

Avatar: Frontiers of Pandora

UNTER- SCHÄTZT DAS NICHT

Wir sind für ein paar Stunden auf einen fernen Mond gereist und haben für euch Avatar: Frontiers of Pandora ausprobiert. Das Action-Adventure hat uns positiv überrascht, aber ein paar Fragen bleiben noch bis zum Release. Von Steffi Schlottag



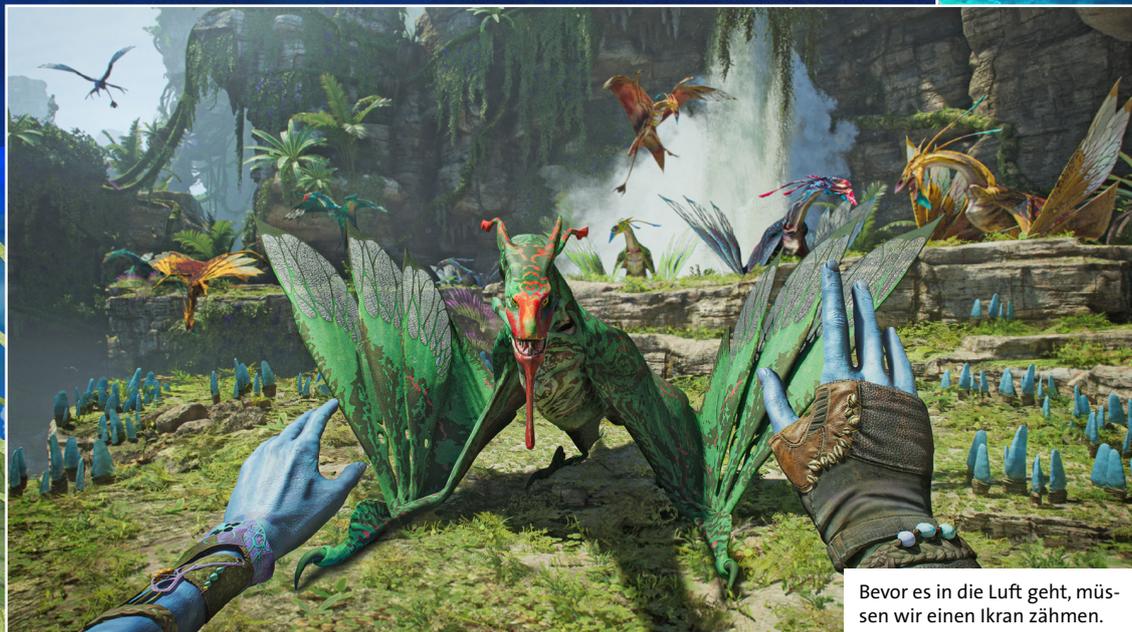
Stephanie Schlottag

Steffi brennt für die Avatar-Filme. Vor allem wegen der faszinierenden Welt, die James Cameron und Co. erschaffen haben. Sie kann so ziemlich jede Kreatur und jeden Na'vi-Stamm aufzählen und träumt heimlich davon, dass ihr irgendwann auch ein leuchtender Nervenstrang im Zopf wächst, mit dem sie sich an Pflanzen und Tiere kleben kann. Bis dahin begnügt sie sich damit, euch leidenschaftliche Texte über Avatar zu liefern. Und die Filme immer und immer wieder zu schauen.

