

# Firefall

**Drei Jahre Betatest und dann trotzdem nur ein Spiel, das so unterhaltsam ist wie tote Hummer an der Copacabana.** Von Jürgen Stöffel

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Red 5 Studios** Entwickler: **Red 5 Studios (Firefall ist das Erstlingswerk des Entwicklers)**  
Termin: **29.7.2014** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **kostenlos**

Auf DVD: Test-Video

## Facts

- sechs Gebiete
- ein PvP-Modus
- fünf Klassen mit fünf Waffen
- vier Zweitwaffen

**E**in typischer Tag an der Copacabana. Die Korallenwälder leuchten in der Mittagssonne, ein gigantisches Wrack dümpelt vor der Küste, und eine Horde aggressiver Hummerkrabben hat es aus uns unbekanntem Gründen auf unseren Gesteinsbohrer abgesehen. Doch zum Glück haben wir eine dicke Plasmakanone dabei, und nach ein paar Schüssen ähnelt der Traumstrand einem Krabbenbuffet nach dem Ansturm einer Horde Pauschaltouristen. Diese Szene entstammt nicht etwa einem Albtraum nach dem Verzehr verdorbener Schalentiere, sondern beschreibt unseren Heldenalltag in Firefall. Der Free2Play-Shooter war bereits seit 2011 in der Betaphase und wurde immer wieder radikal umgestaltet. Erfolglos.

Doch warum wird die schöne Copacabana von Killer-Hummern heimgesucht und was hat es mit den Korallenwäldern auf sich? Das alles hängt mit dem Wrack der »Arc-light« zusammen. Jenes Riesenraumschiff

## Killer-Hummer!

sollte mit einem neuartigen Sprungantrieb den Raum krümmen und so ohne Zeitverlust zu weit entfernten Orten vordringen. Leider ging der Start gehörig schief, das Schiff stürzte in die Bucht von Rio de Janeiro



Mit unserem Jetpack können wir uns hoch in die Luft erheben und die Laufwege so abkürzen.

ab und riss ein Loch ins Raum-Zeit-Gefüge. Daraus ploppte ein Energiefeld und umhüllte in Windeseile einen Großteil der Welt. Alles was verschluckt wurde, ist verloren, und seitdem strömen immer wieder Aggroviecher und Mutanten mit futuristischen Waffen daraus hervor. Diese »Chosen« sind unsere Hauptfeinde, und unser Charakter ist ein Söldner, der im Auftrag der Menschheit gegen die Mutantenbande kämpft.

Unser Held beginnt seine Karriere als Söldner-Rekrut in einem knappen Tutorial-Level. Danach wirft uns Firefall sogleich an die Co-

pacabana, dem Brückenkopf der Menschheit gegen die Chosen. Während wir ein wenig den Strand von Rio erkunden, fallen uns die extremen Kontraste in der Grafik auf. Die Landschaften gefallen uns sehr gut. Die Korallenwälder strahlen prächtig im Sonnenlicht, das sich auch malerisch auf dem Ozean spiegelt, während unsere Heldenfigur wie ein grober, reingeklebter Manga-Fremdkörper darin wirkt.

Nachdem wir unsere Ausbildung abgeschlossen und unseren ersten Kampfanzug angelegt haben, erhalten wir unsere Ein-



Die Grafik ist vor allem eins: ganz schön bunt. Hier kämpfen wir in dichter grüner Flora.



## Shooter auf Sparflamme

Jürgen Stöffel  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

In Firefall fehlt die klare Linie. Das Spiel wurde im Laufe der Entwicklungszeit so oft umgestellt und neu konzipiert, dass es am Ende nur ein Mischmach aus vielen Einzelzelen wurde, die als Gesamtwerk nicht harmonisieren. Doch das Schlimmste an Firefall sind klar die einfalllosen Standardquests und die endlos langen Laufwege! Und wer hatte denn die glorreiche Idee, dass ich erst mit Level 25 ein permanentes Fahrzeug bekomme, das ich auch noch mühsam selbst herstellen muss? Es scheint, als ob mich die Entwickler durch die langen Laufwege zum Geldausgeben nötigen wollen!



Über einen automatisierten Bohrer sammeln wir wertvolle Ressourcen.

Die Umgebung? Schick! Unsere Charaktere? Blöderweise detailarm.

stiegsmission. Wir sollen mit einem Landungsschiff ins Melding vordringen und ein paar abgestürzte Kameraden retten. Doch kaum haben wir die Jungs gefunden, haut unser feiger Pilot ab und wir müssen unter Zeitdruck Ersatzteile für ein kaputtes Fluggerät bergen, während ein Chosen-Sturmtruppen Plasmageschosse um die Ohren ballern. Die Gegner stellen sich zwar an wie die letzten Mutanten, aber da es viele sind und das Zeitlimit uns zur Eile zwingt, kommt dennoch ordentlich Spannung auf.

