

## Mirror's Edge: Catalyst

## LAUF MÄDCHEN, LAUF!

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **24.5.2016**

Auf DVD: Preview-Video



### Mirror's Edge: Catalyst wird größer, komplexer und offener als der Vorgänger. Aber wird es auch das bessere Spiel?

Von Petra Schmitz

Kollege André Peschke behauptete erst neulich, die Mirror's-Edge-Spiele seien lediglich eine Therapie für ausgebrannte Battlefield-Entwickler bei Dice. Auf den ersten Teil (Ende 2008 zuerst für die Konsolen, Anfang 2009 dann auch für den PC erschienen) trifft das vielleicht sogar zu. Beim zweiten Teil hingegen erscheint das nicht mehr ganz so passend. Immerhin beugt sich Mirror's Edge: Catalyst deutlich vermeintlichen Spielerwünschen und aktuellen Trends. Oder anders: Das zweite Parkour-Abenteuer von Dice ist mit einer offenen Welt, einem auf Erfahrungspunkten basierenden Skill-System und Community-Features ein durchkalkuliertes Spiel seiner Zeit. Allerdings steht nach wie vor die Kerndisziplin im Mittelpunkt, nämlich uns durch Fingerakrobatik und Tempo in einen unnachahmlichen Jump&Run-Flow zu versetzen. Wir haben bei Entwickler Dice in Stock-

holm die ersten Missionen von Mirror's Edge: Catalyst gespielt und finden: Hui, wie früher!

#### Handbremse am Anfang

Wir präzisieren schnell und schreiben: fast wie früher. Da will man etwa zu Beginn des Spiels nach einem tiefen Fall geschmeidig auf dem Boden abrollen, um den Schwung nicht zu verlieren – und dann geht das einfach nicht. Weil unsere Heldin Faith das Abrollen noch nicht beherrscht. Das muss erst durch verdiente Erfahrungspunkte freigeschaltet werden.

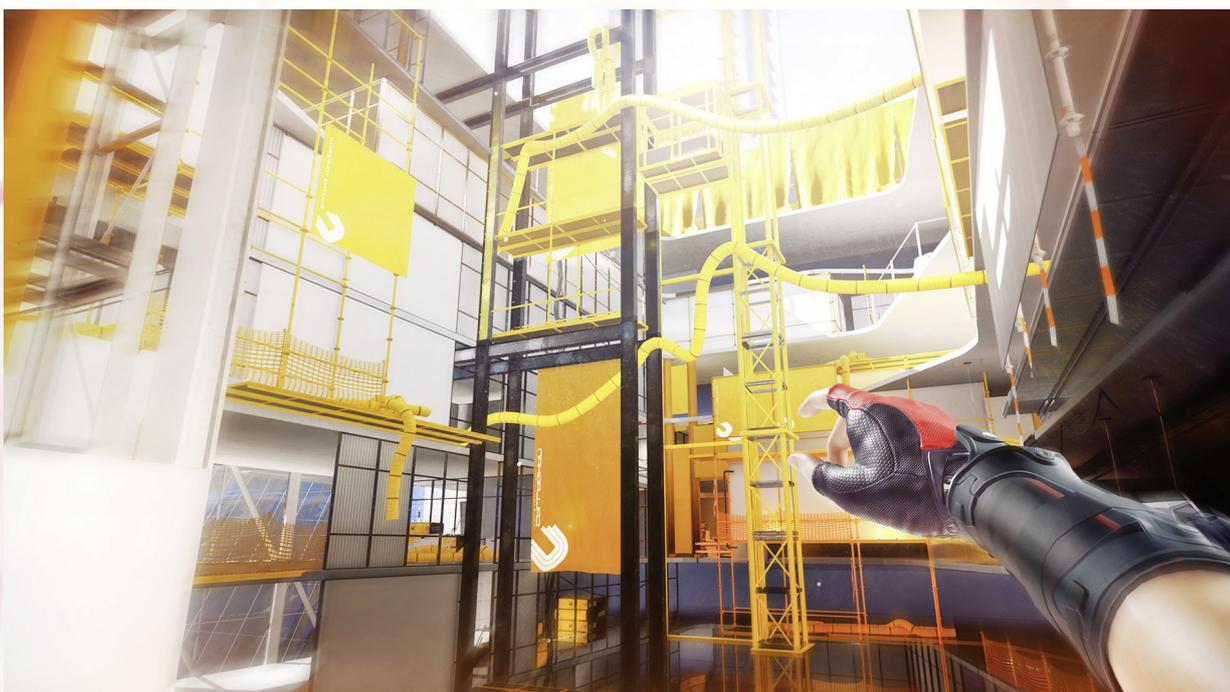
Aber halt, nicht jeder ist mit Mirror's Edge vertraut, deswegen schnell eine kleine Einordnung: Bereits im ersten Teil spielen wir den Runner Faith, eine Parkour-Läuferin, die sich in einer fiktiven Großstadt mit dem örtlichen Regime anlegt. Zwar fällt die Handlung eher in die Kategorie »Schwamm drüber« und die Kämpfe mit den Regime-Schergen nerven, aber was Dice in Sachen Bewegungsgefühl erschafft, sucht noch immer seinesgleichen. In der Egoperspektive fetzen wir über Dächer, durch Straßen und Gebäude, immer auf der Suche nach dem schnellsten Weg. Mirror's Edge gibt sich nicht nur in der Grafik stilischer

