



Riders Republic

MIT ANGEZOGENER HANDBREMSE

Genre: **Sport** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Ancey** Termin: **28.10.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Ubisoft Connect)** Enthalten in: **Ubisoft+**

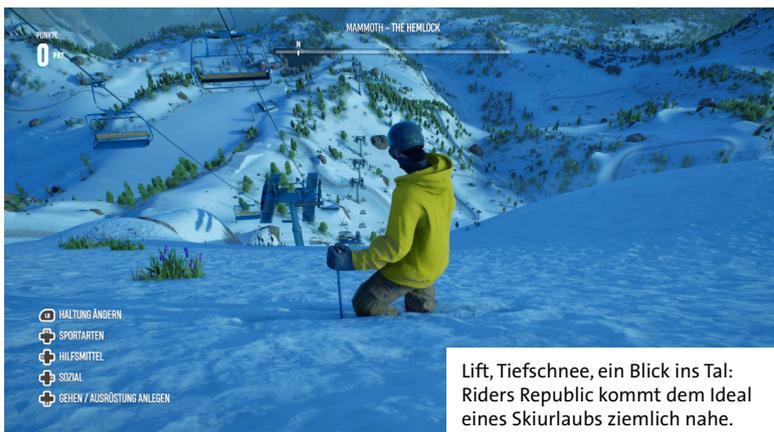
Auch wenn im Open-World-Wunderland nicht alles rund läuft, kommen wir gerne wieder. Extremsport war auf dem PC nie bunter, lauter – aber auch nerviger. Von Matthias Schmid

Riders Republic brüllt euch an: »Seht her, was es alles zu erleben gibt und wie cool und lässig wir hier sind! Mit unseren abgefahrenen Kostümen wie in Fortnite, mit den Trendsport-Events und den ganzen crazy People, die hier die Party des Jahres steigen lassen!« Vor kurzem wurde mit »Cringe« das deutsche Jugendwort des Jahres 2021 gekürt – und Riders Republic ist quasi das Festival aus Forza Horizon in cringe.

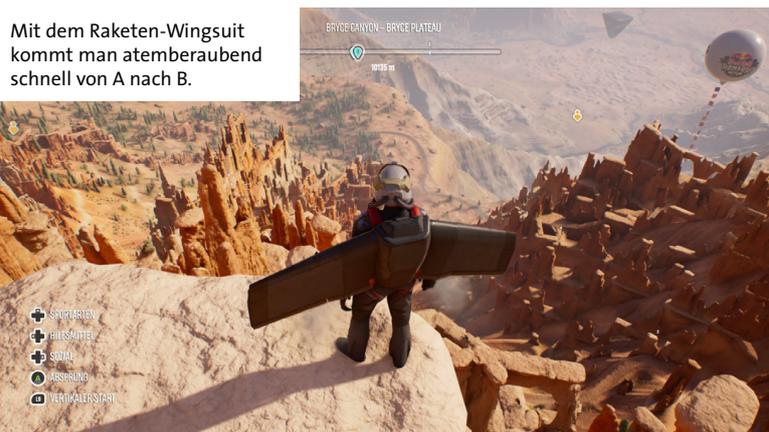
Wenn dann noch die Shackdaddy Bandits auftauchen und mit ihren ach so lustigen Stunt-Prüfungen auftrumpfen, dann muss ich kurz innehalten und durchatmen. Denn dann fühle ich mich wie einem australischen Hostel, wo mir ein paar unheimlich gutaussehender Surfertypen beim Abendessen ungefragt aus ihrem Leben erzählen. Von Roadtrips auf der Panamericana, Nächten unter dem Sternenzelt der Wüste und

Couchsurfing in Kolumbien. Und plötzlich kommt mir mein eigenes Leben wie eine langweilige Lindenstraßenhölle vor, weil ich ja normal studiert habe, abends ab und zu noch TV schaue und nicht ständig um den Globus trampe. Und mir so denke: Haltet doch einfach euer Maul – ich möchte gar nicht wissen, was ihr so Tolles treibt!

Das will ich auch den Menschen in Riders Republic entgegenbellern: Lasst mich mit



Lift, Tiefschnee, ein Blick ins Tal: Riders Republic kommt dem Ideal eines Skiurlaubs ziemlich nahe.



