

Elex

DIE ZUKUNFT VON GOTHIC IST ZUM GLÜCK NICHT ROSIG

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Piranha Bytes** Termin: **17.10.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**



Elex erbt die Tugenden von Gothic und Risen, will aber mit dem Zukunftsszenario ein neues Kapitel aufschlagen. Der Test zeigt: In Zukunft wird Piranha Bytes an Elex gemessen. Von Dimitry Halley

Wer in seinem Leben mal bei irgendeinem Arzt war, der weiß, wie nervig eine chaotische, undeutliche Handschrift sein kann. Man konzentriert sich zu sehr auf die Diagnose, der Doc schreibt indes seine Anweisungen in unleserlicher Keilschrift auf den Rezeptzettel und zack – am Ende kann man nur raten, ob man die Abführ-Tabletten jetzt ein, zwei oder hundertmal nehmen soll. Die amerikanischen National Academies of Sci-

ence schätzen, dass in den USA jährlich 7.000 Menschen durch die krakelige Sauklauve ihrer Ärzte sterben. Kein Scherz! Die Essener Jungts und Mädels von Piranha Bytes produzieren das bildliche Gegenteil dieses Ärzte-Kauderwelschs (und bedrohen folglich auch weniger Menschenleben). Ihre Spiele werden seit 20 Jahren mit einer absolut unverkennbaren und deutlichen Handschrift entwickelt, die Fans ohne Mühe aus 1.000 verschiedenen Spielmechaniken erkennen und herauslesen könnten: Rollenspiel, Open World, lakonischer Held, konkurrierende Fraktionen, haufenweise Drecksäcke, raue Dialoge, gefährliche Erkundungen, die anfangs meist mit einem Game Over enden – und ja, hier und da wird technisch auch mal was übers Knie gebrochen. Das gefällt nicht jedem. Wie beim Bethesda-Deal

(also der »Gameplay-Formel« von Skyrim, Morrowind und Fallout) muss man die Eigenarten der Piranha-Bytes-Handschrift mögen, um damit Freude zu haben. Wer sich von ihrem neuen Spiel Elex eine komplette Abkehr von alten Gothic-Tugenden und -Sünden erhofft, geht lieber Wildschweine jagen. Elex ist keine Revolution. Elex ist sperrig, grob, unintuitiv. Und das beste Rollenspiel, das Piranha Bytes seit Gothic 2 auf die Beine gestellt hat!

Autos, Fidget Spinner und der Weltuntergang

Nun muss eine Revolution – entgegen der Behauptungen von Karl Marx – ja nicht das Maß aller Dinge sein. Manchmal reicht schon ein gehöriger evolutionärer Schritt nach vorne. Und siehe da: In puncto Weiter-



Elex mag technisch kein Kracher sein, die Weitsicht ist aber eine Augenweide.

entwicklung traut sich Piranha Bytes, riskante Wege einzuschlagen. Statt mit einem neuen Gothic die alten Fans zu befriedigen, mixt Elex Fantasy mit Science Fiction und Postapokalypse – also quasi Mad Max mit Wikingern, Borg und Laser-Templern. Ein ambitionierter Mischmasch, der leicht das Ziel verfehlen könnte, aber in Elex tatsächlich wunderbar gelingt.

Damit so eine Postapokalypse entstehen kann, muss die Welt allerdings erstmal untergehen. Und das funktioniert in Elex etwa so: Die Welt Magalan ähnelt unserer eigenen, es gibt also Autos, Straßen, Mikrowellen, Massenvernichtungswaffen und wahrscheinlich auch Fidget Spinner. Plötzlich regnet ein riesiger Komet vom Himmel, der aus einem bisher unbekanntem, bläulich-schwarzen Material besteht: Elex. Wie bei den Dinos vernichtet der Einschlag den Großteil der bisherigen Zivilisation. Die Überlebenden merken schnell, dass man mit Elex so ziemlich alle Aspekte des Lebens verstärken kann: Maschinen, Waffen



Wer fleißig erkundet, entdeckt nicht nur schöne Panoramen, sondern auch seltene Pflanzen.

und sogar Menschen. Die verbleibende Welt zersplittert sich in drei große Fraktionen. Die Kleriker basteln sich aus Elex einen hochtechnisierten Kontroll-Staat mit Stasi-Allüren, die Outlaws leben in der Wüste das

Mad-Max-Paradies und die mittelalterlichen Berserker wandeln Elex in Mana um, um den trockenen Planeten aufs Neue zu befruchten.

Doch im Schatten dieser drei Mächte entsteht eine vierte Gewalt. Willensstarke Menschen konsumieren so viel Elex, das sie zu mächtigen, aber emotionslosen Kreaturen werden: den Albs. Diese borg-ähnlichen Cyber-Soldaten fallen über die Menschheit her wie eine terroristische Plage, verschleppen, morden und verwüsten. Tja, und unsere Spielfigur startet als Hauptmann dieser mörderischen Terroristen.

Der Held hat einen Namen

Ja, in Elex ist man mal wieder ein lakonischer Pragmatiker, der lieber anpackt, statt zu quasseln. Aber anders als in Gothic und Risen hat der neue Held erstmals eine wirklich spannende Hintergrundgeschichte und (wie in Risen 3) auch einen Namen: Zu Beginn der Kampagne befindet sich Jax als Alb-Commander mit seinem Gleiter über dem Land Edan, wird plötzlich abgeschossen und von seinen eigenen Leuten zum Tode verurteilt. Wir überleben gerade so und werden in bester Piranha-Bytes-Tradition natürlich sofort ausgeraubt.

