

## Atlas Fallen



# NICHT AUF SAND GEBAUT

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Focus Entertainment** Entwickler: **Deck13** Termin: **10.8.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Eine Open World ohne Beschäftigungstherapie, eine gelungene Handlung und ein famoser Koop-Modus – trotzdem ist das Action-Rollenspiel nicht ganz perfekt.

Von André Baumgartner



## 4 SCHWEIFBRENNER



## Vom Glauben zum Vertrauen

Finde einen Weg zum Versunkenen Palast.

(Optional) Sieh nach Arif in seiner Zelle.

In den Kämpfen wird es durchaus mal hektisch, dafür aber effektiv.

## Spielfortschritt im Koop

- Eure Fortschritte werden in Welt- und Charakterfortschritt unterteilt.
- Als Host einer Partie treibt ihr immer beide Arten von Fortschritt voran.
- Als Gast werden die folgenden drei Szenarien berücksichtigt:
  - Konstellation 1: Als Gast mit ähnlichem Kampagnenstand dürft ihr wählen, ob ihr allen Fortschritt, nur den an eurem Charakter oder gar keinen zulassen wollt.
  - Konstellation 2: Ist euch der Host in der Story voraus, erhaltet ihr eine Warnung, dass ihr in dieser Konstellation keine eigenen Fortschritte erzielen könnt.
  - Konstellation 3: Seid ihr dem Host in der Kampagne voraus, könnt ihr während der Sitzung auf Wunsch euren Charakterfortschritt vorantreiben, nicht aber den eurer Welt.

Atlas Fallen lässt sich von A bis Z gemeinsam durchspielen. Wollt ihr eure Spielfortschritte nachträglich angleichen, empfiehlt sich ein Hosten des zurückliegenden Mitspielers. Habt ihr euch einander angeglichen, reicht ein Neustart der Session, um in Konstellation 1 fortzufahren.

Nenn mich Knecht, denn eines menschlichen Namens bin ich nicht würdig. Ich gehöre einer Generation, nein, einer Nation von Namenlosen an, die im Dienste der tausendjährigen Königin schufteten und starben. Jeder so austauschbar und beliebig wie die behelfsmäßigen Titel, mit denen uns die Wachen herkommandieren. Manche von uns wurden schon namenlos geboren, andere erst später entrechtet. Als Strafe, aus Rache. Oder einfach, weil Arbeitskräfte fehlten. Denn wir sind es, die dem Land unter Einsatz unseres Lebens göttliche Essenz entziehen. Thelos höchstselbst soll die Königin mit deren Beschaffung betraut und sie mit einem unnatürlich langen Leben gesegnet haben. Kaum auszudenken, welche Plagen uns der Sonnengott auferlegen würde, wenn der Essenzstrom versiegen sollte ...

Wenn das für euch wie die perfekte Ausgangslage für eine packende Underdog-Story klingt, dann habt ihr Glück, denn genau das ist es auch, was Atlas Fallen, das neue Action-Rollenspiel des Frankfurter Traditionsstudios Deck13, abliefern. Dank eines mächtigen magischen Artefakts und den in rund 20 Spielstunden geschmiedeten Allianzen kämpfen wir uns vom Boden der Hackordnung empor und schicken uns an, die Welt, wie wir sie kennen, aus den Fugen zu

heben. Was das (Koop-)Rollenspiel neben der nun doch eingefügten und überraschend hochkarätig besetzten deutschen Sprachausgabe sonst noch alles richtig macht, haben wir in diesem ausführlichen (und trotzdem spoilerfreien) Test für euch zusammengetragen. Kleine Warnung vorweg: Ein paar Sandkörner der Wüstenwelt sind dann doch ins Getriebe gerutscht.

### »Surfin' Atlas«

Wer über Atlas Fallen spricht, kommt nicht umhin, das grandiose Sandsurfen zu erwähnen, das uns sämtliche Dünen in Windeseile sowohl hinab- als auch emporgleiten lässt. Dabei ist es nur ein Bestandteil des rasanten Bewegungsrepertoires, mit dem wir durch die vier Hauptschauplätze des Action-Rollenspiels düsen. Mit Doppelsprüngen und bis zu drei Airdashes erklimmen wir zahllose Anhöhen und Ruinen, umrunden Feinde in Windeseile und malträtieren sie zu Boden und zu Luft mit unseren magischen, aus Sand geformten Waffen.

