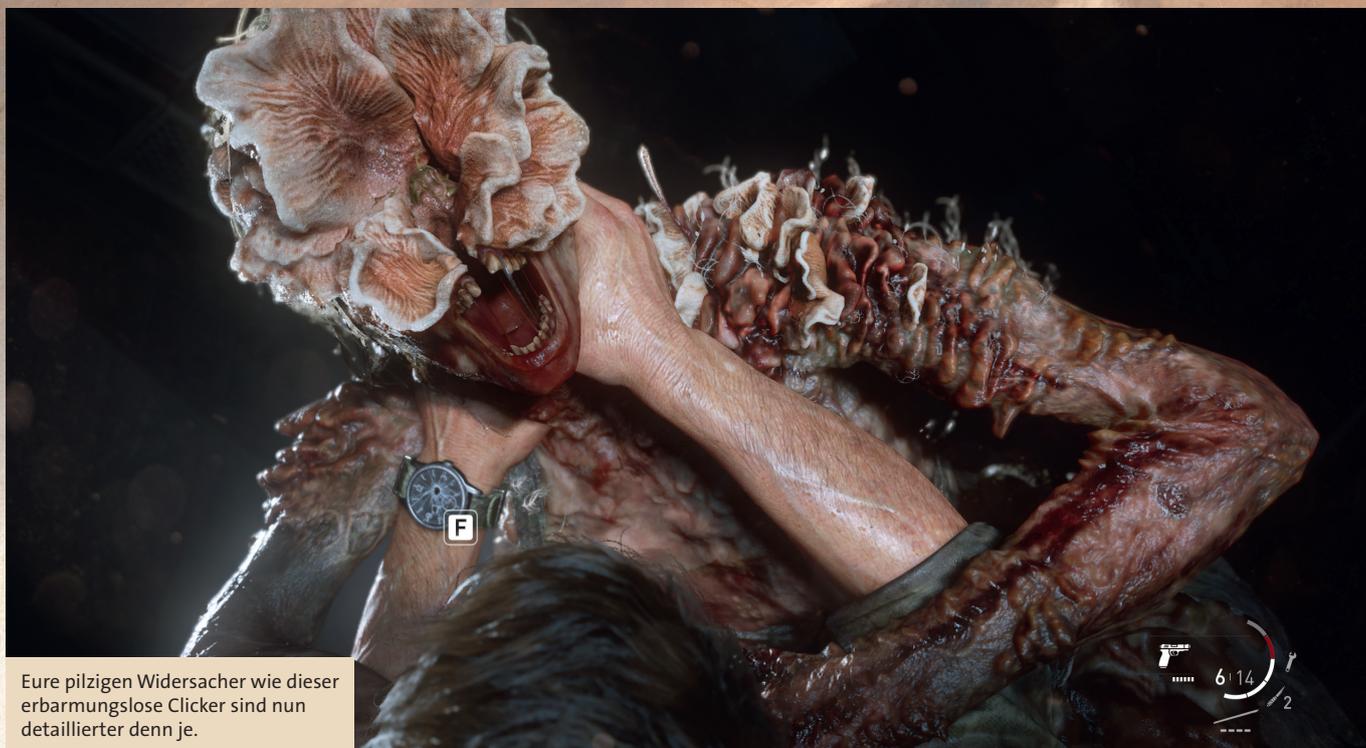


The Last of Us, Part 1

DAS HABEN ELLIE UND JOEL NICHT VERDIENT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sony Interactive Entertainment** Entwickler: **Naughty Dog, Iron Galaxy** Termin: **28.3.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Nach zehn Jahren Wartezeit verhaseln uns Patzer den Genuss eines der besten Storyspiele aller Zeiten. Solltet ihr mit dem Kauf also warten oder euch im Zweifelsfall durchleiden? Von André Baumgartner



Eure pilzigen Widersacher wie dieser erbarmungslose Clicker sind nun detaillierter denn je.

