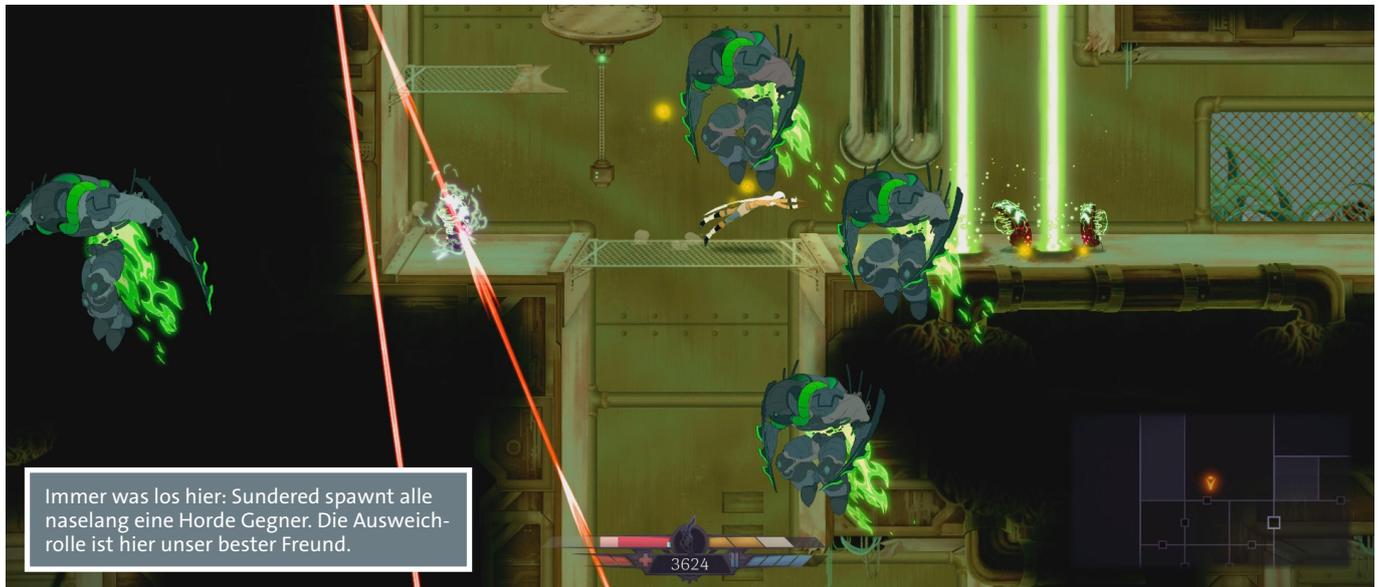


Sundered

HALBWEGS HITVERDÄCHTIG

Genre: **Action** Publisher: **Thunder Lotus Games** Entwickler: **Thunder Lotus Games** Termin: **28.7.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Sundered ist halb Metroidvania, halb Roguelike. Das passt zusammen, macht aber nur halb so viel Spaß wie gedacht.

Von Patrick Mittler

Die Bilder prasseln nacheinander auf uns ein. Eshe, die Protagonistin des Metroidvania-Actiontitels Sundered, hüpfet und springt durch ein alptraumhaft grelles Labyrinth aus Gängen. Sie steht vor epischen, handgezeichneten Panoramen. Sie führt ein paar ihrer Spezialfähigkeiten vor, einen Gleitflug und ein Schwunglasso. Ein bedrohlicher Alarm geht los. Die Schnitte werden schnell-

ler. Eshe kämpft sich durch eine Armada an Feinden. Sie schnetzelt Monster, die ebenso viele Tentakel wie Zähne haben. Weicht Robotern aus, die ein Netz aus Laserstrahlen auswerfen. Die Action drückt nochmal auf das Gaspedal: Bildschirmfüllende Bossgegner brennen Effektfeuerwerke ab, neben denen Eshe nur mehr wie ein Zwerg erscheint. Bullet-Hell-Shooter lassen grüßen. Und dann: Booooo! Ein Bass-Drop fährt Musik und Bild runter. Schwärze. Das Spiele-Logo taucht dröhnend auf. Und der Trailer endet.

Wow, Trailer inszenieren, das können die Jotun-Macher Thunder Lotus Games. Der Werbeclip zum Launch ihres neuen Titels

Sundered knallt rein wie die Vorschau zu einem Action-Blockbuster aus Hollywood. Mit solchen Kinotrailern hat der Clip zu Sundered aber noch einen Aspekt gemeinsam: Der Launch-Trailer des Actiontitels zeigt lediglich ein komprimiertes Best-Of der coolsten Momente aus dem Spiel und blendet alles aus, was dazwischen liegt. Und genau darüber müssen wir noch reden.

Auf der einen Seite Metroidvania...

