



Beyond Good & Evil 2

TIERE IM WELTALL

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montpellier** Termin: **2018**

Beyond Good & Evil 2 hat auf der E3 2017 allein mit einem Rendertrailer die Massen begeistert. Nach einer Exklusiv-Präsentation mit Michel Ancel wissen wir nun, warum die Vorschusslorbeeren gerechtfertigt sind. Von Heiko Klinge

Kurz nach der Ubisoft-Pressekonferenz mit der umjubelten Ankündigung von Beyond Good & Evil 2 klingelte plötzlich das Telefon: Ob wir Interesse an einem spontanen Interview mit BG&E-Schöpfer Michel Ancel hätten? Na und ob! Schließlich hat der auf der PK gezeigte Rendertrailer mehr Fragen aufgeworfen als beantwortet und gefühlt nichts zum eigentlichen Spiel verraten.

Also standen wir pünktlich am nächsten Morgen vor einem der unscheinbaren Konferenzräume der Messe und trauten unseren Augen kaum, als sich die Tür öffnete. Denn dahinter hieß uns nicht nur Michel Ancel herzlich willkommen, sondern gleich drei weitere leitende Entwickler seines Teams von Ubisoft Montpellier (Valiant Hearts). Die Wände des Raums waren fast vollständig mit Artworks tapeziert. Und in der Ecke stand ein Fernseher, auf dem doch tatsächlich eine Demo von Beyond Good & Evil 2 lief. Was folgte, war entsprechend alles andere als ein klassisches Interview, sondern nicht weniger als die faszinierendste und

gleichzeitig sympathischste Spielepräsentation der E3 2017.

Eine tierisch ernste Zukunftsvision

Den Anfang macht Story-Autorin Gabrielle Shrager, die uns mit Hilfe von wunderschönen Artworks das Szenario erklärt: Die Geschichte von Beyond Good & Evil 2 spielt in der fernen Zukunft, in der die Menschheit das Universum bereits erobert hat. Die Supermächte sind nicht mehr USA und Russland, sondern Indien und China, nicht unwesentlich beeinflusst von Megakonzernen. Die Drecksarbeit in den Fabriken und bei der

Planetenbesiedelung verrichten keine Maschinen, sondern »Hybriden« genannte und per Gentechnologie gezüchtete Kreuzungen aus Menschen und Tieren, die größtenteils als Sklaven gehalten werden.

Natürlich gibt's auch diejenigen, die sich gegen die Unterdrückung der Konzerne und gegen den Sklavenhandel auflehnen. In der Welt von Beyond Good & Evil 2 sind das vor allem Weltraumpiraten, zu denen auch der Schimpansenhybride Rocks gehört, der im Rendertrailer die durchgeknallte Hauptrolle spielt. Und wer ist jetzt der Held der Geschichte? Das liegt ganz bei uns!



Gestatten, ein Schwein: In Beyond Good & Evil 2 hat man Chimären aus Tier und Mensch gezüchtet, um sie als Sklaven zu halten. Das ging nicht lange gut.



Das Mutterschiff ist die gigantische Heimatbasis des Teams, von der aus wir mit dem Raumgleiter zu Erkundungen aufbrechen.

Dreifaches Rollenspiel

Beyond Good & Evil 2, so erklärt uns Produzent Guillaume Brunier, ist in erster Linie ein Rollenspiel. Und zwar eines mit Charakter-Editor. Wir können sowohl Menschen als auch Hybriden spielen, jede Rasse soll dabei eigene Stärken und Schwächen haben.

Neben der eigenen Figur wird es laut Brunier noch zwei weitere Rollenspielcharaktere geben. Zum einen unser Raumschiff, das wir aufrüsten und ausstatten können – das Repertoire reicht dabei vom Schwebemofa bis hin zum gewaltigen Mutterschiff aus dem Trailer –, zum anderen unsere Piratencrew, die wir im Lauf der Geschichte von Beyond Good & Evil 2 zusammenstellen.

