

Kolumne: Suicide Squad in der Kritik

FALSCHER ERWARTUNGEN

Dennis liebt Loot-Shooter und hatte auch mit Rocksteady's Suicide Squad seinen Spaß. Was ihn aufregt, ist der Diskurs rund um das Spiel.



Dennis Zirkler

Denninger ist der Mann für alles. Er spielt alles und ist auch in jedem Spiel ziemlich gut. Darüber hinaus ist er Experte für Hawaiihemden, Schnurrbärte und Indie- sowie mondäne Popmusik, bevorzugt aus den 80ern. Dem Vernehmen nach hat er sogar Anthem bei Release gut gefunden.

Ihr habt es sicher schon mitbekommen: Suicide Squad: Kill the Justice League ist in aller Munde, und das nicht, weil es gerade von der ganzen Welt gespielt wird. Die Spielerzahlen auf Steam sehen nämlich für solch eine aufwendige Produktion vergleichsweise düster aus, wie mein Kollege Peter an anderer Stelle hier im Heft schon festgestellt hat. Vielmehr ist das neueste Kind der Schöpfer von Rocksteady, bekannt durch ihre gefeierte Batman-Arkham-Reihe, Zentrum einer hitzigen Debatte geworden.

Auf der einen Seite: die Leute, die Suicide Squad gekauft haben und offenbar genü-

gend Spaß damit haben, dass die Steam User Reviews gerade zu 84 Prozent positiv ausfallen. Auf der anderen Seite stehen die Puristen und Kritiker, die von dem Weg, den Rocksteady mit Suicide Squad: Kill the Justice League eingeschlagen hat, enttäuscht sind. Sie vermissen die düstere Atmosphäre und die tiefgründige Erzählweise, die sie von der Batman-Reihe gewohnt sind.

Für diese Gruppe ist das Spiel nicht die lang ersehnte Fortsetzung der Arkham-Reihe, sondern ein unnötiger Ausreißer, der ihre Erwartungen nicht erfüllt. Dazwischen stehen Redaktionen wie GameStar und un-

sere Geschwister bei GamePro, die in ihren Tests objektive Kritikpunkte am Spiel finden, etwa auch im Test in dieser Ausgabe. Diese Kolumne soll dem in kleinster Weise widersprechen, sondern vielmehr eine andere Perspektive aufzeigen.

Das Dilemma von Suicide Squad

Ich persönlich zähle mich ganz klar zur ersten Gruppe: Ich habe Suicide Squad zum Release gekauft, nun insgesamt rund 20 Stunden damit verbracht und hatte dabei tatsächlich eine Menge Spaß – weil ich genau wusste, was mich erwartet. Wer meine Texte hier und auf GameStar.de in den letzten viereinhalb Jahren verfolgt hat, weiß, für welche Art von Spielen ich brenne: Action-Rollenspiele wie Diablo oder Path of Exile sowie Loot-Shooter à la Borderlands gehören zu meinen Spezialgebieten bei GameStar – denn über Marvel Snap will hier ja leider kaum jemand etwas lesen.

Suicide Squad passt perfekt in diese Nische. Es ist bunt, laut, humorvoll, und es legt seinen Fokus klar auf das Zusammenspiel im Team und die Jagd nach dem nächs-



Harley ist Margot Robbie zwar nicht aus dem Gesicht geschnitten, die Figuren sehen dennoch fantastisch aus.

Harley Quinn:
My god, he's gettin' up!



So oder so ähnlich dürften die Entwickler beim Lesen der Steam-Bewertungen dreinschauen.

ten großen Loot Drop. Genau das habe ich erwartet, und genau das habe ich bekommen. Doch hier beginnt das Dilemma. Denn während ich und viele andere das Spiel für das schätzen, was es ist – ein unterhaltsamer, wenn auch nicht perfekter Loot-Shooter –, gibt es eine laute Mehrheit, die nicht verstehen kann oder will, was Suicide Squad nicht ist: ein weiteres Batman-Arkham-Spiel.

