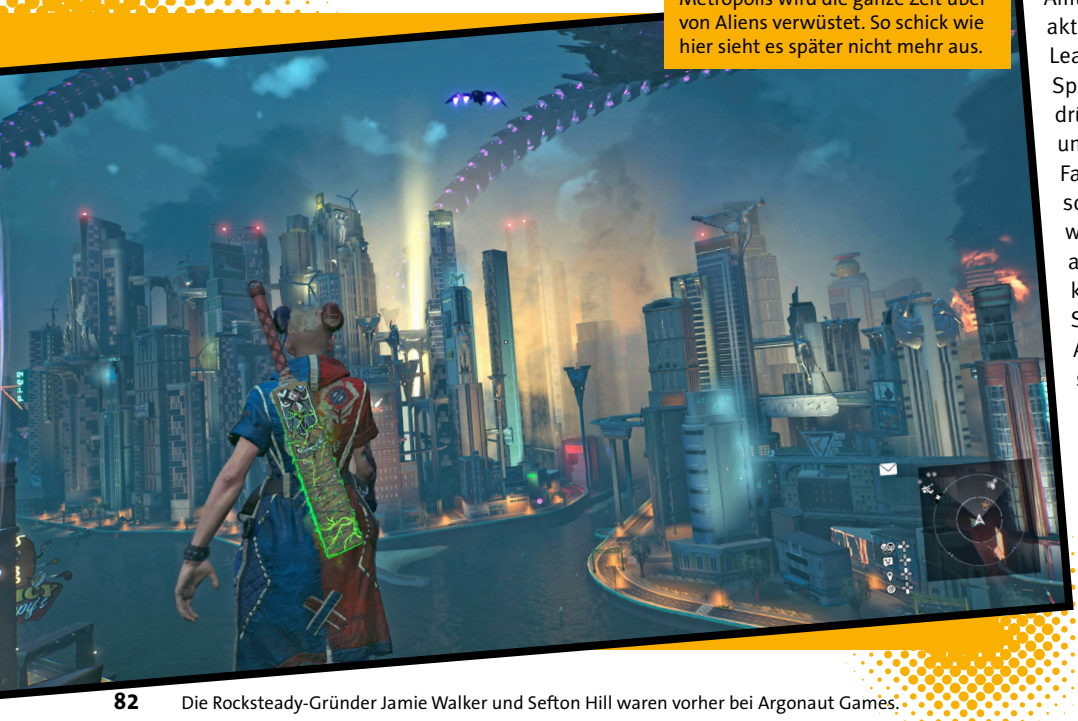
Suicide Squad: Kill the Justice League

GAR NICHT MAL SO SUPER, MANN

Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Rocksteady** Termin: **2.2.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Der Quasi-Nachfolger der grandiosen Batman-Arkham-Spieleserie bekam schon lange vor Release die Leviten gelesen. Zeit zu prüfen, ob die Kritik zu früh kam. Von Fabiano Uslenghi



Metropolis wird die ganze Zeit über von Aliens verwüstet. So schick wie hier sieht es später nicht mehr aus.

Amüsanterweise passt die anfängliche Reaktion auf Suicide Squad: Kill the Justice League hervorragend zur Prämisse des Spiels. Denn nach einigen Gameplay-Eindrücken und viel Gerede um Multiplayer und Live-Service-Wahn hatten manche Fans das neueste Werk von Rocksteady schon abgeschrieben: »Das wird doch sowieso untergehen!« Genau das, was man also gemeinhin von einem Selbstmordkommando erwartet. Zumal das Suicide Squad im Spiel die gleiche undankbare Aufgabe bekommt wie Entwickler Rocksteady selbst: Es muss sich nämlich mit Batman anlegen. Auf der einen Seite müssen die spielbaren Antihelden Harley Quinn, Deadshot, Captain Boomerang und King Shark dem Flattermann endgültig den Garaus machen. Und Rocksteady? Das wird bei Suicide Squad natürlich an seiner genialen Arkham-Reihe mit Batman in der Hauptrolle gemessen.

