

## Avatar: Frontiers of Pandora

## WUNDERVOLLE HÜLLE

Genre: Action-Adventure Publisher: Ubisoft Entwickler: Massive Termin: 7.12.2023 Sprache: Deutsch, Englisch  
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 70 Euro DRM: ja (Ubisoft Connect) Enthalten in: Ubisoft+



Avatar: Frontiers of Pandora begeistert uns mit seinen offenen Naturlandschaften, enttäuscht aber mit einer seichten Geschichte. Von Fabiano Uslenghi

Seitdem ich im Jahr 2009 »Avatar – Aufbruch nach Pandora« im Kino gesehen habe, lässt mich eine Frage nicht mehr los: Betreiben Na'vi eigentlich ausführlich Zopfhygiene oder reinigt sich dieser neuronale Knoten gar von selbst? Es wird euch überraschen zu hören, dass auch Ubisofts neuer Open-World-Blockbuster Avatar: Frontiers of Pandora diese drängende Frage nicht beantwortet. Aber immerhin hat das Action-Adventure jetzt dafür gesorgt, dass ich mir stattdessen eine ganz andere Frage stelle: Ist es nun gut, wenn ein Spiel mit Filmvorlage dem Original in erschreckend vielen Bereichen enorm ähnelt oder eher eine verpasste Gelegenheit?

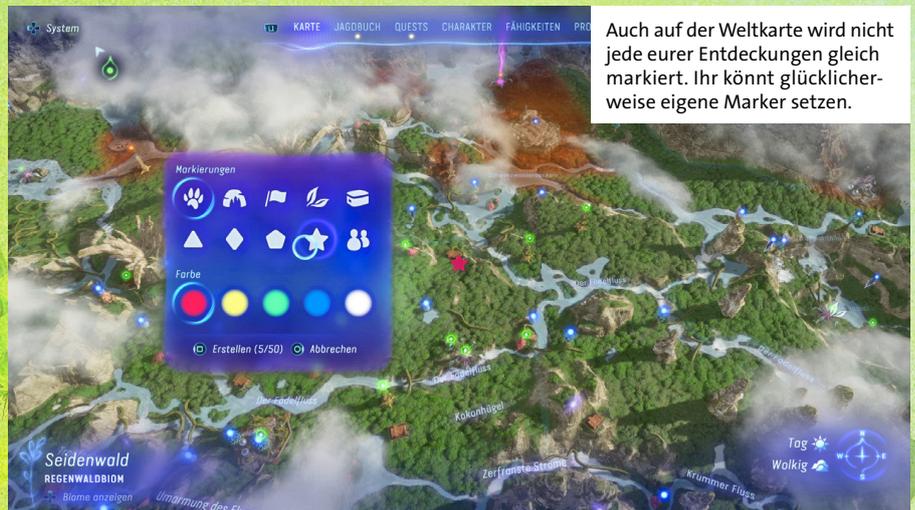
Für mich ist es erstaunlich, wie sehr Ubisofts neues Projekt seiner Filmvorlage gleich-

im Guten wie im Schlechten. Wie im Kino erwartet euch in diesem Spiel ein bildgewaltiges Spektakel, das euch womöglich ein paar Momente in andächtiges Schweigen verfallen lässt. Gleichzeitig werdet ihr nach dem Abspann ein wenig ratlos vor eurem PC sitzen und euch fragen, ob diese wundervolle Welt nicht eine bessere Geschichte

verdient gehabt hätte. Eben genau so, wie es vielen Menschen da draußen wohl auch nach dem Besuch eines Avatar-Filmes im Kino ergangen ist. Zumindest wenn besagte Menschen so ticken wie ich.

Eine Sache hat das Avatar-Spiel den Filmen allerdings schon jetzt voraus: Ihr könnt es spielen! Und damit den fremdartigen Mond

Auch auf der Weltkarte wird nicht jede eurer Entdeckungen gleich markiert. Ihr könnt glücklicherweise eigene Marker setzen.



## Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr euch grafisch umhauen lassen wollt.
- ... euch Immersion wichtig ist.
- ... ihr gerne fremde Welten erkundet.

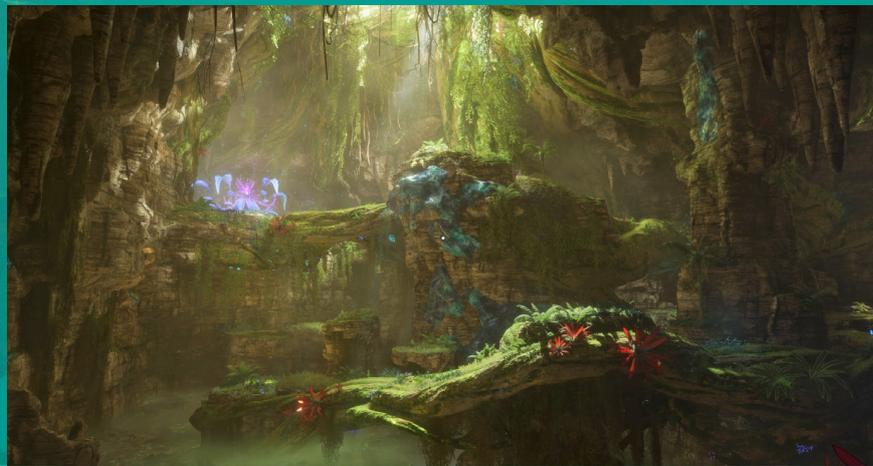
## Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine interessante Geschichte sucht.
- ... euch Suchen und Sammeln langweilen.
- ... ihr wenig Zeit für Entdeckungen habt.



