

Atlas Fallen

SOULS MIT SANDMANN

Genre: Rollenspiel Publisher: Deck 13 Interactive Entwickler: Deck 13 Interactive Termin: 2023

Der jüngste Streich der Macher von The Surge 2 wird ein Action-Rollenspiel in einer neuen Fantasy-Welt. Von Natalie Schermann

Sand wird unterschätzt: Nicht nur ist der Sandkasten Quell der fantastischsten Bauwerke und Geschichten, Sand ist zudem nach Wasser auch der am meisten verbrauchte Rohstoff der Welt und wird in der Bauindustrie, in Kosmetika oder Medikamenten verwendet. Das Sediment ist also alles andere als eintönig! Das weiß auch Deck 13. Atlas Fallen wird ein Action-Rollen-

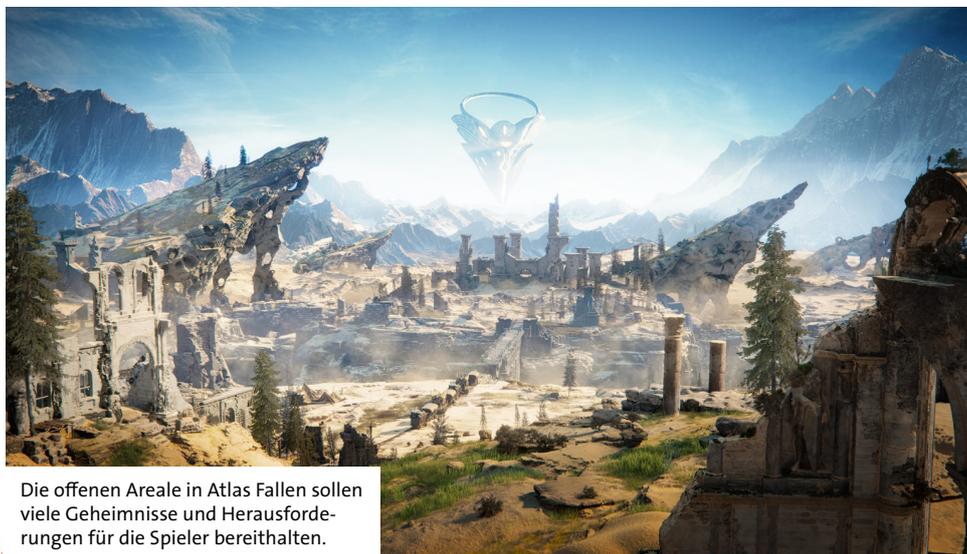
spiel, das in einer Wüstenwelt spielt und mit einem einzigartigen Kampfsystem punkten will. Denn hier formen wir unsere Waffen mithilfe von Sandmagie. Im Fokus stehen dabei Agilität und Individualisierung.

Wir haben exklusiv mit dem Studiogründer Jan Klose gesprochen, um all das herauszufinden, was es bisher noch nicht zu sehen gab. In unserer Preview verraten wir

euch, wie Atlas Fallen die Stärken der Quasi-Vorgänger Lords of the Fallen sowie The Surge 1 und 2 mit neuen Ideen erweitern will und warum es für uns eines der spannendsten Rollenspielprojekte der nächsten Jahre ist.

