



Tribes Ascend

Kommt Zeit, kommt Rat – oder Erfolg, wie es im Falle von Tribes: Ascend wohl eher heißen müsste. Für den ersten Sieg müssen Sie viel Geduld investieren. Von Malte Witt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: – Entwickler: **Hi-Rez (Global Agenda, GS06/10: 73 Punkte)**
Termin: **12.4.2012** Spieler: **1-32** Sprache: **Englisch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7683 Auf DVD: Test-Video

Wir starten das Spiel, freuen uns auf eine lockere Runde Team Deathmatch. Wir suchen uns erstmal die Soldier-Klasse aus, die

klingt nach einem guten Allrounder. Wir steigen ein, flitzen los, sind auf einmal tot und wundern uns: Wo kam das denn so schnell her? So oder ähnlich dürfte es jedem Neueinsteiger im Free2Play-Multiplayer-Shooter **Tribes: Ascend** gehen. Anders als viele andere aktuelle Vertreter des Genres eignet sich dieses Exemplar nicht für eine lockere Runde zwischendurch. Ganz im Gegenteil, ohne ein bisschen Übung reißt im

neuesten **Tribes** niemand etwas, denn hier entscheidet vor allem das Können und die Erfahrung des einzelnen Spielers, wer aus einem Feuergefecht als glorreicher Sieger hervorgeht.

Der neue Ableger der inzwischen fast 14 Jahre alten **Tribes**-Serie hebt sich auf den ersten Blick nicht besonders von der Masse ab. Zur Auswahl stehen die drei wenig innovativen Spielmodi Team Deathmatch (bis zu 32 Spieler, große Karten), Arena (maximal 10 Spieler, kleine Karten) und Capture the Flag. Das Grundprinzip von Capture the Flag dürfte jedem bekannt sein: Zwei Teams stehen sich gegenüber, jedes bewacht eine Flagge. Wer es schafft, der gegnerischen Mannschaft ihren Lappen zu stibitzen und zur eigenen Basis zurückzubringen, der punktet. In **Tribes: Ascend** stehen uns zur Verteidigung unserer Flagge Radaranlagen und automatische Geschütztürme zur Verfügung, die anrückende Feinde anzeigen und unter Feuer nehmen. Außerdem dürfen wir im Hangar drei Fahrzeuge kaufen: Ein Hover-Bike, einen dicken Schwebepanzer oder ein Flugzeug, mit dem wir Feinde äußerst effektiv aus der Luft beharken können. Der Schwachpunkt der Defensive: In jeder Basis befindet sich ein Stromgenerator, der die Gerätschaften mit Energie versorgt. Sollte der zerstört werden, fallen sämtliche Systeme der Basis aus. Durch diesen klei-

nen, aber feinen Kniff entwickeln die Gefechte eine Menge Spannung. Zudem verschiebt sich der Fokus weg von den Fahnen, sodass sich nicht ständig alle Spieler auf einem kleinen Fleck knubbeln.

Jede Klasse erfüllt eine Aufgabe

Das Spielelement, das **Tribes: Ascend** besonders macht, ist das so genannte »Skiing«. Das funktioniert so: Per Druck auf die Leertaste verliert unsere Spielfigur jegliche Reibung. Das heißt, auf einer ebenen Fläche können wir theoretisch mit ein bisschen Schwung unendlich weit gleiten, ohne an Tempo zu verlieren. Geht's bergab, bauen wir dabei kontinuierlich Geschwindigkeit auf, bergauf verlieren wir die wieder. Da schafft dann unser Jetpack Abhilfe, das zusätzlichen Schwung beschert. Wer es schafft, das Auf und Ab der Hügel auf den Maps richtig einzusetzen, kann unheimlich schnell übers Schlachtfeld sausen. Das Geschwindigkeitsgefühl, das dabei entsteht, ist besser als in manch einem Rennspiel. Die Umgebung verwischt, Wind braust uns um die Ohren – super.

