

Marvel's Midnight Suns

SMASH! BLAM! GRÜBEL!

Genre: **Rundentaktik** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis Games** Termin: **2.12.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

»Och menno, Firaxis soll endlich XCOM 3 machen und nicht so ein doofes Superhelden-Lizenzspielchen!« Wer so denkt, verpasst ein richtig gutes Rundentaktikspiel. Von Martin Deppe

Verzweifelt rudert der Hydra-Scherge mit den Armen, um irgendwie das Gleichgewicht zu halten. Doch die Strahlenfaustattacke von Captain Marvel war einfach zu stark. Hilflös plumpst der Söldner nach hinten – direkt in den brodelnden Höllenschlund, den wir mit Ghost Rider kurz zuvor erschaffen haben. Tschüss, Scherge! Jetzt kann Heldin Hunter endlich den Helikopter angreifen, der sich gerade verdrücken will.

Moment, Captain Marvel und Ghost Rider kennt fast jeder – aber wer ist denn diese Hunter? Keine Sorge, ihr habt keinen Comic und keinen Film verpasst. Hunter ist eine Heldenfigur (männlich oder weiblich), die ihr im Rundentaktikspiel Marvel's Midnight Suns selbst erschafft. Anfangs legt ihr nur das Aussehen der neuen Figur fest, doch je

nach Spielweise und vor allem eurem Umgang mit den anderen zwölf Marvel-Helden ändert sich Hunters Ausrichtung: Folgt sie eher dem dunklen oder dem hellen Pfad?

Kämpfen und kuscheln

Das Heldenepos rund um die frisch gegründeten Midnight Suns besteht aus zwei Hauptelementen. Zum einen bestreitet ihr mit einer Auswahl eurer Heroen rundenbasierte Kämpfe mit Aktionskarten und Bewegungsmanövern (um etwa eine Laterne umzuheuen, die auf Gegner dengelt). Zum anderen rennt ihr zwischen den Kampfmissionen mit Hunter in der Schulterperspektive frei durch die sogenannte Abtei. Die dient als Hauptquartier der Midnight Suns, inklusive Forschungsstation, Hightech-Schmiede, Biblio-

thek, Einzelzimmern und so weiter. Auch die Umgebung der Abtei können wir erkunden, um zum Beispiel mehr herumliegende Ressourcen aufzuklauben, die wir für Equipment und neue Aktionskarten brauchen. In der Abtei und ihrem Umland erfahren wir auch mehr über Hunters Hintergrundgeschichte. Denn Hunter hat die vergangenen Jahrhunderte in einem Sarkophag verschlafen. Hunters Mutter Lilith ist ebenfalls quietschfidel und hat sich gerade zur »Mutter der Dämonen« aufgeschwungen. Um die Welt vor ihr zu retten, reaktivieren Dr. Strange und die anderen Midnight Suns ihre Tochter Hunter. Nach und nach spielt ihr weitere Helden frei, bis ihr auf zwölf kommt: Iron Man, Captain America, Doctor Strange, Captain Marvel, Spider-Man, Wolverine, Blade, Nico Minoru, Ghost Rider, Magik, Scarlet Witch (aka Wanda) und eine noch geheime Person. Einen großen Teil der Spielzeit verbringt ihr damit, mit euren Co-Helden zu plaudern, zu trainieren oder abzuhängen. Falls ihr Fire Emblem: Three Houses gespielt habt, wisst ihr ungefähr, was da an ausuferndem Socializing auf euch zukommt.

Starke Kartentricks

Aber jetzt geht's erstmal um den Kern: die rundenbasierten Gefechte, die wir mit einer kleinen Heldenauswahl bestreiten. Das Spiel stammt zwar vom XCOM-Entwickler Firaxis, hat aber mit der Mechanik des legendären Serien-Reboots wenig bis gar nix zu tun. Die Kämpfe auf vergleichsweise kleinen Schlachtfeldern bestreiten wir hauptsächlich mit Aktionskarten. In der Regel

Captain Marvels Photonenstrahl grillt mehrere Gegner in einer Reihe, ist aber etwas fummelig.





