Titanfall

Schnelle Piloten und massige Titanen bringen frischen Wind ins Genre. Geringer Umfang und fehlende Abwechslung verspielen aber viel Potenzial. Von Johannes Rohe

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Respawn Entertainment (Titanfall ist das Erstlingswerk)**
Termin: **13.3.2014** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere** Preis: **50 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf DVD: Test-Video

⊕ Stärken

+ schnelle und abwechslungsreiche Gefechte
+ sehr gute Balance
+ tolle Schlachtfeldatmosphäre
+ packende Inszenierung

⊖ Schwächen

- angestaubte Grafik
- lahme Spielmodi
- kaum Teamwork

Wenn Sie bei **Titanfall** gleich an griechische Mythologie denken, haben sie zwar ein Lob von ihrem Geschichtslehrer verdient, liegen aber leider völlig falsch. Denn diese Titanen haben mit der Antike rein gar nichts zu tun, ganz im Gegenteil: Sie sind die Zukunft. So sehen das zumindest diejenigen, die dem Debütspiel von Respawn Entertainment zutrauen, dem leicht eingerosteten Genre der Multiplayer-Shooter neue Impulse zu geben. Und tatsächlich bringt das Spiel auf den ersten Blick nicht nur etwas frischen Wind ins Genre, sondern sorgt mit dem hervorragenden Balanceakt zwischen wendigen Piloten und gigantischen Titanen, massenweise computergesteuerten Soldaten auf den Karten und einer bislang einzigartigen Verbindung aus Mehrspielermodus und Einzelspielerkampagne für einen Orkan an Innovationen. Sobald der erste Sturm abgeklungen ist, geht **Titanfall** aber langsam die Luft aus.

Nachdem uns das interne Matchmaking vollautomatisch auf einen Server verfrachtet hat (einen Serverbrowser bietet **Titanfall** nicht an), erleben wir erstmal ein Déjà-vu, denn das Spielgefühl entspricht dem der **Call of Duty**-Reihe fast eins zu eins. Das sollte niemanden überraschen, denn Respawn besteht zum Großteil aus ehemaligen Mitarbeitern des **Modern Warfare**-Entwicklers Infinity Ward. Unsere Spielfigur steuert sich angenehm flott und sehr direkt, Waffen haben verhältnismäßig wenig Rückstoß. Auch wenn das natürlich eine subjektiv gefärbte Einschätzung ist, können wir sagen: Das fühlt sich gut an. Aber ein Druck auf die Leertaste, und schon lassen wir die Gemeinsamkeiten mitsamt dem Erdboden hinter uns. Dank eines Mini-Jetpacks springen die Piloten (so heißen die Spieler in **Titanfall**) gleich meterhoch in die Luft. Ein weiterer Tastendruck und wir katapultieren uns nochmal ein Stückchen höher. Das wirkt sich dramatisch auf das Spielgefühl aus. Bewachen Gegner den Eingang eines Hauses?

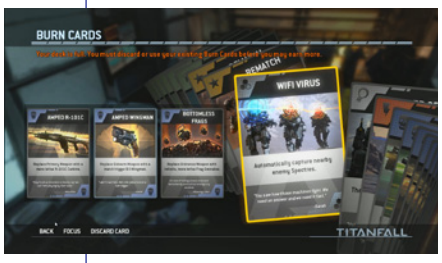
Zweibeinige Wegweiser

Kein Problem, hopsen wir halt durchs Fenster im zweiten Stock! Doch es geht noch besser: Hüpfen wir schräg gegen eine Wand, läuft unsere Spielfigur ganz automatisch daran entlang. Kombinieren wir Doppelsprünge mit diesen »Wallruns«, kommen wir in Windeseile quer über die Karte. Das sorgt für ein erfreulich schnelles Spieltempo und erinnert an die »Alte Garde« der Multiplayer-Shooter, in denen volle Kontrolle über unsere Spielfigur das A und O war. Anders als früher, als man sich ohne perfek-

Der Kampf zwischen Titanen und Piloten ist spannend und gut ausbalanciert. Mit unserem **Miniraketenwerfer** bereiten wir selbst diesem dicken Ogre Kopfschmerzen.

 In der griechischen Mythologie sind die Titanen die Kinder von Uranos und Gaia, dem personifizierten Himmel und der Erde.

Die Burn Cards



Für abgeschlossene Herausforderungen, Kills, Siege, und viele andere Situationen belohnt uns **Titanfall** mit Burn Cards. Aus unserem stetig wachsenden Deck wählen wir vor einem Match bis zu drei dieser Karten aus. Wenn wir sie im Spiel vor einem Wiedereintritt aktivieren, gewährt uns eine Karte kleine Vorteile bis zum nächsten Ableben. Das können beispielsweise besonders starke Waffen, eine reduzierte Titanbauzeit oder Spezialfähigkeiten wie eine dauerhafte Tarnung sein. Die Auswahl an Karten ist erfreulich umfangreich. Obwohl die Burn Cards spürbare Vorteile bringen, wackeln sie nicht an der Spielbalance. Dafür bringt die Überlegung, welche Karten wir mitnehmen und wann wir sie am besten ausspielen, einen angenehmen Hauch Taktik und etwas mehr dringend benötigte Abwechslung ins Spiel.

tionierte Sprungtechnik kaum auf den Servern blicken lassen konnte, flitzen in **Titanfall** auch Anfänger elegant durch die Gegend. Profis suchen hingegen auf den 15 Maps nach immer besseren Routen von A nach B.

