



Death Stranding Director's Cut

MIT KRAFTSKELETT UND KUMPEL-BOT

Genre: **Action** Publisher: – Entwickler: **Kojima Productions** Termin: **30.3.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **40 Euro, Upgrade 10 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Der Director's Cut von Death Stranding fordert Gelegenheitskuriere und Veteranen gleichermaßen zu einer neuen Reise, geizt aber mit Neuerungen. Von Alex Ney

Sam Porter Bridges ist ein besonderer Lieferkuriere, aber nicht deswegen, weil er sich mit »The Walking Dead«-Star Norman Reedus ein Gesicht teilt. Nein, denn um einen Zielort zu erreichen, baut die Hauptfigur von Death Stranding sogar Brücken, physische genauso wie zwischenmenschliche. Und das in einer Welt, in der gestrandete Tote durch die letzten Überreste unserer Zivilisation spuken – und dabei schleppt Sam auch noch ein Baby mit sich herum.

Doch das alles dürften die meisten von euch schon wissen, schließlich ist 2020 das originale Death Stranding für PC erschienen. Der Director's Cut will es nun noch besser machen und fügt dem kontrovers diskutierten »DHL-Simulator« ein neues Gebiet mit entsprechender Missionskette, Trainingsstunden und einer Nebenbeschäftigung hinzu. Neu dabei sind auch optionale Hilfsmittel, die den Botenalltag erleichtern, etwa

Stromwuppen und Unterstützungsskelette. Das alles kostet für Besitzer des Originals auf Steam zehn Euro, für alle anderen 40.

Wem Death Stranding bei Release zu beschwerlich erschien, der erhält mit dem Director's Cut eine verträglichere Fassung



Wer genügend Material gesammelt hat, kann mithilfe von Straßenbaugeräten bequeme Lieferwege errichten.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr das Original zu schwierig fandet.
- ... ihr Nebenbeschäftigungen vermisst habt.
- ... ihr mehr über Fragile und Sam erfahren wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr lange Filmsequenzen als Folter empfindet.
- ... ihr Autorennen doof findet.
- ... euch ereignisloses Laufen langweilt.

des Spiels, ohne dass Elitepostboten deshalb auf geputzten Pfaden wandeln müssen. Dennoch hat die Schnitfassung ein Problem: Sie enthält nur wenige Neuerungen.

Menschheit am Abgrund

Death Stranding Director's Cut spielt wie gehabt im Gebiet der USA einer nicht näher bestimmten, postnuklearen Zukunft. Die Natur hat hier längst Gras über den einst so stolzen Staatenbund wachsen lassen, übrig sind nur eine Handvoll Lager und Prepper-Bunker. Einige davon bilden die Vereinigten Städte von Amerika (UCA), die früh im Spiel den Tod ihrer Präsidentin zu beklagen haben. So droht der neue Staat nun auseinanderzubrechen, auch weil Separatisten die Nachfolgerin und Tochter der Verblichenen, Amelie Strand, entführt haben. Tja, und als würde das noch nicht genügend Ärger bedeuten, werden die neuen Amerikaner obendrein durch Leerestürze bedroht. Das sind von gestrandeten Seelen (genannt GDs) herbeigeführte, zerstörerische Phänomene, die ganze Landstriche in Krater verwandeln.

Würdet ihr in einer solchen Welt freiwillig einen Fuß vor die Tür setzen? Unser Alter Ego Sam Porter Bridges, Adoptivsohn der toten Präsidentin, tut es. Auch aus diesem Grund überreden ihn Vertreter der vermeintlichen Regierungsorganisation dazu, neben seinem Botenjob das Werk der UCA zu verrichten. Sam soll für sie Lager um Lager ans chirale Netzwerk – quasi das Intranet der UCA – anschließen. Natürlich ist auch die Befreiung von Amelie Strand Postbotensache.



Mit Sprungschancen sind Sprünge über Flüsse oder Klippen möglich.

Dass wir es mit dem Director's Cut von Death Stranding zu tun haben, bemerken wir bis zu diesem Punkt nicht. Denn weder die filmische Einleitung noch der Prolog unterscheiden sich vom Original, was besonders für Rückkehrer schade ist. So muss ihnen nämlich das bloße Wissen um die neuen Inhalte als Motivation für die abermalige Rettung der Welt reichen.

