

Prodeus

WIE DOOM

Genre: **Action** Publisher: **Humble Games** Entwickler: **Bounding Box Software** Termin: **23.9.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Der Retro-Shooter Prodeus bietet für kleines Geld eine kurze, knackige Kampagne, Multiplayer, einen mächtigen Editor und viel Community-Content. Von Sascha Penzhorn

Ich weiß nicht, wann es sich zuletzt so gut angefühlt hat, ganze Legionen von Welt-raum-Zombies mit einer Minigun niederzumähen. Ich habe keine Ahnung, wann ich das letzte Mal so bewusst einen Besuch der Polizei provoziert habe, weil ich mich einfach nicht davon abhalten konnte, die Lautsprecher beim Spielen bis zum Anschlag aufzudrehen. Ich weiß nur, dass Prodeus der verdammte nochmal beste Shooter ist, den ich seit Doom von 2016 gespielt habe.

Ihr seid übermächtig

Prodeus bietet euch ein überragendes Arsenal, für das ihr gar nicht genug Zifferntasten auf dem Keyboard habt! Nach der obligatorischen Starterpistole nebst Schrotflinte trägt ihr euer erstes Sturmgewehr Akimbo und mäht ganze Räume voller Feinde mühelos nieder. Die Plasmaknarre lässt euch Gegner markieren, woraufhin eure abgefeuerten Projektile immer treffsicher ihr Ziel finden, notfalls auch um die Ecke. Auf Wunsch könnt ihr alle vier Läufe der Super-Shotgun gleichzeitig in den nächstbesten Zwischenboss leeren, die im Genre unvermeidlichen

Werfer sind in den Geschmacksrichtungen Rakete und Granate vorhanden. Die Waffen fühlen sich saumäßig gut an, denn sie sind alle abartig stark und profitieren vom fantastischen Sounddesign des Spiels. Damit meine ich nicht nur die extrem saftigen Schussgeräusche – selbst ganz banales Nachladen klingt unsagbar befriedigend.

Ihr verursacht sichtbaren, massiven Schaden, lasst Gliedmaßen fliegen und flutet die Karten im Spiel mit ganzen Ozeanen von Blut. Das ist total übertrieben und wirkt durch die verpixelte Retro-Optik des Spiels recht cartoony. Es ist eben eine Hommage an Shooter vergangener Tage, hier gibt es keinen Realismus, und genau darum macht das Teil so wahnsinnig Laune.

Ihr macht in Prodeus unzählige coole Monster platt, die fast alle ihr Gegenstück in Doom haben. Es ist eine Machtfantasie. Untermalt wird sie von einem dynamischen Killer-Soundtrack, der immer dann Fahrt aufnimmt, wenn es im Spiel voll zur Sache geht. Die Mücke im Spiel ist echt verboten gut!

Fantastischer Spielfluss

Ein Kampagnenlevel habt ihr in zehn bis 15 Minuten absolviert. Die Karten sind kurz und gut, bieten reichlich Kanonenfutter und sind niemals so verwinkelt, dass ihr stundenlang nach irgendwelchen Schaltern und Keycards sucht. Tatsächlich könnt ihr relativ

locker in rund fünf Stunden die komplette Kampagne durchspielen, ohne euch um irgendwelche Geheimnisse zu scheren, dafür steht ihr am Ende des Spiels halt nur auf 50 Prozent Komplettierung.

Macht ihr euch die Mühe, sämtliche Maps nach Geheimgängen und versteckten Goodies abzugrasen, stolpert ihr immer wieder über wertvolles Erz, das ihr gegen zusätzliche Waffen und Power-ups eintauschen könnt, die euch sonst entgehen.

Grundsätzlich ist Prodeus darauf ausgelegt, dass ihr es auch ganz ohne diese Bonusknarren und Gimmicks wie Doppelsprünge durchspielen könnt, aber mit diesen Extras macht es ganz einfach nochmal so viel Spaß. Vor allem ist es aber toll, dass gründliches Erforschen der Karten auf diese Weise bestens belohnt wird. Wollt ihr alles finden und freischalten, verlängert sich die Spielzeit noch mal ein gutes Stück.

