Denn auch wenn einem das Spiel suggeriert, diese ersten 20 Spiele wären lediglich dazu da, ein bisschen rumzuprobieren und die Grundlagen und Agenten kennenzulernen, so legt Valorant währenddessen dann eben doch Daten über euch an. Und zwar jene, die bestimmen, in welcher Leistungsklasse ihr schließlich eure fünf Platzierungsspiele bestreitet. Wer also die anfänglichen 20 ungewerteten Matches spielt UND dabei Leberwurstbrot isst UND außerdem mit seiner Versicherungsfachkraft telefoniert, der muss seine fünf Platzierungsmatches am unteren Ende der Nahrungskette bestreiten, und kommt dort auch im Zweifelsfall so schnell nicht wieder raus. Außer vielleicht, er spielt mit einem festen Team und gewinnt regelmäßig. Ich sag's mal so: Vielleicht starte ich den ganzen Valorant-Spaß einfach nochmal mit einem neuen Account und diesem Wissen. Schade daran ist nur, dass ich dann mein Lieblings-Nicknamen auf Eis legen muss. Nun ja, wer Kriege gewinnen will, muss halt Opfer bringen.

Was für ein Spieler bin ich?

Wer Kriege gewinnen will, muss auch wissen, welche Art von Agentin bzw. Agenten er



Brimstone kann via Arm-Tablet bis zu drei Smokes legen, um den Gegnern die Sicht zu nehmen.

Der Riot Vanguard

Um Moglern das Leben schwer zu machen, greift Riot auf den Cheat-Schutz Vanguard zurück, der sich tief in die Eingeweide eures Systems gräbt (verlangt, wenn abgestellt und wieder aktiviert, sogar einen Neustart des Rechners), und bis vor einer Weile auch zu handfesten Problemen, weil er einfach mal PC-Lüfter ausschaltete oder Programme blockierte. Inzwischen läuft der Vanguard problemlos, Kritik musste und muss sich Riot deswegen aber reichlich anhören. Aber es macht seine Arbeit. Erst jüngst hat Riot wieder einen ganzen Schwung Cheater gesperrt.

verkörpern will. Zwar sind die Klassen und deren Fähigkeiten in Valorant nicht so spielentscheidend wie in Overwatch, aber wer beispielsweise die Heilerin Sage verkörpert und im entscheidenden Moment nicht daran denkt, einen bereits ausgeknipsten Mitspieler mit dem fertig aufgeladenen Ultimate wiederzubeleben, der hat seinen Job verpennt. Und sei die Wiederbelebung auch nur, um den gerade frisch aufgestellten Spieler mit voller Absicht erneut umnieten zu lassen und so die ungefähre Position des Gegners zu erfahren. Habe ich schon mehrfach getan, musste mich danach immer rechtfertigen, auch wenn ich die jeweiligen Runden dann heimgetragen habe.

Das Spiel unterscheidet seine Agenten in Duellanten, Initiatoren, Taktiker und Wächter. Duellanten verortet Valorant in den Beschreibungen der Charaktere etwa an vorderster Front, Wächter passen auf, dass das Team überlebt und so weiter. Aber so astrein sind die Grenzen dann am Ende doch nicht zu ziehen, weil sich etliche Skills ähneln und in unterschiedlichen Situationen unterschiedlich genutzt werden können. Siehe Belebung eines exponierten Teammitglieds, um es wieder abschießen zu lassen.



Zwei Gegner tot, mein Ultimate ist geladen, es steht 10 zu 11, das wird eine knappe Sache. (Offenlegung: Mein Team hat verloren.)

Aber es lässt sich festhalten, dass ein paar Agenten nützlicher für die Mannschaft sind als andere. Ich spiele tatsächlich am liebsten die Heilerin Sage und den Aufklärer Sova, weil ich Teamspiel in einem Teamspiel ziemlich duftig finde. Letztendlich entscheidet aber das Gefühl und das Können: Wer sich mit Raze und ihren Explosionen wohlfühlt, sollte lieber sie wählen, statt eine nur mittelgute Sage abzugeben.

Wie entscheidend sind die Skills?

Ja, in Valorant sind die Arbeit an der Knarre, Map-Kenntnis und Reaktionsgeschwindigkeit ausschlaggebend, die mit großem Abstand meisten Tode gehen auf die Kappe von herumfliegenden Geschossen. So weit, so CS. Aber Valorant hebt dieses Prinzip mit seinen Agenten und Fähigkeiten auf die nächste Stufe: Wer einen guten Sova im Team hat, der die Positionen der Gegner relativ regelmäßig aufdecken kann, der schießt einfach zielführender.