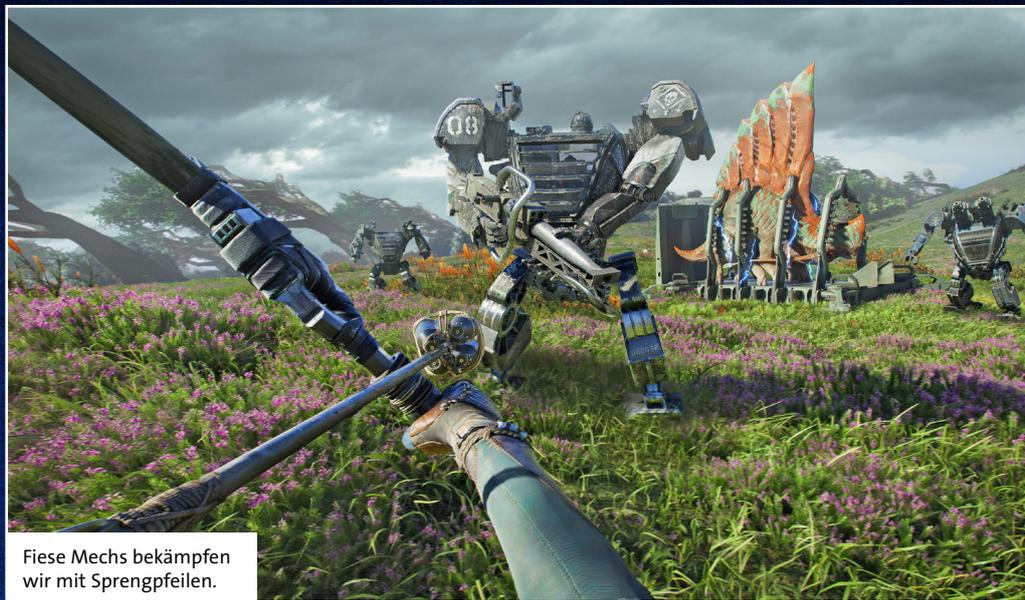
Vor diesem Anspiel-Event war ich wirklich nervös. Nicht weil mich solche Veranstaltungen generell aus der Ruhe bringen, sondern weil es um ein Spiel geht, in das ich sehr große persönliche Hoffnungen setze: Ich konnte Avatar: Frontiers of Pandora circa

zweieinhalb Stunden lang selbst ausprobieren und habe viel zu erzählen.

Die Frage, die uns seit der Ankündigung unter den Nägeln brennt: Wird das hier Far Cry: Avatar? Ballern in Blau? Bisher hatte ich genau das befürchtet, aber nach der Demo



Bevor es in die Luft geht, müssen wir einen Ikran zählen.



Fiese Mechs bekämpfen wir mit Sprengpfeilen.

glaube ich: Hier kommt keine klassische, mit Fragezeichen vollgestopfte Ubisoft-Welt auf uns zu. Stattdessen füllt Frontiers of Pandora seine Open World mit bekannten Elementen aus den Filmen und verlangt von euch, dass ihr beispielsweise Questbeschreibungen lest und euch dann wirklich auf die Suche nach den beschriebenen Orten macht. Richtig alte Schule!

Was ich bisher von dieser Open World gesehen habe, begeistert mich nicht nur als Avatar-Fan, es stimmt mich auch als Redakteurin zuversichtlich, dass Ubisoft sich auf einen neuen Weg wagt. Aber zur Wahrheit gehört auch, dass nach der Demo längst nicht alle meine Fragen aus der Welt geräumt sind. Also sattelt die Banshees und schwingt euch mit mir in die Lüfte, wir schauen uns Ubisofts Pandora mal ganz genau an.

Aufbruch in eine neue Ubisoft-Welt?

Auf dem Papier liest sich Avatar: Frontiers of Pandora tatsächlich wie ein

sehr klassisches Action-Adventure à la Far Cry: Wir erkunden eine offene Welt mit verschiedenen Landschaftstypen aus der Ich-Perspektive, jagen Tiere, craften Zeugs und kämpfen mit allerlei Waffen gegen eine Überzahl an menschlichen Feinden. Doch zumindest in meiner ersten Anspiel-Session fühlt es sich überraschend frisch an. Teilweise sogar wie eine ganz bewusste Abwendung von alten Gewohnheiten, die man als »Ubisoft-Formel« zusammenfassen könnte. Am deutlichsten zeigen das die Questmarker. Es gibt nämlich keine. Zumindest nicht so, wie man es bisher kennt, keine gelbe Linie auf der Minimap, kein schwebendes Ausrufezeichen, das uns unfehlbar zum richtigen Ort lenkt. Stattdessen platzieren wir uns diese Zielmarker selbst auf der Karte. Wenn eine Quest von mir verlangt, im Sumpf westlich vom Heimatbaum nach jemandem zu suchen, dann öffne ich die Map, suche mit meinen eigenen Äuglein nach dem richtigen Gebiet und marschiere (oder fliege) dorthin. Anschließend suche ich dort nach der Person, mir wird lediglich gemeldet, wenn ich im richtigen Suchgebiet angekommen bin. Falls ich mich komplett verlaufe,

MEIN AUSFLUG NACH PANDORA: WAS GENAU ICH GESPIELT HABE

Zweieinhalb Stunden konnte ich in Avatar: Frontiers of Pandora verbringen, in einem begrenzten Gebiet der Open World herumstromern und eine Questreihe aus der Mitte des Spiels erledigen, all das gemütlich von meinem Arbeitszimmer aus.

