

RoboCop: Rogue City

MURPHYS GESETZ

Genre: Action Publisher: Nacon Entwickler: Teyon Termin: 2.11.2023 Sprache: Englisch, deutsche Texte
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 20 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Ein Action-Idol der 80er kehrt mit großem Krachbumm zurück. Nein, nicht der Terminator. Nein, auch nicht Rambo. Ihr wisst schon, der andere! Von Paul Kautz

Mal ganz ketzerisch gefragt: Kennt heute eigentlich noch irgendjemand RoboCop? Versteht mich nicht falsch, der 1987er Film von Paul Verhoeven ist ein absoluter Action-Klassiker, keine Frage – aber das ist nun schon fast 40 Jahre her (Oh Gott!). Danach folgten zwei vergessenswerte Sequels (1990 und 1993), ein noch vergessenswerterer Reboot (2014) sowie eine Tonne an Videospiele, die gelegentlich okay waren, aber deutlich öfter kompletter Mist.

Wo kommt diese Marke also auf einmal wieder her? Das ist, als würde heute noch jemand ein neues »Alf«-Jump&Run auf den Markt bringen! Aber gut, das polnische Ent-

wicklungsstudio Teyon hat 2019 bereits mit dem grundsoliden Terminator: Resistance moderne Shooter-Luft geschnuppert – da war ein RoboCop-Spiel wohl nur konsequent.

RoboCop 2.5

Worum geht's in Rogue City? Die Handlung des Spiels schließt an das Ende des zweiten Films an: Die Straßen des fiktiven Detroit der 80er sind voll von Gewalt und der Designdroge »Nuke« – ein Problem, das die gigantische Megafirma OCP aus der Welt zu schaffen versucht, indem sie die Polizei privatisiert und Old Detroit durch die neue Utopiestadt Delta City zu ersetzen versucht.

RoboCop, eine Mischung aus superstarker Kampfmaschine und dem Kopf des ermordeten Polizisten Alex Murphy, kämpft auf Seiten der Polizei einen verzweifelten Kampf gegen das überwältigende Verbrechen – und gegen sich selbst, denn während seiner Einsätze schießen immer wieder bizarre Visionen seines früheren Lebens durch sein Blickfeld, was ihn nicht nur ablenkt, sondern ihn gelegentlich komplett einfriert. Die Konsequenz daraus: Der stählerne Gesetzeshüter muss zur Psychotherapie! Und dann ist da auch noch der »Neue«, ein frischer Oberverbrecher auf den Straßen von Detroit, der so aussieht, als hätte sich Alan Rickman im Film geirrt.

Zeit für Strafzettel!

Inhaltlich ist Rogue City auf den ersten Blick ein Shooter von der Stange: Als RoboCop stapft ihr mit tonnenschweren Schritten durch die versifften Straßen von Detroit und befreit Bürohäuser, Baustellen, Fernsehstudios, ein altes Schlachthaus oder einen Steinbruch von Gegnern wie drogenverstopften Punks oder ballerfreudigen Bikergangs, während ihr gleichzeitig Geiseln befreit, einen vermissten Polizistenkollegen findet oder einen Banküberfall vereitelt.

Diese Hauptmissionen sind in einzelne Auftragsblöcke unterteilt, innerhalb derer ihr viel spielerische Freiheit genießt und sogar Nebenmissionen erledigen dürft: Mal steht ihr einem von Gangstern belästigten Ladenbesitzer zur Seite, mal verfolgt ihr einen Graffitiwandalen, mal sucht ihr eine entlaufene Katze, und mal klebt ihr Strafzettel an ein Öl verlierendes Auto, aber das Hauptziel bleibt immer präsent und kann jederzeit wieder aufgenommen werden.