Im Westen nichts Neues, aber im Osten

Viele Neuerungen des Director's Cut verbergen sich hinter Nebenaufträgen, für die erste Änderung müssen wir allerdings »nur« bis in die zweite Episode spielen. Hier erhalten wir einen Missionsruf vom Bridges-Kommandanten Die-Hard Man, dem wir ins Verteilerzentrum westlich von Capital Knot City folgen. Der seltsame Typ mit der schwarzen Totenkopfmaske beordert uns daraufhin zu einer von MULEs eingenommenen Fabrikrüine unweit von Mamas Labor im Osten. Dort gilt es, in knisternd geheimnisvoller Atmosphäre verschiedene Datenquellen zu be-

schaffen, vorbei an patrouillierenden MULEs in Kampfanzügen. Ihr wisst vielleicht noch: MULEs sind neben den GDs die lifersüchtigen Hauptfeinde des Spiels. Die insgesamt nur drei Fabrikmissionen führen uns jedes Mal tiefer in den klaustrophobischen Rundbau, wo wir uns im Stil von Metal Gear Solid durch verstaubte Büroräume und stählerne Depots schleichen. Oder auch schießen – das steht uns in der Regel frei.

Unabhängig vom Spielstil ist dieses spannende, aber nicht allzu lange Aufgabentrio der triftigste Grund, auf den Director's Cut zu upgraden. Es gibt aber einen Beigeschmack: Um auch die letzte der Fabrikmissionen spielen zu können, müssen wir uns tatsächlich bis zum Abspann vorarbeiten. Das kann problemlos 60 Stunden dauern. Wer auch die Dutzenden optionalen Lieferaufträge erledigen möchte, sollte sich einstweilen bei seiner Familie abmelden.

Springen mit Fragile

In der verlassenen Fabrik werden uns nicht nur packende Infiltrationsmissionen ser-



Die überarbeiteten Landschaften des Director's Cut sind stellenweise richtig schick und echte Hingucker.

MEINUNG

Alex Ney
@AlexNey18



Zwei Dinge haben mich an Death Stranding Director's Cut enttäuscht. Zum einen war der Auftakt nur das, was ich vor drei Jahren auf der PS4 gesehen habe, wenn auch in schöner. Und zum anderen die Autoren. Sicher, die Entwickler haben es nicht versäumt, den Rennzirkus an die Gegebenheiten anzupassen. Und ja, das spielt sich wie ein passabler Arcade-Racer. Viel lieber wäre mir aber eine Nebenbeschäftigung gewesen, die dem Einfallsreichtum des Spiels gerecht wird. Die neuen Hilfsmittel fand ich dagegen in Ordnung, von mir aus hätte Death Stranding gleich in dieser Form erscheinen können. Nicht weil mir das Original zu fordernd gewesen wäre, sondern weil mir derlei Neuerungen das Spielgeschehen interessanter gemacht haben. Ein Kraftskelett etwa kann infolge des Zeitregens den Dienst quittieren – und dann muss ich mir etwas einfallen lassen, um mein Gepäck ans Ziel zu bekommen. Auch so nützliche Spielereien wie der Kumpel-Bot trafen bei mir ins Schwarze. Der schafft zusätzliche Herausforderungen bei der Bewältigung von unwegsamem Gelände. Damit werde ich mich bestimmt auch noch eine Weile beschäftigen.



In diesem Trainingsbereich müssen wir alle darin befindlichen MULEs per Maser-Gewehr ausknipsen.



All diese Ziele mit Blutgranaten treffen? Das ist nicht ganz so leicht, wie es auf dem Screenshot aussieht.

viert, sondern wir erfahren auch zusätzliche Storyhintergründe. So verraten uns ein neuer holografischer Charakter, verstreute Notizen und (ausnahmsweise einmal kurze) Filmsequenzen mehr Details zu Sams Mission, den Bridges-Babys und Fragiles Vergangenheit.

Wir erinnern uns: Fragile ist die mit einem Tech-Regenschirm bewaffnete Leiterin des Lieferdienstes Fragile Express, ein Konkurrenzunternehmen zu Bridges. Genau wie Sam leidet auch die kurzhaarige Blondine unter DOOMS, eine mit Alpträumen einher-

gehende Allergie gegen die jenseitige Chirium-Materie, die durch die Totenstrandung ins Diesseits gelangt ist. Im Director's Cut kommt Fragile Sam nahe genug, dass sie den Laufburschen von ihrer Spezialfähigkeit profitieren lässt. Um genau zu sein, erhalten



Sam vor der neuen Fabrikrüine, die er nur deshalb so stolz präsentieren kann, weil er zuvor alle MULE-Wächter ausgeschaltet hat.

wir eine eingeschränkte Schnellreisefunktion. Unsere jeweilige Fracht darf nicht mit-springen, sie wird automatisch in Sams privatem Spind deponiert. Und das ist auch gut so, so wird es nicht zu einfach.

