

Rage 2

WUT IN GUT?

Genre: **Action** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Avalanche / id** Termin: –



Na sowas, der olle Kvasir lebt immer noch? Der Wissenschaftler aus Wellspring war schon im ersten Rage uralte.

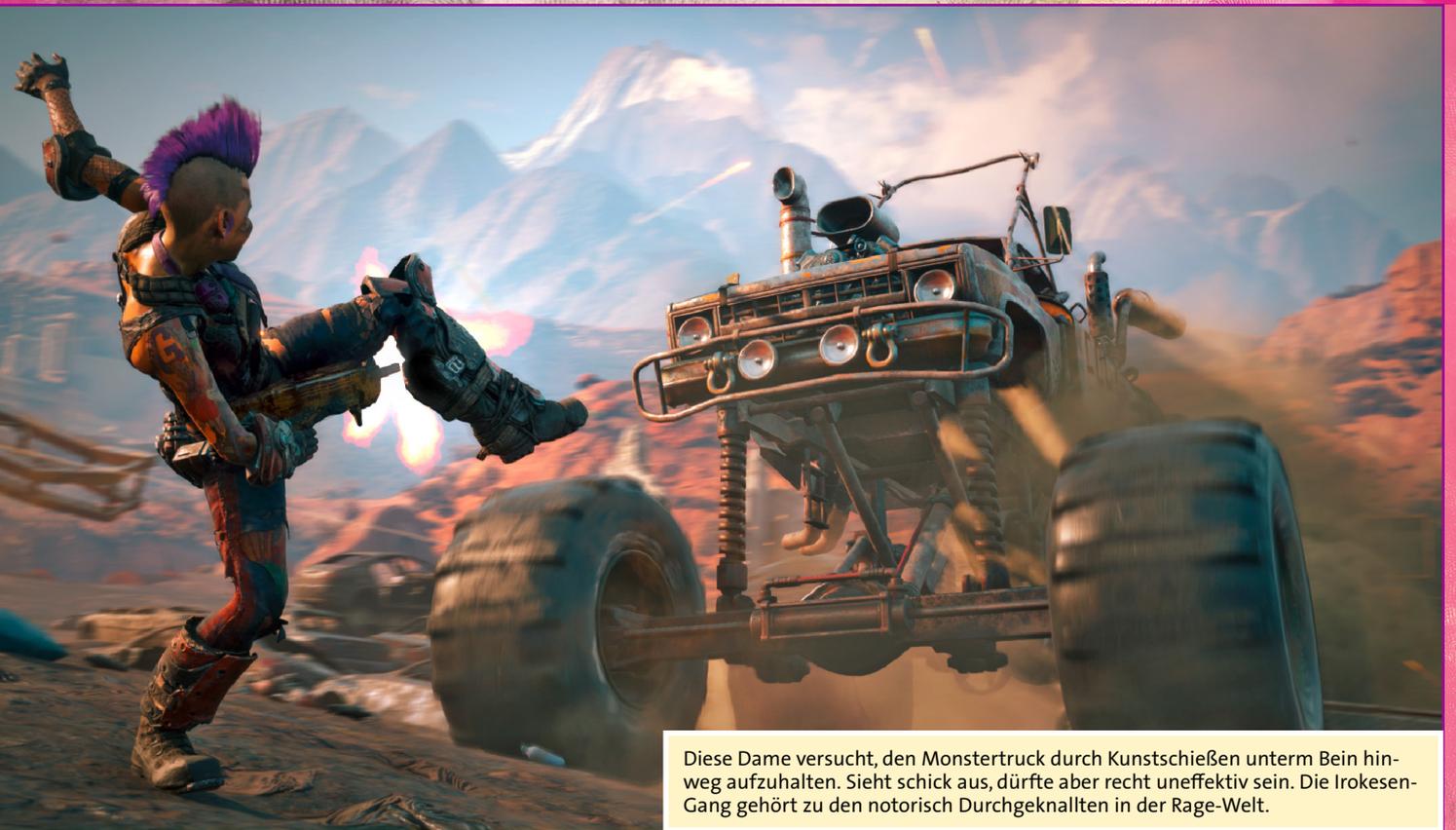


Na, wenn diese Szene nicht mal ganz laut Mad Max schreit! Wir wollen unsere Fahrzeuge übrigens selbst anmalen können.

