

Steep

DER BERG RUFT!

Genre: **Sportspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Anney** Termin: **2.12.2016** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Steep will das Erlebnis Wintersport simulieren und bringt die Alpenregion in die warme Stube. Doch Ubisofts Gespür für Schnee endet dort, wo die Langzeit-Motivation beginnt. Von Manuel Fritsch

Eine typische Stunde in Steep: Nach mehreren Versuchen, ein Zeitrennen zu gewinnen, fahren wir mit dem Snowboard nach dem Erreichen der Goldmedaille gemütlich weiter Richtung Tal. Auf halber Strecke reizt uns eine besonders steile Stelle, also halten wir an und springen mit dem Wingsuit ab. In luftiger Höhe erspüren wir rechterhand ein kleines Bergdorf, ziehen den Fallschirm und stellen uns selber die Aufgabe, auf dem Dach der Kirche zu landen. Dort suchen wir die nähere Umgebung mit dem Fernglas ab, um weitere Besonderheiten zu finden, die grau schraffiert sind. Sind wir diesen Stellen näher als 1.000 Meter, schalten wir sie als »Hotspots« frei und können sie als Schnellreiseziele für neue Ausflüge auf der 3D-Alpenkarte anwählen. Der Entdeckeraspekt passt gut zur Atmosphäre und dem realistischen Anspruch des Sportspiels. Allerdings ist die riesige Welt für ein Videospiel selten verlassen und leblos. Berghütten und Ruinen formen sich zu menschenleeren, grusigen Geisterstädten, Tiere lassen sich nicht mal in dichten Waldregionen blicken.

Challenge accepted!

Mit ansteigendem Erfahrungs- und Erkundungslevel schalten sich über 100 verschiedene Herausforderungen in vier Sportarten frei. Diese sind wiederum in fünf Kategorien unterteilt und entsprechen unterschiedlichen Spielstilen: Fahren wir viele Downhill-Rennen, sammeln wir etwa Punkte im

Pro- oder Freerider-Stil. Der Großteil der Aufgabenstellungen besteht dabei aus simplen Checkpoint-Rennen, oder es gilt eine bestimmte Punktzahl mit Tricks zu erlangen. Da eine Spezialisierung zumindest keine neuen Tricks oder eine bessere Konstitution bringt, fehlt die Motivation, einen Bereich gezielt auszubauen.

Immerhin erhalten wir mit steigender Bekanntheit, die durch einen übergreifenden Level repräsentiert wird, Einladungen zu speziellen Events, die sich zum Beispiel »Red Bull Invitational« nennen und eine Art

Karriere andeuten. Spielerisch unterscheiden sich die Events kaum von regulären Challenges. Auch hier fahren oder fliegen wir überwiegend durch Checkpoints und versuchen einen bestimmten Highscore zu erreichen. Lichtblicke sind die Bergstorys, in denen der Berg selber teils märchenhaft, teils lustig und verspielt mit uns spricht. In diesen etwas längeren Spezialmissionen folgen wir beispielsweise einmal einer mysteriösen Spur aus schwarzen Blumen bis ins Tal oder werden auf eine Verfolgungsjagd durch einen dunklen Wald geschickt.



Grabs und Drehungen bringen bei Freestyle-Abfahrten zusätzliche Punkte für die Siegwertung.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Das Freischalten neuer Berggebiete, die erneut zum Experimentieren einladen, motiviert und die unterschiedlichen Disziplinen und Spielstile bieten augenscheinlich viel Abwechslung – allerdings verfliegt dieser Reiz nach wenigen Spielstunden, sobald klar wird, dass die Welt außer dem wohl schönsten Schnee der Spielgeschichte doch steril und leblos ist. Mit Ausnahme der fantastischen Wingsuit-Missionen und einiger Bergstorys sind mir auch die Checkpoint- und Highscore-Challenges auf Dauer zu monoton. Die größte Enttäuschung stellt für mich allerdings die Trick-Steuerung dar. Technisch haben Ubisoft Anney mit ihrem Erstlingswerk aber eine gute Grundlage für zukünftige Wintersportspiele geschaffen. Bei einem neuen Tricksystem und weiteren Wingsuit-Abenteuern könnte ich mich sofort für einen zweiten Teil erwärmen.

