

## Elex 2

# BESSER GEWORDEN?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Piranha Bytes** Termin: **1.3.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

**Der DirectX-12-Patch ist da! Zeit, sich alle Updates anzuschauen und unsere Wertung zu überprüfen.** Von Peter Bathge

Ohne Elex 2 hätte ich dieses Jahr viel weniger gespielt. 2022 bot für Rollenspieler wie mich wenig Großartiges, auch weil ich Elden Ring gemieden habe wie der verschnupfte Teufel das kalte Badewasser – ich bin einfach nicht so hardcore wie Chef Heiko und etliche andere Kollegen. Und so habe ich eben über 80 Stunden in Elex 2 verbracht, Piranha Bytes' zweitem Ausflug in eine eifallsreiche Science-Fiction-Fantasy-Welt. Gute acht Monate ist der Release jetzt her, und der ein oder andere fragt sich vielleicht: Ist Elex 2 jetzt ein besseres Spiel? Vielleicht habt ihr anders als ich damals zugunsten von Elden Ring den Sprung ins deutsche Rollenspiel ausgelassen. Vielleicht haben euch Berichte von technischen Problemen zum Launch abgeschreckt. Oder ihr wolltet warten, bis erste Patches gegen Bugs erscheinen. Falls ihr euch jetzt im langen Winter endlich ernsthaft mit dem Rollenspiel beschäftigen wollt, empfehlen wir euch unsere Guides zu Elex 2 und die Komplettlösung auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de), um gleich richtig durchzustarten. Oder ihr besorgt euch direkt unser Sonderheft.

In diesem my Artikel liefere ich euch einen Überblick über die Änderungen und Verbesserungen, die Piranha Bytes nachgeliefert hat. Seit meinem letzten Test-Update zu Elex 2 sind drei weitere Updates erschienen, die unter anderem die lange vermisste

Elex 2 hat sich durch die Patches verbessert, aber reicht das?



DirectX-12-Unterstützung nachliefern. Bereits im zweiten Patch kam eine viel übersichtlichere Kameraperspektive dazu, die ihr auf den Bildern auf dieser Seite sehen könnt.

## Was waren die größten Sorgen?

Zum Release von Elex 2 am 1. März 2022 gab es viel Kritik von Seiten der Spieler. Meistens bezog sich diese auf die Technik, aber auch die oben erwähnte zu nahe Kameraperspektive wurde bemängelt. Besitzer einer AMD-Grafikkarte verschaffte der erste Patch Linderung, zuvor ließ sich Elex 2 teilweise gar nicht erst starten oder war von Texturfehlern verseekt. Darüber hinaus verschlang die angestaubte Engine bei den meisten Spielern überdurchschnittlich viele Systemressourcen, eine stabile Framerate mit unverrückbaren 60 FPS war für viele Käufer ein ferner Traum. Inhaltlich gab es unterschiedliche Beschwerden. Auf Steam, wo Elex 2 mittler-

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr einer Welt gern jedes Geheimnis entlockt.
- ... ihr es liebt, Charaktere aus- und aufzurüsten.
- ... ihr gerne möglichst viel Freiheit in Spielen habt.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr die Politur eines AAA-Spiels erwartet.
- ... euch ein modernes Kampfsystem wichtig ist.
- ... Piranha-Bytes-Spiele nichts für euch sind.

weile bei 74 Prozent positiver User-Reviews steht, wird unter anderem eine wahrgenommene Verschlechterung bei Story, Weltde-sign, Dialogen und Quests im Vergleich zum ersten Elex angeprangert.

## Was hat Piranha Bytes gemacht?

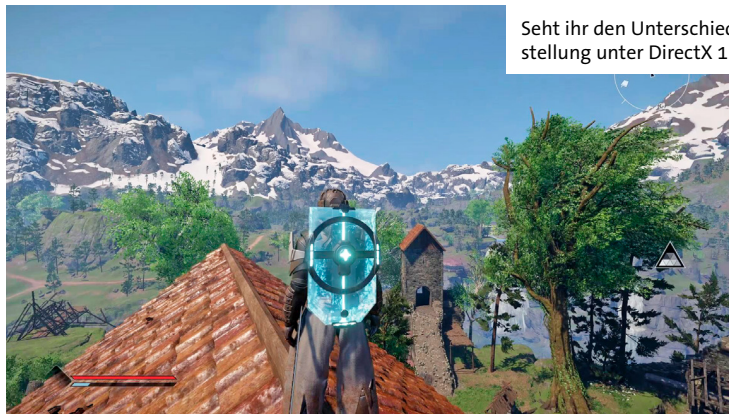
Patch 1 eine Woche nach Release brachte etliche Verbesserungen. Es wurden etwa Probleme mit bestimmten Grafikkarten behoben, der Controller-Support verbessert sowie diverse Bugs gefixt. Am Wochenende



