

Seven: The Days Long Gone

THIEF VON OBEN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **IMGN.PRO** Entwickler: **Fool's Theory** Termin: **01.12.201** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GoG)**

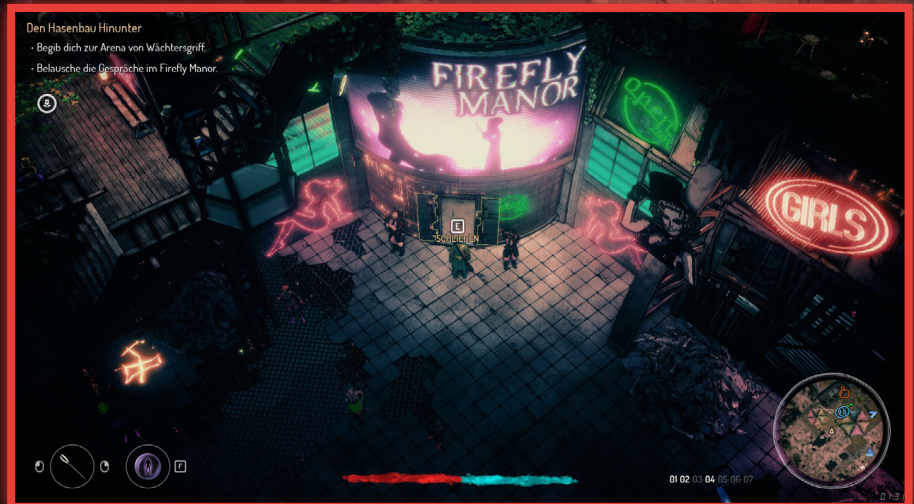
Seven spielt sich im Test wie ein Thief aus der Iso-Perspektive. Aber entwickelt das Action-Rollenspiel dabei auch eine eigene Identität?

Von Elena Schulz

2014 waren viele Spieler mit dem Reboot der Schleichserie Thief unglücklich. Der Titel konnte sich unter anderem nicht entscheiden, ob er Schleichspannung mit möglichst viel Freiheit kombiniert oder uns als lineares Action-Adventure an die Hand nimmt. Das Ergebnis hat sich dann zwischen diesen beiden Routen verlaufen. Verrückterweise zeigt uns das isometrische Cyberpunk-Rollenspiel Seven: The Days Long Gone, wie sich ein gutes Thief hätte spielen können. Seven sieht auf den ersten Blick wie ein typisches Tot-klick-Ding à la Diablo 3 aus, wir steuern unseren Helden aber direkt und infiltrieren Gebäude, klettern, knacken Schlösser, stehen und verkleiden uns.

Held wider Willen

Seven begrüßt uns mit einer Hinrichtung. Nachdem wir das kurze Tutorial absolviert haben, sehen wir, wie ein Mann durch einen Elektroschock gegrillt wird; er hat sich dem Staat widersetzt. Diese Szene ist tonangebend für Seven, das Spiel baut eine düster-dreckige Cyberpunkwelt vom Feinsten auf.



Neon-Tafeln und düstere Gassen erzeugen eine tolle Blade-Runner-Atmosphäre.

Nach dem großen Krieg zwischen den Menschen und den Dämonen genannten technischen Wesen hat der Prophet Drugun mühsam eine neue Zivilisation errichtet. Die fußt auf der Kontrolle und Überwachung durch Technomagier und Biomanten, die technisch und biologisch modifiziert sind. Hinzu kommt das geheimnisvolle Konsortium als graue Eminenz im Hintergrund. Die Welt wird zudem von Monstern und der Techfäulnis heimgesucht, einer tödlichen Krankheit. Beide sind Überbleibsel aus der Zeit des Krieges. Von alledem will Meisterdieb Teriel aber nichts wissen. Der Einzelgänger ist nur

auf seinen Vorteil bedacht – bis der Dämon Artanak von ihm Besitz ergreift. Artanak geht nicht als Durchschnittsdämon durch, er will den Menschen nämlich helfen und zwingt Teriel, eine Regierungsverschwörung aufzuklären. Wie die ausgeht, können wir mitbestimmen, je nachdem für welches der Enden wir uns zum Schluss entscheiden.

