

Marvel's Guardians of the Galaxy

PETER HAT
DAS SAGEN

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

Marvel's Guardians of the Galaxy wird deutlich anders als Marvel's Avengers. Trotzdem bleiben bekannte Probleme bestehen – wie wir beim Anspielen herausfinden konnten.

Von Valentin Aschenbrenner

Für Marvel's Avengers hatte sich Publisher Square Enix viel vorgenommen – und davon wenig hinbekommen. Für Marvel's Guardians of the Galaxy wird nun ein deutlich simplerer Ansatz verfolgt: Das neue Spiel um eine weitere Superheldentruppe soll keine eierlegende Wollmilchsau werden. Stattdessen konzentriert man sich auf eine abgeschlossene Singleplayer-Erfahrung mit großem Fokus auf die Story.

Und anscheinend wie geschaffen für das Projekt scheint Eidos Montreal zu sein, das zuvor unter anderem die neuen Deus-Ex-Rollenspiele verantwortete. Wir konnten uns bereits drei Stunden lang an einem 90-minütigen Kapitel des am 26. Oktober 2021 erscheinenden Titels probieren und dabei feststellen: Guardians of the Galaxy macht vieles besser als Marvel's Avengers, kämpft aber mit sehr ähnlichen und gleichzeitig völlig neuen Problemen.

Gleich, aber doch anders

Mit der Konstellation der Guardians wagt Eidos Montreal keine Experimente. Die Handlung dreht sich um die altbekannten Kinohelden Star-Lord, Gamora, Drax, Rocket und Groot. Auf (noch) ausgefalleneren Teammitglieder wie beispielsweise Moon Dragon, Space Knight Venom oder Beta Ray Bill müssen Fans der Comics verzichten. Dennoch ist nicht ausgeschlossen, dass wir dem ein oder anderen davon über den Weg laufen, immerhin haben sich bereits Mantis oder Weltraumhund Cosmo in den bisher gezeigten Trailern blicken lassen. Ohnehin hält Eidos bezüglich der Geschichte von Guardians of the Galaxy alle Zügel in der Hand, man adaptiert nämlich diesmal keine bekannte Handlung aus den Filmen oder Comics. Dass das hervorragend funktionieren kann, bewies in der Vergangenheit bereits Insomniac Games' Spider-Man oder



sogar Crystal Dynamics Avengers. Denn bei aller Kritik an Letzterem fiel das Abenteuer um Kamala Khan zwar nicht besonders innovativ, aber dafür umso mitreißender und spannender erzählt aus.

Zur eigentlichen Handlung von Guardians of the Galaxy gibt es aber noch nicht viel zu erzählen: Wie gewohnt verdingt sich die Be-



Gamora, Groot, Star-Lord, Rocket, Drax und ... ein Lama machen sich als Guardians of the Galaxy mal wieder daran, das Universum zu retten.





satzung der Milano als Söldnertruppe und kommt dabei eher schlecht als recht über die Runden. Und während Peter Quill und Co. eigentlich nur versuchen, bei der Weltraumpolizei Nova Corps eine Geldbuße zu tilgen, stoßen sie auf eine Verschwörung der sogenannten »Kirche der Wahrheit«, alten Bekannten aus den Comics.

Viel zu sagen, wenig zu entscheiden

Tatsächlich ist es noch viel zu früh, um ein vorläufiges Fazit zur Geschichte von Guardians of the Galaxy zu ziehen – dafür haben wir schlichtweg zu wenig davon gesehen. Allerdings macht die Präsentation schon jetzt einen gelungenen Eindruck und Lust

auf mehr. Die (englischen) Sprecher wirken authentisch und hauchen den witzig geschriebenen Dialogen viel Leben ein. Dass Gesichter und Animationen nicht in der obersten Liga spielen, fällt kaum negativ ins Gewicht. Wenn sich Rocket und Quill beispielsweise darum kabbeln, wer denn jetzt der wahre Captain der Milano ist oder der ei-