Ich hau mal ein paar schnöde Fakten raus, damit ihr ein besseres Bild bekommt: Jeder

Charakter verfügt neben den Schusswaffen, die er sich mit verdientem Geld kauft, über vier Skills. Diese wiederum teilen sich auf in solche, die man zu Start jeder Runde bekommt und die sich von selbst (Timer) wieder aufladen, in solche, die man kaufen muss und in solche, die sich durch erfolgreiche Aktionen freischalten lassen. Bei Letzteren handelt es sich um die Ultimates, also um die stärksten Skills. Na gut, die Ultis lassen sich auch mit rumliegenden Orbs aufladen, aber die sind gerne so positioniert, dass man echt aufpassen muss, beim Aufklauben (längeres Drücken der F-Taste) nicht umgepuset zu werden. Falls ihr euch aber so ein Ding sicher schnappen könnt, tut es, selbst wenn euer Ultimate schon voll ist. Besser ihr als der Gegner!

Bei Sage ist der Ulti – wie schon erwähnt – die Wiederbelebung eines ausgeschiedenen Teammitglieds. Sova verschießt drei mächtige Energiestöße, die auch Wände durchdringen. Brimstone wiederum lässt einen Laserstrahl vom Himmel fahren, der alles schrottet, was er trifft. Nur: Er trifft damit ei-



So sieht ein erfolgreicher Rush auf C auf der Karte Haven aus. Angelos Team lässt den Gegnern kaum Luft und kann erfolgreich den Spike platzieren.



gentlich nie was. Denn der Ultimate wird viel zu prominent (akustisch und optisch) angekündigt. Sofern man nicht gerade WIEDER auf einem Leberwurstbrot kaut UND mit seiner Versicherungsfachkraft telefoniert, kann man dem Angriff leicht ausweichen. Ähnlich ist es auch beim Ultimate von Sova. Will sagen: Ultimate ist nicht gleich Ultimate.

Jens, der Roboter

Angelo empfiehlt, Omen mal auszuprobieren, laut ihm ist er der Charakter mit dem größten Outplay-Potenzial. Ihr könnt den Leuten mit Omen also richtig schön auf die Nerven gehen. Ihr könnt euch in kleineren Bereichen teleportieren, Smokes setzen und euch mit dem Ulti sogar in Sekundenbruchteilen von A nach B oder sonst wohin »zaubern«. Ich selbst hab Omen noch nicht angefasst, aber Angelo erzählt begeistert weiter: »Du kannst auf Bind mit Omen auch die Nutzung des Teleporters antauschen. Reinspringen, aber dann wieder rausteleportieren. Beim ersten Mal wartet der Gegner gerne viel zu lange vor dem Ausgang, weil er ja damit rechnet, dass du rauskommst.« Zur Erklärung: Die Teleporter auf

Schneller sehen dank Laufen

Riot bemüht sich, uns eine möglichst faire und E-Sport-taugliche Spielumgebung zu bieten. Soll heißen, wir alle sollen Valorant mit 128er Tickrate und möglichst ohne Lags und große Ping-Unterschiede erleben. Dafür werden die Server gerade überall ausgebaut. Trotzdem – und das wird sich wahrscheinlich nie ganz vermeiden lassen – kommt es immer noch zur sogenannten Peakers Advantage. Das bedeutet, dass stillstehende Objekte, hier eben lauernde Agenten, zuweilen im Nachteil sind, wenn sich ein gegnerischer Spieler schnell um eine Ecke bewegt. Während der wartende Spieler längst gerendert ist und Daten für ihn nicht mehr hin und hergeschickt werden müssen, wird der sich bewegende Spieler permanent neu berechnet. Das führt dann dazu, dass der stillstehende Spieler den sich bewegenden erst später sieht als andersherum. Allerdings ist das ein Problem, mit dem alle Online-Shooter mehr oder weniger zu kämpfen haben.

Bind funktionieren jeweils nur in eine Richtung, wer einmal reingegangen ist, muss eigentlich auf der anderen Seite rauskommen. Außer, er kann sich selbst teleportieren.

