



Forspoken

PARKOUR UND DRACHEN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Luminous Productions** Termin: **24.1.2023**

Spielerisch hat uns Forspoken in den ersten Stunden bereits überzeugt. Von der Geschichte sind wir allerdings noch enttäuscht. Das ist aus einem Grund besonders schade.

Von Tobias Kirchner



Tobias Kirchner

Tobias Kirchner hat unter anderem schon für Spiegel Online geschrieben. Als Fan neuer Ideen war bei ihm die Vorfreude groß, zum ersten Mal Forspoken ausprobieren zu dürfen. 2007 begann mit dem ersten Assassin's Creed seine Leidenschaft für Open-World-Spiele. In den vergangenen Jahren ist diese jedoch eingeschlafen. Das Genre braucht seiner Meinung nach dringend Innovationen.



Die Kämpfe fühlen sich wuchtig an. Die visuell eindrucksvollen Effekte untermalen das Geschehen passend.

Frey Holland hat keine Lust mehr. Die junge Frau will weg von ihrem Leben in New York. Zwar schnurrt dort ihr Kater Homer, sonst wird ihr Alltag aber von Gewalt und Ärger bestimmt. Sie träumt sich raus aus der Stadt, und plötzlich landet sie ganz woanders.

In Forspoken entdecken wir gemeinsam mit Frey die Welt Athia, und die ist vor allem ein großer Spielplatz für die zahlreichen Kunststücke der Protagonistin. Nicht nur sie hat dabei eine Menge Spaß, sondern auch wir. Denn zum ersten Mal hat uns Square Enix den Controller in die Hand gedrückt und die ersten eigenen Schritte in der Welt von Forspoken erlaubt. Drei Stunden lang haben wir einen Eindruck des neuen Open-World-Spiels gewinnen können, das bereits am 24. Januar 2023 erscheint. Besonderes Highlight in unserer Version war ein Kampf gegen die Tantas, sozusagen Freys Erzfeinde. Von diesen Bosskämpfen gab es in den Trailern und Präsentationen bisher fast nichts zu sehen. Spätestens dabei wurde uns klar, dass es bei Forspoken spielerisch wenig Grund zur Sorge gibt. Die Geschichte und die Art ihrer Erzählung stehen jedoch auf einem anderen Blatt, wie wir euch in unserer Preview erklären.

Ich bin neu hier

Zumindest in den drei Kapiteln zu Beginn des Spiels, die wir während unseres Besuchs bei Square Enix abschließen konnten, bleibt die Geschichte von Forspoken ziemlich plump. Dabei folgt sie einem bekannten Muster, das in Filmen und Serien auch gerne »Fish out of water« oder im Anime »Isekai« genannt wird. Damit ist gemeint, dass ein Charakter aus der realen Welt in eine fantastische oder unbekannte Umgebung geworfen wird, die auch für ihn neu ist. Gemeinsam mit dem Zuschauer oder im Fall von

Forspoken dem Spieler wird die fremde Welt erkundet. Bekannt ist dieses Prinzip zum Beispiel von »Harry Potter«, »Digimon« oder auch »Zurück in die Zukunft«. So fällt es leicht, sich mit der Titelfigur zu identifizieren, weil sie oder er genauso mit der neuen Welt überfordert ist wie die Person vor dem Bildschirm. Für die Autoren bietet das oft ei-

nen großen Vorteil, weil die Regeln der jeweiligen Welt leichter erklärt werden können. In Videospielen wurde sich dieser Art des Geschichtenerzählens bisher noch nicht so oft bedient, was Forspoken eine erfrischend andere Perspektive bietet. Es ist einfach ein ungewohnter Anblick, Frey zu Beginn in Karohemd und Jeans gegen Drachen

