

## Clair Obscur: Expedition 33

DAS KÖNNTE  
GROSS WERDENGenre: **Rollenspiel** Publisher: **Sandfall Interactive** Studio: **Kepler Interactive** Termin: **2025**

Clair Obscur: Expedition 33 sieht dank Unreal Engine 5 wahnsinnig gut aus. Es hat Heiko auf der gamescom aber vor allem mit anderen Qualitäten aus den Socken gehauen. Von Heiko Klinge

Im gamescom-Präsentationsraum von Clair Obscur: Expedition 33 passiert etwas Ungeheuerliches: Ich lege meinen Stift aus der Hand! Okay, das mag für die meisten von euch jetzt wenig spektakulär klingen, aber es kommt einem mittleren Weltwunder gleich. Denn auf Events oder Messen bilden Notizblock, Kuli und meine Hände normalerweise eine unzertrennliche Einheit. Zu groß die Sorge, ich könnte ein entscheidendes Detail vergessen. Für mich sind es nämlich die Details, die aus einem guten Artikel einen sehr guten machen. Dieses Mitschreiben im Akkordtempo gehört zu mir, seit ich für GameStar arbeite. Wenn ich also freiwillig darauf verzichte, dann hat ein Spiel etwas wirklich Außergewöhnliches erreicht. Denn obwohl ich Clair Obscur nicht selbst spiele, sondern lediglich eine Demo verfolge, nimmt es mich komplett gefangen. Vor allem realisiere ich, dass es diesem Spiel um etwas anderes geht als Details.

### Die großen Vorbilder

Bis zum Weglegen des Kulis habe ich natürlich trotzdem rund vier Seiten mitgekritzelt, also widmen wir uns zunächst den Fakten. Clair Obscur: Expedition 33 kombiniert ein durch und durch westliches Setting mit japanischen Rollenspieltraditionen.

Das westliche Setting: Laut Creative Director Guillaume Broche ist Clair Obscur stark von der französischen Kunst und Kultur des 17. und 18. Jahrhunderts beeinflusst. Im Zentrum der Geschichte steht ein mysteriöses Wesen namens Malerin, das jedes Jahr eine verfluchte Zahl auf einen Monolithen schreibt. Und alle Menschen im Alter dieser Zahl lösen sich in Rauch auf und werden somit ausgelöscht. Jahr für Jahr wird diese Zahl kleiner, Jahr für Jahr wird eine Expedition ausgesandt, um die Malerin zu finden und den Fluch aufzuhalten. Ihr spielt Gustave, den Leiter der 33. Expedition. In der rund halbstündigen Messedemo sehe ich natur-

gemäß noch recht wenig von der Story, aber bekomme bereits einen Eindruck von den sehr ernststen und erwachsenen Dialogen. Hier orientiert sich Clair Obscur eindeutig mehr an Dragon Age als an Final Fantasy.

Die japanischen Rollenspieltraditionen: Auf den ersten Blick erinnert Clair Obscur natürlich an die späten Final-Fantasy-Titel, ich musste während der Demo aber mehr an den Xbox-Klassiker Lost Odyssey und vor allem die Persona-Reihe denken. Insbesondere bei den Rundenkämpfen scheint letztere mehr als deutlich durch. Zum einen in Sachen Menüführung und der dynamischen Kamera, vor allem aber in Sachen Kurzweil. Bis auf den spektakulären Bosskampf dauern die Gefechte nur wenige Minuten.