Neben den Teammitgliedern hat Angelo übrigens noch einen weiteren guten Freund auf den Valorant-Maps, nämlich Jens. So nennt Angelo den kleinen Rollroboter von Raze: »Jens geht als perfekter Scout durch. Wenn der auf den Weg geschickt wird und einen Gegner entdeckt, dann rast er auf den Feind zu und würde bei Kontakt erheblichen Schaden verursachen. Der Gegner ist also völlig abgelenkt von Jens und bekommt überhaupt nicht mit, dass ihr euch längst mit der Vandal im Anschlag genähert habt, Finger am Abzug.«

»Aktuell gibt Riot Games den Agenten ein bisschen Luft zum Atmen und verändert demnach nicht so viel, eine Meta soll sich etablieren,« führt Angelo weiter aus. »Und das tut sie auch. Probiert euch einfach mal aus und testet die verschiedenen Agenten auf den Tutorial-Maps, damit ihr euch mit den Fähigkeiten vertraut machen könnt. Genau dann entstehen Ideen, die ihr mit euren Freunden, Bekannten oder auch Randoms in den Runden ausprobieren könnt.« Eine von Angelos liebsten Kombos ist etwa die folgende: mit den Smokes (von Jett, Brimstone oder Omen) einen Spot komplett einhüllen und dann mit Sovas Aufklärungspfeil für Durchblick und tote Gegner sorgen. Das erfordert natürlich gutes Timing und ein bisschen Übung, ist dafür aber umso befriedigender. Die Smokes lassen sich auch prima mit dem Gift von Viper kombinieren.

Ab hier wird geschossen

Angelo legt noch mal nach, um mir seinen Spaß mit Valorant zu verdeutlichen: »Mit Reyna hatte ich vor kurzem eine Eins-gegen-fünf-Situation auf Split. Punkt B wird angegriffen, meine Teamkollegen sind unterlegen, die Bombe wird platziert und ich stehe nun da, alle Fähigkeiten bereit, und überlege ob ich die Waffe mit in die nächste Runde retten oder den Kampf eingehen soll. Ich entscheide mich für Letzteres, lande einen Kill nach dem anderen, heile mich über meine Fähigkeiten, werde unsichtbar, der Puls

steigt, die letzten zwei Gegner erledige ich mit meiner Pistole, die Vandal ist längst leer geschossen. Ich entschärfe die Bombe, der Team-Chat eskaliert, mein Puls hat längst die 180er-Marke überschritten. Das erleichternde und motivierende Gefühl hielt noch lange an. Das macht für mich Valorant aus.«

Da ist sie also wieder, die gute alte Bombe. Und damit sind wir wieder bei Counter-Strike. Spielern von CS:GO dürfte Valorant allein schon wegen des Waffensystems mehr liegen als etwa Overwatch. Ihr kauft nämlich im Laufe des Matches eure Ausrüstung vor den Runden, ähnlich wie im berühmten Vorbild. Die Knarren reichen von Pistolen bis hin zu schweren MGs. Dazwischen eine überschaubare Menge an SMGs, Gewehren, Schrotflinten und Scharfschützenknarren. Jeder Spieler kann eine kleine Waffe (Sidearm) und eine größere tragen, muss aber Letzteres nicht. Entweder, weil man gerade eine sogenannte Eco-Runde (man spart also auf eine bessere Bewaffnung) einlegt, oder weil man sich gerade am Anfang des Spiels befindet (Pistolrunde).

Save Haven!

Damit ihr einen Eindruck davon bekommt, welche Möglichkeiten die Maps und die Skills der Agenten in Valorant bieten, zeigen wir euch ein paar Verteidigerpositionen und Taktiken der Verteidiger auf der Karte Haven, der einzigen Map mit drei Bombenspots.



Eine ganz klassische Position ist oben im Turm oberhalb von Bombenspot A. Vorsicht: Rechts und links vom Fenster sind zwar Rückzugspeditionen hinter Wänden, aber die können mit entsprechenden Waffen auch durchschlagen werden. Fühlt euch da oben nicht zu sicher.



Wird A attackiert, kann Brimstone von B aus eine Molotov-Granate durch eines der kleinen Fenster im Dach schießen. Um das schnell umsetzen zu können, erfordert es ein bisschen Übung ...