Mit dem Raketen-Wingsuit kommt man atemberaubend schnell von A nach B.



Im Fotomodus erstellen Schnappschussliebhaber eigene Bilder. Viele Einstellungen und Filter gibt es allerdings nicht.

eurer Hipster-Party in Ruhe! Gebt mir meine Sportausrüstung, zeigt mir kurz die Welt und wie alles funktioniert, aber dann haltet ihr die Klappe, okay? Bin ich deswegen ein Griesgram oder einfach zu alt für Dinge, die der Generation Fortnite Vergnügen bereiten? Das muss jeder selbst entscheiden. Aber Ubisoft hat es meiner Meinung nach tatsächlich übertrieben, wollte schon seinen Figuren so viel überbordenden Spaß einimpfen, dass man als Spieler gar nicht anders kann, als mit ihnen zu feiern. Dabei hätte Riders Republic so ein Aufhebens gar nicht nötig, steckt doch eine Open World voller traumhafter Panoramen, reizvoller Sportarten und rassisger Rennen im Spiel.

Steep 2.0?

Riders Republic ist der Nachfolger des 2016 erschienen Steep. Ubisoft Ancey erschuf damals eine sehenswerte, weitläufige, oftmals entspannte Winterwelt, wo der kompetitive Aspekt des Winter- beziehungsweise Trendsports im Hintergrund blieb.

Riders Republic baut auf diesem Fundament auf und entlässt den Spieler erneut in ein riesiges offenes Naturgebiet – aber zum einen gibt es dort große Bereiche ohne weißen Schleier, zum anderen stehen nun wilde, temporeiche Rennen auf dem Fahrrad, den Skiern, dem Snowboard oder mit dem Raketenrucksack im Fokus. Es sei denn, ihr startet vom Hauptmenü aus den Zen-Modus – dann könnt ihr euch sofort an jeden Ort der Welt teleportieren, alle Sportarten auswählen und einfach nur radeln, herumdüsen oder Bahnen in den Schnee malen.

Im normalen Modus aber hat Ubisoft ein ausführliches Tutorial vor das eigentliche Spiel gepackt: Man lernt den Hub und ein paar Figuren kennen, probiert die Disziplinen aus, freundet sich mit der Steuerung an und erfährt, welche Arten von Events, Mehrspielerbeschäftigungen und Ereignissen überhaupt in Riders Republic stecken.

Wird man dann ins Spiel entlassen, ist man trotzdem nicht optimal vorbereitet: Das

liegt zum einen an der ausbaufähigen Benutzerführung, zum anderen daran, dass Ubisoft Ancey einfach extrem viele Aspekte ins Spiel gepackt hat. Es gibt allein schon mehrere Steuerungsarten: Als »Rider« kann man während der Stunts trotzdem die Kamera drehen, in der Variante »Trickster« kontrolliert man seine Verrenkungen mit dem rechten Analogstick; die Steeroption »Steep« schließlich orientiert sich am Vorgänger, wird aber sonst nicht weiter erklärt.

Hat man sich zudem entschieden, ob einem das Spiel helfen soll, Tricks sauber zu landen, bleiben dennoch Fragen offen: Wo soll ich als Erstes hin? Wie erhalte ich bessere Ausrüstung? Wann genau bekomme ich die weiteren Sportarten? Das Spiel startet nämlich mit dem Fahrrad und lässt euch andere Disziplinen wie zum Beispiel die Abfahrtsrennen oder das Fliegen mit dem Wingsuit erst nach ein paar Stunden ausprobieren, wenn euer Gesamterfahrungslevel auf die dafür nötige Stufe geklettert ist.

Wilde Mischung

Welches Sportgerät man gerade unter dem Hintern beziehungsweise an den Füßen hat, das wechselt man im Nu per Auswahlrad – und das fühlt sich sehr komfortabel an. In

Eignet sich für euch, wenn ...

