

Returnal

ACTION FÜR LEIDENSFÄHIGE

Genre: **Action** Publisher: **Sony** Entwickler: **Housemarque** Termin: **15.2.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: ab **16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PlayStation Plus Extra**

Das ehemalige PS5-Exklusivspiel werdet ihr auch auf dem PC sowohl lieben als auch hassen. Weil dieser Shooter alles von euch fordert. Aber auch verdammt viel dafür gibt. Von Heiko Klinge

Wenn ich in Dark Souls oder Elden Ring sterbe, fühlt sich das wie ein kräftiger Tritt in den Allerwertesten an. Im Vergleich mit Returnal aber wie eine sanfte Streicheleinheit. Denn wenn ich im SciFi-Shooter von Housemarque sterbe, dann wird mir nicht nur das Herz rausgerissen, sondern hinterher noch mit einem hämischen Grinsen ins Gesicht gespuckt! In Returnal fange ich eben nicht beim letzten Leuchtfeuer wieder an und verliere im schlimmsten Fall ein paar Erfahrungspunkte. Nein, ich starte wieder ganz von vorn, bewaffnet mit einer lächerlichen Pistole und ohne all die wertvollen Upgrades, die ich mir in den vorherigen zwei Stunden im Schweiß meines Angesichts erkämpft habe.

Ich bin so wütend, schwöre mir, dass ich dieses verfluchte Machwerk nie wieder anfassen werde, trinke einen Beruhigungstee. Nur 30 Minuten später starte ich meinen nächsten Anlauf, nach weiteren 60 Minuten juble ich so laut, dass die Wände nicht nur buchstäblich wackeln. Returnal spielt so virtuos mit meinen Gefühlen wie Mozart auf einem Klavier. Das galt schon vor zwei Jahren,

als der Shooter exklusiv für die PlayStation 5 erschien. Und das gilt sogar im größeren Maße für die PC-Umsetzung, die das Auf und Ab der Gefühle nochmal mit ganz eigenen Stärken und Schwächen potenziert.

Geschosshölle trifft Metroidvania-Himmel

Im Kern ist Returnal ein Rogue-lite-Shooter, garniert mit Mystery-Horror- und Metroidvania-Elementen. Als Astronautin Selene strande ich nach einem Absturz auf dem mysteriösen Planeten Atropos. Dass es um mehr geht als ums Entkommen und ums Abschließen von Aliens, merke ich bereits nach ein paar ersten vorsichtigen Schritten, als ich über meine eigene Leiche stolpere. Wie zum Geier kommt die hierhin? Und warum steht auf diesem lebensfeindlichen Planeten mein Elternhaus, abgeschlossen und dennoch erleuchtet? Um diese und viele weitere Fragen zu beantworten, muss ich vor allem eines: ballern und ausweichen! Die finnischen Entwickler von Housemarque demonstrierten schon in ihren früheren Titeln wie

