

Crimson Desert

EIN OPEN-WORLD-GROSSANGRIFF

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Pearl Abyss** Entwickler: **Pearl Abyss** Termin: **4. Quartal 2021**

Crimson Desert sieht aus wie eine Mischung aus The Witcher 3 und Kingdom Come: Deliverance. Aber die koreanischen Entwickler wollen nicht nur einfach noch eine Fantasy-Open-World bauen. Von Peter Bathge

Für mich war es der Drache, der meinen Widerstand gebrochen hat. Dabei hatte ich mir fest vorgenommen, mich nicht vom ersten langen Gameplay-Trailer zu Crimson Desert (zu sehen auf GameStar.de) beeindrucken zu lassen. Und ein paar Minuten lang ging das auch gut, indem ich auf jede zum Anbeißen leckere Szene mit einem Einwand reagierte. Und dann kommt da dieser in 4K-Auflösung durchs Unterholz preschende Drache und reißt meine Einwände einfach hinfort. Auf dem Rücken einer Riesenechse durch die Luft

zu sausen, erst majestätisch, den pfeifenden Wind im Gesicht, dann wild rollend, Explosionen ausweichend, dem Ritt in einer Fantasy-Achterbahn gleich, das hat mich nachhaltig beeindruckt. So flüssig, so bombastisch gab es das noch nie zu sehen.

Ein Grafikbrett, keine Frage! Aber das Action-Adventure hat laut Entwickler Pearl Abyss noch viel mehr zu bieten als eine der schönsten mittelalterlichen Spielwelten, die je über heimische Monitore geflimmert sind. Crimson Desert ist nichts Geringeres als ein Großangriff auf die etablierten Marken im



Crimson Desert schlägt vom Look her in eine ähnliche Kerbe wie Kingdom Come: Deliverance und erzeugt ein unglaublich authentisches Mittelalter-Feeling.

Open-World-Genre – und daher für jeden Fan dieser Blockbuster automatisch spannend. In dieser Preview will ich euch erklären, wie Crimson Desert funktioniert.

Darum geht es

Crimson Desert muss man allein schon deshalb ernst nehmen, weil es von den Entwicklern eines Verkaufshits kommt: Das MMO Black Desert Online von Pearl Abyss wurde laut den Zahlen des koreanischen Entwicklers von rund 40 Millionen Spielern ausprobiert. Den detaillierten Charaktereditor und die (nochmals verbesserte) Grafik-Engine übernimmt Crimson Desert von Black Desert Online, ansonsten ist aber alles neu. Denn das Action-Adventure spricht vorrangig Einzelspieler an und ist eine Art Prequel zur Story von Black Desert Online.

Ihr übernehmt die Rolle von Krieger Macduff (der weiblich oder männlich sein sowie unterschiedlichen Völkern angehören kann) und macht euch daran, euer verloren gegangenes Heimatland zurückzuerobern. Zu diesem Zweck scharft ihr eine Gruppe von Söldnern um euch, deren Mitglieder euch als NPCs zuweilen auch im Kampf beistehen. Alternativ zieht ihr mit anderen Spielern los, um euren Ruhm und Reichtum zu mehren; Crimson Desert lässt euch eure Singleplayer-Welt dank ständiger Online-Verbindung mit Freunden und Fremden teilen.

Wie genau die persönliche Geschichte von Held MacGuffin, äh, Macduff mit dem größeren Plot zusammenhängt, ist noch nicht klar, nur so viel: Nachdem der König von Demeiss in ein Koma gefallen ist, flammen auf dem Kontinent Pywel überall Konflikte und Rebellionen auf. Unterschiedlichste Fraktionen ringen um die Macht, und der Spieler soll durch seine Entscheidungen den Ausgang der Geschichte und die politischen Verhältnisse in Pywel beeinflussen.



Die Inszenierung von Crimson Desert verspricht, sich an AAA-Spielen zu orientieren.



In Crimson Desert scharft ihr im Lauf der Story eine Gruppe von NPC-Söldnern um euch.

