

Elex 2

WIE IRON MAN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Piranha Bytes** Termin: **2022**

Endlich ist der Molerat aus dem Sack, Elex 2 kommt wirklich. Wir haben alle Infos zu Gameplay, Open World, Neuerungen – und erste Screenshots. Von Dmitry Halley

Ruhrpott-Humor, derbe Sprüche, Fraktionen voller raubeiniger Unsympathen, eine zum Schneiden dichte Atmosphäre sowie eine handgebaute Open World – all das hat Elex 2 nicht! Piranha Bytes' neuer Battle-Royale-Multiplayer wirft 100 Banditen in ... ha, haben wir euch drangekriegt? Aber falls ihr jetzt direkt mit Schnappatmung eure Stoffkarte von Risen 3 künftig zum versifften Schnupftuch degradieren wolltet, dann streichelt eure Seele mit folgenden Worten: Gerade alteingesessene Piranha-Bytes-Fans wie euch könnte Elex 2 begeistern. Heißt konkret: Es setzt die Stärken des Vorgängers in erster Linie fort, statt mit ihnen zu brechen. Es erweitert, statt zu revolutionieren. Ihr bekommt eine vergleichbare Open World, vergleichbare Kämpfe, eine vergleichbare Erzählweise und – ihr ahnt es – vergleichbare Auf's-Maul-Momente. Aber bevor ihr jetzt konservativ mit öde oder langweilig verwechselt: Elex 2 hat coole neue Ideen, eine spannende Storyausgangslage, neue

Open-World-Areale – und ihr könnt ab sofort mit dem Jetpack fliegen! Also nicht schweben, sondern richtig fliegen. Wie Iron Man.

Der grobe Rahmen: Was ist Elex 2?

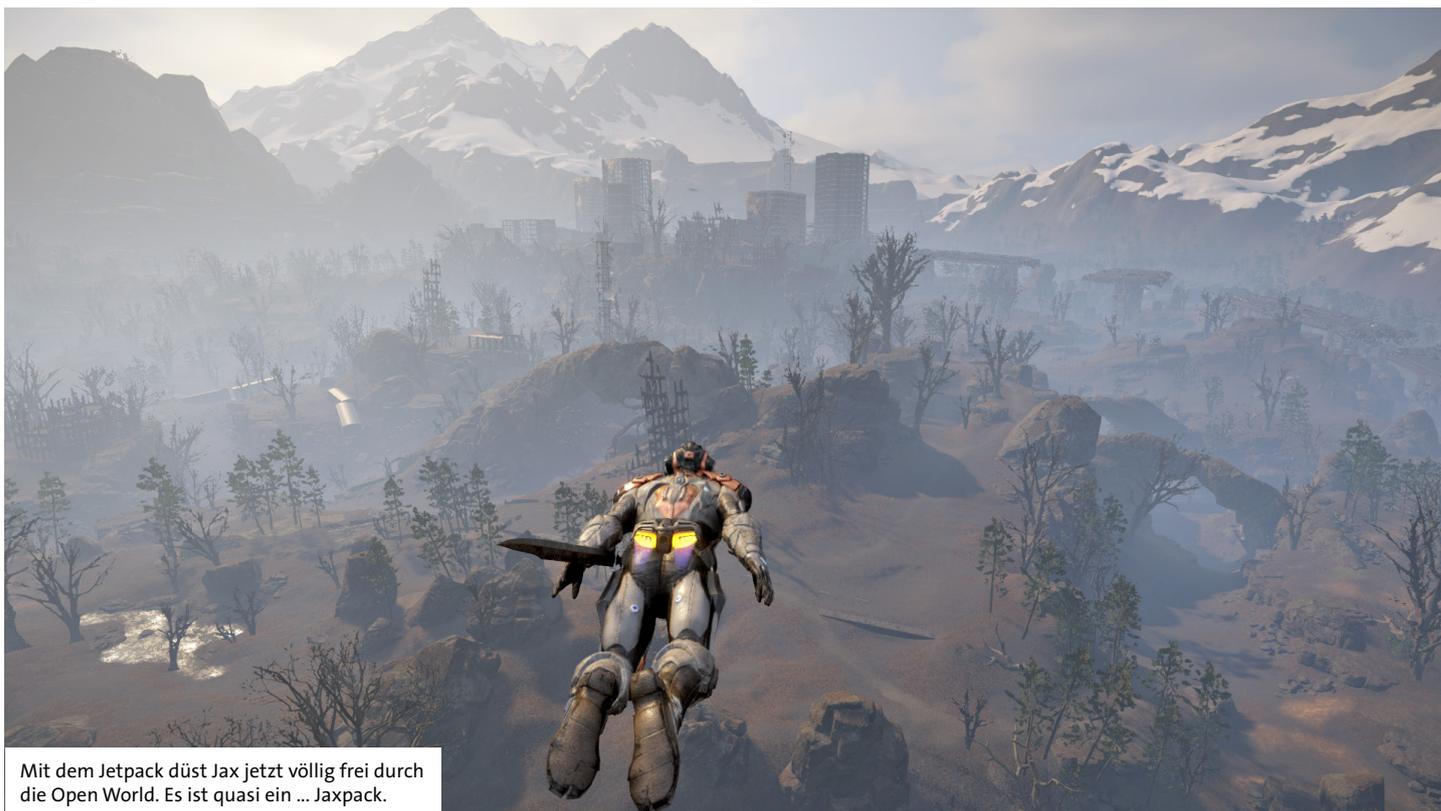
Die absolut wichtigste Info vorneweg: Ja, es gibt in Elex 2 wieder ein Kettensägenbreitschwert, juchhe! Elex 2 spielt einige Jahre nach dem Vorgänger – und was für die Bewohner der Spielwelt eine schlechte Nachricht ist, dürfte Fans wiederum freuen: Die Bewohner der Welt Magalan bekommen es nämlich immer noch nicht auf die Kette, die eigene postapokalyptische Verwüstung durch eine gebündelte Anstrengung hinter sich zu lassen. Auf euch wartet also ein Mix aus dichten Fantasy-Wäldern, verwitterten Wolkenkratzern und Science-Fiction-Innovationen. Hier die Rahmenfakten:

Story und Quests

- Ihr spielt erneut als Ex-Alb Jax, allerdings wird's keinen Savegame-Import aus dem

ersten Elex geben. Wie in Gothic 2 verliert ihr zu Beginn eure Fertigkeiten und könnt erneut entscheiden, welchen Pfad euer Held beschreiten soll.

- Wer Elex gespielt hat, wird wissen: Eine neue Bedrohung hängt über der Welt. Aber niemand will Jax glauben, weshalb er sich mit den alten Fraktionen zerstritten und ins Exil begeben hat. In Elex 2 kehrt er aus der Versenkung zurück, um die Leute von seiner Sache zu überzeugen.
- Laut Piranha Bytes hatte noch keines ihrer Spiele so viele Dialoge und Handlungsstränge wie Elex 2. Bis zum Abspann seid ihr im Schnitt 60 Stunden beschäftigt, 100-Prozent-Naturen brauchen deutlich länger – und durch die Fraktionen existiert wie immer ein hoher Wiederspielwert.
- Es wird mehr als drei Fraktionen geben, allerdings repräsentieren die Parteien nach wie vor bestimmte Charakterklassen beziehungsweise Waffentypen.
- Noch ist unklar, wie viele Fraktionen neu



Mit dem Jetpack düst Jax jetzt völlig frei durch die Open World. Es ist quasi ein ... Jaxpack.



Elex 2 sieht hübscher aus als das erste, erscheint aber auch noch für die alten Konsolen.

sind. Aber wir spekulieren, dass zumindest Berserker und Outlaws zurückkehren.

- Das Begleittersystem kehrt zurück: Jax heuert sowohl altbekannte als auch neue Gefährten an, die ihn durch die raue Wildnis begleiten. Im Rahmen der Quests soll es deutlich mehr Entscheidungen und harte Konsequenzen geben.

