

Marvel's Guardians of the Galaxy

STAR-LORD ROCKT GEWALTIG



GameStar
Gold-Award

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montréal** Termin: **26.10.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: ab **12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -



Guardians of the Galaxy stellt sich im Test als gelungene Singleplayer-Überraschung mit starker Story und Charakteren heraus. Trotzdem läuft nicht alles wie geschmiert.

Von Valentin Aschenbrenner

Nach Marvel's Avengers soll Marvel's Guardians of the Galaxy alles besser machen. Statt eines Game-as-a-Service gibt es eine abgeschlossene Singleplayer-Erfahrung. Statt Koop-Geprügel mit Loot-Grind wird Wert auf eine starke Story samt rudimentärer Entscheidungsfreiheit gelegt. Viele Fans bangen, ob jetzt die nächste Marvel-Truppe durch die Lizenzmühle gedreht und am Ende halbgar auf den Teller gepresst wird. Kein Wunder, ähneln sich doch beide Spiele auf den ersten Blick noch immer gravierend: Wir ziehen mit einer Gruppe aus Superhelden in die Schlacht und kämpfen uns von einer Arena zur nächsten. Zwischen den Storymissionen finden wir uns dann in unserem Hauptquartier wieder. Dieses Mal allerdings an Bord der Milano und nicht eines Shield-Helicarriers.

Wie im Kino, aber auch wie im Comic

Storytechnisch wollen wir nicht allzu viel verraten, fassen aber kurz die Ausgangssituation für euch zusammen: Nach einem intergalaktischen Bürgerkrieg sind die Guardians seit etwa einem Jahr miteinander un-

terwegs. Dabei schlagen sie sich wie gewohnt als Söldner durch, kommen aber eher schlecht als recht über die Runden. Als sie dann versuchen, eine Geldbuße der Weltraumpolizei Nova Corps zu tilgen, stoßen sie auf eine Verschwörung der sogenannten Kirche der Wahrheit, die das gesamte Universum bedrohen könnte. Und die macht den Auftakt zu einer der spannendsten Geschichten, die wir seit langem in Superheldenspielen erlebt haben.

Wie schon Marvel's Spider-Man und Marvel's Avengers erzählt Guardians of the Galaxy eine völlig eigene und damit neue Geschichte. Genau die richtige Entscheidung, denn so bekommen selbst Comic-Veteranen eine komplett neue Story – und Einsteiger benötigen kein Vorwissen. Entwickler Eidos Montreal wirft Elemente aus Filmen und Comics in den Mixer und kocht damit ein wohl-schmeckendes Storysüppchen mit eigener Note. So ist beispielsweise die Konstellation des Teams, deren Look und auch Star-Lords Vorliebe für Rockmusik der 80er-Jahre offensichtlich vom großen Kinobild inspiriert. Gleichzeitig werden Ideen der Comics aufgegriffen, wenn Peter Quill zum Erben

des mächtigen Königshauses vom Planeten Spartax wird statt zum Sprössling des lebenden Kurt-Russell-Planeten Ego.

Wer außerdem glaubt, die Guardians of the Galaxy dank der Filme des Marvel Cine-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Lust auf ein starkes Soloabenteuer habt.
- ... ihr clever geschriebene Dialoge mögt.
- ... euch monotone Kämpfe nicht abschrecken.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Entscheidungen mit Konsequenzen wollt.
- ... ihr Schlauchlevels nicht mögt.
- ... Rätsel einen gewissen Anspruch haben sollen.



In den Kämpfen können wir Gegner automatisch anvisieren, was angesichts der Hüpferei ziemlich praktisch ist.





In seinen besten Momenten sieht Guardians of the Galaxy einfach atemberaubend schön aus.

