

HKP: 5862



Wenn Raiden kunstvoll zwischen seinen Gegnern umherwirbelt, wirkt das fast schon wie ein anmutiger Tanz – nur eben tödlich!

KAMPAUFZEICHNUNG
11 GETR.

GRANATE

5/5

⊕ Stärken

- + gelungenes Kampfsystem
- + mitreißende Inszenierung
- + denkwürdige Bosskämpfe
- + erneutes Durchspielen lohnt

⊖ Schwächen

- teils matschige Texturen
- maximal 1080p-Auflösung
- störrische Kamerasteuerung
- viele, trockene Dialoge

Metal Gear Rising Revengeance

Der furiose Actionspaß unterhält prächtig - wenn man ihm seine Design-Macken sowie die offensichtlichen Konsolenwurzeln verzeiht. Von Sebastian Stange

Genre: **Action** Publisher: **Konami** Entwickler: **Platinum Games (Revengeance ist das PC-Debüt)**
Termin: **9.1.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **20 Euro**

! Steam-Pflicht

Die PC-Fassung von **Metal Gear Rising** ist nur via Steam erhältlich – und zwar zum Budget-Preis. Sie enthält alle Bonus-Inhalte, die für die Konsolenfassungen erschienen sind, und Sie umfasst 50 Extra-VR-Missionen sowie zwei launige Mini-Kampagnen, in denen wir außergewöhnliche Charaktere steuern.

Weitere Infos auf GameStar.de

Dass Konami **Metal Gear Rising: Revengeance** für den PC umsetzt, ist in vielerlei Hinsicht bemerkenswert. Erstens ist das Genre der »Brawler«, bei denen sich ein starker Helden durch Gegnerhorden kämpft, vor allem auf den Konsolen zuhause. Auf dem PC gibt es mit Spielen wie **Dark-siders** oder **DmC: Devil May Cry** zwar durchaus gute, aber nur wenige Vertreter dieser Gattung. Zweitens stammt **Revengeance** aus Japan, wo der PC als Spieleplattform ein größeres Nischendasein führt als Bikinis in Grönland. Drittens stammt **Revengeance** von Platinum Games. Das Studio aus Osaka schuf mit **Bayonetta** und **Vanquish** echte Action-Perlen für die Playstation und Xbox, aber noch keinen PC-Titel. Viertens ist **Metal Gear Rising** ein Spiel, wie es abgefahrterer kaum sein könnte. Und das m dem »alten« **Metal Gear** nur noch wenig zu tun hat.

Die **Revengeance**-Handlung lehnt sich lose an Konamis populäre **Metal Gear Solid**-Reihe an und lässt uns Raiden spielen, einen blonden Cyborg-Ninja mit Vorliebe für scharfe Klingen und philosophische Selbstreflexion. Er kämpft gegen fiese Rüstungskonzerne und deckt dabei Intrigen rund um Cyborg-Soldaten, Organhandel und Kriegstreiberei auf. Das tut er, indem er unzählige Feinde aus dem Weg räumt und Bossgegner umlegt. Die Geschichte ist interessant und spannend, wird allerdings reichlich holprig erzählt. Die englische Synchro etwa wirkt arg übertrieben, und für ein Actionspiel gibt es verhältnismäßig viele trockene Dialogeinlagen: Raiden schwadroniert ausführlich über sein blutiges Handwerk. Fast könnte das fad werden, wäre die Action nicht so wunderbar flott, griffig und unfassbar cool inszeniert.

