

Unknown 9: Awakening

EINMAL

UM DIE HALBE WELT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bandai Namco** Studio: **Reflector Entertainment Ltd.** Termin: **18.10.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Von Mauretaniern über Indien nach Portugal und Anatolien: Für ihre Reisen würde Haroona ordentlich Flugmeilen sammeln!



Um Sammelobjekte zu finden, benötigen wir manchmal Haroonas Schattenfähigkeiten an der richtigen Stelle.

Unknown wer? In unserem Test schenken wir dem unbekanntem Action-Adventure Unknown 9 die Aufmerksamkeit, die es eigentlich verdient. Von Rebecca Schrilla

Unknown 9: Awakening hat kaum jemand auf dem Schirm. Schade eigentlich, denn hinter dem Titel versteckt sich ein Action-Abenteurer, das mehr zu bieten hat, als wir dachten. Das Abenteuer rund um die junge Haroona vereint übernatürliche Kräfte, einen gesunden Mix aus Kämpfen und Schleichen sowie eine tiefgreifende Story, deren Wendungen uns mehr als einmal überrascht haben. Vor allem Liebhaber mystischer Geschichten kommen bei Unknown 9: Awakening auf ihre Kosten. Außerdem: In welchem anderen Spiel ist man in Ländern wie Mauretaniern, Indien, Anatolien und Portugal unterwegs?

Eine junge Frau auf Rachefeldzug

Der Prolog startet zu Beginn des 20. Jahrhunderts in der Wüste Mauretaniens. Wir spielen die junge Haroona, die sich offenbar heimlich auf die Ladefläche eines Wagens geschlichen hat, um ihre Mentorin Reika auf einer gefährlichen Mission zu begleiten. Dieser bleibt nun nichts anderes übrig, als uns mitzunehmen, sofern wir ihr versprechen, keinen Unsinn anzustellen. Glück für uns, denn Reika zeigt uns, wie wir die übernatürlichen Kräfte kontrollieren, die in uns schlummern. Haroona ist, wie ihre Mentorin, eine sogenannte Quaestorin. Mit ihrer Gabe

kann sie in eine schattenhafte Dimension reisen, die »der Bruch« genannt wird und sich mit unserer Dimension überschneidet. Aus dieser zieht sie die Energie namens »Am«, der wir einige Fähigkeiten zu verdanken haben, die sich im weiteren Spielverlauf als äußerst nützlich erweisen. Um Spoiler zu vermeiden, wollen wir an dieser Stelle nicht näher auf die Geschehnisse des Prologs eingehen, aber eins sei gesagt: Haroona ist auf Rache aus! So springen wir nach dem Prolog vier Jahre in der Zeit und finden uns in den Straßen einer Stadt Nordindiens wieder, wo unsere Reise erst so richtig beginnt.

Unterwegs treffen wir auf hilfsbereite Verbündete, Mitglieder der Geheimgesellschaft »Leap Year Society«, angeführt vom kauzigen Yankee Luther Goodwin. Während wir viel über Haroonas Beweggründe und Vergangenheit erfahren, erhalten wir nur spärliche Informationen über Luthers Motive und noch weniger über die seiner Begleiter. Da-



Der Fähigkeitsbaum teilt sich in die Äste Kampf, Schattenfähigkeit und Missionen.

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine Prise Übernatürliches mögt.
- ... euch lineare Abschnitte nicht stören.
- ... ihre Lust auf abwechslungsreiche Kämpfe habt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine offene Spielwelt bevorzugt.
- ... ihr von Begleitern schnell genervt seid.
- ... euch Bosskämpfe schnell frustrieren.

MEINUNG

Rebecca Schrills
@GameStar_de



Liefert uns Unknown 9 eine noch nie dagewesene Story? Nein. Bietet es uns ein innovatives Kampfsystem? Auch nicht. Trotzdem hat mich das Spiel positiv überrascht. Auch wenn es im Grunde nur wieder um den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse geht, wartet die Geschichte dennoch mit einigen Plot Twists auf, die ich so nicht erwartet habe. Meine Vorliebe für ein eher heimliches Vorgehen konnte ich in Unknown 9 auf jeden Fall ausleben. Zudem bot mir die Kombination aus Haroonas übernatürlichen Fähigkeiten, Faustkampf und Schleichspaß reichlich Abwechslung im Gameplay, auch wenn mich manche Gegner (looking at you, Mila!) beinahe in den Wahnsinn getrieben haben. Einem Vergleich mit AAA-Action-Blockbustern wie Uncharted hält Unknown 9 nicht stand, aber verstecken muss sich das mystische Abenteuer definitiv nicht!

durch wirken sie eher wie Statisten, als dass sie wirklich einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Durch die für Haroona unerwartete Allianz mit der Leap Year Society wächst der persönliche Rachefeldzug schnell zu etwas viel Größerem heran. Denn Luther und seine Kumpanen haben es sich zur Aufgabe gemacht, den größtenwahnsinnigen Vincent Lichter und seine »Aufsteiger« zu stoppen – eine abtrünnige Splittergruppe, die versucht, die Macht des Bruchs für ihre Zwecke zu missbrauchen.

Lässige Fähigkeiten

Die Welt von Unknown 9 ist geradlinig und bietet nicht viel Raum für Erkundung abseits der Missionsziele. Denn die Wege werden uns vom Spiel eindeutig vorgegeben, durch hohe Felswände, schlecht geparkte Fahrzeuge oder verschlossene Türen. Eines lockert die schlauchförmigen Abschnitte jedoch auf: Wir haben gelegentlich die Wahl zwischen alternativen Routen, die uns von A nach B bringen, und können unterwegs einige Sammelobjekte einsacken, die uns viel über die Geschichte und deren Hintergründe verraten oder unsere Fähigkeiten stärken.