Mitten im Feindesland verlieren wir Ausrüstung, Fähigkeiten und Elex. Der Entzug von der Zaubersubstanz macht sich bemerkbar: Als einfacher Mensch beginnt Jax, wieder zu fühlen. Und was er mit diesen Empfindungen künftig anstellt, entscheiden wir.

20 Stunden für Akt 1!

Dass man einen Schurken spielt, finden wir super: Trotz unserer Entscheidungsfreiheit handelt es sich bei Jax nicht um eine Schablone, sondern um einen Charakter mit Vergangenheit, Persönlichkeit und Charisma. Was hat ihn zum Alb-Dasein getrieben? Und wieso wurde er verraten?

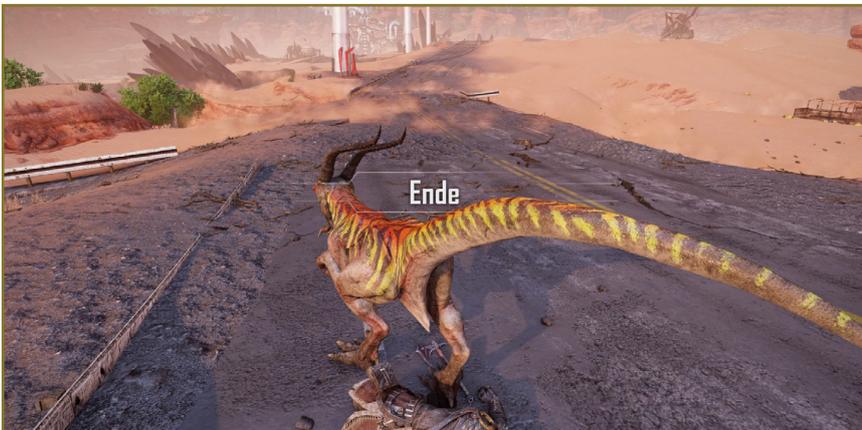


Ein Beispiel für die spielerische Freiheit von Elex: Den Siedler Eckard können wir sowohl im Dialog als auch im Zweikampf von unserer Tauglichkeit als Verbündeter überzeugen.

Drei Signale, dass Elex von Piranha Bytes ist



Der Held ist ein pragmatischer Krieger, der jedem aufs Maul haut, der selbiges zu voll nimmt.



Von wegen Level-Scaling: Wer an der falschen Ecke links abbiegt, wird halt von einem (anfangs) unbesiegbaren Monster gefressen. Dabei gibt's doch überall tolle Dinge zu entdecken!



Raue Dialoge zum Anfassen. Nach der Apokalypse überleben in Magalan nur harte Hunde – und natürlich auch Leute, die wissen, wie man Schakale jagt.

Die Main Quest ist zwar nach wie vor nicht Piranha Bytes' große Stärke, weil man Charakterentwicklungen und Spannungsbögen wie in Dragon Age: Origins über lange Zeit mit der Lupe sucht. Aber sie motiviert stärker als in alten Gothic-Tagen und weckt im zweiten Spieldrittel mit cleveren Ideen und Entwicklungen unsere Neugier.

Dass der Hauptgeschichte ein wenig der Fokus fehlt, liegt allerdings auch daran, dass man als Spieler freie Hand hat, wann man was in welcher Form angeht. Nachdem

man sich aus dem Wrack des eigenen Gleiters durch ein lineares Story-Tutorial gekämpft hat und die Grundlagen erlernt, öffnet sich das Abenteuer komplett.

Elex reagiert flexibel auf unseren ganz individuellen Weg: Treffen wir die verräterischen Albs erst nach 25 Spielstunden, dann fühlt sich das Ergebnis trotzdem nach einem stimmigen Erlebnis an. Gerade bei einem Rollenspiel kann sich so eine Freiheit sehen lassen, auch wenn der Preis dafür eben die dichte Dramaturgie kompakterer Spiele ist.

So viel zu tun!

Weil es schlicht so viel zu tun, zu sehen und zu erleben gibt, dürfte die Rachegeschichte von Jax für die meisten Spieler ohnehin erstmal in den Hintergrund treten. Die Kampagne von Elex ist ein Biest und genauso riesig wie die Spielwelt.

Man kann locker 20 Stunden mit der bloßen Vorbereitung verbringen, sich einer der drei Fraktionen anzuschließen, um dadurch stark genug für die Alb-Vendetta zu werden. Die Größe von Magalan, spielerisch wie räumlich, übertrifft die von Gothic 3 um Längen. Sie beschäftigt allein beim erstmaligen Durchspielen schon 60 bis 80 Stunden.

Und ja, beim Gedanken an Gothic 3 sind auch wir zusammengezuckt: Dort sorgte gerade die Weitläufigkeit dafür, dass die Welt sich leer anfühlte. Elex wiederholt diesen Fehler aber nicht. Ganz im Gegenteil.

Eine Welt zum Verlieren

Elex hat zwei ganz große Stärken, in denen es anderen Rollenspielen die Show stiehlt: die Quests und die Spielwelt. Wir haben weiter vorne im Test bereits den gelungenen Genre-Mix vorweggegriffen. Dass dieser Mischmasch funktioniert, zeigt sich maßgeblich beim Erkunden von Magalan, und kommt selbigem extrem zugute. Es macht einfach unglaublich viel Spaß, jeden Stein in dieser gigantischen Spielwelt umzudrehen, weil hinter jeder Ecke wertvolle Belohnungen, spannende Orte, Quests, Charaktere, Hintergrundinfos, Kämpfe oder Panoramen auf uns warten.