Streaming sei Dank! Allerdings hat das auch Nachteile: Damit es flüssig lief, war die Auflösung auf 1080p beschränkt, und die Grafikpracht, die die Trailer versprechen, kam leider nicht bei mir an.

Ich war wohl die Einzige, die beim Event nicht mit Controller spielen wollte. »Klappt das auch mit Maus und Tastatur?«, fragte ich den armen Kerl, der mich während der Demo betreute. »Na klar!«, sprach er mit der unerschütterlichen Euphorie eines Menschen, der noch nie mit meinem berühmten Technikfluch konfrontiert wurde. Ich fürchte, diesen Satz hat er sehr bereut, als ich plötzlich aus Versehen die Kontrolle über die Maus auf seinem PC erlangte. Aber wir bekamen es trotzdem zum Laufen, und die Demo war für mich dann weitgehend fehlerfrei, bis auf falsche Tastenanzeigen – was zum Launch sicherlich kein Thema mehr sein wird.



Die Luftkämpfe aus den Filmen könnt ihr auch im Spiel erleben.

gibt es aber eine spezielle Na'vi-Sicht, die mir das Ziel als blaues Leuchten zeigt – ihr müsst also nie stundenlang umherirren wie damals im Minental von Gothic. Man kann auch einen »geführten Modus« einstellen, bei dem Wegpunkte auf der Karte wie gewohnt angezeigt werden, aber ich würde davon dringend abraten. Die Welt ist eindeutig dafür designt, dass ihr sie erkundet, die Questpunkte sind auch ohne irgendwelche Marker deutlich zu erkennen – anders als das zum Beispiel in den neuen Assassin's Creeds oft der Fall war. Da ließ sich das zwar auch ausschalten, aber es war mühsam, sich in der Welt zu orientieren.

Ich habe beim Anspielen selbst häufig auf die Na'vi-Sicht zurückgegriffen. Aber nur, weil ich unter Zeitdruck stand, möglichst schnell möglichst viel zu erleben, damit ich euch diesen Artikel hier schreiben kann. Doch im fertigen Spiel werde ich das definitiv nur im Notfall tun, denn es war unheimlich erfrischend, sich wirklich in der Welt umzuschauen, statt mit den Augen an der Minimap zu kleben: Ist das die richtige Felssäule? Liegt der versteckte Eingang zur Höhle vielleicht zwischen diesen Baumwurzeln? Das stei-

gert meine Immersion in die Welt von Pandora sofort unermesslich, und mir fallen viele wundervolle Details auf, die die Entwickler eingebaut haben. Frontiers of Pandora lädt zum langsamen, bewussten Spielen ein, was ich großartig finde.

Ganz tief eintauchen

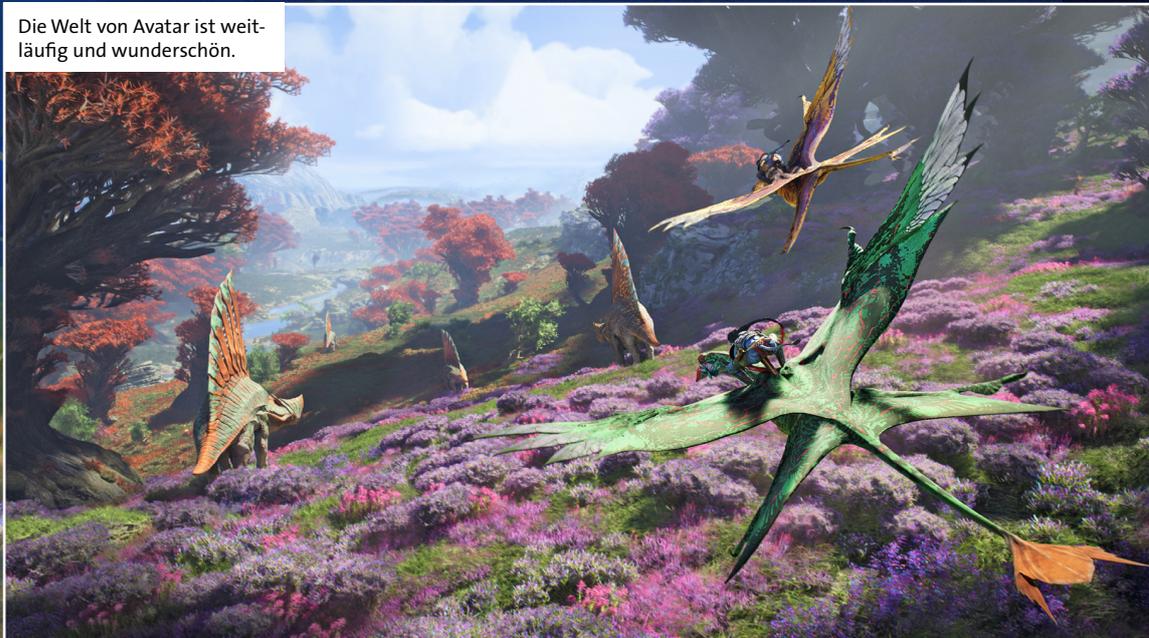
Schon in den ersten Minuten zeigt mir das Spiel, dass ich mich wirklich voll auf die Avatar-Fantasie einlassen soll. Im Wald entdecke ich eine verlassene Forschungsstation der Menschen und muss mich erstmal bücken, um durch den Eingang zu passen. Drinnen sieht alles aus wie Spielzeug, und ich brauche ein paar Sekunden, bis meine grauen Zellen anspringen: Meine Figur ist ja Na'vi und damit doppelt so groß wie ein Mensch. Das lässt mich das Spiel ständig spüren. Menschliche Leitern sind zum Beispiel zu klein für mich, aber dafür hüpfе ich

