

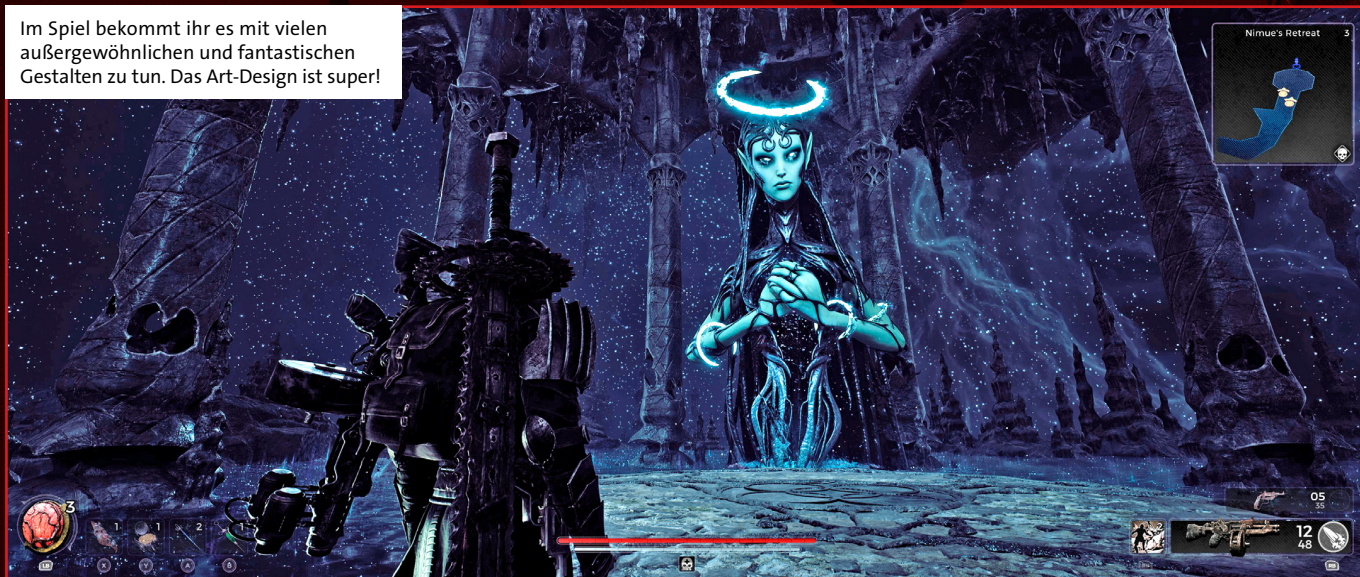
Remnant 2

BESSER, ABER MIT **HAKEN**

Genre: **Shooter** Publisher: **Gearbox Publishing** Entwickler: **Gunfire Games** Termin: **25.7.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Grandioses Gunplay, krasse Charakterkreationen, legendärer Loot und umwerfende Umgebungen bei peinlicher Performance. Von Sascha Penzhorn

Im Spiel bekommt ihr es mit vielen außergewöhnlichen und fantastischen Gestalten zu tun. Das Art-Design ist super!



Remnant 2 ist Remnant: From the Ashes in besser. Zudem bin ich gesetzlich verpflichtet, hier den Vergleich »Dark Souls mit Knarren« zu erwähnen. Wie akkurat das wirklich ist, erkläre ich weiter unten im Test, grundsätzlich gilt aber: Falls ihr den Vorgänger mochtet, werdet ihr mit ziemlicher Sicherheit auch dieses Spiel mögen, den Rest könnt ihr euch ganz ohne meine Hilfe ableiten. Wichtig ist obendrein, dass das Spiel laut Aussage der

