

Ghostrunner 2

DIE NEUERUNGEN SCHWÄCHELN

Genre: **Action** Publisher: **505 Games** Entwickler: **One More Level** Termin: **26.10.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **9 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Nach dem bockschweren Überraschungshit von vor drei Jahren will der Nachfolger Ghostrunner 2 noch einen draufsetzen. Von Alexander Bernhardt

Ich bin eine Bestie. Ein Gegner nach dem anderen fällt meinem Katana zum Opfer. Die auf mich zufliegenden Patronen schleudere ich einfach zu ihrem Ursprung zurück oder weiche in Slow Motion wie Neo aus. Wenn sie mir überhaupt nahe kommen würden, ich springe nämlich so schnell von Wand zu Wand, dashe und schwinde mit meinem Enterhaken herum, dass ich mich sowieso unbesiegbar fühle. Ein wahrer Cyber-Ninja. So geht's mir in knapp einem von 50 Versuchen, das nächste Level in Ghostrunner 2 zu erreichen. Ansonsten zucke ich bei jedem Game-Over-Screen, fluche innerlich nach den dummen Entscheidungen meiner aufgeregten Finger und habe einen Puls, der selbst in meinem jungen Alter vermutlich nicht mehr gesund ist. Aber das Opfer neh-

me ich gerne hin, Ghostrunner 2 macht dafür einfach zu viel Spaß – jedenfalls während der ersten Hälfte des Spiels.

Tolle Welt, schwache Story

Schauplatz meiner waghalsigen Manöver ist der Dharma-Turm – ein stadtgroßer Wolkenkratzer, der als letzter Rückzugsort der Menschheit gilt. Der Rest der Welt ist der Dystopie verfallen, außerhalb dieser vier Wände wartet nur noch menschenfeindliche Ödnis.

Aber auch innerhalb des Gebäudes ist Überleben keine Selbstverständlichkeit. Während im ersten Spiel noch eine verrückte Wissenschaftlerin über Dharma regierte, ist jetzt eine neue »Regierung« im Amt. Die ehemaligen Rebellen müssen sich aber mit fanatischen Gläubigen und weiteren Fraktionen

auseinandersetzen, die nichts gegen ein Blutbad einzuwenden haben. Und mittendrin ist Hauptfigur Jack, der letzte Ghostrunner. Das war vor vielen Jahren mal eine Elite aus Cyborg-Ninjas, die im Kampf gegen die Wissenschaftlerin den Kürzeren gezogen hat.

Ganz so kurz wurde aber wohl doch nicht gezogen, es tauchen jetzt nämlich wieder Ghostrunner auf – die sind aber nicht so freundlich wie Jack. Also sofern »Ich schlitz dich mit dem Katana auf, wenn du nicht meiner Gruppe angehörst!« überhaupt nur ansatzweise als nett empfunden wird.

Nett ist auch der passende Begriff für die Story in Ghostrunner 2. Die hat nämlich genau das gleiche Problem wie schon beim Vorgänger: Das Setting ist superspannend, die erzählte Geschichte in diesem Universum