So spielt sich eine Mission: Wir setzen mit Spider-Man **1** die Aktionskarte THWIP! ein, um Zwischenboss Venom **2** zu fesseln. Das Blut-Icon über Venom zeigt, dass er bereits einen Blutungstreffer von unserem Daywalker Blade **3** kassiert hat. Blade wird allerdings von Venoms Symbionten umschlungen. Der Container **4** lässt sich als Wurfgeschoss einsetzen, das kostet keine Aktionskarte, sondern einen Manöverpunkt. Der Hydra-Scherge **5** ist zum Glück bereits ausgeknockt. Unsere Eigenbauheldin Hunter **6** könnte mit ihrer Karte Schattenpeitsche Venom angreifen – oder den nervigen Symbionten, um ihren Heldenkumpel Blade davon zu befreien. Bei **7** sehen wir unsere Restmenge an Aktionen und Manövern. Mit »Nachziehen« ersetzen wir eine Handkarte durch eine zufällige aus unserem Deck. Bei **8** wird der Heldenmut angezeigt, den wir durch ausgespielte Karten gesammelt haben. Mit hohem Mut können wir zum Beispiel mächtige Heldentaten ausspielen oder eine Kombokarte gut befreundeter Mitstreiter. Über Objekte wie diesen Container **9** können Helden hochspringen und von oben kräftig zuschlagen – allerdings muss der Richtungswinkel passen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gern mit Aktionskarten spielt.
- ... ihr Cutscenes mit Kinoatmosphäre mögt.
- ... ihr Superhelden auch privat erleben wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Rundentaktik à la XCOM wollt.
- ... euch ausschließlich Kämpfe wichtig sind.
- ... euch das Privatleben der Helden wumpu ist.

steuern wir drei Superheldinnen und -helden, indem wir Karten ausspielen, eine Figur bewegen, aber auch die Umgebung nutzen.

Zu Beginn jeder Runde bekommen wir ein Kontingent an Aktions- und Manöverpunkten. Die gelten allerdings für unsere gesamte Gruppe, sie bestimmen, wie viele Aktionskarten wir ausspielen können und wie oft wir eine Figur auf dem Schlachtfeld bewegen dürfen. Die meisten Aktionskarten laden beim Ausspielen unseren Heldenmut auf. Den wiederum brauchen wir, um besonders deftige Heldentat-Skills oder Kombokarten befreundeter Helden auszuspielen. Unser Daywalker Blade zum Beispiel teilt dann mit seiner Fähigkeit »Silberpflock« mächtig Schaden gegen Zwischenboss Venom aus und heilt sich gleichzeitig selbst. Captain Marvel kann mit Heldenmut zum Beispiel ihren Pyroschlag rausbauen, der alle Gegner in einer Reihe brutzelt. Dafür sollten sie natürlich mit einem Manöverpunkt die optimale Position einnehmen. Das Ausrichten von Fähigkeiten mit Wirkungsbereichen ist manchmal etwas fummelig, aber schließlich wollen wir den besten Effekt erzielen, da lohnt sich die gelegentliche Millimeterarbeit. Umso befriedigender ist es, wenn so ein Photonenstrahl dann genau sitzt!



In der Abtei-WG: Unsere Mitbewohner sind ganz wild auf Smalltalk.

Ich wink mit meiner Laterne ...

Auch wenn die Schlachtfelder klein sind, stecken sie voller taktischer Möglichkeiten. Denn wir können mit Bewegungsmanövern auch die Umgebung taktisch nutzen. Herumstehende Stromkästen sind super, um Gegner reinzuschubsen, weil die dann Extraschaden kassieren und sozusagen eine Runde auf die stille Treppe müssen. Wenn wir Laternen im richtigen Winkel umsäbeln, erwischen sie mehrere Gegner auf einmal, genauso wie explodierende Gasflaschen und Tanksäulen. Wir können Zeitungspakete schleudern oder uns über Kisten in die Höhe katapultieren, um mit Schmackes auf einen Feind zu plumpsen. Wer mag, kann in Ruhe herumzuexperimentieren, wie man mit möglichst wenig Einsatz möglichst viel Schaden anrichtet. Aber Obacht: Manche Gegner nutzen die Umgebung ebenfalls, wir hatten selbst mehrere Dates mit einem Stromkasten.

