

Greedfall 2

ALTBACKEN, ABER GUT?

Genre: Rollenspiel Publisher: Nacon Studio: Spiders Termin: 2025

November 2009. Dragon Age: Origins erscheint und bringt für einen kurzen Moment die glorreiche Zeit der Party-Rollenspiele zurück. Bioware hat es erfolgreich geschafft, einen geistigen Nachfolger zu Baldur's Gate zu veröffentlichen. September 2024: 15 Jahre später öffnet Greedfall 2: The Dying World seine Early-Access-Pforten und orientiert sich so stark am ersten Dragon Age, dass wir beim Test zwei mal hinschauen müssen. Leider auch wegen der Grafik, denn technisch hat sich seit damals gefühlt zu wenig getan. Aber hey, haben wir uns genau dieses klassische Spielgefühl nicht zurückgewünscht, und hat Baldur's Gate 3 letztes Jahr nicht gezeigt, wie groß der Hunger nach Oldschool-Rollenspielen ist? Zeit also, sich ordentlich in Greedfall 2 festzubeißen!

Holprige Gefechte

Die Story spielt drei Jahre vor den Ereignissen von Greedfall (2019) und ist daher auch für jene Spieler und Spielerinnen interessant, die den ersten Teil nicht kennen. Während ihr im ersten Teil als Kolonialist unterwegs seid, erlebt ihr die Welt von Greedfall

diesmal aus der Perspektive eines Ureinwohners der Insel Teer Fradee. Das Kampfsystem wurde im Vergleich zum ersten Greedfall-Teil überarbeitet und setzt nun wesentlich stärker auf Taktik. Wir können das Geschehen jederzeit pausieren, um Befehle zu erteilen, unser Vorgehen zu planen und Gegner zu studieren – der Vergleich zu Dragon Age: Origins liegt dabei natürlich auf der Hand. Greedfall 2 wirkt aber weniger flexibel und macht im Jahr 2024 einen eher starren und veralteten Eindruck.

Bereits kurz nach Start des Early Access reagierte das Entwicklerteam von Spiders auf Steam auf Community-Feedback und versprach, oft genannte Bugs und Probleme zu beheben und in den nächsten Patches einige Neuerungen zu integrieren. Das neue Kampfsystem aber, das vor allem bei Fans des Vorgängers auf viel Unverständnis stößt, wird nicht mehr über den Haufen geworfen.

Lassen wir dem Kampfgeschehen seinen Lauf, fallen uns immer wieder die teils unsaubereren Animationen auf. Wenn Charaktere nach einem Angriff zuerst zu ihrer Ursprungsposition zurücklaufen, um dann erst

erneut anzugreifen, wirkt das höchst befremdlich. Die Benutzeroberfläche im Kampf ist zudem unübersichtlich, und das Treffer-Feedback ist bisher noch unbefriedigend – zwei Punkte, die Entwickler Spiders verbessern will. Aktuell kommt es vor, dass wir die falschen Gegner aus- oder sie gar nicht erst anwählen können. Das macht die Gefechte unterm Strich ziemlich zäh und träge.

Kolonialgeschichte neu erzählt

Als Ureinwohner wird unser Charakter zu Beginn auf den Kontinent Gacane verschleppt, die Heimat der Kolonialmächte. Dort ist unser Ziel, uns gegen Vorurteile, Fremdenfeindlichkeit und Unterdrückung zur Wehr zu setzen und das Schicksal unseres Volkes zu sichern. Parallelen zu »Pocahontas« sind schnell zu erkennen. Ähnlich wie der Film dreht sich Greedfall 2 um den Kampf zwischen einer spirituell geprägten, naturmagischen Kultur und einer technisch fortgeschritteneren, kolonialen Macht. Die fiktive Sprache und die Traditionen der Ureinwohner verleihen dem Spiel eine gewisse Einzigartigkeit. Untereinander sprechen die Be-



Greedfall 2 könnte eine Rollenspielgranate werden – wenn das Studio noch ordentlich Arbeit reinsteckt. Wir haben uns die Early-Access-Version genau angeschaut. Von Rebecca Schroll

wohner von Teer Fradee überwiegend Yecht Fradí miteinander. Spieler und Spielerinnen bekommen in diesem Fall auf Wunsch Untertitel zu sehen (deutsche Sprachausgabe fehlt), was aber keineswegs störend ist.

