

# ECHTE EVOLUTION ODER DOCH »NUR« GOTHIC?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Piranha Bytes**  
Termin: **Sommer 2017**

Auf XL-DVD: Preview-Video

**Wir haben Elex gespielt und zeigen Unterschiede und Gemeinsamkeiten mit dem legendären Gothic.**

Von Dimitry Halley

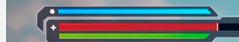
Der ursprüngliche Arbeitstitel von Piranha Bytes' Open-World-Epos Elex lautete Evolution. Klingt auch sinnvoll, wenn man sich die Grundidee des Spiels anschaut: Unsere bekannte Welt geht unter und entwickelt sich aus einer postapokalyptischen Ödnis über mittelalterliche Zustände in ein eventuelles Science-Fiction-Szenario. Evolution eben. Wer sich mit der Geschichte des Ruhrpott-Studios auseinandersetzt, der entdeckt hinter diesem Arbeitstitel aber auch eine persönliche Geschichte: Elex ist auch für Piranha Bytes eine gewaltige Evolution. Ein Schritt in eine neue Technikgeneration (Elex basiert anders als Risen 3 komplett auf DirectX 11), mit neuem Setting, der größten Spielwelt der Studiogeschichte, ganz neuen Maßstäben für das, was die Story leisten soll und, und, und.

Wenn es nach Piranha Bytes geht, dann soll Elex der neue Meilenstein werden, an dem man sie fortan misst. Ein nachvollziehbares Anliegen für einen Entwickler, der meistens nach seinem ersten Meilenstein – Gothic – bewertet wird. Dass einem das 15 Jahre nach Release des Erstlings irgendwann auf den Keks geht, glauben

## Unsere Screenshots

Die meisten Bilder auf diesen Seiten stammen von den Entwicklern. Ein paar Screenshots haben wir jedoch aus dem uns zur Verfügung gestellten Videomaterial gemacht. Sie sind deshalb mit dem Vermerk »Pre-Alpha« gekennzeichnet.

PRE-ALPHA



Unser Held war selbst mal ein emotionsloser Alb – bis er die Droge Elex abgesetzt hat. Was für ein Mensch er wird, liegt nun in unserer Hand.



Energiekuppeln gehören bei Piranha Bytes zum guten Ton. Aber wie viel Gothic steckt denn nun wirklich in Elex?

wir sofort. Trotzdem müssen sich die Essener den Vergleich noch einmal gefallen lassen – und zwar von uns. Wer sich Evolution auf die Fahne schreibt, muss schließlich auch dem »Härtesten« standhalten.

Wir waren bei Piranha Bytes vor Ort, haben einen ganzen Tag lang Elex gespielt, unzählige Fragen gestellt und klären jetzt für die Gothic-Fans da draußen, wo das postapokalyptische Rollenspiel tatsächlich eine klare Weiterentwicklung sein wird. Und ob wir das Gothic-Erbe trotzdem immer noch spüren.

### Sein Todesurteil selbst unterschreiben

In unserer Anspiel-Demo treiben wir uns zuerst im Gebiet Abessa rum, einem mitteleuropäischen Kernland mit weitläufigen Wiesen, leichten Hügeln, Wäldern und verschneiten Bergen in der Ferne – das Zentrum der Elex-



Die Nahkämpfe erinnern am ehesten an Gothic: Feinde greifen rücksichtslos in der Gruppe an.

Spielwelt. Unser Held startet auf einem verwitterten Straßenabschnitt, der durch einen Tunnel führt, sackt erstmal ein paar Heiltränke, Zigaretten und eine Rolle Klopapier ein, und stromert dann auf der Suche nach einer größeren Siedlung durch die Landschaft. Das Sammeln gehört nach wie vor zur Kern-

beschäftigung eines Piranha-Bytes-Spiels, diesmal erweitert sich das Arsenal aus Crafting-Ressourcen, Währung und Munition allerdings durch Audiologs, die uns mehr von der Story verraten. Viel wissen wir darüber bisher allerdings nicht: Ein Meteorit aus dem namensgebenden Rohstoff Elex ist auf den Planeten gestürzt, die Welt ging (deswegen?) unter. Die Menschen fanden raus, dass man Elex sowohl als Energiequelle als auch als Wunderdroge nutzen kann – wer viel davon konsumiert, erhält immense Stärke, verliert aber seine Emotionen. Unser Held hat genau das getan, lebte lange Zeit als seelenloser, grausamer Alb, bis er eines Tages sein Elex absetzen musste und plötzlich Gefühle bekam. Was er mit denen anfängt, bleibt uns überlassen. Es gibt laut Entwickler einen spannenden Plot, allerdings sind darüber noch keine Details bekannt. In unserem Demo-Spielstand befinden wir uns bereits ein paar Stunden im Spiel, allerdings kann Abessa theoretisch das erste Gebiet sein, das man bereist. Elex wird uns zu Beginn der Reise keinerlei Vorgaben machen, was wir wann und wie tun müssen. Bereits nach ein paar Metern in der waldigen Hügellandschaft merken wir aber

