

## Weird West

# IM WESTERN WAS NEUES

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Wolfeye Studios** Termin: **31.3.2022**  
 Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro**  
 DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**



Desperados meets Original Sin meets »Cowboys & Aliens« – so ungefähr fühlten wir uns beim Test eines der ungewöhnlichsten Action-RPGs, das wir je gespielt haben! Von Martin Deppe

»Ihr müsst mehr Vieh liefern!«, fordert der geheimnisvolle Fremde. Doch der angesprochene Bandenführer will sich nicht rumkommandieren lassen und wird patzig. Böser Fehler! Der Fremde mutiert in Sekundenbruchteilen zu einem sirenenartigen Wesen, fällt über den Outlaw her, zerlegt ihn fachgerecht und verschwindet in der Nacht. Wetten, dass der entsetzte Rest der Bande bald ganz viel Vieh liefern wird?

Diese gruselige Szene haben wir mit unserer Ex-Kopfgeldjägerin Jane Bell heimlich beobachtet. Gruselig vor allem deswegen, weil wir da schon wissen, wer mit »Vieh« gemeint ist: Menschen! Denn immer mehr

Bewohner der Dark-Fantasy-Wildwestwelt verschwinden plötzlich, darunter Janes Ehemann. Auf der Suche nach ihm wird klar: Dahinter steckt nicht einfach nur eine gemeine Bande aus Waffenschmugglern und Viehdieben, sondern viel mehr...

