

Atomic Heart

EIN MAYBE-GOTY

Genre: Shooter Publisher: Focus Entertainment Entwickler: Mundfish Termin: 21.2.2023

Auf DVD: Preview-Video

Ganze vier Stunden konnten wir den Ego-Shooter vom russischen Entwickler Mundfish anspielen und sind jetzt mehr denn je auf den Release im Februar gespannt. Von Dennis Michel



Neben 13 Waffen können wir Kräfte wie Strom, Telekinese, Frost und ein leitfähiges Gel verschießen.

Kaum ein Spiel hat uns seit seiner Ankündigung vor gut fünf Jahren so viele Rätsel aufgegeben wie Atomic Heart vom russischen Entwickler Mundfish. Trotz überaus beeindruckender Trailer zum futuristischen Ego-Shooter waren Informationen aber rar gesät. Dadurch stand immer wieder die Frage im Raum, ob das optisch imposante, mit seiner Ästhetik an Bioshock angelehnte Open-World-Projekt auch wirklich existiert. Während eines Anspiel-Events in Paris konnten wir Atomic Heart jetzt ganze vier Stunden lang spielen und verließen die Veranstaltung danach mit großer Erleichterung sowie mit einem ungläubigen Blick.

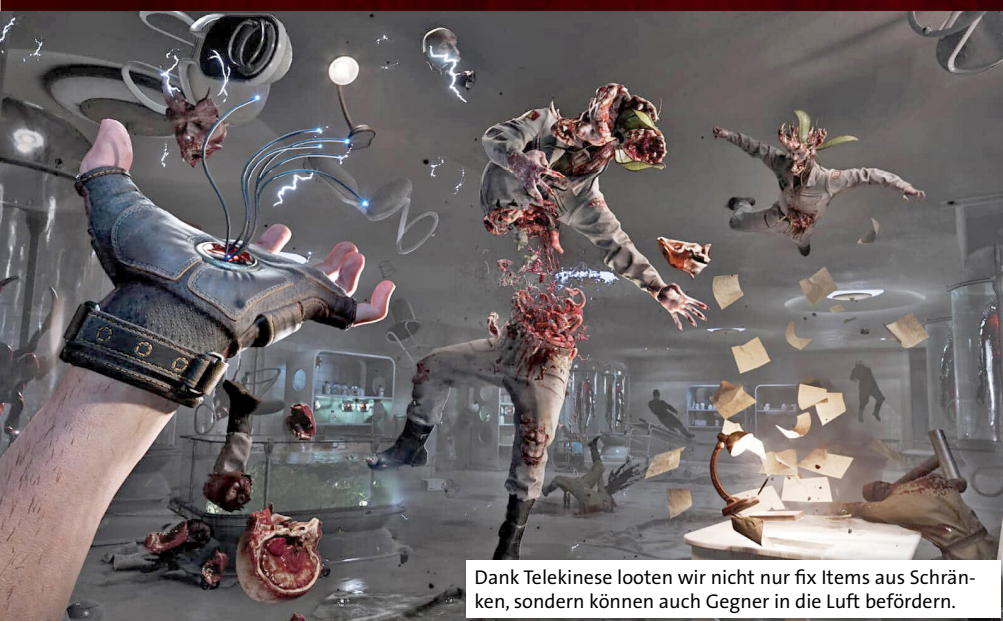
Allerdings nicht, weil das Gespielte kaum etwas mit den Trailern gemein hat. Vielmehr haben wir uns gefragt, wie ein bislang so unbekanntes Studio innerhalb von fünf Jahren ein so hochwertiges AAA-Spiel entwickeln konnte, das uns unter anderem mit seiner Spielwelt fasziniert hat.

Ein guter Start

Habt ihr Bioshock oder Half-Life erlebt, sind euch bestimmt auch heute noch die legendären ersten Minuten in Erinnerung. Der Blick auf die Unterwasserwelt Rapture, die hallende Stimme von Andrew Ryan oder die lange Zugfahrt nach Black Mesa samt der freundlichen Begrüßung von Wachmann Barney. Beide Spiele haben gemein, dass sie von der ersten Sekunde an Worldbuilding in Perfektion betreiben und wir sofort in die interessanten Spielwelten gezogen werden. Es ist also ein riesiges Lob, wenn wir sagen, dass Atomic Heart mit seinem gemächlichen Spielbeginn, der mehr an einen Walking Simulator als ein Actionspiel erinnert, exakt in diese Kerbe schlägt.



