No Rest for the Wicked

STOTTERND ZUM **SPIELSPASS**

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Private Division** Entwickler: **Moon Studios** Termin: **2024**

Das neue Werk der Ori-Macher soll das Genre der Action-Rollenspiele auf eine neue Stufe heben. Kann das klappen? Von Dennis Zirkler

Mit Ori and the Blind Forest und Ori and the Will of the Wisps haben die Moon Studios bewiesen, dass sie in der Lage sind, echte Kunstwerke zu schaffen. Beide Spiele waren nicht nur ein optischer Genuss, sondern auch Meilensteine des Jump&Run-Genres, die tiefe Emotionen und herausfordernde Mechaniken meisterhaft miteinander verknüpften. Mit ihrem neuesten Titel No Rest for the Wicked wagen die Moon Studios nun eine mutige Kehrtwende: Sie tauschen die bunten Wälder der Ori-Reihe gegen die düstere und gnadenlose Welt eines Action-Rollenspiels. Und dabei wollen sie nicht weniger als die Action-Rollenspiel-Erfahrung der nächsten Stufe bieten. Gelingt das?

Nach rund 15 Stunden in dieser faszinierenden, aber erbarmungslosen Welt ziehen wir ein erstes Fazit. Ob No Rest for the Wicked die hohen Erwartungen erfüllen kann und ob es sich lohnt, sich auf diese düstere und herausfordernde Reise einzulassen, haben wir für euch herausgefunden.

Schon der erste Boss ist nur zu knacken, wenn man seine Angriffsmuster lernt und ausnutzt.

Action-RPG-Erfahrung der nächsten Stufe – was heißt das?

Das Jahr 841 versetzt die Welt in Aufruhr: Der König ist tot, und die gefürchtete Pest droht, sich erneut auszubreiten. Als Mitglied der uralten Cerim-Sekte, die sich dem Kampf gegen diese Seuche verschrieben hat, beginnt eure Reise in No Rest for the Wicked direkt unter dramatischen Umständen: Rebellen kapern euer Schiff und bringen es schließlich zum Kentern. Nach dem Schiffbruch findet ihr euch nackt und unbewaffnet auf einer geheimnisvollen Insel wieder.

Die Charaktererstellung beschränkt sich auf Äußerlichkeiten, Klassen gibt es nicht.

Auch wenn No Rest for the Wicked auf den ersten Blick wie ein klassisches Action-Rollenspiel aussieht, hat es damit so gut wie nichts zu tun – das wird schon beim allerersten Gegner deutlich. Wer ein Hack&Slay sucht, ist hier falsch, stattdessen erwartet euch ein Kampfsystem, das stark an Souls-likes erinnert – genau wie Path of Exile 2, das einen ähnlichen Weg geht.

Mehr Dark Souls als Diablo

Ihr wisst sicherlich, was das bedeutet: Die Kämpfe erfordern präzise Steuerung und taktisches Geschick. Angriffe müssen sorgfältig geplant und Ausweichmanöver genau getimt werden, selbst bei den schwächsten Standardgegnern. Das Kampfsystem basiert nicht nur auf schnellen Reflexen, sondern auch darauf, das Verhalten des Gegners zu lesen, um Schwachstellen für Angriffe zu erkennen. Zudem hat jede eurer Waffen ihre eigenen Angriffsmuster, die ihr ebenfalls lernen müsst, um nicht getroffen zu werden. Die Entwickler setzen nicht auf ein Klassensystem à la Diablo. Zwar könnt ihr mit jedem Levelaufstieg Statuspunkte in Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz und dergleichen investieren, euer Spielstil wird aber eher

No Rest for the Wicked verzichtet auf mitlevelnde Gegner, in hochstufigen Gebieten ist das Spiel dementsprechend noch härter.

durch die Wahl eurer Waffen als durch starre Klassenrollen definiert. Ähnlich wie in Elden Ring verfügt jede Waffe über mindestens eine einzigartige Fähigkeit, die durch den Einsatz von Fokuspunkten genutzt werden kann. Diese werden durch normale Angriffe aufgefüllt. Zweihänder haben zum Beispiel einen mächtigen Schmetterschlag, Dolche einen Angriff mit integriertem Sprung nach hinten. All das solltet ihr tunlichst nutzen.

