

The Showdown Effect

Showdown Effect geht einer existenziellen Frage auf den Grund: Wenn sich ein chinesischer Antiquitätenhändler mit einem österreichischen Kindergärtner anlegt - wer gewinnt?

Von Florian Heider

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Arrowhead Game Studios (Magicka, 61 Punkte)**
Termin: **5.3.2013** Spieler: **1-8** Sprache: **Englisch, Deutsch (nur Text)** Preis: **10 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8258

Auf XL-DVD: Test-Video

Rasante Action, dicke Wummern und klischeehafte Figuren mit dämlichen One-Linern: **The Showdown Effect** katapultiert uns zurück in die 80er – nicht nur in Sachen Szenario, sondern auch spielerisch. Aus der Seitenansicht stürmen wir durch zweidimensionale Levels und verbleien menschliche Gegner – hoch, wie damals! Sobald die anfängliche Retro-Euphorie verflogen ist, kann aber auch die stylische Inszenierung nicht mehr darüber hinwegtäuschen, dass es dem 2D-Multiplayer-Shooter noch am Feinschliff fehlt.

Stärken

- + Pfeilschnelle Action
- + witzige Charaktere
- + präzise Steuerung

Schwächen

- Balance-Probleme
- ärgerliche Lags
- wenige Karten

Zum Beginn einer Partie wählen wir aus zwei von insgesamt sechs Charakteren, die jeweils

über eine einzigartige Spezialfähigkeit verfügen. Unser persönlicher Favorit ist der österreichische Kindergärtner Dutch McClone (siehe Kasten) mit seinem kurzzeitig aktiverbaren Energie-Schutzschild. Die Talente der Charaktere sollten wir übrigens häufig einsetzen, denn auf den vier Maps (zwei in Neo-Tokyo und zwei im Mittelalter) wird im Sekundentakt geschnetzelt. Wer überleben will, muss blitzschnell die richtigen Entscheidungen treffen. Um uns gegen die maximal sieben Kontrahenten zur Wehr zu setzen, nutzen wir sowohl Nahkampf- als auch Fernwaffen. Coole Idee: Es bringt nix, wenn wir (wie in vielen Side-Scrolling-Shootern üblich) blind nach links oder rechts ballern und hoffen, dass ein Widersacher in die Kugeln läuft. Stattdessen müssen wir unser Opfer im Fadenkreuz halten, sonst schießen wir weiter daneben als die versammelten Sturmtruppen aller **Star Wars**-Filme.

Wenn uns der Sinn mal nicht nach Schießprügeln wie Maschinengewehren und Rake-

Wo kaufen?

Das **Showdown Effect** wird ausschließlich über Valves Online-Verkaufsplattform Steam vertrieben, und zwar in zwei Versionen: Die normale Edition für rund 10 Euro sowie die Digital-Deluxe-Edition für rund 20 Euro. Letztere beinhaltet zusätzlich einen siebten, spielbaren Charakter (Mizu Ichiban), zwei Waffen-Skins, zwei Kleidungs-Sets, eine verschenkbare Version von *Magicka*, einen permanenten Erfahrungspunkte-Boost (allerdings nur um dünne drei Prozent) sowie den offiziellen Soundtrack. Einmal aktiviert ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

tenwerfern steht, greifen wir auf unser Schwert zurück. Damit können wir Feinde nicht nur filetieren, sondern auch eine begrenzte Menge Kugeln abblocken. Um das Schwert dabei an ... äh, in den Gegner zu bringen, bieten sich zwei Möglichkeiten an: eine schnelle Vorwärtsrolle oder ein Bodycheck. Mit Letzterem (und dem richtigen Timing) bringen wir Feinde zu Fall und verschaffen uns dadurch wertvolle Sekunden. Zusätzlich finden wir auf den Maps weitere Vollkontaktwerkzeuge, von Streitkolben über Äxte bis hin zu Regenschirmen, Geld-

Die Charaktere

Die sechs 2D-Rambos von **The Showdown Effect** sind immer für einen Lacher gut. Drei der Klischee-Krieger sind uns im Test besonders ans Herz gewachsen.