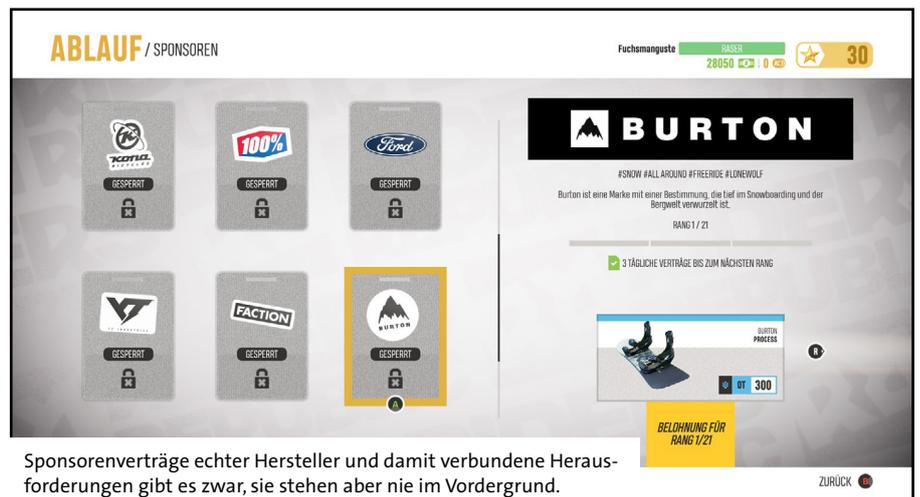
- ... ihr endlich wieder einen Wintersporttitel wollt.
- ... ihr gerne Rennen ohne Autos fahrt.
- ... ihr einen Spielplatz zum Austoben sucht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr euch professionell mit anderen messen wollt.
- ... ihr eine Allergie gegen Ubisoft-Hipster habt.
- ... ihr eure Spielwelten gerne überschaubar habt.

Sekundenschnelle springt man vom Board, läuft ein paar Meter zu Fuß, klemmt sich für mittlere Distanzen ein Schneemobil unter den Allerwertesten oder startet den Raketentrucksack, falls die nächste Disziplin weiter entfernt ist. Über die Karte kann man sich zudem zu vielen Schnellreisepunkten beamen, alternativ gibt man ein paar virtuelle Credits aus für einen Transport zu jedem Ort in der riesigen Welt.

Das Radeln per Rennrad oder Mountainbike fühlt sich auf bergigen Hängen oder in den Canyons der offenen Welt schnell planlos an, doch in den Rennen entfaltet die Disziplin ihren Reiz: Ihr brettet im Gegnerpulk steile Hänge hinab, driftet rassisg um enge Kurven, vollführt weite Sprünge. Per Turbo-taste tritt man kurzfristig kräftig in die Pedale, flache Passagen fühlen sich aber trotz-

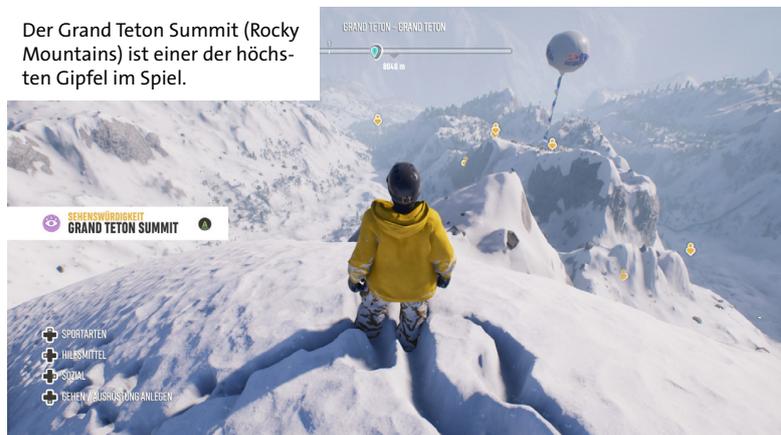


Sponsorenverträge echter Hersteller und damit verbundene Herausforderungen gibt es zwar, sie stehen aber nie im Vordergrund.

Riders Republic hat schöne Lichtstimmungen, bietet hinsichtlich grafischer Details aber nur Mittelmaß.