Das Szenario von Crimson Desert setzt wie schon Black Desert Online auf einen Mix aus fantastischen und modernen Elementen. Es gibt jede Menge Monster und mittelalterliche Burgen sowie geschäftige Städte, die

sich vor ihren Gegenstücken in Kingdom Come: Deliverance oder The Witcher 3 nicht zu verstecken brauchen. Aber gleichzeitig setzen bestimmte Gruppierungen auch dicke Haubitzen ein, unter deren Kanonenkugeln die dicksten Mauern zerbröseln – natürlich äußerst ansehnlich, mit einzeln herausbrechenden Steinen und auf beeindruckende Weise zerberstenden Holzbalken. Schließlich ist es das erklärte Ziel der Entwickler, mit Crimson Desert die Grenzen des technisch Machbaren zu verschieben. Und diesen Anspruch merkt man dem Spiel an.

Eine Open World zum Verlieben

Schon die ersten Sekunden des aktuellen Trailers sollen Staunen beim Zuschauer auslösen, und tatsächlich wirken die 4K-Panoramen so einladend, man möchte sich sofort aufs Pferd schwingen und einen sich durch die Landschaft schlängelnden Fluss an der Furt überqueren, im Hochgebirge durch den Schnee stapfen, bei Sonnenuntergang rote Canyons erforschen oder in Richtung des in der Ferne aufragenden Klosters reisen, neugierig auf das, was einen dort erwarten mag.

Die Open World von Crimson Desert umfasst verschiedenste Biome, es geht eben nicht nur um die titelgebende Wüste, weit gefehlt. Dabei imponiert mir vor allem, dass Ortschaften, ihre Häuser und matschigen



Euren Helden erstellt ihr zu Spielbeginn selbst, nur sein Name ist vorgegeben. Geschlecht und Volk lassen sich ebenso anpassen wie das Aussehen – und Letzteres sehr detailliert, denn der Editor war schon in Black Desert Online wahnwitzig komplex.

So abwechslungsreich soll die Welt werden

Die Open World von Crimson Desert ist sehr divers und bietet herrliche Panoramen, bei denen unterschiedliche Terraintypen auf natürliche Weise ineinander übergehen sollen. Hier ein paar Beispiele von lieblichen Hügeln, hohen Bergen und unterschiedlichen Siedlungen.



Pfade wie aus einem Guss wirken. Alles ist am rechten Platz, wirkt stimmig. Ob die vielen NPCs, die sich in Dörfern und Metropolen über Marktplätze schlängeln, Holzbretter schneiden oder den Spieler bei einem Duell als Zuschauer anfeuern, tatsächlich Tagesabläufe haben, lässt sich noch nicht sagen. Dafür wissen wir bereits, dass neben Menschen und Orks auch drei Meter große Trolle

zu Bevölkerung gehören – weitere Völker sind dabei nicht ausgeschlossen.

Eure Umgebung erforscht ihr in der Third-Person-Perspektive, zu Fuß, mit dem Pferd und manchmal auch mit dem Kanu (etwa im Sumpf). Dabei gibt es zuweilen Rätsel zu lösen, in Dungeons bedient ihr Seilwinden oder müsst eine sichere Passage über eine Reihe von Bodenplatten finden.

Beeindruckendes Gekloppe

Und nun zum Kampf. Mein Eindruck: Die Gefechte sind schnell, effektiv und actionreich. Euer Held oder eure Heldin rollt zur Seite und führt Sprungangriffe aus; fernöstliche Kampfkunst stand für die Martial-Arts-Einlagen Pate. Schläge und Tritte werden übergangslos in die leichten, zu einer Kombo aneinandergeketteten Angriffe mit dem



Geskriptete Sequenz oder wiederkehrendes Spielelement? Held Macduff düst auf dem Rücken eines Drachen durch die Luft.

Schwert eingeflochten, ihr reißt Gegner zu Boden oder macht sie mit einem Wrestling-Manöver der Marke Body Slam unschädlich. Cool: An großen Bossmonstern wie einer Art Yeti mit Geweih könnt ihr hochspringen und sie von ihrem Rücken aus angreifen. Hat da jemand Dragon's Dogma gesagt?

