

The Surge 2

SEZIEREN IN THE CITY

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Focus Home Interactive Entwickler: Deck 13 Termin: 24.9.2019 Sprache: Englisch, Deutsch
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 40 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam)

Zwei Jahre nach dem ersten Teil schickt Deck 13 das »Sci-Fi-Dark-Souls« in die zweite Runde und überzeugt mit einer Stadt voller Abwechslung, mehr Bossen und einem in vielen Details verbesserten Kampfsystem. Von Manuel Fritsch

Die Story von The Surge 2 setzt unmittelbar nach dem Ende des Vorgängerspiels an: Als Folge der verheerenden Ereignisse in der Fabrikanlage von CREO, die als »The Surge« in die Geschichtsbücher eingingen, hat die Regierung die naheliegende Stadt Jericho City unter Quarantäne gestellt. Das Militärrecht wird ausgerufen und eine riesige Wand soll zum Schutz vor dem düsteren, anwachsenden Nanosturm errichtet werden, der die Stadt und seine Einwohner bedroht.

Zum Zeitpunkt der Katastrophe sitzen wir als neuer, namenloser Hauptcharakter in einem Passagierflugzeug nach Jericho City, das durch die Verkettung unglücklicher Zu-



In The Surge 2 geht es nicht zimperlich zu. Das gezielte Abtrennen von Körperteilen bleibt zentrales Spielelement und das Alleinstellungsmerkmal des Kampfsystems.

fälle abstürzt. Einige Monate später wachen wir statt im Krankenhaus in einem Gefängnis auf, das sich inmitten einer Revolte befindet. Dienstroboter laufen Amok und die Insassen attackieren sich gegenseitig, daher ergreifen wir die erstbeste Waffe und nutzen die Chance zur Flucht.

Leichter Einsteig, gutes Tutorial

Dieser Startbereich dient als Tutorial und führt uns gut in die Steuerung und Gameplay-Mechaniken ein. Behutsam lernen wir die Grundzüge des Kampfsystems und bekommen nebenbei alle Neuerungen gezeigt. Die clevere Kernidee des Vorgängers bleibt bestehen: Im Kampf visieren wir Körperteile gezielt an und schlagen mit vertikalen und horizontalen Angriffen darauf ein. Treffen wir ungeschützte Körperteile, fügen wir dem Gegner deutlich mehr Schaden zu.

Beackern wir dagegen einen gepanzerten Bereich, können wir die Abwehr so weit schwächen, dass wir mit einer gezielten Finishing-Attacke die chirurgisch saubere Abtrennung des Körperteils vornehmen. Gelingt uns das, bekommen wir eine Blaupause für das entsprechende Rüstungsteil. Diese Loot-Mechanik ist hochmotivierend, da sie taktisches Vorgehen belohnt und wir uns gezielt auf die Suche nach dem fehlenden Helm für unser Set oder einer speziellen Waffe machen können. Wir sehen, was wir nach erfolgreicher »Rüstungsamputation« erhalten werden, statt auf zufällige Drops zu hoffen.



Eine grundlegende Verbesserung ist das direktionale Blocksystem. Mit dem richtigen Timing unterbrechen wir die Angriffsserie des Gegners und haben ein Zeitfenster für den Gegenangriff.

Enttäuschende PC-Fassung

Auf dem PC lief unsere Testversion (auch nach dem Release des Day-One-Patches) nicht fehlerfrei und zeigte auf mehreren getesteten Hardware-Konfiguration keine zufriedenstellende Performance. Auch auf leistungsstarker Hardware brach die Framerate in den Kämpfen spürbar unter 60 fps ein. Die getesteten Konsolenversionen (Xbox One X/PS4 Pro) haben ebenfalls mit aufploppenden Texturen, einigen Rucklern und Tearing zu kämpfen, laufen insgesamt aber deutlich runder als die PC-Fassung. Wir werden beobachten, ob sich die Performance-Probleme durch kommende Patches verbessern. So lange warten wir The Surge 2 am PC wegen technischer Mängel vorübergehend um fünf Punkte ab.



An Medizinstationen speichern wir ab und geben unseren gesammelten Tech-Scrap für Levelaufstiege aus. Auch können die Waffen- und Rüstungssysteme verbessert werden.