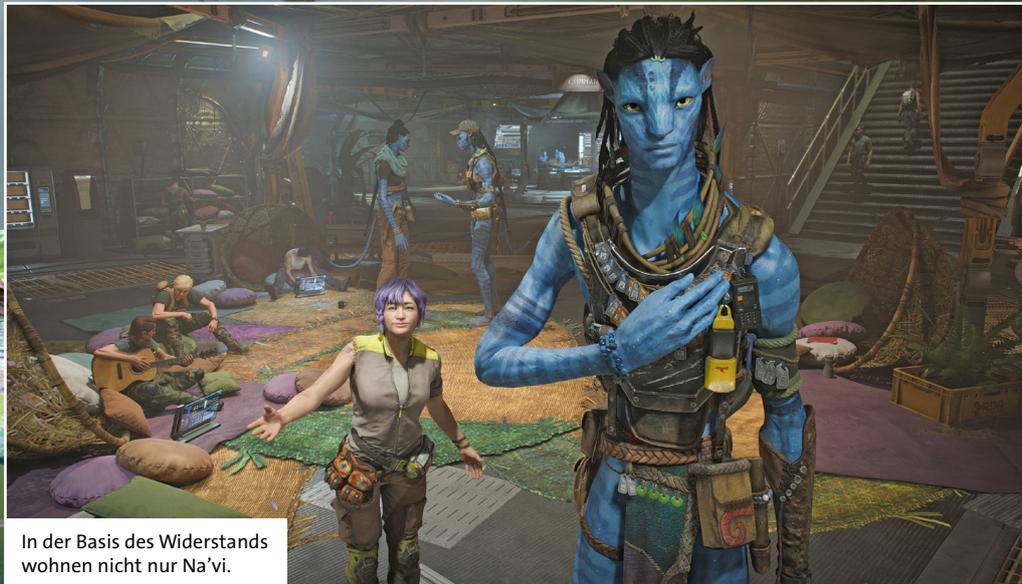
ohne Probleme aufs Dach des Gebäudes. Diese Größenkontraste haben mich immer wieder fasziniert, auch in den Kämpfen, auf die ich später noch zu sprechen komme.

Generell wird Immersion hier ganz groß geschrieben. Film-Fans werden schon beim Anblick des Glossars die Freudentränen aus den Augen kullern: Darin kann ich stundenlang über Pandoras Kreaturen, Pflanzen, Na'vi-Stämme und vieles, vieles mehr lesen. Alles von der Kleidung der Einwohner über ihre Architektur bis zu den Früchten, die ich im Wald pflücke, fügt sich nahtlos in das bekannte Filmuniversum ein, wirkt wie eine völlig natürliche Erweiterung. So sollten Lizenzspiele vorgehen!

Auch die einzigartige Umwelt ist beeindruckend filmnah eingefangen: Begeistert renne ich durch Pflanzen, die sich mit lautem »Blump!« einrollen, schwinde mich an Lianen von turmhohen Bäumen und beob-

Die Welt von Avatar ist weitläufig und wunderschön.





