

Meet Your Maker

BASE INVADERS

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Behaviour Interactive** Entwickler: **Behaviour Interactive** Termin: **4.4.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Behaviour Interactive hat mit Dead by Daylight einen Dauerbrenner gelandet. Auch das zweite Spiel des Teams setzt auf eine einzigartige Idee. Kann es den Erfolg wiederholen? Von Dennis Zirkler

Wenn es ein Spiel gibt, auf das ich mich 2023 so richtig gefreut habe, ist das auf jeden Fall ... Diablo 4! Kleiner Spaß. Ich rede natürlich von Meet Your Maker. Bereits bei seiner Ankündigung im vergangenen Sommer hat mich der Basenbau-Shooter umgehend an den unvergesslichen Citadel-Modus des 90er-Jahre-Shooters Wheel of Time erinnert.

Jetzt ist das Ding endlich da. Nachdem ich bereits in der Open Beta mit meinen tödlichen Konstruktionen andere Spieler reihenweise in den Wahnsinn getrieben habe, bin ich wieder richtig heiß. Seit Wochen warte ich auf mehr Fallen, mehr Wachen und mehr Möglichkeiten, die Leute zu ärgern! So kann der Frühling ja nur schön werden! Zumindest wenn das Spiel unerwarteter-

weise kein Reifall wird. Denn die Idee hinter Meet Your Maker ist einfach zu gut, um sie in den Sand setzen zu können, oder?

Minecraft mal anders

Falls ihr bislang noch nicht von Meet Your Maker gehört habt: In ferner Zukunft liegt die Erde in Schutt und Asche. Die einzige Hoffnung, die Welt zu retten, seid ihr. Und das tut ihr, indem ihr im Ödland Außenposten errichtet, die wertvolles Genmaterial produzieren, mit dem ihr in eurer Kommandozentrale ein in einem Wassertank schwimmendes Mutantenvieh füttert. Nun. Das ergibt wenig Sinn, aber wissen wir, was die Zukunft bringt? Nein! Also! Die Rahmenhandlung, die ohnehin nur dazu dient, das Endzeit-Setting zu etablieren, kann man zum Glück getrost ignorieren. Die eigentliche

Stärke von Meet Your Maker ist nämlich die innovative Idee der Mischung aus Shooter und Basenbau im Stil von Minecraft: Ihr geht in den Festungen der anderen Spieler auf Beutejagd, während sie eure von euch errichteten Labyrinth zerstören. Alles läuft komplett asynchron ab.

Um Ressourcen für Forschung, Basenbau und Crafting zu sammeln, müsst ihr Außenposten errichten. Dazu kauft ihr euch mit In-Game-Währung einen leeren Bauplatz, auf dem es nur den zufällig platzierten Genmaterialkanister gibt, den es zu beschützen gilt. Und dabei sind eurer Kreativität tatsächlich nur wenige Grenzen gesetzt. Pro Basis gibt's ein Limit an investierbaren Punkten, und es darf immer nur einen Weg geben, um das Ziel für Angreifer zu Fuß erreichbar zu machen. Damit die Eindringlinge nicht