## DIE SCHÖNHEIT VON PANDORA

Ihr wollt einen Vorgeschmack darauf, wie wundervoll Pandora ist? Hier seht ihr vier atemberaubend schöne Szenerien und Landschaften.



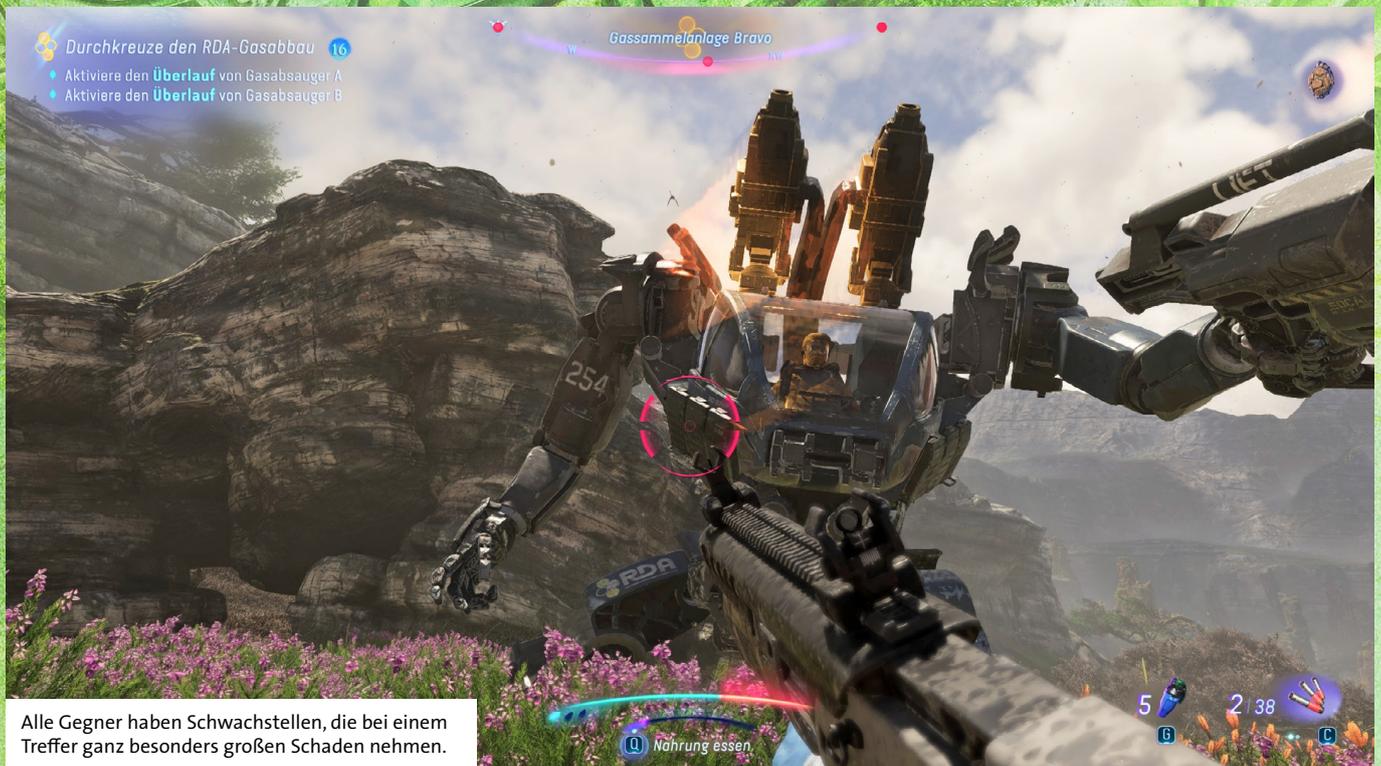
namens Pandora selbstständig erkunden. Eine nicht zu unterschätzende Stärke, die Pandora für mich zu einem deutlich spannenderen Schauplatz ausbaut, als das James Cameron bislang gelungen ist. Unter anderem auch, da in Wahrheit sogar noch eine zweite Frage die Na'vi-Zöpfe zunehmend aus meinem Kopf verdrängte: Kommt diese offene Spielwelt vor mir wirklich von den Erfindern der Ubisoft-Formel?

### Pandora sehen und sterben

Seit Fallout 3 wurde ich beim erstmaligen Betreten einer offenen Spielwelt nicht mehr derart aus den Sandalen gehauen wie jetzt bei Avatar. Das angemessen in Worte zu fassen, ist kaum möglich. Darum schlage ich vor: Überzeugt euch einfach selbst anhand unserer Bilder davon. Pandora sieht gigantisch gut aus und besteht tatsächlich aus deutlich mehr Bereichen als dichtem Dschungel voller violetter Farne und explodierender Blasen. Die gesamte Welt ist in insgesamt drei riesige Biome unterteilt, von denen jedes einzelne seinen ganz eigenen Reiz verspricht.