Unser Experte über sich

Angelo »aSmooGl« Bülow ist YouTuber (youtube.com/user/asmoogl) und Streamer (twitch.tv/asmoogl) mit über 25-jähriger Gaming-Erfahrung, der sich in der Welt der Shootern am wohlsten fühlt. Egal ob es um Guides auf YouTube oder um reine Unterhaltung in einem der Livestreams geht: Die Herausforderung, sich in einem Spiel zu verbessern und dabei mit anderen Spaß zu haben, steht für ihn an oberster Stelle. Angelo hat Petra beim Test unterstützt und ihr den einen oder anderen Kniff gezeigt. @aSmooGl



Ich verfolge die Entwicklung von Valorant seit des ersten Playtests und seitdem hat sich viel getan. Auch wenn das Grundgerüst von Anfang an recht solide war, fällt eine Sache hier ganz besonders auf: die Nähe zur Community. Riot Games weiß ganz genau, dass das Spiel in Zusammenarbeit mit der Community weitaus erfolgreicher sein wird. Also hört man auf die Stimmen, die sagen, dass sich einige Maps nicht so gut spielen lassen oder bestimmte Agenten einfach viel zu stark sind. Und genau darauf wird es ankommen: In den nächsten Monaten erscheinen einige weitere Agenten, hoffentlich ein, zwei neue Maps und natürlich auch

weitere Battlepasses. Ein Spiel wie Valorant kann auch im E-Sport richtig erfolgreich werden und wird dabei auch parallel zu CS:GO existieren, denn Konkurrenz belebt nun mal das Geschäft. Valorant soll gar kein Counter-Strike-Killer sein, so wie es für einige zu Beginn rüberkam. Valorant erfindet das Rad nicht neu, bedient sich aber einiger richtig guter Elemente bestehender und erfolgreicher Shooter, um uns hoffentlich noch viele Jahre bei der Stange zu halten. So – und jetzt geh ich wieder in die nächste Ranked Runde um irgendwann endlich unsterblich zu werden ... naja, ich meine den Rang, versteht sich.

Ähnlich wie in CS:GO verfügen die Knarren über Spray-Muster, das bedeutet, dass sie über den Rückstoß bei Dauerfeuer verreißen. Wer diese Muster kennt, kann sie durch eine Mausbewegung ausgleichen – oder wahlweise auf Dauerfeuer verzichten und

idealerweise immer den Kopf eines Gegners ins Visier nehmen. Dann sind Durchschlags- und Schadenswerte auch nicht mehr ganz so relevant, selbst wenn der Gegenüber sich die starke Rüstung geleistet hat. Falls der Gegner allerdings hinter eine Kiste Deckung

sucht, werden Durchschlagswerte aber natürlich wieder wichtig. Das Schussgefühl in Valorant fühlt sich gut, weil direkt an, das akustische Feedback geht auch sehr in Ordnung. Nach einer Weile wird man ohnehin seine liebste Bewaffnung herausgefunden



... aber die Granate landet dann idealerweise an einer Stelle, an der die Angreifer besonders gerne den Spike aufstellen.



Wenn Sova einen Aufklärungspfeil genau an dieser Stelle und genau so von C Link mit nur einer Aufladung verschießt, dann landet der Pfeil ...



... mit einiger Verzögerung bei den Türen in der Mitte und damit im Ideal schon hinter möglichen Angreifern. Vom C Fenster aus hat Sova dann eine gute Sicht auf das, was vor C Garage geschieht.



Wieder klassisch: den Eingang zu C über C Lang mit Smokes dichtmachen, um einen Rush zu stoppen. Das kann Brimstone über sein Arm-Tablet am sichersten.

haben. Ich beispielsweise pendele stets zwischen Spectre (SMG) und Phantom (Rifle), die beide mit Schalldämpfer kommen, um meine Position auf der Karte so wenig wie möglich preiszugeben. In diesem Zusammenhang: In kaum einem anderen Spiel ist der akustische Unterschied zwischen Laufen und Gehen wichtiger als in Valorant. Wer beispielsweise als Verteidiger hirnlos von A nach B fetzt, weil da gerade der Spike platziert wurde, kann sich auch gleich selbst in die Luft sprengen. Die Schritte verraten Lauftritten nahezu todsicher, während Gehen keinerlei Geräusche verursacht – wenn Sage nicht gerade mit ihrem Barrier Orb einen knirschenden Kristallteppich auf den Boden gezaubert hat.