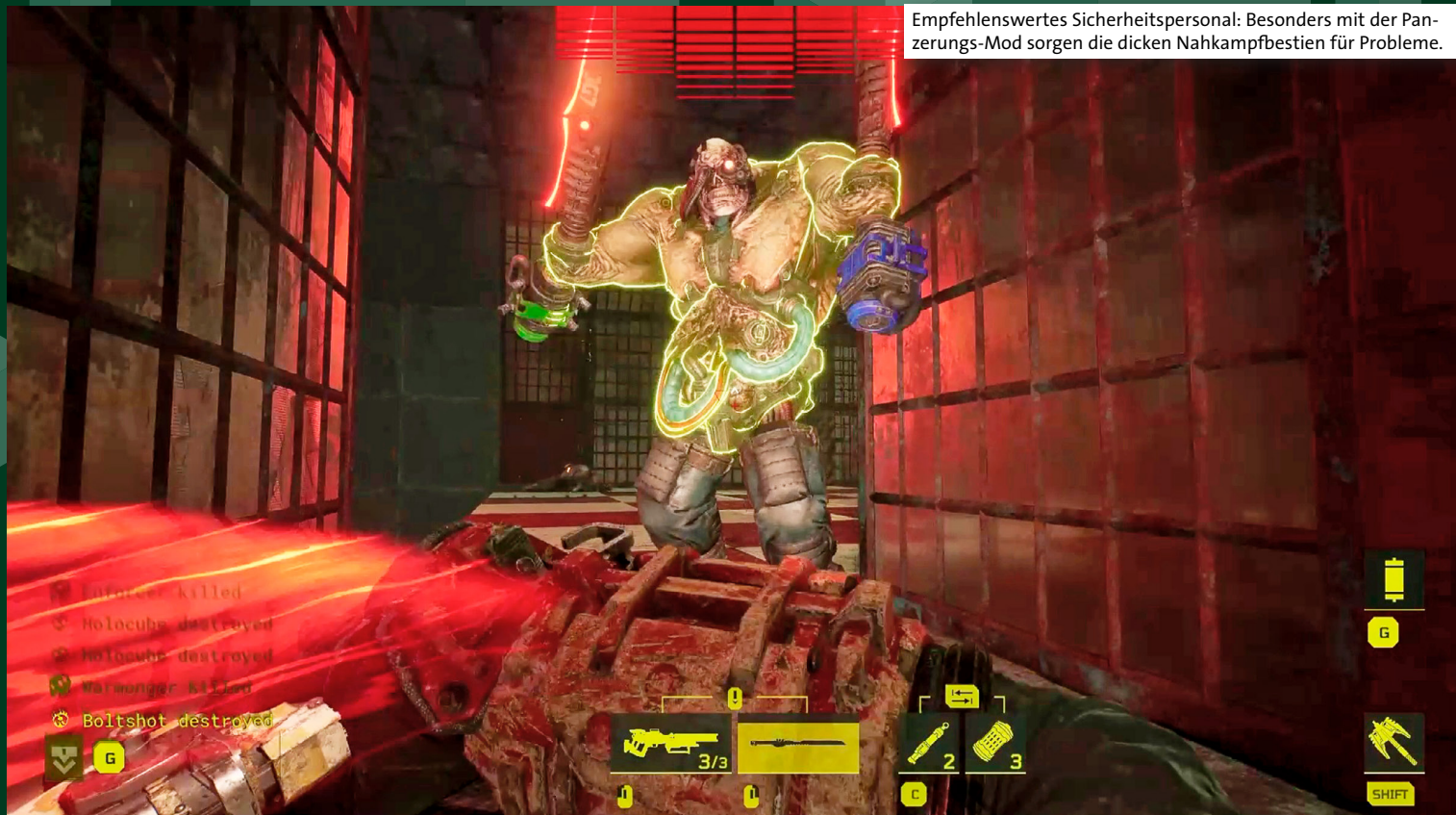
Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne Basen baut.
- ... ihr andere Spieler piesacken wollt.
- ... ihr unendlichen Levelnachschieb sucht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr bei Shootern viel Abwechslung braucht.
- ... ihr leicht zu frustrieren seid.
- ... ihr für eure Kreativität belohnt werden wollt.





Empfehlenswertes Sicherheitspersonal: Besonders mit der Panzerungs-Mod sorgen die dicken Nahkampfbestien für Probleme.

einfach hereinspazieren können, sondern möglichst viele Tode sterben und im besten Fall das Handtuch werfen, müsst ihr mit Fallen, Wächtern und fiesen Tricks arbeiten. Der Wachenkader reißt im Hinblick auf Kreativität keine Bäume aus, erfüllt aber seinen Zweck: Es gibt Nahkämpfer, Distanzschützen, fliegende Fernkämpfer und Grena-

diere, die sich allesamt noch mit freischaltbaren Mods verbessern lassen. Rüstungen sind für alle Diener nützlich, Gleiches gilt für schnellere Angriffe. Von erhöhter Bewegungsgeschwindigkeit profitieren insbesondere die Nahkämpfer, die größere Sichtweite lohnt sich bei Fernkämpfern. Die Auswahl bleibt übersichtlich und verständlich.