Selten wurde eine postapokalyptische Ödnis so abwechslungsreich in Szene gesetzt. Klar, rein technisch hinkt Elex der Triple-A-Konkurrenz eines Mass Effect: Andromeda oder Fallout 4 merklich hinterher, aber was dem Spiel an Grafikbombast fehlt, macht es durch künstlerische Ideen wett. Jax startet in Edan zwar umringt von dichten Wäldern, wie man sie aus Gothic oder Risen kennt, allerdings wird das schon hinter der ersten Abzweigung aufgebrochen durch verwitterte Wohnsiedlungen oder die gigantischen Weltenherzen, die den Boden mit Mana vollpumpen.

Verlockende Ödnis

Von dort kann man schnurgerade in irgendeine Himmelsrichtung gehen und wird dafür belohnt. Im Süden wartet die Küsten mit alten Schiffswracks, mysteriösen Inseln und einer gigantischen Klippe, vor der wir auf ein gigantisches Kraftwerk stoßen. Im Osten erkundet Jax die Wüste, stößt auf das Lager der Outlaws, durchquert alte Militäranlagen und Höhlensysteme.

Im Norden finden wir je nach Ausrichtung verschneite Bergregionen, riesige Maschinenstrukturen der Albs, die an Kampfstationen aus Mass Effect erinnern. Oder aber die zerklüftete Region Ignadon, in dem Schützengraben das Land durchziehen und der hochtechnisierte Hort der Kleriker mit Kampf-Mechs und Cyber-Gebäuden mitten



Was gibt's da wohl zu holen? Die Antwort: Kannibalen und einen Schatz. Kein Scherz!

in einem Berg auf uns wartet. Piranha Bytes hat sich nicht damit begnügt, einfach nur Wüste, Schnee und Wald in die Landschaft zu pflanzen, sondern sehr viel detaillierter als in Gothic 3 hinter nahezu jeder Kreuzung neue Spielwelt-Ideen verarbeitet.

Dieser Aufwand macht sich bezahlt: Weil die Welt so fremdartig und »mischmaschig« ist, wandert man immer mal wieder einfach querfeldein und folgt der eigenen Neugierde: Kann man auf diesen Turm da drauf? Kommen wir in den Tunnel da rein? Gibt's in dem Gebäude dort was? Die Antwort auf alle all diese Fragen ist stets die gleiche: Ja, wenn uns kein Monster frisst.

Entdecken wie in Skyrim und Fallout

Abseits von Skyrim und Fallout wurde das bloße Entdecken seit Jahren nicht mehr so belohnt wie in Elex. Anders als in No Man's

Sky stammen die Örtlichkeiten nicht aus dem Zufallsgenerator, sondern wurden handgesetzt. Und deswegen harmonieren sie auch so hervorragend mit den Quests. Wenn wir beim Durchstöbern der Welt nicht auf Audiologs, Beute oder Monster stoßen, dann erwartet uns irgendein Typ mitten in der Walachei mit einer Aufgabe.

Die Welt von Magalan ist so vollgestopft mit Quests und Aufträgen, dass man sich darin völlig verlieren kann. Wer zu Beginn der Kampagne erst alle drei Fraktionen besucht, statt sich direkt den Berserkern anzuschließen, findet im eigenen Questlog plötzlich einen Wald aus NPCs, die irgendwas von einem wollen.

Die Art der Aufgabe richtet sich dabei nach der Gesinnung der entsprechenden Fraktion: Bei den Berserkern geht's vor allem darum, das Mittelalter-Dorf in Schuss zu



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ich liebe Punk Rock, obwohl es handwerklich gesehen sicherlich anspruchsvollere Musik gibt, als Drei-Akkorde-Geschrammel mit In-die-Fresse-Texten. Aber ich spüre bei den guten Bands, dass ihre Songs eine Seele haben und wie sehr sie ihr Herz auf der Zunge tragen. Sie machen das nicht, um reich zu werden. Sie machen es, weil sie es lieben. Nunja, und ein bisschen machen sie es auch, weil sie nichts anderes können.

Elex ist für mich wie Punk Rock. Rein handwerklich gesehen machen die meisten Rollenspiele einen besseren Job. Trotzdem fühle ich mich einfach wohl und irgendwie verstanden, wenn ich Elex spiele. Ich mag es, wie es mir in den ersten Stunden das Gefühl gibt, ein Niemand zu sein, so dass hier jeder Level-Aufstieg noch wirklich eine Bedeutung hat. Ich mag es, dass Entscheidungsfreiheit mehr heißt, als nur zwischen Dialogoption A und B zu wählen. Ich mag einfach diesen typischen Piranha-Bytes-Stil.

Und in Elex kommt dieser Stil stärker zum Tragen als in der Risen-Serie. Man merkt dem Spiel an, dass Piranha Bytes hier mehr Freiheiten hatte, ihr Ding durchzuziehen. Wer ein glattpoliertes AAA-Abenteuer erwartet, sollte die Finger davonlassen. Wer allerdings 15 Jahre nach Gothic 2 mal wieder Bock darauf hat, sich in ein sperriges, aber ungemein atmosphärisches Rollenspiel-Biest mit den typischen Piranha-Bytes-Tugenden zu verbeißen, für den geht mit Elex ein Traum in Erfüllung.