Es ist keine Fortsetzung

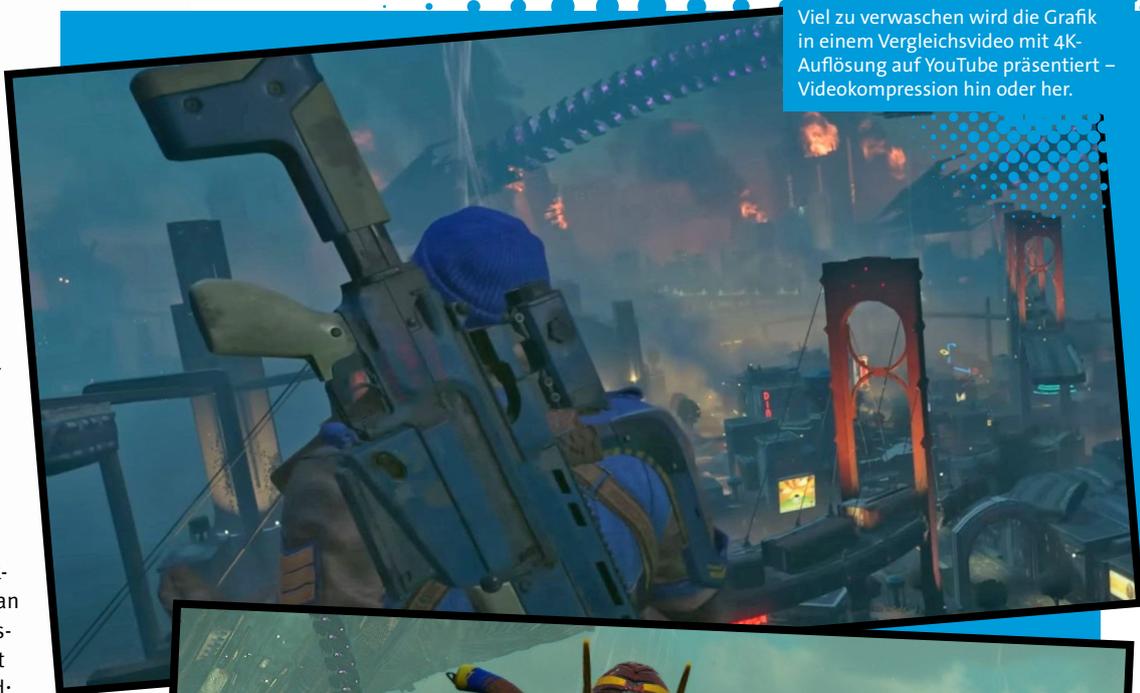
Diese Erwartungshaltung ist nicht völlig aus der Luft gegriffen. Rocksteady hat mit der Arkham-Reihe Maßstäbe gesetzt, an denen sich das Studio nun messen lassen muss. Und hier liegt der Knackpunkt: Suicide Squad: Kill the Justice League war nie als direkte Fortsetzung dieser beliebten Reihe gedacht. Es ist ein eigenständiges Spiel mit einem eigenen Anspruch und sollte auch als solches betrachtet werden.

Die Kritik, die sich vorrangig auf die Abweichung von der Batman-Formel stützt, übersieht die Stärken von Suicide Squad. Ja, die Missionsziele wiederholen sich recht schnell, und ja, die Geschichte ist wegen des Live-Service-Unsinns noch nicht komplett auserzählt, aber das Spiel hat eindeutige Stärken – wenn man denn diese zu schätzen weiß und zur Zielgruppe gehört.

Über diese Stärken redet fast niemand

Eine dieser Stärken ist das Charakterdesign und die Interaktion zwischen den Mitgliedern des Suicide Squads. Jeder der Charaktere bringt seine eigenen einzigartigen Fähigkeiten und Persönlichkeiten mit sich, die nicht nur im Kampf, sondern auch in den Zwischensequenzen und Dialogen zum Tragen kommen. Die Interaktion zwischen den Antihelden sorgt für wirklich witzige Momente. Insbesondere King Shark, der mich stark an den starken Drax aus den »Guardians of the Galaxy«-Filmen erinnert, hat in Rekordzeit mein Herz erobert.

