



⊕ Stärken

- + freie Spielwelt
- + viel zu tun
- + flüssiger PvP-Übergang
- + enge Verknüpfung mit der TV-Serie

⊖ Schwächen

- durchschnittliche Technik
- optisch wie spielerisch mehr Abwechslung nötig
- funktioniert die Interkonnektivität mit der Serie?

Defiance spielt in einer fernen Zukunft, in der ein Alien-Raum-schiff beziehungsweise dessen Fracht Fauna und Flora der Erde durchgerüttelt und um neue Gattungen erweitert hat. Wir kämpfen mit **Waffengewalt** gegen Monster und Mutanten.

Defiance

Die Macher von End of Nations und Rift wagen den nächsten Schritt in der Spiele-Evolution: die Verschmelzung eines MMO-Shooters mit einer TV-Serie. Von Patrick C. Lück

Angespielt

Genre: **Online-Shooter** Publisher: **Trion Worlds** Entwickler: **Trion Worlds (Rift, GS 05/11: 87 Punkte)**
Termin: **April 2013** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8171

Manchmal macht die Evolution einfach einen Sprung. Ob nun auf den Galapagosinseln oder in der Entwicklung von Computerspielen. Geht es nach dem Willen der Entwickler Trion Worlds (**Rift, End of Nations**), soll der MMO-Shooter **Defiance** den nächsten Entwicklungssprung für Computerspiele und das Entertainment-Business bedeuten. Die beim amerikanischen Pay-TV-Sender Syfy entstehende gleichnamige TV-Serie soll mit dem parallel entwickelten Spiel ab April 2013 (US-Start, über deutsche Ausstrahlungsdaten gibt's bisher nur unbestätigte Gerüchte) in eine sich gegenseitig

beeinflussende Wechselbeziehung treten. Doch zunächst geht das Wechselspiel nur in eine Richtung: von der Serie zum Spiel.

Die erste Staffel der Serie ist nämlich bereits komplett geschrieben und produziert, Einfluss werden die Spieler auf deren Ablauf also keinen haben können. Stattdessen ma-

chen sich Ereignisse der SciFi-Serienwelt (St. Louis) in der SciFi-Spielwelt um die San Francisco Bay bemerkbar. So verlässt eine Figur in der Serie nach wenigen Folgen St. Louis, um im Spiel in San Francisco Halt zu machen. Dort erleben die Spieler mit ihr dann Quests und Story-Entwicklungen. Von diesen Ereignissen gezeichnet und verän-

Screenshots

Obwohl wir **Defiance** einen ganzen Tag lang spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots vom Spiel machen. Sämtliche Bilder stammen daher von Trion Worlds und wirken noch sehr gestellt. Aber sie geben schon gut das grafische Niveau des Spiels wieder.



Die **Gruppen-Koop-Missionen** enden wie aus Online-Rollenspielen gewohnt mit kniffligen und mehrstufigen Bosskämpfen.

dert kehrt der Charakter schließlich in die Fernsehwelt zurück. Der Einfluss der Spieler auf die Entwicklung der TV-Serie greift erst in der Pause zur nächsten Staffel. Dann nämlich soll die Community über Events bestimmte Entwicklungen und Hintergründe erspielen können. Vieles davon bleibt aber bislang noch sehr vage, vor allem, da momentan noch unklar ist, ob überhaupt eine zweite Staffel produziert wird (floppt die Serie?) oder ob das Spiel seine finanziellen Erwartungen erfüllen kann. **Defiance** soll übrigens als monatsgebührenfreie Box-Version zum Kaufen mit Ingame-Shop erscheinen, also genau wie **Guild Wars 2**. Zu der Serie können wir bisher nur wenig sagen (Kasten), zum Spiel aber dank langer Anspiel-Session schon eine Menge. **Defiance** macht nicht alles richtig, aber trotzdem viel Spaß.

