

Elex 2

# DAS NACHFOLGER-DILEMMA

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Piranha Bytes** Termin: **1.3.2022** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **80 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -



Nach unserem riesigen Vorabtest in der vergangenen Ausgabe ist es nun Zeit für eine Wertung. Elex 2 ist besser als der Vorgänger, aber ... Von Peter Bathge

2017 war ein fantastisches Jahr für Open-World-Fans. Mit The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Horizon: Zero Dawn und Assassin's Creed Origins erschienen gleich drei Spiele, von denen jedes auf seine Weise eine bemerkenswerte Spielwelt auf kleine und große Bildschirme zauberte. Und dann war da noch Elex, der Gegenentwurf zur

durchdesignten, modernen Open World. Gemacht von Gothic-Fans für Gothic-Fans und genauso sperrig, wie man es von einem 20 Jahre alten Spielprinzip erwarten durfte. 85 Spielspaßpunkte war uns der Trip auf den Planeten Magalan damals wert. Nun rächt sich diese Wertung. Denn das 2022 veröffentlichte Elex 2 ist in vielen Belangen bes-

ser als sein Vorgänger. Der Spielstart ist fairer, die Steuerung geschmeidiger, das Jetpack nützlicher. Es gibt mehr Fraktionen als je zuvor in einem Piranha-Bytes-Spiel. Alles wirkt eine Ecke runder, ein bisschen polierter. Aber das ist auch das Problem: »Ein bisschen« ist nach fünf Jahren nicht genug für eine Wertung jenseits der 85.

Schließlich ist die Zeit zwischen 2017 und 2022 nicht stehengeblieben. Open-World-Fans erwarten heute zu Recht mehr, bei Präsentation und Inszenierung sind die Standards um einiges höher als damals. Auch in der GameStar-Redaktion. Das paradoxe Ergebnis: Der Nachfolger bekommt eine schlechtere Wertung als sein Vorgänger, obwohl er eigentlich besser ist. Aber was heißt schon »schlechtere«? Elex 2 ist nämlich für Rollenspieler immer noch eine dicke Empfehlung. Jedenfalls dann, wenn ihr bereit seid, Abstriche zu machen.

## Die Aliens kommen

In Elex 2 spielt ihr erneut Held Jax. Der hat's nicht leicht, weil ihm niemand so recht dabei helfen will, eine Alien-Invasion abzuwehren. Im Spielverlauf sammelt ihr neben Ausrüstung und Erfahrungspunkten daher vor allem Verbündete und schlägt schließlich gegen die Angreifer zurück.

Was grundsätzlich gut funktioniert, gerät immer dann ins Wanken, wenn Elex 2 versucht, emotional zu werden. Die hüftsteife Inszenierung der Dialoge und Zwischensequenzen mixt sich dabei auf ungute Weise



Mit dem Jetpack erforscht ihr nicht nur die Welt, auch als Transportmittel innerhalb der Siedlungen ist es praktisch.



Die Skyands sind typische Alien-Bösewichte ... oder? Die Geschichte hält ein paar Wendungen parat.

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gern jedes Geheimnis entdeckt.
- ... ihr gerne möglichst viel Freiheit in Spielen habt.
- ... ihr gerne mit Ausrüstung experimentiert.

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

- ... ihr die Politur eines AAA-Spiels erwartet.
- ... euch ein modernes Kampfsystem wichtig ist.
- ... ihr ein befriedigendes Ende wollt.

