

Fans fühlen sich sofort daheim: Guardians of the Galaxy bietet allerlei abgedrehte Alien-Designs.

Guardians of the Galaxy

# ALLEIN IM TEAM

Genre: Action-Adventure Publisher: Square Enix Entwickler: Eidos Montreal Termin: 26.10.2021

Auf DVD: Preview-Video

Noch ein Spiel von Square Enix, das sich um eine Heldentruppe von Marvel dreht? Wir verraten euch, was genau euch bei den Wächtern der Galaxis erwartet. Von Valentin Aschenbrenner

Die Guardians of the Galaxy sind spätestens seit dem Marvel-Kinofilm von 2014 aus der modernen Popkultur nicht mehr wegzudenken. Es war also nur eine Frage der Zeit, bis die unfreiwilligen Helden um Star-Lord, Gamora und Co. auch in der Welt der Videospiele das Universum retten – und das mittlerweile sogar zum zweiten Mal, denn es gab bereits ein Telltale-Spiel um die Truppe.

Von Publisher Square Enix und Entwickler Eidos Montreal erscheint bereits am 26. Oktober 2021 das neue Spiel um die Guardi-

ans. Wir haben alle Infos dazu und erzählen euch, wie sich der Titel der Macher der neueren Tomb-Raider- und Deus-Ex-Spiele von Marvel's Avengers abheben möchte. So viel sei schon mal vorweggenommen: Guardians of the Galaxy wird ein reines Singleplayer- und kein Service-Game.

## Bekanntes Team, neue Abenteuer

Das Spiel steht auf eigenen Beinen. Statt eine bekannte Geschichte aus den Filmen oder Comics aufzuarbeiten, wird eine neue

Story erzählt. Trotzdem haben Spiel und Film so einiges gemeinsam: Die Handlung dreht sich um Star-Lord, Gamora, Rocket, Drax und Groot – also das aus dem Kino bekannte Team, wie es sich auch in den Marvel-Comics trotz wechselnder Mitglieder am vielleicht häufigsten zusammensetzt. Und auch viele Elemente der Leinwandabenteuer lassen sich wiederfinden: vom Design der Charaktere, Waffen und des Raumschiffs der Guardians über die Teamdynamik der einzelnen Mitglieder bis zu Peter Quills Leiden-

Gamora, Groot, Star-Lord, Drax und Rocket. Dieses Ensemble kennen wir natürlich aus dem Kino. Das Lama nicht.



In einem Spiel voller Superwesen den einzigen Menschen spielen zu müssen, ist schon doof.

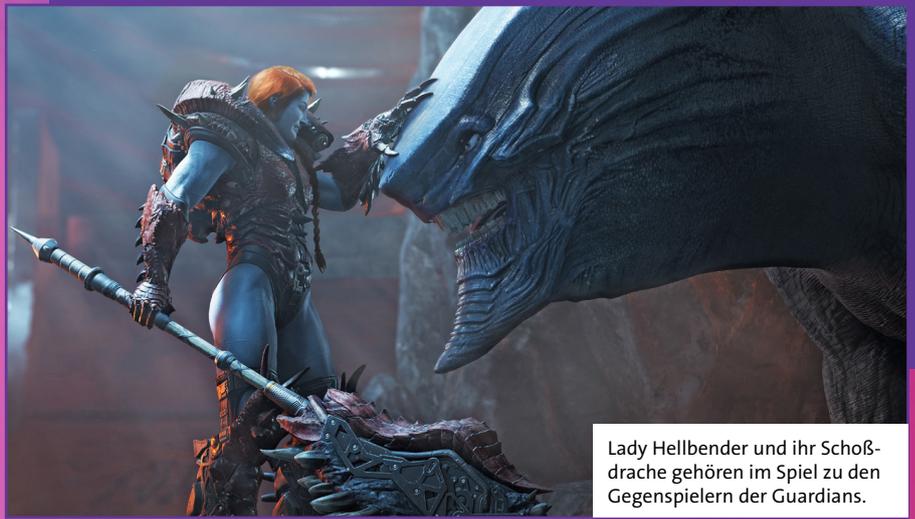
schaft für Musik aus den 80er-Jahren. Detaillierte Infos zur Handlung teilte Entwickler Eidos Montreal bisher nicht mit. Grob zusammenfassen lässt sich die Story aber schon jetzt wie folgt: Im Spiel sind die Guardians bereits ein ganzes Jahr miteinander unterwegs. Nach einem galaktischen Bürgerkrieg verdingen sich Peter Quill und Co. als Söldner, bis bei einem Auftrag irgendwas schrecklich schiefgeht. Nun liegt es an den Guardians, Verantwortung zu übernehmen und die Galaxis vor dem Schlamassel zu bewahren, an dem sie selbst schuld sind. Eidos Montreal zufolge soll dabei die Story klein anfangen und im weiteren Verlauf immer größere Ausmaße annehmen.

Mal mehr und mal weniger bekannte Helden und Schurken des Marvel-Universums spielen dabei ebenfalls eine Rolle: Bisher veröffentlichtes Material zeigte so unter anderem die »widerliche Käfer-Lady« Mantis (Zitat: Spider-Man), den Weltraumhund Cosmo und die Schurkin aus der letzten Reihe, Lady Hellbender. Dass es die Guardians im Verlauf ihres Abenteuers mit mehr Fanlieblingen zu tun bekommen werden, daraus machen die Entwickler kein Geheimnis.

