

## Days Gone

# EINFACH MAL DIE KLAPPE HALTEN!

Genre: **Survival-Action** Publisher: **Sony** Entwickler: **Bend Studio** Termin: **26.4.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Nach knapp zwei Jahren PS4-Exklusivität landet Days Gone endlich auf dem PC.

Wie schlägt sich Deacon St. John im Vergleich zu Aloy aus Horizon Zero Dawn? Von Valentin Aschenbrenner

Die Postapokalypse, ein grummeliger Antiheld und viele, viel Zombies – das alles klingt nach Elementen, die wir schon mal gesehen haben. Und im Falle von Days Gone könnte dies kaum besser zutreffen! Nachdem das Open-World-Spiel um Biker Deacon St. John bereits 2019 exklusiv für die PlayStation 4 erschien, ist jetzt – knapp zwei Jahre später – endlich der PC dran. Ob es das wirklich gebraucht hätte oder PC-Spieler getrost drauf verzichten könnten, klären wir in unserem Test. Denn Days Gone hat allemal seinen Reiz und wird nicht ohne guten Grund von seinen Fans gerne mal als »sträflich unterschätzte Perle« bezeichnet. Dennoch wird Days Gone mit seinem PC-Release nicht automatisch all seine Probleme los.

## Worum geht's?

In Days Gone schlüpfen Sie in die Jacke von Deacon St. John. Er ist ein sogenannter Drifter, der sich in der zombieverseuchten Endzeit von Siedlung zu Siedlung durchschlägt und Aufträge für die verzweifeltsten Gestalten ausführt. Dabei bleibt die eigentliche Geschichte von Days Gone rudimentär, vorhersehbar und plätschert recht unspektakulär



Selbst beim Schleichen auf leisen Sohlen kann sich Deacon seine Schimpftiraden nicht verkneifen. Das macht die Immersion kaputt – vor allem weil uns Feinde nicht einmal hören.

vor sich hin. Recht halbherzig werden unterschiedliche Themen wie Liebe und Freundschaft, Hoffnung und Verzweiflung im Angesicht des Weltuntergangs angerissen, aber nie wirklich vertieft. Andere Open-World-Spiele wie The Witcher 3: Wild Hunt oder Horizon Zero Dawn erreichen hier definitiv ein anderes Niveau. Im Endeffekt lässt sich die

Essenz von Days Gone auf das Folgende herunterbrechen: Wir sammeln vor allem Ressourcen, um unser Motorrad am Laufen zu halten, und träumen währenddessen von einer Reise in den Norden. Selbst spannendere Nebenfiguren wie Boozer, Tucker oder Iron Mike bleiben vergleichsweise blass und spielen im Endeffekt keine allzu große Rolle. Gleichzeitig liefern uns zahlreiche Flashbacks Einblicke in die Vergangenheit von Deacon und Ehefrau Sarah, um uns so unsere Spielfigur näherzubringen.

## Wieso Deacon Probleme macht

Deacon bleibt fast über die gesamte Spielzeit hinweg unnahbar und teilweise richtig unsympathisch. Das äußert sich vor allem durch seinen unstillbaren Redebedarf, in-



Munition findet ihr in Polizeiwagen oder Militärtrucks, Medikits in Krankenwagen oder Feuerwehrautos. Das ist nicht nur stimmig, sondern führt uns natürlich durch die Endzeit von Days Gone.

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr an euren Herausforderungen wachsen wollt.
- ... ihr noch immer nicht genug von Zombies habt.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch der Hauptcharakter eines Spiels wichtig ist.
- ... wenn ihr durchgehend Abwechslung braucht.



dem er selbst in der offenen Spielwelt so gut wie alles kommentieren muss. Und das meist in den absolut unpassendsten Momenten. Beim Schleichen durch eine feindliche Basis oder ein von Zombies überrantes Städtchen empfiehlt es sich ja beispielsweise, einfach mal die Klappe zu halten. Aber nein, Deacon muss währenddessen vor sich hinmurmeln, manchmal sogar lautstark darüber schimpfen, wie blöd er die »Freaker« genannten Zombies, die Banditen oder einfach nur das Wetter findet.

