

# MIT HERZ UND PROBLEMEN



Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Crystal Dynamics** Termin: **4.9.2020** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

**Marvel's Avengers entpuppt sich im Test lange nicht als das Fiasko, das viele nach der Beta befürchteten. Sondern als merkwürdig zwiespältiges Actionspiel.** Von **Dimitry Halley**

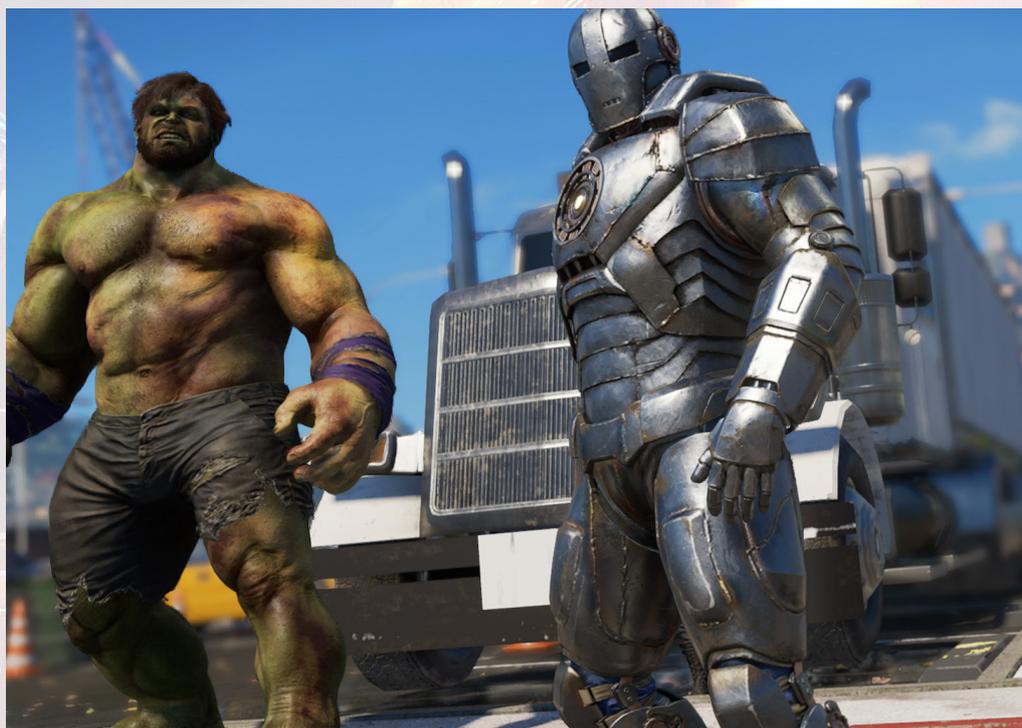
Marvel's Avengers hat Hulk-große Probleme, da werden viele Leute zu Recht Reißaus nehmen. Crystal Dynamics wirft hier mit derart vielen Gameplay-Klischees um sich, es ist zum Haare raufen. Quick-Time-Events, Schlauchlevel, Sammel- und Freischaltorgien – und all das kaschiert bloß die eigentlichen Schwächen des Spiels. Aber im Spiel stecken auch viel Liebe und Verständnis für die Vorlage sowie eine tolle Hauptfigur.

### Inszenierung ist alles

Die Hauptfigur verkörpert alles, was die Story so mitreißend macht: Kamala Khan ist ein Avengers-Fangirl, besucht als junges Mädchen ausgerechnet die Convention, auf der das Avengers-Team durch eine tragische Katastrophe auseinanderbricht. Hunderte Menschen sterben. Fünf Jahre später hat Kamala die Pubertät fast hinter sich – und seit der Katastrophe zudem eigene Superkräfte. Mit einem Herzen aus Gold, aber jeder Menge Selbstzweifeln macht sie sich auf, die Avengers wieder zusammenzubringen. Denn die Welt wird von der bösen Organisation AIM bedroht. Da wird jetzt manch einer den-

ken: Klingt nicht so krass. Stimmt auch. Die Story von Marvel's Avengers ist ähnlich innovativ wie eine Dose Ravioli, selbst auf der großen Leinwand haben wir den »Re-Assemble« von Thor und Co. schon zweimal erlebt, in den Comics weit häufiger. Aber manchmal zählt nicht das Was, sondern das Wie.