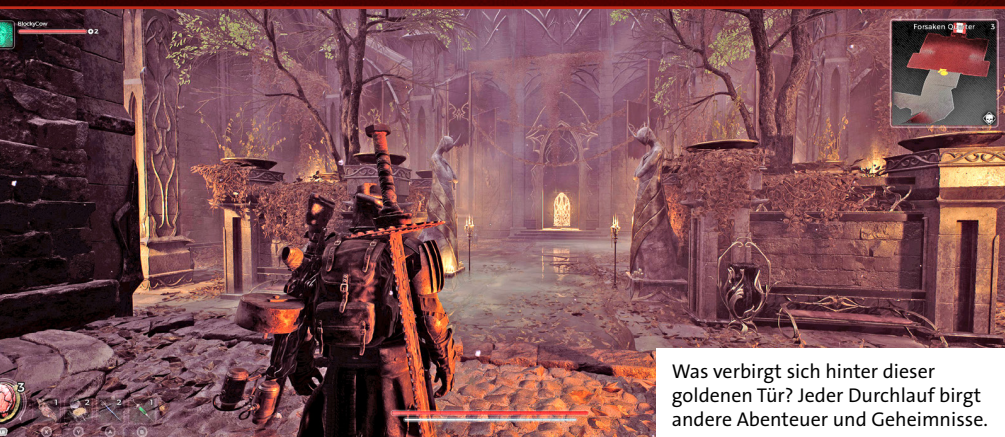
Entwickler darauf ausgelegt ist, mit Upscaling-Technologien wie DLSS oder FSR gespielt zu werden, ansonsten kommt ihr auch mit mächtigster Hardware womöglich nicht auf 60 oder mehr Bilder pro Sekunde. Oder etwas direkter formuliert: Remnant 2 ist nicht besonders gut optimiert.

Wenn ihr das verschmerzen könnt und auf Third-Person-Shooter steht, in denen ihr über Ausrüstung, Fähigkeiten und Upgrades

einen Charakter aufbaut, erwartet euch hier ein hervorragendes Spiel, das euch für einen Durchlauf der Kampagne rund 20 Stunden beschäftigen wird. In jedem Spieldurchlauf werden Quests, Bosse, Nebenareale und andere Elemente neu ausgewürfelt, sodass ihr bei weiteren Durchgängen über viele weitere Stunden neue Endgegner, mächtige versteckte Items, Geheimnisse und sogar komplett neue Charakterklassen aufstöbert, wenn ihr aufmerksam danach sucht. Am spannendsten ist das Spiel zweifellos mit bis zu zwei guten Freunden im Koop-Modus, ihr könnt es aber auch solo oder im offenen Multiplayer mit zufälligen Mitstreitern durchspielen.

Skalierende Bosskämpfe

Als Einzelgänger habt ihr es in Remnant 2 zu Spielbeginn auch auf dem einfachsten der vier Schwierigkeitsgrade nicht leicht. Das Spiel ist eine Ecke härter als der erste Teil, erste Schritte sind einfacher mit einem oder zwei Freunden im Gepäck. Für meinen Test habe ich das Spiel vorsorglich auch auf dem Rechner meiner Freundin Claire instal-



Was verbirgt sich hinter dieser goldenen Tür? Jeder Durchlauf birgt andere Abenteuer und Geheimnisse.