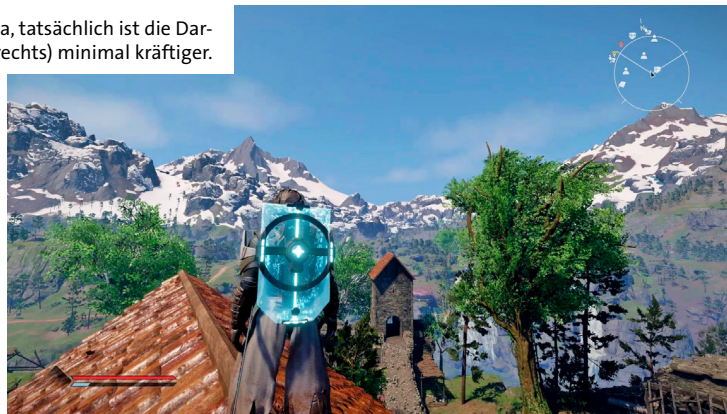
Ursprünglich zoomte die Kamera nur beim Rennen oder Fliegen raus (rechtes Bild), jetzt geht das immer.







Seht ihr den Unterschied? Ja, tatsächlich ist die Darstellung unter DirectX 12 (rechts) minimal kräftiger.



darauf folgte das zweite Update, die zum Beispiel die alternative Spielkamera hinzugefügt hat. Außerdem gab es weitere Bugfixes. Rund zwei Wochen später, am 22. März, legte Piranha Bytes dann mit Patch 3 nach, der sich vor allem um Quest-Bugs kümmerte. Die komplette Änderungsliste ersparen wir uns und euch hier, weil sie absurd lang ist. Danach wurden die Abstände zwischen den Updates größer, am 28. April 2022 erschien Patch 4 und reparierte unter anderem kleinere grafische Probleme.

Ihr seht also: Die Entwickler haben sich in den zwei Monaten nach Release vielen kleinen und großen Fehlern angenommen, besonders was die Questlogik angeht, aber auch in Sachen Technik und mechanischen Bugs. Der in Patch 3 behobene Konstitutions-Exploit etwa ließ sich zuvor ausnutzen, um das gesamte Balancing auszuhebeln.

## MEINUNG

Peter Bathge  
@GameStar\_de



In Zeiten von Live Service, Enhanced Editions und Gratis-Updates, die tropfenweise Content nachliefern, wirkt Piranha Bytes' Patch-Politik leicht antiquiert. Dass das deutsche Studio in den ersten vier Updates die Bugs (von denen ich zum Launch ohnehin kaum betroffen war) beseitigt hat, ist grundsätzlich lobenswert. Aber dass man danach weder kleine Komfortfunktionen noch Goodies für treue Spieler eingebaut hat, ist schon ein wenig enttäuschend. Nun gut, ich weiß ja inzwischen, wie die Essener arbeiten: Hinter den Kulissen wird das Studio schon fleißig an Elex 3 werken, entsprechend lange mussten Fans auf das DirectX-12-Update warten. Eine verpasste Gelegenheit ist das alles trotzdem, denn mit ein bisschen mehr Aufwand hätte das gleichzeitig mit Elden Ring veröffentlichte Elex 2 vielleicht ein Comeback feiern können, eventuell unterstützt von einem Steam-Sale. Spätestens Cyberpunk 2077 hat gezeigt, wie lohnenswert es sein kann, auch lange nach Release noch an einem Spiel zu arbeiten. So bleibt die Aufwertung aus – meine Empfehlung für Fans dieses ganz besonderen Typs der Rollenspiel-Erkundung bleibt aber bestehen.