Bei einer besonders beeindruckenden Bewegung packt ihr einen Feind und werft ihn auf seinen Verbündeten, woraufhin beide zu Boden gehen – mit ziemlicher Sicherheit handelt es sich dabei um eine Spezialfähigkeit. Ein anderes Mal springt Macduff in die Luft und deckt gleich zwei Banditen auf einmal mit Tritten ein, die sie nach hinten stoßen und betäuben. Ein anschließender Roundhouse-Kick wirbelt die Krieger durch die Luft, und sofort entfesselt der Protagonist einen Pfeilhagel; die Geschosse bleiben in Schilden und Körpern stecken.

Apropos: Mit dem Schild blockt ihr wie gewohnt Angriffe von Widersachern - ob das Ausdauer kostet, lässt sich noch nicht sagen, Bildschirmanzeigen fehlen in den ersten Gameplay-Szenen noch. Mit einer zehnhändigen Axt könnt ihr einen schweren Schlag aufladen, dazu müsst ihr kurz stehen bleiben. Außerdem gibt's immer wieder sehenswerte Finisher, und Gegner am Rande einer Klippe lasst ihr über diese springen, indem ihr nach ihnen tretet. Alternativ haltet ihr den Feind fest und nutzt ihn als menschlichen Schutzschild. Wenn ihr genug davon habt, reicht ein Knopfdruck, um euer Opfer ein für alle Mal zu erledigen. Game Designer Hyoseok Chae zu uns: »Derzeit arbeiten wir daran, dass ein Charakter mehrere Waffentypen benutzen und für jeden Typ unterschiedliche Bewegungen ausführen kann.«

Die Gegner besitzen in Crimson Desert Lebensbalken, beißen aber in den ersten Spiel-



Die detaillierten Gesichter der Figuren erlauben sehr lebensechte Ausdrücke, etwa um Trauer zu zeigen. Hoffentlich schaffen es Dialoge und Story, diesen Aufwand zu rechtfertigen.

szenen recht schnell ins Gras – ob das im fertigen Spiel so bleibt oder ob Pearl Abyss in alte Grind-Muster verfällt, bleibt abzuwarten. Das wird auch davon abhängen, wie viele Rollenspielelemente der Titel letztlich spendiert bekommt. Seong-Woo Lee, einer der Producer von Crimson Desert, sagte uns gegenüber im Interview: »Crimson Desert

baut auf einem Rollenspielfundament auf. Die Charakterentwicklung ist in unseren Augen ein wichtiger Aspekt, der ein Action-Adventure unterhaltsamer macht. Wir überlegen gerade, wie wir neue Skills oder Verbesserungen mit der Entwicklungsstufe des Spielcharakters oder dem Storyfortschritt verbinden können.«



Pearl Abyss gibt sich Mühe, mit Licht und Farben Stimmung zu erzeugen. Und Herbststimmungen sind nun mal die besten.

Die Kämpfe

Über das Interface und die Steuerung von Crimson Desert wissen wir noch nicht viel, wir können also nicht sagen, ob sich die Kämpfe komplex spielen oder ob es am Ende nur ein Tastengekloppe wird. Aber beeindruckend sehen die Kloppeereien schon mal aus.



Detailliert dargestellte Rüstungen und Waffen helfen euch dabei, die Treffen mit Banditen, Wölfen, feindlichen Soldaten, Bären und allerlei mythischen Kreaturen zu überleben. Wie oft ihr sie im Spielverlauf wechseln könnt, ist noch nicht bekannt. Irgendeine Art von Loot-System wird Crimson Desert aber aller Voraussicht nach bieten.

Leicht übertrieben und damit typisch für die Art von asiatischen Kämpfen, die Crimson Desert darstellt, sind die Effekte: Wenn Stahl auf Stahl trifft, fliegen Funken, die den halben Bildschirm bedecken, und manche Animationen sind krass überzeichnet. Blut besiegt Feinde fliegt nach einem Take-down hoch in die Luft, das Schwert zieht einen scharlachroten Schweif aus Tröpfchen hinter sich her. Zuweilen fällt es mir wegen solch fast schon dekadenter Partikeleffekte schwer, der Action zu folgen, und ich frage mich unwillkürlich, wie intuitiv sich das spielen lässt. Außerdem ruckelt das Gesche-

hen bislang noch merklich – ob das nur an der Performance der frühen Fassung liegt oder an der sich ruckartig bewegenden Kamera, ist nicht ganz klar. In jedem Fall muss Pearl Abyss hier noch einiges an Arbeit reinstecken, damit uns die Gefechte so begeistern wie die schönen Landschaften.

