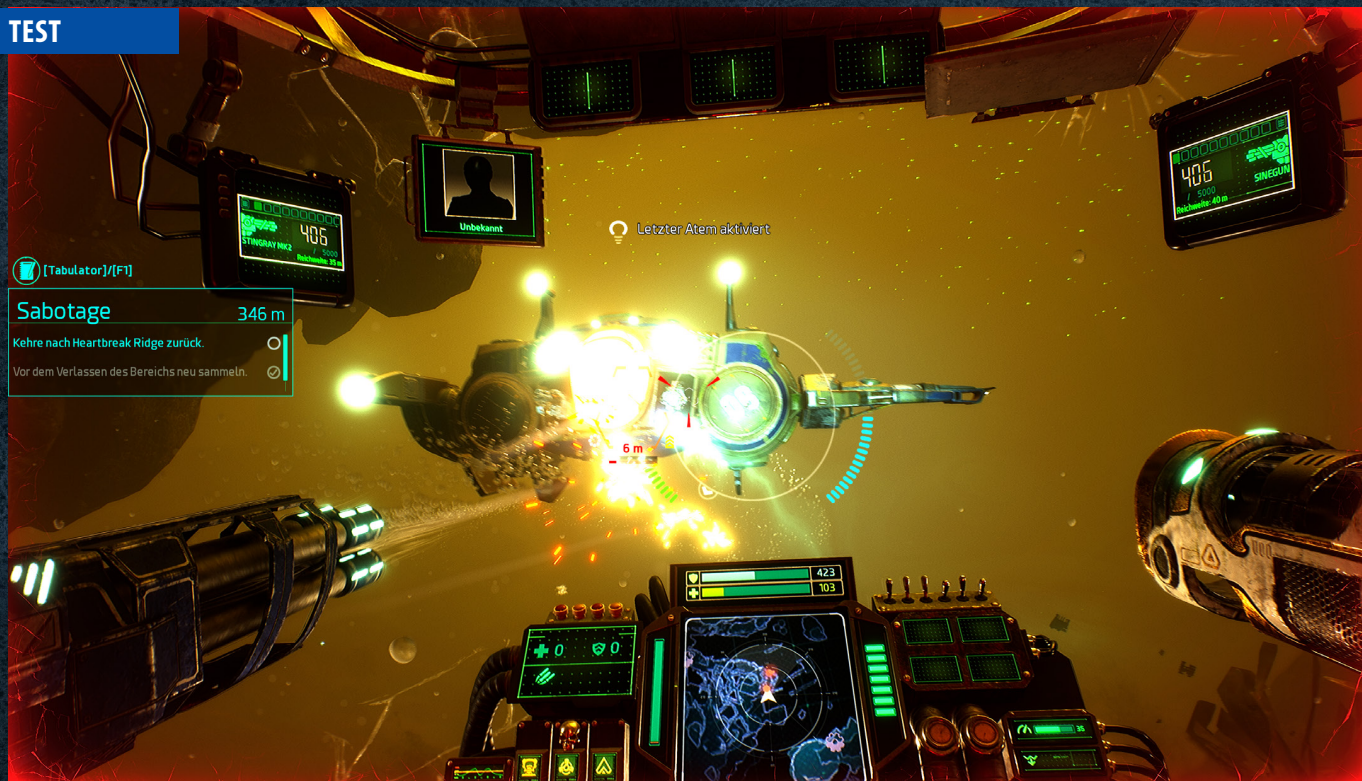




Typische Szene: KI-Gegner greifen fast immer frontal an und weichen nur minimal aus. Richtige Dogfights erlebt ihr selten.

Aquanox Deep Descent

FAST ABGESOFFEN

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Digital Arrow** Termin: **16.10.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Unterwassergefechte, Tiefseelandschaften, krasse* Lichteffekte: Aquanox war schon toll! Da muss es 19 Jahre und zig Hardware-Generationen später doch noch besser aussehen, oder? Von Martin Deppe

In Shootern gibt es oft diese Stellen, an denen vor einem großen Areal jede Menge Munition und Medipacks herumliegen und das Spiel automatisch speichert. Spoiler-Alarm: Obacht, Hinterhalt, gleich stürmen ganz viele Gegner aus ihrer Deckung! Solche Situationen gibt's im Unterwasser-Action-Simulationsmix Aquanox Deep Descent nicht. Hier ist's schlimmer: Sobald wir etwa in eine größere Höhle fahren, spawnen Gegnerschiffe aus dem Nichts und nehmen uns ins Kreuzfeuer. Willkommen zurück, Gamedesign aus den Neunzigern! Doch das ist nicht die einzige Untiefe, die Aquanox durchfährt.