Möglich macht's der sprechende Handschuh, genannt »Gauntlet«, den uns eines Tages ein mysteriöser Sandsturm praktisch vor die Füße weht und uns so aus unserer Knechtschaft unter der tausendjährigen Königin entfliehen lässt. Es beginnt eine aben-



Die 16 Phantom-Arten (so heißen die Gegner) sind unsere primären Widersacher.



Das Sandsurfen ist das Markenzeichen von Atlas Fallen und macht das Erkunden ungleich unterhaltsamer.

teuerliche Reise, während der wir uns sukzessive vom Niemand zum Weltenretter aufschwingen, dabei Freundschaft mit dem Gauntlet-Geist Nyaal schließen und auf den Pfaden eines uralten Ritterordens wandeln.

### Der nimmersatte Sonnengott

Die Ritter von Bastengar sind nämlich die Einzigen, die mehr über unser neues Spielzeug wissen könnten, sprechen die Geschichten über ihre Revolte gegen den Sonnengott Thelos doch ebenfalls von einem saganumwobenen Gauntlet. Zu Beginn unserer Odyssee sind Ritter, Königin und Thelos allerdings genauso weit entfernt wie der Polarstern. Sie geben uns eine Richtung vor, doch wohin sie uns führen, ist ein großes Geheimnis. In bester Romantradition begehen wir uns auf eine Reise ins Ungewisse. Die gezeichnete Eröffnungssequenz und erste Dialoge bringen uns dabei geschickt auf den Wissensstand der bettelarmen Bevölkerung: Die Königin regiert aus ihrem Elfenbeinturm, lässt sich nur selten blicken und beutet das Land unerbittlich im Namen ihres Gottes aus. Atlas, so der Name der Welt, leidet darunter sehr, verwandelt sich zunehmend in ein karges Wüstenmeer und wird von immer größeren Phantomen – aus Wüstensand geformte Bestien – heimgesucht.

### Der Reiz des Ruins

Wenn wir an Wüsten denken, dann selten mit einer romantischen Nostalgie für ihre Schönheit. Wüsten stehen für Lebensfeindlichkeit, Gefahr, Untergang. Dennoch entpuppt sich Atlas Fallen als überraschend schönes Spiel. Dabei ist die Grafik nicht die frischeste, übertreibt es hier und da mit ihren Bloom- und Motion-Blur-Effekten und verzichtet auf moderne Technologien wie Raytracing. Letzteres könnte in einer ausgedörrten, geradezu apokalyptischen Welt mit kaum reflektierenden Flächen aber sowieso nur selten seine Muskeln spielen lassen. Die Performance ging im Test dafür aber stets in Ordnung.

Nein, die wahre Schönheit liegt im grandiosen Leveldesign, das seine drei mittelgroßen Regionen mit genau der richtigen Menge an Landmarken, verführerischen Ruinen und versteckten Schätzen befüllt. Das erkennt man schon allein daran, wie leicht sich hier an jeder Ecke Screenshots schießen lassen, die mühelos als Werbeplakat oder Desktop-Hintergrund herhalten könnten. Wohl wissend um diese Stärke spendieren uns die Entwickler dazu ein dynamisch ausblendbares Interface sowie einen integrierten Fotomodus. Bemerkenswert ist auch die enorme Weitsicht: Feinde und lukrative

Truhen werden uns schon aus solcher Distanz angezeigt, dass wir regelrecht die Augen zusammenkniffen müssen, um sie zu erkennen. Lassen wir unseren Blick noch etwas weiter in die Ferne schweifen, beglückt uns schließlich ein malerischer Horizont, der Fantasy-Romantik und die Bedrohungslage durch den am Himmel dräuenden »Wächter von Thelos« gekonnt verzahnt.

### Starpower für die deutsche Version

Als wir in unserer ersten Preview darauf hinwiesen, dass das vielversprechende Rollenspiel aus deutschem Hause keine deutsche Sprachausgabe bieten soll, waren viele von euch mild entrüstet. Zu Recht, wie auch Publisher Focus Entertainment eingestehen musste und den Entwicklern bei Deck13 drei zusätzliche Monate gewährte, um diesen Makel auszuwetzen. Sicher eine der besten Entscheidungen, die sie getroffen haben, denn die neue deutsche Fassung ist der englischen unserer Meinung nach haushoch überlegen. Großen Anteil daran hat die Sprecherauswahl, die für Deck13-Chef Jan Klose als großer Film- und Hörspiel-Fan auch eine ganz persönliche Angelegenheit war. So lauschen wir ehrfürchtig jeder Zeile, die uns Martin Keßler und Andreas Fröhlich (die deutschen Stimmen von Nicolas Cage und

## Die Steine der Macht



Die Leiste mit Essenzsteinen ist quasi das Skill-Deck unseres Helden, bis zu drei davon dürfen wir anlegen.