⊕ Stärken

- + hohes Tempo
- + gut ausbalanciert
- + gelungenes Leveldesign

⊖ Schwächen

- zweckmäßige Grafik
- durchwachenes Free2Play-Modell

Die Klassen



Der **Pathfinder** ist der **perfekte Flaggen-Entführer**: Schnell, agil und mit einem **Energie-Bonus** ausgestattet flitzt er über die Karte. Mit dem Spinfusor kann er sich sogar auf Kosten seiner Gesundheit nach vorne kapitulieren.



Der **Sentinel** mit seinem **Scharfschützengewehr** ist eher eine defensive Klasse. Weil die Wumme auf riesige Entfernungen leicht zu handhaben ist, lassen sich damit vor allem flüchtende Flaggenträger zurück auf den Boden holen.



Unsichtbar machen, in die Basis **schleichen**, **Haftminen** an den Generatoren anbringen und – Bumm! Der **Infiltrator** ist perfekt dafür geeignet, ganz still und leise die Verteidigungsanlagen des Gegners auszuschalten.



Der **Soldier** ist ein **super Allrounder**. Mit Gewehr, Granatenwerfer und mittelschwerer Rüstung ist er vor allem als **Einstiegs-klasse** eine gute Wahl. Von allen Klassen in Tribes: Ascend ist er anfangs am wenigsten spezialisiert.



Die Basis zu **bewachen** und zu **reparieren** ist der Job des **Technikers**. Außerdem nimmt sein kleiner Geschützturm ihm eine Menge Arbeit ab, denn der schießt automatisch auf Feinde. Allerdings hält der nicht viel aus.



Der **Raider** ist ein **guter Allrounder**, der vor allem gegen Gegnergruppen schlagkräftige Argumente ins Feld führt. Außerdem ist es ein großer Spaß, Gegner mit bis zu drei haften **Explosivschossen** zu versehen. Hehehe.



Juggernauts führen **Mörser** mit sich, mit denen die gegnerischen Verteidigungsanlagen aus sicherer Entfernung außer Gefecht gesetzt werden können. Geübte Spieler nutzen die **mobile Artillerie** auch gerne in der Offensive.



Wenn der **Doombringer** nicht gerade mit **Minen** und **Kraftfeldern** die Fahne bewacht, macht er sich auf die Jagd nach Fahrzeugen. Die sehen gegen diese rohe Feuerkraft kein Licht, erst recht nicht gegen hitzsuchende Raketen.



Dank seiner **fetten Rüstung** und **Waffen** ist auch der **Brute** vor allem in der **Defensive** eine gute Wahl. Weil er so schwer ist, eignet er sich perfekt, um die Fahne zu blockieren und die flotten Gegner so zur Weißglut zu treiben.

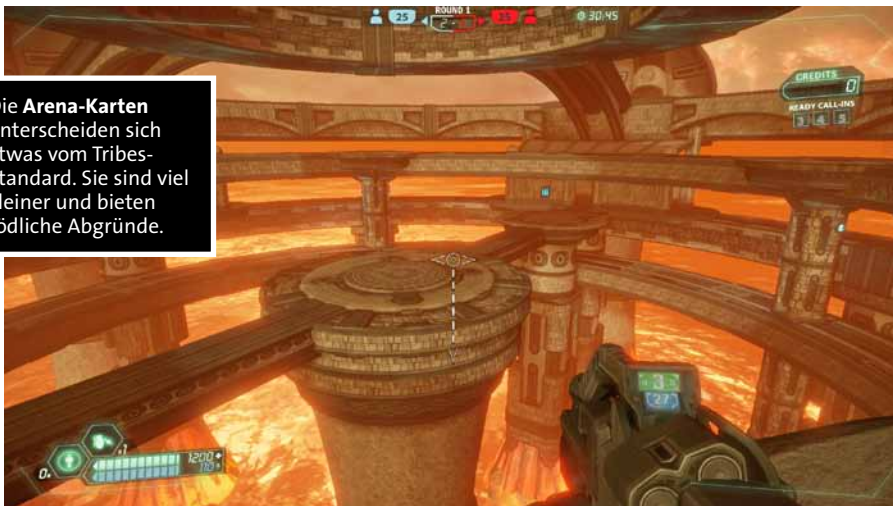
In **Tribes: Ascend** gibt's neun Soldatenklassen (siehe Kasten oben). Jede davon hat eine klare Aufgabe, zumindest im »Capture-the-Flag«-Modus. Der Techniker etwa repariert bei Bedarf unsere Basis. Außerdem darf er an jeder beliebigen Stelle der Karte einen kleinen Geschützturm aufstellen. Eine noch defensivere Rolle hat der Doombringer inne. Was in vielen anderen Spielen als »Blocking« verschrien ist, erfüllt hier einen klaren Zweck: Der dick gepanzerte, schwer zu