#### Screenshot-Info

Obwohl wir Mirror's Edge: Catalyst selbst gespielt haben und auch Videoaufnahmen machen konnten (siehe DVD), gab's keine Freigabe für selbst erstellte Screenshots von Electronic Arts. Alle Bilder in diesem Artikel stammen von den Entwicklern und bilden das Spielgeschehen nur bedingt ab, weil man die Hauptfigur ausschließlich in Egoperspektive steuert.

minimalistisch (klare Formen, leuchtende Farben, wenig Details), sondern auch im Spieldesign. Auf Bildschirmanzeigen wird die meiste Zeit verzichtet und Faith kann von Beginn an alles: Wände hochlaufen, am obersten Punkt eine 180-Grad-Drehung hinlegen, und dann an den gegenüberliegenden Vorsprung hechten oder die Beine im Sprung anziehen, um nicht irgendwo hängenzubleiben.

Das alles muss sie im neuen Teil erst lernen. Und das ist für jemanden, der das Original kennt, schon recht gewöhnungsbedürftig.



Auf den ersten Blick verworrene Konstruktionen entpuppen sich nach einigem Rumprobieren auch in Catalyst als schnell zu erklimmende Gebilde. Schnell, wenn man die Bewegungen perfekt aufeinander abstimmt.



Mit der sogenannten Mag Rope zieht sich Faith an unerreichbare Stellen.



Icarus heißt dieser junge und zumindest zu Beginn des Spiels recht unfreundliche Runner. Wir verdächtigen ihn ja, der ... nein, das verraten wir nicht.

Nicht nur, weil man sich zu Beginn eingeschränkt fühlt, sondern auch, weil's ein bisschen aufgesetzt wirkt. Freischaltungen um der Freischaltungen willen, so unser Eindruck. Übrigens: Diese Unlocks beschränken sich nicht nur auf das Bewegungsrepertoire, wir verdienen uns außerdem bessere Kampfskills und neue Ausrüstungsgegenstände wie etwa eine Art Seilhaken oder ein Hacking-Tool, mit dem wir die Kommunikationsgeräte der Gegner beeinflussen und sie dadurch für eine Weile betäuben können.

Aber auch schon ohne das volle Bewegungsrepertoire und alle Gadgets macht es Spaß, mit der neuen Faith in Mirror's Edge: Catalyst durch die sogenannte City of Glass zu turnen. Der Geschwindigkeitsrausch setzt schnell ein, wenn man sich an die wie schon im Vorgänger rot markierten Objekte hält, von denen Faith abspringen oder an denen sie langhangeln kann. Veteranen des virtuellen Parkour wissen allerdings: Die markierte

Route ist mitnichten die schnellste. Sich die eigenen und schnelleren Strecken zu erlauben und zu erspringen, macht auch in Catalyst einen Großteil des Reizes aus.

#### Halboffene Welt

Anders als im ersten Mirror's Edge bewegen wir uns in Catalyst nun durch ein offenes Areal. Dort finden wir rote Markierungen, an denen wir die nächste Haupt- oder Nebenmission starten. Haben wir uns verfrast, hilft ein Blick auf die Karte, wo wir auch Wegmarken setzen können. Dann bekommen wir nicht nur mittels optisch hervorgehobener Geländer oder Rohre die Richtung zur nächsten Aufgabe gewiesen, eine rote, vor uns herlaufende Spur auf dem Boden und an Wänden dient obendrein als Wegweiser.

