

HORIZON 2: FORBIDDEN WEST

DIE RUINEN
VON SAN FRANCISCOGenre: **Action-Adventure** Publisher: **Sony** Entwickler: **Guerrilla Games** Termin: **2022**

Aloy darf auch auf dem PC losziehen, um das Geheimnis des verbotenen Westens zu lüften – und um jede Menge Roboterviecher zu jagen. Lest unsere ersten Eindrücke. Von Kai Schmidt

Als wir Jägerin Aloy im ersten Teil verließen, hatte sie das Geheimnis um ihre eigene Abstammung sowie die Entstehung der Maschinen gelüftet und eine gefährliche KI aufgehalten. Eigentlich könnte nun alles eitel Sonnenschein sein im postapokalyptischen Nordamerika, in dem beinahe steinzeitlich-mittelalterlich anmutende Stämme eine neue Zivilisation aufbauen. Doch die Menschheit sieht sich bereits ein halbes Jahr nach der beinahe postapokalyptischen Apokalypse des ersten Teils der Horizon-Reihe einer neuen Bedrohung gegenüber. Eine geheimnisvolle Seuche rafft alles Leben hinweg und breitet sich als »rote Fäulnis« rasant aus. Noch dazu spielt das Wetter verrückt: Bedrohliche Gewitterstürme brechen über die Menschheit herein und scheinen mit der roten Fäulnis verbunden zu sein. Die Wurzel dieses Übels könnte im »verbotenen Westen« liegen, über den bereits im ersten Teil gesprochen wurde und den wir in der Rolle von Aloy nun in der Fortsetzung auch bereisen dürfen. Während ein Großteil des ersten Abenteuers in Colorado und Utah spielte, werden wir nun die neuen Gegenden Nevada und Kalifornien erkunden – und dabei wohl zwangsläufig herausfinden, warum dieser Westen denn eigentlich verboten ist und welche Schrecken er bereithält.



Im verbotenen Westen lauern neue Gefahren wie die flinken Clawstrider mit ihren Kettensägenkiefen.

Ausflug zum Pier

Entwickler Guerrilla Games hat nun In-Game-Material präsentiert, das bereits einiges über die Evolution der Spielmechaniken aussagt und neben neuen Gegnern auch zusätzliche Gadgets und Fähigkeiten für Aloy zeigt. Während wir im ersten Teil erst nach und nach auf die Ruinen großer Städte stießen, werden in der Präsentation gleich Nägel mit Köpfen gemacht. Aloy schleicht durch die überfluteten und von Dschungel überwucherten Überreste einer Metropole. Rostige Cable Cars verrotten

zwischen Palmen und dichtem Gebüsch, Möwen segeln kreischend durch die Lüfte, und farbenprächtige Fischschwärme bevölkern die nun unter Wasser gelegenen Straßenzüge, die sich in einen wunderschönen Wald aus buntem Seetang und Korallen verwandelt haben. Könnte das ...? Das muss San Francisco sein! Wir erhaschen einen Blick auf die berühmte, sich windende Lombard Street, die nun ein kurviger Bach ist. Und dann erspähen wir auch noch die charakteristischen Formen der Golden Gate Bridge – wenn auch in einem erbärmlichen Zustand. Ja, kein Zweifel: Aloy wandert durch das postapokalyptische San Francisco. Genauer gesagt durch das, was einmal der berühmte Fisherman's Wharf im Nordosten der Stadt war.

Der Vorgänger

Als Horizon: Zero Dawn auf dem PC aufschlug, gab es viele technische Probleme, die uns den Spaß mit Aloy und den Robotertieren ein bisschen vermiest. Die Fehler sind inzwischen behoben. Abstürze und Framerate-Einbrüche gehören der Vergangenheit an. Außerdem wurden Tonprobleme entfernt, die bei einigen Dialogen einen blechnen Sound verursachten. Wir hatten Zero Dawn bei Release wegen der Fehler um fünf Punkte abgewertet, die Wertung ist aber inzwischen auf die verdienten 91 Punkte angehoben worden.

Flucht durch Ruinen

Doch es bleibt zunächst keine Zeit, die faszinierenden Ruinen vergangener Tage zu bewundern, denn Aloy ist auf der Suche nach ihrem Begleiter Erend, den Fans noch aus dem ersten Teil kennen. Er wurde von einem Stamm des Westens verschleppt und hofft nun auf seine Befreiung durch die Maschinenjägerin. Apropos Maschinen: Davon



Auf dem PC erlebt ihr Horizon: Zero Dawn sowie den DLC Frozen Wilds inzwischen ruckelfrei.