Die perfekte Menschenfalle

Genauso schaut's bei den Fallen aus. Pfeilfallen lassen etwa Bolzen regnen, Stacheln fallen spießen unachtsame Feinde auf, und Flammenfallen rösten alles in unmittelbarer Nähe. Was man halt so erwarten würde, wenn man das Wort Falle hört. Die genialen Momente entstehen, wenn man alle Werkzeuge geschickt kombiniert. Ein Beispiel: In meiner neuesten Basis wiege ich die Angrei-

fer zunächst in Sicherheit. Sie werden in einem langen Korridor von einer schlecht versteckten Pfeilfalle begrüßt, was selbst für Anfänger keine Herausforderung darstellt. Dann folgt ein Raum mit einer mickrigen Wache – und hoffentlich der Eindruck, in einer Noob-Basis gelandet zu sein. Doch dann packe ich die fiesen Tricks aus. Nach der nächsten Kurve probiere ich mit auffälliger Wanddeko, den Feind in einen kleinen Gang zu locken. Doch wer sich ködern lässt, stirbt mit großer Wahrscheinlichkeit. Der Boden des Gangs besteht aus Holoblöcken, die sich beim Betreten in Luft auflösen, sodass die armen Einfaltspinsel in einem Lavabad landen. Bislang klappt das hervorragend, wie die Replay-Funktion beweist. Natürlich funktioniert das Ganze nur einmal, beim nächsten Versuch wird der Angreifer den



Sinn und Zweck eures Daseins in Meet Your Maker ist das Füttern dieses Mutantenviehs. Warum? Selbst nach dem Test haben wir keine Ahnung!

Rest meiner Festung mit wachem Auge durchqueren, weshalb ich den Holzhammer auspacke. Kurz vor dem Ziel wartet eine hocheffektive Kill Box – ein enger Raum voller Wachen und Fallen, der mit reiner Masse überwältigen soll.

Aber auch das Plündern der Außenposten macht Spaß: Da alle Levels von Spielern gebaut sind, entdecke ich selbst nach mehr als 50 Stunden Spielzeit noch coole Designs und neue Tricks, die mich auf dem fal-

schen Fuß erwischen. Und natürlich knallhart in meine eigene Basis übernommen werden. Abgesehen vom Basisbau-Alleinstellungsmerkmal erwartet euch in Meet Your Maker grundsätzliche Shooter-Kost. Schießen, springen und per Enterhaken durch die Level flitzen. Durch Upgrades wie neue Waffen und Talente könnt ihr euren bevorzugten Spielstil weiter betonen. Wer etwa gerne vorsichtig vorgeht, packt sich zwei Fernkampfwaffen ein. Ungeduldige Spieler

schnappen sich eine leichte Rüstung, eine tragbare Barriere und ein Schwert und düsen einfach in halsbrecherischem Tempo zum Ziel. Die Optionen sind auch hier begrenzt, aber abwechslungsreich genug.

Apropos Düsen: Als Angreifer könnt ihr auch im Zweispieler-Koop auf Beutejagd gehen, aber wir würden euch davon abraten, denn selbst Außenposten von höchstem Schwierigkeitsgrad werden dadurch trivialisiert. Meinen Koop-Partner, der passenderweise auf den Spitznamen Düse hört, habe ich angewiesen, einfach mal vorzupreschen und so viele Fallen auszulösen, wie es ihm möglich ist. Wenn er stirbt, kein Problem. Auf mich warten ja keine großen Gefahren mehr, und ich kann den Lockvogel einfach wiederbeleben – und anschließend erneut in den Tod schicken. Immerhin werden die Koop-Partien nicht in die Ranglistenwertung einberechnet.

