

Atlas Fallen

DIE WÜSTE LEBT

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Focus Entertainment** Entwickler: **Deck13 Interactive** Termin: **16.5.2023**

Wir haben das zweite Kapitel des Action-Rollenspiels aus Frankfurt ausführlich gespielt und sind von seinen frischen Ideen positiv überrascht.

Von André Baumgartner

Wenn wir an unsere liebsten Rollenspiele zurückdenken, dann meist mit ähnlich nostalgischer Wehmut wie bei unseren schönsten Urlauben. Wir denken daran, wie das Erkunden fantasievoller Welten unseren Entdeckerdrang gekitzelt hat und welches Hochgefühl wir beim Finden versteckter Schätze und Bezwingen großer Herausforderungen empfanden. Bereits mit seinem ersten Trailer kitzelte das deutsche Action-Rollenspiel Atlas Fallen diesen Reiz des Unbekannten: eine exotische Wüstenwelt, Waffen aus Sand, mysteriöse Monster. Bisher waren das freilich alles nur Versprechen. Jetzt durften wir erstmals ein komplettes Kapitel des neuen großen Spiels vom Frankfurter Studio Deck13 (Lords of the Fallen, The Surge) ausprobieren.

Und wir sind tatsächlich positiv überrascht, wie viele dieser Versprechen Atlas Fallen einzuhalten scheint. In unserem ersten Anspielfazit erfahrt ihr, wie frisch und wuchtig sich die Gefechte anfühlen und warum uns vor allem das Bewegen durch die Wüstenwelt so viel Spaß gemacht hat. Aber auch, in welchen Teilbereichen Atlas Fallen noch besser werden muss, wenn es wirklich das nächste große Rollenspiel-Highlight des Jahres werden möchte.

Warum laufen, wenn man sandsurfen kann?

Wir können gar nicht genug betonen, welchen Spaß die Fortbewegung in Atlas Fallen macht. Mit gekonnten Doppelsprüngen sowie mehreren Ausweich-Dashes überwinden wir gewaltige Schluchten und erklettern dank der sehr präzisen Steuerung jede Anhöhe im Nu. Das große Highlight ist aber das von Magie unterstützte Sandsurfen durch die trockenen, aber dennoch ziemlich abwechslungsreichen Fantasy-Landstriche. Wir aktivieren es ganz einfach über die Sprintfunktion, und sobald wir Sandkörner zwischen unseren Zehen spüren, wechselt das Spiel automatisch vom normalen Rennen in den Surf-Modus. Der Sound und die Geschwindigkeit fühlen sich großartig an und geben uns beinahe das Gefühl, ein Wintersportfest wie Ubisofts Steep zu spielen – nur eben in der Wüste. So sausen wir im angespielten zweiten Kapitel in Windeseile durch die von rauen Felsen, Burgruinen sowie unzähligen Schätzen und Geheimnissen durchzogene Sandregion.

Um uns dieses Feature voll auskosten zu lassen, sind die vielen mittelgroßen Open Worlds, durch die wir uns in den verschiedenen Storyetappen bewegen, schön weitläufig

angelegt – spielen dabei aber auch gerne mit vertikalen Ebenen. Sie sind im wahrsten Sinne des Wortes große Abenteuersandkästen.

Damit die Spannung beim Erkunden nicht zu kurz kommt, können sich jederzeit gewaltige Bestien aus den Dünen erheben und uns attackieren. Ihre Gestalt formt sich dabei um einen magischen Kern herum, ebenfalls aus Sand, und kann sich auch während der Kämpfe verändern. In den Trailern haben wir bereits riesige Drachen erspäht, aber wir zweifeln keine Sekunde daran, dass sich auch irgendwo ein Sandwurm à la »Dune« durch das Siliziummeer schlängelt.

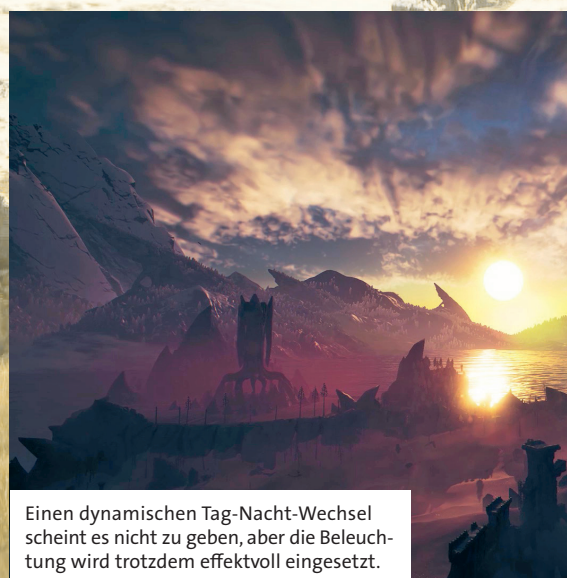
Dass wir ebenfalls den Sand manipulieren und uns aus ihm im Hand(schuh)umdrehen verschiedenste Waffen formen können, liegt an dem geheimnisvollen Artefakt, das wir zu Beginn der Handlung finden.