Der Bruch und die Tantas

In der Welt von Athia wütet eine magische Seuche, die von den Bewohnern als Bruch bezeichnet wird. Der Bruch hat Tiere und Menschen in seelenlose Monster verwandelt, die jetzt in der ansonsten entvölkerten Welt umhergeistern und alles angreifen, was sich ihnen nähert. Die einzige sichere Stadt in Athia ist Cipal, die in Forspoken als Hauptstadt dient. Hier warten Händler, Quests und Nebenbeschäftigungen wie beispielsweise ein Würfelspiel, das Frey einen Buff bringen kann. Die größte Bedrohung, die durch den Bruch entstanden ist, sind allerdings die Tantas. Einst waren sie die vier beim Volk beliebten Herrscherinnen von Athia. Nach dem Bruch sind die einst gütigen Tantas allerdings zu grausamen Hexen geworden und sorgen für Angst und Schrecken. Frey selbst ist glücklicherweise immun gegen den Bruch und bleibt von dessen negativen Effekten unberührt. Deswegen liegt es auch an ihr, sich den Tantas zu stellen. Den ersten Kampf konnten wir bereits ausprobieren. Die Inszenierung dieser Begegnungen ist bombastisch, und es wird klar, wie wichtig die Tantas für die Geschichte und Freys Reise sind. Jede der Tantas steht für ein Element. Besiegt Frey eine von ihnen, bekommt sie einen Teil ihrer Fähigkeiten. So schalten wir nach und nach die weiteren Elemente frei.



Der erste Kampf gegen eine der vier Tantas war der Höhepunkt unseres ersten Ausflugs in Forspoken.

Wirklich begeistert sind die Bewohner Athias von Freys Ankunft nicht. Entsprechend unfreundlich ist der Empfang.



Dieser Barde hat keine Quest für uns, singt uns dafür aber ein Liedchen, was uns etwas über Cipal verrät.

und Monster kämpfen zu sehen. Allerdings wirkt sie dabei so abgeklärt und gelassen, dass wir doch etwas irritiert waren. Sie landet also in dieser neuen Welt, trifft direkt auf einen Drachen, muss sich tödlichen Monstern stellen und bekommt aus dem Nichts Superkräfte von einem sprechenden Armband? Klar, wer würde da nicht cool bleiben und die Situation mit einem lockeren Spruch kommentieren? In New York waren es immerhin »nur« ein paar harmlose Straßengangster, die für sie nicht auszuhalten waren. Dass ihr der ganze Fantasy-Kram im Vergleich dazu keine Grübeleien bereitet, wirkt doch etwas unglaubwürdig. Allerdings konnten wir leider nicht das erste Kapitel in New York anspielen und sind direkt in Athia gelandet. Vielleicht gibt es also noch eine schlüssige Erklärung für ihre Abgeklärtheit. Das bisher gezeigte Videomaterial vom direkten Beginn des Spiels liefert uns allerdings keinen Grund für Freys Coolness im Angesicht der tödlichen Gefahr.

Bekannte Autoren

Unsere Irritation setzt sich an späterer Stelle fort. So freundet sich Frey in der ersten Spielstunde mit einem sehr jungen Charakter an, der nur wenige Minuten später von den bereits erwähnten Tantas ermordet wird. Daraufhin schwört sie Rache, und es wirkt so, als wäre das Ableben ihrer jungen Freundin die größte Motivation. Klar wird hier versucht, eine emotionale Verbindung aufzubauen und Frey ein Motiv für ihren Kampf zu geben. Jedoch fühlten wir uns davon überrumpelt, weil es doch sehr schnell ging und die Verbindung und Freundschaft noch keine Tiefe hatten. Etwas mehr erwartet hätten wir da schon. Vor allem weil die japanischen Entwickler so stolz auf ihre Zusammenarbeit mit renommierten westlichen Autoren sind, wie sie uns im Interview erzählt haben. Dazu gehört beispielsweise Amy Hennig, die an fast der gesamten Uncharted-Reihe beteiligt war. Aber auch Gary Witha ist mit dabei. Der Autor gehörte unter

anderem zum Team, das für das erste The Walking Dead von Telltale verantwortlich war. Die beiden genannten Titel haben vor allem mit ihren Geschichten überzeugen können. Von diesem Niveau ist Forspoken in den ersten Stunden noch weit entfernt.

