

The Quiet Man

HAUDRAUF MIT HANDICAP

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Human Head Studios** Termin: **1.11.2018** Sprache: **Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **ca. 3 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Wenn Spiele unterrepräsentierten Gruppen Handlungsmacht geben, ist das eigentlich positiv. In The Quiet Man ist das allerdings eher gut gemeint als gut gemacht.

Von Florian Zandt

Hände hoch: Wer kennt noch Dragon's Lair? Phantasmagoria? Die Tex-Murphy-Reihe? Alle genannten Spiele haben eines gemeinsam: ihren starken Fokus auf animierte oder mit echten Schauspielern gedrehte Filmsequenzen, die Spieler durch die Geschehnisse führen und mal mehr, mal weniger Interaktivität zulassen. Da vielen heutzutage das schnöde Stillsitzen und Zuschauen schwerfällt, sind Full-Motion-Video- oder FMV-Titel mittlerweile eher Relikte der grauen Vorzeit als Vorbilder für gutes Spieldesign. Umso überraschender, dass gerade ein großer Publisher wie Square Enix mit dem ambitionierten FMV-Prügelspiel-Hybrid The Quiet

Man versucht, dem vernachlässigten Genre eine Herzdruckmassage zu verpassen.

Wie es sich für einen interaktiven Film gehört, ist die Geschichte hinter dem Actionspiel der Katalysator für das Gameplay. Ihr schlüpft in die Rolle von Dane, einem Kampfkunstexperten und Bodyguard, der für einen Gangsterboss namens Taya arbeitet und sich die Nächte in einer Noir-Version von New York City um die Ohren schlägt. Das Besondere an Dane: Seit seiner Geburt ist das drahtige Lederjacketmodell gehörlos und muss sich somit auf seine restlichen Sinne und Gebärden Sprache verlassen, um mit seiner Umwelt zu interagieren.

Ein Sammelbecken aus Klischees

Dieser Fakt zieht einen ganzen Rattenschwanz an Spieldesignentscheidungen nach sich, die jedoch so gut wie nie gut umgesetzt werden. Zu Beginn des Spiels müsst ihr zunächst knapp zehn Minuten mit echten Schauspielern gedrehtes Filmmaterial über euch ergehen lassen, ohne Möglichkeit vor-

zuspulen oder uninteressante Passagen zu überspringen. Bereits hier fällt auf, dass der Cast des interaktiven Films zu übertriebener Darstellung tendiert und vor allem klischeehafter nicht sein könnte.

Das fängt bei dem afroamerikanischen Nachtclubbesitzer an, führt über die weibliche Hauptrolle, die nur als Objekt und Projektionsfläche für weibliche Klischees fungiert, und endet bei eurer Nemesis, einem maskierten Kidnapper. Wie genau die unterschiedlichen Figuren zusammenhängen, welche Absichten sie verfolgen und warum die grenzdämlich benannte Sängerin Lala genau wie Danes verstorbene Mutter aussieht, müsst ihr euch selbst zusammenpuzzeln. Ohne sich Notizen zum Geschehen auf dem Bildschirm zu machen und das danach noch mal zu reflektieren, ist das aber kaum möglich. Denn die Gehörlosen-Mechanik zieht The Quiet Man gnadenlos durch: Bis auf vier oder fünf Zeilen Dialog hört ihr im gesamten Spiel nur gedämpfte Geräusche, egal, wo sich Protagonist Dane gerade befin-



Grafisch präsentiert sich der 3D-Prügler als Relikt aus dem vergangenen Jahrzehnt – auch aufgrund der mauen Mimik der Charaktere.



Wer die Spielumgebung wie Schränke geschickt einsetzt, wird mit besonderen Kombo-Finishern belohnt.



Im Fokus-Modus tritt und schlägt Dane besonders spektakulär um sich. Der Realitätsbezug leidet darunter allerdings deutlich.

det. Eine fragwürdige Entscheidung. So bekommt ihr während des Spiels nicht das Gefühl, Dane selbst auf seiner Reise zu begleiten, sondern vielmehr ein gehörloser Zuschauer zu sein, der sich in den falschen Film verirrt hat – ein unlogischer Bruch, der sich negativ auf die Immersion auswirkt.

Gameplay aus der Steinzeit

Ein ähnliches Gefühl macht sich nach Ablauf der ersten, langatmigen Filmsequenz breit. Denn die früheren – und über weite Strecken einzigen – Gegnertypen, die ihr präsentiert bekommt, sind stereotype Abziehbilder von Mitgliedern einer Latinogang mit Macho-Attitüde, die sich nur für Autos, Alkohol und

Drogen interessieren. Ähnlich flach steht es um deren gameplaybezogene Charakteristika: Die Charaktermodelle und das Bewegungsrepertoire eurer Gegner weisen so viel Abwechslung auf wie das Sortiment eures Lieblingsbäckers kurz vor Ladenschluss.

Auch die Umgebungen, durch die ihr euch prügelt, sind lieblos zusammengestückelt und mit grob aufgelösten Texturen zugekleistert. Egal ob verlassene, mit Graffiti besprühte Gebäudekomplexe, schummrige Nachtclubs oder Dächer hoch über der Stadt: Die Szenerie bleibt immer austauschbar und lässt Atmosphäre nicht nur vermischen, sondern stellt sich dieser manchmal sogar richtiggehend in den Weg.

