

Steelrising

EINSTEIGER-SOULS

Genre: Action Publisher: Nacon Entwickler: Spiders Termin: 8.9.2022 Sprache: Englisch, deutsche Texte
 USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 12 Stunden Preis: 50 Euro DRM: nein (GOG) Enthalten in: –

Steelrising hat ein tolles, einzigartiges Setting und ist sehr zugänglich. Demgegenüber stehen technische Schwächen und ein saftiger Preis. Von Sascha Penzhorn

Steelrising ist ein Souls-like vom AA-Entwickler Spiders und bietet zunächst mal ziemlich genau das, was ihr erwartet: hufenweise actionlastige Kämpfe, den typischen Verlust eurer Währung beim Tod, Aufleveln an Rastpunkten. Das alles kommt in der gewohnten Qualität des kleinen Entwicklerstudios: kompetent gemacht, aber eben nicht ganz astrein, mit ein paar Macken und nicht ganz auf dem Niveau seiner AAA-Vorbilder, aber eben auch kein Schrott.

Falls euch der Sinn nach einem Souls-like mit einem sehr coolen, abgefahrenen Setting steht, das vergleichsweise easy ist und auf Wunsch durch seinen frei konfigurierbaren Schwierigkeitsgrad zum Kinderspiel wird, ist das Spiel durchaus einen Blick wert. Zumindest dann, wenn ihr die sehr hohen Hardware-Anforderungen erfüllen und trotzdem mit Bildraten teils deutlich unter 60 Frames pro Sekunde leben könnt.

Are you ready to Barock?

In Steelrising übernehmt ihr die Rolle der Roboterdame Aegis und kämpft in einer abgewandelten Fassung der Französischen Revolution, in der ihr es mit den durchgeknallten Roboterhorden von Louis XVI. zu tun bekommt. Die Stadt brennt, Leichenberge türmen sich auf, nur ihr könnt den ver-

rückten König noch aufhalten. Dazu wählt ihr zunächst mal neben ein paar optischen Anpassungen eure Starterklasse aus, was ein wenig eure Charakterattribute sowie eure Ausrüstung zu Spielbeginn und damit eure ersten Spielstunden beeinflusst. Für das Genre außergewöhnlich ist neben dem exotischen Szenario die Option auf viele zuschaltbare Helferlein.

So könnt ihr auf Wunsch direkt zu Spielbeginn die Schadenswirkung eurer Feinde verringern, den Verlust eurer Erfahrung (»Anima«) beim Tod deaktivieren und Energie für Ausweichmanöver und Spezialattacken schneller zurückgewinnen. Damit eignet sich das Spiel prima für alle, die Spiele dieser Art zwar grundsätzlich interessant, den genretypisch harten Schwierigkeitsgrad aber zu frustrierend finden. Bei Bedarf könnt ihr diese Optionen auch jederzeit im Spiel nachjustieren. Souls-Veteranen seien derweil gewarnt: Zwar könnt ihr sämtliche Hilfestellungen deaktiviert lassen, für erfahrene Spieler wird Steelrising nach den ersten Stunden aber trotzdem zum Kinderspiel und stellt kaum eine Herausforderung dar.

(Zu) Tödliches Arsenal

Ihr metzelt und ballert euch mit Klauen, Fächern, Klingen und Musketen durch die

mechanischen Gegnermassen. Das spielt sich besonders per Gamepad angenehm fluffig. Euer Handwerkszeug ist durchaus spaßig und interessant und bietet auch immer Spezialfähigkeiten wie einen aktivierbaren Schutzschild, eine besonders verheerende Spezialattacke oder Effekte wie zum Beispiel Feuer, Eis und Elektrizität. Die sind zum Teil dermaßen übermächtig, dass sie das Spiel trivialisieren: Ein Endgegner, den ihr aus sicherer Distanz mit einer vereisten Donnerbüchse einfrieren könnt, stellt ein-



Steelrising sieht stellenweise wirklich toll aus. Wenn nur diese nervigen Ruckler nicht wären!

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf französische Kampfroboter steht.
- ... ihr endlich mal ein Souls-like probieren wollt.
- ... ihr nach zehn bis 15 Stunden fertig sein möchtet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr einen altersschwachen Rechner besitzt.
- ... ihr alternative Geschichte doof findet.
- ... ihr alles unter 60 FPS als Geruckel empfindet.