Mal schlittere ich dank des erstaunlich eingängigen Bewegungssystems wie Tarzan barfüßig über moosbewachsene Baumstämme, dann galoppiert mein Na'vi auf dem Rücken seines Schreckenspferds über eine weitläufige und von tosendem Wind gepeitschte Prärie, und schließlich verirre ich





Alle Gegner haben Schwachstellen, die bei einem Treffer ganz besonders großen Schaden nehmen.

mich zwischen urzeitlichen Nadelbaumriesen. Pandora zu erkunden ist der mit Abstand größte Unterhaltungsfaktor und fühlt sich dabei derart natürlich und immersiv an, dass ich mich beizeiten komplett in dieser Welt verloren habe.

Unter anderem auch, da jedes der drei Biome nochmal in eine Handvoll kleinere Biome unterteilt wurde. Der Dschungel zu Beginn kann also sowohl Regenwald als auch Sumpfbiete aufweisen. Die Prärie bietet offene Grasflächen und Blutblattwälder. Das verleiht der Welt eine unglaubliche Authentizität, die ich einer derart alienhaften Welt nicht zugetraut hätte.

### Hat Ubisoft Erkundung verstanden?

Dass Pandora einen derart wundervollen Anblick bietet und mich regelmäßig mit Ausblicken belohnt, bei denen mir der Mund offen stehen bleibt, macht das Erkunden für sich genommen bereits zur Wonne. Die Glaubwürdigkeit spielt ebenfalls eine große Rolle.

## SEXISMUSPROBLEME BEI UBISOFT

Dem französischen Entwickler und Publisher wird seit Juli 2020 eine toxische Unternehmenskultur vorgeworfen. Darunter weitreichende Sexismusprobleme, Frauenfeindlichkeit und Diskriminierung, die tief in der Firma verankert sein sollen. Zwar wurden seitens Ubisoft bereits Konsequenzen gezogen, bspw. Mitarbeiter der Führungsebene ausgetauscht und zu den Vorwürfen offen Stellung genommen, laut der firmeninternen Initiative »A Better Ubisoft« gibt es aber nach wie vor viel Verbesserungsbedarf.

Ihr solltet aber nicht unterschätzen, wie geschickt Ubisoft hier zusätzlich über sein Design dafür sorgt, dass ihr euch auf Pandora alles ganz genau ansehen wollt. Denn Avatar: Frontiers of Pandora gängelt euch zu keinem Augenblick mit nervigen Wegweisern oder Fragezeichen. Wer will, kann sogar komplett auf Questmarker verzichten und würde damit trotzdem zurechtkommen. In Avatar liefert eine Aufgabe immerhin stets auch eine Wegbeschreibung mit, die euch beim Suchen nach eurem Ziel unterstützt. Beispielsweise bekommt ihr dann den Hinweis, dass eine gesuchte Person sich auf einer Klippe im Os-

ten eines bestimmten Lagers aufhält. Nachteil: Selten wird das zu durchkämpfende Gebiet dadurch präzise eingegrenzt. Manchmal ist auch von geografischen Orten die Rede, die ich auf meiner Weltkarte noch gar nicht enthüllt habe. Da steht dann etwas wie »nördlich des Fädelflusses«; wo besagter Fluss aber eigentlich ist, weiß ich erst, wenn ich ihn zuvor entdeckt habe.

Wer also auf Questmarkierungen verzichtet, sollte ganz besonders großen Spaß am selbstständigen Erkunden und Suchen mitbringen, damit werdet ihr nämlich lange beschäftigt sein. Es zeigt aber, dass Ubisoft davon ausgeht, dass die Leute Spaß daran haben, und gibt euch zumindest entsprechende Mechaniken an die Hand, um diese Art des Spielens zu unterstützen. Anders als etwa bei Assassin's Creed Valhalla, bei dem ich Symbole zwar ausschalten konnte, dann aber auch komplett führerlos war.

In Avatar kann ich mein Ziel selbst mit Markierungen nur dann vor mir sehen, wenn ich die Na'vi-Sinne aktiviere, mit denen ich etwa auch Gerüche wahrnehme oder interaktive Objekte hervorgehoben bekomme. Dadurch gibt es nahezu keine Ablenkungen, die euch aus der Immersion reißen könnten: keine Kompasssymbole, keine ungefragt aufploppenden Hinweisschilder. Ich kann diese Welt einfach genießen und werde dazu ermutigt, die Umgebung ganz genau ins Auge zu fassen.



Die Na'vi-Sinne machen Duftspuren sichtbar, heben Pflanzen und Lebewesen selbst durch Wände hervor und zeigen im einfachen Erkundungsmodus auch Questziele an.

## Sammeln kann Spaß machen!

Alle Biome beheimaten verschiedene Pflanzen und Tiere, die ich nicht nur erforschen, sondern auch ernten beziehungsweise erlegen kann. Noch nie hatte ich so viel Spaß daran, in einem Spiel den Kodexeintrag zu einer neu entdeckten Orchideen-Sorte aufmerksam zu studieren. Und das nicht nur, weil sich die Einträge durchdacht und interessant lesen. In den Texten verstecken sich auch Hinweise darauf, wie ich an ihre wertvollen Früchte gelange.