Die computergesteuerten Frontsoldaten und Spectres, die sich zusätzlich zu den maximal zwölf Spielern auf den Karten bekriegen, sollen Shooter-Neulingen den Einstieg ebenfalls erleichtern. In der Theorie liefert das Abknallen der harmlosen KI-Krieger schnelle Erfolge. So haben wir selbst dann Spaß, wenn wir im Duell mit echten Mitspielern ständig den Kürzeren ziehen. In der Praxis gehen uns die Kollegen aber häufig auf die Nerven, wenn sie uns mal wieder vom Wesentlichen abgelenkt haben. Weil sich Frontsoldaten und Piloten sehr ähnlich sehen, entleeren wir unser Magazin oftmals in die falschen Gegner und werden zur Strafe erschossen. Mit der Zeit lernen wir aber, Spieler und Computergegner anhand ihrer Bewegungsmuster schnell zu unterscheiden und uns auf die echten Gefahrenquellen zu konzentrieren. Außerdem sorgen die Bots für Kampfatmosphäre und dienen als Wegmarkierung – wo sie hinrennen, ist was los. Leerlauf gibt's auf den Schlachtfeldern von **Titanfall** daher so gut wie nie.

Das fleißige Abschießen von Frontsoldaten und Spectres bringt uns auch einen entscheidenden Vorteil: Jeder Kill (sei es an Spielern oder KI-Gegnern) reduziert die Bauzeit unseres Titanen. Nach spätestens vier Minuten kann aber auch der hartgesottenste Pazifist den Raumschiffen im Orbit das Signal zum Absetzten seines Mechs geben. Im Gegensatz zu Killstreak-Belohnungen honoriert dieses clevere System gute Spieler zwar ausreichend, verhindert aber, dass sie eine Partie im Alleingang dominieren – sehr schön. Kurz nach dem Bestellvorgang landet unser Titan mit einem satten Krachen vor unseren Füßen. Wir könnten ihm jetzt befehlen, wie ein gigantisches, waffenstarrendes Entenküken hinter uns herzudackeln, oder ihn im Wachmodus etwa einen Kontrollpunkt beschützen lassen. Seine Kills gehen dann ebenfalls auf unser Konto. Wir entscheiden uns aber dafür,

Beim **Rodeoangriff** erklettern wir einen gegnerischen Titan. Dann ist er todgeweiht – wenn ihm kein Verbündeter hilft oder er uns mit der Taktikfähigkeit »Elektrischer Rauch« in eine tödliche Wolke hüllt.

Nach seiner Landung wird unser Stahlgigant noch für kurze Zeit von einem **Schutzschild** behütet.

Facts

- 15 Multiplayerkarten
- 5 Multiplayermodi
- 31 Schusswaffen
- 3 Titanen
- 9 Kampagnen-Missionen

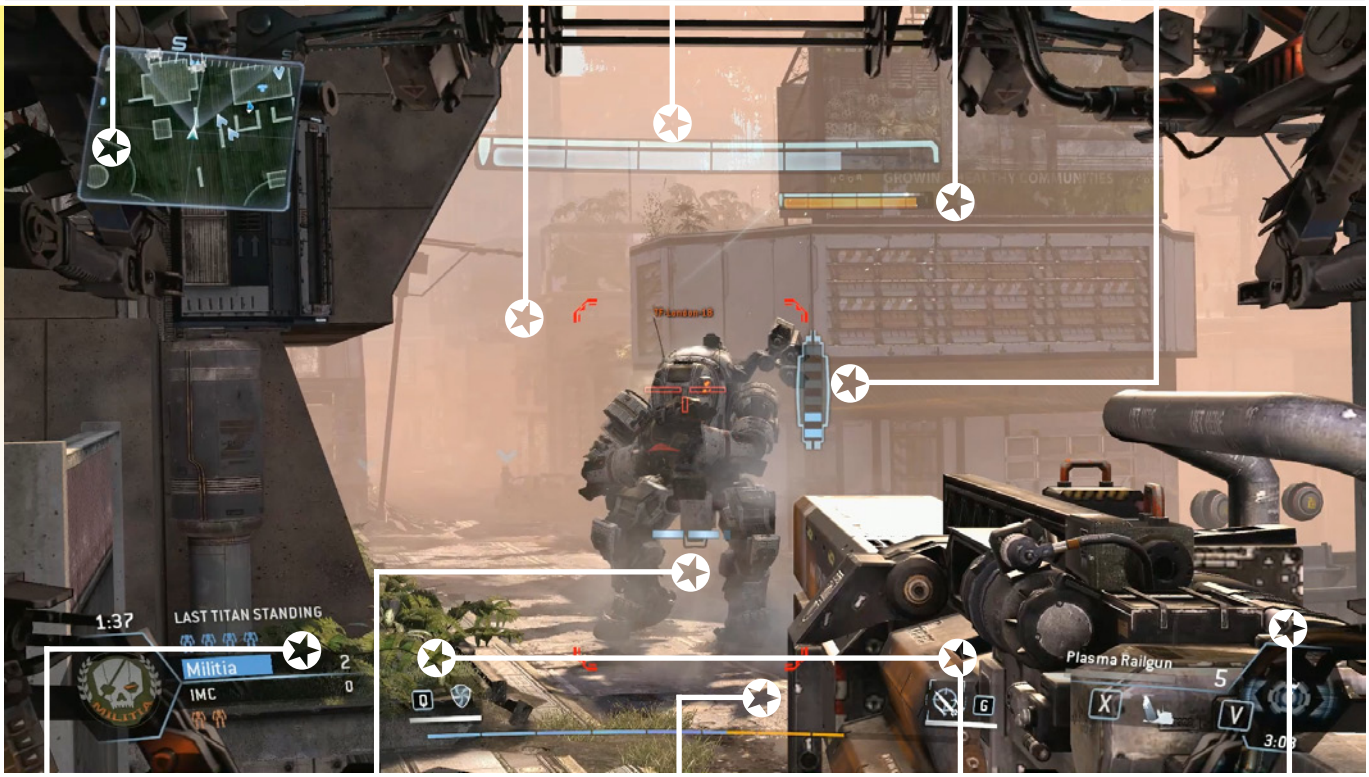
Die **Minimap** verschafft uns einen Überblick über unsere unmittelbare Umgebung. Schießen wir, sind wir für Feinde dort kurz sichtbar.

