



Fuser

... AND THE BEAT GOES ON

Genre: **Musikspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **Harmonix** Termin: **Herbst 2020**

Der koreanische Publisher NCsoft ist eigentlich für seine großen MMORPGs bekannt, jetzt will er aber zusammen mit den Erfindern von Guitar Hero die Musikspiele zurückholen. Von Fabiano Uslenghi

Was für eine merkwürdige Nachricht. Da erreicht uns in der GameStar-Redaktion eine Einladung vom Guild-Wars-Publisher NCsoft, um uns im Geheimen ihr nächstes großes Projekt vorzustellen. Auf den ersten Blick nichts Ungewöhnliches, vielleicht ein neues MMO, ein Spin-off zu Guild Wars 2 oder Ähnliches. Das könnte man zumindest mutmaßen, doch dann sehen wir, mit welchem Entwickler NCsoft hier zusammenarbeitet.

Der Anspieltermin dreht sich nämlich um ein neues Spiel von Harmonix! Also den Leuten, die Musikspiel-Meilensteine wie Guitar Hero und Rockband zu verantworten haben. Was um alles in der Welt plant der MMO-Publisher NCsoft denn mit diesem Studio? Die kurze Antwort: Sie werkeln an Fuser. Doch der knappe Name steht für eine große Mission. NCsoft und Harmonix wollen ein totes Genre zurück ins Reich der Lebenden holen.

Schluss mit der Vergangenheit

Wie sie das schaffen wollen, wurde uns schon vor der ersten Gameplay-Szene klar. Denn, man höre und staune: Wir bekamen weder eine Plastikgitarre in die Hand gedrückt, noch mussten wir uns an ein Mini-Schlagzeug setzen. Stattdessen braucht es nur eine Millisekunde, um das angeschlos-

sene Spielgerät zu identifizieren: ein gutes, altes Gamepad! Hier wird deutlich: Auch Harmonix weiß sehr gut, wo die Probleme späterer Rockband-Spiele ihren Ursprung hatten. Die notwendigen Instrumente sorgten zwar für eine hervorragende Atmosphäre, machten das Spiel aber zu einer sehr teuren Angelegenheit. Und neben den Beschaffungskosten muss man die sperrige Peripherie ja auch noch irgendwo verstauen. Eine Komplettbox Rockband belegt den Platz von gut und gerne 60 normalen PC-Spielen und staubt am Ende ja doch nur ein. Und an rein digitale Verkäufe auf Steam und Co. war überhaupt nicht zu denken. All diese Probleme wird Fuser vermeiden.

Das erste richtige Musikspiel?

Doch genug von Eingabegeräten. Kommen wir zum eigentlichen Spiel! Fuser ist im Prinzip das, was DJ Hero hätte sein sollen. Denn auch hier treten wir nicht als traditioneller Musiker oder Teil einer Band an, sondern schwingen uns hinter ein Mischpult. Umgeben von einer jubelnden Masse auf einer imposanten, von Special Effects umtosten Festivalbühne. Ironischerweise ist das eigentlich nichts, was sofort das Gefühl von »echter Musik« auslöst. Aber Fuser bietet uns gerade dadurch die größte kreative Freiheit, die es jemals in einem Musikspiel gab. Während wir in Guitar Hero, Rockband oder sogar Singstar nur bestehende Songs nachspielen oder -singen, bestimmen wir in Fuser selbst, was gespielt wird.

Jedes der insgesamt 100 Musikstücke wurde in vier unterschiedliche Bestandteile zerlegt. So besteht All Star von Smash Mouth etwa aus einem eigenen Beat, Bass,



Fuser will Festivalkultur feiern und bietet imposante Bühnenshows der Marke Rammstein.



Im Tutorial gibt uns das Spiel noch sehr genau vor, welche Lieder zum Erfolg notwendig sind. Später haben wir mehr Freiheiten.

Synthesizer und natürlich Gesang. Dieses Stückwerk können wir ganz nach unserem Gusto miteinander kombinieren und so individuelle Mixes zusammenstellen. Die so entstandenen Musikstücke sorgten schon während unserer Anspiel-Session für kollektives Kopfnicken und wippende Beine.

