



Nur wenn wir die teils langen **Komboketten** erfolgreich aneinanderreihen (siehe unten), teilt Nilin ordentlich Schaden aus. (1920x1080 Pixel, volle Details)

Remember Me

Capcoms Actiontitel klaut schamlos Elemente aus vielen anderen Spielen, vermischt diese aber zu einem motivierenden Kletter- und Prügelabenteuer. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Actionspiel Publisher: Capcom Entwickler: Dontnod (Remember Me ist das Erstlingswerk)
Termin: 7.6.2013 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz. Preis: 40 Euro

GameStar.de/Quicklink/7442

Gäbe es ein Kochbuch für Computerspiele, das Rezept zu Dontnods Debüttitle **Remember Me** würde sich wohl in etwa so lesen: Man nehme die

Kämpfe aus **Batman: Arkham City**, die Klettereinlagen aus **Prince of Persia**, vermische sie mit einem Szenario-Mix aus **Mirror's Edge** und **Dishonored** und verfeinere das Ganze durch eine Prise **Total Recall**. Aber ob das Potpourri aus derart vielen Spielen und Filmen überhaupt schmeckt? Wir nahmen Maus und Tastatur in die Hand, langten ordentlich zu – und machten unseren Teststeller bis auf den letzten Krümel leer.

Denn: **Remember Me** mündet vorzüglich. Auch wenn wir an der einen oder anderen Stelle gerne noch ein wenig nachgewürzt hätten.

Schon die ersten Happen des Spiels machen Lust auf mehr: Im Jahr 2084 ist es dem Konzern Memorize gelungen, eine Technologie zu entwickeln, mit der Erinnerungen wie eine Datei abgespeichert und mit anderen geteilt

! Steam

Remember Me muss online über Steam aktiviert werden. Einmal mit Ihrem Konto verknüpft, dürfen Sie das Programm auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

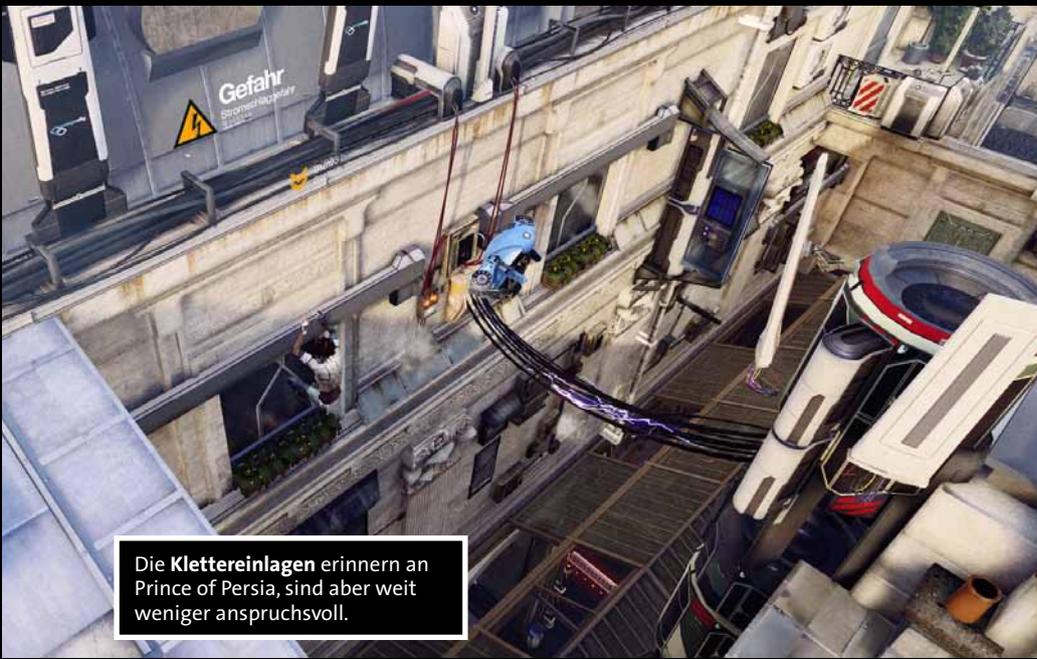
werden können. Während immer größere Teile der Bevölkerung davon abhängig werden und in einer Scheinwelt dämmern, reißt der Konzern immer mehr Macht an sich und kontrolliert ganze Staaten. Jeder, der sich gegen das Regime stellt, wird in die Pariser Bastille gesperrt. Zum Beginn von **Remember Me** stellen wir fest, dass auch uns dieses Schicksal ereilt hat. Auf dem Fliesenboden des Hochsicherheitstrakts krümmt sich unsere Heldin und schreit vor Schmerzen, denn die Memorize-Schergen löschen gerade ihr Gedächtnis. Als plötzlich Komplikationen auftreten, kann sie fliehen, erinnert sich aber nur an ihren Namen: Nilin. Von da an führt uns **Remember Me** durch eine packende Geschichte, die in der Mitte zwar einen Hänger hat, uns dank der glaubwürdigen Heldin und der interessanten Nebenfiguren aber durchgehend bei der Stange hält.