Unsere **zielsuchenden Raketen** haben den feindlichen Titan anvisiert. Das zeigt der rote Rahmen

Die **Lebensenergie** unseres Titanen wird in zwei Balken angezeigt. Oben die Schildenergie, die sich in Ruhephasen regeneriert, unten der Zustand unserer Kampfmaschine.

Attackieren wir **feindliche Titanen**, wird ihre Lebensenergie ebenfalls im HUD angezeigt.

Im Zoommodus füllt sich die **Aufladung** unserer Railgun. Je länger wir zielen, desto mehr Bumms hat der Schuss.



Infos zu Spielmodus und **Punktestand** finden wir in dieser Ecke.

Zwei Balken bedeuten zwei **Boosts**. Wir fänden hier eine Anzeige zum Waffenstatus wichtiger.

Vollkomen unnötig: Diese Leiste verrät jederzeit den **Fortschritt** zum nächsten Level.

Die Anzeigen für den **Cooldown** unserer Spezialwaffen liegen ungünstig am unteren Bildrand.

Die wichtigen Anzeigen für **Munition** und die Zeit bis zum Einsatz unseres **Spezialkerns** verstecken sich unten rechts.

uns selbst hinters Steuer zu schwingen. Dann sind wir von einem Schild und dicker Stahlpanzerung geschützt, aber lange nicht mehr so agil wie zu Fuß. Springen oder durch kleine Durchgänge kriechen ist mit 50 Tonnen Stahl am Leib halt nicht drin. Das sorgt für ein abwechslungsreiches Spielerlebnis, weil wir in unserer Bewegungsfreiheit plötzlich auf die Hauptwege der Karten beschränkt sind. Statt herum zu hopsen, können sich die Titanen über kurze Strecken boosten und zwar je nach dem gewählten Chassis (siehe Kasten) ein-, zwei- oder dreimal. Den Schub nutzen wir, um uns in Duellen mit feindlichen Kampfrobotern schnell aus der Schussbahn zu begeben, nachdem wir ein paar Salven abgefeuert haben. Als Meinungsverstärker stehen uns neben unserer Hauptwaffe Raketensalven zur Verfügung, in der Defensive hilft ein aktiver Schild. Im Vergleich zu »richtigen« Mech-Spielen wie **Mechwarrior** ist die Bedienung unseres Titans zwar ziemlich simpel; Cooldown-Zeiten, Warnsignale und Lebensenergieleisten im Auge zu behalten und entsprechend zu reagieren, stellt unsere Hand-Auge-Koordination wegen des hohen Spieltempos trotzdem vor eine große Herausforderung. Das unübersichtliche und überladene HUD ist dabei aber keine Hilfe. Haben wir uns trotzdem daran gewöhnt, spielen sich Kämpfe zwischen zwei oder mehr Titanen aber angenehm taktisch, und wer seine Karten richtig ausspielt, kann auch einer Überzahl Paroli bieten. Anders als ihr beeindruckendes Aussehen vermuten lässt, sind die Blechbüchsen aber auch für Piloten bei weitem nicht unbesiegbar. Obwohl schon ein Treffer mit der Hauptwaffe eines Titanen die flinken Spieler ins Jenseits befördern kann, stellen sie eine große Gefahr für die Kolosse dar. Aus der Distanz kann jeder Pilot mit seiner speziellen Anti-Titan-Waffe schnell Schaden anrichten. Noch fieser wird's aber, wenn wir auf den Rücken eines Mechs hopsen und unser Maschinengewehr direkt in seine empfindlichen Schaltkreise entleeren. Obwohl jeder Titan speziellen Elektro-Rauch mitführen kann, um diese Attacke abzuwehren, ist der Rodeo-Angriff noch genau so effektiv wie in der Beta. Die Stärken und Schwächen von Kampfrobotern und Piloten halten sich also hervorragend die Waage. Beide verlangen vom Spieler eine besondere Spielweise und profitieren von unterschiedlichen Umgebungen. Piloten sind am effektivsten, wenn sie durch enge Straßenschluchten hüpfen und sich das vertikale Layout vieler Level zu Nutze machen, um Titanen von oben herab anzugreifen. Am Steuer eines Kampfkolosses fühlen wir uns stattdessen im offenen Gelände am wohlsten, wo wir Gefahren schon von weitem aufs Korn nehmen können und viel Platz zum Manövrieren haben. Das Leveldesign trägt diesen unterschiedli-