Selbst diesen Miniboss frieren wir einfach ein und machen ihn so handzahn. Steelrising ist zu leicht.



fach keine besonders große Gefahr dar. Die nötige Munition findet ihr großzügig in der Spielwelt verteilt. Alternativ kauft ihr sie gegen Anima an speziellen Rastpunkten, an denen ihr auch eure Attribute auflevert und Waffen und Heilkrämpel aufpowert.

Obendrein könnt ihr an diesen Punkten recht günstig endlos zusätzliche Heiltränke und Granaten in allen Elementarschmacksrichtungen kaufen, mit denen ihr selbst die dicksten Bosse im Spiel ganz locker wegbombt. Die sind zwar tendenziell resistent gegen einige Effekte, aber auch immer besonders empfindlich gegen wenigstens einen Effekt, den ihr nur noch durch Ausprobieren herausfinden müsst. Zwar sind die Bossroboter schick inszeniert, spielmechanisch bleibt aber keiner von ihnen so richtig im Gedächtnis. Neben Schwächen im Balancing fehlt dem Kampfsystem aber auch ganz einfach die spürbare Wucht. Die brachialen Waffeneinschläge und umwerfend animierten Finisher eines Elden Ring sucht ihr hier vergeblich. Auch Aegis selbst reagiert im späteren Spielverlauf und mit besserer Ausrüstung immer weniger auf gegnerische Treffer. Darum sind die Kämpfe noch lange nicht schlecht, so richtig begeistert haben sie uns aber nie.

Flache Entwicklung

Je nachdem, welche Charakterwerte ihr steigert, erhaltet ihr zusätzliche Rüstung, Ausdauer und Lebenspunkte, mehr Resistenzen oder verbesserte Schadenswirkung mit unterschiedlichen Waffen. Weil es sich hier um ein vergleichsweise kurzes Abenteuer handelt (nach rund zwölf Stunden seid ihr durch), halten sich die Steigerungen aber in überschaubaren Grenzen. So könnt ihr jedes Attribut nur auf maximal 20 Punkte steigern,

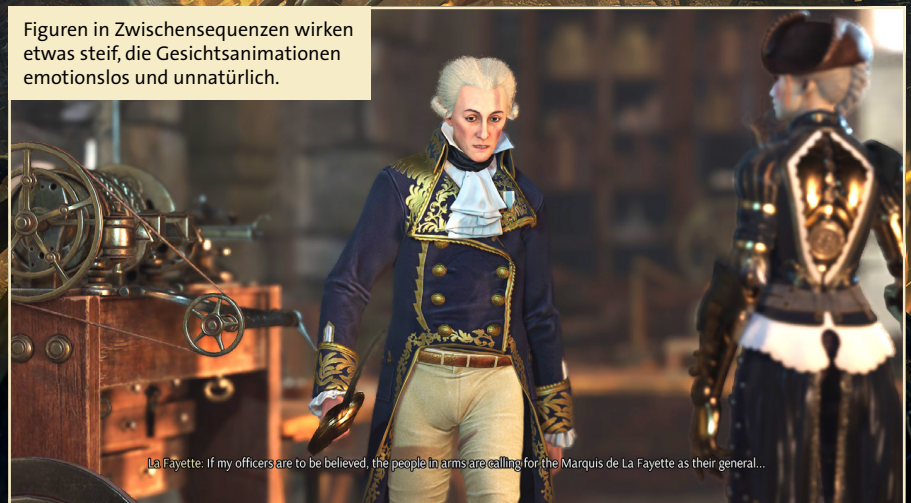
zudem wirken sich diese Steigerungen mit jeder Aufwertung immer weniger aus. Ihr müsst euch hier also nicht lange den Kopf über hunderte Statuspunkte zerbrechen, wirklich kompliziert wird es nie.

Zudem dürft ihr eure Waffen bis zu fünf mal aufwerten, wenn ihr die nötigen Rohstoffe dafür besitzt. Die erbeutet ihr für gewöhnlich von erledigten Gegnern in der Spielwelt, später könnt ihr sie aber auch einfach an Rast-



Die großen Areale im Spiel besucht ihr alle mehrfach und entdeckt dort immer wieder Neues.