Neben der Geschichte begeistern uns vor allem die vor Sarkasmus tiefenden Dialoge des ungleichen Heldenpaares Teriel und Artanak. Das akustische Sahnehäubchen obendrauf bilden die sehr guten englischen Sprecher und der ungewöhnliche Soundtrack aus Elektro- und Western-Klängen.



Gerade gegen viele Gegner haben wir kaum eine Chance, Schleichern ist oft der bessere Weg.

Schleicher haben es leichter

In Seven folgen wir nicht nur linear der Hauptgeschichte. Wir können uns frei in der Open World bewegen und haufenweise Nebenaufträge annehmen. Die lassen uns mal etwas stehlen, mal einen Tatort untersuchen, mal einen Auftragsmord erledigen, bieten also viel Abwechslung.

Das Gleiche gilt für die Optik: Uns erwarten neben den von bunten Neonreklamen erhellten schmutzigen Städten auch idyllische Wälder, modrige Sümpfe und monsterverseuchte Ruinen, alles wunderbar akzentuiert durch den farbenfrohen Comic-Look.

Innerhalb der einzelnen Missionen können wir uns theoretisch für unterschiedliche Vorgehensweisen entscheiden, praktisch hat man es als Schleicher aber leichter. Wir



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Seven wirkt auf den ersten Blick wie ein Action-Rollenspiel à la Diablo. Ich steuere meine Figur aus der Top-Down-Perspektive durch eine Welt voller Gefahren und setze mich mit Waffen und Spezialfähigkeiten zur Wehr, die ich nach und nach verstärke und ausbaue. Tatsächlich steckt durch den Schleichfokus aber noch viel mehr im Spiel.

Ich bekomme ein gelungenes Schleichspiel im Action-Rollenspiel-Gewand. Es macht Spaß, lautlos an Gegnern vorbeizuschleichen, aber ich habe genauso Lust meine Figur immer weiter zu verbessern, um den Feinden damit ein Schnippchen zu schlagen. Seven lädt zum Experimentieren und Erkunden ein. Aber eigentlich war es schon beim Szenario um mich geschehen. Immerhin wissen wir, dass Cyberpunk das beste Setting aller Zeiten ist!

sehen uns in der Regel mit einem schwer bewachten Komplex konfrontiert und entscheiden selbst, wie wir reinkommen. Spezialisieren wir uns auf Nah- und Fernkampfwaffen, kann eine Auseinandersetzung zwar auch gutgehen, direkte Konfrontationen sind jedoch immer gefährlicher als die Leisetreternummer. Gerade Gegnergruppen (also mehr als ein Gegner, höhö) können uns schnell überrennen.

Blöd: Gegen Ende gibt es Bosskämpfe, die anstrengend werden können, wenn man sich vorher nie auf Kämpfe konzentriert hat – ganz ähnlich wie in Deus Ex: Human Revolution. Durch die freie Speicherfunktion bleibt der Schwierigkeitsgrad insgesamt aber angenehm. Und sonst stört uns der Schleichfokus nicht wirklich. Im Gegenteil.

Hacker oder Akrobat?

Sich von hinten anzupirschen und Feinde lautlos auszuschalten macht in Seven nämlich nur einen kleinen Teil der Schleicherfahrung aus. Mit der passenden Verkleidung können wir uns sogar unbehemmt in feindlichen Sperrgebieten bewegen, in denen man uns normalerweise bei bloßem Sichtkontakt sofort angreifen würde. Wir müssen nur unsere Hände in den Taschen lassen. In den eigenen wohlgeheimt, um bloß kein Misstrauen bei den Gegnern zu erregen.

In Auseinandersetzungen, oder um selbige zu vermeiden, nutzen wir das vertikale Level-design. Wir klettern über Gegner hinweg oder schalten sie unbemerkt per Dropkick oder Schwerthieb von oben aus. Wir verfügen über Schwerter, Äxte, Dolche oder auch Armbrüste, Fallen und Granaten. Im Kampf sind zudem Ausweichmanöver und Spezialangriffe möglich. Obwohl es im Herzen ein



Unser Sinnesmodus hilft uns dabei, Gegner einzuschätzen und wichtige Objekte aufzuspüren.