151 verbesserbare Essenzsteine bieten unzählige Kombinationsmöglichkeiten, abhängig von eurem Spielstil.

## MEINUNG

Christian Fritz Schneider  
@GRUMMELFRITZ



Nach der Vorschauversion vor ein paar Monaten war ich noch ein bisschen skeptisch. Als großer Fan der The-Surge-Serie wirkte gerade das Kampfsystem von Atlas Fallen auf mich wie ein Schritt zurück. Tatsächlich ist es aber eher ein Schritt in eine andere Richtung, und in Kombination mit der tollen Spielwelt und den charmanten Geschichten hat mich Atlas Fallen jetzt doch völlig in seinen Bann gezogen. Alles, was mich in den vergangenen Jahren an den oft viel zu großen Open-World-Spielen von Ubisoft und Co. gestört hat, was mich regelrecht aufgezehrt hat, macht mir bei Atlas Fallen plötzlich wieder Spaß. Deck13 zeigt ein gutes Händchen für Pacing und strapaziert keine Gameplay-Aufgabe über ihren Unterhaltungswert hinaus. Und dass ich dann ausgerechnet so ein Spiel auch im Koop zu zweit erleben kann, ist natürlich wunderbar. Ich weine zwar noch immer The Surge 3 hinterher, und daran wird sich auch nichts ändern. Aber auf ein Atlas Fallen 2 würde ich mich genauso freuen!

ziger Barde, dem wir nur widerwillig als Muse dienen. Das vermittelt trotz der getrennten Regionen ein Gefühl von Kontinuität und offenbart anhand ihrer Schicksale die Licht- und Schattenseiten unseres Handelns. Dennoch bleibt der Handlungsverlauf stets linear und stellt uns kaum vor echte moralische Abzweigungen.

### Schätze so weit das Auge reicht

Atlas Fallen überschwemmt uns auch nicht mit einer Flut an Sammelaufgaben und belanglosen Nebenquests, sondern findet für beides genau das richtige Maß. Versagen wir bei Worträtseln oder finden wir nicht sämtliche gestohlenen Äpfel des Obsthändlers, wird Frust vorgebeugt, indem wir die Aufgaben auch im »fast richtigen« Zustand abschließen dürfen. Seine strikte Linearität

John Cusack) in den Rollen unserer Begleiter Arif und Nyaal aufs Trommelfell kredenzen. Die Sprecher zweier Hollywood-Schwergewichte, die im Action-Klassiker »Con Air« sogar gemeinsam auf der großen Leinwand zu hören waren. Hörspiel-Fans kennen Fröhlich zudem als Bob Andrews aus »Die drei ???«. Auch die Stimmen des männlichen (David Berton) und weiblichen (Runa Pernoda Schaefer) Protagonisten wissen zu überzeugen. Lediglich einige Nebenfiguren lassen durchblitzen, dass sie durch Cameo-Gäste wie Viet von den Rocketbeans (Dorfschmied in Castrum 7) und nicht von Filmsprechern synchronisiert wurden.

### Eine stimmgetragene Handlung

Während die schöne Welt das im internationalen Vergleich eher kleine Budget geschickt zu kaschieren vermag, wird es bei der Inszenierung der Handlung umso offensichtlicher. Dialoge halten bewusst Abstand zu den eher minimal animierten Gesichtern, und vollwertige Zwischensequenzen werden nur äußerst sparsam eingesetzt. Auch deshalb sind die hochkarätigen Sprecher so verdammt wichtig für Atlas Fallen, denn in Abwesenheit ausdrucksstarker Mimik sind es allein sie, die uns emotional abholen. Insbesondere Keßler glänzt mit seiner enormen Bandbreite und versetzt uns mit einer überaus lebensechten Verzweigung in der Stimme mehrmals einen

tiefen Stich ins Herz. Damit setzen er und andere erinnerungswürdige Akzente in einer Erzählung, die ansonsten einem eher heiteren Unterton folgt und die durch einen stetigen Anstieg der Risiken sowie mehrerer kleiner Twists durchgängig zu motivieren weiß.

