



Selbst in den eher fantasy-lastigen Abschnitten zeugen Naturmutationen von der SciFi-Note des Spiels.

Elex

NEUES SPIEL, ALTE TUGENDEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Piranha Bytes** Termin: **2017**

Wir haben Elex gespielt, die Spielwelt erkundet und Monstern aufs Maul gehauen.

Von Dimitry Halley

»Och nö!«, war zusammengefasst die Reaktion vieler Leute auf unsere Onlinemeldung, dass die Welt von Piranha Bytes' neuem Open-World-Rollenspiel Elex größer ausfällt als die von Gothic 3. Nachvollziehbar: Die Leute fürchten, dass sich Fehler wiederholen, weil man sich an den eigenen Ambitionen übernimmt. Inzwischen konnten wir Elex selbst spielen und sind wirklich angegan. Nicht zuletzt von den ersten Monstern, denen wir aufs Maul hauen konnten.

Ladezeiten waren gestern

In der Gameplay-Demo sind wir als Held mitten in europäisch angehauchten Wäldern unterwegs und erproben das Kampfsystem. Das Spiel ist allerdings noch im Pre-Alpha-Zustand, einer der Gründe, warum das inzwischen von Piranha Bytes veröffentlichte Gameplay-Video noch recht unspektakulär anmutet. Aber davon sollte man sich nicht verwirren lassen. Obwohl diverse Effekte, Wetterstimmungen, Sprachsamples und Item-Bildchen noch fehlen, sieht Elex in der von uns gespielten Präsentationsversion ziemlich vorzeigbar aus. Klar, es wird kein AAA-Grafikwunder wie The Witcher 3, aber mit Sicherheit das bisher schönste Piranha-Bytes-Spiel. Bei einem Kameraflug über den spielbaren Kontinent sind wir (wie alle anderen Pressevertreter vor Ort) beeindruckt von der Weitläufigkeit der Umgebung. Elex

bietet Waldlandschaften, Eisregionen, Lavafelder, Wüsten, High-Tech-Ruinen und diverse Siedlungen. Eine dieser Siedlungen wird von einer Energiekuppel geschützt, das erinnert an ein SciFi-Gothic. In Elex soll's nach dem Hauptmenü übrigens keine einzige Ladezeit mehr geben. Jedes Gebiet, jedes Haus – alles ist stufenlos verbunden und kann von uns durchquert werden.

In der gigantischen Welt können wir zwar weder mit dem Auto fahren noch ein Reittier nutzen, allerdings kriegen wir direkt zu Beginn des Spiels ein Jetpack, mit dem zumindest immense Höhenunterschiede kein Problem mehr darstellen. Wir springen von Klippe zu Klippe und bleiben stets neugierig, ob man auf das nächsthöhere Ding auch noch drauf kann. Spoiler-Alarm: Ja, kann man. Die Welt von Elex

soll nicht generisch-öde werden. Die Designphilosophie will erreichen, dass man als Spieler echte Neugier entwickelt, statt sich von Mini-Map-Icon zu Mini-Map-Icon zu hangeln. Wir fragen nach dem Detailgrad. Die Antwort: Natürlich muss man bei dieser Map-Größe die Dichte an Gegnern und Hotspots ein wenig entzerren, durch das Jetpack soll diese Kluft aber geschlossen werden.

Wieder mit Fraktionen

Piranha Bytes will uns den Namen des Helden nicht verraten, deshalb taufen wir ihn Werner. Werner sieht ähnlich aus wie die Hauptfigur des ersten Risen und startet nicht mit einem Gedächtnisverlust, sondern mit einer ausgefeilten Hintergrundgeschichte ins Spiel: Werner gehört zu den wenigen



Das Jetpack nimmt den Frust aus der Erkundung der zerklüfteten Landschaften.



Alt und neu: Ganz hinten ein Sendemast, weiter vorne die mittelalterliche Holzanlage, und das Mutantenwesen vereint beide Stilrichtungen.