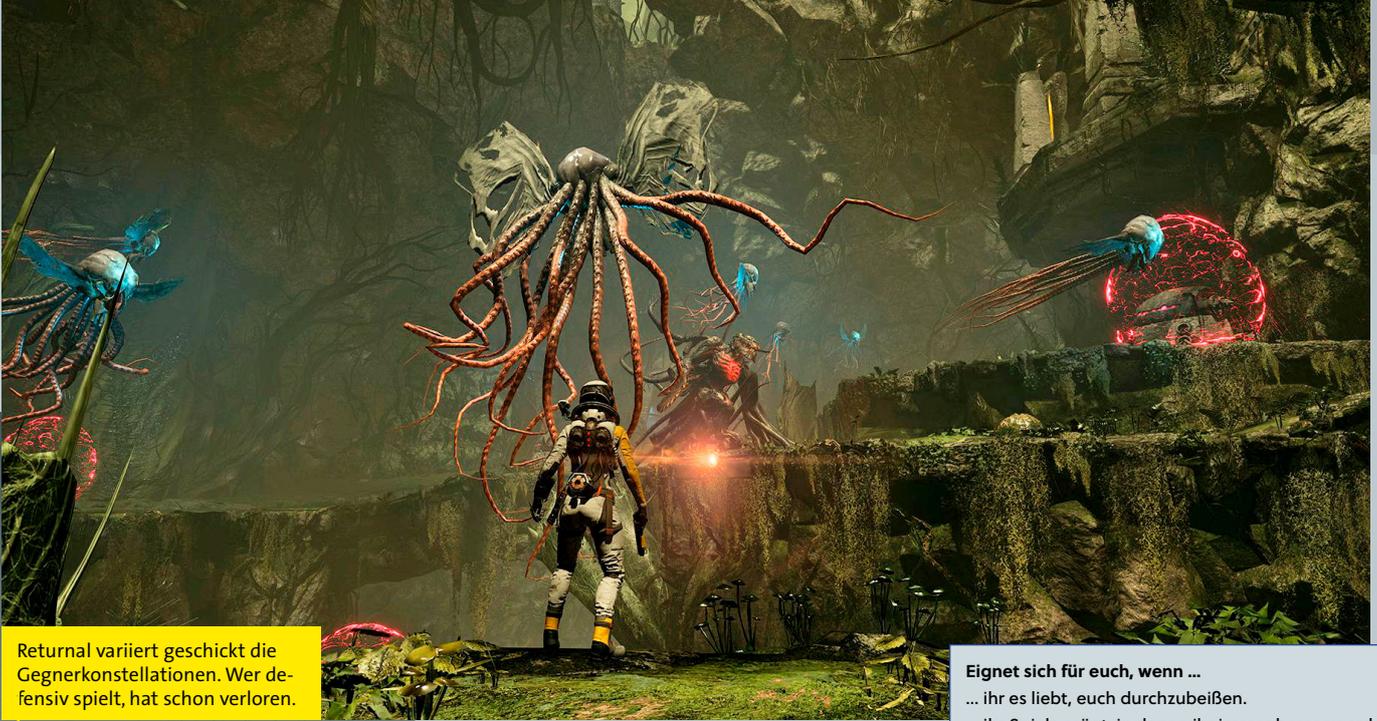
Outland oder Nex Machina ihr Faible für Bullethell-Shooter – also Spiele, die mir aber hunderte von Projektilen um die Ohren hauen und in denen das richtige Positionieren viel wichtiger ist als genaues Zielen.

So auch in Returnal: Als Selene lerne ich an bestimmten Schlüsselpunkten sukzessive neue Fähigkeiten, die gepaart mit einer knackig-präzisen Steuerung das Überleben in der Geschosshölle erleichtern. Per Dash verkürze ich nicht nur den Abstand zum nächsten Feind, sondern mache mich auch



Kampf gegen einen optionalen Zwischenboss.





Returnal variiert geschickt die Gegnerkonstellationen. Wer defensiv spielt, hat schon verloren.

für Sekundenbruchteile unverwundbar. Ein Schwert fügt heftigen Schaden im Nahkampf zu, hat aber eine verhältnismäßig lange Abklingzeit. Per Greifhaken ziehe ich mich blitzfix aus der Gefahrenzone oder zu lebensretten Heilpilzen. Und selbstverständlich gibt's die unterschiedlichsten Waffentypen, die bis auf ein paar Ausnahmen allerdings eher klassisch daherkommen. Denn eine Schrotflinte mag in Returnal vielleicht »Spuckmaul Blaster« heißen, es bleibt trotzdem eine Schrotflinte. Dafür gibt's jede der zehn Waffen in den unterschiedlichsten Qualitätsstufen und in Kombination mit mal mehr, mal weniger mächtigen Spezialfähigkeiten, fast wie in einem Action-Rollenspiel.

Ein virtuoses Shooter-Ballett

In Kombination mit wunderbar abwechslungsreichen Alien-Gegnern von der kleinen fliegenden Fledermaus-Nervensäge über dauerfeuernde Geschütztürme bis zu klebrigen Schleim verschießenden Baumwesen ergibt sich so nach kurzer Eingewöhnung ein traumhaft virtuelles Kampfballett. Wer hektisch durch die Gegend hechtet und wild um sich feuert, beißt schneller ins Gras als ein hungriges Kaninchen.

Wer dagegen seine Dashes präzise timt, jeden Feuerstoß kontrolliert auf den gerade gefährlichsten Gegner abgibt und genau im richtigen Moment das Schwert schwingt, übersteht anfangs ausweglos erscheinende Situationen nur wenige Stunden später problemlos, ohne auch nur einen einzigen Kratzer zu kassieren. Was sich hier besonders lohnt, denn je länger ich unverletzt bleibe, umso mächtigere Boni kann ich mir verdienen, etwa eine stärkere Nahkampfattacke.