Training macht den Meister

Nachdem wir im frühen Spiel einen bestimmten Nebenauftrag in Capital Knot City erledigt haben, wird an den Terminals der UCA-Verteilerzentren die neue Option »Schießstand« verfügbar. Was auf den ersten Blick tatsächlich wie ein Schießstand aussieht, ist in Wahrheit ein Hub, wo wir auf verschiedene Kampftrainings zugreifen. Davon stehen uns zunächst fünf zur Verfügung, im weiteren Verlauf des Spiels kommen mehr hinzu. Die meisten Trainingseinheiten finden in präparierten Bereichen statt, die mit ihren kastenartigen Aufbauten an Indoor-Parkouranlagen erinnern. Hier müssen wir mit Sam innerhalb eines Zeitlimits diverse Aufgaben erfüllen, zum Beispiel Blutgranaten auf bewegliche Zielscheiben oder GDs werfen. Manche Anlagen geben jeweils einen kleinen Trupp von MULEs zum Abschuss beziehungsweise zur Fesselung frei, was wir entweder mittels der exotischen Bola-Gun oder handelsüblicher Packseile bewerkstelligen. Da sämtliche Übungen auch als wechselnde Events verpackt wurden, ist der »Schießstand« ebenso für ausgewiesene Elitefrachtträger interessant, sofern sie ihre Leistungen überhaupt mit denen anderer Spieler vergleichen wollen. Dank der verspielt designten Kurse und zuweilen schlaue versteckter Ziele sind die Trainingseinheiten ein netter Nachschlag, der allerdings schnell verputzt ist. Denn bis irgendwann die nächsten Lektionen nachrutschen, sind wir im Spiel schon auf hinreichend viele MULEs und GDs gestoßen.

Fracht liefern leicht gemacht?

Auch fernab von neuen Storyinhalten, Kampfübungen und Autorennen (siehe Kästen) hat sich in der Welt von Death Stranding manches verändert. Dass die gesamte Optik im Director's Cut effektreicher wirkt, fällt angesichts größtenteils interessanter Gameplay-Neuerungen unter den Tisch. Dabei sprechen wir vorrangig über optionale Hilfsmittel, die wie immer aus Ressourcen wie Keramik, Metall und chiralen Kristallen gefertigt werden. Konkret sind das:

- **Kumpel-Bot:** Eine interaktive Version des schon bekannten Liefer-Bots. Wir können den Kumpel-Bot mit Fracht beladen und ihn dann entweder anweisen uns zu folgen oder den ganzen Krempel an einen bestimmten Ort zu bringen – allein vor Bergen oder stark unebenem Gelände macht unser Lastenesel Halt. Die Fracht dürfen übrigens auch wir selbst sein, doch für diesen Spaß müssen wir eine ganze Weile – bis in die siebte Episode – spielen.
- **Maser-Gewehr:** Der Strahl aus dieser neuen Stromnarre paralyisiert einen MULE kurzzeitig, mehrere Körper- oder ein Kopf-



Ein Blick von oben auf den rechten Teil der Rennstrecke. Genau wie alle anderen Bauten in Death Stranding verfällt der Kurs mit der Zeit und muss ausgebaut werden.

IM ROADSTER DURCH DIE ENDZEIT

Im Director's Cut wurde Death Stranding um eine waschechte Nebenbeschäftigung erweitert. Es handelt sich allerdings nicht um etwas Naheliegendes wie das wettbewerbsmäßige Durchtrennen von GD-Nabelschnüren – nein, die Entwickler hielten vielmehr Auto- und Motorradrennen für die Endzeitzerstreuung der Wahl. Die mäßig schnellen PS-Jagden werden auf einer gesonderten Asphaltrennstrecke ähnlich dem Valencia Street Circuit ausgetragen, den man sich wie eine krakelige geschriebene Acht vorstellen kann.

Doch zunächst muss der Kurs via entsprechendem Baugerät gedruckt werden, was ab der dritten Episode in der zentralen Region (nahe der Zeitregenfarm) möglich ist. Genau wie für den Wiederaufbau von Straßen braucht es dafür größere Mengen an Ressourcen.