Doch ab Ende April herrschte Funkstille – und ein großes Projekt der Entwickler entwickelte sich zur unendlichen Geschichte.

## Leidensgeschichte DirectX 12

Elex 2 erschien noch mit DirectX 11 als Standardeinstellung – der DX12-Support sollte nach dem Release folgen und unter anderem der Performance auf die Sprünge helfen. Doch die Veröffentlichung verzögerte sich, die lange Wartezeit und intransparente Kommunikation seitens Piranha Bytes zwang die verzweiferten Fans zu Aktionen wie einem Aufruf im Steam-Forum. Schließlich erfolgte erst der Beta- und dann der Full-Release des DirectX-12-Updates, doch Piranha Bytes musste sogleich einen Hotfix nachschieben, der kritische Bugs mit der neuen Anzeigemethode behob. Über 20 Gigabyte wurden für den Download fällig, inzwischen sind die Arbeiten am DX12-Modus wohl abgeschlossen. Doch weil es weiterhin Probleme gibt, befindet sich der komplette Spiel-Client nun zwei mal auf den Festplatten der Spieler, einmal als DX11-Version und einmal in der neuen Fassung. Beim Spielstart könnt ihr wählen, die Savegames sind kompatibel.

## Ist es jetzt besser, schöner, toller?

Dafür hat sich bei der Performance einiges getan: Mein Testsystem (Core i5-8600K, GeForce RTX 2070, 16 GB RAM) schafft es unter DirectX 12 an unterschiedlichen Orten der Spielwelt auf 60 Frames pro Sekunde, wo mit DirectX 11 maximal 45 FPS möglich waren. Gleichzeitig kommt es aber selbst in 1080p-Auflösung weiterhin zu Framerate-Einbrüchen, wenn das Spiel schnell viele neue Daten in den Speicher schaufeln muss. Auch Besitzer einer AMD-Grafikkarte profitieren den Stimmen aus der Community zufolge stark vom Update, an Stellen wie dem großen Krater sehen sie Performance-Gewinne von über 30 Prozent. Derweil klagten mit der ersten Implementation von DirectX 12 viele Spieler über Grafikfehler, und auch im Nachtest sind mir noch einige Farbkleckse und flackernde Texturen aufgefallen.

Deswegen gibt's letztlich trotz der FPS-Gewinne auch keine Aufwertung: Elex 2 ist runder als zum Release, ja, aber nicht automatisch besser. Ein gutes Rollenspiel mit einer Open World, die ich dank des Jetpacks liebend gerne erkunde, bleibt es sowieso. ★

## ELEX 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 7400 / Ryzen 3 3100  
GTX 1060 / RX 5600 XT  
12 GB RAM, 45 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 9500F / Ryzen 7 2700  
RTX 2060 / RX 5700 XT  
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- Landscapen
- passender Soundtrack
- Tag-Nacht-Wechsel und Wetter
- holprige Zwischensequenzen
- einige unpassende Sprecher

### SPIELDESIGN



- Mobilität durch Jetpack
- Charakterentwicklung
- Quests mit mehreren Lösungswegen
- Kämpfe immer gleich
- keine manuelle Zoom-Funktion

### BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- fairer als der erste Teil
- NPC-Mitstreiter
- Gruppenkämpfe
- am Ende zu viele Massenkämpfe am Stück

### ATMOSPHERE/STORY



- Open World zum Erkunden
- Sci-Fi-Fantasy-Mix
- Welt design und Figuren
- Begleiter
- manchmal eher unfreiwillig komisch

### UMFANG



- riesige Spielwelt
- sehr viele Quests
- Wiederspielwert
- auch ohne Fraktion durchspielbar
- Spielzeit zwischen 40 und 80 Stunden

### ABWERTUNG

Inkompatibilitäten mit AMD-Grafikkarten und Texturfehler wirken sich negativ auf den Spielspaß aus.



### AUFWERTUNG

Zwei Patches haben die Grafikfehler beseitigt und eine neue Kameraperspektive hinzugefügt.



### AUFWERTUNG

Der DirectX-12-Patch hat Elex 2 mehr FPS gebracht, aber dafür gibt's andere Probleme.



### FAZIT

Trotz fünf Patches hat sich das Rollenspiel kaum weiterentwickelt. Die Technik bleibt die Achillesferse des tollen Abenteurers.

