

# Titanfall

Das erste Spiel der Call-of-Duty-Erfinder seit ihrer Trennung von Activision richtet sich an all jene, denen Battlefield und Co. zu behäbig sind. Und das ausgerechnet mit den vermeintlich lahmsten Computerspiel-Vehikeln: mit Mechs! Von Petra Schmitz

## Angespielt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Respawn (Titanfall ist das Erstlingswerk)**  
Termin: **13.3.2014** Status: **zu 90 % fertig**

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)

**N**ur zwölf Spieler? Da lachen ja die ... ach, da lachen nicht nur die Hühner, da lachen alle! Selbst **Call of Duty** bietet Matches für 18 Teilnehmer an. Also 18 Spieler sollten es im Minimum ja wohl sein. Besser noch 64. Oder 150! Okay, wir übertreiben vielleicht (ganz sicher sogar), aber Respawn will uns in **Titanfall** ernsthaft mit gerade mal elf weiteren Mitspielern auf die Maps schicken. Zumindest auf den ersten Blick erscheint uns das dann doch ein bisschen mickrig. Da können die Entwickler des ei-

gentlich verflucht vielversprechenden Multiplayer-Shooters noch so oft behaupten, das sei ja alles gar nicht so dramatisch, weil außerdem noch KI-Soldaten mit am Start sind. Und die Mechs, die auch ohne unser Zutun über die Karten stampfen können.

Sie merken schon, dieses **Titanfall** lässt uns noch ein bisschen fragend zurück, nicht alles an dem fetzigen Multiplayer-Shooter verbuchen wir bereits unter »Wow, super!«. Deswegen haben wir beim Entwickler Respawn nachgefragt. Steve Fukuda, Game Director von **Titanfall** antwortet auf unsere

Bedenken bezüglich der Spieleranzahl: »Das Coole daran ist ja, dass neue Spieler oft gar nicht merken, dass sie auf KI-Gegner schießen. Sie sacken Kills ein und haben Spaß, selbst, wenn sie am Ende verlieren.« Nun ja, wir sehen das selbst nach Fukudas Aussage noch ein bisschen anders. Doch dazu später mehr. Zunächst einmal wollen wir explizit loben, dass da endlich mal jemand was im großen Stile abseits von **Battlefield** und **Call of Duty** probiert und sich dabei auf das besinnt, was Shooter vor über zehn Jahren so faszinierend gemacht hat: die Möglichkeit, sich schneller und damit besser als andere über >>>



Wie riesig die **Titanen** sind, lässt sich wunderbar anhand dieser Schlachtszene auf der Map Fracture erkennen. Während der weiße Koloss das Feuer auf sich lenkt, positionieren sich zig Piloten, um dem gegnerischen grünen Mech ebenfalls zuzusetzen.



Wenn sich ein gegnerischer Pilot per Jetpack oder Sprung von einem Hausdach auf den **Rücken** unseres Mechs geschwungen hat und die Elektronik zerballert, bleibt uns oft nur noch der Ausstieg aus dem Titanen als Überlebenslösung.

Die Soldaten heißen in Titanfall **Piloten**, weil sie eben auch im Cockpit eines Mechs sitzen können.

Mit einem grünen Kreis markieren wir den Punkt, an dem unser Titan landen soll.

### ⊕ Stärken

- + tolle Optik
- + superschnell
- + komplexe Bewegungsoptionen
- + Mechs!

### ⊖ Schwächen

- geringe Spieleranzahl
- KI-Soldaten können sich als Fehler herausstellen
- Werden Elemente der Story-Kampagne auf Dauer nicht nervig?

## Die Titanen



Ogre

Der **Ogre** ist die schwerstgepanzerter Kampfmaschine in Titanfall. Seine dicke Stahlhaut schützt ihn auch eine Weile vor schwerem Beschuss, während er mit seinem Standard-Mini-Raketenwerfer Salven von bis zu acht Geschossen abfeuern kann.



Stryder

Der **Stryder** ist der agile Gegenpart zum Ogre. Dank zusätzlicher Schubdüsen weicht er Geschossen aus. Das geht aber auf Kosten der Panzerung, weswegen wir in einem Stryder dem direkten Duell mit anderen Titanen aus dem Weg gehen sollten.