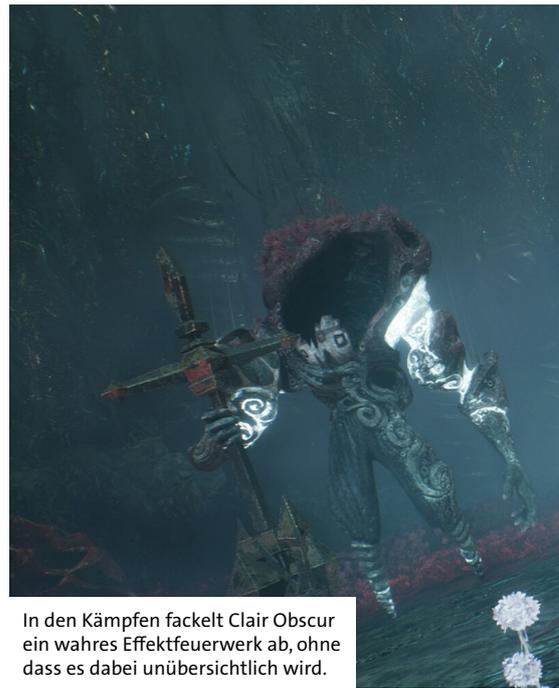
Auch bei der Struktur orientiert sich Clair Obscur an den großen japanischen Vorbildern. So gibt es keine Open World, stattdessen folgt ihr verhältnismäßig strikt der Geschichte, die euch abwechselnd durch größere Hub-Areale und eher lineare Storylevels führt. Im späteren Spielverlauf soll sich die Welt sukzessive öffnen. Guillaume Broche verspricht sowohl Freiraum (und ein Camp!) zum Erkunden als auch aufwendig inszenierte Nebenquests und versteckte Superbosse. Es sei problemlos möglich, eine gesamte Spiel-Session nur mit Nebentätigkeiten zu verbringen. Die sollen nicht nur mit besonderer Beute motivieren, sondern auch mit Facetten zur Geschichte. Broche sagt allerdings auch deutlich: »Es wird kein 100-Stunden-Spiel. Aber so umfangreich, wie man es erwarten würde.« Was immer das genau bedeuten mag. Angesichts des enormen Produktionsaufwands der gamescom-Demo und des verhältnismäßig kleinen Teams von nur 30 Personen würde ich auf rund 30 bis 50 Stunden tippen.

### Die große Pracht

Eine spektakuläre Optik zählt nicht zwingend zu den innovativsten Ideen, gehört



Die Unreal Engine 5 zaubert regelmäßig atemberaubende Panoramen auf den Bildschirm.

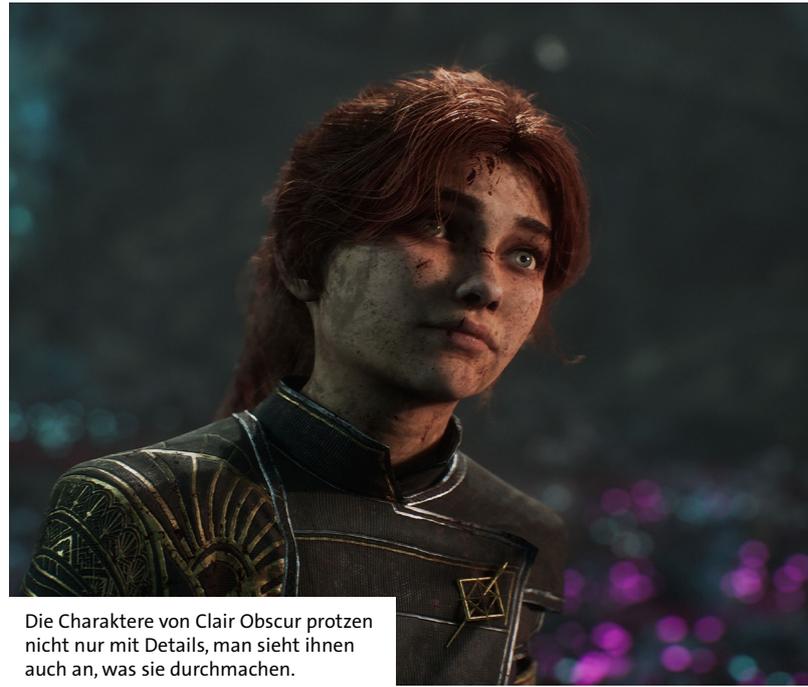


In den Kämpfen fackelt Clair Obscur ein wahres Effektfeuerwerk ab, ohne dass es dabei unübersichtlich wird.





In den Kämpfen erinnern Menü, Kameraführung und Dynamik stark ans japanische Rollenspielermeisterwerk Persona 5.



Die Charaktere von Clair Obscur protzen nicht nur mit Details, man sieht ihnen auch an, was sie durchmachen.



aber dennoch zum Ursprung von Clair Obscur. Denn für Guillaume Broche und sein Team von Sandfall Interactive war es schlichtweg eine Marktlücke. Nach dem Wechsel von Final Fantasy ins Actionlager habe es niemanden mehr gegeben, der sich an aufwendig präsentierte Rollenspiele im japanischen Stil mit Rundenkämpfen wagt. Diese Lücke wollte man mit Clair Obscur füllen. Und tatsächlich: Die Unterwasserwelt der gamescom-Demo sieht schlichtweg atemberaubend aus. Ich bestaune wunderschöne Korallenriffe, versunkene Schiffswracks und eine mit verschwenderischen Details nur so vollgepackte Villa. Die Kämpfe protzen mit butterweichen Animationen und spektakulären Effekten.