Open World

- Elex 2 bietet eine neue Open World, die teilweise aus alten, teilweise aus neuen Regionen besteht. Die alten Gebiete wurden in den Jahren und durch die Weltenherzen drastisch verändert, ihr bereist aber auch komplett neue Areale.
- Euer Jetpack erlaubt euch nicht nur das Schweben, sondern ihr könnt wie Boba Fett durch die Landschaft düsen. Allerdings erst nach ein paar Upgrades.
- Kinder sind jetzt ein Teil der Spielwelt.
- Die Nächte werden in Elex 2 deutlich dunkler als im Vorgänger. Aber hey, dafür habt ihr jetzt eine Taschenlampe.

Weitere Gameplay-Anpassungen

- An den Klassen ändert sich wenig: Ihr könnt als Fernkämpfer, Magier, Haudrauf oder einen Mischmasch spielen.
- Weil ihr in der Luft nun agiler seid, gibt es auch reinen Luftkampf gegen andere fliegende Gegner. Jax kann also in 20 Metern Höhe gegen Gargoyles kämpfen.
- Das Moralsystem wurde überarbeitet: Statt eines Kälte-werts für Jax' emotionale Verfassung gibt es jetzt »Schöpfung« und »Zerstörung«. Wer aus Jax (hihi) und Döllerei wehrlose Schafe abmurkst, erhöht beispielsweise den Zerstörungswert. Dieses neue Moralsystem ist eng verzahnt mit den Fraktionen – mehr dazu später.

Technisch sieht man Elex 2 den Sprung nach vorne durchaus an, auch wenn ihr beispiels-



Einige Gebiete aus dem ersten Teil kehren zurück, sollen sich aber drastisch verändert haben.

weise bei den Animationen nach wie vor nicht die Geschmeidigkeit einer 1.500-Leute-Ubisoft-Produktion erwarten dürft. Doch gerade die Vegetationen, die Bäume, Büsche, Gräser im Wind, die handgebauten Ruinen, die von gigantischen Wurzeln durchzogen werden, die Weitsicht auf ferne Berggipfel, die ihr allesamt bereisen könnt – Piranha Bytes war immer schon gut darin, durch Art- und Weltdesign zu kaschieren, dass hier nur ein paar Dutzend Entwicklerinnen und Entwickler am Werk sind. Elex 2 wird technisch kein Spiel, das so nur auf modernen PCs, Xbox Series X und PS5 existieren könnte – aber hey, das freut alle Last-Gen-Besitzer, denn das Spiel erscheint auch für PS4 und Xbox One. Außerdem ist die hübschere Optik zwar die schönste, aber definitiv nicht die spannendste Neuerung.

Die Open-World-Neuerung, über die niemand spricht

Bei Piranha-Bytes-Spielen reden die Leute oft über Aspekte, die so sind wie früher. Die derben Dialoge, das fehlende Händchenhalten in der Open World, die tolle Atmosphäre – aber das erste Elex trumpfte mit einem Feature, das kaum ein anderes Open-World-Spiel liefert: ein Jetpack. Und hinter dem steckt mehr als eine simple Schubdüse. Es verändert ganz grundlegend, wie die Spielwelt gestaltet sein kann. Echtes vertikales Gameplay sehen wir nämlich vergleichsweise selten. Sicher, in Assassin's Creed Valhalla klettert Eivor auch mal einen Berg hoch. Aber da solche Kraxeleien durch die leidige Kleinigkeit namens Schwerkraft eher träge vorstättgehen, können die meisten Open Worlds keine allzu großen Gameplay-Anteile in luftigen Höhen stattfinden lassen. Anders

in Elex und Elex 2. Schon im ersten Teil gab es mit Geheimnissen vollgestopfte Canyons, aber die sperrige Bedienung bremste immer wieder das eigentliche Potenzial des Jetpacks aus. Umso besser, dass Elex 2 genau hier anpackt. Weil Jax jetzt völlig frei fliegen kann, düst ihr mühelos durch verwitterte Wolkenkratzer Schluchten hindurch. Im gezeigten Gameplay-Video erklimmt Jax solch ein Riesengebäude und erspät auf dem Dach zwei Schlafsäcke in einem kleinen Unterschlupf, den sich Leute dort zusammengeklaut haben. Neben den Pritschen gibt's ein paar Snacks (Ratte am Spieß), eine Schrotflinte, Schnaps, Gemüse, einen Holo projektor – und natürlich nagt sofort die Neugierde in uns, wer hier wohl gelebt haben könnte. Oder noch lebt.