Es gibt da ein Spiel von id Software, das wir alle vergessen haben. Die Entwickler wollen das mit einem zweiten Teil und mithilfe der Avalanche Studios ändern. Von Petra Schmitz

Es gibt eine ganze Menge Dinge, die id Software hervorragend beherrscht. Movement, Leveldesign, Waffengefühl – das alles fällt einem aus dem Stehgreif ein, darüber muss man nicht mal großartig nachdenken. Doch eines wird gerne vergessen: id kann Namen! Kurze, unkomplizierte und prägnante Namen, die leicht über die Lippen gehen, die aber trotzdem ordentlich Wucht mitbringen. Doom, Quake ... und Rage. Ja, auch Rage ist eigentlich ein fantastischer Spielname – nur fehlt ihm im direkten Vergleich mit anderen id-Titeln die Wucht. Denn die entsteht nicht allein durch eine Buchstabenfolge, die entsteht nicht nur durch die Bedeutung eines Wortes, die entsteht zu entscheidenden Teilen durch das, was man mit dem Namen eines Spiels in Verbindung bringt. Das funktioniert sogar, wenn man beispielsweise Quake oder Doom niemals angefasst hat. Selbst als beinharder Online-Rollenspieler oder Echtzeitstrategie weiß man einfach, dass diese beiden Spieleserien für etwas Großes, etwas Bedeutendes stehen.

Auch der postapokalyptische Shooter Rage (Story im Kasten auf Seite 24), der 2011 erschien, hätte diese Bedeutung bekommen



Diese Dame versucht, den Monstertruck durch Kunstschießen unterm Bein hinweg aufzuhalten. Sieht schick aus, dürfte aber recht uneffektiv sein. Die Irokesen-Gang gehört zu den notorisch Durchgeknallten in der Rage-Welt.

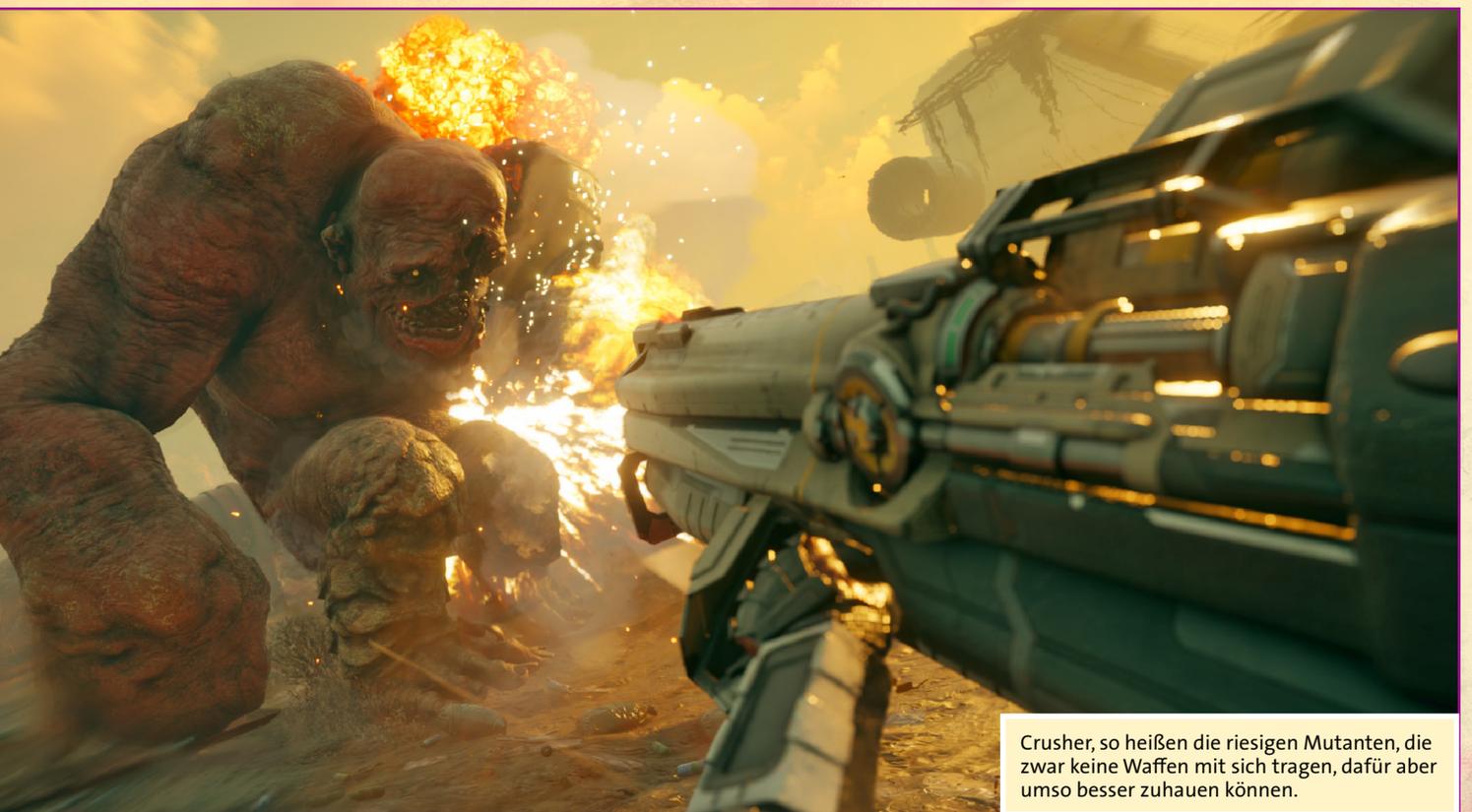
können. Der Name war schon mal hervorragend. Rage! Wut! So simpel, so eindeutig, so gut! Und das Studio passte auch – zumindest haben wir das damals gedacht. Und dann zeigte sich, dass id Software ausgerechnet die zwei Dinge, die Rage von ihren bisherigen Titeln unterscheiden sollten, nicht so richtig gut beherrscht: eine offenere Welt und Storytelling. Ersteres soll Ava-

