



In den ersten Episodenmissionen, die zeitlich vor dem Serienstart spielen, lernen wir die beiden TV-Helden **Nolan und Irisa** persönlich kennen (links, rechts die beiden in der Serie).



Defiance

Borderlands trifft Rift. Klingt gut? Ist es eigentlich auch - wenn es bloß umfang- und abwechslungsreicher wäre. Von Patrick C. Lück

Genre: **MMO-Shooter** Publisher: **Trion Worlds** Entwickler: **Trion Worlds (Rift, GS05/11: 87 Punkte)**
Termin: **2.4.2013** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Englisch, Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7899 Auf DVD-XL: Beta-Testvideo

+ Stärken

- + frei befahrbare Spielwelt
- + Koop- & PvP-Modi
- + viele Nebenaufgaben

- Schwächen

- technisch durchschnittlich
- insgesamt zu wenig Inhalte
- viele generische Aufgaben

Einmal im Leben im Fernsehen sein. Selbst in Zeiten von YouTube und Reality-Soaps ist das immer noch der Traum vieler Menschen – und **Defiance** macht ihn wahr! Na ja, zumindest für die Charaktere einiger Spieler, denen ein Gastauftritt in der zum Spiel gehörenden TV-Serie winkt, die ab dem 16. April auf dem Spartenkanal SyFy läuft. Alle anderen dürfen sich damit trösten, immerhin ein unsichtbarer Teil des Universums zu sein, das dann wöchentlich über die Fernseher flimmert. Denn erstmals dient ein Spiel nicht bloß als Lizenzumsetzung einer TV-Marke, sondern simuliert (beinahe) gleichberechtigt einen anderen Teil der Fernsehgeschichte. Bleibt die Frage: Macht das Spiel **Defiance** dabei überhaupt Spaß?

Das Szenario-Telegramm: Alien-Einwanderer wollen die Erde besiedeln *STOPP* obligatorischer Krieg zerstört die außerirdischen Kolonieschiffe *STOPP* Alien-Terraforming verändert unsere Welt für immer. So durchwühlen nun Riesenrannen den Boden, und diverse Monster, allen voran die Hellbug-Käfer, befördern die Menschheit ans falsche Ende der Nahrungskette. Angesichts dieser ungemütlichen Ausgangslage bemühen sich Aliens und Menschen um friedliche Koexistenz – mehr schlecht als recht, versteht sich.

Während die TV-Serie in St. Louis spielt, entlässt uns das Spiel **Defiance** in die San Francisco Bay Area, wo wir als sogenannter Ar-

chenjäger nach Alien-Artefakten suchen. Der Entwickler Trion Worlds zeichnete zuvor für das Online-Rollenspiel **Rift** verantwortlich, auch **Defiance** erinnert auf den ersten Blick an ein MMO. Zu Fuß oder in einem Fahrzeug (Quad, Geländewagen, etc.) erkunden wir eine offene Online-Welt, nehmen Aufträge an, steigen im Level auf und verbessern sowohl unsere Fähigkeiten als auch unsere Ausrüstung. Das Kampfsystem basiert aber nicht auf dröger Icon-Klickerei, stattdessen präsentiert sich **Defiance** als flotter Third-Person-Shooter. Der Kampferfolg hängt also auch von den eigenen Schießkünsten ab, nicht nur vom Charakterlevel und der Ausrüstung. Wobei bessere Waffen und Energie-Schutzschilde das

Überleben natürlich erleichtern. Vom Spielgefühl erinnert **Defiance** damit stark an den Rollenspiel-Shooter **Borderlands**, nur eben aus der Schulter- statt der Ego-Perspektive. Und zwangsweise online, offline lässt sich **Defiance** nämlich nicht spielen.

Abgesehen von Waffen (von denen wir jeweils zwei ausrüsten dürfen) und diversen Granatentypen (explosiv, lähmend, etc.) bietet **Defiance** nur vier aktive Fähigkeiten, die sogenannten EGO-Talente. Zum Spielbeginn wählen wir im Tutorial eines davon aus: »Köder« lenkt Gegner ab, »Überladung« erhöht kurzfristig unseren Waffenschaden, »Tarnung« macht uns unsichtbar, und »Bionischer Sprint« verleiht uns mehr Tem-



Hellbugs zählen zu den häufigsten Gegnern und treten bevorzugt in Massen auf. So auch in dieser Koop-Mission.



