

Death Trash

DAS DEUTSCHE FALLOUT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Crafting Legends** Termin: **2022**

Mit Kotzen-Taste und grotesken Fleischwesen ekelt sich das Rollenspiel in eure Herzen. Wir klären, ob sich der Preis von 20 Euro im Early Access lohnt. Von André Baumgartner



André Baumgartner

Die Urgesteine Fallout und Fallout 2 zog sich André als Bub aus einer Gold-Games-Sammlung und ist ihnen seitdem verfallen. Gemeinsam mit anderen Klassikern wie Jagged Alliance 2 oder Gangsters zieht es ihn regelmäßig zurück in die heile, pixelige Iso-Zeit. Death Trash attestiert er die richtigen Gene, aber ob daraus auch ein Spiel erwächst, dass sich vor den Vorbildern nicht verstecken muss, bleibt abzuwarten.

Aus dem Bunker verbannt und ins Ödland entsandt: Die Prämisse von Death Trash erinnert nicht zufällig an die Anfänge der Fallout-Serie, und auch der dreckig-pixelige Look schlägt in eine ähnliche Kerbe wie die Meilensteine von einst. Als Aussätzige müsst ihr euch gegen bewaffnete Irre und Mutanten zur Wehr setzen, herausfinden, wer euch den Mist eingebrockt hat, und entscheiden, ob ihr euch als Freund der Titanen oder ihr schlimmster Albtraum hervorut.

Lohnt sich ein Blick also nur für Nostalgiker und Retro-Fans oder genügt das Projekt aus Berlin auch modernen Ansprüchen an Gameplay und Komfort? Wir haben die Early-Access-Version stundenlang gespielt und verraten euch, was die erbarmungslose Welt von Death Trash so besonders macht.

Zwischen Schläfer und Sektenspinnern

In Death Trash steckt eine große Portion Fallout – und ein gehöriger Schuss Gothic. Dass

sich Stephan Hövelbrinks, der das Spiel lange Jahre im Alleingang entwickelte, ähnlich kernige Dialoge wie im ruhrpotter Kult- und Kulturspiel Gothic ausgedacht hat, sorgt beim Abenteuern für Schmunzeln.

Die Handlung spielt auf dem vor langer Zeit von Menschen besiedelten Planeten Nexus. Eines Tages begann das sogenannte »Große Bluten«, und die bestehende Zivilisation ging unter. Die Überlebenden zogen sich in Habitate zurück, die von schwer bewaffneten Androiden kontrolliert und gesichert werden. Befinden diese Androiden, dass man nicht länger für die Teilhabe an der sogenannten »Universalen Gemeinschaft« geeignet ist, wird man ohne Umschweife in die Ödnis verbannt. Dort erwarten einen groteske Landschaften voller stetig wachsender Fleischberge, Titanen genannte Göttergestalten sowie allerlei menschliche Gruppierungen.

Unter diesen Fraktionen sind auch die Gottesjäger, eine fanatische Sekte, die alle

Titanen auslöschen und deren Fleisch vertilgen möchte. Die bisherige Handlung dreht sich um diesen geheimnisvollen Konflikt und ein rätselhaftes Implantat in eurem Kopf, das irgendetwas mit eurer Verbannung zu tun hat. So weit, so spannend.

Ohne Wasserchip oder Zeitdruck

Alles beginnt mit einem ordentlichen Schlag auf den Hinterkopf. Oder zumindest vermuten wir das, als wir ziemlich lädiert in einer unterirdischen Kammer erwachen. In bester Rollenspielmanier justieren wir eben noch Aussehen sowie Charakterwerte, und nun rutschen wir wehrlos und verwirrt auf dem Boden herum. Okay, in Wahrheit bringt uns das Spiel gerade die stylischen Ausweichrollen bei, die mit etwas Übung in den späteren Kämpfen zu unserem wichtigsten Defensivmanöver avancieren. Im optionalen Tutorial lernen wir außerdem zu knüppeln, zu schießen und zu schleichen. Letzteres ist auf den höheren der drei Schwierigkeitsgrade von ungeheurem Wert und macht dabei auch noch diebisch Freude.

Schleichen will allerdings gelernt sein, wie so viele andere nützliche Fähigkeiten und Attribute in Death Trash. Die knappen Lernpunkte zwingen einen von Anfang an zur Spezialisierung auf zwei bis drei Werte, doch dafür spürt man diese Steigerungen dann auch deutlich. Sind wir anfangs noch so standfest wie ein dreibeiniges Brahmin,



Die Ausdrucksweise der meisten Bewohner kommt herrlich flapsig rüber und erinnert an die leger ruhrpotter Mundart aus Gothic und Risen.



Die mysteriösen Titanen aus Death Trash scheinen im ersten Moment friedlich, doch welche Rolle spielten sie bei der Zerstörung der alten Welt?



Zu zweit auf Mutanten eindreschen macht doppelt Spaß und funktioniert bereits ausgezeichnet.

schnetzeln wir uns später beinahe mühelos durch größere Feindansammlungen.

Neben der Kampfkraft lassen sich selbstredend auch friedlichere Rollenspieltalente wie Empathie, Handeln, Schlösser knacken oder Diebstahl schärfen. Die kennt man so oder ähnlich auch aus Klassikern wie Fallout. Dessen Kennern wird sicher warm ums Herz, wenn sie hören, dass Langfinger wieder entscherte Granaten in fremde Westentaschen schmuggeln dürfen. Eure ahnungslosen Opfer verspüren dann wenige Sekunden später ein, na sagen wir mal, »ähnliches« Gefühl – Kabumm!