Die Rocksteady-Gründer Jamie Walker und Sefton Hill waren vorher bei Argonaut Games.

PASST ZU EUCH, WENN ...
... ihr Abenteuer mit Freunden erleben wollt.
... es euch gar nicht und bunt genug sein kann.
... ihr Antihelden spielen wollt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...
... ihr mehr Arkham-Stoff erwartet.
... ihr keine Lust auf Service-Gedöns habt.
... ihr Wert auf Immersion legt.

Bereits vor dem Test konnte der Eindruck entstehen, dass sich Rocksteady selbst nicht ganz sicher war, ob es seinen Teil der Herausforderung bewältigen kann. Denn Presse-Keys gab es vor der Veröffentlichung der 100 Euro teuren Deluxe Edition keine. Ich konnte also selbst erst losspielen, als der allgemeine Vorabzugang 72 Stunden vor dem eigentlichen Release gestattet wurde – was erfahrungsgemäß ein schlechtes Zeichen ist. Etwas Bammel hatte ich als Arkham-Fan also schon, als ich dann doch auf meinem Sofa Platz nehmen konnte und zögerlich den Startknopf drückte. Jetzt fühle ich mich bereit für ein abschließendes Fazit – auch wenn der Kopf ganz schön dröhnt.

Ein Anfang in Trümmern

Die Reise beginnt für mich in Metropolis, der Heimat von Superman und der Justice League, die sich zusätzlich noch aus Batman, Wonder Woman, Green Lantern und Flash zusammensetzt. Nur liegt Metropolis in den ersten Spielminuten bereits komplett in Trümmern, gleicht einem regelrechten Kriegsgebiet. Und das ist kein Wunder. Superschurke Braniac hat immerhin neben 99 Prozent der Bevölkerung auch den größten Helden ihrer Zeit eine Gehirnwäsche verpasst. Die Zerstörung ist Ausblick darauf, was noch kommt. Denn Suicide Squad lässt mich erst einmal als jeder der vier Antihelden in den Ruinen herumturnen und ballern, obwohl die eigentliche Geschichte viel früher in der Nervenheilanstalt von Arkham beginnt.

Doch offenbar sah es das Entwicklungsteam als notwendig an, mir vor Augen zu führen, was mit jedem der vier spielbaren Schurken auf mich zukommt. Immerhin geht das Spiel davon aus, dass ihr euch von Anfang bis Ende auf eine Figur festlegt – selbst wenn ihr im Einzelspielermodus eigentlich jederzeit durchwechseln könnt. Da ich beim Abschließen von Missionen aber stets nur Loot und Erfahrung für das aktive Teammitglied sammele, ziehe ich das Spiel unnötig in die Länge, sollte ich alle Antihelden auf dem gleichen Stärkeniveau halten wollen. Das motiviert natürlich eher dazu, sich nur auf eine Figur zu fokussieren.

Abwechslung in der Bewegung

Rein spielerisch macht es aber sowieso keinen gewaltigen Unterschied, mit wem ihr die Kampagne beginnt. Die größte Abwechslung bieten die Bewegungsmethoden der vier Ex-Insassen. Während Harley Quinn mittels gemopster Bat-Drohne und Greifhaken von Dach zu Dach schwingt, düst Deadshot dank Jetpack durch die Gegend. King Shark kann weit springen, und Captain Boomerang nutzt besagtes Wurfobjekt, um sich quasi von A nach B zu teleportieren – auch wenn er in Wahrheit dank eines kleinen Speedforce-Gadgets ultraschnell sprintet.

Alle können außerdem an Wänden hoch- und entlangrennen. Nicht jede dieser Fortbewegungsmethoden steuert sich so fluffig und eingängig, wie beispielsweise Spider-Man durch New York schwingt oder eben auch Batman durch Gotham gleitet. Am einfachsten hat man es mit King Shark, der schmucklos durch die Gegend hüpft. Für Harley Quinn ist hingegen ein wenig Feingefühl notwendig. Da musste ich mich erst reinfuchsen und trauere nun den Tagen eines gleitfähigen Bat-Umhangs nach.