Wer will, kann das Spiel komplett »mittelalterlich« zocken. Wobei dieser Unhold hier locker 100 Pfeile einsteckt.

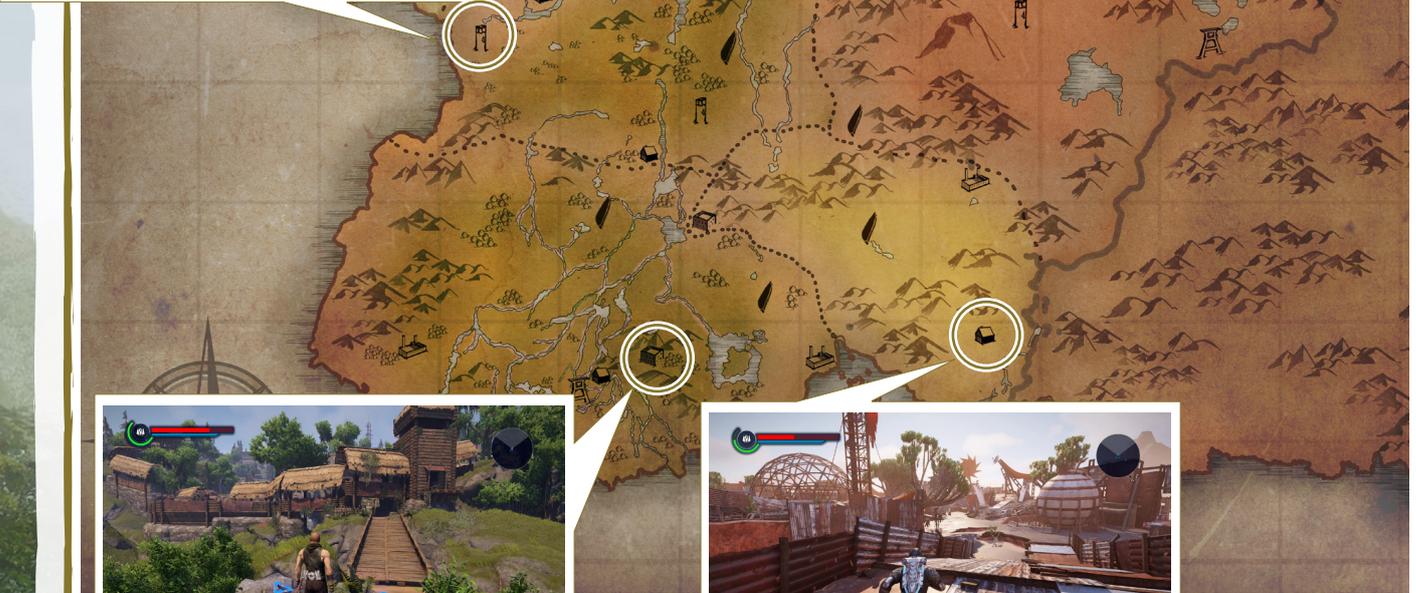
Wichtige Orte in Magalan



Abessa ist ein Schmelztiegel von Berserkern, Klerikern und Outlaws. Wir entscheiden selbst, wer die Oberhand behält.



Den Klerikern in **Ignadon** kann man sich am leichtesten anschließen, ihr Hort ist auf der Weltkarte aber am schwierigsten zu erreichen.



Wir starten in **Edan** und suchen bei den Berserkern Hilfe. Wer das mittelalterliche Gothic liebt, fühlt sich hier sofort zu Hause.



Im **Hauptquartier der Outlaws** in der Wüste geht's zu wie bei Mad Max, aber dafür lassen sie sich von niemandem ans Bein pinkeln.

halten und die Weltherzen zu beschützen. Die Kleriker suchen indes Kontrolle. Man muss Spione entlarven, Störenfriede denunzieren und Schläfer-Agenten beschützen und die Kampfmaschinen warten. Tja, und bei den Outlaws will jeder den anderen um-

bringen – Jax muss entscheiden, wo er mitmachen will. Und wo nicht.

Die Aufträge reichen von belanglosen Sammelquests bis hin zu beeindruckenden Kopfnüssen. Das Zauberwort der besten Elex-Missionen lautet: Entscheidungen.