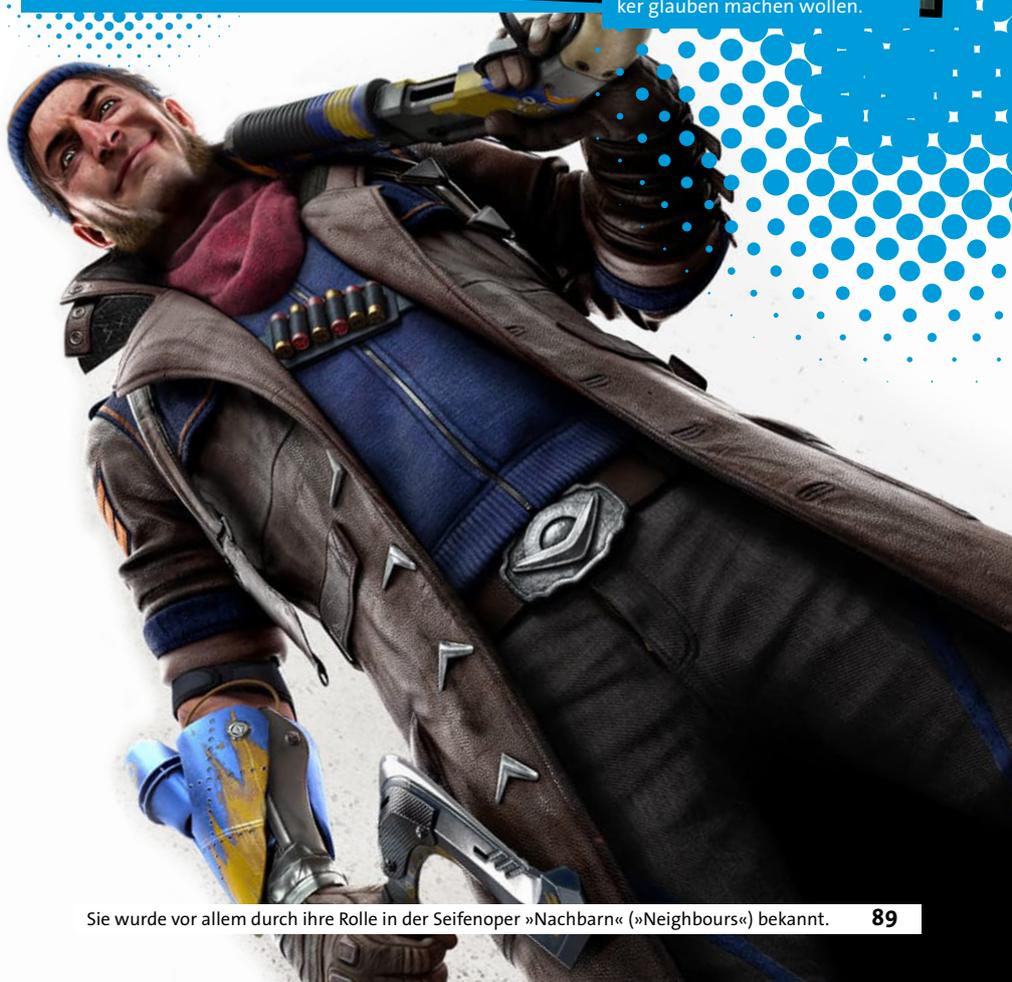
Dazu kommt, dass die Charaktermodelle und Animationen der Hauptfiguren mit zum Besten gehören, was ich jemals in einem Spiel gesehen habe. Aber es gibt noch mehr zu würdigen, vornehmlich die Spielwelt von Suicide Squad: Kill the Justice League. Während Metropolis vielleicht nicht die gleiche düstere Atmosphäre wie Gotham bietet, ist es dennoch eine visuell beeindruckende und lebendige Welt, die mit Liebe zum Detail gestaltet wurde. Die hellen Farben und das futuristische Design der Stadt unterstreichen die kontrastreiche Abkehr von der Dunkelheit Gothams, was dem Spiel eine eigene Identität verleiht.



Viel zu verwirren wird die Grafik in einem Vergleichsvideo mit 4K-Auflösung auf YouTube präsentiert – Videokompression hin oder her.



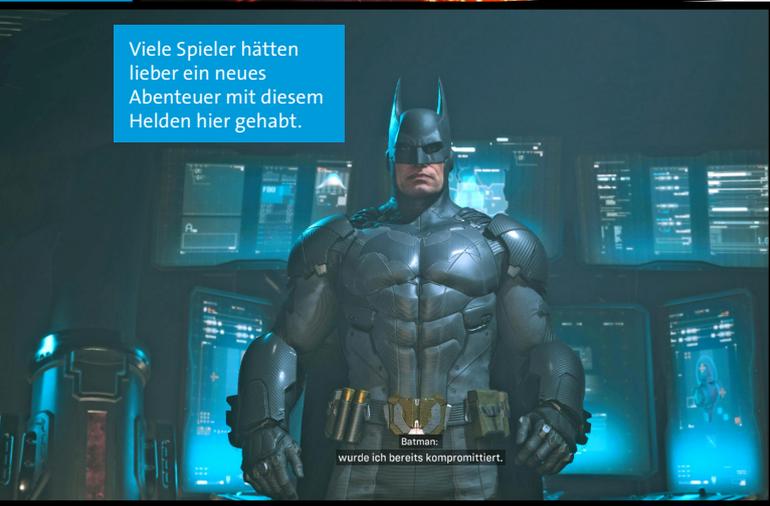
Die Texturen im Spiel sehen viel besser aus, als uns manche Kritiker glauben machen wollen.



