



GameStar  
Platin-Award



GameStar  
für Präsentation

## Gears of War 4

# VATER UND SOHN AUF SÄGETOUR

Genre: **Shooter** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **The Coalition** Termin: **11.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

**Gears of War 4 führt die Reihe mit erhobenem Kettensäbengewehr in eine blutige Zukunft voller neuer Gegner.** Von Kai Schmidt

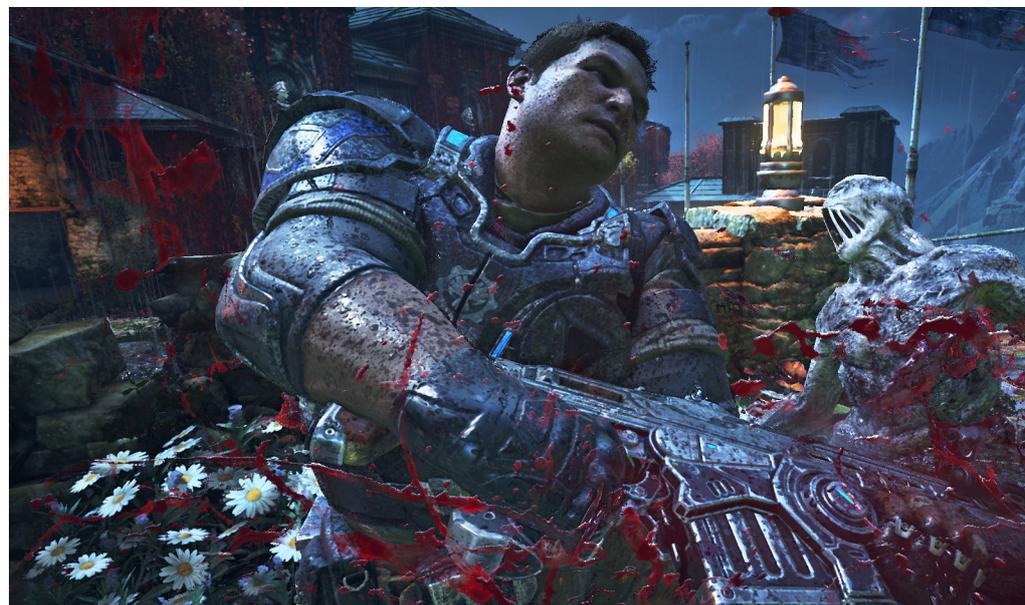
Die Story von Gears of War 4 setzt 25 Jahre nach dem Ende des (nie für PC erschienenen) Vorgängers an: Die Locust sind besiegt, die Menschen des Planeten Sera können wieder in Frieden leben. Doch die neue KOR (Koalition ordentlicher Regierungen) entwickelt sich zu einem totalitären Machtapparat, der über die von Sturmwällen umgebenen Städte herrscht. Risse in der Planetenoberfläche sorgen nämlich für Monsterstürme, die alles vernichten, was ihren Weg kreuzt. Angewidert von der Richtung, die die neue Regierung einschlägt, spalten sich kleine Gruppen ab. Diese sogenannten Outsider leben in der verwüsteten Einöde. Dringend benötigte Ressourcen holen sich die Outsider auf Raubzügen. Bei einem dieser Raubzüge lernen wir die neuen Helden James Dominic Fenix sowie seine Freunde Del Walker und Kait Diaz kennen. JD ist Marcus Fenix' rebellischer Sprössling, der sich von seinem

Vater, dem Helden der Locustkriege, entfremdet hat. Zusammen mit Del desertierte er und schloss sich einer Gruppe von Outsidern an, die von Kait's Mutter Reyna angeführt wird. Das Team will zum Kern einer neu angelegten KOR-Siedlung vordringen, um dort den Fabrikator zu stehlen. Das ist eine für die Outsider wichtige Kiste, mit der sich Verteidigungsanlagen und andere Dinge fertigen lassen. Doch obwohl die Baustelle menschenleer ist, stellt sich ihnen eine Wachmannschaft entgegen.

### Blehbüchsen als Gegner?

Die »DeeBees« sind mechanische Soldaten der KOR und die erste Gelegenheit, unsere Kampfkünste unter Beweis zu stellen. Während wir (wahlweise auch im Koop für zwei Spieler) über die riesige Baustelle in Richtung Stadtkern laufen, kriegen wir es nach und nach mit immer stärkeren Robotern zu tun. So lernen wir, die Taktiken, die uns die »Duck & Cover«-Spielmechanik bietet, zu unserem Vorteil zu nutzen und die Gegner systematisch auf Schwachstellen abzuklopfen.