Kämpfen im Chaos

Ähnlich gewöhnungsbedürftig sind die Kämpfe. Wer denkt, man könnte als Mitglied des Suicide Squad so kontrolliert und rhythmisch vom Fleck weg Gegnerhorden verdreschen wie noch als Fledermausmann, wird schnell den Asphalt der Großstadt küssen. Die Feuergefechte in Suicide Squad sind vor allem chaotisch, und während ihr von allen denkbaren Seiten beschossen werdet, müsst ihr stets zwischen Nah- und Fernkampfangriffen durchwechseln, da bestimmte Gegnertypen etwa erst ein paar Hiebe von Harleys Baseballschläger benötigen, bevor ihnen auch Sturmgewehre etwas

Dort entstand unter anderem der spezielle 3D-RISC-Chip für das SNES-Modul von Starwing.

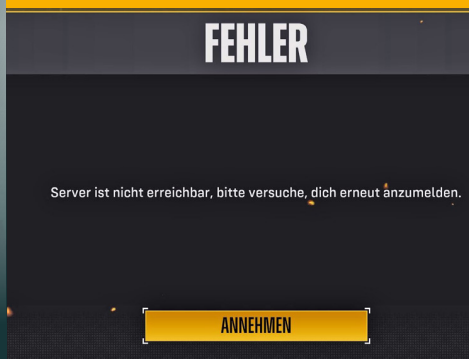
Huuii! Harley kann sich jederzeit von ihrer Drohne abseilen und dabei auf Feinde schießen.

Die Mimik aller Charaktere gehört zum Besten, was es derzeit zu sehen gibt, und zeigt, dass Rocksteady inszenieren kann.

Am besten sucht ihr euch direkt zu Beginn einen Antihelden aus, mit dem ihr das Spiel hauptsächlich erleben wollt.

ACHTUNG, ONLINE-ZWANG!

Auch wenn ihr Suicide Squad alleine spielen könnt, ist dafür eine dauerhafte Internetanbindung notwendig. Das kann zur Folge haben, dass aufgrund von überlasteten Servern oder eben Wartungen das Spiel unterbrochen beziehungsweise sogar unspielbar wird. Auch beim Test wurde ich zweimal aus dem Spiel geworfen, da es Probleme mit den Servern gab.



Je nach Held gibt es andere Waffen als Belohnungen, je höher die Qualität, desto wilder die Effekte.

Die Story lebt von ihren liebenswerten Charakteren, zerfasert gegen Ende aber zusehends.

Mit der Hilfe von Poison Ivy können Nahkampfangriffe elementare Effekte auslösen und zum Beispiel Gegner einfrieren.

anhaben können. Das ist grundsätzlich clever gemacht, doch während die Nahkampfangriffe reinhauen, fühlen sich die Kugeln der diversen Waffentypen anfänglich an, als würde ich die lila Alien-Monster mit Schaumstoffnudeln bewerfen. Wirklichen Wumms entfalten die Pistolen, Sturmgewehre und Schrotflinten erst, wenn ich legendäre Versionen einsacke und jeder Schuss eine Kaskade an Nebeneffekten auslöst.

Suicide-Special

Jedes Mitglied des Suicide Squad verfügt zudem über einen Spezialangriff, und einige können ihre Bewegungsvorteile im Kampf einbringen. Harley hängt dann beispielsweise von ihrer Drohne herab und lässt Blei vom Himmel regnen. Gerade zu Spielbeginn laufen die Gefechte trotzdem unabhängig vom gewählten Protagonisten arg gleichförmig ab. Die Feinheiten jeder Figur und diverse strategische Besonderheiten kristallisieren sich erst nach einigen Spielstunden heraus, spätestens dann wissen sie aber enorm zu motivieren und sorgen für einen regelrechten Kampfrausch. Gleichzeitig nimmt allerdings auch die Anzahl an allen möglichen Sinneseindrücken zu, mit denen mich Suicide Squad dauerhaft bombardiert. Da kommt zumindest mein Gehirn irgendwann einfach nicht mehr hinterher.

