

Steep

EXTREMSPORT GANZ OBEN

Genre: **Sport** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Ancey** Termin: **Dezember 2016**

Steep soll das Erlebnis Wintersport auf den Bildschirm bringen. Auf der E3 2016 haben wir ausprobiert, wie viel Spaß die virtuelle Abfahrt macht. Von Johannes Rohe

Ubisoft hat mit Steep das Überraschungsmoment auf seiner Seite. Der Publisher zauberte das Funsportspiel am Ende der hauseigenen E3-Presskonferenz völlig unerwartet aus dem Hut. Nach dem Anspielen einer frühen Gameplay-Demo auf der E3 2016 machen wir uns allerdings Sorgen, dass das vom ehemaligen Splinter-Cell-Studio Ubisoft Ancey entwickelte Spiel genauso schnell wieder von der Bildfläche verschwinden könnte.

Herausforderungen finden

Steep ist ein Winter- und Funsportspiel im Stil von EAs Snowboard-Reihe SSX. Alles dreht sich um das möglichst schnelle und spektakuläre Bewältigen des Weges zwischen Berggipfel und Tal: Auf Skiern, mit dem Snowboard, dem Gleitschirm oder dem Wingsuit stürzen wir uns von den höchsten Gipfeln der Alpen. Die Spielwelt ist eine Nachbildung der Gebirgskette, die wir völlig frei erkunden können. Entweder fahren oder fliegen wir an einen Ort unserer Wahl, um die wilde Abfahrt zu beginnen – oder wir beamen uns auf der Übersichtskarte einfach

direkt dorthin. Die Pisten sind übersät mit Herausforderungen, die wir auf der Karte auswählen oder quasi im Vorbeifliegen aktivieren. Zu den Challenges zählen Zeitrennen, Trick-Events für Skifahrer oder Snowboarder und herausfordernde Flugrouten für Wingsuit-Piloten. Diese Events beschränken sich aber auf reine Highscore-Jagden und sind nicht besonders spektakulär inszeniert. Wenn wir beim ziellosen Cruisen eine besonders coole oder anspruchsvolle Route entdeckt haben, können wir das Spiel jederzeit pausieren und den soeben zurückgelegten Weg in eine eigene Challenge verwandeln, die wir anschließend anderen Spielern aus unserer Freundesliste zuschicken.

Gipfel im gelblichen Nebel

Steep setzt auf einen übergangslosen Multiplayermodus. Spieler, die sich in der gleichen Bergregion aufhalten, tauchen automatisch in unserem Spiel auf. Wie beim echten Skifahren soll das gemeinsame Bewältigen der Pisten ein besonderes Erlebnis bieten. Der Funke will bei uns aber einfach nicht überspringen. Steep bietet weder das überdrehte Spektakel eines SSX, noch ist es eine echte Simulation. Außerdem vermissen wir eine ordentliche Portion Spiel im Spiel. Wir glauben nicht, dass die einfachen Zeitrennen oder Trick-Challenges uns lange motivieren werden. Die reine Erkundung der Spielwelt ist ebenfalls kein echter Anreiz. Dafür ist die Welt – zumindest in der von

uns gespielten Version – zu detailarm. Nicht einmal das Bergpanorama kann uns beeindrucken, denn es verschwindet in einer gelblichen Nebelsuppe. Allzu viel wird sich wohl auch nicht mehr ändern, denn Steep soll bereits im Dezember 2016 erscheinen. ★



Johannes Rohe
@DasRehRohe



Ich bin selber leidenschaftlicher Skifahrer und glaube zu verstehen, welches Gefühl Ubisoft Ancey mit Steep vermitteln will: Bei der Abfahrt geht es nicht darum, der Beste und Schnellste zu sein. Stattdessen sucht man sich die schönste oder anspruchsvollste Route über die Piste, genießt den grandiosen Ausblick in den Bergen und hat einfach eine gute Zeit mit seinen Freunden.

Leider kommt Steep nicht ansatzweise an das echte Erlebnis heran. Klar ist es ganz nett, sich mal in der großen Open World umzusehen, durch den Tiefschnee unberührter Pisten zu bügeln, im Freestyle Park auf Highscore-Jagd zu gehen oder mit dem Gleitschirm abzuheben. Dauerhaft an den Bildschirm fesselt mich das allerdings auf Anhieb nicht. Da gehe ich hundertmal lieber in der Realität Skifahren.



Gleitschirm, Snowboard, Skier oder lieber Wingsuit? Wie wir vom Gipfel kommen, ist egal – Hauptsache spektakulär.



Das sorgt für einen Adrenalinrausch: Im Wingsuit gleiten wir nur wenige Zentimeter über dem verschneiten Boden bergab.