

Akaneiro Demon Hunters

Der Entwickler-Veteran American McGee versucht, ein Stück vom Diablo-Kuchen abzugreifen. Ohne Erfolg. Von Malte Witt

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: –
Entwickler: Spicy Horse Games (Alice: Madness Returns, GS08/11, 71 Punkte)
Termin: 30.01.2013 Spieler: einer Sprache: Englisch Preis: Free2Play

GameStar.de/Quicklink/8228

Was zeichnet ein gutes Action-Rollenspiel aus? Natürlich die altbekannte Sammelwut, die Jagd nach immer besseren Waffen und Rüstungen. Die grassiert auch in **Akaneiro: Demon Hunters**. Ansonsten hinkt der Free2Play-Titel der Konkurrenz jedoch hinterher: Leveldesign, Gegnervielfalt, Technik, Abwechslung, all das lässt zu wünschen übrig. Doch hinter dem Spiel steckt das vom Entwickler-Veteran American McGee (siehe Kasten) gegründete Studio Spicy Horse Games. Es kann also nicht so übel sein,

oder? **Akaneiro: Demon Hunters** steckt voll Potenzial für eine spannende und ungewöhnliche Geschichte. Wir spielen einen »roten Jäger«, ein Mitglied des Dämonenmetzel-Ordens »Order of

Akane«. In dessen Auftrag sollen wir verdächtige Vorkommnisse auf der Insel Yomi untersuchen. Wobei »Untersuche die Vorkommnisse« natürlich schon in der Tutorial-Mission zu »Erledige alle Monster« wird. Trotzdem könnte sich daraus eine spannende Handlung entwickeln, die fernöstliche Mythologie bietet schließlich genug Material für Dämonen-Geschichten. Doch **Akaneiro** geizt sehr mit seiner Story. Im gesamten Spiel gibt es nur einen einzigen Dialog (direkt zu Beginn), und der ist noch nicht einmal vertont. Danach wird die Rahmenhandlung in wenigen kurzen, nichtssagenden Sätzen vor jeder Mission präsentiert. Auch innerhalb der Missionen treibt **Akaneiro** seine Geschichte in keinsten Weise voran: Zwischensequenzen oder Ähnliches sind Fehlzeige. Dagegen wirkt selbst die Handlung von **Diablo 3** wie ein altgriechisches Epos.

Apropos: Wir steuern **Akaneiro: Demon Hunters** wie **Diablo & Co.** aus der Draufsicht, ein Klick auf einen Gegner lässt uns

angreifen. Allerdings nur im Nahkampf, Fernwaffen existieren nicht. Dafür können wir für unsere Klasse Talente freischalten, und zwar mit der Spielwährung »Karma«. Das verdienen wir durch abgeschlossene Missionen, erledigte Gegner – oder wir kaufen es gegen Echtgeld. Welche Fähigkeiten wir erwerben, bleibt uns selbst überlassen. Jede der drei Klassen verfügt zwar über ein individuel-

les Starttalent, davon abgesehen dürfen wir aber frei aus dem Pool von insgesamt 18 Kampfmanövern schöpfen. Drei davon lassen sich ins Gefecht mitnehmen und jederzeit auswechseln. Die Klassenwahl und die Charakterentwicklung entpuppen sich also als ausgesprochen beliebig. Und das ist nicht der einzige Fehler im System, ein Großteil der Fertigkeiten erscheint uns völlig überflüssig. Nachdem wir nämlich die ersten paar Stufen hinter uns haben, werden die Monster immer zahlreicher und stärker. Auf einzelne Ziele beschränkte Talente sind also viel weniger effektiv als fette Flächenschaden-Zauber. Wir haben fast das komplette Spiel mit immer derselben Taktik absolviert, selbst gegen Bosse. Schritt eins: Möglichst viele Gegner anlocken. Schritt zwei: Meteoritenhagel aktivieren. Schritt drei: Rumrennen und sich nicht treffen las-

Immer dieselbe Taktik

+ Stärken

- + mächtiger Editor
- + präzise Steuerung
- + Pfeilschnelle Action

- Schwächen

- einfallloses Karten-Design
- fehlende Langzeitmotivation

Mitten im Kampf, mit vielen **Spezialeffekten** auf dem Bildschirm, sieht Akaneiro fast schon gut aus aus. Fast.



Kickstarter-Aktion

Akaneiro: Demon Hunters ist zwar bereits offiziell veröffentlicht und über die Hersteller-Website verfügbar, dennoch geht die Entwicklung weiter. Gerade erst wurde das Spiel via Greenlight für Steam freigegeben, und eine Kickstarter-Kampagne hat über 200.000 Dollar eingebracht. Mit dem Geld soll unter anderem ein Koop-Modus finanziert werden. Ob die langfristige Unterstützung der Entwickler dem Spiel hilft, zeigt sich in einigen Monaten.

Hintergrund American McGee



American McGee, 1972 in Amerika geboren, arbeitete unter anderem an **Doom** und **Doom 2** mit. Sein Weg führte weiter zu Electronic Arts, wo er eines seiner bekanntesten Spiele schuf: das herrlich abgedrehte **American McGee's Alice**. In den Folgejahren erschienen mit seiner Hilfe **Scrapland** und **Bad Day L.A.** 2007 gründete McGee in Shanghai das Studio Spicy Horse Games, mit dem er anno 2008 das 23teilige Episoden-Action-Adventure **American McGee's Grimm** veröffentlichte. 2011 folgte dann **Alice: Madness Returns**, dass zwar stilistisch überzeugte, nicht aber spielerisch. Der Mann heißt mit Vornamen übrigens tatsächlich »American«. Er selbst sagt, seine Mutter sei schon immer exzentrisch und kreativ gewesen. Sie habe sogar darüber nachgedacht, ihn »Obnard« zu nennen. Glück gehabt.

