

Horizon Zero Dawn

ENDLICH AUCH AUF DEM PC!

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sony Interactive Entertainment** Entwickler: **Guerrilla Games** Termin: **7.8.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Eine imposante Open World und gewaltige Robo-Viecher: Das Erfolgsrezept von Horizon Zero Dawn funktioniert auch auf dem PC, aber es gibt noch Probleme. Von Elena Schulz

Das Gras leuchtet violett. Nein, nicht komplett! Das wäre albern, wir sind hier schließlich nicht in No Man's Sky. Farbige Streifen durchziehen die Landschaft nur dort, wo die gewaltigen Maschinen-Tier-Mischwesen entlang staksen. Der sogenannte Fokus an Hel-din Aloys Ohr – eine Art Bluetooth-Headset mit sehr praktischen Zusatzfunktionen – markiert die Wege der Viecher für mich.

Eines der Wächtertiere, das wie ein kleiner Dino mit Zyklopenauge aussieht, schlägt sofort Alarm, wenn es Gefahr wittert. Es dreht seine wie ein riesiges Auge geformte Linse in die Richtung der im hohen Gras versteckten Heldin. Über seinem Kopf erscheint ein gelbes Fragezeichen, es hat etwas bemerkt und geht langsam auf Aloy zu. Näher, noch etwas näher. Sein Auge leuchtet kurz rot auf und wird im selben Augenblick von einem Speer durchbohrt, den die Kriegerin genau wie ihren Bogen praktischerweise immer bei sich trägt. Aloy rollt sich weg, legt an und schickt eine zweite Maschine mit einem Pfeil gleich hinterher in die ewigen Jagdgründe. Willkommen in der Welt von Horizon Zero Dawn, in der riesige Metalltiere auf ein

postapokalyptisches Amerika voller primitiver Stämme und eine mutige Bogenschützin treffen, die das Geheimnis hinter dieser eigenartigen Kombination aus Flora, Robo-Fauna und Menschen ergründen will.

Was nach Quatsch klingt, erzählt mir die über 30 Stunden lange Kampagne überraschend glaubhaft und wendungsreich – selbst der komische Titel wird erklärt. Das Open-World-Abenteuer bietet aber noch mehr als eine kreative SciFi-Story, gerade auf dem PC. Die schon auf der PS4 atemberaubenden Landschaften werden hier noch einmal detaillierter, mit schärferen Texturen und höheren Framerates – wenn keine technischen Probleme dem Erlebnis im Weg stehen. Bleiben sie aus, ist Horizon auch auf dem PC ein fantastisches Spiel, das mit einem The Witcher 3 oder Red Dead Redemption 2 konkurrieren kann. Aber klären wir mal,



Dieser Brüllrücken setzt uns mit Feuer zu, also legen wir ihn mit Eisbomben lahm und schießen dann auf seine Schwachpunkte – hier der Tank mit brennbarer Flüssigkeit auf dem Rücken.



Schleichend hat Aloy die besten Chancen, wenn sie sich mit ganzen Herden anlegt. Wenn Roboter uns bemerken, erscheint ein kleines Fragezeichen über ihrem Kopf, das sich langsam rot färbt.



Inhalt der PC-Version

Inhalt der Complete Edition:

- das Hauptspiel Horizon Zero Dawn (30 bis 60 Stunden Spielzeit)
- die Erweiterung The Frozen Wilds (etwa 15 Stunden Spielzeit – neues Gebiet, Storymissionen und Gegner)
- Ingame-Items: zusätzliche Outfits, Bögen und Rohstoffe der Stämme Carja, Nora und Banuk für Heldin Aloy

warum das so ist und wo vor allem die PC-Version glänzt – und wo dann doch nicht.