Als Naughty Dogs Action-Adventure The Last of Us im Jahr 2013 das Licht der PlayStation-3-Welt erblickt, ist es aus dem Stand ein riesiger Erfolg. Mit seinen grandios geschriebenen Figuren, der ungewöhnlich gefühlvollen Erzählung und den lebensnahen Animationen bringt es seine Spieler und Spielerinnen regelmäßig sowohl zum Lachen als auch zum Weinen – und am Ende nahezu zum Verzweifeln. Emotionen am laufenden Band.

Was den PC-Käufern nun zehn Jahre später die Tränen in die Augen treibt, ist allerdings nicht der herzerreißende Auftakt, der zu den Sternstunden der Erzählkunst gehört, sondern mal wieder die schlampige Portierung. Gerade die gefühlt ewig dauernde und zudem Crash-freudige Shader-Kompilierung lässt viele Spieler und Spielerinnen bereits im Hauptmenü verzweifeln.

Der Fluch der Portierung

Es muss so manchem Spiele-Fan langsam wie eine regelrechte Seuche vorkommen. Mit The Last of Us, Part 1 krankt der nächste Titel, der zuerst für Konsolen entwickelt wurde, an ärgerlichen und zum Teil leicht vermeidbaren Problemen. Die drei größten Baustellen sind:

1. Die Shader-Kompilierung: Das Schreckgespenst, das euch schon den Auftakt von Spielen wie The Callisto Protocol madig gemacht hat, ist zurück. Beim ersten Spielstart beginnt im unteren rechten Eck eine kleine Prozentzahl hochzurattern, währenddessen ist euer Prozessor voll ausgelastet. Wie lange die Kompilierung dauert, hängt dabei von der Geschwindigkeit eurer CPU ab und bewegt sich zwischen 15 Minuten und mehreren Stunden. Wagt ihr es, in dieser Zeit schon loszuspielen, bedankt sich The Last of Us mit

horrender Performance und einer erhöhten Absturzgefahr. Das große Problem daran: Die lange Wartezeit hebt in vielen Fällen Steams Käuferschutz aus (ihr wisst schon, die berühmten zwei Stunden), indem sie euch die tatsächliche Performance nicht beurteilen lässt, bis es vielleicht schon zu spät ist. Schuld an dem Fiasko scheint die Version 2.9.6 des (De-)Kompressions-Tools

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch eine gute Story wichtig ist.
- ... ihr dieses Meisterwerk noch nie gespielt habt.
- ... ihr TLoU schon immer mit Maus spielen wolltet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch die technischen Probleme abschrecken.
- ... ihr Deckungs-Shooter verabscheut.
- ... ihr eine Open World sucht.



Erspäht ihr in einem Abschnitt hüft-hohe Deckungen, ist eine Konfrontation praktisch garantiert.

»Oodle« zu sein, das speziell für die Spieleentwicklung programmiert wurde und die Dateiarchive verwaltet. Findige Spieler fanden nämlich heraus, dass sich die Kompilierungsdauer drastisch reduziert, wenn man die entsprechende DLL-Datei auf Version 2.9.5 zurücksetzt. Die verantwortliche Firma RAD Game Tools, die zu Epic Games gehört, stellt ihre Software allerdings nicht öffentlich zum Download bereit, was schadhafte Drittanbieterdateien Tür und Tor öffnet. Glücklicherweise haben die Entwickler inzwischen die reparierte Oodle-Version 2.9.9 ausgespielt, so die Kompilierungszeit immerhin verkürzt und nervige Nachladepausen beim Spazieren entfernt.

2. Der hohe Hardware-Hunger: Die PC-Fassung des Remakes bietet vorbildlich viele Stellschrauben und erreicht deswegen (nach erfolgter Kompilierung) mit mittleren Einstellungen, Full-HD-Auflösung und DLSS 2 auch auf älteren Grafikkarten wie einer GTX 970 spielbare 50 FPS. Ultrawide-Auflösungen

von 21:9 und sogar 32:9 werden unterstützt, wenn auch mit schmalen schwarzen Balken an den Seiten (Pillarboxing), um Darstellungsfehler zu kaschieren. Das Problem da-



Außerhalb von Zwischensequenzen sinkt der Detailgrad der Figuren ab.