## MEINUNG

Peter Bathge  
@GameStar\_de



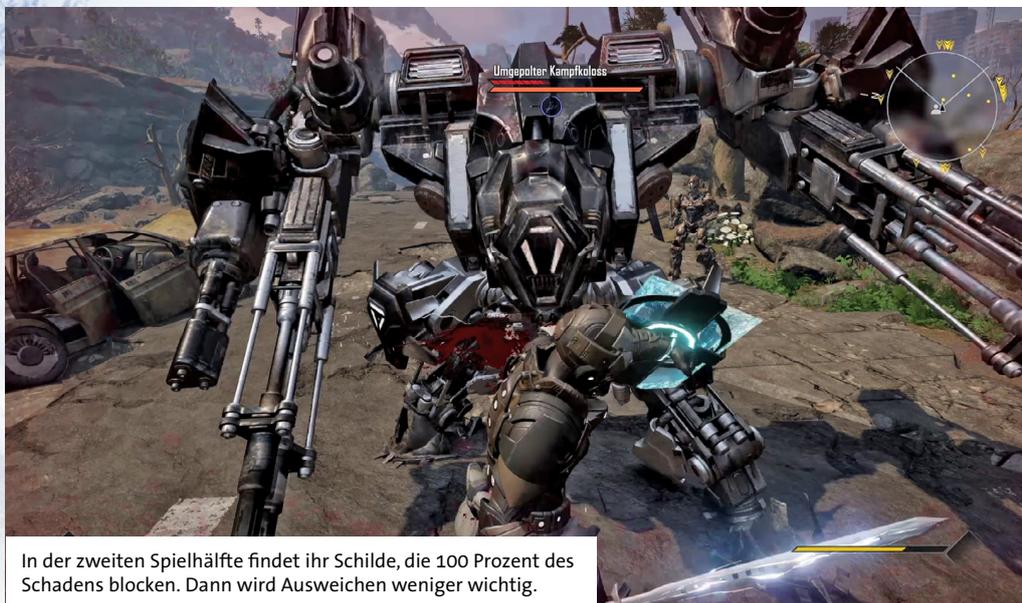
Elex 2 ist das Äquivalent von Bratwürstchen mit Kartoffelsalat. Nicht nur weil es ein typisch deutsches Rollenspiel ist. Sondern auch weil ich von beidem nicht genug bekommen kann. Elex 2 ist zwar sehr groß und beschäftigt einen viele Stunden lang, aber an keinem Punkt im Spiel habe ich mir gedacht: »Meh, jetzt habe ich keine Lust mehr!« Im Gegenteil schafft es Piranha Bytes wieder einmal sehr gut, dass sich alle Quests und Orte harmonisch ins Spiel einfügen. Die Inhalte sind so eng mit der Hauptstory verwoben, dass es anders als in vielen formelhafteren Spielen keinen einzigen Aspekt gibt, den ich gerne überspringen würde. Alles hat seine Berechtigung, alles bringt mich voran – auch wenn der ein oder andere Auftrag eher Füllmaterial ist. Am Ende bin ich dennoch stolz wie Oskar, mit meinem Jax alles erledigt zu haben – und dank des Jetpacks hat es mit in neun von zehn Fällen auch viel Spaß gemacht. Klar, Elex 2 ist bei der Technik und den Kämpfen längst nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Aber wer Bratwürstchen mit Kartoffelsalat mag, dem schmeckt auch dieses bodenständige Rollenspiel garantiert.

mit den plastikähnlichen Gesichtern einiger Charaktere. Das Ergebnis ist eher unfreiwillig komisch als packend, zumal wenn die ansonsten kompetenten deutschen Sprecher seltene Aussetzer haben.

### Per Direktflug in die Kampfzone

Spielerisch gibt's eine große Neuerung in Elex 2, und die nennt sich Jetpack. Die verbesserte Steuerung und der horizontale Boost machen aus dem im Vorgänger eingeführten Raketenrucksack das mit Abstand beste Feature von Elex 2. Mit dem Jetpack kommt ihr nicht nur schneller voran, ihr erkundet dadurch auch die Open World ganz anders. Schon bald saust ihr wie selbstverständlich durch den Himmel, visiert interessante Orte an und katapultiert Jax sogar direkt aus der Luft in den Nahkampf.

Kämpfe sind immer noch kein Highlight der Elex-Serie, aber das Gekloppe fühlt sich weitaus besser an als im Vorgänger. Weil die Ausdauerleiste diesmal länger und die Steuerung nicht ganz so hakelig ist, verzweifelt man weitaus seltener an den Gegnern als noch im ersten Elex. Der Mix aus ausweichen, blocken und draufhauen funktioniert, und der eigene Charakter wird immer stärker. Gegen Ende der Story stehen schließlich Massenkämpfe gegen einstmals unbesiegbare scheinende Feinde an. Bis dahin kennt ihr längst alle Angriffsmuster aus dem Effeff, dadurch wird der Nahkampf eher langweilig. Fernkampfaffen und Zauber sorgen zumindest für etwas Abwechslung.



In der zweiten Spielhälfte findet ihr Schilde, die 100 Prozent des Schadens blocken. Dann wird Ausweichen weniger wichtig.

