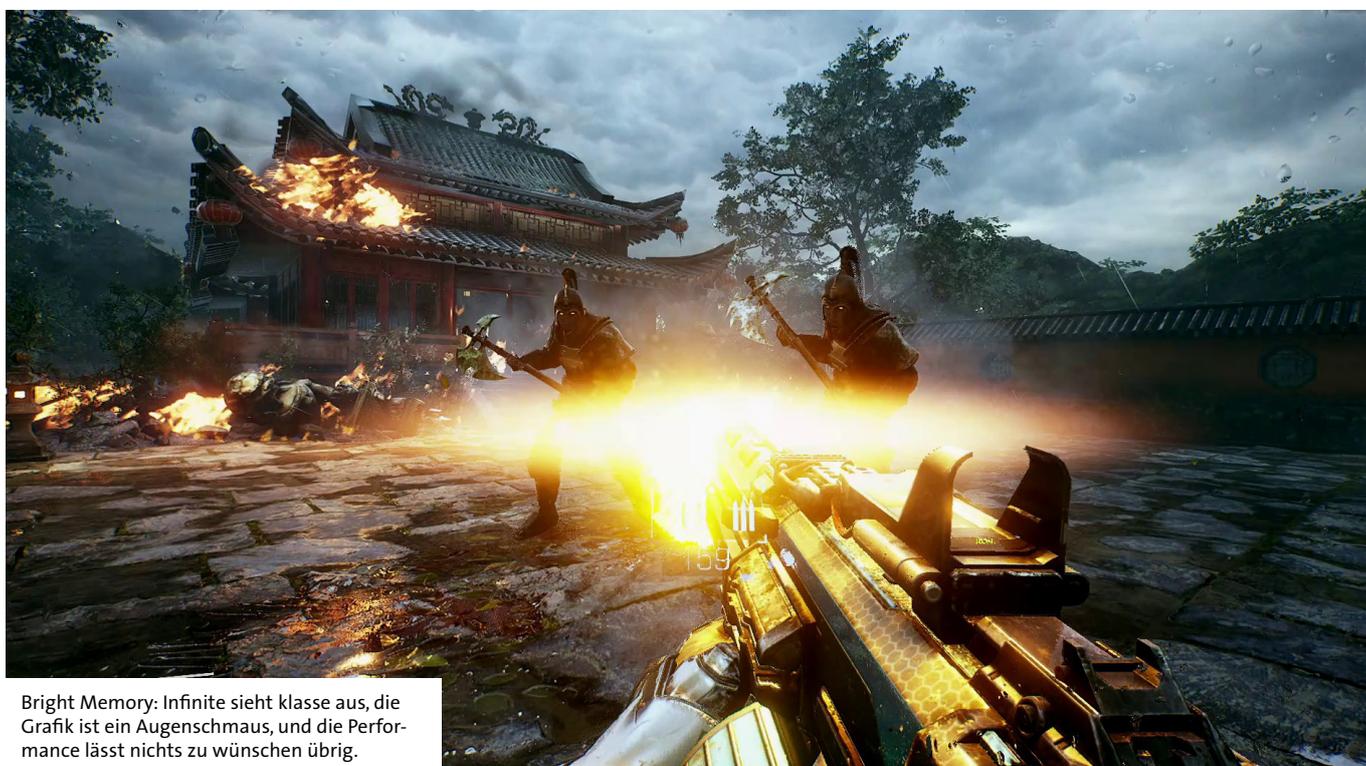


Bright Memory: Infinite

DER SCHÖNSTE SHOOTER 2021

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Playism** Entwickler: **FYQD-Studio** Termin: **12.11.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Die schnörkellose Kampagne von Bright Memory: Infinite kombiniert Prachtgrafik und abgefahrene Action. Shooter-Fans müssen nur eine Kröte schlucken. Von Peter Bathge



Bright Memory: Infinite sieht klasse aus, die Grafik ist ein Augenschmaus, und die Performance lässt nichts zu wünschen übrig.

