

Wanted: Dead

SCHADE UM DAS SETTING

Genre: **Action** Publisher: **110 Industries SA** Entwickler: **Soleil Ltd.** Termin: **14.2.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam, Epic)** Enthalten in: –

Das Hack&Slay-Gemetzel wirkt wie eine mäßige Konsolenportierung aus der Dreamcast-Ära. Da rettet auch die interessante Story nichts mehr. Von Sascha Penzhorn

Die gute Nachricht vorweg: Wanted: Dead ist theoretisch mit ein paar Patches zu retten. Zumindest was die ärgsten Probleme angeht. Unsere Testversion war aber noch von Bugs, Abstürzen und frustrierenden Balancing-Macken geplagt. Zudem ist das Teil über weite Strecken arg monoton, beispielsweise wenn man eine gute Stunde lang ganze Armeen identischer Bauarbeiter verknopft. Dem gegenüber steht ein recht schickes Cyberpunk-Setting mit einer interessanten Story, die an »Blade Runner« erinnert. Synthetisches Leben, eingepflanzte Erinnerungen, mehr sage ich nicht, weil Spoiler und so.

Im Spiel übernehmt ihr die Rolle der Polizistin Hannah Stone und klatscht ganze Armeen von Soldaten und Androiden weg. Das macht ihr sowohl auf Distanz wie in einem Deckungs-Shooter als auch im Nahkampf mit einem Katana, kombiniert mit schick animierten und extrem blutigen Finisher-Animationen. Zwischendrin gibt es Zwischensequenzen, ein paar Minigames und viele Dialoge. Klingt eigentlich ganz spaßig, aber im Test war das alles gar nicht mal so gut.

Aus der Zeit gefallen

Wanted: Dead wirkt vom ersten Moment an uralte. In den Grafikoptionen gibt es zwar FSR und DLSS, die Auflösung in meiner Testversion ist aber fest auf 1080p fixiert. Aktiviertes HDR verwandelt alles in ein dezentes Blassbraun, die vordefinierte Tastatursteuerung hat jemand erdacht, der ein Keyboard nur aus Legenden und Sagen kennt. Theoretisch kann man Tasten zwar neu belegen, ESC lässt sich beispielsweise aber gar nicht verwenden. Viel Spaß dabei, Menüs mit Tab aufzurufen und per Backspace zu verlassen! Das Spiel wurde recht offensichtlich für die Steuerung per Gamepad entwickelt, weshalb diese auch von Anfang an tadellos funktioniert. Aber gut, es ist eben eine Hommage an Kon-

solenspiele der sechsten Generation von Entwicklern aus Japan. Das Spiel beginnt mit ein paar Rendersequenzen.

Hauptfigur Hannah Stone sollte eigentlich wegen Terrorismus, Mordes und unzähliger anderer Delikte lebenslanglich im Knast sitzen, wird dann aber aufgrund ihrer Fähigkeiten direkt aus der Zelle in ihren neuen Job als Polizistin in Hongkong rekrutiert. So steht es in ihrem Dossier, aus dem verwirrenden Intro wird das nur mittelmäßig klar. Die Zwischensequenzen sind nicht sonderlich gut animiert, wirken technisch veraltet. Zum Ausgleich ist die (ausschließlich englische) Sprachausgabe sehr schwach. Die meisten Charaktere haben sehr starke Dialekte und kommen wie ihre Sprecher aus aller Herren

Manche Zwischensequenzen sind gerendert, andere werden in Spielgrafik dargestellt, andere sind Anime.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr bockschwere Spiele mögt.
- ... euch Cyberpunk anspricht.
- ... ihr Fans der PlayStation-2-Ära seid.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr mit übermäßig viel Blut nichts anfangen könnt.
- ... euch professionelle Sprachausgabe wichtig ist.
- ... ihr euch liebenswerte Protagonisten wünscht.

Mit übertrieben blutigen Finishern machen wir unzählige Feinde platt.



Länder. Besonders Stone überzeugt null. Ich bin mir nicht sicher, ob das am Budget liegt oder eine bewusste Designentscheidung ist, soll das Spiel doch an eine Zeit erinnern, in der Sprachausgabe in Spielen häufig echt grausig war. Stones Team rangiert von Figuren ohne Persönlichkeit über Nervensägen bis zum Ekelpaket Herzog, das Pimmelwitze erzählt und Frauen belästigt. Im Verlauf der Story wuchs mir niemand davon ans Herz. Aber sei's drum, am Ende steht hier schließlich die Action im Vordergrund. Auf in den Kampf!