Das Test-Video

Defiance erschien zeitgleich mit unserem Video-Redaktionsschluss, daher stellen wir das Spiel ausführlich in einem Video mit Material aus dem Betatest vor. Ein detailliertes Testvideo wird es trotzdem noch geben, allerdings werden wir dazu auch noch die ersten Episoden der TV-Serie und die weitere Entwicklung von **Defiance** abwarten.

po und Nahkampf-Wucht. Im Fertigkeiten-Menü können wir dazu noch passive Perks à la »mehr Schaden bei Angriffen von Anhöhen« oder »mehr kritische Treffer« lernen, von denen wir (je nach Level) allerdings nur eine begrenzte Zahl ausrüsten dürfen.

Im Laufe der Zeit können wir so zwar auch die anderen drei EGO-Talente freischalten, einsetzen dürfen wir aber immer nur eines davon. Damit wir nicht ständig im Charaktermenü unsere Fähigkeiten ändern müssen, lässt uns **Defiance** mehrere Waffen- und Talent Sets definieren, zwischen denen wir dann je nach Bedarf wechseln. So packen wir als Scharfschütze neben dem Präzisionsgewehr bevorzugt eine Schrotflinte (für Nahkämpfe) ein. Außerdem erhöhen wir unseren Schaden von oben sowie an Gegnern, die uns noch nicht entdeckt haben – und setzen auf »Tarnung«, um notfalls

flüchten zu können. Im Kampf gegen Hellbugs, die gerne mal in großen Rudeln auftreten, setzen wir hingegen lieber auf Sprengwaffen inklusive »Überladen«. Für Koop-Partien legen wir uns noch eine Kano-



Mit Quads, Buggys oder anderen geländegängigen Fahrzeugen durchfahren wir die Spielwelt rund um die San Francisco Bay Area.

Die Mehrspieler-Modi



Open-World-PvP: Schattenmission

Ab einem Minimum von 32 Spielern (max. 64 gegen 64) startet in der Spielwelt eine Schattenmission-PvP-Partie, in der zwei zufällig zusammengewürfelte Teams in einer Art »Domination«-Modus um Kontrollpunkte ringen. Um die großen Distanzen zu überwinden, stehen Quads, aber auch mit MGs bewaffnete Drei-Mann-Jeeps à la **Halo** zur Verfügung.



PvP: Die Maps

Auf bislang zwei Team-Deathmatch-Karten (Der Kai, Observatorium) tragen die Spieler relativ kurze und klassische Mehrspieler-Team-Gefechte aus. Die dritte Karte »Güterbahnhof« (16 gegen 16), die einen alternativen Kontrollpunkt-Modus mit Fahrzeugen bot, war im Testzeitraum (wegen technischer Probleme) nicht verfügbar, soll aber bald folgen.



Koop: Instanzen

Die Vier-Spieler-Koop-Instanzen erzählen kleine, in sich abgeschlossene Geschichten, die teils durch vertonte Zwischensequenzen erzählt werden. Krönender Abschluss der Instanzen sind dann mehrstufige Bosskämpfe. Leider gibt es allerdings keine alternativen Hardcore-Modi, sodass die Kämpfe trotz Zufallsgruppen spürbar zu leicht ausfallen.



Koop: Archenfälle

Für die Archenfall-Events muss man sich nicht zwingend in einer Gruppe zusammenschließen. Jeder, der vorbei kommt, eröffnet einfach nach Belieben das Feuer. Für ein Minimum an Teamplay sorgen dabei Zwischenbosse, herumliegende Spezialwaffen oder feuernde Hellbug-Granatwerfer, die als Erstes beseitigt werden sollten. Spaßig!