In der Basis des Widerstands wohnen nicht nur Na'vi.

achte die Tiere des Waldes, die sich komplexer und glaubwürdiger verhalten, als ich es aus den meisten Spielen gewohnt bin. Selbst ein Rudel Natterwölfe (die Hundeviecher aus dem ersten Film) hält erstmal respektvollen Abstand zu mir. Als ich ihnen den Rücken zuwende, beißt ein vorlauter Kerl in meine Waden. Ich folge meinem ersten Impuls und schieße ihm einen Pfeil in die Brust, weil man das in Spielen halt so macht – woraufhin er wimmernd davonhumpelt und nach einigen Metern verblutet, sein Rudel nimmt Reißaus. Ich befürchte, ich hätte ihn auch einfach nur verscheuchen können. Das hat mir Neytiri doch schon im Film beibringen wollen, bei Eywa! Ich verspreche, im fertigen Spiel zeige ich mehr Respekt vor der Schöpfung. Die menschlichen Eindringlinge bieten mir ja schon mehr als genug Ziele!

Cooler Kämpfe mit kleinen Problemen

Natürlich wird in Frontiers of Pandora viel gekämpft, es sind schließlich kriegerische Zeiten: 15 Jahre nach dem ersten Film ist die

menschliche RDA wieder zurück und will den Mond Pandora weiter ausbeuten. Die Na'vi haben gelernt, dass man Menschen nicht trauen kann, aber scheuen anfangs trotzdem einen offenen Krieg. Mittendrin stehen wir, bewaffnet mit Bogen, Speerschleuder, Maschinengewehr, Schrotflinte und mehr.

Die Ballerei fühlt sich ein bisschen anders an als in vielen anderen Shootern: Menschliche Soldaten fallen nach einem einzigen Pfeiltreffer um. Gut, aufgrund meiner Größe sind das auch eher Lanzen, die sie aufspießen. Gefährlicher werden mir die Mechs, aber auch die haben mir als flinkem Na'vi-Krieger nur, wenn sie in Überzahl auftreten, wirklich etwas entgegenzusetzen. Die Abwechslung hat mir gut gefallen: Begegnung mit einem kleineren Soldatentrupp im Wald, bin ich die gnadenlos überlegene Jägerin. Stürme ich dagegen in eine voll besetzte RDA-Basis, muss ich extrem aufpassen, dass mich eine Truppe Mechs nicht direkt aus meinen blauen Socken ballert.

Am coolsten fühlt es sich in der Demo an, auf dem Rücken meines Ikrans Helis aus der

Luft zu holen. Leider sind keine ganz so akrobatischen Manöver wie in den Filmen möglich, aber trotzdem macht es wirklich Spaß, unter meinen Feinden hindurchzutauschen und mit einem gezielten Pfeil die Rotorblätter zu zerschmettern. Besonders der schwere Bogen macht richtig viel Wumms, um es mal plump auszudrücken. Waffen (und Munition) lassen sich craften und aufwerten, außerdem wählen wir, welche genau wir in die Schnellauswahl packen.

Es gibt aber auch einen Aspekt, der mich beim Anspielen an den Kämpfen gestört hat: Der Nahkampf macht bisher gar keinen Spaß. Ich kann nur mit meinen Fäusten zuschlagen, aber aus irgendeinem Grund habe

Mercer (Mitte) ist der fiese Gegenspieler der Na'vi.





ich weder ein Messer noch kann ich mit dem Bogen zuschlagen – obwohl das doch in den Filmen andauernd passiert! Na'vi-Knüppel und -Äxte gibt's ja auch im offiziellen Universum, aber im Spiel fehlt davon bisher jede Spur. Das sollte vor dem Release dringend nachgeliefert werden!

Besonders in einer Schleichmission, bei der ich eine RDA-Basis infiltriere, vermisste ich eine Klinge schmerzhaft. Zwar kann ich Feinde leise mit Pfeilen ausschalten oder mit meinen Fäusten umboxen, aber rein aus Gewohnheit schleiche ich mich mehrmals von hinten an und will sie still und heimlich schlafen legen, immerhin ist das hier ein Ubisoft-Spiel! Aber nein, kein »Klick für leisen Kill«, stattdessen entdecken mich die Opfer und alarmieren gleich die ganze Basis. Am Ende bestehe ich die Quest nur, indem ich johlend und wild um mich ballend das Lager stürme, schleichend haut es einfach nicht hin. Zum Beispiel steht meine Figur automatisch auf, nachdem ich irgendwo hochklettere. Und mit knapp vier Metern Standhöhe bin ich natürlich sofort für alle sichtbar. Ärgerlich!