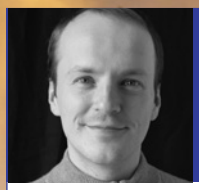
Weg mit den Bots!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Titanfall wird bei mir für einige Zeit Quake Live ersetzten, so viel ist schon mal sicher. Spielfluss, Tempo und Abwechslung durch die Mechs sind derzeit schlicht einzigartig, dröge Modi hin oder her. Ich bin sowieso eine große Freundin des schlichten Team-Deathmatchs. Warum ich Titanfall allerdings nicht in den Himmel loben kann, liegt schlicht und ergreifend an diesen im wahrsten Sinne des Wortes saudummen Bots. Wie unbefriedigend das ist, Grunts und Spectres umzubolzen! Wie nervig diese KI-Rotten sind, weil sie mich viel zu oft von den wirklich wichtigen Dingen in einem Match ablenken, nämlich von den echten Spielern, den echten Gegnern. Respawn muss sie ja nicht ganz entfernen. Sondern als optionales Element anbieten. Dann müsste man zwar auch am Matchmaking arbeiten, aber das kann sowieso nicht so bleiben, wie es ist.

Waffenstarrende Entenküken

Maps wie **Boneyard** sorgen für Abwechslung vom Zukunftseinerlei. In den großen Außenbereichen fühlen wir uns im Titan am wohlsten.



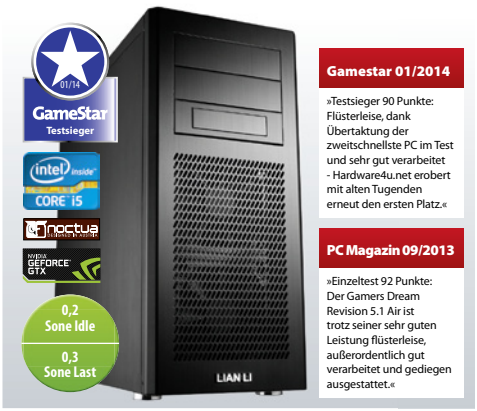
Erfrischend, griffig und gut!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Ich war ja zunächst etwas skeptisch, ob der flotte Jetpack-Shooter mit seiner Roboter-Einlage wirklich so viel Spaß machen würde, wie versprochen. Und kurz nach Release war ich zunächst etwas brüskiert: So wenige Modi? So wenige Matchmaking-Optionen? Und ich bin nach einem Wochenende mit dem Spiel schon auf Maximallevel? Und es stimmt schon: Das sind alles berechtigte Gründe zum Meckern und zum Mäkeln. Aber sie verhindern nicht, dass mir Titanfall enorm viel Spaß bereitet. Aktuell sitzt die Nadel tief. Ich kann nicht genug von den fetzigen Matches bekommen – weil sie sich erfrischend neu spielen, weil die Balance stimmt, weil ich immer neue Taktiken und Facetten entdecke und weil sie wunderbar wuchtig inszeniert sind. Perfekt ist Titanfall nicht, aber es trifft genau da ins Schwarze, wo es wichtig ist: beim Spielspaß!

chen Anforderungen Rechnung. Auf allen Maps finden wir begehbare Häuser, schmale Gänge und Straßen oder unübersichtliche Lagerhallen, in denen wir als Pilot reichlich Deckung finden. Sie bieten aber ebenso kleine und größere Freiflächen, auf denen wir unseren Stahlriesen Gassi führen. Da wir als Pilot nahezu jeden Winkel der Karten aus unterschiedlichen Richtungen erreichen können, gibt es in **Titanfall** kaum klassische Laufwege, die einem der Teams einen Vorteil verschaffen könnten. Die totale Bewegungsfreiheit führt aber auch dazu, dass sich das Spiel auf allen Karten sehr ähnlich anfühlt. Zwar gibt es weitläufigere Maps wie »Boneyard« oder »Lagoon« und verwinkeltere Gegenden wie »Angel City« oder »Colony«, aber keine davon wird sich als ikonisch in unser Gedächtnis einbrennen, so wie es beispielsweise de_dust2 (**Counter-Strike**) oder ein nummeriertes Deck aus einem gewissen Turnier geschafft haben.