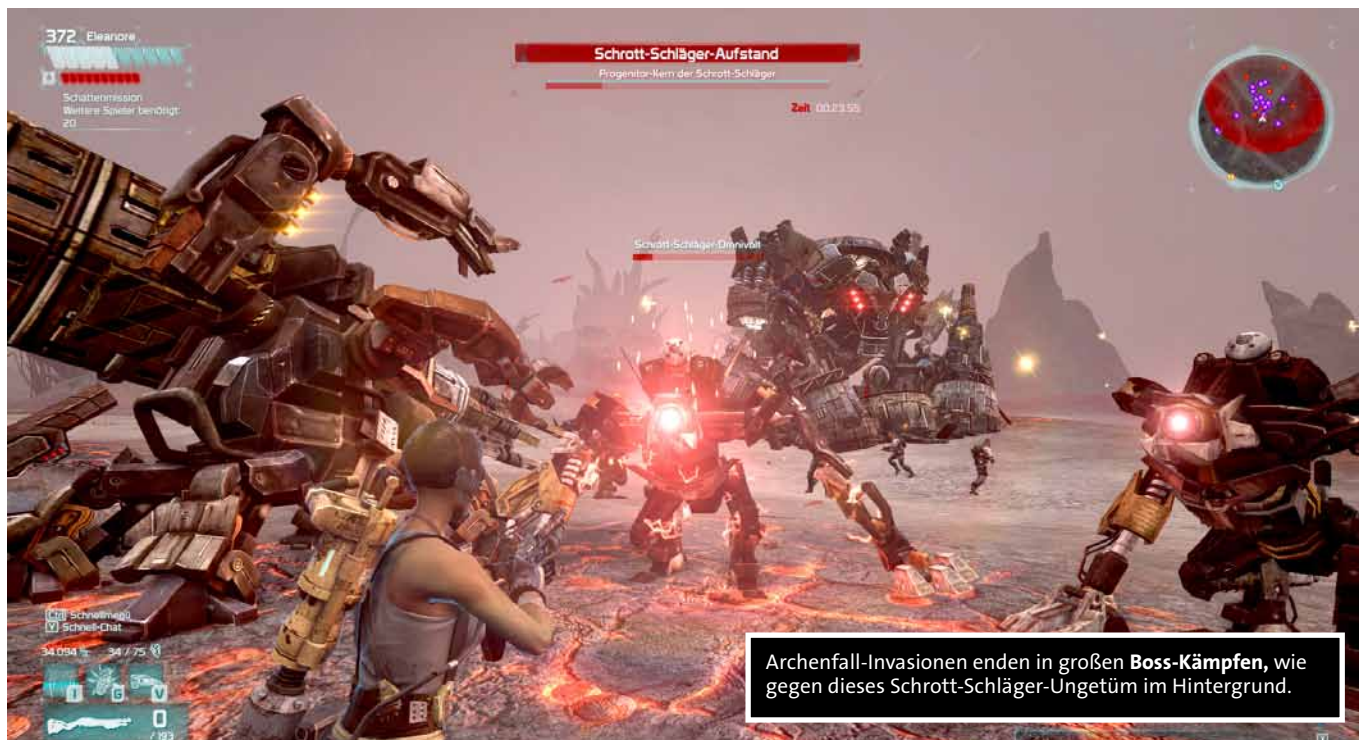


Koop: Archenfall-Boss

Will sich am Ende einer Archenfall-Invasion ein Boss auf der Erde breitmachen, müssen ihm die versammelten Spieler in mehrstufigen Kämpfen Einhalt gebieten. Diese Bosskämpfe mit Dutzenden Mitspielern bilden den absoluten Höhepunkt der Archenjagd. Zur Motivation warten am Ende auch Ranglisten mit den besten Spielern des Events.

ne mit Heilfähigkeit zu. Taktischen Tiefgang entfalten die Gefechte allerdings selten, meist halten wir einfach drauf, setzen im richtigen Augenblick unser EGO-Talent ein und ziehen uns bei heftigem Beschuss zurück, damit sich unser Schutzschild und unsere Lebensenergie automatisch wieder aufladen. Bei Elitegegnern müssen wir allerdings immerhin auf individuelle Schwachstellen achten, Hellbug-Käfer etwa sind am Maul und am Bürzel besonders verwundbar.

