

Immortals of Aveum

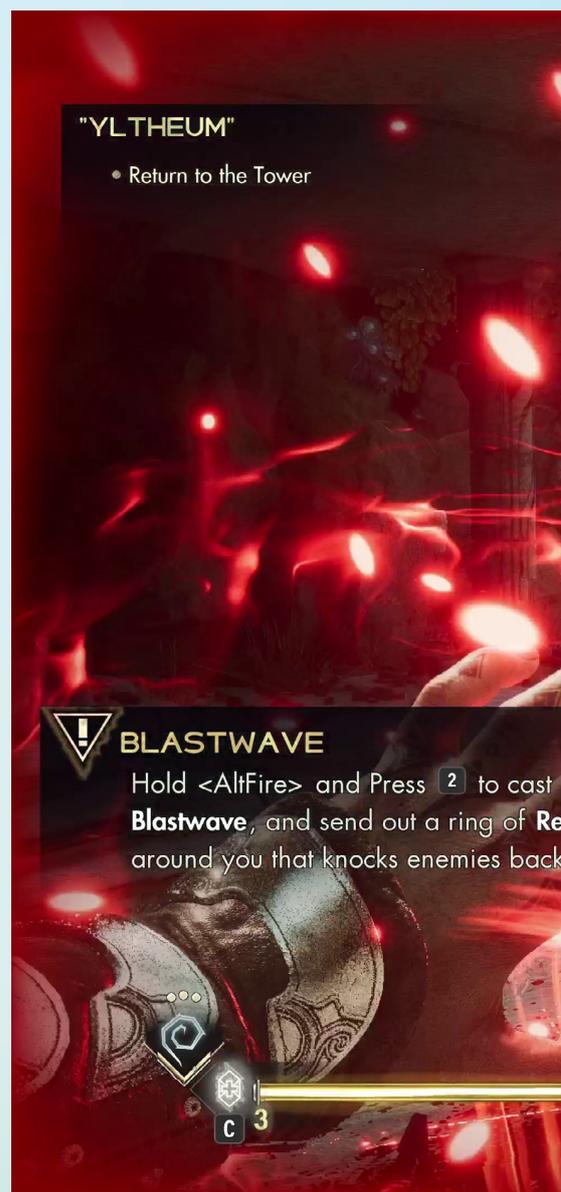
BUNT, IRRE, GUT!

Genre: Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: Ascendant Studios Termin: 22.8.2023

Der Singleplayer-Shooter im knalligen Fantasy-Setting bietet viel mehr, als es im ersten Moment den Anschein hat. Woher kommt das Hit-Potenzial? Von Peter Bathge



Gestern bin ich auf einem Drachen geritten. Es war mehr ein Versehen als alles andere, eigentlich wollte mich das Vieh fressen. Aber dann habe ihm ein paar Zaubersprüche gegen den Kopf geknallt, und er hat mich losgelassen. Dieser Sturz aus großer Höhe war der beste Einstieg, den ich mir für Immortals of Aveum hätte vorstellen können. Denn alles, was danach kam, war äh-



lich überdreht, himrissig und episch wie dieser geskriptete Moment, der mich in ein Shooter-Setting eintauchen ließ, das ich sonst nur in Rollenspiele kredenzt bekomme. Stattdessen wirft mich der neue Titel von Electronic Arts und Entwickler Ascendant Studios in wilde Singleplayer-Kämpfe à la Doom, die sich anfühlen, als hätte jemand das uralte Wheel of Time in allen Belangen auf Anschlag gedreht. In dieser Preview nehme ich euch mit auf eine Reise durch die Demo von Immortals of Aveum und erkläre euch genau, was den Ego-Shooter so überraschend faszinierend macht. Denn ich bin mir sicher: Wer Lust auf Singleplayer hat und Call of Duty öde findet, der bekommt dieses Jahr nichts Besseres.