Battlefield 2042 mag die größten Multiplayer-Schlachten des Jahres inszenieren, die spektakulärsten Wirbelstürme und den größten Fuhrpark haben. Aber so ein Online-Shooter mit riesigen Maps kann es dann im Detail eben wahrscheinlich doch nicht mit einer linearen Kampagne und deren detailliert gestalteten Mikrokosmoslevels aufnehmen. Und so ist es ausgerechnet ein kleiner Ego-Shooter, der zum Großteil von einem einzigen Entwickler zusammengestöpselt wurde, der 2021 die bisher prächtigste Grafikbombe auf dem PC platzen lässt – mit Unreal Engine 4 und Raytracing.

Bright Memory: Infinite entstand tatsächlich als Soloprojekt, aber selbst wenn man diesen Fakt ausblendet, ist der chinesische Ego-Shooter immer noch eine beeindruckende

und schnelle Sache. Im Test stoßen wir auf Elemente aus den modernen Call of Dutys und dem Reboot von Shadow Warrior, haben Spaß mit Wall Runs und besiegen turmhohe Bossgegner. Das Ergebnis ist ein Steam-Gheimtipp, den Shooter-Fans nicht verpassen sollten – der aber aufgrund seiner Länge so manch einen Interessenten vergraulen wird. Oder eher: aufgrund seiner Kürze.

Schnelle Action, schnell vorbei

Der Name von Bright Memory: Infinite ist eine glatte Lüge. Denn unendlich lang spielen lässt sich dieser Ego-Shooter nun wahrlich nicht. Im Gegenteil: Nach spätestens drei Stunden seid ihr mit der Kampagne durch. Allerdings habt ihr dann auch so einiges erlebt: In sieben Missionen erforscht ihr

die chinesische Provinz, absolviert mehrere Sequenzen in und auf Fahr- sowie Flugzeugen und ballert auf alles, was bei drei nicht auf der Zypresse ist.

