

Impact Winter

EIN FROSTIGER EMPFANG

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Mojo Bones** Termin: **23.5.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **keine Angabe** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Impact Winter legt zum Launch eine peinliche Bauchlandung hin. Im Test zeigt sich: Davon wird sich das Survival-Roguelike wohl nur schwer erholen. Von Patrick Mittler

Das Survival-Abenteuer ist sozusagen ein Don't Starve mit Countdown im Nacken oder ein The Flame in the Flood im Schnee. Ein Asteroideneinschlag hat die Welt in ewigen Winter gestürzt, meterhoch bedeckt der Schnee die Erde. Wir starten mit vier anderen Überlebenden in einer verschütteten Kirche. Hilfe scheint unterwegs, denn unser kleiner Hilfsroboter Ako-Light schnappt ein mysteriöses Signal auf: Jemand sucht nach uns und wird in 30 Tagen eintreffen. Die Wartezeit gestaltet sich als eine Mischung aus Ressourcenmanagement und Entdeckungsreise in die Winterapokalypse.

Das klingt erstmal ganz nett, doch irgendwie scheint Entwickler Mojo Bones mit dem Spiel überfordert zu sein. Zum Launch



Draußen erwartet uns eine Schneelandschaft, die wir durchstöbern müssen.

schlittert der winterliche Weltuntergang nämlich in ein veritables Desaster.

Was ist denn da schiefgelaufen?

Zum Release glüht das Steam-Forum mit negativen Bewertungen. Zu Recht, denn

Impact Winter ist voller Bugs, Fehler und merkwürdiger Designentscheidungen, die den Titel nahezu unspielbar machen. Die Maussteuerung ist eine Katastrophe und fehlt in den Menüs ganz. Tasten sind doppelt belegt und lassen sich nicht ändern. Ein



Die Kirche ist unsere Basis. Hier versorgen wir unser Team, weisen Rollen zu, erhalten Quests und craften Essen, Einrichtung und Upgrades.

Gamepad ist somit im Moment Pflicht. Ebenfalls ärgerlich: Die Ladezeiten sind teilweise minutenlang – wir sind im Test dreimal hilflos in der Umgebung hängen geblieben und mussten den letzten Autosave laden.

Das sind nur die größeren Mängel, die Impact Winter zurzeit mitschleppt. Die Entwickler geloben bereits Besserung und wollen einige der Kritikpunkte mit Updates beheben.

Kann sich das Spiel von dieser Klatsche noch erholen?

Mit viel Arbeit wird vielleicht noch was draus, doch selbst dann wird Impact Winter wohl nur für echte Genrefans interessant sein. Es hat im Grunde eine gelungene Spielmechanik, bei der viele Zahnrädchen ineinandergreifen und dadurch eigentlich dauernd etwas passiert.

Wir steuern den bärtigen Jacob, den Anführer der Überlebenden in der Kirche. Mit ihm übernehmen wir das Management der kleinen Gemeinschaft. Wir rationieren Nahrung, füttern das Lagerfeuer, nutzen die Crafting-Fähigkeiten unserer Mitüberlebenden (etwa Kochen, Basteln, Upgrades für unseren Begleitroboter) und können ihnen bestimmte Verhaltensweisen zuordnen. Letzteres ist ein Perk-System, bei dem jeder seine Vor- und Nachteile hat (zum Beispiel schnelleres Craften für höhere Verletzungsgefahr). Das alles ist ziemlich menülastig. Wir fummeln uns durch Inventare und schieben zahlreiche Ressourcen hin und her, damit wir die diversen Balkenanzeigen (Hunger, Durst, Energie und dergleichen) unseres Teams möglichst gut gefüllt halten.

Was passiert draußen vor der Tür?

Vor unserer Basis wartet eine weite, weiße Welt. Wunderschön, aber extrem lebensfeindlich. Dort erledigen wir Quests für unsere Gruppe, sammeln Nahrung, Items und



Patrick Mittler
@thegobetween



Auweia, da ist aber gehörig was schiefgegangen. Zuerst hat Impact Winter sein Kickstarter-Ziel verfehlt, dann griff Bandai Namco dem Projekt unter die Arme, und schließlich ging das Ding doch durch Steam Greenlight. Und jetzt ist es also da, hätte aber noch gut ein oder zwei Monate Entwicklungszeit vertragen. Es ist allerdings fraglich, ob sich dann noch jemand für das Spiel interessieren würde. Abseits des recht unverbrauchten Settings kennt man fast alle Spielmechaniken von Impact Winter in dieser oder anderer Form schon von Titeln wie The Flame in the Flood, Sunless Sea, Don't Starve oder This War of Mine. Und das Problem daran: Die versammelte Konkurrenz hat das alles schon mal sehr viel besser umgesetzt.