Wie es sich für einen Ninja gehört, setzt Raiden auf schnelle Reflexe und sein bewähr-

tes Katana-Schwert. Wir steuern ihn aus der Third-Person-Perspektive und haben in den meisten Levels dieselbe Aufgabe: Gehe zu Punkt X und erledige auf dem Weg sämtlichen Widerstand. Ab und an wird zur Auflockerung auch ein wenig geschlichen, geflohen oder ein Robo-Helfer ferngesteuert. Die verschiedenen Angriffe erscheinen auf den ersten Blick recht überschaubar, das anspruchsvolle Kampfsystem bietet aber viel Tiefgang. Mit starken und schwachen Attacken dreschen wir auf unsere Gegner ein, außerdem beherrschen wir einen Ninja-Sprint, mit dem wir Kugeln ablenken und coole Spezialmanöver ausführen. Die genre-typische Ausweichrolle gibt es nicht, dafür können wir fast jeden Angriff kontern, indem wir im passenden Moment einen Schlag in Richtung unseres Gegners ausführen. Je näher wir ihn dabei an uns kommen lassen, desto besser sind unsere Chancen, einen direkten Gegentreffer zu landen. Die-



Gelungene **Konter** werden von einem eindeutigen Grafik-Effekt begleitet.



Raiden hüpft über die angefeuerten **Raketen** eines Helis, um ihm nahe zu kommen.



Dieses **rote Leuchten** bedeutet: Gleich greift dieser Gegner an. Nun muss ein präziser Konter folgen.



In den **VR-Missionen** üben wir einzelne Spiel-Elemente, hier etwa den Umgang mit dem Raketenwerfer.

se Technik bildet das Gameplay-Fundament des Spiels und muss gemeistert werden, um Spaß mit **Metal Gear Rising** zu haben. Die ohnehin schon hektischen Kämpfe werden durch diese offensive Art der Verteidigung gleich noch turbulenter. **Revengeance** ist also kein Spiel, das man entspannt und zurückgelehnt genießen kann. Es treibt den Puls nach oben und erfordert volle Konzentration. Das Schöne dabei: Trotz manch kniffliger Stelle ist das Spiel jederzeit absolut fair. Gegner kündigen ihre Angriffe durch ein markantes, rotes Leuchten an, das sogar dann gut erkennbar ist, wenn sich ein Widersacher außerhalb unseres Sichtbereichs befindet. Ein oranges Leuchten deutet auf Attacken hin, die sich nicht parieren lassen, und alle Gegner folgen bestimmten Mustern, die wir uns rasch einprägen. Ein Bildschirmtod ist also stets unsere eigene Schuld, und schnell merken wir, dass wir mit fortschreitender Spielzeit immer besser

Die beste Verteidigung? Angriff!

werden. **Revengeance** fordert und belohnt uns mit dem tollen Gefühl, das Spiel immer mehr zu meistern. Einzig die schrecklich nervöse Kamerasteuerung kann hier und da für Frust sorgen. Nicht einmal das Aufschalten der Kamera auf einen Gegner schafft dieses Problem gänzlich aus dem Weg.

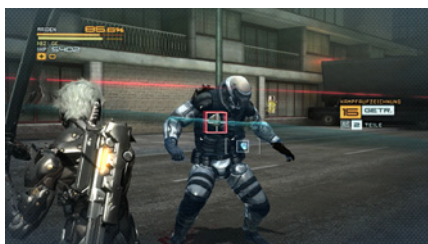
Im Handlungsverlauf schlägt es uns nach Afrika, Mexiko und in die USA, was wir den Levels aber nicht wirklich anmerken. Hier werden die Konsolenwurzeln des Spiels besonders deutlich: Den detailreichen Charaktermodellen stehen triste und mit Matsch-texturen beklebte Schauplätze gegenüber. Die sind weder sonderlich komplex noch wirklich interessant – immerhin erfüllen sie ihren Zweck als Kampfarena für die fetzigen Keilereien, und aufmerksame Spieler können versteckte Bonus-Items und Secrets entdecken. Viel wichtiger ist jedoch, was es im Inneren unserer Gegner zu finden

gibt. Da die allesamt ebenfalls Cyborgs sind, kann sich Raiden an ihren Energiekernen bedienen und damit seine Lebens- und Spezialenergie auffüllen. Da sich diese Lebensspender jedoch in den Eingeweiden unserer Widersacher befinden, nutzen wir das verrückteste Feature von **Metal Gear Rising**, um an sie heran zu kommen: den Klingen-Modus.

