

Immortals of Aveum

CALL OF MAGIC

Genre: Ego-Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: Ascendant Studios Termin: 20.7.2023

Ein ehemaliger Call-of-Duty-Entwickler hatte genug von Helikoptern und Sturmgewehren. Sein neues Studio veröffentlicht deshalb 2023 einen Ego-Shooter der etwas anderen Art. Von Philipp Elsner

Nachdem Bret Robbins neun Jahre lang als Creative Director ein Call of Duty nach dem anderen abgeliefert hatte, gab es für ihn im Jahr 2018 ganz plötzlich einen großen Aha-Moment: »Ich arbeitete an einer typischen Szene aus einem CoD-Level mit jeder Menge Chaos und Action. Und auf einmal dachte ich: Was, wenn da oben kein Hubschrauber, sondern ein Drache fliegt? Wenn statt Raketen um uns herum Feuerbälle einschlagen? Und wenn ich statt eines Sturmgewehrs eine magische Waffe und Zaubersprüche abfeue? Da formte sich sofort ein Bild in meinem Kopf und zugleich die Frage: Wa-

rum gibt es dieses Spiel eigentlich nicht? Das ist es, was ich spielen will!«

Schnitt nach 2023. Robbins' plötzliche Eingebung ist inzwischen zu einem fertig entwickelten Spiel bei den von ihm gegründeten Ascendant Studios herangewachsen: Immortals of Aveum soll genau diese Vorstellung eines Fantasy-Shooters wahr werden lassen und erscheint am 20. Juli 2023. Wir haben uns das magische Singleplayer-Spektakel auf Basis der neuesten Unreal Engine (5.1) angeschaut und fassen hier die wichtigsten Infos zusammen.

Beruf: Kampfmagier!

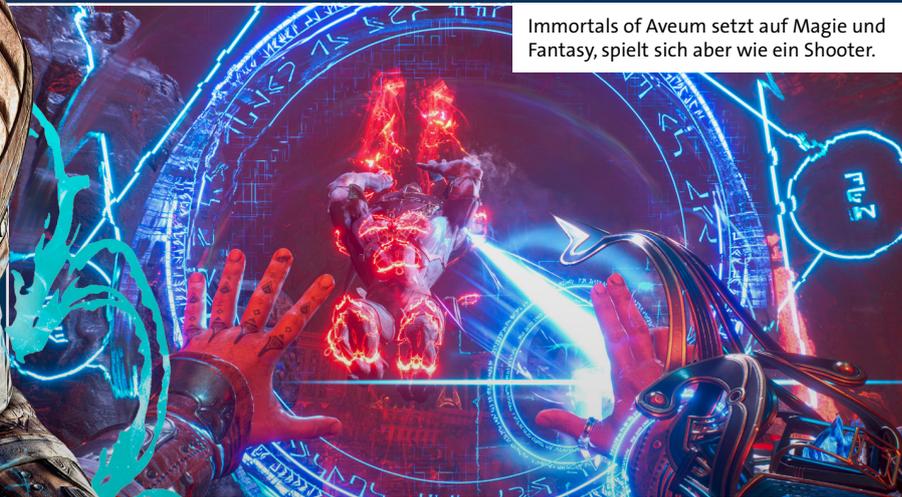
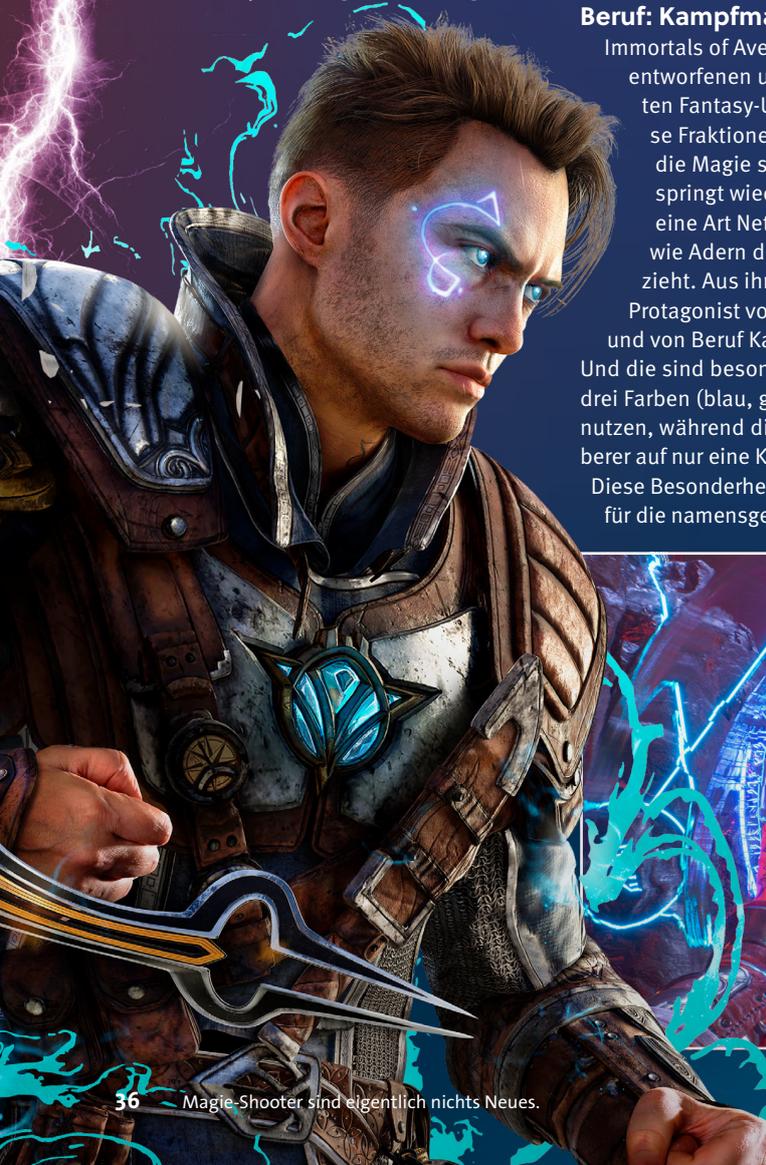
Immortals of Aveum spielt in einem neu entworfenen und vom Krieg gezeichneten Fantasy-Universum, in dem diverse Fraktionen um die Kontrolle über die Magie selbst kämpfen. Die entspringt wiederum aus Ley Lines – eine Art Netz aus Energie, das sich wie Adern durch die Welt von Aveum zieht. Aus ihnen bezieht auch Jak, der Protagonist von Immortals of Aveum und von Beruf Kampfmagier, seine Kräfte. Und die sind besonders, denn Jak kann alle drei Farben (blau, grün und rot) der Magie nutzen, während die meisten anderen Zauberer auf nur eine Kategorie beschränkt sind. Diese Besonderheit macht ihn interessant für die namensgebenden Immortals, eine

