

Underworld Ascendant

EIN SANDKASTEN BRAUCHT BESSEREN SAND

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Otherside Entertainment** Termin: **2018**

Underworld Ascendant wagt sich nicht nur in den stygischen Abgrund, auch als Spiel geht es einige Risiken ein. Unser Eindruck zur Gameplay-Demo ist gespalten.

Von Dimitry Halley

»Wir pfeifen auf den leichten Weg«, erklärt uns Warren Spector. »Erfolg muss man nicht durch Profit messen. Das überlassen wir anderen. Underworld Ascendant soll Computerspiele in eine neue Richtung entwickeln. Wir wollen ein kreatives Statement setzen, und nicht nur dicke Gewinne einstreichen.« Große Worte, aber hey, wir reden hier schließlich mit einem der Schöpfer von Deus Ex, Wing Commander, Ultima, System Shock und Thief. Wer einige der wichtigsten Meilensteine der Spielegeschichte auf seinem Konto verbuchen kann, der darf den Mund ruhig voll nehmen. Liefern muss man am Ende des Tages aber trotzdem: Deshalb zeigt Spector uns gemeinsam mit seinen Kollegen Paul Neurath (Ultima Underworld, Thief, Arx Fatalis) und Joe Fiedler (Bioshock Infinite) in einer halbstündigen Gameplay-Demonstration, wie das Crowdfunding-Pro-

jekt Underworld Ascendant diesen großen Worten gerecht werden will.

Und ja, die Äußerungen der Entwickler offenbaren tatsächlich einige tolle Game-design-Entscheidungen. Zumindest in der Theorie. In der praktischen Demonstration entlockt uns der Erbe von Ultima Underworld allerdings fleißiges Stirngerunzel. Vor allem, wenn man bedenkt, dass das Spiel noch 2018 erscheinen soll.

Auf dem Papier reicht nicht

Stellt euch vor, ihr verkörpert einen Helden aus der Ego-Ansicht, seid aus eurer Gegenwart hineingezerrt worden in die stygische Unterwelt einer Fantasy-Paralldimension, erkundet einen düsteren Dungeon voller Monster. Das ist im Prinzip die Grundidee des Spiels, ganz in der Tradition von Ultima Underworld. Ein altes Übel muss aus der (Unter-)Welt geräumt werden. Um das zu bewerkstelligen, erledigt man in den düsteren Gewölben reihenweise Quests im Format von »Finde den Heiligen Kelch der Heiligkeit in einer unheiligen Gruft«.

Ihr entscheidet dabei selbst, ob ihr mit gezogenem Schwert in die Arme der Untoten rennt, euch von hinten heranschleicht oder per Magie deutlich unkonventionellere Lö-

sungen bemüht. »Unkonventionell« heißt in dem Fall, dass man beispielsweise per Telekinese einen Stapel Kisten schweben lässt, diesen in eine Fackel hält, die Dinger damit in Flammen setzt – und dann mit den schwebenden Telekinese-Flammenkisten den Skelettkriegern die Rummel zu Klump haut. Brennende Kisten als Waffe? Super!

In der Gameplay-Realität scheinen die Entwickler beim Vorspielen der Demo aber einige Probleme zu haben, dieses Attentat mit brennenden Kisten ohne mühseliges Gamepad-Gehader durchzuziehen. Die Bedienung wirkt extrem fummelig – und Einschränkungen sind ironischerweise das genaue Gegenteil von dem, was die Entwickler uns illustrieren möchten.

An der Umsetzung muss gefeilt werden

Im Rahmen der Präsentation will man uns nämlich vor allem zeigen, wie groß die kreative Freiheit von Underworld Ascendant sein kann. Das Spiel soll Rollenspiel-Fans mit jedem neuen Dungeon einen Spielplatz bereitstellen, in dem wir unsere kühnsten Fantasien ausleben.

Das Spiel befreit sich dazu von der klassischen – ähm – Klassenverteilung anderer Rollenspiele. Statt festgelegter Ritter, Magier und Diebe verkörpern wir einen Avatar, der sich Fähigkeiten selbst zusammenstellt. Statt Erfahrungspunkte zu sammeln, verbessern wir Skills durch Gebrauch.

Wir erkunden also beispielsweise eine unterirdische Burgruine (so wie in der Demo) und treiben dank eines in sich stimmigen Physiksystems allerlei Schabernack mit der Umgebung, um das Areal abzuschließen. Wir schießen Fackeln mit Wasserpeilen aus, verkleben Klingenspalten mit Kleisterkugeln, bauen per Magie alternative Brücken aus Kisten und Gerümpel.