Sprechende Handschuhe sind schwer in Mode

Gerade erst hat uns die Persönlichkeit des smarten Mode-Accessoires in Atomic Heart verzaubert, da stellt uns das nächste Spiel einen sprechenden Handüberzug zur Seite. Ganz zum Vorteil unseres weiblichen oder männlichen Alter Egos, die beziehungsweise der eigentlich zu einer wenig angesehenen



Die Sanddämonen gehen in der Regel im Rudel auf uns los. Glücklicherweise treffen unsere weiten Angriffe auch gerne mehrere von ihnen.



Einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel scheint es nicht zu geben, aber die Beleuchtung wird trotzdem effektiv eingesetzt.



Kaste von Knechten gehört, deren Leben weniger wert ist als das anderer Menschen. Unser Glück wandelt sich, als wir ein uraltes Relikt in Form eines Handschuhs aus dem Sand ziehen, das obendrein noch von einem sympathischen Geist beseelt ist. Dessen Name ist Nyaal, und er gehört einer fremden Spezies an, die irgendwie mit den korrupten Göttern in Verbindung steht, denen unser Charakter seine Knechtschaft verdankt. Die zwingen die Menschheit nämlich über die böse Königin und ihr Dämonenheer zum Abbau der magischen Essenzen, denen sie ihre Kräfte verdanken. Eine Chance zum Widerstand haben wir nur, weil der Handschuh diese Kräfte nun auch für einen Sterblichen wie uns nutzbar macht.

Dummerweise wurde er beim letzten großen Aufbäumen der Menschheit stark beschädigt, seine Bruchstücke sind in alle Winde verstreut. So machen wir uns auf die Suche nach ihnen, um nicht nur unsere Macht zu steigern, sondern auch die Rätsel der Vergangenheit und die Wahrheit über die Götter nach und nach zu entschlüsseln. Mit jedem aufgestöberten Bruchstück treiben wir übrigens nicht nur die Handlung voran, sondern schalten auch mehr Bewegungsfreiheit in Form von zusätzlichen



Die drei grünen Kugelchen unten rechts zeigen unsere verbliebenen Heilzauber an.



Geflügelten Gegnern begegnen wir nach einem beherzten Sprung auf Augenhöhe. Fortlaufende Kombos halten uns in der Luft.

Sprüngen oder Umgebungsmanipulationen frei. So überwinden wir immer größere Abgründe oder überbrücken sie, indem wir zunehmend gewaltigere Strukturen aus den Tiefen des Sandes emporsteigen lassen. In klassischer Metroidvania-Manier erhalten wir so Zugang zu neuen Kartenbereichen.

Eine Frage des Budgets

Damit die dabei aufkeimende Freundschaft zwischen Nyaal und uns ordentlich funktioniert, hat unser Protagonist diesmal sowohl

eine Stimme als auch eine eigene Persönlichkeit. In *The Surge 2*, dem letzten Spiel von Deck13, war unsere Hauptfigur noch ziemlich blass und obendrein stumm. Dass das Studio tolle sprechende Protagonisten erschaffen kann, haben die Frankfurter dagegen schon mit Heldin Scarlett, der Tochter des Todes aus dem wunderbaren *Venetica*, bewiesen. Genau hier soll *Atlas Fallen* anknüpfen, also storylastiger und persönlicher werden. Im Preview-Abschnitt klappte das schon grundsätzlich prima, dank gut geschriebener Dia-



Neben Kampfkraft beschert uns der Handschuh auch die Fähigkeit, Brückenteile und Plattformen aus dem Sand zu heben.