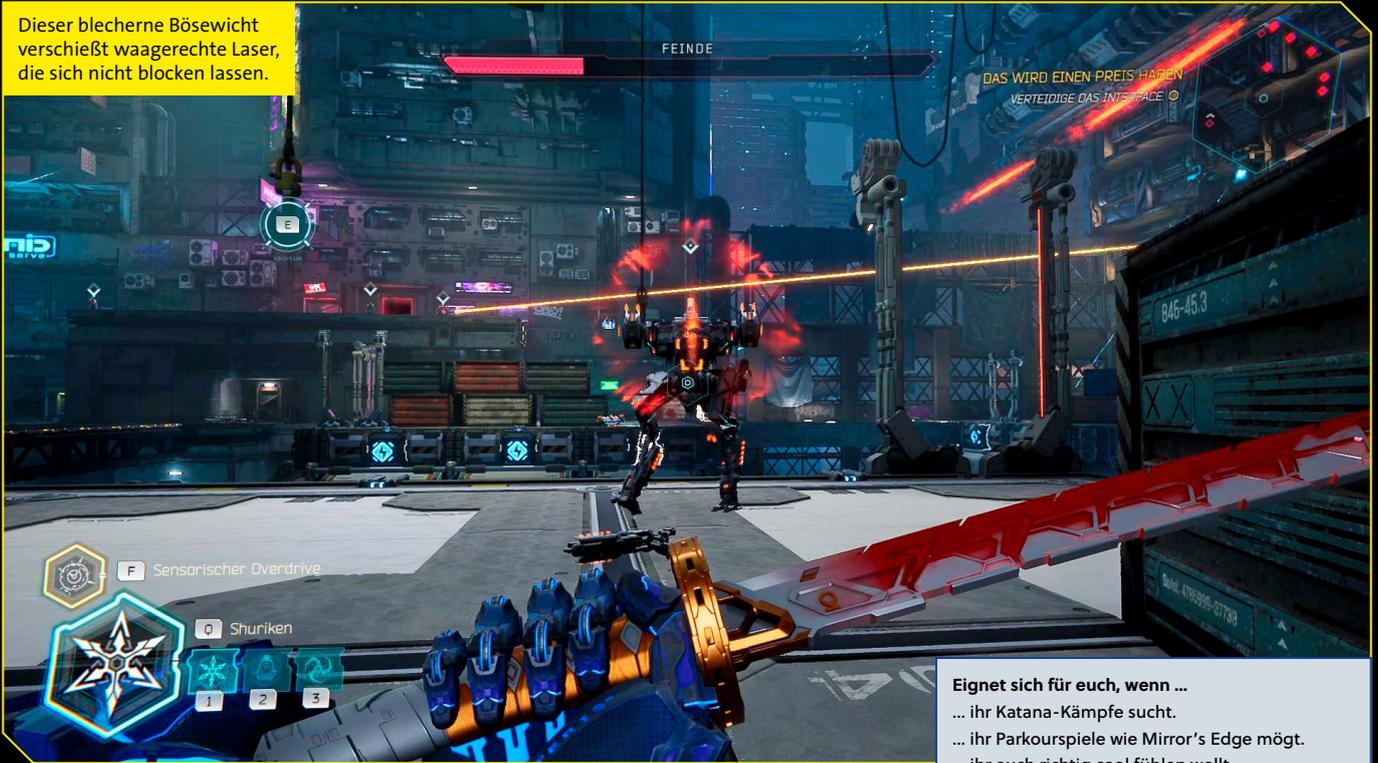


Selbst die einfachsten Widersacher töten mich mit einem Treffer. Hier sollte kein Gegner unterschätzt werden.



Ich muss erst die blaue Kugel zerstören, damit die anderen Gegner Schaden nehmen. Dabei gibt es verschiedene Wege, um dort hoch zu kommen.

Dieser blecherne Bösewicht verschießt waagerechte Laser, die sich nicht blocken lassen.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Katana-Kämpfe sucht.
- ... ihr Parkourspiele wie Mirror's Edge mögt.
- ... ihr euch richtig cool fühlen wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine emotionale Cyberpunk-Story sucht.
- ... ihr mehr vom Motorrad erwartet habt.
- ... ihr nach wenigen Versuchen frustriert seid.

aber nicht. Die Handlung überfordert anfangs eher mit verschiedenen Fraktionen und Fachbegriffen, bei denen selbst Spieler des ersten Teils, wie ich es bin, irritiert schauen.

Wer den Erstling nicht gespielt hat, wird besonders angestrengt zuhören müssen. Das ist aber gar nicht mal so leicht, wenn gleichzeitig mit Wallrun und Enterhaken durch die Levels gehopst wird – die meisten Gespräche finden nämlich wie beim Vorgänger mit Knopf im Cyber-Ohr während einer Mission statt. Es gibt diesmal aber auch die Möglichkeit, den Verbündeten in der neuen Basis ins Gesicht zu sehen. Grafikpracht solltet ihr dann aber nicht erwarten, die Figuren wirken doch recht statisch – sehr viel mehr als die Mundpartie bewegt sich bei ihnen kaum. Vertont ist Ghostrunner 2 lediglich auf Englisch, deutsche Untertitel stehen zur Verfügung.

Klettern wie ein Profi

Von der Basis aus werde ich zu den Missionen geführt, um den Dharma-Turm ein Stück sicherer zu gestalten. Weil der aber offen-

sichtlich keine Straßen, geschweige denn Aufzüge besitzt, kommen meine Fähigkeiten als Cyber-Ninja sehr gelegen.

