

House of the Dying Sun

ENDLICH WIEDER DOGFIGHTS

Genre: **Action** Publisher: **Marauder Interactive** Entwickler: **Marauder Interactive** Termin: **1.11.2016** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Die Zeit kurzweiliger Dogfighting-Spiele ist schon lange vorbei?

Falsch gedacht. Von Benjamin Danneberg

Schnelle Wendemanöver, gut gezielte Laser-Salven und zum Schluss noch eine Rakete aufschalten: Wer kompromisslose Dogfight-Spiele der Marke Tie-Fighter, X-Wing oder Freespace liebt, der ist in den vergangenen Jahren nicht sonderlich reich beschenkt worden. Das Space-Sim-Revival der letzten Jahre mündet meistens in Weltraumspielen, in denen Dogfighting nur einen verhältnismäßig kleinen Teil des Spiels ausmacht.

Das ist mit House of the Dying Sun (ehemals Enemy Starfighter) vorbei. Entwickler Marauder Interactive hat ein ziemlich gradliniges, packendes und actiongeladenes Spiel geschaffen – das aber leider auch einige Nachteile mit sich bringt.

Taktik oder Action?

Der sterbende Imperator hat nur eine Aufgabe für uns: Die Verräter des Imperiums sollen gesucht und bestraft werden. Das ist die ganze Geschichte. Es gibt zwar noch kurze Missionsbeschreibungen, aber die tun

House of the Dying Sun in VR

Das Spiel unterstützt die VR-Brillen HTC Vive und Oculus Rift. Die Kämpfe im virtuellen Raum sind ungleich viel intensiver als auf einem Monitor. Zielen und Schießen fällt uns sogar viel leichter, weil wir mitten im Geschehen sind. Einzelne Module lassen sich besser ausmachen und anvisieren. Und wenn ein Gegner knapp über uns hinweg zischt, ist das einer dieser vielen Momente, in denen uns der Mund offen steht. Mit einfacher Kopfbewegung schauen wir uns um und machen flüchtende Raumschiffe aus, ziehen das Raumschiff hoch, drehen uns um die eigene Achse, boosten das eigene Schiff, kommen in Schussposition und jagen das gegnerische Schiff hoch. Auf größere Entfernungen wird die Grafik leider ein bisschen unscharf und auch in den einfach zu bedienenden Menüs ist die Schrift nur scharf und lesbar, wenn wir direkt fokussieren und den Kopf nicht bewegen. Der Mittendrin-Effekt ist in House of the Dying Sun aber sehr gut gelungen.



Wir können zwar nur die Interceptor-Fighter fliegen, aber wir kommandieren eine ganze Flotte.

nichts weiter zur Sache. Kontext, Hintergründe, Charakterzeichnungen? Fehlanzeige. Immerhin: Das Ende von House of the Dying Sun hat uns dann doch überrascht. Doch bis wir dort ankommen, müssen wir noch einiges lernen. Zu Beginn geht's ins Tutorial, in dem wir die Grundlagen des Fliegens und Schießens beigebracht bekommen. Wir spielen entweder mit Maus und Tastatur oder greifen zum Gamepad (HOTAS-Systeme, also Flightsticks werden offiziell nicht unterstützt – warum, ist uns ein Rätsel). Die Steuerung ist ziemlich simpel, und wir finden uns schnell im Cockpit zurecht.

Komplexer wird es da schon, wenn wir in die taktische Ansicht schalten. Dann bekommen wir eine Übersicht über den Schlachtbereich und können Befehle erteilen. Als letzter verbliebener Royal Guard des Imperators kommandieren wir nämlich eine ganze Flotte, die durch den erfolgreichen Abschluss von Missionen stetig wächst.

Am Ende ist es aber effektiver, selbst in den Interceptor zu steigen und den Kampf direkt anzuführen. Schließlich können wir die Flotte auch von dort bequem über eine intuitive Hotkey-Bedienung kommandieren. In House of the Dying Sun dürfen wir aus-



Sich mit gegnerischen Fliegerassen packende Jagden zu liefern, ist atemberaubend gut.



Es kracht und rumst und scheppert: Die Dogfights sind intensiv und spannend.

schließlich Fighter fliegen, die Capital-Ships, die wir über die Zeit freischalten sind reine Begleitschiffe. Das macht aber nichts, denn ein Interceptor ist in den richtigen Händen eine Massenvernichtungswaffe.