Die knapp achttündige Kampagne ist spektakulär inszeniert mit bombastisch choreographierten Rangeleien, grafisch beeindruckenden Szenarien, die wir euch deshalb auch ganz bewusst nicht spoilern. Und vor allem die Darsteller leisten einen fantastischen Job, die Avengers mit Leben zu erfül-



Einige Skins sind richtig cool: Iron Mans rustikaler Mk 1 zum Beispiel.



Standard: Ihr blickt auf Horden von Feinden, denn in Avengers geht's in erster Linie ums Kloppen.

len. Jedes Gespräch hat Witz, Tragik, fesselt emotional, zieht euch ins Geschehen – ähnlich wie beim PlayStation-Hit Uncharted. Und Kamala Khans Darstellerin Sandra Saad stiehlt allen die Show. In einer einzigen Mission vermittelt Kamala die liebevolle Beziehung zu ihrem Vater glaubhafter, als viele Spiele das in ihrer gesamten Kampagne hinkriegen (Hallo, Assassin's Creed: Odyssey). Entsprechend fiebern wir mit, wenn sie

Papa im Stich lässt, um die Avengers zu retten. Kamala ist so wunderbar menschlich, ihre Begeisterung für die Avengers steckt an, sie zweifelt an sich selbst, überschätzt sich dann aber an den falschen Stellen (Teenager halt). Das alles verfolgen wir genauso bewegt wie Tobey Maguires Spider-Man vor 20 Jahren.

Ja, die Story von Marvel's Avengers hat ihre Logiklöcher, Klischees und leider gerät Kamala gegen Ende ein bisschen in den Hintergrund, weil die Story so viele Avengers gleichzeitig beleuchtet. Doch der grandiose Showdown macht alles wieder wett. Oder anders: Selbst als reiner Film wäre Marvel's Avengers mitreißende Popcorn-Unterhaltung. Gut, abseits von den Klopereien ist das Spiel auch nicht viel mehr als das. Reden wir also über Probleme.

#### Kaschierte Schläuche

Entwickler Crystal Dynamics (oder Publisher Square) muss ein sehr zynisches Bild von uns Spielerinnen und Spielern haben. Denn Marvel's Avengers ist in puncto Gameplay

eine ziemlich Scharade. Zwischen vielen – wie gesagt grandiosen – Zwischensequenzen gaukelt euch das Spiel nur vor, ein ... na ja ... Spiel zu sein. Avengers tut anfangs so, als gäbe es Schleichabschnitte, hier und da Rätsel, spannende Flucht- und Sprungpassagen. Natürlich überzeugend präsentiert, weil links und rechts ständig Sachen explodieren. Kennen wir aus den Tomb-Raider-Spielen. Doch das ist alles ein Hoax! In Wahrheit müsst ihr meist bloß den Stick nach vorne drücken, euch von A nach B bewegen, dann X gedrückt halten. Fertig. Die Entwickler nehmen euch peinlich genau bei der Hand, damit ihr euch bloß nicht doof fühlt: Bei jedem Sprung blendet Avengers ein, wann ihr welchen Knopf drücken müsst, um nicht runterzuplumpsen. Und mit jedem neuen Avenger im Sortiment wird euch erneut erklärt, was ein Spezialangriff ist. Wie Fernkampf funktioniert. Gerade die ersten Spielstunden sind ein spielmechanisch fast unerträglich belangloser Schlauch, in dem ihr nur dann scheitert, wenn ihr einen Meter zu weit rechts oder links vom vorgegebenen



Kamala Khan ist der Star der Show und wärmt ab der ersten Minute das Herz.

## Wie nervig sind die Mikrotransaktionen?

Marvel's Avengers verkauft euch haufenweise kosmetische Goodies für echtes Geld. Neue Kostüme beispielsweise, die gerne mal fast 15 Euro pro Stück kosten. Einige Outfits lassen sich auch mit Ingame-Währung kaufen oder im Battle Pass (die der Starhelden sind kostenlos) freischalten. Im Battle Pass könnt ihr allerdings nur ein paar Levels pro Tag weiterkommen – oder ihr zahlt eben wieder echtes Geld. Wer unbedingt Kostüme freischalten will, muss also zwischen langatmigem Grind und echtem Geld aus seiner Börse entscheiden. Allen anderen kann's egal sein, in puncto Gameplay bekommt ihr alle Inhalte kostenlos, weshalb wir auch gemäß unseren Pay2Win-Regularien auf eine Abwertung verzichten.