Gamora: Uns überrascht Peter auch ständig. Aber das er für

matic Universe in- und auswendig zu kennen, lernt hier eine völlig neue Facette seiner Lieblingshelden kennen. Vor allem weil sich Eidos Montréal Zeit und Raum nimmt, Mitglieder des Teams zu beleuchten, die auf der großen Leinwand bisher noch zu kurz gekommen sind. Beispielsweise sind Figuren wie Rocket und Drax nicht länger bloß Witzfiguren. Nicht falsch verstehen: Vor allem Drax ähnelt seinem Filmvetter stark – seine Unfähigkeit, Sarkasmus zu verstehen, zieht beispielsweise eine ganze Palette aber-

witziger Schlagabtausche mit den restlichen Guardians-Teammitgliedern nach sich.

Aber das Spiel thematisiert auch Drax' tragische Vorgeschichte und wie sehr der Zerstörer immer noch darunter leidet. Ein Aspekt, an dessen Oberfläche James Gunns Filme bisher nur gekratzt hatten. Insgesamt sind die Geschichte, Figuren und Dialoge das absolute Highlight von Guardians of the Galaxy. Über eine Spielzeit von rund 20 Stunden entwickeln sich nicht nur die einzelnen Teammitglieder, sondern auch deren Verhältnis zueinander wirklich weiter. Die Reise von der Eröffnungssequenz bis zum Abschluss von Guardians of the Galaxy ist also eine mit Höhen und Tiefen, voller aberwitziger Highlights, aber auch tragischer Momente, die berühren und weh tun können. Wer den Film »Guardians of the Galaxy Vol. 2« zu albern findet, bekommt hier eine deutlich vielseitigere Geschichte.

Viel zu sagen, wenig zu entscheiden

Die Geschichte von Guardians of the Galaxy erleben wir übrigens nicht völlig passiv. Tatsächlich dürfen wir in der Lederjacke von Star-Lord regelmäßig Gespräche führen und

MEINUNG

Jonas Gössling
@jogel19



Okay, ich gebe es zu: Ich war von den Guardians of the Galaxy bei der Ankündigung wenig begeistert. Noch ein bekanntes Team mit ungewohntem Look? Noch ein Superheldenspiel, das sich irgendwie an den Erfolg des Marvel Cinematic Universe dranhängen will? Aber ich muss auch einfach sagen, dass ich mit dieser Einschätzung absolut falsch gelegen habe.

Guardians of the Galaxy gehört mit zum Besten, was Superheldenspiele in den letzten Jahren hervorgebracht haben. Eidos Montréal hat tatsächlich den Kern der Truppe bestens verstanden und alles darum gebaut. Im Zentrum stehen hier die Figuren und ihre Beziehung sowie eine spannende Geschichte. Jeder Gang über die Milano ist eben nicht nur ein Stopp zur nächsten Mission. Hier wird geredet, diskutiert, und alle Figuren wachsen mir so stark ans Herz, wie ich es schon lange nicht mehr erlebt habe. Selbst die Geschichte ist super geschrieben, weil hier einfach kein Detail egal ist – selbst der größte Quatsch spielt später noch einmal eine Rolle. Das fühlt sich einfach wie ein toller Film zum Spielen an.

Dafür muss man aber auch einfach zugeben, dass das eigentliche Gameplay – trotz atemberaubend schöner Orte – seine Schattenseiten hat. Die Kämpfe werden mit der Zeit mühsamer, das Fortschrittssystem ist kaum der Rede wert, und vor allem gegen Ende ziehen sich manche Levels. Dafür wirken sich immerhin die Entscheidungen genug aus, sodass zumindest ich sogar wirklich noch einmal loslegen werde, obwohl die Geschichte im Kern die gleiche bleibt. Kurzum: Guardians of the Galaxy hat Herz, unterhält von Anfang bis Ende und ist für mich eine wahnsinnig positive Überraschung.

zwischen verschiedenen Dialogoptionen wählen. Außerdem trifft ihr hin und wieder kleinere Entscheidungen. Die Betonung liegt hier allerdings auf »kleinere«, denn das gro-



GameStar 12/2021



Die Entscheidungen von Guardians of the Galaxy ziehen keine gravierenden Konsequenzen nach sich, offenbaren aber doch immer wieder aberwitzige Szenen.

Im Laufe des Spiels treffen wir allerhand skurrile Gestalten, darunter auch den Raumfahrerhund Cosmo.