Suicide Squad ist deutlich knalliger als die Batman-Spiele, das findet nicht jeder gut.



Viele Spieler hätten lieber ein neues Abenteuer mit diesem Helden hier gehabt.



Hier regiert die Häme

Leider kursieren gerade viele Videos, in denen schonungslos Framing betrieben wird und die Suicide Squad schlechter aussehen lassen als das 13 Jahre alte Batman: Arkham City. Der Fokus auf die negativen Aspekte und das Ignorieren der positiven Seiten des Spiels durch solche Videos schadet aber nicht nur dem Ruf des Spiels. Wer sich auf diese einseitigen Darstellungen verlässt, verpasst möglicherweise die Chance, ein Spiel zu erleben, das trotz seiner Unzulänglichkeiten wie in meinem Fall 20 Stunden und mehr hervorragend unterhalten kann. Was mich besonders stört: In diesem Zusammenhang wird deutlich, dass für manchen Creator die Jagd nach Klicks und die Befriedigung einer gewissen Sensationslust Vorrang vor einer ausgewogenen und fairen Berichterstattung haben. Ihre Meinung haben sich die meisten Kritiker nämlich bereits gemacht, bevor das Spiel überhaupt erschienen ist – und jetzt wird mit ihrer Schadenfreude Köhle gescheffelt.

Noch schlimmer sind die, die sich noch tiefer in moralische Abgründe begeben, nur

um ihr aktuelles Hassobjekt schlecht aussehen zu lassen. Lange Zeit war auf Steam eine Bewertung ganz oben zu finden, in der ohne jeden Beweis behauptet wurde, Rocksteady und Warner würden tausende negative Bewertungen löschen lassen. Dass das nicht stimmen kann, sollte eigentlich jedem auf Anhieb klar sein. Sonst würde das schließlich jeder

Publisher machen lassen und Overwatch 2 – das von einem noch größeren und mächtigeren Entwickler kommt – heute nicht zu den am schlechtesten bewerteten Spielen auf Steam gehören. Zudem kann man die Anzahl der Bewertungen ganz einfach mit der Wayback Machine nachverfolgen. Trotzdem hat sich der Vorwurf ver-

selbstständig und wird weiterverbreitet, ohne dass ihn jemand hinterfragen würde.

Solide, und das reicht mir

Kill the Justice League mag nicht jedermanns Sache sein, das ist völlig in Ordnung. Auch für mich ist es kein Überflieger, sondern lediglich ein solider Loot-Shooter mit großartigen Figuren, der meine Sammelwut bis zum nächsten Borderlands stillen wird. Aber das Spiel verdient es, fair bewertet zu werden, frei von der Last unerfüllter Erwartungen und extremer Negativität. Letztlich sind es doch die Vielfalt und die Freude am Entdecken, die unser Hobby so besonders machen. Statt uns in der Echokammer der Kritik zu verlieren, sollten wir uns darauf besinnen, Spiele als das zu schätzen, was sie sind: Gelegenheiten für Abenteuer, Spaß und positive Überraschungen jenseits unserer Erwartungen. Suicide Squad ist nicht das nächste Meisterwerk der Arkham-Saga, aber trotzdem ein explosiver Spaß – der den meisten aber nun als riesiger Reifall in Erinnerung bleiben wird, der er aber abseits der Verkaufszahlen gar nicht ist. ★

Kauzakas
78 products in account
8 reviews

Not Recommended
1.1 hrs on record

POSTED: 4 FEBRUARY

They are literally deleting reviews.

There were over 7K+ reviews as of 03/02/2024 morning and currently it's down to 1.7K.

Shameful.

Was this review helpful?

Yes No Funny Award

549 people found this review helpful
10 people found this review funny

27 7 22 19

Dieser Beitrag regierte tagelang als »hilfreichster Kommentar« die Steam-Seite von Suicide Squad.