Klasse: Valorant gibt beim Waffenkauf Hilfestellung für »stumme« Spieler, also solche, die weder tippen noch reden wollen. Im Waffenmenü findet ihr Buttons, die euren Teammitgliedern mitteilen, dass ihr in Sachen Kohle gut aufgestellt seid, dass ihr lieber sparen wollt oder dass ihr sogar genug übrig habt, um andere auszustatten. Und »arme« Spieler können Wunschwaffen von Teamkameraden anfragen.

Wenige, aber gute Maps

Bisher bietet Valorant lediglich vier Karten an: Bind, Split, Ascent und Haven. Keine der Karten kommt mit irgendwelchem Eye Candy, es dominieren klare Formen, auch wenn sich die Maps grob in Industrie- und/oder Hinterhofszenerien unterteilen lassen. Die Karten folgen zudem klaren Regeln, sie kommen mit A- und B-Bereichen und einer stets taktisch wichtigen Mitte, die schnelle Bewegungen zwischen den beiden Hotspots zulässt. Haven ist die einzige Ausnahme, da gibt es in der Mitte noch einen Bombenspot.

Prima: Valorant hat die Bereiche schon für uns benannt, Spieler müssen sich also nicht mehr mühevoll selbst klare, allgemeingültige Bezeichnungen erarbeiten, die irgendwann jeder versteht. Wenn man in Valorant auf Haven unterwegs ist und jemand über Voice »Operator C Long« sagt, wissen alle, wo der Typ mit dem starken Scharfschützengewehr steht. Wer noch keine Checkung hat, wo C Long ist, schaut einfach mal kurz auf



Hier ganz cool zu sehen: Cypher deckt mit seinem Ultimate die Positionen aller verbliebener Gegner auf der Karte auf, während ich ihn heile.

die Map (M). Wer nicht reden will, greift auf die Markierungsmöglichkeiten im Spiel zurück, die ebenfalls ganz brauchbar für die Teamkommunikation sind.

Das Coole an den Maps aber ist, dass sie trotz der klaren Formen eine Menge an taktischen Möglichkeiten zulassen (siehe Kasten »Save Haven!«), insbesondere in Kombination mit den Spezialfähigkeiten. Die Agentin Jett etwa kann sich auf jeder Karte auf unterschiedliche erhöhte Positionen boosten, um Gegner von oben aufs Korn zu nehmen, Brimstone trifft im Angriff mit seiner Granate eine beliebte Verteidigerposition auf Split, die Mauer von Sage kann als eine Art Leiter auf Ascent dienen, um durch die kleinen Fenster zum Bombenspot B zu schauen, bevor man diesen Punkt in Angriff nimmt. Sovakann mit seinen Pfeilen (und deren Reichweitenvarianz sowie Abprallmöglichkeiten) und Schusswaffen ganze Bereiche allein sichern.

Aus der Community kommen allerdings auch Stimmen, die Teile der Maps gerne überarbeitet sehen wollen. Zu viele Ecken seien es, die man im Auge behalten muss, gerade, wenn man schnell die Positionen wechseln will. Für mich und auch Angelo macht dies allerdings sogar einen Teil des besonderen Reizes von Valorant aus.

Bringt Zeit mit

Man braucht also Zeit und Geduld für das Spiel. Wer bei Valorant an einen schnellen

Shooter für Zwischendurch denkt, denkt nach der ersten Buytime seiner ersten Runde vermutlich auch: »Hach, nun haben die Kinder schon Abi, dabei hatte ich gerade noch nicht mal Kinder!« 45 Sekunden! Ja, so lange dauert das zu Beginn, so groß ist das Zeitfenster. Und es nervt ein kleines bisschen. Aber! Diese Zeit sollte man nutzen für Absprachen, gerade im Ranked Modus. Valorant kommt – wie schon angedeutet – mit Voice-Chat, klar. Aber auch tippend kann man sich gerade in der langen Pre-Match-Phase prima verständigen. Und wer weder reden noch tippen will, nutzt die ebenfalls schon erwähnten integrierten Nachrichten, die sich über Ringmenüs abrufen oder gleich auf die Karte zeichnen lassen.

Außerdem sind die Sekunden vor Rundenbeginn schon allein deswegen wichtig, um sich an die gewählten Angriffs- und Verteidigungspositionen zu begeben, das Spiel öffnet einen Teil der Map nämlich erst zum Rundenstart, zuvor versperren Energiewände den Zutritt. Während sich die Verteidiger bereits auf den Bombenspots verteilen, nehmen die Angreifer ihre Positionen bei den Zugängen ein. Das braucht Zeit.