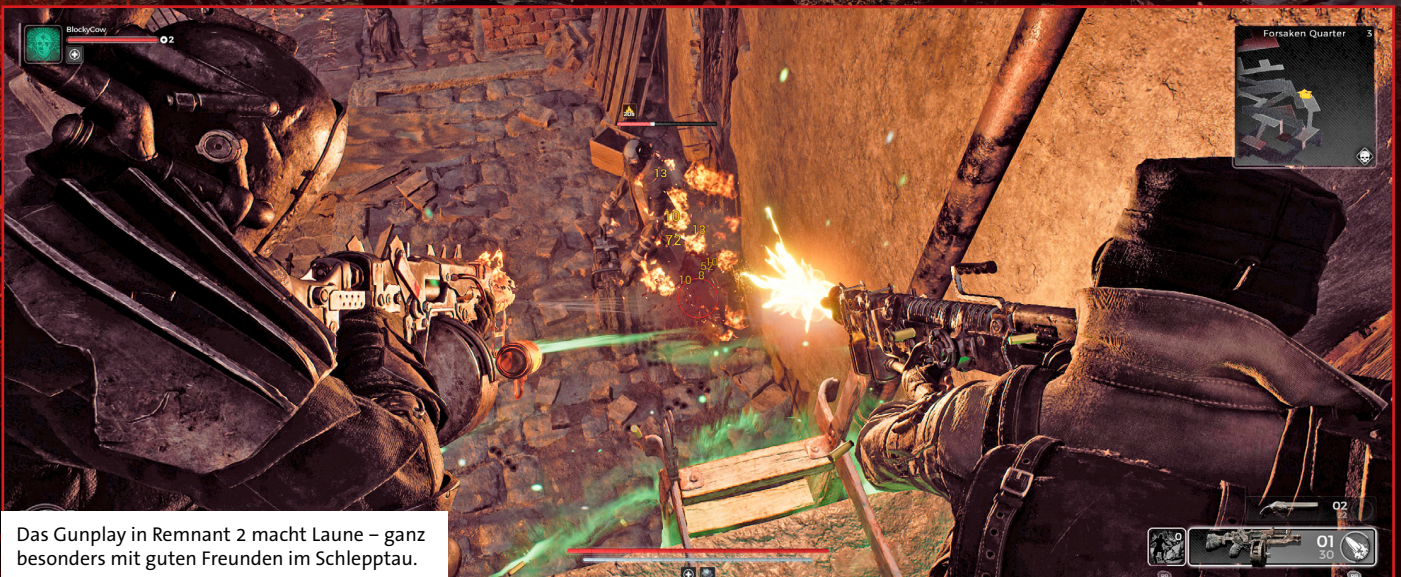


Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr schon den Vorgänger mochtet.
- ... ihr Rollenspielelemente in Shootern mögt.
- ... ihr Rätsel und Geheimnisse in Spielen liebt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr schlecht optimierte Spiele hasst.
- ... ihr auf eine gut erzählte Story hofft.
- ... euch Zufallselemente zuwider sind.



Das Gunplay in Remnant 2 macht Laune – ganz besonders mit guten Freunden im Schlepptau.

liert, weil ich nicht auf die Zufallsgruppen aus dem optional offenen Multiplayer stehe. Solo haben Gegner und Bosse logischerweise immer nur euch im Visier, was sich auch durch Beschwörungen und Pets nur mäßig lindern lässt. Zum Ausgleich haben Endgegner kleinere Lebensbalken, wenn ihr keine Mitstreiter dabei habt. Ob allein oder mit Freunden, einmal mehr zieht ihr als letzter Widerstand der Menschheit gegen »die Saat« in die Schlacht, die droht, alles Leben auf allen bekannten Planeten zu vernichten.

Dabei ballert ihr eure Gegner in Third Person anfangs mit Schrotflinten, Maschinengewehren, Revolvern und später mit Laserkanonen, Bögen und Alien-Pistolen über den Haufen, sammelt Materialien für Upgrades, versteckte Ringe und Amulette für Charakterboni, schaltet neue Talente und Charakterklassen frei. Die Schießereien rocken hart. Als ich zu Spielbeginn Gegner auf kurze Distanz mit der Shotgun aufs Korn nehme, ist oft nach nur einem Volltreffer Schluss. Überlebt ein Feind mal, reißt es ihn für gewöhnlich erst mal von den Socken, und er liegt eine Weile hilflos am Boden. Die

Die Story hat ein paar schicke Zwischensequenzen, sie bleibt aber konfus und ist oft schwafelig.



Knarren fühlen sich wuchtig an, die Treffer hauen ordentlich rein, im Zweifelsfall setze ich mit dem schweren Zweihänder nach. Das ist dann leider nicht mehr ganz so toll.

Nahkampf im Notfall

Um eure Schusswaffe abzufeuern, müsst ihr immer erst mit der rechten Maustaste (linker Trigger am Gamepad) zielen. Aus der Hüfte

schießen geht nicht, beim Angriff ohne vorheriges Anvisieren schwingt ihr immer die Fäuste oder eure aktuell angelegte Nahkampfwaffe. Irgendwelche Paraden oder Konter gibt es für den Nahkampf nicht, in erster Linie setzt ihr hier auf leichte und schwere Angriffe sowie eure Ausweichrolle, zudem führt ihr eine Spezialattacke aus, wenn ihr nach einem neutralen Ausweich-

manöver einen schweren Angriff ausführt. Über bestimmte Items und Talente könnt ihr eure Nahkampf-Power weiter aufmotzen, Schusswaffen fühlen sich wie schon im ersten Teil aber immer deutlich besser und weniger fummelig an.