Figuren in Zwischensequenzen wirken etwas steif, die Gesichtsanimationen emotionslos und unnatürlich.



La Fayette: If my officers are to be believed, the people in arms are calling for the Marquis de La Fayette as their general...



MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich mag Spiders. Spiele dieses Studios sind immer okay, niemals wirklich überragend, dafür kosten sie auch nicht die Welt. Ich weiß, dass ich für mein Geld gut unterhalten werde. Bei Steelrising habe ich dieses Gefühl nicht. Ja, Französische Revolution mit Robotern ist toll, die Waffen sind einfallreich, die Umgebungen sehenswert und die Bosse toll inszeniert. Das Teil ist aber stellenweise auch noch echt lausig optimiert, selbst wenn man die übertrieben hohen Hardware-Anforderungen übertrifft. Die Kämpfe haben dieses AA-Feeling, bei dem der letzte Feinschliff zu einem richtig guten System fehlt, ihnen fehlt die Wucht, dieses herrlich befriedigende Gefühl, einen Gegner komplett zu zermalmen. Die Darstellung der Charaktere in den Zwischensequenzen wirkt veraltet.

Die optionalen Hilfestellungen und Vereinfachungen finde ich übrigens toll. Ich bin kein Souls-Purist, meinerwegen dürfen Spiele gerne Optionen haben, die auch weniger geübten Spielern einen Zugang ermöglichen. Das entschuldigt aber nicht das allgemein schwache Balancing in diesem Spiel. Die ersten zwei Areale sind noch einigermaßen fordernd, dann wird Steelrising allerdings zum Selbstläufer ohne nennenswerte Herausforderungen. Daran müsst ihr euch überhaupt nicht stören, wenn ihr auf vergleichsweise leichte Spiele steht, trotzdem kostet Steelrising für mich in seinem jetzigen Zustand ganz einfach 20 Euro zu viel für das, was drinsteckt.



punkten kaufen, wenn ihr die benötigte Anima dafür besitzt. Nebenher findet ihr auch immer wieder neue Rüstungsteile, die in den meisten Fällen direkte Upgrades zu eurer aktuell getragenen Rüstung darstellen. Ihr müsst hier niemals Beweglichkeit und dicke Panzerung ausbalancieren wie in Dark Souls. All das ist prima für Spieler, die sich nicht zu viele Gedanken bei der Charakterentwicklung machen und in keine Sackgassen laufen wollen. Wer derweil am liebsten 250 und mehr Levels in seinen Charakter pumpt, wird mit Steelrising eher nicht glücklich.

Verständliche Story

Ebenfalls eher ungewöhnlich für seine Gattung, aber durchaus willkommen ist die in vielen Zwischensequenzen und (ausschließlich englisch) vertonten Dialogen mit überwiegend guten Sprechern erzählte Handlung. Die ist nicht kryptisch und konfus wie bei From Software, manchmal trifft ihr in

Nebenmissionen sogar Entscheidungen, die sich teils ein wenig aufs Ende des Spiels auswirken. Die Änderungen sind aber nicht so dramatisch und die Handlung nicht so packend, dass ihr Steelrising deswegen unbedingt mehrmals durchspielen wollt. Im Rahmen der Story prügelt ihr euch durch visuell sehr abwechslungsreiche und teils beeindruckend schöne Stadtviertel, die ihr allesamt mehrmals besucht. So schaltet ihr im Spielverlauf einen Kletterhaken und ein Dash-Manöver frei, mit dem ihr an zuvor unerreichbare Stellen gelangt, ähnlich wie in einem Metroidvania. Gelegentlich werdet ihr bei Sprungpassagen von der Kamera getrollt, dankenswerterweise zieht sich Aegis bei knapp verfehlten Sprüngen aber per Ledge Grab an Plattformkanten hoch.

So macht das Erkunden der sehr offenen Areale auch beim mehrmaligen Abgrasen Spaß und bietet immer wieder neue Entdeckungen. Leider kommt aber auch dieser Teil



Es gibt einige echt tolle Landschaften im Spiel, bei denen unsere RTX 3080 aber voll in die Knie geht.

des Spiels nicht ohne ein paar Schwächen aus. So pendelten die Bildraten bei uns im Test trotz starker Hardware und zwei Testsystemen mit RTX 3080 zwischen 40 und 80 Frames pro Sekunde hin und her und fielen in bestimmten Gebieten ab und zu auch noch deutlich darunter. Änderungen an den Grafikeinstellungen sorgten nicht mal ansatzweise für Linderung. Spiders nennt als Mindestanforderung eine RTX 2060. Bei voll aufgedrehten Grafikoptionen benötigt das Spiel gut 13 Gigabyte VRAM und stürzt auch gerne mal ab, wenn ihr diese Anforderung nicht erfüllt und die Einstellungen nicht senkt.