Die Wahl der Ausrüstung hat außerdem großen Einfluss auf die Beweglichkeit eures Helden bei Ausweichmanövern. Kämpfer in leichter Rüstung profitieren von ihrem geringen Gewicht und können sich schnell und weit wegbewegen. Schwere Rüstung hingegen schränkt logischerweise die Beweglichkeit stark ein, sodass ihr eher wie ein gestrandeter Wal durch den Matsch rollt.

Tolle, aber unfaire Kämpfe

Das Kampfsystem von No Rest for the Wicked ist eine der größten Stärken des Spiels, da es sich durch seine Tiefe und taktischen Feinheiten von anderen Titeln des Genres abhebt. Die Vielfalt der Waffen und die damit verbundenen einzigartigen Fähigkeiten laden dazu ein, verschiedene Kampfstile zu probieren, bis ihr etwas gefunden habt, das für euch funktioniert. Wer sich gern in anspruchsvolle Spielmechaniken hineinfuchst, wird hier seinen Spaß haben. Zumindest am Anfang, aber dazu später mehr.

Allerdings ist das Kampfsystem auch sehr fordernd und kann gerade in den ersten Stunden sogar als überfordernd empfunden werden. Die Bewegungen und Angriffe fühlen sich anfangs träge an, vor allem weil sowohl Ausweichen als auch Angriffe an die Ausdauerleiste gekoppelt sind. Diese begrenzte Ausdauer macht es schwierig, mehr als ein paar Schläge oder Ausweichmanöver in schneller Folge auszuführen, was in hitzigen Kämpfen gegen mehrere Feinde schnell zum Verhängnis wird.

Zwei Tage nach dem Early-Access-Start haben die Moon Studios hier aber bereits nachjustiert und den Ausdauerverbrauch etwas entschärft. Auch die Tatsache, dass die Haltbarkeit der Ausrüstung nach jedem Ableben so stark sank, dass bereits nach wenigen Toden eine Reise zum Schmied notwendig wurde, ist bereits behoben und liegt nun auf einem unproblematischen Niveau. Jedoch sind die Kämpfe immer noch brutal schwierig, auch wenn ihr inzwischen einmal mehr ausweichen könnt. Das liegt insbesondere an der unfairen Gegner-KI, die selbst

Im Verlauf der umfangreichen Story erwarten euch aktuell vier Bosse.

Ihr verteilt lediglich Statuspunkte wie Stärke und Geschicklichkeit.

bei erfahrenen Souls-like-Spielern für Frust sorgen dürfte, da sie mit einem ungeschriebenen Gesetz des Genres bricht.

Magische Schläge?

Das Problem ist die Art und Weise, wie Gegner ihre Angriffe ausführen. Es scheint, als würden ihre Angriffe übermäßig tracken, also euren Charakter verfolgen. Selbst wenn ihr einen Ausweichversuch startet, während ein Gegner bereits ausholt und seinen Angriff beginnt, kann es passieren, dass der Schlag euch auf magische Weise trotzdem erreicht. Selbst wenn ihr perfektes Timing beim Ausweichen zeigt, reicht dies zu oft nicht aus. Es funktioniert nicht wie in Dark Souls oder Elden Ring, wo man Angriffen ausweichen kann, indem man sich geschickt hinter oder neben den Gegner stellt. Hier scheint No Rest for the Wicked euch dazu zu zwingen, sich komplett außerhalb der Reichweite des Gegners zu bewegen, was die Kämpfe unfair wirken lässt und außerdem unnötig in die Länge zieht.