Zurück vom Einsatz wollen wir gleich wissen, wie die Geschichte weitergeht, doch weit gefehlt! Die nächste Storymission kommt erst wie in The Elder Scrolls Online

## Die letzten Mutanten

mit Stufe zehn. Also gehen wir zu einer Art schwarzen Brett und holen uns einen Auftrag. Dummerweise können wir immer nur eine Quest annehmen, und darüber hinaus sind diese Aufgaben in etwa so originell wie die Story einer Folge von Die Bergretter. Doch das Schlimmste an den Nebenquests sind die langen Laufwege. Fahrzeuge gibt es vorerst nur als Einwegmodelle, die wir andauernd erneuern müssen. Ein permanentes Gefährt bekommen wir erst ab Level 25. Oder wir kaufen es uns für über 15 Euro.

Unser Held trägt einen Kampfanzug. Diese Rüstungen haben allesamt ein Jetpack eingebaut, mit denen wir kurze Zeit fliegen

können. Ideal, um im Kampf schnell die Position zu wechseln und Gegner von oben mit Geschossen einzudecken. Außerdem stellen die Rüstungen in Firefall die Charakterklasse dar. Jede Rüstung hat außerdem charakteristische Waffen eingebaut. Bei unserer Rüstung vom Typ Stürmer ist es eine Plasmakanone. Obendrein verfügt unser Held über eine schwache Zweitwaffe mit unendlicher Munition. Da wir die Sekundärwaffen austauschen können, versuchen wir dasselbe mit dem nagelneuen Maschinengewehr, das wir soeben aus dem Nest der Hummerkrabben gerettet haben. Pech gehabt: Diese Waffen können nur von Zerstörer-Kampfanzügen angelegt werden!

Gut, dann ziehen wir uns eben einen Zerstörer an. Die Überraschung: Ohne Vorwarnung beginnen wir mit der neuen Rüstung wieder auf Stufe eins! Der Level-Fortschritt auf unserem Stürmer bleibt zwar bestehen, aber wenn wir alle Waffen effektiv spielen wollen, müssen wir alle Kampfanzüge grob auf demselben Level halten, denn auf höheren Stufen sind sogar die Mutantenummer eine echte Gefahr! Firefall ist also ein Shooter, in dem wir jeweils mit nur einer gescheiterten Waffe rumrennen, es sei denn, wir questen uns einen Wolf!

Firefall ist grundsätzlich kostenlos spielbar. Im Shop gibt's vor allem überflüssige Kosmetik. Angesichts der langen Laufwege, dem Ärger mit den Rüstungen und der schnarchigen Nebenquests empfehlen wir, Firefall aber erst mal gar nicht zu spielen. Das kostet nämlich auch nix. Jürgen Stöffel



Die Chosen sind zwar schwer bewaffnet, aber auch saublöd. Wie alle Feinde in Firefall.

TERMIN 29.7.2014 PREIS kostenlos USK ab 16 Jahren

## Firefall

Multiplayer-Shooter

**Publisher** Red 5 Studios  
**Entwickler** Red 5 Studios  
**Sprache** Englisch, deutsche Untertitel  
**Ausstattung** – (Download)  
**Kopierschutz** Steam

**GRAFIK**

- + exotische Umgebung + Tag-Nacht-Wechsel + schöne Explosionen + grobe Animationen + detailarme Charaktere ohne Mimik + matschige Texturen

**SOUND**

- + gute Sprecher + voll vertonte Quests + ordentlicher Soundtrack + Sprachausgabe nur auf Englisch + Waffensounds eher mäßig

**BALANCE**

- + viele Events auch alleine spielbar + jede Klasse hat Vor- und Nachteile + Gegner im Regelfall zu leicht + Gefahr entsteht nur über Masse + neue Kampfanzüge starten auf Level 1

**ATMOSPHÄRE**

- + Melding als übermächtiges Hindernis + actionreiche Massengefechte + voll vertonte Dialoge + weitgehend leere Gebiete + Nebenquests werden nur als Funksprüche erklärt

**BEDIENUNG**

- + einfache Shooter-Steuerung + intuitiver Jetpack-Einsatz + Waffenfunktionen werden kaum erklärt + wichtige Funktionen sind gar nicht oder doppelt belegt + Tutorial kaum hilfreich

**UMFANG**

- + große Gebiete + viele Nebenquests und Events, ... + ... die aber alle recht ähnlich ablaufen + minimalistische Waffenauswahl + PvP nur auf einer offenen Karte

**MISSIONSDSIGN**

- + abwechslungsreiche Gebiete + große Areale mit verschiedenen Zonen + unfassbar lange Laufwege + Gegner und Events meist nur im Umkreis der Stützpunkte + geringe Gegnervielfalt

**KAMPFSYSTEM**

- + Shooter-Kampfsystem + im Team spaßig + Feinde gehen nicht in Deckung + KI bevorzugt saublöde Frontalangriffe + Masse statt Klasse

**WAFFEN & EXTRAS**

- + futuristische Waffensysteme + frei wählbare Zweitwaffe + kleine Fertigkeitenauswahl + Waffe an Kampfanzug gebunden + sekundärer Schussmodus oft nutzlos

**HANDLUNG**

- + originelle Hintergrundstory + spannender Handlungsbogen + Story-Instanzen packend inszeniert + sympathische NPCs + Handlung wird zu Beginn kaum erklärt + viel nur über Funk