Der große Fallstrick

Im Endeffekt liefert Entwickler Behaviour Interactive eigentlich eine starke Grundlage und eine noch stärkere Idee, auf denen sich in den nächsten Jahren ein vermutlich etwas nischiger, aber tatsächlich einzigartiger Shooter etablieren könnte. Aber halt nur eigentlich. Denn Meet Your Maker ist ein Service Game und will, dass ihr möglichst alle 24 Stunden einen Blick hineinwerft. Das versucht es nicht nur mit täglichen Ressourcenboni, sondern auch mit der Kurzlebigkeit eurer Festungen, die immer nur 16 Stun-

UNSERE HEIMTÜCKISCHE FALLE

Um euch eine ungefähre Vorstellung davon zu geben, was in Meet Your Maker möglich ist, zeigen wir euch hier Bilder einer Falle, auf die wir besonders stolz sind.

Der Eingang: Eine schlecht versteckte Pfeilfalle soll die Angreifer für den Anfang in falscher Sicherheit wiegen.



Ein perfider Trick: Wir locken die Feinde mit bunter Wanddeko in diesen unscheinbaren Korridor, der es in sich hat.



Heißes Bad: Der Boden des Korridors war nicht echt und löst sich beim Betreten auf. Die Angreifer nehmen ein Bad in der darunter versteckten Lava.



MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



Selten habe ich mich so schwergetan, unter einen Test eine Wertung zu setzen, wie bei Meet Your Maker. Einerseits finde ich die Spielidee nach wie vor genial. Insbesondere der Basenbau motiviert mich stundenlang, weil ich mit jeder Basis neue Ideen ausprobieren kann, wie ich die anderen Spieler möglichst smart ins Verderben locke. Das Gefühl, sich die Replays in seiner Basis anzuschauen, und sich diebstahlschmeichlich zu freuen, wie alle Pläne voll aufgehen, gibt's so in keinem anderen Spiel! Trotzdem bleibe ich etwas ernüchtert zurück, wenn ich mir am nächsten Tag die Statistiken meiner Basen anschau: Während die in zehn Minuten zusammengeschusterte Kill Box die Angreifer reihenweise verzweifeln lässt, sammeln meine bis ins kleinste Detail geplanten Labyrinth nicht einmal halb so viele Abschüsse. Entwickler Behaviour sollte einen Weg finden, liebevoll errichtete Basen sichtbarer zu machen und Kreativität zu belohnen. Wenn sich das Meta Game wie in der Beta in Richtung »anstrengende Aneinanderreihung von Kill Boxen« entwickelt, wird den Spielern schnell die Puste ausgehen – und damit auch dem Spiel.

Im Koop gibt's unendlich viele Wiederbelebungen, was den Erfolg fast immer garantiert.



Viel zu effektiv: Unsere Kill Box sammelt pro Tag über 200 Kills, dargestellt durch die roten Grabsteine.

den lang aktiv sind. Haben diese genügend Kills und Auszeichnungen gesammelt, könnt ihr die Laufzeit der Buden verlängern. Falls das nicht klappt, müsst ihr auf einem neuen Bauplatz neu beginnen. Natürlich kann man auf die täglichen Boni pfeifen und seine Basen auch mal eine Zeit inaktiv weilen lassen. Aber diese Designentscheidung wird eure Langzeitmotivation trotzdem beeinflussen, denn durch die kurze Laufzeit werden kreative, aber unbeachtete Baumeister bestraft. Warum sollte ich mehrere Stunden in ein ausgefallenes Layout stecken, wenn es am nächsten Tag schon wieder für immer verschwunden sein könnte?

