

## The Technomancer

## EIN SPIEL WIE TIEFKÜHLPIZZA

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Focus** Entwickler: **Spiders** Termin: **28.6.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video



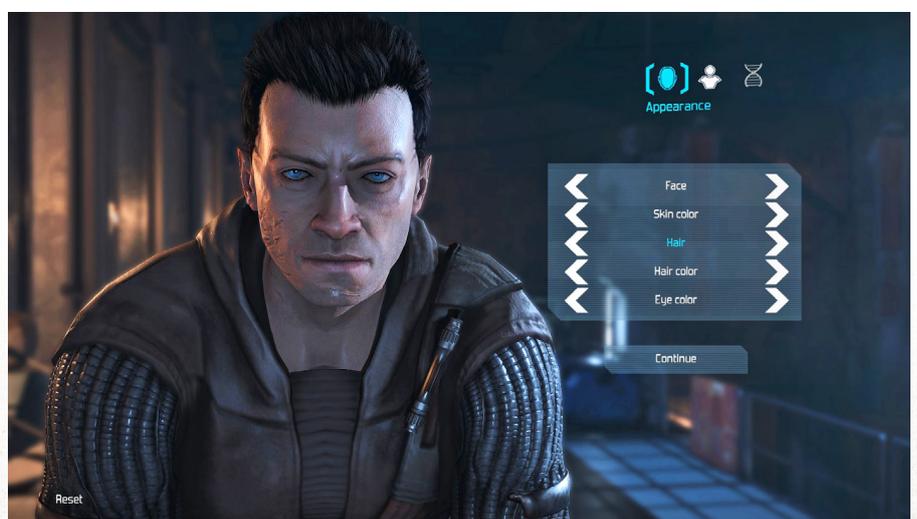
Auf dem Mars kämpfen wir mit Gangstern, Mutanten und übergroßen Gottesanbeterinnen.

**Billig produziert und ohne frische Zutaten stillt das Action-Rollenspiel auf dem Mars den Spielhunger – wenn man nicht zu viel erwartet.** Von Sascha Penzhorn

»Schmeckt wie beim guten Italiener!« So heißt es in der Werbung für Tiefkühlpizza. Ist natürlich Quatsch, trotzdem haben wir manchmal Bock darauf. Mit The Technomancer ist es ähnlich: Der Trailer erinnert an Mad Max, und spielerisch wirkt das Werk wie das heimliche Kind von Fallout und Mass Effect. Wer jedoch seine Erwartungen entsprechend in die Höhe schraubt, hat schon verloren. Wenn man keinen AAA-Titel erwartet und mit einigen Ecken, Kanten und angestaubter Optik leben kann, macht das Ding aber durchaus Laune.

**Der Mars macht mobil**

Auf dem Mars fliegen die Fetzen: Mächtige Konzerne führen Kriege um das knappe Wasser, während die Menschheit leidet. Wer nicht als Bettler oder Prostituierte enden will, hält sich als Händler oder Gangster über



Wir können das Aussehen von Hauptfigur Zachariah ein wenig anpassen.

Wasser. Am Ende der Nahrungskette verrichten Mutanten niedere Dienste und hausen in Käfigen wie Tiere. Wir schlüpfen in die Rolle von Technomancer Zachariah, der etwas Ordnung in dieses Chaos bringen will. Er hat nämlich Elektro-Superkräfte. Das Spiel bietet uns Freiraum: Machen wir eine der Leitfiguren der Rebellion einfach platt, verhaften wir sie oder lassen wir sie laufen? Unsere Handlungen bestimmen, welche Fraktionen und Gefährten wir uns zum Freund machen. Das ist aber in der Praxis etwas ungeschickt umgesetzt. So bestimmen wir bereits in den ersten Spielstunden über Leben und Tod

von Charakteren, über die wir so gut wie nichts wissen und zu denen wir noch keinerlei Beziehung aufgebaut haben. Das fühlt sich weniger nach Dilemma und mehr nach einem Schuss ins Blaue an.

**Viel zu tun, wenig Tiefgang**

The Technomancer erschlägt uns geradezu mit Quests. Mal eskortieren wir wichtige Persönlichkeiten durch ein gefährliches Ghetto, dann verscheuchen wir ein paar verkrüppelte Bettler im Auftrag der Händler, dann verhauen wir den Schurken, der die verkrüppelten Bettler überhaupt erst zu ebensolchen



Einige Charaktere sehen ungewollt unheimlich aus.



Hier müssen wir abhauen, bevor uns die Sonne verbrennt.

## Achtbeinige Action-Abenteuer

The Technomancer stammt vom französischen Entwickler Spiders, der auch Spiele wie Of Orcs and Men, Bound by Flame und Mars War Logs produziert hat. Tatsächlich nutzt The Technomancer dasselbe Setting wie Mars War Logs. Fans dieses Spiels dürften sich hier also gleich wie zu Hause fühlen. Spiders wurde von ehemaligen Entwicklern des Hack'n'Slay-Rollenspiels Silverfall gegründet.

gemacht hat. Wir prügeln uns kurz gesagt oft und viel. Erzählerisch reißt uns hier nichts mit; die Story nimmt erst Fahrt auf, als wir nach fünf Stunden Quests im »Startgebiet« endlich weitere Teile der Spielwelt erforschen dürfen. Doch auch dann geht es immer wieder zurück in die selben Gebiete, um noch mehr Bösewichte umzuhausen und Dienstbotengänge zu erledigen.