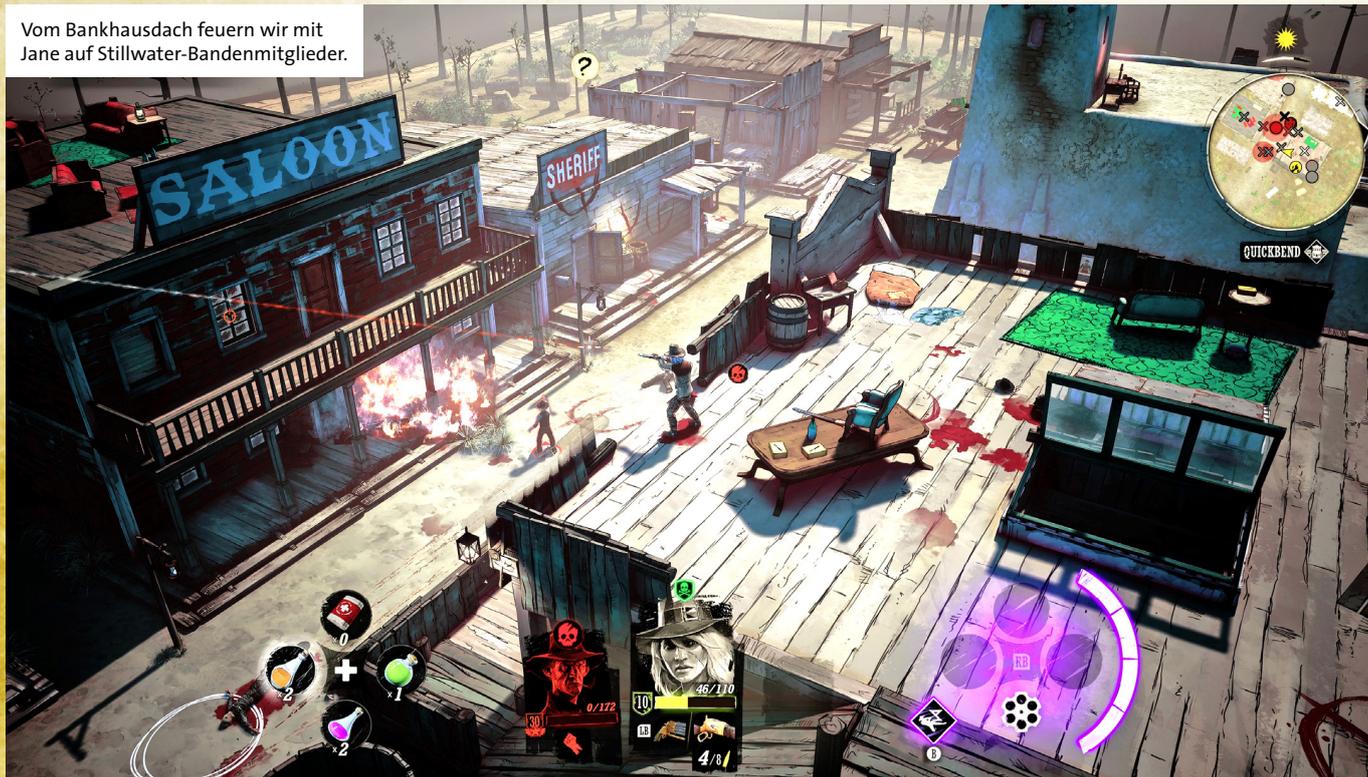
### Wilder Westen mit Dark Fantasy

Das Action-Rollenspiel *Weird West* mischt ein klassisches Western-Szenario (staubige Städtchen, tapfere Sheriffs, garstige Outlaws und so) mit Dark Fantasy. Ihr trefft auf Werwölfe, Sirenen, Hexen und verfluchte Pigmen, die aussehen wie eine Mischung aus Minotaurus und Bison. Der Clou: Ihr spielt

auch selbst mal einen Werwolf und so einen Pigman, denn die Ex-Kopfgeldjägerin Jane ist nur eine von fünf Hauptfiguren, die ihr in je einem Kapitel hintereinander steuert.

Alle fünf haben eine eigene Motivation und Hintergrundgeschichte. Als Pigman Cl'erns Qui'g (sic!) zum Beispiel versucht ihr, euer Leben vor dem Fluch zu rekonstruieren und herauszufinden, warum harmlose Menschen in Monster verwandelt werden. Dabei müsst ihr viel schleichen, denn der arme Cl'erns wird oft gejagt, wenn er irgendwo auftaucht. Manche der Geschichten sind eng an die echte Historie angelehnt, ihr spielt beispielsweise einen Ureinwohner, dessen

Vom Bankhausdach feuern wir mit Jane auf Stillwater-Bandenmitglieder.





**Eignet sich für euch, wenn ...**  
 ... ihr ein Desperados mit mehr Action wollt.  
 ... ihr Physikeffekte à la Divinity: Original Sin mögt.  
 ... ihr offen für ein abgefahrenes Setting seid.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**  
 ... Western für euch klassisch erzählt sein müssen.  
 ... ihr ausschließlich ballern wollt.  
 ... ihr mit Konsolensteuerung nicht klarkommt.

Volk von den neuen Siedlern immer mehr zurückgedrängt wurde. Auch die Spielweise ändert sich je nach Figur: Während Jane vor allem auf Revolver, Gewehr, Schrotflinte und gelegentlich einen Bogen setzt, ist der Pigman-Minotaure ein brutaler Nahkämpfer.

**Vertraut und fremd zugleich**  
 Anfangs sind die Story und die Welt hinter Weird West noch dezent verwirrend. Da fallen unbekannte Namen wie »Jeb« oder Ausrufe wie »Bei den Fluten, holt mich hier raus!« Aber weil das Spiel eben klassische Western-Elemente mit einer alternativen (Geister-)Geschichte mischt, werdet ihr nicht in ein völlig fremdes Universum geschmissen, sondern stoßt auf viel Bekanntes. Beim Sheriff hängen beispielsweise Steckbriefe für Kopfgeldjagden, im Waffenladen gibt's logischerweise Donnerbüchsen, und der General Store verkauft Schaufeln, Dietriche und Handwerkszeug, etwa zum Gerben von Tierfellen, mit denen ihr wiederum eure Weste schussfester aufpeppt.



Im Spielverlauf übernehmt ihr fünf völlig verschiedene Charaktere. Der »Pigman« will sein Leben als Mensch rekonstruieren.