+ Stärken

- + stimmiges Szenario
- + motivierende Kämpfe
- + spannende Geschichte

- Schwächen

- anspruchslose Klettereinlagen
- maue Gegner-KI
- mangelnde Übersicht in den Kämpfen



Die **Klettereinlagen** erinnern an Prince of Persia, sind aber weit weniger anspruchsvoll.



In **Reminiszenzen** helfen uns fremde Erinnerungen dabei, Rätsel zu lösen. Hier finden wir den richtigen Weg durch ein Minenfeld.

Nilin kann **Erinnerungen** bestimmter Personen einsehen und sogar manipulieren – spannend.

Dass uns die an den Schwarzenegger-Klassiker **Total Recall** erinnernde, rund zehn Spielstunden umfassende Story so fesselt, liegt auch am unverbrauchten, optisch interessanten Szenario: Neo-Paris, das wir nicht frei erkunden dürfen, das uns aber dennoch sofort ins Geschehen zieht. In den belebten Gassen der französischen Hauptstadt finden wir Geschäfte, die uns ihre Werbung direkt vor die Nase projizieren, und vor Cafés sitzen Menschen, die sich unterhalten, während Roboter ihre Bestellungen aufnehmen. Das Ganze umgeben von historischen Bauten wie Notre Dame oder Sacré Coeur, die zwischen Hunderten Metern hohen Wolkenkratzern eine bekannte und zugleich befremdlich Kulisse bilden. **Remember Me** wirkt dadurch wie das schmutzige Pendant zu **Mirror's Edge**: ähnlich pessimistisch, aber weniger steril – und dadurch viel greifbarer.

Klar, dass wir in Neo-Paris nicht nur auf Sightseeing-Tour unterwegs sind, sondern auch allerhand Gegenwehr erfahren, etwa durch Memorize-Soldaten oder die sogenannten Leaper, Menschen, die durch Gedächtnis-Manipulation zu gewalttätigen Zombies mutiert sind. Denen stellen wir uns in rasant inszenierten Nahkämpfen, die

stark an die Freeflow-Kloppereien aus der **Batman**-Reihe erinnern. Mit einem interessanten Kniff: Anders als beim Dunklen Ritter dürfen wir Nilins Kombos selbst zusammenstellen. Die sind in mehrere Kategorien unterteilt: Während etwa rote Attacken besonders viel Schaden anrichten, heilen uns gelbe bei jedem Schlag, und lilafarbene verkürzen die Zeit, in der wir einen von fünf Spezialangriffen starten dürfen. Das macht nicht nur Spaß, weil wir unsere Angriffsketten so auf unseren ganz persönlichen Spielstil hin ausrichten dürfen, sondern bringt auch taktische Tiefe. Denn während sich einzelne Gegner am besten mit roten Attacken an den Stiefeln kloppen lassen, sollte man inmitten mehrerer Kontrahenten eher auf Heilung setzen. Zumal nahezu jeder Feindtyp spezielle Vorgehensweisen erfordert. Da gibt es stark gepanzerte Elitesoldaten, deren Schild wir erst mal zerbröseln müssen, Super-Leaper, die von ihren Dienern beschützt werden, oder unsichtbare Mutanten, die wir nur erwischen, wenn wir sie ins Licht locken. Zusätzliche Tiefe erfährt das Kampfsystem durch die eben erwähnten Spezialfertigkeiten,