Mit dem neuen Shield Glider kann Aloy wie Link in Breath of the Wild durch die Luft segeln.

treibt sich eine neue Art am Sandstrand herum. Die sogenannten Clawstriders erinnern etwas an die Longlegs aus dem ersten Teil, wirken aber durch ihre Kettensägenkiefer gleich auf den ersten Blick deutlich gefährlicher. Und das zeigen sie auch gleich im Kampf. Die äußerst flinken, raptorähnlichen Clawstriders greifen mit Ultraschall an und schnappen nach Aloy. Während ein rotes Licht signalisiert, dass die Maschinen im Jagdmodus sind, flüchtet die Jägerin über Stock und Stein ins zerstörte historische Ferry Building von San Francisco – was sie aber natürlich weiß. Die Aktivierung ihres Fokus zeigt gelbe Kletterpunkte, die nun eine reduzierte Art von Freeclimbing ermöglichen. Die Flucht über Säulen und bröckelige Mauern ist zwar spektakulär anzusehen, doch die Maschinen bleiben Aloy weiter auf den Fersen, nutzen Aufgänge, um höhergelegene Plattformen zu erreichen. Da hilft nur ein Sprung ins kalte Wasser.

Abgetaucht

Zunächst schwimmt Aloy an der Oberfläche, vor ihr durchqueren Maschinen das Wasser. Dann taucht Aloy ab, und es eröffnet sich sozusagen eine zweite Welt aus muschelbewachsenen Ruinen und wuchernden Wäldern aus Seetang. Was dabei auffällt: Es gibt keine Sauerstoff- oder Ausdaueranzeige. Dank der neuen Atemmaske kann Aloy so lange unter Wasser bleiben, wie sie will. Und das aus gutem Grund, denn die Entwickler haben eigenen Aussagen zufolge nicht einfach nur Unterwasserabschnitte eingebaut, sondern sie wollen, dass die Spieler diese Welt genauso erforschen wie die Oberwelt. Hier warten sicher zahlreiche Geheimnisse in den blauen Tiefen darauf, entdeckt zu werden. Aber natürlich ist so ein Tauchgang kein Zuckerschlecken, und die überfluteten Gebiete sind kei-

ne Planschbecken. Auch unter Wasser gibt es Maschinen, die Aloy bei Sichtkontakt gnadenlos verfolgen. Ob und wie sich die Jägerin auf ihren Tauchausflügen zur Wehr setzen kann, ist allerdings noch nicht ganz klar – Energiewaffen und der Bogen dürften hier kaum funktionieren. Immerhin klappt das gute alte Versteckspiel genauso gut wie an

Land – nur dass man sich eben im wogenden Seetang statt im hohen Gras vor den Sensoren der Maschinen verbirgt.

Aus einer Maschine einen Elefanten machen

Wieder an Land folgt der erste Kontakt mit den Raiders. Dieser mysteriöse Stamm



Einer Jägerin wie Aloy sollte man nie den Rücken zuwenden. Das erfährt dieser Bursche hier am eigenen Leib, als sie sich anschleicht und ihm wie in Assassin's Creed einen Klingen in den Leib rammt.



San Francisco

Der gezeigte Abschnitt aus Horizon 2: Forbidden West scheint aus dem relativ fortgeschrittenen Spielverlauf zu stammen. Aloy befindet sich bereits mitten im verbotenen Westen, genauer gesagt in San Francisco, Kalifornien. Woher wir das wissen? Auf dem Weg durch den Spielabschnitt der Präsentation finden sich einige Hinweise.