Riesige Bauten voller kleiner Geschichten, Bedrohungen, wertvoller Beute – schon

beim Zusehen drückt Elex 2 alle Entdeckerknöpfchen in uns, nur diesmal eben in einer gänzlich neuen luftigen Dimension. Klar, nicht jedes Wolkenkratzerstockwerk lässt sich erkunden, aber in 15 Sekunden einen Berg erklimmen zu können, nimmt der Erkundung sehr viele sonst nervige Barrieren. Viel zu wenige Open-World-Spiele experimentieren grundlegend mit dem Manövrieren in riesigen Arealen. Elex 2 schon – und das halten wir für eine der größten potenziellen Stärken des neuen Teils.

Die Open World selbst besteht aus bekannten und neuen Gebieten. Über die Jahre hat sich die Welt aus Elex durch alle möglichen Einflüsse (beispielsweise die Weltenherzen der Berserker) drastisch verändert – so zumindest die Ansage der Entwickler. All die Wälder, Strände, Sümpfe, Flüsse, Lavalandchaften, vereisten Gebirge und, und,

Ihr werdet auch in Elex 2 direkt in die weite Welt aufbrechen können. Und dann wahrscheinlich gefressen.



WAS HABEN WIR GESEHEN?

Unsere Eindrücke zu Elex 2 basieren auf einer Gameplay-Präsentation, dem Reveal-Trailer und knapp anderthalb Stunden Gespräch mit Björn und Jenny Pankratz von Piranha Bytes. Wie sich Elex 2 konkret spielt, lässt sich aktuell noch nicht beurteilen – das Spiel befindet sich ohnehin in einer sehr frühen Version, die sich aber jetzt schon sehen lassen kann. In dieser Vorschau hier klären wir zuerst die groben Rahmenfakten zu Gameplay, Open World und Co., bevor wir dann bedeutend tiefer in die spannenden Neuerungen einsteigen.

und sollen sich also einerseits vertraut, aber auch frisch anfühlen. Ob diese Rechnung auch genau so aufgeht oder Magalan letztlich ein bisschen recycelt wirkt, können wir derzeit noch nicht einschätzen.

Der Gothic-Charme

Elex 2 will sich all die Tugenden bewahren, die in Spielerkommentaren immer aufgezählt werden: derbe Sprüche von den NPCs, kein An-die-Hand-Nehmen, endlos freie Erkundung. Elex-Chef Björn Pankratz stellt auch im Interview heraus, wie wichtig diese alte Gothic- und Risen-Essenz für jedes neue Spiel ist: »Ich sage am Ende eines Produktes, wenn wir fertig sind, immer: Leute, diesen Stand, den wir da erreicht haben, müssen wir erstmal wieder erreichen. Diese Tugenden, die du da ansprichst, die sind für uns sowas wie ein ungeschriebenes Gesetz. Das ist etwas, was aus uns heraus kommt. Das hat auch viel mit Pacing zu tun, also was in welcher Reihenfolge kommt. Beispielsweise der Typ, der da steht und sagt: Du kommst hier nicht rein. Je plausibler der ist, je rotziger, je witziger, desto besser ist das für uns. Da feilen wir natürlich auch immer weiter daran rum, um es zu erhalten. [...] Wir stecken sehr viel Arbeit rein, um uns diesen Biss zu bewahren.«

Im Gameplay-Material haben wir auch genau das schon gesehen. Jax schlendert durch das Fort einer Fraktion, das wie ein Mix aus Mittelaltersiedlung und altem Ar-



Die Morkon sind die erste neue Fraktion. Sie leben in einer Art Festung.