Wilde Welt, zahme Technik

Horizon basiert auf der gleichen Engine wie Death Stranding und hat uns zunächst als rund laufender PC-Port überzeugt. Wir haben beim Test nicht nur mit einer GeForce RTX 2070 gespielt, sondern das Spiel auch mit einer sechs Jahre alten GeForce GTX 970M auf einem Notebook ausprobiert. Selbst dort lief das Spiel noch mit hohen Details und einer flüssigen Framerate. Darüber hinaus lässt sich viel direkt anpassen, beispielsweise die Texturschärfe oder die Dichte der Vegetation. Im späteren Testverlauf sind wir aber auf ein kurioses Problem gestoßen, außerdem gibt es viele Spieler, die von Schwierigkeiten wie Abstürzen berichten. Mehr zu den technischen Details und den Hintergründen der Probleme erklärt euch mein Kollege Nils aus der Hardware-Redaktion im Kasten »PC-Technik im Check«.



Die Spielwelt besticht nicht nur durch abwechslungsreiche Landschaften, sondern auch verfallene Gebäude wie diese Wolkenkratzer als Überbleibsel unserer eigenen Zivilisation. Was mit der passiert ist, gehört zu den großen Mysterien im Spiel.

Die Welt von Horizon besticht durch das Gefühl, wirklich raue, unberührte Natur zu durchschreiten. Als Heldin Aloy erklimme ich schneebedeckte Bergrücken, schleiche durch dichte Wälder, stürze mich in reißende Flüsse oder überblicke weitläufige, rotgefärbte Canyons – alles untermalt vom mitreißenden Soundtrack, der meiner Reise einen epischen Charakter verleiht. Überall begegne ich kleinen Tieren wie vorbeihuschenden Füchsen und entdecke die Ruinen einer längst vergessenen Zivilisation. Die baute allerdings keine steinernen Burgen, sondern Wolkenkratzer aus Stahl, denn Aloys Heimat zeigt die Vision einer fernen Zukunft. Wie es dazu kam, verrät mir das Spiel später noch.

Für den Anfang bewundere ich nur die atmosphärische Beleuchtung und das dynamische Wetter samt Tag-Nacht-Rhythmus, das

die Umgebung mal in dichten Nebel und herabprasselnde Regengüsse und mal in eine tiefrote Abendsonne taucht. Und dann sind da noch die Maschinen. Manche durchziehen angelehnt an Rinder oder Rotwild das Land in Herden, andere stoßen wie metallene Greifvögel vom Himmel herab oder lauern als Blechkrokodile im Wasser. Ihre Animationen lassen sie zum Beispiel beim Angreifen zu gewaltigen Sprüngen ansetzen,

Neuerungen der PC-Fassung

- Ultra-Wide-Support: 21:9-Bildschirme werden unterstützt.
- Kein Framerate-Limit: Während die PS4-Version auf 30 fps beschränkt ist, ist die Framerate auf dem PC nach oben offen.
- Dynamisches Blattwerk: Ihr könnt die Dichte der Vegetation nach Belieben und gemäß eurer Rechnerleistung anpassen.
- Mehr Grafikoptionen: Texturen lassen sich zum Beispiel anpassen, und es gibt einen FOV-Slider.
- Optische Verbesserungen: Reflexionen sehen beispielsweise schicker aus als auf der Konsole.
- Steuerung: Neben dem Controller werden auch Maus und Tastatur unterstützt. Die Tastatursteuerung lässt sich aber auch anpassen.
- Benchmarking-Tool: Darüber könnt ihr die Performance auf eurem individuellen System überprüfen.

friedlich mit gesenktem Kopf grasen oder ruckartig den Kopf heben, wenn Gefahr droht, und erstaunlich lebensecht wirken.

Ein Blick in die Zukunft

Diese Maschinen zu jagen gehört zu den Traditionen der Nora, dem Stamm, bei dem Aloy aufwächst. Oder eher gerne aufgewachsen wäre, denn sie und ihr Ziehvater Rost sind Ausgestoßene, die zwar im Heiligen Land des Volkes leben dürfen, aber kein Teil der Gemeinschaft sind. Denn der eigene Status wird hier von der Mutter bestimmt, und die fehlt Aloy als Waise. Weil ich die Heldin für das Tutorial als Kind steuere, bekomme ich am eigenen Leib mit, was diese Ausgrenzung für sie bedeutet. Erwachsene wenden sich ab, Kinder werfen Steine nach ihr. Das Mädchen erlebt täglich Zurückweisung, führt ein Leben in Einsamkeit. Ihr einziger Lichtblick ist die Erprobung – ein Test, den jeder Nora absolvieren darf, selbst ein Waisenkind wie sie. Nimmt sie erfolgreich teil, wird sie Teil des Stammes, gewinnt sie, wird ihr ein Wunsch gewährt. Aloy will Antworten und trainiert hart, um als Siegerin ihre wahre Herkunft erfahren zu dürfen.