Returnal ist eines dieser ganz seltenen Spiele, bei denen ich wirklich das Gefühl habe, mit jedem neuen Anlauf ein entscheidendes bisschen besser zu werden ... nur um spätestens beim nächsten der seltenen, aber dafür spektakulär inszenierten Bosse zurück auf den Boden der Tatsachen geholt zu werden. Und wieder ganz von vorn anfangen zu müssen. Einerseits kann in Returnal jede noch so kleine Unachtsamkeit meine letzte sein, weil Selene nur wenig verträgt und meine Feinde mit jedem neuen Biom härter austeilen und neue Tricks auf Lager haben. Andererseits habe ich jederzeit das Gefühl, dass sich selbst das krasseste Sperrfeuer ohne einen einzigen Treffer überstehen lässt – ich muss halt »nur« besser werden.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr es liebt, euch durchzubeißen.
- ... ihr Spiele mögt, in denen ihr immer besser werdet.
- ... ihr auf bombastisches Effektgewitter steht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch häufige Bildschirmtode frustrieren.
- ... ihr Zufallselemente hasst.
- ... ihr eine linear erzählte Geschichte erwartet.

Alles auf Anfang

Returnal bestraft den Tod deutlich stärker als die meisten anderen Rogue-lite-Titel wie beispielsweise Hades, Slay the Spire oder Dead Cells, bei denen ich mir in jedem Run stärkere Upgrades verdienen kann. In Returnal behalte ich dagegen lediglich einmal freigeschaltete Ausrüstung und Waffen-Upgrades, storyrelevante Gegenstände und Infos sowie die seltene Ressource Äther, die ich an speziellen Automaten gegen Items und andere Vorteile tauschen kann.

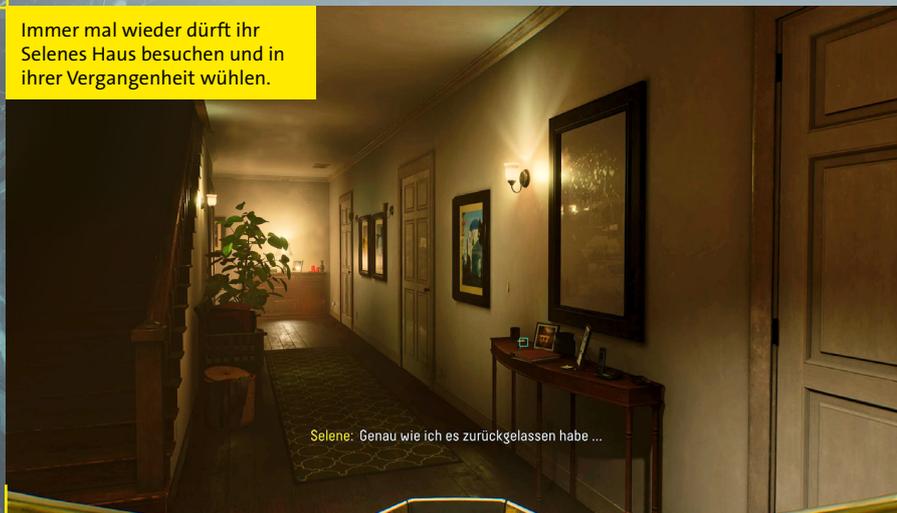
Ansonsten geht aber alles zurück auf null: Ich verliere sämtliche im letzten Run gefundenen Waffen und Gegenstände und muss meine kümmerliche anfängliche Lebensenergie erneut mühsam hochpäppeln, um nicht schon nach drei Treffern das Zeitliche zu segnen. Autoheal könnt ihr selbstverständlich vergessen. Und ja, das tut genauso weh, wie es klingt.