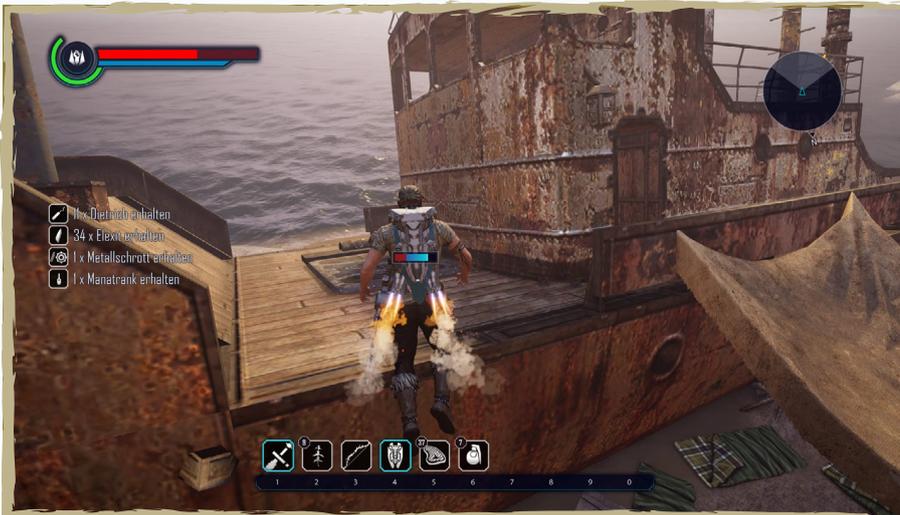
Hirn benutzen, um Hirn zu kochen

Während seiner besten Quest-Momente lassen wir Elex links liegen und laufen grübelnd in unserem Zock-Räumchen auf und ab, weil wir entscheiden müssen, wie wir einen Auftrag abschließen. Ein Beispiel: In der Kuppelstadt von Abessa sorgen die Kleriker für Ordnung. Outlaws gefährden den brüchigen Frieden durch falsche IDs.

Die Gesetzlosen beauftragen uns, einem Kollegen so eine Fake-ID zukommen zu lassen, damit er aus der Stadt fliehen kann. Wir wollen uns aber eigentlich mit den Klerikern gut stellen, also müssen wir wählen. Geben wir dem Outlaw die ID, verspielen wir Sympathien bei den Klerikern. Geben wir sie hingegen der Obrigkeit, dann schicken die einen Kollegen zum armen Outlaw, der ihm per Gedankenkraft das Hirn weichkocht: Ab diesem Punkt verschwindet der Kerl in der Natur, um sich künftig von Käfern zu ernähren. Wir haben seine Persönlichkeit geopfert. In Abessa spielt alles, was wir tun, irgendeiner Fraktion in die Hände – und schadet einer anderen.



Dröge Textfenster machen die Inventarverwaltung alles andere als attraktiv.



Nicht alle Ecken der Welt sind gelungen. Die Texturen dieses Schiffs lassen zu wünschen übrig.

Zig Wege führen nach Rom

Das Beispiel war noch eine harmlose Mission vom Anfang des Spiels. Später werden die Aufträge verwinkelter und schwieriger. Man entscheidet über das Schicksal diverser Personen: Eine Gruppe von Albs sucht Asyl; wenn wir den falschen Personen vertrauen, dann endet es für die Flüchtlinge tödlich. Viele Quests lassen sich mit Grips und Kreativität lösen. An einer Stelle verfolgen uns drei starke Schläger, weil wir eine Bar-Besitzerin ausgeraubt haben. Statt zu kämpfen, locken wir die drei mitten in ein Rudel Schakale. Problem gelöst.

Fast immer gibt es drei, vier oder fünf Wege, einen Auftrag zu absolvieren. Wenn man sich dann noch entscheidet, einen Gefährten mitzunehmen (es gibt eine Handvoll charismatischer Kandidaten), verändern sich die Dialoge zusätzlich. Apropos Bud-

dys: Man kann sogar eine eigene Fraktion übernehmen und ausbauen. Wenn man sie denn in der Spielwelt findet.

Wo der Hauptstory von Elex häufig der Fokus fehlt, helfen die Nebenaufgaben aus: Die kleinen Geschichten verleihen der Welt Leben und eine dichte Atmosphäre. In Magalan haben fast nur Drecksäcke und Schlitzohren überdauert. Alle Fraktionen haben Leichen im Keller, jeder Schritt nach vorne ist eine moralische Entscheidung. Piranha Bytes spielt die eigene Stärke raubeiniger Charaktere hier besser denn je aus. Rein spielerisch treten dabei aber auch die Probleme von Elex zutage.

Die Probleme von Elex

Dass wir bis zu diesem Punkt ausführlich auf die Spielwelt, die Quests und die Stärken der Erzählung eingegangen sind, hat