Ich frage Guillaume, wie sie diese Produktionsqualität mit nur 30 Leuten über die gesamte Spieldauer stemmen wollen. Seine Antwort: Zum einen sei das Team sehr erfah-

ren – viele von ihnen hätten zuvor für Ubisoft an AAA-Blockbustern gearbeitet – und arbeite schon seit sechs Jahren an Clair Obscur. Zum anderen stelle die Unreal Engine 5 sehr viele hilfreiche Tools zur Verfügung, die vieles skalierbar machen würden.

**Die großen neuen Ideen**

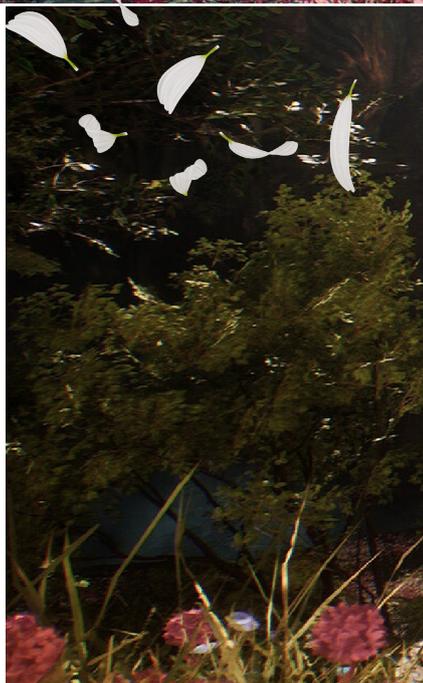
Die zweite große und durchaus viel diskutierte Neuerung von Clair Obscur sind die Actionelemente während der Rundenkämpfe. Je nach Charakter und Spezialfähigkeit müsst ihr unterschiedliche Gamepad-Manöver vollziehen, um den maximalen Schaden zu verursachen. Außerdem könnt ihr aus der Schulterperspektive per Schusswaffe gezielt Schwachstellen aufs Korn nehmen. Besonders wichtig war das beim Endboss der Demo, der regelmäßig Blumen beschwor, die ihm mächtige Buffs verpassten. Also erst das Unkraut vernichten, dann den Boss.

Fast noch wichtiger wird's in der Defensive: Mit dem richtigen Timing könnt ihr ausweichen (einfach), parieren (schwierig) oder springen, um den Schaden der Angriffe zu reduzieren. Wer perfekt pariert, verursacht eine Konterattacke. Laut Guillaume Broche ist es deshalb sogar möglich, das komplette Spiel als No-Hit-Run mit Level-eins-Charakteren zu bezwingen. Und das bringt uns zur Neuerung, die ich als JRPG-Fan persönlich am spannendsten finde: dass ich überhaupt leveln kann! Denn zu den Genregepflogenheiten gehört es eigentlich, dass ich zwar jede Menge Freiheit beim Hantieren mit Fähigkeiten und Ausrüstung habe, die Helden selbst aber automatisch im Level steigen. Nicht so in Clair Obscur: Hier darf ich die fünf Werte der Charaktere vollkommen frei entwickeln. Das soll so weit gehen, dass beim Durchspielen jeder im Entwicklerteam völlig unterschiedliche Builds verfolgt. Ich will wissen, ob das kein Horror fürs Balancing sei. »Wir sind ein Solo-Rollenspiel«, beschwichtigt Guillaume, »da können wir den Leuten auch erlauben, unser Spiel kaputtzumachen, solange es ihnen dann noch Spaß macht.« Für mich klingt das großartig, tatsächlich zählt es für mich zu den größten Schwächen von JRPGs, dass sie mich bei der Charakterentwicklung einschränken.

Skeptisch bleibe ich hingegen bei den Action-Elementen. Zwar bekommt jedes Party-Mitglied einen eigenen Skilltree samt spezi-



Nachdem ihr im Menü die gewünschte Kampffähigkeit gewählt habt, müsst ihr bei deren Umsetzung Gamepad-Geschick und Timing beweisen.