loge und kompetenter englischer Sprecher. Eine deutsche Sprachausgabe ist allerdings nicht geplant – gerade angesichts des deutschen Entwicklerstudios eine nur sehr schwer nachvollziehbare Entscheidung. Dass Atlas Fallen allerdings mit einem beschränkteren Budget auskommen muss als die Blockbuster-Konkurrenz von Bethesda, BioWare oder From Software, merkt man auch der Inszenierung an. Die Handlung wird vor allem über Dialoge, gezeichnete Rückblenden sowie In-Game-Zwischensequenzen erzählt. Insbesondere bei letzteren fallen die wenig ausdrucksstarken und in Gesprächen nur sparsam animierten Charaktermodelle ins Auge. Ähnlich wie die Spiele von Piranha Bytes kompensiert Atlas Fallen dies aber recht geschickt mit seiner interessanten und trotz aller Lebensfeindlichkeit sehr lebendig wirkenden Spielwelt. Während uns die Gesprächspartner in stets interessanten Story- und Nebenmissionen durch die Wüste schicken, ändern sich immer wieder Kleinigkeiten an unserer Umwelt. Haben wir etwa einen der großen Unterdrückungswachtürme der Götter lahmgelegt, tummeln sich Menschen und Tiere dort, wo vorher keine waren, und führen uns wiederum zu neuen Quests und Schätzen.

Fortschritt für alle!

Wie uns Studiochef Jan Klose bereits zur Ankündigung 2022 in unserem Podcast verriet, stellt dabei die optionale Koop-Funktion eine besondere Herausforderung dar. Das Action-Rollenspiel lässt sich nämlich auch zu zweit durchspielen und soll dabei die Fortschritte stets für beide Spieler speichern und sogar beide Charaktere aktiv in die Zwischensequenzen einbinden. Unser Partner darf dabei jederzeit ein- und aussteigen und ist völlig gleichberechtigt – kann also selbst Nebenquests annehmen und mit allen Objekten interagieren. Etwas, das selbst Titel wie Far Cry 6 nach wie vor nicht hinbekommen. Darüber hinaus wird Atlas Fallen im Gegensatz zu The Surge wieder drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade anbieten, mit denen wir

SO FUNKTIONIERT DER KOOP-MODUS



Weil wir wissen wollten, wie genau das mit dem Fortschritt im Koop-Modus funktioniert, haben wir nochmal direkt bei Deck13 nachgehakt und Folgendes für euch in Erfahrung gebracht: Eure Fortschritte werden in Welt- und Charakterfortschritt unterteilt. Als Host treibt ihr immer beide Arten von Fortschritt voran. Als Gast werden die folgenden drei Szenarien berücksichtigt:

- **Konstellation 1:** Als Gast mit ähnlichem Kampagnenstand dürft ihr wählen, ob ihr allen Fortschritt, nur den an eurem Charakter oder gar keinen zulassen wollt.
- **Konstellation 2:** Ist euch der Host in der Story voraus, erhaltet ihr eine Warnung, dass ihr in dieser Konstellation keine eigenen Fortschritte erzielen könnt.
- **Konstellation 3:** Seid ihr dem Host in der Kampagne voraus, könnt ihr während der Sitzung auf Wunsch euren Charakterfortschritt vorantreiben, nicht aber den eurer Welt.

Wir gehen derzeit davon aus, dass man spätestens mit einem Neustart der Koop-Session zu Konstellation 1 wechseln kann, sobald beide Spieler ihren Kampagnenfortschritt weitestgehend aneinander angepasst haben.

das Abenteuer an unsere Bedürfnisse anpassen dürfen. Aus unserer rund achtestündigen Anspiel-Session können wir berichten, dass sich der mittlere Härtegrad bereits schön knackig spielt und definitiv die Neugier auf die noch kommenden Bosse weckt.

Volles Pfund aufs S(ch)andmaul

In den Kämpfen treten wir zumeist gegen Gruppen aus drei bis fünf Gegnern an, malträtieren sie mit wuchtigen Angriffskombos und tänzeln dabei dank des fantastisch agilen Bewegungsrepertoires nur so um sie herum – teilweise minutenlang, ohne den Boden zu berühren. Unsere wandelbare magische Waffe erlaubt uns nämlich nicht nur,

im Sekundentakt zwischen schädigender Axt, distanzschließender Klingenpeitsche, unterbrechendem Zweihandhammer und weiteren Waffenformen zu wechseln, sondern bei erfolgreichen Treffern auch unbegrenzt lange in der Luft zu bleiben. Gegen Feinde zu Land ist das schon nützlich, gegen die zu Luft sogar absolut notwendig. Denn in Atlas Fallen gibt es weder Klassen noch reine Fernkampfwaffen, sei es Bogen oder magischer Feuerball. Stattdessen setzen wir gefundene und aus eingesammelten Formeln und Rohstoffen hergestellte Essenzsteine in die elf schrittweise freigeschalteten Sockel unseres Handschuhs ein. Sie lassen sich bis zu dreimal aufwerten und gewähren uns entweder aktive Angriffe (mit Cooldown) oder passive Modifikationen unseres Spielstils. Zwischen zähem Tank und fragiler Glaskanone sind haufenweise Ausrichtungen möglich.