Fetzig-taktische Gefechte

Drei Zauberfarben dienen als Hauptwaffen in Immortals, jede davon lässt sich durch einen umfangreichen Talentbaum noch mal in jeweils drei Richtungen spezialisieren. Dazu kommen drei sogenannte Kontrollzauber, mit denen ihr Gegner etwa zu euch heranzieht oder sie verlangsamt, sowie außerdem sechs Zornsprüche, mit denen ihr hinter

Schilden verschanzte Feinde ausschaltet oder rundherum Schaden macht. Diese mächtigen Knaller verbrauchen als einzige das kostbare Mana, die Standardzauber ladet ihr aus einem unbegrenzten Vorrat nach, wenn euch die »Munition« ausgeht. Und schließlich gibt's noch einen Ultimate-Zauber, den ihr euch für die ganz großen Brocken aufspart. In der Demo sahen wir nur einen Bruchteil aller 19 Sprüche; mit den vorhandenen zu hantieren, machte aber schon ordentlich Laune.

Ihr navigiert die Schlachtfelder mit Doppelsprung und Ausweichtaste aus der Ego-Perspektive, dazu müsst ihr auf euren Lebensbalken achten, den ihr ebenso wie das Mana manuell mit in Kisten und bei Gegnern gefundenen Kristallen aufladet – nichts mit automatischer Regenerierung!

Wer stillsteht, verliert

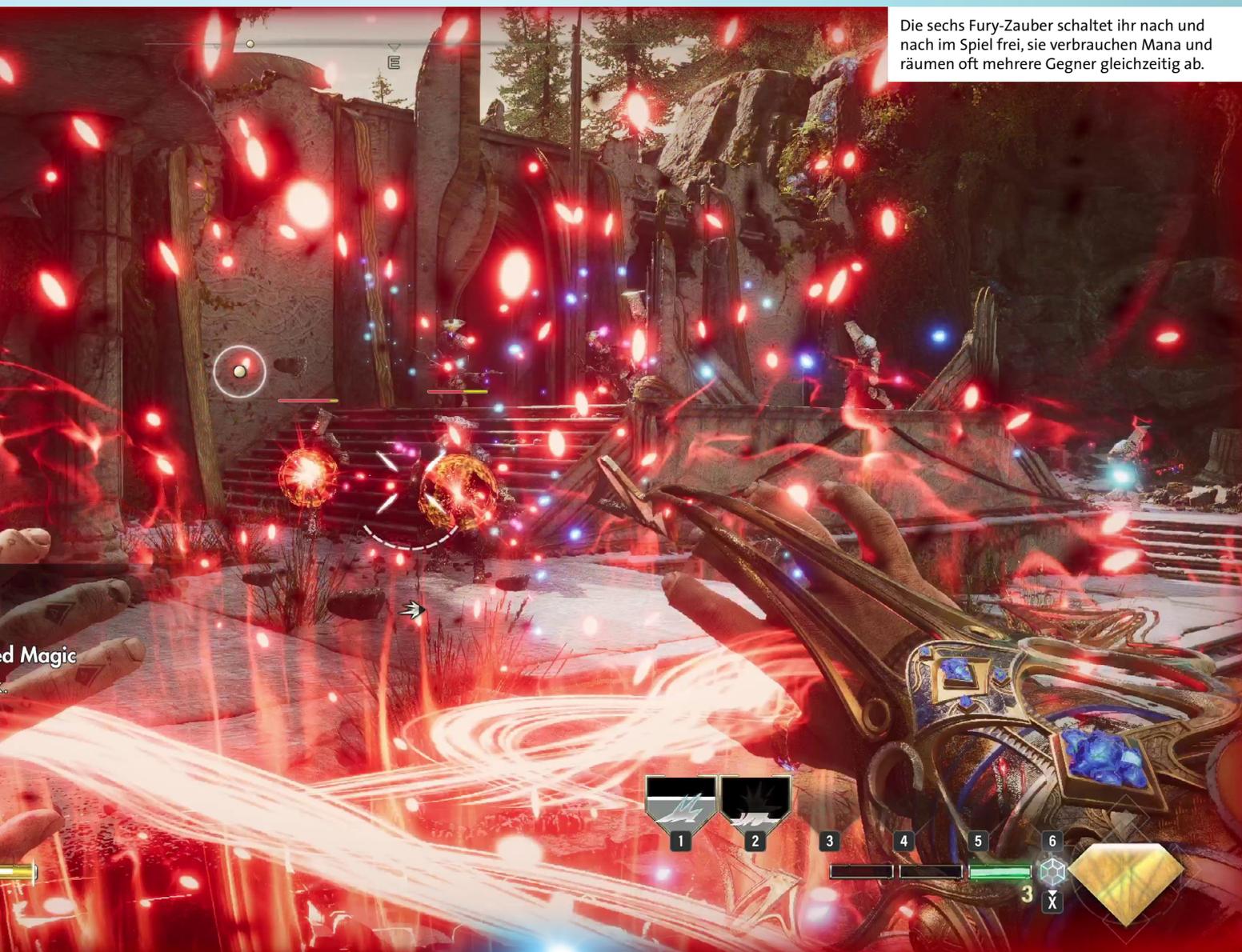
Im Kampf gegen gesichtslose Magier, die bislang wie Bogenschützen, Schwertkämpfer und schwer gepanzerte Kolosse agieren, seid ihr ständig in Bewegung. »Mir war es wichtig, dass Immortals kein Spiel wird, bei dem man einfach nur eine Taste gedrückt