Und mit Held, Raumschiff und Crew machen wir dann eben all das, was heutzutage zum guten Rollenspielton gehört: Dialoge führen, kämpfen, Quests erledigen, Gegenstände sammeln, leveln – bevorzugt gemeinsam mit anderen Spielern, denn Beyond Good & Evil 2 ist auf Koop ausgelegt. Also vergleichbar mit Destiny? Brunier findet den Vergleich durchaus treffend, betont aber, dass BG&E 2 deutlich mehr unterschiedliche Gameplay-Elemente haben wird, wir müssen also nicht nur schießen. Diese Stärke soll es

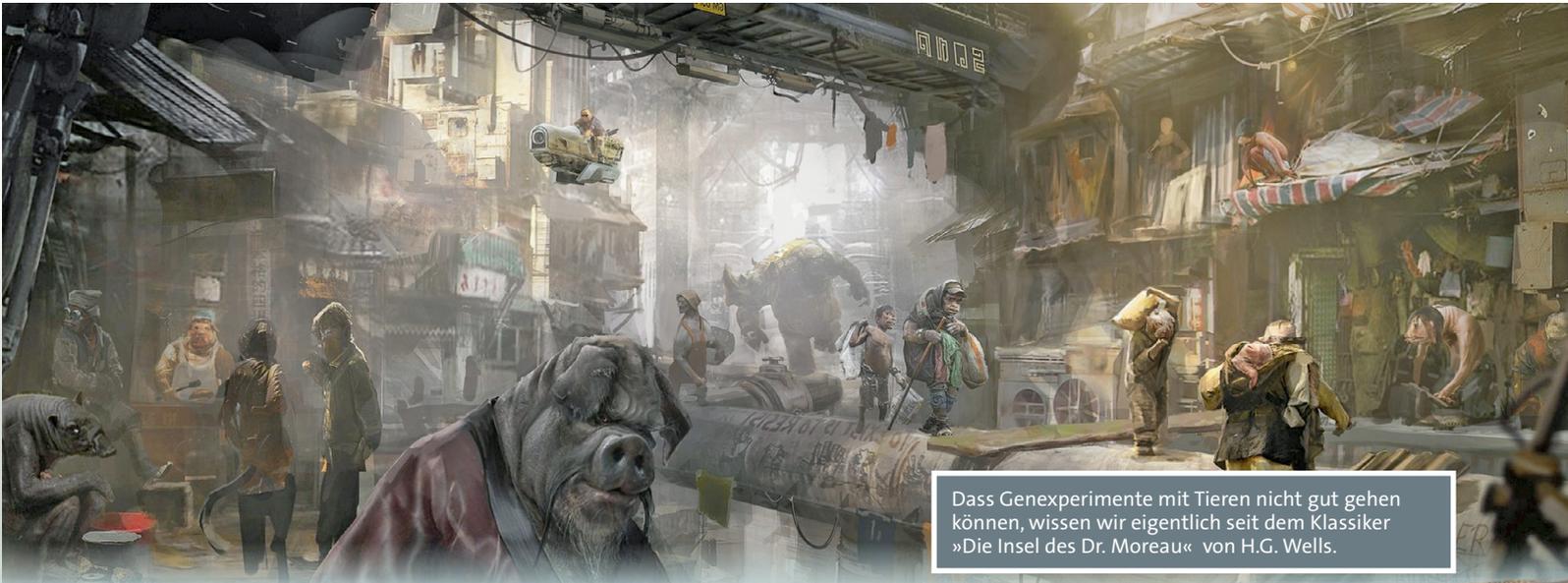


Die Weltraumgefechte zwischen zwei Mutterschiffen erinnern dank der seitlich angebrachten Kanonen an eher bedächtige, taktische Seeschlachten.

vom Vorgänger erben. Wer keine Lust auf Koop hat, wird Beyond Good & Evil 2 aber auch komplett solo und sogar offline spielen können, verspricht Brunier und bugsiert uns in Richtung Sofa, auf dem Game Director Michel Ancel bereits wartet, um uns eine Tech-Demo des Spiels zu präsentieren.

Wahnsinnige Geschwindigkeit

Einer der Hauptgründe, warum es so lange mit Beyond Good & Evil 2 gedauert hat, sei nämlich, dass erst jetzt die nötige Technologie zur Verfügung stünde, um Michel Ancels Vision zu realisieren. Das Spiel ist inzwischen rund drei Jahre in Entwicklung, den



Dass Genexperimente mit Tieren nicht gut gehen können, wissen wir eigentlich seit dem Klassiker »Die Insel des Dr. Moreau« von H.G. Wells.

Raumhäfen wie dieser sind das Tor in andere Welten. Man beachte das Design der Schiffe, die wie ... Schiffe aussehen.



Motorräder haben ausgedient – stattdessen heizen coole Typen auf Jetbikes herum.

