

Perfect Dark

FRAU BOND SCHIESST WIEDER

Genre: **Shooter** Publisher: **Xbox Game Studios** Entwickler: **The Initiative** Termin: **2024**



Ein 24 Jahre alter Agenten-Thriller kehrt in einem schicken neuen Gewand zurück und lässt vor allem unterversorgte Deus-Ex-Fans aufhorchen. Von Paul Kautz

Perfect Dark ist gerade 24 Jahre alt geworden: Das erste Spiel der Serie erschien im Frühsommer 2000 auf dem N64 und war im Großen und Ganzen ein geistiger Nachfolger von Rares 1997er Megahit Goldeneye 007 – nur eben mit einer Agentin statt dem ollen James Bond und mit etwas mehr Fokus aufs Schleichen. Perfect Dark war ein verdammt gutes Spiel: Der (allerdings nur auf 30 Rezensionen basierende) Metacritic-Schnitt liegt bei 97 Prozent, was Perfect Dark zu einem der bestbewerteten Spiele aller Zeiten macht. Fünf Jahre später folgte der Nachfolger (oder vielmehr das Prequel) Perfect Dark Zero, und nochmal fünf Jahre darauf das offizielle Remake, beide für die Xbox 360. Der letzte offizielle Teil der Serie liegt damit aktuell 19 Jahre zurück. Die große Frage ist nun also: Wer braucht heute noch Perfect Dark?

Der schwere Weg zum Spiel

So wie die Entwicklung des ursprünglichen Perfect Dark für alle Beteiligten sehr anstrengend war – mit viel Crunch, Schweiß

und Tränen –, so ist auch der Weg des modernen Reboots ein steiniger. Entwickelt wird das Spiel von The Initiative, einem im kalifornischen Santa Monica ansässigen Studio, das bereits 2018 gegründet wurde und seitdem an Perfect Dark arbeitet. In Kooperation mit Crystal Dynamics, nachdem der vorherige Partner Certain Affinity zwischenzeitlich wieder fallen gelassen wurde. Angekündigt wurde das Spiel bereits Ende 2020, und erscheinen soll es ... vermutlich zwar noch im Jahr 2024, aber auf eine präzisere Datumsnennung hat sich Microsoft bislang noch nicht eingelassen.

Der wichtigste Grund dafür dürfte wohl sein, dass The Initiative das Spiel von Grund auf neu entwickelt – kein Remake also, sondern ein Reboot. Und zwar einer, der den Mut zu haben scheint, alte Zöpfe sehr konsequent abzuschneiden. Das geht schon mit der Heldin los: Joanna Dark ist nicht mehr das rothaarige Supermodel mit bis zum Bauchnabel geöffnetem Catsuit, zu dem sie in Perfect Dark Zero gemacht wurde, son-

dern geht zurück zu ihrem etwas unauffälligeren Originaldesign. Sehr viel wichtiger als das Äußere der Heldin ist aber das Innere des Spiels. Hier will The Initiative mehr Deus Ex oder Prey (von 2017) sein als das Original: raus mit der geradlinigen Action, rein mit dem deutlich offeneren Spielprinzip.

Mirror's Dark

Im Klartext bedeutet das, dass Perfect Dark die meiste Zeit über euch und eurem Urteilsvermögen überlässt, wie ihr es spielt: Bevorzugt ihr ein Oldschool-Erlebnis, lasst ihr eben die ganze Zeit über die Waffen oder Fäuste sprechen – das Kampfsystem erlaubt einen nahtlosen Übergang zwischen Geballer und ein bisschen an die »John Wick«-Filme erinnerndem Nahkampf-Kung-Fu.

Bevorzugt ihr dagegen den »Geheim«-Part von »Geheimagent«, betäubt ihr eure Feinde, umschleicht sie oder belauscht ihre Gespräche und erstellt auf dieser Basis Stimmprofile, mit denen ihr verschlossene Bereiche betreten dürft. Und egal, welche



Zur Not geht Joanna auch in den Nahkampf.



Brrzzz! Ein Stromschlag setzt Gegner lautlos außer Gefecht.