meelager anmutet. Wachmann Lothar will uns nicht in den abgesperrten Bereich lassen, also tischen Gefährtin Caja und Jax ihm eine Geschichte auf: Wir haben uns um die Outlaws gekümmert, die offenbar mit dieser Fraktion im Clinch liegen. Ob das stimmt oder nicht, sei mal dahingestellt – aber Lothar droht uns: »Ich werde das nachprüfen.« Und das glauben wir ihm. Andere Rollenspiele gehen oft naiv davon aus, dass unsere Hauptfigur den Questgebern schon keinen Bären aufbindet und die Belohnung erst dann kassiert, wenn man am anderen Ende der Open World wirklich die Zielperson um-

gebracht hat. Nicht so in Piranha-Bytes-Spielen. Schon in Gothic gab es aufs Maul, wenn wir zu den falschen Leuten Ja und zu den richtigen Leuten Nein sagten. Wie ein echter Tinder-Profi können wir in Elex 2 auch mal lügen, dass sich die Balken biegen. Das Um-die-Ecke-Denken bleibt laut Björn Pankratz Kerntugend der Elex-Quests: »Konsequenzen, eigenes Handeln und das Moralsystem sind uns sehr wichtig. Always watch your next step. Das macht einen großen Anteil der Qualität aus, die wir zu erreichen versuchen. Uns ist sehr wichtig, dass Quests zum Beispiel immer irgendeinen Trick haben, den man dann umgehen kann. Dass man sich entscheiden muss und nicht einfach durch die Welt rennt und Dinge abgrast, sondern dass man sich immer gedanklich damit auseinandersetzt: Mach ich das jetzt für die Fraktion? Mache ich das für mich selbst oder meinen Auftraggeber? Unser Spiel wird voll davon sein.«

Die erste neue Fraktion: Morkon

Elex hatte mit dem Kältewert einen recht linearen moralischen Gradmesser, wie hitzig und emotional Jax an eine Sache herangeht. Oder bildlicher: Er verhielt sich auf einem Spektrum irgendwo zwischen eiskaltem Professor Snape und Halt-Stop-Andreas aus »Frauentausch«. Elex 2 transformiert das ein bisschen: Mit eurem Tun sorgt ihr entweder für mehr Schöpfung oder mehr Zerstörung in der Welt. Das reicht vom Abmurksen un-



Das Kampfsystem soll sich deutlich runder anfühlen als noch im ersten Teil.



Die Festung der Morkon wird von diesen strammen Kollegen bewacht.

schuldiger Tiere über euer Verhalten in Dialogen bis hin zu großen Quest- und Fraktionsentscheidungen. Die Fraktionen, ihre angebeteten Götter und das Schicksal der Welt hängen eng mit den Zerstörungs- und Schöpfungswerten zusammen. Das erinnert uns ein bisschen an die Götterkollegen Belial, Innos und Adanos aus Gothic, nur eben an konkrete Werte gekoppelt: Elex 2 will euch fortlaufend spannende Abwägungen vor die Füße werfen. Tötet ihr dieses friedfertige Monster für satte Erfahrungspunkte, erhöht aber den Zerstörungswert? Befeuert ihr den Schöpfungs-Counter einer Fraktion, um eure Ziele durchzudrücken, obwohl ihr gar nicht an deren Sache glaubt? Und bei den Morkon könnte dieser gewollte Widerspruch extra spannend werden: Die neue Fraktion sieht aus, als hätten Kleriker und Outlaws aus dem ersten Elex ihre Differenzen beigelegt, eine wilde Liebesnacht verbracht und neun Monate später diese post-apokalyptischen Sith-Krieger als Babys hervorgebracht. Mit dunkler Kluft und noch dunklerer Höhlenfestung verschreiben sich die Morkon der Zerstörung. Das muss aber nicht bedeuten, dass ihr für sie alles kaputt haut. Da die Welt von Elex 2 ohnehin in Trümmern liegt, kann auch Stillstand ein Ausdruck der Zerstörung sein. Falls ihr also die dunkle Seite der Macht umarmen wollt, gibt's hier reichlich Gelegenheit.