Eine alternative Sowjetunion im Jahr 1955. Bei der Wolkenstadt werden Erinnerungen an Bioshock Infinite wach.



Dank Telekinese looten wir nicht nur fix Items aus Schränken, sondern können auch Gegner in die Luft befördern.

Doch worum geht's in Atomic Heart? Wir spielen den sowjetischen KGB-Spezialagenten Nechaev, der im Jahr 1955 zu Zeiten einer alternativen Sowjetunion lebt. Genauer gesagt einer Utopie, in der Roboter, in die dank eines »Kollektiv 2.0« genannten Implantats Wissen wie das Lernen einer Sprache verpflanzt wird, immer mehr die Aufgaben von Menschen übernehmen. Euch kommt Isaac Asimovs »I, Robot« in den Sinn? An das mit Will Smith (mehr schlecht als recht) verfilmte Werk des russisch-amerikanischen Autors mussten wir auch denken. Zu Spielbeginn befinden wir uns in einer Wolkenstadt, in der eine festliche Parade abgehalten wird – Columbia aus Bioshock Infinite lässt grüßen. Roboter jonglieren an den Ufern eines künstlich angelegten Flusses, Hundertschaften von KI-Soldaten marschieren im Gleichschritt an uns vorbei, riesige Propagandastatuen erheben sich über unseren Köpfen. Was Mundfish hier in puncto Art design und Worldbuilding aufführt, ist erstklassig. Auch eine von Robotern korrumpierte sowjetische Forschungseinrichtung,

die später samt Umland Schauplatz von Atomic Heart wird, strotzt nur vor so vor Details. Jeden Winkel wollten wir uns anschauen, um alles an Atmosphäre aufzusaugen.

Ein optischer Leckerbissen

Das wollten wir aber außerdem, weil Atomic Heart rein optisch tatsächlich der Leckerbissen ist, den uns die bisherigen Trailer immer wieder suggeriert haben. An dieser Stelle sollten wir allerdings anmerken, dass uns eine PC-Version mit noch deaktiviertem Raytracing zur Verfügung stand, wie sich der Shooter auf Konsolen spielt, können wir euch deshalb nicht sagen. Insbesondere nach den Erfahrungen mit der Last Gen und Cyberpunk 2077 würden wir den Konsolenspielern unter euch deswegen zu etwas mehr Geduld raten, lieber erst Tests und Berichte anderer Spieler und Spielerinnen abwarten. Da wir gut vier Wochen vor Release bereits eine weit fortgeschrittene Version samt hervorragender deutscher Sprachausgabe spielen konnten, sollten wir hier auch einige Worte zum technischen Zustand ver-