Dutch McClone: Der österreichische Kindergärtner leidet an Gedächtnisschwund, stammt aus der Zukunft und vereint so ziemlich alle Rollen, die Arnold Schwarzenegger jemals gespielt hat. Sein Energieschild schützt ihn kurzzeitig vor Schaden.



Sgt. Lance Koboldski: Der aufrichtige NYPD-Veteran steht einen Tag vor seiner Pensionierung. Hat da jemand **Lethal Weapon** gesagt? Oder den Namen Murtaugh erwähnt? Dank seines Sani-Koffers kann sich der Cop schneller heilen als alle anderen.



Mr. Shur Foo: Der Kampfsportexperte greift gerne mal auf die Weisheiten von Glückskekzen zurück. Mit dem »Fury Kick« verarbeitet er seine Gegner entweder blitzschnell zu Hackfleisch oder bringt sich ebenso zügig aus der Gefahrenzone.



Egal ob Brandpfeilregen oder herumfliegende Drachen: Die Maps überraschen immer wieder mit netten Ideen und hübschen **Details**.



Rest in pieces!

Florian Heider
Trainee
flo@gamestar.de

Als Kind der 80er war ich in den ersten Spielstunden noch hellauf begeistert. Dank der spannenden Kämpfe macht die Hommage an alte Action-Klassiker jede Menge Spaß – zumal das Ganze auch noch schick inszeniert wird. Richtig ärgerlich finde ich hingegen das Waffen-Balancing (Stichwort Wurfmesser), denn solche Schnitzer sind vermeidbar. Außerdem bietet mir Showdown Effect momentan noch zu wenig Inhalt, um mich langfristig zu motivieren. Arrowhead hätte gut daran getan, noch ein paar Maps einzubauen. Vier ähnliche Karten hauen mich einfach nicht vom Hocker.

säcken (!) und Kruzifixen. Im Gegensatz zu den freispielbaren Schusswaffen lassen sich die aber nicht ins nächste Match übernehmen. Notfalls können wir aber auch einfach auf unsere Kung-Fu-Künste zurückgreifen. Zudem lassen sich etwaige Verletzungen per Tastendruck heilen. Das erfordert allerdings Zeit und ein ruhiges Plätzchen, beides gibt's in **The Showdown Effect** eher selten.

Neben klassischem Deathmatch (»Showdown«) und Team-Deathmatch (»Team-Eliminierung«), die nach dem Ablauf des Zeitlimits in einer kurzweiligen Last-Man-Standing-Ballerorgie enden (der Sieger erhält Extrapunkte), gibt's auch eine Spielvariante namens »Die Entbehrlichen«. In diesem Modus machen wir als Mönche Jagd auf eine Heldengruppe oder verteidigen uns als Held gegen die mörderischen Kuttenträger. Der Clou: Als Mönch erhalten wir eine zufällige Waffe, respawnen nach dem Ableben aber umgehend wieder, während sich Helden ihre Ausrüstung selbst zusammenstellen dürfen, aber im Todesfall länger warten müssen. In »Ein-Mann-Armee« wiederum gilt schlicht: Einer gegen alle, und zwar im Rotationsverfahren. In den Team-Varianten ist übrigens Vorsicht geboten: Da »Friendly Fire« stets

aktiv ist, sollten wir darauf achten, unsere Kollegen am Leben zu lassen. Alle Modi können übrigens entweder in benutzerdefinierten oder Ranglisten-Matches gespielt werden. Nach dem Ende einer Partie erhalten wir (je nach unserer Leistung) eine bestimmte Anzahl Credits, mit denen wir vier zusätzliche Charaktere, Kleidung oder Waffen sowie Einstellungsmöglichkeiten für die benutzerdefinierten Kämpfe (zum Beispiel vereinfachen Schaden für alle beteiligten Spieler) freischalten können. Zwar gibt es in **The Showdown Effect** auch einen Ingame-Shop, bislang allerdings beschränken sich die Echtgeld-Gegenstände aber auf Kosmetik. Wer will, der kann sich also einen goldenen Zylinder für 4,99 Euro aufs Actionhelden-Haupt setzen. Der glänzt zwar schön, verhilft aber keinem zum Sieg. Löblich!