Der Grand Teton Summit (Rocky Mountains) ist einer der höchsten Gipfel im Spiel.



dem zäh an. Für mehr Tempogefühl empfehle ich – das gilt für alle Disziplinen – die Ego-Perspektive. Auf dem Snowboard oder den Skiern ist Riders Republic richtig stark, das bloße Fahren auf den gigantischen

Berghängen macht stundenlang Laune, zumal die Entwickler auf fast allen Pisten zig reizvolle Sprungrampen verbaut haben. Dazu gesellt sich ein ordentliches Trickssystem, sodass euch auch Punktejagden in speziellen Snowparks bei Laune halten. Mindestens so gelungen sind die »normalen« Skirennen: Die Abfahrten fühlen sich elegant an und werden, je nachdem wie der Kurs gesteckt ist, richtig fordernd. Hier profitiert Ubisoft Anney von der Erfahrung, die man mit der Olympische-Spiele-Erweiterung von Steep gesammelt hat.

anspruchsvoll, das Beherrschen der Physik will erlernt werden, schließlich entpuppt sich aber auch diese Sportart als reizvoll.

Fliegender Wechsel

Besonders turbulent, aber auch spaßig sind Veranstaltungen, bei denen sich auf der Strecke die Sportart ändert, das hat man sich bei den »Multidisziplinwettkämpfen« von The Crew 2 abgeschaut. So kann es sein, dass man mit dem Rennrad startet, nach einer Minute und einem hohen Sprung nahtlos zum Raketen-Wingsuit wechselt und zum Finale des aktuellen Rennens dann einen Tiefschneeang herabwedelt.

Am wildesten sind die Massenstarts für bis zu 64 Online-Sportler, die regelmäßig an besonderen Orten auf der Karte stattfinden und die jeweils drei solcher Wechselrennen aneinanderreihen. Besonders auf den ersten Metern ergibt sich ein irres Kuddelmudel aus Leibern, ein Rempeln und Rammen. Das fühlt sich dann zwar nicht wie kompetitiver Wettstreit mit Fokus auf eure Fähigkeiten an, trotzdem habe ich die Massenstarts wegen des Chaos und der Action immer gern besucht; auch wenn ein paar mehr Strecken nicht geschadet hätten.

Daneben wartet in der Spielwelt allerlei sammelbares Zeug auf euch, zum Beispiel Ballons oder sogenannte Orte von Interesse, die euch dann aber nur mit lahmen Mini-filmchen abspesen. Hier verpasst Ubisoft die Chance, die große und diverse Welt mit interessanten Landmarken zu füllen.

MEINUNG

Matthias Schmid
@fuchsmanguste



Riders Republic ist ein gelungener, ein spaßiger Open-World-Spielplatz für einen alten Trendsportfan wie mich. Allerdings einer ohne Superlative. Ich mag die Ausarbeitung der Welt, genieße die Aussichten, hatte mir aber mehr grafische Pracht erhofft. Mir gefallen die rasanten Rennen, das Streckendesign vieler Abfahrten und die wilden Massenstarts. Ich störe mich aber am unsauberen Kollisionsverhalten und der inkonsequenten Rückspulfunktion. Ich hatte großen Spaß, mit den GameStar-Kollegen Online-Rennen zu bestreiten, vermisse aber ein volles Fahrerfeld in den Versus-Rennen und weiß nie so recht, ob die Figuren auf der Map lebendige Menschen oder Ghosts sind. Ich freue mich über bessere Ausrüstung, darüber, dass man bei fast allen Betätigungen Erfahrung verdient und ich immer mehr Events auf der Karte vorfinde, doch mitunter wirkt es so, als sei es fast egal, ob ich ein Rennen nur mitfahre oder dank meiner Fähigkeiten auch gewinne. Und so schön mancher Schneehang, ein Canyon beim Raketenflug oder die Steinformationen in der Wüste sind – so überflüssig finde ich den aufgesetzten Hipster-Zirkus rund um ein Sportspektakel, das gerne auch so crazy und abgefahren wäre. Das war übrigens schon in Trials of the Blood Dragon nicht lustig, Ubisoft. Dennoch begrüße ich es, dass die Franzosen im aktuellen Spielekosmos überhaupt das Wagnis eingehen, ein großes und letztlich hochwertiges Trendsportspiel auf die Beine zu stellen. Da muss ich als alter Hase halt die ein oder andere Fortnite-Kröte schlucken. Denn ich schaue tatsächlich gern täglich vorbei, und sei es auch nur, um einfach ein paar Hänge zu fahren, den Fotomodus zu nutzen oder eine neue Punkteherausforderung für andere Spieler zu erstellen.