Nochmal lästiger wird das vor allem in den ersten Spielstunden oder kurz nach dem Entdecken neuer Siedlungen, wenn sich Deacons Monologe mit den Funksprüchen oder Audiotagebüchern anderer Überlebender überschneiden.

Obwohl Days Gone eigentlich gar nicht so viel zu erzählen hat, wird im Spiel verdammt viel geredet. Und darunter leidet auch die ansonsten sehr stimmige Endzeitatmosphäre, die in der wunderschönen Spielwelt des nordamerikanischen Oregon aufkommt.

### Wie spielt es sich?

In der Welt von Days Gone ist nicht mehr allzu viel von der Zivilisation übrig. Wenige Überlebende verschanzen sich in kleinen und schwer bewaffneten Siedlungen. Umso mehr sind sie darauf angewiesen, dass ihnen Drifter wie Deacon St. John Ressourcen liefern oder Gefahren ausschalten, die ihnen gefährlich nahekommen. So verdienen wir uns nicht nur den Respekt der insgesamt sechs verschiedenen Gemeinschaften, sondern auch neue Waffen, Upgrades für das Motorrad, Skill-Punkte oder einfach nur Benzin oder Ressourcen für Medikits und

Selbst das Freischalten von Forschungsstationen kann zu einer haarsträubenden Angelegenheit werden – warum, spoilern wir euch an dieser Stelle nicht.



### WIE SCHWIERIG IST DAYS GONE?

Days Gone ist als Survival-Light-Spiel zu verstehen – und entfaltet gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden seinen Reiz. So müssen wir beispielsweise nicht auf Hunger, Durst, Kälte oder Wärme achten. Aber dafür auf den Zustand und den gefüllten Tank unseres Motorrads, während Munition, Medikits oder Crafting-Ressourcen für Fallen oder Wurfaffen stets Mangelware bleiben. Wer sich gut vorbereitet und regelmäßig speichert, dürfte aber selbst mit der untotesten aller untoten Bedrohungen klarkommen.



Drifter oder Ripper verrenken sich gerne mal, damit Deacon auch ja getroffen wird.

## MEINUNG

Valentin Aschenbrenner  
@valivarlow



Days Gone bezeichne ich gerne mal als ungeschliffenen Diamanten. Denn das Spiel hat allemal seine Reize: Die Spielwelt ist wunderschön und absolut atmosphärisch. Die Survival-Elemente bleiben stets fordernd, aber fair. Und die Lernkurve schafft es nicht nur, einem das Gefühl zu geben, wirklich voranzukommen. Sie lädt dazu ein, sich an höheren Schwierigkeitsgraden oder härteren Herausforderungen zu probieren – und gegebenenfalls daran zu scheitern.

Außerdem schafft Days Gone etwas, an dem viele andere Vertreter des Genres scheitern: mir das Gefühl zu geben, dass ich mich wirklich durch eine brandgefährliche Welt kämpfe, in der an allen Ecken und Enden Gefahren lauern, immer auf der verzweifelten Suche nach Ressourcen, Ersatzteilen oder einfach nur etwas Benzin. Aus diesem Grund habe ich ja auch am Mad-Max-Spiel von 2015 einen Narren gefressen, das ebenfalls nicht ohne Probleme auskommt. Doch im Gegensatz zum gelegentlichen Gemurmel und Gegrünze von Max Rockatansky strapaziert Deacon St. John unablässig meine Nerven. Der ohnehin unsympathische Hauptcharakter macht sich bei mir nur noch unbeliebter, indem er ständig vor sich hin schimpft und teilweise sogar schreit. Puh, hier wäre echt eine Stummschaltfunktion hilfreich gewesen, gerade Spiele wie Red Dead Redemption 2 beweisen, dass man bestimmte Szenarien einfach mal unkommentiert für sich stehen lassen sollte. Dass sich die Story mit zu vielen Themen auf einmal übernimmt und nichts davon vertieft, hilft hier auch nicht weiter.