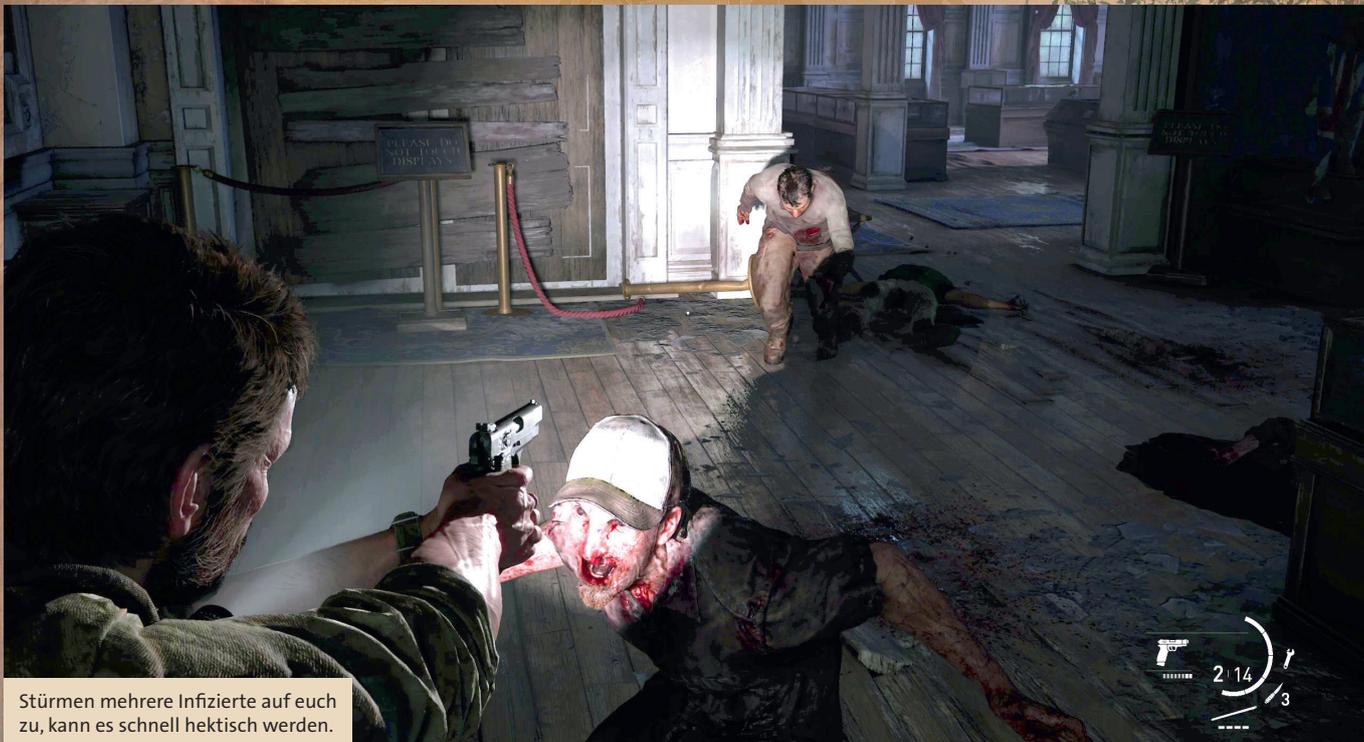
GameStar
für Story



GameStar
für Präsentation

bei ist, dass auf Steam etwa die Hälfte der empfohlenen Systemanforderungen verschwiegen werden und die Engine bei häufigen Einstellungsänderungen oder schlicht hoher Last völlig aus dem Trott kommt. Die Folge sind Abstürze, grobe Grafikfehler und KI-Aussetzer. Außerdem passt das Gezeigte einfach nicht zu den eingeforderten Pferdestärken, denn moderne Leistungsfresser wie Raytracing kommen gar nicht zum Einsatz.