erledigende Brutalo stellt sich einfach genau vor die Fahne oder in enge Zugangswege. Kommt jetzt irgendein schneller Flitzer und versucht, das kostbare Stück zu klauen, prallt er einfach am Türsteher ab. Gemein, aber effektiv. Apropos »schneller Flitzer«: Sowohl der Infiltrator, der sich auf Knopfdruck unsichtbar machen kann, als auch der Pathfinder sind die schnellsten und agilsten Klassen im Spiel und eignen sich damit besonders gut zum Flaggenstehlen. Der Senti-

nel fällt zwar in die gleiche Kategorie, mit seinem Scharfschützengewehr ist er aber doch meist in den hinteren Reihen der Schlacht zu finden. Schade: Im Arena-Modus sind schwere Klassen im Vorteil, weil die sich nicht so leicht von der Karte in den Abgrund schubsen lassen. Im Team-Deathmatch entscheidet letztlich der persönliche Geschmack des einzelnen über die Klassenwahl.

Natürlich muss sich auch ein Free2Play-Spiel irgendwie finanzieren. Es ist also keine große Überraschung, dass sich Waffen, Klassen und Extras in **Tribes: Ascend** gegen Echtgeld freischalten lassen. Das Bezahlssystem ist in diesem Fall aber ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite ist es löblich, dass sich sämtliche Gegenstände, bis auf Kosmetik-Items wie neue Skins, auch für im Spiel gewonnene Erfahrungspunkte erwerben lassen. Diese Punkte tröpfeln aber ohne XP-Booster oder VIP-Status derart langsam auf unser Konto, dass die zum Teil extrem teuren Waffen in weiter Ferne liegen. Die Wahrheit ist: Wer nicht stunden- und tagelang XP grinden möchte, muss in die Tasche greifen. Die Preise sind allerdings deftig, acht Euro für eine neue Waffe scheinen in unseren Augen ziemlich überteuert. Wenigstens müssen wir Waffen nicht mieten.

Die **Arena-Karten** unterscheiden sich etwas vom Tribes-Standard. Sie sind viel kleiner und bieten tödliche Abgründe.



Mit diesem **Shrike** sind wir zwar mächtig, aber nicht übermächtig. Ein paar Treffer und versehentlich Bodenkontakt holen uns ganz schnell vom Himmel.



Das höchste der Grafik-Gefühle ist dieses animierte **Riesenraumschiff**, das die Map in Schatten hüllt.



Tribes: Ascend ist keine Augenweide. Das liegt vor allem daran, dass die Maps klar auf Spielbarkeit ausgelegt sind. Dichte Vegetation, jede Menge Details oder zerstörbare Umgebung würde das Konzept des Skiings aus den Angeln heben. Darum bestehen alle Levels aus kahlen Hügeln, hier und da steht mal ein Baum oder eine Ruine. Dafür haben sich die Entwickler bei den Umgebungen Mühe gegeben. Mal sind wir auf grünen Wiesen unterwegs, dann wieder an einem Strand, nur um im nächsten Match auf einem glühenden Lava-Planeten zu landen. Der Vorteil der eher mittelmäßigen Technik: In einem so schnellen Spiel zählt, besonders für Profis, jedes zusätzliche Bild pro Sekunde. Die niedrigen Hardwareanforderungen garantieren außerdem, dass **Tribes: Ascend** von einer breiten Masse ohne Abstriche gespielt werden kann. Der Sound hinterlässt

Tribes: Ascend ist ein Multiplayer-Shooter, der vor allem das Können des einzelnen Spielers in den Vordergrund rückt. Wer sich darauf einlässt, stundenlang zu versagen, wird bald eine Menge Spaß mit dem Spiel haben. Unser Tipp: zur Entspannung einfach mal im Affenzahn über eine leere Map fegen. Das macht erstaunlich viel Laune. **MW**