Manche Gefechte bestehen aus mehreren Phasen: Als Venom in New York Amok läuft, müssen wir Zivilisten per Aktionskarte retten. Gleichzeitig schmeißt Venom zu Beginn jeder Runde von einem Wolkenkratzer aus fette Steinbrocken auf die Straße – wohin genau, zeigt ein roter Warnkreis auf dem Boden. Weil das Zivilistenretten Aktionspunkte kostet, können wir unsere Gegner seltener direkt angreifen. Also versuchen wir, die zähsten Feinde ins Zielgebiet von Venoms Wurfgeschossen zu kicken, zu peitschen, zu irgendwas. Hauptsache, rein da! Und das ist nur die erste Phase des Kampfes, in der zweiten bekommen wir es direkt mit Venom zu tun. Der ist bekanntlich dick gepanzert und hat fiese Fähigkeiten wie seine Symbiontenattacke, die unsere Helden umschlingt und außer Gefecht setzt. Wir müssen den Symbionten angreifen, damit sein Opfer wieder handlungsfähig wird.

Das Totenkopfsymbol über dem Hydra-Kämpfer zeigt: Gleich ist er außer Gefecht.



In der Helden-WG

Rund die Hälfte eurer Spielzeit dürftet ihr in der Abtei verbringen. Denn hier wird ständig euer Typ verlangt. Mit Hunter rennt ihr in die Schmiede, um Doctor Strange und Iron Man Tony Stark erbeutete Artefakte, Gamma-Helix oder andere Ressourcen zu bringen. Die erforschen damit frische Karten für die Decks eurer Helden, aber auch Geräte zum Verbessern der Abtei. Zum Beispiel die

Hightech-Werkbank, an der ihr Einweg-Items für eure Kämpfe herstellt. Die wiederum spendieren euch Extramanöver, mehr Durchschlagskraft oder heilsame Nanobots. So umfangreich wie etwa in XCOM 2 ist das Arsenal aber nicht, ihr produziert überwiegend Hilfsmittel. Superhelden brauchen keine Waffe – sie sind selbst eine!

Die Schmiede ist auch eure wichtigste Quelle für neue Aktionskarten. Ihr größter Vorteil ist, dass euch Forscher Tony Stark mehrere Karten offen vor die Nase hält, aus denen ihr euch einen Teil rauspicken dürft. So könnt ihr eure Decks gezielter aufpeppen als durch zufällige Karten, die unter anderem erledigte Gegner gelegentlich droppen. Doppelte Karten dürft ihr zu stärkeren Varianten kombinieren. Im War Room findet ihr schließlich die sogenannte Spiegeltafel: Auf dem mythischen Tisch wählt ihr die nächste Story- oder Nebenmission. Letztere drehen sich oft um einen bestimmten Helden oder bringen euch einfach frische Karten, Artefakte oder andere Belohnungen.

Trainieren und totquatschen

Aber auch die übrigen Mitbewohner brauchen eure beziehungsweise Hunters Aufmerksamkeit. Im Hof vor der Abtei könnt ihr täglich mit einem Partner trainieren. Dazu wählt ihr einfach eine unverletzte Heldin oder einen Helden, mit denen ihr eure Bezie-

hung verbessern wollt. Oder die gerade eine interessante Belohnung für eine Sparringsrunde bieten. Einen Klick später steigt euer Freundschaftslevel, und ihr kassiert die Belohnung: Schlüssel für herumstehende arkane Truhen mit einer weiteren Belohnung, neue Outfits, aber auch mal verbesserte Fähigkeiten für euer Kartendeck. Ähnlich aufgezogen und schnell erledigt sind die Heldenmissionen, in denen ihr einen einzelnen Helden für mindestens einen Tag wegschickt, er oder sie kehrt dann zum Beispiel mit einer Karte fürs eigene Deck zurück. Zeitaufwändiger und auf Dauer nervig ist allerdings das Abhängen mit euren Kollegen. Ständig will irgendwer mit euch am Pool plaudern, Videospiele spielen, einen Film schauen, pokern, Sterne gucken, was Helden nach Feierabend halt so machen. Dabei plaudert ihr über meist belangloses Zeug: Wie war deine Kindheit, was hat dein Papa dazu gesagt, wie findest du die Avengers? Über 60.000 gesprochene Textzeilen stecken im Spiel! Ihr könnt die Dialoge zwar schnell durchklicken, aber gelegentlich gibt's Multiple-Choice-Sätze, und da solltet ihr aufpassen. Denn je nach Antwort verbessert sich eure Beziehung, und ihr/Hunter bekommt außerdem Punkte für den hellen oder dunklen Pfad.