Defiance verknüpft Endzeit-Open-World-Shooter der Marke **Borderlands** oder **Rage** mit den Spielmechaniken eines Online-Rollenspiels. Wir erledigen also für NPCs Haupt- und Nebenmissionen, finden am Wegesrand dynamische Quests à la »Überlebe den Hinterhalt« oder »Befreie die Gei-

Evolution oder nur ein weiteres Spiel?

seln«, stellen Highscores bei Quad-Rennen und Moorhuhn-Einlagen auf und bekämpfen bei Boss-Events zusammen mit anderen Spielern in der Welt wie in **Guild Wars 2** riesige Monster. Genre-typisch sammeln wir dabei Erfahrung, Level-Aufstiege und Ausrüstung, vor allem neue Waffen. Grafisch haut uns **Defiance** allerdings nicht vom Hocker. Gegenüber den Konsolenfassungen (erscheint auch für PS3 und Xbox360) sieht die PC-Version vor allem dank höherer Weitsicht und Auflösung noch am besten aus. Dennoch haben wir vor allem in Sachen Detailgrad, Animationen und Texturen schon weit Hübscheres gesehen. Auch tauchen derzeit noch sehr viele Elemente in der Spielwelt mehrfach auf, wie zum Beispiel immer wieder dieselben LKW-Wagenbur-

Hintergrund Defiance - Die TV-Serie

Auf dem Anspiel-Event in London wurden der versammelten Spielpresse erstmals einige Minuten aus der TV-Serie **Defiance** präsentiert. Leider waren diese wenige aussagekräftig, zeigten sie doch vor allem einen Hinterhof-Preisgeld-Kampf zwischen dem Hauptdarsteller (Grant Bowler, bekannt als Cooter aus **True Blood**) und einem blauen Bio-Mutanten. Der Kampf endet übrigens ähnlich wie Captain Kirks Tritt gegen die »Knie« seines Gegners in **Star Trek 6: Das unentdeckte Land**. Ob die Serie in Sachen Szenario, Charakterzeichnung, Dramatik oder Story etwas drauf hat, können wir aus dieser Szene unmöglich ableiten. Hier heißt es also abwarten bis April 2013. Über die deutschen Ausstrahlungsdaten und -kanäle ist derzeit aber noch nichts Konkretes bekannt.



gen, Minen und Gebäude. Da sich **Defiance** aber noch im Alpha-Status befindet, wird sich daran hoffentlich noch einiges ändern.

Spielerisch läuft dagegen schon vieles sehr flüssig. Es gibt immer genug zu tun und das Gaspedal unseres Quads, mit dem wir durch die Landschaft heizen, sowie der Abzug unserer Waffe kommen kaum zur Ruhe. Erstmals durften wir auch die Mehrspieler-Modi ausprobieren. Zunächst stürzten wir uns in das Open-World-PvP, auch »Shadow War« genannt. Dieses findet jederzeit in der eigentlichen Spielwelt statt. Ohne in eine Instanz wechseln zu müssen, können wir bequem per Menü einem Team beitreten. Statt unserer Solo-Questziele bekommen wir nun in einem »Domination«-ähnlichen Spielmodus Flaggenziele zum Erobern ausgewiesen. Außerdem werden wir für Spieler des gegnerischen Teams zum Abschuss freigegeben. Solo-Spieler sind in der gleichen Welt davor geschützt. Der PvP-Modus reguliert sich und sein Schlachtfeld dabei selber. Zu Beginn unserer Partie gibt es nur zwei Flaggenpunkte zum Halten, je mehr Spieler sich anschließen, desto mehr Flaggen kommen dazu, so dass wir später mit Dutzenden Mit- und Gegenspielern zum Beispiel um fünf Kontrollpunkte kämpfen.