Unsere Waffen-Sets können wir fortan jederzeit wechseln, was praktisch, aber auch umständlich ist, da wir dazu jedes Mal auf das grotesk umständliche Menü zurückgreifen müssen. Auf eine Schnellwechsel-Taste scheinen die Entwickler bewusst verzichtet zu haben, um den Wechsel nicht zu einfach zu gestalten. Aber gerade deswegen hätten übersichtlichere und benutzerfreundlichere Menüs **Defiance** gut getan. Besonders die Inventarverwaltung und die an sich nützlichen, aber unfassbar fummeligen Waffen-



Archenfall-Invasionen enden in großen **Boss-Kämpfen**, wie gegen dieses Schrott-Schläger-Ungetüm im Hintergrund.

Upgrades (bessere Zieloptik, größeres Magazin, Bonus-Giftschaden, etc.) bringen unsere Hand mehr als einmal in einen spontanen Kontakt mit unserer Stirn.

Während die Menüführung modernen Ansprüchen hinterher hinkt, erweist sich das eigentliche Interface, also die Anzeige im Spiel, als aufgeräumt. Ein KI-System, EGO genannt, unterstützt uns tatkräftig. Es dient uns als Markierung für Auftragsziele, kommentiert die Kämpfe («Achtung, feindliche Verstärkung!») und gibt uns immer wieder nützliche Hinweise. Beispielsweise weist uns EGO auf die speziellen Schwächen von Bossgegnern hin, insbesondere in den Story-Instanzen oder bei Archenfall-Events.

Bei den Archenfällen handelt es sich um dynamische Events (ähnlich den Rifts aus *Rift*), bei denen Alien-Trümmerstücke vom Him-

mel krachen, die »Archen«. Um an deren wertvolle Ausrüstungsbeute zu kommen, müssen die Spieler mehrstufige Kämpfe bestehen. So gilt es zum Beispiel, mehrere Hellbug-Wellen zu überleben oder Maschinenwesen zu deaktivieren. Die Schwierigkeit der Archenfälle skaliert **Defiance** automatisch anhand der Anzahl der teilnehmenden Spieler: Jeder, der zufällig vorbeikommt, darf mitballern. Gelegentlich kommt es sogar zu gewaltigen Archenfall-Invasionen, bei denen ein halbes Dutzend Archen herabfallen. Um sie zu beseitigen, versammeln sich Dutzende Spieler zu packenden Großschlachten, an deren Ende ein starkes Bossmonster wartet – das sind die Höhepunkte von **Defiance**. Als Belohnung winken besonders viele Erfahrungspunkte, seltene (zufällig ausgewürfelte) Waffen und Ausrüstungsstücke sowie »Keycodes«, die wir an speziellen Boxen bei einer Art Ausrüstungs-Lotterie gegen eben-

falls zufällige Waffen, Granaten und andere Gegenstände eintauschen können.

Zu den Archenfällen gesellen sich dann noch unzählige Sofort- und Nebenmissionen. Bei Ersteren handelt es sich um Kleinaufgaben am Wegesrand, etwa die Beseitigung einer Straßensperre oder das Ausräuchern eines Hellbug-Nestes. Dazu müssen wir keine Quests annehmen, sondern stürzen uns einfach nach Lust und Laune ins Getümmel – oder eben nicht. »Echte« Nebenmissionen hingegen müssen wir gezielt annehmen, allerdings fallen die obligatorischen Jagd- und Sammelaufträge sehr müde aus. Gleiches gilt für das oftmals recycelte Leveldesign, und die KI-Feinde sind ungefähr so schlau wie eine Stehlampe, was in einem Shooter-MMO deutlich mehr ins Gewicht fällt als bei 08/15-Icnklick-Kämpfen. Nur gelegentlich erwarten uns abwechs-

Die Kampagne



In **Defiance** ist unser Archenjäger nicht auf eigene Faust unterwegs, sondern im Auftrage des Großindustriellen und Waffenproduzenten Karl von Bach (rechts). Unser arroganter, selbstverliebter und feiger Chef verfügt über einen Archenkern, ein mächtiges Alien-Artefakt, mit dem er den ursprünglichen Zustand der Erde wiederherstellen will. Hehres Ziel, unsympathischer Kerl.



