

## Escape from Tarkov

## HARDCORE, BABY!

Genre: **Survival** Publisher: – Entwickler: **Battlestate Games** Termin: **2017**

**Escape from Tarkov macht Fans von Survival-Shootern glücklich – schickt sie vorher aber durch eine knallharte Schule. Wir haben die Alpha durchlitten.** Von Johannes Rohe

Wer auf Survival-Spiele vom Schlag eines DayZ steht, sehnt den Release des Online-Shooters Escape from Tarkov vermutlich schon herbei. Nachdem in den letzten Wochen vermehrt Szenen aus der Alphaversion im Netz aufgetaucht sind, konnten wir dem russischen Entwicklerstudio Battlestate Games nun ebenfalls Keys für die sogenann-

te Extended Alpha abringen. So viel vorweg: Der Hype um die ultra-realistische MMO-Balerei kommt nicht von ungefähr.

#### Flucht aus der Stadt

Auf seine Spielmechaniken heruntergebrochen funktioniert Escape from Tarkov so: Ähnlich wie in einem MMO erstellen wir uns einen Spielcharakter und starten mit ihm in instanzierte Raids. Auf unseren Ausflügen in die zerstörte fiktive Stadt Tarkov versuchen wir, möglichst viel Beute zu ergattern und das Gebiet durch einen der wenigen Ausgänge wieder zu verlassen. Wer stirbt, verliert alles Hab und Gut, das er mit in den Einsatz genommen oder dort gefunden hat.

Mit gefundenem Equipment rüsten wir unseren Charakter aus oder tauschen es bei Händlern gegen Geld oder Gegenstände ein. Unsere Spielfigur steigt zudem im Level auf und steigert Charakterwerte wie Wahrnehmung, Stärke oder Intelligenz.

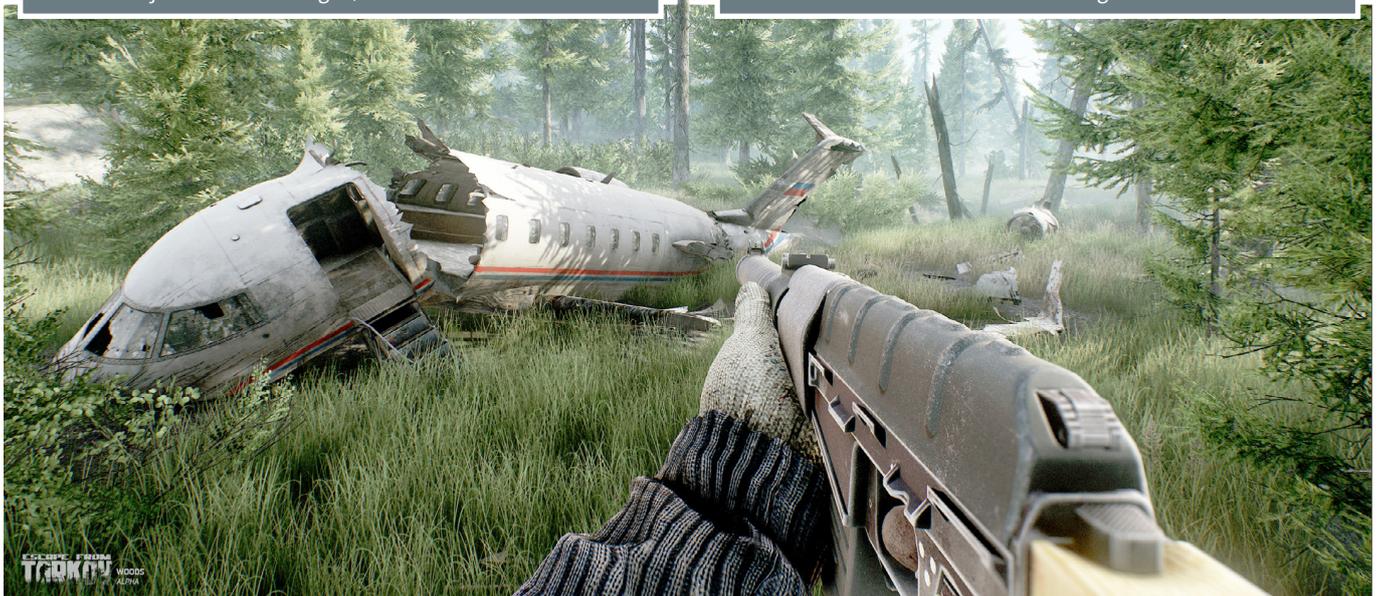
Im Storymodus – dem wichtigsten Spielmodus – führt uns eine Rahmenhandlung durch mehrere Gebiete Tarkovs, die wir nacheinander meistern müssen, um schließlich aus der Stadt zu entkommen. Zudem sollen uns Händler und andere Charaktere mit Quests versorgen. Nach Abschluss der Story soll es einen Free-Roam-Modus ohne Zeitbeschränkungen in einem besonders großen Areal geben, wir können aber auch



Das Waffenverhalten ist sehr realistisch: Sich mit der Pistole über Distanz mit jemandem anzulegen, der ein Gewehr hat? Doof!



Lagepläne gibt's bei den Händlern gegen Bares. Unsere eigene Position ist auf der Karte aber nicht eingezeichnet.



Hotspots auf den Karten locken mit besonders viel Loot, aber das wissen auch unsere Feinde.

jederzeit in die Story-Maps zurückkehren. In einem Arena-Modus sollen die Spieler außerdem »wie Gladiatoren« gegeneinander antreten. Das versprechen die Entwickler.