Abwechslung bieten gelegentliche Absteher in Dungeons und Abenteuergebiete. Nehmen wir uns die Zeit, diese gründlich zu durchsuchen, gibt es jede Menge zusätzliche

Beute und Nebenmissionen. Zudem freunden wir uns auf unserem Abenteuer mit ein paar NPC-Gefährten an, von denen wir immer zwei mitnehmen dürfen. Mögen uns unsere Begleiter genug, gibt es persönliche Quests oder sogar die Möglichkeit zu einer Liebesbeziehung – Bioware lässt grüßen. Wirklich liebenswerte, fantastisch geschriebene Charaktere wie in Mass Effect sollte man allerdings nicht erwarten.

### Kloppen, Knacken, Quatschen

Je nachdem, wie wir Zachariah aufleveln und entwickeln, stehen uns mehrere Lösungswege für Quests zur Verfügung. Mit ausreichend Charisma kann der Technomancer oft Situationen entschärfen sowie Kämpfe vermeiden und gelangt an wichtige Informationen. Schulen wir unseren Helden in Diebeskunst, knacken wir Schlösser, belkauen NPCs und stellen Fallen. Natürlich dürfen wir unsere Widersacher auch einfach aus den Socken heben, beispielsweise durch unsere Technomancer-Blitzkräfte. Alternativ gibt's Haxe mit dem schweren Kampfstab, mit Streitkolben und Schild oder mit Dolch und Pistole. Mehr Waffenkategorien stehen Zachariah nicht zur Auswahl. Unsere Waffenkombo und damit den Kampfstil wechseln wir jederzeit auf Knopfdruck. Kämpfe laufen in Echtzeit ab und haben es auf dem normalen und den beiden höheren Schwierigkeitsgraden echt in sich. Wir bekommen es immer wieder mit einer Übermacht von Gegnern zu tun, während unsere KI-Begleiter so dumm sind wie drei Meter Feldweg. Beispielsweise rennt unser Heiler-Gefährte für sein Leben gern mit gezogener Pistole in die Gegnermassen, geht auf Tuchfühlung und kurze Zeit später zu Boden. Immerhin stehen die Kameraden nach gewonnenen Kämpfen automatisch wieder auf. Theoretisch können wir das Geschehen auch pausieren und versuchen, den Kollegen Befehle zu erteilen, doch das ist kaum die Mühe wert und bringt selten den erhofften Effekt. Etwas leichter haben wir es in Auseinandersetzungen, wenn wir unsere Waffen und Rüstungen an einer Werkbank ein wenig aufmotzen. Dazu verwenden wir in Kisten und Mülltonnen herumliegenden Schrott, um beispielsweise die Widerstände einer Rüstung oder die kritische Trefferwertung einer Pistole zu steigern.

### Low Budget zum Premium-Preis

The Technomancer hat seine Macken. Von der angestaubten Grafik über einige arge Streckungen bis zur Story und den Charakteren, die nicht schlecht, aber auch nicht großartig sind. Die Kämpfe laufen nicht immer ganz rund und werden zu oft durch Bullet-Time-Effekte unterbrochen, unsere KI-Gefährten stellen sich im Kampf doof an, und keine der Figuren wächst uns ans Herz. Wer einfach nur ein unterhaltsames Action-Rollenspiel und keinen Blockbuster erwartet, kann allerdings durchaus einen Blick riskieren – zumindest dann, wenn man sich nicht am recht stolzen Preis von 45 Euro stört. Der ist fast unverschämt, denn Tiefkühlpizza kostet auch nicht so viel wie ein Steak! ★

## THE TECHNOMANCER

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5-2500 / Phenom 2 X6 1090T  
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6950  
4 GB RAM, 11 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-2600 / FX-8350  
Geforce GTX 950 / Radeon HD 7870 XT  
8 GB RAM, 11 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- coole Cyberpunk-Outfits
- gute englische Sprachausgabe
- schwache deutsche Texte
- altbackene Grafik
- schwache Animationen

### SPIELDESIGN



- mehrere Herangehensweisen für Quests
- 3 unterschiedliche Kampfstile
- simples, aber nützliches Crafting-System
- extrem viel Backtracking
- doofe KI-Gefährten

### BALANCE



- Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar
- alle Fähigkeiten sind sinnvoll
- Gefährten kann man selbst ausrüsten
- kein Einfluss auf Begleiter-Fähigkeiten
- ein paar frustrierende Bosskämpfe

### ATMOSPHÄRE / STORY



- interessantes Setting
- Überraschungen und Wendungen
- Story kommt nur langsam in Fahrt
- Charaktere und Fraktionen ohne Tiefe
- Potenzial der Spielwelt wird nicht ausgeschöpft

### UMFANG



- haufenweise Quests
- verzweigte Dungeons mit versteckter Beute
- gute und böse Spielweisen
- viele Aufträge und Nebenquests
- sehr wenige Waffengattungen für die Hauptfigur

### FAZIT

Low-Budget Action-Rollenspiel im Mars-Setting mit vielen guten Ansätzen, aber auch einigen Macken und Problemen.



Sacha Penzhorn  
@GameStar\_de

Mein größtes Problem mit The Technomancer ist, dass mich die Spielwelt keinen rechten Draht zu ihr aufbauen lässt. Als ich mich im Spiel von meinem Freund und Mentor verabschiede, lässt mich das ebenso kalt wie die Widerstandskämpferin, die um ihr Leben bettelt. »Du hast ja gar keine Ahnung«, erzählt sie mir. Dann wäre das doch eine super Gelegenheit, mich über den Widerstand aufzuklären, damit ich sie nicht wegpuste. Macht sie aber nicht. Das stört mich weit mehr als altbackene Grafik oder hüftsteife Animationen.

Für den Rollenspielhunger zwischendrin taugt The Technomancer aber allemal. Dafür sorgen haufenweise Quests mit unterschiedlichen Lösungswegen, die abwechslungsreichen Kampfstile und eine passable, wenn auch etwas lahme Story.