Die Stadt der 1000 Abkürzungen

Unsere über den neuen Editor selbstgestellte Hauptfigur bleibt das gesamte Spiel über blass und wortkarg. Doch ihre dezente Zurückhaltung fällt kaum ins Gewicht, denn der eindeutige Star von The Surge 2 ist die Stadt: Jericho City. Deck 13 scheint sich die Kritik an der Eintönigkeit des Vorgängers als obersten Punkt auf die Prioritätenliste gesetzt zu haben. Statt wie im Vorgänger eine eintönige Fabrikanlage erkunden wir jetzt im Verlauf der rund 40 Stunden langen Hauptkampagne die insgesamt neun sehr unterschiedlichen Bereiche der fiktiven Stadt. Auf unserer Reise durchstreifen wir dreckige Hinterhöfe mit Gang-Aktivitäten, kämpfen uns durch martialische Militäranlagen, besuchen die Reichen und Schönen auf einer dekadenten Weltuntergangsparty oder spazieren durch die Wälder eines von Nano-Ro-

botern verseuchten Stadtparks. Selbstverständlich ist unsere Bewegungsfreiheit anfangs stark eingeschränkt, genrebedingt steht vor jedem neuen Gebiet ein knackiger Bossfight. Außerdem motiviert das Entdecken von Dutzenden Abkürzungen, die die Stadtgebiete schlüssig und clever miteinander verbinden. Dieses verschachtelte Level-design führt jedoch stellenweise dazu, dass wir in neuen Gebieten ahnungslos umherirren und vor lauter Abzweigungen nicht mehr genau wissen, wo wir sind. Das Fehlen einer richtigen Karte erschwert die Orientierung.

Mehr Boss- und Gegnervarianz

Auch bei den obligatorischen Endgegnern wurde der Wunsch nach mehr Abwechslung von den Entwicklern vernommen. Innerhalb der Areale treffen wir nun auf insgesamt rund zehn einzigartige Bosse. Nur die auf-

merksame Analyse der Bewegungsmuster, Angriffsarten und Schwachstellen führt hier zum Erfolg. Doch keine Sorge: Während normale Gegnertypen nach jedem Speichern neu auftauchen, sind Bosse nach einmaliger Überwindung passé. Erst im New Game Plus tauchen sie für eine größere Herausforderung wieder auf.

Bei den Standardgegnern haben wir es thematisch bedingt primär mit Menschen in Exosuits und durchdrehenden Nano-Maschinen zu tun. Je nach Gebiet unterscheiden sich die Gegnertypen nicht nur optisch, sondern verhalten sich auch spürbar anders und besitzen komplett eigenständige Waffen- und Rüstungskonstellationen. Getarnte Jägereinheiten greifen uns mit schnellen Überraschungsangriffen aus dem Dickicht im Wald an, den schwer gepanzerten Elite-Soldaten im Stadtkern müssen wir dagegen



Es empfiehlt sich, The Surge mit einem Gamepad zu spielen, die Steuerung mit Maus und Tastatur wird aber komplett unterstützt. Besser als im Vorgänger: Statt Radialmenü lassen sich Injektionen mit Zahlen-Shortcuts direkt aktivieren.

erst das riesige Elektroschild wegschlagen. Diese wechselnden Herausforderungen verlangen ein häufiges Anpassen unseres Kampfstils und unserer Ausrüstung.

Hoher Grad der Individualisierung

The Surge 2 arbeitet ohne Klassensystem. Jede der insgesamt zehn Waffengattungen hat ihren sehr eigenen Stil und unterscheidet sich in Wucht, Energieverbrauch, Schnelligkeit und Schaden voneinander. Stab- und Lanzenwaffen besitzen eine hohe Reichweite und erlauben viele schnelle Schlagkombos. Der zweihändig geführte Hammer ist dagegen sehr schwerfällig, packt aber ordentlich Wumms hinter jeden Treffer. Kleine Verbesserung: Ein häufiger Wechsel zwischen den Waffen wird nicht mehr bestraft. Im Vorgänger zwangen die Boni durch Waffengewöhnung den Spieler schon fast dazu, sich auf eine Art zu spezialisieren.

Durch die Öffnung der Spielwelt ist auch die Waffen- und Rüstungsvielfalt deutlich angewachsen. In den dunklen Hinterhöfen der Stadt klaben wir handgebastelte Straßenwaffen auf und kombinieren unseren individuellen Look mit einem Hightech-Militärhelm sowie Schulter- und Beinschonern von erlegten Nano-Robotern. Markentreue wird belohnt: Legen wir mehrere Teile einer zusammengehörigen Rüstung an, schalten sich schon ab drei Teilen Boni frei, was die Motivation zur Vervollständigung steigert.

Neben Waffen und Rüstungen prägen weiterhin vor allem die gewählten Implantate unsere Fähigkeiten. Die machen uns zum Beispiel resistenter gegen Giftangriffe, steigern die Batterieleistung oder lassen uns mehr »Tech-Scrap« (Schrott) von Gegnern aufsammeln. In Kombination erlauben diese



Jericho City umfasst neun unterschiedliche Gebiete. In der Stadt klettern wir auf Hausdächern umher oder schleichen durch die Kanalisation, aber auch einen Park gibt es zu entdecken.

drei stark verzahnten Systeme einen sehr hohen Individualisierungsgrad und die Möglichkeit, flexibler auf Gegner und Feindkonstellationen zu reagieren.