Aber auch ohne diese Feinheiten kann ein reguläres Match in Valorant echt lange dauern, nämlich maximal 25 Runden. Das Siegerteam benötigt stattdessen 13 Wins, um die Partie für sich zu entscheiden. Da läppern sich schon mal die Minuten zusammen. Nämlich auf über 70 Minuten, wenn wirklich jeder Spike gesetzt und zur Explosion gebracht wird. Müssen die Teams in die Overtime, dauert es noch länger. Üblich sind aber eher Match-Zeiten von 30 bis 40 Minuten. Aber hey, in CS:GO benötigt man auch 16 Runden für einen Sieg.

Immerhin: Für die schnelle Gaudi zwischendurch und fürs flotte Ausprobieren eines anderen Agenten wäre da noch der Spike-Rush-Modus, der in der längsten Variante 19 Minuten dauern kann, aber im Regelfall nach acht bis zwölf Minuten vorbei ist. Darin haben alle Angreifer eine »Bombe«, alle Agenten haben in jeder Runde alle Skills bis auf den Ultimate (der muss wie gehabt verdient werden) zur Verfügung, aber



Brimstone hat sich nach hinten mit einer Smoke abgesichert, erwischt nach vorne unseren Omen, aber dann fällt er mir zum Opfer.

Meinung

Petra Schmitz
@Flausensieb



Uff! Hätte ich mal lieber gesagt, als es um den Test ging, dass ich keine Zeit habe. Nun bin ich wieder in so einem Spiel gelandet, das eben enorm viel Zeit frisst, aber auch zu gut ist, um es links liegen zu lassen. Valorant – ich sagte es schon – macht mir einfach tierisch Laune. Weil clevere Schachzüge oft Erfolg bringen, weil viele der Skills ihre Möglichkeiten erst über Zeit offenbaren, weil sie aber auch schon zu Beginn das eine oder andere coole Manöver ermöglichen, weil das Zielen, Schießen und Treffen irre befriedigend sind. Weil Riot den Spielern eine Menge Hilfen an die Hand gibt, weil das Ding aber trotzdem so fordernd bleibt, dass ich auch in Monaten noch neues lernen werde, schon allein wegen der unterschiedlichen Agenten. Dass die nicht alle von Anfang an spielbar sind, ist dann auch mein größter Kritikpunkt. Und dass Valorant zu Beginn nicht deutlich kommuniziert, dass die ersten 20 Matches eben doch von Relevanz für die Positionierung im Ranked Modus sind.

niemand kann sich Waffen kaufen, die legt das Spiel fest. Das Team, das vier Siegrunden im Sack hat, gewinnt.

Was ist noch drin?

Valorant ist Free2Play, das bedeutet, dass man sich natürlich Kosmetikkrepel für echtes Geld kaufen kann. Muster, Skins und Anhänger für Waffen, aber auch Kill-Animationen. Braucht man aber alles nicht, um Spaß zu haben. Außerdem verdient man sich durchs Spielen auch immer mal wieder derartigen Krimskrums automatisch hinzu, wenn auch in überschaubaren Mengen. Das passiert durch die Teilnahme am jeweils laufenden Battlepass. Der aktuelle heißt »Zündung: Akt 1«. Wer die darin gestellten Aufgaben meistert, verdient sich Skins, Logos und dergleichen. Wer die Premium-Variante des Battlepasses spielen und aufwändigere Belohnungen erhalten will, muss ca. zehn

Ist das Pay2Win?

Es steht bereits im Test, aber wir wollen es noch mal deutlich hervorheben. In Valorant kann man sich eine Menge Kosmetik und die zu Beginn gesperrten Agenten kaufen. Und wir monieren, dass es doof ist, dass nicht alle Spieler auf alle Agenten Zugriff haben, insbesondere im Ranked Modus. Allerdings sind auch die ersten Helden nicht schlechter oder besser als spätere. Ein guter Brimstone ist 100 mal mehr wert als eine miese Raze. Es gilt bei allen: Man muss sie spielen können. Insofern sehen wir keinen Grund für eine Pay2Win-Abwertung.



So sieht das aus, wenn man von Raze in die Luft gesprengt wird. Eigentlich ganz hübsch.

Euro ausgeben. Drei Akte bilden dann eine Saison, die sechs Monate dauern soll.