Frust und Monotonie

In einer Handvoll gefühlt endlos langer Missionen kämpfe ich gegen Heerscharen immergleicher Feinde. Standardmäßig hat Stone ein Sturmgewehr dabei, mit dem ihr Gegner aufs Korn nimmt, während ihr idealerweise hinter irgendwelchen Schreibtischen und Türrahmen in Deckung geht. Das Teil streut in sämtliche Himmelsrichtungen und verursacht kaum Schaden. Schon in der ersten Mission steckt ein Gegner locker ein komplet-

tes Magazin (oder irgendwas um fünf bis zehn Headshots) ein. Wohlge-merkt auf dem normalen Schwierigkeitsgrad, darüber gibt es noch »Hard« und »Japanese Hard«.

Besiegte Feinde hinterlassen so gut wie niemals zusätzliche Munition, so dass Stones Püsterich nahezu nutzlos ist. Ab und zu fällt mal ein SMG als noch viel miesere Sekundärwaffe. Erst deutlich später im Spiel droht auch mal ein spaßiger Raketenwerfer oder eine starke Schrotflinte.

Sturmgewehr und Pistole darf man über Aufsätze modifizieren. Das verändert Werte wie »Schaden«, »Panzerbrechende« und »Mannstoppwirkung«. Ich weiß es doch auch nicht. Ein Zielaufsatz für meine Pistole verringert deren Reichweite um 50 Prozent. Wobei die Pistole sowieso fast komplett egal ist. Sie verursacht praktisch keinerlei Schaden, dient nur zum Unterbrechen unparierbarer Feindattacken und lässt sich in Kombos einbinden, den Rest erledigt ihr mit dem Katana. Damit wiederum könnt ihr viele Feinde gut

STONES GEWEHR

Holo Mikrovisier

Schaden	104%
Mannstoppwirkung	200%
Panzerbrechende	150%
Entfernung	10%

R Stones Pistole. Nützlich im N



Die Pistole hat zwar nur zehn Prozent Entfernung, aber stolze 200 Prozent Mannstoppwirkung!

20 Mal treffen, bevor sie endlich das Zeitliche segnen. Ihr könnt ihnen einen Arm oder ein Bein abhacken, und sie greifen trotzdem weiter an, bis ihr Finisher speziell für diese Situation im Talentbaum freischaltet. Danach geht es endlich etwas flotter voran, das ändert aber auch nichts an der lausigen Gegendervielalt oder daran, dass spektakuläre Finisher allein noch kein spaßiges Spiel machen. Ihr bekommt auch niemals irgendwel-

Keine von Herzogs Dialogzeilen ist es wert, beachtet zu werden.



Am Ende der monotonen Missionen warten monotone Bosskämpfe wie hier gegen diesen Panzer.



Das Arcade-Game hätten wir liebend gerne gespielt, im Test vibrierte der Spielbildschirm allerdings ununterbrochen und sorgte für Seekrankheit.



Gegnern wollen einfach nicht sterben. Es macht einfach keinen Spaß.

che coolen Moves, sondern hackt immer nur auf der Nahkampftaste rum und streut hier und da mal einen Schuss aus der Pistole mit ein, besser wird's nicht. Es gibt auch ein paar Bosskämpfe, in denen ihr mal einen Panzer in die Luft jagt oder einen Boss mit

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



In den Trainingssimulationen hat Wanted: Dead selbst mit den härtesten Settings ein prima Balancing: Gegner gehen nach ein paar Schüssen zu Boden, Nahkampf ist tödlich, man arbeitet sich rasant von einem Kill zum nächsten. In den Missionen verwandeln sich Gegner dann plötzlich in Kugelschwämme, sind geradezu nervtötend zäh, Munition ist so selten wie ein Einhorn. Die Primärwaffen sind lächerlich schlecht, die Aufsätze ergeben zum Teil überhaupt keinen Sinn, und die kryptischen Attribute der Knarren sind eher verwirrend als hilfreich. Gegner sterben allesamt mit demselben Soundeffekt, einem dramatischen, langgezogenen Schrei, wodurch nur noch offensichtlich wird, dass man wieder und wieder die gleichen Typen umnützt. Und diese grausige Sprachausgabe! Wenn Doc auf eine feindliche Granate aufmerksam macht, geschieht das mit einer Dringlichkeit, die ich so zuletzt an einem Schalter bei der Deutschen Post erlebt habe.