Held mit magischem Handschuh

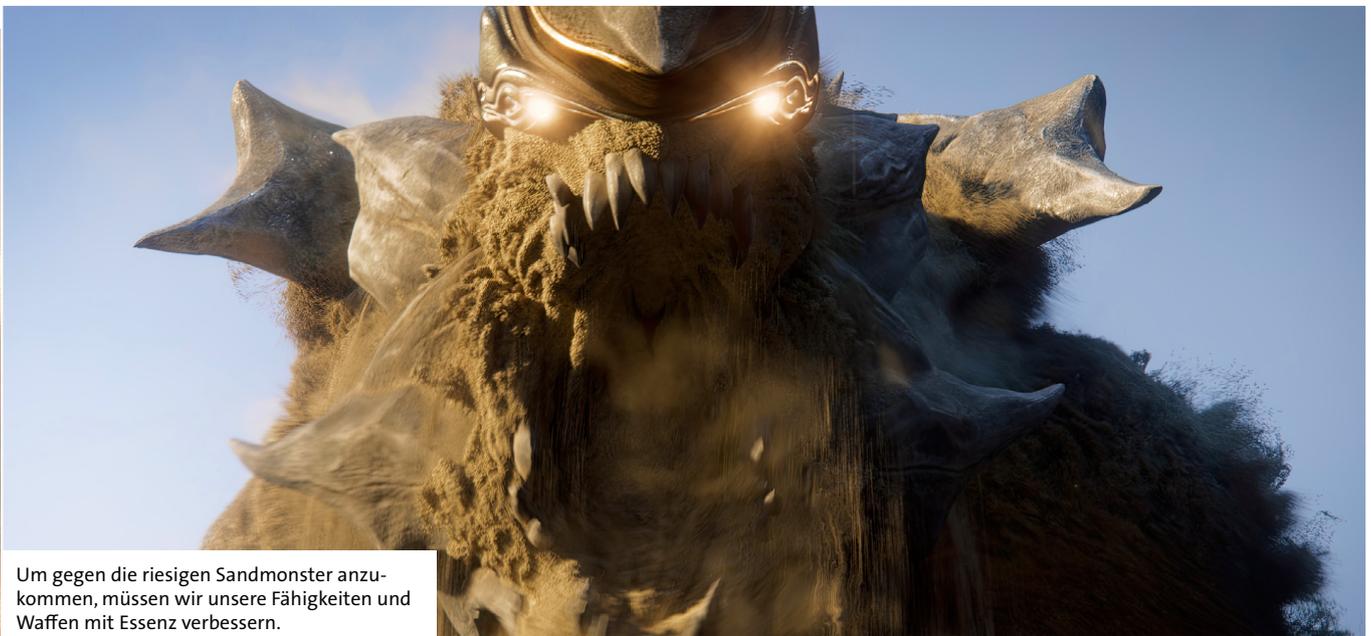
Der mächtige Gott Thelos dominiert die Fantasy-Welt Atlas und unterdrückt die Men-



Die offenen Areale in Atlas Fallen sollen viele Geheimnisse und Herausforderungen für die Spieler bereithalten.



Die Gefühle unserer Figur stehen im Vordergrund und erzählen eine persönliche Geschichte.



Um gegen die riesigen Sandmonster anzukommen, müssen wir unsere Fähigkeiten und Waffen mit Essenz verbessern.



und 2 können wir unseren Protagonisten nämlich selbst im Editor erstellen. Und natürlich wird unser Held oder unsere Heldin schon bald über das Schicksal der gesamten Menschheit entscheiden.

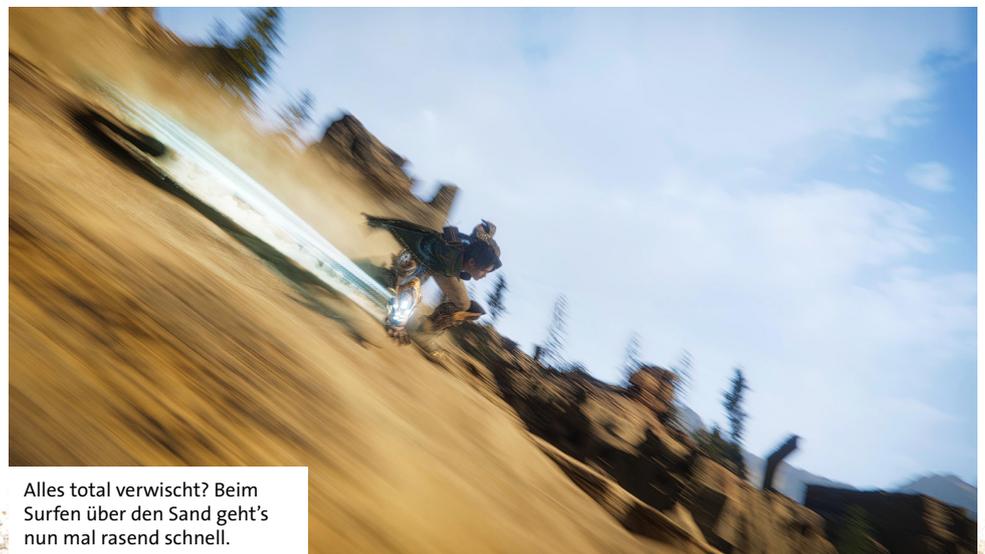
Wie schlägt man Bösewichte bekanntlich am besten? Richtig, mit ihren eigenen Waffen! Denn wie es der Zufall so will, oder besser gesagt die Story, findet unser Charakter ein magisches Artefakt. Der Handschuh lässt auch uns die mächtige Magie kontrollieren, und so können wir im Handumdrehen die unterschiedlichsten Waffen aus Sand zaubern und sie im Kampf gegen die Monster einsetzen. »Man startet nicht mit einem ganzen Arsenal«, erklärt uns Studiochef Jan Klose im Interview. »Aber man kann sich schon von Anfang an sehr vielfältig einrichten und seinen eigenen Spielstil finden. Das Besondere ist die schnelle Verwandlung. Ihr könnt Waffen verwenden, die eher auf kurze Distanz funktionieren. [...] Oder auch die Peitsche aus dem Trailer. Das ist eine Schwertpeitsche – die kann also ein Schwert sein, und dann kann man in der Bewegung zu einem langen Reichweiten-Move umschalten.« Im Vergleich zu den vorheri-