Alle Sinne unter Beschuss

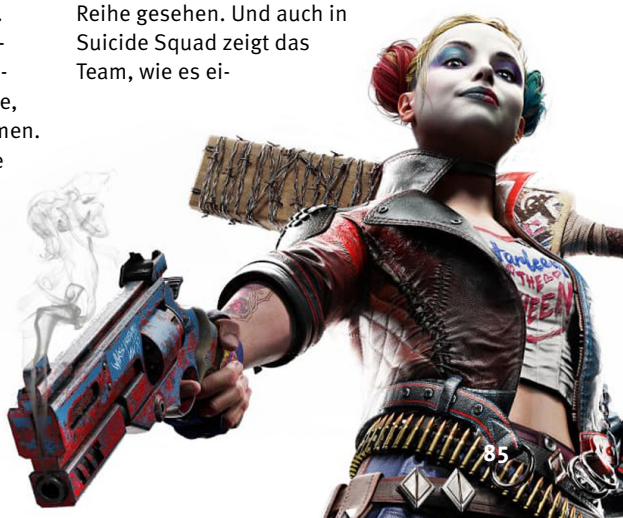
Wie soll ich mich denn auf irgendwas in diesem Spiel konzentrieren und verstehen, welche Möglichkeiten sich alles anbieten, wenn das Spiel mich nicht eine Sekunde zur Ruhe kommen lässt?! Ich habe noch nie erlebt, dass ein Spiel mein Hirn derart zugeballert hat, sodass ich wirklich Pausen einlegen musste, um Kopfschmerzen zu vermeiden. Und hier geht es um beide Sinne, die ein Spiel beanspruchen kann.

Sehen: Suicide Squad ist bunt. So unfassbar bunt. Dabei bin ich niemand, der Dinge grundsätzlich blöd findet, nur weil sie ein wenig aufgedreht und actionreich sind. Aber Suicide Squad: Kill the Justice League präsentiert sich durchgehend dermaßen visuell überlastet, dass mir die Augen brennen. Wenn es zum Kampf kommt, ist der Bildschirm so sehr zugekleistert mit Einblendungen, dass ich wirklich Probleme habe, noch meine Umgebung klar wahrzunehmen. Aus Feinden platzen laufend leuchtende Tokens in allen Farben und Formen heraus. Und in den Menüs finden sich so unheimlich schrille Designs, dass mir ganz schwindelig wird. Alles ist komplett überzeichnet und so übermäßig »hip«, dass es sowohl auf die Atmosphäre als auch auf die grundsätzliche Spielbarkeit drückt.

Hören: Während mein Gehirn damit ringt, sämtliche Einblendungen zu verarbeiten, dröhnen mir zusätzlich dauerhaft die Ohren. Nicht unbedingt, weil der Soundtrack so gut wäre. Die Musik in Suicide Squad ist erschreckend egal. Aber die Soundkulisse nimmt keine Gefangenen. Es gibt keine einzige ruhige Minute in diesem Spiel. Wenn nicht gerade einer der vier Antihelden das Geschehen kommentiert, bekomme ich Funknachrichten von einer Vielzahl an Verbündeten oder lausche der Kommunikationsverbindung der Justice League. Immerhin sind die Dialoge sowohl auf Deutsch als auch Englisch ordentlich vertont. Batman sogar noch vom inzwischen verstorbenen englischsprachigen Sprecher Kevin Conroy. Schade nur, dass ausgerechnet Batman in diesem Spiel ohne Ende durch die Funkverbindung schwafelt. Bestimmt sind darunter oft auch interessante Wortwechsel wie einst die Ansagen in den Arkham-Spielen, nur kriege ich davon wenig mit, wenn es parallel überall kracht und sowieso niemand die Klappe hält. Die größte Ironie ist, dass trotzdem Soundeffekte fehlen. Beispielsweise verursacht Regen nicht mal ein dezentes Prasseln, und wenn es in der Ferne blitzt, folgt kein Donner. Das macht die Welt in den wenigen Augenblicken der Stille sehr steril.