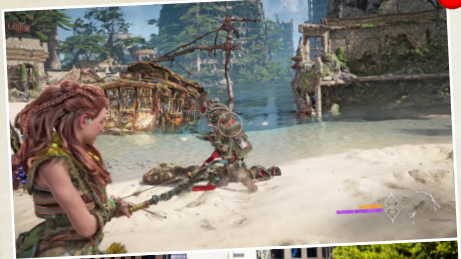
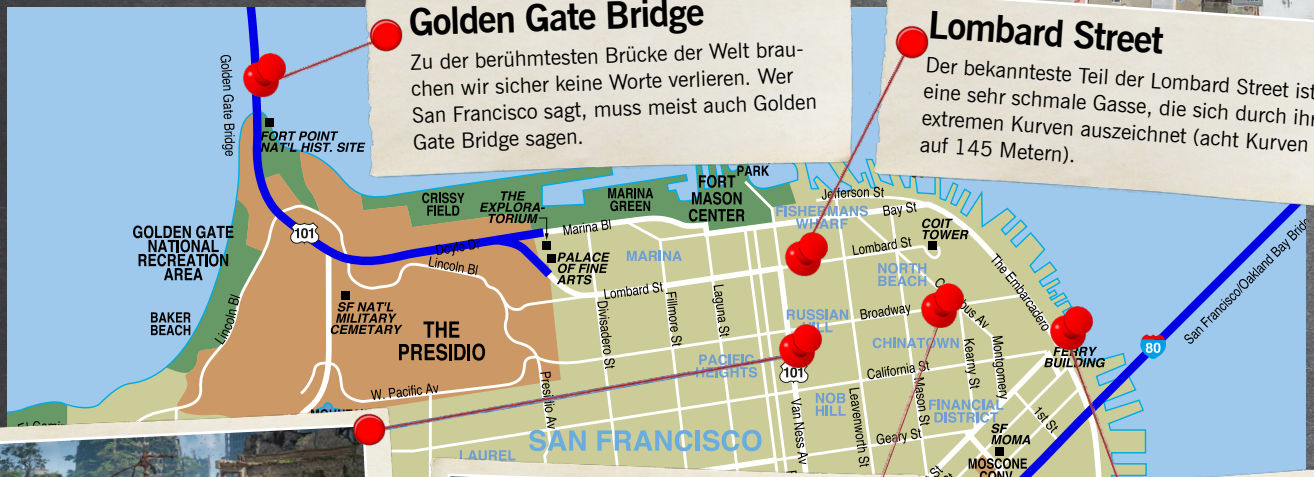
Golden Gate Bridge

Zu der berühmtesten Brücke der Welt brauchen wir sicher keine Worte verlieren. Wer San Francisco sagt, muss meist auch Golden Gate Bridge sagen.



Lombard Street

Der bekannteste Teil der Lombard Street ist eine sehr schmale Gasse, die sich durch ihre extremen Kurven auszeichnet (acht Kurven auf 145 Metern).



Cable Cars

Überall liegen rostende Cable Cars. Die Trams sind untrennbar mit San Francisco verbunden, heute aber eher eine Touristenattraktion.

Transamerica Pyramid

Die Transamerica Pyramid ist ein Hochhaus mit ganz spezieller Form, das im Financial District von San Francisco zu finden ist.



Ferry Building

Das historische Ferry Building ist ein Wahrzeichen des Hafens von San Francisco und in der Nähe der Fisherman's Wharf gelegen.

scheint äußerst kriegerisch zu sein und wird von allen anderen Stämmen gefürchtet. Ein Grund dafür dürfte die Tatsache sein, dass die äußerst farbenfrohe gekleideten Burschen genau wie Aloy Kontrolle über die Roboterwesen haben und sie als Reit- oder Angriffstiere ... äh, Reit- oder Angriffsmaschinen einsetzen. Das sehen wir, als sich ein Trupp der Raiders mit dem gefangenen Erend im Schlepptau seinen Weg durch das Dickicht bahnt. Plötzlich bebt die Erde, Palmen werden wie Streichhölzer beiseite gebogen und bersten

schließlich, als ein Tremortusk hindurchbricht – eine mammutähnliche Maschine mit Rüssel, langen Stoßzähnen und vielen anmontierten Geschützen. Gelenkt wird das Metallungeheuer offensichtlich von einigen Raiders, die auf einer Plattform auf seinem Rücken sitzen. Dank dieser Maschinenunterstützung sind die menschlichen Gegner natürlich eine deutlich größere Herausforderung. Ob Aloy im Lauf des Spiels möglicherweise ebenfalls auf so einem Stahlelefanten Platz nehmen darf, wissen wir noch nicht. Aber wir

hoffen es, denn diese Coolness wäre wohl nur noch von einem reitbaren Thunderjaw zu toppen, dem T-rex-ähnlichen, übermächtigen Roboterdino aus dem ersten Teil.

