

Maneater

DER HAIFISCH, DER HAT ELEKTROZÄHNE

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Tripwire Interactive Entwickler: Blindside Interactive Termin: 22.5.2020 Sprache: Englisch, Deutsch
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 8 Stunden Preis: 40 Euro DRM: ja (Epic Store) Enthalten in: -

Maneater steckt euch in die Haut eines menschenfressenden Raubfisches und zeigt, warum ein gutes Action-Adventure mehr braucht als eine spannende Grundidee.

Von Sascha Penzhorn

Immerhin geht das Spiel clever los. Ihr steuert im Tutorial einen ausgewachsenen Bullenhai und macht euch mit der Steuerung per Maus und Keyboard oder Controller vertraut, während im Hintergrund ein Sprecher zu orchestralen Klängen über die Natur von Haien referiert, wie in einer Naturdoku.

Spannendes Konzept, aber diese Art Spiel ist Maneater natürlich nicht. Stattdessen verwandelt sich das Teil kurze Zeit später in eine trashige Reality-TV-Sendung zum Nachspielen. Erste Szene: Ihr werdet von einem Haijäger gefangen und gelyncht. Danach fangt ihr ganz unten an – als hilfloses Haibaby und euer eigener Nachkomme.



Die letzten Augenblicke von Mama-Hai. Nach dieser Sequenz spielen wir als Baby weiter.

Hai light

Als Haibaby vergreift ihr euch erst mal an kleinen Fischen, Schildkröten und ähnlich harmlosem Getier, damit ihr groß und stark werdet. Entsprechend sehen auch die Quests aus: »Töte 10 Welse.« Kann man mal

machen. Dazu hämmert man auf der Angriffstaste rum, so wird gefressen. Manchmal hält man einen größeren Bissen auch eine Weile fest und wird dann vom Spiel aufgefordert, zu zappeln. Dazu rüttelt ihr am Steuergerät eurer Wahl. Durchs Fressen sammelt ihr Nährstoffe und Erfahrung, steigt im Level auf, wächst dabei immer ein Stück und bekommt etwas mehr Angriff, Verteidigung, Geschwindigkeit und so fort. Maneater setzt euch auch gerne immer mal ein paar übermächtige Fressfeinde vor. Wenn ihr mit Level 2 in eurem Quest-Gebiet plötzlich von zwei Level-8-Alligatoren angegriffen werdet, seid ihr ganz schnell am Barsch. Das Leben als hilfloser junger Hai ist kein Spaß. Zum Glück gibt's endlose Respawn und Schnellreise.

Ein paar Levels später werdet ihr zum »Teenager« (die Bezeichnung stammt vom Spiel, nicht von uns). Jetzt seid ihr stark genug, es mit ersten Bossen aufzunehmen, den sogenannten Spitzenprädatoren. Besiegt ihr einen davon, schaltet ihr ein Upgrade für euren Hai frei. Wir bekommen zum Beispiel Knochenflossen mit mehr Panzerung, Knochenzähne für mehr Schaden ge-



Ein besseres Verdauungssystem gewährt etwas mehr Gesundheit beim Fressen von anderen Meerestieren. Das Erfolgserlebnis beim Freischalten hielt sich in Grenzen.

gen Schiffe, sowie Elektrozähne, die Feinde kurzzeitig lähmen können. Außerdem gibt es passive Fähigkeiten wie ein besseres Verdauungssystem, das euch beim Fressen mehr Leben regeneriert, Giftdrüsen, verbesserte Schwanzflossen und einiges mehr.

Kurzer Spaß

Habt ihr eure erste Evolutionsstufe erreicht, dürft ihr zum ersten Mal Jagd auf Menschen machen. Dazu versenkt ihr Tretboote und schnappt euch die Insassen oder werft euch auch mal an Land und schnappt euch dort ein paar knusprig braune Touristen. Das geht immer nur für einige Augenblicke, bevor ihr zurück ins Wasser müsst. Sorgt ihr für ordentlich Panik, kommen Jäger angebettert. Das fängt recht harmlos mit irgendwelchen Amateuren auf Jetskis an, dann kommen Jagdboote und Feinde mit Gewehren. Nehmen die euch aufs Korn, müsst ihr eine Ausweichrolle tätigen, um nicht getroffen zu werden. Das wiederholt ihr gefühlt alle zwei Sekunden. Andernfalls segnet ihr rasch das Zeitliche oder sucht euer Hail in der Flucht. Werdet ihr erst mal zum ausgewachsenen Hai, macht ihr mit diesen Gestalten kurzen Prozess, worauf sie nachrücken und auf Dynamit umsteigen. Der Kreislauf des Lebens.

Vernichtet ihr genug Jäger, macht ihr über kurz oder lang spezielle Boss-Jäger auf euch aufmerksam, die mit einer kurzen Zwischensequenz auftauchen und euch weitere Upgrades gewähren, wenn ihr sie ausschaltet. Und so kämpft ihr abwechselnd gegen Bossfische und Boss-Jäger, pfeift euch zwischen durch ein Dutzend Makrelen rein und stolpert unterwegs auch mal über die eine oder andere versteckte Sehenswürdigkeit wie ein



Wir mampfen einen Spaziergänger an Land. Danach müssen wir schleunigst zurück ins Wasser.

abgesoffenes Liebespaar oder eine Cthulhu-Statue. Wie romantisch! Nach rund acht Stunden ist die Rachegeschichte durch. Für einen Actiontitel ohne Multiplayer eine gerade noch passable Spielzeit. Das Problem ist allerdings: Nach spätestens zwei Stunden habt ihr bereits alles gesehen, was Maneater zu bieten hat.