halten muss, um zu gewinnen«, sagt Creative Director Bret Robbins im Interview. Und tatsächlich: Die Levelschlächte und Arenen, in denen ihr gegen Feinde antretet, die optisch an eine Mischung von Designs aus Halo, Destiny und Warframe erinnern, erfordern ähnlich viel Dynamik vom Spieler wie das 2016er-Reboot der Doom-Serie. Entfernte Gegner mit unserer magischen Peitsche zu uns zu ziehen, wird nie alt und weckt wohlige Erinnerungen an Bulletstorm.

Bunt und wild

Derweil ringen Partikeleffekte in den buntesten Farben um die Aufmerksamkeit der Spieler, und tatsächlich verliere ich ab und zu den Überblick darüber, wo noch Feinde lauern; ein kleiner roter Pfeil weist mich zum Glück auf Bedrohungen in der Nähe hin. Nahkampfattacken und ein Schild helfen im dichtesten Kampfgetümmel, zudem müsst ihr die unterschiedlichen Farben Blau, Rot und Grün der Zaubersprüche gegen die entsprechenden Schilde der Feinde einsetzen, um deren Block zu durchbrechen.

Der an Bullet-Hell-Spiele erinnernde Bosskampf gegen einen feuerspuckenden Dra-



Die sechs Fury-Zauber schaltet ihr nach und nach im Spiel frei, sie verbrauchen Mana und räumen oft mehrere Gegner gleichzeitig ab.



Mit der magischen Peitsche (rechts, blau) holt ihr entfernte Gegner zu euch. Herrlich!



Das Sichtfeld war in der Demo noch stark eingeschränkt. Die fertige Version soll ein anpassbares FoV besitzen.



Die Effekte sind bunt, und manchmal verliert man dadurch etwas den Überblick.

chen lässt mich wie Mario über Geschosse hinwegspringen, könnte aber noch eine Ecke fordernder ausfallen. Hier muss die Vollversion zeigen, dass auf höheren Schwierigkeitsgraden der Anspruch steigt, ansonsten läuft Immortals Gefahr, auf Dauer etwas zu seicht zu wirken, gerade für erfahrene Shooter-Spieler. Insgesamt hatte ich während der rund 40-minütigen Demo-Version aber den Eindruck, dass Immortals genug Tiefe im Kampfsystem bieten könnte, damit das Zaubern über die gesamte Dauer der 25 Stunden langen Singleplayer-Kampagne nichts von seinem ... äh, Zauber einbüßt. Es wirkt auf jeden Fall schon jetzt diverser und abwechslungsreicher als das Ballern in den Spielen der Call-of-Duty-Reihe, von denen Robbins so einige in leitender Position verantwortete, bevor er mit Ascendant Studios seine eigene Firma aufmachte.