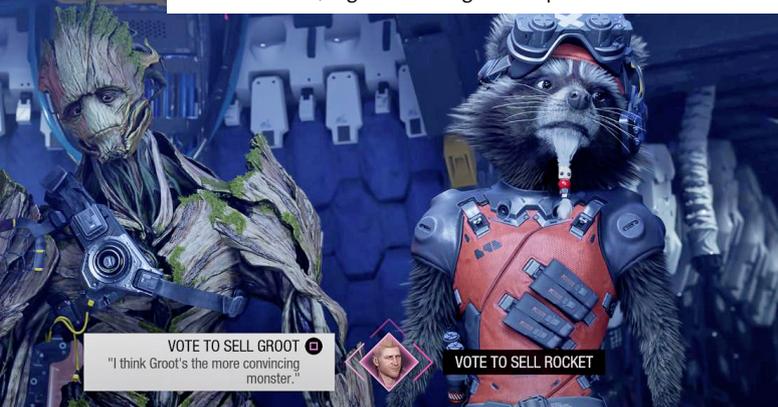


Wir können unterschiedlichste Upgrades freischalten. Der Air Glide etwa lässt uns für kurze Zeit in der Luft gleiten.



In den Kämpfen packen wir Spezialangriffe aus, um die Gegner über den Jordan zu schicken.

Die Entscheidungen, die wir während unserer Anspiel-Session treffen konnten, zogen nur wenige Konsequenzen nach sich.



In keinem Marvel-Spiel dürfen Anspielungen, Gastauftritte und Easter Eggs fehlen.

gentlich kaltblütige Krieger Drax ungewöhnlich emotional bezüglich der unfreiwilligen Adoption eines Weltraumlamas wird, macht das einfach Spaß. Wer sich außerdem Zeit nimmt auf kleine Details zu achten, wie zum Beispiel das Buch »Sarkasmus für Dummys« im Zimmer von Drax oder ein Poster der Popsängerin/Mutantin Dazzler in Peters Kajüte, wird durchaus belohnt. Allerdings kommen wir nicht drumherum zu bemängeln, dass wir bei Peters doch recht zahlreichen Dialogen im von uns gespielten Kapitel wenig mitzureden haben. Immerhin ist eine der grundlegenden Ideen des Spiels, sich Star-Lord zu einem waschechten Anführer mausern zu lassen – oder eben nicht. Hier hätte Eidos uns etwas mehr Freiheit lassen können. Ob das fertige Spiel diesen Ersteinindruck bestätigt oder doch widerlegt, muss sich aber erst noch zeigen. Fest steht aber schon jetzt, dass Guardians of the Galaxy uns zwar vor einige Entscheidungen stellt, dass davon das Ende aber nicht beeinflusst wird. In dem von uns gespielten Kapitel bewirkte beispielsweise eine einzelne Entscheidung lediglich, ob wir einen optionalen Kampf zu spielen bekommen.

Willkommen bei den Guardians

Doch wie spielt sich Guardians of the Galaxy überhaupt? Zuallererst einmal: Wir steuern

lediglich Peter direkt. In dem Kapitel, auf das wir Zugriff hatten, starteten wir an Bord der Milano. Dort stand es uns frei, das Innere des Schiffs zu erkunden, Gespräche mit den restlichen Guardians zu führen, Musikstücke ganz nach Peters Geschmack laufen zu lassen und fünfmal eine kaputte Kühlschrantür zu schließen.

An Bord der Milano bekommen wir ebenfalls Zugriff auf eine Werkbank, an der Rocket im Austausch gegen Ressourcen die Ausrüstung von Star-Lord pimpt. Wir können beispielsweise mit Peters Elementarpistolen kräftigere Schüsse austeilen oder uns Upgrades für Stiefel und Schild leisten, wodurch Peter im Kampf zäher wird und mehr Standhaftigkeit an den Tag legt.

Völlig unabhängig von Werkbänken lassen sich auch jederzeit unterschiedlichste Outfits für die Guardians auswählen, die vor allem Fanherzen höherschlagen lassen. Wir konnten beispielsweise Rocket in seinen Geheimagentenanzug mit Sonnenbrille stecken oder Gamora in ein Kostüm, das stark an Zoe Saldanas MCU-Look erinnert.