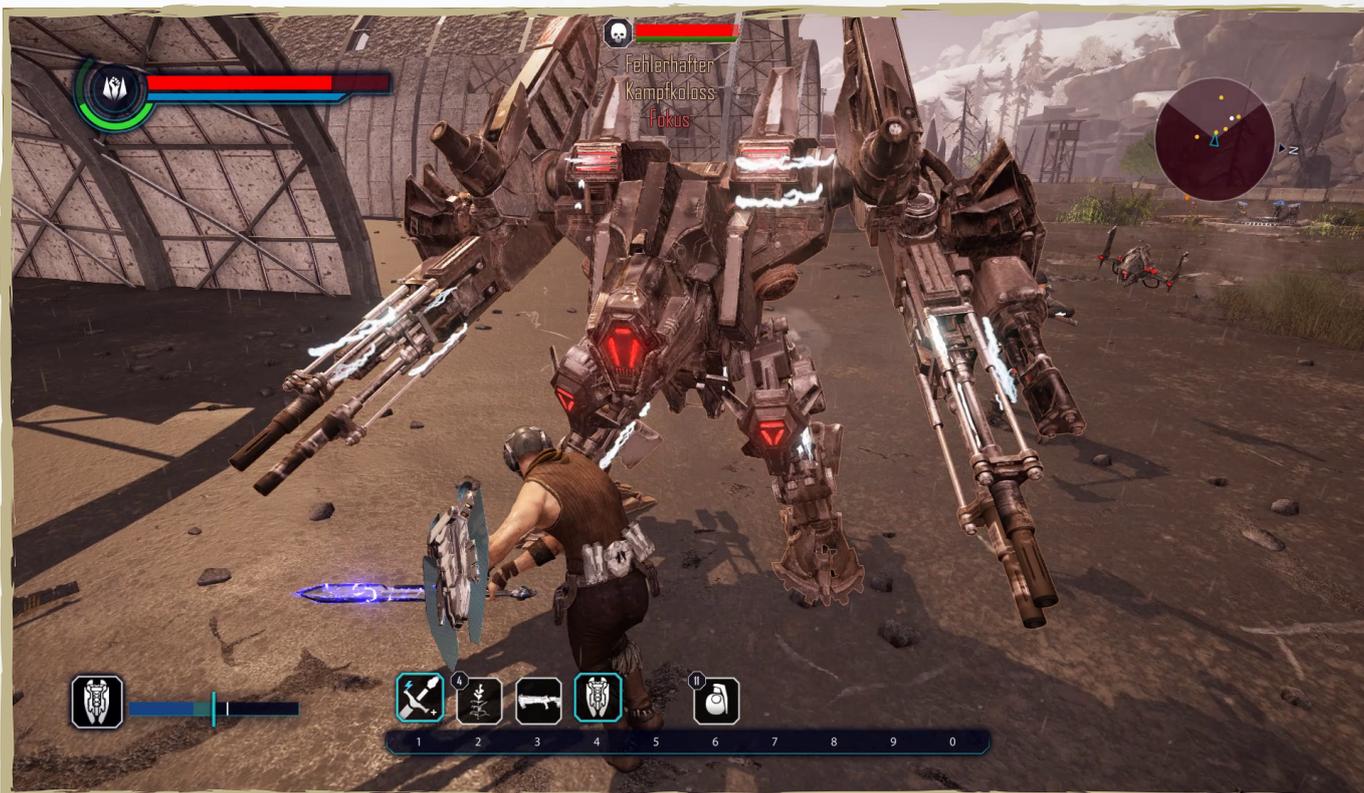
Michael Graf
@Greu_Lich

Piranha Bytes hat mit Elex das hinbekommen, was sie schon immer gut konnten. Mich hätte aber gefreut, wenn Piranha Bytes mit Elex auch das hinbekommen hätte, was sie noch nie gut konnten. Ansehnliche Animationen etwa, eine packende Inszenierung, ausdrucksstarke Gesichter, ein sauberes Interface und ein Kampfsystem, das einfach flutscht.

Rein technisch und mechanisch betrachtet ist Elex jedoch bestenfalls Mittelmaß. Und noch dazu anfangs derart zäh und trocken, dass manch Piranha-Neuling prompt in Schockstarre verfallen dürfte. Danach wird es fraglos besser; Spielwelt, Atmosphäre und Quests trösten über die vielen Ecken und Kanten hinweg. Dennoch bleibt Elex – wie Gothic, wie Risen – ein Spiel, auf das man sich einlassen muss. Ein Spiel, aus dem man den Charme herausklopfen muss wie Ketchup aus einer angebrochenen Flasche. Und dann kommt wie üblich viel mehr heraus, als man erwartet hätte.

einen Grund: Wer diese Bereiche an Rollenspielen liebt, kann bei Elex guten Gewissens zugreifen. Spielerisch gestaltet sich die Kaufempfehlung kniffliger, denn Elex entpuppt sich als recht sperriges Gameplay-Paket, das nicht jedem zusagen wird.

Problemzone Nummer eins sind die Kämpfe: Das Verkloppen von Gegnern macht in Elex lange nicht so viel Spaß wie



Die Kampfmechs stürzen sich mit enormer Druckwelle auf den Boden. Wer nicht perfekt ausweicht, hat im Nahkampf keine Chance.

Eine Beispiel-Quest: Der Fall des armen Cooper



Wir bekommen eine falsche ID für die Kuppelstadt, wenn wir drinnen dem Outlaw Cooper ebenfalls einen falschen Pass besorgen.



Weil wir aber den Klerikern angehören wollen, geben wir die Fake-ID stattdessen der Stadtwache, die dankbar ist für den Tipp.



Damit verdammen wir den armen Cooper: Ein sogenannter Suggestor kocht ihm per Gedankenrick das Hirn weich.



Coopers Persönlichkeit ist zerstört. Er will nur noch im Wald von der Hand in den Mund leben. Was wohl unsere Auftraggeber dazu sagen?

in vergleichbaren Rollenspielen. Das Abenteuer bietet uns freilich eine große Auswahl an Waffen, die sich unterschiedlich spielen: Wir können uns auf klassischen Nahkampf mit Schwert und Schild spezialisieren, den Blaster meistern, auf Magie setzen, uns mit Stimulanzien vollpumpen, Granatwerfer auspacken oder ein Kettensägenschwert upgraden.

Es gibt Crafting-Mechaniken, Sockel-Upgrades, Alchemie – Elex fährt tiefe und vielseitige Mechaniken auf, mit denen wir eigene Schwerpunkte setzen. Auch der Gegner-Pool aus Mutanten, Zombies, Albs und Mechs kann sich sehen lassen.

Aufs Maul erst beim fünften Schlag

Die theoretische Vielfalt ändert aber nichts an der Tatsache, dass sich der eigentliche Schlagabtausch in der Praxis unbefriedigend anfühlt. Häufig fehlt das richtige Treffer- und Distanzgefühl. Wir umtänzen den Gegner und greifen mit leichten oder starken Attacken ab, aber selbst schwache Feinde durchbrechen manchmal einfach aus dem Nichts unsere Kombo oder treffen uns aus lächerlich großer Distanz.

