

Skyshine's Bedlam

GUT IST'S, WENN'S WEH TUT

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Versus Evil** Entwickler: **Skyshine** Termin: **16.9.2015** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Wir schlagen wir uns durch eine postapokalyptische Welt – und bekommen volles Pfund aufs Maul.

Von Benjamin Danneberg

Unsere beiden letzten Überlebenden der verlustreichen Reise durch die Einöde stehen vor einer ganzen Horde Mutanten. Ein Schulterzucken später sprechen die Kugeln. Trotz heftiger Gegenwehr werden unsere Mannen einfach überrannt. »Besiegt«, flimmert es über den Bildschirm und dann folgt die Frage, die dem Ganzen die Krone aufsetzt: »Bist du mit dem Ergebnis zufrieden?«

Wer tritt denn jetzt noch verbal nach? Na Skyshine's Bedlam! Das rundenbasierte Strategie-»Rogue-like« lehrt uns mit knallharten und manchmal auch unfairen Mitteln Demut. Und Wut. Denn wie es sich für ein Rogue-like gehört, bedeutet der Tod auch hier: Alles auf Anfang!

Kurzgeschichte mit Biss

Die Story des Spiels passt auf einen Bierdeckel: Wir werden von der postapokalyptischen Megametropole Bysantine aus auf eine Expedition durch die Bedlam genannten Ödlande geschickt, um die sagenumwobene Stadt Aztec City zu finden. Uns wird dazu eine rollende Festung zur Verfügung gestellt, der Dozer. Darin leben Hunderte Passagiere sowie unsere Crew. Diese Monstermaschine brauchen wir, um lebend durch Bedlam zu kommen: Mutanten, Cyborgs, Rogue-AI, Marauder sowie Viscera, der



Über das ganze Spiel verteilt finden sich sogenannte Equalizer, das sind Power-Ups wie Heilung und Schilde, die wir auf Kosten von Power im Kampf einsetzen können.

selbsternannte König Bedlams warten nur darauf, uns kopfüber in den Sand zu stoppen. Unterwegs begegnen wir den absonderlichsten Gestalten, wie wir sie aus Wasteland 2 oder Mad Max kennen. Wir müssen uns entscheiden: Wo soll's langgehen? Und: Erst schießen, dann fragen? Auch wenn die Geschichte das Rad nicht neu erfindet, so ist sie nicht zuletzt durch ihre Prägnanz mitreißend. Wir fühlen uns mittendrin in dieser stählernen Todesfalle, und alles was wir tun, hat deutliche Konsequenzen.

Ab durch die Wüste

Mit unserer fahrenden Festung navigieren wir über eine Karte, auf der die verschiede-

nen Gebiete von den genannten Fraktionen beherrscht werden. Haben wir einen Reisepunkt erreicht, schalten sich Orte frei, die durch ein Ausrufezeichen markiert sind – die können wir jetzt erkunden. Aber Vorsicht: Jeder Reisemeter kostet Rohöl und Fleisch. Ersteres braucht unsere Stahlkiste zur Fortbewegung, Letzteres die Insassen zum Überleben. Die genauen Kosten sehen wir per Mouse-Over. Wir müssen also gut kalkulieren, welche und wie viele Orte wir erkunden. Mit etwas Glück können wir sogar weitere fraktionspezifische Dozer mit anderen Ausrüstungskonfigurationen (Waffen und Equalizer) finden und für neue Durchgänge freischalten.



Ein Eliteboss auf unserer Seite pulverisiert mit seiner Riesen-Shotgun aus nächster Nähe das unglückliche Opfer.



In der Charaktersauswahl sehen wir den Zustand unserer Crew und wählen diejenigen aus, die mit uns kämpfen sollen.

Der Tod als Begleiter

Kommt es zum Kampf, müssen wir bis zu sechs Streiter auswählen. In unserem Dozer haben wir Charaktere zur Verfügung, die vier Klassen abdecken: Dead-Eyes sind Scharfschützen, Frontliners klassische Tanks. Gunslinger ballern mit Pistolen, und Trenchers drücken Feinden auf kurze Distanz eine Shotgun ins Gesicht. Je weniger Kämpfer wir in ein Scharmützel schicken, desto mehr Ressourcen gibt's als Belohnung.

In jeder Kampfunde dürfen wir innerhalb eines hell hervorgehobenen Radius (der je nach Klasse variiert) auf quadratischen Aktionsfeldern zwei Aktionspunkte ausgeben: entweder fürs Bewegen und/oder Angreifen. Der anfängliche Standort von Freund und Feind wird zufällig festgelegt – was leider oft zu unfairen Situationen führt: Wir können zweimal ziehen, wenn danach aber immer noch ein Gegner an unseren Scharfschützen herankommt, ist der sofort tot – die KI nutzt ihre Chancen gnadenlos. Gerade zu Beginn eines Kampfes müsste das besser balanciert sein. Warum ist das so schlimm? Weil der Tod in Bedlam, wie gesagt, permanent ist. Ist ein Charakter hinüber, ist er für immer hinüber. Ist unsere gesamte Besatzung komplett erledigt, geht's von vorne los.