Doch die Erprobung endet in einem Disaster. Ein feindlicher Stamm greift an und nutzt obendrein die einst friedlichen Maschinen mithilfe der Verderbnis als Waffe. Dieser Virus befällt die Metalltiere mittlerweile seit Jahren und lässt sie aggressiv werden. Aloy wird daraufhin zur Sucherin ernannt. Als solche darf sie das Land ihres Stammes verlassen – was eigentlich ein Tabu ist – und soll Antworten finden. Die Frage danach, was hinter den durchgedrehten Maschinen und den menschlichen Angreifern steckt, ist für die Heldin selbst aber nur zweitrangig. Sie will vor allem wissen, woher sie kommt und wo ihr Platz in der Welt ist. Dadurch erzählt Horizon trotz des ungewöhnlichen Szenarios eine sehr persönliche und nachvollziehbare Geschichte – den Wunsch dazugehören hat wahrscheinlich jeder schon in irgendeiner Form verspürt.

Aloy wächst aber mit ihren Aufgaben und erlangt durch ihre Neugierde immer mehr Wissen über die Welt, indem sie die Ruinen untersucht oder anderen Stämmen in der Welt hilft. Weil das Erkunden zu ihren Pflichten als Sucherin gehört, fühle ich mich auch weniger schlecht, wenn ich Hauptmissionen mal links liegen lasse – anders als zum Beispiel bei einem The Witcher 3, wo ich ja eigentlich dringend Geralts Ziehtochter finden soll. Anfangs kommt die Story dadurch allerdings auch nur langsam in Fahrt. Gerade gegen Ende werde ich aber Schlag auf Schlag mit dramatischen Wendungen und Enthüllungen konfrontiert, die mich staunend zurücklassen. Besonders das Schicksal der alten Zivilisation wird erschreckend glaubhaft und berührend erzählt. Aloy findet immer wieder Audionachrichten und Dokumente, die als überraschend gehaltvolle Botschaften das Bild einer Vergangenheit zeigen, die an Kriegen, Umweltzerstörung und fatalen



Aloy schaltet bei Levelaufstiegen neue Fertigkeiten frei. Damit wird sie etwa deutlich später von Gegnern bemerkt oder kann mehr Maschinenteile abschlagen.



Über ihren Fokus (eine Art tragbarer Mini-Computer) kann Aloy die Wege der Robotergegner markieren und ihnen so ausweichen – oder aber Fallen auf dem Weg platzieren.

Entscheidungen einzelner, viel zu mächtiger Menschen zerbrochen ist. Mehr möchte ich nicht verraten, aus Erzählsicht gehört Horizon Zero Dawns aber zum Besten, was die aktuelle Spielelandschaft zu bieten hat. Rollenspielerentscheidungen oder mehrere Enden erwarten euch übrigens nicht, denn Ho-

rizon Zero Dawn ist ein Action-Adventure. Aloy darf lediglich manchmal zwischen emotionalen, rationalen oder besonders entschlossenen Antworten wählen. So könnt ihr ein wenig von euch in die Figur einbringen. Große Konsequenzen kommen da nicht auf euch zu, allerdings passende Kommentare



Crafting-Zutaten für Heiltränke und mehr dürft ihr einfach als deutlich sichtbar markierte Pflanzen in der Welt aufsammeln. Tiere zum Jagen gibt es auch.

oder Reaktionen hier und da. Auch ohne viel Auswahl und trotz der hin und wieder asynchronen Lippenbewegungen erwarten euch aber exzellent geschriebene und vertonte Dialoge, die euch in die Welt ziehen.