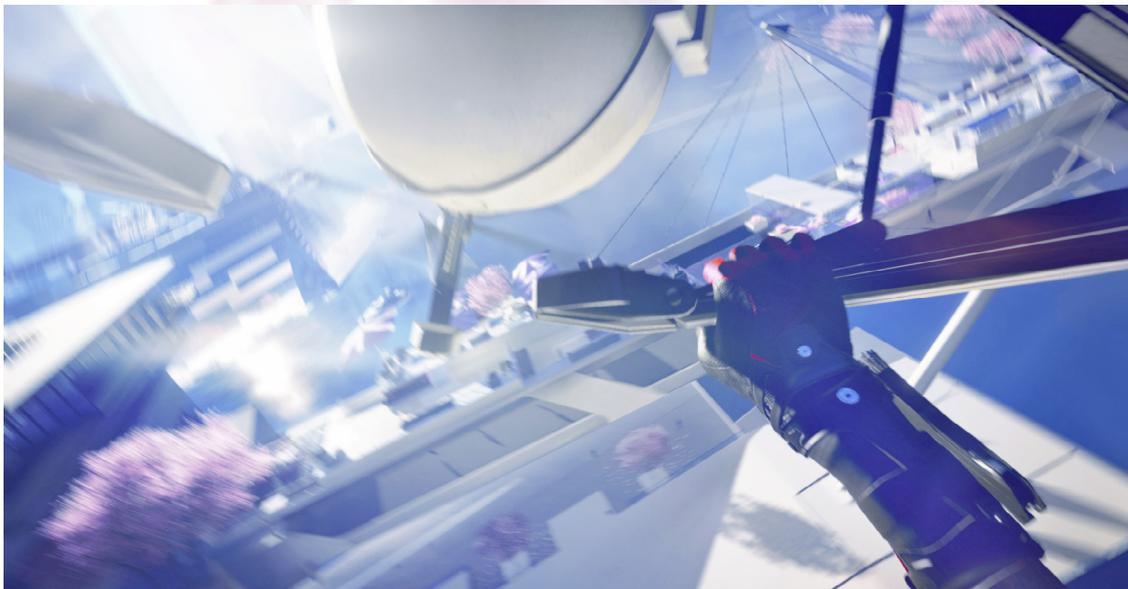
Einfach mal so rumzulaufen, kann auch sehr befriedigend sein. Unsere anfänglichen Sorgen, dass eine offene Welt und das sehr auf gutes Leveldesign bauende Par-

kour nicht miteinander vereinbar wären, hat sich zumindest schon mal in Teilen zerschlagen. Das von uns Gesehene und Gespielte greift gut ineinander. Man darf nur nicht erwarten, sich durch eine echt wirkende Welt zu bewegen. Schon im ersten Mirror's Edge beugt sich die Levelarchitektur stark der Spielmechanik, in Catalyst wirkt das noch mal um einiges extremer.

Am Anfang ist das Areal noch recht überschaubar, erst mit erledigten Missionen er-



Auch in Catalyst ein probates Mittel: Eine Wand entlanglaufen, um dem Gegner einen ordentlichen Tritt zu verpassen. Der Blur signalisiert: Faith hat Höchstgeschwindigkeit erreicht.



Huch, ist das abstrakte Kunst? Nein, Faith baumelt an einer fliegenden Drohne.

weiterr sich die Welt peu à peu. Trotzdem ist es schon zu Beginn schwierig, sich auf ein Ziel zu konzentrieren, denn vieles buhlt um unsere Aufmerksamkeit. Da sind etwa die Sammelgegenstände. Oder NPCs, die uns immer, wenn wir an ihnen vorbeifetzen wollen, anhauen und uns eine Nebenaufgabe aufschwätzen möchten. Oder die schon aus dem ersten Teil bekannten Zeitrennen, die uns für gefühlte Jahre fesseln, weil wir's ja ganz sicher beim nächsten Mal schneller hinbekommen. Interessant bei den Zeitrennen übrigens: Wir müssen nun nicht mehr wie im ersten Mirror's Edge Wegpunkte ablaufen, sondern schlicht so schnell wie möglich vom Start- zum Zielpunkt gelangen. Anders verhält sich das jedoch bei von Spielern erstellten Time Trials.

