

Anthem

BIOWARE TRIFFT AUF IRON MAN

Genre: Action-Rollenspiel | Publisher: Electronic Arts | Entwickler: Bioware | Termin: 22.2.2019

Auf DVD: Video-Special

Kämpfen, tauchen, fliegen: Während der E3 2018 haben wir ausprobiert, wie sich Biowares Shared-World-Shooter spielt – und ob er Spaß macht. Von Rae Grimm

Wie würde es sich wohl anfühlen, Iron Man zu sein? So komplett mit Anzug, Flugdüsen und dem ganzen Kram? Diese Frage will Bioware mit Anthem zwar sicher nicht beantworten, macht es dann aber irgendwie trotzdem. Zumindest in der 20-minütigen Demo, die wir gemeinsam mit drei Entwicklern des Studios auf der E3 spielen. »Scars & Villany« heißt die gekürzte Quest, die wir selbst ausprobieren dürfen. Der Fokus liegt auf dem Fliegen und klassischem Shooter-Gameplay, von der Story selbst sehen wir hier noch

nichts. Stattdessen werden wir von unserem Strider aus – eine Art mobiles Hauptquartier, das etwas an einen AT-AT aus Star Wars erinnert – ins Geschehen geworfen.

Der erste Flug im Javelin

Vorher schlüpfen wir aber natürlich noch in den Javelin-Anzug, der das Überleben in der gefährlichen Welt von Anthem erst möglich macht. Der Kampfanzug dient quasi als Ersatz für die Klasse, die wir üblicherweise zu Beginn von Bioware-Rollenspielen auswählen. Wir können zwischen vier unterschiedlichen Basis-Exosuits wählen (Colossus, Ranger, Storm und Interceptor), diese später

aber noch anpassen, um unseren persönlichen Spielstil (und natürlich unser Aussehen) hervorzuheben. Da Anthem ähnlich wie Destiny 2 darauf ausgelegt sein wird, im Team gespielt zu werden (idealerweise im Vierer-Koop), sollten wir unsere Wahl mit den Mitstreitern abstimmen.

Unser Javelin ist aber nicht nur ein Kampfanzug, sondern auch ein Fortbewegungsmittel, denn er ermöglicht es uns, durch die Welt von Anthem zu fliegen. Und das geht in der gezeigten Konsolenversion überraschend einfach. Ein Druck auf den rechten Analogstick und wir hovern, ein Druck auf den linken und wir fliegen. Mit dem rechten

Wer solche dicken Brocken legen möchte, muss hervorragend mit den Teamkollegen zusammenarbeiten.



Koop und Solo

Im Interview erklärten uns Lead Producer Mike Gamble und Game Director Jon Warner, dass Anthem zum Launch keine PvP-Modi haben wird. Es sei ein reines Koop-Spiel, sogar mit dedizierten Servern. Kompletts ausschließen wolle man die PvP-Option allerdings nicht, selbst wenn aktuell kein Konzept für PvP existieren würde: »Sag niemals nie. Ich will nichts versprechen, aber ich will auch nichts ausschließen. Aber Anthem ist, so lässt es sich definitiv ausdrücken, eine Koop-Erfahrung.«

Solisten werden teilweise auf ihre Kosten kommen. Story und offene Spielwelt sollen sich ähnlich wie in The Division auch alleine erkunden lassen, eine Internetverbindung ist aber Pflicht. Der Übergang in den Multiplayer-Teil soll nahtlos verlaufen.



Stick kontrollieren wir die Richtung, denn wohin wir blicken, dahin fliegen wir auch. Die Steuerung ist simpel, und genau das macht sie so gut. Nach wenigen Minuten haben wir den Dreh raus und gleiten durch die dichte, grüne Dschungellandschaft Anthems, als hätten wir nie etwas anderes getan.

Heißer Anzug

Der Flug mit dem Javelin lässt sich kaum mit dem hakeligen Auf und Ab des Jetpacks in Mass Effect: Andromeda vergleichen, denn er ist trotz seiner spürbaren Wuchtigkeit viel flüssiger. Der Anzug ermöglicht es uns, den kompletten Raum zu nutzen und macht Anthem somit zu einem sehr vertikalen Spiel, in dem wir Welt und Situationen von unterschiedlichsten Blickwinkeln aus betrachten können. Nicht nur, dass das unheimlichen Spaß macht, es sorgt zudem für eine spannende neue Ebene, die uns in den meisten Spielen sonst verwehrt bleibt. Statt nur auf einem vorgegebenen Pfad entlang zu springen, haben wir viel mehr Bewegungsfreiheit. Und wer sich schon immer gefragt hat, wie es sich wohl anfühlen würde, Iron Man zu spielen, bekommt mit Anthem die Antwort.