So richtig spannend wird es allerdings erst, wenn wir auf eines der Gegnerlager stoßen, die sich in auffälliger Regelmäßigkeit mit den linearen Laufwegen abwechseln. Hier kommen unsere übernatürlichen Kräfte zum Einsatz. Wir könnten zwar die Aufsteiger-Soldaten schleichend umgehen, aber wäre es nicht viel spaßiger, von ihnen Besitz zu ergreifen und das ganze Lager in die Luft zu sprengen? Also, los geht's!

Haroonas Schattenfähigkeiten bringen Abwechslung in das klassische Schleichen und Meucheln, wie wir es beispielsweise aus Assassin's Creed oder The Last of Us



Wir prügeln den fiesen Aufsteigern wortwörtlich die Seele aus dem Leib!

kennen, und erinnern dabei ein wenig an das Vorgehen von Corvo aus Dishonored: Mit einem Knopfdruck übernehmen wir die Kontrolle über einen Soldaten und manövrieren ihn durch das Lager. Ob wir nun einem seiner Kollegen eins auf die Zwölf geben oder doch lieber einen Generator in die Luft jagen, ist dabei uns überlassen. Im weiteren Verlauf des Spiels lernen wir, von weiteren Gegnern Besitz zu ergreifen und so nacheinander von Körper zu Körper zu springen oder sie an uns heranzuziehen und ihnen mit unseren Fäusten ein paar Schläge zu verpassen. Damit lässt sich in den Feindeslagern wunderbar Chaos stiften!

Wir teilen ordentlich aus, aber stecken wenig ein

In offenen Kämpfen hat Haroona es allerdings schwer. Auch wenn wir im Laufe der Zeit ihre Kampffähigkeiten verbessern können, so braucht es nur zwei bis drei Schläge von ein paar Elitegegnern, und wir liegen am Boden. Vor allem wenn wir einer Gruppe Gegner oder einem Boss gegenüberstehen, sind Taktik und unsere Fähigkeiten gefragt: Faustkampf und unsere Schattenfähigkeiten kombiniert mit dem, was uns die Umgebung an explosiven Materialien zur Verfügung stellt. Direkt der erste Kampf gegen Vincents rechte Hand Mila Savi in den frühen Spielstunden hat uns viel aberlangt, denn sie ist im Vergleich zu den gewöhnlichen Aufsteiger-Soldaten ein richtig harter Brocken.

Sightseeing mit Zeitdruck

Was das Setting angeht, muss sich Unknown 9 definitiv nicht verstecken. Denn eines muss man dem Spiel lassen: Es entführt uns auf eine weltumspannende Reise zu Schauplätzen, die wir in Videospielen doch eher selten zu Gesicht bekommen, denn neben Mauretaniens und Nordindiens schlägt es uns auch nach Portugal und Anatolien. Es gäbe also einiges zu sehen, wären da nicht unsere Begleiter, die uns immer wieder drängen, doch weiter dem nächsten Ziel hinterherzujagen, wenn wir mal eine kurze Verschnaufpause einlegen und die Aussicht genießen oder Schatzjäger spielen wollen. Wenn uns alle paar Sekunden ein nörgeln-

der Luther sagt, dass wir »nicht ewig Zeit« haben, schränkt dies das ohnehin schon nur selten aufkommende Gefühl von Freiheit in den linearen Abschnitten ordentlich ein.

So schön die Schauplätze von Unknown 9 auch sind, so platt wirken manche Charaktere. Auch wenn die deutsche Synchronisation wirklich gelungen ist, überzeugt die Darstellung der Figuren nicht gerade mit einem Feuerwerk an Emotionen. Unter hölzerner Mimik und der Tatsache, dass die Figuren in Dialogen manchmal aneinander vorbeischaun, leidet die Immersion. ★

UNKNOWN 9

AWAKENING

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 10400F / Ryzen 5 3600
GTX 1060 / RX 580
12 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 11600K / Ryzen 5 5600X
RTX 2060 Super / RX 5700 XT
16 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ☑ schöne Schauplätze
- ☑ detaillierte Charaktere
- ☑ gelungene Soundkulisse
- ☑ gute deutsche Synchronisation
- ☐ teils hölzerne Mimik

SPIELDESIGN



- ☑ taktische Tiefe
- ☑ großer Fähigkeitsbaum
- ☑ flüssige Kämpfe
- ☐ eintönige Wechsel von Schlauchlelvelds und Gegner-Hubs
- ☐ zu wenig Rätsel

BALANCE



- ☑ vier Schwierigkeitsgrade
- ☑ Fähigkeiten werden erklärt
- ☑ Tastenbelegung individuell
- ☑ Speicherpunkte zum Wiedereinstieg
- ☐ Bosse sind zu stark

ATMOSPHERE/STORY



- ☑ fesselnde Rachestory
- ☑ mystische Elemente
- ☑ globale Schauplätze
- ☐ lineare Spielabschnitte wirken austauschbar
- ☐ blasse Nebencharaktere

UMFANG



- ☑ 15 Stunden Spielzeit
- ☑ Spiel ist nur ein Teil des Unknown-Universums
- ☐ geringer Wiederspielwert
- ☐ keine Nebenmissionen
- ☐ teils langatmig

FAZIT

Unknown 9 ist kein neuer Action-Blockbuster, aber ein unterhaltender Mix aus Stealth, Action, Mystik und Story.