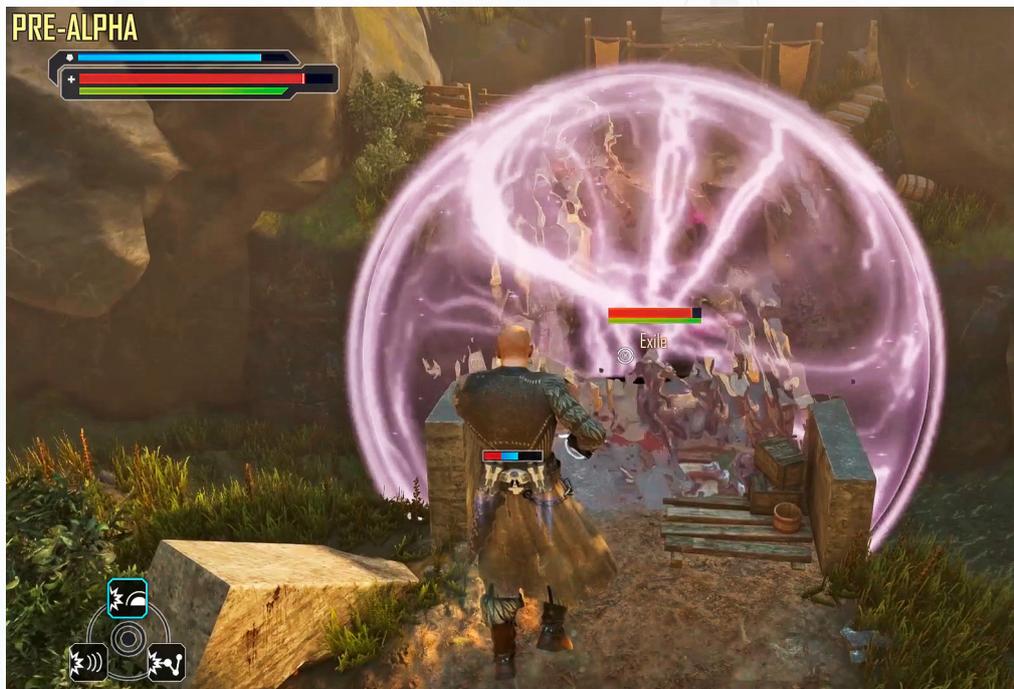


Die Klerikerrüstung kombiniert High-Tech-Panels, Stahl und Kunststofftextilien zu einer wirklich coolen Kampfmontur – hier im Bild in der leichten Ausführung.

schnell: Nach Abessa sollte man lieber nicht unvorbereitet kommen.

Da stürmen Räuber, mutierte Monster, Mech-Roboter und Raptoren auf uns zu und reißen uns in Windeseile in Stücke. Gut, die tauchen zwar nicht alle gleichzeitig auf, aber wir müssen auch bei einzelnen Feinden bereits aufpassen – selbst mit unserem durchaus solide geskillten Helden. Hier erbt Elex tatsächlich eine der Stärken von Gothic: Es ist angenehm gnadenlos, wenn man ohne die richtige Vorbereitung in die falschen Gebiete läuft. Unser erster Kampf beginnt dabei noch unspektakulär – es schwebt lediglich eine kleine weiße Roboterdrohne durchs Gras. Leichte Beute, um unseren Blaster auszuprobieren, denken wir. Doch kaum feuern wir das Teil zu Schrott, dröhnen Stampfgeräusche aus der Ferne. Ein riesiger Mech kommt angelaufen, mit zwei weiteren Drohnen und einigen Alb-jägern im Gepäck.

Albs sind menschenähnliche Fieslinge, die zu viel von der Wunderdroge Elex konsumiert und damit ihre Menschlichkeit geopfert haben, dafür aber enormes High-Tech-Wissen anhäufen konnten. Beim dritten Versuch überleben wir diese Konfrontation um Haaresbreite und beschließen, die nächste Menschensiedlung aufzuspüren. Und sei es nur, um mal zu Atem zu kommen. Elex wird also knallhart, zumindest dann, wenn wir das als Spieler wollen. Im fertigen Spiel lässt sich der Schwierigkeitsgrad individuell anpassen. Man bestimmt beispielsweise selbst im Optionsmenü, ob Ausweichrollen wie bei Dark Souls ein pauschales Zeitfenster der Unverwundbarkeit gewähren oder tatsächlich nur dann schützen, wenn die feindliche Axt danebenhaut. Bei den Kämpfen zeigt sich die Evolution von Gothic zu Elex also am deutlichsten.



Aus der Luft schießen wir mit schwarzen Löchern. In unserer Version ist das Jetpack übermächtig.