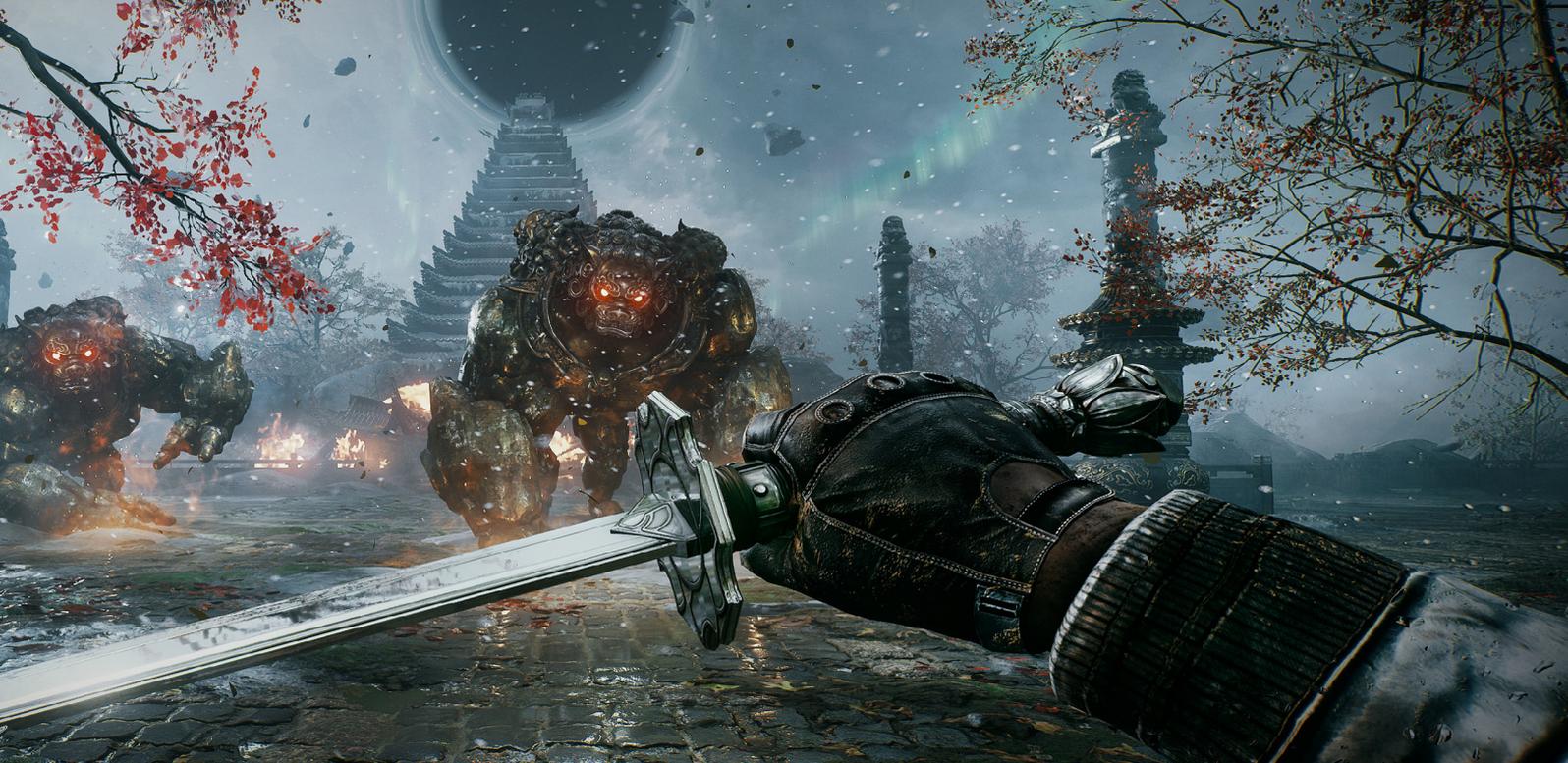
Die typische WASD-Steuerung geht dabei gut von der Hand, sie ist nur im Auto überempfindlich. Zwar schaltet ihr nach und nach insgesamt vier Schusswaffen frei, euer

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch schicke Grafik in Shootern wichtig ist.
- ... Shadow Warrior euer zweiter Vorname ist.
- ... ihr lineare Action bevorzugt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch schon eine CoD-Kampagne zu kurz ist.
- ... ihr Bewegungsfreiheit in Spielen schätzt.
- ... eure Motivation aus der Geschichte kommt.



wichtigstes Werkzeug bleibt aber wie in Shadow Warrior euer Katana. Das blockt ankommenden Schaden (inklusive gegnerischer Kugeln), verarbeitet Gegner im Nahkampf zu Schaschlik (dabei platzen Köpfe, und Gliedmaßen werden abgetrennt) und führt eine Reihe von mystischen Spezialschlägen aus. Die Fähigkeiten eures Avatars sind die eigentlichen Stars des Spiels, ihr sendet tödliche Energiewellen gegen Gegner, stampft auf den Boden oder verpasst Feinden einen Kinnhaken, der sie in hohem Bogen in Abgründe katapultiert. Zudem könnt ihr gewöhnliche Widersacher zu euch heransaugen und kurzzeitig in Stase versetzen.

Die Schießseisen geraten da schnell zur Nebensache und dienen hauptsächlich dazu, die Energie eures Kampfanzugs wieder aufzuladen, um mehr coole Special Moves auszuführen.

Einzig die alternativen Feuermodi sind auch im Duell mit zähen Elitegegnern nützlich. Ein Upgrade-System erlaubt euch den Ausbau eures Repertoires, nach dem Durchspielen könnt ihr die Kampagne außerdem auf einem höheren Schwierigkeitsgrad mit

allen bis dato gesammelten Verbesserungen erneut angehen.