Iamnie hcon ettiB

Es gibt übrigens wie bei vielen Racern eine Rückspultaste im Spiel, so könnt ihr einen Traumhang wieder und wieder erleben und einen verpatzen Absprung oder Sturz ungeschehen machen. Doch Vorsicht: Im Gegensatz zu der Art, wie Rückspul-Features in fast allen Rennspielen umgesetzt sind, werden bei Riders Republic die Gegner nicht mit zurückgespult. Das macht den Kniff in den Rennen beinahe unbrauchbar; eine mindestens streitbare Designentscheidung.

Das gilt auch für die Events mit dem Wingsuit beziehungsweise der raketenbetriebenen Variante, wo ich diese Option anfangs recht häufig nutzen musste. Hier fliegt man anders als in Steep nicht möglichst nahe an Berghängen entlang oder durch Schluchten, sondern konzentriert sich darauf, große Tore nicht zu verpassen und trotzdem schnell voranzukommen. Die Flüge sind überraschend

Die Massenstarts fühlen sich nicht nur wild an, sie sehen auch so aus.





Spannender sind die Online-Rennen, bei denen man in diversen Ligen um den Auf- und Abstieg kämpft, sowie die Trickbattles für Teams, bei denen es darum geht, Rampen und Rails einer Arena durch hochwertige Tricks mit der eigenen Farbe vollzukleistern.

Weniger gelungen sind die von der Trials-Serie entlehnten Herausforderungen mit dem Mountainbike: Das Fahrsystem (ohne Wheelie und Stoppie) ist weder für solche knifflige Parcours ausgelegt noch wurde das Trials-Prinzip kompetent auf die 3D-Welt von Riders Republic übertragen.

Mit anderen spielen

Auf der Weltkarte von Riders Republic sieht man unzählige weiße Figürchen herumsausen. Handelt es sich dabei um Online-Spieler, Ghosts oder doch nur NPCs? Hier gibt sich das Spiel undurchsichtig. Manche sind tatsächlich echte Online-Gegner, die man dann als Freunde seinem Spiel hinzufügen kann, andere jedoch nicht.

Auch in den Karriererennen wird nicht klar kommuniziert, ob man gegen die KI antritt oder gegen Ghosts (was oft die Namen der Gegner suggerieren). Unterm Strich hat man zwar das Gefühl, in einer Welt voller Trendsportler unterwegs zu sein, die beispielsweise neben einem Rennen, das man gerade absolviert, ihren Beschäftigungen nachgehen, doch man kann sich nie sicher sein, dass es sich dabei um echte Menschen handelt. Zum Glück gibt es die Option, sich mit Freunden in Gruppen von bis zu sechs

Spielern zusammenschließen: Ist man dann in der Nähe seiner Kollegen, wird die Zusammengehörigkeit der Gruppe durch ein buntes Lichtband illustriert.

Für ein gemeinsames Herumtollen ist die Spielwelt aber zu groß und zu leer, letztlich bringt das Absolvieren von Rennen am meisten Versus-Spaß. Praktischerweise können Spieler mit mehr Fortschritt die anderen zu Disziplinen einladen, die jene noch nicht freigeschaltet haben, dafür muss man in den Rennen ohne KI-Feld fahren. Weitere Fahrer sind nur am Start, wenn man sich gemeinsam zu einem Online-Rennen meldet.