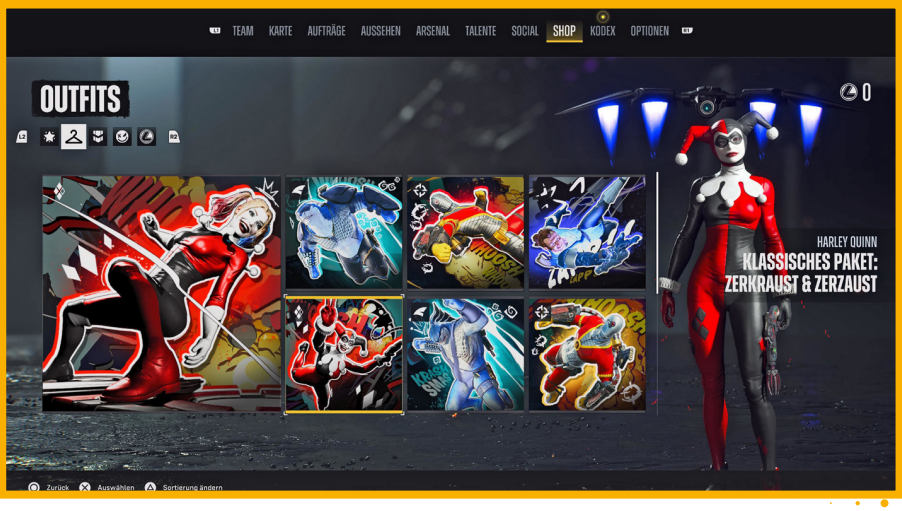
Echte Atmosphäre? Zwischensequenzen!

Dabei kann Rocksteady Atmosphäre! Wir haben das in der Arkham-Reihe gesehen. Und auch in Suicide Squad zeigt das Team, wie es ei-



SCHÖNHEIT KOSTET

Suicide Squad ist auf gnadenlosen Service getrimmt und kommt natürlich mit einem umfangreichen In-Game-Shop für neue Klamotten. Wer so etwas mag, kommt hier voll auf seine Kosten. Sämtliche Outfits etc. sind aber vollkommen kosmetisch und wirken sich spielerisch nicht aus.



gentlich geht. Denn zwischen all dem Chaos und den Kopfschmerzen zeigt sich Suicide Squad von seiner besten Seite, wenn mal wieder eine Zwischensequenz ansteht. Gerade die Figuren sehen ja ohnehin schon optisch hervorragend aus, und in den In-Game-Filmen geben sie eine überraschend lebensnahe Mimik zum Besten. Vor allem sind diese Storymomente aber auch brillant inszeniert, gerade da Rocksteady oft kreative Ansätze wählt und immer wieder Szenen einbaut, die entweder unterhalten oder gar berühren. Obendrein gelingt es Suicide Squad öfter, als ich zugeben möchte, mir ein aufrichtiges Lachen zu entlocken. Die flotten Sprüche der vier liebenswerten Loser sitzen nicht immer, aber vor allem mit seinen visuellen Gags regt Suicide Squad regelmäßig die Lachmuskeln an. Manchmal schwappt diese Kreativität sogar ins Gameplay über, etwa bei den Konfrontationen mit Batman. Aber bislang sind solche Missionen unfassbar rar. Ich will darüber auch nicht zu viel verraten, wegen Spoilern und so, nur so viel: Arkham-Fans kommen zumindest in diesen Momenten auf ihre Kosten!

Die Geschichte geht unter

Allgemein ist die Geschichte rund um das Suicide Squad für mich der größte Motivator. Gerade da es sich tatsächlich um eine echte Fortsetzung der Arkham-Story handelt. Auch wenn ich als Fan dafür ein paar bittere Pillen schlucken muss. So wird etwa nur in einem Nebensatz erklärt, was eigentlich am Ende von Arkham Knight genau passiert ist.

