

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... ihr eine lineare Story mit viel Erkundung wollt.
- ... ihr Lust auf Bosskämpfe und kleine Rätsel habt.
- ... ihr Fantasy und Magie mögt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

- ... ihr Nebenquests wollt.
- ... euch typische Waffen am liebsten sind.
- ... ihr einen Multiplayer-Modus braucht.

Immortals of Aveum

# MAGIE STATT KNARREN

Genre: Ego-Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: Ascendant Studios Termin: 22.8.2023 Sprache: Deutsch, Englisch  
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 20 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: EA Play Pro

Immortals of Aveum setzt auf eine fesselnde Story in einer futuristischen Fantasy-Welt. Und weil in Fantasy-Welten nicht geschossen wird, erledigen wir Gegner mit Farbenmagie. Von Nicole Wakulczyk

**Nicole Wakulczyk**

Nicole hat jahrelang Fallout 3 gespielt und sich geweigert, das Ödland zu verlassen. 2019 wurde sie dazu überredet, Online-Shooter wie Call of Duty und Overwatch auszuprobieren, und ballert sich seitdem durch alle möglichen Multiplayer- und Singleplayer-Spiele. Es gibt wenig, was sie nicht spielen würde – außer Spiele, die viele Rätsel, Jump&Run-Passagen und Bosskämpfe beinhalten. Immortals of Aveum war dabei grenzwertig, hat ihr aber überraschenderweise Spaß gemacht.

Nach den ersten Stunden von Immortals of Aveum war ich noch skeptisch: Die Map war zunächst keine große Hilfe, die Grafik wirkte generisch, die Charaktere hatten wenig erkennbare Strukturen. Und auch den Spielern und Spielerinnen da draußen ging es offenbar ähnlich: Vor dem Release des Ego-Shooters hatte Immortals of Aveum nur wenig

Aufmerksamkeit erzeugt; beim Launch-Trailer auf YouTube waren mehr als 50 Prozent der Bewertungen negativ. Das Urteil der Spieler: zu generisch, zu bunt, ein Spiel ohne Seele. Doch je länger der Test andauerte, desto mehr änderte sich meine Meinung. Plötzlich blieb ich stehen, um die Ge- gend genau zu betrachten, Screenshots

aufzunehmen und mich in allen Winkeln umzuschauen. Ich wollte mehr erfahren.

**Die Story**

Immortals of Aveum spielt in einer futuristischen Fantasy-Welt, in der es Magni und Lichtlose gibt. Magni sind mächtige Zauberkundige aus Aveum, während Lichtlose keine magischen Fähigkeiten haben. Die Personen, die erst später magische Fähigkeiten bekommen haben, heißen Beschenkte. Dazu gehört auch Jak – der Protagonist von Immortals of Aveum. Jak wird von Großmagnus Kirkan für die Unsterblichen rekrutiert und muss sich dort einer Prüfung stellen. Dass er alle drei Farben der Magie beherrscht, macht ihn zu einem besonderen Magier, einem Triarch-Magnus.

Aufgrund seiner seltenen Gabe wird er in den laufenden Krieg zwischen zwei Legionen hineingezogen. Unterwegs trifft er auf Personen, die ihm helfen – oder seinen Tod wollen. Die Unterscheidung zwischen Verbündeten und potenziellen Feinden gestaltet sich dabei nicht immer offensichtlich. Die verworrenen Beziehungen enthüllen erst später ihre Verknüpfungen, wenn alle Geheimnisse ans Licht kommen.

Die Story umfasst insgesamt 18 Kapitel, die man in zwölf Stunden bequem durchspielen kann. Zusätzlich zur Story gibt es eine Menge optionale Aufgaben. In einem 19. Kapitel folgt der Epilog. Die Metroidvania-Elemente von Immortals of Aveum bieten dabei einen gewissen Weiterspielwert: Zwar



Im Palathon berät sich Jak mit Kirkan.