Und keine Sorge: Guardians of the Galaxy verzichtet voll und ganz auf Mikrotransaktionen. So können wir Ressourcen für Upgrades einfach im Spiel einsammeln und für zusätzliche Outfits versteckte Kammern öffnen, indem wir simple Rätsel knacken. Erfahrungs-

punkte, die uns nach Level-ups neue Skill-Punkte beschern, verdienen wir uns wiederum durch das Absolvieren von Kämpfen. Und besonders die Fertigkeiten werden natürlich in den eigentlichen Kämpfen von Guardians of the Galaxy wichtig.

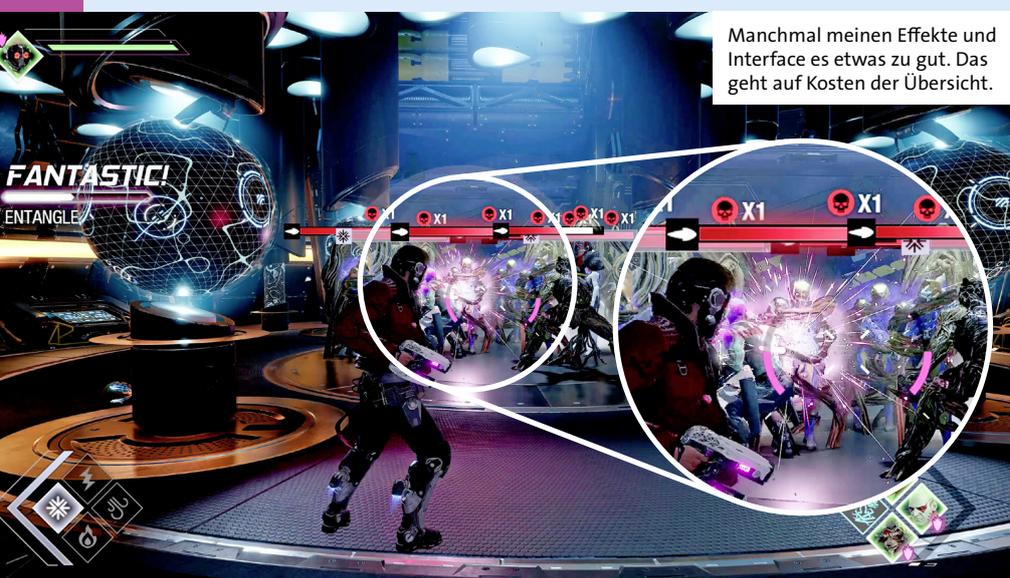
Von Prügelei zu Schießerei zu Prügelei

Nachdem wir ausgiebig die Milano erkunden durften, verschlägt es uns auf eine Station des Nova Corps. Dort geht es jedoch nicht mit rechten Dingen zu, und schnell stolpern die Guardians von einer Auseinandersetzung in die nächste. Die Kämpfe von Guardians of the Galaxy sind wie Arenen strukturiert: Ein Konflikt ist erst gelöst, wenn wir den letzten Feind am Schauplatz besiegt haben. Danach werden unsere Anstrengungen bewertet und entsprechend mit Erfahrungspunkten belohnt. In dem von uns gespielten Kapitel prügeln wir uns also durch diverse Gänge und offene Räume.

Dazwischen steht es uns meist frei, die schlauchigen Levels zu erkunden, den Diskussionen der restlichen Guardians zu lauschen und gegebenenfalls ein Wörtchen mitzureden. Hin und wieder müssen wir uns einen Weg mithilfe eines bestimmten Teammitglieds bahnen, indem Rocket beispielsweise die Steuerung einer Tür hackt.