Die meiste Zeit über kann die Handlung trotzdem faszinieren. Schon allein, da das Konzept der vertauschten Heldenrollen ungemein mitreißt. Zumindest so lange, bis Rocksteady die Story dem Service-Gedanken opfert. Denn natürlich nimmt das Ganze kein befriedigendes Ende. Stattdessen tischt mir das Team einen derart dreisten Ausblick auf schier endloses Gameplay und haufenweise neue Seasons auf, dass ich komplett entgeistert den Controller weglegen musste. Zumal besagtes »Ende« bereits nach etwa zehn Stunden über den Monitor läuft. Was folgt, ist das Versprechen von stundenlangem Grind, sinnentleerter Item-Jagd und hundertfacher Wiederholung.

Stundenlang die gleiche Tour

In den ersten Spielstunden fällt es nicht so sehr auf, aber später wird es schmerzhaft offensichtlich: In Suicide Squad mache ich über kurz oder lang immer das Gleiche. Und ich meine damit nicht, dass ich natürlich ständig Monster wegputze oder durch Häuserschluchten hetze. Ich meine damit, dass ich immer wieder die exakt gleichen Aufgaben anpacken soll. Die Herausforderungen der Hauptquest unterscheiden sich inhaltlich nur marginal von Nebenaktivitäten, von denen es in Summe etwa acht gibt, auch wenn es sich nach weniger anfühlt. Immer wieder muss ich Gefangene befreien, einen Transporter beschützen oder Brutstätten zerstören. Wieder und wieder und wieder. Und jedes Mal wird der Spielfluss unterbrochen, da eine Einblendung mit speziellen »Spielregeln« aufploppt und ich mir hinterher eine Siegesanimation ansehen darf, gefolgt von einer Loot-Kapsel, aus der meine Beute dann herausspringt.

Die einzige Ausnahme von diesem Trott sind die Bosskämpfe gegen die Mitglieder der Justice League, die durchaus gut gelungen sind – auch wenn sie sich nicht derart episch anfühlen, wie ich persönlich eigentlich gehofft hatte. Am Ende ist selbst ein Superman nur ein weiterer Bossgegner und bietet kein Erlebnis, an das ich noch lange zurückdenken werde. Besonders enttäuschend in Erinnerung bleibt der große Endgegner, da hier tatsächlich einfach nur ein vorheriger Bosskampf aufgewärmt wird.

Für Loot und Level-ups!

Die stete Karotte vor der Nase soll insbesondere nach dem Finale natürlich haufenweise neue Ausrüstung und das Durchskillen der Talentbäume darstellen. Das funktioniert in der Praxis auch einigermaßen gut, da der größte Teil eurer Macht vor allem an der Ausrüstung hängt. Hier lassen sich ein paar wirklich coole Wechselwirkungen ausnutzen, sodass selbst schwächere Items noch nützlich sind, sofern sie für euren Build einen sinnigen Effekt beisteuern. Mit Harley kann etwa eine meiner Maschinenpistolen

Selbst wenn ihr die hier sichtbaren Schadenszahlen und Lebensbalken in den Optionen ausschaltet, ist der Bildschirm noch komplett zugeklatscht.