Atlas

Der **Atlas** ist der Allrounder unter den Titanen. Er ist nicht ganz so wendig wie der Stryder, aber dünner gepanzert als der Ogre. Der Atlas empfiehlt sich deswegen als Einsteigertitan, um sich mit den grundlegenden Mechanismen der Mechs vertraut zu machen.

die Karten zu bewegen und sich so im wahren Sinne spielerische Vorteile zu erbetzen. Aber jetzt mal halblang: KI-Soldaten, Mechs, **Titanfall**? Was zum Kuckuck soll das werden?

Der große Multiplayer-Shooter-Hit 2014. Drunter machen's die Typen bei Respawn nämlich nicht. Auch wenn **Titanfall** der erste Titel des circa 75 Mann starken Studios ist. Warum die Latte trotzdem so hoch hängt, lässt sich einfach erklären: Respawn besteht zur Hälfte aus ehemaligen Infinity-Ward-Mitarbeitern, also also **Call of Duty**-Entwicklern. Gegründet wurde das Studio gar von den ehemaligen Infinity-Ward-Bossen Jason West und Vince Zampella, nachdem die sich im Streit vom Publisher Activision getrennt hatten. Konkreter: Activision-Chef Bobby Kotick hatte die beiden kurzerhand rausgeschmissen, nachdem er von heimlichen Verhandlungen mit Electronic Arts erfahren hatte. Verständliche

### Sechs gegen sechs ist zu wenig!

Reaktion seitens Kotick, allerdings hätte man die Angelegenheit sicher eleganter lösen können; etwa indem Activision Infinity Ward die Freiheit eingeräumt hätte, mal was anderes zu machen als immer nur **Call of Duty**. Sei's drum, West und Zampella zogen von dannen, nahmen viele Kollegen mit und gründeten Respawn. Und dieses neue Team will uns in Zeiten von **Battlefield** in Sechs-gegen-Sechs-Kämpfe schicken? Ja, da wärmt das Federvieh schon die Lachmuskeln vor.

Aber trotz der geringen Echtspieler-Anzahl soll **Titanfall** zu jeder Zeit alle unsere Sinne fordern. Und obendrein noch unsere Finger. Und zwar abseits von »Wer ballert schneller?« und »Wer trifft besser?«. Das Spiel kombiniert viele unterschiedliche Aspekte wie »normale« Schießereien zwischen Fußsoldaten, Jetpack-Sausereien und Parkour-Elemente à la **Mirror's Edge** sowie bombastische Kämpfe sowohl mit als auch gegen

riesige Mechs. Alles zusammen ergibt eine furios schnelle Mischung aus moderner Action, wie wir sie aus **Battlefield** und **Call of Duty** kennen, kombiniert mit den Skill-Anforderungen klassischer Mehrspieler von id Software oder Epic. Fukuda beschreibt es im Interview uns gegenüber als eine Mischung aus Jetpiloten-Action (hohe Konzentration, schnelles Entscheidungsvermögen, Kampf in der Vertikalen, Schnellig- und Beweglichkeit) und einem Martial-Arts-Spiel mit all seinen ausgefeilten Kombos. »Natürlich kannst du auch einfach so loslegen und einen Wahnsinnesspaß haben, aber je mehr sich die Spieler mit den Möglichkeiten vertraut gemacht haben, desto anspruchsvoller wird es, und du mußt vieles im Auge behalten und in kürzester Zeit zu deinen Gunsten auswerten«, fügt Fukuda hinzu. Keine Sorge, das mit dem »vertraut machen« dauert keine Jahrhunderte, wie wir schon am eigenen Leib erlebt haben. Unsere ersten Partien in **Titanfall** waren eher so »Geronimooooooooo!« mit dem entsprechenden Ergebnis. Nach ein paar Runden jedoch hatten wir uns zum Teil mit den Möglichkeiten vertraut gemacht und erlebten im Ansatz das, was man nur aus besonders schnellen Shootern kennt: diesen Flow, dieses Einswerden mit der Figur auf dem Monitor und die daraus resultierenden Erfolgserlebnisse.

Man sollte seinen Titanen unbedingt in einer vergleichsweise ruhigen **Ecke** der Map bestellen. Denn immerhin sitzt man nach der Lieferung nicht automatisch in dem Mech, man muss erst hinlaufen und reinklettern.