Die Parkoureinlagen erinnern an Mirror's Edge, spielen sich aber ein gutes Stück flotter. So ein Ghostrunner kann nämlich nicht nur springen, an Wänden laufen, sich mit dem Enterhaken entlanghängeln und den Boden mit seinem Hintern aufwischen. Nein, er kann auch auf Knopfdruck kurz die Zeit verlangsamen und daraufhin nach vorne oder zur Seite dashen. Wenn der Weg blockiert ist, helfen dann noch die Wurfsterne weiter, Plattformen werden im Sprint aktiviert, und später kommen weitere Fähigkeiten hinzu, die für viel Abwechslung sorgen. Die will ich euch aber natürlich nicht alle verraten. Die Parkourabschnitte bieten zwar nicht viele Freiheiten, wie das Ziel erreicht wird, das stört aber keineswegs. Die einzige Route ist abwechslungsreich genug gestaltet, außerdem verliert man so nicht das Ziel aus den Augen. In den offeneren Kampfgebieten ist genau das hin und wieder eine un-

gewollte Herausforderung. Im düster-grauen Dharma-Turm habe ich nach einem Gemetzel öfters eine Weile suchen müssen, bis ich den nötigen Enterhaken oder die nächste Tür gefunden habe. Das entschleunigt leider die sonst so adrenalingeladenen Levels.

Katana-Kampf

Wo es aber nicht an Adrenalin mangelt, sind die Kämpfe in Ghostrunner 2. Im Kern laufen die wie im Vorgänger ab: Ein Katana-Schlitzer, und der Gegner ist tot – aber ein Treffer reicht auch aus, damit der eigene Cyber-Ninja das Zeitliche segnet. Ein paar Dutzend Tode pro Level sind also keine Seltenheit in Ghostrunner 2. Auf die vierzigste zweite Chance muss aber nicht lange gewartet werden. So schnell der Game-Over-Screen zu sehen ist, so schnell ist er auch wieder weg – ohne Ladezeiten. In den Optionen kann sogar eingestellt werden, dass es gänzlich ohne die schmerzliche Erinnerung des Versagens in die nächste Runde geht. Dadurch wird der »Flow« nicht unterbrochen, der nächste Run startet ohne Pause. Ganz große Klasse! Wenn mal der Run von vorne bis hinten fehlerfrei funktioniert, dann ist das dafür umso befriedigender. Das Gefühl des übermächtigen Cyber-Ninjas geht in Fleisch und Blut über, jede Bewegung ist präzise abgestimmt. Wenn dann der letzte Schütze, der noch nicht in zwei Hälften geteilt wurde, seinen verzweifelten Schuss abfeuert und ich locker lässig mit einem perfekt getimten Block die Patronen auf ihn zurückschleudere, wie kann ich mich dann nicht wie der coolste Roboter der Welt fühlen?

Die Bewegungsmöglichkeiten sind vielfältig und gut platziert. Hier ziehe ich mich mit dem Enterhaken zum Gegner.





Im Vergleich mit dem Dharma-Turm ist die Außenwelt hell gestaltet.

MEINUNG

Alexander Bernhardt
@GameStar_de



Ghostrunner 2 verfolgt zu großen Teilen die klassische Formel eines zweiten Teils: das Gleiche nochmal, aber mehr von allem. Mehr Gegnertypen, mehr Skills, mehr Umgebungen. Und so plump das auch sein mag, funktioniert es doch auch wunderbar. Der Erstling war schon spielerisch hervorragend, hat aber an Abwechslung gespart – das wird jetzt erfolgreich behoben. Die größte Neuerung, das Motorrad, wirkt aber nicht zu Ende gedacht. Mit einem starken Start à la Trackmania-Piste wird es super eingeführt, endet dann aber zu großen Teilen nur als Nutzobjekt. Anstatt selbst Spaß zu bereiten, führt es mich nur zum nächsten Ort, wo dann der Spaß ohne Bike auf mich wartet. Darüber kann ich aber hinwegsehen, der Fokus bleibt so nämlich bei den genialen Parkourparts und Kämpfen. Wer wie ich schon den ersten Teil mochte, kann mit Ghostrunner 2 gar nichts falsch machen.