Ich mag es, ich mag es nicht

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Tribes: Ascend ist für mich zu einer wahren Hass-Liebe geworden. Auf der einen Seite bin ich ständig frustriert, weil nichts so funktioniert, wie ich das will. Wenn Profis auf einem Server mitmischen, kann man eigentlich schon seine Koffer packen. Auf der anderen Seite bereiten mir das Skiing und das generell hohe Tempo eine Menge Spaß. Ich bin einer von denen, die im Capture-the-Flag-Modus die ganze Zeit zwischen den Basen hin und her sausen. Spieler auf der Suche nach einer echten Herausforderung werden hier fündig. Das sollte aber niemanden abschrecken, denn mit ein bisschen Übung und Frustrationsresistenz entfaltet **Tribes: Ascend** schnell sein volles Potenzial. Ich kehre jedenfalls immer wieder gern auf die Schlachtfelder zurück, obwohl ich die Bestenlisten wohl niemals anführen werde.

Die Waffen sind überbeuert

einen durchwachsenen Eindruck. Gut und vor allem mitreißend ist die Musik während der Gefechte. Die reagiert nämlich dynamisch auf unsere Situation. Schnappen wir uns die gegnerische Fahne, nimmt der Soundtrack an Tempo und Lautstärke zu, und treibt uns geradezu zurück in unsere Basis. Die Waffen, insbesondere die Maschinenpistolen, klingen indes wie eine Mischung aus Wasser- und Soft-Air-Pistolen.

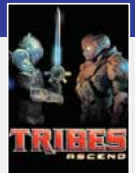
TERMIN 12.4.2012 PREIS kostenlos USK nicht geprüft

Tribes: Ascend

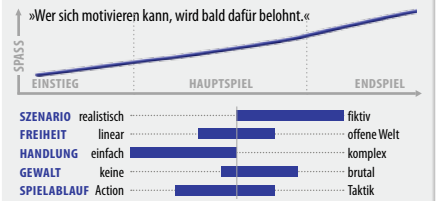
Multiplayer-Shooter

Publisher –
Entwickler Hi-Rez
Sprache Englisch
Ausstattung Download

Kopierschutz –



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team Deathmatch (32), Capture the Flag (32), Arena (10)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
»Spieler auf der Suche nach einer echten Herausforderung werden mit Tribes: Ascend eine Menge Spaß haben«

GRAFIK

- hübsche Effekte
- abwechslungsreiche Umgebungen
- detailliertes Level
- matschige Texturen

SOUND

- coole, motivierende Hintergrundmusik
- wuchtige Explosionen
- bis auf wenige Ausnahmen dünne Waffensounds
- kein 5.1-Sound

BALANCE

- Trainingsmodi und Tutorials
- jede Klasse mit eigenen Vor- und Nachteilen
- Bezahlinhalte lassen sich auch freispielen ...
- ... sind allerdings überbeuert

ATMOSPHÄRE

- super Geschwindigkeitsgefühl
- treibende Musik
- statische Levels
- keinerlei Hintergrundinformationen zur Welt

BEDIENUNG

- unkomplizierter Shooter-Standard
- übersichtliche Menüs
- Skiing leicht zu erlernen

UMFANG

- neun Klassen, drei Spielmodi, jede Menge Waffen
- neue Inhalte werden ständig nachgeliefert
- voller Umfang entfaltet sich nur für Zahlende
- (noch) wenige Karten

LEVELDESIGN

- spielmodus-spezifische Karten
- sehr abwechslungsreich
- perfekt für Skiing geeignet
- leidet unter Detailarmut

TEAMWORK

- gute Einteilung in Angriff und Verteidigung
- alle Klassen sinnvoll
- offensive und defensive Aufgaben
- Teamwork findet praktisch nicht statt

WAFFEN & EXTRAS

- neun unterschiedliche Klassen
- jede Menge Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- Upgrades
- Perks

MULTIPLAYER-MODI

- bis zu 32 Spieler
- Capture the Flag mit Basen-Verteidigung
- sonst Standard-Modi ...
- ... ohne jegliche Besonderheiten