Single- und Multiplayer

Fokus auf die Story, actionreiche Kämpfe, eine riesengroße Spielwelt, Traumgrafik - Crimson Desert hört sich wie das Spiel der Spiele an. So etwas macht mich immer ein bisschen misstrauisch, besonders wenn ich all die versprochenen Features noch nicht selbst ausprobieren konnte. Aber das Zurückgefallen ist, dass ich noch gar nicht den einen Aspekt dieses potenziellen Blockbusters angesprochen habe, der das ganze Unterfangen noch ambitionierter, ja fast schon wahnwitzig erscheinen lässt. Denn Crimson Desert wird ein Hybrid aus Single- und Mul-

tiplayer-Spiel. Pearl-Abyss-Gründer Daeil Kim antwortet auf unsere Frage danach: »Crimson Desert ist aufgeteilt in einen Storymodus, in dem der Spieler die Rolle des Hauptcharakters Macduff übernimmt, und in einen Adventure-Modus – Änderungen vorbehalten –, wo die Spieler weitere Abenteuer in der Zeit danach erleben können. Spieler können ihre Fähigkeiten und Gegenstände in beiden Modi benutzen und mit ihren Freunden Multiplayer-Quests erledigen. Spieler werden zudem in der Lage sein, verschiedene Leute zu treffen und in Dörfern Informationen zu sammeln. Allerdings wird es nicht möglich sein, mit Freunden zu spielen, während ihr als Macduff unterwegs seid.« So könnte Crimson Desert in MMOs verbreitete Online-Features wie Events in einer Shared World übernehmen. Doch wie lassen sich die Aussagen über die Nebenbeschäftigungen von Co-Producer Hwan-Kyoung Jung dort einordnen? Jung zu uns: »Eine der inter-



Drachen sind offenbar nicht automatisch unsere Freunde. Dieser hier hat jedenfalls entschieden etwas gegen uns.

essanteren Nebenbeschäftigungen wird das Management deiner Söldnergruppe sein. Spieler können eine Basis errichten, Gegner bekämpfen und Wohltaten vollbringen. Aber wir erlauben den Spielern auch, sich als Banditen zu verdingen, indem sie Brücken übernehmen und einen Wegzoll von Dorfbewohnern in der Umgebung verlangen. Darüber hinaus können Spieler versuchen, die Geheimnisse des Zeit-Dungeons zu erforschen und ihre Überlebensfähigkeiten zu verbessern.« Bezieht sich Jung auf das Solo- oder das Multiplayer-Spiel. Oder auf beides?

Die Pressemitteilung spricht darüber hinaus von PvP-Inhalten, also von Kämpfen Spieler gegen Spieler, es soll gar Belagerungsschlachten geben. Ob daran mehrere Dutzend Spieler wie in einem MMO teilnehmen dürfen oder sie sich lediglich in kleinen Teams gegenüberstehen, wissen wir noch nicht, Pearl Abyss sagte uns gegenüber: »Unser System der Belagerungen wird sich komplett davon unterscheiden, was bisher in dieser Richtung existiert. Leider können wir zurzeit nicht mehr darüber verraten.«

Der mögliche Stolperstein

Okay, einmal tief durchatmen, bitte. Ja, es ist leicht, sich von diesen ersten Informatio-

nen und Bildern zu Crimson Desert hypen zu lassen. Aber das wäre verfrüht. Denn noch sind viele Fragen offen – und manches, was bekannt ist, stimmt skeptisch. Dazu gehört auch die bisherige Arbeit der Entwickler. Ja, Black Desert Online hat in den sechs Jahren nach Release unheimlich viele Spieler erreicht, aber dabei nicht nur Lob eingeholt. Das Sandbox-MMO konnte eben nicht mit einer spannenden Story punkten. Ob es das Prequel besser machen kann, bleibt abzuwarten. Auch bestehen berechtigte Sorgen, dass Pearl Abyss die Online-Features nutzen könnte, um durch die Hintertür die Existenz eines Ingame-Shops zu rechtfertigen. Bei Black Desert Online ist die Monetarisierung ein großes Ärgernis für viele Spieler, weil man sich dort mit echtem Geld handfeste Vorteile erkaufen beziehungsweise die sehr langen Grind-Zeiten deutlich abkürzen kann. Dass diese Möglichkeit auch noch stark im Spiel beworben wird, empfand so mancher als eher abtörend.