Menschen, die beim Konsum der Wunderdroge Elex nicht den Verstand verlieren, sondern im Gegenteil an Macht gewinnen. Allerdings wird er dadurch gefühllos. Diese potenten Elex-Nutzer heißen Alps. Zu Beginn des Spiels wird Werner jedoch von den Alps getrennt und entwickelt deshalb entgegen seiner Veranlagung Gefühle. Was er damit anstellt, ist uns überlassen. Mehr will man nicht über die Story verraten, allerdings klingt das Konzept rund um die verschiedenen Ideologien hinter den Fraktionen recht cool. Denn na klar, wir können uns auch in Elex drei großen Gruppierungen anschließen: Die Berserker setzen auf mittelalterliche Kampfkraft und Zauber, die Kleriker vertrauen auf moderne Sci-Fi-Technologie und die Outlaws sind das, was ihr Name impliziert. Dabei schaltet jede Fraktion bestimmte Skill-Möglichkeiten frei. Generell soll es in Elex kein Level-Cap geben. Wir sammeln also so lange Erfahrung, wie wir wollen. Piranha Bytes verspricht deshalb auch ausge-

feilten Lategame-Content, der das Ende der Story weit überschreitet. Ein durchschnittlicher Spieldurchlauf wird laut den Entwicklern etwa 50 bis 70 Stunden dauern.

Risen meets Dark Souls

Das Kampfsystem erinnert ein wenig an eine Mischung aus Risen 3 und Dark Souls mit Ballerwaffen. Man weicht aus, muss auf seine Ausdaueranzeige achten, parieren, kontern. Der Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf-Waffe geht ziemlich fix von der Hand. Das Schussgefühl passt prima, die Laserwummen scheinen wirklich wie eine Alternative zur klassischen Schwert-und-Schild-Parade. Wir kämpfen gegen mutierte Ripper, gigantische Mechs, Drohnen, Elex-Besessene und andere Menschen. Die Roboter sind eine Neuerung zu alten Piranha-Bytes-Spielen: Diese Brocken können ebenfalls fliegen, wir versuchen, mit dem Jetpack über sie zu kommen und eine Luftattacke zu landen. Das macht Spaß und ist zugleich fordernd.

Nach der Demo sind wir überzeugt, dass Piranha Bytes' Vision hinter Elex sehr vielversprechend ist. Teamchef Björn Pankratz bestätigt uns, dass man die Stärken und das Erfolgsrezept des ersten Gothic in ein neues Setting transportieren will. Wir halten das für eine ausgezeichnete Idee. ★



Dimitry Halley
@dimihalley



Auch ich gehöre zu den Leuten, die erstmal skeptisch reagieren, ob ein kleines Team so ein ambitioniertes Projekt wirklich umsetzen kann. Und ja, ich gebe auch zu, dass ich am Anfang dachte, Elex werde wahrscheinlich am Ende doch »bloß« ein Gothic mit Endzeitanstrich. Doch bei meinem Studio-besuch zeigen mir die Essener Jungs und Mädels nicht nur, dass sie ziemlich genau wissen, was sie sich da vorgenommen haben. Nein, Elex wirkt außerdem jetzt schon wie eine wirklich eigene Marke mit eigener Identität. Dank Jetpack und der extremen Weitläufigkeit der Spielwelt macht das Erkunden der Landschaften bereits beim Anspielen extrem viel Spaß.

Löst sich jetzt alle Skepsis in Luft auf? Nein – dafür ist es noch viel zu früh, das Spiel hat ja nicht mal ein Releasedatum. Die größte Herausforderung hinter Elex wird ohnehin (wie bei jedem Open-World-Spiel) das Polishing am Ende des Entwicklungszyklus sein. Eine so gigantische Open World bugfrei zu halten, wird selbst für die ganz großen Triple-A-Studios zur Prüfung. Hier wird sich für Piranha Bytes entscheiden, ob Elex als bestes Spiel seit Gothic 2 trumpfen kann. Das Potenzial ist auf jeden Fall vorhanden.



Die Berserker erinnern am ehesten an Gothic, sind aber nur eine von drei großen Fraktionen.