Paris mal ganz pessimistisch

die Nilin im Verlauf der Kampagne freischaltet. So kann sie beispielsweise ganze Gegnergruppen betäuben oder feindliche Droiden kurzzeitig für sich arbeiten lassen. Anders als bei so manch anderem Actionspiel haben diese Spielereien allesamt ihre Daseinsberechtigung und pepen die Scharmützel derart gelungen auf, dass selbst das Zuschauen viel Spaß macht. Schade allerdings, dass die KI-Gegner nicht im Team arbeiten und sich ähnlich wie in **Assassin's Creed** oft der Reihe nach k. o. prügeln lassen.

Trotz dieser KI-Macken fallen die Kloppereien recht anspruchsvoll aus, was man von den zahlreichen Klettereinlagen indes nicht behaupten kann. Zwar macht es enorm viel Spaß, in teils schwindelerregender Höhe an Vorsprüngen entlangzuhangeln oder unüberwindbar scheinende Abgründe zu überhüpfen. Das Programm zeigt uns aber stets an, in welche Richtung wir als nächstes kraxeln müssen. So bekommen die durch coole Kameraperspektiven eigentlich spektakulär inszenierten Einlagen zum stupiden Aktionstasten-Drücken ohne jedweden Anspruch. Warum wir die Hilfsanzeige nicht deaktivieren dürfen, nicht mal im obersten der drei Schwierigkeitsgrade, bleibt wohl ein Geheimnis der Entwickler. Gelungen finden wir hingegen das neben den Kämpfen und Klettereinlagen dritte wichtige Spielelement von **Remember Me**: die Gedächtnissequenzen. Nilin besitzt nämlich nicht nur die Fähigkeit, fremde Erinnerungen zu stibitzen (hilfreich, um etwa an Codes zu gelangen), sondern kann diese auch manipulieren. An vorgegebenen Stellen der Kampagne dürfen wir in die Erinnerung unseres Gegenübers eintauchen und sie wie einen Film abspielen, anhalten, zurückspulen oder sogar verändern. Beispielsweise sabotieren wir medizinische Geräte und bringen so einen Arzt dazu, aus Versee-

Der Junk-Bolt

Nilin bekommt im Verlauf des Spiels diese »Waffe«, mit der sie elektronische Impulse verschießen kann. Diese lassen sich vielseitig in Kämpfen und Rätseln einsetzen.



An der Wand hängende oder **fliegende Gegner** kann Nilin nur mit dem Junk-Bolt erwischen. Doch der muss sich nach jedem Schuss erst wieder aufladen.



Mit dem Junk-Bolt kann Nilin nicht nur Türen »aufschließen«, sondern auch bestimmte **Elemente bewegen**. Daraus strickt das Spiel simple Schieberätsel.



Altertum trifft auf Moderne: **Neo-Paris** hat seinen ganz eigenen Charme.



Die **Bossgegner** wissen sich spektakulär zu präsentieren und fallen äußerst knifflig aus.

hen seinen Patienten umzubringen. Zwar entfalten diese Abschnitte einerseits kaum spielerischen Anspruch, da es stets nur eine Lösung gibt, die wir durch lapidares »Versuchen und Scheitern« herausfinden. Andererseits ist es interessant zu sehen, wie sich unsere Manipulationsversuche auf die Erinnerung auswirken und welches Ende es diesmal mit unserer Zielperson nimmt.