Im Klartext: Wir betreten einen neuen Abschnitt, und uns stechen sofort Deckungs-



Wenn wir nah genug rankommen, können wir Gegner mit der Kettensäge ... ausschalten.



In einer wilden Motorradsequenz müssen wir den Angriffen von Helikoptern ausweichen.

möglichkeiten wie Kisten oder Mauern ins Auge, die wir nutzen, um uns der Gegner zu erwehren, die ebenfalls in Deckung gehen.

Die Steuerung per Maus und Tastatur funktioniert auch dank der zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten gut. Wer das typische Gears-Spielgefühl von der Konsole erleben will, kann aber natürlich auch mit dem Gamepad losziehen. Ab hier heißt es entweder immer wieder den Kopf aus der Deckung zu nehmen, um unvorsichtige Gegner zu erwischen, oder zu versuchen, von Schutzmöglichkeit zu Schutzmöglichkeit zu flitzen, um die Widersacher zu flankieren. Neu ist ein Nahkampfmanöver, bei dem wir einen Gegner über die Deckung ziehen, um ihm unser Messer in den Leib zu rammen und ihn damit auf der Stelle zu erledigen.

Allerdings fehlt Gears-Veteranen bis hierher auch etwas: Das spritzende Blut und das Waten durch zerteilte Locustkörper gehört einfach zu der Serie dazu. Und Gears of War 4 will durch die Konzentration auf mechanische Gegner innerhalb der ersten Kapitel einfach nicht richtig abliefern. Doch dieses Fehlen der Gears-Brutalität wird durch etwas Anderes aufgewogen: Erstmals setzen uns die Entwickler innerhalb der Serie keine

vor Testosteron triefende Military-Bromance um steroidgemästete Machosoldaten vor, sondern wir bekommen es mit (verhältnismäßig) normalen Charakteren zu tun. Wer sich den Haupthelden JD einmal genauer ansieht, wird eine gewisse Ähnlichkeit zu Uncharteds Nathan Drake feststellen. JD könnte der jüngere, aufgepumpte Bruder des PlayStation-Helden sein. Und etwas überraschend entwickelt sich auch der Ton des Spiels stark in eine Richtung, die eher Naughty Dogs locker flockigen Uncharted-Abenteuern ähnelt als den düsteren, zynischen Gears-Vorgängern. Wir spüren bei JD, Kait und Del eine ähnliche Dynamik wie zwischen Nate, Elena und Sully. Eine glaubhafte Freundschaft. Ein Novum für die Serie.

#### Frische Monsterhorden

Doch zurück zum vermeintlich fehlenden Blut. Dieses Problem löst sich mit dem Auftauchen des »Schwarms«, ekligen Monstern, die entfernt an die besiegten Locust erinnern. Was sind das für Wesen? Warum entführen sie Menschen? Uns soll das zunächst egal sein, denn die Schwarmmonster machen vor allem zwei Dinge richtig: Sie bluten und lassen sich per Lancer in zwei Teile sägen.



