

Wie in einem Comic wird die Handlung zwischen den Actionsequenzen mit Standbildern weiter erzählt. Originalsprecher aus dem Film reden in Englisch, die Texte sind in Deutsch verfügbar.

John Wick Hex

JOHN WICK UNTER ZUGZWANG

Genre: **Strategie** Publisher: **Good Shepherd Entertainment** Entwickler: **Bithell Games** Termin: **8.10.2019** Sprache: **Englisch, dt. Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **16 Euro** DRM: **ja (Epic Game Store)**

John Wick als rundenbasiertes Taktikspiel in cooler Comicgrafik? Trotz der erfrischenden Genre-Mischung irgendwo zwischen XCOM und SUPERHOT verliert John Wick Hex schnell an Zugkraft. Von Manuel Fritsch

Die Filmserie »John Wick« mit Keanu Reeves steht vor allem für bleihaltige und überdrehte Action. Da verwundert es auf den ersten Blick, dass John Wick Hex ausgerechnet ein rundenbasiertes Taktikspiel geworden ist. Bei genauerer Betrachtung werden die Parallelen jedoch schnell klar: Die Hollywood-Action auf der Leinwand funktioniert nur deswegen so gut, weil jede Bewegung bis ins kleinste Detail perfekt geplant und choreographiert wird. Genau diese Erkenntnis brachte Mike Bithell (Thomas Was Alone, Volume) auf die Idee, mit der Lizenz ein rundenbasiertes Actionballett statt eines hektischen Shooters zu entwickeln.

Actionballett mit Waffen

Die nun fertige Version spielt sich wie eine Mischung aus XCOM und SUPERHOT. Der Clou: Anders als in der klassischen Rundenstrategie sind wir nicht abwechselnd am Zug, sondern bewegen uns gleichzeitig mit den Feinden. Wir können ungestört überlegen und planen, so lange wir möchten, aber sobald wir uns bewegen, sind parallel auch alle Feinde in Aktion. Das Nachladen der Schrotflinte kostet uns zum Beispiel eine Sekunde – in der Zeit wird jedoch auch der grimmig dreinschauende Schläger bei uns sein (in genau 0,4 Sekunden) und zuschlagen (Dauer: 0,5 Sekunden). Kein guter Plan, daher entscheiden wir uns, dem Prügelknaben die Waffe lieber ins Gesicht zu werfen und ihn so kurz zu betäuben (0,3), zwei Schritte auf ihn zuzugehen (0,4) und ihn mit einem Nah-

kampfangriff auszuschalten. Da kein anderer Feind in der Nähe ist, heben wir das Gewehr wieder auf und laden in Ruhe nach, bevor wir uns in den nächsten Raum wagen.

Zeit ist die wichtigste Ressource

Jede Aktion wird als Block auf einer Zeitleiste dargestellt. So haben wir stets im Blick, wie lange die Gegner um uns herum für ihre Angriffe und Aktionen benötigen. Weichen wir aus, gehen wir in Deckung oder haben wir noch die Zeit, einen Schuss zu platzieren, bevor der Gegner auf uns schießt?

Zeit ist zwar die wichtigste, aber nicht die einzige Ressource. Neben Johns Gesundheit müssen wir auch auf den Fokus-Wert achten. Diesen benötigen wir, um Ausweichmanöver oder besonders starke Nahkampfangriffe auszuführen. Ist der Fokus verbraucht, genügt ein kurzer Klick auf »Neu fokussieren«. Dann schüttelt sich der virtuelle Keanu kurz und die Leiste ist wieder voll. Ähnlich wie beim Anlegen von Verbänden zur Heilung sollten wir dazu aber idealerweise in

Deckung sein. Beides kostet wertvolle Sekunden, in denen unser Held verletzlich ist. Munition ist ebenfalls ein knappes Gut, allerdings bringen wir so viele bewaffnete Gegner pro Level um, dass wir eigentlich nie Mangel an neuen Schießgeräten haben. Die liegen dann nämlich herrenlos rum.

Mit einer Schrotflinte schießen wir deutlich langsamer als das Gegenüber mit der Uzi. Bei einem Treffer wird die aktuelle Aktion des Widersachers unterbrochen, daher sind schnelle Waffen mit kurzen Ladezeiten klar Trumpf.