Freunde des klassischen Team-Deathmatches kommen in **Defiance** aber auch auf ihre Kosten, diese Partien finden aber auf instanziierten Maps statt. Eine Lobby gibt es nicht,

wir melden uns im laufenden Spiel entweder zu einer Zufallspartie oder einer mit Freunden an und spielen dann normal weiter. Haben sich genug andere Spieler angemeldet, werden wir automatisch aufs das Schlachtfeld geladen und los geht das schnelle Gemetzel für Zwischendurch. Und wer lieber mit als gegen seine Freunde spielen möchte, für den gibt es noch separate Koop-Missionen, die mit Gruppen-Instanzen und Raids aus Online-Rollenspielen zu vergleichen sind. So kämpfen wir uns zu viert durch eine feindverseuchte Mine, in der wir unter Zeitdruck (Giftgas!) Konsolen aktivieren oder Gegnerwellen überleben. Am Ende wartet dann ein mehrstufiger Bosskampf samt Horden von Trashmobs. Den Koop-Missionen treten wir genauso unkompliziert bei wie einem Team-Deathmatch. Insgesamt gibt es also genug zu tun, allerdings haben sich noch zu viele Missionen wiederholt und von der Story haben wir noch nichts gesehen. **Defiance** scheint für das Genre der Shooter eher ein kleiner Entwicklungsschritt zu werden. Aber wenn das Konzept mit der Serien-Verquickung über Jahre hinaus aufgehen sollte, dann ist das tatsächlich eine Evolution. Patrick C. Lück / PET

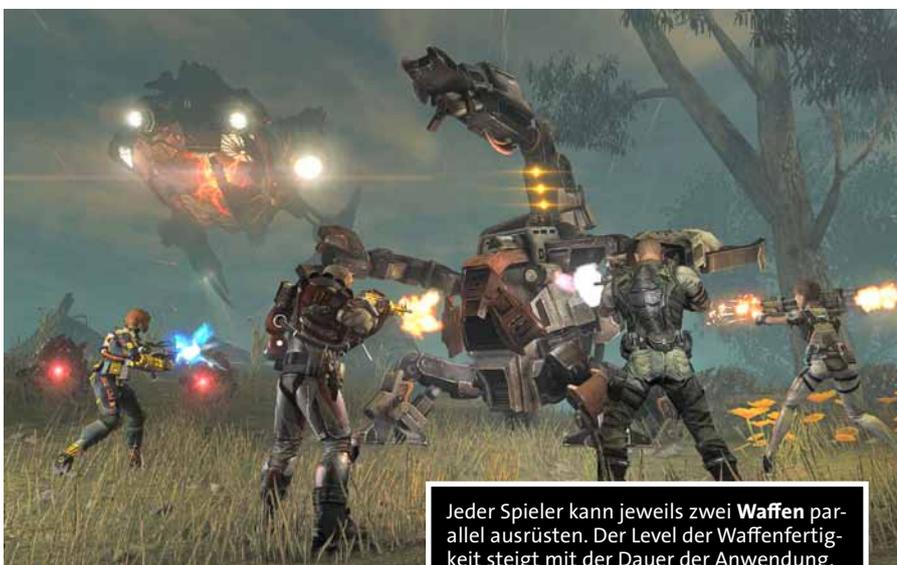


Chance für die Zukunft

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Bei der Einschätzung von **Defiance** muss man zweierlei Dinge voneinander trennen: das Spiel und das Projekt. Das Spiel macht jetzt schon ordentlich Laune mit seiner Mischung aus **Borderlands**, **Rage** und MMO-Aufstiegsspiralen. Dabei greifen Solo-, Koop- und PvP-Erfahrung nahtlos ineinander. Natürlich bleiben noch Baustellen, wie mehr optische und spielerische Abwechslung, oder mehr Story und Inszenierung. Aber dafür ist ja schließlich noch etwas Zeit. Die andere Ebene ist das Projekt, ein klassisches Unterhaltungsprodukt mit moderner Online-Spieleunterhaltung zu verknüpfen. Insofern ist **Defiance** tatsächlich ein wegweisender Modellversuch, dessen Erfolg oder Misserfolg die Entwicklung der Unterhaltungsmedien durchaus beeinflussen kann. Der Versuch alleine ist es wert, **Defiance** auf allen Kanälen eine Chance zu geben.

Potenzial: Gut



Jeder Spieler kann jeweils zwei **Waffen** parallel ausrüsten. Der Level der Waffenfertigkeit steigt mit der Dauer der Anwendung.