Besiegte Gegner lassen Währung und kleine Mengen Munition fallen, mit der ihr sorgsam haushalten müsst. Gekillte Bosse hinterlassen Materialien für neue Waffen und Upgrades. So stellt ihr immer neue abgefahrene Mordwerkzeuge her oder rüstet bestehende Schießprügel mit Aufwertungen und sogenannten Mods auf. Mods sind Spezialeffekte wie Brandmunition, Bohrgeschosse, Suchraketen und ähnliche vernichtende Attacken, die ihr abfeuern könnt, wenn ihr sie durch genug Kills mit eurer Waffe aufgeladen habt. Über versteckte Fähigkeiten und Charakterklassen passt ihr eure Charaktere noch weiter an.

Herrliche Flexibilität

Nach einigen Spielstunden und bestandenen Abenteuern haben Claire und ich unsere Helden aufgemotzt und an unsere Bedürfnisse angepasst: Über eine versteckte Bonusklasse und spezielle Mods beschwöre ich fliegende Monster, klatschende Tentakel und wuselnde Weltraumkrebse als Verstärkung für meinen Hund und lasse meine Pets für mich arbeiten. Claire verteilt Flächenheilung und defensive Buffs und schwingt einen Kampfstab, der zusätzliche Heilung auslöst. Das macht Laune, weil wir sehr frei sehr unterschiedliche Rollen spielen und uns gegenseitig unterstützen können. Zudem motiviert es, weil wir immer auf der Suche nach besseren versteckten Items und Passivboni sind, die uns in unserer jeweiligen Spielweise noch effektiver machen.

Fünf spielbare Charakterklassen wurden offiziell enthüllt, vier weitere, geheime Klassen wurden zum Zeitpunkt dieses Artikels bereits entdeckt, über weitere wird zumindest gemunkelt. Jede Klasse hat ihre speziellen Stärken. Der Handler hat beispielsweise einen Hund, der wahlweise als Tank,



Ihr könnt zwei Charakterklassen gleichzeitig haben und diese jederzeit wechseln.

SELECT
HANDLER

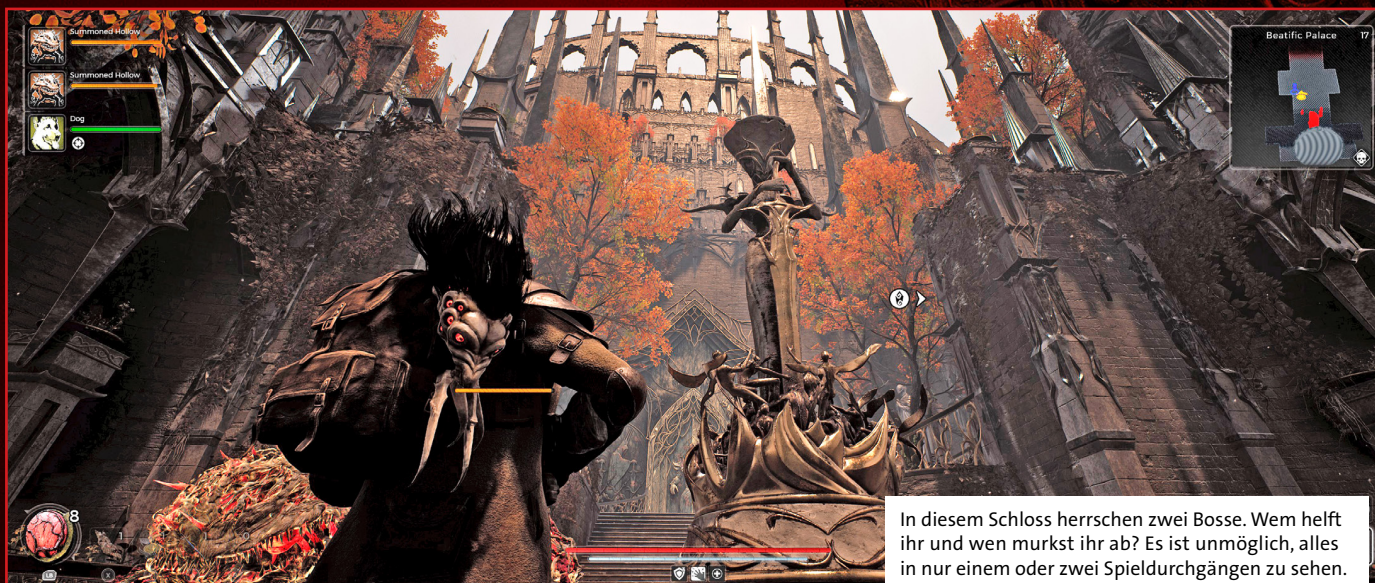
Schadensaussteiler oder Heiler fungiert, der Gunslinger feuert seinen Püsterich besonders schnell ab, und es mangelt ihm niemals an Munition, der Medic hält die Gruppe am Leben und so fort. Ihr könnt eure Klassen wie einen Ausrüstungsgegenstand anlegen, immer zwei davon gleichzeitig verwenden und jederzeit wechseln, sofern ihr über mehr als nur zwei Stück verfügt. Neue Klassen könnt ihr bei Händlern kaufen beziehungsweise versteckt im Spiel finden.