Es steckt mehr dahinter, als man denkt

Aufhorchen ließen mich beim Anspielen die eingestreuten Metroidvania-Elemente in den ansonsten eher linearen Levels. An Altären lernt Held Jak neue Zauber; manche davon erlauben es ihm, vorher undurchdringliche Barrieren zu knacken. Das soll zur Rückkehr an bereits bekannte Orte motivieren, wenn ihr ihnen nicht so wieso im Lauf der Story einen zweiten Besuch abstattet. Erste Anzeichen in der Demo und das Interview mit Creative Director Robbins (»Einige der besten Ausrüstungsgegenstände im Spiel findet man in optionalen Truhen«) deuten darauf hin, dass Immortals hier eine ganze Menge Sammelkram bietet und hinter kleinen Türrenseln oder Sprungpassagen wertvolle Belohnungen versteckt.

Denn unter der Shooter-Oberfläche wunden sich die tief rankenden Wurzeln eines Loot- und Levelsystems um die Gameplay-Säulen von Immortals of Aveum. Unser Held Jak kann unterschiedliche Zauberabschussapparaturen ausrüsten, gefundene Ringe mit Boni anziehen und im erwähnten Fähigkeitsbaum mit verdienten Erfahrungspunkten Upgrades freischalten. Das alles wirkt wie eine sinnvolle Ergänzung, zumal es ähnlich wie in Star Wars Jedi: Survivor auch noch optionale Herausforderungen gibt. Studiochef Bret Robbins vergleicht sie mit den Schreinen aus The Legend of Zelda: Breath of the Wild, hier warten unter anderem optionale Bosse. Es scheint also, als ob die angepeilten 25 Stunden gut gefüllt sind. Einen Mehrspielermodus wird Immortals of Aveum dagegen



Mit der Tab-Taste schützt ihr euch kurzzeitig vor gegnerischem Beschuss.

"YLTHEUM"
• Return to the Tower

5 BLUE ESSENCE

SHRED

Match your magic color attack with an enemy defense color to **Shred** their defense spells.

C 3

2 X

nicht besitzen, obwohl man anfangs damit experimentiert habe, so Robbins. Allerdings wollte der bei Dead Space und Call of Duty involvierte Veteran sich letztlich auf die Story fokussieren, denn die sei vielen Käufern sehr wichtig. »Es fühlt sich so an, als wären Singleplayer-Spiele nie wirklich weg gewesen«, merkt er auch mit Blick auf die großen Verkaufserfolge der letzten Zeit wie Elden Ring oder Hogwarts Legacy an.

Knackpunkt Story

Bei genau jener Geschichte steht ein finales Urteil noch aus. Held Jak kommt in dem einen gespielten Level trotz mehrerer Zwischensequenzen noch recht blass und austauschbar daher. Charismatischer ist da schon seine Vorgesetzte, die von der be-

kannten Serien-Schauspielerin Gina Torres (»Suits«, »Firefly«) verkörpert wird. So professionell die Präsentation mit vielen Schwestern und Skriptsequenzen auch daher kommt, so habe ich doch noch kein richtiges Gefühl für die Geschichte. Ein großer Bösewicht will den seit Jahrzehnten tobenden Ewigen Krieg beenden, und nur die Sondereinheit der Unsterblichen (Robbins: »Das sind quasi die Avengers!«) hat eine Chance, das Schlimmste zu verhindern. Dabei geht's wohl auch um ein uraltes Artefakt und Jaks besonderen Status als Magier, der alle drei Zauberschulen in sich vereint. Hier wird erst der Test zeigen, wie das Fantasy-Szenario letztlich rüberkommt – ob es die Spieler fasziniert oder eher vor den Kopf stößt. Im Moment zeigt die Nadel eher Richtung »Fremd-