gen Deck-13-Spielen wie The Surge soll es in Atlas Fallen weniger Eins-gegen-eins-Duelle geben. Stattdessen bekommen wir es häufiger mit vielen Gegnern gleichzeitig zu tun und müssen unseren Kampfstil auf die jeweilige Situation abstimmen. »Das hat alles mehr Geschwindigkeit«, ergänzt Klose. »Die einfachen Attacken sind direkt auf Knöpfe oder Tasten gelegt, sodass man diese ganz schnell ohne komplizierte Tastenkombination ausführen kann. Uns war es sehr wichtig, dass es leicht von der Hand geht.«

Essenzsteine und Talentbäume

Die bereits erwähnte Essenz wird auch für uns Spieler interessant, denn mit ihrer Hilfe können wir unsere Fähigkeiten und Waffen verbessern. Dabei sollen die Talentbäume ähnlich funktionieren wie in den Vorgängerspielen von Deck 13. Unsere Skills können wir uns zurechtlegen, wie wir sie brauchen, und uns sogar unterschiedliche Loadouts für spezifische Gegner zusammenbasteln. Welche Fähigkeiten uns zur Verfügung stehen, hängt von der Stufe des Handschuhs ab. Diesen können wir im Laufe der Geschichte ausbauen. Neue Teile schalten dann weitere

schen, die in ihr leben. Die unterste Arbeiterklasse – die »Namenlosen« – ist gezwungen, die sogenannte Essenz abzubauen, die dem Imperium magische Kräfte verleiht. Aus Wüstensand entstehen so riesige Kreaturen, die jederzeit auf die Menschen losgelassen werden können. Wir schlüpfen in die Rolle eines Namenlosen oder einer Namenlosen – wie in The Surge 1



Alles total verwischt? Beim Surfen über den Sand geht's nun mal rasend schnell.



Was hat es mit diesen gelben Sandkristallen auf sich?

Bewegungs- oder Kampf-Skills frei.

Neben aktiven Angriffsfähigkeiten können wir auch passive Fähigkeiten erwerben, indem wir Essenzsteine in sie investieren. Diese geben uns etwa mehr Verteidigung, machen uns schneller oder geben uns besseren Schutz gegen bestimmte Gegner.

Mit großer Macht kommt aber auch großes Risiko: »Je mehr [Essenz] man sammelt, desto mehr Skills schaltet man in dem Moment frei, das heißt, je länger man kämpft, je stärker man sich aufbaut, desto stärker werden alle Kräfte«, erklärt Klose. »Aber je stärker die Angriffe werden, desto verwundbarer wird man auch. Man muss also immer wieder schauen: Welches Risiko gehe ich ein?« Manchmal müssen wir uns also entscheiden, ob wir einen Nachteil in Kauf nehmen oder lieber eine Kraft mit einer besonderen Attacke aufgeben wollen. »Da ist den Spielern viel Manövrierbarkeit gegeben!«