Die etwas andere Smartwatch

Nah dran, zumindest an Frey, ist das Armband Reif. Dieses hat nicht nur einen sehr großen Wortschatz und einen passenden Namen, sondern versorgt Frey auf humorvolle Weise mit Informationen. Das Armband mit dem flotten Mundwerk ist darüber hinaus aber auch für die Fähigkeiten von Frey verantwortlich. Denn nur wenige Minuten nach ihrer Ankunft in Athia findet sie Reif an ihrem Arm, und plötzlich kann sie rennen wie der Wind und leichtfüßig über jedes Hindernis springen. Direkt von der ersten Sekunde an macht Freys flotte Fortbewegung eine Menge Spaß und sieht absolut fantastisch aus.

Flüssig bewegen wir uns durch die Welt, überspringen Hindernisse und umtanzen Feinde. Diese bezwingen wir mit Hilfe von Elementarfähigkeiten, die uns ebenfalls vom magischen Armband verliehen wurden und die wir über ein Ringmenü auswählen. Zu Beginn und für den Verlauf der angespielten drei Stunden konnten wir ausschließlich Attacken des Elements Erde benutzen. In den Trailern sieht man noch Feuer, Wasser und Blitz als weitere Elemente.

Obwohl wir in der Demo nur eine begrenzte Anzahl an Fähigkeiten zur Verfügung hatten, machten die Kämpfe einen sehr abwechslungsreichen Eindruck. Das liegt auch daran, dass wir immer wieder zwischen defensiven und offensiven Zaubern wählen konnten. Situationsbedingt ergab sich so immer wieder ein anderes Kampfgeschehen. Um weitere Talente innerhalb eines Ele-



Die schnellen Bewegungen und Parkourmanöver gehen leicht von der Hand, sind großartig anzuschauen und machen Spaß.

ments freizuschalten und vorhandene zu verbessern, müssen wir Mana sammeln, das überall in der Welt von Forspoken zu finden ist und uns häufig als Belohnung für verschiedene Aufgaben präsentiert wird. Eine im wörtlichen Sinne weitere Quelle für zusätzliche Zauber sind die Segensquellen. Dabei handelt es sich um eine Art Wasserbecken, in das sich Frey hineinstürzt.

Was gibt es zu tun?

Von der Open World und den Nebenaufgaben konnten wir aufgrund der begrenzten Zeit, die wir mit Forspoken hatten, noch nicht viel sehen. Der kleine Abschnitt, der sich für uns öffnete, zeigte jedoch schon, in welche Richtung es geht. Die Welt wirkt verlassen und leer. Allerdings wird das auch durch den Bruch (siehe Kasten), der die Welt von Athia heimsucht, in der Geschichte schlüssig erklärt. Im Gegensatz zur etwas leblosen Umgebung machten die Gegner, auf die wir getroffen sind, einen spektakulären Eindruck. Gigantische tierartige Wesen, die vom Bruch heimgesucht und verändert wurden, standen uns im Weg. Schnell war dabei aber zu merken, dass diese Zwischenbosse noch eine Nummer zu stark für unsere Frey waren, die erst Zugriff auf einen kleinen

Teil ihrer Fähigkeiten hatte. Bereits einfache Feinde waren eine Herausforderung. Den Schwierigkeitsgrad eines Souls-likes braucht ihr aber nicht erwarten, mit diesem Genre hat Forspoken nichts zu tun.