Mit Pfeil und Bogen gegen Metallkolosse

Reden ist aber nicht immer die Lösung, denn manche Stämme wollen euch an den Kragen – genauso wie die Maschinen, die sich ohnehin nicht für Gespräche begeistern. Am meisten kann Aloy allein ausrichten, wenn sie mit Bedacht vorgeht. Über ihren Fokus – ein Relikt der Alten, der ein wenig wie der Hexersinn im Witcher funktioniert – markiert sie Gegner sowie Laufwege und Schwachpunkte der Metallriesen. Dann schleicht sie durch das hohe Gras, platziert Spreng- oder Schockfallen auf den Routen, schaltet die Gegner aus der Nähe lautlos mit dem Speer aus oder zielt mit Pfeilen auf weiter entfernte Kontrahenten. Manche der erkennbaren Schwachpunkte lassen sich abschießen oder erhöhen den Schaden an den Viechern, je nach Monsterart empfehlen sich zudem bestimmte Pfeilarten wie Feuerpfeile. Das verleiht den Gefechten eine angenehm taktische Note.

Gerade auf den niedrigsten drei der fünf Schwierigkeitsgrade werden die Gefechte aber nie überfordernd oder frustrierend. Entdeckt man euch, könnt ihr weglaufen und Aloy vor der schnell aufgebenden KI verstecken. Alternativ stellt ihr euch den Feinden in einem offenen Kampf, was ebenfalls gut funktioniert, wenn ihr stets in Bewegung bleibt und Roboter-Rammattacken, Brandbomben oder gegnerischen Pfeilen per Ausweichrolle oder Sprint entflieht.

Das erfordert mit Maus und Tastatur anfangs etwas Eingewöhnung, weil ihr oft am

Waffen und Munitionsarten wechselt ihr bequem per Tastendruck über das Waffenrad. Hier lässt sich auch gleich Nachschub craften. Das funktioniert sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit einem Controller gut.



Echte Dialogoptionen oder Entscheidungen stehen euch zwar nicht offen, Aloy darf aber mitunter zwischen Tonlagen wählen und mal aggressiv, mal emotional, mal kühl und kalkuliert reagieren.

PC-Technik im Check

Nils Raettig, Hardware-Redaktion

Wir konnten Horizon: Zero Dawn zu Beginn auf den meisten unserer Testsysteme ohne Probleme spielen. Von den Abstürzen, über die mittlerweile viele Spieler berichten, wurden wir dabei verschont. Im weiteren Testverlauf sind wir auf ein kurioses Performanceproblem gestoßen, das uns so noch in keinem Spiel begegnet ist. Es hängt mit einer zu niedrigen PCI-Express-Bandbreite zusammen. Eigentlich ändert sich an dieser Bandbreite ohne manuelles Eingreifen bei einem Testsystem nicht einfach so etwas, beim Spielen von Horizon war das auf einem unserer Rechner dennoch der Fall. Eine Haupteklärung für die laut Steam-Reviews oft auftretenden Schwierigkeiten ist das Phänomen aber wohl nicht.

Lange Ladezeit zu Beginn

Ein mit allen Systemen auffälliges Problem ist die Shader Compilation, die man auch von Call of Duty kennt. Sie erfolgt beim ersten Start und dauert sehr lange, selbst mit schneller Hardware. Auf einem PC mit Core i9 9900K, RTX 2080 Ti, 16,0 GByte RAM und SSD mussten wir fast neun Minuten warten. Das Problem ist allerdings bekannt und soll per Patch behoben werden. Immerhin muss die Shader Compilation nur beim ersten Start sowie bei der Neuinstallation des Treibers und beim Wechsel der Grafikkarte durchgeführt werden. Danach startet das Spiel auch in unserer Testversion schnell, und die Ladezeiten sind kein Problem mehr.

Probleme und Performanceeindrücke

Zu den trotz Day-One-Patch bestehenden Problemen gehören unter anderem die nicht funktionierende anisotrope Filterung sowie Schwierigkeiten mit Animationen, die für 30 fps ausgelegt sind. Diese Animationen könnten eine der Ursachen für die Abstürze sein, da einige Spieler berichten, dass die Abstürze nach dem Begrenzen der fps verschwunden sind (oder zumindest deutlich weniger wurden). Eine gute Lösung ist es aber nicht, die Bilder pro Sekunde begrenzen zu müssen. Hier sollten Sony und Guerrilla Games also dringend noch nachbessern.