Vor allem wenn ihr nach drei Stunden härtestem Shooter-Kampf perfekt hochgerüstet zum fünften Mal vor diesem verfluchten Boss steht, seine Lebensleiste bis auf eine Winzigkeit runtergeprügelt habt und im Gefühl des sicheren Triumphs einen Flüchtigkeitsfehler macht. Das ist der Moment, in dem euch Returnal entweder bricht oder euren Ehrgeiz derart anstachelt, dass ihr direkt den nächsten Run startet. Denn ihr wisst jetzt eben aus leidvoller Erfahrung, dass dieser anfangs noch unbesiegbare erscheinende Boss doch zu knacken ist. Schließlich hat nur eine Winzigkeit gefehlt.

Das perfektionierte Zufallsprinzip

Ein kleiner Trost: Selbst nach einem völlig missratenen Run lässt mich Returnal ein paar entscheidende Schritte vorankommen. Dazu setzt es drei extrem clevere Tricks ein:

Immer mal wieder dürft ihr Selenes Haus besuchen und in ihrer Vergangenheit wühlen.



Selene: Genau wie ich es zurückgelassen habe ...

VORBILDICHE PC-OPTIMIERUNG



Bei den Grafikeinstellungen seht ihr nicht nur ein Beispielbild für die jeweilige Option, sondern auch deren Auswirkungen auf eure Hardware.



In Returnal könnt ihr jede Spielaktion sowohl frei als auch doppelt euren gewünschten Tasten zuweisen.



Obwohl Returnal ursprünglich ein PS5-Titel war, passt es sich bei den Gamepad-Optionen reibungslos an das Xbox-Pad an.



Returnal schlüsselt sein Benchmark nicht nur detailliert auf, sondern vergleicht es auch mit dem vorherigen Testlauf und bietet sogar eine Exportfunktion.

1. Kontrollierter Zufall: Returnal baut seine Biome zwar zufällig zusammen, aber aus handgebauten Räumen. Dort verteilt es wiederum zufällig Gegner und Beute, von denen es logischerweise ebenfalls nur eine begrenzte Anzahl gibt. Ich lerne also mit jedem Run ein bisschen mehr über die Gefahren und Möglichkeiten von Atropos, werde aber trotzdem jedes Mal von einer neuen Konstellation überrascht. Darüber hinaus schalte ich nach dem Besiegen eines Bosses eine Abkürzung ins jeweils nächste Biom frei. Es bleibt also mir überlassen, ob ich bereits Bekanntes erforsche oder direkt ins Unbekannte vorstoße.

2. Kontrolliertes Risiko: Returnal stellt mich immer wieder vor Situationen, in denen ich bewusst Risiko gegen Chancen abwägen muss. Ich kann Parasiten aufsammeln, die

Selene sowohl Vor- als auch Nachteile bringen. Manche Truhen locken mit wertvoller Beute, können aber auch schwere Fehlfunktionen und damit Mali verursachen, die ich erst durch das Lösen von Mini-quests wieder loswerde. Ein System, über das man durchaus geteilter Meinung sein kann. Ich persönlich aber liebe diesen zusätzlichen Nervenkitzel, zumal ich ja selbst entscheide, ob ich mich dem Risiko aussetze oder nicht. Andere kritisieren Returnal für seinen selbst im Rogue-lite-Kontext recht hohen Glücksfaktor, was ebenfalls nicht von der Hand zu weisen ist.

3. Kontrollierte Story: Mit fast jedem Run erfahre ich ein bisschen mehr über den Planeten und Selenes Vergangenheit. Ich finde Logbücher, entziffere Hieroglyphen einer untergegangenen Alien-Rasse und darf in

bestimmten Schlüsselmomenten das erwähnte Elternhaus betreten, wobei Returnal sogar von der Schulter- in die Ego-Perspektive wechselt und stellenweise richtig gruselig wird. Die Geschichte wird zwar fragmentarisch erzählt und bietet bewusst einigen Spielraum für Interpretationen, hat aber dennoch ein paar wirklich coole Twists auf Lager und ist ein nicht zu unterschätzender Motivationsfaktor. Denn wer weiß, welche Geheimnisse ich beim nächsten Run lüfte?

20 bis 50 Stunden voller Mystrien
Und es gibt tatsächlich eine Menge Geheimnisse zu ergründen! Ja, in der Theorie könnt ihr Returnal bereits im ersten Run und in unter einer Stunde durchspielen – wenn ihr es so draufhabt wie die Wahnsinnigen in den diversen Speedrun-Videos. In der Praxis dürft ihr aber locker 20 Stunden veranschlagen, bis ihr zum ersten Mal die Endsequenz seht. Oder sogar 50, wenn ihr Returnal wirklich jedes Geheimnis entreißen wollt, samt einem alternativen Finale.