Trotzdem hätte Days Gone eine Fortsetzung verdient, die die rohen Ideen des Erstlings verfeinert. Auf der PlayStation 4 konnte das Spiel immerhin schon eine treue Fanbasis für sich gewinnen – was ich trotz meiner Kritikpunkte allemal nachvollziehen kann. Und wer weiß: Vielleicht trifft Days Gone jetzt auch einen Nerv der PC-Spieler und motiviert Sony so zum Umdenken. Denn immerhin war Days Gone 2 bereits im Gespräch, kam aber nie in die Gänge.

dergleichen. Und das alles haben wir bitter nötig, um in der wunderschönen, wenn auch absolut tödlichen Open World zu überleben.

An jeder Ecke lauern Gefahren in Form von wilden Tieren, Banditen, Freakern oder ganzen Schwärmen letzterer. Wer hier nicht gut vorbereitet die sicheren vier Wände verlässt, zieht gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden schnell den Kürzeren. Zwar leidet Deacon keinen Durst, Hunger oder muss sich regelmäßig aufs Ohr hauen, trotzdem gehen uns Benzin, Munition oder Heilmittel schneller aus, als uns lieb ist. Und hier spielt Days Gone seine große Stärke aus: die Atmosphäre. Wenn wir beispielsweise hinter einer von Zombies überrannten Gaststätte von Auto zu Auto schleichen, Motorhauben und Kofferräume knacken, damit wir unser beschädigtes Bike reparieren können, kommt selbst in den späten Spielstunden richtig viel Spannung auf. Ein einziger Fehler genügt – wie das Übersehen einer Autoalarmanlage –, und prompt läuft Deacon eine Masse an Untoten hinterher, die glatt aus World War Z stammen könnte. Wenn wir dann auch noch unsere Benzinanzeige nicht im Blick behalten haben und

auf einmal mit leerem Tank dastehen, ist schnell Schicht im Schacht.

Durch die Spielwelt von Days Gone ziehen nämlich sogenannte Horden (mit bis zu 500 Infizierten gleichzeitig!). Und die sind verflucht schnell. Wenn sich eine ganze Welle untoter Leiber einen Weg in unsere Richtung frisst, vergessen wir schnell alles, was wir bisher in Days Gone gelernt und freigespielt haben, und es setzt absolute Panik ein. Hier besticht ebenfalls die motivierende und befriedigende Lernkurve von Days Gone: Während in den ersten Spielstunden schon drei bis vier Untote auf einmal mit uns den Boden aufwischen, drehen wir später einfach den Spieß um. Mit verbesserten Molotows, Maschinengewehren und einem Motorrad werden wir vom Gejagten zum Jäger, und bald müssen sich die Freaker vor uns verstecken.

Allerdings leidet Days Gone im selben Atemzug unter Abwechslungsarmut und Monotonie. Nachdem wir zum hundertsten Mal Militärposten gesichert, feindliche Basen infiltriert, Zombiehorden zu Gulasch verarbeitet und die immer gleichen Zufallsevents absolviert haben, stellt sich langsam, aber sicher Langeweile in der Freaker-Apokalypse ein.

## MEHR ÜBERSICHT

In der PC-Version können wir näher ran oder weiter von Deacon wegrücken. Wir empfehlen ein Sichtfeld von 100, weil das besser fürs Überleben ist. Und weil ihr so mehr von der wirklich schönen Spielwelt mitbekommt.



Mit dem Bike durch die dichten Wälder von Oregon. Das ist tatsächlich eine Show!