Wir wissen übrigens noch nicht, wie viele Fraktionen aus dem ersten Elex zurückkehren – und ob es neben den Morkon weitere Neuzugänge gibt. Dass Caja wieder an unserer Seite kämpft und wir uns im bereits erwähnten Armee-Fort mit ihren Kollegen unterhalten, spricht für eine Rückkehr der Berserker. Und da die Outlaws zumindest erwähnt werden ... wer weiß? Was wir aber definitiv schon jetzt bestätigen können: Die Fraktionen werden deutlich früher um eure Gunst buhlen als noch im Vorgänger. Aber reden wir doch mal über Spielerführung.

Ein Elex 2 für alle

Piranha-Bytes-Fans sind ein komisches Völkchen. Da zerfleischen uns drei Raptoren im Startgebiet, und wir vergießen nostalgische

Freudentränchen, weil wir es genau so und nicht anders haben wollen. Doch die Spielerführung war in Elex ein Problem – und das aus mehreren Blickwinkeln. Rollenspielneulinge wurden zum Beispiel direkt ab Sekunde eins mit einer Offenheit konfrontiert, die schnell überforderte. Klar, für Fans war das eine willkommene Verbesserung, nachdem Risen 3 uns durch ein ziemlich langes, lineares Nadelöhr zwang, bevor sich die Open World so richtig entfalten konnte.

Aber es gibt viele Rollenspielfans, die es nicht ganz so hardcore mögen. Elex war zudem anfangs sehr Berserker-lastig. Ihr hattet gefühlt die Wahl zwischen völliger Offenheit und der Berserker-Fraktion – und musstet sehr eigenwillig durch die Welt manövrieren, um die anderen Fraktionen ausreichend kennenzulernen. Und dann ergaben sich durch die schiere Größe der Spielwelt immer wieder Leerläufe, in denen man nicht so recht wusste, wo und wie die Reise nun weitergehen sollte. Das war dank Quest-Log alles kein Weltuntergang – aber Elex 2 geht diese Probleme dennoch sehr gezielt an:

- Ihr müsst nicht erst bis zu einer Kuppelstadt warten, sondern bekommt direkt zu Beginn Kontakt zu allen Fraktionen.
- Elex 2 gibt euch mehr Auswahl, welchen

Questpfaden ihr zu Beginn folgen wollt. Einfach in die Landschaft loszulaufen, bleibt natürlich trotzdem eine Option.

- Die Schwierigkeitsgrade sollen sinnvoll überarbeitet werden, um unterschiedliche Spielerfahrungen zu ermöglichen. Was das im Detail bedeutet, wollte uns Piranha Bytes aber noch nicht verraten.

Die Open World soll zudem dichter werden. An der Größe ändert sich insgesamt nichts, aber Piranha Bytes möchte langweilige Leerläufe reduzieren und schlicht mehr Zeugs in alle Winkel der neuen Welt packen. Wie sich das auf die Item-Balance auswirkt, können wir derzeit natürlich noch nicht sagen. Auch das neue Interface gab's für uns noch nicht zu sehen, aber hey, immerhin gibt es überhaupt ein neues Interface im Spiel. Die trockenen Textlisten waren einer der größeren Kritikpunkte am Vorgänger.

Komplett überarbeitete Kämpfe

Ebenfalls ein größerer Kritikpunkt: die sperrigen Kämpfe, die unter merkwürdigem Treffer-Feedback, einer durchwachsenen KI und sehr rudimentären Shooter-Mechaniken litten. Piranha Bytes hat die Kämpfe für Elex 2 stark überarbeitet – aber davon sieht man aktuell noch nicht viel. Und das soll jetzt nicht überbordend negativ klingen: Die Probleme von Elex steckten ja vor allem unter der Haube. Ob KI, Komboverhalten und Co. wirklich drastisch verbessert wurden, können wir erst einschätzen, wenn wir selbst spielen dürfen. Der Schusswaffengebrauch sieht immer noch nicht so geschmeidig wie in einem Shooter aus, allerdings haben wir's hier a) mit einer Pre-Alpha zu tun und b) finden viele Kämpfe dafür jetzt komplett in der Luft statt. Mit dem Schwert in der Hand in 20 Metern Höhe Feinden auf die Rübe zu hauen, während der Feuerzauber Kometen regnen lässt – das hat schon was.