Zendara's... un-fun.  
What's Devyn's deal?  
Do I get to know secret Immortals stuff now?  
Good night. (Bye)



Der magische Schild schützt euch vor einkehrenden Treffern, verdeckt aber auch einen Großteil des Bildschirms.



In Herausforderungsräumen tretet ihr gegen Phantome an oder bewältigt Hindernisparcours.



Werden alle Magiearten auf einmal entfesselt, gibt es immensen Schaden.

ist die Story linear, allerdings gibt es danach die Möglichkeit, per Schnellreise in bereits erforschte Gebiete zurückzukehren und sich dort in zuvor unzugänglichen Bereichen neue Ausrüstung zu verdienen. Dazu respawnen einige Gegner anschließend.

### Bunte Geschosse mit Wumms

Die dynamischen und bunten Kämpfe sind einer der Kernpunkte in Immortals of Aveum.

Hier schießt ihr nicht aus einem Sturmgewehr oder einer Schrotflinte, sondern mit Sigillen. Das sind die drei Konstruktionen an Jaks Arm, mit denen er rote, blaue und grüne Magie schießt. Mit der Zeit kommen immer mehr davon hinzu, ich konnte mich irgendwann kaum entscheiden, welche ich nutzen wollte. In den Kämpfen ergibt es durchaus Sinn, die verschiedenen Farben auszutesten, denn: Auch die Gegner leuch-

ten in den drei Farben der Sigille und bekommen durch die jeweils passenden mehr Schaden vor den Latz geknallt.

- **Blaue Magie (Kraftmagie):** Einzelschüsse, die auf Distanz ausgerichtet sind. Im Grunde ist das das Scharfschützengewehr.
- **Rote Magie (Chaosmagie):** Mächtig im Nahkampf; quasi wie Schrotflinten.
- **Grüne Magie (Lebensmagie):** Schnellfeuer; wirkt quasi wie ein Sturmgewehr.

## DAS MAGISCHE LASSO

Mit Jaks Lasso könnt ihr Feinde aus der Entfernung zu euch ziehen. Später erhaltet ihr die Möglichkeit, an vorgegebenen Knotenpunkten durch die Levels zu schwingen (rechts). Damit erreicht ihr auch Orte in früher besuchten Umgebungen, die vorher unerreichbar waren.



Die Grafik sieht in den Zwischensequenzen richtig gut aus und lässt die Mimik authentisch wirken.



Zusätzlich zu den Sigillen bedient sich Jak unterschiedlicher Rasereizauber. Damit ist es möglich, Gegner wegzustoßen, explodierende Splitter aus dem Boden zu erzeugen oder mit einer Druckwelle vielen Gegnern auf einmal Schaden zuzufügen. Allerdings kosten diese Zauber Mana, das ihr ebenso wie Lebensenergie über das Einsammeln von Kristallen wiederherstellt.

Insgesamt sind die Kämpfe ein riesiges Spektakel aus Farben, Explosionen und Gegnern, die sich in Pixel auflösen. Die üppigen Zaubereffekte verdecken hierbei oftmals den gesamten Bildschirm. Überblick war für mich in solchen Momenten oft ein Glücksfall statt ... nun, statt Überblick.

## MEINUNG

Peter Bathge  
@SocialMediaVerweigerer



Ja, Immortals of Aveum ist bunt, im Kampf zeitweise unübersichtlich und ein bisschen kitschig. Aber es ist auch ein richtig cooler Singleplayer-Shooter, mit dem ich gut zwölf Stunden lang bestens unterhalten wurde. Mit seinen Metroidvania-Elementen und der doch ein bisschen komplexeren Story als anfangs gedacht bietet Immortals of Aveum in allen Bereichen mehr, als es zuerst den Anschein hat. Gerade in der zweiten Spielhälfte ist das Leveldesign durchweg gelungen, und die Kämpfe machen dank vieler Optionen, Gegnerresistenzen gegen bestimmte Magiefarben und des coolen Lassos richtig Laune.