Der Simulant

Zwar laden jede Menge Rampen, Schneeparks und Felsvorsprünge zu waghalsigen Manövern ein, doch das enge Zeitfenster für den richtigen Absprung sorgt auch nach Stunden des Übens noch für große Frustrationen. Mit den Analogsticks beziehungsweise WASD-Tasten werden Drehungen des Körpers ausgeführt, und die Schulter- oder Leertaste dient zum Springen und Greifen. Bestimmte Tricks und Kunststücke gezielt auszuführen, ist jedoch mehr als knifflig, zusätzlich lässt sich die Entscheidung der Engine darüber, was eine geglückte Landung ist, nur schwer nachvollziehen. Schmerzlich vermisst haben wir außerdem Grinds und Slides im Repertoire des Trickfahrers.

Ein absolutes Highlight ist dagegen der Wingsuit. Die besten Momente verbrachten wir zu großen Teilen in der Luft beziehungs-



Alpiner Maskenball

Die in Challenges verdienten Münzen können in kosmetische Veränderungen wie bunte Wollmützen, Helme, Jacken, Hosen oder Lackierungen für Ski und Snowboard investiert werden. Bestimmte Events stellen ausgefallener Trachten wie ein Ganzkörper-Tigerkostüm, ein Flughörnchen-Wingsuit oder Helme mit Hörnern gezielt als Belohnung in Aussicht und bieten so einen zusätzlichen Anreiz, die Goldmedaille zu erreichen.

weise mit 250km/h knapp über dem Boden schwebend. Steep schafft es, die Faszination des lebensgefährlichen Extremsports einzufangen und mit interessanten und herausfordernden Aufgaben zu verbinden. Zu den Klängen des Walkürenritts aus der Wagner-Oper an der steilen Felswand des Matterhorns durch ein nur drei Meter breites und hohes Felsnadelöhr zu brettern, ist einer dieser Magic Moments, die man für immer in Erinnerung behalten wird. Lediglich die wohl lustig gemeinten Kommentare des Sportlers passen so gar nicht zu den tödlichen Unfällen, die wir mit ihm erleben. Ein lockeres »Au, ich muss besser auf mich aufpassen!« ist nicht wirklich angebracht, wenn wir gegen eine Felswand klatschen.

Im krassen Gegenteil dazu steht die Paragliding-Disziplin. Als Fortbewegungsmittel zum Erkunden leistet der jederzeit ausfahrbare Gleitschirm gute Dienste, kompetitiv funktioniert das Durchfliegen von Ringen im Schnecken tempo dagegen überhaupt nicht.

Allein zu zweit, niemals solo

Steep setzt eine dauerhafte Onlineverbindung voraus und macht keinen Unterschied zwischen Single- und Multiplayer. Auf der Piste begegnen wir hin und wieder anderen Spielern und können diese zu gemeinsamen Unternehmungen einladen – ganz ohne Lobby oder Ladezeiten. Ob sich die eigene Party nun gemeinsam an einer Strecke versucht, sich ein Wettkampf um die höchste Trickpunktzahl entfacht oder auf Erkundungstour

geht, steht jedem völlig frei. Das Spiel teilt uns mit, wenn Mitspieler einen Highscore geknackt haben oder eine neue Challenge starten. Auf Knopfdruck teleportieren wir uns an den Startpunkt, um die Herausforderungen anzunehmen. Auch das Feature, an jedem beliebigen Punkt der Spielwelt eigene Strecken, Aufgaben und Ereignisse zu erstellen, macht in einer Gruppe von Freunden kurzweilig Spaß und motiviert. Natürlich lassen sich besonders gut gelungene Strecken abspeichern, versenden und Aktionen als Replay in Zeitlupe und verschiedenen Kameraoptionen als Video auf Facebook und Co. zum Angeben teilen. Ein Offlinemodus fehlt dagegen. Reißt die eigene Verbindung ab, kann das Spiel nicht fortgesetzt werden. Ein unnötiges Ärgernis in einem technisch ansonsten sehr sauberen Spiel. ★