Der stählerne Botenjunge

Sobald ihr eine Hauptmission erfüllt habt, kehrt ihr zur Polizeistation zurück, eurer Basis. Dort erhaltet ihr nicht nur eine Bewertung eurer Leistung innerhalb des Auftrags, sondern führt auch Gespräche mit Dr. Olivia Blanche, der Ärztin, die RoboCop bei der Lösung seiner psychologischen Probleme helfen soll. Was ins Spiel übersetzt Multiple-Choice-Dialoge bedeutet, die allerdings



Hin und wieder muss RoboCop eine Tür oder Wand durchbrechen und danach in Zeitlupe mehrere Gegner so schnell wie möglich ausschalten.



Rogue City spart nicht mit Bildschirmblut und herumfliegenden Körperteilen.

kaum echte Konsequenzen haben. Viel wichtiger ist, dass ihr auch in diesem »Hub« mehr als genug zu tun bekommt. Zum einen ist in der Polizeistation immer was los: RoboCop kann zum Beispiel einen zusätzlichen Aufnahmeschalter eröffnen und sich eine Zeit lang die Sorgen und Nöte einiger Stadtbewohner anhören und diese dann entweder strikt nach dem Polizeibuch oder etwas verständnisvoller lösen. Eine »Werd schnell wieder gesund!«-Karte für Kollegin Lewis von verschiedenen Kollegen unterschreiben lassen. Oder einen Stromausfall beenden. Das ist alles schon nett gemeint, aber letzten Endes nur Füllmaterial, das zum Teil unnötig lang ausgewalzt wird.

Gleich mehrmals darf er auch in seinen Dienstwagen springen und direkt nach Old Detroit fahren, in dessen Straßen RoboCop unter anderem den Mord an einer Prostituierten aufklären, einen Drogendealer suchen und verhaften oder einen grünschnabeligen Kollegen in seinem ersten echten Einsatz unterstützen kann. Kann! Ihr müsst das nicht, denn all diese Nebenmissionen sind optional. Ihr dürft auch gerne auf sie verzichten, halbiert damit aber in etwa die Spielzeit von etwa 20 Stunden. Außerdem gibt es keine Möglichkeit, diese Aufträge später nachzuholen: Habt ihr ein Einsatzgebiet verlassen, dürft ihr nicht wieder dahin.

Pistolen-Puzzlelei

Erfüllte Haupt- und Nebenmissionen sowie innerhalb der Levels aufgesammelte »Straftatbeweise« wie Falschgeld, Drogen oder geklaute Brieftaschen bringen Erfahrungspunkte, die ihr jederzeit in die stufenweise Verbesserung von acht Fertigkeiten investieren dürft: Kampf, Panzerung, Gesundheit, Technik, Fokus, das etwas dämlich betitelte »Scan läuft«, Deduktion und Psychologie. All diese Punkte bringen Vorteile: Mehr Gesundheit zum Beispiel bedeutet nicht nur mehr Platz für Heilpäckchen, Pardon, »Regenerationsladungen«, auch gibt es später eine Auto-Heilung.

Wichtig ist auch, die kybernetischen Augen nach OCP-Truhen sowie vor allem frischen Platinen für RoboCops im Oberschenkel versteckte Pistole Auto-9 offen zu halten. Denn zwar gibt es durchaus unterschiedliche Waffen wie Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Granatwerfer oder schwere Geschütze, die man aus ihren Halterungen lösen und mit sich herumschleppen darf, aber ehrlicherweise wird dieser Kram die meiste Zeit über nicht benötigt. Denn die Auto-9 hat immense Power, verfügt über einen unbegrenzten Munitionsvorrat und lässt sich gehörig aufmotzen!

Das Ganze ist in ein Minispiel verpackt: Habt ihr eine Platine sowie dafür benötigte Chips, öffnet ihr das Auto-9-Menü, dessen Aufbau ein bisschen an den 1989er Lucasfilm-Games-Klassiker Pipe Dream erinnert: Verschiedene Wege führen zu unterschiedlichen Verbesserungen (oder auch Verschlechterungen) eurer Waffe. Mit den nach



ED-209 hat gleich mehrere Auftritte, unter anderem als furchterregender Boss.