Langweilig wird das zu keiner Zeit, besonders im direkten Vergleich zum Vorgänger bietet Ghostrunner 2 mehr Abwechslung bei den Kämpfen. Das liegt besonders an den verschiedenen Gegnertypen, davon gibt es nämlich jetzt deutlich mehr! Religionsfanatiker mit Laserpeitschen, Axtnahkämpfer und schießwütige Schützen sind an der Tagesordnung, einige Gegner erfordern außerdem unterschiedliche Herangehensweisen. Ein kreisförmiger Widersacher ist erst verwundbar, wenn er mit voller Geschwindigkeit gegen eine Wand kracht, hier gilt es also, sich sinnvoll zu positionieren und dann im richtigen Moment auszuweichen. Ein anderer Roboter verschießt einen waagerechten Laserstrahl, der nicht geblockt werden kann – außer man hat die richtigen Verbesserungen vorher aktiviert.

Umfangreiche Verbesserungen

Wie es sich für ein Stück Technik gehört, kann auch mein Ghostrunner optimiert werden. Im Vorgänger war das noch etwas umständlich, jetzt gibt's ein klares Bild. Insgesamt können die Verbesserungen in drei Kategorien eingeteilt werden:

Motherboard: Hier werden kleinere Updates verteilt, etwa verbraucht mein Ghostrunner aktuell weniger Ausdauer, kann leichter blocken und wirft gleich drei statt nur einen Shuriken. Neue Updates fürs Motherboard werden an Maschinen installiert, die in langen Missionen am Wegesrand zu finden sind oder in der Basis herumstehen.

Ultimates: mächtige Fähigkeiten, es können aber nicht mehrere gleichzeitig aktiviert sein. Ein tödlicher Laserstrahl ist in kniffligen Situationen zum Beispiel überaus nützlich, sollte aber nur in den schwersten Momenten eingesetzt werden – der Cool-down ist nämlich recht lang. Auch die Ultimate-Fähigkeit kann nur bei den speziellen Maschinen gewechselt werden.

Wechselnde Kräfte: Außerdem gibt's dann noch die Möglichkeit, Shuriken zu werfen,

mit einem Energiestoß die Gegner von den Beinen zu reißen oder für kurze Zeit unsichtbar zu werden. Während der Story werden dann noch weitere Skills freigeschaltet. Diese Fähigkeiten kann ich in den Missionen wechseln, das ist auch bitter nötig. Skills werden nämlich nicht nur im Kampf verwendet, sondern auch bei Parkoureinlagen und kleinen, unkomplizierten Rätseln.

Die schiere Auswahl an Verbesserungen und Skills ist deutlich größer geworden, die Simplizität bleibt aber dennoch erhalten. Theoretisch lässt sich Ghostrunner 2 auch komplett ohne die Motherboard-Verbesserung und Ultimate-Fähigkeit durchspielen. Um eine der Neuerung kommt ihr aber nicht drumherum: das Motorrad.

Die größte Neuerung

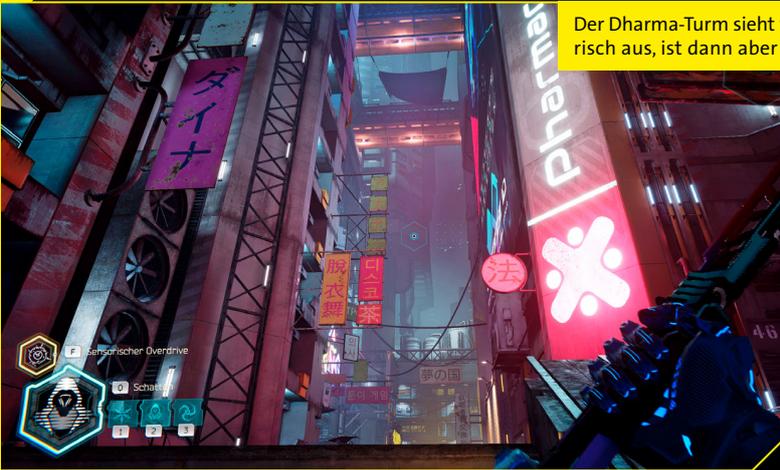
Was ist cooler als ein Cyber-Ninja? Klar, ein motorradfahrender Cyber-Ninja! Schon im Ankündigungs-Trailer zu Ghostrunner 2 wurde das neue Gefährt beworben, in der Demo gab's für Spieler auch schon einen Vorschmack. Die Anspielversion verspricht aber zu viel – das Bike stellt sich im fertigen Spiel als eine Enttäuschung heraus. Erst zur zweiten Hälfte des Spielverlaufs schwingt sich die Hauptfigur aufs Motorrad und verlässt