Mehr Grips als Reflexe

Das Ganze hat noch einen weiteren angenehmen Nebeneffekt: Um in Fuser erfolgreich zu sein, sind wir nicht nur von unseren Reflexen abhängig. Es geht nicht mehr darum, in wenigen Sekunden die richtigen Tasten zu drücken. Es geht um Rhythmusgefühl, schnelles Denken und Strategie. Denn egal wie kreativ Fuser auch ist, irgendwann muss ein Spiel uns fordern. Das macht Fuser, indem es Punkte für unsere Performance vergibt. Während unseres Auftritts müssen wir das Publikum bei Laune halten und dafür re-

gelmäßig unseren Mix durchwechseln. Die Fans rufen nämlich Musikwünsche rein. Wir sollen beispielsweise den Bass austauschen, aber nicht das Genre von Pop zu Rock wechseln. Wir müssen also schnell agieren und ein passendes Lied mit dem richtigen Bestandteil finden. Wer hier klug agiert und sein Musikwissen nutzt, kann auch mehrere Wünsche auf einmal erfüllen.

Bonuspunkte gibt es, wenn wir unsere Platten nicht einfach wahllos austauschen, sondern perfekt onbeat bleiben. Also genau im richtigen Moment einen Bestandteil durch einen neuen ersetzen. Dafür werden die Anschläge in einer Leiste visualisiert. Wer ein gutes Musikgefühl hat, kann sich aber auch allein darauf verlassen. Das klingt jetzt nicht sehr schwer, erfordert aber ein gewisses Maß an Multitasking, da wir viele Elemente gleichzeitig im Blick behalten müssen. Ob das jedoch reicht, um genauso

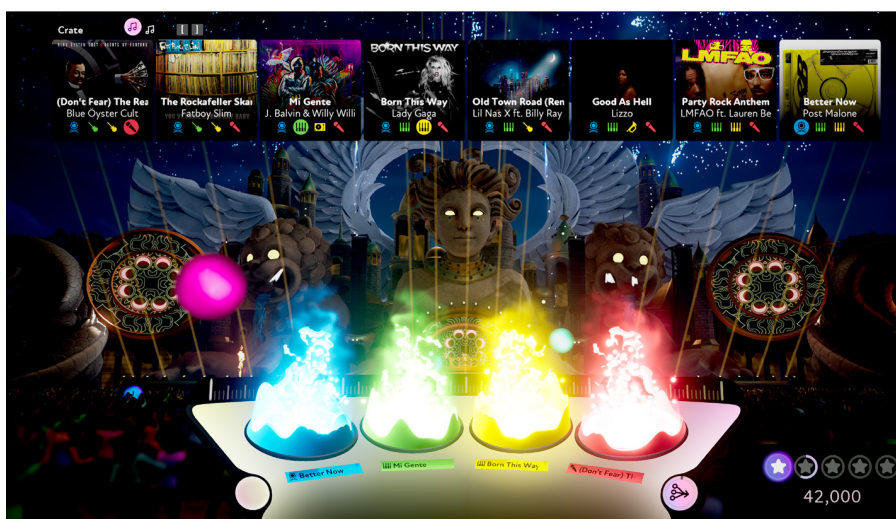
zur Perfektion zu animieren wie ein Guitar Hero, lässt sich nach unserer kurzen Zeit mit Fuser noch nicht abschätzen. Eins können wir aber schon jetzt festhalten. Fuser bringt genau die Kreativität mit, die das totgeglaubte Musikspiel-Genre braucht. ★



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Vielleicht hätte mich Fuser deutlich weniger beeindruckt, wenn mein Verhältnis zu Musikspielen nicht so belastet wäre. Ich konnte diesem Genre noch nie sonderlich viel abgewinnen, obwohl ich selbst eigentlich musikbegeistert bin. Vor einem Fernseher eine Plastikgitarre zu zupfen, war mir aber immer zu albern. Und gut war ich darin auch nicht. Deshalb war ich auch schon extrem erleichtert, als ich den guten alten Controller gezeigt bekam. Meine nächste persönliche Hürde war dann das Setting. Ich meide Festivals, wo ich kann, und DJs hielt ich als Teenager immer für Protzer. Trotzdem hat mich Fuser in seinen Bann gezogen. Und das hat einen ganz einfachen Grund: Fuser hat es mir erlaubt, kreativ zu sein. Es gab mir das Gefühl, nicht nur Musik nachzuspielen, sondern etwas Eigenes zu erschaffen. Ob das letztlich ausreicht, um mehr als 5 Stunden für Spaß zu sorgen? Schwer zu sagen. Dafür muss Fuser bei Release noch eine größere spielerische Herausforderung bieten. Grundsätzlich sind Harmonix und NCsoft aber auf dem richtigen Weg. Denn wenn sie mich für ein Musikspiel begeistern konnten, dann könnte ihnen das Kunststück auch mit fast allen anderen Spielern da draußen gelingen.



Je besser unser Timing beim Austauschen der Platten, umso mehr Punkte bekommen wir, die wir unten rechts erkennen können. Eben genau wie bei echten DJs.