Aloy die Assassinin

Ein Frontalangriff wäre angesichts der menschlichen Übermacht und der nicht zu vergessenden Monstermaschine zwar tapfer, aber klassischer Videospielselbstmord. Klar werden wir beim Spielen irgendwann übermütig werden und einfach in feindliche Lager

stürmen, um alles plattzumachen. Doch beim gezeigten In-Game-Material siegt die Vernunft. Aloy pirscht vorsichtig durch das hohe Gras, als die Raiders am Sandstrand zwischen einem rostigen Cable Car und einigen windig zusammengezwimmerten Hütten Rast machen. Zwei Gegner drehen ihr den Rücken zu, während der Rest der Truppe außer Sichtweite ist. Mit einem Manöver, das an Assassin's Creed erinnert, hält sie einem der Burschen hinterücks den Mund zu, während sie ihm mit der anderen Hand eine Klinge in den Leib sticht. Beim zweiten Gegner funktioniert das nicht mehr – ob Aloy nur eine begrenzte Zahl Stealth-Kills ausführen kann, bevor die Fähigkeit sich regenerieren muss, oder ob unser Vorspieler einfach nur Lust auf einen klassischen Eins-gegen-Eins-Kampf hatte, wissen wir nicht. Mit dem Speer teilt Aloy Hiebe aus, ihr Widersacher blockt einige davon ab, bevor er sich einen tödlichen Pfeil einfängt. Um diesen finalen Schuss mit Pfeil und Bogen anbringen zu können, musste Aloy den Raider zuvor mit Speerhieben von seiner Rüstung befreien. Eine Technik, die wir bereits aus dem ersten Teil von Aloys Abenteuer kennen. Nur war sie dort lediglich bei Maschinengegnern anwendbar, denen wir nach und nach die Panzerplatten wegschossen.

Horizon: Breath of the Cause

Dann stürmt ein Muskelprotz mit Kriegshammer auf Aloy zu. Das Ding scheint ordentlich gepimpt zu sein und beeindruckt mit Feuereffekten. Raiders sind also gut mit Technik vertraut und können nicht nur Maschinen zählen, sondern auch ihre Waffen mit mehr Power versehen. Ob Aloy die Dinger auch benutzen kann, ist noch unklar. Doch sie hat ihre eigenen Tricks auf Lager: Die Jägerin schraubt einen leuchtenden Energietank auf ihren Speer, springt auf den Gegner zu und verursacht eine Explosion, die seine Rüstung wegsprengt, ihn nach hinten wirft und taumeln lässt. Nach einigen weiteren Angriffen hüpfte Aloy ihm mit beiden Füßen auf die Brust, katapultiert sich nach hinten, packt den Bogen aus und schießt ihm einen tödlichen Pfeil in den Leib. Das ist nicht nur cool anzusehen. Es zeigt, dass die Kämpfe gegen menschliche Gegner in Horizon 2: Forbidden West nicht nur sehr variantenreich ausfallen, sondern durch die in das Kampfsystem gesteckte Arbeit wohl auch deutlich zahlreicher sein dürften als im ersten Teil.

Nach diesem Kampf am Fuße des vor sich hin plätschernden Lombard-Street-Bachs klettert Aloy über ein paar Ruinen, zieht sich mit dem neuen, an Just Cause erinnernden Enterhaken über einen Abgrund und springt in die Tiefe. Doch statt in den Tod zu stürzen, ploppt der neue Gleitschirm auf, um sie wie Link in Breath of the Wild sanft zu Boden segeln zu lassen. Mit Enterhaken und Gleiter eröffnen sich im Spiel völlig neue Arten, die Umgebung zu erkunden – oder sogar Gegner aus der Luft anzugreifen!



Wenn's im Kampf mal hart auf hart kommt, kann Aloy einen Spezialangriff einsetzen. Dazu schraubt sie einen Energiebehälter auf ihren Speer, der sich mit gleißendem Licht auflädt. Der Gegner wird dann von einem regelrechten Blitzgewitter getroffen.

Plattgetrampelt

Nach einem kurzen Ritt auf einem gezähmten Clawstrider – das funktioniert immer noch genauso wie im ersten Teil – kommt dann der Höhepunkt der Demonstration. Am Strand findet Aloy den verschleppten Erend. Doch die Raiders machen es ihr nicht leicht und lassen den mechanischen Kriegselefanten anrücken, auf den wir zuvor bereits ein paar furchteinflößende Blicke erhaschen konnten. Das Monster stürmt den Strand und walzt durch die vereinzelt aus dem Sand ragenden Teile von Häuserruinen, als wären sie diese kleinen Steine, die man beim Gehen gerne mal wegkickt. Das ist allerdings blöd für Aloy, denn wenn die brö-

ckelnden Mauern weg sind, hat sie auch keine Möglichkeit mehr, sie mit Gleiter und Enterhaken taktisch geschickt im Kampf gegen die Maschine einzusetzen. Sollten große Maschinen allzu hemmungslos herumtoben, hat das also nicht nur kosmetische Auswirkungen auf die Optik des Schauplatzes, sondern es wirkt sich auch auf die verfügbaren Spielmechaniken aus.