### Wie hardcore ist das?

Im Gegensatz zu waschechten Survival-Spielen wie DayZ gibt es in Escape from Tarkov keine persistente Onlinewelt mit zig Spielern. Stattdessen betreten wir mit unserem Charakter immer wieder separate Instanzen für maximal zwölf Spieler. Lassen Sie sich von dieser geringen Spielerzahl nicht täuschen: Eine Map in Tarkov ist zwischen fünf und zehn Quadratkilometer groß und gefüllt mit fraktionslosen Feinden, den Scavengern. Die meisten dieser Gegner werden von der KI kontrolliert, als Spieler dürfen wir uns aber ebenfalls dafür entscheiden, nicht mit unserem Hauptcharakter, sondern als Scavenger loszuziehen, um anderen das Leben schwer zu machen.

Unser Charakter muss sich zwar nicht durch eine beständige Spielwelt kämpfen, essen und trinken sollten wir dennoch ab und an, um nicht zu dehydrieren oder zu verhungern. Auch Knochenbrüche, Infektionen und Unterkühlung machen uns zu schaffen. Die häufigste Beeinträchtigung unseres körperlichen Wohlbefindens sind aber Schusswunden. Ohne Körperpanzerung reicht mitunter schon ein Treffer, um unseren Beutezug schlagartig zu beenden.

Und weder die KI-Gegner noch andere Spieler sind diesbezüglich zimperlich. In der aktuellen Alphaversion gibt es noch kein Ruf-System, das Player-Killer kennzeichnet oder bestraft. Teamplay gibt es daher nur in Freundesgruppen, die gemeinsam einem Server beitreten. Ansonsten gilt: Erst schießen, dann looten, nie fragen.

Escape from Tarkov ist gnadenlos und gibt uns kaum Hilfestellungen an die Hand. Wer die besten Loot-Spots finden will, muss die riesigen Maps mühsam absuchen (oder Guides lesen). Landkarten finden wir oder kaufen sie den Händlern ab. Doch ohne eine Markierung der eigenen Position ist die Orientierung selbst mit einem Plan schwierig.



Ein so direktes Duell ist ein gefährliches Glücksspiel, das wir vermeiden sollten.

Durch die ständig drohende Gefahr entwickelt Escape from Tarkov allerdings eine beklemmend dichte Atmosphäre. Wir schleichen geduckt durch verfallene Lagerhäuser, an Autowracks und leeren Güterzügen entlang, meiden offene Flächen und zucken bei jedem Geräusch zusammen. Die hervorragende Soundkulisse ist eine der großen Stärken des Survival-Shooters. Wer unachtsam durch die Gegend rennt, verursacht einen Höllenlärm und verrät seine Position. Stattdessen sollten wir lieber schleichen und aufpassen, wo wir hintreten. Auf Beton- und Erdboden bewegen wir uns sehr leise. Aber wehe, wir latschen auf eine herumliegende Metallplatte. Die Grafik ist ebenfalls mehr als ordentlich. Was die russischen Entwickler aus der Unity-Engine herauskitzeln, ist wirklich beeindruckend. Die Grafikpracht erkaufte sich Escape from Tarkov in der Alpha allerdings mit schlechter Performance selbst auf guter Hardware.

### Release, Preis und DLC-Pläne

Bald schon will das Entwicklerteam den Start der Beta einläuten. Einen genauen Releasetermin gibt es derzeit noch nicht, angesichts des aktuellen Zustands des Spiels gehen wir davon aus, dass es erst spät in der

zweiten Jahreshälfte 2017 erscheint. Escape from Tarkov wird ein Vollpreisspiel. Vorbesteller können sich bereits jetzt einen garantierten Beta-Zugang und je nach gewähltem Paket eine Teilnahme an der aktuellen Alpha sichern. Für die Zeit nach dem Release haben die Entwickler bereits die Veröffentlichung kostenpflichtiger DLCs angekündigt. ★



Johannes Rohe  
@DasRehRohe



In den ersten Stunden ist Escape from Tarkov mehr harte Arbeit als Spiel. Nicht umsonst haben mir die Entwickler einen Tarkov-Guide angeboten, also einen erfahrenen Spieler, der mich während meiner ersten Gehversuche an die Hand nimmt. Wer die Maps nicht kennt, keine Ahnung hat, wo er wertvollen Loot oder einen der wenigen Ausgänge findet, tappt wie ein Blinder durch eine Stadt voller schwerbewaffneter Massenmörder. Erschwerend kommt aktuell hinzu, dass kein Spieler auf Kooperation aus ist. Stattdessen wird man einfach über den Haufen geschossen. Diese Dinge muss man wissen, bevor man sich auf Escape from Tarkov einlässt. Überwindet man die gigantische Einstiegshürde jedoch, entwickelt der Survival-Shooter die gleiche Faszination wie DayZ.

Zwar kann mein Charakter nicht dauerhaft sterben, aber wenn mich in einem Einsatz die Kugeln zersieben, ist mein gesamtes mitgebrachtes Equipment futsch. Und das ist Anreiz genug, um im Schneckentempo durch die Gegend zu robben und bei jedem Schuss zusammenzucken, statt einen auf Rambo zu machen. Selbst begeisterten Survival-Fans würde ich derzeit aber noch zu etwas Geduld raten, denn der Alpha merkt man ihren frühen Entwicklungszustand an allen Ecken und Kanten an. Den Kauf des extra teuren Vorbesteller-Pakets, das Zugang zur Alpha garantiert, sollten Sie sich also gut überlegen.



Jede Waffe hat schier endlose Konfigurationsmöglichkeiten. Für Tüftler ein Fest.