3. Das Mausruckeln: Während beim Souls-like Wo Long die Maussteuerung dank eingebauter Deadzones zu Release komplett unbrauchbar war, funktioniert diese bei The Last of Us, Part 1 grundsätzlich gut. Wäre da nur nicht das aus der Uncharted-Portierung bereits bekannte Problem der stotternden



Stürmen mehrere Infizierte auf euch zu, kann es schnell hektisch werden.

Bildführung. Gerade bei langsamen Kamerarashwenks scheint die Engine nämlich die linearen Inputs eines Analog-Sticks zu vermissen. Dann lässt sie Distanzobjekte trotz hoher Framerates und -times nur in kleinen Sprüngen am Horizont vorbeiziehen – zu Lasten der Atmosphäre.

MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



Ich liebe The Last of Us. Ich habe das Original auf der PS3 geliebt und ebenso das Remaster auf der PS4. Für mich ist Joels und Ellies Roadtrip und ihre zwischenmenschliche Beziehung ein Paradebeispiel für ein gut geschriebenes Unterhaltungs-drama. Und damit meine ich nicht nur im Spielesektor, sondern medienübergreifend. Dennoch habe ich mir all diese Jahre eine gute PC-Portierung gewünscht, denn wenn es ums Schießen geht, werde ich als alter Counter-Striker mit dem Controller nicht warm. Und ja, die erhöhte Kontrolle in den Gefechten fühlt sich genauso toll an, wie ich es mir immer erhofft habe. Leider endet die Freude an diesem Punkt auch schon wieder, denn anstatt die triumphale Ankunft dieses rundum gelungenen Action-Adventures heftigst abzufeiern, muss ich dem Spiel eine Ohrfeige nach der anderen verpassen. Wenn es jemals ein Spiel verdient hat, einen makellosen PC-Port zu bekommen, dann ist das The Last of Us. Allein schon, um es möglichst einfach für die Nachwelt zu konservieren – denn dieses Spiel ist ein zeitloses Kunstwerk, das ich auch im Jahr 2033 gerne wieder installieren würde. Also reißt euch am Riemen, liebe Entwickler, und repariert die PC-Version!

Unser Technikfazit: The Last of Us, Part 1 ist in einem fragilen Zustand, in dem es zu hohe Einstellungen mit Grafikfehlern und Abstürzen abstruft. Gelingt es euch, dem Spiel die richtige Mischung aus Hardware und Einstellungsoptionen zu kredenzen, lässt es sich zwar problemlos genießen, doch aufgrund des frustrierenden Prozederes und der unverhältnismäßig hohen Anforderungen werden wir zunächst einmal 15 Punkte ab und hoffen, dass Patches die Probleme beheben.

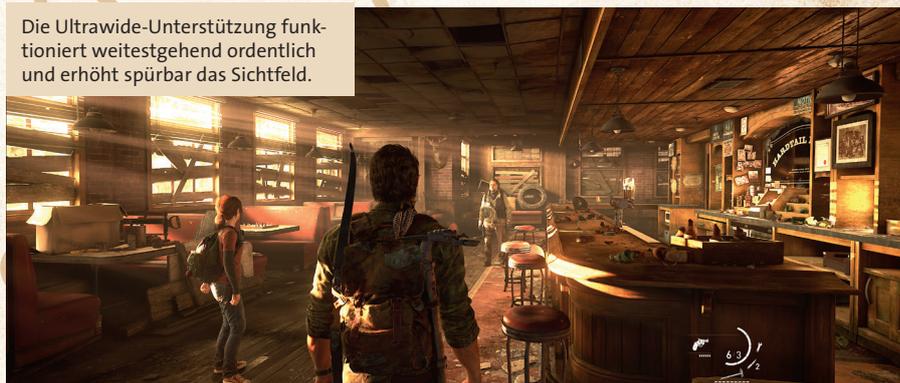
Genauso mitreißend wie damals

Abseits der technischen Schwächen ist und bleibt The Last of Us ein Storybrett sondergleichen. Ihr verkörpert Joel, einen bärbeißigen Schmuggler, der in einer der letzten menschlichen Enklaven inmitten der seit 20 Jahren fortschreitenden Zombie-Apokalypse lebt. Ganz zum Unmut der Militärverwaltung verlasst ihr deren schützende Mauern regelmäßig, um die Einwohner mit selten gewordenen Gütern ihrer verlorenen Zivilisation zu



Mithilfe von gefundenen Leitern, Brettern, Paletten und Containern löst ihr kleine Umgebungsrätsel.