Wolltet ihr nicht schon immer mal Strafzettel ausstellen?

unterschiedlichen Seiten geöffneten Chips lasst ihr nun den Strom so fließen, dass möglichst viele möglichst gute Verbesserungen aktiviert werden wie Dauerfeuer ohne Nachladenotwendigkeit, Streuschüsse, mehr Bluteffekte oder höherer Schaden.

Fehlen euch spezielle Chips, könnt ihr andere, weniger wichtige zu neuen Exemplaren fusionieren. Das Ganze wirkt anfangs etwas verwirrend, entpuppt sich aber schnell als unerwartet fesselnd. Vor allem da ihr, wenn ihr möchtet, unterschiedliche Platinen für unterschiedliche Gelegenheiten anlegen und jederzeit wechseln dürft.

Your Move, Creep!

Diese Gelegenheiten kommen schnell und zahlreich: Wahnsinnige, die ein explosives Fässchen mit sich tragen und sich damit schreiend auf euch stürzen. Gepanzerte

Hammerschwinger. Biker mit dickem Granatwerfer. Oder ausgesprochen zielsichere Scharfschützen, die RoboCop bei einem Treffer empfindlich viel Schaden zufügen. Die Feinde sind interessant gestaltet und stürmen normalerweise in großer Zahl auf euch zu, aber schlau sind sie nicht. Kritische Kopftreffer sind ein Klacks, ganz besonders im Zielmodus, der über das den Filmen nachempfundene grüne Visier alle Gegner überdeutlich markiert und sie damit zu etwas besser texturierten Moorhühnern macht. Selbst von den Feinden in eure Richtung geschleuderte Granaten lassen sich ohne große Probleme (und begleitet von einer Explosion) aus der Luft ballern.

RoboCop hat seinerseits ebenfalls die Möglichkeit, seinen Gegnern Dinge entgegenzuwerfen: Computermonitore, Fernseher, Benzinkanister, Motorräder,

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr einen unkomplizierten Shooter sucht.
- ... ihr euch noch an RoboCop erinnern könnt.
- ... ihr wissen wollt, wie es in den 80ern aussah.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr einen modernen Shooter sucht.
- ... ihr High-End-Grafik bevorzugt.
- ... ihr ein Problem mit Bildschirmblut habt.

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Entwickler Teyon schafft es jetzt schon zum zweiten Mal, klassische Wertungssysteme zum Schwitzen zu bringen, denn streng genommen müssten wir RoboCop wie auch schon Terminator: Resistance zwei Wertungen geben. Eine für Fans und eine für alle anderen. Denn selbst jemand wie ich, dem die Originalfilme lange nicht so viel bedeuten wie zum Beispiel »Alien« oder »Terminator« oder »Star Wars«, muss einfach darüber staunen, mit welcher Detailverliebtheit hier jeder Aspekt der Vorlage eingefangen wird. Von Peter Wellers robotischer Stimme über den Soundtrack, die Requisiten und den Mix aus Science-Fiction und abgeranzter Detroit-Ästhetik bis hin zum satirischen Biss in vielen Gesprächen – Teyon hat genau verstanden, was RoboCop bis heute einzigartig macht.

Aber klar, trotzdem reden wir hier spielmechanisch von einem sehr rudimentären Shooter, dem es deutlich schwerer fällt als noch Terminator: Resistance, jenseits der Ballereien spannendes Drumherum anzubieten. RoboCop kann nicht schleichen, muss keine stärkeren Waffen einsammeln – und das entspricht natürlich alles der Vorlage, macht die Deus-Ex-mäßigen Hub-Wellen von Detroit aber eben recht langweilig. Trotzdem: Ich habe eine tolle Zeit mit RoboCop: Rogue City. Ihr solltet halt nur genau wissen, worauf ihr euch einlasst. Aber dafür haben wir ja Pauls Test!

große Müllcontainer, Minen – oder auch mal einen Feind. Die Typen könnt ihr euch ebenfalls schnappen.