Rund 20 Stunden Spielzeit stecken bereits in der Early-Access-Fassung von Greedfall 2, wobei die laut Spiders lediglich rund 30 Prozent der finalen Inhalte umfasst. In Zukunft sollen noch weitere Begleiter mit dazugehörigen Missionsketten, neue Regionen und der Rest der Hauptgeschichte folgen; auf einen Release-Zeitraum will man sich aktuell nicht festlegen.

Noch Luft nach oben

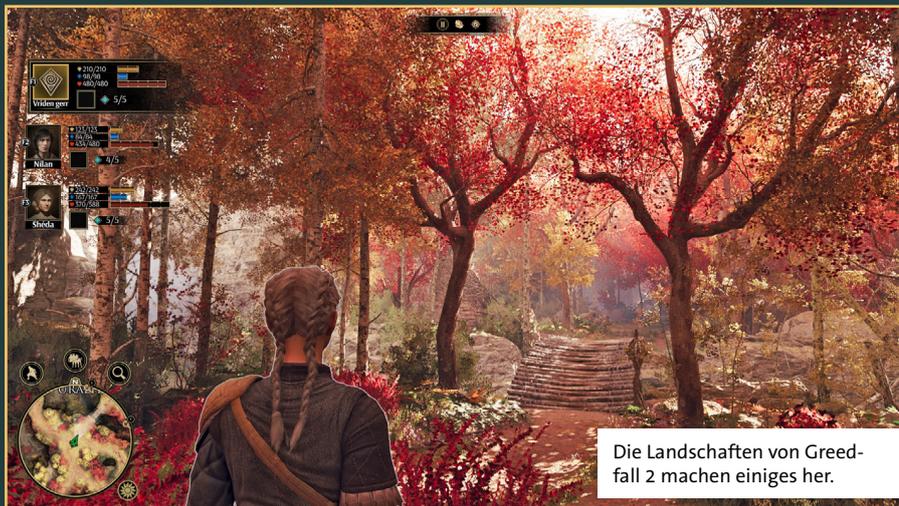
Neben Geschlecht und Stimme wählen wir für unsere Spielfigur zwischen vorgefertigten Gesichtern und Frisuren, auch Haut- und Haarfarbe können wir bestimmen. Das fühlt sich für heutige Standards aber eher mau an; neue Frisuren und Farben sollen in Kürze folgen, für später sind ein Gesichtseditor und optische Anpassungen für die Ausrüstung geplant. Spannender wird's, wenn es um die Auswahl der Fähigkeiten geht. Hier haben wir die Wahl zwischen neun unterschiedlichen Charakterprofilen, die sich grob in Nahkämpfer, Bogenschütze und Magier aufteilen und sich auf Fähigkeiten in den Bereichen Angriff, Verteidigung oder Support konzentrieren. Zusätzlich gibt es einen weiteren Talentbaum für die Waffen: Ein- und Zweihandwaffen, Bögen oder Armbrüste sowie Ringe für Magier.

Wer sich nicht entscheiden kann, hat noch die Option der freien Erstellung: Hier könnt ihr alle Pfade und Waffenbäume frei kombinieren. Wenn ihr also zum Beispiel



Die Taktikansicht gibt uns die Möglichkeit, ganz entspannt zu überlegen, wie wir die Horde aggressiver Affen plattmachen wollen.

Die Insel Teer Fradee ist voll mit kräftigen Farben.



Die Landschaften von Greedfall 2 machen einiges her.