Gesucht: Hohe Frustrationstoleranz

Das perfekte Timing zu finden, ist durchaus reizvoll, erfordert aber auch ein hohes Maß an Frustrationstoleranz. Eine Undo- oder Rückspulfunktion gibt es nicht, und der Schwierigkeitsgrad kann nicht angepasst werden. Fehler werden gnadenlos bestraft und Johns Gesundheit ist stark limitiert. Und sie lässt sich auch nicht steigern. John ist ein fertiger Held, aufleveln durch verdiente Erfahrungspunkte oder Vergleichbares gibt es nicht.



Der Celshading-Look passt gut mit der Licht- und Schattenmechanik zusammen. Feinde sehen wir erst, wenn sie in unser Sichtfeld rücken.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Die Grundidee, einen Action-Blockbuster als Rundentaktik umzusetzen begeistert mich. Rein mechanisch betrachtet funktioniert das Experiment, SUPERHOT und XCOM zu vermischen, aber wirklich gefeselt hat mich das Ergebnis nicht. Der hohe Zufallsfaktor bei den zwingend notwendigen Neustarts in jedem Level, der für meinen Geschmack etwas zu hohe Schwierigkeitsgrad und der damit verbundene Frustfaktor machen aus John Wick Hex zwar kein schlechtes, aber auch kein empfehlenswertes Spiel. Hex ist ein Nischentitel für eine Zielgruppe, die sich gerne festbeißt und einen Level auch gerne 23 Mal neustartet, bis der Run perfekt sitzt. Ich hätte mir dagegen mehr Abwechslung und eine höhere Planbarkeit der Action gewünscht – denn Inszenierung, Grafik und der treibende Elektro-Soundtrack machen Lust auf mehr.

Immerhin: Zu Beginn eines neuen Areals geben wir in der Planungsphase aus einem vorgegebenen Kontingent Münzen aus, um Heilpakete in den Levels zu hinterlegen oder temporäre Perks zu aktivieren. Diese verringern beispielsweise die Fokus-Kosten für Ausweichrollen oder den Nahkampf.

Standardmäßig beginnen wir jedes der sieben Areale mit zwei Verbandskästen. Diese müssen über die rund fünf bis sechs Levelabschnitte bis zum jeweiligen Boss genügen. Haushalten wir schlecht, bleibt uns nichts anderes übrig, als den Level oder gar den gesamten Abschnitt von vorne zu starten. Das bedeutet, dass wir die gleichen Bereiche immer und immer wieder spielen.

Mangelnde Abwechslung

Die spielerische Herausforderung ist in allen Arealen nahezu gleich. Wir treffen auf die immer gleichen Gegnertypen (Fern- und Nah-



In geduckter Haltung steigt unsere Trefferwahrscheinlichkeit, aber die Bewegungsfreiheit wird eingeschränkt. John kann sich dann nur in bestimmte Richtungen wegrollen.

kämpfer) in unterschiedlich starken Rüstungen. Auch die Waffenarten unterscheiden sich bis auf ihre Geschwindigkeit nur wenig. Wir schießen die komplette Kampagne mit den immer gleichen Handwaffen, Maschinenpistolen und Gewehren durch die Gegend.

Die Gegner-KI ist enttäuschend: Die Schurken stehen ungeschützt in der Gegend und waffenlose Bullys laufen auch nach ein paar direkten Treffern noch kerzengerade auf uns zu. Der Nahkampf bietet ebenfalls wenig Abwechslung und läuft nach kürzester Zeit mechanisch und routiniert ab. Allein sind die Gangster in der Regel nur lästig und schnell zu Boden gebracht, doch in der Regel haben wir es mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun.

Besonders nervig: Der Gegnerstrom aus irgendwelchen Türen fließt unendlich, solange wir uns in der Nähe aufhalten. Daher ist das Erkunden eines Areals nicht förderlich für die eigene Gesundheit. Viel zu entdecken gibt es allerdings eh nicht.

Die verschiedenen Abschnitte sorgen zumindest optisch für Abwechslung. Mal durchstreifen wir ein verregnetes Hafenviertel, kämpfen uns durch vergoldete Hallen eines Bankgebäudes oder durch die verwinkelten Ausstellungsräume eines Museums. Jeder Bereich hat seine ganz eigene Lichtstimmung, und die Celshading-Grafik passt gut zum unterkühlten Look der Filmvorlage.