Immerhin bemüht sich Respawn sichtlich um spannende und variable Settings. So spielt »Angel City« in einer florierenden Zukunftsmetropole, während uns »Lagoon« in ein überwuchertes Fischerdorf verschlägt. Auf der Wüstenmap »Boneyard« liegen hingegen gigantische Knochen im Sand, am Himmel ziehen drachenartige Flugviecher ihre Kreise und schnappen sich hin und wieder einen KI-Soldaten als Snack. Einige Karten bieten sogar stationäre Geschütztürme, die wir mit unserem futuristischen Allzweckmesser hacken können, damit sie auf unserer Seite kämpfen. Mehr interaktive Levelobjekte als Türme und einige NPCs bietet das Spiel aber nicht. Es gibt keine Türen, und die Umgebung zeigt sich auch vom härtesten Beschuss gänzlich unbeeindruckt. Wenn



Gamestar 01/2014
»Testsieger 90 Punkte: Flüsterleise, dank Übertaktung der zweitschnellste PC im Test und sehr gut verarbeitet - Hardware4u.net erobert mit alten Tugenden erneut den ersten Platz.«

PC Magazin 09/2013
»Einzeltest 92 Punkte: Der Gamers Dream Revision 5.1 Air ist trotz seiner sehr guten Leistung flüsterleise, außerordentlich gut verarbeitet und gediegen ausgestattet.«

Gamers Dream Revision 5.1 Air

- Intel Core i5-4670K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z87 G45 GAMING
- NVIDIA GEFORCE GTX 780 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE
ab € 1.499,–
oder ab 50,40 €/mtl.[1)]

CT 05/2012
»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

Gamers Dream Revision 5.3 Air

- Intel Core i7-4930K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE
ab € 1.999,–
oder ab 64,90 €/mtl.[1)]

PC GO 05/2012
»Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig«

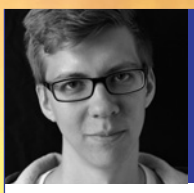
Gamers Dream Revision 5.1 Air Micro

- Intel Core i5-4670K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-C14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- Asus GRYPHON
- NVIDIA GEFORCE GTX 760 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE
ab € 1.199,–
oder ab 39,90 €/mtl.[1)]

hardware4u
Bestell-Hotline: 0851-21553690 www.hardware4u.net

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %. Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger



Öde Schale, toller Kern.

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

Im ersten Moment haut mich Titanfall einfach weg. Die schnellen Parkour-Flitzereien, die brachialen Gefechte zwischen mehreren Titanen, die spektakuläre Inszenierung. Wahnsinn! Okay, Einsteiger müssen erstmal lernen, in diesem Effektgewitter die Übersicht zu behalten. Dafür nimmt sie Titanfall aber auch mit zugänglicher Steuerung und dankbaren KI-Opfern an die Hand. Im Kern ist Titanfall also ein hervorragendes Spiel, das mir sehr viel Spaß macht und massenweise neue Ideen mitbringt. Dieses riesige Potenzial hätte Respawn mit innovativen Spielmodi und spannenden Waffen aber noch deutlich besser ausschöpfen müssen. Das bislang Gebotene kennen wir schon aus zigtausend anderen Shootern. Zwar macht die schnelle Jagd nach feindlichen Flaggen und der Kampf um Kontrollpunkte auch hier Laune, der Kontrast zwischen frischen Ideen und nullachtfünfzehn Spielmodi und Waffen ist aber umso härter. Nachdem ich nach verhältnismäßig kurzer Zeit jede Karte gesehen, mit jeder Knarre geschossen und jeden Spielmodus schon 30 Mal gespielt habe, erhält der Spielspaß einen kräftigen Dämpfer. Trotzdem spiele ich immer wieder ein paar Runden, bis mich der actionreiche, aber immer gleiche Ablauf dann doch wieder langweilt.

Animationen und Effekte wirken in Bewegung hervorragend. Mit einem **»Finishing-Move«** entscheidet unser Teamkamerad dieses Titanenduell für sich.

ein tonnenschwerer Titan von einer kleinen Mauer aufgehalten wird, nagt das aber dann doch ein bisschen an der ansonsten ausgezeichneten Atmosphäre. Wollen wir die Immersion erhalten, sollten wir ohnehin

Zu sechst allein

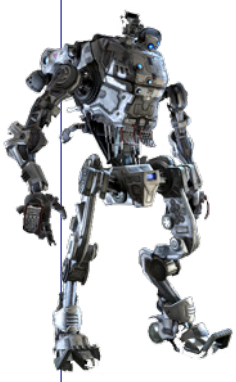
nicht stehenbleiben und uns genauer umschauen. Tun wir's doch, fallen nämlich die statische Beleuchtung, die teilweise verwaschenen Texturen und schwachen Effekte unangenehm auf, die wir in Bewegung auch wegen der erstklassigen Animationen der Spielfiguren gar nicht wahrnehmen. Grafisch bietet **Titanfall** also kaum mehr als gehobene Durchschnittskost .