Die Ultrawide-Unterstützung funktioniert weitestgehend ordentlich und erhöht spürbar das Sichtfeld.



versorgen. Falls ihr es bis heute geschafft habt, jegliche Spoiler zu vermeiden, wollen wir nicht zu viel verraten. Deswegen hier nur einige Eckdaten zur Ausgangslage: Joels leidgeplagter Alltag wird komplett auf den Kopf gestellt, als sich seine nächste Fracht als ein 14-jähriges Mädchen herausstellt.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Kinderfiguren in der Videospiegelgeschichte ist Ellie kein nerviger Ballast, sondern eine aufgeweckte Jugendliche. Ihr überzeugend lebensechter und komplexer Charakter erweicht mit der Zeit nicht nur Joels verhärtetes Herz, sondern auch das der meisten Spieler und Spielerinnen. Insbesondere wenn ihr den ehemaligen Story-DLC »Left Behind«, der hier kostenlos beiliegt, mitnehmt. Das rund dreistündige Story-Prequel enthüllt nämlich spannende Einzelheiten über Ellies Vergangenheit, die das Hauptspiel lediglich streift.

Nicht umsonst gilt die während der rund zwölfstündigen Kampagne nachvollziehbar aufkeimende Vater-Tochter-Beziehung zwischen Joel und Ellie als das Erfolgsgeheimnis des Serienauftakts. Sie funktioniert zwar auch im Deutschen ordentlich, aber ihre volle emotionale Tiefe hört ihr erst bei den englischen Sprechern heraus. Insbesondere Troy Baker, der Joel seine Stimme leiht, liefert hier eine grandiose Darbietung.

Eine besondere Tragweite erhält der Roadtrip durch das verwüstete und überwucherte Amerika dadurch, dass Ellie mutmaßlich den Schlüssel für ein Heilmittel gegen die verheerenden Cordyceps-Pilzsporen in sich trägt. Deren zombiefizierende Wirkung hat die Menschheit bereits an die Schwelle zur Ausrottung getrieben. Gemeinsam müssen Ellie und Joel also zahllosen menschlichen und menschenfressenden Gefahren trotzen, um das letzte Forscherteam zu erreichen, das noch an einem Impfstoff arbeitet. Joels gefühlvolle Inszenierung als Antiheld, der seine Mission als Weltenretter nur widerwillig antritt und in der Vergangenheit so einige verwerfliche Dinge tun musste, um zu überleben, ist dabei noch immer beispiellos in der Geschichte der Videospiele.

So beeindruckend wie damals

Die Mimik und Animationen, mit denen uns die Figuren in den Zwischensequenzen in Erstaunen versetzen, waren bei der ursprünglichen Veröffentlichung 2013 revolutionär gut. Eine Dekade und die Remake-Frischzellenkur später haben sie von ihrem wegweisenden Charakter kaum etwas eingebüßt, denn ein solches Niveau erreichen selbst aktuelle Projekte nur in absoluten Ausnahmefällen. Es wirkt, als würde jeder Muskel der Gesichter von Ellie und Joel und anderen Nebenfiguren akkurat abgebildet. Das durch die erste Hautschicht dringende Licht und die lebhaften Augen hauchen den Akteuren derart viel Echtheit ein, dass man glauben könnte, man betrachte vorberechnete Render-Filme. Sobald ihr nach einer Render-Sequenz wieder die Kontrolle über Joel über-

DIE ZWISCHENSEQUENZEN



Zu den aufgebohrten Charakterdetails des Remakes gehören auch kleine Spucketropfen.