Dünne Story mit Originalstimmen

Inhaltlich erzählt John Wick Hex eine dünne Vorgeschichte zur Film-Trilogie. Vorkenntnisse sind nicht nötig, um die belanglose Rahmenhandlung zu verstehen. Fans freuen sich darüber, dass die Schauspieler Ian McShane und Lance Reddick als Sprecher in ihren bekannten Serienrollen mit dabei sind. Die Story wird im Stil einer Visual Novel mit Standbildern erzählt, aber ihr fehlt es an Dramatik und Spannungsmomenten, um zu begeistern. John Wick selbst bleibt das gesamte Spiel über stumm. Alle Texte, Anleitungen und Menüs sind ins Deutsche übersetzt, die Dialoge sind nur in Englisch vertont. ★

JOHN WICK HEX

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-6300 / AMD FX 4100
Geforce GTX 960 / Radeon R9 200
8 GB RAM, xx GB Festplatte

EMPFOHLEN

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

PRÄSENTATION



- stilicheres Celshading
- hübsches Licht- und Schattenspiel
- zwei Originalsprecher aus den Filmen
- immer gleiche Kampfanimationen
- lahme Wiederholungsvideos als Belohnung

SPIELDESIGN



- innovative Rundentaktik
- motivierendes Timeline-Management
- nur eine Handvoll ähnlicher Waffen
- wenig Abwechslung bei Feindtypen
- kein Gefühl der Progression

BALANCE



- gutes Tutorial, leichter Einstieg in Mechanik
- Zufallsgenerierung sorgt für unfaire Situationen
- kein freies Speichern
- keine Undo-Funktion
- kein wählbarer Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY



- thematisch abwechslungsreiche Gebiete
- Erzählung als Visual Novel in Zwischensequenzen
- treibender Elektro-Soundtrack
- sehr dünne Hauptstory
- John Wick spricht nicht

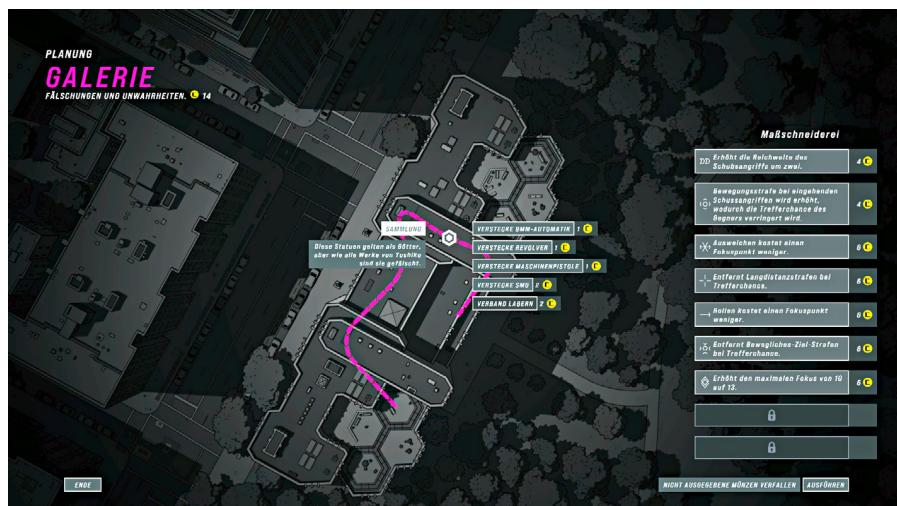
UMFANG



- sieben Areale mit mehreren Levelabschnitten
- rund 15 Stunden lang
- zweiter Spielmodus mit nur 5 Sekunden Bedenkzeit
- optionale Levelvorgaben
- keine Items oder Geheimnisse

FAZIT

Hübsch inszenierte Mischung aus Action- und Taktikspiel, die am hohen Frustpotenzial und mangelnder Abwechslung leidet.



In der Planungsphase können wir wählen, ob wir uns Verbandszeug und Waffen in den Gebieten lagern oder John mit temporären Verbesserungen ausstatten.