



Ghostrunner



CYBORG-NINJA 2077

Genre: **Action** Publisher: **505 Games** Entwickler: **One More Level** Termin: **27.10.2020** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Was den Parkour-Slasher mit dem Cyborg-Ninja so richtig genial macht, ist sein extrem hoher Schwierigkeitsgrad. Von Alex Ney

Auf einem Metallpodest stehen drei augmentierte Grobiane und fuchteln mit schweren Energiewaffen herum. Jetzt hat der Typ mit dem roten Irokesen uns gesehen und schießt – verdammt, unser Cyborg-Ninja ist tot. Egal! Der nächste Anlauf beginnt sofort, diesmal springen wir in das Slow-Motion-Power-up zu unserer Linken. Mit erhobenem High-Tech-Katana rennen wir auf die Gegner zu und schneiden die Kerle (mit nur einem Schlag!) in große Hälften. Während das Blut noch zu Boden fällt, laufen unsere Beine

schon eine orangefarbene Wellblechwand entlang. Der nächste Feind schleudert einen Blitzangriff, dem wir mit einem beherzten Sprung zur gegenüberliegenden Wand ausweichen. Oder auch nicht: Treffer, Tod, zurück zu den drei Grobianen.

Ja, Ghostrunner ist schwer, denn nur ein Projektil oder ein Schlag bedeutet hier das Ende. Wer aber eine echte Herausforderung zu schätzen weiß, der wird mit einem stylischen Cyberpunk-Universum und einem Leveldesign der Extraklasse belohnt.

Wieder mal ist Rache süß

In Ghostrunner übernehmen wir die Rolle des kybernetischen Ex-Bodyguards Jack, dessen Aufgabe es ist, sich in der Ego-Perspektive durch 17 große Abschnitte eines

stadtähnlichen Mega-Turms zu kämpfen. Warum? Nun, Jack hat ein berechtigtes Interesse, die tyrannische Inhaberin Mara zu vermöbeln. Unterstützung erhält er von der zwielichtigen KI »Architekt«, die ihn sowohl mit Insider-Wissen als auch mit fragwürdigen Sprüchen versorgt. Doch ist dem Helden jedwede Unterstützung recht, zumal ihm als Waffen nur ein futuristisches Katana sowie gelegentlich Wurfsterne zur Verfügung stehen. Ansonsten hat Jack nur einen Trumpf im Ärmel: Er kann sich die halsbrecherische Parkour-Umgebung zunutze machen.

Im siebten Parkour-Himmel

Der Turm ist eine dystopische Welt aus scharf texturierten Konstruktionsplattformen, Baukränen, Rohren und oftmals in der Luft hängenden Stahlwänden. Keins der vielen Objekte in den Levels ist bloße Kulisse, alles dient der technisch exzellenten Parkour-Mechanik. Meistens laufen wir mit Jack jedoch die Wände entlang und schwingen uns mit einer Laser-Liäne über schwindelerregende Abgründe. Das Wallrunning erfolgt halbautomatisch, wobei unser

Eine typische Ghostrunner-Szene: Unter dem Beschuss zweier Wachen rennen wir pfeilschnell an Wänden entlang und sind so nur schwer zu treffen.



Im Blink-Modus können mehrere Wachen mit einem einzigen Schwertschlag erledigt werden.



Der Sensory Boost erlaubt es dem Cyborg-Ninja, im Sprung die Zeit zu verlangsamen. Auf diese Weise kann er selbst automatischem Feuer ausweichen.



Meinung

Alex Ney
@AlexNey18



Was ich beim Ausprobieren der Ghostrunner-Demo nicht für möglich gehalten hatte, ist eingetreten: Das Ding hat mich in nahezu allen Bereichen überzeugt. Selbst dem vermeintlich uninspirierten Techno-Soundtrack (Peace!) musste ich am Ende attestieren, ein wichtiges Element im stylischen Gesamtbild zu sein. Übrigens mag ich bockschwere Spiele eigentlich nicht mehr, denn die hatte ich während der 80er-Jahre zur Genüge. Aber Ghostrunner hat mich aus zwei Gründen richtig gepackt: Zum einen fühle ich mich dank des genial verspielten Leveldesigns mal wieder so richtig wie ein Kind auf dem Abenteuerplatz. Und zum anderen lässt mich Ghostrunner spüren, dass es zum Durchzocken keiner Superkräfte bedarf, wenn man sich nur richtig in die Mechanik und die Levels reinfuchst. Es steckt eben sehr viel mehr in uns Menschen, als man gemeinhin denkt, weshalb Cyberpunk-Fans sich nicht von dem hohen Schwierigkeitsgrad abschrecken lassen sollten. Dieser Action-Geheimtipp eignet sich nämlich nicht nur dazu, die Wartezeit bis zum Release von Cyberpunk 2077 zu überbrücken. Nein, er macht das Warten sogar vergessen.

Blick stets von der Wand weggerichtet sein muss, damit wir nicht in die Tiefe stürzen.

Die Parkour-Elemente bergen auch noch andere Gefahren: So kommen uns an Wänden manchmal elektrische Entladungen entgegen – oder eine Turbine bläst uns in die Tiefe. Auch bewegliche Plattformen sind mit Vorsicht zu genießen, da ihr Ziel neben tödlichen Energiebarrieren auch brodelnde Hochöfen sind. Das mag nach einer Tortur klingen, doch die von wirkungsvoller Techno-Musik unterlegte Parkour-Action ist geradezu berauschend. Denn der Wechsel zwischen (häufigem) Tod und Respawn ist hier so reibungslos und schnell, dass ein absolut süchtig machender Spielfluss entsteht.