Für eine höhere Wertung hätten das Upgrade-System und das Crafting aber deutlich mehr Finesse benötigt, das ständige Durchstöbern der überall herumstehenden Kisten lohnt sich letzten Endes kaum. Außerdem haben die verschiedenfarbigen Lichtstrahlen eben nicht so viel Bums wie eine klassische Schrotflinte. Wer einen knackigen Shooter im Stile von Doom erwartet, ist hier wohl an der falschen Stelle. Als launiges Fantasy-Abenteuer taugt Immortals of Aveum aber allemal.

In solchen Situation hilft das fantasiegeladene Movement. So kann ich mich mit dem sogenannten Wimperschlag von Gegnern wegteleportieren – ein klassischer Ausweichschritt, nur eben mit Magieunterstützung. Und falls das mal nicht klappt, gibt es ja noch den magischen Schild, um Schaden abzuwehren. Es gibt aber auch noch weitere Möglichkeiten, mit denen man aus brenzligen Situationen entkommen kann.

### Movement ist das A und O

Immortals of Aveum bietet verschiedene Mechaniken, um sich durch die Welt zu bewegen und Hindernisse zu überwinden. Neben dem Wimperschlag gibt es etwa sogenannte Verwandlungszauber, die auf Bewegung und Interaktion mit der Umgebung setzen. Die meisten erhält Jak nach und nach im Laufe der Handlung. Das ist auch gut so, denn mit Fähigkeiten war ich irgendwann echt gut beschäftigt. Wenn es mal richtig wild wurde, lief es dann eher wie bei Tekken: alle möglichen Tasten drücken, in der Hoffnung, dass irgendwas Cooles passiert und man den Kampf gewinnt.

Auch in der offenen Welt erweisen sich die Fähigkeiten als nützlich. Besonders gefreut habe ich mich, als ich irgendwann lernete, mich mithilfe eines Peitschenzaubers wie Spider-Man durch die Gegend zu schwingen. Kleinere Abgründe lassen sich mit einem Doppelsprung überwinden, beim dritten

Hüpfen schwebte ich sogar für ein paar Meter in der Luft und erreichte weiter entfernte Kanten. Besonders cool finde ich, dass man mit Gegenständen in der Umgebung interagieren kann, indem man sie mit einem Zauber verändert. So habe ich Elemente gedreht oder zu mir gezogen, um Hindernisse zu überwinden. In anderen Situationen benutzte ich die Sigille, um rote, grüne und blaue Elemente abzuschießen und dadurch versperrte Räume mit Kisten zu öffnen. Dafür ist es manchmal erforderlich, ein wenig zu erkunden und zu rätseln.

Die Spielwelt und die Mechaniken weckten meine Neugierde und sorgten dafür, dass ich vor allen möglichen Türen, Höhlen, Ruinen und Gittern stehenblieb und alle erdenklichen Optionen durchging, um die eventuell verborgenen Schätze zu offenbaren. Farbfelder zum Abschießen? Vorsprünge zum Schwingen? Bewegliche Statuen? Ich habe mich teilweise länger damit beschäftigt, die Gegend zu erkunden, um eventuelle Schätze und verborgene Räume zu finden, als in der Story voranzukommen.

### Offene Welt mit Einschränkungen

Im Prinzip besitzt Immortals of Aveum eine offene Welt. Es gibt Schnellreisepunkte, die man freischaltet, und zahllose Kisten mit Loot, die sich im Gebüsch oder hinter Mauern verstecken. Dazu kommen optionale Prüfungen, sogenannte Nebeltore, denen man sich stellen kann. Letztere sind vergleichbar mit den Herausforderungen in Doom von 2016, die etwa Jaks maximale Lebensenergie oder sein Mana erhöhen. Dennoch bietet die Welt wenig Spielraum, denn die Story folgt einem linearen Verlauf. Nebenquests gibt es keine. Die NPCs unterhalten sich zwar, aber nicht mit dem Spielcharakter. Es gibt ein paar ausgewählte NPCs, die angesprochen und nach mehr Informationen ausgequetscht werden können, die sind aber alle storyrelevant.