Allein das plötzliche und wenig spektakuläre Ende der Kampagne hat mich enttäuscht. Letztlich ist Prodeus eben ein Indie-Titel mit winzigem Budget und noch viel winzigerem Entwicklerteam. Aber lieber habe ich fünf Stunden richtig geile Action (und tonnenweise Community-Content für umme) als 20 Stunden Mittelklasse.

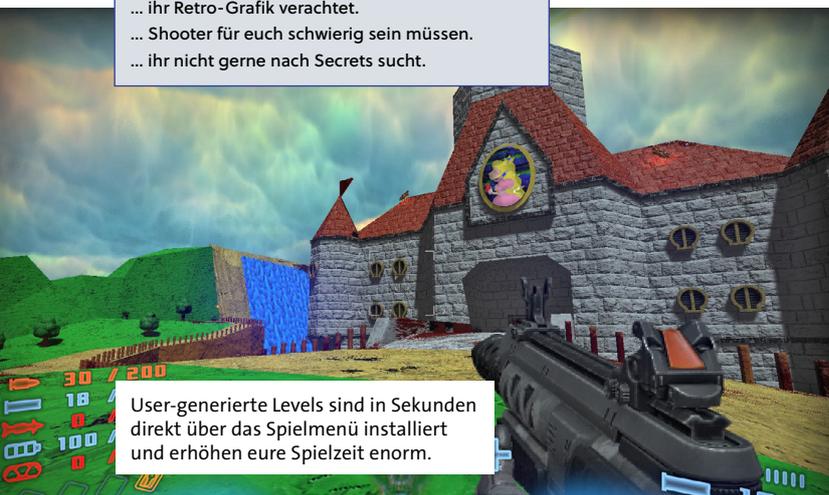
Im Spiel steckt ein sehr feiner Karteneditor, mit dem die Community bereits tonnenweise geniale Levels erstellt hat. Von E1M1

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Boomer-Shooter liebt.
- ... ihr gerne selbst Karten und Kampagnen erstellt.
- ... ihr Shooter-affine Freunde zur Hand habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Retro-Grafik verachtet.
- ... Shooter für euch schwierig sein müssen.
- ... ihr nicht gerne nach Secrets sucht.



MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ja, die Kampagne von Prodeus endet eine Spur zu plötzlich und zu unspektakulär. Die Nexus Points machen jede Herausforderung zunichte, wenn man sich nicht dazu entscheidet, sie nicht zu nutzen oder alle Levels ohne einen einzigen Tod zu absolvieren. Der pixelige Art Style polarisiert, und hier werden manche einen guten Shooter ignorieren, einfach weil ihnen die Optik nicht zusagt. Aber für mich bietet Prodeus all das, weshalb ich mich vor langer Zeit in das Genre verliebt habe. Würden all meine Freunde nicht in irgendwelchen Altersheimen und auf Friedhöfen vermodern, hätte ich meinen Rechner bereits für eine ausgiebige LAN-Party eingepackt!

aus Doom über das Intro von Doom (2016) bis zum Schloss von Prinzessin Peach aus Mario 64 habe ich schon einige coole oder überraschende Karten aus dem Editor gespielt. Die sind in Sekundenschnelle runtergeladen, lassen sich komfortabel direkt im Spiel auffinden, filtern, sortieren und starten. Habt ihr Freunde zur Hand, könnt ihr die Kampagne und Custom Maps im Koop spielen oder euch in Modi wie Deathmatch und CTF gegenseitig auseinandernehmen.

Eher zu leicht

Prodeus ist auf den oberen und mittleren Schwierigkeitsgraden recht easy. Erst auf »Very Hard« und »Ultra Hard« stellt sich eine gewisse Herausforderung ein, weil Gegner hier spürbar mehr austeilten und einstecken, die Anzahl und Art eurer Feinde ändert sich je nach Schwierigkeitsgrad jedoch nicht.