Klar, manche Pilze oder Knollen pflücke ich einfach vom Boden – wobei selbst hier die Bewegung meines Na'vis mittels Controller oder Mausbewegung immersiv simuliert wird und ich für die beste Qualität darauf achten sollte, die Früchte nicht in meiner blauen Hand zu zerquetschen. Einige Pflanzenteile setzen aber ein spezielles Vorgehen voraus. Dann schleiche ich mich etwa auch mal an eine Pflanze heran oder muss einen bestimmten Samen in der Tasche haben, bevor sich die Blüte öffnet. Das verleitet dazu, sich mit der Umgebung genauestens zu beschäftigen, und wandelt das in anderen Spielen oft mühselige Sammeln in eine deutlich sinnvollere Aktivität, die für sich genommen vorzüglich unterhält. Zumal die Verbindung der Na'vi zur Natur einen essenziellen Bestandteil ihrer Kultur darstellt. Das Ganze ergibt also auch erzählerisch Sinn!

Irgendwann werden eure Taschen und Säcke allerdings aus allen Nähten platzen, wenn ihr am laufenden Band Tierhäute, Fleischstücke, Blüten, Äste, Pilze, Wurzeln, Fische, Früchte, Rinde, Harz, Knochen und



Obacht! Ihr könnt Früchte beim Sammeln zwar nicht zerstören, dafür aber ihre Qualität senken.

Eier aufsammelt. Tatsächlich fallen vor allem Material- und Nahrungstasche für meinen Geschmack zu klein aus. Zumal es nicht möglich ist, an diversen Werkbänken auf Material aus meiner Lagertruhe zuzugreifen. Das kostet Nerven!

Besagte Werkbänke oder Kochstationen sind die Orte, an denen aus den Sammelstücken dann auch nützliche Items werden. Aus Fleisch, Früchten oder Pilzen koche ich schmackhafte Gerichte, die meine Stärke, meinen Schaden oder meine Sammelfähigkeiten verbessern, aus Rinde, Harz, Knochen und mehr baue ich hingegen Rüstungen und Waffen.

Das ist die beste, weil unterhaltsamste Art, an stärkere Ausrüstung zu gelangen. Wer keine Lust auf Crafting hat, kann zwar auch in Truhen oder bei Händlern fündig werden, das

ist aber unzuverlässiger, schlechter ausbalanciert und deutlich weniger Spaßig. Auch da ich Waffen und Rüstungen weder zerlegen noch verkaufen darf und es gut sein kann, dass ich eine schwächere Waffe einsacke, die mir dann absolut gar nichts bringt.

## Wo ist die Action?

Wie kann es eigentlich sein, dass GameStar in diesem Test jetzt schon so lange über die Welt, ihre Erkundung und irgendwelche Orchideen redet? Ist Avatar denn kein branchialer Ego-Shooter? Berechtigter Einwand! Schließlich wurde in den ersten Trailern zu Frontiers of Pandora auch mächtig geballert. Und ja, in Frontiers of Pandora geht es nicht nur darum, friedlich und freudestrahlend durch die bildhübsche Umgebung zu hüpfen und Blümchen zu pflücken. Tatsäch-

## GAMEPLAY-FEATURES UND OPEN-WORLD-AKTIVITÄTEN



Neben Kämpfen und Sammeln müsst ihr in Avatar sehr oft auch Terminals hacken. Das kleine Minispiel macht Spaß, gegen Ende kommt es aber zu oft vor.

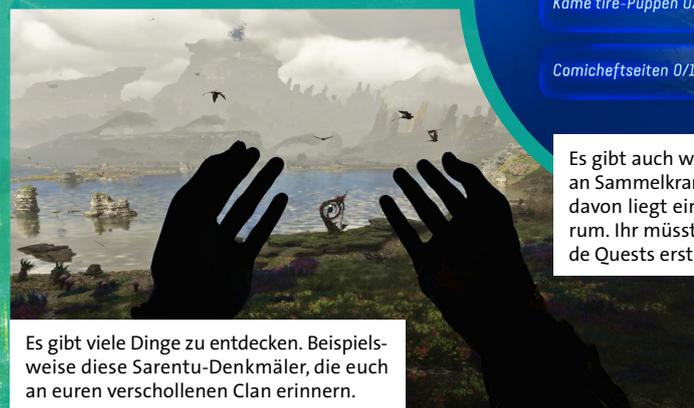


Vor allem in Nebenquests werdet ihr immer wieder Hinweise kombinieren müssen. Leider laufen diese kleinen Rätselabschnitte meistens gleich ab.

**VERLORENE OBJEKTE**

- Aufklärungsdatenrettung 0/9
- Zeswa-Drachen 1/9
- Kame'tire-Puppen 0/9
- Comicheftseiten 0/11

Es gibt auch wieder einiges an Sammelkram, doch nichts davon liegt einfach nur so rum. Ihr müsst entsprechende Quests erstmal finden.



Es gibt viele Dinge zu entdecken. Beispielsweise diese Sarentu-Denkmalere, die euch an euren verschollenen Clan erinnern.