Schneller Schnetzeln

Wer den Trailer aufmerksam verfolgt hat, dem wird aufgefallen sein, dass die Kämpfe allgemein im Vergleich zu The Surge oder

auch Lords of the Fallen sehr viel agiler und schneller wirken. Schilde gab es im Teaser gar nicht zu sehen: Spielt das Blocken keine Rolle? »Atlas Fallen hat keine offensivere Kampfweise, aber eine schnellere«, erklärt uns der Studiogründer. »Man tanzt sehr viel herum, man kann auch mit vielen Angriffen hintereinander in der Luft bleiben. Es gibt außerdem fliegende Gegner, zu denen man hochspringt. Also das ist alles sehr agil, aber nicht unbedingt offensiver. Blocken ist aber auch diesmal ein wichtiger Punkt! Es ist nicht so extrem fokussiert wie in The Surge 2, wo man wirklich auf den Frame genau blocken musste. So extrem wollten wir es hier nicht machen. Die Spieler sollen ihren [Kampfstil] nämlich selbst bestimmen. Deswegen haben wir das mehr geöffnet, aber es macht nach wie vor einen großen Unterschied, ob man auch hier Blocken verwendet oder nicht.«

Große Freiheit Sandkasten

Atlas Fallen will uns im Vergleich zu den vorherigen Deck-13-Spielen offenere Areale bieten. »Es geht schon mehr in Richtung Open

World«, erzählt Jan Klose. »Aber wir sind selbst nicht so die Fans von Spielen, die dich einfach in die Mitte setzen, und dann spielst du immer mal wieder hier ein bisschen und da ein bisschen. Das macht den Fortlauf des Spiels beliebig, und das gefällt uns nicht so.« Aus diesem Grund hat sich das Team für einen »Semi-Open«-Ansatz entschieden. Die Umgebungen sind also viel offener, als wir es noch aus The Surge 2 kennen – aber trotzdem haben diese Areale auch immer ein klares Ziel, einen Ausgang, einen Pfad, den wir erreichen sollen. »Die Gebiete selbst sind sehr groß, das heißt, man kann sich sehr weit darin bewegen und selbst überlegen, was man als Nächstes machen will«, fährt Jan Klose fort. »Das hat uns natürlich vor sehr viele Herausforderungen gestellt, was das Balancing und die Navigation angeht. Aber ich glaube, wir haben einen schönen Weg gefunden, wie man [als Spieler] da durchkommt. Man wird ein bisschen gelenkt, aber auf der anderen Seite steht einem komplett offen, wann man was machen will.«

Schwer versteckt

Dieses Weltdesign hat auch Einfluss auf die Art, wie sich Spieler den Herausforderungen in Atlas Fallen stellen können. »Man kann das Spiel auch durchaus zu Ende spielen, selbst wenn man beispielsweise The Surge 2 nicht geschafft hat«, erzählt Klose. Statt also einen Boss, den man besiegen muss, um in der Story voranzukommen, übermäßig schwer zu machen, verstecken die Entwickler die extremen Herausforderungen überall in der Sandwelt – und die sind optional. Spieler können also selbst entscheiden, ob sie sich den böartigen Challenges der Entwickler stellen wollen oder nicht.

Wer übrigens denkt, dass eine Sandwelt schnell eintönig und öde wird, den kann Jan Klose beruhigen: »Wir sind ja nicht gezwungen, zu sagen, dass die ganze Welt nur aus Sand besteht. Es gibt auch Waldstücke, Gebirgshänge – viele verschiedene Dinge innerhalb eines Levels, die man sehen und finden kann. Uns macht es auch sehr viel Spaß, kleine, geheimnisvolle Oasen-hafte Orte zu bauen, die man irgendwo hinter einer Felswand oder einer Schlucht findet.« Große Sandflächen sind außerdem perfekt, um die coole Fortbewegungsmöglichkeit in Atlas Fallen auszupacken: das Sand-Surfen. Damit können wir weite Strecken schnell zurücklegen, indem wir über die Dünen düsen – Arrakis lässt grüßen.