Damit das »im Kreis fahren« nicht ganz so schnell langweilig wird, fährt Sam neben der regulären Strecke auch eine abgekürzte Fassung sowie deren deutlich schwierigere Rückwärtsvarianten. Im Grunde gibt es nur einen einzigen Renntyp, bei dem Sam in Ermangelung von Mitmenschen ganz einfach gegen die Uhr fährt. Dies tut er entweder gegen seinen eigenen Geist, der die jeweils letzte Runde reproduziert, oder gegen die Bestzeiten anderer Spieler. In manchen Rennen spielt darüber hinaus die Akkuladung des Fahrzeugs eine Rolle, da sich Akkus durch den Gebrauch des Turbos schneller entladen.

Insgesamt stehen drei Typen von Rennvehikeln zur Wahl, deren Fahrverhalten sich immerhin merklich unterscheidet. Eine akkurate Simulation und ausgefeilte Fahrphysik dürft ihr natürlich trotzdem nicht erwarten. Im Einzelnen besteht die Renngarage aus:



Threewheeler: Das Fahrgefühl des dreirädrigen Motorrads weicht nicht von dem des standesgemäßen Threewheelers ab. Zwar ist das surrende Gefährt annehmbar schnell, per Tastatur lenkt es sich in Kurven aber wie ein Panzer mit Stimmungsschwankungen.



Truck: Oje, Autorennen mit den lahmen Bridges-Trucks? Das ist tatsächlich herausfordernder, als es klingt, denn spätestens in Kurven macht sich das hohe Gewicht des Lastenbrummers gut bemerkbar. In diesem Fall hatten wir an der Tastatursteuerung nichts auszusetzen.



Roadster: Mit diesem Auto hatten wir im Test am meisten Spaß auf der Piste. Sein Äußeres erinnert an den Jaguar XK-SS von 1956/57, er fährt sich jedoch eher wie ein Rallye-Wagen und driftet anständig durch die Kurven. Anders als beim Threewheeler fühlt sich die Tastatursteuerung hier sogar recht solide an.

Als Belohnungen für gefahrene Wettbewerbe winken unter anderem nützliche Objekte und Rohstoffe, trotzdem leidet der »Death Stranding Grand Prix« deutlich unter den abwesenden Konkurrenzfahrern. Hat man nach einer halben Stunde nämlich alle Vehikel und Streckenvariationen gesehen, flacht die Motivationskurve dramatisch ab.

Der Roboter rechts ist der »Kumpel-Bot«. Er kann mit Fracht beladen und mit auf Reisen genommen werden.



Im Director's Cut wird natürlich auch das Bekämpfen von GDs trainiert. Hier fesseln wir eine gestrandete Seele mit der Bola-Gun.



Mit ein paar Leitern und Kletterverankerungen im Gepäck bewältigen wir selbst hohe Berge.

treffer lassen ihn schließlich ein Nickerchen einlegen. Damit ist das Maser-Gewehr mächtiger als ein Sturmgewehr, andererseits gibt es Einfacheres, als die agilen MULEs am Kopf zu treffen. Wir erhalten die Waffe nach unserem ersten Besuch in der Fabrikuine.

- **Unterstützungsskelette:** Roboterbeine, die sich an Sams Hüften befestigen las-

sen. Mit ihrer Hilfe bewegen wir uns schneller durch ebenes Gelände, buckeln noch größere Lasten oder überwinden fast mühelos Schlamm und Schnee. Jedes Skelett bietet wohlgemerkt nur einen dieser Vorteile, verfügbar werden sie zur selben Zeit wie das Maser-Gewehr.

- **Frachtkatapult:** Eine weitgehend frei platzierbare Frachtkanone. Sie feuert ab der

sechsten Episode eine mit Objekten befüllte Kapsel mehrere hundert Meter in die Ferne, wobei wir das Projektil im Flug steuern können. Für eine sanfte Landung sorgt der integrierte Mini-Fallschirm. Aufgrund der eher geringen Schussweite mussten wir im Test nicht lange nach abgefeuerten Kapseln suchen. Den Nutzen der skurrilen Gepäckschleuder suchen wir indes noch immer.



Was dieser MULE gerade zu spüren bekommt, ist der Strom aus dem neuen Maser-Gewehr.



Die gelegentlichen Bosskämpfe sind besonders imposant und fordernd. Manchmal ist es aber möglich, vor einem Obermott zu fliehen.