Findet Nemo!

Aquanox Deep Descent spielt im Jahr 2370, also rund 300 Jahre vor den Ereignissen der Vorgänger Schleichfahrt (1996), Aquanox

(2001) sowie Aquanox 2 (2003), die alle drei vom Mannheimer Studio Massive Development stammen. Alle vier Titel haben die globale Unterwasserwelt Aqua als Schauplatz. Hierher hat sich der Rest der Menschheit zurückgezogen, nachdem sie die Erdoberfläche vergiftet, verwüstet und zur Sicherheit noch nuklear verstrahlt hat. In Deep Descent spielt ihr Kaelen, einen sogenannten Cryo, der gerade mit ein paar anderen Überlebenden aus dem Kälteschlaf gezeitert wurde. Nach einem kurzen, überspringbaren Tutorial trifft ihr auf die Tupilaq, ein Großkampfschiff unter dem Kommando des knurrigen Kommandanten Okabe, und schließt euch der Crew an. Die Tupilaq dient fortan als mobiler Questhub, während euch die lineare Story quer durch die Ozeane führt.

Die Story und die Charaktere gehören zu den Pluspunkten. Denn wie in den Vorgängern sind die Porträts der Hauptfiguren zwar nicht animiert, aber gut vertont: eure Begleiter genauso wie die Mechaniker, Forscher und Kommandanten der Tupilaq und auf den Stationen anderer Fraktionen, an denen ihr immer wieder mal andockt. Nur euer Kommandant übertreibt es mit seiner Stimme ein bisschen, sie klingt wie eine Mi-

schung aus »Ich muss dringend aufs Klo« und Clint Eastwood, nur dass Okabe jeden Satz wie »Make my day!« herausknurrt. Der Söldner-Captain ist auf der Suche nach einem gewissen Nemo, der mehr über unsere Vergangenheit vor dem Kälteschlaf zu wissen scheint. Und so reisen wir mit der Tupilaq durch die Zonen von Aqua, erfüllen Aufträge des Captains, Nebenjobs einzelner Crewmitglieder oder Storymissionen anderer Fraktionen, etwa für eine Kommandantin des Transatlantischen Bündnisses.

Kanonenfutter-KI

Springen wir mal in die Kampfszene vom Anfang zurück, mit den Gegnern aus dem Nichts. Die ballern also aus allen Rohren auf uns, bewegen sich dabei aber kaum. Meist fahren sie auf uns zu, bis sie in Waffenreichweite sind, und feuern stur. Statt Dogfights erlebt ihr also sehr statische Gefechte. Elemente der Vorgänger, etwa das Ausnutzen von Strömungen, um schnell und leise am Feind vorbeizudriften, fehlen. Hinzu kommt, dass die Sichtweite sehr niedrig ist und selbst zielsuchende Torpedos nach 50 Metern schlappmachen – mit einer montierten Shotgun müsst ihr sogar auf 15 Meter ran.