den Dharma-Turm. Der neue Abschnitt startet wirklich stark, die Fahrt aus dem Wolkenkratzer spielt sich quasi wie die bisherigen Missionen: superschnell und herausfordernd. Ich weiche Laserstrahlen aus, fahre an Wänden entlang, springe über Abhänge und schieße mit dem integrierten Waffensystem die Gegner platt. In dem Moment erinnert Ghostrunner 2 an ein actionreicheres Trackmania. Das lässt aber schnell nach.

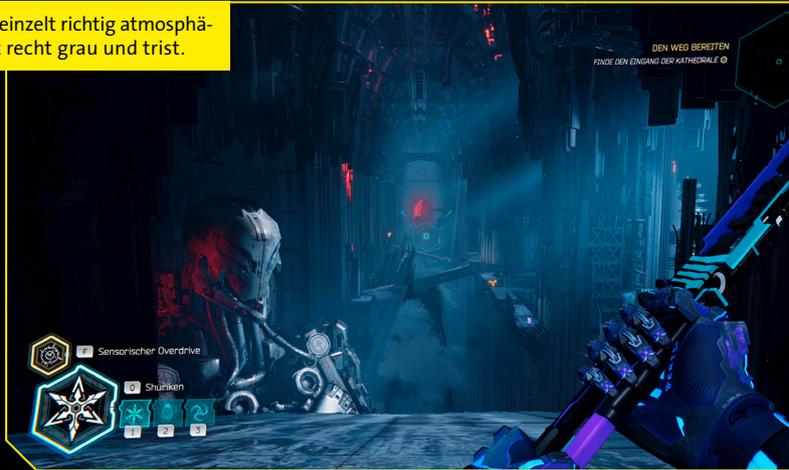
Als ich letztlich den Dharma-Turm hinter mir lasse, entschleunigt sich das Spiel deutlich, und das Motorrad fühlt sich fast mehr wie Ballast an, der mich nur noch von A nach B bringt. Ich fahre zum Beispiel hundert Meter durch die menschen- und fallenleere Ödnis, bis ich vor einem verschlossenen Tor stehe. Also runter vom Bike, zu Fuß die Gegner in den Gebäuden abmurksen, Tor öffnen und wieder aufs Zweirad schwingen. Hundert Meter weiter stehe ich erneut vor einem ver-

Meist wird auf leeren Straßen herumgefahren.





Der Dharma-Turm sieht vereinzelt richtig atmosphärisch aus, ist dann aber oft recht grau und trist.



geschlossenen Tor, der »Spaß« geht von vorne los. Später wartet dann zwar ein weitläufiges Gebiet auf mich, aber zwischen Start- und Zielpunkt befinden sich dennoch nicht viel mehr als zerstörte Gebäude am Wegesrand. Da wäre mehr drin gewesen.

So gut läuft Ghostrunner 2

Dass es diesmal auch mal an die Frischluft geht, ist aber zumindest eine willkommene Abwechslung für die Augen. Statt des düsteren Dharma-Turms gibt's hier einen blau... na ja, einen grauen Himmel, haufenweise Sand und sogar das ein oder andere Panorama einer zerstörten Zivilisation. Die Umgebungen in Ghostrunner 2 können sich auf jeden Fall sehen lassen.

Manchmal sehe ich aber ein bisschen zu lange für meinen Geschmack auf nur ein einziges Bild, denn obwohl mein Rechner die doch sehr moderaten Systemanforderungen von Ghostrunner 2 erfüllt, kämpfte ich beim Test mit aufkommenden Framedrops – und das auch bereits bei mittleren Grafikeinstellungen. Besonders bei neuen Gebieten rutschen die FPS kurzzeitig nach unten, besonders mit meiner AMD RX 6700. Mit Nvidias GTX 1070 Ti gibt es zwar auch hin und wieder Ruckler, das Spiel läuft aber überraschend flüssiger. Da sind die 60 FPS sogar halbwegs stabil. Bei so einem rasanten Spiel, das so viel Wert auf Timing legt, kann das zu frustrierenden Toden führen.