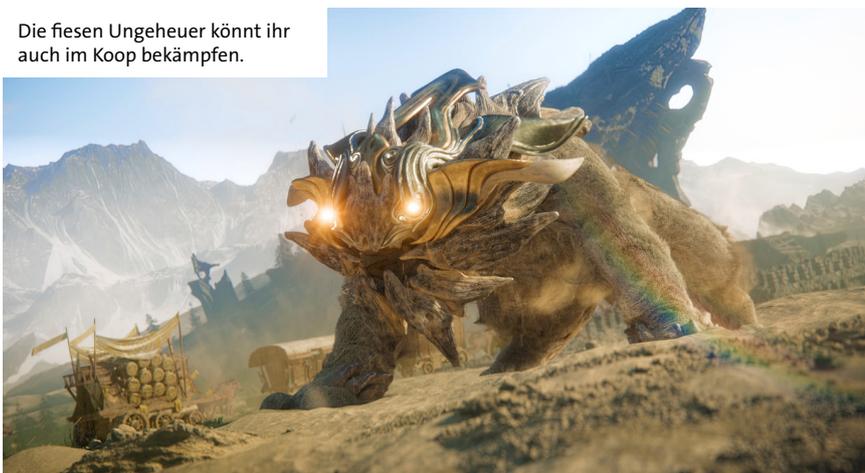
Mehr Mut zu lauten Helden

Einer der größten Kritikpunkte am Action-Rollenspiel The Surge 2 war der eindimensionale Hauptcharakter, der das Geschehen stumm und meinungslos verfolgte. Hier will Deck 13 für Atlas Fallen eine ganze Schippe drauflegen. »Wir trauen uns diesmal mehr, dass der Charakter selbst agieren darf, auch mal antwortet, dass da mehr Emotionen drin sind, dass man verstehen kann, wie der

KOOP-MODUS: ZU ZWEIT DURCH DIE WÜSTE

Die gesamte Storykampagne könnt ihr übrigens auch zu zweit im Koop spielen. Dabei kann euer Mitspieler jederzeit ein- und wieder aussteigen. Beide Spieler genießen im gemeinsamen Modus auch die gleichen Rechte: Jeder kann Quests annehmen, Monster bekämpfen, usw. Inwiefern sich im gemeinsamen Modus das Balancing und die Schwierigkeit ändert, ist noch nicht final geklärt – daran arbeiten die Entwickler noch.

Die fiesen Ungeheuer könnt ihr auch im Koop bekämpfen.



Jetzt im **EARLY ACCESS!**

"Crossfire: Legion fühlt sich wie ein klassischer actiongeladener RTS-Spielfilm an."

PCGN

CROSSFIRE LEGION



Wähle eine von drei Fraktionen und stürz dich in dieses explosive, rasante Echtzeit-Strategiespiel! Stell deine Armee zusammen und setze Infanterie, Fahrzeuge und Luftwaffe taktisch ein, um dir den Sieg zu sichern.



Kämpfe auf Wolkenkratzern, grab dich in Sümpfen ein, infiltriere schwer verteidigte Militärbasen – und lerne die Anführer und Ziele der drei verfeindeten Fraktionen kennen. In der Story-basierten Kampagne kannst du die ganze Welt erobern.



Klettere in epischen Multiplayer-Schlachten an die Spitze der Rangliste! Beweise deine Skills in abwechslungsreichen Modi wie den umkämpften Multiplayer-Seasons oder Koop-Einsätzen mit deinen Freunden.



Von der einst großen Zivilisation sind nur noch Ruinen übrig.

Charakter die Situation jetzt findet«, verrät Jan Klose. Der Hauptcharakter soll sich außerdem auch mehr wie eine Person anfühlen, die noch am Anfang ihrer Heldenreise steht. Spieler sollen die Gefühle des Protagonisten nachvollziehen und ablesen können, wenn er oder sie wütend oder unsicher ist. »Das alles – ganz blöd gesagt – erlauben wir der Spielfigur jetzt, wo wir früher gesagt haben: Da soll komplett der Spieler entscheiden. Die Spieler sollten auswählen, wie sie spielen und wie sie sich im Spiel fühlen. Und das stellte den Charakter natürlich sehr in den Hintergrund«, gibt der Studiochef zu. Diesmal spielen wir also eine aktive Figur mit einer eigenen Meinung und viel Persönlichkeit. Natürlich können wir aber weiterhin den Charakter durch das Formen, was wir in der Welt erleben. In Atlas Fallen sollen wir beispielsweise auf mehr wichtige Charaktere treffen, die uns länger durch die Story begleiten. Und auch Nebenquests bringen mehr Tiefe in die Spielwelt, wenn wir das denn wollen. »Lineare Welten lassen uns lineare Geschichten erzählen«, so Jan Klose. »Bei einer offeneren Welt liegt die Verantwortung ein bisschen bei den