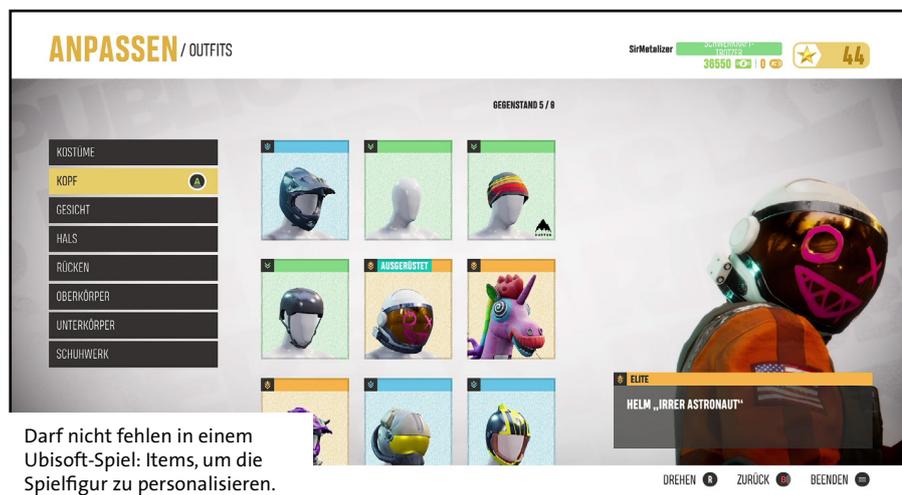
Doch nur AA?

In grafischer Hinsicht hatte ich mir mehr von Riders Republic erwartet. Die Naturkulissen können bei weitem nicht mit einem Red Dead Redemption 2 oder den jüngsten hauseigenen Assassin's-Creed-Welten konkurrieren. Zudem gibt es unsauber dargestellte Rempeln in den Rennen und Sportler, die durch Felsen oder Zäune clippen. Selbst auf schnellen Rechnern (oder der PS5-Version, die ich mir zum Vergleich angeschaut habe) ist das Spiel nicht so scharf, so top texturiert, so technisch hochwertig, wie man es bei einem großen Titel von Ubisoft vermuten würde.

Angenehm im Hintergrund hält sich der Item-Shop. Hier gibt es kosmetischen Kram (Kostüme, Emotes und Co.) gegen mühsam erspielte In-Game-Währung, aber auch gegen sogenannte »Republic Coins«, die man

per Echtgeld erwirbt. Dabei hat der Store auch Items im Angebot, die man nur mit Letzteren kaufen kann, und sie sind meist lachhaft teuer. Ein Vogelscheuchenkostüm für zehn Euro? Nein, danke!

Dieses Fazit gilt zum Glück nicht für das gesamte Spiel: Denn obwohl vor allem beim Mehrspielerspekt noch Luft nach oben ist, manche Features unausgegoren wirken (ja, Rückspulfunktion, ich meine dich) und Riders Republic auch technisch nicht vollends überzeugen kann, komme ich doch gerne auf einen Kurzurlaub in Ubisofts Open-World-Ressort zurück. Weil die Disziplinen stark umgesetzt, die Rennstrecken rassistig und die Aussichten herrlich sind. ★



Darf nicht fehlen in einem Ubisoft-Spiel: Items, um die Spielfigur zu personalisieren.

RIDERS REPUBLIC

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4460 / Ryzen 5 1400
GTX 970 / Radeon RX 470
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4790 / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + tolle Panoramen + Berge, Canyons, Wüste, Wald
- + schicker Schnee + übermäßig flippige Charaktere
- Kollisionen wirken teils hakelig und unsauber

SPIELDESIGN



- + Sportarten gut umgesetzt + freies Erkunden, Rennen, Events + tolles Streckendesign + Freischalten neuer Elemente
- Steuerung nicht gut erklärt

BALANCE



- + Schwierigkeit steigert sich + immer Erfahrungspunkte + für Anfänger und Profis
- Ausrüstung hat online Einfluss
- halbgares Rückspul-Feature

ATMOSPHÄRE / STORY



- + stimmungsvolle Natur + Leben in der Welt
- + schöne Lichtstimmung
- kaum Orte von Interesse
- am Anfang viel nerviges Gelaber

UMFANG



- + riesige Spielwelt + wilde Massenstarts
- + viele Sportarten + zahllose Events + Mehrspieler-Action, Item-Shop, Sponsorenverträge und Co.

FAZIT

Trendsportspektakel in gigantischer Welt: Trotz etlicher Detailmängel ist Riders Republic ein Spielplatz voller Spielspaß.