#### Gothic vs. Elex: Das Kampfsystem

Der klassische Nahkampf erinnert an früher: Als Haudrauf können wir mit Schwert und Schild auf Mutanten, Raptoren und Wühler (kleine Tollwut-Monsterschweinchen) einprügeln, blocken und per Ausweichrolle in Deckung gehen. Per Crafting lassen sich Edelsteine in der Schneide verbauen, die spezielle Eigenschaften freischalten – beispielsweise Feuerklingen oder Blutschaden. Wer will, kann die Auseinandersetzungen also auf die »altmodische« Art bestreiten, allerdings drängen sich uns die zahlreichen neuen Kombinationsmöglichkeiten dabei unweigerlich auf, zum Beispiel mit dem Jet-

pack. Auch als Nahkämpfer kann man jederzeit per Doppelsprung die Düse aktivieren, drei Meter in die Luft schweben und dann einen mächtigen Abwärtshieb vollführen. Der stößt die Feinde je nach Stärkewert nicht nur einige Meter zurück, sondern trifft mit ein bisschen Zielwasser sogar mehrere Fieslinge gleichzeitig.

Weil je nach Schwierigkeitsgrad feindliche Gruppen in Elex simultan angreifen (anders als in früheren Piranha-Bytes-Spielen) ist der Umgang mit diesen Gadgets fast schon zwingend erforderlich. »Crowd Control« sticht hier das ehrenvolle Einzelduell, wir rollen, springen und schweben von Position



Das Sägeschwert reißt blutige Wunden und hilft vor allem gegen organische Feinde wie dieses Echsenvieh.



Die Mech-Roboter der Albs kommen selten allein. Hier helfen vor allem Explosivgeschosse.

zu Position, gewinnen Höhenvorteile und wechseln rasch durch unser Arsenal. Auch die fantasylastigen Waffen kommen in unterschiedlichsten SciFi-Ausführungen. Unser Favorit ist beispielsweise das Sägeschwert – eine Klinge, an der die messerscharfe Kette einer Motorsäge montiert wurde. Während die emsig vor sich hintuckert, verursachen wir verheerenden Blutungsschaden. Und die Armbrust sieht eher aus wie eine zusammengeschaubte Survival-Schleuder aus The

Walking Dead. Sie funktioniert zwar im Prinzip wie in Gothic, verschießt aber je nach Bedarf auch Explosiv- oder Plasmabolzen.

Generell wurde der Fernkampf massiv überarbeitet, um ihn dem Nahkampf als gleichberechtigte Alternative gegenüberzustellen. Schließlich muss in einem futuristischen Setting der Blaster auch was taugen. Mit Speer-, Raketen- und Granatwerfer, Impulsgewehr, Bogen und Armbrust greift unser Held auf ein üppiges Arsenal zu, das

üble Schäden anrichten kann. Natürlich müssen wir in der offenen Spielwelt noch immer clever unsere Positionen ändern, damit die Gegner nicht an unseren Fernkämpfer rankommen, trotzdem bedienen sich die Schießweisen deutlich intuitiver als in Gothic oder Risen – bis zu dem Punkt, an dem sie sich schon zu mächtig anfühlen. In der Demo pflücken wir Feinde munter schwebend mit dem Granatwerfer aus dem Leben, ohne dass die sich wehren könnten. Aber

## Fünf coole Waffen

Das aufgestockte Waffenarsenal gehört gegenüber Gothic zu den spannendsten Neuerungen von Elex. Dabei haben wir beim Ausprobieren fünf Favoriten identifiziert, auf die wir uns spezialisieren würden.

### Der Blaster

Er klingt nach Star Wars und liefert, was man erwartet. Der Blaster verschießt Laserprojekte, die auf Distanz Schaden verursachen und dabei mit blauen Lichtblitzen extrem cool aussehen.



### Die Schrotflinte

Wir konnten sie bisher noch nicht selbst ausprobieren, aber Schrotflinten dürften den Nahkampf von Elex ordentlich aufmischen. Gerade gegen große Monster wie Zyklopen kann eine große Streuung Wunder wirken.



### Der Flammenwerfer

Wer braucht Feuermagie, wenn er genügend Munition für seinen Flammenwerfer hat? Gerade gegen größere Gruppen dient das schwere Feuerschütz als wirksames Mittel, um sich mehrere Feinde gleichzeitig vom Leib zu halten.