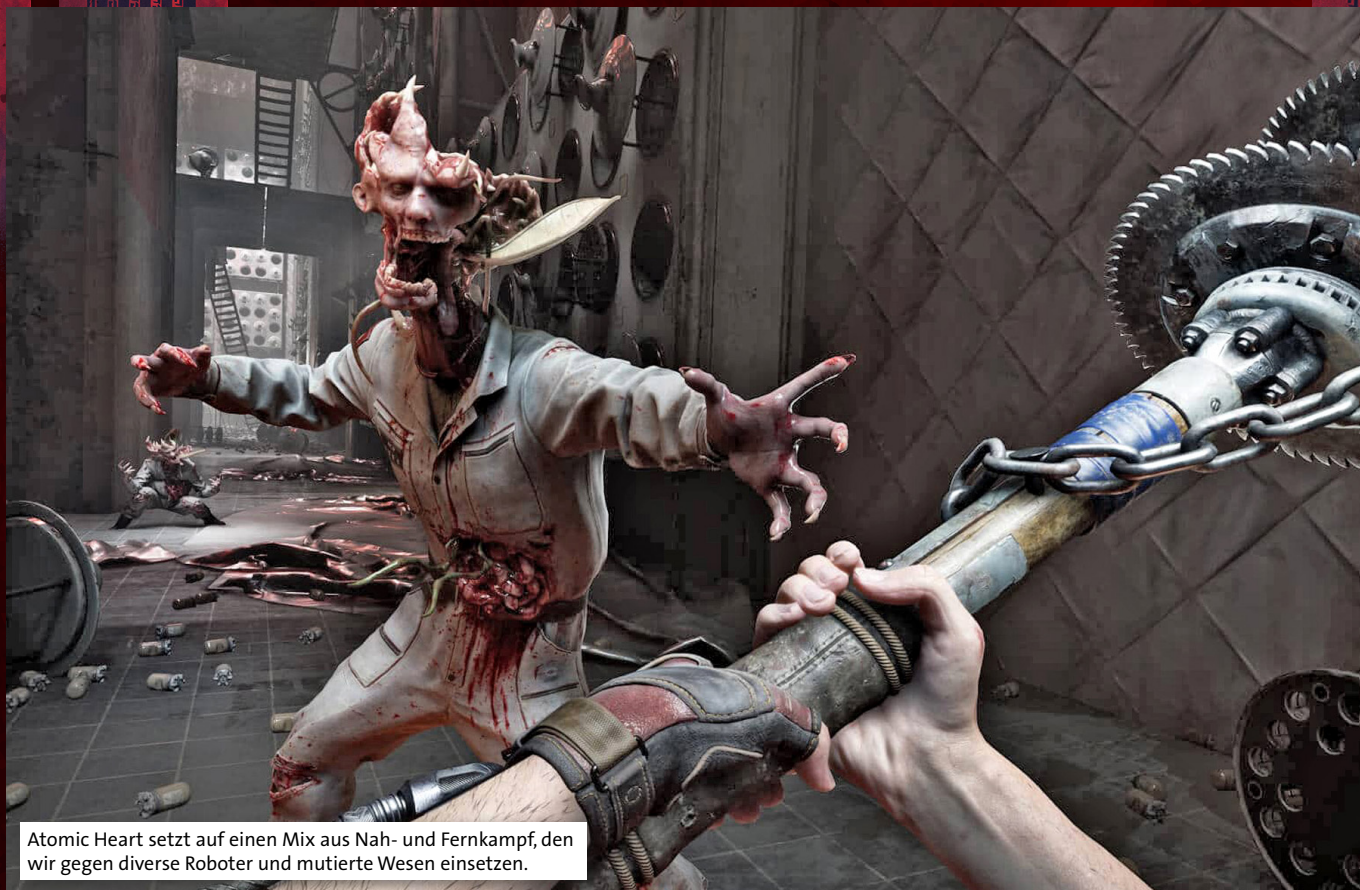
lieren: Generell ließ sich die von uns ausprobierte Version von Atomic Heart ohne große Probleme spielen. Inklusive einer gefühlt konstanten Framerate von 60 Bildern pro Sekunde gab es keine gravierenden Mängel. Jedoch wurden wir den Eindruck nicht los, dass an mancher Stelle bis zum baldigen Release noch ein wenig Arbeit auf Mundfish wartet. Gelegentliche Bildstotterer waren der größte Mangel, doch auch bei den Kämpfen gab es unter anderem beim Treffer-Feedback noch deutlich Luft nach oben. Die Kämpfe fühlen sich nicht so wuchtig an, wie wir es im Jahr 2023 erwarten.

Survival-Sandbox mit 90 Skills

Wo wir beim Treffer-Feedback sind, kommen wir doch auch gleich zum First-Person-Kampfsystem, das sowohl bei Nah- als auch Fernkampfgriffen einiges zu bieten hat.

Mit 13 unterschiedlichen Waffen, vom Dampfhammer bis hin zum futuristischen Raketenwerfer sowie diversen Telekinese-, Frost- und Elektrofähigkeiten, fährt Atomic Heart einiges auf. Klasse ist, dass wir ähnlich wie in Bioshock unterschiedliche Angriffe auch kombinieren können. Beispielsweise ein leitfähiges Gel auf dem Boden platzieren, das unter Strom gesetzt zu einer tödlichen Falle für unsere mechanischen Gegner wird. Apropos Gegner: Hier hat sich Mundfish passend zum fantastischen Art design des Spiels so einiges einfallen lassen. Von humanoiden Kung-Fu-Robotern über kapselartige Heildrohnen bis hin zu gruselig aussehenden Sensemännchen wird einiges geboten. Kämpfen konnten wir auch gegen den aus Trailern bekannten Kugelboss, der zu den brachialen Klängen des Doom-Eternal-Komponisten Mick Gordon wild durch eine Kampfarena flitzt und selbst bei uns Souls-Recken einen bleibenden Eindruck hinterlassen hat.