Art von magischen Special Forces im Dienste des Königreichs Lucium. Denn Oberschurke Sandrakk steht mit seiner Armee schon an den Grenzen dieses Reiches und droht, die Magie an sich zu reißen.

Die Story soll nicht nur als Kulisse und Ausrede dienen, um Horden von Gegnern wegzubruteln, sondern steht im Zentrum von Immortals of Aveum. »Es ist ein Storyspiel. Wir wollen in erster Linie eine epische Geschichte mit tiefen Charakteren erzählen«, sagt uns Entwicklerchef Bret Robbins. In Sachen Multiplayer oder Koop gibt man sich indes zurückhaltend: »Wir haben Ideen in diese Richtung, sind aber aktuell voll auf die Singleplayer-Erfahrung fokussiert.«

Drei Farben statt AK-47

Entsprechend seid ihr also allein in der Rolle von Jak unterwegs, wenn ihr euch euren magischen Kampfhandschuh überstreift und ins Gefecht gegen feindliche Magier, Golems und sogar Drachen stürzt. Dabei kombiniert ihr verschiedene Arten von Zaubern und die drei magischen Farben zu mächtigen Kombos – je nachdem welcher Gegner gerade vor euch steht. Bret Robbins erklärt die grundlegende Kampfmechanik in Immortals of Aveum so: »Die blauen Angriffe sind präzise und haben hohe Reichweite. Rot ähnelt einer Shotgun mit einem heftigen Effekt im Nahkampf. Die grünen Attacken sind Projek-



Immortals of Aveum setzt auf Magie und Fantasy, spielt sich aber wie ein Shooter.



Jak ist der Held des Spiels und kann sogar dreifarbig zaubern.



Gina Torres (»Firefly«) verleiht Immortals-Anführerin Kirkan ihr Äußeres.

tile, die sich ihr Ziel selbst suchen können. Dazu kommen Fähigkeiten wie ein magisches Schild um feindliches Feuer abzuwehren, oder eine magische Peitsche, um Gegner nah heranzuziehen.«

Sich eine Taktik zurechtzulegen, welches Werkzeug wann am besten zum Einsatz kommt, soll eine der Herausforderungen von Immortals of Aveum werden und klingt durchaus raffiniert. Trefft ihr zum Beispiel einen von Sandrakks Schergen mit einem blauen Schild, müsst ihr dieses erst mit blauer Magie zerstören, um ihm Schaden zuzufügen – alle anderen Farben verpuffen wirkungslos. Stürmt eine Horde Nahkämpfer auf euch zu, teleportiert ihr euch mit grüner Magie am besten auf eine erhöhte Position und beharkt sie von oben mit Zaubersprüchen. Und wiederum andere Gegner sind selbst flink wie Ninjas und kaum zu treffen, daher solltet ihr sie erst mit einem Zauber beharken, der die Zeit verlangsamt und sie lähmt, bevor ihr ihnen die volle Breitseite roter Magie verpasst.