Mehr zu entdecken

Neben der Hauptstory gibt's noch andere Aktivitäten in Ghostrunner 2: Einerseits sind in einigen Levels optionale Parkourherausforderungen versteckt, bei denen ihr gegen die Zeit kraxelt. Die sind kurzweilig, können aber auch getrost ignoriert werden. In den Missionen sind außerdem Gegenstände versteckt: einerseits Upgrades, um eure Motherboard-Kapazität zu erhöhen und mehr Platz für Skills zu haben, andererseits klassischer Sammelkram, der nicht viel Inhalt bietet und bei dem die Suche eher den Spielfluss stört. Die unterschiedlichen Schwertdesigns sind davon noch am interessantesten, da habe ich meinen neuen Gegenstand immerhin direkt vor der mechanischen Nase.

Die wohl größte Beschäftigung neben der Story nennt sich Roguerunner.exe, dort wartet eine ganze Reihe an Herausforderungen auf euch. Der Kniff an der Sache: Es gibt nur eine begrenzte Anzahl an Lebenspunkten – wer hier zu häufig stirbt, muss wieder von vorne beginnen. Das restliche Spielprinzip bleibt zwar gleich, die Schweißdrüsen werden hier aber deutlich mehr in Anspruch genommen. Das alles führt zu einer sehr schwankenden Spielzeit: Seid ihr ein absolutes Naturtalent mit Reaktionszeiten wie ein Formel-1-Fahrer, seid ihr deutlich schneller am Ende als ich, der pro Mission gerne ein paar Dutzend mal abkratzt. Dazu kommt noch der immense Wiederspielwert: Wie oft

spielt ihr eines der 17 Levels erneut, um euren zeitlichen Highscore zu knacken? Durchschnittlich werdet ihr aber etwa neun Stunden in Ghostrunner 2 reinstecken können. Besonders Speedrunner werden hier also haufenweise Spaß und Herausforderung finden, aber auch Casual-Spieler können sich auf einen kurzweiligen Trip freuen, auch wenn Ghostrunner 2 zur zweiten Hälfte mit dem Motorrad ein wenig schwächelt. ★

GHOSTRUNNER 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 4590 / FX-8350	i9 9900k / Ryzen 5 5600X
GTX 960 / RX 480	RTX 2070 Super / RX 6800 XT
8 GB RAM, 65 GB Festplatte	16 GB RAM, 65 GB Festplatte

PRÄSENTATION

👍 stylischer Cyberpunk 👍 Außenwelt sehr schön designt 👍 Soundtrack 👎 Dharma-Turm grau und trist 👎 Figuren sehr statisch

SPIELEDISIGN

👍 rasante Action 👍 verschiedene Wege im Kampf 👍 Spiel gegen die Zeit 👎 oft nicht klar, wo es weitergeht 👎 Motorradsequenzen oft nur Fahren

BALANCE

👍 fairer Schwierigkeitsgrad 👍 gute Mischung aus Kampf und Parkour 👍 Fähigkeiten 👍 Bossgegner herausfordernd 👍 Gegner erfordern Taktiken

ATMOSPHÄRE / STORY

👍 faszinierende Welt 👍 Gefühl einer übermächtigen Maschine 👍 Gespräche 👎 Charaktere blass 👎 Story überfordert anfangs, langweilt dann

UMFANG

👍 Wiederspielwert 👍 Parkourrennen 👍 Roguerunner-Herausforderungen 👍 etwa neun Stunden 👎 Sammelkram nicht motivierend

ABWERTUNG

Ruckler stören öfters den rasanten Spielstil und führen zu ärgerlichen Toden.

FAZIT

Wilder, anspruchsvoller Ego-Ritt mit sinnvollen Ergänzungen im Vergleich zu Teil 1. Doch nicht jede Neuerung zündet auch.



-3



Manchmal hilft mir die Umgebung im Kampf: Die Werbetafel fällt dank des Enterhakens jeden Moment auf meine Opfer.