Die verschiedenen Orte, seien es die Ruinen von Lordsfell oder der Fahle Wald, sehen zwar ansehnlich aus, jedoch lassen sich kleinere Bauten darin nicht betreten. Lediglich in den großen Gebäuden wie im Palathon, in dem Jak sich mit Kirkan berät, kann man Räumlichkeiten erkunden.



Mit einem Zauber verändert und verformt ihr die Umgebung zu euren Gunsten.

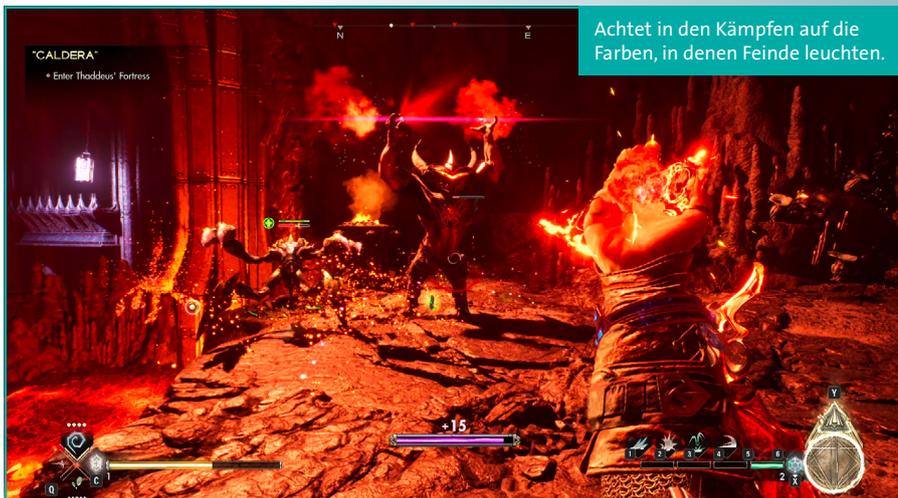
## MEINUNG

Nicole Wakulczyk  
@GameStar\_de



Insgesamt hat mir Immortals of Aveum Spaß gemacht, obwohl ich weder ein Fan von Bosskämpfen bin (und hier gibt es an jeder Ecke einen) noch von Rätseln. Ich habe 25 Stunden in dem Spiel verbracht, habe mir aber Zeit gelassen und alles angeschaut – zumindest das, was ich anschauen konnte, ohne vom Spiel aufgehalten zu werden. Die Sigille gefielen mir gut, die magischen Fähigkeiten haben mich insgesamt teilweise überfordert. Sie zu benutzen und den Gegnern damit einzuheizen, hat wiederum ziemlich Spaß gemacht. Das Movement hat mich begeistert. Spiele, in denen ich nicht hüpfen kann, irritieren mich. Spiele, in denen ich Doppel- oder sogar Dreifachsprünge ausführen kann, haben schon mal einen Pluspunkt. Dadurch falle ich nicht mehr ganz so oft von der Map. Die offene Spielwelt hat mir an sich gut gefallen, jedoch habe ich es ein wenig vermisst, in die Gebäude zu gehen und Loot zu sammeln. Aber Immortals of Aveum ist nun mal ein Shooter und kein Rollenspiel. Dafür konnte mich die Story begeistern und mitreißen. Ich gebe zu, ich habe zeitweise echt mitgefiebert. Fans von Call of Duty werden hier aufgrund des wenig differenzierten Craftings und der unkonventionellen Waffen nicht auf ihre Kosten kommen. Immortals of Aveum holt Fantasy-Freunde ab, die eine lineare Erzählung ohne viel Ablenkung schätzen, die sich im Verlauf voll entfaltet.

Gegner hinterlassen Essenzen, Heilkristalle und Mana. Diese Ressourcen findet man ansonsten nur in Kisten. Neue Sigille erhält man in der Welt in Truhen oder nach knackigen Kämpfen. An den Schmieden, die sich an vielen Orten in der Welt befinden, kann man Ausrüstung herstellen, verbessern und zerlegen. Als notwendige Ressource sind hier Gold sowie blaue, rote, grüne oder leuchtende Essenzen nötig.



