

# Nosgoth

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Psyonix**  
Termin: **2014** Status: **zu 70% fertig** Preis: **15 Euro**

Weitere Infos auf [GameStar.de](#) Auf Heft-DVD: Early-Access-Check

Die **Alchimistin** schmeißt noch schnell eine ihrer Lichtbomben, während wir ihr schon eins überbraten.



Das wird wehtun! Dieser **Reaper** erwischt uns gleich voll mit seinem Sprungangriff.

Eigentlich sollten uns gerade vor Angst die Haare zu Berge stehen, schließlich streifen wir alleine durch die nächtlichen Gassen einer Stadt in **Nosgoth**, der vampirverseuchten Welt aus den **Legacy of Kain**-Spielen. Aber im gleichnamigen Free2Play-Multiplayer-Shooter spielen wir einen Hunter, der perfekt für die Jagd auf Blutsauger gerüstet ist. In der Hand halten wir eine automatische Armbrust, in unseren Taschen stecken Sprengpfeile und Wurfgeschosse, um die Untoten kurzfristig wehrlos zu machen. Da knallt plötzlich etwas vor uns aufs Pflaster, völlige Dunkelheit hüllt uns ein – eine Schattenbombe! Panisch reißen wir die Armbrust hoch, doch das Letzte, was wir sehen, ist ein Reaper, der aus dem Dunkeln springt und seine Krallen in unserer Brust versenkt. Wir haben unsere Lektion gelernt: Ohne unser Team sind wir in **Nosgoth** verloren.

Nicht nur dadurch hebt sich die Vampirjagd positiv vom aktuellen Shooter-Einheitsbrei ab. Auf den Schlachtfeldern treten vier Menschen gegen die gleiche Anzahl Vampire an – zwei Teams, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Auf Seiten der Menschen gehen neben dem Hunter auch die Alchimistin und der Scout auf die Jagd. Der Scout fungiert mit seinem Langbogen als Mittelalter-Pendant des Scharfschützen, die Kollegin hat einen fetten Alchemiegranatwerfer im Gepäck. Mit ihren Fernkampfswaffen steuern sich die Menschen trotz Schulterperspektive wie in einem normalen Shooter. Draculas Verwandte setzen hingegen auf Nahkampf. Weil die Beißer im Frontalangriff aber keine Chance haben, müssen wir mit ihnen aus dem Hinterhalt angreifen. Halten wir die Shift-Taste gedrückt, klettern wir wie in **Assassin's Creed** automatisch auf Gebäude. Von oben stürzen wir uns dann als flinker Reaper mit einem Sprungangriff auf unsere Opfer oder starten den Sturmangriff des bulligen Tyrants, der Gegner einfach umwirft. Am ungewöhnlichsten ist der Sentinel. Der kann fliegen, greift sich seine Gegner vom Boden und lässt sie nach einem kurzen Rundflug wieder dorthin zurückkehren – im freien Fall. Doch wie gesagt, **Nosgoth** ist ein Teamspiel und das gilt auch für die Vampire. Wer alleine in eine Gruppe Feinde springt, hat keine Chance. Einigen Balanceproblemen zum Trotz macht das Spiel schon in der frühen Beta-Phase mächtig Laune. Bislang gibt's mit »Team-Deathmatch« aber nur einen Spielmodus. Um dauerhaft zu motivieren, benötigt **Nosgoth** also noch mehr Abwechslung. Dass die drei Klassen pro Fraktion bald Zuwachs bekommen, steht bereits fest. Schon jetzt können wir unsere Kämpfer außerdem mit neuen Waffen und Fähigkeiten ausstatten, die wir

entweder freispielen oder für echtes Geld im Shop kaufen. Da die Ausrüstung gut ausbalanciert ist, haben zahlungskräftige Spieler aber zumindest bisher keinen Vorteil. Neben neuen Karten sind auch mehr Spielmodi geplant. Wir hoffen, dass die Entwickler von Psyonix weiterhin Kreativität beweisen und nicht nur Genre-Standards wie »Capture-the-Flag« einbauen – dann könnte aus dem Vampir-Shooter ein echter Kracher werden. Nachdem wir Ihnen jetzt den Mund wässrig gemacht haben, gibt's aber einen sauren Apfel zum Nachtisch: Obwohl **Nosgoth** ein kostenloses Free2Play-Spiel wird, muss jeder, der schon jetzt spielen will, mindestens 15 Euro zahlen. Dafür erhält er das Veteran Pack mit Zugang zur geschlossenen Beta, einem Abzeichen und Premiumwährung im Wert von knapp 14 Euro. Enthusiasten können sogar bis zu 110 Euro auf den Tisch blättern, bekommen dafür neben allerlei Ingame-Gegenständen aber auch zehn Betazugänge für ihre Freunde. Selbst die Entwickler weisen aber auf Steam darauf hin, dass nur hartgesottene Fans jetzt zugreifen sollten, alle anderen warten lieber auf die kostenlose öffentliche Beta – dem können wir uns nur anschließen. **JO**

Johannes Rohe | Trainee | [johannes@gamestar.de](mailto:johannes@gamestar.de)

Dass nicht mal Ur-Vampirkiller Abraham van Helsing ohne Unterstützung Jagd auf Graf Dracula gemacht hat, sollte Nosgoth-Spielern eine Lehre sein: Ohne Teamarbeit sehen besonders die für den Fernkampf ausgestatteten Menschen kein Land. Aber auch einzelne Vampire hauchen im Pfeilhagel innerhalb von Sekunden ihr untotes Leben aus. Umso besser, dass das Zusammenspiel dank der kleinen Teams und der überschaubaren Maps auch wunderbar funktioniert. Um erfolgreich zu sein, muss ich außerdem die unterschiedlichen Stärken und Schwächen der Parteien kennenlernen und ausnutzen. Während die Menschen möglichst eng zusammenbleiben sollten, versuche ich als Vampir, die Gruppe durch Rauch- und Giftbomben aufzuspalten, um mir ein einzelnes Opfer herauszupicken. Oder ich stoße als Sentinel aus dem Himmel hinab und schleppe einen Unglücklichen direkt in die Fänge meiner Kameraden – toll! Dass Nosgoth trotz seiner ungewöhnlichen Spielmechanik zugänglich bleibt, und ich ohne langwieriges Tutorial direkt einsteigen und Spaß haben kann, rechne ich Psyonix ebenfalls hoch an. Zwar braucht das Spiel dringend noch mehr Inhalte, aber schon jetzt kann ich den Start der offenen Beta kaum erwarten, damit ich endlich auch meinen Freunden das Blut aussaugen kann.



Spielspass ★★★★★ Preis ●●●●●