Im Grunde genommen vermählt Sundered seine großen Gameplay-Elemente (Metroidvania und Roguelike) genauso gekonnt, wie im Trailer knackig auf den Punkt gebracht. Heldin Eshe stolpert in einem Sandsturm über ein Höhlensystem, fällt zu tief rein, als dass sie aus eigener Kraft wieder rauskommt, wird aber von einer mysteriösen Stimme vorangetrieben, die ihr unglaubliche Kräfte verspricht. Genauso wie in guten alten Super-Metroid-Zeiten erkunden wir also unser ausgesprochen schickes und handgemaltes Gefängnis. Es ähnelt einem großen Labyrinth. Einige Wege sind verschlossen, bis wir die nötigen Fähigkeiten finden, etwa einen Doppelsprung oder eine Energiekanone, die durch Wände feuert.

Die weitverzweigte Map können wir aber schon zu Beginn recht frei erkunden. Jeder Spieler wird deshalb zunächst auf andere Minibosse stoßen oder andere Fähigkeiten zuerst finden. Außerdem werden, bis auf einige fix platzierte Räume, weite Gebiete bei



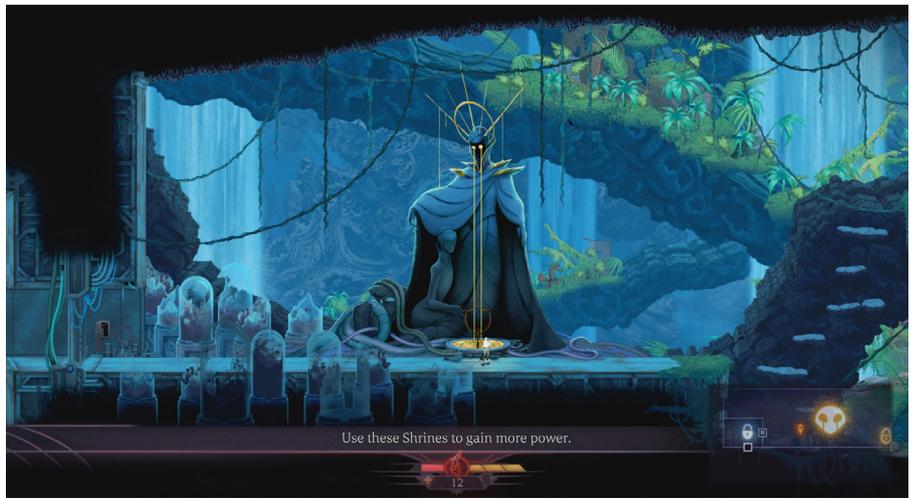
Zwischen den Kämpfen verbessern wir die Werte von Eshe in diesem Hub samt ausufernden Skilltree.

jedem Run zufallsgeneriert. Womit wir beim Roguelike-Einschlag wären.

... auf der anderen Roguelike

Sundered ist ziemlich knackig, da uns das Spiel alle paar Räume einen Haufen Gegner vor die Nase spawnt. Wuselige Nahkämpfer in diversen Variationen, Geschützroboter die durch Wände feuern, kleine Meteore die explosiv auf Eshe zu donnern – wir hauen quasi am laufenden Band Massen an Feinden zu Klump. Und sterben dutzende Tode. Das gehört aber dazu, da wir dann die Splitter ausgeben können, die aus besieigten Feinden gepurzelt sind. Im zentralen Hub steht ein weit verzweigter Skilltree, über den wir Lebensenergie, Schild, Waffenschaden, Regeneration und viele weitere kleine Parameter verbessern. Minibosse, meist Elite-Varianten der Standardgegner, belohnen uns zusätzlich mit Perks, von denen wir im Spielverlauf auch bis zu drei im Skilltree auswählen dürfen. Die geben uns Vor- und Nachteile: Einer kappt etwa unsere Lebensenergie um zwei Drittel, dafür haben wir einen deutlich stärkeren Schild und wir bekommen einige Slots für Heil-Items, die unseren Schild instant wieder auffüllen.

In den besten Momenten von Sundered greift das alles wunderbar ineinander, denn ein optimaler Run ist gespickt mit triumphalen Höhepunkten. Wir freuen uns, wenn wir nach harten Kämpfen einen Raum voller Container finden, aus denen hunderte Splitter zum Einkaufen purzeln. Oder wenn wir in



Die handgezeichnete Grafik ist äußerst schick. Fährt die Kamera mal raus, gibt's garantiert wie bei dieser Statue ein imposantes Panorama zu sehen.

ein neues Gebiet vorstoßen, das ein anderes, aber ebenso schick handgezeichnetes Design hat, wie das gesamte Spiel. Oder wenn wir vor einem der gigantischen Bossgegner stehen. Wenn wir dann mit der zwerghaften Eshe bildschirmfüllenden Attacken ausweichen, fetzt das wie in einem Bullet-Hell-Shooter. Aber zwischen diesen Momenten könnte Sundered getrost ein wenig spaßiger sein.