Einswerden mit der Figur auf dem Monitor – die Figur auf dem Monitor kann ein Soldat mit Knarre im Anschlag, Jetpack auf dem Rücken und Magnetschuhen an den Füßen sein, sie kann aber auch einer der namensgebenden Titanen sein, in die wir hineinschlüpfen. Deswegen nennt Respawn die Soldaten auch nicht Soldaten, sondern Piloten. Anders als man es vielleicht erwarten würde, müssen wir uns unseren Stahlkoloss nicht erspielen, etwa durch Abschüsse oder Teamwork, wir können ihn einfach nach einer gewissen Zeit ordern. Bei unseren An-



Vorne im Bild der flinke Stryder, hinten ein Atlas. Der Stryder weicht den Raketen des Gegners wieselflink aus.

spielsitzungen waren das circa zwei Minuten. Dann haben wir die Möglichkeit, einen Abwurfpunkt zu bestimmen, ein Dropship schmeißt unsere Stahlhaut anschließend an die entsprechende Stelle, und wir schlüpfen hinein. Die Titanen sind allerdings keine lahmen Kolosse, deren Bewegungsgeschwindigkeit an Plattentektonik erinnert, sondern höchst agile Gerätschaften mit unterschiedlichster Bewaffnung. Fette Raketenwerfer werden durch Schutzschilde und flinke

## Zum in die Ecke pfeffern

Schubdüsen-Ausweichmanöver gekontert. EMP-Wellen legen zeitweise auch die gesamte Elektronik eines gegnerischen Titans lahm. Inzwischen hat Respawn drei Modelle vorgestellt, die in Beweglichkeit und Feuerkraft variieren. Mehr dazu im Kasten auf Seite 18. Aber so knarzig wie die Ungetüme in **MechCommander** oder **MechWarrior** ist in **Titanfall** nicht eines unterwegs.

Allerdings halten die Titanen auch längst nicht so viel aus wie in anderen Mech-Spielen. Ansonsten wäre die Balance in dem Moment für die Katz, in dem sich der erste Pilot in seine Kampfmaschine schwingt. Auch Fußsoldaten können den Kolossen mächtig zusetzen. Und das nicht nur, indem sie aus der Distanz mit schweren Geschützen darauf ballern. Die coolste Methode, einen Mech zu zerlegen, besteht darin, per Jetpack auf seinen Rücken zu sausen und dann die Elektronik zu zerschießen. Das Gemeine daran: Der Pilot kann zunächst nichts dagegen unternehmen, er muss darauf hoffen, dass einer der Teamkameraden den Parasit von seiner Kampfmaschine ballert. Allerdings müssen wir beim nächsten Anspieltermin dringend ausprobieren, ob wir nicht auch einfach gegen eine Decke oder eine Wand

springen können, um das Problem zu zerquetschen. Wenn unsere Kiste so weit zu Klump geschossen ist, dass nichts mehr geht, hilft nur noch der Schleudersitz. Ggesetzt den Fall, wir betätigen den Auslöser rechtzeitig. Andernfalls kann es uns passieren, dass ein gegnerischer Mech auf Tuchfühlung geht, uns einfach aus unserem Gefährt rupft und in eine Ecke pfeffert. Was so ungesund ist wie eine Kugel zwischen die Augen. Apropos Schleudersitz: Respawn will so etwas wie unterschiedliche Schwierigkeitsgrade anbieten, ob nun gekoppelt an Ränge (Stichwort »Match-Making«) oder an spezielle, auf Einsteiger ausgelegte Server wissen wir allerdings noch nicht. Aber Anfänger sollen laut Fukuda deutlich weniger sterben: »Wir achten darauf, dass die Spieler nicht so häufig sterben, während sie noch damit beschäftigt sind, das Spiel zu lernen.« Als Beispiel nennt Fukuda uns gegenüber, dass der Schleudersitz eines Anfängers automatisch ausgelöst werden soll, wenn's brenzlig wird. Wem das noch immer

zu unsicher ist, der treibt sich erst mal eine Weile auf der Trainingsmap rum.