### Für wen ist das interessant?

Man könnte meinen, dass Marvel's Avengers und Marvel's Guardians of the Galaxy in die gleiche Kerbe schlagen: Beide Spiele bieten ein Ensemble aus unterschiedlichen Helden, die sich gemeinsam durch die Spielwelt ballern beziehungsweise prügeln. Guardians of the Galaxy geht aber dann doch in eine deutlich andere Richtung: Wir schlüpfen ausschließlich in die Rolle von Star-Lord, während uns der Rest der Crew lediglich durch die Levels begleitet. Spielbar sind weder Drax, Groot, Gamora noch Rocket. Dafür können wir als Quill auf dem Schlachtfeld die unterschiedlichen Spezialfähigkeiten der Guardians einsetzen.

Auch abseits der Kämpfe nimmt Star-Lord die Rolle des Anführers der Guardians ein: Nicht unähnlich zu Life is Strange oder den Telltale-Adventures treffen wir im Verlauf der Handlung mal mehr, mal weniger signifikan-



Lady Hellbender und ihr Schoßdrache gehören im Spiel zu den Gegenspielern der Guardians.

te Entscheidungen. So gut wie alles soll »spürbare Auswirkungen« haben, Teammitglieder werden sich merken, wenn wir sie bevorzugen oder benachteiligen, und es liegt laut den Entwicklern an uns, wie die Odyssee der Guardians aussehen wird.

Auf klassisches Loot-Gegrinde wie in Marvel's Avengers verzichtet Guardians of the Galaxy übrigens. Dafür verdienen wir uns bei Kämpfen eine In-Game-Währung, für die Rocket Star-Lords Elementar-Blaster oder Jetstiefel verbessern kann. Rüstungen lassen sich ebenfalls nicht finden, stattdessen können wir optionale Outfits freischalten, die jedoch keine spielerischen Veränderungen mit sich bringen und von rein kosmetischer Natur sind. Mikrotransaktionen wird es nicht geben, und DLCs sind derzeit ebenfalls keine geplant.

### Bisherige Stärken

Was lässt sich also bisher über das Spiel sagen? Wir sind beispielsweise in Bezug auf die Story positiv gestimmt. Nein, viel zur Geschichte ist nicht bekannt. Dass Eidos Montreal ein eigenes Ding macht und keine bekannte Story wiederkauft, ist aber eine gute Sache. Ebenfalls gut gefällt uns das Team, denn Eidos Montreal wagt mit der Konstellation keine Experimente. Zwar hätten Charaktere wie Moon Dragon, Beta Ray Bill oder Space Knight Venom frischen Wind in die Gruppe gebracht, die bewährte Zusammensetzung dürfte allerdings jeden Fan glücklich machen. Dann sind da die Entscheidungen, dank derer die Geschichte der Guardians Form annehmen soll. Und schließlich haben wir natürlich den standesgemäßen Soundtrack: Nach den Filmen von James Gunn gehen die Guardians of the Galaxy und 80er-Mucke Hand in Hand miteinander. Dass sich Eidos Montreal nun auch an Bands wie Kiss, Pat Benatar oder Wham! bedient, ist damit nur richtig und wichtig.

So weit die positiven Dinge. Doch es gibt auch einige Aspekte, die noch gehörig schiefgehen könnten. Was wir bisher an Gameplay gesehen haben, wirkt arg überladen: Fünf Charaktere prügeln sich gleichzeitig mit mehreren Gegnern über den Bildschirm. Ähnlich unübersichtlich war schon Marvel's Avengers – und jetzt haben wir nicht einmal Mitspieler im Gepäck. Dann

sind wir etwas zwiegespalten wegen der Hauptfigur: Die Wahl von Star-Lord als spielbarer Charakter ergibt schon Sinn. Allerdings wäre es spannender, in einem Superheldenspiel nicht den einzigen Kerl ohne Superkräfte spielen zu müssen. Und obwohl Entscheidungen in Guardians of the Galaxy eine wichtige Rolle spielen, erlebt jeder Spieler den gleichen Anfang und das gleiche Ende. Eine verpasste Chance. ★

## MEINUNG

Valentin Aschenbrenner  
@valivarlow



Die Präsentation von Guardians of the Galaxy lässt mich mit gemischten Gefühlen zurück. Auf der einen Seite freue ich mich über jedes Singleplayer-Spiel. Wenn ich als Marvel-Fan dann auch noch mit altbekannten Helden aus den Comics beziehungsweise von der Leinwand in die Schlacht ziehen kann: umso besser! Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob ein Superheldensemble die richtige Wahl für ein Soloabenteuer ist. Der bunt zusammengewürfelte Haufen aus Guardians wirkt nämlich eigentlich wie prädestiniert für ein Koop-Spiel, das ich mit meinen Freunden bestreite: Star-Lord als Fernkämpfer, Gamora als Nahkämpferin, Rocket als Support, Drax als Tank und Groot als Healer. Aber klar, nachdem Marvel's Avengers bereits die Koop-Fans als Service-Game bedienen sollte und dabei mehr für Enttäuschung sorgte, drängt sich ein anderes Konzept für Guardians of the Galaxy eigentlich geradezu auf.

Und hier könnte Eidos Montreal als erfahrener Singleplayer-Entwickler all seine Stärken ausspielen. Gerade wenn ich an die vielfältigen Wahlmöglichkeiten der Deus-Ex-Spiele denke. Durch meine persönlichen Entscheidungen die Guardians of the Galaxy zu formen und zueinander wachsen zu lassen, klingt nach einer fantastischen Idee. Dass jedoch jeder Spieler, unabhängig vom persönlichen Spielstil, das exakt gleiche Ende sehen wird, ist abermals eine vertane Chance. Schade, denn so wirkt das Konzept von Guardians of the Galaxy zumindest aktuell nicht konsequent zu Ende gedacht.