Performance mit Mittelklassehardware

Horizon sieht oft sehr gut aus, der Anspruch an die Hardware schwankt allerdings je nach Szene recht stark. Mit einer GeForce GTX 1060 erreichen wir beispielsweise in Kombination mit dem Core i5 2500K und 8,0 GByte RAM auch auf maximalen Details in Full HD in bestimmten Bereichen des Spiels etwa 45 fps ohne störende Framedrops, in anderen Szenen sind es dagegen eher 30 fps.

Letztlich haben wir uns vor allem aufgrund der vielen Berichte über Abstürze dazu entschieden, Horizon Zero Dawn wegen technischer Probleme um fünf Punkte abzuwerten. Wir behalten die Situation und vor allem die Auswirkungen kommender Patches aber im Auge und euch auf dem Laufenden.

Aloys Ausrüstung

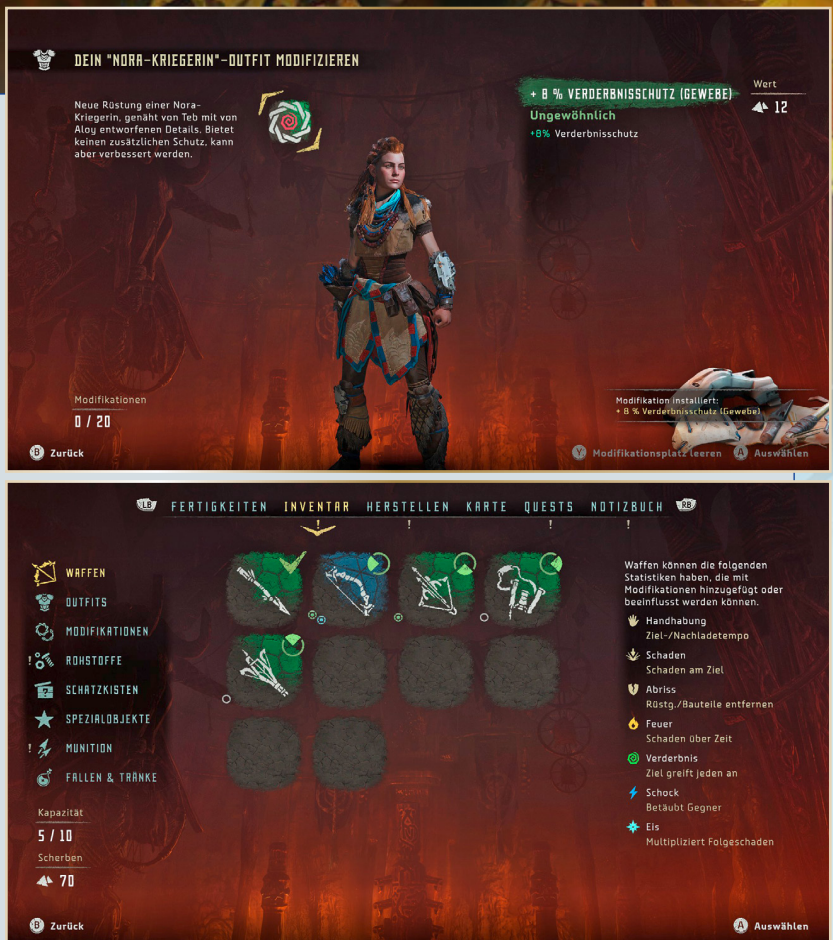
Waffen: Aloys Hauptwaffe ist und bleibt der Bogen. Mit der Zeit erhält ihr aber unterschiedliche Varianten, die neben normalen Pfeilen und brennenden Varianten auch solche mit mehr Durchschlagskraft, Sprengpfeile zum Abtrennen von Maschinenteilen und mehr verschießen können. Der Speer dient zusätzlich zum Nahkampf. Darüber hinaus gibt es Spezialwaffen wie ein Gerät, das Fallen platziert, oder eine Schleuder für Bomben mit Elementarschäden wie Eis. Später lassen sich sogar Monsterwaffen abschießen und gegen die Kreaturen verwenden.

