

XIII Remake

VERFLIXTE 13

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Microids** Entwickler: **Tower Five** Termin: **13.9.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **7 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Das katastrophale Remake des Shooter-Klassikers XIII bekommt einen großen Patch, der die Kritik der Fans adressiert. Ein Kenner des Originals bewertet die Änderungen.

Von Christian Schwarz

Ende 2003 erschien mit XIII ein Ego-Shooter, der anders war. Mittels Cel-Shading-Technologie und cleverem Design sah der Agenten-Thriller wie ein Comicheft aus. Als 2020 ein Remake erschien, war alle Euphorie schnell verfliegen. Nicht nur hatte die neue Grafik wenig mit dem ursprünglichen Comic-Look gemein, Fehler und Abstürze machten das Spiel nahezu unspielbar. Der technische Zustand sowie die Empörung der Fans führten dazu, dass Publisher Microids Entwickler Playmagic abberief und dem französischen Studio Tower Five den Auftrag für ein Remake des Remakes gab. Besitzer des ersten Remakes von 2020 bekommen die neue Version als kostenloses Update, alle anderen zahlen knapp 30 Euro.

Wer ist Nummer 13?

Das Herzstück des Spiels ist nach wie vor die spannende Geschichte um den Mord am US-Präsidenten, eine Verschwörung bis in die höchsten Kreise der Gesellschaft und den geplanten politischen Umsturz. Was mich mit meinen 16 Jahren bestens unterhalten hat, finde ich auch 20 Jahre später noch gut, zum Beispiel die damals gezeichneten Sprechblasen, clevere Bild-im-Bild-Szenen sowie all die »tap, tap, tap«, »RATA-TATATA«- und anderen Lautmalereien.

Zu Spielbeginn erwacht der Protagonist samt Schusswunde und Amnesie an einem Strand. Die auf seine Brust tätowierte XIII und der Schließfachschlüssel einer Bank

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr das Original von 2003 nicht kennt.
- ... euch Filme wie die »Bourne«-Trilogie gefallen.
- ... ihr einen Shooter mit Stealth-Elementen wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr noch eine Version des Originals habt.
- ... ihr Wert auf Wiederspielwert legt.
- ... ihr keine hohe Fehlertoleranz bei Bugs habt.



Berühmter Leuchtturm: Zu Beginn wacht XIII am Strand auf und erinnert sich an nichts mehr.



Inhaltlich gibt's die gleiche Kampagne wie vor 20 Jahren – mit Änderungen, was Waffenpositionen betrifft (Wurfmesser werden schwer vermisst).

sind die einzigen Anhaltspunkte, um zu erfahren, wer er ist und was vor sich geht. Anscheinend will irgendjemand genau das verhindern, denn kurz nach dem Erwachen erscheinen böse Jungs auf der Bildfläche und machen Jagd auf XIII. Das ist der Auftakt einer spannenden Story, bei der sich Baller- und Schleichpassagen munter abwechseln. Ich war allerdings nach weniger als sechs Stunden durch. Da ich noch alles vom vorherigen Originaldurchlauf kannte, schätze ich die Spielzeit auf sechs bis sieben Stunden, wenn man nicht »voll drin« ist.

Es gibt insgesamt vier Schwierigkeitsgrade, von denen der erste den Fokus auf die Story legt. Wer schon mal einen anderen Shooter gespielt hat, sollte mindestens auf

dem dritten Schwierigkeitsgrad anfangen. Alles andere ist viel zu leicht, und die KI tut durch ihr schießbudenartiges Verhalten ihr Übriges. Seit dem Update gibt es wieder einen Mehrspielermodus mit Deathmatch als einziger Spielart. Der war damals kurzweilig sowie spaßig und ist es heute auch noch. Nötig ist er aber nicht. In den Levels gibt es die mittlerweile obligatorischen Sammelobjekte wie Figuren und Akten, die aber nur für Achievement-Jäger relevant sein sollten.

Es hakt an allen Ecken und Enden

Das Remake von vor zwei Jahren strotzte vor Fehlern, und die Community ärgerte sich über die schlechtere Grafikqualität im Vergleich zum Original. Wer bei letzterem Punkt

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Mit XIII verbinde ich tolle Erinnerungen meiner Gaming-Jugend. Als vor zwei Jahren das Remake so desaströs gegen die Wand gefahren wurde, fand ich das für dieses nach wie vor tolle Spiel sehr schade. Vom Re-Remake bin ich enttäuscht, denn gemessen an dem großen Aufwand, dem Preis und der lauten Kommunikation von Publisher Microids kommt erschreckend wenig rum. Ja, technisch ist das Spiel in einem besseren Zustand – aber noch weit weg von sehr gut. Ja, die Grafik wurde mehr an den Comic-Look angepasst, aber nur minimal, und Effekte wurden im Vergleich zum Original sogar reduziert.