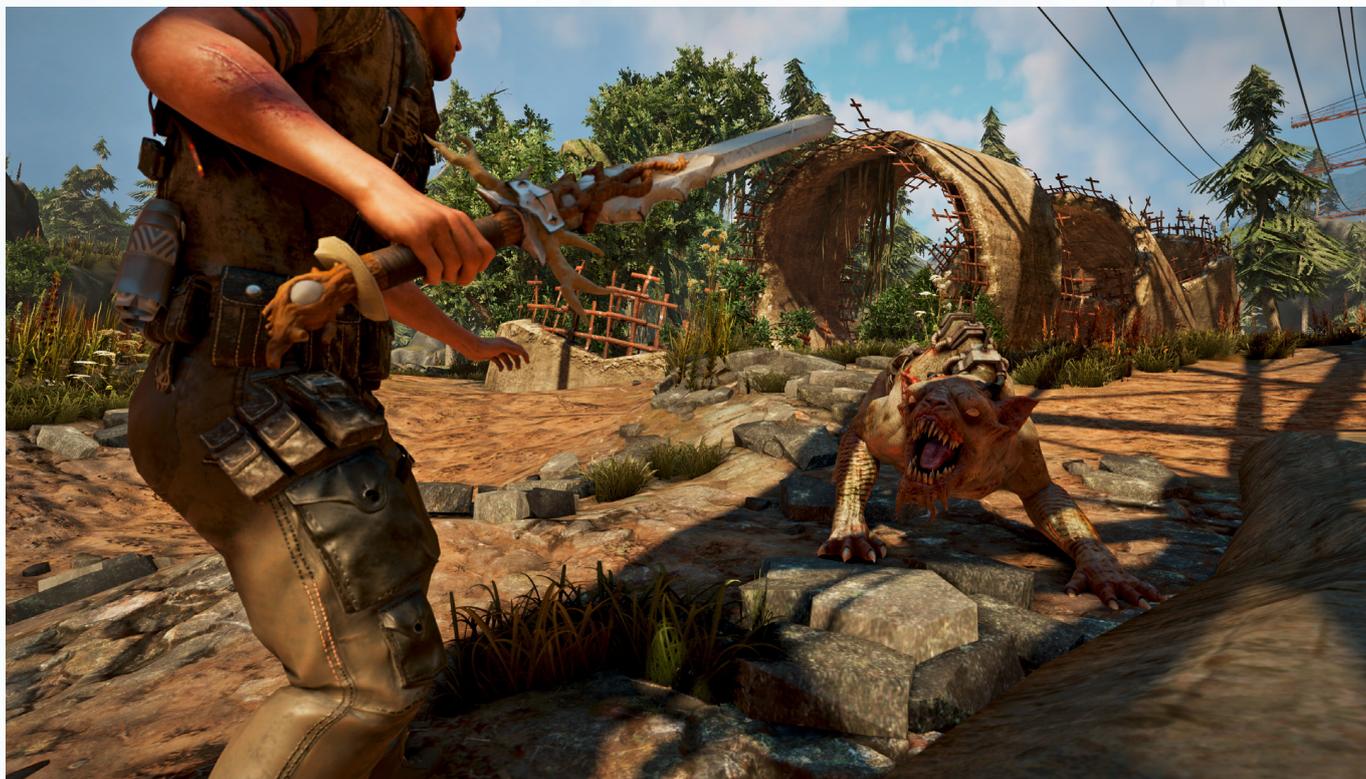
### Das Sägeschwert

Man kombiniere das Blatt einer Kettensäge mit einem klassischen Schwert. Was dabei herauskommt, wird zur motorisierenden Zerstörungsgewalt. Das Sägeschwert verursacht Blutungsschaden, rattert bedrohlich vor sich hin und lehrt Gegner das Fürchten.



### Die Armbrust

Sie mag unscheinbar aussehen, aber die Armbrust wird in Elex dank diverser Bolzentypen extrem viel auf dem Kasten haben. Ob wir Explosivgeschosse verschießen oder ganz klassisch Stahl in unsere Gegner ballern – auch im SciFi-Setting macht die altmodische Armbrust einiges her.



Wühler sind das Ergebnis von grausamen Experimenten der Albs an ohnehin schon bissigen Viechern.

Piranha Bytes versichert uns, dass bis zum Release jeder Feind entsprechende Abwehrmöglichkeiten bekommen wird.

Das illustrieren die Entwickler an einem riesigen Zyklopen, der Nahkämpfer mit einem satten Treffer umbringen kann. In solchen Momenten erinnert das Kampfsystem an Dark Souls, denn jede Rolle muss sitzen, jeder Schlag perfekt abgestimmt werden. Fernkämpfer haben hier gegenwärtig klare Vorteile, allerdings wird der Zyklop in der Releasefassung Laserstrahlen aus dem Äuglein verschießen können. Fies. Die Bedienung der Fernkampfwaffen funktioniert bereits jetzt angenehm unkompliziert und lange nicht mehr so sperrig wie in früheren Piranha-Bytes-Spielen. Die Evolution liegt in der tatsächlich spürbaren Vielfalt von Kampfstrategien, die das SciFi-Szenario nachvollziehbar miteinbeziehen.