Ein in der Community umstrittenes Feature sind die sogenannten Nexus Points. Das sind Checkpoints, an denen ihr wiederbelebt werdet, wenn ihr in einem Level mal das Zeitliche segnet. Das könnt ihr unendlich oft tun, sämtliche besiegten Feinde bleiben dabei tot. Soll heißen: Ihr könnt belie-



Euer supermächtiges Arsenal macht Prodeus fast schon ein wenig zu leicht. Selten hat sich der Kampf gegen Weltraum-Zombies so gut angefühlt.

big oft den Löffel abgeben und habt dadurch keine nennenswerten Nachteile bis auf Abzüge in der Punktwertung. Maximale Punkte gibt es nur, wenn ihr eine Karte absolviert, ohne abzukratzen. Trotzdem nimmt es dem Spiel die Herausforderung, wenn ihr ansonsten ungestraft unendlich oft sterben könnt. Ihr müsst die Nexus Points natürlich nicht nutzen und habt die Option, beim Tod das Level neu zu starten, aber das ist dann eben eine selbst auferlegte Hürde. Freies Speichern gibt es auch nicht, euer Fortschritt wird immer nur automatisch gespeichert, wenn ihr nach dem Beenden eines Levels die Weltkarte betretet.

Pixel müssen sein

Prodeus setzt auf einen sehr pixeligen Look und orientiert sich ästhetisch stark an den ganz alten, klassischen Shootern längst vergangener Tage. Gleichzeitig setzt das Spiel aber auf moderne Partikel-, Licht- und Schatteneffekte und kombiniert die Retro-Optik so mit einigen modernen Elementen.

Ich stehe total auf diese Mischung; das Spiel wirkt kantig, etwas dreckig und sehr »chunky«. Falls ihr dem nichts abgewinnen könnt, lässt sich die Pixelgrafik zumindest teilweise minimieren. Mit seinen bescheidenen Systemanforderungen läuft Prodeus auch auf einem Kartoffel-PC in sehr hohen Auflösungen, wodurch die Umgebungen schärfer und weniger verpixelt dargestellt werden. Zudem könnt ihr die Gegner im

Spiel als flüssig animierte 3D-Modelle darstellen, statt sie standardmäßig als recht grobe zweidimensionale Sprites anzeigen zu lassen. Allein die Waffen im Spiel werden immer als pixelige Sprites mit sehr wenigen Animations-Frames angezeigt. Für die Zukunft ist allerdings angedacht, eine Option einzubauen, die auch Waffen in 3D darstellt, falls ihr Wert darauf legt. Generell existieren sämtliche Assets nämlich bereits in 3D, werden vom Spiel aber aktiv in Sprites umgerendert. Den Retro-Look muss man mögen, ansonsten werdet ihr mit Prodeus eher nicht glücklich und verpasst dann einen der besten Shooter der vergangenen Jahre. ★

PRODEUS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Quad Q6600 / Athlon 64 FX-72
GTX 580 / AMD HD 7870
2 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7820X / Ryzen 7 1800X
GTX 1050 / RX 560
6 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- cooler Retro-Look
- sehr gutes Sounddesign
- geiler Soundtrack
- optionale 3D-Monster
- Pixeloptik polarisiert

SPIELDESIGN



- viele spaßige Waffen
- toller Spielfluss
- Erforschen wird super belohnt
- coole Monster
- alles auch im Koop spielbar

BALANCE



- sieben Schwierigkeitsgrade
- viele Checkpoints
- kurze, knackige Levels
- generell eher zu leicht
- Nexus Points trivialisieren das Spiel

ATMOSPHERE / STORY



- kein Geschwafel, einfach Action
- dreckige, düstere Atmosphäre
- Retro-Feeling pur
- Story endet unspektakulär und plötzlich
- lahmer Endboss

UMFANG



- große Waffenauswahl
- viele Secrets zum Entdecken
- Karteneditor
- viele Multiplayer-Modi
- recht kurze Kampagne

FAZIT

Toller Retro-Shooter mit gutem Spielfluss und Sounddesign, der etwas zu leicht ausfällt und ein wenig zu plötzlich endet.



Eure Gegner bestehen zu 350 Prozent aus roter Körperflüssigkeit, die bei Beschuss austritt und absolut alles um euch herum einfärbt.