Bereits in der Open Beta hat sich gezeigt, in welche Richtung die Reise gehen wird: Wenn die Entwickler die Zeit der Spieler nicht respektieren, respektieren diese ihr Spiel nicht. Schon nach kurzer Zeit wimmelte es vor lauter lieblosen Kill Boxen, in denen einfach haufenweise Fallen und Wachen in große Räume gestopft wurden. Solch eine Konstruktion ist in wenigen Minuten zusammengedübelt, sorgt für schön viele Kills und somit mehr wichtige Rohstoffe. An dieser Entwicklung wird sich im weiteren Dasein des Spiels vermutlich nicht mehr viel ändern, denn bis auf einige neue Icons ist die Vollversion von Meet Your Maker inhaltsgleich mit erwähnter Open Beta. Die neuen

Wachen und Fallen, von denen ich eingangs geträumt habe, kommen laut Entwickler erst im Sommer.

Ich kann euch nach meiner ausgiebigen Spielzeit verraten: Eintönige Kill Boxen sind mit den richtigen Upgrades bezwingbar, machen aber nach dem 30. Mal schlichtweg keinen Spaß mehr, weil sie oft in puren Stress ausarten. Einfach die Map zu verlassen ist zwar möglich, kostet aber enorm viele Ranglistenpunkte. Wer also nicht ewig im Bronze-Ranking feststecken will, muss in den sauren Apfel beißen und sich hindurchquälen. Hier haben die Entwickler einfach verpasst, die Spielregeln so zu gestalten, dass kreatives Bauen belohnt wird. Was für eine versenkte Chance!

Genug Nachschub

Um den Test aber auf einer positiven Note zu enden: Technisch hat sich Entwickler Behaviour keinerlei Blöße gegeben, das Spiel läuft butterweich, die Maps laden in wenigen Sekunden, und Bugs konnte ich während meiner Spielzeit ebenfalls keine entdecken. Und wer eine PlayStation 4 oder 5 im Wohnzimmer stehen hat, bekommt Meet Your Maker als Teil des PS-Plus-Abos direkt zum Download. PC- und Xbox-Spieler und Spielerinnen müssen hingegen zahlen. Aber hey, weil gebaute Basen auch platt-

formübergreifend geteilt werden, sollte es zumindest im Release-Zeitraum mehr als genug Nachschub geben. Um als Shooter langfristig zu überleben, muss Meet Your Maker aber eine Lösung finden, wie es kreative Dungeons belohnen und nervige Kill Boxen bestrafen kann. Denn Millionen Maps bringen rein gar nichts, wenn 99 Prozent davon keinen Spaß machen. ★

MEET YOUR MAKER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600 / Ryzen R3 1200
GTX 920 / R9 270X
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770 / Ryzen R5 1400
GTX 1060 / RX 580
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- cooles Endzeitdesign
- viele optische Anpassungsmöglichkeiten
- herrlich fiese Mutanten
- Grafik zweckmäßig
- Minimalmusik

SPIELEDISIGN



- einzigartiger Genremix
- stundenlanges Tüfteln
- verschiedene Spielstile möglich
- klassisches Shooter-Gefühl
- Kreativität wird null gefördert

BALANCE



- leicht zu lernen
- Basen in Schwierigkeitsgrade unterteilt
- ausbalanciert
- Kill-Box-Basen zu mächtig
- Basen bleiben nur 16 Stunden aktiv

ATMOSPHERE/STORY



- stimmungsvolle Dungeons
- Überraschungseffekte
- platte Hintergrundgeschichte
- keine Storyelemente
- belohnt mieses Design

UMFANG



- theoretisch unendlicher Wiederspielwert
- motivierende Upgrade-Spirale
- Replay-Funktion
- wenig Varianz
- nicht alle Grafik-Sets enthalten

FAZIT

Innovative Shooter-Mischung aus Basenbau und Dungeon Crawler, bei der ausgerechnet Kreativität bestraft wird.



In der Übersicht unserer Basen warten viele Statistiken, die leider dazu animieren, eure Dungeons weniger kreativ zu bauen.