Wichtig ist nur, dass ihr bei all der Dauerfeuer-Action nicht zu gönnerhaft mit dem eigenen Blei umgeht: Das hier ist zwar schon Rogue City, aber Zivilisten dürft ihr natürlich trotzdem nicht einfach so umsäbeln. Falls ihr trotzdem mal einen erwischt, wird das Spiel sofort gestoppt und zum letzten Checkpoint zurückgesetzt. Was leider oft-



Die beeindruckend heruntergekommenen Straßen von Old Detroit bekommt ihr gleich mehrmals zu sehen, zu unterschiedlichen Tages- und Nachtzeiten.



Erfüllte Missionen bringen Erfahrungspunkte, die ihr dann in RoboCop-Upgrades investieren dürft.

mals bedeutet, dass ihr komplette Abschnitte nochmal spielen dürft, da diese Checkpoints zum Teil sehr weit auseinanderliegen. Ein manuelles Sichern des Spielstand ist zudem nicht erlaubt.

Pausenlose Blechprobleme

Neben den normalen Feinden bekommt ihr es hin und wieder auch mit Bossgegnern zu tun: Der erste davon, ein Punk namens Soot, der optisch stark an den ehemaligen Prodigy-Frontmann Keith Flint erinnert, schwingt zuerst noch große Reden, wird aber schnell sehr kleinlaut, sobald ihr seine Gitarrensammlung zerlegt. Später gibt's dann aber auch klassische Bossgefechte wie gegen das aus den Filmen bekannte OCP-Ungeheuer ED-209, ein wahnsinnig starker und vor allem wahnsinnig stabiler Mech. Kämpfe wie

dieser werden dadurch herausfordernd, dass RoboCop nun mal ein laufender Panzer ist und kein Italoklempner: Er kann gehen und ein bisschen schneller gehen, das war's dann aber auch schon an Standardbeweglichkeitsmanövern.

Kassiert ihr bei all der Action kontinuierliche Blechschäden, reicht ein Druck auf die H-Taste, um euch wieder zu reparieren – jedenfalls solange ihr noch entsprechende Regenerationsladungen im Gepäck habt. Das dauert aber eine Weile und füllt auch nur einen begrenzten Teil der Lebensenergie wieder auf, je nachdem welchen der vier Schwierigkeitsgrade ihr gewählt habt.

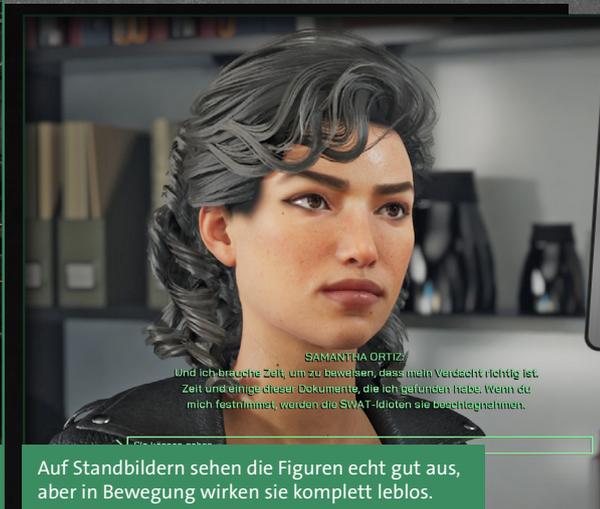
Wir sind die Roboter

Der technische Unterbau von Rogue City ist die Unreal Engine 5, und zu einem gewissen Teil sieht man das auch: Old Detroit sieht sagenhaft furchtbar aus, mit versifften Straßenzügen voller Unrat, Rostlauben, um flammende Fässer herumstehenden Obdachlosen und schicken Regenpfützen am Boden. Einzelne Szenarien wie der Steinbruch lassen einen instinktiv zu den Gummistiefeln greifen, um nicht die Klamotten zu verdrecken. Und Orte wie die Polizeistation oder das Krankenhaus brummen vor Leben.