Insgesamt stehen euch als Jak 25 Zaubersprüche zur Wahl, zugleich müsst ihr aber in den Gefechten sorgsam mit euren Mana-Reserven umgehen. Nur weil es keine Schusswaffen gibt, ist Munition schließlich noch längst nicht endlos vorhanden!

Doch mehr als ein Magie-CoD

Jaks magisches Arsenal soll im Verlauf der Story immer weiter wachsen und auf euren individuellen Spielstil hin anpassbar sein: Neue magische Handschuhe mit mächtigen Boni findet ihr in Schatzkisten oder kauft sie bei Händlern, Items wie Ringe oder Totems

steigern die Werte eures Helden, und im Talentbaum mit 80 Slots tauscht ihr verdiente Erfahrungspunkte gegen Verbesserungen ein. Je nachdem welche Zauberschule euch besonders liegt, könnt ihr dort auch konsequent in die Richtung blau, grün oder rot skillen oder eher einen Generalisten bauen. Hier kommt also zum reinen Ego-Shooter dann doch noch eine ordentliche Prise Action-Rollenspiel. Laut Bret Robbins soll das auch den Wiederspielwert erhöhen: »Es gibt sehr viel Raum für Experimente. Ihr könnt einen sehr flinken Kampfmagier bauen, der Gegner ausmanövriert. Ihr könnt einen Tank bauen, der langsam, aber unaufhaltsam ist. Der Skilltree liefert viele Gründe, das Spiel nochmal durchzuspielen.« Das kann übrigens dauern: Wer nur die Story durchspielt und Nebenbeschäftigungen ignoriert, soll rund 25 Stunden beschäftigt sein.

Moment, Nebenbeschäftigungen? Ja, Immortals of Aveum setzt zwar ähnlich wie Call of Duty auf eine stringent durchgeszenierte Kampagne mit großen Schlachten und dramatischen Cutscenes, lässt euch aber durchaus hier und da mal in andere Richtungen abbiegen. Laut den Entwicklern von Ascendant Studios spielt Erkundung sogar eine große Rolle, wobei sich neue Bereiche in bereits besuchten Levels öffnen, wenn Jak die entsprechenden Magiefähigkeiten freischaltet – also ähnlich wie im Metroidvania-Genre. Außerdem wird die Action immer wieder mit Physikrätseln aufgelockert, zum Beispiel wenn Jak Lichtstrahlen in einem Dungeon mithilfe seiner Fähigkeiten so anordnen muss, dass sie in einem bestimmten

Muster auf die Wände treffen und eine verborgene Tür öffnen. Quasi wie ein Rätselraum in Portal 2, nur mit Zauberei!

Tiefe Lore, clevere Puzzles, komplexe Talente, taktisches Kombosystem: Insgesamt scheint Immortals of Aveum am Ende weitaus mehr sein zu wollen, als nur das Magier-CoD, das sich der Studiogründer einst erträumt hat. Für ein Debütprojekt ist das Spiel jedenfalls mehr als ambitioniert, durch sein Setting definitiv erfrischend anders und sicher ein Kandidat für die Steam-Wunschliste jedes Shooter-Fans. Dass es weder Mikrotransaktionen noch Live-Service-Pläne oder einen Always-on-Zwang gibt, dürfte zusätzlich Musik in den Ohren vieler Spieler sein. Ob all die vielversprechenden Einzelteile von Immortals of Aveum zum Release am 20. Juli auch ein stimmiges Gesamtbild ergeben? Das bleibt in unserer Kristallkugel trotz all der Magie aktuell noch verborgen. ★

MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



Die Idee von einem Magie-Shooter faszinierte mich von der ersten Sekunde an: Statt zum x-ten Mal Raketenwerfer, Sniper Rifle und Co. auszupacken, laufen die Kämpfe in Immortals of Aveum mal wirklich anders ab. Methodisches Wechseln zwischen den magischen Farben, vernichtende Zauberkombos herausfinden – das klingt alles nach einer mehr als überfälligen Abwechslung im Shooter-Genre. Und gut aussehen tut das Ganze ja eh. Die Unreal Engine 5 entfesselt in Immortals of Aveum endlich ihre ganze Power, und ich bin ehrlich froh, dass die Entwickler keine Kompromisse gemacht haben und die alte Konsolengeneration hinter sich lassen. Außerdem stimmt mich positiv, dass endlich mal wieder ein waschechter Story-Shooter ohne Service-Online-Season-Pass-Schnickschnack rauskommt. Ihr merkt schon, die Ascendant Studios rennen bei mir viele offene Türen ein. Doch bei all der Lobhudelei sollte man erstmal ruhig bleiben, Tee trinken und abwarten, wie sich das Ganze dann wirklich spielt. Denn ein bekanntes Sprichwort sagt: Überhype tut selten gut. Oder so ähnlich.



Aveum ist eine echte Fantasy-Welt – und dazu gehören auch fliegende Drachen.