Interessant gerade im Zusammenhang mit Anfänger-Erfahrung und Teamspiel ist, dass Respawn komplett darauf verzichtet, uns für irgendwelche Hilfsaktionen zu belohnen. Wir werden nicht wie in **Battlefield 4** Punkte anhäufen, nur weil wir munter Medipacks oder Munition auf der Karte verteilen, uns aber ansonsten anstellen wie jemand mit zwei linken Händen und verbundenen Augen. Wiederbelebungen fallen total flach, wer hinüber ist, ist hinüber und muss neu spawnen. Nur wer zielt und trifft, der wird belohnt. Mit partienübergreifenden Upgrades und Freischaltungen (ja, davon hat sich Respawn für **Titanfall** nicht gelöst) oder mit der Möglichkeit, die Lieferzeiten der Titanen zu verkürzen. Teamspiel soll sich aus der Situation oder durch Voice-Kommunikation ergeben. Die Mechs können etwa als Transportmittel für Teammitglieder dienen (nicht nur Feinde



Sobald wir einen Titanen geordert haben, können wir uns in sein Cockpit klemmen. Wir können den Stahlkoloss aber auch auf **Autopilot** schalten und an unserer Seite kämpfen lassen.

dürfen auf die Rücken der Kolosse springen). Oder die Spieler bündeln massig Kugeln und Raketen zu einem einzigen mächtigen Angriff, der sehr wahrscheinlich einen feindlichen Mech auf der Stelle pulverisiert, indem sie auf den aktiven Schutzschild

## Ohne Titan geht's auch

→ (Vortex-Blocker) eines befreundeten Titans ballern. Der sammelt dann alle Kugeln mittels des magnetischen Schilds (fast wie Neo in **Matrix**) ein und kann sie gebündelt auf den Gegner jagen. Aber wie gesagt, derartige Taktiken werden nicht vom Spiel gefördert, man muss schon miteinander reden, um sowas zu stemmen. Was durchaus ein Problem zumindest auf öffentlichen Servern werden dürfte. Niemand redet auf öffentlichen Servern miteinander. Zumindest nicht bei PC-Spielen. Bei Battlefield 4 klappt ja oft nicht mal die stumme Kommunikation über die »Comrose«. Fukuda nennt den Wegfall von unterstützenden Manipulationsmitteln übrigens die »Wir spielen alleine gemeinsam«-Philosophie. Wir nennen es »zurück zu den Wurzeln«. Zu Beginn der Multiplayer-Shooter vor gefühlten Jahrtausenden gab's nämlich noch keine verlockenden Punkte, um ein Zusammenspiel zu forcieren. Da machte man das einfach, weil



man gewinnen wollte. Oder man machte es nicht und verlor im Regelfall.

Die Titans sind schon so eine saucvolle Sache. Sie werden aber noch mal einen Tick cooler, wenn man bedenkt, dass man nicht mal drinsitzen muss. Auf Autopilot laufen die Dinger neben uns her, bieten uns Feuerchutz oder greifen alles an, was sich in unsere Nähe wagt. Sie funktionieren also fast wie ein Tank-Pet in einem Online-Rollenspiel. Wir können uns etwa auf ein Hausdach verziehen, den Titanen in der Straße unter uns

Stress verbreiten lassen und selbst genüsslich aus der Distanz mit einem Scharfschützengewehr zuschlagen. Allerdings, so gibt Fukuda zu bedenken, ist es für einen von einem Spieler gesteuerten Kampfkoloss ein leichtes, einen Autopilot-Titanen in Nullkommanix zu knacken. Wir sollten also immer clever abwägen, ob und wann es sich wirklich lohnt, unsere Maschine zu verlassen. Nun ja, als alternative Gemeinlichkeit bietet es sich noch an, den Mech in eine Gruppe Gegner krachen lassen. Die Dinger landen nach der Bestellung nämlich rasend schnell.

## Das Interface

In unserer kleinen Interface-Kunde zeigen wir Ihnen, mit welchen Anzeigen Sie in Titanfall arbeiten müssen. Leider stehen uns bisher nur Screenshots der Xbox-One-Version von Titanfall zur Verfügung. Das Interface unterscheidet sich aber bis auf die Button-Anzeigen nicht sonderlich von der PC-Version.

- ① **Map:** Hier sehen wir Freund- wie Feindbewegungen. Letzteres aber nur, wenn die Gegner aktiv sind, also schießen.
- ② **Gegner-Kennung** inklusive aktueller Bewaffnung. Wir sehen also, dass hier ein Atlas vor uns steht. Der Koloss hat noch sechs Rake-

ten und hält eine Knarre mit explosiven 40mm-Geschossen in seinen Stahlklauen.