Leicht zu spielen, schwer zu meistern

Wer auf dem Schlachtfeld nicht wie beim Schach mehrere Züge im Voraus denkt, der hat verloren. Unterstützung können wir durch die Waffensysteme unseres Dozer bekommen, die wir finden und einbauen. Die



Benjamin Danneberg
@pointofgaming



Ich gebe zu: Obwohl eine komplette Runde in circa anderthalb Stunden zu schaffen ist, habe ich es in 15 Stunden nicht fertig gebracht, Bedlam zu knacken. Ich hasse dieses Spiel. Und ich liebe es. Kein anderes Spiel hat es bisher geschafft, mich so zu motivieren: Nur noch diesen einen Durchlauf, jetzt passe ich besser auf, jetzt stirbt mir keiner meiner Veteranen einfach so weg. Pustekuchen! Wie teilweise durch dümmste Fehler meine besten Leute dahingerafft werden, das ist zum Mäusemelken. Manchmal sind es leider nicht nur meine eigenen Fehler, sondern auch unfaire Platzierungen der Spielfiguren zu Beginn einer Kampfunde. Und wenn dann noch einer der nicht ganz seltenen Abstürze dazu kommt, bin ich voll gefrustet. Aber gleich darauf will ich es doch wieder wissen, stürze mich erneut in die wüste Einöde, es läuft alles super, ich habe krasse Veteranen hochgelevelt – und am Ende werden die vom Big Boss und seinem Gefolge mit einem Achselzucken weggemäht. »Bist du mit dem Ergebnis zufrieden?« Nein, verdammt noch mal, das bin ich nicht. Und das wisst ihr, liebe Entwickler, ganz genau!



Mit dem Dozer, einer waffenstarrenden Festung, reisen wir durch die feindlichen Ödlande.

sind sehr effektiv, kosten allerdings jede Menge einer dritten Rohstoffart, der Power-Ressource, die gleichzeitig noch für Equalizer (Power-Ups wie Heilung oder Schilde) und Dozer-Upgrades (etwa geringerer Ressourcenverbrauch) benötigt wird.

Doch im Kampf patzt das Spieldesign durch zu wenig Information. Zwar können wir Gegner anklicken und den Radius ihres ersten Zuges sehen, nicht aber die Reichweite eines zweiten Zuges beziehungsweise die ihrer Waffe. Der Charakteraufstieg ist dagegen sehr gut gelungen: Als unerfahrener Rookie benötigt ein Kämpfer vier Kills, um zu einem sogenannten Veteran zu werden, was sich in besseren Charakterwerten niederschlägt. Danach steigen diese Werte nach jeweils drei Kills erneut an. So können wir echte Kampfmaschinen züchten – allerdings ist der Ärger umso größer, wenn wir einen Veteranen durch Dummheit oder Pech verlieren. Die Entwickler setzen aber noch einen drauf: Wenn wir im Kampf nicht innerhalb von drei Runden einen Gegner töten, bekommt unser Kontrahent einen Blitzangriff und darf dreimal angreifen. Wir haben uns übrigens standhaft geweigert, von der mittleren auf die leichte Schwierigkeitsstufe zu regeln. Auch wir haben unseren Stolz.

Neben dem Ressourcenverbrauch unseres Dozers steigt mit jeder Reiseetappe auch der Gefahrenanzeiger unterhalb der Karte. Je höher der steht, desto mehr Gegner bekommen wir serviert. Das wird besonders interessant, wenn wir die auf der Karte markierten Elitegegner bekämpfen. Ist die Gefahr hoch, stößt eine Armee zum Boss. Super: Wenn wir Elitegegner besiegen, schließen die sich uns an.

Absturzfrust

Speichern dürfen wir nicht, es gibt aber einen automatischen Speicherstand, der bei Beendigung des Spiels nach der letzten größeren Aktion angelegt wird. Leider stürzte uns das Spiel mehrfach ab, was dazu führte, dass Kämpfe nicht stattfanden oder Orte plötzlich weg waren. Die Animationen sind sparsam, und gerade der Reisebildschirm

mit der immer gleichen Szene nervt schnell. Grafisch orientiert sich Bedlam an The Banner Saga. Das tut es ganz gut, der Stil passt hervorragend zur Spielatmosphäre. Und dass Letztere schon allein durch den Druck, der auf dem Spieler lastet, zum Schneiden dick ist, erklärt sich fast von selbst. ★

SKYSHINE'S BEDLAM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel E2160 / AMD Athlon 64 X2 4000+	Core 2 Duo E7600 / Athlon 64 X2 6400+
Geforce GTX 260 / ATI Radeon 4870 HD	Geforce GTX 460 / AMD Radeon HD 6850
2 GB RAM, 6 GB Festplatte	4 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

stimmiger Grafikstil + guter Sound + magere Animationen + Kampfkarten und Reisebildschirm eintönig + kaum Sprachausgabe

SPIELDESIGN

coole Elitegegner-Mechanik + Dozer + cleveres Kampfsystem + gute Charakterentwicklung + insgesamt fehlt etwas Abwechslung

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade + KI nutzt Spielerfehler gnadenlos aus + knallharte Konsequenzen + viel zu hastig abgehandeltes Tutorial + Startpositionen im Kampf oft unfair

ATMOSPHÄRE / STORY

gelungene Endzeit-Atmosphäre + einfache, aber funktionierende Geschichte + coole Wendungen + Dauerdruck auf Spieler hebt die Spannung + kaum nennenswerte Inszenierung

UMFANG

große Karte mit vielen Gebieten + viel zu entdecken + viele Verbesserungen + Wiederspielwert extrem hoch + Zufallsergebnisse wiederholen sich schnell

ABWERTUNG

Diverse Abstürze frustrieren, verhindern Bosskämpfe, entfernen Ausrufezeichen von einem Gebiet oder werfen uns zu weit zurück.

FAZIT

Mit knallharten Konsequenzen und cooler Atmosphäre motiviert uns Skyshine's Bedlam, es immer wieder neu zu versuchen.

80

-2

78