Das Frachtkatapult ist weitgehend frei platzierbar und schießt Objekte aus Sams Inventar in die Ferne.

• **Personalisierter Rucksack und BB-Behälter:** Wer mag, verändert nach der zweiten respektive dritten Episode das Aussehen des BB-Behälters und des Rucksacks. Hier darf aus 23 Farben sowie, beim Rucksack, 15 Aufhängern gewählt werden. Er verfügt über 20 eng beieinanderliegende Slots, wo sich neben Aufhängern auch Zusatzgeräte wie ein Stabilisator befestigen lassen. Damit kommt Sam nicht mehr so schnell aus dem Gleichgewicht.

Außerdem neu hinzugekommen sind schmale, fast durchsichtige Brücken aus chiraler Materie sowie Sprungschancen. Die eignen sich gut für tollkühne Sprünge über Flüsse und Abgründe, bescheren uns dabei aber keinen Höhenrausch wie etwa in GTA 5.

Obwohl diese Fülle an Erleichterungen anderes vermuten lässt, ist Sam im Director's Cut keineswegs auf Stützrädern unterwegs. Dafür sorgen fünf teils fordernde Schwierigkeitsgrade und eine nahezu perfekte Dosierung der Helferlein. Wann immer wir also glauben, das Schwierigste überstanden zu haben, stolpern wir metaphorisch über einen großen Stein. Es ist, als hätten die Entwickler an alles gedacht – außer an genügend neuen spannenden Inhalt für ein mindestens 60 Stunden langes Spiel.

Wenig Neues bis zum Schluss

Kojima Productions hat Death Stranding im Director's Cut so gezähmt, dass sowohl Neueinsteiger als auch Experten auf ihre Kosten kommen. Denn keine der zahlreichen Spielhilfen muss zwingend genutzt werden, zusätzlich können geborene Überlebenskämpfer



Sobald sich ein GD zeigt, empfiehlt es sich, die Luft anzuhalten und ihn zu passieren.

den Schwierigkeitsgrad entsprechend dem kompromisslosen Originalkonzept justieren. Fraglich ist aber die Idee, das relativ kleine Kontingent an neuen Inhalten über das gesamte Spiel zu verteilen. So werden die Trainingslektionen während der rund 60 Stunden Spielzeit viel zu zögerlich mit Nachschub versorgt – und die nur drei Aufträge umfassende Fabrikmissionskette findet ihren Abschluss erst am Ende des Spiels. Da können auch die Geistrennen mit Autos und Motorrädern nicht viel retten, zumal der Nachschub hier nur aus immer gleichförmigen Renn-Events besteht.

Die von uns erwartete volle Packung Director's Cut ist das Spiel so also nicht geworden; unterm Strich bleibt es eine lediglich zugänglichere Fassung eines hochatmosphärischen Ausnahmespiels. ★



Der Director's Cut erlaubt die optische Anpassung des Rucksacks.

DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / Ryzen 3 1200
GTX 1050 / Radeon RX 560
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 3770 / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / Radeon RX 590
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ eindrucksvolle Landschaften ⊕ dichter, volumetrischer Nebel ⊕ imposante Bosskämpfe
- ⊕ herausragender Soundtrack ⊕ gute Sprecher

SPIELDESIGN



- ⊕ durchdachte Reisemechanik ⊕ BB beeinflusst Spielverhalten ⊕ verschiedene Spielstile ⊕ asynchroner Multiplayer
- ⊕ neue Inhalte zu breit verteilt

BALANCE



- ⊕ Tutorials ⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊕ freies Speichern außerhalb von Missionen ⊕ faire Checkpoints
- ⊕ durchwachsene Steuerung per Tastatur

ATMOSPÄRE / STORY



- ⊕ fesselnde Endzeit ⊕ wendungsreiche Geschichte
- ⊕ Multiplayer unterstützt Story ⊕ vielschichtige Charaktere ⊕ umfangreiches Kompendium

UMFANG



- ⊕ riesige Spielgebiete ⊕ lange Hauptgeschichte
- ⊕ zahlreiche Nebenaufträge ⊕ großes Ausrüstungsarsenal
- ⊕ fleischlose Markenkooperationen

FAZIT

Weniger beschwerliche Fassung des Kurier-Epos mit sinnvollen Neuerungen für Unbedarfte, aber zu wenig Zucker für Kenner.