Es gibt keine Erfahrungspunkte. Stattdessen schaltet ihr mit Relikten eure Talente frei.

Ihr kämpft gegen traditionelle Wildwestbösewichte wie eine Großfamilienbande, einen machtgerigen Tycoon samt Privatarmee oder diverse Revolverhelden und ihre Gangs. Aber eben auch gegen Fantasy-Monstren wie die eingebuddelten Höhlenviecher, die plötzlich aus dem Boden hervorbrechen – bleibt dann am besten auf Felsboden wie in Dune! Und dann sind da noch Fraktionen wie die »Absolutisten«, die den Wilden Westen vom Übernatürlichen befreien wollen, oder die

»Wanderer«, die mit magischen Artefakten handeln. Klar, dass sich diese Gestalten untereinander nicht grün sind.

**Von der Geisterstadt zum Einkaufszentrum**

Auf einer separaten Weltkarte reist ihr frei zu den verschiedenen Schauplätzen wie Städten, Banditencamps, einem Bergwerk oder anderen Missionsgebieten. Auf eurer Route deckt ihr ihre nahe Locations auf, zum Beispiel eine kleine Farm oder eindrucksvolle Hacienda. Und manchmal gibt's unterwegs Zufallsbegegnungen wie fahrende Händler, fette Bären (Fellnachschub für eure Weste!) oder einen Banditenhinterhalt. Diese »halboffene« Welt funktioniert prima, denn ihr könnt selbst entscheiden, wie ihr was wo spielen wollt: Straff der Hauptstory folgen (und viel verpassen!), jeden Ort genau erkunden oder einfach mal einen Abend lang nur Kopfgeldmissionen abklappern?

Sehr cool: Schauplätze verändern sich auch. Wenn ihr anfangs das Städtchen Grackle besucht, liegen dort überall Leichen herum, die Gebäude sind verrammelt oder verwüstet. Aber wenn ihr nach einiger Zeit zurückkehrt, sind die meisten Schäden beseitigt, die Ladenbesitzer wieder im Einsatz, im Saloon bieten sich Revolverhelden als



Auf der Weltkarte reist ihr frei zu den Haupt- und Nebenschauplätzen. Entweder zu Fuß oder auf einem Pferd.



Ihr könnt Waffen zerlegen und upgraden und mit gegerbten Tierfellen eure Weste verbessern.



Für ziemlich viele Handvoll Dollar schließen sich euch bis zu zwei Revolverhelden an.

Begleiter an. Auch eure Taten beeinflussen den Spielverlauf: Wenn ihr zum Beispiel einen Gefangenen befreit oder einen Gegner verschont, wird er zum »Freund fürs Leben« und sich irgendwann revanchieren, indem er plötzlich in einem Gefecht auftaucht und an eurer Seite kämpft. Andersrum geht's aber auch, denn wenn ihr Unschuldige umnietet oder euch mit der Obrigkeit anlegt, werdet ihr schnell zum Kopfgeldjagten!

### Munitionskistensammelwahn

Und wie spielt sich das jetzt genau? Grundsätzlich wie ein klassisches Action-Rollenspiel: Mit den WASD-Tasten oder per Gamepad bewegt ihr eure aktuelle Hauptfigur durch die jeweilige Map. Wir haben meist in der Schräg-von-oben-Perspektive gespielt, die einfach am übersichtlichsten ist, und haben in Gebäuden oder Höhlen näher herangezoomt, um zum Beispiel Dialogpartner besser zu sehen oder Kisten zu durchsuchen.

Letzteres übertreibt Weird West übrigens: Überall stehen Fässer, Regale, Truhen und Kästen rum, die wir einzeln durchsuchen müssen. Klar, könnten wir ignorieren, aber gerade anfangs ist zum Beispiel Munition wertvoll, und die versteckt sich gern im Mobil. Aber statt in einem Haus für vier Schrotpatronen satte zehn Kisten abzuklappen, hätten auch zwei Kisten mit je zwei Schuss gereicht. Viele Behälter sind auch leer – das wird zwar vor dem Öffnen angezeigt, trotzdem muss man erst hinstapfen!