Achtet in den Kämpfen auf die Farben, in denen Feinde leuchten.

Das Crafting in Immortals of Aveum ist durchaus sinnvoll, um im Spielverlauf eine bessere Ausrüstung zu erhalten und mehr Wumms zu haben – allerdings fühlt es sich für mich wenig befriedigend an. Zwar ist es möglich, die Sigille zu verbessern und einen höheren Schaden zu generieren, jedoch entscheidet ihr euch hier nur zwischen aufwerten oder nicht. Differenzierte Crafting-Möglichkeiten, etwa einzelne Affixe hinzuzufügen, oder die Möglichkeit, sich zwischen mehr Schaden, weniger Rückstoß oder einer höheren Reichweite zu entscheiden, gibt es nicht.

### Willkürliche Speicherpunkte und Bugs

Was an Immortals of Aveum überdies nervt, ist das automatische Speichern. Die Speicherpunkte wirken überwiegend willkürlich. Ich betrete eine kleine Höhle: Das Spiel speichert. Ich erledige ein paar Gegner, bevor mich im nächsten Raum ein Boss erwartet: Das Spiel speichert nicht. Wenn ich von der Map falle, spawne ich dort, wo ich zuletzt auf sicherem Boden stand. Sterbe ich, stehe ich, wenn ich Pech habe, nicht beim letzten Kampf, sondern bei dem davor.

Dank Unreal Engine 5 sieht Immortals of Aveum stellenweise richtig schick aus. Was die Performance betrifft, habe ich das Spiel in einer Mischung aus niedrigen und hohen Grafikeinstellungen gespielt. Mit einer GeForce RTX 3070 Ti, einem Core i7 11700F und

Die Zauber sorgen dafür, dass der Bildschirm manchmal total überladen und bunt ist.



32 GB DDR4 RAM kam ich dabei auf 80 FPS. Als ich die meisten Einstellungspunkte auf »Hoch« drehte, schaffte ich noch 50 FPS. Ein zweiter Rechner (Core i5 8600, 16 GB RAM und GeForce RTX 2070) musste bei höchsten Details mit gelegentlichen Abstürzen unter 30 FPS klarkommen. Insgesamt lief Immortals of Aveum bei mir flüssig, allerdings hatte ich Bugs, die mich kurzzeitig am Weiterspielen hinderten. So konnte ich nach einer Zwischensequenz etwa nicht mehr rennen, springen oder schießen. Ein Neuladen behob die Probleme allerdings, deswegen gibt es auch keine Abwertung. ★

## IMMORTALS OF AVEUM

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i7 9700 / Ryzen 7 3700X  
RTX 2080 Super / RX 5700XT  
16 GB RAM, 110 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 12700 / Ryzen 7 5700X  
RTX 3080 Ti / RX 6800 XT  
16 GB RAM, 110 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- stimmungsvolle Beleuchtung
- abwechslungsreiche Levels
- gelungene Zwischensequenzen
- treibende Musik
- Effektdichte manchmal zu hoch

### SPIELDESIGN



- Farben der Magie finden sich überall
- verschiedene Gegnertypen
- cooles Movement
- lahmes Loot-System
- Crafting eingeschränkt

### BALANCE



- Schwierigkeitsgrad änderbar
- gutes Tutorial
- gelungene Lernkurve
- erfordert Spezialisierung
- Speicherpunkte wahllos

### ATMOSPHERE/STORY



- Story komplexer als erwartet
- einige witzige Dialoge
- schönes Welt design
- keine Entscheidungen
- manche Charaktere verschwinden spurlos

### UMFANG



- zwölf bis 20 Stunden
- Metroidvania-Levelbau
- optionale Rätsel, viele Zauber
- Erkunden macht Freude
- Belohnungen enttäuschend

### FAZIT

Immortals of Aveum beeindruckt durch eine packende Handlung und sein Movement, weist jedoch Defizite bei der Ausrüstung auf.