Diese Gedächtnissequenzen sind so aufwändig inszeniert wie der Rest des Spiels. Wenn wir hoch oben über den Dächern von Neo-Paris herumklettern, klappte uns angesichts des eindrucksvollen Panoramas mehr als nur einmal die Kinnlade herunter. Da fällt dann auch nicht weiter auf, dass das an sich abwechslungs- und detailreiche Level-design extrem linear ausfällt und unseren Erkundungsdrang oft durch so manch unlogische Begrenzung ausbremst. Stattdessen führen uns die Entwickler mit hohem Tempo von einem spannenden Ereignis zum nächsten, der Spielfluss bleibt auf stets hohem Niveau. Das liegt auch an den fair verteilten Speicherpunkten, die unseren Fortschritt sogar innerhalb eines mehrstufigen Bosskampfes sichern. Dennoch hätte **Remember Me** an diversen Stellen Feinschliff vertragen können. In Kämpfen etwa geht die Übersicht durch die störrische Kamera oft flöten. Und wenn wir bestimmte Tasten drücken müssen, zum Beispiel bei Quicktime-Events, blendet uns das Spiel nicht den entsprechenden Buchstaben ein, sondern kryptische Symbole, an die man sich erst mal gewöhnen muss.

Kampfsystem Marke Eigenbau

Technisch lässt die PC-Fassung ihre Konsolen-Brüder weit hinter sich, vor allem bei der Qualität von Texturen, Schatten und Beleuchtung. Mit diversen Abstrichen: So könnten die Gesichter der Charaktere lebendiger sein, und gelegentlich werden Oberflächen sichtbar nachgeladen. Davon abgesehen haben die Entwickler eine saubere PC-Portierung abgeliefert: Die Steuerung lässt sich frei konfigurieren, die Ladezeiten fallen erfreulich kurz aus, und der Hardware-Hunger bleibt selbst mit allen Effekten auf Anschlag moderat. Ein nicht nur schmackhaftes, sondern auch leicht verdauliches Gericht also, dieses **Remember Me**. **DM**



Gelungene Mischung

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Zugegeben, ich hatte **Remember Me** nicht auf dem Schirm. Umso überraschter war ich, wie gut den Entwicklern die Mischung aus Kämpfen, Klettern und spannender Geschichte gelungen ist, alles verpackt in ein so ungewöhnliches wie stimmiges Science-Fiction-Szenario. Ebenfalls hat es mir das innovative Kampfsystem angetan, das ich komplett auf meinen Spielstil hin gestalten kann und das einfach cool aussieht. Ein wenig anspruchsvoller hätte das Ganze aber ruhig sein dürfen – Stichwort Hilfsanzeigen. Sei's drum: Fans von *Prince of Persia* oder den *Batman*-Spielen sollten sich **Remember Me** unbedingt anschauen.

TERMIN 7.6.2012 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Remember Me

Actionspiel

Publisher Capcom
Entwickler Dontnod
Sprache Deutsch, Engl., Span., Ital., Franz.
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD



Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK

- flüssige Animationen
- scharfe Texturen
- viele Details
- teils leblose Gesichter
- Texturen werden gelegentlich nachgeladen

SOUND

- dynamische, filmreif eingesetzte Musik
- gelungene Kampfgeräusche
- passende deutsche Sprecher
- Dialoge nicht lippensynchron

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Niveau der Kampagne nimmt stetig zu
- knifflige Bosskämpfe
- Klettereinlagen und Rätsel generell zu leicht

ATMOSPHÄRE

- sehr stimmiges Szenario
- coole Erinnerungssequenzen
- guter Mix aus Klettern, Kämpfen und Story
- manche Abschnitte wirken gestreckt

BEDIENUNG

- frei konfigurierbar
- sehr gut mit Gamepad
- etwas fummelig mit Maus und Tastatur
- teils mangelnde Übersicht in den Kämpfen

UMFANG

- rund acht bis zehn Stunden Spielzeit
- versteckte Extras
- strenge linearer Aufbau
- kaum Wiederspielwert

LEVELDESIGN

- detailliert und abwechslungsreich
- eindrucksvolle Außenareale
- passend platzierte Skriptereignisse
- gelegentlich unlogische Levelgrenzen

KI

- Gegnertypen mit unterschiedlichen Taktiken
- Feinde verfolgen Nilin
- KI lässt sich meist brav nacheinander verprügeln

WAFFEN & EXTRAS

- individuell gestaltbares Kombo-System
- dadurch recht komplexe Kämpfe
- sinnvolle Spezialattacken
- kaum sammelbare Boni

HANDLUNG

- motivierender Auftakt
- greifbare Heldin
- interessante Nebenfiguren
- diverse Überraschungen
- Durchhänger im Mittelteil