Juhu, ich kann fliegen!

Die Questreihe, die ich in der Demo durchgespielt habe, besteht aus vier sehr unterschiedlichen Missionen, in denen ich rede, klettere, schleiche, kämpfe, fliege und schwebende Plattformen sprengte. Keine Sekunde Langeweile hat da Platz. Klar, hier hat Ubisoft natürlich sehr bewusst Abschnitte ausgewählt, die besonders viel Spaß machen und Abwechslung bringen. Hoffentlich zieht sich diese Qualität im fertigen Spiel zumindest durch die Hauptquest!

Meine Na'vi zähmt in der Demo etwa ihren Ikran. Wer in den Filmen aufgepasst hat, weiß: Das ist ein entscheidender Moment im Leben eines Jägers und ein sehr wichtiger Ritus in der Na'vi-Kultur. Und Frontiers of Pandora inszeniert das Ganze auch wirklich angemessen packend: Erst erklimme ich die spektakulären schwebenden Felsen, hechte todesmutig über Abgründe, lasse mich von Pflanzenblättern durch die Luft katapultieren und besänftige am Ende den Ikran, alles

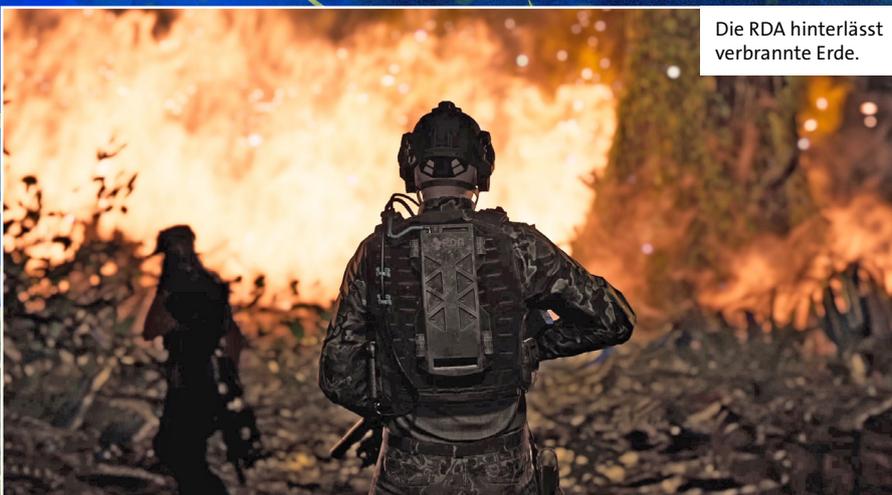
Die Schleichsätze sind ... noch nicht ganz so befriedigend.



Extrafries: Mechs, die der Fauna und Flora mit Feuer zu Leibe rücken.



Die RDA hinterlässt verbrannte Erde.





Die RDA fällt mit großem Gerät auf Pandora ein.

MOMENT MAL, EIN NA'VI MIT MASCHINENGEWEHR?

zu großartigem Soundtrack und vor einer filmreif schönen Kulisse. In diesen Minuten verliere ich mich völlig im Spiel und habe auch vor dem Bildschirm ein breites Grinsen im Gesicht. Dieses Rennen macht unheimlich viel Spaß, zumal mein Na'vi-Körper einige besondere Kunststücke beherrscht. Sogar einen Doppelsprung (ich erkläre mir das einfach mal mit der niedrigen Schwerkraft auf Pandora). Als Belohnung für meine Parkoureinsparungen wartet mein erster Flug auf dem Ikran. Mein Begleiter schiebt mich einfach vom Felsen und brüllt mir hinterher, ich

Frontiers of Pandora hat sich einen schlaun Story-Twist ausgedacht, um die Welt der Na'vi und der Menschen zu verknüpfen. Ich spiele einen eingeborenen Na'vi vom Sarentu-Clan, der oder die als Kind von der RDA entführt und ausgebildet wurde. Daher weiß ich einerseits, wie Technologie funktioniert, und muss andererseits meine eigene Kultur erst kennenlernen. Dieser Kontrast steht im Zentrum der Geschichte und erklärt logisch, warum die Spielfigur zwar selbst Na'vi ist, aber trotzdem erstmal alles über Eywa und Co. lernen muss.

solle meinen geflügelten Begleiter rufen. Kurz über den Baumkronen des Dschungels fängt mich das Tier auf und gleitet mit mir durch die Wolken. So ein cooler Moment, der mich genauso überrascht wie meine Spielfigur. Auch hier wieder volle Immersi-

on, ich soll genauso fühlen wie mein Avatar (ich habe echt lang gewartet, dieses Wortspiel zu bringen). Gemeinsam steuern wir schwebende RDA-Plattformen an, deren Signale die Dschungelbewohner stören. Die patrouillierenden Helis verwandeln sich in



Es wird nicht nur geflogen, sondern auch geritten.