Meinung

Martin Deppe
@GameStar_de

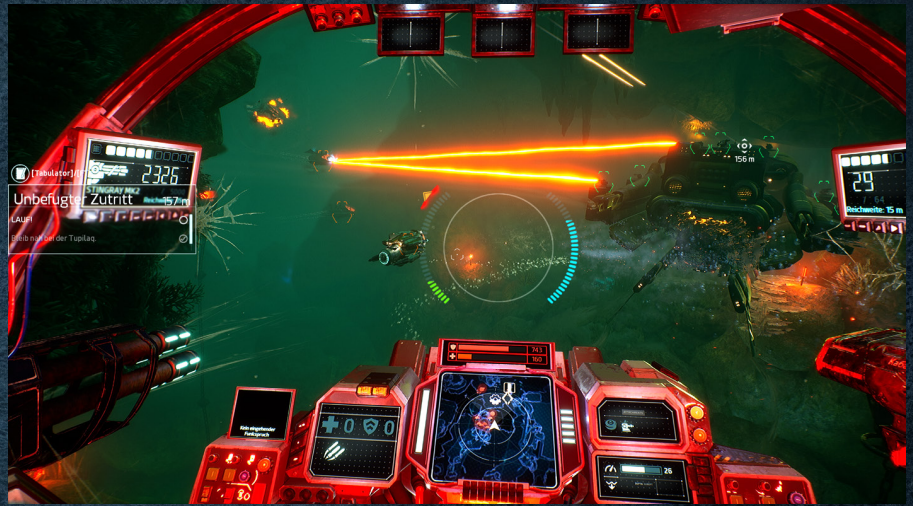


Ach, es hätte so schön sein können – 17 Jahre nach dem zweiten Teil endlich wieder ein gescheitertes Aquanox! Doch Deep Descent verpasst die Chance, weil hier viel zu viele Elemente mittelmäßig umgesetzt sind. Allein schon die Gefechte: Immer wieder spawnen Gegner aus dem Nichts, lassen die gleichen Sprüche los, fahren stur auf mich zu und halten stumpf drauf. Das spielt sich extrem starr, keine Spur von packenden Unterwasser-Dogfights. Es gibt feindliche Schiffstypen, die kenne ich nur von vorne! Schiffe haben zwar Schilde, aber die erkennt man nur an einem pixelhohen Balken beim Zielaufschalten, nicht an den Schiffen selbst. Dadurch bekommt ihr auch null Trefferfeedback, da weder Schilde aufleuchten noch Hüllenschäden erkennbar sind – im Prinzip arbeitet ihr nur blaue und rote Balken ab, und wenn beide alle sind, macht's Bumm. Dabei hat schon das erste Aquanox gute Schildeffekte, dynamische Beleuchtung wie durchbrechende Sonnenstrahlen und Waffenfeuer, das auch die Umgebung illuminiert. Wie gesagt, vor 19 Jahren! Dass Deep Descent nicht völlig absäuft, hat zwei Gründe: Erstens ist die Atmosphäre der dystopischen Unterwasserwelt durchaus gut eingefangen, zumal auch die Sprecher einen ordentlichen Job machen. Zweitens motiviert es, neue Schiffe und Ausrüstung freizuschalten und gleich zu testen. Einen weiteren, dritten Grund lasse ich hingegen nicht in die Wertungspunkte einfließen: Es gibt derzeit kein anderes Unterwasser-Actionspiel! Wenn ihr also lieber ein schwaches als gar keins wollt, ist Deep Descent keine schlechte Wahl.

Noch ein Minuspunkt: Schiffe haben zwar Schilde, aber die sind wie die Rumpf-Hitpoints nur durch blaue und rote Balken dargestellt, wenn ihr ein Ziel aufschaltet. Also kein Schildwabern, kein Aufleuchten bei Treffern, keine Schadenseffekte an feindlichen Rümpfen. Auch bei unserem eigenen Schiff werden höchstens ein paar 2D-Risse aufs Cockpit gepappt, wenn wir kurz vor dem Exitus stehen. Und ihr könnt euch zwar etwas im Cockpit umschauen, aber das ist umständlich und unspektakulär, nicht mal eure Arme und Hände sind animiert.

Totes Meer

Die Unterwasserlandschaften sind durchaus schick, etwa wenn wir auf Relikte aus der Prä-Apokalypse treffen, zum Beispiel riesige Satellitenschüsseln. Aber auch hier wäre so viel mehr möglich gewesen, 19 Jahre nach Aquanox! Damals brachen öfter mal Sonnenstrahlen durch die verseuchte Wasseroberfläche und warfen tanzende Lichtflecken auf den sandigen Boden. In Deep



Unser schwimmendes Hauptquartier »Tupilaq« wird angegriffen, wir greifen ein. Simple Cockpitglas-»Aufkleber« sollen Schäden an unserem U-Boot darstellen.

Descent gibt's nur selten Licht- und Schatteneffekte – wenn wir mit feuernden MGs an einer Felswand entlanggleiten, wird sie vom Mündungsfeuer nicht beleuchtet. Selbst unsere Scheinwerfer setzen lediglich die Helligkeitswerte im Kegel hoch, nicht mal Seegras wirft Schatten.

