

Trepang2

ZUM SCHIESSEN GUT

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Trepang Studios** Entwickler: **Trepang Studios** Termin: **21.6.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Eine Handvoll Entwickler will mit Trepang2 die Brachialität des alten F.E.A.R. zurückbringen. Und schießt dabei übers Ziel hinaus – im Guten. Von Dmitry Halley



In Bullet Time über einen Gegner springen und ihm die Schrotflinte um die Ohren jagen? Kein Problem.

Der Ego-Shooter Trepang2 begann vor Jahren als Unreal-Engine-Fingerübung einer einzigen Person, das Team wuchs mit der Zeit auf eine Handvoll Leute an – und herausgekommen ist ein Spiel, das auf Steam aktuell 96 Prozent positive Reviews verzeichnet. Keine Frage, Trepang2 merkt man das mickrige Budget an. Alle Charaktere im Spiel tragen Militärhelme und -masken, damit die Devs sich Lippensynchos sparen können. Und die mauere Story passt schlechter zusammen als der Grill von Homer Simpson. Aber Trepang2 lässt euch auch mit zwei SPAS-12-

Schrotflinten gleichzeitig einen Feind zu Wasserfarbe verarbeiten, während euch in Zeitlupe gegnerische Kugeln an den Ohren vorbeizischen. Trepang2 lässt euch Kontrahenten in den Würgegriff nehmen, nur um sie mitten in deren Kollegen zu schleudern – natürlich mit einer scharfen Granate am Gürtel. Trepang2 atmet den Charme, den Schrecken, die Brachialität des legendären Shooters F.E.A.R. von 2005.

Bierdeckelhandlung

Die Handlung von Trepang2 ist vor allem eine Ausrede, um euch wie eine Naturgewalt durch ein Dutzend Haupt- und Nebenmissionen zu ballern. Fassen wir das Wichtigste trotzdem zusammen: Ihr seid Subject 106, ein menschliches Forschungssubjekt des fiesigen Fieslingforschungskonzerns Horizon, der allerlei fiese Fieslingsexperimente in streng geheimen (und sehr fiesigen) Fieslingforschungstationen vornimmt. Am Anfang der rund sechsstündigen Kampagne gelingt

euch die Flucht, und fortan steht Rache auf dem Speiseplan. Mit Pumpgun, MP und der guten alten Faust rasiert ihr Horizon-Soldaten die Koteletten von den Backen.

Die Handlungen der einzelnen Missionen wirken völlig unzusammenhängend und wurden wahrscheinlich nachträglich ins Spiel gepackt, als die Missionsszenarien längst feststanden: Mal kämpft ihr gegen Zombies, die dann nie wieder auftauchen, mal gegen Kultisten, dann landet ihr plötzlich in den Backrooms, also einem beliebten Horror-Meme aus dem Internet.

Theoretisch könnt ihr überall in den Levels Geheimdokumente finden, die euch das alles irgendwie erklären wollen, aber a) ist nichts davon spannend und b) werdet ihr einen superschnellen Style-Shooter wie Trepang2 nicht unterbrechen wollen, um belanglose Briefchen und Mail-Verläufe zu lesen. Davon gibt es im echten Leben schon genug. Was man Trepang2 aber lassen muss: Ab und an kommt richtig Stimmung

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr die Schießereien in F.E.A.R. mochtet.
- ... ihr rasante Style-Shooter ohne Schnörkel liebt.
- ... ihr Indie-Projekten Ecken und Kanten verzeiht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine 20-Stunden-Kampagne erwartet.
- ... ihr Wert auf eine gute Geschichte legt.
- ... ihr eine Horrorerfahrung wie in F.E.A.R. sucht.

auf. Wenn ihr euch mit Taschenlampe durch ein unterirdisches Krankenhaus vortastet, sich überall groteske Leichen türmen und plötzlich im Augenwinkel eine Kreatur durch den Lüftungsschacht entfleucht, dann weckt das echte F.E.A.R.-Erinnerungen. Aber solche Momente kommen nur in zwei der fünf Kampagnenmissionen vor und spielen lange nicht in derselben Liga wie damals Alma, die reihenweise gestandene Muskelmächts in Bettnässer verwandelt hat.

Ballern wie (nicht ganz) früher

Trepang2 ist kein Boomer-Shooter der Marke Warhammer 40.000: Boltgun oder Prodeus, nimmt sich also nicht die ganz alten Doom-Schinken zum Vorbild, sondern vor allem das 2005er F.E.A.R. Deshalb fühlt es sich ein bisschen moderner an ... aber immer noch oldschool. Auf der einen Seite fliegen getroffene Feinde zum Beispiel mit Ragdoll-Physik gegen die Wand, auf der anderen Seite könnt ihr nicht mal über Kimme und Korn zielen. Ihr sollt eben nicht aus der Distanz Feinde peu à peu aufs Korn nehmen, sondern in Zeitlupe in Gegner rutschen, ihnen die Schrotladung um die Ohren pfeffern, euch per Kick vom nächsten Fiesling abstoßen, nur um per Granate ein rotes Wölkchen zu erschaffen. Subject 106 beherrscht nämlich ein paar übermenschliche Tricks: Ihr macht euch kurzzeitig unsichtbar, sucht den richtigen Angriffswinkel, aktiviert dann die Zeitlupe und ballert in einer möglichst coolen Abfolge von Stunts alles zu Klump.