Fortan sind selbstredend alle möglichen Fraktionen hinter dem Archenkern, von Bach und uns her. Auf unserer Reise quer durch die San Francisco Bay Area lernen wir die unterschiedlichsten Charaktere und Verbündeten kennen, etwa den Alien-Mechaniker Torc (links) oder den aufrechten Gesetzeshüter Cooper (rechts). Von ihnen und Karl von Bach erhalten wir Aufträge zur Hauptkampagne.

Das Bezahlmodell

Defiance verzichtet ähnlich wie **Guild Wars 2** sowohl auf ein Free-2Play-Modell als auch auf monatliche Abo-Gebühren. Wer sich die Verkaufsversion oder eine Download-Fassung kauft, hat somit das Recht auf unbegrenzte Spielzeit. Allerdings wird Trion Worlds kostenpflichtige DLCs anbieten; für 30 Euro gibt's einen Season Pass, der alle Addons beinhaltet. Zusätzlich enthält **Defiance** einen Echtgeld-Shop, der vor allem Booster, Kleidung oder neue Fahrzeuge feilbietet. Spielentscheidend das nicht, wir konnten den kompletten Testzeitraum ohne Echtgeldeinsatz problemlos durchspielen.

lungsreichere Aufgaben wie etwa Quad-Rennen gegen die Zeit, Scharfschützenherausforderungen oder die Abwehr von immer stärker werdenden Gegnervellen.

Außerdem führt uns eine mäßig spannende Story-Hauptkampagne inklusive vertonten Zwischensequenzen durch die Spielwelt, und in speziellen Episodenmissionen treffen wir Charaktere aus der TV-Serie. So bergen wir noch vor dem Serienstart an der Seite des Serienhelden Nolan und seiner Alien-Adoptivtochter Irisa einen Kristall, der dann im TV-Pilotfilm eine wichtige Rolle spielt. Mit den weiteren Folgen sollen zusätzliche Episoden-Missionen folgen. Das ist allerdings auch zwingend nötig, da der Umfang bislang für ein Online-Spiel nicht gerade üppig ausfällt. Die Story-Quest ist in gerade mal 15 Stunden abgearbeitet, für den Rest fallen insgesamt höchstens 50 Stunden an. Wenn Trion die Spieler länger bei Laune halten will, müssen rasch neue Inhalte her. Vor allem für hochstufige Helden gibt es derzeit keine sinnvollen Inhalte wie fordernde Elite-Instanzen, PvP-Ranglisten oder Ähnliches.

Wer von den klassischen Missionen mal eine Auszeit braucht, kann sich immerhin in Vier-Spieler-Koop-Instanzen oder im PvP-Modus beweisen. Schade aber, dass auch dieses Angebot bisher mager ausfällt. Im Testzeitraum waren lediglich vier (zu leich-

te) Koop-Karten und zwei Team-Death-match-Karten zugänglich. Da bot die Beta bereits mehr, die neuen Inhalte sollten also nicht lange auf sich warten lassen. Am Interessantesten ist derzeit noch der Open-World-PvP-Modus »Schattenmission«, in der wir in der Spielwelt selbst um Kontrollpunkte ringen. Die Anzahl der umkämpften Kontrollpunkte passt sich dabei dynamisch an die teilnehmende Spielerzahl an.

Allerdings leiden die PvP-Gefechte unter der schlechten Balance. Beispielsweise ist die Tarnungs-Fertigkeit viel zu mächtig. Vor allem in den beliebten Kombinationen mit Schrotflinten (massiver Schaden aus der Nahdistanz) oder fernzündenden Granatwerfern (massiver Schaden aus der Halbdistanz) erweist sich dieses EGO-Talent als übermächtig, da man sich prima an das dann wehrlose Ziel anschleichen kann. Die anderen Fertigkeiten und Waffen stinken dagegen regelrecht ab. Dabei steckt vor allem in der Schattenmission noch großes Potenzial, könnte es doch mit mehr Mühe und Arbeit ansatzweise Qualitäten wie etwa **Planetside 2** oder die großen **Battlefield**-Karten entwickeln. Denn letztendlich wol-