Mit der Na'vi-Sicht verschaffen wir uns einen Überblick.



Feuerbälle, ich springe über der Plattform ab, hacke ein Terminal, zerstöre die Batterie und hechte in die Tiefe, ehe das Ding in die Luft fliegt. Mein Ikran hat offenbar genauso viel Spaß wie ich dabei. Schade nur, dass sich das horizontale Fliegen in der Open World nicht besonders schnell anfühlt, weil die Strecken sehr weit sind – und wahrscheinlich auch, weil es sonst hässliche Nachladeruckler geben würde bei all den Details. Die Fluggeschwindigkeit lässt sich wohl auch später nicht aufwerten.

Heimliches Highlight: Hacking

Klar, die vielen Details in der Open World beeindruckten mich, und das Fliegen hat mich in der Demo voll gepackt. Aber dass das cool wird, konnte ich mir nach den ers-

ten Trailern ja schon denken. Die beste Überraschung für mich ist ein scheinbar kleines Feature, das ich sonst eigentlich in keinem Spiel mag: Hacking. In Frontiers of Pandora habe ich einen Scanner dabei, mit dem ich bestimmte Terminals manipulierte. Und zwar, indem ich via Minispiel unter Zeitdruck durch ein kleines Labyrinth navigiere und dabei meine Gehirnzellen anstrengen muss. Das macht so viel mehr Spaß als etwa das Zahlenspiel von Cyberpunk 2077! Allerdings hoffe ich, dass das Spiel es damit auch nicht übertreibt. Lieber alle vier Hauptmissionen mal eine spannende Hacking-Sequenz als 27 Nebenquests, in denen ich irgendwo hinfliege, etwas hacke und mit Loot wieder heimkehre.

Was treibt ein Na'vi abseits von Hauptmissionen?

Natürlich stecken auch jede Menge Nebenbeschäftigungen in der Welt von Frontiers of Pandora. Welche davon wie viel Zeit einnehmen oder welche langweilig werden, kann ich nach dem kurzen Anspielen nicht einschätzen, das wird sicher ein wichtiger

Punkt in unserem Test. Ich kann euch aber zumindest einen groben Überblick geben, was sich alles anstellen lässt.

Sammelkram: Clanmalereien, Totems, Audio-Aufnahmen, Körbe mit Opfergaben, Bäume, die zusätzliche Skill-Punkte verteilen – es gibt jede Menge Zeug auf Pandora zu sammeln. Zumindest die Skill-Bäume klingen motivierend, beim Rest bin ich mir unsicher, das klingt ja doch wieder nach klassisch vollgestopfter Ubisoft-Welt. Hier muss wirklich spannende Lore dahinterstecken, oder das Gesammel muss sich ohne Nachteile ignorieren lassen.

Kochen: Aus gesammelten Früchten und dem Fleisch erlegter Tiere koche ich an Feuerstellen Essen. Das verleiht mir Boni und füllt die Ausdauer, die ich zum Beispiel durch Sprinten, Kämpfen oder verstreichende Zeit verbrachte. Ich kann auch mit leerem Magen weiterrennen, aber nur solange ich genug Ausdauer habe, regeneriert sich

MEINUNG

Jonas Gössling
@jogel19



Zwei blaue Herzen schlagen in meiner Brust. Denn Avatar spielt mit meinen Gefühlen! Einerseits waren alle Hauptmissionen der Demo großartig inszeniert und auch spielerisch abwechslungsreich. Sie haben tollen Gebrauch vom spaßigen Fortbewegungssystem gemacht, und selbst das aus Far Cry bekannte Basenübernehmen lässt durch die verschiedenen Ziele und das tolle Kampfsystem keine Langeweile aufkommen. Aber die Belohnungen und die Open World an sich motivieren mich bislang nicht. Zu aufgesetzt wirkt das Crafting, zu wenig erhalte ich direkt in der Welt. Wenn ich auf die höchste schwebende Insel fliege und dort einfach nur etwas Moos finde, fühlt sich das nicht befriedigend an. Wenn die Story aber so gut wie in der Vorschauversion bleibt, wird Avatar trotzdem ein Highlight. Ich sage es ja: Zwei blaue Herzen schlagen in meiner Brust ...