In den ersten Einsätzen sind wir noch in sehr engen Höhlensystemen unterwegs, alle naselang dengeln wir an irgendwelche Vorsprünge oder Leitungen. Wir kommen uns vor wie ein See-Elefant im Porzellanladen – nur mit unkaputtbarem Porzellan. Später wird's zum Glück besser, wir durchfahren großräumigere Levels, zum Beispiel auf Geleitschutzmissionen. Trotz der Döspaddel-KI sind spannende Missionen dabei, denn die KI gleicht das mangelnde I durch ein M wie Masse aus: Wenn viele Trottel auf euren Schützling ballern, kommt halt auch gepflegte Spannung auf!

Im Koop wird's besser

Außerdem motiviert Aquanox Deep Descent mit neuen Waffen und Schiffen zum Wassertauchen. Sechs Spielerschiffe gibt's, und alle könnt ihr je nach Slot-Anzahl mit Primär- und Sekundärwaffen bestücken. Zum Beispiel als Hauptwaffen links eine Shotgun und rechts einen Torpedowerfer mit sofort aufschaltenden Breaker-Torpedos, während ihr die sekundären Slots mit Geschützturm und Minenwerfer bewaffnet. Vorsicht jedoch beim Minenwerfer: Der schubst die Sprengkörper nonstop hinter euch aus dem Boot – wenn ihr stehenbleibt, müsst ihr den Werfer unbedingt deaktivieren, sonst erwischt euch die eigene Mine (haben wir von einem Freund gehört). In euren Einsätzen könnt ihr auch herumliegende Wrackteile oder Vorratsbehälter plündern, um daraus Schild- und Reparaturkits oder Munition zu craften, das geht auch unterwegs. Unterm Strich ist das Crafting-System zwar nett, aber überflüssig.

Aquanox Deep Descent hat zwei Multiplayer-Bereiche mit an Bord. Zum einen klassisches Deathmatch und Team-Deathmatch auf vier Karten mit bis zu acht Spielern. Fehlende Kapitäne lassen sich durch

Bots ersetzen, die aber auch nicht schlauer sind als ihre Solo-Kumpels. Zum anderen gibt es einen echt guten Koop-Modus, in dem ihr zu zweit, dritt oder viert die Kampagne spielt: Der Host macht seine aktuelle oder eine gespeicherte Solo-Mission auf und lädt die anderen ein. Dadurch werden die Gefechte dann auch weniger statisch. Weil ihr nicht mehr der einzige Spieler seid, auf den die KI ballert, fahrt ihr mehr Manöver – um etwa einem Kollegen beizustehen. ★

AQUANOX DEEP DESCENT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i7 950 / AMD A8-6600K
Geforce GTX 560 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 26 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 6600K / Ryzen 5 1500x
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 26 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- guter Sound
- überwiegend gute Sprecher
- atmosphärisch passende Musik
- magere Waffeneffekte
- kaum Licht- und Schattenspiele

SPIELEDISIGN

- motivierendes Freischalten von Schiffen und Ausrüstung
- solide Missionen
- sehr statische Gefechte
- teils enge Levels
- kein Trefferfeedback (z.B. Schilde nicht sichtbar)

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Tutorial
- die allermeisten Gegner sind Kanonenfutter
- keine Joystick-Steuerung
- Gegner spawnen aus heiterem Himmel

ATMOSPHÄRE / STORY

- grundsätzlich cooles Unterwasserszenario
- Dialoge im Stil von Schleifahrt
- Audiodateien etc. verdichten Atmosphäre
- glaubwürdige Spielwelt
- nervige, recycelte Gegensprüche

UMFANG

- sechs modifizierbare Schiffstypen
- guter Kampagnen-Koop-Modus (bis zu vier Spieler)
- simples Crafting
- Multiplayer für bis zu vier Spieler
- nur vier Multiplayer-Karten und zwei Modi

FAZIT

Unterwassergefechte mit Kanonenfutter-KI. Neue Schiffe und Ausrüstung motivieren. Kommt selten an Schleifahrt und Aquanox ran.