Hunter: Gut oder böse?

Ihr könnt Hunter nämlich nicht nur mit zahllosen Klamotten, Schmuck und Schminkevarianten anpassen, sondern über die Helden-Dunkel-Punkte auch ihre Spielweise. Je heller, desto stärkere Heilarten bekommt sie zum Beispiel, und je dunkler, desto höher ihr Schadens-Output. Bei einer ausgewogenen Mischung steigt die Wahrscheinlichkeit, auch eine gemischte Karte zu ergattern, mit der ihr heilt oder Schaden zufügt – allerdings schwächer als bei einer starken Ausrichtung. Hunter ist auch die einzige Figur, deren Kampfkostüme spielerische Vorteile bringen, etwa höhere Crit-Chancen, stärkere Resistenzen oder mehr Heldenmut. Alle anderen Helden können sich zwar auch in verschiedenste Outfits werfen, die sind aber rein kosmetisch.

Die Rollen eurer Kämpferinnen und Kämpfer sind außerdem grob festgelegt. Blade und

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



- »Wozu ist das?«
- »Das ist blaues Licht.«
- »Und was macht es?«
- »Es leuchtet blau.«

Ach, hätte Firaxis doch mal bei Rambo 3 abgesehen: Da erschafft dieser knappe, aber tiefgründige Dialog einen Moment für die Ewigkeit. Und was machen die Midnight Suns? Reden, reden, reden! Über 60.000 Zeilen Text sind einfach 50.000 zu viel. Aber zum Glück brauche ich mir die nicht alle anzuhören, weil ich nicht zwangsweise mit allen Helden plaudern muss und Dialoge auch mal überspringen darf.

Dabei hat das Spiel es gar nicht nötig, zwischen den Missionen so ausuferndes Socializing zu betreiben. Denn die Kämpfe sind klasse, das Zusammenspiel aus Helden-Skills, Aktionskarten, taktischen Manövern und Laternenweitwurf funktioniert wunderbar. Ich mag es, mit den verschiedenen Fertigkeiten und der Umgebung zu experimentieren, und je nach mitgenommenen Helden spielen sich Gefechte völlig unterschiedlich. Ich bin kein Hardcore-Fan von Marvel, mag aber die starken, brachialen Cutscenes und den dramatischen Soundtrack des Spiels. Etwas Interesse für Superhelden solltet ihr aber mitbringen, sonst werdet ihr damit nicht warm. Übrigens habe ich den Midnight Suns etwas versprochen, sobald dieser Test fertig ist: »I'll be back!«



Über Dialoge lenken wir unsere Hunter Richtung hellen oder dunklen Pfad.



Doctor Strange und Iron Man freuen sich über Artefakte und Gamma-Helix, um zum Beispiel frische Karten zu erforschen.



Sparring mit dem Doc: Das festigt unsere Freundschaft und spendiert Steven einen Kampfbonus.



Auch einfache KI-Gegner setzen gern Spezialfähigkeiten ein – der hier verlangsamt unsere Hunter.



An der Spiegeltafel wählen wir den nächsten Einsatz. Danach entscheiden wir, wer mitdarf.

Ghost Rider zum Beispiel sind klassische Damage Dealer, Doctor Strange und Magik hingegen prima Supporter. Der flinke Spider-Peter ist fit im taktischen Umgang mit seiner Umgebung – also Laternen knicken, Kisten kicken und so. Das heißt aber nicht, dass sich die Helden je nach Rolle eindimensional spielen, denn alle haben ihre Besonderheiten. Damage Dealer Ghost Rider etwa verliert bei den meisten Attacken selbst Hitpoints und wird erst dann richtig stark, wenn bereits mehrere Gegner am Boden liegen. Bis dahin braucht er Unterstützung durch heilende oder blockende Begleiter. Das Zusammenstellen eines Teams, das sich gut ergänzt, ist eine schöne Herausforderung, auch hier macht das Ausprobieren echt Freude!

Und falls ihr so gar keine Ahnung von den ganzen Typen habt: Im Spiel gibt es für jeden einen ausführlichen Infobildschirm. Nicht nur mit trockenen Daten und Werten, sondern mit jeder Menge Tipps der Entwickler, wo die Stärken und Schwächen einer Figur liegen und wie ihr sie im Kampf am besten einsetzt. Vorbildlich!