Die Entwickler der Moon Studios haben allerdings bereits bewiesen, dass sie auf das Feedback der Community hören und Anpassungen vornehmen. Dies lässt hoffen, dass in zukünftigen Patches auch das Gegnerverhalten entsprechend überarbeitet wird. Auch wenn dies vermutlich länger dauern wird, als ein paar Zahlen für Ausdauer und Haltbarkeit feinzujustieren. Trotz dieser Probleme ist das Kampfsystem von No Rest for the Wicked aber gut durchdacht und wird mit jeder Stunde, die man im Spiel verbringt, flüssiger und reaktionsfähiger. Insbesondere sobald ihr eine Waffe findet, die eure Ausdauer bei Treffern regeneriert. Für geduldige Spieler, die bereit sind, sich durch die steile Lernkurve zu kämpfen, bietet das Spiel eine einzigartige Kampferfahrung, die in Erinnerung bleiben wird.

Selbst einfache Feinde lassen sich anders als etwa in Elden Ring nur schwer durch Angriffe ins Wanken bringen.

Mehr als nur Kulisse

Die Welt von No Rest for the Wicked ist nicht nur düster und gefährlich, sondern auch überraschend lebendig und interaktiv. Die Isola Sacra, auf der das Spiel spielt, ist reich an malerischen Landschaften, von stürmischen Küsten hin zu geheimnisvollen Ruinen.

Jeder einzelne Ort ist liebevoll gestaltet und ermutigt euch, die Umgebung genau zu erkunden. Klettern und Balancieren sind nicht nur Zierde, sondern wesentliche Bestandteile des Spiels, die oft erst den Zugang zu neuen Gebieten oder verborgenen Schätzen ermöglichen. Als ich den ersten Boss gesehen habe, waren bereits mehr als zwei Stunden vergangen, weil das Spiel mir direkt vermittelt hat, dass ich an jeder Ecke neue Waffen, Rüstungen und Rohstoffe fin-

den kann. Auch wenn der Weg zum Endgegner eindeutig ist, springe ich doch lieber von hohen Klippen in einen tiefen See, erklimme Türme oder schlage mich durch ein gänzlich optionales Sumpfgebiet. Weil ich weiß, dass dort garantiert eine Schatztruhe auf mich wartet. Und vielleicht auch, weil ich die darin enthaltenen Gegenstände aufgrund des wirklich knackigen Schwierigkeitsgrades dringend brauchen werde.

Stellenweise drückt der Schuh

So viel Potenzial das neue Spiel der Ori-Macher in Sachen Mechaniken und Präsentation auch hat, es gibt noch das eine oder andere Problemchen, auch abseits der Kämpfe. Die Maus-und-Tastatur-Steuerung wirkt sehr fummelig, und das Spiel scheint eindeutig auf Controller ausgelegt zu sein, was sich besonders beim Klettern, Balancieren und Ausweichen negativ bemerkbar macht. Eine 360-Grad-Bewegung ist mit den WASD-Tasten nun mal einfach nicht möglich. Ein weiteres Problem ist das starre Attributsystem, das keinen Spielraum für Anpassungen lässt. Einmal verteilte Punkte bleiben fix, was bedeutet, dass man im späteren Spielverlauf in der Wahl seiner Waffen stark eingeschränkt wird, wenn man seine Strategie nicht von Anfang an sorgfältig plant.

Drei der vier Bosse habe ich mit einem lila Messer erlegt, obwohl ich auch zwei legendäre Waffen gefunden hatte – die konnte ich aber einfach nicht tragen. Die Action-RPG-typische Jagd nach Loot ist also theoretisch vorhanden, in der Praxis seid ihr im späteren Spielverlauf aber gezwungen, euch auf wenige Waffentypen festzulegen, die zu euren Attributen passen. Auch die Verwaltung von Heilgegenständen ist noch unnötig anstrengend, da sie ständiges Farmen von Ressourcen und anschließendes Crafting erfordert. Ein einfacheres System ähnlich dem Flask-System von Elden Ring hätte hier für weniger Unterbrechungen und einen besseren Spielfluss gesorgt.