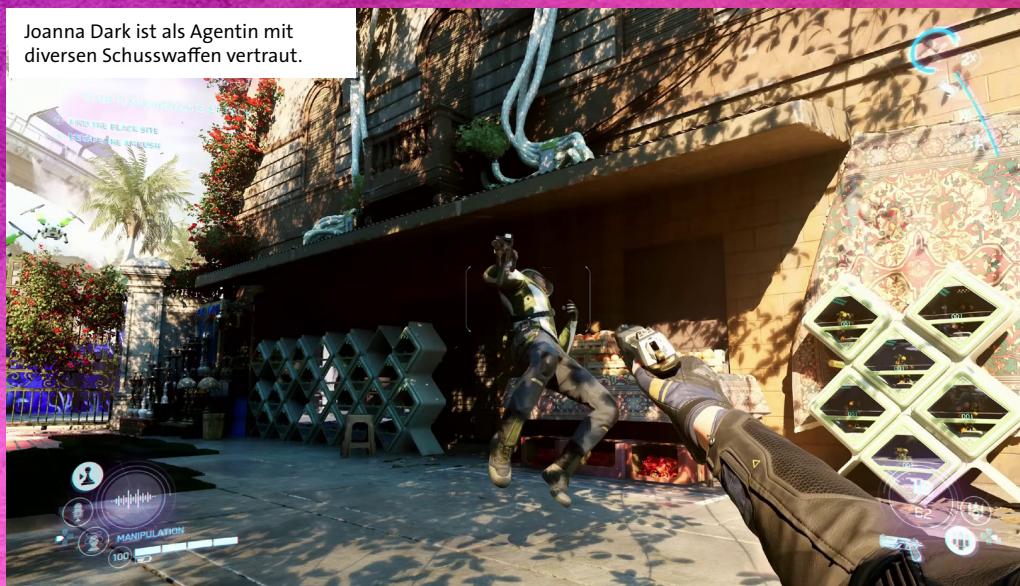
MEINUNG

Paul Kautz
@gamenotoverde

Das neue Perfect Dark ist schon mal für die Sensation gut, dass diese Fassung des Spiels die erste der mittlerweile fast ein Vierteljahrhundert alten Serie ist, die auch mal den Sprung auf den PC schafft! Das ist eine sehr gute Nachricht, denn eingeklemmt zwischen dem verstandsbetäubenden Dauerrummsbumms von Call of Duty: Black Ops 6 und Doom: The Dark Ages war das zumindest für mich der wohlthuende Ruhepol im Shooter-Aufgebot des 2024er Xbox Games Showcase. Wenn ich möchte, dann macht auch Joanna Dark mächtig Rabatz. Und wenn nicht, dann lässt sie eben ihre Ninja-Skills sprechen. Eine faszinierende Mischung, die schon Wolfenstein: The New Order zu einem der besten Shooter aller Zeiten machte. Ob das Konzept auch hier aufgehen wird, steht natürlich noch in den Sternen. Das 2017 veröffentlichte Prey der Arkane Studios zum Beispiel hatte einen ganz ähnlichen Ansatz, wurde von Kritikern und Fans gefeiert, an den Kassen wurde er von der Käuferschaft allerdings eher verhalten goutiert. Egal: Meine Vorfreude bleibt groß, nicht nur aufgrund der edlen Ahnenlinie des Spiels.

Vorgehensweise euch lieber ist, selbstverständlich gibt es noch jede Menge serientypische Gadgets, die ihr kreativ benutzen dürft, um zum Beispiel Computer zu hacken,

Joanna Dark ist als Agentin mit diversen Schusswaffen vertraut.



Gegner abzulenken, durch Wände zu sehen und viele spaßige Mätzchen mehr.

Außerdem versprechen die Entwickler eine sehr offen gehaltene Welt, in der ihr euch eigene Wege erschaffen könnt. Ein stark an Mirror's Edge erinnerndes Parkoursystem erlaubt euch, fließend von der Straße über Hauswände auf Dächer zu gelangen, durch Fenster zu schwingen oder Widersacher kreativ auszuschalten. The Initiative nennt das Resultat einen »Geheimagenten-Thriller aus der Egoperspektive«.

Das Ende des Klimawandels

Das ursprüngliche Perfect Dark spielte im Jahr 2023, der Reboot hat das damalige Einsatzdatum also ein bisschen verpasst. Das macht aber nichts, denn auch von der Handlung her hat das neue Spiel mit dem Original nicht mehr viel zu tun. Für die in Würde gealterten Fans soll es natürlich eine riesige Menge an Referenzen geben, aber die Entwickler betonen, dass kein Vorwissen benötigt werde, um das neue Perfect Dark angemessen genießen zu können.

Die Story passiert in der nahen Zukunft, in der die Klimakatastrophe bereits ihren ungehinderten Lauf genommen und die Erde zum Teil unbewohnbar gemacht hat. Ein Konzern namens Core Mantis hat eine Lö-

sung parat, die testweise die ägyptische Hauptstadt Kairo wieder in ein lebenswertes, gut klimatisiertes Paradies verwandelt – aber wie wir alle wissen, kann man Megakonzerne niemals trauen, erst recht nicht, wenn sie »Mantis« im Namen tragen. Es ist daher die Aufgabe der jungen Agentin, hinter die Kulissen der Verschwörung zu blicken: Und welche Rolle spielt eigentlich Daniel Carrington, der meistgesuchte Verbrecher der Welt, der sich immer wieder mal bei ihr meldet und sie zu rekrutieren versucht?

Captain Joanna

Technisch setzt Perfect Dark voll auf die Unreal Engine 5, nachdem die Arbeiten ihren Anfang mit dem Vorgängersystem nahmen. Was es bis jetzt vom Spiel zu sehen gab, sieht toll aus, aber für moderne Verhältnisse auch nicht spektakulär: schöne Stadt, schöne Effekte, schöne Animationen, alles schön. Wie schon erwähnt hat sich Joanna selbst auch verändert, und erinnert jetzt ein bisschen an Brie Larsons Captain Marvel aus »Avengers: Endgame«. Dargestellt wird sie von Elissa Bibaud, während die Stimme der englischen Schauspielerin Alix Regan entspringt, die ihr unter anderem schon in Mass Effect 3, Assassin's Creed Origins und Cyberpunk 2077 gehört haben könntet. ★