- ③ **Titan-Abwurfbefehl:** Bevor wir die Abwurfstelle für unseren ersten Mech angeben können, müssen wir zwei Minuten warten.
- ④ Unsere aktuell ausgewählte **Waffe**, hier der Archer, eine der Anti-Titan-Knarren.
- ⑤ Die **Spezialfähigkeit** unseres Piloten. Das kleine Männchen signalisiert eine temporäre Tarnfunktion, wir werden also unsichtbar.
- ⑥ **Granaten** aller Art dürfen auch nicht fehlen. Hier eine gewöhnliche Explosiv-Granate.

⑦ Abermals unsere ausgewählte **Waffe**, der Archer. Hier allerdings mit zusätzlicher Munitionsanzeige. Wir haben insgesamt 15 Schuss, im Lauf steckt aber immer nur eine Rakete. Mehrfach-Salven fallen also flach.

⑧ Der **Zustand** unseres Titans. Erst wenn der untere Balken beginnt, zu schrumpfen und die Farbe zu verändern, wird's für uns riskant.

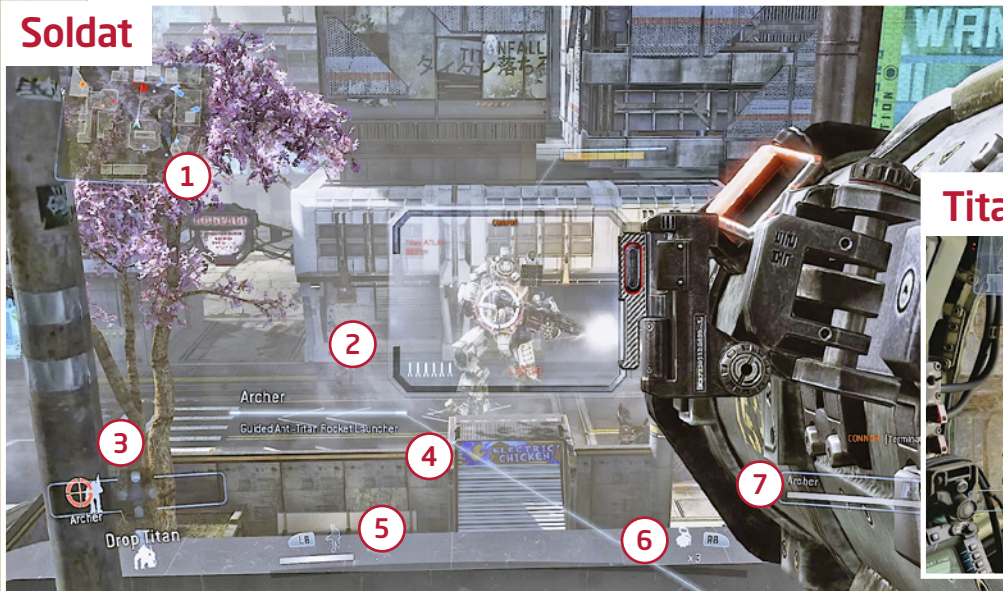
⑨ Unser **Schleudersitz-Befehl**. Er entscheidet oft über Leben und Tod.

⑩ Die **Spezialfunktion** des Mechs. Über diese Taste lösen wir den Vortex-Schild aus und können etwa Kugeln stoppen.

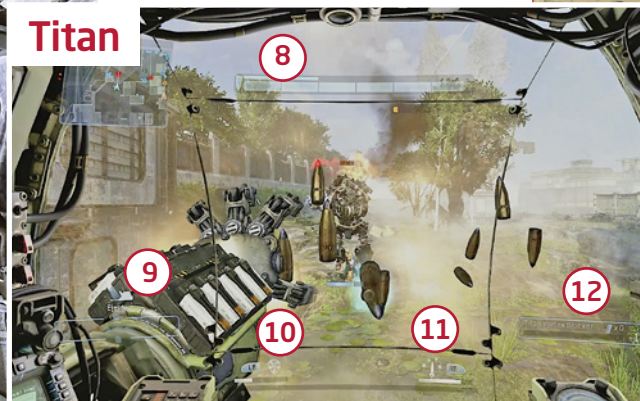
⑪ Die **Spezialwaffe** des aktuellen Mechs, hier eine effektvolle Raketen-salve.

⑫ Der Vortex-Blocker muss sich nach Gebrauch aufladen, wie man am Balken und der »-1« erkennen kann.