### Zieh!

Auch die Gefechte sind anfangs gewöhnungsbedürftig, weil die Steuerung mehr auf Konsolen schießt, weniger auf PC-Standards. Eure Waffen wechselt ihr umständlich per Menürad, das zudem fummelig zu bedienen ist, da der Mauszeiger viel zu hibbelig herumhuscht. Durchschalten per Mausrad geht nicht (das wird schon zum Zoomen gebraucht), und die Zifferntasten sind für freigeschaltete Spezial-Skills reserviert, etwa Sprengfallenlegen oder kurzzeitiges Schrotflintendauerfeuer ohne Nachladen. Ihr könnt den Waffen zwar Tasten zuweisen, aber da die meisten bereits belegt sind, ist das einiger Aufwand. Dann doch lieber beim kleineren Übel Waffenrad bleiben.

Auch die Schießereien selbst sind klar für Controller mit zwei Sticks designt: Mit einem Stick bewegen, mit dem anderen zielen – das funktioniert mit Gamepad richtig gut, mit WASD-Tasten plus Maus weniger. Nach etwas Übung klappt das zwar ordentlich, trotzdem wäre hier eine PC-optimierte Steuerung deutlich besser gewesen. Alles, was mit ruhigem, präzisem Zielen oder Werfen zu tun hat, ist für den PC wiederum besser umgesetzt. Wenn ihr etwa aus

dem Hinterhalt eine Dynamitstange oder einen Molotow-Cocktail schleudern wollt, seht ihr den Wirkungsradius vorab und könnt die Wurfweite per Mausrad feinjustieren. Wir haben beim Testen daher je nach Situation immer wieder mal zum Controller gegriffen. Der fliegende Wechsel wird vorbildlich automatisch erkannt, man muss in den Optionen nichts umstellen.

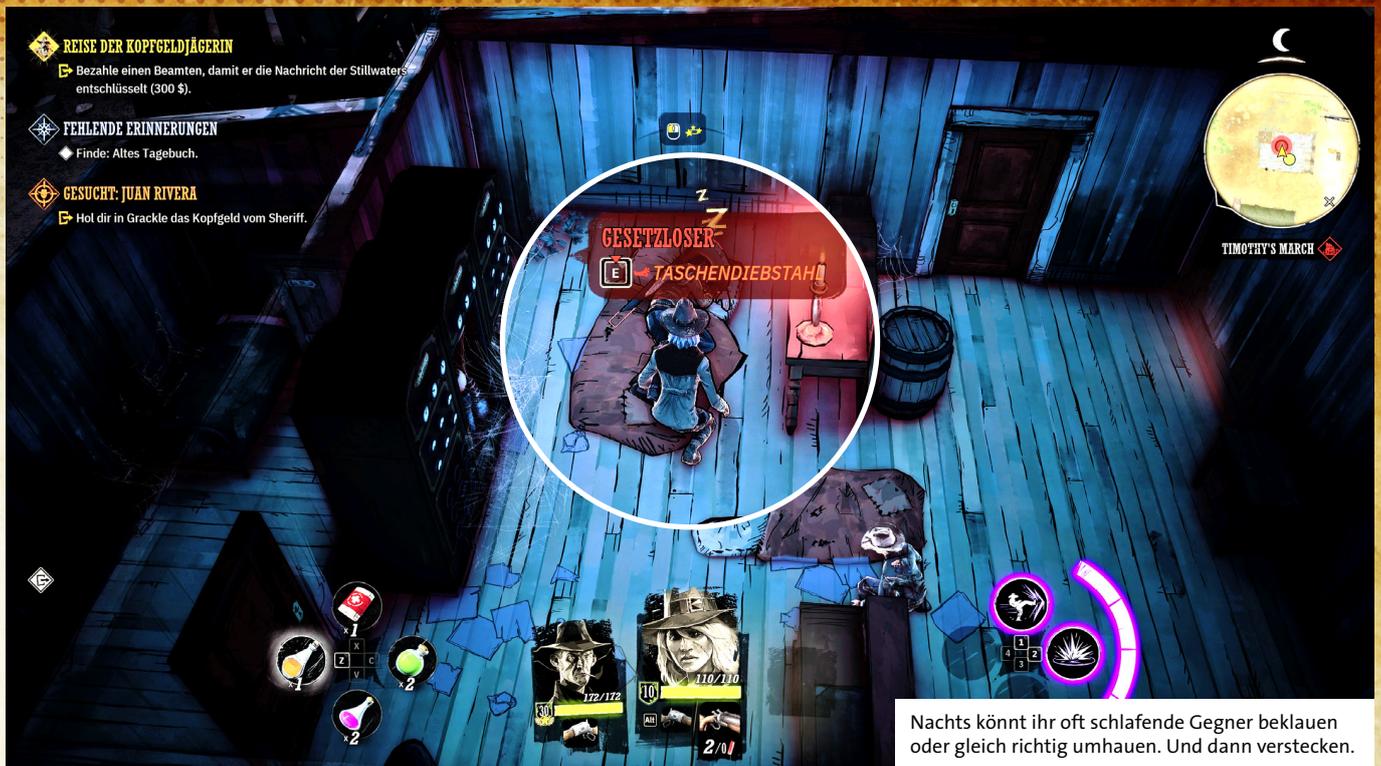
### MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de