Motivierendes Upgrade-System

Liegt uns eine Kombination aus Waffe, Rüstung und Implantaten besonders gut, können wir diese gezielt mit den nötigen Rohstoffen verbessern. Dazu benötigen wir Materialien, die wir von erledigten Gegnern durch das Abtrennen des passenden Körperteils erhalten. Wollen wir also unsere Armprothesen verbessern, gehen wir vermehrt Gegnern die Arme abhacken. Mit Tech-Scrap lassen sich nicht nur diese Updates finanzieren, sondern auch unsere allgemeine Kernleistung erhöhen. Mit jedem erhöhten Rang verteilen wir zwei Punkte frei auf die drei Grundwerte Gesundheit, Ausdauer und Batterie-Effizienz. Letztere legt fest, wie

stark sich Heilungs- und Schutzinjektionen auswirken, während wir Ausdauer für Angriffe und das Blocken benötigen.

Auch die helfende Drohne leistet uns in The Surge 2 wieder Gesellschaft und hat einige neue Tricks auf Lager. Sie dient uns als Ersatz für die weiterhin fehlenden Fernkampfaffen, die in Jericho City nur unsere Feinde einsetzen können. Mit den Schüssen der Drohne lassen sich beispielsweise Gegner aus der Reserve locken, kurzzeitig betäuben oder Granaten und Laser in harten Bossfights nutzen. Glücklicherweise greift die Drohne auf ihren eigenen Munitionsvorrat zurück und zapft uns nicht mehr wertvolle Energie ab, sodass ihre Fähigkeiten flexibler einsetzbar sind.

Hoher Schwierigkeitsgrad

The Surge 2 hat keinen veränderbaren Schwierigkeitsgrad. Die Entwickler bieten je-



Zehn Waffenklassen, etlichen Rüstungssets und eine Vielzahl von Implantaten erlauben eine noch höhere Individualisierung als im Vorgänger.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Ja, The Surge war leicht unterkühlt und gegen Ende etwas monoton. Dennoch mochte ich das erfrischende Kampfsystem und die brachial inszenierten Kämpfe gegen die wildgewordenen Maschinen sehr gerne. Den Release des direkten Nachfolgers The Surge 2 habe ich deswegen mit großer Vorfreude erwartet und ich wurde nicht enttäuscht: The Surge 2 ist eine gelungene Weiterführung und macht aus dem ohnehin schon guten Kampfsystem ein hervorragendes. Das direktionale Blocken, die neuen Kampfstile und Kombos, die Verbesserung der Drohnenfähigkeiten und ein nach wie vor hoch motivierendes Lootsystem haben mich im Test begeistert und motiviert. Lediglich im Erzählerischen bleibt The Surge 2 klar hinter seinen Möglichkeiten. Die dünne Rahmenhandlung um den mysteriösen Flugzeugabsturz und das verschwundene Mädchen berührt und interessiert mich kaum. Doch das macht fast nichts, denn die größere Abwechslung, die die Erweiterung der Spielwelt auf Jericho City bringt, bietet genügend Anreize, die Welt aus eigenem Antrieb und Neugier zu erkunden. Ich werde nicht aufgeben, bevor nicht jede Abkürzung gefunden und jeder Boss in seine Einzelteile zerlegt wurde!

doch einen eleganten und thematisch stimmigen Kompromiss an: Bereits früh erhalten wir Zugang zu zwei Implantaten, die es ermöglichen, einige Gameplay-Elemente zu vereinfachen. Eines deutet die Richtung des nächsten gegnerischen Angriffs mit Richtungspfeilen an und erleichtert so das richtige Timing für die Blockmanöver. Das zweite Modul schädigt immer das anvisierte Körperteil, unabhängig von der berechneten, physikalisch korrekten Schwungrichtung. Doch die Nutzung kommt nicht ohne Nachteil: Beide Erleichterungen nehmen wertvolle Plätze in der eigenen Konfiguration weg.