Ein Fest für Entdecker

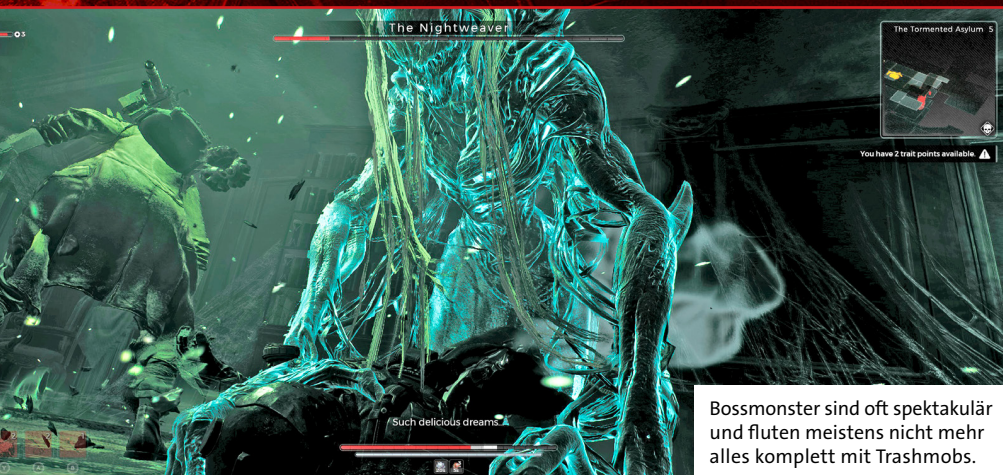
Rennt ihr immer nur stur von einem Kampagnenziel zum nächsten, erreicht ihr irgendwann das Spielende, tragt womöglich immer noch eure allererste Rüstung und habt die besten Goodies verpasst. Viele der besten Items entdeckt ihr nur hinter teilweise sehr kniffligen Puzzles. Ihr aktiviert Maschinen und Mechanismen mit verwirrenden Hebeln und Schaltern und habt oft nur ein kryptisches Tagebuch als Hinweis für die Lösung. Manche Goodies sind hinter illusionären Wänden oder verborgenen Portalen versteckt. Ihr könnt das für gewöhnlich ignorieren, euch einfach nur stur durch die Story ballern, aber dann entgehen euch die besten

Belohnungen. Es ist unmöglich, in einem einzigen Durchlauf alles zu sehen und zu bekommen. Jedes der drei Hauptgebiete im Spiel hat unterschiedliche Hauptmissionen und Endbosse, die ebenso zufällig ausgewählt werden wie die Nebenareale in jedem Gebiet, die wiederum mit eigenen Bosse, Rästeln und Geheimnissen kommen.

