

Stray Blade

ZU VIEL VON ALLEM

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr dynamische Kämpfe im Souls-like-Stil mögt.
- ... ihr schlauchige Spiele mögt.
- ... euch Backtracking nicht abschreckt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine gut geschriebene Geschichte braucht.
- ... ihr Gegner- und Mechanikvielfalt wollt.
- ... ihr exakte Werte und Zahlen benötigt.

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Point Blank Games** Termin: **20.4.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Die Beschreibung von Stray Blade las sich vielversprechend. Buntes Souls-like, Metroidvania, Rollenspiel, Action-Adventure. Aber ach ...

Von Felix Pillat

Unser Protagonist Farren entdeckt das sagenumwobene Tal Acrea, in dem die Götter hausen sollen. Nachdem er an einem Heiligtum herumgepfuscht hat, bekommt er einen Stein in die Brust geschossen und stirbt. Er wird jedoch prompt vom geheimnisvollen Wolf Boji wiederbelebt. Der erklärt ihm, dass er durch den Stein an das Tal gebunden sei, und die beiden schließen sich zusammen, um Frieden nach Acrea und Farren wieder nach Hause zu bringen. Das ist die Handlung von Stray Blade.

Schon nach den ersten Schritten in Acrea staune ich darüber, wie wunderschön die Welt ist. Alles ist bunt und hell. Der Cel-

Shading-Grafikstil strahlt absolute Harmlosigkeit aus. Mit der ist es vorbei, sobald wir den ersten Gegner treffen. Nach einer kurzen Einführung in das Kampfsystem schlitzt Farren ihn auf wie eine reife Melone, Blut spritzt, und ich merke, warum Stray Blade von der USK ab 16 Jahren eingestuft wurde. Die brutalen Finisher brechen stark mit der Optik. Es ist, als würde man in Ori and the Blind Forest Gegner im Mortal-Kombat-Stil meucheln.

Wo bin ich?

Das Weltedesign ist, so hübsch bunt es sich auch präsentiert, nicht wirklich innovativ. Die Gebiete sehen oft gleich aus. Ich habe mich

mehrfach verlaufen, obwohl Acrea keine Open World, sondern sehr geradlinig ist. Selbst die Karte hat mir da nicht geholfen, weil es zu wenig Anhaltspunkte gibt, an denen ich mich orientieren konnte. Und selbst die Orientierungspunkte, die ich hatte, waren nur Holzpalisaden, hinter denen ich die immer gleichen Gegner zum Erledigen gefunden habe. Puh. Die eigentlich gute Idee, dass sich die Welt abhängig von Farrens Handlungen verändert, hilft da nur wenig. Wenn ich beispielsweise eine Gruppe von Soldaten in einem Gebiet meuchle, stehen beim nächsten Besuch dort tierische Feinde, die sich ihr Territorium zurückgeholt haben.

Das Tal Acrea ist wirklich schön, auch wenn Lager und Gegner wenig Abwechslung bieten.





Bei einem blauen Angriff kann ich parieren, bei einem roten Angriff hilft nur geschicktes Ausweichen.

Aber es ist nicht alles schlecht

Stray Blade setzt auf ein klassisches Souls-Kampfsystem: Ausdauermanagement, parieren, leichte und schwere Angriffe. Und erweitert es um das Balancesystem aus Sekiro. Allerdings gibt es in Stray Blade zwei verschiedene Arten von Angriffen: Leuchtet ein Gegner vor einem Schlag blau auf, kann der Angriff pariert werden, bei einem roten Angriff hilft nur geschicktes Ausweichen. Gelingt das, erhält Farren etwas von der verbrauchten Ausdauer zurück. Die Angriffe lassen sich gut lesen, und die Kämpfe sind schnell und belohnen sauberes Spielen.

In Stray Blade warten 30 Waffen. Diese reichen von schnellen Dolchen bis hin zu gewaltigen Großschwertern für hohen direkten Schaden. In der Theorie soll das zu abwechslungsreichen Kampfstilen führen, ist aber doch eingeschränkt. Viele der Waffen sind nur Varianten. Weniger wäre da mehr gewesen. Dafür sieht es bei den Bossen anders aus: Es gibt nur sieben. Und die meisten haben zwei, maximal drei Angriffe, die sie wiederholen. Das macht viele Kämpfe vorhersehbar und eintönig.

Fortschritt durch Talente

Stray Blade gibt uns viele Möglichkeiten, unseren Charakter und den Kampfstil anzupassen. Zu viele. Neben den ganzen Waffen