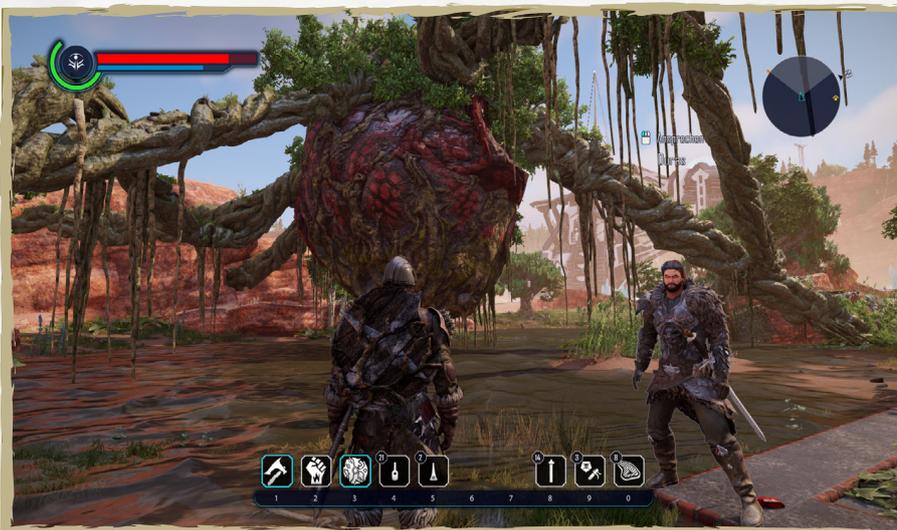
Kämpfe gegen Gruppen sind ein noch chaotischerer Graus, weil man selbst von drei Hühnern tot gerammt wird, ohne dass sich Jax befreien kann. Nervig!

Stichwort Kombo: Man muss am Anfang verinnerlichen, dass Angriffskombinationen erst mit dem vierten, fünften und sechsten Treffer große Schäden verursachen. Das fühlt sich unintuitiv an – in echten Fights ist der erste Schlag meist der härteste. Wer ausweicht und mit einem schnellen Einzelstreich kontert, wird dafür im Prinzip nie belohnt. Beim Kampf gegen Menschen wird das Problem noch größer.

Menschen exploiten

Menschliche Gegner haben eine Ausdauerleiste, die abnimmt, wenn sie schlagen oder blocken. Wer sich clever anstellt, kann dieses System leicht »exploiten« und den dicksten Berserker fällen. Man geht mit Schwert und Schild in den Kampf, wartet darauf, dass sich der Gegner verausgabt, und bringt ihn mit einem Schildschlag aus dem Gleichgewicht. Die eigene Ausdauer wird sich immer schneller erholen als die des Kontrahenten, sodass wir ihm die Puste direkt wieder aus den Lungen prügeln können.

Es gab Situationen, in der wir mit unserem popeligen Beil vier Minuten lang (!) auf einen Typen eingeschlagen und ihn mit exakt derselben Taktik immer wieder auf die Bretter geschickt haben. Das spielt sich eintönig und »clunky«. Reine Fernkämpfer können diese Ungereimtheiten zwar umgehen, müssen aber damit leben, dass Bögen und Blaster erst spät wirklich gut werden. Und das Trefferfeedback bleibt auch hier mager. Wer auf die höheren der vier Schwierigkeitsgrade



Die Weltenherzen zeigen, wie abwechslungsreich Elex selbst lahme Oasen inszeniert.



Dimitry Halley
@dimi_halley



Die ersten Stunden von Elex sind gleichzeitig die schlechtesten. Man ärgert sich über die Macken des Kampfsystems, weil man noch keine Anti-Frust-Tricks kennt. Das Dorf der Berserker erinnert außerdem so sehr an Gothic, dass Elex seine Innovationen erst viel später richtig ausspielt. Aber es lohnt sich, am Ball zu bleiben!

Ich habe selten ein Rollenspiel erlebt, bei dem der erste Eindruck sich so vom letztlichen Fazit unterscheidet. Für mich kam der Wendepunkt, als ich meine popelige Axt in der Wüste endlich gegen ein Kettensägenschwert austauschte und mit der Erkundung der Welt begann. Magalan ist eine der interessantesten Rollenspiel-Welten, die ich seit Morrowind erlebt habe, weil man schlicht keine Ahnung hat, was hinter der nächsten Ecke wartet. Die tollen Quests verstärken diesen Sog nur.

Natürlich kann man sich an den Ecken und Kanten des Spiels reiben. Aber das ändert nichts daran, dass ich mit dem Gesamtprodukt extrem viel Spaß habe. Elex setzt um, was Videospiele ohnehin besser können als alle anderen Medien: Es bietet mir eine Welt, in die ich eintauchen möchte, in der ich mich komplett verliere. Atmosphäre war immer schon die größte Stärke von Piranha Bytes. Und wer genau darauf in einem Rollenspiel den meisten Wert legt, der darf Elex nicht verpassen.

schaltet und die Aggressivität der Feinde nicht manuell reguliert (das geht glücklicherweise), der muss außerdem damit rechnen, dass Gegner uns über zwei Berge hinweg wittern. Dabei mag es sich um einen Bug handeln, den Piranha Bytes noch fixen kann, aber die Kämpfe bleiben dennoch eine der größten Schwächen des Spiels.