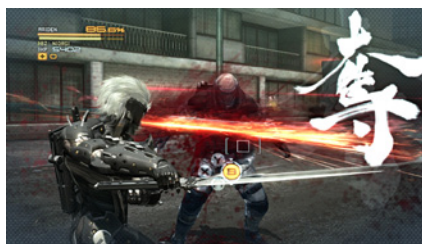
Halten wir die entsprechende Taste gedrückt, bleibt Raiden stehen – auch in der Luft – und wir schwingen sein Schwert frei mittels Maus oder Controller-Stick. Mit genügend Spezialenergie oder im Rahmen abgedrehter Quick-time-Events verlangsamt sich dabei sogar die Zeit. Dann hauen wir Kampfrobotern die Rüstung ab, zerteilen Hubschrauber in der Luft oder trennen Nahkampf-Cyborgs einzelne Gliedmaßen ab. Meist reicht es, wild in alle Richtungen zu säbeln, was unser Gegenüber in unzählige Teile zerlegt. Wollen wir jedoch die Energiekerne unserer Opfer heil

Zandatsu - Erst kommt Zerteilen, dann das Heilen

Um sich mit frischer Energie zu versorgen, kann Raiden die Energiekerne seiner Cyborg-Gegner in sich aufsaugen. Dazu nutzt er das »Zandatsu«-Manöver, was so viel wie »Schneiden und Greifen« bedeutet. Wie genau dieser krasse Move abläuft, erklären wir Schritt für Schritt.



Haben wir einen Gegner geschwächt, erkennbar an der blauen Färbung, aktivieren wir den Klingen-Modus. Eine **rote Markierung** zeigt, wo sich der Energiekern im Gegner befindet.



Mit einem **gezielten Hieb** müssen wir die Markierung treffen. Das ist knifflig, da sich der Gegner meist bewegt und wir wenig Zeit haben. Gelingt es, folgt diese Einblendung.



Per Tastendruck stürmt Raiden vor, greift den Energiekern, landet in einer **coolen Pose** und lädt Gesundheit sowie Spezialenergie wieder auf. Ein blitzschnelles, ultracooler Manöver!

bergen, ist mehr Feingefühl gefragt. »Zan-datsu« nennt sich das zugehörige Manöver, es gehört zu den wildesten Momenten des Spiels. Obwohl wir es nie mit echten Menschen zu tun haben, spritzt dabei doch reichlich Blut, und viele Bösewichte haben menschliche Gestalt.

Gewalt wird im Spiel jedoch nie verherrlicht, auch weil sich die Story immer wieder kritisch mit Krieg und Blutvergießen beschäftigt. Am Ende aber ist

Revengeance klar ein Spiel für Erwachsene, auch wenn viele der Actionszenen wirken, als hätte sie ein ninja- und roboterbegeisterter 14-jähriger im Zuckerrausch erdacht. Und das meinen wir als Kompliment!