Der zähe Kitt zwischen den Highlights

Wir hauen uns durch Gegnerwellen, die sich rasch wiederholen, die zufallsgenerierten Korridore wirken bald sehr austauschbar, und wer nicht aufpasst und erst mal zu öffentlichen Abkürzungen übersieht, muss nach dem Ableben recht lange Laufwege in Kauf nehmen. Das Ganze wirkt stellenweise sehr zäh, was wiederum nur deshalb so auffällt, weil Sundered uns für dieses Grinding einen Tick motivierender belohnen könnte.

Auch nach einigen Stunden und dutzenden eingesammelten Perks und Fähigkeiten wirken die Möglichkeiten von Eshe recht beschränkt. Wir nutzen nach wie vor nur die Ausweichrolle, dreschen stupide mit einem Standardangriff auf die Feinde ein und lassen nur ab und an mal einen Schuss los. Investieren wir unsere gesammelten Splitter im Skilltree, kommen oft nur ein paar Prozent mehr Schaden und ein paar Prozent Lebensenergie dabei raus, und das spüren wir im Kampf wiederum kaum.

Sundered zieht sich deshalb zwischen seinen Höhepunkten ein bisschen wie Kaugummi. Die Story fängt das nur bedingt ab, denn die Stimme im Kopf von Eshe ergeht sich lediglich in vagen Andeutungen über Kriege, die die Welt verwüstet haben. Es sind Entwicklungen aus der Vergangenheit, die uns aber im Spielfluss kaum berühren – auch weil die Bezeichnungen der Charaktere und Orte sehr abstrakt gehalten sind. Und auch der im Trailer angekündigte Kampf zwischen Menschlichkeit und Bösem in Eshe selbst bleibt über weite Strecken im Hintergrund. Wir haben beispielsweise die Wahl, die Belohnungen von Bossgegnern auf un-

terschiedliche Art und Weise einzulösen. Ob und welche Auswirkungen das hat, kann man mangels freiem Speichern nur durch einen Neustart herausfinden.

Sundered ist deshalb noch lang kein schlechtes Spiel. Man muss jedoch ein bisschen dröge Arbeit in Kauf nehmen, um die wirklich guten Momente zu erleben. Vielleicht hätte man die Spielzeit zu Gunsten der Highlights weiter eindampfen können – dann hätte der eingangs besprochene Trailer sein Versprechen besser eingelöst. ★



Patrick Mittler
@thegobetween

Sundered ist objektiv gesehen ein sehr solider Vertreter der Gattung Metroidvania – mir persönlich aber eben zu solide geraten, besonders im Vergleich mit der Konkurrenz. Egal ob Guacamelee, Ori and the Blind Forest, Owlboy, Icey, Outland oder Hyper Light Drifter – jedes dieser Spiele hat mit irgendeinem Spielelement überrascht. Sundered hat seine Genrekonventionen zwar beisammen und sie greifen gut ineinander, überraschen aber eben kaum. Ein Gleitsprung als Belohnung für den ersten großen Bosskampf? Passt schon, freuen kann ich mich darüber aber nur bedingt. Vielmehr fühlt es sich so an, als hätte ich das schon ein dutzend Mal woanders und besser erlebt. Überraschend kalt gelassen hat mich auch die Story. Bei ersten Bosskampf erklärt der fauchende Sprecher etwa, dass ich nun endlich den korruptierten Priester oder Propheten platt machen werde, von dem er schon die ganze Zeit faselt. Beim Schreiben dieser Zeilen kann ich mich aber partout nicht mehr erinnern, wie der Typ hieß oder warum er platt gemacht werden musste. Ich will nicht mal nachschauen. Und das passiert mir selten.

SUNDERED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 4 1,8 GHz / Athlon XP 1700+	Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+
Geforce 210 / Radeon X600	Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT
2 GB RAM, 4 GB Festplatte	4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detailiert gezeichnete Umgebungen
- schön animierte Gegner und Bosse
- effektvolle Kämpfe
- filmreife Soundkulisse
- Levelbausteine wiederholen sich schnell

SPIELDESIGN



- solides Metroidvania Grundprinzip
- relativ freies Erkunden der Karte
- bombastische Bosskämpfe – keine Überraschungen für Genrekenner
- teils mühsame Wiederholungen

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- individueller Anspruch durch freie Wahl des Weges
- manche Kämpfe trotzdem zu leicht oder zu schwer
- wenig Erklärungen
- sehr steile Lernkurve

ATMOSPHÄRE / STORY



- stimmige, alpträumhafte Welt
- Gefühl von ständiger Bedrohung
- episch inszeniert
- nicht-sagende Story
- Dejà-vus drücken auf die Spannung

UMFANG



- kein Neustart oder Run gleicht dem anderen
- mehr als 15 Stunden Spielzeit
- Wahlmöglichkeit an bestimmten Stellen
- Auswirkungen schwer zu erkennen
- teils weite Wege

FAZIT

Solider Mix aus Metroidvania und Roguelike mit epischen Bosskämpfen, dazwischen aber oft sehr konventionell und stellenweise zäh.