Warum so hungrig?

Bei derart hohen Anforderungen erwartet man eigentlich eine ziemliche Grafikbombe. Und Steelrising ist ja beileibe nicht hässlich, einige Panoramen sind sogar wirklich beeindruckend. Wer über potente Raytracing-Hardware verfügt, bekommt in manchen Fensterscheiben sogar eine Echtzeitspiegelung von Aegis zu sehen, zumindest wenn ihr sowas überhaupt wahrnimmt. Doch nichts davon rechtfertigt die teilweise massiven Einbrüche in der Performance. Und während die etwas unnatürlichen, steifen Animationen sicherlich gut zu der mechani-

schen Protagonistin und ihren Roboterwidersachern passen, wirken die menschlichen Charaktere in Steelrising und besonders deren unnatürliche Gesichtszüge in den Zwischensequenzen sehr altbacken und wenig überzeugend.

Der Sound ist passabel, die Muskete knallt zum Beispiel absolut herrlich rein und bringt das Spielzimmer zum Beben, manche Nahkampfwaffen klingen hingegen arg schwach und haben einfach nicht genug Power. Die großen Bosskämpfe sind durch die für das Genre so wichtige dramatische Musik untermalt, auch wenn die manchmal komplett den Geist aufgibt, wenn ihr das Zeitliche segnet. Das alles könnten wir viel leichter verschmerzen, wäre da nicht der üppige Kaufpreis von 50 Euro. Dafür ist das Kampfsystem einfach nicht überzeugend genug, die Technik zu unausgegoren, das Balancing zu schwach und die Spielzeit zu kurz. Falls ihr total auf das Setting steht oder unbedingt mal ein vergleichsweise einfaches Souls-like spielen möchtet, könnt ihr dennoch einen Blick riskieren, doch dann raten wir dazu, Steelrising lieber im nächsten Sale abzugreifen. ★

STEELRISING

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i7 3770 / Ryzen 5 1400	i7 8700 / Ryzen 5 3600X
RTX 2060 / RX 5700 XT	RTX 3060 / RX 6600
8 GB RAM, 67 GB Festplatte	16 GB RAM, 67 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⬆️ abwechslungsreiche Umgebungen ⬆️ gute englische Sprecher ⬆️ gut inszenierte Bosse ⬆️ dramatische Musik ⬆️ mäßige (Gesichts-)Animationen

SPIELDESIGN

⬆️ weitläufige Areale ⬆️ gute Gamepad-Steuerung ⬆️ interessante Waffen ⬆️ Kämpfen fehlt die spürbare Wucht ⬆️ unartige Kamera

BALANCE

⬆️ frei konfigurierbarer Schwierigkeitsgrad ⬆️ einfache Charakterentwicklung ⬆️ Waffeneffekte übermächtig ⬆️ zu viele Heiltränke ⬆️ triviale Bosse

ATMOSPHÄRE/STORY

⬆️ verständliche Handlung ⬆️ Dialogauswahl und Entscheidungen ⬆️ unterschiedliche Enden ⬆️ faszinierendes Setting ⬆️ schwache Zwischensequenzen

UMFANG

⬆️ viele Entdeckungen ⬆️ abwechslungsreiche Waffenauswahl ⬆️ acht dicke Hauptbosse ⬆️ wenig Wiederspielwert ⬆️ bietet für den Kaufpreis zu wenig

ABWERTUNG

Starke Schwankungen in der Performance und teils heftige Ruckler trüben den Spielspaß nachhaltig.

FAZIT

Sehr zugängliches Souls-like mit faszinierendem Setting, das an Schwächen in der Technik und beim Balancing leidet.

70

-5

65



Die sechs Charakterattribute poweren Aegis auf, lassen sich aber alle nur bis Stufe 20 aufhebeln.