Die Reihenfolge der Sockel ist hier von entscheidender Bedeutung, denn sie bestimmt, auf welchem Abschnitt unserer Momentumleiste die gewählten Fähigkeiten liegen. Diese Leiste füllt sich mit jedem unserer Schläge und gewährt uns so erst im fortlaufenden Gefecht Zugriff auf unsere stärksten Trümpfe. Mit einem spektakulären Mega-Angriff dürfen wir außerdem die bisher aufgeladene Momentumenergie auf einen Schlag entladen. Und ja, zu den aktiven Essenzsteinen zählt auch der ein oder andere Fernkampfangriff, aber der Fokus liegt hier ganz klar auf den hautnahen Duellen. Zudem erfordern die stärksten einsetzbaren Fähigkeiten gewisse Zugeständnisse: Wollen wir etwa, dass sich unsere Momentumleiste doppelt so schnell





Wenn wir es schaffen, den magischen Handschuh zu vervollständigen, können wir es mit unseren Unterdrückern aufnehmen.

Nyaal wird zu unserem treuen Begleiter. Sein Äußeres offenbart er uns, nachdem wir dem Sand den ersten magischen Amboss entrisen haben.



füllt, müssen wir dafür in Kauf nehmen, dass wir auch wieder mehr von ihr verlieren, wenn wir uns treffen lassen. Verhindern können wir das mit gutem Ausweich- und Parier-Timing. Letzteres friert normale Widersacher kurzzeitig in kristalliner Gestalt ein, und selbst die teils gewaltigen Bosse, denen wir nacheinander alle wichtigen Körperteile abschlagen müssen, schwächen wir damit empfindlich.

Den richtigen Zeitpunkt zum Parieren signalisieren die Monster über ein rotes Leuchten. Es gibt außerdem einen kleinen Pfeil zu unseren Füßen, der uns auf Gegner außerhalb unseres Sichtfeldes hinweist und ebenfalls rot aufleuchtet, wenn ein Angriff droht. Wir können uns also selbst gegen Feinde verteidigen, die wir gerade nicht sehen.

Grundsätzlich vereinen sich all diese Mechaniken in der Preview-Version schon zu einem runden Ganzen. Allerdings muss Atlas Fallen noch den Beweis antreten, dass es die theoretische Varianz seines Kampf- und Charaktersystems auch in praktische Abwechslung umsetzt. Also dass wir all die Möglichkeiten zumindest auf den höheren Schwierigkeitsgraden auch wirklich benötigen, um uns gegen die unterschiedlichen Monster und ihre Strategien durchzusetzen.

Upgrades so weit das Auge reicht

Beim Loot zeigt sich Atlas Fallen bewusst knauserig: Unser Erscheinungsbild verän-

dern wir nach der ursprünglichen Charaktererstellung vor allem über die gekauften oder in Quests verdienten Rüstungen. Von ihnen wird es nicht übermäßig viele geben, aber auch sie verfügen über eine interessante Upgrade-Mechanik. Die verschiedenen Ganzkörper-Sets können wir nämlich über Einsatz von Essenzstaub, den wir von besiegten Feinden und absolvierten Quests einheimsen, in ihrer Rüstungsklasse aufstufen. Zusätzlich erhalten wir pro Aufwertung einen Perk-Punkt, der passive Fähigkeiten in einem eigenen Talentbaum freischaltet – etwa zusätzlichen Essenzstaubgewinn oder häufigeres Antreffen von seltenen Pflanzen fürs Essenzsteine-Crafting. Hier greifen die unterschiedlichen Systeme wirklich schön ineinander. Die klassische Hatz nach Kleidungsstücken ersetzen die Entwickler mit den bereits beschriebenen Essenzsteinen, von denen wir regelmäßig neue finden und so konstant an unserem Kampfstil feilen. Besonders cool: Wir bekommen sie nicht nur von Händlern und größeren Gegnern, sondern können auch über seltene Exemplare stolpern, wenn wir gewissenhaft erkunden.