In den Levels finden sich immer mal Upgrades, um beispielsweise Schalldämpfer



Die Granatendudes hier setzen sich selbst in Brand und scheuchen euch immer wieder aus der Deckung.



Die Umgebung wechselt von Modern Military zu Horror und Mystery bis zu Lagerfeuer Geschichten.

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimihalley



Trepang2 hat anfangs geknirscht und gequatscht, einfach weil ich es aus Reflex und Gewöhnung wie einen modernen Shooter gespielt habe: Gegner aus sicherer Distanz aufs Korn nehmen, vorsichtig vorantasten ... falls ihr mit Trepang2 keinen Spaß haben wollt, dann spielt es so. Trepang2 will jedoch, dass ich mich mit der Schnauze voran in jedes Gefecht werfe, wie ein Irre über den Boden gleite und Feinde am besten aus drei Richtungen gleichzeitig perforiere. Es ist eines dieser Spiele, in dem die Schrotflinte fast schon die beste Waffe ist. Trepang2 hat eine messerscharfe Vision von dem, was es sein will: eine Ballerbude im Stil von F.E.A.R., angereichert um allerlei Style-Akrobatik. Nicht mehr, nicht weniger. Kauft dieses Spiel um Himmels willen nicht für seine Story, für irgendwelches Drumherum an Charakter-Builds, Skill-Punkten und Co. Kauft dieses Spiel, wenn ihr mal wieder Lust auf einen Shooter-Kick habt, nach dessen Ende ihr Urlaub braucht, weil so ein intensiver Ritt hinter euch liegt.

auf die Vector-Maschinenpistole zu schrauben, aber das ist so rudimentär, dass dagegen selbst Call of Duty wie eine Militärsimulation wirkt. Der Star der Upgrade-Show ist die Möglichkeit, später jede Waffe beidhändig zu führen. Also zwei Pistolen, zwei Maschinengewehre, zwei Schrotflinten oder, ja, zwei Granatwerfer, die dann mehr Bumms haben als der Halleysche Komet, aber auch mehr Rückstoß als die dicke Bertha.

Großartiges Gunplay

Es ist absolut erstaunlich, dass eine Handvoll Leute einen Shooter erschaffen kann, der sich so verdammt gut anfühlt. Auf dem Papier sieht das Waffenarsenal mit Schrotflinten, Sturmgewehren und Co. nach langweiliger Standardkost aus, in der Umsetzung schlägt jeder Schuss aber so krachend ein, dass ihr den Bumms förmlich in der Maushand spürt. Die unterschiedlichen Gegnertypen sollen euch immer mal aus der Reserve locken. Dick gepanzerten Dudes müsst ihr zum Beispiel von hinten auf die Gasflasche feuern, Schildträger lassen sich per Slidekick in die Luft schleudern. Und das ist im Prinzip der ganze Deal von Trepang2: ballern, ballern, ballern, so stylisch wie möglich, mal durch lineare Levels, mal gegen Wellen von Feinden. Ob euch dieser kurzweilige Adrenalinkick den Preis von 30 Öcken wert ist, müsst ihr selbst entscheiden. Aber spätestens im Sale kann ich diese Action-Dusche wirklich jedem Shooter-Fan guten Gewissens empfehlen. ★

TREPANG2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2550K / FX-8370
Geforce 650 / HD 7750
4 GB RAM, 35 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 7600K / Ryzen 5 2600X
GTX 1070 / RX 580
16 GB RAM, 35 GB SSD

PRÄSENTATION



- Explosionseffekte
- Licht und Schatten
- sieht aus wie Remake von F.E.A.R.
- Objekte reagieren kaum auf Beschuss
- Charaktermodelle

SPIELDESIGN



- herausragend gutes Gunplay
- Mix aus Akrobatik und Ballern
- jede Mission hat eigene Schwerpunkte
- Akimbo-Alles
- kein Kimme-Korn-Zielen

BALANCE



- sechs Schwierigkeitsgrade
- Gegner erfordern Strategien
- Knarren unterschiedlich
- Bosskämpfe fordernd
- Nebenmissionen sind nur Hordemodi

ATMOSPÄRE / STORY



- einige wirklich atmosphärische Schauplätze
- interessante Ausgangslage
- sehr lose Handlung
- blasse Charaktere
- maue Geheimdokumente

UMFANG



- knapp ein Dutzend Levels
- Kampfsimulator
- Waffenaufsätze
- sehr wenig Drumherum
- für 30 Euro recht kurz

FAZIT

Rasantes Shooter-Revival des ersten F.E.A.R., gemixt mit akrobatischen Style-Manövern und einem fantastischen Gunplay.