Um Pandora zu heilen, müsst ihr jede Menge RDA-Anlagen gewaltsam ausschalten.

lich macht dieser Teil aber einen großen Teil des Spielgefühls aus. Wer sich dafür begeistern kann, wird mit Avatar viel mehr Spaß haben, als wenn ihr auf gnadenlose Shooter-Action aus seid. Es wird aber auch brachial. Denn Pandora befindet sich im Zentrum der

## SO VERBESSERT IHR EUREN NA'VI

In Avatar: Frontiers of Pandora erstellt ihr euren ganz eigenen Na'vi und könnt sogar das Aussehen anpassen. Außerdem verbessert ihr eure Fähigkeiten im Verlauf des Spiels und habt dafür mehrere Möglichkeiten.



Ausrüstung könnt ihr in der Welt finden, craften oder bekommt sie als Belohnung. Das Aussehen könnt ihr via Transmog jederzeit verändern.



Ahnenfertigkeiten erhaltet ihr durch die Verbindung mit einer Tarsyu-Blüte, die euch mit den Erinnerungen eurer Ahnen verknüpft. Das sind ganz besonders mächtige und oft aktive Fähigkeiten.



Erinnerungen werden durch Skill-Punkte freigeschaltet, die ihr für erledigte Quests und dergleichen erhaltet oder indem ihr einen Tarsyu-Setzling berührt. Ihr schaltet damit Verbesserungen in verschiedenen Bereichen frei und richtet etwa mehr Schaden mit Langbögen an.



Um eure Gesundheit einfach zu erhöhen, müsst ihr nur einen Glockenzweig berühren.

Aufmerksamkeit der Menschen, die vor Jahrzehnten auf dem Mond gelandet sind und nun danach streben, jede auch nur im Ansatz wertvolle Ressource auszuschlachten. Ohne Rücksicht auf die Na'vi, ihre Lebensweise oder das Ökosystem von Pandora. Gerade Letzteres wird in Frontiers of Pandora mehr als deutlich. Überall könnt ihr auf Bohrtürme, Förderstationen oder Gaspumpen stoßen, die inmitten der vielfältigen Naturszenen wie ein Krebsgeschwür wirken. Diese menschlichen Einrichtungen der gewissenlosen RDA-Organisation verpesten das unmittelbare Umland. Pflanzen verwelken, Tiere liegen tot im Schlamm, und Flüsse färben sich widerlich braun.

### Guerilla-Aliens im Dschungel

Diese schöne Spielwelt derart zu verschandeln, habe ich als persönliche Beleidigung aufgefasst. Das reichte mir oftmals schon als Motivation, um diese Einrichtungen gewaltsam sabotieren zu wollen. Es hilft aber auch dabei, den Planeten zu heilen und dadurch neue oder hochwertigere Pflanzen- und Tierarten freizuschalten. Zudem könnt ihr erst nach der Zerstörung der Fabriken im Umkreis Crafting-Ressourcen sammeln. Das geht einerseits heimlich, andererseits könnt ihr aber auch mit rauchender Schrotflinte durch den Haupteingang stürmen. Letzteres wird euch allerdings nur mit extrem guter Ausrüstung gelingen. Meistens ging mein Na'vi selbst auf dem niedrigsten von drei Schwierigkeitsgraden schnell im Kugelhagel in die Knie.

Zur Wahrheit gehört aber auch, dass die überladene Steuerung direkte Konfrontationen erschwert. Egal ob mit Maus und Tastatur oder Gamepad, in beiden Fällen gibt es Mängel. Beim Gamepad müsst ihr beispielsweise zwei Tasten drücken, um eine Granate zu werfen. Mit Maus und Tastatur verknottet ihr euch dafür beim Analysieren von Pflanzen die Finger. Und in beiden Fällen nervt es, dass euer Waffenrad die Zeit nicht verlangsamt. Insgesamt rate ich trotzdem eher zum Gamepad, da viele immersive Mechaniken wie das Pflücken und die Liedmalerei damit viel besser simuliert werden. Guerilla-Taktiken sind also erfolversprechender und pas-



sen auch deutlich besser zum Urwald-Setting. Heißt: heimlich rein, Fallen legen und bei Gefahr schnell zurückziehen. Damit werden die Kämpfe auch gleich viel dynamischer.

Schließlich kommt immer erst dann Panik auf, wenn mich die RDA-Soldaten in ihren Mech-Anzügen in die Zange nehmen und ich keinen Platz mehr zum Navigieren bekomme. Je länger ich unentdeckt und in Bewegung bleibe, umso besser. Später kann ich sogar einen fliegenden Ikran besteigen und damit die Invasoren aus der Luft mit Pfeilen, Wurfspießen oder Granaten eindecken. Wirklich clever agieren die Feinde zwar nicht, dafür überraschen sie mit zunehmender Spielzeit immer wieder mit einigen gemeinen Tricks. Das können neue Mech-Varianten sein, die mich plötzlich mit Granaten bombardieren, oder dicke Verteidigungsanlagen, die mit



Einige Anlagen gleichen einer regelrechten Festung, es gibt aber immer einen Weg hinein.



Ikran-Horst

Auf eurem Ikran durchquert ihr die große Spielwelt deutlich entspannter, verpasst aber auch viele mögliche Sammelmöglichkeiten.