Die Handlung erinnert an die Geschichte von »Pocahontas«.

rückstecken muss, wirkt es stellenweise enorm atmosphärisch. Die Insel Teer Fradee lebt von der Naturverbundenheit und der daraus entspringenden Magie, was sich auch in der in Rottönen getünchten Landschaft widerspiegelt. Erfreulich: Die Dorfbewohner unseres Heimatdorfs sind alle individuell gestaltet, was Frisuren, Accessoires und Kleidung angeht. Somit bleibt einem der »Huch, den kennst du doch?!«-Moment durch immer wiederkehrende NPCs erspart. Sobald es auf den Kontinent geht, verändert sich die Atmosphäre, die Farben wirken längst nicht mehr so kräftig und magisch. Die derzeit einzige begehbare Stadt Uxantis macht trotzdem ordentlich Eindruck. Bewohner gehen ihren Geschäften nach, und die Stimmung ist geschäftig. Was jedoch immer wieder stört, ist die mechanische Laufanimationen unserer Helden.

Bugs sind in der Early-Access-Version immer wieder anzutreffen, sorgen teilweise aber für witzige Momente. In Dialogen gibt's spontanen Haarausfall, NPCs tragen kryptische Codenamen, und Minenarbeiter fördern Erz mit bloßen Händen. Hier haben die Entwickler noch viel Arbeit vor sich.

Ein bunter Strauß voller Möglichkeiten

In einem Punkt überzeugt Greedfall 2 bisher allerdings: bei den Quests. Ob wir durch die Vordertür ins Banditenlager marschieren oder uns heimlich anschleichen und einen Bösewicht nach dem anderen meucheln, bleibt uns überlassen. Oft enthalten die Aufträge investigative Elemente, durch die drohende Konflikte komplett gewaltfrei gelöst werden können – ein Traum für jeden Pazifisten! Aber auch hier gibt's unfertige Stellen: Manchmal sind inzwischen veraltete Gesprächsoptionen nach Abschluss einer

schon immer einen heilenden Fernkampfbarbaren spielen wolltet, ist das eure Gelegenheit! Attribute wie Stärke oder Beweglichkeit wollen auch noch verteilt werden. Später erhaltet ihr Zugriff auf Fertigkeiten wie Überleben (Fallen erkennen und ent-

schärfen) oder Diplomatie (wirkungsvollere Bestechungsversuche).

Design über Details

Auch wenn Greedfall 2 technisch klar sogar hinter älteren Spielen wie The Witcher 3 zu-



Selbst auf Screenshots kann man erkennen, dass die Animationen recht steif wirken.