Nach jedem Match erhalten wir Erfahrungspunkte, steigen im Level auf und schalten dadurch neue Waffen und Ausrüstung für unsere Piloten und Titanen frei. Wie schon beim Spielgefühl kopieren die Entwickler damit freimütig von **Call of Duty**, sogar das Menü gleicht dem aus **Modern Warfare** bis ins Detail. Die Auswahl an Waffen für unseren Piloten ist aber ungleich geringer und mit Schrotflinte, Sturmgewehr und Scharfschützengewehren außerdem sehr konventionell. Dabei böte das interessante Zukunftsszenario Raum für deutlich mehr Kreativität. Wie viel mehr möglich wäre, zeigt die Smart Pistol, die einzige ungewöhnliche Waffe im Arsenal. Sie visiert Gegner ganz automatisch an, wir müssen nur noch abdrücken. Eine spannende Idee und darüber hinaus wegen ihrer geringen Reichweite und der langen Zieldauer nicht übermächtig. Den Titanen steht mit großkalibrigen Maschinenkanonen, einer Railgun, einer Stromknarre, Raketen- und Granatwerfern ebenfalls nur »Standardbewaffnung« zur Verfügung. Viel interessanter ist die Zusatzausrüstung. Für unseren Mech stehen wir vor der schweren Wahl zwischen dem bereits erwähnten Elektro-Rauch, einer platzierbaren Schildwand und dem Vortex-Schild, mit dem wir Geschosse aus der Luft pflücken und unseren Feinden entgegenschleudern. Piloten entscheiden sich zwischen einem Geschwindigkeitsboost, einem Tarnmantel und einem Aktivradar, mit dem wir kurzzeitig durch Wände sehen. Schon nach etwa zehn bis fünfzehn Spielstunden haben wir aber die Levelgrenze von Stufe 50 erreicht und damit alles gesehen, was **Titanfall** zu bieten hat. Auch wenn Klasse wichtiger ist als Masse, leidet darunter die Langzeit-Motivation. Viele Konkurrenten bieten deutlich mehr. Nachdem wir das Höchstlevel erreicht haben, können wir den Regenerationsmodus aktivieren. Wie im Prestigemodus von **Call of Duty** lassen wir unsere gesamten Freischaltungen zurücksetzen. Mehr als ein Abzeichen zum Angeben bekommen wir dafür aber nicht.

Wie beim Anblick der Waffenliste stellt sich auch bei den Spielmodi ein unangenehmes »Das kenn' ich doch alles«-Gefühl ein. »Pilotenjäger« ist nur ein anderer Name für »Team Deathmatch«. »Materialschlacht« ist dasselbe in Grün, allerdings erhalten wir hier auch Punkte fürs Abschießen von Titanen und KI-Gegnern. Auch Anfänger können sich also nützlich machen. In »Hardpoint« geht es darum, für sein Team die Herrschaft über drei Kontrollpunkte zu erlangen, die auf der Karte verteilt sind. Haben wir einen Punkt erobert, generiert er Siegpunkte. Das Team, das sein Konto zuerst gefüllt hat, gewinnt. »Capture the Flag« entwickelt in **Titanfall** wegen der hohen Geschwindigkeit, den Parkour-Elementen und der Möglichkeit, die Titanen als Transportmittel zu nutzen oder sie zur Basisverteidigung abzustellen, immerhin eine neuartige Dynamik. Trotz nominell unterschiedlicher

Die Titanen-Chassis

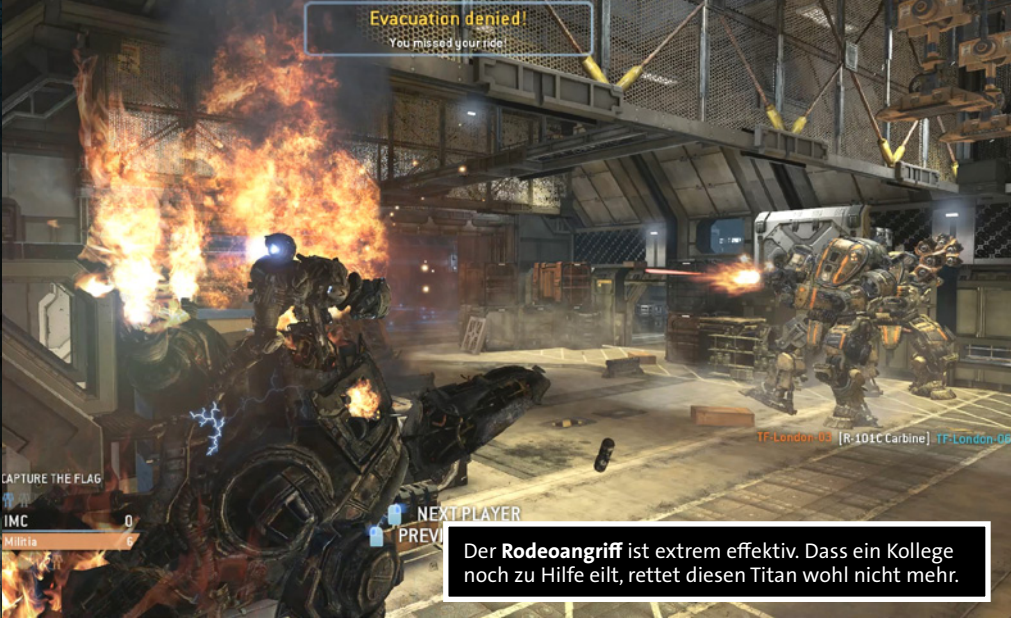
Durch das Durchspielen der Kampagne schalten wir zusätzliche Chassis für unsere Titanen frei. Die drei Modelle unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Panzerung und ihrer Spezialfähigkeit.