Großteil der Zeit hat Ubisoft Montpellier für die Entwicklung einer eigenen Engine namens Voyage benötigt, die wir nun in Aktion erleben. Warum haben sie denn keine Technologie lizenziert? »Weil keine andere Engine Bewegungsgeschwindigkeiten zwischen vier und knapp einer Million Stundenkilometer beherrscht«, so Ancels lapidare Antwort. Als er unseren ungläubigen Gesichtsausdruck sieht, startet er die Demo. Wir sehen das Mutterschiff aus dem Trailer über einem Planeten schweben, im Hintergrund eine gigantische Affenstatue. All das ist natürlich nicht ganz so detailliert wie im Video der Pressekonferenz, aber dennoch sehr hübsch anzusehen und vor allem im gleichen Stil gehalten. »Alles, was man im Trailer gesehen hat, gibt es so auch im Spiel. Das war mir extrem wichtig!«, erläutert Ance.

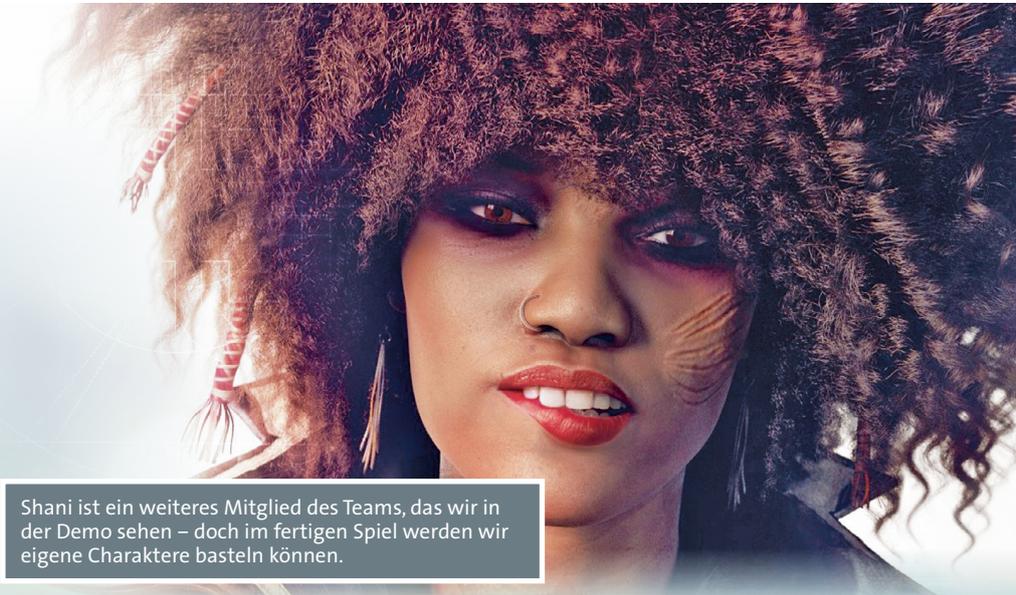
Die Hangartore des Mutterschiffs öffnen sich, heraus schwebt ein Kampfgleiter. Mit dem vollführt Ance fast schon albern leicht wirkende Kunstflugmanöver wie Loopings und Fassrollen und vermittelt uns ein gutes Gefühl dafür, wie sich die Raumschlachten spielen werden. Nämlich actionreich und betont überzogen, Ance nennt als großes

Vorbild den SNES-Klassiker Star Fox. Allerdings soll es auch realistische Elemente geben, etwa Luftreibung oder die Gefahr des Verglühens. Der Grafikeffekt dafür existiert bereits, als er mit 20.000 km/h über die Planetenoberfläche heizt.

Ein simuliertes Universum

Nach der kurzen Flugeinlage lässt Ance das Cockpit öffnen, heraus schwebt Schimpenhybride Rocks samt umgeschalltem Jetpack. Und jetzt bekommen wir ein Gefühl für die Größenverhältnisse des Spiels, als Ance mit Rocks über Kampfgleiter und Mutterschiff in Richtung Elefantenstatue schwebt. Der Kampfgleiter misst rund 20 Meter, das Mutterschiff 400 Meter, und die Statue ist schlicht gigantische 700 Meter hoch.