MEINUNG

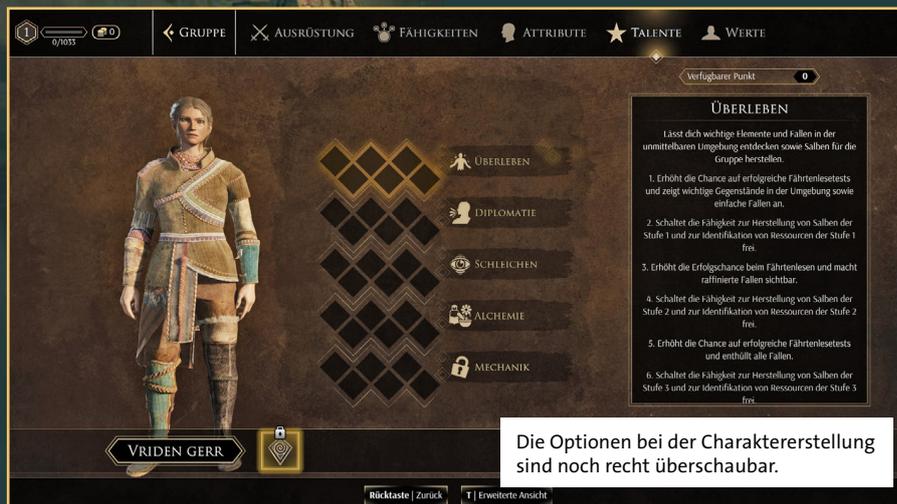
Rebecca Schrills
@gamestar_de



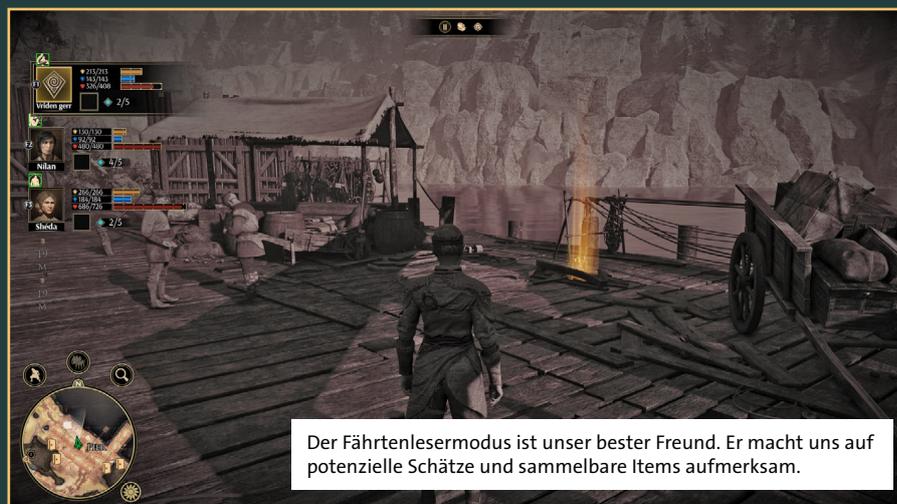
Greedfall 2: The Dying World hat das Potenzial, ein fesselndes Prequel zum ersten Teil zu werden, vor allem dank seiner atmosphärischen Welt und der tiefgründigen Story. Auch wenn das Spiel in Sachen Umfang und Erkundungsmöglichkeiten mit großen Open-World-Schwergechichten wie The Witcher 3 nicht mithalten kann, haben mir die ersten Spielstunden auf Teer Fradee und dem Kontinent doch sehr gefallen. Trotz Schwächen wie unpolierter Animationen und einem starren und veraltet wirkenden Kampfsystem überzeugt mich das Spiel: Ich liebe es, die Welt zu erkunden, eigene Entscheidungen zu treffen, Beziehungen aufzubauen und Aufgaben und Quests auf verschiedene Art und Weise lösen zu können. Wenn sich die Entwickler jetzt so schnell wie möglich um Bugs und UI-Probleme kümmern, könnte das fertige Rollenspiel bei Größe, Komplexität und Spielspaß noch eins auf den überraschend gelungenen Erstling draufsetzen.

Aufgabe immer noch verfügbar. Oder wir finden im Anschluss Gegenstände, die uns bei der Lösung der Quest geholfen hätten, nun aber stattdessen im Inventar vergammeln.

Apropos Inventar: Während wir in aller Seelenruhe Truhen plündern und verschlossene Türen knacken, stehen Stadtwachen oder Anwohner teilnahmslos daneben. Weder kommentieren sie unser kleptomantisches Verhalten noch ergeben sich daraus Konsequenzen. Positiv zu erwähnen ist das Mini-Crafting-System, durch das wir bei den Händlern einige Taler sparen, indem wir aus gesammelten Materialien selbst Gegenstände herstellen. Mit Tränken und Salben heilen wir uns und unsere Begleiter, und mit



Die Optionen bei der Charaktererstellung sind noch recht überschaubar.



Der Fährtenlesermodus ist unser bester Freund. Er macht uns auf potenzielle Schätze und sammelbare Items aufmerksam.

explosiven Phiolen machen wir unseren Gegnern ordentlich Feuer unterm Hintern.

Wie im ersten Teil haben wir auch in Greedfall 2 die Möglichkeit, freundschaftliche und romantische Beziehungen zu unseren Begleitern aufzubauen. Je nachdem, wie

wir mit ihnen interagieren, können sich die Beziehungen verbessern, aber auch verschlechtern. Wollen wir hoffen, dass auch Spiders' Bemühungen in der EA-Phase die bisher noch recht durchwachsenen Steam-Reviews zu Greedfall 2 verbessern. ★