Sehr ärgerlich ist dabei, dass Returnal nur einen einzigen Spielstand erlaubt und lediglich die Logbücher mitprotokolliert, aber kein erneutes Ansehen oder Durchspielen der Zwischen- beziehungsweise Haussequenzen ermöglicht.

Das mag zum Rogue-lite-Konzept gehören und ergibt auch storytechnisch durchaus Sinn, fühlt sich unterm Strich aber dennoch nach Gängelung und einer verpassten Chance an, gerade weil es in Returnal wie in einem guten Mystery-Thriller viele Andeutungen und Interpretationsmöglichkeiten gibt. Von denen ihr aber nur dann etwas habt, wenn ihr sie nicht verpasst oder überseht.

Je länger ihr unverwundet bleibt, desto mächtigere Boni schaltet ihr frei.



MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ich liebe es, wenn Spiele eine simple Idee haben, auf die sie sich komplett fokussieren und der sie kompromisslos alles unterordnen. Returnal ist mein Paradebeispiel dafür. Denn im Shooter von Housemarque dreht sich alles um den ewigen Zyklus aus Herausforderung, Scheitern, Dazulernen und Wiederaufstehen. Hier ist das nicht nur Spielprinzip, sondern auch ein zentraler Aspekt des Storytellings.

Mit jedem neuen Versuch lerne ich dazu, werde ein kleines bisschen besser, entschlüssele neue Geheimnisse, hege die Hoffnung, den Boss dieses Mal zu schaffen ... nur um letzten Endes doch wieder zu scheitern und wieder ganz von vorn beginnen zu müssen. Normale Spiele funktionieren so nicht. Aber Returnal ist kein normales Spiel. Weil es seine großartige Story anders erzählt, als es der Standard ist. Weil es seine zufallsgenerierte Welt anders baut, als es der bekannte Standard ist.

Vor allem aber, weil es verstanden hat, was das Wichtigste bei einem Spiel ist, das mir bewusst immer wieder volles Pfund auf's Maul haut: Der Gameplay-Loop muss Spaß machen! Denn schließlich kämpfe ich immer wieder gegen die gleichen Feinde in den gleichen Arealen, Zufallsvariationen in Returnal hin oder her.

Aber es ist eben genau dieses virtuose Shooter-Ballett aus Bewegungspräzision, taktischem Waffeneinsatz und bildschirmfüllendem Geschossgewitter, das wirklich jedes Gefecht zu einem besonderen Erlebnis macht. Selbst beim hundertsten Mal.

Ich kann alle verstehen, die Frusterlebnisse in Spielen grundsätzlich ablehnen. Und ja, die sollten einen weiten Bogen um Returnal machen. Aber ich würde trotzdem jedem Action-Fan raten, Returnal zumindest mal eine faire Chance zu geben. Denn wenn es klickt, dann beschert es euch wirklich eines der intensivsten Spielerlebnisse der vergangenen fünf Jahre. Kompromisslos.

Ein neuer Portierungsmaßstab!

Returnal übernimmt zwar viele Elemente aus Indie-Spielen wie Spelunky, Rogue Legacy oder The Binding of Isaac einschließlich des knüppelhaften Schwierigkeitsgrads, tarnt sich aber geschickt als grafisch opulenter AAA-Blockbuster und zählt bis heute zu den schönsten PS5-Spielen. Auch auf dem PC beeindruckt der Shooter mit einem wahren Effektwitter, das dennoch gut lesbar bleibt. Die sechs unterschiedlichen Umgebungen wirken trotz Zufallsgenerator wunderbar organisch und offenbaren mit jedem Run neue Sehenswürdigkeiten. Vor allem liefert Returnal ein Optionsmenü, das ich in Zukunft jedem Entwickler von PC-Portierungen als Lehrbeispiel um die Ohren hauen



möchte. Nein, eigentlich wirklich jedem Entwickler von modernen PC-Spielen!