Damit wir allerdings nicht die ganze Zeit über den Wolken verbringen und zumindest ab und zu auf den Boden der Tatsachen zurückkehren, hat Bioware den Javelins eine

Überhitzungsmechanik verpasst. Fliegen oder hovern wir zu lange, wird unser Exosuit zu heiß, und wir müssen warten, bis er abgekühlt ist, bevor es zurück in die Lüfte geht. Eine ähnliche Beschränkung gibt es übrigens für unsere Ausflüge unter Wasser, allerdings haben wir dort eine Anzeige für unseren Luftvorrat statt einer Überhitzungsanzeige. Logisch!

Zwischen Fliegen und Schießen

In der Demo spielen wir einen Ranger, quasi den Alleskönner unter den Javelins. Er bietet Beweglichkeit, ohne dabei aber auf Schlagkraft zu verzichten. Ausgerüstet mit einem Standard-Automatikgewehr stürzen wir uns in die Welt von Anthem, in der wir sogleich in Auseinandersetzungen mit Plünderern und Bodentruppen gezogen werden und auch ein bisschen die angriffslustige Fauna aufmischen. Denn wäre es wirklich ein Bioware-Spiel, wenn wir nicht gegen gigantische Spinnen kämpfen müssten? Die Spinnen sind in diesem Fall aber Skorpione, wie uns lachend versichert wird.

Das »Gunplay« selbst ist mit Sicherheit keine Revolution, fühlt sich aber um einiges runder an als in vorherigen Bioware-Titeln. So spannend die Kämpfe in Mass Effect durch besondere Fähigkeiten wie biotische Kräfte auch sein können, Auseinandersetzungen mit Waffen waren nun nichts, was die Reihe jemals besonders positiv hervorgehoben hätte. In Anthem scheint sich das zu ändern, denn das Waffen-Handling ist flüssiger und befriedigender. Die Entwickler scheinen (nicht nur bei diesem Aspekt) mit



Das Interface von Anthem erinnert mit seinen Anzeigen und Gesundheitsbalken an das von Destiny 2, gespielt wird allerdings aus der Third-Person-Perspektive.

Javelin-Klassen

Anthem bietet vier Kampfanzüge, die jeweils ihre eigenen Stärken und Schwächen haben. Jeder Anzug hat mehrere Slots, die wir mit Aus-

rüstungsteilen versehen können, die über Seltenheitsstufen und Fähigkeiten verfügen und aufgelevelt werden können. Wir dürfen das De-

sign unseres Javelins individualisieren, damit der Anzug nicht nur unserem Spielstil, sondern auch unseren optischen Vorlieben entspricht.



Ranger

Ein ausgeglichener Alleskönner, der sich besonders für Einsteiger eignet.



Colossus

Eine Art Tank-Suit, der besonders für den Nahkampf taugt.



Interceptor

Der schnellste der Exosuits, gut für »Hit & Run«-Aktionen.



Storm

Sozusagen der »Magier« unter den Kampfanzügen.

Doch nur wie Destiny?

Destiny 1 und 2 sowie Anthem setzen auf Koop-Gefechte in einer sogenannten Shared Open World mit SciFi-Setting. Es gibt aber noch einige Parallelen, die nicht sofort ins Auge springen. Im ersten Gameplay-Trailer von Anthem können wir zum Beispiel ebenfalls eine legendäre Waffe (Jarra's Wrath – Legendary Volt Rifle Level 35) sehen – ein Äquivalent zu den exotischen Waffen

aus Destiny. Werte wie Schaden, Treffsicherheit und Reichweite hat die legendäre Wumme im Trailer ebenfalls. Erlegen wir Feinde, bekommen wir Erfahrungspunkte (EXP).

Auch bei der Spielwelt orientiert sich Anthem an Destiny: Anfang 2018 gab Brenon Holmes, der Technical Design Director des Spiels, bekannt, dass uns Anthem wohl in größere Gebiete als Destiny 2 schicken wird,

die aber genau wie der Bungie-Shooter durch Ladeunterbrechungen voneinander getrennt seien. Emotes dürfen in Anthem natürlich ebenfalls nicht fehlen. Das hat Producer Mark Darrah auf Twitter verraten. Unklar ist aber, welche Emotes Anthem bieten wird. Dass wir im kommenden Bioware-Shooter mit unseren Spielfiguren auch tanzen können, ist ebenfalls unbestätigt.