## MEINUNG

Peter Bathge  
@GameStar\_de



Hervorragend, einfach hervorragend sieht Avatar: Frontiers of Pandora aus. Mit einer AMD-Grafikkarte läuft das Spiel bei mir butterweich (Nvidia-Nutzer mussten dagegen zumindest vor dem Erscheinen des Day-One-Patches mit dem ein oder anderen Ruckler rechnen) und zaubert eine der schönsten Umgebungen auf den Bildschirm, die ich abseits von Red Dead Redemption 2 je gesehen habe. Besonders imponiert hat mir, dass Entwickler Massive Entertainment auch nicht davor zurückschreckt, mich dann teils minutenlang durch diese riesigen Wälder streifen zu lassen. Langweilig wird das nur, wenn man sich nicht auf Frontiers of Pandora einlässt, auf die Illusion vom Leben als Na'vi, auf das Lernen über die Eigenarten dieser ausgedachten Kultur. Ich bin nachhaltig beeindruckt, wie viel Liebe in diesen Aspekt des Spiels geflossen ist, von dem spaßigen Bewegungssystem über das clevere Rohstoff sammeln im Einklang mit der Natur bis hin zu den zahllosen Kodexeinträgen, Dialogen und Quests, die mich wirklich wie ein blaues Riesen-Alien fühlen lassen. Wer dagegen vor allem auf einen packenden Shooter hofft, dürfte milde enttäuscht sein: Das Ballern hat mir im Gegensatz zum Schleichen und lautlosen Pfeileverschießen kaum Spaß gemacht, und die Geschichte erinnert auf eine unguete Weise an Skripts der Marke Ghost Recon: Breakpoint. Für die Welt allein lohnt sich der Trip nach Pandora aber allemal.

Flugabwehrgeschützen sogar meinen tapferen Ikran aus der Luft blasen.

### Die Balance gerät ins Wanken

Dummerweise schwankt dadurch der Schwierigkeitsgrad auch enorm. Gerade in der späteren Spielhälfte. Irgendwann hat die RDA sämtliche Asse aus dem Ärmel gezogen, und spätestens dann werden die »Himmelsmenschen« von den Na'vi in der Luft zerrissen. Dadurch sind ausgerechnet die letzten Missionen der Hauptstory ein absolutes Kinderspiel, während euch Gegner zu Beginn des Spiels gelegentlich komplett unvorhergesehen zu Kleinholz verarbeiten. Das tut besonders deshalb weh, da ihr keine freien Speicherplätze anlegen könnt und im Übrigen auch immer nur ein Savegame pro Spieldurchgang zur Verfügung steht. Es gibt

obendrein keine klassischen Checkpoints. Stattdessen setzt das Spiel die Welt bei eurem Ableben einfach mehrere Minuten zurück und lässt euch irgendwo respawnen. Im Falle der manchmal recht umfangreichen RDA-Einrichtungen bedeutet das, dass ihr komplett von vorne mit der Sabotage anfangen dürft. In Storymissionen verliert ihr glücklicherweise weniger Fortschritt.

Das seltsame Speichersystem scheint eine Nebenwirkung des optionalen Koop-Modus zu sein, mit dem jederzeit ein Freund eurem Spiel einfach beitreten kann. Ein eigentlich cooles Feature, nur um die manuellen Spielstände tut es mir für alle Einzelspielerinnen und -spieler trotzdem leid. Immerhin wird der Fortschritt beider Koop-Partner aber geteilt, solange sie nur auf dem gleichen Stand in der Hauptstory sind.



Einige Missionen führen euch in das Innere der großen Einrichtungen, dann erinnert Avatar fast schon an einen klassischen Shooter.

### Die lahmste Wendung der Spielegeschichte

Warum eigentlich das alles? Gibt es noch andere Gründe für euch, der RDA dermaßen in die Suppe zu spucken, als »nur« die Welt der Na'vi vor einer Umweltkatastrophe zu bewahren? Selbstverständlich. Es ist immerhin ein Avatar-Spiel, und entsprechend geht das Ganze auch mit einer gehörigen Portion Pathos und persönlichen Rachegegeschichten einher. Was mich zur Hauptstory bringt und damit bedauerlicherweise zur größten Schwäche des gesamten Spiels. Ich will das gar nicht euphemistisch verpacken: Die Geschichte ist kompletter Mist. Und ich sage bewusst nicht »langweilig«, so weit würde ich auch wieder nicht gehen. Aber ich bin immer noch fassungslos, wie banal und nichtssagend sich das alles am Ende anfühlt. Ich vermeide natürlich Spoiler, aber das Ding ist: Ich wüsste nicht einmal, was es da groß zu spoilern gibt. Die Geschichte hat Wendungen, zumindest tun die Charaktere so, als wären es welche. Aber in der Realität ist jede einzelne davon entweder wirklich komplett vorhersehbar oder derart konsequenzlos, dass man einfach nicht versteht, was die ganze Aufregung

Selbst eure Clanmitglieder bleiben bis zum Ende der Geschichte blass, und einige machen sogar komplett unsinnige Entwicklungen durch.



eigentlich soll. Kein Witz: Der größte Plot-Twist des Spiels hat mich komplett verwirrt. Aber nicht weil er so schwer zu verstehen war. Sondern weil ich einfach schon von Beginn an davon ausging, dass mir das bereits gesagt wurde. Stellt euch vor, in einem Batman-Film kommt am Ende heraus, dass hinter der Maske die ganze Zeit über Bruce Wayne steckte. Das ist der Twist. Es ist so lächerlich offensichtlich, dass mein Na'vi inzwischen dem überraschten Pikachu-Gesicht Konkurrenz macht. Nur in Blau.