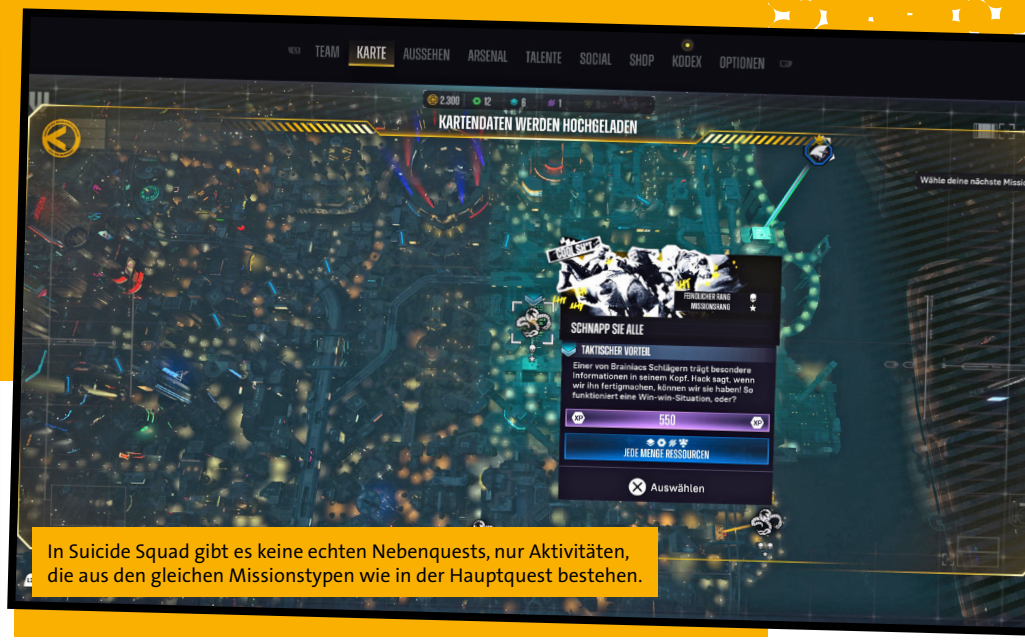
MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Ich gebe zu, dass ich versucht habe, mich im Test etwas versöhnlicher zu geben, als ich mich gerade fühle. Denn in mir drin tobt schon seit Tagen ein Sturm der Entrüstung, wie ihn nur eine enttäuschte Fan-Seele entfachen kann. Ich kann einfach nicht glauben, wie die Menschen hinter der mir so teuren Arkham-Reihe ein Spiel wie Suicide Squad veröffentlichen können. Bei dem sogar spürbar ist, wie sehr das Team eigentlich noch an seinen vergangenen Errungenschaften hängt. Immer wenn Suicide Squad eine Brücke zu den Vorgängern schlägt, werde ich ganz wehmütig, und gerade der Umgang mit Batman zeigt, dass tief im Inneren dieses Studios immer noch hunderte passionierte Herzen langjähriger DC-Fans schlagen. Und auch Suicide Squad liegt eigentlich eine grandiose Idee zugrunde, aus der mit einem etwas anderen Fokus der Macher so viel mehr hätte rausgeholt werden können. Exakt dieses Spiel ohne verkrampftes Service-Versprechen wäre unter Garantie ein Fest gewesen. Vielleicht selbst dann nicht auf Arkham-City-Niveau, aber auch nicht komplett abgeschlagen.

Und trotzdem gebe ich mich ein wenig versöhnlich, da ich als Tester natürlich nicht nur meine eigenen Hoffnungen und Träume in ein Spiel setzen darf. Ich weiß, dass einigen Menschen da draußen Suicide Squad gefallen wird. Es ist nicht komplett kaputt und anfänglich auch in keiner Weise langweilig. Da steckt ein launiger Loot-Shooter drin! Und dem muss irgendwie Rechnung getragen werden, schließlich will Suicide Squad in erster Linie als Service Game brillieren und nicht als Arkham-Nachfolger. Ich glaube nicht, dass es sich lange auf diesem Gebiet behaupten wird, da selbst in diesem Bereich zu viel im Argen liegt. Doch wer es vor allem darauf abgesehen hat, wird zumindest mehr Spaß haben als Leute wie ich, die noch immer ganz versonnen an ihre ersten Schritte im Arkham Asylum zurückdenken.

Irgendjemand redet immer mit euch. Hier meldet sich Lois Lane mal zu Wort.



In Suicide Squad gibt es keine echten Nebenquests, nur Aktivitäten, die aus den gleichen Missionstypen wie in der Hauptquest bestehen.

bei einem kritischen Treffer eine Granate auslösen, was dem Effekt der ausgerüsteten Granate entspricht, welche wiederum meine Schildladung bufft. Solche Kettenreaktionen zu entdecken oder mittels Crafting selbst beizusteuern, macht einen großen Teil der Build-Freude aus. Blöd nur, dass sehr oft entweder exakt die gleichen Items nochmal droppen oder deutlich schwächere, mit denen sich dann nichts anfangen lässt. Die Talentbäume motivieren ebenfalls kaum, da die meisten freischaltbaren Talente lediglich den Schaden für Waffengattungen oder Manöver um ein paar Prozentpunkte erhöhen. Ich werde eigentlich nie dazu animiert, meinen Character Build zu überdenken oder meine Kampfstrategie zu ändern.