Viele Situationen bieten unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten, die euch alle jeweils verschiedene Belohnungen einbringen. Ein Beispiel, ohne zu arg in Spoiler abzudriften: Ein Bossmonster beauftragt euch damit, einen NPC umzubringen. Wenn ihr das macht, ist die Quest erledigt, und ihr erhaltet ein spezielles Item als Belohnung. Verbündet ihr euch stattdessen mit dem NPC und bekämpft das Bossmonster, erhaltet ihr ein anderes Item. Ignoriert ihr jedoch den NPC komplett und greift den Boss direkt an, erhaltet ihr ein drittes Item als Belohnung. Seid ihr in diesem Kampf aber zu langsam, killt der Endgegner den NPC irgendwann einfach selbst, woraufhin ihr ein viertes Item als Belohnung erhaltet. Remnant 2 hat etliche Situationen, bei denen ihr für jede mögliche Lösung andere Gegenstände erhaltet. Habt ihr ein Gebiet vollends abgeschlossen, dürft



In diesem Schloss herrschen zwei Bosse. Wem helft ihr und wen murkst ihr ab? Es ist unmöglich, alles in nur einem oder zwei Spieldurchgängen zu sehen.



ihr es im Abenteuermodus jederzeit neu auswürfeln (sprich: neue Bosse, Quests, Nebenareale) und erneut durchspielen, unabhängig von der Kampagne.

Umwerfendes Design

Remnant 2 hat einige wahnsinnig coole Bosskämpfe, sowohl in Hinsicht auf Inszenierung als auch Gameplay. Riesengroße, oft sehr abgefahrene und außerweltliche Kreaturen decken euch mit verheerenden Flächenattacken, tödlichen Fallen und größtenteils fair lesbaren Spezialangriffen ein. Wie im Vorgänger gibt es auch hier immer wieder mal

Phasen, in denen irgendwelche Trashmobs in die Arena rennen, denn so funktioniert die Munitionsversorgung im Spiel, es wird aber selten so lästig und chaotisch wie im ersten Teil. Falls ihr doch mal das Zeitliche segnet, findet ihr euch wie in Dark Souls am zuletzt besuchten Checkpoint wieder, verliert hier aber beim Tod nicht eure gesammelte Währung oder Erfahrung. PVP, Invasionen, irgendwelche Spielernachrichten und Phantome gibt es hier ebenfalls nicht. Überhaupt ist das Teil eine Ecke gnädiger als Souls, wobei ihr das auf Wunsch über die höheren Schwierigkeitsgrade und den optionalen Hardcore-Modus jederzeit ändern könnt.

Remnant 2 sieht richtig gut aus. Einige Gebiete aus dem ersten Teil kommen, teilweise stark verändert, zurück. Die Grafik ist wesentlich besser als im ersten Teil, die Geräuschkulisse ist atmosphärischer, die (auf Wunsch deutschsprachigen) Sprecher sind klasse, auch wenn die Hauptfigur nervig viel kommentiert. Das Art-Design im Spiel ist erstklassig, der Soundtrack der absolute Hammer. Ich habe mich diese Woche mehrfach dabei erwisch, wie ich die Titelmelodie des Spiels summe, was mir so seit Morrowind nicht mehr passiert ist. Allein die Story ist konfus, die Dialoge sind zum Einschlafen langweilig, viele NPCs öde bis aggressiv lästig. Auch das Gefasel über ein Labyrinth der Welten mit Zugang zu unendlich vielen Planeten und endlos vielen Möglichkeiten ist etwas albern, wenn man nach der Erde nur drei weitere Welten aufsucht. Dafür könnten diese kaum unterschiedlicher und abwechslungsreicher sein, bieten allesamt einzigartige Gegner, von denen euch einige noch bis ganz ans Ende der Kampagne überraschen.

Gammelige Technik

Wie eingangs erwähnt ist Remnant 2 derzeit ohne Einsatz von DLSS oder FSR nicht angenehm spielbar. Auf hohen Einstellungen in 1440p waren auf dem Testrechner mit Ryzen 7 7840, 64 GB RAM und RTX 3080 trotz DLSS im Performance-Modus je nach Gebiet oft nicht mehr als 45 FPS durchschnittlich möglich, mit regelmäßigen Rucklern und Einbrüchen. Auf Steam und Reddit sammeln sich die Beschwerden über die schlechte Performance. Ja, das Spiel sieht toll aus, aber

nicht so toll, um solch lausige Bildwiederholraten zu rechtfertigen. Solltet ihr Remnant 2 dennoch nebenher auf Geräten wie dem Steam Deck spielen wollen, müsst ihr außerdem manuell Spielstände übertragen, denn Cloud Saves gibt es derzeit keine.

