

Die junge **Trip** wurde von Sklavenjägern verschleppt. Nachdem sie sich befreit hat, will sie nur noch zurück in ihr Heimatdorf.

Monkey ist heimatlos, er muss sich Trip widerwillig anschließen und sie auf ihrer Reise begleiten. Aus ihm wird bald ein treuer Verbündeter.

+ Stärken

- + dezente Liebesgeschichte
- + farbenfrohe Endzeit
- + tolle Charaktermodelle

- Schwächen

- fehlende Grafikoptionen
- Bedrohung bleibt zu lange im Dunkeln

Enslaved

Mit drei Jahren Verspätung werden wir nun auch auf dem PC versklavt. Allerdings nicht so angenehm, wie wir das von den Konsolen kennen.

Von Petra Schmitz

Genre: Actionspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: Ninja Theory (DmC, GameStar 03/13: 82 Punkte)
Termin: 25.10.2013 Spieler: einer Sprache: Deutsch Preis: 20 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf XL-DVD: Test-Video

Moment mal! **Enslaved**? Das ist doch eine olle Kamelle! Stimmt. Zumindest für Konsolenspieler. Auf der Playstation 3 und der Xbox 360 wurde das Actionspiel von Ninja Theory nämlich schon 2010 veröffentlicht – und gilt unter denen, die es gespielt haben, als ein zu Unrecht von der breiten Masse verschmähtes Kleinod. Dieser Ansicht können wir uns nur anschließen. Die abenteuerliche Reise der jungen Trip und ihres bärbeißigen Begleiters mit dem Spitznamen Monkeys mag zwar keine Innovationsbäume ausreifen, unterhält aber mit einem schönen Spielfluss sowie einer fesselnden, oft gefühlvollen und am Ende sogar philosophischen Erzählung. Umso mehr hat es uns gefreut, als der

Orgiastische Zukunft

Publisher Namco Bandai eine PC-Umsetzung ankündigte. Die ist nun über Steam verfügbar und ... enttäuscht. Obwohl das Spiel selbst an Qualität nichts verloren hat.

Die Zukunft liegt in Trümmern, allerdings in wunderschönen. Nach dem Dritten Weltkrieg hat sich die Natur peu à peu die Ruinen der Städte zurückerobert. Gras, Blumen und Bäume wuchern zwischen zerstörten Häusern. Über sattem Grün spannt sich ein fast schon lächerlich blauer Himmel. **Enslaved** setzt die Postapokalypse ungewöhnlich bunt und trotzdem stilsicher um. Mitten im orgi-

astischen Farbenmeer unterwegs: das ungleiche Duo Trip und Monkey, beide frisch von einem Sklavenschiff entkommen. Es bleibt lange unbeantwortet, wer diese Sklavenschiffe, die darauf arbeitenden und

Wo kaufen?

Enslaved finden Sie aktuell nur auf Steam als Download-Titel. Einmal gekauft, ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Account verknüpft und kann nicht mehr weiterveräußert werden.

durch Stirnbänder gefügig gemachten Menschen sowie die überall rumlungernenden, stets gewaltbereiten Roboter steuert. Es ist halt so, Punkt! Hier versäumt es **Enslaved** lange, eine greifbare Bedrohung aufzubauen. Stellt uns aber quasi als Ausgleich am Ende eine spannende Frage nach Glück, Selbstbestimmung und Realität.

Was **Enslaved** im Gegensatz dazu aber nach anfänglichen Holperereien ganz gut hinbekommt: die wachsende Bindung zwischen den Helden zu zeichnen. Der muskelstrot-

Wie die Grafik verbessern?