Rüstungen: Unterschiedliche Rüstungen bringen Effekte wie Widerstand vor Elementen wie Feuer oder der Verderbnis mit sowie je nach Seltenheitsgrad besseren Schutz und schickeres Aussehen.

Mods: Roboter werfen manchmal Modifikationen ab, die Aloy in Waffen und Rüstungen einbauen darf. Sie liefern ihrerseits bestimmte Eigenschaften wie einen besseren Schutz gegen Feuer.

Crafting: Tränke für Heilung, Abwehr oder Schutz gegen bestimmte Elemente, platzierbare Fallen oder auch größere Taschen für Munition und Items darf die Heldin bequem unterwegs aus Roboterteilen, erjagten Tieren und sammelbaren Objekten wie Kräutern herstellen.

Schnellreisepakete: Reisen funktioniert im Spiel nur über bereits besuchte Lagerfeuer. Etwas lästig: Diese einfach freizuschalten reicht nicht, ihr müsst zusätzlich ein Reisepaket herstellen. Erst später erhält ihr eines, das sich unendlich oft benutzen lässt.



besten fast gleichzeitig Schießen, Ausweichen, neue Munition anfertigen, Heiltränke einnehmen und eure Umgebung scannen solltet, was eine ganze Menge (sinnvoll gewählte, aber auch veränderbare) Tasten beansprucht. Mit etwas Zeit und Übung klappt das deutlich besser, wir empfehlen aber trotzdem auch auf dem PC einen Controller.

Ein Hauch von Rollenspiel

Ein wenig Rollenspiel erwartet euch dann aber doch: Über Levelaufstiege schaltet ihr neue Fertigkeiten frei. Die vier Talentbäume »Jäger«, »Krieger«, »Sammler« und »Reisender« fallen zwar nicht allzu umfangreich aus, dafür macht aber jeder Skill direkt einen spürbaren Unterschied. Aloy wird zum Beispiel deutlich weniger sichtbar beim Schleichen, darf ungünstig ausgelegte Fallen später wieder einsammeln oder Monstern mehr Metallteile abschlagen, die sich als Ressourcen wieder über das Crafting in Fallen und Munitionsarten investieren lassen – übrigens elegant direkt im Waffenrad, das ihr über die Tabulatortaste öffnet. Oder ihr tauscht die Beute bei Händlern gegen neue Waffen und Rüstungen.

Die Auswahl an Crafting-Möglichkeiten, Waffen, Munitionsarten, Mods und Outfits für Aloy wirkt etwas aufgesetzt. An sich ist die taktische Vielfalt lobenswert, am Ende fährt man aber auf dem normalen Schwierigkeitsgrad meist mit der simplen Strategie am besten, einfach jede Menge Sprengfallen zu platzieren und verwundeten Gegnern dann mit Pfeil und Bogen den Rest zu geben. Durch das mächtige Schildweberinnen-Outfit, das Aloy sich spät im Spiel verdienen

kann, nimmt sie dann ohnehin dank eines Schutzschildes kaum noch Schaden. Über weite Strecken im Spiel bekommt man von solchen Balancingschwächen aber zum Glück nichts mit. Das Crafting lässt sich außerdem bequem nebenbei erledigen und erfordert niemals Grind nach bestimmten Ressourcen. Wer einfach spielt, Monster jagt und Missionen erledigt, sammelt ohne Probleme alles, was er benötigt.