## Wie rund läuft die Technik?

Die Beta von Avengers lief auf allen Plattformen alles andere als reibungslos, die Releasefassung schlägt sich zum Glück besser. Besser, aber nicht perfekt. Mit einer Geforce 2080 Ti und einem schnellen i7-Prozessor müsst ihr euch auf maximalen Details über die Framerate keine Sorgen machen (selbst in 1440p). Mit einer 1070 und Mittelklasseprozessor schwankte die Bildrate in sehr hitzigen Großstadtgefechten allerdings schon in hohen Details und 1080p zwischen 40 und 60 Bildern hin und her. Dabei wird das Spiel nie wirklich unspielbar, eine Vorzeig-Performanceoptimierung sieht aber anders aus.

## Spielt unbedingt auf Englisch!

Marvel's Avengers lebt von seinen Darstellern. Die erstklassigen Sprecherinnen und Sprecher kommen vor allem im O-Ton zur Geltung. Der deutschen Vertonung merkt man stark an, dass die Dialogzeilen separiert und ohne Kontext aufgenommen wurden. Spielt das Spiel unbedingt in englischer Sprache, optional könnt ihr ja deutsche Untertitel einstellen.

## Gamepad vs. Tastatur

Ihr werdet es schon ahnen, aber hier nur zur Vollständigkeit: Spielt Avengers lieber mit dem Gamepad. Die Bedienung mit Maus und Tastatur funktioniert zwar grundsätzlich, besonders Black Widows Pistolen schießen sogar präziser, aber insgesamt ist Marvel's Avengers ganz klar fürs Gamepad optimiert. Ihr spart euch etliche Fingerknoten.

Pfad steht. Das bessert sich, sobald der ganze Tutorial-Bumms nach ein paar Stunden (!) endlich rum ist und ihr beispielsweise in drei Schritten gelernt habt, was ein Skill, was Skill, was Skillpunkt und was die Verteilung eines Skillpunktes bedeuten. Dann weichen die Schläuche den sogenannten Warzones: riesigen Arealen, die auch im Endgame und im optionalen Koop das Fleisch an Avengers Rippen bilden. Und spätestens hier merkt ihr, dass das Gameplay eigentlich bloß aus einem einzigen substanzialen Inhalt besteht: kloppen!

### It's clobberin' time!

Ob ihr bei Marvel's Avengers an Bord bleibt, steht und fällt mit der Frage, wie lange euch die Kämpfe begeistern. Denn damit verbringt ihr 90 Prozent der Spielzeit. Im Rahmen der Kampagne gehen die Kloppereien voll in Ordnung: Mit leichten und schweren Angriffen, Griffen, Würfen und Schlägen im Nah- wie im Fernkampf deckt Avengers alles ab, was wir vom Genre erwarten. Black Widow setzt auf schnelle Tritte und ihre Pistolen, Thor auf Hammer und Donner, Hulk auf Fäuste. Die Gegnervielfalt ist ordentlich:

leichte, mittlere und schwere Roboter machen euch das Leben schwer, in der Luft schwirren Drohnen und fliegende AIM-Soldaten, aus der Distanz ballern Schützen und hier und da gibt's auch mal einen Bosskampf gegen einen häusergroßen Panzer oder Superschurken. Jeder Feind hat eigene Stärken und Schwächen, manche Drohnen machen die Kollegen beispielsweise unverwundbar, gehen aber selbst mit einem Schuss zu Boden. Das Superschurken-Ensemble fällt hingegen mager aus, gerade mal eine Handvoll wie Taskmaster oder Abomination steigen in den Ring.

Wie bei Lootspielen üblich basieren die Kämpfe auf Schadenszahlen. Deshalb fühlt sich ein Hulk-Angriff nicht ganz so wuchtig an, wie man's erwartet, aber doch wuchtig genug. Wenn Iron Man Raketen regnen lässt, dann knallt und kracht es schon ordentlich. Das Spiel macht einen guten Job, euch in die Rolle der Avengers zu stecken. Nach der Kampagne werden die Schwächen der Kämpfe trotzdem sehr offensichtlich.

### Knackpunkt Langzeitmotivation

Nach der Kampagne soll das Spiel eigentlich erst so richtig losgehen. Auf dem Avengers-Planungstisch tauchen jede Menge Missionen auf, die sehr lose eine Geschichte erzählen: Taskmaster macht was Böses, haltet ihn auf. Eher ein Vorwand, um euch in die immer gleichen Canyon-, Wald- und Großstadt-Warzones zu schicken, damit ihr solo oder mit bis zu drei Kumpels Gegner zerhaut. Wer den Schwierigkeitsgrad hoch schraubt, merkt schnell: Cool ist das nicht.