Spielerisch reduziert, aber doch überladen

Die Kämpfe erinnern an Marvel's Avengers. Kein Wunder, hat Eidos doch auch bei dessen Entwicklung mitgewirkt. Im Gegensatz zu Avengers greifen uns in Guardians of the Galaxy aber keine Mitspieler, sondern KI-Kameraden unter die Arme. Dabei agieren Gamora, Drax und Co. natürlich weniger selbstständig. Peter kann ihnen nämlich den Befehl erteilen, Spezialangriffe auszuführen. Und hier macht gerade die Kombination der verschiedenen Fähigkeiten Spaß, um die jeweiligen Schwächen unserer Widersacher auszunutzen. So durchbrechen wir deren Schilde mithilfe der Frostvariante von Peters Elementarfunktionen, damit Groot sie mit seinen Baumranken festnageln kann. Zu guter Letzt schmeißt Rocket eine Bombe auf den Haufen und/oder Drax überrumpelt sie





Wir steuern lediglich Star-Lord direkt, den anderen Guardians können wir aber rudimentäre Befehle geben.

mit einer Sturmattacke. Dieses Teamwork macht nicht nur ordentlich Schaden, sondern ist auch äußerst befriedigend anzugucken. Allerdings macht sich bei dem ganzen Bildschirmspektakel schnell das größte Problem der Kämpfe von Guardians of the Galaxy bemerkbar: die Übersicht beziehungsweise der Mangel daran. Stellt euch einfach mal vor: Wir befinden uns in einem Raum voller durch die Gegend wuselnder Gegner. Jeder davon kommt mit einem bunt leuchtenden Effekt oder einer farbenfrohen Waffe, die leuchtet oder mindestens grelle Projektile verschießt. Gleichzeitig stürzen sich unsere vier KI-Kameraden ins Getümmel, die ihre ganz eigenen Effekte und Animationen mit zur Party bringen. Und dann ertönen ja auch

noch sämtliche Kampfschreie unserer Freunde und Feinde, während Songs von Bands wie »A Flock Of Seagulls« oder »Pat Benatar« aus den Lautsprechern tönen. Puh.

Dass so viel gleichzeitig auf dem Bildschirm geschieht, kann durchaus anstrengen. Ebenso wenig hilft, dass es kein Deckungssystem für Peter gibt, der hauptsächlich mit Schusswaffen kämpft. Das bedeutet, dass wir auch noch ständig in Bewegung bleiben müssen, um Star-Lord aus dem Kreuzfeuer unserer Gegner zu halten. Was natürlich nicht dazu beiträgt, einen Überblick über das Schlachtfeld zu behalten.

Klar, innerhalb unserer dreistündigen Session sind wir irgendwann mit den Kämpfen zurechtgekommen, und mit ein wenig

Übung fuchst man sich auf jeden Fall rein. Ob die Kämpfe auf lange Sicht dadurch weniger hektisch und unkoordiniert werden, lässt sich aber zum aktuellen Zeitpunkt schlichtweg noch nicht beurteilen. ★

MEINUNG

Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Anfangs klang es für mich eigentlich ziemlich paradox, dass uns Eidos Montreal ein Spiel um eine Superheldentruppe vorsetzt, in dem wir nur eine einzige Figur spielen können. Und dann auch noch den Kerl mit Knarren und ohne Superkräfte. Das Anspielen hat mich aber eines Besseren belehrt: Die grundlegende Idee hinter Guardians of the Galaxy geht auf und könnte tatsächlich funktionieren! Allerdings gehen mir einige Mechaniken (wie Entscheidungen und Dialogoptionen) nicht weit genug, während andere (die unübersichtlichen Kämpfe) definitiv mehr Feinschliff nötig hätten.

Dass sich hier noch viel bis zum Release am 26. Oktober 2021 tut, ist allerdings ziemlich unwahrscheinlich, denn dafür reicht schlichtweg die Zeit nicht. Trotzdem freue ich mich auf Guardians of the Galaxy, scheint das Spiel bisher nicht nur den Geist der Filme, sondern auch der Comics einzufangen. Das perfekte Spiel wird Guardians of the Galaxy vielleicht nicht, aber dafür dürfte uns allemal eine Steigerung gegenüber Marvel's Avengers erwarten.



Na das ist ja ein hübsches ... irgendwas. Ob es uns wohl mag?