## Soldat



## Titan





Und mit mächtig Wumms! Man sollte also nie zu lange an einer Stelle herumhocken.

Titanen hin, Titanen her, viel spannender erscheint uns aber fast, wie sich die Piloten ohne Metallschale spielen. Wir haben die Jetpacks und die Magnetschuhe ja schon erwähnt. Jetzt fehlt nur noch das passende Terrain dafür. Eine homogene Mischung aus Gebäuden und freier Fläche kennzeichnet die uns bisher bekannten Maps – auf denen übrigens nichts zerstörbar sein wird, die Aufbauten sind nämlich essentiell wichtig. Während sich die Mechs auf den breiten Straßen und den größeren Plätzen am wohlsten fühlen, treiben sich die Soldaten ohne Stahlkorsett besser in und auf und an den Aufbauten rum. Das mitunter Tollste an **Titanfall** ist nämlich, sich flink wie ein Wiesel durch die Straßenschluchten zu bewegen. Das ist ein bisschen wie in **Tribes Vengeance** beispielsweise, nur eben ohne die riesigen Abmessungen. Oder wie in **Mirror's Edge**, nur ohne das Keuchen von Faith. Oder wie in den Klassikern von id Software und Epic, in denen die Spieler die coolsten waren, die den Strafe Jump\* im Schlaf beherrschten und deren Translocator-Scheiben\* immer an den richtigen Stellen landeten. Wir weichen feindlichen Attacken mit einer Eleganz aus, wie sie nur in weni-

gen anderen Shootern möglich ist. Wir sausen in Windeseile auf ein Hausdach, um von dort die Gegner aufs Korn zu nehmen. Wir springen einfach mal so an eine Wand und fetzen daran hoch. Nicht, weil wir's gerade unbedingt müssten, sondern einfach, weil's geht und eine Wahnsinnslaune bringt. Der Clou an **Titanfall** ist es nun, die Maps so weit zu kennen, dass Bewegungen in der Horizontalen und Vertikalen nicht mehr großartig überlegt werden müssen, sondern intuitiv geschehen. Erst dann kann man sich wirklich auf die Gegner konzentrieren und erst dann wird aus **Titanfall** das Spiel, das sich Respawn vorgestellt hat.

Was uns wieder zu der Sache mit den KI-Soldaten bringt. Die erinnern uns auf den ersten, zweiten und dritten Blick an die Creeps aus **Dota 2** oder ähnlichen Spielen. Einheiten, die hauptsächlich dazu da sind, zu sterben und den Spieler im Level aufsteigen zu lassen. Fukuda bestätigt das: Die KI-Typen seien hauptsächlich Kanonenfutter, also einfache Abschlüsse und sollen so für das entscheidende Quäntchen Spaß und für Aufstiegsunkte sorgen, selbst wenn man eine Partie verliert. Aber auch wenn Fukuda uns gegenüber betont, dass Sechs-gegen-Sechs plus KI-Kämpfer genau die richtige Mischung sei und sich das bisher mit unse-

ren Erfahrungen deckt, bleiben wir gegenüber den **Titanfall**-Creeps skeptisch. Wie schon erwähnt, haben wir während unserer Anspiel-Partien bisher nicht groß auf die künstlichen Soldaten achten können. Das wird sich aber spätestens beim Test ändern. Und wollen wir in einem Multiplayer-Shooter auf künstliche Intelligenz schießen, die ja üblicherweise so weit weg von Intelligenz ist wie unser Vorgartenzwerg vom Pferdekopfnebel? Nein, wollen wir nicht! Jeder über den Haufen geschossene KI-Soldat wird uns wie ein billiger Kill erscheinen. Schlimmer noch, wenn wir im Kugelhagel der KI untergehen. Das ist Schmach pur! So was wollen wir schon mal gar nicht. Entgegen der Meinung von Respawn. Und entgegen der Daseinsberechtigung solcher KI-Einheiten in **Dota 2** und Co. Das ganze Konzept beißt sich unserer Meinung nach mit der Idee eines auf Skill ausgelegten Spiels. Aber vielleicht kann man die KI-Typen ja abschalten und durch echte Spieler auffüllen, zumindest in den Modi abseits der Story-Kampagne wie »Hardpoint« (eine Art Mini-Conquest), in denen es weniger Skriptereignisse geben soll, wodurch auch die NPCs weniger wichtig werden.