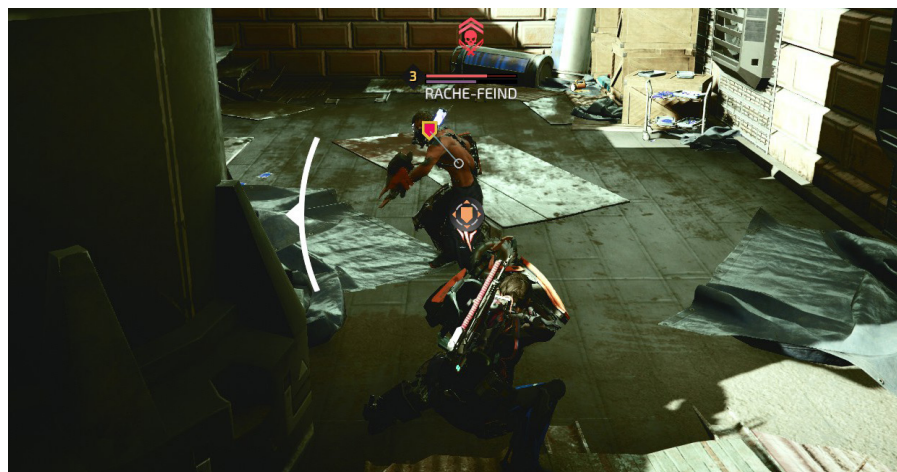
Die Hub-Gebiete zwischen den Kampfgebieten fallen sehr statisch und wenig glaubwürdig aus. Schwer zu erkennen: Die Situation auf dem Screen soll eine wilde Party darstellen.

So bleibt die Motivation bestehen, diese Implantate über kurz oder lang nicht mehr zu nutzen, um andere, stärkere Verbesserungen an ihrer Stelle einzusetzen.

Trotz dieser zarten Unterstützungsangebote bleibt The Surge 2 aber ein überdurchschnittlich schwerer und erbarmungsloser Brocken, an dem man sich stundenlang die Zähne ausbeißen kann. Also genau das, was Genrefans von dieser Art von Spiel erwarten und daran schätzen. Kommen wir an einem Bossgegner nicht vorbei, helfen nur Ruhe und Geduld, etwas Grind und eine große Portion Frustrationstoleranz.

Spielerisch top, aber ...

The Surge 2 führt die gelungenen Ansätze des Vorgängers gekonnt fort. Viele Detailverbesserungen und eine breitere Gegnervielfalt sorgen dafür, dass sich das Kampfgeschehen spürbar dynamischer und damit abwechslungsreicher spielt. Den Entwicklern ist es gelungen, Neuerungen wie das direktionale Blocken hinzuzufügen, ohne das Spielgefühl dadurch unnötig aufzublähen. Der größte Kritikpunkt am Vorgänger, dass nämlich die Spielwelt zu eintönig und monoton sei, wird mit der abwechslungsreichen Gestaltung der Stadtgebiete von Jericho City auch aus dem Weg geräumt.



Kleines Online-Feature: Töten wir einen Rachefeind, bekommt das Opfer (ein uns unbekannter Mensch, der von dieser Kreatur getötet wurde) einen Teil seiner verlorenen Credits zurück.

Erzählerisch und technisch bleibt der Titel allerdings auf der Stelle stehen und macht sogar gefühlt ein paar Schritte zurück. Insgesamt gesehen ist der Nachfolger aber in nahezu allen Punkten verbessert worden und ein empfehlenswertes Spiel für alle ehrgeizigen Actionfans. ★

THE SURGE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4690K / AMD FX-8320
Geforce GTX 950 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3820 / AMD FX-8370
Geforce GTX 980 Ti / Radeon RX Vega 56
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gelungene Kampfanimationen
- detaillierte Exo-Suits und Rüstungsteile
- professionelle Sprechere
- unübersichtliche Kamera in engen Passagen
- Performance-Einbrüche und technische Mängel

SPIELDESIGN



- erweitertes Kampfsystem
- motivierende Ausrüstungs- und Upgrade-Spirale
- zehn Waffen- und Kampfstile
- ineinander verzahnte Levelabschnitte
- Orientierungsprobleme

BALANCE



- stellenweise (sehr) schwer, aber immer fair
- gutes Tutorial
- hoher Anpassungsgrad an eigenen Spielstil
- optionales Hilfemodul
- nicht immer ganz eindeutig, wo Mainquest weitergeht

ATMOSPHERE / STORY



- bedrückende Stimmung im Stadtkern
- jedes Gebiet hat eigene Geschichte
- sehr statische Hub-Bereiche
- dünne Mystery-Hauptstory
- stummer und charakterloser Protagonist

UMFANG



- neun Areale
- zehn unterschiedliche Bosse
- große Auswahl an Rüstungen, Waffen und Implantaten
- etliche Nebenmissionen mit guten Belohnungen
- New Game Plus mit neuer Spielsequenz

ABWERTUNG

Starke Ruckler, spät aufploppende Texturen und generelle Performance-Probleme erschweren die ansonsten motivierenden Kämpfe.

85

-5

FAZIT

Fortsetzung, die das Kampfsystem erweitert und mit spielerischer und optischer Abwechslung punktet, aber erzählerisch schwächelt.

80