Doch es ist ja nicht so, als wäre Aloy völlig hilflos, wenn sie sich nicht wie Batman in den Arkham-Spielen per Seil in die Höhe katapultieren und dann durch die Luft gleiten kann. Abgesehen von den beiden Gimmicks hat sich auch ihr Waffenarsenal erweitert. So sehen wir, wie sie den Elefanten mit ei-



Aloy hat eine hilfreiche neue Waffe im Gepäck – von denen im Lauf des Abenteuers sicher noch eine Menge hinzukommen werden. Mit der Klebeschleuder kleistert sie den Gegner zu, sodass er sich nur noch langsam bewegen kann. Das funktioniert auch beim riesigen Elefanten.



Wenn Aloy ihren Fokus aktiviert, wird die Umgebung gescannt. Interaktive Stellen sind dann farblich besonders hervorgehoben. Hier gibt es Klettermöglichkeiten an den Säulen des ehemaligen Ferry Buildings.

ner Klebeschleuder völlig zukleistert, sodass er sich für einen Moment nur mühevoll bewegen kann. Bestens dafür geeignet, in Ruhe Panzerplatten zu entfernen oder die auf der Maschine reitenden und um sich schießenden Raiders samt ihrer Holzkabine auseinanderzunehmen. Und dann sind da natürlich analog zum ersten Teil die wegbrechenden Geschütze der Maschine, die sie aufsammeln kann, um dem Metallbiest ordentlich einzuheizen, bis die Munition der Kanone aufgebraucht ist.

Neue Maschinen auf alter Hardware

Einer der intensivsten Eindrücke, die man aus der Präsentation mitnimmt, ist wohl die unglaublich gute Optik des Spiels. Nicht nur der sehr viel größere Detailreich-

tum bei Aloy sowie ihren Begleitern und Gegnern fällt auf, sondern die ganze Spielwelt sieht dank erweiterter Vegetation und nicht zuletzt den tollen Wassereffekten einfach fantastisch aus. Aber das kann man angesichts der potenten PS5-Hardware von einem Prestigetitel wie Horizon 2: Forbidden West auch erwarten. Die große Frage lautet: Wird die Portierung auf den PC im Falle von Forbidden West problemloser ablaufen als bei Zero Dawn? Wir werden uns diesbezüglich noch ein bisschen gedulden müssen, denn während die PlayStation-5-Version noch in diesem Jahr erscheinen soll, kommt die PC-Fassung aller Wahrscheinlichkeit nach erst 2022 in den Handel. Das Gute daran: Ihr habt nun ausreichend Zeit, den ersten Teil nachzuholen. ★

MEINUNG

Kai Schmidt
@GameStar_de



Ich hatte (vor allem als Fan der japanischen Zoids-Tierroboter) viel Spaß mit dem ersten Teil und bin gespannt, wie Aloys Geschichte weitergeht. Zumindest technisch ist das Spiel schon auf einem fabelhaften Weg und sieht einfach phänomenal gut aus. Wie die Geschichte insgesamt ausfällt, bleibt natürlich abzuwarten. Doch ich bin zuversichtlich, dass Guerrilla Games auch in der Fortsetzung wieder eine spannende Story zusammenzimmern, die voller cleverer und unerwarteter Wendungen steckt. Am meisten freue ich mich auf die Kombination Enterhaken und Gleitschirm – das war schon etwas, was mich in den Batman-Spielen ungemein fasziniert hat. Ich habe Stunden damit zugebracht, einfach durch die Luft zu gleiten. Das wird bei Horizon 2 sicher nicht in dem Ausmaß funktionieren, weil es keine Stadt gibt, über deren Dächer und Reklametafeln ich immer wieder Schwung holen könnte. Doch es bringt hoffentlich eine neue Form der Erkundung ins Spiel, dessen Open World allein durch die Optik dazu einladen dürfte, von hohen Klippen zu segeln und die Umgebung zu genießen. Nicht zu vergessen: die erweiterten Möglichkeiten im Kampf. Wenn man den Dreh erst einmal raushat, werden sicher tolle Manöver möglich sein, um den Maschinen aus der Luft die Muttern von den Schrauben zu dreschen.



Die Unterwasserabschnitte sind nicht nur dazu da, um vor Gegnern zu flüchten, sondern sie halten ihre eigenen Tücken und Geheimnisse bereit.