Spielern, selbst zu sagen: »Ja, da will ich jetzt mehr erfahren«. Und wir wollen dafür sorgen, dass diese kleinen Sachen, die sie finden, persönlicher und damit interessanter sind und ein besseres Verständnis für die lebenden Figuren der Geschichte ermöglichen. Das war in den vorherigen Spielen vielleicht zu sehr zurückgenommen.«

Breite Alternativen

Große Spielerentscheidungen, die den Verlauf der Geschichte komplett auf den Kopf stellen, werde es allerdings nicht geben, erklärt Jan Klose: »Wir haben eine relativ lineare Story, aber man kann hier sehr in die Breite gehen.« Es geht in Atlas Fallen daher nicht so sehr um die Storyverzweigungen, sondern um die Entdeckungen, die wir überall in der Welt machen können.

Es gibt in den Nebenquests auch alternative Wege, die sich dann bis zum Schluss durchziehen und die wir beeinflussen können. Je mehr wir uns mit den kleinen Dingen beschäftigen und über die Welt und ihre Menschen herausfinden, desto mehr baut sich ein Gesamtbild auf.

Der magische Handschuh erlaubt es uns, unsere Waffen schnell zu wechseln und diese so auf die Kampfsituation abzustimmen.



Release und Spielzeit

Das Action-Rollenspiel soll bereits irgendwann nächstes Jahr für den PC, PlayStation 5 und die Xbox Series X/S erscheinen. Wie bereits bei den Quasi-Vorgängern setzt Deck 13 auch bei Atlas Fallen wieder auf die hauseigene Fledge Engine, die jedoch umfassend weiterentwickelt wurde, um den neuen Anforderungen wie der größeren Welt und der Sandsimulation gerecht werden zu können. Die Spielzeit soll sich mindestens auf rund 20 Stunden belaufen – wenn ihr mehr erkunden wollt, auch deutlich länger. »Es wird in jedem Fall nicht kleiner als unsere anderen Spiele«, verspricht Jan Klose. Wie sich Atlas Fallen letztlich spielt, wie flüssig sich das Kämpfen anfühlt und ob es Deck 13 tatsächlich gelingt, eine starke Story zu erzählen, wird sich zeigen. Fans der Souls-likes des deutschen Teams dürfen sich auf jeden Fall freuen – schließlich haben Klose und Co. schon bewiesen, dass sie gute Action-Rollenspiele entwickeln können. Und wenn sie es schaffen, die Kritik von Presse und Community umzusetzen, dann könnte Atlas Fallen 2023 ein Fantasy-Highlight werden! ★

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Atlas Fallen hat alles, was mein Herz begehrt: eine coole, außergewöhnliche Welt, spektakuläre Kämpfe mit einem einzigartigen Kampf- und Magiesystem, Fokus auf Story und Erkundung der Welt. Und bei Deck 13 liegt das Action-Rollenspiel auch in guten Händen: Die wissen nämlich, was sie tun. Aber auch was sie in der Vergangenheit nicht so gut gemacht haben. Im Gespräch mit Jan Klose wurde schnell klar, dass das Entwicklerteam die Kritikpunkte an seinen vergangenen Spielen wie The Surge 2 nachvollziehen kann und diese nun weiterdenken will. So soll der Hauptcharakter mehr im Vordergrund stehen und eine spannende Geschichte erzählt werden. Die Progression in der Welt wird nicht durch Schwierigkeitsspitzen ausgebremst, sondern die Spieler können sich ihre Herausforderungen selbst in der Welt suchen, wenn sie das denn wollen. Dabei bleiben aber die Stärken der vorherigen Spiele erhalten, etwa ein ausgeklügeltes Upgrade-System der Waffen und Fähigkeiten und der hohe Grad der Individualisierung.

Klar, bisher gab es nur einen Cinematic-Trailer mit vereinzelt Gameplay-Szenen zu sehen, und wir konnten Atlas Fallen noch nicht selbst anspielen. Aber ich habe auf jeden Fall ein sehr gutes Gefühl und freue mich darauf, bald schon mehr über das Spiel zu erfahren. Für mich ist Atlas Fallen deshalb auf jeden Fall ein Highlight der diesjährigen gamescom!