Hoher Hardware-Hunger

Der technische Zustand von No Rest for the Wicked erweist sich zum Early-Access-Start ebenfalls als größere Baustelle: Auf meinem System (Intel i7 11700k, Nvidia RTX 4090, 32 GB Arbeitsspeicher, PCIE 4.0 SSD) komme ich in 1440p-Auflösung nicht über 70 bis 80 FPS hinaus – und das, obwohl ich bereits die niedrigste Grafikvoreinstellung gewählt und alle optionalen Effekte deaktiviert habe. In den In-Game-Zwischensequenzen sinkt die Framerate mitunter sogar auf 40 bis 50 FPS. DLSS würde hier sicherlich Abhilfe schaffen, ist aber bisher nur für die Zukunft angekündigt. Zwar wurde bereits ein erster Performance-Hotfix veröffentlicht, für höhere Bildraten hat er in meinem Fall aber nicht gesorgt. Lediglich die Last auf CPU und GPU von 80 bis 100 Prozent ist deutlich gesunken und pendelt sich nun bei rund jeweils rund 50 Prozent ein. Butterweiche 144 FPS wären mir aber lieber, schließlich kommt es in den Kämpfen auf schnelle Reaktionen an.

Ja, No Rest for the Wicked ist hübsch – aber das liegt mehr am Artstyle, nicht an hochdetaillierten Modellen oder besonders aufwendigen Effekten. Das Spiel wirkt einfach schlecht optimiert, aber zumindest haben die Moon Studios bereits angekündigt, an der Performance zu arbeiten. Äußerst ärgerlich ist außerdem, dass einige grundlegende Dinge einfach vergessen oder nicht rechtzeitig implementiert wurden. Ihr könnt eure Tasten nicht frei belegen, das Spiel kann nicht pausiert werden, und wer mit Maus und Tastatur spielt, hat ständig den weißen Windows-Mauszeiger im Bild. Schon eine einfache Hand als Cursor wie im uralten Diablo 1 hätte hier viel gebracht. Die Entwickler legen allerdings bisher ein hohes Update-Tempo vor, und ich bin zuversichtlich, dass No Rest for the Wicked zu einem Spiel werden wird, das für seine wunderbare Spielwelt und seine knackigen, innovativen Kämpfe in Erinnerung bleibt. ★

MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner

Nach knapp 15 Stunden mit No Rest for the Wicked bin ich fasziniert, aber auch schweißgebadet. Die Moon Studios haben mich aus den bunten Wäldern von Ori in eine düstere Spielwelt entführt. Hier wird jeder Fehler bestraft, und jeder kleine Erfolg fühlt sich wie ein großer Triumph an. Doch trotz einiger Probleme hat das Spiel das Potenzial, ein echtes Juwel zu werden – zumindest für alle, die sowohl Souls-likes als auch Action-Rollenspiele lieben und die nächste große Herausforderung suchen. Die Welt ist spannend, das Kampfsystem innovativ, und die Atmosphäre des Spiels fesselt. Wenn die Entwickler das hohe Update-Tempo beibehalten, bin ich optimistisch, dass sie die bestehenden technischen Probleme zeitnah ausmerzen werden. Wenn sie außerdem weiter auf das Feedback der Spieler eingehen und an der Balance und Feinabstimmung der Spielmechaniken arbeiten, steht No Rest for the Wicked vor einer strahlenden Zukunft.

Schon der erste Boss ist nur zu knacken, wenn man seine Angriffsmuster lernt und fix reagiert.

Der hatte Ozzy Osbourne zuvor in einer Predigt als »Agent Satans« bezeichnet.