### Was kann die PC-Version?

Ein wenig mehr Abwechslung liefern dafür die »neuen« Inhalte, die Days Gone auf der PlayStation 4 erst per DLC spendiert bekam. In der PC-Version sind die von vornherein enthalten. So gibt es unter anderem den Herausforderungsmodus, der uns vor knüppelharte Aufgaben stellt. Beispielsweise müssen wir unter bestimmten Bedingungen ein Camp infiltrieren oder eine Freaker-Horde plattmachen. Dass wir dabei verdiente Errungenschaften mit ins Hauptspiel übertragen dürfen, macht einen zusätzlichen Reiz aus.

Der New-Game-Plus-Modus ist ebenfalls klasse: So können wir damit zum Beispiel auf Mini-Map oder andere Hilfen verzichten, um das Überleben im postapokalyptischen Oregon noch realistischer und immersiver zu gestalten. Alles in allem macht die PC-Version von Days Gone ohnehin eine ziemlich gute Figur. Während unserer Testphase auf unterschiedlichen Systemen kam es zu keinen gravierenden technischen Fehlern oder

gar Abstürzen. Dafür wird Days Gone von kleineren Grafikfehlern geplagt, die schon auf der PS4 das Gesamtbild trübten: Hin und wieder kommt es zu Pop-ups oder unnatürlichen Verrenkungen unserer Gegner – egal ob lebendig oder tot.

Lob verdient jedoch die gelungene Steuerung mit Maus und Tastatur, die sich dank freier Tastenbelegung an jeglichen Bedienungsstil anpassen lässt. Wir bemängeln hier lediglich, dass das langsamere (und damit unauffälligere) Schleichen mit einem Gamepad-Stick wesentlich intuitiver geht. Bei einem eingesteckten Controller können wir nahtlos und ohne Probleme zwischen beiden Bedienmöglichkeiten wechseln. Wer also zum Beispiel lieber mit Controller fährt und mit Maus und Tastatur schießt, kann dies ohne Umstände machen.

Dass uns ein großzügiger POV-Slider von Deacon St. Johns Pelle rücken lässt, sollte ebenfalls nicht unerwähnt bleiben: Wer sich ein wenig mit den umfangreichen Optionen

der PC-Version auseinandersetzt, vergisst schnell, dass nicht alle Menüs optimal an die Steuerung per Maus und Tastatur angepasst wurden – wir haben aber schon weit aus Schlimmeres gesehen. ★

## DAYS GONE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 2500k / FX 6300  
GTX 780 / Radeon R9 290  
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 4770k / Ryzen 5 1500X  
GTX 1060 / Radeon RX 580  
16 GB RAM, 70 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



⊕ abwechslungsreiche Welt ⊕ tolle Licht- und Wettereffekte ⊕ dichtes Endzeit-Feeling ⊖ unpassende Wortmeldungen ⊖ gelegentlich Grafikfehler

### SPIELDESIGN



⊕ motivierendes Survival Light ⊕ Mischung aus Ballern, Schleichen, Erkunden ⊕ Horden ⊖ Monotonie im späteren Spielverlauf ⊖ häufiges Backtracking

### BALANCE



⊕ Survival-Element fordernd, aber fair ⊕ motivierende Lernkurve ⊕ sechs Schwierigkeitsgrade ⊕ Gegnervielfalt ⊖ Checkpoints teils frustrierend

### ATMOSPHERE / STORY



⊕ wunderschöne, detaillierte Spielwelt ⊕ spürbare Endzeit ⊕ große Gegnervariation ⊖ vorhersehbare Story ⊖ unsympathischer Hauptcharakter

### UMFANG



⊕ 30 Stunden Hauptstory ⊕ allerlei Missionen und Nebenaufgaben ⊕ große Spielwelt ⊕ Herausforderungen bringen Vorteile ⊕ New Game Plus

### FAZIT

Dichte Atmosphäre und packende Survival-Action lindern die schwache Story und die unsympathische Hauptfigur.



Es gibt die ein oder andere dramatische Szene in Days Gone, aber Deacon wird auch dadurch nicht sympathischer.