Ganz besonders hervorzuheben sind die vielen Nebenfiguren, die uns nicht nur einmalig pro Gebiet begegnen, sondern deren Werdegang wir übers gesamte Spiel hinweg mitverfolgen können. Sei es die tapfere Finderin aus der anfänglichen Karawane, die tatkräftigen Brüder Rast und Sporn aus der Flüchtlingssiedlung Castrum 7 oder ein kau-



Obwohl Atlas Fallen technisch nicht ganz vorn dabei ist, gibt es immer wieder stimmungsvolle Momente.

## MEINUNG

Markus Schwerdtel  
@kargbier



Ich habe bekanntlich eine Schwäche für nicht ganz perfekte Action-Rollenspiele – nicht umsonst gehört Kingdoms of Amalur immer noch zu meinen absoluten Lieblingen. Und genau an diesen Titel hat mich auch Atlas Fallen immer wieder erinnert. Es gibt eine spannende Story, interessante Charaktere und vor allem eine offene Spielwelt, die ich wirklich erkunden will und bei der ich nicht das Gefühl habe, sie diene nur als Sportplatz für irgendwelche Beschäftigungstherapie-Quests. Auch wenn für meinen Geschmack ruhig etwas mehr los sein dürfte. Ich mag das Kampfsystem trotz der manchmal störrischen Aufschaltmechanik, und das Essenzstein-Knobeln zwingt dazu, über meinen Helden-Build nachzudenken. Trotzdem ist Atlas Fallen nicht perfekt. Man merkt einfach, dass hier nicht mit einem AAA-Budget gearbeitet wurde. Immer wieder stößt man auf kleine Nickeligkeiten wie durchlässige Felsen oder Kameraverwirrung. Das ist alles nicht schlimm, aber ich kann verstehen, dass man als Horizon- oder Elden-Ring-verwöhnter Spieler über solche Dinge stolpert. Ich kann drüber hinwegsehen und hatte einen Heidenspaß!

während der Haupthandlung wiegt Atlas Fallen mit den anderen Verlockungen seiner Spielwelt auf. Allem voran die in jedem Winkel versteckten Schätze, die uns auf vielfältige Weise fürs Erkunden belohnen und so kaum einen Schritt abseits der vorgezeichneten Pfade vergebens machen. Jedenfalls sofern wir nicht gegen eine der unsichtbaren Wände prallen, die zukünftige Storystatio-

Arif wird von Martin Keßler gesprochen. Dessen beeindruckende Performance hebt die Inszenierung trotz magerer Gesichtsanimationen auf ein höheres Level.



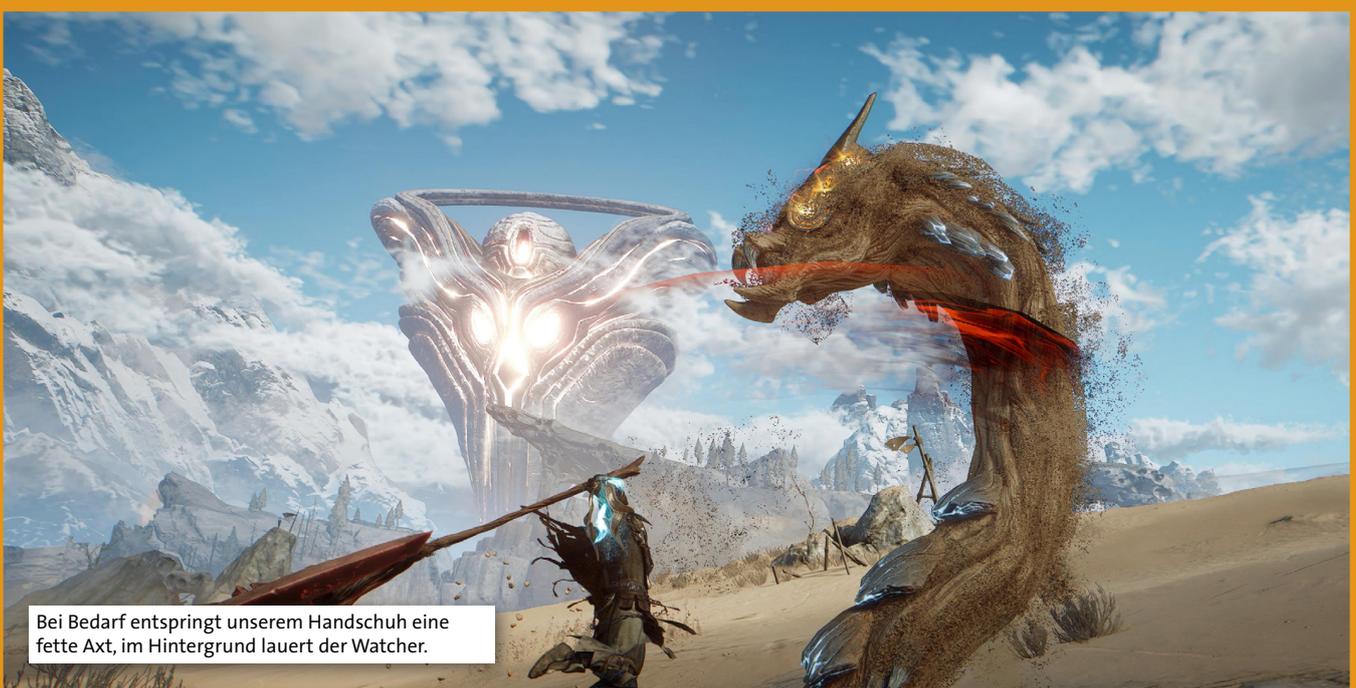
nen wie den Palast schützen. Eine äußerst unelegante Lösung in einem Spiel, das uns derart zum (vertikalen) Erkunden auffordert. Toll dagegen: Die gesammelten Rohstoffe und Tribute (so der Name der Währung) bleiben bis zur letzten Minute nützlich. Denn sie unterstützen optimal das, worauf unsere Sammelwut eigentlich abzielt: die Essenzsteine. Von ihnen gibt es (in Anlehnung an die allseits beliebten Pokémon) 151 Stück zu erbeuten, und ähnlich den kleinen Taschenmonstern erweitert jeder einzelne unsere taktischen Möglichkeiten im Kampf. Aus jeweils elf von ihnen stellen wir uns drei schlagkräftige Decks zusammen, die wir nach Belieben wechseln dürfen.