Name: Stryder
Stärke: Hohe Geschwindigkeit und Agilität, kann dreimal boosten.
Schwäche: Geringe Panzerung.
Spezialfähigkeit: Boost-Kern ermöglicht kurzzeitig unbegrenzt viele Schübe.
Beste Waffe: Railgun
Geeignet für: Den Kampf aus der zweiten Reihe. Nahkämpfe meiden!

Name: Atlas
Stärke: Der Allrounder, stabil aber trotzdem flott unterwegs. Zwei Boosts.
Schwäche: Kann alles ein bisschen, aber nichts richtig gut.
Spezialfähigkeit: Schadens-Kern erhöht die Durchschlagskraft unserer Waffen.
Beste Waffe: 40-Millimeter-Kanone
Geeignet für: Fast jede Spielsituation, zieht gegen die Spezialisten aber den Kürzeren.

Name: Ogre
Stärke: Dickste Panzerung im Spiel.
Schwäche: Langsam, nur ein Boost.
Spezialfähigkeit: Schild-Kern verbessert unsere Nehmerqualitäten.
Beste Waffe: Granat- oder Raketenwerfer
Geeignet für: Das Verschrotten von anderen Titanen, gerne auch aus nächster Nähe.



Der **Rodeoangriff** ist extrem effektiv. Dass ein Kollege noch zu Hilfe eilt, rettet diesen Titan wohl nicht mehr.

Aufgaben, spielen sich alle vier Varianten aber sehr, sehr ähnlich. Witzige Modifikatoren, besondere Ausrüstung oder variable Teamgrößen, wie man sie in anderen Shootern findet, suchen wir vergeblich. »Last Titan Standing« fühlt sich als einziger Modus wirklich anders an. Jeder Spieler sitzt hier nämlich schon zu Beginn der Runde in seiner Blechbüchse, allerdings ohne Aussicht auf Ersatz. Wenn wir unseren Titan verlieren, dürfen wir immerhin noch als Pilot über die Map streifen – zumindest bis wir abgeschossen werden. Hat der letzte Titan eines Teams das Zeitliche gesegnet, ist die Runde verloren. Gute Teams, die Angriffe abstimmen und Feinde flankieren, sind hier im Vorteil. Ohne Befehlsmenü ist Zusammenarbeit aber schwer. In den anderen Modi fällt Teamwork wegen der hohen

Story? Wo?

Spielgeschwindigkeit fast völlig flach. Mit nur ein oder zwei Freunden verlieren wir uns im Getümmel einfach zu schnell aus den Augen, da können wir auch gleich alleine spielen. Nur bei gut organisierten Mannschaften mit sechs Spielern kommt deshalb ein Wir-Gefühl auf. Teamaktionen wie das Heilen oder Wiederbeleben von Kameraden gibt es in **Titanfall** nicht.

Eine andere Entwicklung ist demgegenüber zumindest interessant. Respawn erfindet in **Titanfall** nämlich die Mehrspielerkampagne. Die neun Missionen umfassende Kampagne wirft uns mitten in die heiße Phase eines Kriegs zwischen dem interstellaren Großkonzern IMC und einer Miliz von Siedlern. Bei unseren Einsätzen handelt es sich allerdings nur um ganz normale Multiplayergefechte, die durch gelungene Ingame-Sequenzen besonders aufwändig in Szene gesetzt werden. Mal wird ein Raumschiff von einer riesigen Strahlenkanone gegrillt, mal werden wir Zeuge einer Raumschlacht. Die Inszenierung ist zwar sehr pompös, umso öder ist dafür das eigentliche Spiel. Wir dürfen nämlich nur in den Varianten »Hardpoint« und »Materialschlacht« antreten. Während der Kämpfe und zwischen den Missionen werden wir über Funksprüche von unseren Vorgesetzten über den Stand der Dinge auf dem Laufenden gehalten. So entfaltet sich eine platte Story vom privaten Kampf zwischen dem Überläufer MacAllan und seinem alten Kumpel Vice Admiral Graves von der IMC. In der Praxis erweist es sich allerdings als fast unmöglich, gleichzeitig den Funksprüchen zuzuhören und vernünftig zu spielen. Spätestens wenn wir merken, dass es für die Erzählung vollkommen belanglos ist, ob wir ein Gefecht gewinnen oder eine Niederlage einstecken, verliert die Kampagne jeglichen Reiz, und wir spielen nur noch weiter, um die netten Missionseinstiege mitzuerleben und am Ende neue Chassis für unseren Titanen freizuschalten. Nach etwas mehr als anderthalb Stunden Spielzeit pro Seite ist die Story ohnehin schon wieder vorbei, und wir bleiben mit der Überzeugung zurück, dass Respawn lieber mehr Zeit und Mühe in andere Dinge investiert hätte. Zum Beispiel in eine bessere Lokalisierung. Zwar sind uns keine groben Schnitzer aufgefallen, aber sowohl die deutschen Texte als auch die Synchronsprecher wirken unprofessionell. Wir können nur empfehlen, die Sprachausgabe in Origin auf Englisch zu stellen. Dann genießen wir neben druckvollem Klang und jeder Menge Battle-Chatter nämlich auch gute Sprecher. Auch einige Bedienungsmacken sind unerfreulich. Warum gibt es zum Beispiel keine freie Map-Auswahl, und warum funktioniert das Teambalancing nicht korrekt, sodass wir mitunter zu viert gegen sechs Gegner antreten. Das ist bei so kleiner Spielerzahl besonders ärgerlich.