### Die Magie von Elex

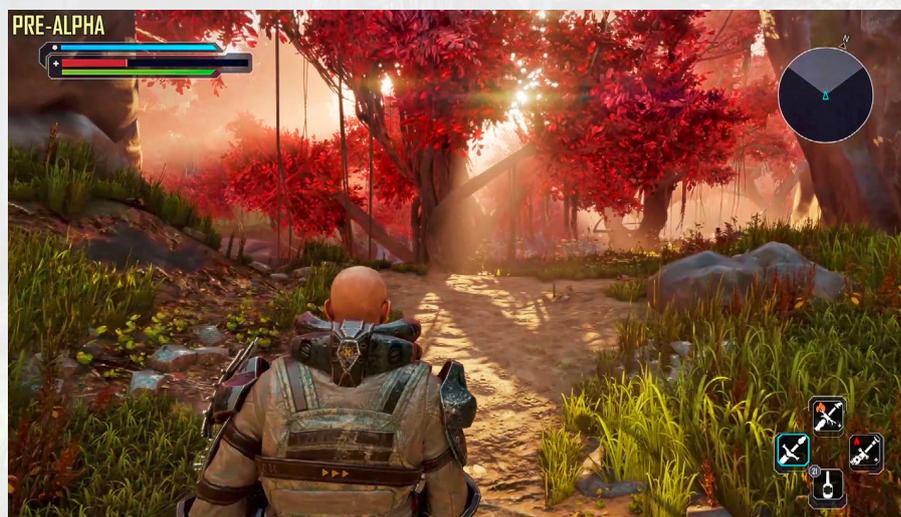
In Elex gibt's weder Feuermagier noch Inquisitoren, aber die Trickerei mit den Elementen existiert trotzdem in vielfältiger Form. Was unser Held davon nutzen kann, hängt wie früher von der gewählten Gilde ab. Wer klassische Feuerbälle verschießen will, kann sich den technikfeindlichen Beserkern anschließen, die Mana quasi direkt aus der Erde pumpen. Etwas mehr SciFi-Raffinesse erhält man hingegen bei den technikaffinen Klerikern, die mit einem High-Tech-Handschuh gewaltige Psi-Kräfte entfesseln und beispielsweise ein schwarzes Loch auf ihre Feinde feuern. Man darf nur nicht zu nahe ran, sonst – naja, schwarze Löcher kennen eben keinen Unterschied zwischen Freund und Feind. Besonders interessant finden wir die »Magie« der Outlaws (Fraktion Nummer

drei). Die zaubert nämlich nicht wirklich, sondern benutzt sogenannte Stimulanzien, um bestimmte Effekte zu erreichen. Zum Beispiel Camouflage. Oder eine Gegnermarkierung auf der Mini-Map. Wir freuen uns schon auf einen Spieldurchgang mit einem verrückten Flammenwerfer-Helden, der von Kopf bis Fuß mit Stims vollgepumpt ist.

Das Geschick mit der Waffe hängt (das kennen wir aus Risen) stark mit den geskillten Fertigkeiten unseres Helden zusammen. Perks und Talente sind allesamt noch nicht in der Anspiel-Demo integriert, aber wir haben ausführlich nachgefragt und können uns jetzt bereits ein klares Bild von dem Rollenspielsystem hinter Elex machen. Sammelt man genügend Erfahrungspunkte, steigt der Held im Level, erhält zusätzliche Lebensenergie, einen Lernpunkt sowie Attributspunkte. Letztere stecken wir in Stärke, Geschick und

Co. Wer ordentlich Muckis unter der Rüstung hat, kann schwere Waffen besser führen und merkt die Stärke auch im Trefferfeedback: Statt einen Räuber nur aus der Balance zu schubsen, fliegt der Kerl auf die Nase, wenn wir ihn mit voller Wucht hauen. Im Prinzip gilt: Je mehr Attributspunkte, desto besser sind wir in den entsprechenden Kategorien.

Was wir im Detail auf dem Kasten haben, hängt aber von den Fähigkeiten ab, die wir mit Lernpunkten verbessern. Im Bereich Kampf wählt man beispielsweise Perks in den einzelnen Waffenkategorien und verbessert damit seine Erfolgchancen, dazu kommen als große Oberkategorien Überleben, Handwerk, Persönlichkeit und drei Fähigkeitsbäume, die durch die jeweilige Gildezugehörigkeit aktiviert werden können. Zwar sind die finalen Skills noch nicht im Demo-Menü verfügbar, trotzdem sind wir



Elex verändert die Natur. Der rote Wald wirkt widernatürlich – und die Monster darin noch mehr.



Auch die Fantasy-Komponente kommt in der Spielwelt zum Tragen – zum Beispiel in dieser gigantischen Holzmühle.



Solche Felsformationen gehören zu den optischen Highlights der Demo. Was es in der Schlucht wohl zu holen gibt?

sicher, dass Elex am Ende sehr viel Spielraum für »Build«-Experimente zulässt – von reinen High-Tech-Magiern über Gewehr-Outlaws bis zu klassischen Schwertkämpfern. Bei unseren Anspielen wurde der Held durch die Entwickler zum Allrounder ausgebildet, kann also zaubern, schießen und hauen. Bringt uns aber leider nichts.

### Ruhrpott-Rollenspiel

Okay, bei den Monstern helfen Waffen und Zauber natürlich schon, aber nicht bei unserem Demo-Spielziel: Nachdem wir vor dem ersten Gegneransturm Reißaus genommen und uns auf die Suche nach Menschen gemacht haben, wollen wir in diese verfluchte Klerikerstadt kommen, die mit ihrer riesigen

Energiekuppel Sicherheit verspricht. »Verflucht« deshalb, weil wir nur bis zur Torwache kommen, die uns mit lakonischer Trockenheit die Hand vors Gesicht hält: »Keine ID? Dann mach, dass du Land gewinnst.« Unfreundliche Worte, Energiekuppeln, verschlossene Festungen – ja, hier ist Elex wieder nah an der Gothic-Tradition. Das Rumfeilschen mit NPCs war in der Demo zwar selten möglich (weil schlicht kaum Leute rumliefen), aber in den paar Gesprächen entfaltet sich bereits der klassische »Ruhrpott«-Charme der Piranha-Bytes-Dialoge. Ein ruppiger Pragmatismus, eine »Veräppel mich nicht«-Mentalität und das subtile Gefühl, dass man als Spieler aufs Maul bekommt, wenn man sich nicht benimmt.