Im Gegensatz zu einem überfrachteten Assassin's Creed haben wir hier also ein echtes spielerisches Interesse daran, alle vier Himmelsrichtungen nach neuen nützlichen Talenten abzugrasen. Wir finden sie in Truhen, bei Monstern, als Questbelohnung oder auf Formeln für den Eigenbau. Die Steine, die uns besonders gefallen, bauen wir in bis zu zwei Stufen aus und verwenden dafür Erze, Pflanzen und Essenzstaub – eine Art

Erfahrungspunkte, die wir für besiegte Monster und erledigte Aufgaben einheimen. Was uns fehlt, erwerben wir gegen Geld bei Händlern. Auch unser Gauntlet an sich erhält im Verlauf der Handlung neue Fähigkeiten und ermöglicht uns den Zugang zu einst versperrten Rätseln und Gängen. So lockt uns das Spiel auch zurück in frühere Regionen, wenn wir es lassen. Dort lassen wir unseren Geisterkumpel Nyaal dann zum Beispiel Treppen zu Schätzen bauen. In solchen Momenten erinnert Atlas Fallen fast schon an Metroid oder die Zelda-Serie.

### Schneller als Jackie Chan

Das Essenzsteine-Crafting und -Ausprobieren funktioniert sehr intuitiv. Wir experimentieren ständig mit neuen Kombinationen herum und verschieben die aktiven wie passiven Talente auf unserer Momentum-Leiste. Diese füllt sich im fortschreitenden Kampfgetümmel und aktiviert so nach und nach unsere an ihr entlanglaufende Steinauswahl aus Bronze-, Silber- und Goldfähigkeiten. Eine taktische Wahl wäre zum Beispiel, den Bronzereich auf schnellere



Bei Bedarf entspringt unserem Handschuh eine fette Axt, im Hintergrund lauert der Watcher.



Nebenfiguren wie Finderin bestreiten simultan zu uns ihre eigene Reise, kreuzen aber regelmäßig die Wege mit uns.