**Keine Waffen!**

Ja, die Kämpfe im ersten Mirror's Edge nerven, sie bremsen aus, sie nehmen uns den Flow. Und mit einer Waffe in der Hand ist Faith ungefähr so dynamisch wie ein platter Autoreifen. Immerhin: Die Schießereien bleiben die meiste Zeit optional. Geschossen wird in Catalyst zwar auch noch, aber nicht

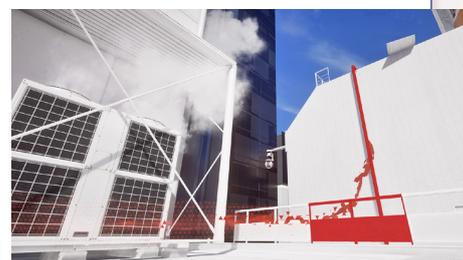
mehr von Faith. Sie kann den Gegnern keine Knarren mehr entwinden und sie selbst einsetzen. Stattdessen hat sie eine viel passendere Gegenmaßnahme im Gepäck, den sogenannten Focus Shield, symbolisiert durch einen weißen Balken. Der Focus Shield wird aktiv, sobald wir die Heldin über eine bestimmte Zeit im wortwörtlichen Sinne am Laufen halten und so den Balken füllen. Oder anders: Ist Faith schnell genug unterwegs, wird sie nicht mehr von Kugeln getroffen. Das klingt leichter, als es ist, insbesondere in unbekanntem Terrain verliert man trotz optischer Hilfen gerne mal die Orientierung, muss minimal verharren, um sich umzuschauen, und schon ist der Focus Shield futsch und die Kugeln schmerzen wieder.

Hin und wieder gibt's jedoch schlicht keine Wegrenn-Option, weil wir etwa einen gut bewachten Sendemast zerstören müssen. Aber Faith kann sich nicht nur mit Tempo wehren, zuschlagen und zutreten darf sie nach wie vor. Besonders lässig: Mit einer leicht zu lernenden Tastenkombi bewegt sie sich elegant in den Rücken der Gegner und kann von dort angreifen oder so schlicht Schlägen und Schüssen ausweichen. Ähnli-

ches kann man schon im ersten Mirror's Edge bewerkstelligen, wenn man die Entwaffnen-Bewegung geschickt einsetzt. In Catalyst geht's allerdings wesentlich lockerer von der Hand. Eine gute Idee: Die Energie des Focus

**Die Runner's Vision**

Runner's Vision, so bezeichnet Dice die roten Hilfsmarkierungen, die uns den Weg zum nächsten Ziel zeigen. Im ersten Mirror's Edge wurden lediglich Dinge wie Kisten, Geländer, Rohre und Leitern optisch hervorgehoben, in Catalyst gibt's zusätzlich eine rote Spur am Boden und an den Wänden. In manchen Missionen fällt die Runner's Vision allerdings auch temporär aus. Dann muss man entweder warten, bis sie wieder funktioniert oder sich den Weg selbst erknoeln.



Der Industrielle Kruger ist auch wieder dabei. Hier im Kreise seiner engsten Vertrauten.



Zumindest in den ersten Missionen von *Mirror's Edge: Catalyst* treiben wir uns hauptsächlich auf den Dächern der City of Glass herum.

Shields ist nicht nur nützlich, wenn wir beschossen werden. Sie dient auch dazu, nach einem Sturz oder einem anderen ungewollten Stop schnell wieder Tempo aufzunehmen.

#### Allein mit anderen

Ein bisschen Community gibt's ja schon im ersten Teil. Die Time Trials kann man schön für sich veranstalten, man darf seine Zeiten aber auch mit anderen teilen und sich so an den Ergebnissen anderer messen. *Mirror's Edge: Catalyst* geht jetzt noch mal ein ganzes Stück weiter. Wer will, kann sich die Positionen von anderen Spielern in seiner Freundesliste auf der Karte anzeigen lassen (warum auch immer man das wollen soll). Wer will, kann Markierungen in der Welt für seine Freunde hinterlassen, die etwa sagen: »Hey, ich bin auf dieses Gebäude gekommen, schaffst du das auch?« Wer will, kann überall im Spiel verstreute elektronische Bill Boards hacken und dort sein Runnerzeichen hinterlassen. Wer will, kann eigene Time Trials erstellen und sie mit seinen Freunden teilen. Diese Time Trials funktionieren dann wie im ersten *Mirror's Edge*, also mit Wegpunkten, die es abzulaufen gilt.

Dice kombiniert das Spiel obendrein mit einer Companion App, wo wir unsere Time Trials bewerten können. Den letzten Schritt wagen die Entwickler allerdings nicht: Koop-Parkour. Vielleicht in Teil 3. Einen Always-On-Zwang gibt es nicht.