Handlung im Dauerleerlauf

Heldin Shelia Tan ist flink unterwegs, stellenweise läuft sie auf euer Geheiß an Wänden entlang oder nutzt einen Greifhaken, um große Distanzen zu überwinden. Doch werden solche Gelegenheiten stets in ein äußerst eng anliegendes, strikt lineares Kampagnenkorsett gezwängt – es gibt keine Entscheidungsfreiheit, keine Möglichkeit, abseits der Kämpfe etwas anders zu machen als alle anderen Spieler.

Diese strikten Vorgaben seitens des Entwicklers fallen gelegentlich störend auf, etwa wenn unsichtbare Wände den Erkundungsdrang eindämmen oder wenn bei den wenigen Schleicheinlagen sofort der Game-over-Bildschirm angezeigt wird, sobald die Gegner Shelia entdecken.

Derweil nutzt Bright Memory: Infinite den großen Vorteil, den die Linearität mit sich bringt, nur unzureichend aus. Denn mit seiner stringent erzählten Kampagne ohne Ablenkungen könnte das Spiel sich ganz auf

die Erzählung einer Geschichte konzentrieren. Doch oh weh: Es gibt praktisch keine. Die Story kommt nie über die Ausgangssituation hinaus: Am chinesischen Neujahrsfest des Jahres 2036 taucht ein Schwarzes Loch in der Erdatmosphäre auf, und Shelia wird von einer Regierungsbehörde losgeschickt, um das Phänomen zu untersuchen. Und

MEINUNG

Jonas Gössling
@jogel19



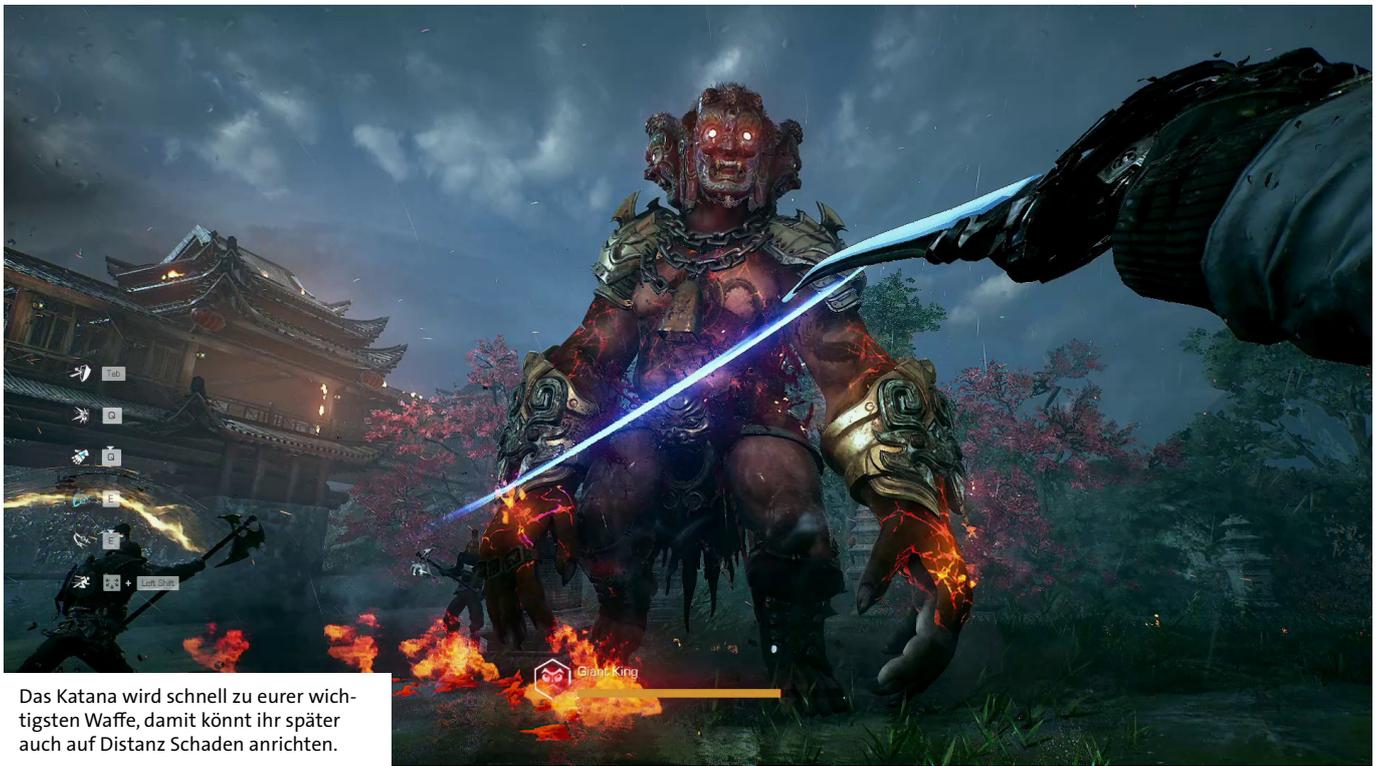
Ich bin ja wirklich der letzte Mensch, der nach längeren Kampagnen in Spielen schreit. Zu lang sind mir meine liebsten Spielereihen geworden (ich schaue in deine Richtung, Assassin's Creed!). Aber im Falle von Bright Memory: Infinite ist dieser Schrei dann doch angebracht. Denn hier hätte ein wenig mehr Spielzeit durchaus Positives bewirken können.