Midnight Sims

Streckenweise werden die Midnight Suns zu Midnight Sims: Ihr könnt Hunters Zimmer mit Möbeln ausstaffieren, euren Helden Freizeitklamotten bis hin zu Bikinis und Badehosen kaufen. Im Haus liegen Items wie Kerzen oder dekorative Totenschädel herum, die ihr als Geschenke überreicht. Und in einer Art Social App namens Starlink steckt eine Bildergalerie, in der ihr Comic-Cover (gibt's als Belohnung für gewonnene Kämpfe) oder Fotos eurer Sparringskämpfe in Gemälden umwandeln könnt. Die steckt ihr in den Zimmern eurer Mitbewohner in leere Bilderrahmen. All diese Aktionen steigern

den Freundschaftslevel zu einzelnen Helden, was sich positiv aufs Team auswirkt und wiederum neue Kombos freischaltet.

Ein ähnliches System gab's 2019 schon im Rudentaktikspiel Fire Emblem: Three Houses – auch dort verbringt ihr viel Zeit mit der Freundschaftspflege, dem Fähigkeitenverbessern und so weiter. Mit dem Unterschied, dass die dortigen Beziehungen tiefergreifender und wendungsreicher sind, die Schicksale der Protagonisten uns mehr betreffen als bei Marvels Superhelden. Allein schon weil unsere liebgewonnenen Kämpfer in Fire Emblem sterben können – die Helden von Midnight Sun hingegen nicht.

Helden ohne Rückgrat

Eine ziemliche Diskrepanz gibt's bei der Grafik: In den Gefechten, handgebauten Kampfzonen und vor allem den aufwändigen, brachialen Cutscenes dreht Midnight Suns optisch richtig auf. Doch in der Abtei sind die Animationen richtiggehend schlacksig: Wenn unsere Hunter aus der Bewegung heraus stehen bleibt, schwankt ihr Oberkörper zurück – als ob die Beine allein weiterlaufen wollen. Selbst der drahtige Spider-Man steht herum, als ob er kein Rückgrat hätte. Helden, die auf ihren Betten dösen, wirken zu klein, und wenn eine Figur die Arme vor der Brust verschränkt, liegen die gern mal viel zu hoch, fast unterm Kinn. Hier merkt man, dass Firaxis viel Erfahrung mit Kampfanimationen in Rundenstrategiespielen mitbringt, aber wenig bei freien Bewegungen durch eine 3D-Umgebung. Aber allemal besser als andersrum! Und: Soundeffekte, Sprecher und die Musik sind durchgängig auf hohem Niveau.

Die Spieldauer von Midnight Suns hängt stark davon ab, wie viel Zeit ihr in Neben-

missionen und das umfangreiche Socializing steckt. Aber selbst wer straff durchspielt, dürfte 30 Stunden beschäftigt sein. ★

MARVEL'S MIDNIGHT SUNS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4430 / Ryzen 3 2200G
GTX 960 / RX 470
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen 5 2600X
GTX 1070 / RX 5700
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gute Kampfanimationen
- brachiale Cutscenes
- starker Soundtrack
- abwechslungsreiche Schlachtfelder
- lasche Animationen in der Abtei

SPIELDESIGN



- gutes Kampfsystem mit Karten, Kombos, Manövern
- Helden unterschiedlich
- motivierender Deckbau
- viele Taktiken
- zu viel Socializing

BALANCE



- acht Schwierigkeitsgrade
- Taktiktipps zu den Helden
- solide Gegner-KI
- Positionieren gelegentlich fummelig
- keine Undo-Funktion

ATMOSPHERE / STORY



- Marvel-Charme kommt gut rüber
- sehr viele bekannte Charaktere
- flott inszenierte Kämpfe
- ständig was zu tun
- teils belanglose Dialoge

UMFANG



- 13 spielbare Helden
- zahlreiche coole Outfits
- rund 40 Stunden Spieldauer mit Nebenmissionen
- Wiederspielwert
- viele freischaltbare Karten

FAZIT

Fesselnde Rundengefechte mit Aktionskarten und taktischen Manövern. Zu viel Gequatsche zwischen den Missionen.