Zumindest in seiner aktuellen Form ist **Titanfall** also nicht die erhoffte Multiplayer-Revolution. Schade, denn im Kern, der eigentlichen Spielmechanik, macht **Titanfall** verdammt viel richtig. Als Pilot durch die Level zu hopsen und Kill an Kill zu reihen oder sich im schweren Kampfanzug mit anderen Mechs zu duellieren, ist einfach extrem befriedigend. Sobald die Faszination des neuen Spielgefühls nachlässt, bietet **Titanfall** nur wenig, um uns dauerhaft an den Rechner zu fesseln. Da wartet die Konkurrenz einfach mit mehr Abwechslung und einer größeren Langzeit-Motivation auf. JO

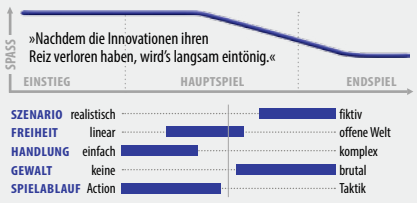
TERMIN 13.3.2014 **PREIS** 50 Euro **USK** ab 18 Jahren

Titanfall

Multiplayer-Shooter

Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Respawn Entertainment
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere
Ausstattung	DVD-Box, 3 DVDs, Infoblatt
Kopierschutz	EA Origin

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Capture the Flag (12), Hardpoint (12), Last Titan Standing (12), Materialschlacht (12), Pilotenjäger (12)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Ja
SERVERSUCHE intern

GRAFIK 7/10
⊕ tolle Animationen ⊕ effektvolle Inszenierung ⊕ detaillierte Modelle ⊖ statische Beleuchtung ⊖ grobe Texturen ⊖ schwache Effekte

SOUND 9/10
⊕ passende Waffensounds ⊕ viele Funksprüche und Battle-Chatter ⊕ krachende Explosionen ⊖ schlechte deutsche Sprecher

BALANCE 9/10
⊕ tolle Balance zwischen Titans und Piloten ⊕ ausgeglichene Maps ⊕ NPCs leichte Beute für Anfänger ... ⊖ ... aber lenken vom Wesentlichen ab ⊖ schlechte Auto-Teambalance

ATMOSPHÄRE 9/10
⊕ gelungene Kampagneneinstiege ⊕ Intro und Flucht sorgen für Stimmung ⊕ Grunts erzeugen Schlachtfeldatmosphäre ⊖ belanglose Story ⊖ keine zerstörbare Umgebung

BEDIENUNG 9/10
⊕ gutes Körpergefühl ⊕ komplex, aber eingängig ⊕ angenehmes Waffenverhalten ⊖ keine freie Levelauswahl trotz dedizierter Server ⊖ unübersichtliches HUD

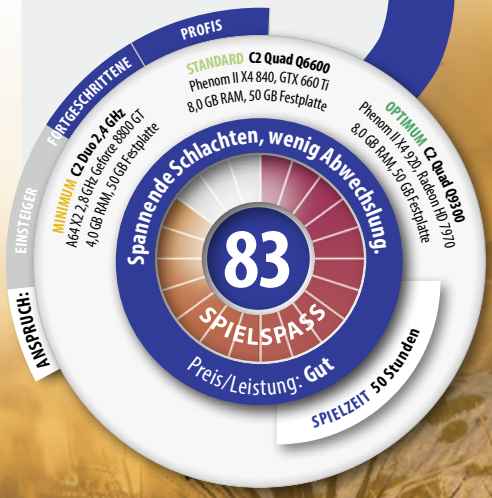
UMFANG 8/10
⊕ 15 Maps ⊕ reichlich Herausforderungen ⊕ freispielbare Waffen und Ausrüstung ⊖ Höchstlevel sehr schnell erreicht ⊖ sehr kurze Kampagne ⊖ eintönige Spielmodi

LEVELDESIGN 9/10
⊕ angenehme Kartengröße ⊕ unterschiedliche Settings ⊕ Parkour-Routen ⊖ geringe spielerische Abwechslung

TEAMWORK 7/10
⊕ Titanreiten im CTF-Modus ⊕ Flaggenpunkte werden im Team schneller eingenommen ⊖ keine Teamwork-Belohnungen ⊖ kein Befehlsmenü ⊖ kein Markieren von Feinden

WAFFEN & EXTRAS 9/10
⊕ hackbare Wachtürme ⊕ Burn Cards ⊕ Titans und Piloten individuell ausrüsten ⊕ innovative Ausrüstung ... ⊖ ... aber langweilige Waffen

MULTIPLAYER-MODI 7/10
⊕ fünf Spielmodi ⊕ interessanter Last Titan Standing-Modus ⊕ CTF durch Parcourselemente spannend ⊖ kaum Innovation ⊖ wenig Abwechslung ⊖ nur zwei Modi in der Kampagne



Später verloren die Titanen einen Krieg gegen die Götter und wurden in die Unterwelt verbannt.