Die Mimik der Figuren gehört zum Besten, was Spielegrafik je geleistet hat.



Die Lichtstimmung trägt großen Anteil an der jederzeit extrem dichten Atmosphäre

nehmt, werden die beeindruckenden Details allerdings heruntergeschraubt.

Auch sonst braucht sich die bereits im vergangenen Jahr für die PS5 erschienene Neuauflage nicht zu verstecken: Texturen sind angenehm scharf, die Weitsicht ist beinahe makellos und flimmerfrei. Lediglich teiltransparente Objekte wie Zäune – ein altes Sorgenkind der Spielegrafik – stören mit ihrem Flackern gelegentlich die anson-

ten herrlich desolaten Panoramen der abwechselnd ländlichen und urbanen Schauplätze. Deren sanfte Lichtstimmungen unterstreichen den cineastischen Anspruch des Abenteuers und fungieren beinahe als beruhigendes Gegengewicht zur häufig angespannten Gefahrenlage. Zwar verfügt das lineare Spiel nicht über einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel, doch innerhalb der zwölf Kapitel schreiten Tageszeit und Wetter-

SO WIRD JOEL BESSER



Das Schwanken des Fadenkreuzes reduziert ihr, indem ihr Joels Fähigkeiten ausbaut



An der Werkbank münzt ihr gefundene Teile in Waffen-Upgrades um.

lage gemeinsam mit Joel und Ellie voran. Auf den höchsten Einstellungen überzeugen auch Effekte wie reflektierende Pfützen oder der orange Lichtschein eines brennenden Molotowcocktails, der durch die Luft segelt. Getroffene Gegner winden sich unter Beschuss, und ihre stets drastisch dargestellten Verletzungen lassen keinen Zweifel an der USK-Einstufung ab 18 Jahren.

Spannende Kämpfe einer vergangenen Ära

Der visuelle Pomp, mit dem das Entwicklerteam Naughty Dog The Last of Us in die Moderne hievt, kann allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, dass wir uns spielerisch weiterhin im Jahr 2013 befinden. Besonders altbacken wirken etwa die sich nur langsam öffnenden Rolltore, die ursprünglich die La-

Der Lauschmodus hilft euch dabei, beim Schleichen unentdeckt zu bleiben und Feinde von hinten zu überraschen.