Cosmo: Peter Quill immer trinken mit Leckerli.



Jedes eurer Teammitglieder lässt sich im Verlauf des Spiels mit neuen Manövern aufrüsten.

ße Ganze wird dadurch nur bedingt beeinflusst. Beim Spielen fühlen wir uns immer wieder eingeschränkt, weil wir häufig bloß über Belanglosigkeiten und Nuancen entscheiden. Völlig neue Handlungsstränge oder gar unterschiedliche Enden tun sich durch unsere Wahlen nämlich nicht auf. Stattdessen können wir mal einen Kampf überspringen, oder wir bekommen für die nächste Auseinandersetzung einen Buff oder Malus verpasst, während sich Gespräche oder Cutscenes bloß geringfügig ändern.

Trotzdem sind die Dialoge und oberflächlichen beziehungsweise wenigen richtigen Entscheidungen, die wir treffen können, stets unterhaltsam geschrieben und gaukeln uns so zumindest sehr geschickt vor, am langen Hebel zu sitzen. In den besten Momenten an Bord der Milano fühlen wir uns zwischen den Missionen sogar ein klein wenig an Mass Effect erinnert. So können wir unsere Crew aufsuchen, um sie besser kennenzulernen, oder kleine, versteckte Interaktionen auslösen.

Der Kampf mit den Kämpfen

Angesichts der starken Geschichte und unterhaltsamen Dialoge ist es umso bedauerlicher, dass die Kämpfe von Guardians of the Galaxy deren hohem Niveau nicht wirklich gerecht werden. So spielt sich Guardians als Action-Adventure gar nicht unähnlich zu Marvel's Avengers: Wir ziehen mit einer ganzen Heldentruppen von Arenakampf zu Arenakampf, nehmen Gegner mit Star-Lords

Elementarknarren unter Beschuss und weichen bei Bedarf aus oder gehen in den Nahkampf. Erwartet dabei aber keinen Deckungs-Shooter. Um nicht das Zeitliche zu segnen, hetzen wir Star-Lord nämlich wie ein aufgeschrecktes Huhn durch die Gegend und versuchen, ihn aus dem Kreuzfeuer der Gegner rauszuhalten. Schild und Lederjacke schützen immerhin nur vor begrenzt viel Laserbeschuss. Multiplayer-Koop gibt es übrigens keinen, stattdessen laufen uns so wie immer vier weitere Guardians als KI-Begleiter hinterher, die wir auf Kommando Spezialangriffe ausführen lassen können.

Dabei liegt der Schlüssel zum Erfolg in der Kombination unterschiedlicher Aktionen, um damit möglichst schnell möglichst viel Schaden zu verteilen. So lassen wir beispielsweise Groot Gegner mit seinen Wurzeln festnageln, damit Rocket für seinen verheerenden Granateneinsatz ein leichtes Ziel hat, woraufhin Drax die angeschlagenen Feinde in die Luft wirft, sodass wir ihnen mit Star-Lords Blastern den Rest geben. Eine bessere Definition von Teamwork gibt es wohl kaum. Trotz freischaltbarer Upgrades für Peter Quill und neuer Skills für die Guardians hat man sämtliche Variationen und Kombinationen jedoch spätestens nach der Hälfte der Kampagne ausgereizt. Dass die Abwechslung unter den Gegnertypen und Bosskämpfen zu wünschen übriglässt, fällt hier nur zusätzlich negativ ins Gewicht.

Zumindest etwas Auflockerung entsteht durch den sogenannten »Huddle«, einer Art

Spezialmanöver, das bei richtiger Ausführung den Guardians einen Buff beschert und daraufhin einen Song aus Star-Lords Playlist aus den Boxen dröhnen lässt. Und zu Rick Astleys »Never gonna give you up« oder Bonnie Tylers »Holding Out For A Hero« eine Schar fieser Aliens zu erledigen, macht einfach verdammt viel Spaß. Allerdings ist jeder Huddle mit einem circa 20-sekündigen Dialog verbunden, der wirklich jedes einzel-

MEINUNG

Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Nein, das habe ich wirklich nicht kommen sehen. Zu groß war die Enttäuschung durch Marvel's Avengers, zu skeptisch war ich in Anbetracht von Square Enix' Plänen, einer weiteren Superheldentruppe ihr eigenes Spiel zu spendieren und mich dann doch nur eine einzige Figur spielen zu lassen. Aber Guardians of the Galaxy trifft da tatsächlich die richtige Entscheidung – und noch viele mehr. Eidos' Spiel überrascht mich auf dieselbe Weise wie damals James Gunns erster Film im Kino.