Was die Charakterentwicklung anbelangt, konnten wir uns in fünf Skilltrees mit insgesamt 90 passiven und aktiven Fähigkeiten austoben und beispielsweise einen Skill freischalten, mit dem Nechaev tödliche Treffer durch eine Laserbarriere mit einem Lebenspunkt überlebt, unseren Elektroschaden erhöhen und vieles mehr. Auch Waffen lassen sich durch das Sammeln von Crafting-Materialien mit verschiedenen Griffen, Läufen und Ähnlichem verstärken. Dadurch kommt eine angenehme Prise Rollenspiel in Atomic Heart, die Potenzial für allerlei Experimente und damit verbundene Builds liefert. Da sich bei Crafting-Features bekanntlich die Geister scheiden, hier eine kurze Einordnung. In Atomic Heart könnt ihr mit einem fixen Tastendruck allerlei Materialien aus beispielsweise in der Nähe befindlichen Schubladen oder toten Gegnern looten. Nechaev lässt die Items per Telekinese zu sich schweben, was angenehm flott geht. An roten Automaten können wir dann nicht nur unser Fähigkeitenmenü zum Erwerb neuer Skills aufrufen, hier lassen sich auch recht übersichtlich und schnell getragene Waffen



Atomic Heart setzt auf einen Mix aus Nah- und Fernkampf, den wir gegen diverse Roboter und mutierte Wesen einsetzen.



In klapprigen 50er-Jahre-Autos flitzen wir durch die offene Spielwelt.



Wir schlüpfen in die Rolle des KGB-Spezialagenten Nechaev, der von der KI Charles (linke Hand) begleitet wird.



Roboter übernehmen nicht nur alltägliche Aufgaben, sie dienen auch zur Bespaßung der sowjetischen Bürger.



Die Open World sieht toll aus und weckt unseren Entdeckerdrang. Dennoch könnte sie zum Knackpunkt des Spiels werden.

verstärken. Grob gesagt hat uns das Crafting-System an The Last of Us erinnert, die Sammelflut eines Fallout 4 wird aber bei weitem nicht erreicht.

Bevor wir zur Open World kommen, müssen wir am Kampfsystem auch neben dem mäßigen Treffer-Feedback noch etwas anderes bemängeln. Stealth wurde beispielsweise trotz Röntgensicht obsolet, da uns Gegner selbst hinter einer Deckung entdeckt haben. Und generell wirkten die Kämpfe mit dem Controller noch ein wenig hölzern.

Mit der Rostlaube durch die Welt

Neben storygetriebenen, eher linearen Abschnitten bietet Atomic Heart zudem eine waschechte Open World, die wir zu Fuß, mit herumstehenden 50er-Jahre Karren oder einer Monorail durchqueren können. Eine Schnellreise gibt es übrigens nicht. Im weitläufigen Gebiet rund um die besagte sowjetische Forschungsanlage, die Dreh- und Angelpunkt der Geschichte ist, finden wir in erster Linie Dungeons, die Blaupausen für neue Waffen beinhalten. Zwar sind diese Gebiete in der Theorie optionale Angelegenheiten, wenn wir aber bedenken, dass uns das Actionspiel selbst auf dem niedrigsten von drei Schwierigkeitsgraden ordentlich (!) gefordert hat, kommen wir um Nebenaufgaben vermutlich nicht herum.

Atomic Heart könnt ihr durchaus als sehr forderndes Survival-Spiel betrachten, in dem die Hauptfigur speziell zu Spielbeginn nicht allzu viele Treffer bis zum Ableben einstecken kann. So zumindest unser Eindruck aus der Preview. Wie sich die Schwierigkeit unter normalen Testbedingungen verhält, sodass wir auch mehr Zeit für die Erkundung haben, wird sich zeigen.