### Licht und Schatten

Für ein so großes Rollenspiel ist Elex 2 erstaunlich bugfrei. Abseits kleiner Clipping-Fehler und gelegentlicher KI-Aussetzer konnten wir keine Probleme ausmachen. Lediglich die Performance schwankt zuweilen, speziell wenn die Sichtweite ganz hoch eingestellt ist. Das ist angesichts der eher bescheidenen Grafikpracht dann doch ein bisschen ärgerlich. Besonders schwach sind die Animationen, etwa im Kampf. Feinde schieben sich wie auf Schienen an Jax heran, das sieht nicht mehr zeitgemäß aus. Außerdem nervt das Fehlen der manuellen Zoom-Funktion aus Elex 1. Diese Ärgernisse sind aber schnell vergessen, wenn ihr durch die von Minute eins an komplett frei begehbare Spielwelt marschiert. Deren Erkundung fühlt sich tatsächlich noch nach Abenteuer an. Beispiel: Auf der Karte bekommt ihr nicht von vornherein alle Schätze und Locations angezeigt, sondern dürft eure eigenen Markierungen vornehmen. Statt künstlicher Grenzen erwarten euch stimmiges Design und nützliche Belohnungen.

Elex 2 bietet eine der motivierendsten Upgrade-Mechaniken im gesamten Rollenspielgenre. Das beginnt bei den Attributen, die diesmal tatsächlich die Charakterwerte wie den verursachten Schaden beeinflussen. Außerdem erhaltet ihr beim Levelaufstieg Lernpunkte. Die investiert ihr bei Lehrern in neue Fähigkeiten. Davon gibt es etliche, und sie fühlen sich fast alle nützlich an.

Auch das Crafting wird so freigeschaltet. Jax braut Tränke, stellt selbst Munition her oder kombiniert Waffen, um stärkere Versionen davon herzustellen. Die Handwerksoptionen sind zu jedem Zeitpunkt transparent und machen viel Laune, auch weil das Inventar keine Platzbegrenzung kennt und ihr alles einsteckt, was nicht festgelötet ist.

### Gruppenwahl

Ein großes Plus von Elex 2 sind zudem die fünf Fraktionen, von denen ihr euch einer anschließen könnt. Alternativ macht Jax seine eigene Gruppe auf. Bei der letzten Option müsst ihr aber auf einige der stärksten Rüstungen und Fähigkeiten im Spiel verzichten.

Die Endsequenz ändert sich je nach Gruppierungswahl, und eure Entscheidungen haben tatsächlich Auswirkungen. Quests dürft ihr auf unterschiedliche Arten abschließen, auch in den Dialogen könnt ihr Jax' Fähigkeiten einbringen. Außerdem sorgt ein Moralsystem dafür, dass jeder auf die von ihm gewünschte Weise spielen kann.

Der gewaltige Umfang wird durch diesen enormen Wiederspielwert noch gesteigert. Da bekommt die Bezeichnung »dicke« Empfehlung vom Anfang doch gleich nochmal eine zusätzliche Bedeutung. ★

## ELEX 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 7400 / Ryzen 3 3100  
GTX 1060 / RX 5600 XT  
12 GB RAM, 45 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 9500F / Ryzen 7 2700  
GTX 2060 / RX 5700 XT  
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- 👍 schöne Landschaften
- 👍 passender Soundtrack
- 👍 Tag-Nacht-Wechsel
- 👎 holprige Cutscenes
- 👎 einige schlechte Sprecher und künstliche Gesichter

### SPIELDESIGN



- 👍 hohe Mobilität
- 👍 motivierende Charakterentwicklung
- 👍 Quests mit mehreren Lösungswegen
- 👎 Kämpfe hakelig
- 👎 keine manuelle Zoom-Funktion

### BALANCE



- 👍 vier Schwierigkeitsgrade
- 👍 fairer als der Vorgänger
- 👍 hilfreiche NPCs
- 👎 gelegentlich frustrierende Gruppenkämpfe
- 👎 am Ende Dauergehacke

### ATMOSPHERE / STORY



- 👍 lädt zum Erkunden ein
- 👍 SciFi-Fantasy-Mix
- 👍 Welt und Figuren glaubwürdig
- 👍 sympathische Begleiter
- 👎 wirkt manchmal unfreiwillig komisch

### UMFANG



- 👍 riesige offene Spielwelt
- 👍 sehr viele Quests
- 👍 Wiederspielwert
- 👍 auch ohne Gruppenzugehörigkeit spielbar
- 👍 zwischen 40 und 80 Stunden

### FAZIT

Großartige Open World mit tollem Jetpack, aber die Technik ist nicht mehr auf der Höhe der Zeit.