lanche (Just-Cause-Reihe, Mad Max) als Hauptentwickler bei Rage 2 nun richten – und auch in Sachen Story verspricht uns id-Boss Tim Willits in einem exklusiven Interview deutliche Besserung.

Wieso eigentlich Rage 2?

Das erste Rage war – wie schon dezent angedeutet – nicht unbedingt das, was man ei-

nen bahnbrechenden Erfolg nennt. Der Meta-Score (PC: 79 Punkte, Konsolenversionen: 81 Punkte) spiegelte sich in den Verkäufen wieder. Plattformübergreifend ging das Spiel nur knapp 3,4 Millionen Mal (Quelle: vgchartz.com) über die Ladentheke. Dabei entfällt der geringste Teil auf den PC. Nicht von ungefähr, war Rage doch primär für die damaligen Konsolen (PS3 und Xbox 360)



Crusher, so heißen die riesigen Mutanten, die zwar keine Waffen mit sich tragen, dafür aber umso besser zuhauen können.

Was zuvor geschah

Rage startet damit, dass wir als Nicholas Raine in einer Art Raumschiff in Kryoschlaf versetzt werden. Dann schlägt ein Asteroid auf der Erde ein. Genau 106 Jahre später erwachen wir. Das vermeintliche Raumschiff stellt sich als ein hochtechnischer unterirdischer Bunker heraus, eine von vielen sogenannten Archen, mit denen die Menschheit ihr Überleben sichern wollte. Doch alle anderen Menschen in unserer Arche sind seit etlichen Jahren tot, wie wir nach den ersten Schritten schnell feststellen.

Kaum haben wir uns aus unserem unterirdischen Bunker befreit, greifen uns zwei seltsam aussehende Gestalten an. Gerettet werden wir von einem Mann namens Dan Hagar, der uns in seinem Buggy in seine nahe Behausung bringt und währenddessen wenig Erhellendes über andere Arche-Überlebende und die sogenannte Authority berichtet. Dann schickt er uns gleich mit Waffen usw. zu unserem ersten Auftrag. Später erzählt uns Hagar, dass man uns vor dem Kryoschlaf so behandelt hat, dass wir eine Art Supermensch darstellen, um in den harschen Bedingungen auf der Erde besser überleben zu können.