Momentum-Generierung zu spezialisieren, sodass wir früher Zugriff auf die zwei mächtigeren Kategorien erhalten. Streckt dann eines der 16 unterschiedlichen Sandungetüme sein groteskes Haupt aus dem Sand, prügeln wir mit jeweils zwei von drei Waffengattungen darauf ein. Die Axt wandelt sich bei zunehmenden Schlagkombinationen zu einem großen Vorschlaghammer, und die Sandpeitsche erlaubt ein schnelles Heranziehen an die Gegner. Beide ersetzen wir wahlweise durch die Sandfaust, die blitzschnell auf unsere Widersacher einprügelt. Selten spielt sich eine Konfrontation dabei rein auf dem Boden ab, denn den vielseitigen Schlägen, Lasern, Schadflächen und Minen weichen wir am besten mit unseren rasanten Airdashes aus, die uns in Windeseile ans andere Ende des Schlachtfeldes befördern. So umkreisen wir die gerne mal haus hohen Elitegegner und dreschen gezielt auf das Körperteil ein, das wir ihnen zuerst abschlagen wollen. Sie unterteilen sich in lebenswichtige Gliedmaßen und solche, die unsere Chancen auf Essenzstein-Beute erhöhen. Hier taktieren wir also im Grunde ein

wenig zwischen effizienter Schnelligkeit und der Gier nach Items hin und her.

### Geschick wird belohnt

Die zweite große Säule unserer Defensive ist unsere Sandhaut, die wir als Blockmanöver im richtigen Timing zum gegnerischen Angriff anbringen. Als optische Hilfe blinkt das attackierende Körperteil vorher rot auf. Über Angriffe von außerhalb des Bildausschnittes informieren uns praktische kleine Pfeile zu unseren Füßen. Erfolgreich blockierte Angriffe richten keinen Schaden an und geben besonders fingerfertigen Spielern so die Möglichkeit, selbst die härtesten Kämpfe unverletzt zu überstehen. Auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade wahrlich keine leichte Aufgabe, insbesondere da in Rage geratene Sandteufel noch schneller, härter und variantenreicher auf uns einschlagen. Stecken wir doch mal eine Backpfeife ein, heilen wir uns mit den drei bis fünf Ladungen unsres Schutzamuletts oder heben damit gefallene Koop-Partner wieder auf. Ständige Autosaves und das manuelle Speichern an den Ambossen bewahren uns bei einem