Die Inszenierung rundet den Actionspaß wunderbar ab. Wenn uns gleich mehrere Gegner in die Zange nehmen, wir Schläge gekonnt abschmettern oder in Zeitlupe Robo-Kolosse zu Klump hauen, dann wird das mit schicken Effekten unterlegt und wirkt wunderbar flott und dynamisch. Dazu kommen immer wieder absurde Ninja-Manöver. Wenn ein Kampfhubschrauber Raketen auf Raiden abfeuert, kann der von Geschoss zu Geschoss hüpfen, sich so über den Heli kapitulieren und dessen Rotor kappen. In den zahlreichen Bosskämpfen werden immer wieder coole Kamerawinkel gewählt und geradezu filmreife Situationen inszeniert. Genretypisch verlaufen die Kämpfe gegen die Endbosse in mehreren Phasen, in denen unsere Widersacher ihre Angriffstaktik wechseln. Wenn wir dann gegen eine vielarmige Schönheit oder einen Robo-Hund mit Kettensägen-Schwanz antreten, schmettert passend treibende Rockmusik. Ist die finale Phase eines Bosskampfs erreicht, wird diese Musik sogar von Gesang untermalt. Das passt einfach perfekt in den Moment und zaubert uns ein Grinsen ins Gesicht. Und dann ist da noch der finale Kampf gegen einen der absurdesten Bösewichte, den wir je erlebt haben Unfassbar, was da abgeht! Das muss man Platinum Games einfach lassen: Das Studio hat ein Händchen für absurd übertriebene, mitreißende Action. Obendrein ist die allererste PC-Portierung des Teams wirklich solide gelungen.

Dieses Spiel will gemeistert werden!

Grafik-Puristen werden sich zwar daran stören, dass der Titel maximal in 1080p-Auflösung und mit 60 Bildern pro Sekunde läuft, dafür ist **Metal Gear Rising: Revengeance** auch mit einer Mittelklasse-Grafikkarte prima spielbar, solange ihr eine moderne CPU zur Seite steht. Die Steuerung mittels Maus und Tastatur geht nach etwas Übung gut von der Hand, allerdings raten

wir zum Einsatz eines Gamepads, mit dem einige der Kampfmanöver einfach deutlich besser funktionieren. Auch das ist den Konsolen-Wurzeln und einigen grundlegenden Spielmechaniken geschuldet. Mit den Analogsticks eines Controllers lassen sich nämlich die essenziellen Kontermanöver präziser auslösen, und das freie Schneiden funktioniert weitaus besser. Doch egal, mit welchem Eingabegerät: **Revengeance** macht Spaß, solange man dem Titel seine Macken verzeiht und sich ernsthaft mit sei-



Herrlicher Unsinn!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Was für ein erfrischender Spaß dieses kuriose Spiel doch ist. Auf den ersten Blick – und besonders auf statischen Bildern wie hier – mag der Konsolen-Port ganz schön öde wirken, doch in Aktion gewann er rasch mein Herz. Derart konsequente und kompromisslose Action habe ich auf dem PC nur selten erlebt, und ich schätze die Tatsache, dass das Spiel konsequent japanisch ist und sich einen Dreck um westliche Spielgewohnheiten schert. Ich mag es, dass meine Leistung nach jedem Abschnitt bewertet wird, dass die Charaktere so viel besser aussehen als die restliche Grafik und dass ich von Anfang an gefordert werde. Perfekt ist **Revengeance** sicher nicht, aber es ist ein erfrischend eigenwilliges Actionspiel, das ich einfach gern spielte. Ich hoffe innig, dass dieser PC-Portierung ein Erfolg für Platinum Games wird. Denn dann können wir darauf hoffen, dass auch weitere Titel des Kult-Studios ihren Weg auf den PC finden.

nen Mechaniken beschäftigt. Dann reizen freischaltbare Items und Schwierigkeitsgrade garantiert, das kurzweilige Action-spektakel erneut durchzuspielen. **SST**

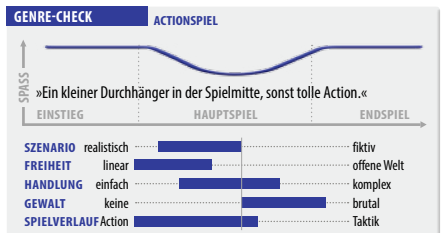
TERMIN 9.1.2014 PREIS 20 Euro USK ab 18 Jahren

Metal Gear Rising Revengeance

Aktionspiel

Publisher Konami
Entwickler Platinum Games
Sprache Englisch (dt. Untertitel)
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam



Die toll inszenierten Bosskämpfe zählen zu den Höhepunkten des Spiels.