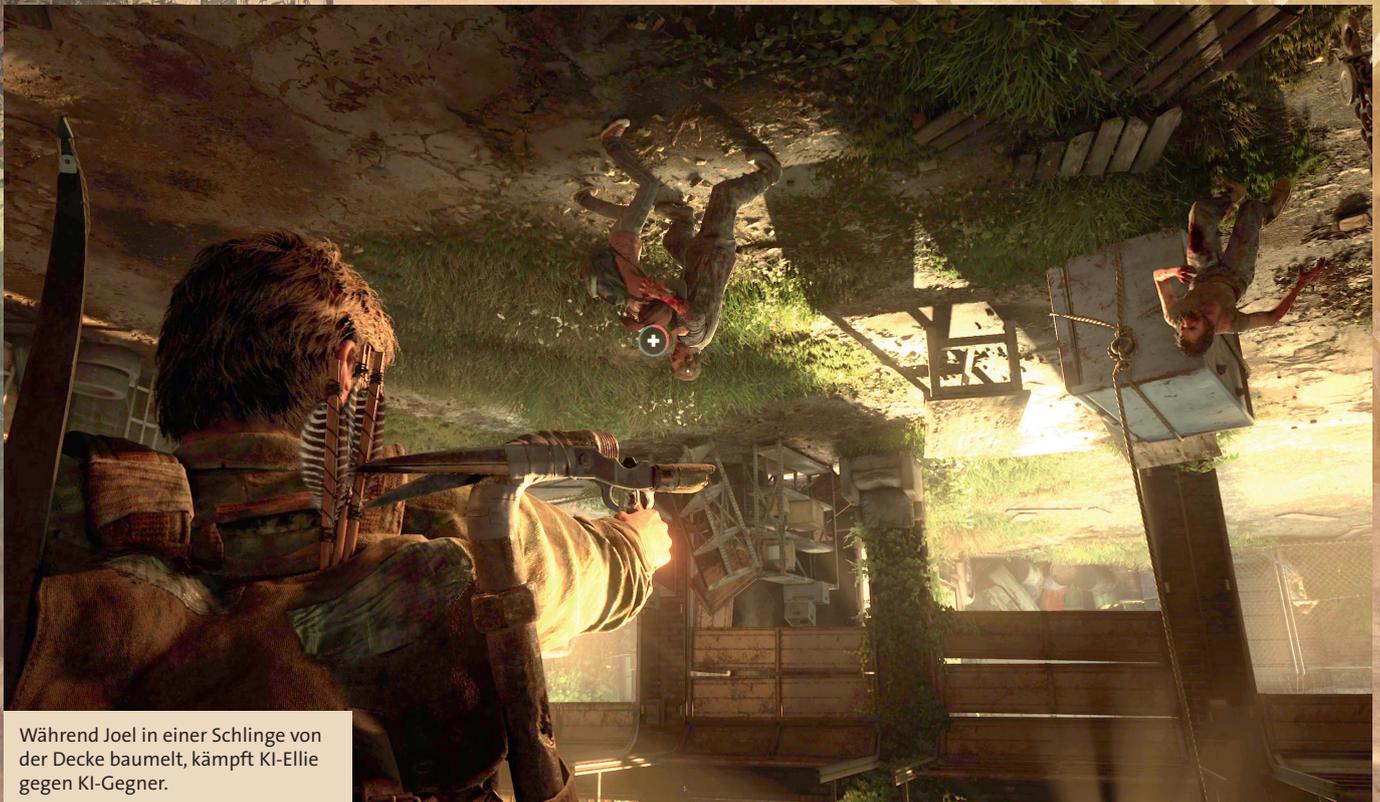
dezeiten der PS3 kaschieren sollten. Auch werden euch Kämpfe nur selten überraschen, denn die Levelarchitektur warnt euch mit ihren hüfthohen Deckungen beinahe schon peinlich zuverlässig davor. Wirklich entwerthen kann das die nervenaufreibenden Gefechte natürlich nicht.

Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden ist Munition knapp und das Schleichen überlebenswichtig. Joel ist dank seiner rauen Vergangenheit zwar sowohl mit Pistole und Gewehr als auch Bogen ein tödlicher Kontrahent, doch sparsame Naturen wechseln in den Nahkampf, wann immer möglich. Für die besonders hellhörigen und starken Zombies (na gut, die Clicker-Mutanten) wird dabei allerdings ein Messer oder ein gefundener Backstein verbraucht.

Mittels des praktischen Lauschmodus erahnt ihr die Bewegungen der Banditen und Pilzungeheuer selbst durch Hindernisse hindurch. Flieht ihr aus ausgeferten Feuereffekten, seht ihr dabei auch gleich, ob eure Häsher eure Fährte verloren haben. So lassen sich auch bereits alarmierte Gegner noch von hinten überraschen und leise ausknipsen. Die KI wurde im Vergleich zum Original weiter verbessert: Feinde arbeiten zusammen und kreisen euch ein, während eure KI-Begleiter sich noch zuverlässiger in Deckung begeben. Größter Segen der PC-Version ist dabei die Maussteuerung, denn nie zuvor hatten Spieler mehr Kontrolle über Joels Fadenkreuz. Das Spiel blockiert standardmäßig Windows-Mätzchen wie Mausbeschleunigung und ermöglicht so konsistentes, pixelgenaues Zielen.

Atmosphärische Kleptomanie

Dass ihr trotzdem mal danebenschießt, liegt nicht an eurem, sondern an Joels Skill. The



Während Joel in einer Schlinge von der Decke baumelt, kämpft KI-Ellie gegen KI-Gegner.