Nebenher hat auch die Steuerung ihre Macken. Beim Spielen mit dem Nager stört die Mausbeschleunigung, die Gamepad-Steuerung lässt sich derzeit nicht umbelegen und ist, gelinde gesagt, abenteuerlich. Zum Benutzen von Items oder Sekundärfähigkeiten drückt ihr beispielsweise immer zwei Tasten gleichzeitig, zudem haben Antippen und Gedrückthalten oft unterschiedliche Funktionen. Ruft das doch mal in einem hektischen Bosskampf einfach so ab! Auch das Balancing ist noch nicht perfekt. Der letzte Endgegner ist in der Gruppe derzeit übernatürlich schwer und übertrifft alles andere im Spiel um Längen, während er solo dank verkürztem Lebensbalken fast schon zu einfach ist. Abseits der Performance-Probleme ist davon jedoch nichts so dramatisch, dass es euch von diesem sehr guten Shooter fernhalten sollte. Besonders mit Freunden macht er einfach abartig viel Spaß. ★

REMNANT 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 7600 / Ryzen 5 2600	i5 10600K / Ryzen 5 3600
GTX 1650 / RX 590	RTX 2060 / RX 5700
16 GB RAM, 80 GB Festplatte	16 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Hammer-Soundtrack + fantastisches Art-Design
- gute Sprecher + tolle Grafik
- nur mit DLSS (vielleicht) flüssig spielbar

SPIELDESIGN



- Schießereien rocken + spannende Puzzles und Secrets + gutes Charaktersystem
- viele coole Bosse + ranziger Nahkampf

BALANCE



- viele Checkpoints + keine Verluste beim Tod
- viele Schwierigkeitsgrade + finaler Endboss ist Bullshit
- zäher Spieleinstieg für Einzelgänger

ATMOSPHÄRE/STORY



- grandios designte Umgebungen
- atmosphärische Spielwelten + passable Story
- lahmes Writing + schwache Charaktere

UMFANG



- gute Kampagnenspieldauer + viele Secrets + viele coole Items, Klassen, Skills
- hoher Wiederspielwert + multiple Lösungswege

ABWERTUNG

Eine schlechte Optimierung sorgt für nerviges Geruckel trotz DLSS und mächtiger Hardware.

FAZIT

Hervorragende Fortsetzung eines spaßigen Loot-Shooters mit tollen Kämpfen, vielen Geheimnissen und schlechter Performance.

83

-5

78

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Remnant 2 ist eine Achterbahnfahrt der Gefühle. Einerseits bin ich total begeistert von den teilweise überraschend knackigen Puzzles in einer Zeit, in der mir jedes andere Spiel im unüberspringbaren Tutorial die Tasten W, A, S und D erklärt. Ich mag das, wenn Videospiele mich nicht für komplett dement halten, schon weil gerade auf Reddit eine regelrechte Schnitzeljagd nach bisher unentdeckten Secrets stattfindet. Die Schießereien, die abgefahrenen Umgebungen und Monster, die Musik – ich habe über 40 Stunden auf dem Zähler, bin mit zwei Kampagnen durch und werde direkt weiterspielen, wenn dieser Artikel hochgeladen ist, weil es mich voll gepackt hat!

Gleichzeitig nervt mich aber, dass hier schon wieder ein Spiel zum AAA-Vollpreis (plus überbeuertem Premium-Rotz) vertickt wird, das schlicht und ergreifend lausig optimiert ist und dann vielleicht irgendwann in einem Jahr mal anständig laufen wird. Wozu noch optimieren, dafür gibt's jetzt ja DLSS! Nur war das eigentlich mal dafür gedacht, aus einem Spiel noch ein paar FPS mehr rauszukitzeln oder es auf veralteter Hardware zum Laufen zu bringen, und nicht dafür, es auf einem modernen System überhaupt erst spielbar zu machen. Solche Praktiken gehören abgestraft. Und ich habe die Macht.