Die SciFi-Welt von Destiny 2 (hier das Kriegsgeist-Addon) ist stilistisch nahe an Anthem.



Schon in einem der ersten Anthem-Trailer gibt's legendäre Waffen zu sehen.

mindestens einem Auge auf Destiny geschleut zu haben, auch wenn wir noch nicht sagen können, welche Waffen genau uns in Anthem erwarten und wie groß die Auswahl am Ende wirklich sein wird.

Eine der Besonderheiten im Kampf ist natürlich der Javelin, der uns fliegen und hovern lässt, um uns einen Vorteil gegenüber unseren Feinden zu verschaffen. Gerade beim Swarm Tyrant, dem gigantischen spinenartigen Boss, der sich als Skorpion entpuppte, ist das auch bitter nötig.

Zusammen kämpft man weniger allein

Vor allem in Kämpfen gegen die größeren Gegner(mengen) helfen Kombos, die wir gemeinsam mit unserem Team triggern können, um mehr Schaden anzurichten. Sie erleichtern das Spiel ungemein, und es fühlt sich um einiges befriedigender an, mit den eigenen Koop-Partnern einen gezielten Angriff zu starten, statt nur eine Salve nach der anderen in einen Feind zu pumpen. Solo-

spieler sollen hier übrigens nicht benachteiligt werden, denn auch sie können Kombos verwenden. Einfach eine Frostgranate auf die Feinde, eine gezielte Nahkampfatacke hinterher, und der Bildschirm explodiert in farbenfrohen Schadensanzeigen. Auch Strategie und Planung sollen in Anthem eine Rolle spielen, selbst wenn wir während der E3-Session nur einen kleinen Blick darauf werfen können. Während unserer Demo pausieren wir an einem Punkt am Rande einer Klippe, von der aus wir eine größere Gruppe von Feinden sehen. Hier analysieren wir die Situation und planen das weitere Vorgehen strategisch. So würde sich beispielsweise ein Direktangriff mit einer gezielten Melee-Attacke von oben anbieten, oder vielleicht eine der Kombos mit unserer Eisgranate. Wir lösen das Problem letztlich durch einen Schuss auf ein explosives Fass, bevor wir weiterfliegen. In der Welt von Anthem gibt es schließlich immer etwas zu tun – oder zu bekämpfen. ★



Rae Grimm
@freakingmuse



Ich habe Hunderte Stunden mit Destiny 1 + 2 sowie dem Multiplayer-Modus von Mass Effect 3 verbracht. Mehr Zeit, als ich wahrscheinlich zugeben sollte. Entsprechend groß ist also mein Interesse an Anthem, mit dem Bioware verspricht, eine »typische Bioware-Geschichte« mit Shared-World-Gameplay zu verbinden. Trotz meiner Vorfreude stand ich dem Koop-Shooter aber mit einer gehörigen Prise Skepsis gegenüber. Schließlich ist das Rollenspiel-Studio Bioware nicht gerade für hervorragendes Gunplay bekannt. Was die Kämpfe in Mass Effect für mich immer spannend macht, sind all die Fähigkeiten, die ich verwenden kann, anstatt einfach nur zur Waffe zu greifen. In Anthem muss ich auf diese Fähigkeiten jedoch verzichten. Zumindest auf den ersten Blick, denn von den Anpassungen habe ich bisher sehr wenig gesehen und auch den Magierartigen Storm-Javelin konnte ich noch nicht testen. Die erste Skepsis wird nach meiner Demo-Session allerdings von einem beruhigten Aufatmen ersetzt. Anthem macht Spaß. Verdammt viel sogar. Nicht nur das Schießen macht Spaß, sondern vor allem das Fliegen mit dem Javelin. Beides in Kombination bildet eine solide Basis. Es ist ein unglaublich tolles Gefühl, nicht nur auf einem vorgegebenen Pfad entlanglaufen zu müssen, sondern fast den kompletten Raum auch nach oben für sich nutzen zu können – und das noch dazu so unglaublich flüssig. Was mir jetzt noch fehlt, ist ein Blick auf die Story und Charaktere. Schließlich will ich wissen, wie viel Bioware in Anthem steckt.



Bioware kann eindrucksvolle Umgebungen, das sieht man auch in Anthem an allen Ecken und Enden.