Last of Us ist nämlich kein reiner Shooter, sondern ein waschechtes Action-Adventure mit Charakter- und Waffen-Upgrades. Beide Kategorien treibt ihr voran, indem ihr die Levels nach Rohstoffen abgrast. Stopft ihr an Werkbänken genug Zahnräder in eure Schießprügel, verbessern sich Rückstoß, Feuerrate und weitere Attribute. Pillen dagegen, die Waffe ruhiger zu halten und mehr Treffer einstecken zu können.

Alle weiteren gefundenen Rohstoffe verwandelt ihr im Crafting-Menü auch während eines Kampfes ruckzuck zu neuen Heilpäckchen, Bomben oder Einwegmessern. Letztere sind doppelt wertvoll, denn neben ihrem lebensrettenden Einsatz gegen die stärksten Feinde öffnen sie auch die besonderen Beuterräume, über die ihr gelegentlich stolpert.

Je mehr Waffen und Upgrades ihr bei eurem ersten Durchlauf hortet, desto spannender werden die nachfolgenden. Zu Beginn des New-Game-Plus-Modus dürft ihr

wählen, ob Joel alles behält oder – ganz wie im Original – nur die freigespielten Aufrüstungen. Praktisch, falls man den Spannungsbogen nicht mit einem Flammenwerfer abflachen will. Ansonsten spielen sich wiederholte Durchgänge abseits der Schwierigkeit identisch, denn Abzweigungen und Entscheidungen gibt es unterwegs keine.

Die übrigen Sammelobjekte sind ebenfalls nahtlos in die Atmosphäre eingeflochten. Achievement-Jäger machen sich dabei auf die Suche nach Hundemarken gefallener Fireflies (eine der Gruppierungen), allen optionalen Dialogen oder den Comicheften, die Ellie so gerne liest und regelmäßig anspricht. Immersion wird bei diesem Meilenstein der Spielegeschichte eben immer großgeschrieben. Umso bedauerlicher also, dass es mit eklatanten Portierungsfehlern auf dem PC debütiert, die ein Feiern dieses Ausnahme-spiels unmöglich machen. Waren zehn Jahre des Wartens nicht genug, Sony? ★

Die Weitsicht ist hoch und die Kantenglättung gut.



THE LAST OF US, PART 1

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7 4770K / Ryzen 5 1500X
GTX 970 / RX 470
16 GB RAM, 100 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 12600K / Ryzen 9 5900X
RTX 4080 / RX 7900 XTX
32 GB RAM, 100 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 detaillierte Landschaften 👍 beeindruckende Mimik 👍 gute Vertonung 👍 atemberaubende Lichtstimmung 👍 eindringliche Musikuntermalung

SPIELEDISIGN



👍 macht mit Maus Spaß 👍 viel zu entdecken 👍 ruhige und actiongeladene Momenten 👍 Schleichmechanik 🚫 Kampfareale voller hüfthoher Deckungen

BALANCE



👍 sechs Schwierigkeitsgrade 👍 faire Speicherpunkte 👍 zahlreiche zuschaltbare Hilfen 👍 optionale Tutorials 👍 vielfältige Kampfoptionen

ATMOSPHÄRE / STORY



👍 mitreißende Geschichte 👍 vielschichtige Charaktere 👍 filmreife Zwischensequenzen 👍 eindrucksvoller Zerfall 👍 unverwechselbarer Soundtrack

UMFANG



👍 bis zu 20 Stunden Spielzeit 👍 optionale Herausforderungen 👍 New Game Plus 👍 Sammelobjekte 🚫 neue Spieldurchläufe bieten wenig Varianz

ABWERTUNG

Hohe Hardware-Anforderungen und daraus resultierende Grafikfehler, Abstürze und KI-Aussetzer ruinieren auf vielen Systemen das Spielerlebnis.



-15

FAZIT

Das Remaster sorgt dafür, dass The Last of Us auch zehn Jahre später fast nichts von seinem ursprünglichen Zauber verliert.