Anders als bei den Arkham-Spielen fehlt den Kämpfen die Präzision für ein befriedigendes High-Level-Erlebnis. Dauernd werdet ihr aus dem toten Winkel von Geschossen erwischt, die Warnmarkierungen für das richtige Konter- und Ausweichtiming gehen im Effektgewitter unter. Außerdem wirkt es manchmal zufällig, wann einer eurer Schläge die Attacken der Gegner unterbricht. Kurzum: Die Kämpfe arten in den falschen Momenten in wildes Tastengedrücke aus.

Die KI verhält sich zudem recht blöd. Als Solo-Avenger könnt ihr die zwei hohen der vier Schwierigkeitsgrade quasi komplett knicken, weil ihr im Gefecht keine drei Kontrollpunkte gleichzeitig gehalten bekommt, wenn die KI irgendwo in der Landschaft rumturnt. Ja, KI-Hulk versteht grob, dass er was zerstören oder euch wiederbeleben soll, aber agiert nicht mal annähernd so strategisch wie ein echter Mitspieler und wie ihr es in vielen Situationen eigentlich benötigt.

### Loot, komm zu Hilfe

Nicht falsch verstehen: Die Kämpfe machen Laune. Für eine Weile. Mit jedem Levelaufstieg gibt's neue Skills, die teils ziemlich cool sind. Iron Man verschießt plötzlich Lenkraketen, Kamala greift Gegner aus der Luft und däscht sie gegen die eigenen Kollegen. Das Experimentieren und Meistern der Manöver hält bei der Stange, aber nicht



Wenn der Hulk einen Robo auseinandernimmt, fühlt sich das schon ziemlich mächtig an.

## Meinung

Dimitry Halley  
@dimi\_halley



In meiner Brust schlagen zwei Herzen. Denn auf der einen Seite ist Marvel's Avengers wie für mich gemacht: als launige Feierabendbeschäftigung. Die Kampagne hat mich mitgerissen, ich bin ab sofort offiziell Kamala-Khan-Fan, habe gelacht, mitgefiebert und den obligatorischen »Avengers, Assemble!«-Moment gefeiert! Dieser Teil von mir kann's gar nicht gut für den Blutdruck. Der andere Teil in mir hält Marvel's Avengers für ein ermüdend dreistes Mainstream-Produkt – auch über die Mikrotransaktionen hinaus. Es hält mich als Spieler für einen Vollhorst, gaukelt mir Schlauchlevels als Spektakel vor und drückt meine Nase mit affektierter Begeisterung in all die Shops und Freischaltspiralen, die mich bitte, bitte bei der Stange halten sollen. Das Kampfsystem ist im Vergleich zum präzisen Arkham eher ein großer Bulldozer – und damit ich das nicht merke, werde ich beworfen mit neuem Gear, Level-Ups und Battle-Pass-Unlocks. Ärgerlich. Wo sich beide Seiten aber einig sind: Marvel's Avengers hätte ein so viel besseres Spiel werden können, wenn Crystal Dynamics mehr auf die eigenen Stärken gesetzt hätte, statt Mainstream-Trends nachzueifern.

für immer. Und einem Service Game wie Marvel's Avengers reichen zehn Stunden nicht, es will euch 100 Stunden beschäftigen. Hier kommt Loot ins Spiel: Die Levels sind voll mit Kisten, in denen Cap, Tony, Hulk und Co. neue Brustpanzer, Armreife, Reaktorkerne und so weiter finden. Die verbesserten Statuswerte, erlauben leichte Spe-



Am Kommandotisch wählt ihr Missionen aus. Der Hub ist atmosphärisch in Szene gesetzt.

zialisierungen (etwa Plasmaschaden) und sollen ein Gefühl von Fortschritt vermitteln. Das klappt auch, ist aber trotzdem bizarr, weil ihr keines eurer edlen Ausrüstungsteile an euren Avengers seht. Denn die coolen Outfits von Iron Man und Konsorten sollt ihr ja idealerweise mit echtem Geld kaufen, deshalb bleibt das eigentliche Gear unsichtbar. Na ja. Aber in Kombination mit zig Daily, Weekly und Fraktions-Challenges bekommt ihr so jeden Tag neue Freischaltkarotten, damit die Kämpfe nicht zu eintönig werden.