Die Freiheit, (gemeinsam) zu morden

Seit 2015 tüftelt der Berliner Entwickler Hovelbrinks schon an dem Indie-Geheimtipp, der bereits im Vorfeld der Veröffentlichung einiges an Beachtung fand. Inzwischen von einem kleinen Team umgeben, verspricht er Action-Rollenspielkost mit spielerischer Freiheit, unverbrauchter Geschichte, zeitgemäßer Bedienung und lokalem Koop-Modus. Dieses Versprechen wird bereits zu großen Teilen eingelöst, denn die Kämpfe fühlen sich wunderbar flüssig und modern an. Die Welt lädt unentwegt zum Entdecken ein, und der Zweispieler-Koop auf einem PC funktio-

niert mit Maus und Controller bereits tadellos. Einsteigen darf euer Partner an jeder beliebigen Stelle, beginnt den eigenen Charakter aber auf niedrigster Stufe. Praktische Komfortfunktionen erlauben den Wechsel zwischen Vollbild und Splitscreen sowie einen automatisch geteilten Questfortschritt. Die beschworene Freiheit hat sich bei uns im Test vor allem dadurch ausgedrückt, dass ihr alle Charaktere, die euch nicht passen, kurzerhand abmurksen dürft. Das kann ein wichtiger Quest-NPC, ein freundlicher Titan oder eine Gruppe argloser Reisender sein, deren Ausrüstung verführerisch in der Sonne glänzt. Death Trash agiert hier derweil noch ohne Netz und doppelten Boden: Durchtrennt ihr den roten Faden der Haupthandlung frühzeitig, scheint es keinen Weg zu geben, diesen wieder aufzunehmen.

Ob das einer außergewöhnlichen Designphilosophie oder dem unfertigen Zustand des Spiels zuzuschreiben ist, können wir noch nicht abschätzen. Durch Dialogbäume in unterschiedliche Pfade abweichende Quests haben wir bisher auch nicht entdecken können. Bricht man die 16 durchweg unterhaltsamen Haupt- und Nebenaufgaben auf ihre bloße Entscheidungsfreiheit herunter, bieten sie keinerlei Grautöne zwischen »Geht klar« und »Kein Bock«.

Ein guter Anfang

Wenn man in der schaurig düsteren Welt zwischen Postapokalypse, Cyberpunk und Fleischtheke auf einen der rätselhaften Titanen trifft, ist das Hit-Potenzial von Death Trash kaum zu leugnen. Es fesselt mit seinen verlockenden Geheimnissen, den unerbittlichen Gefahren und herrlich kauzigen deutschen Texten. Die Soundkulisse unterstützt die endzeitliche Stimmung mit ihren wuchtigen Effekten und herrlich bedrückendem Ambiente aus windigem Widerhall und geigerzählerartigem Knarzen hervorragend. Wir würden uns für die finale Version aber noch mehr Abwechslung sowie das ein oder andere Musikstück wünschen, besonders in den spektakulären Bossarenen.

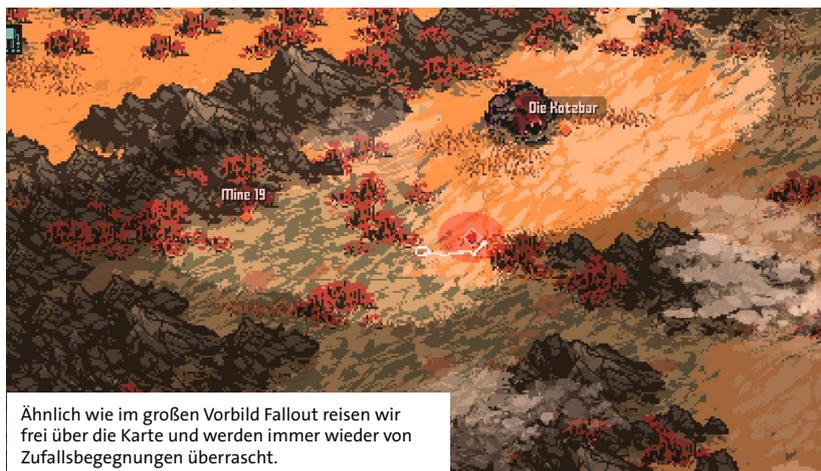
So wie sich die aktuelle Early-Access-Fassung von Death Trash präsentiert, schätzen wir sie als gerade mal halb fertig ein. Ob euch die fünf bis 15 Stunden Spielzeit ohne befriedigendes Ende die 20 Euro jetzt schon wert sind, hängt ganz davon ab, wo ihr euren spielerischen Schwerpunkt setzt. ★

MEINUNG

André Baumgartner
@GameStar_de



Ich habe meine Zeit auf Nexus sehr genossen, doch das liegt insbesondere daran, dass ich mich gerne in faire Kampfsysteme reinfuchse und versuche, sie zu meistern. Wo die Storyreise hingehet, ist dagegen noch so unklar, dass es mich zwar auf das Beste hoffen lässt, aber vorerst enttäuscht zurücklässt. Fallout-Fans und Endzeitinteressierte mit einem Faible für flotte Action können bedenkenlos zugreifen, doch wem Handlung und verzweigte Questentscheidungen das Wichtigste sind, für den hat Death Trash aktuell eindeutig noch zu wenig Fleisch auf den Rippen.



Ähnlich wie im großen Vorbild Fallout reisen wir frei über die Karte und werden immer wieder von Zufallsbegegnungen überrascht.