STEEP

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2400s / AMD FX-6350
Geforce GTX 660 / Radeon R7 260X
6 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770K / AMD FX-8350
Geforce GTX 980 / Radeon R9 Fury
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- realistisches Schneeverhalten
- wunderschöne Alpenpanoramen
- stimmungsvolle Musikuntermalung
- zuweilen übertrieben auf »cool« gemachte Sprecher
- unübersichtliche Karte

SPIELEDISIGN



- Schneeverhältnisse verändern Fahrgefühl
- packende Wingsuit-Simulation
- nahtlos integrierter Multiplayer
- keine Langzeitmotivation
- Spezialisierungen ohne Auswirkung

BALANCE



- ausgewogener Anstieg des Schwierigkeitsgrads
- Rücksetzoption
- unliebsame Disziplinen nötig für Levelaufstieg
- unberechenbare Physik bei Tricks
- 60e Paragliding-Challenges

ATMOSPHERE / STORY



- dichte und realistische Alpen-Atmosphäre
- glaubhaftes Sounddesign und Umgebungsgerausche
- kleine »Berggeschichten«
- optische Individualisierungsoptionen
- insgesamt sterile Welt

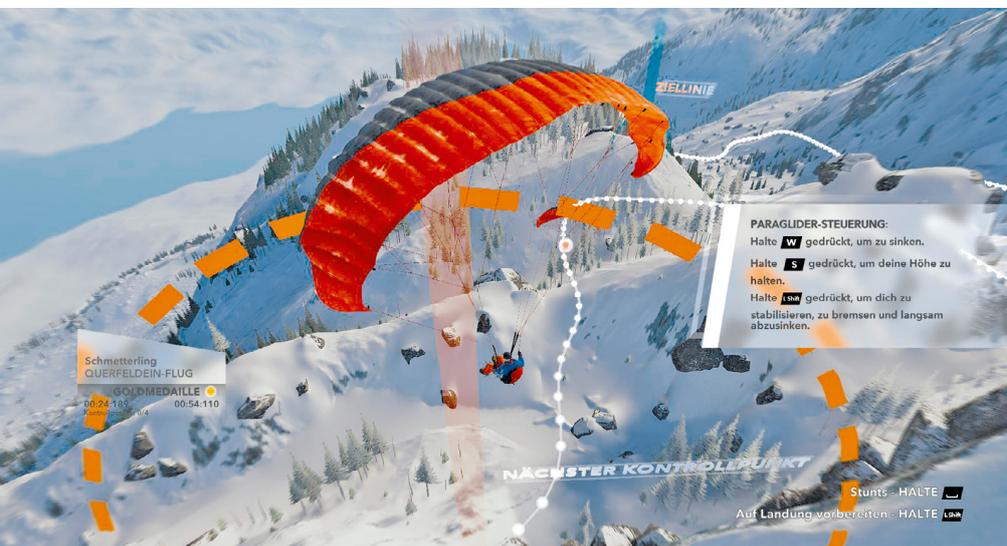
UMFANG



- vier unterschiedliche Bergregionen
- vier Sportarten
- zig Challenges im Multiplayer
- 100 Missionen und Spezialaufgaben
- Großteil der Challenges sind Highscore- und Zeitrennen

FAZIT

Wintersport-Simulation in technisch beeindruckender Alpen-Open-World, es mangelt aber an Langzeitmotivation und Vielfalt.



Für Menschen, die es gerne beschaulich haben: Paragliding in Steep.