### Oberflächlicher als eine Topmodel-Folge

Allgemein bleiben die Figuren von Anfang bis Ende komplett eindimensional. Auf der Seite der Na'vi hat jeder Charakter, wenn es hochkommt, eine einzige Facette und noch weniger persönliche Ziele. Quasi zum Ausgleich bombardiert mich *Frontiers of Pandora* mit dutzenden Charakteren, von denen ich mir durchgehend höchstens zwei Namen gleichzeitig merken konnte. Auf Seiten der RDA ist jede Figur derart formelhaft böse, dass ich manchmal einfach nur in ein Kopfkissen schreien wollte. Der große Gegenspieler namens Mercer ist ein aalglatter Schlipsträger, der keinen einzigen Satz sagen kann, ohne wie ein komplett gewissenloser Irrer zu wirken. Und die Fußsoldaten der RDA sind da keinen Deut besser. Immer wenn ich bei einer Infiltration einer Unterhaltung lauschte, musste ich mir an den Kopf fassen. Ein paar der größten Highlights aus dem lebensverachtenden

Evil-Talk gefällig? »Das Genfer Abkommen gilt nicht, oder? Die Blauen sind ja keine Menschen.« »Ich hasse es, wie friedlich es hier ist.« Oder mein persönlicher Favorit: »Ich liebe meine Knarre.« Tiefgründig. Dabei stecken in dieser Welt doch tiefgründige Themen! Ich meine, hier geht es um kulturelle Aneignung, Völkermord, Imperialismus, Kapitalismus, Zerstörung der Umwelt und so viel mehr! Das sollte doch mehr mitbringen als einfach nur: RDA böse! Aber daran sind ja auch schon die Filme gescheitert.

### Im Kleinen ganz groß

Wenn ihr wirklich stimmungsvolle Geschichten in *Frontiers of Pandora* erleben wollt, lasst die Hauptquest so oft wie möglich einfach links liegen. Ihr braucht sie nicht, um mit dem Spiel Spaß zu haben. Avatars wahre erzählerische Stärke zeigt sich eher im Kleinen. Also in Nebenaufgaben, in der Erkundung der Welt und in der Darstellung der unterschiedlichen Na'vi-Clans. Vor allem



Gestatten: Direktor John Mercer. Despot, Rassist, Kindermörder, und das nur in den ersten zehn Minuten. Alles furchtbare Dinge, die ihm furchtbar egal sind.

## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Bevor ich *Frontiers of Pandora* spielen durfte, habe ich *Avatar* nicht so wirklich kapiert. Zumindest fiel es mir sehr schwer zu verstehen, was einige Fans oder Hollywood-Produzenten in dieser Welt überhaupt sehen. Ich fand es immer sehr kurios, dass die Welt vermarktet wird, als hätte sie mindestens so viele Fans wie *Star Wars* und ein ebenso umfangreiches Universum – inklusive eigenem Erlebnisbereich in Disney World. Jetzt hat es bei mir allerdings das erste Mal Klick gemacht. Zum ersten Mal hat es ein *Avatar*-Produkt geschafft, dass ich mehr über Pandora lernen wollte und mich nicht einfach nur über die ganze Popgeschichte lustig gemacht habe. Zum ersten Mal hat sich diese Welt für mich greifbar angefühlt und nicht wie eine auf Hochglanz polierte Kulisserie, die vor allem für große Augen hinter den Gläsern einer 3D-Brille sorgen sollte. Ironischerweise sorgt gerade diese Verbundenheit mit der Welt jetzt auch dafür, dass mich die mauere Geschichte noch viel mehr auf die Palme bringt, als das früher der Fall gewesen wäre. Bei »Aufbruch nach Pandora« und »The Way of Water« hat mich die etwas oberflächliche Story kaum gestört. Ich habe ja nicht viel erwartet. Aber *Frontiers of Pandora* hätte eine so viel bessere Geschichte verdient gehabt! Da wurde so viel Mühe in die Kultur, in den Hintergrund, in den Aufbau der Umgebung gesteckt. Nur um den Blick auf diese wunderschöne Welt dann mit einer der banalsten Erzählungen der jüngeren Zeit zu trüben. Daher nochmal mein Tipp: Spielt *Avatar* vor allem, um Pandora zu erforschen, und genießt jeden Augenblick in der offenen Spielwelt. Alles andere lenkt nur vom Wesentlichen ab.