Natürlich hat Guardians of the Galaxy auch mit etlichen Problemen zu kämpfen – allen voran die Gefechte werden im letzten Drittel der Kampagne lästig, hektisch, eintönig. Aber darüber tröstet mich die herausragende Geschichte mit ihren starken Charakteren und clever geschriebenen Dialogen hinweg. Selbst als Kenner der Filme und Comics konnte mich die witzige, tragische und einfach nur verdammt unterhaltsame Story um Star-Lord, Gamora, Drax, Rocket und Groot begeistern.

Und natürlich ziehen die Entscheidungen und Dialogoptionen zu häufig zu wenig nennenswerte Konsequenzen nach sich, als man es sich beim Spielen vielleicht erhoffen würde. Nichtsdestotrotz ist Guardians of the Galaxy ein prall gefülltes Paket für Singleplayer- und Storyfans, die hier wahrscheinlich sogar noch über einen zweiten Kampagnendurchlauf hinweg unterhalten bleiben. Sei es, um sämtliche optionalen Kostüme aufzustoßern, oder einfach nur jeden der teils versteckten Witze mitzunehmen, die das Spiel zu bieten hat.



Bei den Gefechten von Guardians of the Galaxy wird es schnell unübersichtlich.

ne Mal absolviert werden muss, sofern wir denn davon Gebrauch machen wollen. Und das wird spätestens nach dem vierten Mal ziemlich lästig, wenn wir uns jedes Mal selbst aus dem Spielgeschehen reißen. Eine Option, den Huddle komplett zu überspringen, muss also dringend nachgepatcht werden. Denn im aktuellen Zustand verkommt eines der launigsten Features von Guardians zur optionalen Fleißarbeit.

Immerhin bietet Guardians of the Galaxy eine vorbildliche Palette an Optionen, um die Schwierigkeit ganz an den persönlichen Spielstil anzupassen. Wir raten euch allemal dazu, vor dem Spielstart einen Blick in die Einstellungen zu werfen, um so beispielsweise Star-Lords Schaden, den er einstecken und austeilen kann, zu individualisieren. Wir haben uns selbst dabei ertappt, an den Reglern zu spielen, damit sich die Kämpfe im späteren Spielverlauf nicht unnötig in die Länge ziehen. Die Sprüche der Guardians – so herrlich sie auch geschrieben sind – wiederholen sich irgendwann, je länger ein Kampf dauert. Außerdem werden sie zusätzlich quengelig, wenn man wenige Sekunden nach ihrem jeweiligen Cooldown mal nicht von einem ihrer Spezialangriffe Gebrauch macht. Ist ja gut!

Audiovisuell nicht von dieser Welt

Doch keine Sorge, ihr prügelt und schießt euch nicht nur durch die (meist) wunderschönen und beeindruckend ausgeleuchteten Levels von Guardians of the Galaxy. Die Kämpfe gehen tatsächlich Hand in Hand mit kurzweiligen Erkundungs- und Knobelabschnitten. Dabei können wir Schrott für die Aufrüstung von Peter Quills Waffen und Schild oder sogar alternative Outfits für unser Team finden. Die kleinen Rätsel fallen dabei entspannt simpel aus und sollten euch selten länger als ein paar Momente kosten. Außerdem bleibt damit sowieso etwas mehr Zeit, den Dialogen eurer Crew zu lauschen oder eben mitzudiskutieren. Gerade bei der guten deutschen Vertonung. Guardians of the Galaxy besticht übrigens auch durch verdammt schöne und kreativ gestaltete Alien-Welten, wie man sie bisher nicht unbedingt



Wer gerne Screenshots macht, kommt dank des tollen Fotomodus auf seine Kosten.

gesehen hat. Pilzschungel wechseln sich beispielsweise mit rot gefärbten Schneewüsten voller gigantischer Monumente oder gold leuchtender Kathedralen ab. Wir empfehlen, hin und wieder einfach mal den Ausblick zu genießen und – ohne zu viel zu verraten – euch bei eurem Besuch auf Knowhere allemal Zeit zu lassen.