- Ich kann nicht nur zwischen **Maus- und Tastatur-Presets für Rechts- und Linkshänder** wählen, sondern sämtliche Spielfunktionen frei jeweils zwei Tasten zuweisen.
- Das Spiel **erkennt automatisch Xbox- oder PS5-Gamepads** und passt nicht nur dynamisch die Bildschirmanzeigen an, sondern zudem auch das Tastenbelegungs Menü. Wer ein PS5-Gamepad verwendet, genießt auch auf dem PC ein sensationelles haptisches Feedback, das mich selbst Regentropfen spüren lässt.
- Returnal unterstützt sowohl **Ultrawide als auch Super Ultrawide** und liefert bei diesen Auflösungen sogar zusätzliche Konfigurationsmöglichkeiten, etwa wie die Benutzeroberfläche angezeigt werden soll.
- Im Spiel kann ich nicht nur FPS, GPU-Temperatur oder die CPU-Auslastung anzeigen lassen, Returnal enthält auch ein **sensationell umfangreiches Benchmarking-Tool**, das eure Messungen mitprotokolliert und sogar einen Datenexport ermöglicht.

Ich habe ungelogen fast eine Stunde im Optionsmenü verbracht, weil es solch eine große Freude war, die unterschiedlichen Einstellungen auszuprobieren. Darüber hinaus skaliert Returnal ganz ausgezeichnet: Für immer noch hübsche hohe Details in 1080p und gut spielbare 50 bis 60 FPS reicht bereits eine 2060-Grafikkarte. Wer einen Highend-PC mit einem entsprechenden Monitor, besitzt kann die FPS problemlos jenseits der 100 treiben.

Allerdings kommt es auf schwächeren Konfigurationen unregelmäßig zu leichten Frame-Drops, was sich bei solch einem schnellen, responsiven Shooter durchaus negativ auf Spielgefühl auswirkt. Auch die diversen Raytracing-Optionen wirken nicht optimiert und sorgen selbst mit einer 4090 immer wieder für kurze Stotterer, die zwar nicht kriegsentscheidend sind, aber doch auffallen. Ich rate zum Deaktivieren, da die Raytracing-unterstützten Spiegel- und Schatteneffekte ohnehin nur selten wirklich wahrnehmbar sind. Dennoch müssen die Entwickler hier definitiv noch nachpatchen.

Nichts zu meckern gibt's dagegen bei der Steuerung: Dank der exzellenten Maus- und Tastaturanpassung wird Returnal sogar ein Stück leichter als auf der PS5. Zwar funktioniert das Positionieren mit den Tasten naturgemäß etwas weniger geschmeidig als per Analogstick, dafür kann ich mit der Maus deutlich schneller und präziser auf Gefahren reagieren. Natürlich beiße ich trotzdem früher oder später ins Gras und schwöre mir, dieses verfluchte Spiel nie wieder anzufassen. Wenn nicht diese ebenso verfluchte Hoffnung wäre, dass es beim nächsten Versuch bestimmt besser läuft. ★

RETURNAL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 5 1400
GTX 1060 / RX 590
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700 / Ryzen 7 3700
RTX 3080 / RX 6800 XT
32 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ➕ Effektwitter ➕ abwechslungsreiche Biome
- ➕ großartige Soundkulisse ➕ stets passende Musikuntermalung ➕ herrlich fieses Monsterdesign

SPIELDESIGN



- ➕ perfekter Spielfluss ➕ Mischung aus Rogue-lite und Metroidvania ➕ jedes Gefecht packend ➕ Zufallselemente ➕ hochdramatische Bosskämpfe

BALANCE



- ➕ ihr werdet immer besser ➕ clevere Tutorials
- ➕ Abkürzungen ➕ manche Waffen nützlicher als andere ➕ Risiken manchmal größer als Belohnungen

ATMOSPHERE / STORY



- ➕ komplexe Geschichte ➕ großes Drama bei Erfolgen und Fehlschlägen ➕ Haussequenzen ➕ charismatische Heldin ➕ interessante Erzählweise

UMFANG



- ➕ 20 bis 50 Stunden lang ➕ Wiederspielwert
- ➕ Herausforderungen ➕ tonnenweise Items, Artefakte und Geheimnisse ➕ viel Gegner-Recycling

FAZIT

Knüppelhartes Action-Spektakel, das mit unvergesslichen Erlebnissen belohnt, wenn ihr bereit seid, euch durchzubeißen.