Moment mal? Story-Kampagne? Richtig gelesen. Anders als andere Shooter verpackt **Titanfall** die Multiplayer-Action nämlich auch noch in eine Story, die in den Kampagnen-Missionen erzählt wird. Mit festen Zielen wie beispielsweise der Rettung eines besonderen NPCs, mit kleinen Erzählsequenzen zu Beginn und zum Ende einer Partie, mit An-

## Story-Kampagne?

weisungen von Vorgesetzten während der Schlachten, mit geskripteten Ereignissen, die der ohnehin schon dichten Schlachtatmosphäre noch mal eine Schippe drauf geben sollen. Die Rahmenbedingungen sind folgende: In der Zukunft macht sich ein Bergbau-Unternehmen daran, einen fernen Planeten auszubeuten. Der ist blöderweise relativ frisch von Siedlern in Beschlag ge-

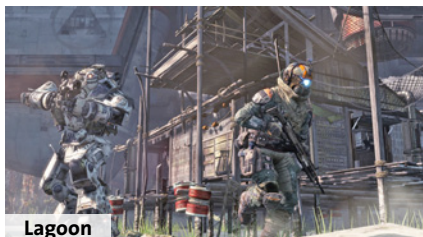
## Die Karten

Bisher sind drei der Karten aus **Titanfall** bekannt. Natürlich lässt sich deren Qualität erst nach stundenlangem Spielen beurteilen, aber was wir bisher gesehen haben, gefällt uns ausnehmend gut. Alle drei Maps zeichnen sich durch eine gute Mischung aus freier Fläche und Gebäuden aus. Es gibt also genug Platz für die Mechs, wer aber lieber als Pilot von Hausdach zu Wand zu Hausdach springen möchte, kommt auch auf seine Kosten.



Angel City

Bei **Angel City** handelt es sich um eine Stadtkarte, auf der blühende Bäume farbige Akzente setzen. Hier fühlen sich Piloten besonders wohl, weil die Häuser oft sehr nah aneinander stehen und so Jetpack-Action vom Feinsten erlauben.



Lagoon

Heruntergekommene Holzhäuser auf fragilen Stelzen, Pfützen. Eine Barackenstadt, die irgendwie an einen Western erinnert, das ist die Karte **Lagoon**. Trotz Holzaufbauten lässt sich hier, wie auf den anderen Karten auch, nichts zerstören.



Fracture

Auf **Fracture** haben wir bisher die größten freien Flächen erlebt, ideale Tummelplätze für Titanen, die sich dort rasante Kämpfe liefern können. Die »nackten« Piloten halten sich hingegen besser in den zahlreichen, häufig einzeln stehenden Ruinen auf.

Die Karten scheinen recht abwechslungsreich zu werden. Das **Bergpanorama** hier haben wir bisher noch nicht selbst erlebt.



In dieser Story-Mission müssen wir am Schluss zu einem Abholpunkt fliehen, wo uns ein **Dropship** aufladen soll.

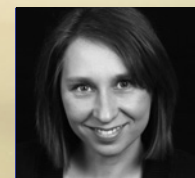
nommen worden, die das mit der Ausbeutung nicht witzig finden und sich wehren. Und wie die sich wehren! Vom Krawumm-Faktor reicht **Titanfall** locker an die neueren **Battlefield**-Titel heran. Bloß dass im Respawn-Spiel alles viel komprimierter passiert als auf den riesigen Schlachtfeldern von Dice und eben durch Skripts unterstützt wird. Es sieht schlicht fantastisch aus, wenn sich im Hintergrund ein mächtiges Raumschiff aus den Wolken schält und mehrere Soldaten mit ihren Jetpacks wilde Kapriolen an Wänden schlagen, während sich im Vordergrund Mechs die Stahlbirnen zu Almetall zerschießen. Da muss man tatsächlich höllisch aufpassen, dass man vor lauter abgedrehter Zuschau-Action nicht vergisst, aufs eigene Wohlbefinden zu achten. Die Frage, die sich allerdings insbesondere bei der Story-Kampagne stellt: Wie oft zünden die Skriptsequenzen? Und ab wann denken wir: »Ach ja, gleich hören wir wieder den einen Satz vom NPC-Vorgesetzten und dann kommt das Schiff und dann ... gäh ...«? Ähnlich wie bei den **Levolution**-Elementen in **Battlefield 4**: Beim ersten und zweiten Mal sind sie noch toll, früher oder später nimmt kaum noch jemand Notiz davon. Und wie oft ertragen wir die immer gleichen Anfangs- und Schlussequenzen, die

## Blablabla vom Vorgesetzten

eine Mission einrahmen? So gut die auch sein mögen – irgendwann könnten sie uns als Zeitverschwendung erscheinen.