Suchen Sie im Steam-Ordner (zumeist c:\Program Files Steam SteamApps common) nach dem Unterordner Enslaved Engine Config und öffnen Sie dort die BaseEngine.ini (für den Fall der Fälle vorher an anderer Stelle nochmals sichern). Dort suchen Sie (STRG+F) die folgenden Einträge und passen diese nach folgenden Vorgaben an:

- ⊕ ResX = 1280 ResY = 720 ändern in ResX = 1920 ResY = 1080 für eine volle HD-Auflösung
- ⊕ MaxAnisotropy auf 16 für eine bessere Textur-Filterung
- ⊕ DetailMode auf 5 hochdrehen für mehr Details
- ⊕ ShadowFilterRadius auf 5 ändern, die Schatten werden weicher
- ⊕ MotionBlur = True in MotionBlur = False und MotionBlurPause = True in MotionBlurPause = False ändern, um die Bewegungsunschärfe und nervige Nachladeruckler zu entfernen

Danach die Ini-Datei speichern und nach einem Rechtsklick darauf unter »Allgemein« noch »Schreibgeschützt« anwählen. Sichern, **Enslaved** laden und schöneren Spaß haben.



Monkey kann sich mit seinem **Kampfstab** gleich mehrere Gegner gleichzeitig vom Leib halten.

In Enslaved geht's oft hoch hinaus. Hier müssen wir einen Kran im zerstörten New York erklimmen.



zende Monkey, der sich Trip nur anschließt, weil sie ihn mit einem zuvor geklauten Sklavenstirnband manipuliert, wird nach und nach zum aufrichtigen Beschützer der jungen Dame. Und Trip, die in Monkey zuerst nur einen Zweckverbündeten auf der Reise in ihr Heimatdorf sieht, bietet dem Klotz später sogar ein neues Zuhause an. Dass die Sache mit der neuen Heimat nicht so einfach ist, wie die beiden sich das in Träumen am Lagerfeuer ausmalen ... logisch!

Zwischen den allesamt in Ingame-Grafik präsentierten Handlungsschnipseln gibt's reichlich Action. Wir steuern Monkey und verprügeln mit seinem Kampfstab und einigen leicht ausführbaren Kombos dutzendweise Roboter, wir schwingen uns affengleich von Ast zu Felsvorsprung zu Metallstrebe und wieder zurück, wir nehmen Trip huckepack und erklettern unter uns wegbrechende Gerüste. Obwohl wir dabei eigentlich dem Willen der jungen Dame unterliegen, geben wir als Monkey Anweisungen und befehlen Trip etwa, uns zu folgen, ein Ablenkungsmanöver zu starten, einen Brückenmechanismus zu betätigen oder schießt uns zu heilen. Dass wir Trip ausgeliefert sein sollen, merken wir eigentlich immer nur, wenn unsere Begleiterin ins Gras beißt, denn dann gehen wir automatisch mit drauf. Das kommt aber selten vor, denn **Enslaved** ist ein vergleichsweise einfaches Spiel; die Upgrades für Gesundheit oder stärkere Angriffe, die wir mit eingesammelten Kugeln freischalten können, sind eher kosmetischer Natur, zumindest auf dem unteren und mittleren von drei Schwierigkeitsgraden.

Kloppereien, Klettereien, Befehle an Trip – das geht alles wunderbar locker von der

Hand, und in seinen besten Momenten entwickelt **Enslaved** einen herrlichen Action-Flow, der uns durch die Levels trägt. Aber ob nun »Einsteigerlusche« oder »Supertopcheckerbunny« – ohne Gamepad macht das Spiel nur bedingt Spaß, weil wir Richtungsvorgaben bei den zahlreichen mit halbfester Kamera arbeitenden Sprungsequenzen lediglich über die WASD-Tasten geben dürfen. Wie leicht man sich da vertun kann, merkt man, wenn man circa fünf Mal an die falsche Kante hüpf, was insbesondere bei Klettereinlagen unter Zeitdruck eher ... tödlich ausfällt. Ärgerlich außerdem: Anpassen lässt sich bei der Tastenbelegung nix!