Nach ein paar Töte- und Bring-Aufgaben für Dan muss Nicholas die erste Siedlung verlassen. In der Stadt Wellspring findet er neuen Unterschlupf, erledigt dort ebenfalls Töte- und Bring-Aufgaben und erfährt später von einem alten Wissenschaftler namens Kvasir von Experimenten der Authority, die auch Mutanten geschaffen haben. Wieder muss Raine seine neue Heimat verlassen, weil es zu gefährlich wird. In Subway Town schließlich lernt Nicholas den anderen Arche-Überlebenden Captain Marshall kennen, der Licht ins Dunkel bringt: Ein gewisser General Cross hat kurz vor dem Asteroiden-Einschlag alle Archen so manipuliert, dass nur die sich öffnen sollten, in denen er seine Loyalen untergebracht hatte. Nicholas' Arche und alle übrigen hätten niemals wieder an die Erdoberfläche gelangen sollen. Die finstere Authority und Cross müssen also gestoppt werden. Wir beschaffen zunächst Informationen über die Standorte der noch übrigen Archen, um sie später nach dem wohl ödesten Endkampf der Spielegeschichte im Authority-Hauptquartier in ein Satellitensystem zu speisen. Das Spiel endet damit, dass wir einige Archen an die Erdoberfläche durchbrechen sehen.

Die Story ist trotz des vielversprechenden Szenarios und trotz der detailreich entworfenen Welt letztlich nur Makulatur. Rage gibt sich keine Mühe, die doch eigentlich auch so böse Authority als spürbare Bedrohung aufzubauen, Verbundenheit zu den Menschen in Wellspring oder Subway Town baut sich auch nicht auf. Das Spiel bleibt unterm Strich also eher Mechanik und weniger erinnerungswürdiges Erlebnis.



Die Welt des ersten Rage ist trotz gelungener Kulisse leider auch nur das: eine Kulisse.

entwickelt und erst nachträglich auf den PC portiert worden. Nicht sonderlich gut, selbst auf potenten Rechnern gab es aufploppende Texturen, Framedrops und zahlreiche Bugs – die potente id-Tech-5-Engine hin oder her. John Carmack, damals noch Technik-Mastermind bei id, entschuldigte sich sogar auf der QuakeCon 2012 für die Probleme mit dem Spiel. Man habe insbesondere beim Treiber-Support Fehler gemacht. Im Vorfeld hatte er den PC-Launch gegenüber Kotaku bereits als »Clusterfuck« bezeichnet.

Unsere erste Frage an Tim Willits muss also lauten: »Warum denn überhaupt ein

Rage 2?« Und die logische Antwort wäre wohl: »Warum nicht? Bethesda hat ja schon mit den beiden Dishonoreds langen Atem bewiesen, da können sie auch mit Rage einen zweiten Anlauf probieren. Und hey, wir mögen diesen Mad-Max-Quatsch einfach.« Aber Willits ist zu sehr Profi, um so unelegant mit der Tür ins Haus zu fallen. Er betont, dass Bethesda und id »die Welt, die Idee und das Spiel stets geliebt« haben und dass man mit Avalanche nun den perfekten Partner gefunden hat, um die ursprüngliche Vision von Rage zum Leben zu erwecken. Wir legen nach und fragen ketzerisch, ob Rage 2



dann unterm Strich nur eine Mischung aus Mad Max, Just Cause und dem ersten Rage werden wird. Willits lacht und sagt: »Das ist doch gar keine schlechte Mischung, ich würde das spielen!« Und dann relativiert er und erklärt, wie wichtig insbesondere die Ego-Perspektive für Rage 2 sei, und dass man im Vergleich zum ersten Teil die Schlagzahl der Kämpfe deutlich nach oben geschraubt habe. Weil Spieler das nach dem aktuellen Doom von 2016 einfach von einem modernen id-Spiel erwarten würden.

Wieso eigentlich Avalanche?

Das erste Rage wurde im Vorfeld der Veröffentlichung immer mal wieder als Open-World-Spiel bezeichnet, aber unterm Strich sind wir doch nur mit Endzeit-Buggys und -Quads durch die gefühlt immer gleichen und wenigen staubigen Wüstencanyons gebraust und haben anschließend in ruinenen Häusern oder Fabrikanlagen Dutzende Gegner umgepustet. Das Ganze in einem linear aufgebauten Levelkorsett, in dem wir uns von Gebiet eins zu Gebiet zwei zu Gebiet drei durchgearbeitet haben, ohne die Option auf eine Rückkehr in die Anfangsareale. Ein Open-World-Gefühl wollte sich bei der allzu klaren Trennung zwischen Rumpf- und Rumschießgebieten nie einstellen, die Welt wirkte im Detail zwar ganz stimmig und detailreich, aber im Großen eben auch schrecklich kulissenhaft und dem immer gleichen Muster folgend.