An anderen Stellen aber wirkt das Spiel erstaunlich veraltet. Und damit meine ich nicht »Fiktives Detroit der 80er Jahre«-veraltet, sondern »PlayStation 3«-veraltet. Die wächsernen, leblosen Gesichter der Figuren, die hüftlahmen Animationen vieler Teilnehmer. Nicht jeder in der Welt von RoboCop ist ein Cyborg, aber die meisten sehen so aus.

Immer wieder müsst ihr Personen oder Objekte genau untersuchen, um Hinweise auf Verbrechen zu finden.





Auch bei anderen Gelegenheiten wähnt man sich zwei Konsolengenerationen zurück: Da gibt es zum Beispiel ein rotziges Punk-Konzert, dessen Aktivität auf der Bühne und im Publikum eher vermuten lässt, dass man gerade einen Auftritt von Kraftwerk verfolgt.

Ghost in the Shell

Immerhin spart das Spiel nicht an Effekten. Speziell die wuchtigen, farbenfrohen und splitterreichen Explosionen sind eine echte Freude. Außerdem gesellen sich bei diesen Gelegenheiten auch gerne mal abgetrennte

Feindesteile dazu: Rogue City hat seine 18er-Freigabe nicht ohne Grund, auch wenn sowohl Bruchstücke als auch Polygonleichen schon nach kurzer Zeit wieder aus dem Bild verschwinden. Das dürfte vor allem der Performance zugutekommen, die normalerweise auch auf Mittelklasserechnern bei voller Detailstufe ordentlich Gas gibt. Bei sehr weiten Arealen aber (wie dem Steinbruch) geht die Framerate spürbar nach unten.

Außerdem kämpft das Spiel bei mir zum Start noch mit einem Haufen Bugs: Fehler in der Grafikdarstellung sind dabei noch das kleinere Übel. Dass in Wände oder Decken geworfene Objekte des Öfteren mal da drin kleben bleiben, passt irgendwie zum B-Movie-Charme. Dass sich hin und wieder einige Nebenmissionen nicht abschließen lassen, weil die entsprechenden Missionsmarker einfach ins Nichts führen, ist dagegen deutlich unangenehmer. Kollege (Christian) Fritz (Schneider) hatte diese Probleme komischerweise kaum.

Schweren Schrittes zum Sieg

Akustisch präsentiert sich Rogue City von seiner gut polierten Seite: Durchs Hauptmenü schwebt eine traurige Pianoversion des legendären RoboCop-Themas von Basil Poldouris. Im Spiel wird's dann deutlich dramatischer und orchestraler, wobei auch hier das Motiv immer wieder durchblitzt. Hin und wieder leistet sich das Spiel auch die Freiheit, einfach mal keine Musik zu spielen und Orte wie die Polizeistation oder die Straßen von Old Detroit für sich selbst klingen zu lassen, wodurch dann speziell das sensationell tiefe »TUMP! TUMP! TUMP!« bei jedem von RoboCops Schritten sehr gut zur Geltung kommt. Was sich in den Optionen übrigens auch gezielt leiser stellen lässt. Auch die restlichen Effekte, die man speziell bei den Waffen und Geräuschen wie dem futuristischen Brummen von ED-209 aus den Filmen kennt, schreien nach einem guten Soundsystem mit Subwoofer.