Das Setting von Clair Obscur wirkt durch den europäischen Stil einerseits vertraut und andererseits wunderbar fantasievoll.

Standbilder lassen nur erahnen, welch audiovisuelle und atmosphärische Wucht die Messedemo entfaltet.



fischen Fähigkeiten und Reaktionstests, ich befürchte aber dennoch, dass sich die Quick Time Events im Laufe der Zeit irgendwann abnutzen könnten.

### Die große Besonderheit

Ende der Notizen, Anfang der stiftlosen Eindrücke. Denn ab ungefähr der Hälfte der Präsentation wurden mir die Fakten und Details zu Clair Obscur zunehmend egal. Ich merkte, dass mich etwas anderes von Clair Obscur in seinen Bann zog. Etwas, von dem mich das Notizenschreiben nur ablenken würde. Etwas, das ich in Spielen nur sehr selten erlebe und das unglaublich schwer zu

beschreiben ist. Natürlich probiere ich es trotzdem. Kennt ihr das, wenn ihr bei einem guten Song instinktiv die Augen schließt, um euch voll auf die musikalischen Nuancen konzentrieren zu können? Wenn ihr im Kino unwillkürlich in Richtung Sitzkante rückt und die gesamte Leinwand scannt, um kein Detail der Actionszene zu verpassen? Ungefähr so ging es mir bei Clair Obscur: Ich wollte das Spiel mit all meinen Sinnen erfassen. Normalerweise gelingt mir das trotz Mitschreiben sehr gut, aber hier hatte ich seit Jahren mal wieder das Gefühl, dass etwas verloren geht, wenn ich zwischendurch auf den Block schaue – und sei es nur für Sekundenbruchteile. Clair Obscur wirkt eben nicht nur über die Optik: die melancholische Stimmung, der an Chopin erinnernde Soundtrack, die Panoramen, der Rhythmus der Kämpfe. Natürlich muss Clair Obscur noch beweisen, dass es dieses Niveau auch jenseits der Messedemo halten kann. Aber es gab auf der gamescom kein anderes Spiel, bei dem ich mich so sehr darauf freue, es herauszufinden. Und das dann ganz entspannt und ohne Notizblock. ★

Sämtliche Helden eurer Expedition dürft ihr frei entwickeln, bis hin zur Punkteverteilung bei den Charakterwerten.



## MEINUNG

Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Ich liebe Taktikämpfe. Aber ich hasse es, wenn sie langatmig werden. Viel zu viele Rollenspiele schinden Spielzeit damit, dass ich gefühlte Ewigkeiten dutzende Trash Mobs aus den Latschen knalle. Genau deshalb bin ich so ein großer Fan der traditionellen JRPG-Kampfsysteme. Hier treffe ich fast jede Runde relevante Entscheidungen. Und habe ich gescheit gelevelt, kippen die Trash Mobs direkt beim ersten Angriff um. Auf der anderen Seite fehlt mir bei japanischen Rollenspielen oft die Flexibilität bei der Charakterentwicklung. Und ein ernsthafteres Setting – mit Quietschstimmen und Kulleraugen kann ich persönlich nur wenig anfangen. Insofern rennt Clair Obscur schon deshalb offene Türen ein, weil es westliches Design mit japanischen Rollenspieltugenden verknüpft und damit für mich das Beste beider Welten. Wirklich begeistert hat mich dann aber, wie sehr hier alles aus einem Guss wirkt. Etwas, das sich nur schwer beschreiben, aber sehr wohl fühlen lässt. Natürlich habe ich erst einen Bruchteil des Spiels gesehen und kann noch nicht beurteilen, ob die Story abseits der dramatischen Prämisse wirklich zündet. Ob ich ein Gefühl für die Welt entwickle und es wirklich überkommt, dass ich Teil einer Expedition bin. Also auch selbst erkunde, statt nur den Schienen der Geschichte zu folgen. Und so rund das Kampfsystem bereits wirkt, so sehr befürchte ich dennoch, dass sich die Quick Time Events für mich irgendwann abnutzen könnten. Dennoch hat mich kein anderes Spiel auf der gamescom so beeindruckt. So sehr dieses »Will ich spielen!«-Gefühl ausgelöst. Es gibt deutlich schlechtere Vorzeichen.