

Underrail

DAS ANDERE FALLOUT 3

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Stygian Software** Entwickler: **Stygian Software** Termin: **18.12.2015** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Underrail wird von seinen Fans als das Spiel gefeiert, das Fallout 3 hätte sein müssen. Zu Recht?

Von Martin Deppe

Als Ende 2008 Fallout 3 erscheint, scheiden sich die Spielergemeinden: viel zu casual, viel zu shooterig, viel zu 3D. Zur gleichen Zeit beginnt ein gewisser Dejan Radisic ein Mammutprojekt: Im Alleingang entwickelt er das isometrische Rollenspiel-Kontrastprogramm Underrail. 2012 startet Dejan die Early-Access-Phase auf Steam, holt sich 2013 zwei Leute dazu (verdreifacht also die Teamgröße) – und veröffentlicht im Dezember 2015 nach sieben Jahren sein Spiel.

Auch Underrail spielt in der Zukunft, mit einer verwüsteten Oberfläche und unterirdischen Bunkern, in die sich die Überlebenden zurückgezogen haben, und wir übernehmen einen dieser Bewohner. Underrail hat

ein vergleichbares Charactersystem, rundenbasierte Gefechte, ein Sammelsurium an Waffen, eine Spielwelt voller Gefahren. Ach ja: Der Name Underrail kommt von den unterirdischen Gleisnetzen und ausgebauten U-Bahnstationen, die nun als Basen für die verschiedenen Fraktionen dienen.

Lauf, Bursche!

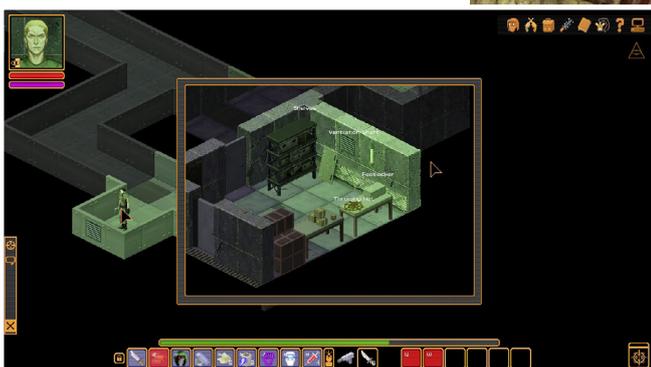
Dieses Hintergrundwissen vermittelt uns Underrail allerdings kein bisschen. Charakterwerte, Skills und Spezialfähigkeiten rauspicken, Namen eintippen, Porträt aussuchen, los geht's. Woher wir kommen, was wir bisher gemacht haben, warum die Erdoberfläche tabu ist, bleibt im Dunkeln. In Multiple-Choice-Dialogen mit NPCs bekommen wir zwar Infohäppchen zu anderen Fraktionen oder über aggressive Viecher in den Stollen und Gängen – doch diese knappen Unterhaltungen sind kein Vergleich zu denen aus Fallout, mit seinen skurrilen Charakteren

und dem schwarzen Humor. Und während wir in den Fallouts das Schicksal unserer ganzen Vault-Bevölkerung in Händen halten, starten wir in Underrail als Laufbursche.