In einem Skill-Tree verbessern wir unsere Figur.





Die Fabriken der RDA sind wesentlich hübscher, wenn die Natur sie überwuchert hat.



verlorene Lebenskraft. Es ist also wichtig, halbwegs regelmäßig etwas zu mampfen! Dieses System gefällt mir bisher sehr gut, in vielen anderen Spielen ignoriere ich das Kochen, weil es mir nur minimale Boni verleiht.

Crafting: Rüstungen, Waffen und Munition stelle ich selbst her, mit gesammelten oder gekauften Rohstoffen.

Herausforderungen: In jeder Region gibt es besondere Herausforderungen, mit denen ich mir das Na'vi-Leben erleichtere. Zum Beispiel, indem ich riesige Windflöten repariere, die daraufhin alle Tiere in der Umgebung beruhigen und zahmer machen.

Fragen, die offen bleiben

Fassen wir nochmal zusammen: Mein erster Eindruck von Frontiers of Pandora ist sehr positiv. Ich hatte richtig viel Spaß mit der Demo und fiebere jetzt auf den Release hin. Aber es gibt einige wichtige Themen, zu denen ich bisher noch nichts sagen kann und

von denen abhängen wird, ob es am Ende wirklich ein tolles Spiel wird:

- **Wie gut unterhält die Story?** Für mich persönlich ist das der wohl wichtigste Punkt. Die Geschichte und die Figuren darin müssen mich berühren und mitreißen. Die grundlegenden Ideen finde ich schon ziemlich cool, aber auf die Umsetzung kommt es an.
- **Wie fühlt sich die Open World nach zehn Stunden an?** Lohnt sich das Erkunden auch längerfristig? Motiviert der Sammelkram mich durch handfeste Belohnungen oder spannende Lore? Oder wird mit den Herausforderungen und dem Crafting nur Spielzeit künstlich gestreckt?
- **Hat Avatar das Zeug zur großen Spielmarke?** Die Kinofilme waren unglaublich erfolgreich, aber nun muss sich Pandora auch als spaßiger Spielplatz beweisen. Wenn Frontiers of Pandora gut wird, könnte es der Auftakt zu vielen weiteren Avatar-Spielen werden. Wenn es floppt, scheuen sich Studios zukünftig vielleicht vor der eigentlich großartigen Lizenz.

Jetzt habt ihr auf unserem Rundflug in viele Bereiche von Pandora reingeschnuppert, es wird Zeit, die Banshees zu landen. Keine Sorge, die warten bis zum Release am 7. Dezember 2023 geduldig. Spätestens dann kann ich euch mit Sicherheit sagen, ob Eywas Segen auf dem Spiel liegt. ★

MEINUNG

Steffi Schlottag
@ThePumpkini



Als Avatar-Fan hatte ich riesigen Spaß mit der Demo und hätte am liebsten direkt den Rest des Tages weitergespielt. Ich brenne darauf, zurückzukehren und sämtliche Kreaturen von Pandora zu entdecken, mit meinem Ikran halsbrecherische Sturzflüge zu wagen und zur meisterlichen Bogenschützin zu werden, die sämtliche Maschinen zu Metallschrott verarbeitet. Aber die Redakteurin in mir sieht auch, dass man in einer Demo vieles schöner wirken lassen kann, als es in Wirklichkeit ist, und dass die spielbaren Missionen und Gebiete sehr bewusst kuratiert und ausgewählt werden. Natürlich wollen die Entwickler das Beste am Spiel zeigen, um die Vorfreude zu schüren. Wenn Avatar die Qualität der Demo auch im finalen Spiel halten kann, dann kommt hier ein absolutes Pflichtprogramm für alle Fans auf uns zu. Und ein Fest für alle, die mal wieder in eine faszinierende Open World abtauchen wollen.

Wenn sich am Ende aber doch herausstellt, dass das Spiel von unnötigem Sammelkram ausgebremst wird oder die Story langweilt, wird mich der Stachel der Enttäuschung ganz besonders schmerzhaft piksen. In meinen Augen hat Pandora als Setting so viel Potenzial für ein tolles Action-Adventure, es wäre unendlich schade, wenn dabei nur ein lahmes Lizenzspiel rauskommt, das man nach zehn Stunden beiseitelegt und danach nie wieder anfasst.



Pandoras Landschaften laden zum Staunen ein.