Am grundlegenden Skill- und Rollenspielsystem wird sich eher wenig ändern: Ihr sammelt Erfahrungspunkte und entwickelt Jax in unterschiedliche Richtungen. Er kämpft wahlweise als Krieger, Magier, Fern-

Huch, wer wohnt denn da in einer Kirche und trägt so schicke Röcke? Sind das etwa die Berserker?



WANN IST RELEASE?

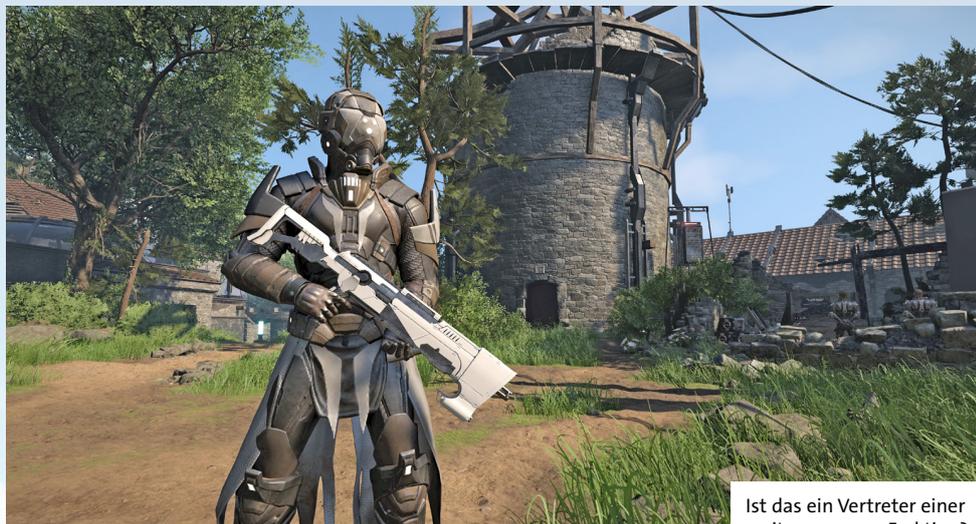
Piranha Bytes breitet den Mantel des Schweigens über einem konkreten Release-Datum aus, aber das muss uns ja nicht an der Prognose hindern. Es gibt – anders als bei unserer ersten Elex-1-Geschichte vor etlichen Jahren – bereits echte Spiel-szenen, es soll außerdem noch für die Last-Gen-Plattformen erscheinen. Damals vergingen zwischen ersten Artworks und finalem Release zwei Jahre. Da Elex 2 bereits jetzt deutlich fertiger wirkt, spekulieren wir auf einen Release im Sommer 2022. 2021 halten wir für sehr unwahrscheinlich.

kämpfer – und das jeweils in High- oder Low-Tech-Variante, also mit Plasmagewehr oder Bogen, Schwert oder Laserklinge. Hier gilt ebenso: Wir müssen abwarten, wie anders sich Elex 2 tatsächlich spielt.

Auch die Monsterdesigns können sich serientypisch wieder sehen lassen. In einer Gameplay-Szene drischt Jax mit dem Stahlrohr auf eine zwei Meter große Steroid-Vampirfledermaus ein. Die Festung der Morkon wird von bizarren Golems bewacht, die direkt aus Frankensteins Labor stammen könnten, also sofern Frankenstein Chef-Bioingenieur in den Untiefen Isengarts wäre. Und in der nächsten Szene stürmen zähnefletschende Alien-Hunde auf uns zu, die wie ein Mix aus Gigers Alien-Design und den Kett aus Mass Effect Andromeda wirken, aber gleichzeitig eine riesige violette Energiekugel im Kopf tragen. Vielleicht eine rein kosmetische Entscheidung wie bei Tunnel-Piercings, wir wissen's nicht.