Fans der Vorlage wird es freuen, dass Ubisoft die Lebenswelt der blauen Mondelfen wirklich wundervoll in Szene setzt und sehr klar herausstellt, was ihnen wichtig ist, wie ihre Gesellschaft funktioniert und wie sich die Clans voneinander unterscheiden. Für mich war es jedes Mal ein Highlight, das Hauptquartier eines Clans ausführlich zu erkunden und mit den dort sesshaften Na'vi über ihre Lebensrealität zu plaudern. Hier kommt ihr dann auch an wirklich interes-

## TECHNIK UND BUGS

*Avatar: Frontiers of Pandora* ist ein unheimlich schönes Spiel, das auch einiges an Hardware von euch abverlangt. Wollt ihr die Open World auf den höchsten Einstellungen und in 4K durchqueren, braucht ihr laut Empfehlung gar eine RTX 4080. Im Test haben wir auf hohen Einstellungen mit einer 3080 gespielt und für die gesamte Zeit keine schwerwiegenden Probleme festgestellt. Eine ausführliche Performance-Analyse könnt ihr auf [GameStar.de](https://www.gamestar.de) lesen.

In Sachen Bugs gibt es ebenfalls kaum nennenswerte Beobachtungen. Zweimal ist das Spiel eingefroren, und ein einziges Mal ist ein Bug aufgetreten, durch den Feinde plötzlich durch Wände schießen konnten. In der Summe sind das aber sehr wenige Fehler, und entsprechend gibt es auch keine Abwertung dafür von uns.



Mit den Na'vi über ihre Kultur zu reden und ihnen bei alltäglichen Problemen zu helfen, ist das heimliche Highlight des Spiels.

sante Quests, die einen schönen Einblick in die Welt von *Avatar* gewähren und eine wundervoll persönliche Note mitbringen. Da werden Töchter mit ihren Vätern versöhnt, einzigartige Nahrungsmittel gekocht, oder das Selbstbewusstsein einer enttäuschten Weberin wird gestärkt.

Besonders cool: Ubisoft versucht es ausnahmsweise gar nicht erst, euch jede noch so kleine Sammelaktivität zwanghaft aufzuschwatzen. Es gibt Sammelkram, etwa Comichefte oder Na'vi-Drachen, nur gehören diese Aufgaben stets immer zu einer spezifischen Mission und werden nicht als Teil der Hauptquest eingeführt. Sie sind auch nicht derart offensichtlich in der Spielwelt verteilt, dass man gar nicht anders kann, als mindestens ein Collectible zu erspähen. Dadurch fügt sich derartige Questmaterial deutlich organischer in den Spielalltag ein als in vergleichbaren Open Worlds. Ich entdecke diese Aufgaben von selbst, statt zwangsweise in den Vervollständigungswahn getrieben zu werden.

Zugegeben, auch bei *Avatar* stellen sich irgendwann Ermüdungserscheinungen ein. Zum Beispiel werdet ihr irgendwann feststellen, dass manche RDA-Anlagen wirklich exakt gleich aufgebaut sind, bis hin zu den Patrouillenrouten jedes einzelnen Soldaten. Oder dass das anfänglich unterhaltsame Hacking-Spiel irgendwann viel zu oft vorkommt. Das wird aber viel, viel besser kaschiert als noch in früheren Ubisoft-Titeln und ist ein geringer Preis für eine dermaßen schöne Welt, die mich ganz unaufdringlich zum Erkunden verführt.

Warum nicht immer so, Ubisoft?! Oder anders gesagt: Vergesst bloß nicht, was ihr bei

*Avatar* gelernt habt! Diese Spielwelt gehört zum Besten, was ihr jemals hervorgebracht habt. Wenn ihr es jetzt noch schafft, das Ganze mit einer coolen Geschichte zu kombinieren ... dann wäre sogar schon *Frontiers of Pandora* ein Meisterwerk gewesen. Und vielleicht wartet ein solches Meisterwerk aus dem Hause Ubisoft ja noch auf uns. Ich drücke die Daumen! Zumal die nahezu gleichen Leute mit *Star Wars*: *Outlaws* nächstes Jahr schon der nächsten großen Marke eine offene Spielwelt verpassen! Dann bitte genau so, nur eben besser. ★

## AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i7 8700K / Ryzen 5 3600  
GTX 1070 / RX 5700  
16 GB RAM, 90 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 11600K / Ryzen 5 5600X  
RTX 3060 Ti / RX 6700 XT  
16 GB RAM, 90 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



☑ eine der schönsten Spielwelten ☑ massig Fauna und Flora ☑ Na'vi-Modelle detailliert ☑ Wetter- und Lichteffekte ☑ Umgebungsgeräusche

### SPIELDESIGN



☑ Raum zum Erkunden ☑ dynamische Kämpfe ☑ viele immersive Mechaniken ☑ unausgereiftes Loot-System ☑ in Kämpfen umständliche Bedienung

### BALANCE



☑ Waffen mit Stärken und Schwächen ☑ befriedigender Fortschritt ☑ Härtegrad anpassbar  
☑ kleines Inventar ☑ Schwierigkeit schwankt

### ATMOSPHERE / STORY



☑ Stimmung aus der Filmvorlage ☑ Pandora magisch ☑ interessante Nebengeschichten  
☑ eindimensionale Figuren ☑ vorhersehbare Story

### UMFANG



☑ große Spielwelt ☑ Nebenaufgaben und Aktivitäten ☑ locker 100 Stunden für alles ☑ dutzende Materialien ☑ vielseitige Open-World-Biome

### FAZIT

Eine zum Niederknien schöne Welt, in der man gerne dutzende Stunden verbringt – nur die Geschichte kann da nicht mithalten.