Ance verspricht, dass wir wie im Trailer in einer Kneipe sitzen, anschließend per Gleiter durch eine Stadt fliegen, ins Mutterschiff einsteigen und mit diesem schließlich ins Universum abdüsen können – all das fließend und ohne Ladezeiten. Die Stadt bekommen wir leider nicht zu sehen, sehr wohl aber einen Flug ins All. Als wir den Planeten unter uns sehen, fragen wir, ob es einen Tag-Nacht-Zyklus geben wird. Es folgt unser Lieblingsentwicklerzitat der E3 2017. »Also rein technisch gesehen haben wir keinen Tag-Nacht-Zyklus programmiert«, erklärt Guillaume Brunier, »aber eben eine komplette Simulation eines Universums. Da war der



Shani ist ein weiteres Mitglied des Teams, das wir in der Demo sehen – doch im fertigen Spiel werden wir eigene Charaktere basteln können.



Die Welt von Beyond Good & Evil 2 hat einen nicht zu übersehenden asiatischen Einfluss, wie diese riesige Statue des Hindugotts Ganesha beweist.

Tag-Nacht-Zyklus halt schon automatisch dabei.« Zum Beweis beschleunigt Michel Ancel die Zeit, und wir sehen die Rotation des Planeten, während der die Sonne des Systems immer nur die eine Hälfte des Himmelskörpers bescheint. Die Planetenoberflächen sollen dabei übrigens prozedural generiert werden. Also im Grunde genommen wie in No Man's Sky, nur mit wesentlich krasser Größenunterschieden. Und hoffentlich mit spannenderen Dingen, die auf unsere Entdeckung warten.

Bei den Größen- und Geschwindigkeitsverhältnissen stellt sich natürlich die Frage, wie das Reisen in Beyond Good & Evil 2 überhaupt funktioniert. Der Trick: Statt wie in anderen Spielen stufenlos zu beschleunigen oder zu bremsen, schalten wir bei jedem Fortbewegungsmittel zwischen fünf jeweils logischen Geschwindigkeitsstufen um. Beim Jetpack sind das etwa 10 km/h auf Stufe 1 oder 120 km/h auf Stufe 5. Mit Beschleunigen und Bremsen müssen wir uns nicht abmühen, denn das übernimmt das Spiel automatisch. Wie schnell das passiert, hängt wiederum von den »Charakterwerten« unse-

res Gefährts ab. Womit uns Michel Ancel nochmal Gelegenheit gibt, den Bogen zum eigentlichen Spiel zu spannen.

Wie Story und Online zusammenpassen

Natürlich wollen wir noch von ihm wissen, wie er denn in einem auf Koop ausgelegten Spiel eine spannende Geschichte erzählen will. Ancels Antwort: Zum einen soll Beyond Good & Evil 2 bei allen Online-Features auch eine Storykampagne haben, zum anderen legt das Team von Ubisoft Montpellier besonders viel Wert auf eine starke Charakterzeichnung und eine interessant gestaltete Welt. Der Trailer sei hierfür bereits ein Beispiel, was wir diesbezüglich erwarten können. Und vielleicht sogar auch schon in nicht allzu ferner Zukunft ausprobieren dürfen. Ancel und sein Team wollen das Spiel mit der Community fertig entwickeln und haben zu diesem Zweck das Space-Monkey-Programm ins Leben gerufen – sozusagen Ubisofts Variante von Steams Early Access. Die Registrierung ist bereits gestartet, wann es aber konkret losgeht, steht noch in den ... nun ja ... Sternen. ★



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ich habe von Beyond Good & Evil 2 nur eine Tech-Demo gesehen und jede Menge Versprechungen gehört. Aber Ersteres war wirklich extrem beeindruckend, diese Größen- und Geschwindigkeitsverhältnisse habe ich noch nie in einem Spiel erlebt. Was Beyond Good & Evil für Michel Ancel bedeutet, konnte jeder bei der Ubisoft-Presskonferenz an seinen Freudentränen erkennen. Auf dem Papier klingen die Ideen fast schon so großwahnhaft wie die eines Star Citizen. Aber manchmal braucht es eben großwahnhaftige Ideen, um etwas Großartiges erschaffen zu können. Auch wenn noch vieles unklar ist: Ich glaube daran, dass der Traum von einem Weltraum-Piraten-Koop-Rollenspiel mit spannender Story in einem simulierten Universum wahr wird. Weil ich will, dass er wahr wird.

Rocks ist ein Schimpansenhybride und gehört zum Weltraumprogramm Space Monkeys.