Für mehr Power sorgt zudem die Ausrüstung von Frey. Das Spiel überschüttete uns in den ersten Stunden allerdings nicht mit einer Loot-Flut wie in Borderlands oder Diablo. Stattdessen gab es die Gegenstände nur als Belohnung für bestimmte Aufgaben. So erkundeten wir beispielsweise ein Labyrinth und besiegten dort immer stärker werdende Gegnerwellen, um am Ende in einer Truhe ein neues Item zu finden. Außerdem sind in der Welt immer wieder kleine Schreine versteckt, die uns für eine erledigte Aufgabe mit Mana versorgen.

Ein schöner Kletterplatz

Wie uns die Entwickler im Interview verraten haben, wurde die Welt, die von der hauseigenen Luminous Engine angetrieben wird, mit dem Gameplay von Forspoken im Hinterkopf entwickelt. Zuerst hatten wir noch Bedenken, ob Freys Parkourmanöver in einer Spielwelt ohne Häuserschluchten und dicht besiedelte Wohngebiete, wie wir sie aus Spider-Man oder Assassin's Creed kennen,

überhaupt gut funktionieren würden. Unsere Zweifel verschwanden beim Spielen aber sehr schnell. Die beiden Areale, die wir uns anschauen konnten, boten eine Menge Bewegungsfreiheit, Abwechslung und öffneten sich in viele verschiedene Richtungen. Athia scheint somit der perfekte Spielplatz für Freys Fertigkeiten zu sein.

Schöne Aussichten

Dieser Parkourspielplatz sieht zudem fabelhaft aus. Nur wenige Ausnahmen trübten das ansonsten positive Erscheinungsbild. Manche Texturen wirkten noch etwas blass und verwaschen. Am stärksten negativ aufgefallen, und das mag jetzt nach einer Kleinigkeit klingen, sind uns die Haare der Figuren. Insbesondere die Strähnen, die der Protagonistin ins Gesicht fallen, passen nicht zur sonstigen Optik des Spiels und wirken verwaschen und unscharf. Ansonsten haben wir an der Technik wenig auszusetzen, die Schnellreise etwa findet fast ohne wahrnehmbare Ladepause statt. Sollte die Geschichte im weiteren Spielverlauf noch mehr Fahrt aufnehmen – die Entwickler sprechen von einer 30 Stunden langen Kampagne –, haben wir große Hoffnungen für Forspoken. Spielerisch und technisch wirkt es bereits ausgereift und bringt neue Impulse in das Open-World-Genre. Wir können kaum erwarten, wie sich Frey mit all ihren Fähigkeiten butterweich durch das schöne Athia bewegt und die gemeinen Tantas besiegt. ★

MEINUNG

Tobias Kirchner
@GameStar_de



Klar, ich habe jetzt viel über die Story von Forspoken gemeckert. Allerdings habe ich auch nur die ersten drei Stunden des Spiels gesehen. In den anderen 27 Stunden müssen Frey noch deutlich glaubwürdiger und die emotionalen Verbindungen zu anderen Charakteren weniger erzwungen wirken, damit ich der Geschichte gebannt folge. Das würde ich mir auch wirklich wünschen, denn Forspoken macht eine Menge Spaß. Ich kann es kaum erwarten, die weiteren Elementarfähigkeiten auszuprobieren. Das Spiel profitiert eindeutig von der guten Technik. Ich merke, dass die Entwicklung mit den neuen Konsolen und schnellen Computern im Hinterkopf gestartet ist. Das Geschehen läuft flüssig, und die Effekte sind beeindruckend. Forspoken ist abgesehen von ein paar kleinen technischen Unsauberkeiten ein Fest für die Augen. Als besonders gelungen empfinde ich aber die schnelle Fortbewegung und die Parkourmanöver. Diese funktionieren in der weitläufigen Spielwelt hervorragend und sehen fantastisch aus. Wenn die Open World im fertigen Spiel noch mehr interessante Anreize bietet, bringt Forspoken erfolgreich frischen Wind in das Genre.



Von Anfang an reizt das Spiel nicht mit Bosskämpfen. Immer wieder muss sich Frey großen Kreaturen stellen.