Unsere (moralischen) Entscheidungen sollen in Elex einen komplexeren Einfluss auf den Verlauf der Geschichte haben als in Gothic und Risen. Ein Indikator dafür ist die Bildschirmnachricht »Gustav wird sich das merken«. Wenn wir uns von den Outlaw-Jägern vor den Stadttoren eine ID-Karte fälschen lassen, um in die Stadt zu kommen, macht es einen riesigen Unterschied, ob wir vorher schon mal ohne Ausweis vor der Stadtwache gestanden haben. Die fragt sich nämlich dann, woher wir plötzlich eine ID-Karte haben. Und wenn wir dann einknicken und ihm verraten, dass sie gefälscht ist, gibt er uns eine echte, wenn wir die Fälschung zum Oberchef der Stadt bringen und den Fälscher anschwärzen. So ergeben sich neue



**c't 22/2016**

»Die Konfiguration ist konsequent auf Ruhe getrimmt. Alle Seiten sind von innen mit Dämmmatten ausgekleidet. Kombiniert ergeben die Maßnahmen eine maximale Lautstärke von sehr guten 0,4 Sone, im Leerlauf sogar nur die Hälfte.«

**Gamestar 01/2015**

»Der Gamers Dream ist extrem schnell und stets leise, außerdem verbraucht er wenig Strom und kühlt alle Komponenten zuverlässig. Klarer Testsieger für Hardware4u.«

GameStar Testieger

93

intel inside CORE i5

NOCTUA NVIDIA GEFORCE GTX

0,2 Sone Idle  
0,4 Sone Last



**c't 05/2012**

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

intel inside CORE i7

NOCTUA NVIDIA GEFORCE GTX

0,3 Sone Idle  
0,4 Sone Last



**PC-Welt 03/2015**

»Unser Test-Sieger der teureren Preisklasse, »G-Dream Light«, fährt in der anspruchsvollsten Stufe »Fire Strike« die höchste Punktzahl ein. Das Betriebsgeräusch ist selbst unter Last kaum vernehmbar und das trotz solch potenter Hardware.«

intel inside CORE i5

NOCTUA NVIDIA GEFORCE GTX

0,5 Sone Idle  
0,9 Sone Last

PC-Welt Test-Sieger März 2015

## G-Dream Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6600K @ 7200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z170A Gaming M3
- NVIDIA GEFORCE GTX 1070 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9NB
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

**€ 1.599,-**  
oder ab 59,90 €/mtl.<sup>1)</sup>

## G-Dream Revision 7.3 Air

- Intel Core i7-6800K @ 7000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB G.Skill Ripjaws 4 DDR4-2666
- MSI X99A SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 1060 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Fractal Design Design R5 Black
- 600W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

**€ 1.899,-**  
oder ab 62,90 €/mtl.<sup>1)</sup>

## G-Dream Light Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6500 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z170A TOMAHAWK
- NVIDIA GEFORCE GTX 1060 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Nanoxia Deep Silence 3
- 430W be quiet! Pure Power L8 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

**€ 1.149,-**  
oder ab 40,90 €/mtl.<sup>1)</sup>

Questzweige. Alternativ kriegen wir auch bei der zweiten Wache (besagtem Gustav) die Aufgabe, die Outlaws vor der Stadt zu vertreiben. Die bieten als Gegenauftrag wiederum an, Gustav umzubringen. Ein ganzes Netz aus Tätigkeiten also, bei dem wir uns auf die Seite einer Gilde schlagen können.

Natürlich kann man jetzt noch nicht einschätzen, wie die Questvielfalt im restlichen Spiel aussehen wird – darüber schwebt gegenwärtig auch noch eines der größten Fragezeichen. Die Story von Elex soll moralisch kontrovers, vielseitig, non-linear, aber gleichzeitig unheimlich fesselnd werden. Unser Held hat einen bestimmten Kälte-Wert, den wir durch Entscheidungen verändern. Wir bewegen uns auf einem Spektrum zwischen Emotionslos und Leidenschaftlich, wobei keins von beidem zwangsläufig für Böse oder Gut stehen muss. Beim Anspielen haben wir von all diesen Dingen noch nichts mitbekommen. Die Dichte an Quests vor der Kuppelstadt in Abessa macht definitiv Lust auf mehr, aber ob all die interessanten Versatzstücke aus SciFi, Postapokalypse und Fantasy in der Welt von Elex am Ende ein stimmiges Ganzes ergeben, wird maßgeblich von der Story des Spiels abhängen. Aber wir wollen während unserer Demo nicht im Spekulieren verweilen – und auch nicht in den Grenzen der Gamescom-Demo. Deshalb nehmen uns die Entwickler mit auf eine Reise durch die unfertigen Teile von Elex.