#### Und die Story so?

Wir haben in Stockholm die ersten fünf Hauptmissionen spielen können, und die gingen es mit einer Ausnahme eher gemächlich an. Aussagen über die Qualität der Handlung lassen sich also noch nicht treffen. Trotzdem waren wir mild überrascht, Dice nimmt die Sache mit dem Reboot tatsächlich ernst. Faith ist zwar nach wie vor ein Runner, sie hat nach wie vor eine Schwester und der Oberschurke ist nach wie vor der Industrielle Kruger, aber ansonsten ist kaum etwas wie früher. *Catalyst* setzt bei der Kindheit der Heldin an, das Spiel verknüpft Faith' Schicksal enger mit ihrem Hauptgegenspieler. Das alles wird in den ersten fünf Missionen beziehungsweise in den Zwischensequenzen zwar nur angedeutet, jedoch ahnt man schon so ein bisschen, wohin die Reise geht. Fest steht jetzt schon: Faith ist bereits

nach fünf Missionen greifbarer, als sie es den gesamten Vorgänger hindurch war. Vielleicht gelingt Dice hier, was uns beim ersten *Mirror's Edge* gefehlt hat: knalliges Spieldesign mit einer ebenso knalligen Story. ★



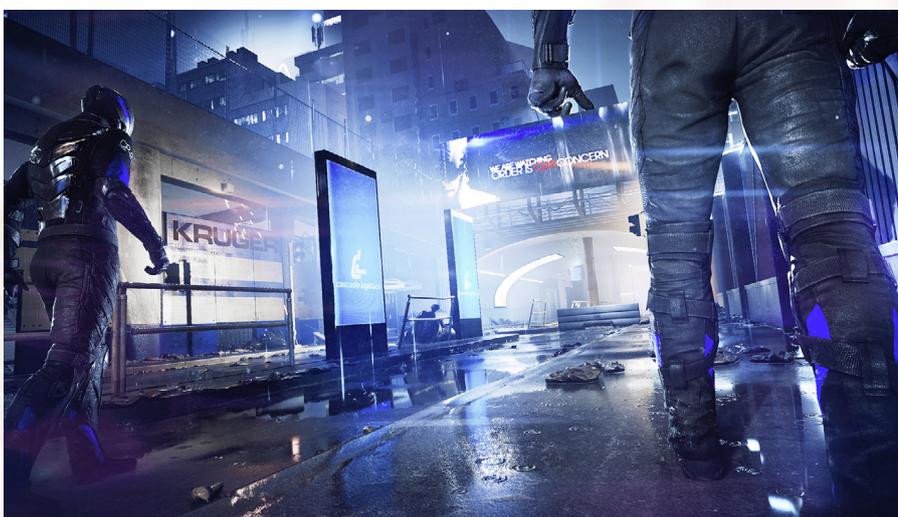
**Petra Schmitz**  
@Flausensieb



Überladen – das war das Erste, was mir beim Spielen von *Mirror's Edge: Catalyst* einfiel. Dieser Eindruck entsteht leicht, wenn man gerade den minimalistischen Ansatz des Vorgängers mochte. Allerdings verflog der Eindruck schnell. Ich habe nach ein paar Botenläufen und ein paar Time Trials konsequent alle Ablenkungen ignoriert und bin den Hauptmissionen gefolgt, während der Journalist, der in Stockholm neben mir saß, sich für eine andere Gangart entschieden hatte. Das war spannend zu beobachten und die Erkenntnis: *Catalyst* ist nicht überladen, sondern schlicht umfang- und abwechslungsreicher.

Allerdings werde ich mit diesem Freischaltssystem wohl erstmal nicht warm. Bei den Gadgets kann ich das ja noch so gerade einsehen, aber warum muss ich als jemand, der an Wänden entlanglaufen kann, erst durch einen Freischaltungsklick im Charaktermenü »lernen«, wie ich im Sprung die Beine anziehe? Okay, bei Rollenspielen stört mich Derartiges nicht sonderlich. Aber hier ist mir das zu stumpf mechanisch, insbesondere bei einer Figur, die ich schon anders erlebt habe – Reboot hin oder her.

Meine Vorfreude auf *Mirror's Edge* ist aber nicht geschrumpft, Faith ist noch immer mein liebster Jump&Run-Partner. Das Körpergefühl, das Gefühl von Geschwindigkeit bekommt niemand so gut vermittelt wie sie. Wenn sie jetzt noch zu einem Charakter reift, dann lasse ich mich am Ende vielleicht sogar mit dem Freischaltssystem versöhnen.



*Catalyst* nutzt die aktuelle Frostbite-Engine. Der Vorgänger stand auf der Unreal Engine 3.