Fragen über Fragen

Dauerzankende Fraktionen, eine Welt, die längst in den Abgrund gestürzt ist und von mutierten Soldaten erobert wird, eine Bedrohung aus den Sternen und eine Wunderdroge, die jeder haben will – die Ausgangslage von Elex 2 ist unheimlich spannend, aber aktuell auch noch sehr vage. Werden wir in der etwa 60-stündigen Kampagne nur die Fraktionen gegen die dunkle Bedrohung einen müssen wie etwa in Dragon Age: Ori-



Ist das ein Vertreter einer weiteren neuen Fraktion?

gins? Findet der Krieg gegen die Wissenden schon hier statt – oder erst in einem Elex 3?

Dass wir in irgendeinem Rahmen auch gegen die neue Bedrohung kämpfen, ist zwar sicher, aber Piranha Bytes bleibt in vielen Bereichen noch vage. Wie sehen die neuen Fraktionen konkret aus? Was ist mit den alten passiert? Die Outlaws werden im Gameplay-Material zwar erwähnt, aber existieren sie noch als ernstzunehmende Partei oder nur noch als eine Erinnerung an frühere Zeiten? Wie fügen sich die neuen Gefährten ein? In der Präsentation wurden bereits die Magierin Caja (aus dem ersten Teil) sowie der kleine Knirps Dex (Jax' Sohn!) vorgestellt. Und die Quests rund um die Gefährten sollen auch deutlich vielseitiger ausfallen als im Vorgänger, aber ihr ahnt es schon: Viel mehr wissen wir aktuell noch nicht.

Nun ist die Hauptgeschichte bei Piranha-Bytes-Spielen eigentlich nie Zünglein an irgendeiner Spielergunstwaage, aber zumindest mit den Fraktionen kann der Charme einer Open World à la Piranha Bytes schon mal stehen oder fallen. Zumal wir Teile dieser Welt schon kennen! Auch das ist eine der wichtigsten Fragen: Wie neu fühlt sich die Reise durch Elex 2 denn am Ende an? Ja, die alten Areale sollen sich über die Jahre grundlegend verändert haben, ja, es gibt auch

komplett neue Gebiete – aber reicht das, damit sich das neue Elex auch wirklich wie eine frische Erfahrung für uns anfühlt? Es gibt also noch viel zu erfahren, bis Elex 2 irgendwann erscheint, aber zumindest eine Gewissheit haben wir jetzt schon: Es wird ganz sicher keinen Battle-Royale-Modus geben. ★

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Dass sich Elex 2 in Entwicklung befindet, ist seit Jahren ein offenes Geheimnis. Doch nun schließt Piranha Bytes die Gerüchteküche mit harten Fakten. Elex 2 wird tatsächlich eine sehr geradlinige Fortsetzung seines Vorgängers: eine neue Open World mit ähnlichen Landschaftstypen, mehrere Fraktionen, Science-Fantasy-Szenario, ich wähle erneut zwischen Nahkampf, Schusswaffen oder Zaubern – wie gewohnt jeweils in High- oder Low-Tech-Variante. Wer nach Elex vor allem mehr davon wollte, hat a) die Nebenwirkungen dieses Zeugs nicht mitgeschrieben und b) jetzt allen Grund zur Hoffnung. Elex 2 liefert vor allem das – und ich habe richtig Bock drauf. Aber die für mich spannendste Neuerung: das freie Fliegen. Denn damit liefert Elex 2 wirklich mal etwas, was mir in vielen Open-World-Spielen fehlt. Ein völlig freies Bewegen in alle möglichen Richtungen. Schon Zelda: Breath of the Wild hat mit Bravour gezeigt, wie herrlich sich Open-World-Erkundung anfühlen kann, wenn man beim Klettern, Gleiten und Kraxeln Barrieren wegnimmt. Genau der richtige Weg. Aber Elex 2 wird auch eine Prüfung für Piranha Bytes. Nachdem der Vorgänger dieses neue Science-Fiction-Szenario etabliert hat, muss der Nachfolger zeigen, wie viel Potenzial wirklich darin schlummert. Elex 2 darf kein neuer Aufguss des ersten Teils werden – und ich bin sehr gespannt, ob und wie die neuen Bedrohungen in der Story, die überarbeitete Open World und das verbesserte Kampfsystem das verhindern. Ich freue mich drauf!



Das Gegner- und Monsterdesign könnte eine der großen Stärken von Elex 2 werden.