#### Berserker-Sightseeing

Das lohnt sich allein schon deshalb, weil die Spielwelt logischerweise ein weiterer großer Schritt weg von den Gothic-Wurzeln ist. Oder zumindest müsste das auf dem Papier der Fall sein, schließlich bringen futuristische Waffen den Entwicklern bei ihrem großen Vor-



Die Spielwelt von Elex kommt ohne Ladepause aus. Und dank Jetpack können wir überall hin.

haben einer postapokalyptischen Science-Fantasy-Welt wenig, wenn die Open World am Ende doch nur aussieht wie das Minental oder Khorinis. Das merken wir beim Rundflug über den Rest der Karte, denn da warten die großen Abweichungen. Eins vorneweg: Elex bleibt dabei erdnah – Spieler dürfen keine wilden Naturexperimente wie in No Man's Sky erwarten oder Pilz- und Anemonenbäume wie in Star Wars' Felucia. Was wir bisher gesehen haben, entspricht den Biom-Klassikern unserer eigenen Welt: Wüsten, Vulkangebiete, Schneelandschaften, Küstenstriche. Mit einem großen Aber.

Man merkt dem Spiel an, dass Piranha Bytes aus Gothic 3 gelernt haben. Hinter jedem waldigen Hügel verbirgt sich irgendein Hotspot, der einzigartig aussieht und Neugierde weckt. Zum Beispiel ein gigantisches Mana-Herz der Berserkerfraktion, das mitten im Wald Wurzeln schlägt. Am besten

stellt man sich darunter tatsächlich ein gigantisches, oranges menschliches Herz vor (etwa so groß wie ein Mc-Donald's-Restaurant) mit schweren Adern und Venen, die quer durch den Wald verlaufen. Und wo wir bei Berserkern sind: Das Hauptquartier dieser mittelalterlichen Gilde ist ein verwittertes Sightseeing-Hotel, wobei die Bewohner der Elex-Welt längst vergessen haben, wofür dieser Palast früher mal gut war.

Eine tolle Idee. Hinter der nächsten Ecke durchwandern wir einen blutroten Wald, besuchen einen alten Flughafen, entdecken einen verfallenen Tanker an der Küste, und über den Baumwipfeln eines Waldes stürzt ein riesiger Strommast allmählich die Klippe hinab. Solche Schauplätze geben der Welt von Elex ihre Kontur – einzigartig durch Kontraste. Das gilt auch und sogar besonders für die extrem coolen Rüstungen, eines unserer Highlights während der Anspiel-Session.



Der aufgeladene Spezialschlag richtet verheerende Schäden an, aber gerade die flinken Wölfe weichen dem mühelos aus.



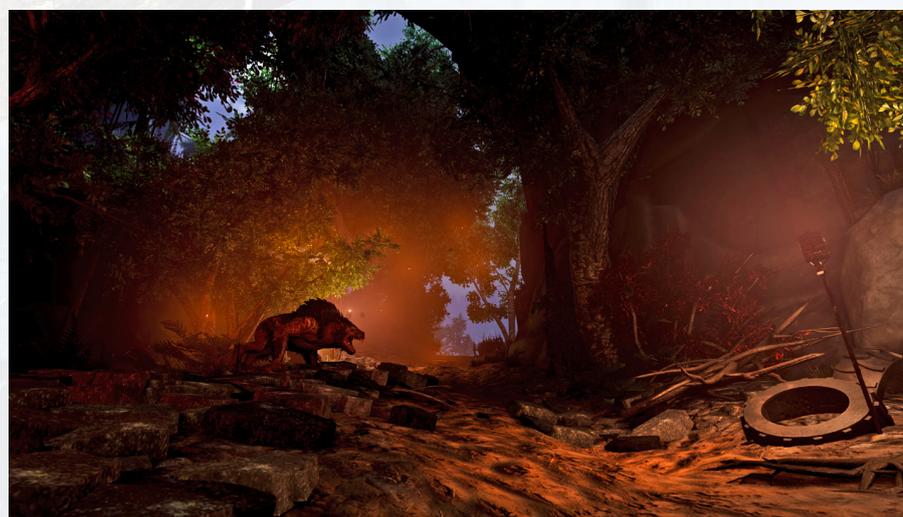
Autowracks und alte Straßen erinnern an die Welt von früher, wir finden Skelette und Audiologs.

### Die Baustellen von Elex

Gut, Rüstungen konnten die Jungs und Mädels von Piranha Bytes schon immer, schließlich können wir heute noch die Feuerma-gierrobe aus dem Kopf zeichnen. Die drei Gilden von Elex unterscheiden sich optisch stark – und allein wegen der Rüstungsdesigns wollen wir uns in ihren jeweiligen Rängen hocharbeiten. Die Kleriker gehören mit ihrem düsteren Darth-Vader-Look klar zu unseren Favoriten. Sie kombinieren graue neoprenartige Schutzwesten mit Kunststoff-rüstungsteilen und rot leuchtenden Stahlhelmen. High-Tech-Preußen, könnte man sagen. Die Outlaws erinnert mit ihren Mänteln, Fliegerhelmen, Cargohosen und Reißverschlüssen hingegen eher an Fallout-Banden. Ganz klassisch dagegen die Berserker in Schuppenrüstungen und Wikingerhelmen. Alternativ gibt's natürlich auch diverse gildenlose Outfits sowie die super-futuristischen weißen Edelpanzerungen der feindlichen Alb-Fraktion. Diese Rüstungen zeigen wunderbar, dass das Genremix-Konzept atmosphärisch funktionieren kann, wenn genügend Feinschliff reingesteckt wird. Allerdings fehlt genau der in der Pre-Alpha-Fassung des Spiels natürlich noch an diversen Stellen.