Ich mag es total, wenn ein neues Spiel Elemente meiner Lieblingsspiele geschickt kombiniert, aber noch was Eigenes draufpackt. Und wenn ein Spiel ein vertrautes Setting stimmig verändert, bin ich auch sofort neugierig. Weird West ist so ein Fall: Ich kann wie in der Desperados-Reihe eine Übermacht heimlich dezimieren, indem ich Wachen umhaue, Sprengfallen lege, ganze Häuser niederbrenne. Aber eben ohne die vielen fummeligen Details wie Charakterwechsel, dauerndes Bewusstlose-Knebeln oder pixelweises, zehntelsekundengenaues Vorrücken. Und die Physikeffekte funktionieren genauso gut wie in Divinity: Original Sin 2. Breites Grinsen inklusive, wenn aus der Kombination Öllampe + Dynamitfuss + Giftfuss + gezielter Schuss ein flammendes, toxisches Inferno wird. Aber Weird West bringt neben der Wildwest-Gruselstory eben auch eigene Elemente mit, zum Beispiel spannende Kämpfe mit kleinen, aber feinen Details wie das nervenzerreibende Nachladen einer doppelläufigen Schrotflinte, die mächtig austellt – aber eben nur zweimal. Bei größeren Gefechten, so ab etwa fünf Gegnern plus eigene Begleiter, wird's allerdings schnell chaotisch. Zumal ich konsolige Waffenwechsel per Waffenrad hasse und Weird West das auch nicht gut umsetzt. Vor lauter Hektik habe ich schon mal eine Vogelscheuche mehrfach erschossen! Tipp: Es gibt eine Zeitlupenfunktion, der in unserer Testversion allerdings keine Taste zugewiesen war. Das könnt ihr in den Optionen nachholen, zum Beispiel mit der Komma-Taste.

Mit dem Skill »Hochspringer« und ein paar Säcken kommt Jane auch an ganz besondere Items.





Nachts könnt ihr oft schlafende Gegner beklaun oder gleich richtig umhauen. Und dann verstecken.