Insbesondere die trashige Story hätte mit besser gezeichneten Figuren unterhaltsam sein können – richtig böse sieht der Bösewicht ja schon aus. Nur dann sollte er auch noch böse Dinge tun, versteht ihr, was ich meine? Auch anhand von vielen Kleinigkeiten merkt man dem Shooter an, dass eben nur eine Person dahintersteckt. Seien es Gesichtsanimationen, Bugs oder auch Clipping-Fehler. Alles nicht wild, aber unschön.

Trotzdem muss ich dem Macher meinen tiefsten Respekt zollen. Denn abseits des Gemeckers kann ich mich wirklich nicht beschweren. Die Kämpfe machen Laune, das Tempo ist konstant hoch, die verschiedenen Gameplay-Abschnitte sind schön variantenreich, und die Optik ist mehr als nur hübsch. Für einen oder vielleicht sogar zwei Abende unterhält Bright Memory: Infinite wirklich fantastisch.



Was aussieht wie ein Warp-Antrieb, ist eine Schockwelle, die Gegner zurückwirft und Schaden verursacht.



Das Katana wird schnell zu eurer wichtigsten Waffe, damit könnt ihr später auch auf Distanz Schaden anrichten.

dann ... war's das auch schon fast. In den letzten fünf Minuten versucht das Spiel, die Versäumnisse der ganzen vorherigen Spielzeit zu beheben und plötzlich doch noch so etwas wie eine Handlung aufzubauen.

Es ist angebracht, das noch einmal ganz deutlich zu schreiben: Ihr werdet Bright Memory: Infinite nicht wegen der Story spielen. Die Charaktere sind flach, Shelia hat keinerlei Persönlichkeit. Dafür könnt ihr eure Hel-

din mit geschmacklosen Skins ausstaffieren, unter anderem einem Bikini. Drei dieser fünf kosmetischen Upgrades gibt es nur als kostenpflichtigen DLC für jeweils knapp zwei Euro (die anderen kosten 99 Cent).

Ein echtes Grafikmonster

Die neuen Klamotten könnt ihr in den vielen Zwischensequenzen bestaunen, in denen ihr Shelia dann auch mal von außen seht. Die Präsentation ist stark, der optische Bombast macht viel her.