Wir verbringen viel Zeit in Menüs. Das Inventar ist klein, weshalb wir oft umständlich sortieren.

Material und entdecken neue Orte oder finden andere Überlebende.

Ein Beispielausflug läuft in etwa so ab: Unsere Köchin will, dass wir ein altes Kochbuch aus einem Haus bergen. Am Weg finden wir in einem Lieferwagen ein Gewehr, jagen damit ein paar Schneehasen, sacken deren Fleisch ein und treffen dann noch auf zwei Überlebende, denen wir mit Antibiotika aushelfen. Schließlich finden wir das Rezeptbuch, schlagen in der Nähe ein Zelt auf und können dann mit dessen Versorgungskiste allerlei Kram zurück in die Kirche transferieren. Nach einem minutenlangen Marsch zurück haben wir neues Brennmaterial, einen Schwung Nahrung und schalten mit dem Rezeptbuch neue Kochmöglichkeiten frei. Und weil wir neue Orte entdeckt haben, steigt unser Roboter im Level auf, was uns neue Perks für das Team beschert und die Wartezeit auf die nahende Rettung um einige Ingame-Stunden verkürzt.

In den ersten Spielstunden wird so unsere Neugierde befeuert. Wir setzen uns im Geiste neue Ziele, wollen etwa endlich einen größeren Rucksack oder Sprengstoff finden, damit wir einen Panzerwagen am Wegesrand knacken und leerräumen können. Wir wollen wissen, was noch alles in Impact Winter passieren kann und was uns nach den 30 Tagen Überleben erwartet. Aber Spaß macht uns das nur so halb.

Ist der halbe Spaß nicht auch genug?

Diesen halben Spaß werden letztlich aber nur Genrefans haben, die die teilweise bessere Konkurrenz schon durchgespielt haben. Survival-Neulingen könnte das Spiel den Spaß am Genre sogar vermiesen. Auch in Impact Winter muss man das richtige Überleben erst lernen und wird deshalb eine Handvoll Tode sterben, bis das Ende der 30-Tage-Frist in Sicht kommt. Ein solcher Run ist aber recht lang (über fünf Stunden), und wir haben dabei dauernd das Gefühl, als würden wir nicht effektiv spielen. Impact Winter braucht zu lang, bis es all seine Spielmechaniken erklärt. Dass zum Beispiel Samen als Währung bei Händlern dienen

und keinen Inventarplatz wegnehmen, haben wir erst nach zwei Stunden und haufenweise liegengelassenem Saatgut kapiert.

Wie wir unseren Loot effektiv und ohne lange Laufwege in die Kirche verfrachten, hat sich auch erst spät erschlossen. Das ist ärgerlich, da im Hintergrund ja unweigerlich die Uhr tickt. Das Resultat: Wir ärgern uns und würden das Spiel am liebsten gleich neu starten. Allerdings: Große Lust dann gleich nochmal minutenlang durch den Schnee zu stapfen, haben wir nicht. ★

IMPACT WINTER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i3-2100 / AMD FX-4350
GeForce GTX 460 / Radeon HD 5850
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5 2310 / AMD FX-6300
GeForce GTX 550 Ti 1GB / Radeon 6950 1GB
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- hübsche Licht- und Schneeeffekte
- stimmige Musikuntermalung
- detaillierte, klobige Objekte
- verwackelte, grobe Texturen
- Clippingfehler

SPIELEDISIGN

- gelungener Mix aus Basis-Management und Erkunden
- Crafting-Möglichkeiten
- repetitive Suche nach Ressourcen
- fummeliges Inventar
- katastrophale Maussteuerung

BALANCE

- faire Checkpoints
- Spieler kann sich selbst Prioritäten setzen
- ob man effektiv spielt, bleibt lange unklar
- sehr flache Lernkurve
- Spielmechaniken teilweise schlecht erklärt

ATMOSPHÄRE / STORY

- stimmige Winterwelt
- Überlebensalltag glaubwürdig umgesetzt
- viel zu entdecken
- abrupter Start
- bieder präsentiert (Textboxen und Menüs)

UMFANG

- auf mehrere Durchgänge ausgelegt
- viele Quests, Schauplätze und Möglichkeiten
- künstliche Längen wegen Wiederholungsarbeit
- erster Run nur zum Lernen der Spielmechanik brauchbar

FAZIT

Zum Start unspielbar, gepatcht vielleicht ein nettes Survival-Roguelike für Genrefans. Das Spiel krankt am missglückten Release.

56