Richtig sauber läuft die PC-Version von Guardians of the Galaxy zum Launch übrigens noch nicht. Performance und Raytracing-Effekte sind zwar einwandfrei, dafür kommt es immer wieder zu Clipping-Fehlern. Wer mit Controller spielt, darf sich außerdem von gelegentlich falschen Tastenanzeigen nicht verwirren lassen. Ihr könnt euch aber ohnehin guten Gewissens an die gelungene Steuerung mit Maus und Tastatur heranwagen. Solltet ihr außerdem mal an einer Stelle nicht weiterkommen, weil schlichtweg ein bestimmtes Event nicht in die Gänge kommt, lässt sich das stets mit einem Reload des letzten Checkpoints beheben. Und mit fair gesetzten Checkpoints geizt Guardians of the Galaxy definitiv nicht. Bei einem Durchlauf mit ungefähr 20 Stunden Spielzeit ließen sich vergleichbare Vorfälle aber an einer Hand abzählen.

Abgerundet wird das Ganze durch den beeindruckenden orchestralen Score, der zu gegebenemmaßen etwas von Star-Lords Playlist in den Schatten gestellt wird. Kein

Wunder bei Songs von Pat Benatar, Wham! oder A Flock of Seagulls im Kassettenspieler.

Und um nun endlich die eingangs gestellte Frage zu beantworten, ob Guardians of the Galaxy eine ähnliche Lizenzgurke wie Avengers geworden ist: Nein, denn trotz klarer Schwächen hat Guardians of the Galaxy genau das, was James Gunns Kinofilm von 2014 zu einem modernen Klassiker machte. Eine spannende Story, liebenswerte Charaktere mit nachvollziehbarer Entwicklung, einen zeitlosen Soundtrack und einfach nur viel, viel Herz. Und natürlich Action. ★



Beim Huddle kommt das Team wie bei einer Football-Besprechung zusammen und will für Kampfboni motiviert werden.

Niemand gewinnt alleine. Wir sind ein Team und müssen auch wie eins kämpfen.

Vergiss ihren Ruf. Wir gewinnen, indem wir das tun, was wir am besten können.

MARVEL'S GUARDIANS OF THE GALAXY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4460 / Ryzen 5 1400
GTX 1060 / RX 570
8 GB RAM, 150 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / Ryzen 5 1600
GTX 1660 Super / RX 590
16 GB RAM, 150 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- kinoreife Kampagne
- spaßige Dialoge
- abwechslungsreiche Planeten
- lebendige Galaxie
- deutsche Synchro stockt gelegentlich

SPIELDESIGN



- guter Gameplay-Mix
- Dialoge formen Teamdynamik
- Soundtrack ins Spiel eingewoben
- unübersichtliche Kämpfe
- Huddle wird lästig

BALANCE



- anpassbarer Schwierigkeitsgrad
- optionale Hilfen
- Fähigkeiten mit Tiefgang
- manche Skills sind überflüssig
- viele Bullet-Sponge-Gegner

ATMOSPÄRE / STORY



- spannende Story
- Underdogs im Rampenlicht
- gelungene Entwicklungen
- interessante Charakterdynamiken
- Entscheidungen nur oberflächlich

UMFANG



- bis zu 20 Stunden Story
- viele Schauplätze
- Levels mit Freiraum
- freischaltbare Kostüme
- Dialoge motivieren zum erneuten Durchspielen

FAZIT

Guardians of the Galaxy ist ein gelungenes Solospiel mit starker Story, dessen Kämpfe mehr Feinschliff nötig gehabt hätten.