In einem Interview mit der Website Gamasutra kurz vor Release und bereits nachdem die Presse Rage hatte spielen und testen können, sagte der damalige id-Geschäftsführer Todd Hollenshead (verließ id 2013), dass man nie ein Open-World-Spiel habe machen wollen. Es sei nicht das Ziel des Spiels, einfach durch die Gegend zu laufen und zu erkunden. Hollenshead reagierte damit auf die Kritik in einigen der Tests. Einzu-



Dass sich die Natur erholt, aber wahrlich noch nicht am Ziel ist, erkennt man an den unnatürlich wirkenden Farben des Sonnenuntergangs. Trotzdem schick.



Im Sumpf wohnen die Flusschweine. Kein Jux, so nennen id und Avalanche die dick gepanzerte Fraktion, die sich ins Grüne zurückgezogen hat.

werfen wäre hier, dass id durchaus schon während der vorherigen Berichterstattung hätte reingrätschen können, denn wie schon gesagt: Der Begriff Open World wurde im Zusammenhang mit Rage nicht erst in den Tests in Zusammenhang gebracht.

Mit Rage 2 sollen diese Missverständnisse gar nicht erst aufkommen, Avalanche soll Rage 2 diesbezüglich seinen unverkennbaren Stempel aufdrücken. Das Studio soll die Endzeitwelt für uns öffnen und Platz für Quatsch und Ballerei schaffen. Oder um es mit Tim Willits zu sagen, den wir auf den USP, also den unique selling proposition

(das Alleinstellungsmerkmal) des Spiels ansprechen: »Echte id-Software-Ego-Shooter-Action trifft auf den Open-World-Wahnsinn eines Avalanche-Spiels«.

Dass die Schweden mit Sitz in Stockholm eine gewisse Expertise in Sachen Open-World-Wahnsinn haben, weiß man, wenn man die Just-Cause-Spiele ansatzweise kennt. Deren Seele lässt sich auf »Hier sind Berge, Straßen, Seen, Häuser, Fahrzeuge, Waffen – und nun mach möglichst viel Unsinn und Sachen kaputt« reduzieren. Wer an Just Cause denkt, denkt automatisch an einen Greifhaken, mit dem man sich an ein

vorbeifliegendes Flugzeug hängt, dann abspringt, den Wingsuit zündet, auf einer Brücke landet, über der drei Helikopter schweben, die man dann abermals mit einer speziellen Funktion des Greifhakens zusammenzieht und so in der Luft schrottet. Und anschließend sprengt man noch die Brücke – einfach, weil es geht. Ob's in Rage 2 einen Greifhaken geben wird, hat uns Tim Willits noch nicht verraten wollen. Aber das Spiel wird – glauben wir den ersten Szenen, die wir schon sehen konnten – in allen Belangen offener, abwechslungsreicher, dynamischer und größer als Teil eins.



Der handelsübliche Mutant, den wir auch schon aus dem Vorgänger kennen. Aber im ersten Rage waren die Typen noch nicht so schick mit alten Schuhen und Besteck angezogen.

Wer sind Avalanche?

Die Avalanche Studios wurden 2003 in Stockholm gegründet. Das Team hat seit Bestehen neun Spiele programmiert, unter anderem die bekannte Just-Cause-Reihe, aber überraschenderweise auch die durchaus brauchbaren The-Hunter-Jagdsimulationen. Für Warner Bros. entwickelte Avalanche das 2015 erschienene Mad Max. 2017 erschien das bis dato letzte Spiel von Avalanche. The Hunter: Call of the Wild bekam im GameStar-Test 75 Punkte und das Prädikat »Ein Jagdsimulator, der blendend aussieht und Spaß macht«.



Avalanche macht mit den Just-Cause-Spielen seit Jahren in Open World, das Studio hat aber noch ein anderen Steckenpferd: die The-Hunter-Jagdsimulationen.