## MEINUNG

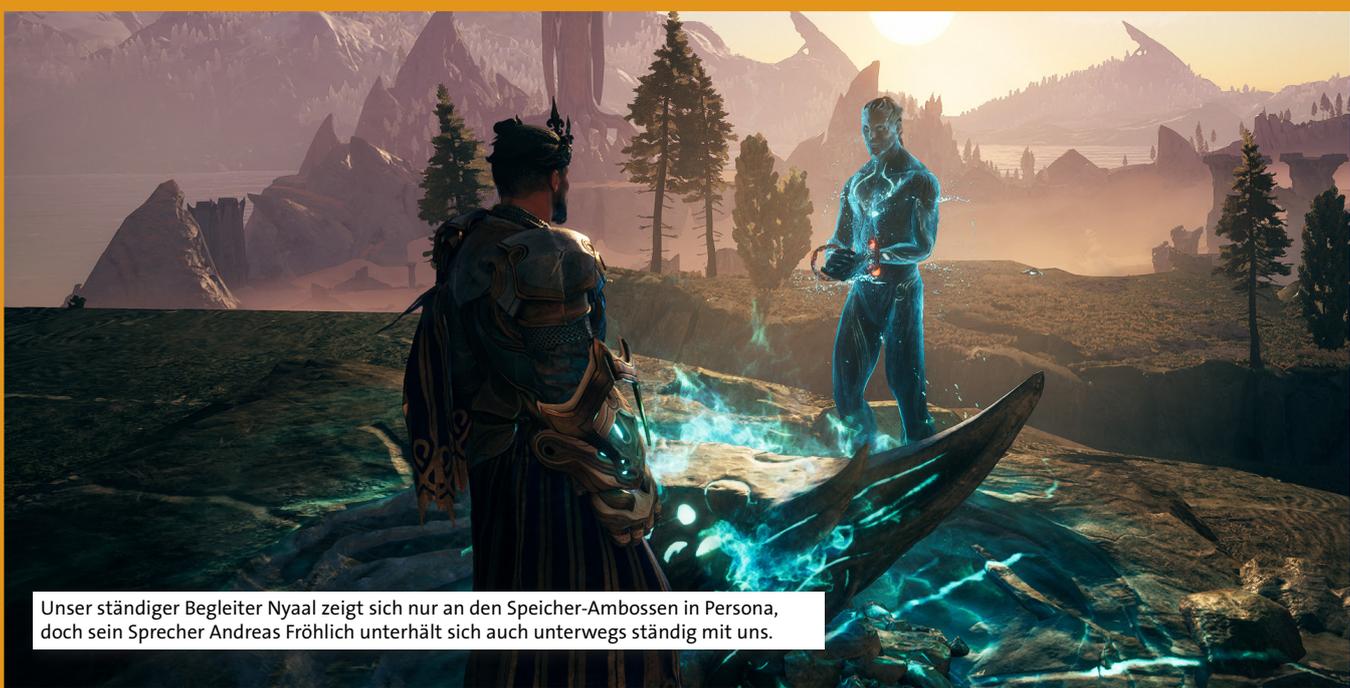
André Baumgartner  
@playtyper



Das letzte Mal, dass ich Martin Keßler (die deutsche Stimme von Nicolas Cage) in einem Spiel vernommen habe, war im Action-Rollenspiel »Silver« von 1999. Warum ich das noch weiß? Nun, weil ich bis heute gerne Keßlers genial-sarkastische Betonung der Worte »Sicher, Großvater ...« nachhänge. Ein Beleg dafür, dass Sprecher quasi im Alleingang unvergessliche Spielmomente erschaffen können. Dabei hätte Atlas Fallen um ein Haar gar keine deutsche Sprachausgabe bekommen! Dass es uns jetzt mit derart viel Hollywood-Flair beglückt, ist mit Abstand das Beste, was dem Spiel passieren konnte, und zeigt, wie gut drei Monate zusätzliche Entwicklungszeit tun können.

Zumal hinter dem Flair auch noch eines der besten deutschen Rollenspiele überhaupt steckt. Seine fremdartige Welt zu entdecken, sein eingängiges Kampfsystem zu meistern und mitzuerleben, wie ich das Schicksal so vieler Nebenfiguren beeinflussen, hat mich tief beeindruckt. Und dann diese Fortbewegung! Ich glaube, mehr Spaß hatte ich beim bloßen Erkunden noch nie! Dass ich das alles dann auch noch als gleichberechtigter Koop-Partner mit einem geliebten Mitmenschen teilen kann, setzt dem Ding eindeutig die Krone auf.

Ableben vor übermäßigem Zeitverlust. Gelingen uns aber drei aufeinanderfolgende Blocks, friert unser Feind vorübergehend in kristalliner Form ein und wird ganz besonders schadensanfällig. Den gleichen Effekt erzielen wir, wenn wir unsere bisher angesparte Momentum-Leiste in einem verhee-



Unser ständiger Begleiter Nyaal zeigt sich nur an den Speicher-Ambossen in Persona, doch sein Sprecher Andreas Fröhlich unterhält sich auch unterwegs ständig mit uns.

renden Zerschmettern-Flächenangriff entladen. In Kombination entfesseln unsere rasanten Fortbewegungs-, Block- und Angriffsmöglichkeiten spektakuläre Kämpfe gegen Gruppen und Bosse – und das, obwohl wir dabei häufig nur zwei Angriffstasten drücken oder für schwere Angriffe festhalten. Das macht das System ebenso eingängig wie befriedigend.

Einziger Wermutstropfen ist die schwankende Übersichtlichkeit, denn die Kamera verzettelt sich gelegentlich in den übergroßen Sandviechern und zwingt uns so, hektisch auf Abstand zu gehen. Auch die störrische Aufschaltfunktion schlägt in diese Kerbe und wirkt umständlich. Zumal man in der Hektik des Gefechts öfter mal aus Versehen drauf klickt und so den Fokus auf den Gegner verliert – oder unbeabsichtigt den Fotomodus aktiviert. Besser wäre es, wenn wir beim freien Kämpfen ohne Aufschaltung automatisch in Richtung des nächsten Gegners schlagen würden.

### Der beste Koop-Modus seit Langem

Mit 15 bis 25 Spielstunden (35 für Completionists) trifft Atlas Fallen einen angenehmen Sweetspot fürs Genre und verzichtet auf unnötige Längen, die sich als Streckmittel entpuppen. Mit oder ohne optionale Herausforderungen findet die Handlung zu einem runden Ende. Alternative Schlusssequenzen gibt es nicht. Stattdessen entspringt der Wiederspielwert dem durchdachten Koop-Modus, der sich nie aufdrängt, aber dennoch eines der herausragendsten Features von Atlas Fallen darstellt.