Abseits vom optischen Aspekt schießen sich die Prügelpassagen ebenfalls relativ zuverlässig selbst ins Aus. Die plumpen Angriffe der KI gehen regelmäßig ins Leere, während ihr euch problemlos durch Horden an gesichts- und motivationslosen Handlangern prügelt, und auch die teilweise einfallreichen Finisher gehen in einer Woge aus langweiligen Endlos-Komboangriffen unter. Selbst die Bosskämpfe mutieren nach kurzer Zeit zum Quasi-Quicktime-Event, das euch zwischen Ausweichen und Kontern kaum Fingerfertigkeit abverlangt.

Film oder Spiel?

Immerhin haben die Entwickler die Steuerung einfach gehalten: Eine Taste für Faustschläge, eine für Tritte, eine um auszuweichen. Hinzu kommt ein Fokus-Modus, den ihr auslösen könnt, wenn ihr ein unsichtbares Angriffsmeter gefüllt habt, und der besonders spektakuläre Angriffe zur Folge hat. Schade nur, dass die feste Kamera an den ungünstigsten Punkten aufgehängt ist und somit das Ausweichen in bestimmte Richtungen zu einem Glücksspiel macht.

Selbst die prinzipiell positiven Aspekte der Massenschlägereien verblassen relativ schnell, wenn sich die einzige Gameplay-Komponente derart steif, glitchverseucht und hoffnungslos veraltet präsentiert und zudem enorm wenig Raum im Vergleich zum Rest des interaktiven Films einnimmt. Denn obwohl ihr etwa zwei bis drei Stunden mit The Quiet Man beschäftigt sein werdet, kommen die Passagen, in denen ihr selbst die Rolle von Dane übernehmen dürft, zu-

sammen auf nicht mal die Hälfte der Spielzeit. Warum die Entwickler diesen Schwerpunkt gewählt haben, ist genauso fraglich wie der weitere Umgang mit der Geschichte von The Quiet Man. Am 8. November (also nach Drucklegung dieser GameStar) will Square Enix einen Patch veröffentlichen, der die komplette Story nach dem ersten Durchlauf noch mal mit Tonspur spielbar macht und alle Fragen beantworten soll. Ob sich Spieler ernsthaft erneut durch die drögen Prügelpassagen und die hanebüchernen Filmsequenzen quälen oder das Genre doch lieber mit Erinnerungen an die glorreichen Zeiten der FMV-Klassiker zu Grabe tragen möchten, steht auf einem anderen Blatt. ★



Florian Zandt
@zandterbird

Die AAA-Industrie hat ein Problem. Denn wo kleinere Spiele wie Perception einen guten und innovativen Umgang mit Personen mit Behinderung als Hauptcharaktere pflegen, finden sich solche Beispiele in großen Titeln kaum. Allein deswegen hatte ich mich auf The Quiet Man gefreut: ein gehörloser Protagonist, eingebettet in eine Crime-Noir-Story um einen mysteriösen maskierten Kidnapper? Ja, bitte! The Quiet Man schafft es allerdings schon in der ersten halben Stunde, meine Vorfreude in miese Laune zu verwandeln. Denn wären die für Dane hörbaren Dialoge ausgeblendet worden, wäre das vollkommen verständlich gewesen. Stattdessen höre ich während der gesamten Spielzeit nichts außer dumpfe Geräusche, selbst wenn sich Dane kilometerweit weg befindet. Nimmt man dann noch das katastrophale Kampfsystem und die nicht vorhandenen schauspielerischen Fähigkeiten einiger Charaktere hinzu, kann man The Quiet Man nur als komplette Enttäuschung einordnen. Die Idee, die Story nach einer Woche Wartezeit mit einem kostenlosen Patch aufzudecken, ist interessant, aber auch gewagt. Denn so, wie sich das 3D-Prügelspiel präsentiert, wird kaum jemand eine zweite Runde durch Danes New York drehen wollen.

THE QUIET MAN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2400S / Phenom II X4 980
GeForce GTX 950 / Radeon R9 370X
6 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2500S / FX-8120
GeForce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



interessantes Audiokonzept cineastischer Ansatz
maues Schauspiel altbackene Grafik teils starke Glitches und Clipping-Probleme

SPIELDESIGN



Umgebung wird in Kämpfen mit einbezogen überschaubare Steuerung reduziertes Design grauenhafte Kameraführung
Kämpfe reines Button-Mashing

BALANCE



kein Game Over möglich zwei Schwierigkeitsgrade
keine Längen dämliche KI kein Tutorial

ATMOSPHERE / STORY



gute Crime-Noir-Ansätze uninspirierte Spielwelt
Wechsel zwischen Film und CGI bricht Immersion
unspannender Hauptcharakter klischeebehaftete Story

UMFANG



kompakte Geschichte Wiederspielwert durch neuen Spielmodus
zahlreiche Gebäude keine Varianz in Gameplay-Passagen
kaum spielbare Sequenzen

FAZIT

Als stilistisches Experiment ist The Quiet Man durchaus mutig, als Spiel in Sachen Ausführung allerdings ein absoluter Reifall.