Ubisoft lässt grüßen

Das Design der von Maschinen durchzogenen, postapokalyptischen Natur ist einzigartig. Die Open-World-Systeme von Horizon Zero Dawn erkennt man beim Erkunden aber schnell wieder. Ähnlich wie bei The Witcher 3 oder bei der Ubisoft-Formel erwartet euch eine große Karte voller Symbole, hinter denen sich Hauptmissionen, Nebenaufträge, Banditenlager, Jagdherausforderungen und mehr verstecken. Nebenmissionen erzählen meist kleine, in sich abgeschlossene Geschichten: Mal soll Aloy Spuren untersuchen, um einen verschwundenen Jagdtrupp aufzuspüren, mal eine Karawane gegen angreifende Roboter verteidigen und anschließend einen Verräter zur Rede stellen, der mit der wertvollen Ware abgehauen ist. Die gut geschriebenen Geschichten drumherum motivieren aber. Selbst für die in Verruf geratenen Türme zum Aufdecken der Welt hat Entwickler Guerrilla Games sich einen eigenen Spin ausgedacht: Ihr müsst auf riesige, an Giraffen erinnernde Roboter – Langhalse genannt – klettern und sie mithilfe eures Speeres »überschreiben«, also schlicht umprogrammieren. Das ist übrigens auch bei

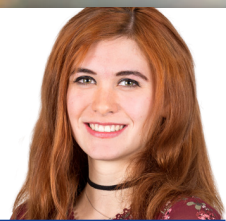
kleineren Robotern möglich, die euch dann in Folge als Reittier zur Fortbewegung in der Open World dienen oder an eurer Seite kämpfen. Andere Aktivitäten wie die Jagdgebiete, in denen ihr unter Zeitdruck Monster auf eine bestimmte Art erledigen müsst, verdorbene Zonen mit korrumpierten und besonders aggressiven Monstern oder die typischen Banditenlager, die wir insbesondere aus den Far-Cry-Spielen hinlänglich kennen (inklusive Alarm und Gegnernachschub versteht sich) fühlen sich deutlich ausgelutschter an. Das meiste davon lässt sich aber ohne Probleme ignorieren. Versucht euch stattdessen lieber an den Brutstätten: Die erlauben euch nicht nur, neue Roboterarten auf eure Seite zu ziehen, sondern konfrontieren euch auch mit fordernden Bosskämpfen gegen neue Roboter und kleineren Kletterätseln à la Tomb Raider.



Die Spielwelt steckt voller Details: Jeder Stamm verfügt zum Beispiel über eigene Bräuche, Kleidungsstile und mehr.

Meinung

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Wie die Entwickler im Rahmen einer Dokumentation verraten haben, war Horizon für sie ein Wunschspiel. Sie wollten unbedingt eine Geschichte im Stil von David gegen Goliath erzählen, rund um eine einzelne Heldin, die sich mit Pfeil und Bogen gegen gewaltige Roboter Kreaturen wehrt. Dass sie sich nach einem Shooter wie Killzone entschieden haben, ein komplett anderes, so aufwändiges Projekt zu wagen und damit auch noch Erfolg hatten, beeindruckt und freut mich. Zum einen, weil man dem Projekt diese Überzeugung und Leidenschaft für die Idee fast an jeder Ecke und in jedem Detail ansieht. Zum anderen, weil die über zehn Millionen verkauften Einheiten auf der PS4 dafür sprechen, dass auch im AAA-Sektor Mut belohnt werden kann und weder eine neue Marke noch eine allein weibliche Spielfigur dem im Weg stehen müssen. Horizon hat seine Schwächen und fühlt sich manchmal überladen an. Und auch die PC-Technik läuft längst nicht bei allen Spielern rund. Ignoriere ich all das, steht mir aber eine Welt offen, die vor allem dadurch glänzt, dass sie wirklich etwas zu sagen hat – sei es innerhalb ihrer Geschichte oder darüber, wie wir miteinander und unserem Planeten umgehen. Genau das fehlt mir in vielen Open-World-Spielen, in denen die Story gerne zur Brotkrumenspur für allerlei Füllaufgaben verkommt.