Suicide Squad ist ein tragischer Clown

Suicide Squad erinnert mich in vielerlei Hinsicht an einen äußerst tragischen Clown. Und das nicht nur, weil ich die meiste Zeit mit Harley Quinn rumgehüpft bin. Ich hatte Spaß mit diesem Spiel und wurde oft sehr gut unterhalten. Zumindest sobald mein Gehirn das andauernde Licht-, Farb- und Lärmspektakel besser verarbeiten konnte.

Meistens, wenn das Gameplay richtig geknallt hat und ich beflügelt von meinem ausgeklügeltem Build durch Gegnermassen gepflügt bin – oder wenn mich die toll inszenierten Filmsequenzen in ihren Bann zogen. Das Tragische ist aber, dass beides nur ein Ausblick darauf ist, was hätte sein können. Wenn Rocksteady und Warner an den entscheidenden Stellen einen anderen Weg eingeschlagen hätten. Wenn Handlung und Gameplay das oberste Gebot gewesen wären, eben wie dereinst bei Arkham Asylum. Aber man hat sich nun mal für die »Unendlicher Service- und Koop«-Richtung und damit für (hoffentlich) stetigen Umsatz entschieden. Eine Herausforderung, die sich mit dem Storyfokus offenbar nicht vereinbaren ließ. Denn um das alles zu bewerkstelligen, hat sich das Team auf repetitive Aufgaben gestützt und hintenraus keinen befriedigenden Abschluss geschrieben.

Ich kann mir vorstellen, dass ein jahrelanger Service tatsächlich noch viel Potenzial ausschöpfen kann und manch einem das Gebotene durchaus ausreicht. Gerade dann, wenn ihr einfach nur eine schnelle, fetzige Koop-Story anstrebt. Aber noch kann ich mir nicht vorstellen, dass Suicide Squad lange genug ausreichend viele Menschen begeistert, um sein langfristiges Potenzial in reale Qualität umzumünzen. Aber ich lasse mich auch gerne vom Gegenteil überzeugen. ★

SUICIDE SQUAD
KILL THE JUSTICE LEAGUE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 8400 / Ryzen 5 1600	i7 10700K / Ryzen 7 5800
GTX 1070 / AMD RX 560	RTX 2080 / AMD RX 6800 XT
16 GB RAM, 65 GB Festplatte	32 GB RAM, 65 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★☆☆

⊕ Charaktermodelle ⊕ Zwischensequenzen ⊕ Metropolis eindrucksvoll ⊖ Soundtrack, oft dünne Geräuschkulisse ⊖ visuell überfrachtet

SPIELDESIGN ★★☆☆☆

⊕ Loot sorgt für Effektketten ⊕ Kampf- und Bewegungssystem ⊖ immer gleiche Missionstypen ⊖ nervige Einblendungen ⊖ langweilige Talente

BALANCE ★★★☆☆

⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ Feinde erfordern neue Strategien ⊕ Bossgegner knackig ⊖ Figuren sammeln Erfahrung ⊖ Loot oft komplett nutzlos

ATMOSPHÄRE / STORY ★★☆☆☆

⊕ unkonventionelle Prämisse ⊕ gut geschriebene Charaktere ⊖ Anzeigen ruinieren Immersion ⊖ öde Nebenquests ⊖ unbefriedigendes Storyende

UMFANG ★★★☆☆

⊕ vier Antihelden zum Aufleveln ⊕ große Welt voller Aufgaben ⊕ Koop-Modus ⊖ überraschend kurze Hauptstory ⊖ geringe Item-Varianz

FAZIT

Suicide Squad bietet kurzweilige Action, aber verfüttert sein vorhandenes Potenzial an den unstillbaren Service-Hunger.

Das letzte Argonaut-Spiel war das niedlich-brutale Malice (Xbox, PlayStation 2) von 2004.