Wer den Rätsel-Plattformer Trine gespielt hat, der wird wissen, wie viel Spaß solche offenen Gameplay-Systeme machen können, in denen Spieler mit einem überschaubaren Arsenal von Werkzeugen die absurdesten Lösungen für Probleme entwickeln.



Zauberei ermöglicht die kreativsten Spielweisen. Kisten dienen als Waffen, Wege und Werkzeuge.



Die Godray-Effekte sorgen durchaus für stimmungsvolle Atmosphäre, wirklich beeindruckend sieht die Grafik aber an keiner Stelle aus.

Die Rivalen von Underworld

In der Underworld-Präsentation sieht aber keiner der Lösungswege wirklich Spaß aus. Telekinese wirkt extrem fummelig und unpräzise. Der Entwickler braucht mehrere Anläufe, um die Kisten für den Brückenbau überhaupt in Form zu bringen. Und selbst dann schafft es die Spielfigur oft nicht, über kleine Hürden zu hüpfen. »Ein Bug«, behaupten die Entwickler.

Auch bei den klassischen Rollenspiel-Disziplinen fehlen uns Highlights. Die Schwertkämpfe aus der Ego-Perspektive wirken wie simples Draufhauen, kein Vergleich zur Raffinesse und Wucht eines Dark Messiah oder Chivalry. Die Schleichmechanik will mit akrobatischen Upgrades wie Wandlauf an die Feinheiten eines Dishonored 2 herankommen. Aber hier konkurriert Underworld Ascendant mit einem Spiel, das sich ganz aufs Leisetreten konzentriert. Und zumindest in

der Gameplay-Demo verliert es dieses heimliche Duell gegen Bethesdas Schleicher.

Prinzipiell finden wir die Idee einer Rollenspiel-Sandbox großartig. Underworld Ascendant will die Spieler ernstnehmen, ihnen keine Lösungen vorkauen und jedem Helden ermöglichen, seine ganz eigene Geschichte zu schreiben. Man erkennt auch ganz deutlich die spielerische Vielfalt, die Warren Spector und Co. schon in Thief, Deus Ex und den anderen Looking-Glass-Urgesteinen auf den Weg gebracht haben.

Aber über 25 Jahre nach Ultima Underworld 1 gibt es ironischerweise haufenweise geistige Erben, mit denen sich Underworld Ascendant messen muss. Auf dem Papier sind die Alleinstellungsmerkmale vorhanden, in der Umsetzung muss der Rollenspielplatz aber noch gehörig an seinen Spielgeräten feilen, um seinen Unterweltbesuchern Spaß zu machen. ★



Eine kreative Rollenspiel-Sandbox, in der ich mörderische Dungeons auf Dutzende Weisen bewältigen kann? Charakterentwicklung wie in Skyrim? Eine flexible Physik, die mir genauso absurde Lösungen ermöglicht wie die grandiose Trine-Serie? Klasse! Underworld Ascendant hat zumindest theoretisch tolle Ideen, die für meinen persönlichen Geschmack voll ins Schwarze treffen. Aber all diese Spielelemente müssen am Ende des Tages auch Spaß machen. Und da sehe ich noch viele Stolpersteine.

Die kreativen Problembewältigungen – wie das Verkleben von rotierenden Säbelfallen – reichen aktuell einfach noch nicht aus, um die mageren Kämpfe, Schleichpassagen und Bedienungsschwierigkeiten auszugleichen. Vielleicht ändert sich das noch. Underworld Ascendant ist eines der Spiele, die überraschend viel Spaß machen könnten, wenn man sich selbst hinter Steuer klemmt, statt nur zuzuschauen. Lustigerweise galt das auch schon für einen von Warren Spectors früheren Meilensteinen, nämlich Deus Ex. Wer sich dort von der mauen Grafik und der sperrigen Shooter-Bedienung abschrecken ließ, verpasste einen großartigen Mix aus Schleichen, Kämpfen und kreativen Trickereien. Umso gespannter bin ich auf meine eigenen Anspiel-Eindrücke von Underworld Ascendant. Erst dann wird man festmachen können, ob sich die Geschichte von Deus Ex 18 Jahre später in der Unterwelt wiederholt.



Mit fortlaufender Kampagne sollen alte Areale von immer fieseren Monstern bevölkert werden.