So spaßig die schnelle Action-Orgie anfangs auch ist, an manchen Stellen sollte der Entwickler Arrowhead noch mächtig nachbessern. Während unserer Testphase kam es häufig zu nervigen Abstürzen bei Ranglisten-Spielen. Zudem sind die freischaltbaren Wurfmesser viel zu mächtig geraten, da sie buchstäblich alles treffen, was sich in Wurfrichtung befindet, ohne dass wir den Gegenstand dabei im Fadenkreuz behalten müssen.

Dedicated Server oder einen LAN-Modus gibt es nicht, online kommt es immer wieder zu ärgerlichen und teils massiven

Lags. Die sind durchaus problematisch bei einem Spiel, das dermaßen stark auf schnelle Reflexe und eine hohe Präzision setzt.

Grafisch allerdings lässt es **The Showdown Effect** krachen: gewaltige Explosionen, geschmeidige Animationen, Einschusslöcher und bröckelnder Putz. Die Akustik ist ähnlich gelungen: Gegner lassen sich jederzeit gut orten, und die Sprecher sorgen für herrliche One-Liner wie den Schwarzenegger-Klassiker »Consider that a divorce«. Allerdings wiederholen sich die rockigen Musikstücke viel zu häufig und gehen uns nach ein paar Stunden kräftig auf den Geist. Für die gelungene Steuerung gebührt den Entwicklern dann wieder ein großes Lob. Die

für ein schnelles Multiplayer-Actionspiel ungewöhnlich komplexe Maus- und Tastatursteuerung geht nach kurzer Eingewöhnung wunderbar von der Hand. Eine Controller-Unterstützung gibt's übrigens nicht, die wäre aufgrund der Zielmechanik aber auch schwer umsetzbar. **FH**

TERMIN 5.3.2013 PREIS 10 Euro USK nicht geprüft

The Showdown Effect Multiplayer-Shooter

Publisher Paradox Interactive
Entwickler Arrowhead Game Studios
Sprache Englisch, Deutsch (nur Text)
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Showdown (8), Team-Eliminierung (8), Die Entbehrlichen (8), Ein-Mann-Armee (8)
SPELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

GRAFIK
+ geschmeidige Animationen + viele kleine Details
+ Effektwitter
- seltene Clipping-Fehler **8/10**

SOUND
+ gute Waffensounds und Explosionen
+ lustige Sprecher + passende Rock-Musik ...
- ... die allerdings schnell auf die Nerven geht **8/10**

BALANCE
+ Nah- und Fernkämpfer haben die gleichen Chancen
+ gute Lernkurve - kein vernünftiges Tutorial
- Wurfmesser zu mächtig **7/10**

ATMOSPHÄRE
+ hohes Spieltempo + stimmige Umgebungen
+ Einschusslöcher und zerstörbare Objekte
- wenig Abwechslung **7/10**

BEDIENUNG
+ präzises Zielen + Tastenbelegung frei konfigurierbar
+ eingängige Steuerung
- bei Sprüngen etwas hakelig **8/10**

UMFANG
+ sechs spielbare Charaktere
+ viele Nahkampfaffen ... - ... aber eher dünnes Schusswaffen-Arsenal - nur vier Karten **5/10**

LEVELDESIGN
+ detailreich + alternative Routen
+ Aufzüge ermöglichen schnellen Ebenenwechsel
- wenig Interaktionsmöglichkeiten **8/10**

TEAMWORK
+ »Friendly Fire« zwingt zu vorsichtigem Vorgehen
- keine Boni für Unterstützungsleistungen
- Spielablauf für Teamwork zu chaotisch **5/10**

WAFFEN & EXTRAS
+ Spezialfähigkeiten + freispielbare Waffen, Skins und Kleidung ... + ... und Einstellungsmöglichkeiten für benutzerdefinierte Matches - Auswahl nicht sonderlich umfangreich **8/10**

MULTIPLAYER-MODI
+ spannender Deathmatch-Modus mit Last-Man-Standing-Finale + (freispielbare) Modifikationen möglich + abwechslungsreiche Modi - insgesamt dünne Auswahl **8/10**

Ein Österreicher in Neo-Tokyo



In der finalen Phase eines **Deathmatches** bekommt der letzte Überlebende einen Punktebonus. Deswegen muss man aber nicht gleich den Kopf verlieren.