Matschige Texturen, polygonarme Modelle, kaum Kontraste – die **Grafik** enttäuscht größtenteils.



sen, bis der Hagel vorüber ist – kein Problem, weil die KI sich wirklich dumm anstellt. Diese Technik, das »Kiten«, ist zwar effektiv, aber auf Dauer auch ähnlich spannend wie Angeln in der Regentonne.

Das Stichwort »langweilig« bringt uns direkt zum Leveldesign. Alle unsere Abenteuer starten im gleichen Dorf. Dort wählen wir die nächste Mission. Und jede davon läuft gleich ab: Wir werden am Anfang eines langen Levelschlachs abgesetzt, laufen ihn entlang, erledigen mit der bewährten Taktik unzählige Viecher und stehen am Ende dann vor einem Bossmonster. Das war's. Außerdem fühlt sich keine Umgebung einzigartig an, ob da nun ein paar Bäume oder ein paar Häuser am Schlauchrand stehen, macht absolut keinen Unterschied. Und anstatt dann wenigstens die Bosskämpfe spannend zu inszenieren, haben die Entwickler lediglich größere Ausgaben der Standard-Gegner ins Terrain gepflanzt. Noch dazu scheinen sämtliche Anführer aus demselben Arsenal von Spezialfähigkeiten zu schöpfen. Von den Bossen aus **Diablo 3**, die alle ihre spezielle Taktik erfordern, sind die **Akaneiro**-Obermonster also meilenweit entfernt.

Ein Cel-Shading-Look schafft es ja oft, mitelmäßige Technik zu kaschieren. Die matschigen Texturen, die miesen Animationen und die kontrastarme Beleuchtung können wir aber beim besten Willen nicht als »Stil« durchgehen lassen. Über den Sound kann man sich hingegen nicht beschweren. Die Hintergrundmusik dudelt vor sich hin, ohne besonders aufdringlich zu sein. Die Sound-

effekte gehen in Ordnung. Das Inventar verfügt zwar noch nicht einmal über eine Sortierfunktion, aber immerhin ist es schön groß, und wir können Zeug verkaufen, ohne zurück in die Stadt latschen zu müssen. Kurzum: **Akaneiro: Demon Hunters** ist nicht schlecht. Aber es ist auch nicht gut. Es fühlt sich einfach überflüssig an wie ein Sandkasten in der Sahara. Auch, weil mit **Path of Exile** eine deutlich bessere Free2Play-Mounterhartz bereitsteht. Sicher, dank Free2Play kann jeder **Akaneiro** ausprobieren. Wer das nicht tut, verpasst aber absolut nichts. **FH**



Belanglos

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Manchmal bin ich Feuer und Flamme für ein Spiel und kann kaum noch aufhören. Bei anderen Titeln gibt's irgendwas, das mich stört, aber nicht genug, um mich dauerhaft unglücklich zu machen. Und bei wieder anderen Programmen verspüre ich beinahe physische Schmerzen. Akaneiro passt in keine dieser Kategorien, selten war ich so gleichgültig gegenüber einem Spiel. Wenn's sein muss, spiele ich es eben. Von mir aus auch stundenlang. Und dann höre ich eben wieder auf. Ist mir egal. Bis heute habe ich so etwas noch nicht erlebt, aber ich kann es nicht anders sagen. Akaneiro ist absolut nichts Besonderes, weder im Guten noch im Schlechten. Es ist, wie geistesabwesend mit dem Löffel in der Kaffeetasse rumzurühren, obwohl man gar keinen Zucker reingeschüttet hat. Belanglos.

TERMIN 31.1.2013 PREIS Free2Play USK nicht geprüft

Akaneiro

Demon Hunters

Publisher -
Entwickler Spicy Horse Games
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz -

GRAFIK

- + teils ansehnliche Zaubereffekte
- matschige Texturen
- miese Animationen
- schwache Beleuchtung

SOUND

- + ordentliche Soundeffekte
- + kaum aufdringliche Hintergrundmusik ...
- ... aber langweilig
- keinerlei Höhepunkte

BALANCE

- + insgesamt fairer Schwierigkeitsgrad
- + übermächtiges »Kiten« (treffen & fliehen)
- + »Cunning«-Klasse praktisch überflüssig
- + Bosse bieten keine besondere Herausforderung

ATMOSPHERE

- keinerlei Sprachausgabe
- dröge Optik und langweilige Umgebungen
- kaum Story
- schleuchtiges Leveldesign

BEDIENUNG

- + komfortables Inventar
- + Standard Maus- und Tastatur-Kombi
- + gelungenes Trefferfeedback

UMFANG

- + Sammelwut sorgt für einige Stunden Spielspaß
- bloß fünf Gebiete mit je drei Missionen
- nur drei Klassen zur Auswahl
- Missionen dauern kaum länger als 15 bis 20 Minuten

QUESTS

- + Story-Schnipsel ...
- ... aber extrem kurze
- jede Mission verläuft nach dem gleichen Muster
- keine Quest-Belohnungen außer Erfahrung und Karma

CHARAKTERSYSTEM

- + unterschiedliche Klassen mit individuellen Schwerpunkten
- Klassenwahl praktisch irrelevant
- kaum Statistiken
- wenig Raum für Individualisierung

KAMPFSYSTEM

- + spielt sich flüssig
- keine Monster mit besonderen Fähigkeiten
- Bosse sind völlig uninteressant gestaltet
- keinerlei Fernwaffen

ITEMS

- + Sammel-Suchtschleife greift ...
- ... trotz weniger Waffentypen
- kaum interessante Zaubersprüche
- wenig Variation bei verzauberten Waffen