### Für eine bestimmte Sorte Fan

Marvel's Avengers ist nicht der Totalausfall, den viele nach der Beta befürchtet haben. Die Kampagne erzählt eine coole Geschichte mit fesselnden Figuren, untermalt mit solidem Klopfer-Gameplay – ein Mix, der für acht bis zehn Stunden gut unterhalten dürfte. Gut genug für 60 Euro? Nur falls ihr dem Spiel auch nach der Story die Treue haltet. Und hier wird's knifflig. Avengers bietet kein grandioses Endgame. Ihr gründet mit leichtem Storykontext große Warzone-Missionen oder stürzt euch in kleine Überfälle. Ab und zu gibt's Bosskämpfe, die weniger langatmig ausfallen, wenn ihr euch in die Feinheiten des Gear-Systems reinfuchst. Das wer-

den aber nur solche Avengers-Fans tun, die dem Spiel viel verzeihen können. Denn das Kampfsystem zu meistern, bedeutet vor allem, dessen Ungenauigkeiten zu umgehen.

Marvel's Avengers ist eine sehr niedrigschwellige Feierabendfantasie für Avengers-Aficionados. Abends zwei, drei Challenges abhaken, vielleicht noch ein cooles Outfit freischalten. Aber wer meisterhaftes und langlebiges Superhelden-Gameplay sucht, sollte lieber nochmal die alten Arkham-Spiele auf die Platte werfen. ★

## MARVEL'S AVENGERS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 4590 / AMD Ryzen 5 1600  
Geforce GTX 760 / Radeon RX 480  
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 6700 / AMD Ryzen 7 1700X  
Geforce GTX 970 / Radeon RX 570  
12 GB RAM, 40 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- hervorragend inszenierte Kampagne
- tolle Darsteller
- knackscharfe Avengers-Modelle
- bombastische Effekte
- gruselige deutsche Vertonung

### SPIELDESIGN



- grundsätzlich spaßiges Kampfsystem
- jeder Avenger mit eigenen Fähigkeiten
- üppiger Gegnerpool
- zähe Schlauchlevels
- Kämpfen fehlt es langfristig an Raffinesse

### BALANCE



- fast schon zu ausführliches Tutorial
- vier Schwierigkeitsgrade
- jeder Avenger mit eigenen Spezialisierungen
- repetitive Missionen
- aufgestülpter Loot-Grind

### ATMOSPHÄRE / STORY



- mitreißende Avengers-Geschichte
- Kamala Khan!
- gelungenes Superhelden-Feeling
- Story fehlt es an Innovation

### UMFANG

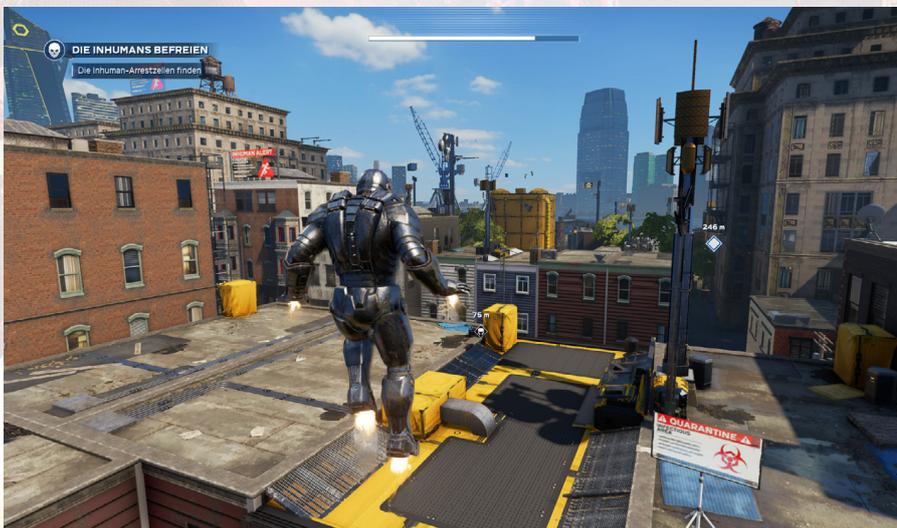


- angemessen viele Storymissionen
- viele optionale Aufgaben
- viele freischaltbare Skills
- unnötig langwierige Itemsammelei
- für ein Service Game mangelt es an Vielfalt

### FAZIT

Grandiose Avengers-Geschichte, die spielmechanisch aber nie mehr wird als ein solider Koop-Klopfer.

75



Die Warzones sind Areale, in denen ihr Hotspots für Beute abgrast oder direkt zum Ziel fliegt.