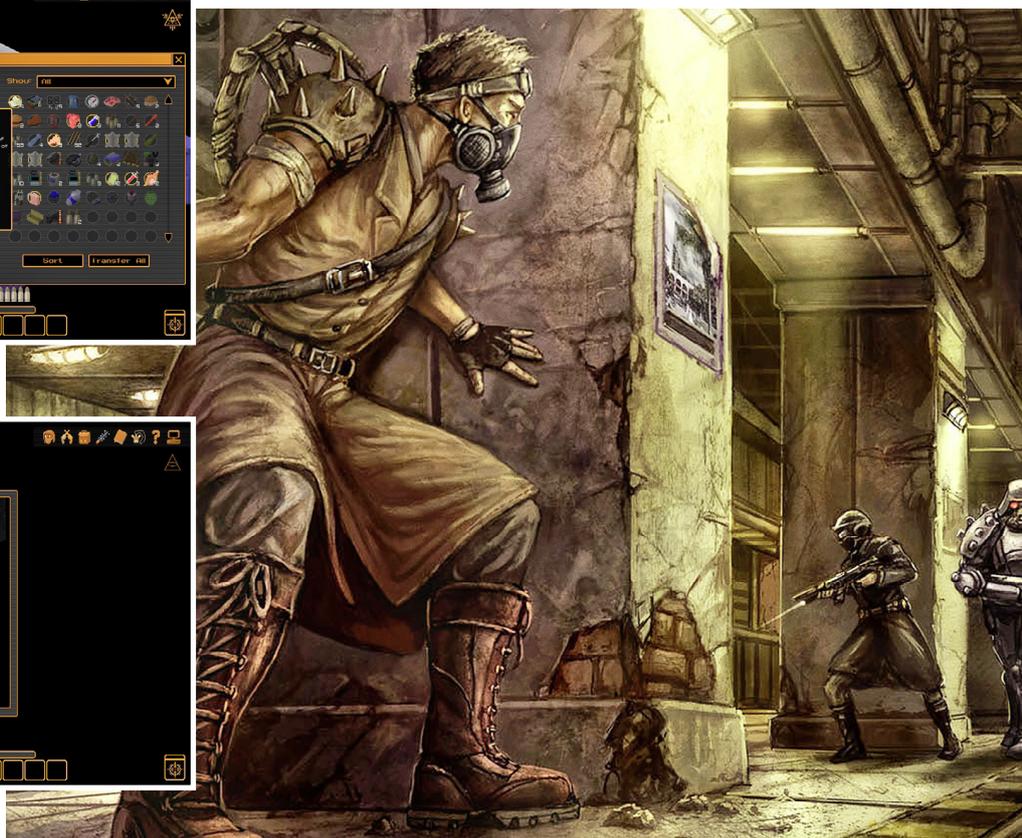
Und zwar wortwörtlich gesehen: Die Laufwege kosten richtig Leerlauf-Zeit. Denn viele Questgeber stehen in den verschiedenen Gebäuden und Stockwerken, jede Dienstreise ins Umland endet mit dem Rückweg durch die selben Höhlen und Passagen, durch die wir uns auf dem Hinweg gekämpft haben – nur, dass sie jetzt leer sind. Und da wir an den Übergängen zwischen Kartenabschnitten ein paar Extrasekunden Nachladezeit obendrauf kriegen, nervt dieses Backtracking noch mehr. Hinzu kommt, dass Underrail keinerlei Karte hat. Umso genauer sollten wir die (ausschließlich englischen) Wegbeschreibungen der Questgeber lesen, die uns gern mal ein paar Bildschirmabschnitte weiterschicken. Spätestens wegen der rudimentären Questlogs empfehlen wir,



Tonnenweise Sammelkram: Wer gerne bastelt und aufrüstet, liegt bei Underrail goldrichtig.



Aus einem Lüftungsschacht spähen wir vorsichtig in einen angrenzenden Raum.



sich Notizen zu machen: Wer ein paar Tage nicht spielt, kann allein schon in der neunstöckigen (!) Start-Anlage vergessen haben, wo Questgeber XY eigentlich rumstand. Selbst als Fallout-Veteranen und Oldschool-Fans geht uns das ein bisschen zu weit, denn Ende der Neunziger gab's schon längst gescheitete Automaps und Auftragsbücher.

Schieß! Prügel!

Beim rundenbasierten Kampfsystem sind wir zwiespalten: Auf der einen Seite fährt Underrail ein gutes Arsenal unterschiedlichster Waffen auf, vom Gordon-Freeman-Gedächtnis-Stemmeisen über Pistolen, MPs, Minen, Granaten, Armbrüste, Sturm- und Scharfschützengewehre bis hin zu Strahlen- und Chemiewaffen. Gerne mit Spezialmunition, die Gegner etwa zusätzlich vergiftet oder lähmt. Dazu kommen Psi-Angriffe, mit denen wir etwa per Telekineseschlag Schaden austeilen oder einen Schutzschild um uns errichten, später sogar gefrorene Kugeln umherschleudern, die granatenmäßig zer-



Mit einem Schuss auf ein explosives Fass erlegen wir zwei Rattenhunde.

platzen, Eisplitter umhersirren lassen und getroffene Gegner schockfrostern, sodass ihre Aktionspunkte kurzzeitig drastisch purzeln. Das sieht zwar wegen der technisch veralteten Grafik nicht sonderlich spektakulär aus, macht aber ordentlich Spaß.

Trotz des dicken Arsensals ist Munition immer wieder mal knapp. Wir müssen also gut überlegen, ob wir zum Vorschlaghammer greifen, eine Psi-Attacke fahren oder doch lieber einen teuren MP-Feuerstoß abgeben. Auch gut: Gegner haben unterschiedliche Taktiken und Schwachpunkte. Rattenhunde greifen zum Beispiel im Pulk an, haben aber Schiss vor Feuer – da hilft eine wohlgeorfene Leuchtfackel. Viecher lassen sich auch gern mal zu unseren verbündeten Wacheuten oder Auto-Cannons locken.