Ich habe nichts gegen Minigames, in Spielen wie Yakuza sind sie oft ganz Spaßig. Gleich zwei Guitar-Hero-Klone hätte ich hier allerdings nicht gebraucht, und der Arcade-Shooter, der für mich am interessantesten war, ist in meiner Testfassung leider unspielbar kaputt. Was bleibt, ist eine ganz nette Story mit ein paar überraschenden und gut gezeichneten Anime-Sequenzen, regelmäßigen Abstürzen, unsympathischen Charakteren und fetzigem Soundtrack. Für 20 Öcken würde ich so ein Spiel mal in einem Sale abgreifen, wenn die ärgsten Probleme behoben sind. In seinem jetzigen Zustand und zum AAA-Vollpreis? Im Leben nicht! Die Verweise auf Ninja Gaiden und Dead or Alive ignoriert ihr am besten auch.



Die nicht überspringbare Karaoke-Sequenz ist ein Fest für alle, die Guitar Hero und Nena hassen.

dem Schwert verprügelt, der gegen alle anderen Waffen mehr oder weniger immun ist.

Bugs und Abstürze

Zwischen den viel zu lang gestreckten Missionen werde ich mit Minigames beglückt. Im Ramen-Minigame esst ihr Nudeln nach dem Guitar-Hero-Spielprinzip (im richtigen Moment die richtigen Tasten drücken). Ein Karaoke-Minigame läuft nach dem gleichen Prinzip ab, während Stone und eine Kollegin »99 Luftballons« singen. In einem an und für sich sehr coolen Arcade-Shooter an einem Spielautomaten vibriert ununterbrochen der gesamte Spielbildschirm wie bei einem schweren Erdbeben, was das Teil im Test komplett unspielbar macht. Hin und wieder stürzt das Spiel auch komplett auf den Desktop ab: »Unreal Engine 4 Fatal Error!« Zum Glück gibt es viele fair platzierte Checkpoints. Falls sowas bei euch mal passieren sollte, müsst ihr also nicht ewig bereits erlebten Krempel neu spielen.

Nebenher latscht ihr durch das Polizeihauptquartier, sucht Dokumente, während im Hintergrund ein Remix von Divinyls' »I Touch Myself« läuft, oder habt plötzliche Anime-Flashbacks, die euch mehr über Stones Hintergrundgeschichte erzählen. Die haben immerhin gutes Artwork, leiden aber ebenfalls an der insgesamt schwachen Sprachausgabe. Grundsätzlich gibt es ein paar schöne Level-Umgebungen, die Grafik ist bestenfalls okay, nicht weltbewegend, die Musik geht aber ganz gut ins Ohr.

Trotzdem: Selbst wenn ihr auf Anime und Cyberpunk steht und die PS2-Ära für euch die goldene Zeit der Videospiele war, solltet ihr hier erst mal ein paar Patches abwarten, die sich um die größten Probleme im Balancing und bei der Stabilität kümmern. ★

WANTED: DEAD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2500K / Ryzen 3 1200	i7 2700K / Ryzen 5 2400
GTX 1060 / RX 580	GTX 2060 / RX 5600 XT
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 schicke Umgebungen
- 👍 cool animierte Finisher
- 👍 fetziger Soundtrack
- 👎 altbackene Cutscenes
- 👎 miese Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- 👍 coole Spielidee
- 👍 ein paar nette Minigames
- 👎 Gameplay nutzt sich rasant ab
- 👎 witzlose Waffen-Upgrades
- 👎 lahme Schwertkämpfe

BALANCE

- 👍 drei Schwierigkeitsgrade
- 👍 viele Checkpoints
- 👎 viele Frustrationsmomente
- 👎 abartig zähe Feinde
- 👎 lächerlich schwache Schusswaffen

ATMOSPHÄRE / STORY

- 👍 cooles Setting
- 👍 interessante Handlung
- 👍 schicke Anime-Sequenzen
- 👎 nervige Charaktere
- 👎 Sprecher überzeugen nicht

UMFANG

- 👍 passable Gesamtspielzeit
- 👍 ein paar nette Sekundärwaffen
- 👎 kaum Gegnervielfalt
- 👎 wenige, viel zu lange Missionen
- 👎 kaum Bosskämpfe

ABWERTUNG

Regelmäßige Abstürze, ein unspielbar kaputtes Mini-Game und technische Schwächen.

FAZIT

Allenfalls mittelmäßiger Shooter, der vor allem durch veraltete Technik an Spiele der Jahrtausendwende erinnert.



-5