Schnetzeln mit Köpfchen

Bei den Kämpfen sollten wir uns nicht zu früh darüber freuen, dass auch die Gegner von der One-Hit-Regel nicht ausgenommen sind. Die Entsorgung der schlauen Jungs ist nämlich mit Puzzles zu vergleichen, für die es eine jeweils optimale Lösung gibt. Noch dazu denken Wachen wie der Trigger oder Enforcer nicht im Traum daran, sich mit nur einem Schlag abzuschlachten zu lassen – und schützen sich deshalb mit mobilen Energieschilden oder Ganzkörper-Schutzfeldern. Während so einem Schild mit geschickten Flankenangriffen beizukommen ist, müssen Schutzfelder durch die Zerstörung der zentralen Energiequelle deaktiviert werden, die wir im Feuer der Feinde nicht so leicht erreichen. Und dann gibt es da noch Gegenspieler wie den schwertschwingenden Slugger, der so flink ist, dass er es gar nicht nötig hat, sich an einen Schildgenerator zu stößeln – von den Snipern ganz zu schweigen.

So verwundbar – und doch so mächtig

Zum Glück werden mit dem Spielfortschritt aufwertbare Kampf-Augmentationen freigeschaltet, aus denen wir einigen Nutzen ziehen können. Besonders wichtig ist der Bullet-Time-ähnliche »Sensory Boost«, mit dessen Hilfe wir selbst automatischem Plasmafeuer ausweichen. »Tempest« er-

möglicht uns das Zurückschlagen von Energieprojektilen mit dem Schwert, während der gewaltige »Blink«-Hieb ganze Gegnergruppen ausradert. Zu guter Letzt verbreiten »Surge« und »Overlord« gediegenes Oldschool-Shooter-Feeling, da sie Feinde mittels einer breiten Schwert-Energiewelle zerfetzen oder sie schlicht dazu überreden, sich gegenseitig zu massakrieren.

In regelmäßigen Abständen landet Jack in einem bizarren Cyberspace, wo er durch das Lösen von Logikrätseln neue Augment-Fähigkeiten und mit ihnen verbundene Upgrades freischaltet. Die Skills können jederzeit mithilfe des Kalibrierungspanels aufgewertet werden. Dabei müssen die als drehbare geometrische Figuren dargestellten Upgrades auf 36 Felder verteilt werden, wobei sich die Aufwertungen sozusagen ineinanderstecken lassen. Das ermöglicht mehrere unterschiedliche Upgrade-Figuren, was zum Experimentieren mit den Builds einlädt. Diese Kampf-Augmentationen tragen entscheidend dazu bei, dass wir uns trotz unserer gefühlten 100 Tode pro Level ungeheuer mächtig fühlen.

Spieldaßgranate mit latenten Mängeln

Unter seiner harten Schale ist Ghostrunner etwas, was sich viele Action-Fans seit Längerem herbeisehnen: ein Spiel, das sie einfach nur spielen lässt. Zwar gibt es eine eindringlich erzählte Story mit interessanten Aspekten wie der Gegenüberstellung von Mensch und KI. Sie verläuft aber eher parallel zum Geschehen, das voll auf perfekt abgestimmte Mechanik setzt. Darüber hinaus haben es die Entwickler meisterlich verstanden, Routine zu vermeiden. Wirklich Level für Level gibt es hier Neues zu entdecken und neue Dinge auszuprobieren. Oder auch alte, denn gelegentlich kommt es zum Wiedersehen mit Level-Elementen der 90er-Jahre. Natürlich könnte man sich auf der technischen Seite über die Partikelarmut mokieren. Oder über ein paar viel zu blutig-brutale Passagen. Aber das wäre wirklich Meckern auf sehr hohem Niveau. ★

GHOSTRUNNER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2500K / Phenom II X4 965	Core i7 6700K / Ryzen 5 5700
Geforce GTX 1050 / Radeon RX 550	Geforce GTX 970 / Radeon RX 5700
8 GB RAM, 22 GB Festplatte	8 GB RAM, 22 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- sehr scharfe Texturen
- hübsche Beleuchtung und Wassereffekte
- treibender Soundtrack
- veraltete Raucheffekte
- einzelne Level arg steril

SPIELDESIGN



- ausgefeiltes, immer neues Leveldesign
- blitzschnelles Wallrunning
- puzzleähnliche Kämpfe
- mächtige Fähigkeiten
- innovatives Upgrade-System

BALANCE



- motivierender Hardcore-Schwierigkeitsgrad
- hoher Spielfluss
- logische Rätsel
- faire Checkpoints
- stellenweise etwas zu gnadenlos

ATMOSPHÄRE / STORY



- stylisches Cyberpunk-Universum
- dichte Dystopie
- KI-versus-Mensch-Thematik
- eindringliche Erzählweise
- vorhersehbare Storywendung

UMFANG



- 17 teils sehr große Levels
- viele unterschiedliche Gegner und Gefahren
- zahlreiche Upgrade-Möglichkeiten
- guter Wiederspielwert
- zuweilen Backtracking

FAZIT

Ghostrunner überzeugt mit dichter Atmosphäre, toller Parkour-Action und knallharten Taktikkämpfen. Stellenweise etwas zu schwer.