Markus Schwerdtel
@kargbier



Ganz ehrlich: Die bisherigen Just Causes waren mir ein bisschen zu chaotisch und durchgeknallt. Hut ab vor der technischen Leistung in Just Cause 3, aber ich hätte mir – gerade im eigentlich eher bedrückenden Diktatoren-Szenario – etwas mehr Ernst gewünscht. Den gibt es ja vielleicht in Rage 2, wenn id Software die Finger im Spiel hat. Und selbst wenn nicht, das Spiel wird auf jeden Fall von der Shooter-Expertise der Texaner profitieren. Das Waffenhandling in den bisherigen Avalanche-Spielen war mir immer ein wenig zu schwammig (paradoxe Weise mit Ausnahme von The Hunter: Call of the Wild), von den Fahrzeugen ganz zu schweigen. Und auf Spielzeug wie den Gummi-Greifhaken kann ich auch verzichten, ich produziere schließlich keine Spaßvideos für Facebook & Co. Doch egal, was am Ende dabei rauskommt: Spannend ist die Zusammenarbeit zwischen den beiden Spezialistenstudios allemal.

Die Zukunft ist grün

Auf die Frage, wie groß die Welt von Rage 2 denn nun werden soll, antwortet Tim Willits nur, dass sie deutlich größer sei als die des Vorgängers, er selbst habe sich dort schon verlaufen. Dass wir den Teil mit dem Verlaufen unter Marketingsprech verbuchen? Geschenk! Aber dass Rage 2 größer wird als der Vorgänger, das glauben wir sofort. Allein schon deswegen, weil das Spiel mehr Platz für mehr Abwechslung braucht. Rage 2 setzt etliche Jahre nach dem ersten Teil an, der alte Held Nicholas Raine ist folglich Geschichte. Der große Abstand ist natürlich Kalkül. Mit genügend Zeit kann sich die Welt nämlich auch von einem Asteroideneinschlag erholen. Okay, wir präzisieren: Die Natur kann sich von einem Asteroideneinschlag erholen. Und damit wäre schon ein Teilproblem des ersten Rage gelöst: Statt

durch die immer gleichen staubigen Wüstencanyons zu brausen, brausen wir im zweiten Teil auch durch dichten Wald und

Sumpflandschaften. Das mag sich nach nicht viel Veränderung anhören, aber wer sich etwa an das noch gar nicht so alte Mad Max (2015) zurückerinnert, der wird wissen, wie ermüdend diese optische Braun-Beige-Grau-Melange über eine Spieldauer jenseits der zehn Stundenmarke sein kann.

Die Zukunft ist bekloppt

Während sich die Natur nach und nach be-rappelt hat, gammelt die Menschheit indes noch immer im postapokalyptischen Irrsinn rum. Oder besser gesagt: Das Durchgeknallt-Level hat sich seit dem letzten Rage noch mal um einiges gesteigert. Das Motto des Spiels lautet nicht von ungefähr »Insanity rules«, also »Der Wahnsinn regiert«. Man muss sich das so ähnlich wie in Mad Max vorstellen: Unterschiedliche Fraktionen kloppen sich um irgendeinen Kram die Köpfe ein: Ressourcen, Territorien, unterschiedliche Weltanschauungen. Die einen tragen bunte Irokesen, die anderen aus Schrott zusammengeklöppelte Rüstungen und wilde Körperbemalungen. Und die dritten wiederum sind ... nun ja, Mutanten, die auch aus Schrott zusammengeklöppelte Rüstungen tragen. Wenn man mit dem ersten Rage vertraut ist, dürfte der Wiedererkennungswert tatsächlich ziemlich groß ausfallen. Apropos groß und Mutanten: Die komisch verwachsenen Kolosse – Crusher genannt – sind über die Jahre deutlich in die Höhe geschossen und werden uns in unterschiedlichen Ausführungen ihre Schlagkraft demonstrieren.

In diese feine Gesellschaft werden wir abermals als zentrale Retterfigur geworfen.



Hey, an diesen Ballon könnte man sich doch super mit einem Greifhaken klemmen!