Die Grafikoptionen fallen nicht ganz so spärlich, aber trotzdem unbefriedigend aus. Wir können nur den Gamma-Wert und die Auflösung anpassen, und für Letzteres bietet **Enslaved** nicht mal eine gescheite 16:9-HD-Variante an. Wer die will, muss selbst Hand an eine ini-Datei des Spiels legen. Dort lassen sich auch Details und die Texturen etwas hochschrauben. Wer will, kann sogar den hin und wieder arg augenbelastenden Blur-Effekt ausschalten. Mehr dazu im Kasten. Aber auch dann erreicht **Enslaved** noch nicht die Grafikqualität anderer aktueller Titel, was angesichts des Alters



Hat Besseres verdient

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Die letzte PC-Umsetzung eines Spiels von Ninja Theory steht im krassen Gegensatz zu Enslaved. Devil May Cry wird allerdings auch nicht von Bandai Namco, sondern von Capcom vertrieben, und Capcom hat wohl mehr Geld in der Portierungskasse. Schade, denn Trip und Monkey haben weiß Gott eine bessere Behandlung verdient. Die zu Beginn noch recht spröde und holperig in Szene gesetzte Bindung zwischen den beiden gewinnt mit jeder Stunde, mit jedem Dialog. Wer die zwei Helden nicht mag, muss ein Herz aus Stein haben. Weil meins aus Zuckerwatte ist, ertrage ich auch die Grafikmacken und die Maus-Tastatur-Steuerung – und greife zum Gamepad, nachdem ich die BaseEngine.ini bearbeitet habe. Wer auch ein Herz aus Zuckerwatte hat (wer hat das nicht?), sollte es mir gleichtun.

des Spiels auch nicht weiter verwundert. Immerhin: Für knapp 20 Euro bekommen wir nicht nur das Hauptspiel, sondern auch den nur zweistündigen DLC »Pigsys perfekter Partner«, in dem ein ziemlich wichtiger Nebencharakter aus **Enslaved** die Hauptrolle übernimmt. Und überflüssige neue Charakter-Skins für Trip und Monkey. Statt einer »Sexy Roboter-Trip« hätten wir aber lieber eine »Sexy immer funktionierende Maus-Tastatur-Steuerung« und »Sexy umfangreiche Grafikoptionen« gehabt. **PET**

TERMIN 25.10.2013 PREIS 20 Euro USK ab 16 Jahren

Enslaved

Actionspiel

Publisher Bandai Namco
Entwickler Ninja Theory
Sprache Deutsch
Ausstattung –

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- satte Farben + gute Animationen + gelungene Charaktermodelle
- sehr stilischer + teilweise arg matschige Texturen
- hin und wieder störendes Tearing + Clipping-Fehler

SOUND

- passende und dezente Musik + sehr gute deutsche Sprecher
- nicht immer lippensynchron
- wenig Umgebungsgeräusche

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade + Tutorial-Einblendungen
- niemals unfair + oft zu einfach
- kein freies Speichern

ATMOSPHÄRE

- dezent und niemals plumper Humor + imposante Ausblicke
- fesselnde Dynamik zwischen Trip und Monkey
- Feind bleibt zu lange ungreifbar

BEDIENUNG

- einfache Steuerung mit Gamepad + mit Maus und Tastatur bei Sprungeinlagen krampfhaft
- Tasten nicht frei konfigurierbar ...
- ... und auch sonst kaum Einstellungsmöglichkeiten

UMFANG

- etwa zwölf Stunden Spielzeit + zweistündiger DLC als Dreingabe + drei Zusatz-Skins ...
- ... die aber niemand braucht + kaum Wiederspielwert

LEVELDESIGN

- gelungene Mischung zwischen Kletter- und Kampfpassagen
- schwindelerregende Aufstiege + hin und wieder versteckte oder schwer zu erreichende Kugeln
- sehr linear

KI

- Trip folgt brav unsere Befehle ...
- ... und agiert die meiste Zeit selbstständig
- KI der Gegner bestenfalls zweckmäßig

WAFFEN & EXTRAS

- Upgrades für Monkey und seinen Kampfstab
- Munition, um Gegner temporär lahmzulegen
- stationäre Geschütze + insgesamt wenig Abwechslung

HANDLUNG

- zart angedeutete Liebesgeschichte + spannende philosophische Frage am Schluss + interessantes Endzeit-Szenario ...
- ... das lange nur Staffage bleibt

7/10
8/10
7/10
9/10
6/10
7/10
8/10
7/10
9/10



Im DLC »Pigsys perfekter Partner« schlüpfen wir in die geräumige Haut einer wichtigen Nebenfigur aus dem Hauptspiel.