Das mag überspitzte Meckerei sein, immerhin können wir ja auch ohne Story spielen. Wie in **Battlefield & Co.** soll es auch in **Titanfall** normale Partien geben, mit weniger Gelaber und Skriptereignissen, dafür aber mehr spielbaren Modi – beispielsweise Deathmatch statt Hardpoint-Eroberung. »Wir bieten für alle Karten alle Spielmodi an, mit variierender Intensität der Skripts und mit weniger Dialogen, die sich in der Wiederholung abnutzen könnten«, präzisiert Fukuda. Aha! Gilt dann die Kampagne am Ende selbst für die Entwickler als ein Einmal-und-nie-wieder-Erlebnis? Wieso gibt's die dann überhaupt und nicht einfach einen packenden Singleplayer, fragen wir Fukuda. Der erklärt's folgendermaßen: »Uns war es wichtig, mal was anderes zu riskieren als immer die übliche Kombination aus Solo- und Mehrspieler. Zudem hätten Zeit und Budget gegen einen Singleplayer gesprochen. Für die Story-Kampagne haben wir uns entschieden, weil wir glauben, dass Spieler es mögen, wenn sie wissen, warum sie gegeneinander kämpfen, also einen Kontext für ihr Tun erhalten – und sei er noch

so klein.« Und wir glauben, dass vor allem die Zeit- und Budgetgründe die wirklich entscheidenden für den Wegfall des Singleplayers gewesen sind, und dass die Story-Kampagne eher einen Kompromiss darstellt. So à la »Wir haben schon einiges vom Singleplayer fertig, kriegen ihn aber im gesteckten Zeitrahmen nicht mehr gestemmt, ohne dabei Qualitätseinbußen beim Multiplayer hinnehmen zu müssen, also bauen wir das bereits fertige Zeug in die Online-Schlachten ein«. Eigentlich ein guter Gedanke, der jedoch, wie schon geschildert, auch nach hinten losgehen kann. Aber dass sich Respawn auf den Mehrspieler konzentriert, ist in Anbetracht der Konkurrenz von **Battlefield** und **Call of Duty** nur logisch. Auch wenn bei **Call of Duty** viele Käufer nur die Solo-Kampagne spielen – der Erfolg beider Titel entsteht auf den Mehrspieler-Schlachtfeldern. **PET**



### Skeptische Vorfreude

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Titanfall erscheint mir wie das Spiel, das ich schon seit Jahren haben will: schnelle, auf Skill ausgelegte Action mit der nötigen Prise Besonderheit, um sich von den vielen Quake-ähnlichen Free2Play-Shootern da draußen abzuheben. Und ohne durch Belohnungsklimmbimm erzwungenes Teamspiel. Das meiste, was ich bisher ausprobieren konnte, machte einen hervorragenden Eindruck. Allerdings bin ich nicht durch und durch euphorisiert. Die KI-Soldaten und der Story-Kram machen mir Sorgen. Beides erscheint mir wie ein fauler Kompromiss hinsichtlich eines nicht fertigstellbaren Singleplayers und könnte unnötigen Ballast für Titanfall darstellen. Kanonenfutter in einem Spiel, von dem der Entwickler sagt, es sei ein Skill-Spiel? Da beißt sich doch was, das ist doch ein Widerspruch in sich! Außerdem habe noch nie einen Kontext gebraucht, um einen guten Multiplayer-Shooter zu genießen. Dass ich mit der Einstellung nicht ganz allein bin, beweist unter anderem der Erfolg dieses Counter-Strikes, von dem sicher der eine oder andere mal gehört hat.

**Potenzial: Sehr gut**



Links ein Atlas, rechts ein Stryder hinter einem Schutzschild. Beide leiden gerade unter den Auswirkungen eines **EMP-Angriffs**. Den Soldaten vorne freut's. Er hat Zeit, zu verduften.