Fische im Trüben

Als Hai kämpft ihr nicht nur mit Krokodilen, sondern immer wieder auch mit den Tücken der Steuerung. So funktioniert die Steuerung zwar grundsätzlich okay, doch wann immer ein besonders zäher Feind sehr dicht an der Wasseroberfläche lauert, taucht ihr im Kampf oft ungewollt auf. Um unterzutau- chen und den Gegner weiter zu verfolgen und zu bekämpfen, gibt es eine spezielle Taste. Ohne die bleibt euer Hai stur an der Wasseroberfläche. Klingt nicht weiter tragisch, wird aber schnell nervig, wenn es zehn Mal im Kampf mit dem Alligator-Boss passiert. Zudem müsst ihr bestimmte Missionen erledigen, um die Story voranzutreiben, die ohne Sinn oder Logik aneinandergereiht wurden. Als unser Hai Level 10 erreicht, sollen wir zurück ins Startgebiet und dort zehn Welse (Level 1) vernichten. In der Folgemission werden wir auf einen Level-20-Boss angesetzt. Super.

Auch optisch erreicht Maneater passend zur Thematik bestenfalls B-Movie-Niveau. Der Hai und seine diversen Upgrades sehen toll aus, und es gibt durchaus ein paar abwechslungsreiche Umgebungen im Spiel. Aber selbst auf maximaler Detailstufe herrscht überall dichter Nebel, die Farben sind blass, und die gesamte Optik wirkt so, als habe jemand die Kamera in einen Eimer Vaseline getaucht. Die Texturen sind matschig, an den Strandbesuchern kann man jedes Polygon einzeln abzählen. Immerhin: Falls euer Rechenknecht ein absolutes Museumsstück ist, dürfte dieses Spiel immer noch problemlos darauf laufen.

Eine Prise Deutsch

Heutzutage längst nicht mehr selbstverständlich ist die deutsche Sprachausgabe im Spiel. Die Sprecher gehen in Ordnung, auch wenn die Übersetzung ein paar Macken hat. Mal gibt es Schreibfehler (»Aldino«), mal viel zu wörtliche Übersetzungen (Cave-In, also ein Einsturz, wurde mit »Höh-

le In« übersetzt), dann wird Barracuda als »klassischer Rocksänger« bezeichnet. Zudem war die Hälfte der Sprachausgabe in unserer Testversion noch auf Englisch. Okay, ihr werdet vermutlich keinen Übersetzer brauchen, wenn jemand »AAAAH! SHARK! HELP ME!« brüllt. Aber wir wollen es hier wenigstens erwähnt haben.

Wenn ihr all das und die repetitive Spielmechanik verzeihen könnt, hat Maneater definitiv einen gewissen Trash-Charme. Einfach mal Hirn ausschalten, als Hai herumswimmen und Leute fressen – das kann immer mal wieder ein halbes Stündchen unterhalten. Aber je länger ihr spielt, desto weniger kann Maneater kaschieren, dass unter der Trash-Fassade letzten Endes nur ein mittelmäßiges Action-Adventure steckt. ★

MANEATER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 5300U / AMD Quad-Core 2,5 GHz	Core i7 3770 / Ryzen 5 1500X
Geforce GTX 470 / Radeon HD 6870	Geforce GTX 970 / AMD R9 290
8 GB RAM, 15 GB Festplatte	8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- detailiertes Hai-Modell
- nette Hai-Animationen
- erschreckend viele Matschtexturen
- hässliche Charaktermodelle
- omnipräsenter, grausiger Nebel

SPIELDESIGN

- Wir sind ein Hai!
- interessantes Evolutionsystem
- mäßige Kampfsteuerung
- viele Upgrades sind spielerisch öde
- extrem repetitives Missionsdesign

BALANCE

- Respawn-System
- Schnellreise
- dämliche Gegnerplatzierungen
- stark schwankender Anspruch der Story-Missionen
- unfreiwilliges Auftauchen macht Kämpfe nervig

ATMOSPHÄRE / STORY

- Reality-Show-Setting
- Rache-Story aus Sicht eines Hais
- abwechslungsreiche Umgebungen
- passable Sprecher
- hässliche Optik schadet der Atmosphäre

UMFANG

- acht erforschbare Gebiete
- diverse Körperteil-Upgrades zum Freischalten
- kaum Abwechslung im Gameplay
- kurze Story
- wenig Spiel fürs Geld

FAZIT

Kurzzeitig durchaus unterhaltsames, aber hässliches Actionspiel, in dem ihr als rachsüchtiger Hai Menschen und Fressfeinde vernichtet.

63



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Maneater als Reality-Show aufzuziehen, ist eine witzige Idee. Das Spiel nimmt sich absolut nicht ernst. Man muss auch überhaupt kein Mitleid mit den Leuten haben, die man im Spiel frisst. Die müllen alles voll (große Teile der Spielwelt versinken regelrecht in Abfall), sind laut, doof und sehr dankbare Opfer. Für die schnelle Fressattacke zwischendurch taugt das schon mal. Für die vollen acht Stunden Spielzeit ist mir das aber zu dünn. Ob ihr daran Spaß habt, liegt an eurer Erwartungshaltung. Maneater ist nämlich Trash. Daraus macht es auch überhaupt keinen Hehl. Das Spiel ist nicht hübsch, es ist nicht sonderlich abwechslungsreich oder komplex. Aber wenigstens seid ihr ein Hai. Und fressst Leute. Und Alligatoren. Und andere Haie. Und überhaupt alles. Damit macht das Spiel genau das, was in der Beschreibung steht. Wenn euch das anspricht, nur zu! Ansonsten könnt ihr das Teil aber auch getrost ignorieren.