Sollte sich Pearl Abyss zu stark an Black Desert Online orientieren und zeitaufwändige Systeme wie die Item-Upgrade-Mechanik in ähnlicher Form für Crimson Desert übernehmen, um Mikrotransaktionen ins Spiel zu pressen, könnte das für große Irritationen

sorgen, zumindest bei westlichen Spielern, die solchen Praktiken eher ablehnend gegenüberstehen. Und natürlich ist da auch die simple Gefahr, dass sich die Entwickler zu viel vornehmen: super Grafik, riesige Welt, tolle Geschichte, effektreiche Kämpfe, Multiplayer und Solokampagne – nichts für ungut, aber schafft Pearl Abyss das wirklich alles? Und braucht es bis zur Fertigstellung wirklich nur noch etwas weniger als ein Jahr? Man darf gespannt sein. Aber Crimson Desert besitzt auch ein enormes Potenzial, es könnte das Genshin Impact des Jahres 2021 werden: ein Spiel, dessen Welt zu erkunden eine wahre Freude ist. ★

Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Grafik ist nicht alles. Das ist leicht dahingsagt und entspricht normalerweise voll meiner Meinung, wenn es um Videospiele geht. Aber selbst mir fällt es nicht leicht, die ersten Spielszenen von Crimson Desert derart nüchtern von der gezeigten Optik zu entkoppeln. Das sieht nun mal einfach richtig fein aus, was uns Pearl Abyss da für Ende 2021 schmackhaft machen will! Und Grafik ist eben doch wichtig. Um Atmosphäre zu erzeugen. Um die Fantasie anzuregen. Oder um wie in diesem Fall für sprachloses Staunen zu sorgen. Zumindest für die ersten paar Minuten. Danach meldet sich eben doch wieder der analytische Teil meines Gehirns und gibt zu bedenken: »Hey Junge, jetzt wischt dir mal den Sabber vom Kinn, außer einem Video hast du von Crimson Desert noch nichts gesehen!« Danke, Gehirn, wir reden viel zu selten miteinander! Ja, die Szenen sind teilweise umwerfend, und die Open World sieht so herrlich aus, ich würde am liebsten sofort die Wanderschuhe schnüren und auf Entdeckungstour gehen. Aber letzten Endes müssen die Entwickler erst noch beweisen, dass sie motivierendes Singleplayer-Gameplay und eine spannende Geschichte, abwechslungsreiche Nebenquests und knackige Dialoge erschaffen können. Dass sie nicht nur in der Lage sind, eine hübsche Open World zu bauen, sondern auch eine mit interessanten Interaktionsmöglichkeiten, Abwechslung, dem Gefühl von Lebendigkeit. Bei all dem regen sich in mir Zweifel, das Vorgängerprojekt Black Desert war eben nun mal ein MMO und zeichnete sich vor allem durch typisch asiatischen Grind aus, den zu überspringen die Entwickler gegen das Ausgeben von echtem Geld im Shop erlaubten. Nicht gerade meine Vorstellung von Spaß. Es bleibt abzuwarten, wie aufdringlich die Online-Features von Crimson Desert ausfallen, welche Monetarisierungsstrategien sich Pearl Abyss ausdenkt und nicht zuletzt, ob sich die Kämpfe eingängiger spielen, als sie bislang aussehen. Im Auge behalten werde ich es aber dennoch. Dafür sieht es einfach zu gut aus.



In der Story soll's um das Schicksal eines Landes gehen. Hier geht es augenscheinlich um das Schicksal eines jungen Mannes. Ist er der wahre Erbe des Landes Pywel?



Eine blutige Krone, ein stählerner Blick. Das bedeutet nichts Gutes. Hat sich dieser Mann das Land Pywel etwa unrechtmäßig unter den Nagel gerissen?