Und abermals geht's hauptsächlich gegen die sogenannte Authority. Das ist die fiesfinstere Organisation, mit der wir uns schon im ersten Rage anlegen mussten, um die Welt zu retten (siehe Kasten »Was zuvor geschah«). Aber wir legen uns selbstredend auch mit den anderen Fraktionen in Rage 2 an. Oder wir schmeißen uns für die anderen Fraktionen in den Ring. Das Wie erinnert dabei in Teilen sehr an die Überdrehtheit von Bulletstorm – oder eben Just Cause. Wir halten Gegner zum Beispiel mit der Waffe in der Luft. Oder wir stampfen mit Wucht auf den Boden, heben dabei Feinde aus Schuhen oder schalten sie gleich ganz aus. Wir können Doppelsprünge in der Luft machen, kurze Distanzen in Windeseile überwinden und werfen mit Elektroladungen um uns, die Gegner paralisieren und in die Luft heben. Und selbstredend fahren wir mit abgedrehten Endzeitkarren durch die Gegend und bestreiten Rennen. Vom kleinen Flitzer, mit dem wir über Abgründe springen, bis zum schwer bewaffneten gigantischen Monstertruck ist alles dabei.

All diese Fähigkeiten sowie die unterschiedlichen Waffen und Fahrzeuge sollen uns nicht von Beginn an zur Verfügung stehen, klar. Rage 2 kommt wie jedes gescheite Open-World-Spiel mit einem Progressionsystem, Details darüber spart Willits im Gespräch aus. Auch übers mögliche Crafting will er nichts sagen – das gab es allerdings schon im ersten Rage in sehr rudimentärer Form. Aber immerhin so viel: Lootboxen und Mikrotransaktionen wird's laut Tim in Rage 2 nicht geben. Das Spiel soll Erkunder beloh-

nen und nicht die, die zu viel im Geldbeutel haben. Allerdings kokettieren auch id und Avalanche mit dem Service-Gedanken. Mit welchen Inhalten (DLCs, Addons, Multiplayer-Erweiterungen) man Rage 2 am Leben erhalten möchte, wollte Tim noch nicht sagen.

Autorität: The Return

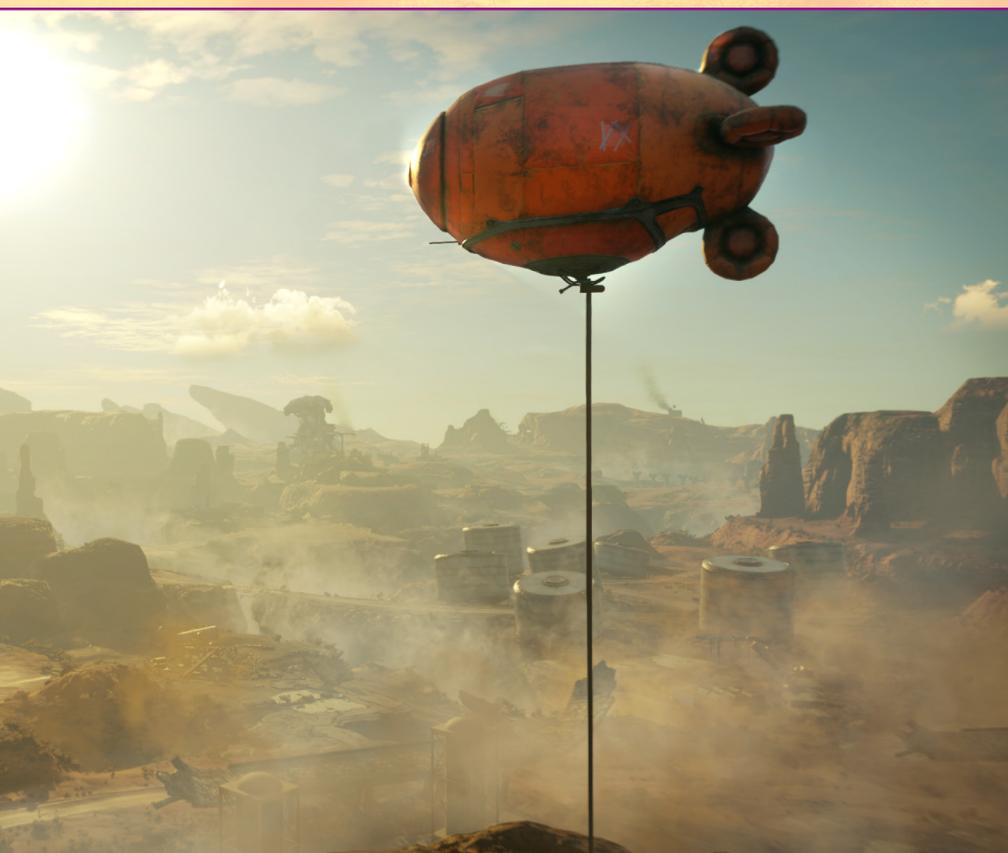
Rage 2 nimmt also bei der Action den eindeutig abgedrehten Weg. Passt ja auch zur Mad-Max-Welt. Trotzdem soll das Story-Grundgerüst ein ernstes sein, was ebenfalls zum Mad-Max-Ansatz passt. Aber warum sich die Authority in Rage 2 plötzlich wieder breit macht? Auch das will Tim nicht preisgeben, jedoch ahnen wir zumindest, wie Avalanche und id den Kniff hinbekommen, dass Kenner des Vorgängers nicht über die Frage nach dem Warum stolpern. Indem sie nämlich einfach erzählen, was sich nach dem unbefriedigenden, weil unkonkreten Ende des ersten Teils ereignet hat.