gibt es ein Talentsystem, ein Runensystem und ein Runenaufwertungssystem, außerdem Crafting und natürlich magische Fähigkeiten. Das sieht dann so aus: Farren steigt für besiegte Gegner in der Stufe auf und erhält Fähigkeitspunkte für mehr Schaden, Leben, Ausdauer, Heilgegenstände und so weiter. Erst müssen wir aber alle Waffen einzeln hochleveln. Die haben nämlich eigene Erfahrungsbalken, die mit der Zahl unserer gemeuchelten Gegner wachsen. Die Waffen versehen wir wiederum mit Runen, die wir überall in der Welt finden und die sich – je nachdem wie viel Boji-Fähigkeitspunkte wir zusätzlich gesammelt haben – schneller oder weniger schnell abnutzen. Und dann haben wir noch die passiven Fähigkeiten von Boji, die natürlich auch Punkte verlangen. Und das ist das große Problem von Stray Blade. Es möchte von allem etwas bieten. Die Breite der Systeme, die das Spiel zusammenzuwerfen versucht, verhindert, dass sich auch nur eine der Funktionen tief anfühlt. Schlimmer noch: Stray Blade verzichtet bewusst darauf. Zum Beispiel gibt es keine konkreten Zahlen. Sämtliche Werte werden in Balken und Piktogrammen angezeigt. Wie viel besser jetzt der Mantel der Tapferen im Vergleich zum Jäger-Mantel ist, wollt ihr wissen? Ungefähr einen halben Balken.

Überfluss ist das Motto für das Material- und Crafting-System. Jeder – und ich meine wirklich jeder – besiegte Feind lässt ein kleines Säckchen mit Loot fallen. Ich habe in den seltensten Fällen wirklich auf die Gegenstände geachtet, weil ich wusste, dass ich sie früher oder später sowieso erhalte, wenn ich nur genug Feinde erledige. Das macht das Crafting und vor allem das Sammeln von Materialien dafür eher zu einer langweiligen Nebenbeschäftigung, als dass es motivieren würde.

Die Geschichte, die nicht erzählt wird

Zwei wichtige Punkte, die mich ebenfalls sehr gestört haben, sind die Art und Weise, wie das Spiel seine eigentlich solide Geschichte erzählt, und die Charaktere, die flach wie Flundern sind. Farren ist eine der unsympathischsten Figuren, die ich je gespielt habe. Er hat nicht nur keine Persönlichkeit, er benimmt sich auch wie eine offene Hose gegenüber seinem Begleiter Boji. Der wohlgermerkt die einzige Person ist, die ihn nicht tot sehen will. Auch die Art, wie die Welt erklärt wird, ist

verkehrt herum. Wir erhalten wichtige Informationen, die klar machen, warum sich die Charaktere so verhalten, wie sie sich verhalten, erst in der Mitte des Spiels. Bis dahin ergibt vieles keinen Sinn.

Immerhin sind die anfänglichen massiven Bugs inzwischen teils rausgepatcht worden. Aber richtig rund läuft das Teil immer noch nicht, Gegner glitchen noch immer in Wände, das User Interface zickt rum. Deswegen muss das Spiel mit einer Abwertung leben. Schade, mit ein bisschen mehr Liebe und weniger Features hätte aus Stray Blade ein richtig gutes Erlebnis werden können. ★

STRAY BLADE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7 6700 / FX-9590
GTX 1050 Ti / RX 480
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i9 9900k / Ryzen 5 5600X
GTX 2070 Super / RX 6800 XT
12 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 schöne Spielwelt 👍 detaillierte Rüstungen und Waffen 👍 Treffer-Feedback wichtig 🚫 wenig optische Abwechslung 🚫 verwirrender Weltenaufbau

SPIELDESIGN



👍 sich verändernde Spielwelt 👍 gelungenes Kampfsystem 🚫 ödes Gegnerdesign 🚫 eindimensionale Bosse 🚫 langweiliges Material- und Crafting-System

BALANCE



👍 fünf Schwierigkeitsgrade 👍 Steuerung auch mit Maus und Tastatur gut 👍 faire Rücksetzpunkte 👍 Angriffe gut lesbar 🚫 neue Waffen schnell unnützlich

ATMOSPHERE / STORY



👍 solide Hintergrundgeschichte 🚫 wirre Haupt-handlung 🚫 flache Dialoge und Charaktere 🚫 kaum Immersion 🚫 unsympathischer Held

UMFANG



👍 lange Kampagne 👍 etliche Rüstungen 👍 haufenweise Waffen 🚫 viel Grinding für Fortschritt 🚫 wenige Bosskämpfe

ABWERTUNG

Bugs und Glitches ärgern und stören die ohnehin schon minimale Immersion noch zusätzlich.

64

-5

FAZIT

Stray Blade will zu viel und setzt die meisten seiner Innovationen nicht befriedigend um. Spielt lieber noch mal Elden Ring.

59

MEINUNG

Felix Pillat
@Suvfa_Official



Stray Blade versucht, sehr viele unterschiedliche Genres abzudecken, denkt aber viele der Ideen nicht zu Ende. Die Welt ist (bis auf ein paar Ausnahmen) leer und lieblos, das Herstellen von Waffen und Sammeln von Ressourcen ist eher eine Dreingabe als ein wirklich durchdachtes System. Vieles, was Stray Blade versucht, habe ich in anderen Spielen schon besser umgesetzt gesehen. Das macht es per se nicht zu einer Katastrophe, es gibt aber auch keinen Grund, das Spiel zum Vollpreis von 35 Euro zu kaufen. Gerade weil es nach diversen Patches immer noch sehr verbügelt ist. Mein Rat: auf einen Sale warten und spielen, wenn nichts anderes da ist.