Ehrlich gesagt verstehe ich weder Sinn noch Notwendigkeit dieses Remakes. Außerdem wirkt es auf mich nicht wie eine liebevolle Transformation eines nostalgisch wertvollen Produkts in die Neuzeit – das sollen Remakes ja sein, oder? –, sondern noch immer wie eine halbgare Adaption. Die dankbaren Komfort-Features habe ich dagegen sehr gerne angenommen. Sie allein rechtfertigen aber in keinster Weise die Qualität des Spiels. Dass es nun nach zwei Jahren nur noch mit wenigen Macken durchspielbar ist, sollten sich die Entwickler lieber nicht lobend ans Revers heften.

signifikante Meilensteine erwartet, wird enttäuscht. Zwar sieht die Grafik dank Überarbeitung wieder etwas »cel-shadiger« aus, grundsätzlich dominiert aber der viel zu sehr ins 3D gehende Grafikstil der Neuauflage. Die Comiceffekte mit Lautmalereien, Bild-im-Bild und einer verwackelten Ansicht sind zwar enthalten, nach meinem Empfinden aber zu dezent im Hintergrund. Schauen wir uns die Charaktere und ihre Gesichtszüge an, sehen wir leider 3D-Figuren und keine Comichelden. Mit der neuen Grafik wirken Übergaben, Charaktermomente und Übergänge gestelzt und hölzern. Das ist ärgerlich, aber letztlich eine Geschmacksfrage.

Der technische Zustand des Spiels ist zwar immer noch nicht einwandfrei, aber zumindest ließ sich das Spiel ohne größere (!) Probleme durchspielen. Dass die barfußige Rettungsschwimmerin zu Beginn Gehgeräusche macht, als hätte sie Stiefel an, oder dass die Äußerungen der Charaktere nicht immer lippen synchron sind, fällt in die Kategorie »Störend, aber nicht schlimm«. Mehr nervt es, dass Äußerungen von Charakteren sehr oft mitten im Satz aufhören oder man den Dialog von erledigten Gegnern oder nach Ende hört. Kreuzen freundliche NPCs den Weg von XIII, kann es schon mal passieren, dass sie sich unter die Figur schieben und der Protagonist in der Luft schwebt.

Mehrmals gab es auch Situationen, in denen ich um ein Neuladen des Checkpoints nicht herumkam. Etwa bei der Mission in Plain Rock, als XIII zu Beginn bewegungsun-



Die neue Grafik ist weniger comichaft und wirkt eher wie 3D-Grafik mit einem Comicfilter, dadurch geht viel Atmosphäre verloren.



fähig in der Zellecke feststeckte. Der anschließende Marsch mit den Wachen war nur mit Glück ein Erfolg, denn aus dem Nichts kassierte ich Stockschläge, weil der Wärter irgendwo feststeckte und ich somit zu weit von ihm entfernt war. Außerdem kommt es oft vor, dass nach einem Checkpoint das Waffeninventar angepasst bzw. reduziert wird: Wenn ich ein großes Arsenal angesammelt habe, dann durch einen Checkpoint laufe und am Ende des Gangs plötzlich nur zwei Pistolen und eine Flinte habe, fehlt mir dafür jedes Verständnis.

Was das Remake gut macht

Ich könnte so noch eine Weile weitermachen: Das KI-Verhalten ist mau, die Schleichpassagen können (wie im Original) bis auf wenige Ausnahmen auch wild ballern absolviert werden, und von der Wegfindung des Helikopters beim Bosskampf fange ich gar nicht erst an. Dennoch gibt es sie, die Dinge, die das Remake gut macht und die ich während des Durchlaufs sehr gern angenommen habe. Dazu gehören alle modernen Komfort-Features, die es vor 20 Jahren noch nicht gab. Es ist ein Segen, den Enterhaken an Hotspots mit Tastendruck auf E kontextsensitiv verwenden zu können. Die hakelige Fummelei aus dem Original und das sperrige Item-Management vermisse ich kein bisschen. Auch machen die Schießereien Spaß und gehen leicht von der Hand. Wenn AK47 oder M16 austeilen und der befriedigende Sound des Treffer-Feedbacks zu hören ist, bin ich mittendrin und spiele wieder »mein« XIII. Für ein Remake, das obendrein noch einmal aufwendig überarbeitet wurde, ist das aber für einen Preis von 30 Euro viel zu wenig. Vor allem auch, weil XIII Classic bei

Eine große Verbesserung ist das kontextsensitive Menü, hier zu sehen beim Enterhaken.

Steam sechs Euro kostet und bis auf fehlende Widescreen-Auflösung tadellos funktioniert – sperrige Bedienung hin oder her. ★

XIII REMAKE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4460 / Ryzen 5 3600
GTX 750 Ti / Radeon R7 360X
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 7400 / Ryzen 7 4700
GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ näher am Cel-Shading-Look des Originals ➕ läuft flüssig ➕ Grafikstil in sich stimmig ➖ Optik weicht stark vom Original ab ➖ weniger Comic-Elemente

SPIELDESIGN



➕ Komfort-Features ➕ Missionswahl nach Kampagne ➕ Wiedererkennungswert ➕ Speichersystem verbessert ➖ gelegentlich Cutscene-Skipping

BALANCE



➕ wird im Verlauf fordernder ➕ vier Schwierigkeitsgrade ➖ KI verhält sich doof ➖ Wegfindung mit Aussetzern ➖ Waffen verschwinden aus Inventar

ATMOSPHERE / STORY



➕ spannende Geschichte ➕ motivierende Verschwörungsthematik ➕ interessanter Comic-Look ➖ Artstyle zu wenig ausgeprägt ➖ technische Fehler

UMFANG



➕ knackige Kampagne ➕ Mehrspielermodus ➕ Sammelgegenstände ➖ relativ kurze Spielzeit der Kampagne ➖ wenig Wiederspielwert

FAZIT

Inhaltlich grandioses, technisch stabileres, aber letztlich auch unnötiges Remake eines gut gealterten Klassikers.