Bei all der Taktik ist die reine Kampfmechanik allerdings arg schnarchig: Wir verbrennen Aktionspunkte für Laufen, Angreifen, Nachladen und so weiter, können aber weder in die Hocke gehen noch uns hinwerfen oder Aktionspunkte in genaueres Zielen investieren. Stattdessen bleiben wir stur aufrecht und greifen mit der angezeigten Trefferwahrscheinlichkeit an, abhängig unter anderem von Waffe, Entfernung und unserem jeweiligen Charakterwerten wie Geschicklichkeit, Auffassungsgabe und Schusswaffen-Skill. Wegen der nicht drehbaren Perspektive sind Gegner übrigens oft von Wänden oder Kistenstapeln verdeckt, immerhin können wir ihre Bezeichnung einblenden und darauf zielen.

Löt it yourself

Das freie Charaktersystem lehnt sich stark an Fallouts »S.P.E.C.I.A.L.«-Vorlage und die späteren Dungeons-&Dragons-Editionen an. Dadurch erlaubt es vorbildlich viele Spezialisierungen, vom Superhackertaschenlieb bis zum Ballermann. Obendrauf kommt ein Craftingsystem, mit dem wir aus gefundenen, erbeuteten oder gekauften Einzelteilen eine Vielzahl an Waffen, Rüstungen, Doping-Cocktails oder Heilspritzen basteln. Durch die vielen Möglichkeiten entsteht eine angenehme Qual der Wahl, denn auch

Hacken, Schlösserknacken und Fallent-schärfen stehen oft zwischen uns und der Beute. Und wer denkt, dass »Werfen« keine wichtige Fähigkeit sei, wird schon bei einer frühen Quest wahnsinnig: Da müssen wir mit einem Fangnetz drei Tunnelhüpfer fangen. Weil wir unseren Werfskill sozusagen auf »Kleines Mädchen«-Niveau gelassen haben, hat uns die Quest 20 Minuten und eine halbe Tastatur gekostet. Erschossen hätten wir die Viecher in drei Sekunden. Aber Underrail ist halt kein Casual-Shooter. ★



Martin Deppe
@GameStar_de

Hiermit ziehe ich meinen imaginären Hut vor Dejan Radisic, dem Mann hinter Underrail. Und wenn ich »dem Mann« sage, meine ich das so: Das Multitalent hat das Spiel seit 2008 komplett selber entwickelt, erst gegen Ende holte sich Dejan ein paar Leute dazu. So eine Leistung verdient höchsten Respekt! Dass Underrail eine One-Man-Show ist, merkt man ihm nicht an, ganz im Gegenteil. Der Retro-Charme strömt aus jeder Ecke – und von denen gibt's bei isometrischen Spielen ja jede Menge. Wie sein großes Vorbild Fallout bekommt Underrail das Endzeit-Szenario gut hin, jede Ressource ist wertvoll, und ich überlege wirklich vor jedem Schuss, ob ich die Patrone nicht doch lieber spare und das Messer nehme.

Bei allem Respekt hat der Oldschool-Titel aber auch ein paar Macken, die ich nicht unter den Flokati kehren kann. Trotzdem: Wenn Sie viel Geduld und solide Englischkenntnisse mitbringen, Spiele wie die alten Fallouts, aber auch Arcanum oder Metro 2033 mögen, sind Sie hier echt gut aufgehoben – zu einem echt günstigen Preis.



UNDERRAIL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 1,6 GHz / Phenom X4 1,8 GHz GeForce FX 5200 / Radeon 9200 2 GB RAM, 3 GB Festplatte	Core i5 2,6 GHz / Phenom X4 2,6 GHz GeForce GTX 480 / Radeon HD 7850 8 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- klassischer Isometrie-Look
- Spielfigur zeigt angelegte Ausrüstung
- Gegner oft verdeckt
- insgesamt zu statisch
- Spielfigur zeigt angelegte Ausrüstung
- schwache Soundeffekte

SPIELDESIGN

- angenehm oldschoolig
- umfangreiche Charakterentwicklung
- motivierende Ressourcenknappheit
- Rundenkämpfe arg simpel
- zu lange Laufwege

BALANCE

- gut nachvollziehbares Regelwerk
- knackiger Schwierigkeitsgrad, aber nicht unfair
- Gegner mit Schwachstellen
- keine Übersichtskarte
- rudimentäres Questlog

ATMOSPHÄRE / STORY

- glaubwürdiges Survival-Spielgefühl
- viel zu entdecken
- simple Multiple-Choice-Dialoge
- dünne Story

UMFANG

- großes Waffenarsenal
- Crafting
- große Spielwelt
- aber zu kleine Maps, daher nervige Nachlade-Übergänge
- konventionelle, SciFi- und Psi-Waffen

FAZIT

Endzeit-Rollenspiel mit (simplen) Rundenkämpfen und Oldschool-Atmosphäre. Umfangreich, aber zäh. Ein guter Tipp für Fallout-Veteranen!