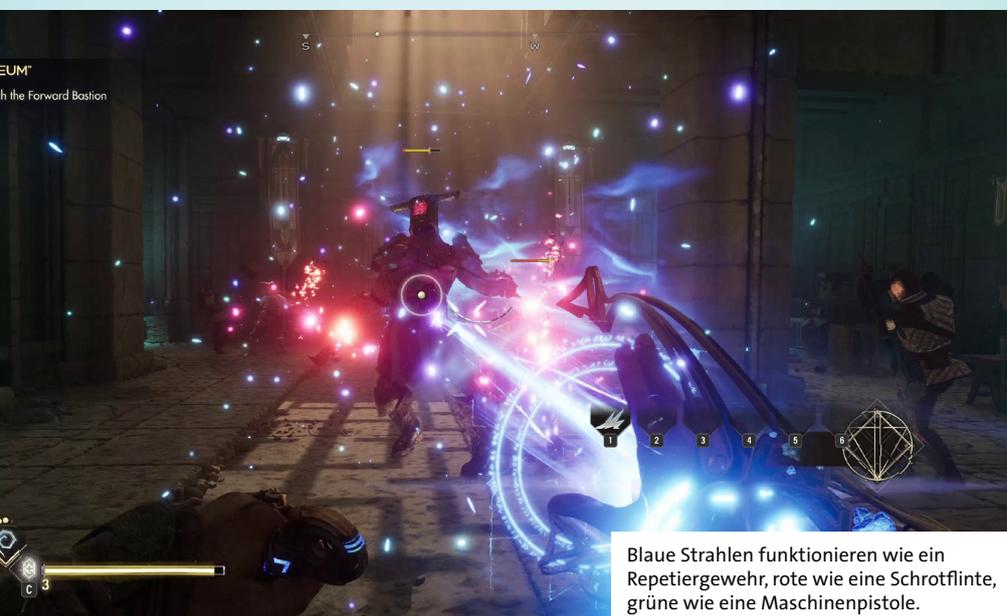
schämgefahr«, aber die versprochenen Szenen wie ein Kampf auf einer riesigen, durchs Meer schreitenden Statue könnten das in der Vollversion locker ausgleichen. Klar ist auf jeden Fall: Es lohnt sich, Immortals of Aveum weiter im Auge zu behalten und es nicht vorzuverurteilen. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Drachen, alte Artefakte und mächtige Zauber: Das ist doch mal die Art von Fantasy-Trash, den ich liebe! Auch wenn Creative Director Bret Robbins die Story seines Werks im Interview explizit lobt (»Einige der besten Dialoge, die ich je gesehen habe«), finde ich die ganze Erzählung bisher noch reichlich klischeehaft und uninteressant. Auch der Protagonist Jak muss sich erst noch als Sympathieträger beweisen. Aber ganz ehrlich: Als Fantasy-Fan juckt mich das alles gar nicht so sehr, denn bisher feiere ich vor allem die tollen Szenen und Momente, die das Szenario erlaubt. Ein Call of Duty mit Zauberern? Ja, bitte! Zumal sich der Shooter bislang erfrischend klassisch anfühlt. Die Gefechte sind schnell, die Spezialfähigkeiten machen Spaß (Energiepeitsche!), die Grafik ist schick. Wenn Ascendant Studios über die ganze Spielzeit hinweg mit genug Überraschungen und Weiterentwicklungen des Basiskonzepts aufwartet, dürfte Immortals einer meiner Lieblings-Shooter des Jahres werden. Und ja, ich bin darüber genauso überrascht wie ihr!



Blaue Strahlen funktionieren wie ein Repetiergewehr, rote wie eine Schrotflinte, grüne wie eine Maschinenpistole.