Die Mischung aus motivierenden Upgrades, rasanter Fortbewegung, lebendiger Welt, faszinierender Geschichte und bombastischen Kämpfen macht Atlas Fallen auf dem PC potenziell zum nächsten großen Rollenspiel-Highlight des Jahres. Nur bei

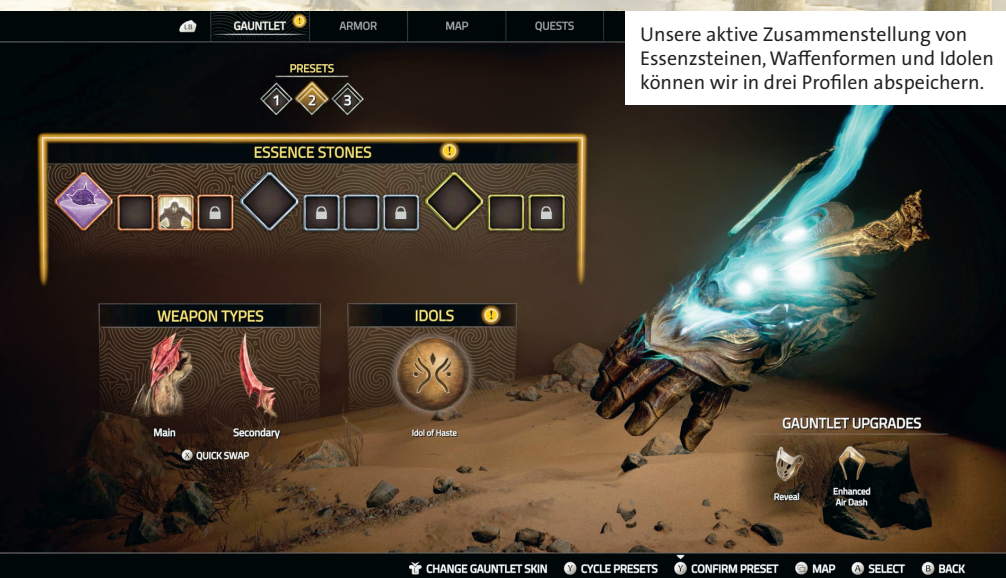
der Technik müssen die Entwickler bis zum 16. Mai noch ranklotzen, denn die unoptimierte Vorschauversion konnte das Spektakel noch nicht mit den Framerates unterfüttern, die es verdient. ★

MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



Bevor mir Chef Heiko die Vorschauversion von Atlas Fallen vorlegte, wusste ich so gut wie nichts über dieses Spiel. Umso glücklicher bin ich, nun die Gewissheit zu haben, dass mein Rollenspielsommer gesichert ist. Man merkt an jeder Ecke, wie viel Liebe Deck13 in das neueste Werk investiert und wie viele großartige Ideen das Studio darin gekonnt umsetzt. Als jemand, der in einem Gothic gerne jeden versteckten Goldkelch findet, eröffnen sich mir mit den Essenzsteinen völlig neue Glücksmomente. Denn wie viel besser ist es bitte, neben Reichtümern auch unmittelbar einsetzbare Fähigkeiten in der verheißungsvollen Wassertallhöhle zu finden? Die Kämpfe machen mit ihrem schmetternden Treffer-Feedback und der ungeheuren Beweglichkeit unserer Figur schon jetzt süchtig, und das Geheimnis der Tempel... äh, Bastengar-Ritter will ich auch unbedingt entschlüsseln. Wenn ich nur einen Wunsch äußern dürfte, dann wäre das ein Überraschungsangriff von oben, damit ich das vielseitige Navigieren durch diese schöne Welt auch noch in einen taktischen Vorteil ummünzen kann. Etwas Sorge macht mir dagegen noch die Technik. Ja, es ist absolut üblich, dass Spiele erst in den letzten Monaten in Sachen Performance optimiert werden, und es wurde uns von Deck13 versichert, dass der für unsere niedrigen Frames verantwortliche Task-Scheduler-Bug in der Engine bereits behoben worden sei. Dennoch habe ich schon viele Preview-Versionen gespielt, die zum gleichen Zeitpunkt deutlich runder liefen. Wenn Deck13 die Technik allerdings wie versprochen in den Griff bekommt, habe ich keine Zweifel mehr, dass ich mir für diesen potenziellen Rollenspiel-Hit genügend Zeit zwischen den Schwergewichten Breath of the Wild 2 und Diablo 4 freischaufeln werde.



Unsere aktive Zusammenstellung von Essenzsteinen, Waffenformen und Idolen können wir in drei Profilen abspeichern.