Weltraumballerfreude

Der gedämpfte Sound der Waffen, die hydraulischen Geräusche beim Nachladen, das fiese Knistern und Knacken sowie die dumpfen Einschläge, wenn wir getroffen werden – der Sound-Teppich ist grandios. Die Grafik ist zwar verhältnismäßig minimalistisch, aber dafür gestochen scharf, und die Effekte sind gelungen. Die so schon dichte Atmo wird durch Dauerspannung noch mal or-

dentlich aufgewertet: Innerhalb einer bestimmten Zeit müssen Hauptziel sowie im besten Fall Bonusziele erledigt werden. Meistens jagen wir einen der Verräter, zwingen ihn mit Waffengewalt, aus seinem Schiff auszusteigen, und geben ihm dann in seinem Escape-Pod den Rest. Wird unser eigenes Schiff hochgejagt, starten wir in einem der verbliebenen Fighter unserer Flotte. Sind alle Kampfschiffe weg, gilt die Mission als gescheitert, und wir starten neu.

Weitere Missionen bestehen darin, Schiffe der eigenen Flotte zu eskortieren, Container zu scannen oder fliehende Gegner aufzuhalten. Brauchen wir zu lange, kündigt sich ein Flaggschiff der Verräter an. Und dann suchen wir in der Regel besser schnell das Weite, denn diese Capital Ships verarbeiten uns fix zu Weltraumstaub. In späteren Missionen und mit einer ausreichend großen Flotte können wir auch Capitals bekämpfen. Um bessere Ausrüstung zu verdienen, schließen wir Missionen erfolgreich ab. Das bringt etwa bessere Waffen, die wir im Menü direkt vor Start eines Levels zuweisen können. Auch unsere Großkampfschiffe können wir konfigurieren. Zusätzlich gibt es für jedes Schiff zwei Upgrade-Slots, in denen wir Verbesserungen anbringen. Zum Beispiel verstärken wir unsere Plasmakugeln mit Rüstungsdurchschlag und Brandschaden.

Schwach im Umfang

House of the Dying Sun bietet nur 15 Missionen, und die haben wir nach anderthalb Stunden erledigt. Höhere Schwierigkeitsgrade bringen Gegner, die besser schießen und fliegen. Ohne eine gut ausgerüstete und auf den Gegner eingestellte Flotte haben wir auf den härtesten Stufen keine Chance. Trotzdem ändern sich die Missionen nicht. Immerhin gibt es noch einen Herausforderungsmodus, in dem wir gegen immer stärkeren Gegnerwellen bestehen müssen.

House of the Dying Sun belebt das Genre der schnellen Dogfighting-Spiele eindrucksvoll wieder, patzt aber beim Umfang und der Story, die durchaus ein bisschen besser hätte ausgearbeitet werden können. Wer auf actionreiche Raumschiffkämpfe steht, kann hier aber kaum etwas falsch machen. ★

HOUSE OF THE DYING SUN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q6600 / AMD A6-3600
Geforce GTX 650 / Radeon R7 240
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4590 / AMD FX 8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- gestochen scharfe Grafik
- großartige Soundkulisse
- allgemein etwas detailarme Texturen
- tolle Effekte
- simple Raumschiffmodelle

SPIELDESIGN

- schnelle, actionreiche Raumschiffkämpfe
- intelligentes Flottensystem
- wenig Abwechslung in den Missionen
- Taktik-Modus
- Herausforderungsmodus

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- intuitive Steuerung
- Taktik-Modus dem Fliegen stark unterlegen
- gutes Tutorial
- verschiedene Spielstile möglich

ATMOSPHERE / STORY

- intensives Raumschiffkampf-Erlebnis
- stimmungsvolles Level- und Lichtdesign
- Spannung durch Zeitdruck
- Großkampfschiffe richtig gefährlich
- Story quasi nicht existent

UMFANG

- sehr kurze Spielzeit (5 Stunden)
- wenig Raumschiff-Varianten
- guter Wiederspielwert durch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade
- kaum unterschiedliche Level
- nur 15 Missionen

FAZIT

Tolles, spannendes Dogfighting-Spiel mit großartiger VR-Umsetzung, aber nur sehr geringem Umfang.



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Ich habe vor langer Zeit Tie-Fighter gesucht. Doch das ist schon so lange her, dass ich mich kaum noch daran erinnern kann. Während der sehr gute Arena Commander (Star Citizen) derzeit »nur« einen Herausforderungsmodus bietet, bekomme ich mit House of the Dying Sun eine Kampagne, ein Ziel, eine Flotte und Upgrades. Trotz der spannenden Kämpfe hat mich das Spiel im ersten Durchgang aber noch nicht vom Hocker gehauen. Das gelang erst mit der zweiten Runde – in der virtuellen Realität. Warum die Entwickler sich bei der Aufbereitung der Geschichte nicht mehr Mühe gegeben haben, warum Flight-Sticks nicht unterstützt werden und warum es nur so wenige Missionen gibt ist mir ein Rätsel. Allerdings kostet das Spiel auch nicht die Welt, und für das, was es bietet, geht der Preis schon in Ordnung.