Es funktioniert ... meistens

Patrick C. Lück
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Defiance ist keine Revolution – und doch etwas Besonderes. Damit meine ich nicht die Verschmelzung von Spiel und TV-Serie. Ob die funktioniert, muss sich noch zeigen. Vielmehr beweist Defiance, dass Online-Shooter durchaus wie Online-Rollenspiele funktionieren können. Insofern hat Defiance auch ganz ohne TV-Serie seine Daseinsberechtigung. Flotte Quad-Fahrten, zahllose Aufgaben, viel Action und dynamische Events entfalten einen tollen Spielfluss. Doch Defiance hat auch noch klare Schwächen. Die durchschnittliche Technik ist dabei noch zu schwächen. Vielmehr stören das umständliche Menü, die lächerliche Gegner-KI, die ewig gleichen Level-Bausätze, das dröge Missionsdesign und vor allem: der (noch) magere Umfang.

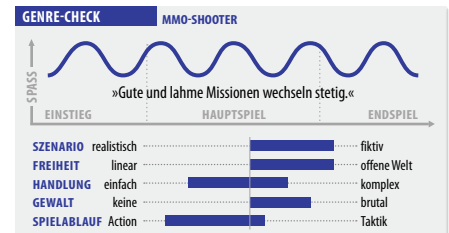
len die meisten Spieler weniger ins Fernsehen, sondern für ihr Geld viel lieber einen ausgereiften Titel spielen. **Defiance** ist erst auf halbem Weg dahin. Patrick C. Lück / GR

TERMIN 2.4.2013 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Defiance

MMO-Shooter

Publisher Trion Worlds
Entwickler Trion Worlds
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
Kopierschutz Anmeldung



GRAFIK

- detaillierte Monster und Gegner
- teils nette Licht- und Wetterstimmungen
- hübsche Landschaften ...
- ... aber auch karge
- schlechte Animationen
- polygonarm

6/10

SOUND

- gute deutsche Sprecher
- vollvertonte Zwischensequenzen
- dynamische Musikuntermalung
- teils ordentliche Soundeffekte ...
- ... aber auch dünne Waffensounds dabei

8/10

BALANCE

- skaliert Events gut anhand der Spielerzahl
- einige fordernde Bosskämpfe
- nie unfair
- PvP sehr unbalanciert
- die meisten Missionen sind zu leicht

7/10

ATMOSPHÄRE

- postapokalyptisch
- zum Teil prägnante Charaktere in der Haupthandlung
- bedrohliche Umwelt
- bis auf ein paar Handlungsträger nur austauschbare NPCs
- Übersetzungsfehler

8/10

BEDIENUNG

- präzise und einfache Shooter-Steuerung
- EGO-System gibt nützliche Hinweise
- Schnellreisesystem
- fürchterliche, extrem umständliche Menüführung

7/10

UMFANG

- frei erkundbare Spielwelt
- PvP, Schattenmission und Koop ...
- ... aber Umfang generell noch mager
- bislang kurze Hauptkampagne
- Spielwelt könnte größer sein

7/10

QUESTS/HANDLUNG

- etliche Nebenmissionen
- Sofort-Missionen am Wegesrand
- Archenfälle
- passable Haupthandlung
- viele Quests generisch und repetitiv

8/10

CHARAKTERSYSTEM

- freies Perk-System für unterschiedliche Vorlieben
- unterschiedliche Loadouts ermöglichen Wechsel zwischen Rollen
- nur vier aktive Hauptfähigkeiten

8/10

KAMPFSYSTEM

- actionreiches Shooter-System
- viele Vorgehensweisen möglich
- Gegner mit individuellen Schwachstellen
- schwache KI
- kein Deckungssystem

9/10

ITEMS/WAFFEN

- unzählige Waffen
- unterschiedliche Schild- und Granatentypen
- Mod- und Crafting-System zum Ausbau der Waffen
- viele Fahrzeuge
- Kleidung hat nur Zielfunktion

9/10



Die umständliche Inventarverwaltung entwickelt sich zu einem echten Ärgernis.