### Unfriendly Fire

Die Gefechte selbst sind so spannend wie taktisch, denn Weird West setzt die Stärken und Schwächen eurer Waffentypen gut um. Eine Schrotflinte fühlt sich wirklich wie eine Schrotflinte an – viel Bumms, aber wenig Reichweite und quälend langsames Nachladen. Ein Revolver ist schneller, richtet aber weniger Schaden an, und ein Gewehr ist wegen seiner Reichweite und Präzision super für diese Trickschüsse auf Öllampen und Dynamitfässer. Pfeile werden zu Brand- oder Giftgeschossen, wenn ihr sie durch offene Feuer oder Giftwolken verschießt.

Aber Obacht: Physik und Chemie machen bei euch keine Ausnahme! Beim Testen haben wir mal einen Outlaw mit Karacho gegen einen Kistenstapel gekickt. Blöderweise stand da eine brennende Lampe drauf, und schon standen wir beide in Flammen. Und die meist cleveren KI-Cowboys lauern nur darauf, dass wir hinter einer explosiven Kiste Deckung nehmen. Außerdem werfen auch

eure Gegner gern mit Dynamit nach euch. Wenn ihr schnell genug seid, könnt ihr so eine Stange im Flug abschießen!

### Tödlicher Santa

Auch schön: Weird West kaut uns nicht alles vor, sondern lädt zum Experimentieren mit verschiedenen Taktiken ein. Als wir zum Beispiel auf einem Dach herumturnen und hinter dem Schornstein Deckung nehmen, ploppt eine Info auf: Abseilen? Zufällig haben wir ein Seil dabei, hangeln uns abwärts – und erwischen im Kaminzimmer zwei verduztzte Outlaws auf dem falschen Fuß. Kommt davon, wenn man nur die Tür bewacht! Und das war nur eine von vielen Häuserkampf-taktiken: Ihr könnt auch durchs Fenster rein oder eine Sprengfalle vor der Tür platzieren und dann das Haus in Brand setzen.

Auch die Tageszeit wirkt sich aus. Tagsüber lümmeln Banditen gerne draußen rum. Dann sehen sie euch zwar früher, doch mit angeheuerter Verstärkung, guter Deckung und Dy-

namitstangen nehmt ihr es auch mit einer Übermacht auf. Nachts hingegen verkümmeln sich Gegner gern in Gebäude, und wenn ihr geschickt schleicht, erwischt ihr einzelne sogar beim Matratzenhorchdienst. ★

## WEIRD WEST

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 2380 / FX-6100  
GTX 650 Ti / Radeon HD 7770  
6 GB RAM, 16 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 6950X / Ryzen 7 2700  
GTX 1050 / Radeon RX 460  
12 GB RAM, 16 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- 👍 Lebendige Spielwelt 🟢 Tag-Nacht-Wechsel
- 👍 eigener Grafikstil 🟡 Porträts passen oft nicht zum 3D-Modell 🟠 merkwürdige NPC-Voiceovers

### SPIELDESIGN



- 👍 gute Mischung aus Kämpfen, Questen und RPG
- 👍 viele Lösungswege 🟢 belohnt Experimentieren
- 👍 spannende Kämpfe 🟡 Gefechte teils chaotisch

### BALANCE



- 👍 vier Schwierigkeitsgrade 🟢 gute Texte und Skill-Videos 🟢 Zeitlupenfunktion 🟡 zeitraubender Waffenwechsel 🟠 zu viel Durchsuchen

### ATMOSPÄRE / STORY



- 👍 Handlungen wirken sich spürbar aus 🟢 kein Leerlauf 🟢 viele Nebenquests 🟢 man will immer wissen, wie's weitergeht 🟠 Setting anfangs verwirrend

### UMFANG



- 👍 fünf spielbare Charaktere 🟢 je nach Spielweise lange Kampagne 🟢 coole Skills 🟢 viele Upgrades
- 🟢 Vendetten, Kopfgeldjagden, Schatzsuchen

### FAZIT

Mischt Wildwest und Dark Fantasy. Die Spielwelt verändert sich durch eure Aktionen. Leichte Steuerungsmacken.



Kopfgeldjagden bringen ordentlich Geld, Ruf und Beute.