Das soll nicht heißen, dass die Auseinandersetzungen nicht motivieren. Man freut sich nur mehr darauf, den Feind zu übertrumpfen, als darauf, gegen ihn zu kämpfen. Die Sandbox der Spielwelt lässt sich zudem wunderbar für unkonventionelle Lösungen ausnutzen. Etwa indem man Monster vom Rudel weglockt. Oder sie zu noch größeren Tieren treibt, damit sie sich gegenseitig töten.

Rollenspiel passt, Inventar nicht

Außerdem bleibt man motiviert, im Level aufzusteigen, damit die Kämpfe nicht mehr so frustrieren. Wer fleißig trainiert, steckt Attributspunkte in Stärke, Geschick und Co., kann damit Kampf-Skills erlernen. Alternativ spezialisieren wir uns auf klassenspezifische Talente wie die Gedankenkontrolle der Kleriker, um Quests gewaltlos zu lösen. In der zweiten Spielhälfte sorgen die Auseinandersetzungen damit für weniger Frust. Elex ist ein klassisches Rollenspiel und kein



Outlaw Blake verkauft Granaten. Man kann ihn ermorden und durch einen Strohmann ersetzen.

auf Action polierter Prügler. Folglich greifen auch typische Rollenspiel-Mechanismen: Die Jagd nach neuer Ausrüstung macht genauso viel Spaß wie einst in Gothic. Das Verwalten selbiger allerdings nicht.

Problem Nummer zwei von Elex ist die fummelige Bedienung: Dem Interface fehlt Feinschliff. Das Inventar präsentiert sich als dröge Textliste. Klar, man sackt im Spiel bergeweise Gegenstände ein, die man irgendwie auflisten muss, aber selbst Skyrim-Interface-Mods sind hübscher.

Die Bedienungs-fummeligkeiten setzen sich auch jenseits des Gepäcks fort. Wer aus dem Lauf mit dem Jetpack fliegt, verliert jedes Bewegungs-Momentum und steigt pfeilgerade nach oben. Das Geschwindigkeitsgefühl bleibt auf der Strecke, kein Vergleich zum eleganten Thrust-Jump eines Destiny. Da man die Quests trotz der abwechslungsreichen Erzählweise letztlich durch Kämpfe, Lauferei oder Gespräche regelt, stolpert man häufig über die Probleme des Spiels.

Wie sieht's mit den Bugs aus?

Tja, und zum Schluss verbleibt die Technik von Elex als ein Aspekt, der weder komplett Problem, noch komplett Highlight ist. Auf der einen Seite lockt die altbackene Optik keinen mehr hinterm Ofen hervor (Stichwort: Animationen!), die Sound- und Musikabmischung sorgt immer mal wieder für die falschen Klänge in den falschen Momenten, hier und da bleibt auch mal ein Gegner in einer Wellblech-Platte hängen.

Auf der anderen Seite haben wir keine gravierenden Bugs festgestellt. Der Soundtrack kann mit Gothic konkurrieren. Und in der richtigen Lichtstimmung übertrumpfen die Panoramen jede Technik-Macke.

Man muss Elex seine Engpässe verzeihen, dafür wird man mit einem der vielseitigsten und umfangreichsten Open-World-Rollenspiele der letzten Jahre belohnt.

Ein neuer Piranha-Bytes-Standard

Elex setzt auf Spieler, die Grips und ein Herz für Exzentrik mit an den Tisch bringen wollen. Man wird nicht bei der Hand genom-

men, sondern muss auch mal eine Situation übers Knie brechen, um beispielsweise einen unfairen Kampf zu vermeiden.

Das kennen Fans von Gothic, allerdings ist Elex mehr als ein neuer Anstrich für ein altes Gerüst: Die Quests, die Abwechslung in der Spielwelt sowie die Detailverliebtheit an jeder Straßenecke setzen neue Standards für Piranha Bytes. Die unverkennbare Handschrift behält sich Elex trotzdem bei – wer auf die noch nie Bock hatte, wird seine Meinung wohl auch jetzt nicht ändern. ★

ELEX

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2500K / Phenom II x4 940
Geforce GTX 570 / Radeon HD 5870
6 GB RAM, 35 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-4790 / AMD FX-8350
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 35 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle Lichtstimmungen
- großartiger Soundtrack
- gelungene Vertonung
- teils veraltete Texturen, Modelle und NPC-Klone
- unschönes Interface

SPIELDESIGN



- teils vorbildliches Questdesign
- motivierendes Rollenspiel-System
- wunderbare Welterkundung
- belohnt kreatives Mitdenken
- sperriges und hakeliges Kampfsystem

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade mit Feinjustierungen
- mehrere Lösungen für jede Quest
- zig Spielweisen und Waffen
- Kampf gegen NPCs lässt sich exploitieren
- unintuitive Bedienung

ATMOSPHÄRE / STORY



- fantastische Spielwelt
- viele interessante Charaktere und Begleiter
- Liebe zum Detail
- gelungener Genre-Mix
- unfokussierte Hauptgeschichte

UMFANG



- riesige offene Spielwelt
- unzählige Missionen
- drei Fraktionen erhöhen Wiederspielwert
- stundenlange Erkundungsmöglichkeiten
- beschäftigt locker 60 Stunden

FAZIT

Mit tollen Quests und einer noch toleranteren Spielwelt wird Elex zum besten Piranha-Bytes-Spiel seit Gothic 2, erbt aber dessen Mängel.