Feinde bewegen sich flüssig und sind schick design, auch wenn die Varianz bei normalen Soldaten und mystischen Kreaturen nicht allzu breit gefächert ist. Das Schwarze Loch und die chinesischen Landschaften sehen klasse aus, im Gefecht blitzt es an allen Ecken und Enden, dazu gibt's überall spiegelnde Oberflächen, wo der allgegenwärtige Regen die knackigen Texturen trifft. Mit dem optionalen Raytracing Holt ihr unter Direct-X 12 noch mehr aus der Unreal Engine 4 raus, die Performance ist dabei stets flüssig. Wir testeten das Spiel sowohl auf einem Core i5-8600K mit Geforce RTX 2080 als auch einem Ryzen 5 3600X mit RTX 3080 und hatten auch bei aktiviertem Raytracing keine Performance-Probleme.

Dafür störten immer wieder Bugs und technische Ungereimtheiten den Spielverlauf. Das reichte von nicht mehr reagierenden Maustasten nach dem Einsammeln einer neuen Waffe bis zu dem Umstand, dass die Heldin sterben konnte, während bereits eine Zwischensequenz abgespielt wurde. Darüber hinaus stürzte das Spiel auf einem unserer Testrechner alle 20 Minuten ab – nur die kurze Spielzeit verhinderte, dass wir deswegen jede Geduld mit Bright Memory: Infinite verloren. Na sowas, da hat der geringe Umfang also doch etwas Gutes! ★

BRIGHT MEMORY INFINITE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
E3 1230v2 / AMD FX-8350	Core i7 3770 / AMD FX-8350
GTX 960 / Radeon RX 460	GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 13 GB Festplatte	16 GB RAM, 13 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 hübsch gestaltete Levels
- 👍 sehr schicke Effekte
- 👎 einige irrsinnige Skriptmomente
- 👍 gut gemachte Zwischensequenzen
- 👍 stimmungsvoller Sound

SPIELDESIGN

- 👍 coole Spezialfähigkeiten
- 👍 schöner Mix aus Nahkampf und Schusswaffen
- 👍 viel Abwechslung
- 👍 eleganter Spielfluss
- 👎 starke Linearität

BALANCE

- 👍 drei Schwierigkeitsgrade
- 👍 fordernde Bosskämpfe
- 👍 Elitegegner halten viel aus
- 👎 Munition im Überfluss
- 👎 plump »versteckte« Upgrade-Punkte

ATMOSPHÄRE / STORY

- 👍 stimmungsvoll gebaute Architektur
- 👍 gelungenes Katastrophenfilm-Feeling
- 👎 leblose Gesichter
- 👎 keine Persönlichkeiten
- 👎 kaum Geschichte

UMFANG

- 👍 Upgrade-System
- 👍 New Game Plus
- 👎 drei Stunden kurz
- 👎 wenige Waffen und Gegnertypen
- 👎 keine anderen Modi nach der Kampagne

ABWERTUNG

Bugs und Abstürze nerven angesichts der kurzen Spielzeit umso mehr.

FAZIT

Das Soloprojekt beweist, dass eine lineare Shooter-Kampagne so viel Spaß machen kann wie die größte Open World.



-3



MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Je länger ich Bright Memory: Infinite spielte (und das war nun wirklich nicht allzu lang), umso öfter musste ich an das moderne Shadow Warrior denken. Das erste von 2013, nicht den ebenfalls sehr guten, aber auf Koop und Loot fokussierten Nachfolger. Hier wie dort bekomme ich eine lineare Kampagne geboten, die mir coole Zaubertricks und ein mächtiges Katana zur Verfügung stellen. Doch wo Shadow Warrior so einige Längen im Spielverlauf aufweist, hat Bright Memory: Infinite den Vorteil, dass sich das Gameplay in der stark komprimierten Spielzeit gar nicht erst abnutzen kann.

Im Gegenteil: Ich habe jetzt erst so richtig Appetit auf mehr und hoffe, dass Soloentwickler FYQD-Studio weitermacht. Die tollen Ideen aus der zweiten Spielhälfte zeigen, dass für ein größeres Bright Memory 2 mehr als genug Raum da ist. Ich habe nur eine Bitte: Das nächste Mal die Geschichte nicht in der Mittagspause auf fettiges Butterbrotpapier kritzeln und dann eins zu eins so umsetzen. Danke.