Sleichspiel ist, verfügt Seven über viele Action-Rollenspiel-Elemente.

Interessante Objekte und feindliche Sichtkegel können wir übrigens über unseren Sinnesmodus markieren. Der bringt auch weitere nützliche Infos, etwa ob wir Feinde mit einem lautlosen Angriff ausschalten können oder sie besser umschleichen sollten. Einziger Stolperstein ist hin und wieder die ungenaue Steuerung, die obendrein ein wenig träge wirkt. Das stört besonders beim Kämpfen oder Klettern.

Wir bauen uns einen Meisterdieb

Für den richtigen Rollenspiel-Anteil im Action-Rollenspiel sorgen die Fertigkeiten, die wir nach und nach in Teriel reinschrauben. Dazu benötigen wir aber die in der Welt versteckten Baupläne und den sogenannten Nektar für die Aktivierung der einzelnen Fähigkeiten im Gehirnchip. Die Kräfte sind nicht sonderlich originell, aber wirkungsvoll: Müssen wir schnell aus unserem Versteck fliehen und sind von Feinden umgeben, können wir uns zum Beispiel für eine kurze Zeit unsichtbar machen und entweichen.

Die Waffen und Rüstungen bringen unterschiedliche Werte mit. Schwere Rüstungen verfügen generell über einen guten Schutz, andere fallen wiederum leichter aus, bringen aber Brand- oder Giftresistenz mit. Ein Crafting-System ermöglicht uns sowohl für die Waffen als auch für die Rüstungen spürbare Verbesserungen, die wir nicht einfach kaufen oder stehlen können. In der Praxis ist das Handwerken aber eine zähe Angelegenheit. Wir müssen erst Unmengen von Schrott sammeln und zerlegen, bis sich wirkungsvolle Verbesserungen anfertigen lassen. Das ist wegen des Gewichtslimits und der langen Laufwege zu den wenigen Werkbänken besonders lästig. Zwar gibt es ein Schnellreisesystem, das müssen wir aber erst mühsam freischalten. Bis wir also mal einen verbesserten Klingenschaden zusammenschraubt haben, vergehen gefühlte Tage.

Blass vor Neid

Seven bringt auf der mechanischen Ebene wenig Neues, transportiert bekannte Spiel-

elemente aber gekonnt in die isometrische Perspektive. Der 2014er-Garrett wird noch blasser vor Neid! Obendrauf packt das Spiel eine ansprechende Grafik und eine fesselnde Geschichte, die hintenraus sogar immer mehr an Tiefe gewinnt. Das alles in einem Cyberpunk-Szenario! Davon kann's bekanntlich nie genug geben. Mit Seven lässt sich die Zeit, bis Cyberpunk 2077 erscheint, folglich zumindest ein bisschen verkürzen. Fun Fact: Die Entwickler von Seven sind ehemalige CD-Projekt-Leute. ★

SEVEN THE DAYS LONG GONE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 650 / Athlon II X4 610e
Geforce GT 640 / Radeon HD 5570
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4430 / AMD FX-8300
Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



abwechslungsreiche Gebiete schicker Comic-Look cooler Soundtrack-Mix aus Western und Elektro charmante englische Vertonation detaillierte Umgebungen

SPIELEDISIGN



gelungene Schleichmechaniken vertikales Leveldesign abwechslungsreiche Aufgaben spannendes Hacken und Schlösser knacken Kämpfen selten echte Option

BALANCE



nützliche Fertigkeiten freies Speichersystem angenehmer Schwierigkeitsgrad Crafting sehr zäh unpassende Bosskämpfe

ATMOSPHÄRE / STORY



großartige Cyberpunk-Atmosphäre spannende Sci-Fi-Geschichte humorvolle Dialoge mehrere Enden viele Hintergrundinfos machen Welt lebendig

UMFANG



frei erkundbare Open World zahlreiche Nebenmissionen und Spezialaufträge Blaupausen für Fertigkeiten Schnellreise muss mühsam freigeschaltet werden oft lange Laufwege

FAZIT

Seven ist ein sehr gutes Schleichspiel mit einer interessanten Geschichte, das durch seine lebendige Cyberpunk-Welt glänzt.