Große Welt mit noch größerer Heldin

Oder begeben euch auf die Suche nach Dokumenten, Audiologs und Panorama-Datenpunkten, die euch spannende Einblicke in die Hintergründe der Welt beschern und dabei helfen, das Puzzle um den Untergang der Menschheit zusammenzusetzen. Die Open World bietet so schon im Hauptspiel ziemlich viel. Im in der PC-Version enthaltenen DLC The Frozen Wilds begeben ihr euch aber noch einmal in ein separates Gebiet, genauer gesagt die frostige Heimat der Ba-

Scannt ihr Maschinen, werden auch Schwachpunkte sichtbar, die ihr anschließend mit dem Bogen anvisieren solltet, um deutlich mehr Schaden auszuteilen.



nuk im hohen Norden. Aloy muss hier das Geheimnis um neue, noch mächtigere Maschinen lüften, die das Land überfallen. Bei den Aktivitäten liefert die Erweiterung vor allem mehr vom gleichen, steuert aber darüber hinaus neue Waffen, Rüstungen, Gegner und Talente sowie eine eigene Story bei.

Mit dem DLC seid ihr etwa zehn bis 20 Stunden beschäftigt. Beim Hauptspiel liefert allein die Kampagne etwa 30 Stunden an Unterhaltung. In der Open World könnt ihr euch dann aber nochmal locker 30 bis 50 zusätzliche Stunden vertreiben. Ich habe bereits mit der Konsolenversion über 100 Stunden verbracht und selbst dann noch nicht jede Aktivität voll ausgekostet.

Horizon Zero Dawn erfindet Open-World-Spiele nicht neu, vereint aber viele Stärken von The Witcher, Assassin's Creed oder Far Cry in sich. Auch ohne moralische Rollenspielerentscheidungen, die für Wiederspielwert sorgen, bekommt ihr eine packende Story geboten. Roboter und menschliche Feinde sorgen für eine angenehme Gegnervielfalt und Stealth, unterschiedliche Waffen und Fähigkeiten ermöglichen viele Herangehensweisen an Gefechte.

Zu einem erzählerischen Meisterwerk wird Horizon aber vor allem dadurch, wie es all das in seiner Welt und als Teil von Aloys Geschichte inszeniert. Beim Spielen fühle ich mich jederzeit mit ihr und ihrem Schicksal verbunden, weil die Entwickler sich die Zeit

nehmen, der Heldin und ihren Gefühlen Raum zum Atmen lassen. Aloy darf schluchzen, wüten, verzweifeln, staunen oder sich nach dem Schwimmen das Wasser aus den Haaren schütteln. Horizon Zero Dawn fühlt sich deshalb nicht wie ein Open-World-Best-of-an, sondern wie die persönliche Reise einer jungen Frau. Und das schafft kaum ein Spiel dieser Größenordnung. ★

HORIZON ZERO DAWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500K / AMD FX 6300
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770K / Ryzen 5 1500X
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
16 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION



Wunderschöne Landschaften voller Details
mitreißender Soundtrack
atmosphärische Wetter- und Lichteffekte
Lebens-echt animierte Maschinen
gelungene deutsche Vertonung

SPIELEDISIGN



Monster erfordern Taktik
spaßige Mischung aus Schleichen, Erkunden und Kämpfen
viele Möglichkeiten
nützliche Fertigkeiten
teils generische Open-World-Aktivitäten

BALANCE



fünf Schwierigkeitsgrade
ausführliche Tutorials
gut adaptierte Maus- und Tastatursteuerung
bestimmte Rüstungen und Waffen sehr mächtig
kein freies Speichern

ATMOSPHÄRE / STORY



sympathische und glaubhafte Heldin
lebendige Spielwelt
packende Sci-Fi-Story mit spannender Prämisse
selbst Sammelobjekte haben viel zu sagen
überraschende Wendungen

UMFANG



zahlreiche Nebenaufgaben und Aktivitäten
DLC-Kapitel enthalten
lange Hauptquest
viele Bogenvarianten und Outfits
optionale Herausforderungen wie Brutstätten und Jagdgebiete

ABWERTUNG

Wir werten Horizon Zero Dawn aufgrund technischer Probleme wie den Abstürzen zunächst um fünf Punkte ab.

FAZIT

Horizon Zero Dawn begeistert mit einer abwechslungsreichen Open World, einer innovativen Sci-Fi-Story sowie mit einer starken Heldin.

91

-5

86



Erledigt ihr Roboter, werfen sie Maschinenteile als Beute ab. Die dienen zum Craftern oder ihr tauscht sie bei Händlern gegen neue Outfits und Waffen.