Die Kollegen Fritz und Jonas haben den Zweispieler-Koop ausprobiert und waren begeistert. Koop ist zwar heute wirklich keine Seltenheit mehr, aber so ein offenes Action-Adventure mit viel Story und Erkundung ist dann doch eher eine Ausnahme. Im Zweispielermodus können beide Teilnehmer alle Gespräche mithören und sammeln auch sämtliche Ressourcen und Schätze in der Spielwelt gleich noch für den Partner mit ein. Wofür wir dann unser Geld und unsere Erfahrungspunkte ausgeben, bleibt natürlich uns überlassen. So haben wir die volle



Manche Gegner sind richtig riesig und werfen gefährliche Bomben.

Kontrolle über unsere Spielerfahrung und verpassen trotzdem nichts.

Außerdem wird das Spiel im Koop etwas leichter, weil Bosse und andere Monster sich meist nur auf einen Spieler konzentrieren. Als Ausgleich bekommen wir es aber in der Regel mit mehr Monstern zu tun, und wenn sich ein Partner zu langweilen droht, kann er unabhängig vom anderen seinen Schwierigkeitsgrad hochdrehen.

Aber selbst die friedliche Erkundung der sandüberfluteten Ruinen von Atlas Fallen ist im Koop ein großer Spaß. Gemeinsam über die teils spektakulären Ausblicke zu staunen oder über die Sanddünen zu surfen, macht im Team einfach doppelt Freude. Gegenseitig unterstützen können wir uns, indem wir jene Essenzsteine in unseren Handschuh sockeln, die auch unsere Verbündeten stärken. Da diese Steine allerdings auch auf uns selbst wirken, spricht überhaupt nichts dagegen, sie auch im Einzelspielermodus zu verwenden. So vereint Atlas Fallen das Beste beider Welten, ohne einer den Vorzug zu geben.

Unterwegs sind beide Spieler absolut gleichberechtigt, dürfen mit Figuren sprechen oder wichtige Items aufheben. Das Wechseln der Region oder ganz besondere Handlungsaktionen müssen allerdings gemeinsam ausgelöst werden – entweder durch eine Bestätigung oder das Betreten eines kleinen Kreises. Auch Zwischense-

quenzen bilden beide Mitspieler ab, inklusive ihrer kosmetischen Rüstungsanpassungen. Apropos: Die zehn Stahlanzüge sind die einzigen Aufrüstungsgegenstände. Waffen, Helme etc. gibt es nicht. Loot-jäger kommen also nicht auf ihre Kosten. Cross-play zwischen unterschiedlichen Plattformen gibt es übrigens nicht. Alles in allem schnürt Atlas Fallen mit seiner Kampagne, seiner Welt und dem famosen Koop eines der rundesten Spielepakete, die dieses Jahr erschienen sind. Wer auf Hochglanzinszenierung verzichten und die Kameraschnitzer verzeihen kann, macht hier nichts falsch. ★

## ATLAS FALLEN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5-6600K/Ryzen 3 1200  
GTX 1050 Ti/RX 470  
35 GB Festplatte, 8 GB RAM

#### EMPFOHLEN

Core i7-9800X/Ryzen 5 3600  
GTX 1070 Ti/RX 5700  
35 GB Festplatte, 16 GB RAM

### PRÄSENTATION



👍 schöne Panoramen 👍 tolle Sand- und Soundeffekte  
👍 wuchtige Kampfanimationen 👍 spektakuläre Bosskämpfe  
👎 ausdrucksarme Gesichter

### SPIELDESIGN



👍 taktisches Essenzstein-Puzzeln 👍 Welterkundung  
👍 abwechslungsreiches Gegnerverhalten 👍 rasante Fortbewegung  
👎 unsichtbare Wände

### BALANCE



👍 drei Schwierigkeitsgrade 👍 kulantales Questdesign  
👍 Geld und Rohstoffe wirklich nützlich  
👎 Übersichtlichkeit  
👎 störrische Aufschaltfunktion

### ATMOSPHERE / STORY



👍 unverbrauchtes Szenario 👍 interessante Haupthandlung  
👍 Schicksale vieler Nebenfiguren erlebbar  
👍 starke Sprecher  
👎 eher statische Welt

### UMFANG



👍 15 bis 25 Stunden Spielzeit 👍 vier Hauptschauplätze  
👍 151 Essenzsteine und 16 Gegnertypen  
👍 optionale Herausforderungen 👍 gelungener Koop

### FAZIT

Atlas Fallen überzeugt mit seinem unverbrauchten Szenario und innovativem Spieldesign.



Hammertime: Je gefüllter unsere Momentum-Leiste, desto größer wird unsere Waffe.