Der größte Knackpunkt: Zwar sieht die offene Spielwelt toll aus, jedoch könnte sie im finalen Test der große Knackpunkt werden. Leider konnten wir selbst noch keinen der Dungeons betreten und uns nur in der Open World bewegen, jedoch wird es stark darauf ankommen, wie spannend die optionalen Gebiete sind oder ob wir hier nach Ghostwire: Tokyo mal wieder eine Open World erleben, die unnötiger kaum sein könnte. Bedenkt



Bei dieser Geschicklichkeitseingabe müssen wir im richtigen Moment eine Taste drücken, um alle Lichter auf Grün zu schalten.

man, dass wir laut den Entwicklern rein für die Geschichte stolze 25 Stunden benötigen sollen, könnten aufgepfropfte Inhalte das Spiel in die Länge ziehen und dadurch massiv am Spielspaß rütteln.

Flapsiger Humor und Rätselerei

Kommen wir zum Abschluss noch zu zwei Punkten, die uns richtig gut gefallen haben: spielerische Abwechslung in Form eines großen Rätselraums, in dem wir die Wände der Spielwelt verschieben mussten, und unser KI-Begleiter Charles. Nechaev ist permanent mit Charles verbunden, der ihn über die Spielwelt aufklärt und sie kommentiert. Die Gespräche der beiden sind dabei von eher flapsiger Natur, haben die Fremdschamgrenze jedoch für unseren Geschmack nie überschritten. Auch wurden wir zumindest zu Spielbeginn und in der Open World nicht permanent zugetextet. Lediglich in einer späteren Passage hat uns Charles das Denken etwas zu stark abgenommen. Doch ihr merkt es schon: Auch wenn Atomic Heart nicht in allen Punkten glänzt, hier und da noch ein wenig Feinschliff vonnöten und die Open World zudem noch eine mehr oder weniger Unbekannte ist – was Mundfish hier geschaffen hat, ist nach unseren ersten Eindrücken imposant. Natürlich kann es sein, dass wir nur die Sahnestücke spielen konnten und der Rest des Spiels wie ein Karten-

haus in sich zusammenstürzt. Doch bleibt das Niveau konstant, könnte Atomic Heart eines der Highlights des Jahres werden. ★

MEINUNG

Dennis Michel
@DemiG0rgon



Jetzt habe ich für diesen Artikel ganze vier Stunden lang Atomic Heart gespielt und kann noch immer nicht ganz glauben, was mir der Entwickler Mundfish vorgesetzt hat. Der Ego-Shooter wirkt mit seinem tollen Weltdesign, seiner Optik, der Open World und seinem diversen Kampfsystem keinesfalls wie ein Spiel, das ein unbekannter Entwickler in fünf Jahren mal eben aus dem Ärmel schüttelt. Was ich hier gespielt habe, fühlte sich nach vielversprechender AAA-Kost an. Allein der Spielbeginn muss sich hinter seinen offensichtlichen Vorbildern wie Bioshock oder Half-Life nicht verstecken. Wie hier Worldbuilding betrieben wird, ist ganz großes Kino.

Doch mein skeptischer Blick wandert bei einer solchen Preview natürlich auch ein wenig auf die möglichen Fallstricke, wie beispielsweise die technische Umsetzung. Denn selbst auf einem potenten PC, auf dem ich Atomic Heart ausprobieren konnte, hatte das Spiel mit Bildstottern zu kämpfen und fühlte sich speziell in Kämpfen nicht ganz rund an. Auch die optisch imposante Open World ist weiterhin ein Punkt, der mir im Sinne des Pacing bei einem mit 25 Stunden allein für die Geschichte so langen Spiel Sorgen bereitet. Zwar sollen sich im weitläufigen Areal rund um die sowjetische Forschungsanlage größtenteils Nebenquests verstecken, die jedoch mit Blick auf den fordernden Schwierigkeitsgrad für viele sicher zur Pflicht werden. Alles in allem bin ich aber unfassbar erleichtert, dass Atomic Heart nicht nur existiert, sondern auch kein Trailer- oder Grafikblender ist, wie auch von mir vorab immer wieder angenommen. Sollte Mundfish noch der nötige Feinschliff gelingen und der Rest des Spiels die Qualität halten, könnte uns ein echtes Action-Highlight bevorstehen.

Wir füttern Charles (die Tentakel links im Bild) mit neuen Fähigkeiten in Form von DNA-Kapseln (rechts).