Willits verspricht übrigens, dass man Rage 2 auch dann problemlos spielen können soll, wenn man den ersten Teil ausgelassen hat. Außerdem beteuert er, dass man sich bei der Exposition und Story mehr Mühe geben werde und dass unser neuer Held bessere, weil nachvollziehbarere Gründe haben soll, sich mit der (hoffentlich deutlich greifbareren) Authority anzulegen. Diese (Hinter-)Gründe mussten wir uns beim ersten Rage tatsächlich anlesen, sofern wir denn nach der müden Handlung des Spiels überhaupt noch wollten. Matthew J. Costello war nämlich nicht nur der Autor des Spiels, er zeichnete auch für ein Rage-Buch und ei-

nen Rage-Comic verantwortlich, aus Rage sollte von Beginn an mehr werden als nur ein einziger Shooter. Costello wird bei Rage 2 indes nicht mehr an Bord sein. Der mittlerweile 70-Jährige, der auch schon an Doom 3 und anderen Spielen mitgearbeitet hat, schreibt aktuell mit einem Partner an einer fortlaufenden Krimiserie (»Cherringham«-Reihe), die Story von Rage 2 entsteht in den Entwicklerstudios.

Mehr in Los Angeles

Ein klarerer Blick auf die Welt von Rage 2 ist trotz Willits-Interview und erster Spielszenen noch durch vage Andeutungen und ids strengen PR-Plan getrübt. Zur E3 (Bethesdas Presseshow am 11. Juni um 3:30 Uhr nachts) soll's dann mehr Infos geben, unter anderem auch ein Releasedatum. Für Rage 2 gäbe es drei mögliche Releasefenster: Erstens: Kurz nach der E3, was man Bethesda durchaus zutrauen darf. Immerhin hat sich der Publisher auf die Fahne geschrieben, die Zeit zwischen Ankündigung und Release der eigenen Spiele überschaubarer zu halten. Zweitens: Im Spätherbst, aber dann müsste Rage 2 mit dem Open-World-Brocken Red Dead Redemption 2 konkurrieren, das gilt es zu vermeiden. Drittens: Anfang 2019, wenn die großen Titel von Ende 2018 durchgespielt sind. Letzteres erscheint uns am wahrscheinlichsten. Aber wann auch immer Rage 2 an den Start gehen wird: Wir wünschen uns, dass der Name danach die id-typische Wucht in sich trägt – auch wenn das Spiel eigentlich von den Avalanche Studios entwickelt wird. ★



Petra Schmitz
@Flausensieb



Dass sich id die Schweden von Avalanche an die Seite geholt hat, kann ich nur gut finden. Ich mag es, wenn Entwickler ihre Defizite so offen eingestehen und sich an Menschen wenden, die diese Defizite ausbügeln: id hat keinen Plan von Open World, Avalanche dagegen schon. Blöderweise sind aber beide Studios nicht als die großen Geschichtenerzähler bekannt, insofern bleibe ich bei Tim Willits Aussagen zur Exposition und Story erst mal skeptisch. Allerdings geht es diesbezüglich auch nur unter großen Anstrengungen schlechter als beim ersten Rage. Wenn ich da an die ersten zehn, fünfzehn Minuten nach dem schicken Render-Intro denke, weia! Was, ihr kennt die ersten zehn, fünfzehn Minuten von Rage nicht? Nun, Glück gehabt! Vorschlag zur Güte: Im Bethesda-Konglomerat soll's den einen oder anderen Menschen geben, der Ahnung von Storys hat. Stichwort Dhovakiin. Vielleicht fragt man dort einfach mal nach Unterstützung.