Zum Beispiel spielen die Wettereffekte in vielen Gebieten noch nicht mit, was natürlich auf die Atmosphäre drückt. In Abessa sorgen morgendliche Nebelschwaden hingegen bereits jetzt für tolle Lichtstimmungen, wenn die Sonne durch die Blätterdächer bricht. Man darf sich allerdings nichts vormachen: Elex wird kein Grafikbombast in der Liga eines The Witcher 3. Dafür ist das Essener Team mit seinen 25 Mitarbeitern einfach zu klein. Die Animationen werden ähnlich wie bei Risen 3 zwar ihren Zweck erfüllen, aber niemanden vom Hocker reißen. Die Kämpfe wirken hölzern, machen aber Spaß. Ähnliches gilt für die Gesichter: Gestik und Mimik der NPCs sind derzeit alles andere als final, trotzdem sollte man sich als Spieler darauf einstellen, dass die Emotionen eher über die Dialoge transportiert werden. Das schaffen die Sprecher allerdings gewohnt gut. Solche Einsparungen nehmen Serienfans seit Jahren dankend in Kauf, wenn sie dafür ein spielerisch und atmosphärisch einzigartiges Rollenspiel geboten bekommen. Und genau das könnte auch bei Elex wieder der Fall sein.

In seinem jetzigen Zustand befindet es sich auf einem guten Weg, die großen Ziele



Inwieweit die Kreaturen nachts ihr Verhalten ändern, ist noch nicht bekannt. Aber zumindest jagen sich die Viecher auch tagsüber ganz authentisch gegenseitig.

zu verwirklichen. Bei Elex können sich Fans tatsächlich auf eine Evolution einstellen, Sie sollten aber keine Revolution erwarten. Einige neue Features finden wir wirklich spannend: Die Erweiterungen des Kampfsystems um Gewehre, Jetpack und Co., die kreativen Möglichkeiten der Science-Fantasy-Landschaft, die innovativen Schauplätze, Mech- und Mutantenmonster, das neue Magiesystem sowie die markanten Fraktionen im Spannungsfeld von Alt und Neu. Allerdings ist Elex durch und durch ein Nachfahre von Gothic – in seinen Stärken, aber auch in den Eigenheiten, die Spieler dulden oder im besten Fall mögen müssen. Das wichtigste Dominosteinchen fehlt allerdings noch in der Kette: die Story. Am Ende werden Quests, Dialoge, Fraktionsmerkmale und die dadurch erschaffene Atmosphäre darüber entscheiden, ob das Experiment Elex gelingt. Denn gerade Letztere war immer die Meisterklasse von Piranha Bytes. Nur wenn wir uns in einer Welt aus Mutanten, Armut und rivalisierenden Banden als Spieler wohlfühlen, kann es der neue Studio-Meilenstein werden. Keine leichte Aufgabe. ★



Dimitry Halley  
@dimi\_halley



Wenn ich ein Wunschkonzert spielen könnte, dann wäre mein Favorit für ein neues Piranha-Bytes-Spiel wahrscheinlich ein Remake von Gothic 1 und 2 in einer gigantischen Box. Herrje, wäre das cool! Und herrje, würden die Essener Entwickler zurecht mit den Augen rollen, wenn ich ihnen das vorschlage. Immer nur dasselbe zu machen, wird irgendwann öde – Elex soll die Leidenschaft am Rollenspiel-Basteln in ein komplett neues Themenfeld übertragen. Und nach dem Anspielen bin ich auch damit zufrieden: Elex könnte ein richtig gutes Piranha-Bytes-Spiel werden, mit all den Stärken, für die ich das Studio seit jeher mag. Und ohne die Schwächen, die der verfrühte Release damals Gothic 3 beschert hat.

Allerdings sorgt der innovative Genremix aus SciFi, Postapokalypse und Fantasy auch für einige Herausforderungen, gerade beim Storytelling. Bisher fühle ich mich in der Welt von Elex noch nicht so wohl wie damals im Minental, trotz all der coolen Attraktionen. Anfang der 2000er-Jahre habe ich eigene Fan Fictions über mein Leben im Sumpflager geschrieben. Ja, so sehr war ich in diesem rauen Szenario gefangen. Damit Elex in einer ähnlichen Atmosphäre-Meisterklasse spielen kann, muss Piranha Bytes den Patchwork-Charakter eines Genre-Mischmaschs durch eine stimmige Geschichte kompensieren. Und hier sehe ich derzeit das größte Fragezeichen. Okay, das liegt auch daran, dass ich quasi noch gar nichts von den Quests gesehen habe. Vielleicht ja im Februar, wenn das Spiel langsam in Richtung Beta rückt.