Die Sprachausgabe dagegen ist nur so mittelbegeistert: Auf der einen Seite haben die Entwickler RoboCops Originaldarsteller Peter Weller vors Mikro bekommen, der seine Zeilen angemessen emotionslos

vorträgt. Auf der anderen Seite gibt es furchtbar nervende Figuren wie Soot oder jugendliche Drogenhändler, deren Sprecher nicht mal ansatzweise zu den Figuren passen. Ganz zu schweigen von Sergeant Reed, der immer so klingt, als hätte er ein Fischbrötchen im Mund. Übrigens ganz unabhängig davon, welche Sprache ihr gewählt habt, die Stimmen bleiben immer Englisch. ★

ROBOCOP: ROGUE CITY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i7 4790 / Ryzen 5 2600	i7 10700K / Ryzen 7 3800XT
GTX 1650 / RX 480	RTX 3070 / RX 6800
16 GB RAM, 51 GB Festplatte	16 GB RAM, 51 GB Festplatte

PRÄSENTATION

★ ★ ★ ★ ★

👍 tolle Musik 👍 teilweise sehr stimmungsvolle Grafik 👍 bleibt dem Stil der Vorlage treu 👍 unterhaltsame Physiknutzung 🚫 lebloose Figuren

SPIELDESIGN

★ ★ ★ ★ ★

👍 abwechslungsreiche Levels 👍 gute Einbindung ins Universum 👍 aufrüstbare Hauptwaffe 🚫 simple Kämpfe 🚫 Nebenmissionen nicht nachholbar

BALANCE

★ ★ ★ ★ ★

👍 unkomplizierte Gefechte 👍 wirkungsvolles Kampfsystem 👍 variantenreiche Charakterentwicklung 🚫 nervendes Checkpoint-System 🚫 Leerlauf

ATMOSPHERE / STORY

★ ★ ★ ★ ★

👍 druckvolle Soundkulisse 👍 teilweise Originalsprecher 👍 zum Teil sehr unterhaltsam 🚫 einige unpassende Sprecher 🚫 lahm inszenierte Cutscenes

UMFANG

★ ★ ★ ★ ★

👍 15 bis 20 Stunden 👍 viele optionale Missionen 👍 erstaunlich viel zu entdecken 🚫 viel uninteressanter Beschäftigungskram 🚫 kein Mehrspielermodus

ABWERTUNG

Bei einer unserer Testversionen kam es teils zu nervigen Bugs, darunter kaputte Nebenquests. Bis das gefixt ist, werten wir um drei Punkte ab.

FAZIT

Das bislang beste RoboCop-Spiel ist ein solider Shooter, der sich in simplen Kämpfen und zu viel Belanglosigkeit verliert.



MEINUNG

Paul Kautz
@gamenotoverde



Was am meisten für Rogue City spricht, ist, dass es die schräge Atmosphäre der ersten beiden RoboCop-Filme exzellent einfängt: Die versifften Straßen von Old Detroit wirken bedrückend realistisch; die Radios, die CRT-Monitore, die verranzten Autos und Mohawk-Frisuren der auf den Straßen herumlungernenden Punks schreien derart laut »Eighties!«, dass man Angst vor unerwartet aus Büschen springenden Schulterpolstern entwickeln könnte. Das Spiel ist in vielerlei Hinsicht ganz klar Fan-Service: RoboCops Bewegung durch die verkommene Welt fühlt sich angenehm schwer und massiv an, Peter Wellers Stimme schnarrt originalgetreu aus den Boxen – der Film-Fan dürfte aus dem Gejauchze kaum rauskommen. Der Spiele-Fan hingegen beginnt schon nach recht kurzer Zeit mit dem Anheben der Augenbrauen: Jede Menge Bugs, ein gerade im späteren Spielverlauf wahnsinnig nervendes Checkpoint-System sowie sehr viel spielerischer Leerlauf machen deutlich, dass Rogue City viele moderne Ambitionen hat, aber inhaltlich auf dem Shooter-Stand der frühen 2000er stehengeblieben ist. Also im Grunde genau wie Terminator: Resistance, Teyons vorheriger Titel. Rogue City ist zwar meiner Meinung nach das beste RoboCop-Spiel aller Zeiten, aber das bedeutet weniger, als man annehmen könnte.