Riot will übrigens auch mit jedem Akt einen neuen Agenten einführen – was eine echte Herausforderung sein dürfte, wenn man Redundanzen vermeiden will. Aktuell überschneiden sich schon ein paar Skills. Aber wo wir gerade bei den Agenten sind: Durchs Spielen verdient man sich – und das ist in meinen Augen eher suboptimal – auch Agenten. Oder man schaltet sie wie beispielsweise wie in Rainbow Six: Siege über Geldeinsatz frei. Heißt aber unterm Strich: Zu Beginn hat man nicht auf alle Zugriff, was insbesondere für den Ranked Modus blöd ist. Vielleicht ist man ja ein ziemlich guter Omen-Spieler, dödelt aber zu Beginn nur mit Brimstone und Konsorten rum, wechselt dann nach den anfänglichen 20 Matches in den Ranked und bleibt stets hinter seinen Möglichkeiten. Oder man ist noch unbedarf in Sachen kompetitive Shooter, verdient sich durchs Spielen Raze, und spielt die nun auf Teufel komm raus, ohne sie zu beherrschen – nur, weil man sie sich verdient hat. Menschen sind nun mal so. Ich würde mir folglich wünschen, Riot würde das ändern, auch wenn sie es in League of Legends bereits so machen. Aber ist es deswegen gleich gut? Statt mehr Agenten wären mehr Karten schöner, doch ich verstehe schon, dass sich an neuen Maps nichts verdienen lässt, wenn man die nicht zum Kauf anbietet. Aber hey, alle sechs Monate wollen die Entwickler Änderungen am Ranglistensystem, an den Maps und an den Agenten vornehmen. Warum dann nicht auch am eigenen Veröffentlichungsplan neuer Inhalte?

Und die Wertung?

Mein Bauchgefühl und meine Begeisterung möchten gerne jetzt schon eine hohe 80 für Valorant ziehen, aber wie das halt bei Multiplayer-Shootern so ist: Die verändern sich schneller als der Weichkäse, den man vor ein paar Wochen ganz hinten im Kühlschrank vergessen hat. Ok, nicht ganz sauber, der Vergleich, weil der Käse nach ein paar Wochen einfach nicht mehr gut ist, während Multiplayer-Shooter sich dann

doch eher steigern, aber ihr wisst hoffentlich, was ich meine. Valorant ist jetzt schon sehr, sehr gut und ich hoffe, es wird noch sehr viel besser. Es schwächelt allerdings gerade noch massiv im Umfang. Und es muss sich über die Zeit beweisen: Kann Riot ordentlich nachlegen? Oder werden die neuen Helden eher überflüssig und die neuen Karten eher so mittel? Wenn sich das Spiel in eine positive Richtung entwickelt, steht der hohen 80 oder gar einer 90 aber nicht mehr viel im Weg. Ich drücke jedenfalls mir und Valorant die Daumen. ★

VALORANT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E8400 / Phenom 8750
Geforce 6800 / Intel HD Graphics 3000
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-4150 / FX-6100
Geforce GT 730 / Radeon R5 240
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

★ schicke Skill-Effekte ★ gute, klare Sounds ★ hübsches Agenten-Design ★ keine modernen Textur- und Schatteneffekte ★ für Grafikfetschisten ziemlich dröge

SPIELDESIGN

★ unkaputtbares CS-Konzept ★ Skills lassen unterschiedliche Spielstile zu ★ Fähigkeiten nicht zu übermächtig ★ Sound immens wichtig ★ einige Skills (Ultimates) eher unnütz

BALANCE

★ Angreifer und Verteidiger mit ausgewogenem Arsenal ★ Tutorials und Trainings-Maps ★ ausgewogenes Kartendesign ★ gutes Matchmaking ★ nicht alle Agenten sofort verfügbar

ATMOSPHÄRE / STORY

★ spannende Partien ★ überraschende Attacken ★ in sich stimmige Maps ★ ganz lässige Sprüche der Agenten ★ keinerlei Agenten-Lore

UMFANG

★ elf Agenten mit unterschiedlichen Skills ★ viel Freischaltkosmetik ★ kleinerer Spielmodus für Zwischendurch ★ bisher nur vier Maps

FAZIT

Vermeintlicher CS-Klon, der aber auf den zweiten Blick deutlich mehr Tiefe und Varianz bietet, momentan jedoch noch am Umfang schwächelt.

86