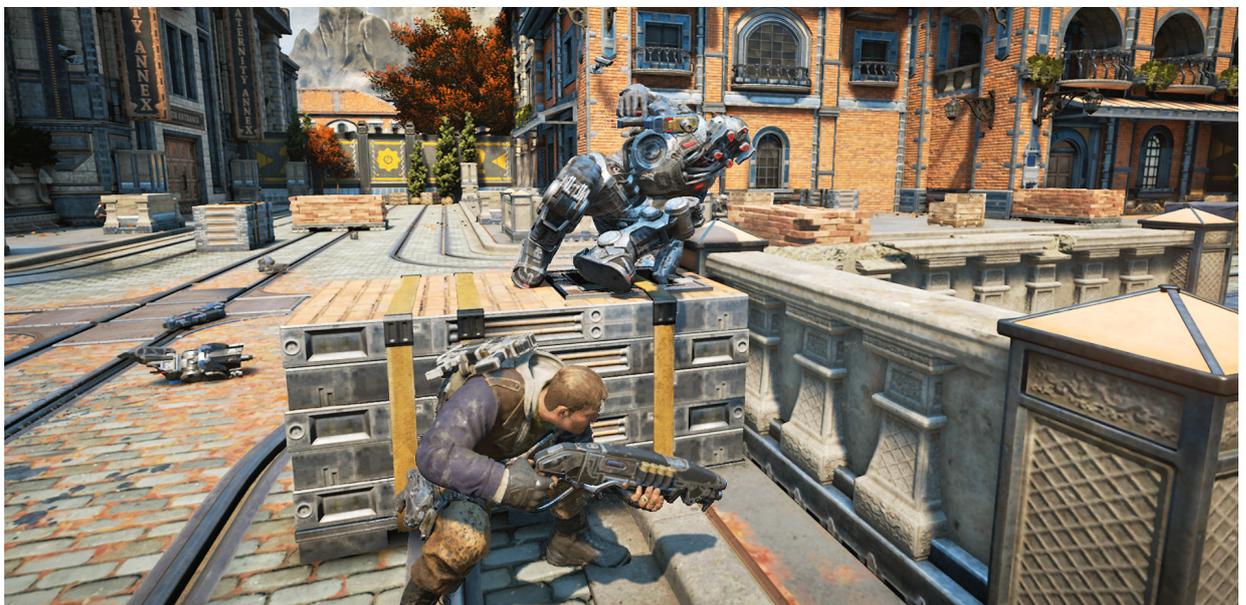
Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Was für eine positive Überraschung! Als Gears-Fan der ersten Stunde habe ich befürchtet, dass der neue Entwickler entweder zu sehr auf Nummer sicher kettensägt oder im Innovationswahn komplett außen vorlässt, was die Serie vor Jahren großgemacht hat. Aber The Coalition schafft das Kunststück, das bewährt-brutale Spielgefühl zu konservieren und dennoch so konsequent wie sinnvoll weiterzuentwickeln.

Exemplarisch für diesen gelungenen Spagat stehen für mich die neuen Nahkampfmanöver und Gagnetypen. Anders als in den Vorgängern kann ich mich selbst in Deckung nie in Sicherheit wiegen, weil diese entweder zerstört oder zur Todesfalle werden kann, wenn ein Locust plötzlich auf mich zustürmt. Und wenn dann noch Dutzende Juvies über Wände und Decken herankrabbeln, macht sich eine wohlige Überlebenspanik breit. Trotzdem fühlt sich das alles immer noch wie ein waschechtes Gears an, angefangen bei der Story über die sehenswerten Schauplätze bis hin zum obligatorischen Einsatz der Kettensäge.

Der Schwarm unterteilt sich in mehrere Erscheinungsformen. Da sind zunächst die »Juvies«, die aus fleischigen Kokons schlüpfen – manchmal sogar, wenn wir eines der Gebilde als Deckung benutzen. Sie stürmen kreischend auf uns zu und wirken zunächst gefährlich, sind aber perfektes Kettensägenfutter und kaum eine Bedrohung. Anders sieht es mit den Drohnen aus. Sie erinnern an Locust-Fußtruppen und sind bewaffnet: Drohnen können mit Hammerburst, Lancer, Longshot oder Torque Bow bewaffnet auftreten und variieren dadurch in ihrer Funktion



Nicht mal mehr hinter Deckungen ist man in Gears of War 4 sicher. Dieser Roboter flankt einfach über unsere Kiste.



Teamwork mit der KI: Hier stemmen wir zusammen mit Kait ein Tor auf.

vom Fußsoldaten bis zum Scharfschützen. Scions sind wiederum riesenhafte Muskelberge, die bevorzugt mit schweren Waffen auftreten, unsere Kugeln wie ein nimmersatter Schwamm aufnehmen und zu allem Überfluss die Moral und damit die Kampfkraft umstehender Drohnen erhöhen. Außerdem gibt es noch äußerst widerliche Abarten, die entweder darauf aus sind, uns einzuschlüpfen und zu entführen (Game Over!) oder auf uns drauf zu springen, um uns mit Tentakeln den Kopf abzureißen (Game Over!). Das Spiel besitzt dank der neuen Roboter und Schwarmmonster deutlich mehr Gegnervarianz als die Vorgänger, was die Deckungsgefechte entsprechend abwechslungsreicher und dynamischer gestaltet, zumal ein Großteil der Deckungsmöglichkeiten zerstörbar ist.

Praktischerweise haben die Biester ähnlich der Lambent aus Gears of War 3 hell leuchtende Schwachpunkte am Körper, auf die wir das Feuer konzentrieren, um möglichst großen Schaden anzurichten. Jedes Monster erfordert dabei eine spezielle Taktik, stumpfes Draufhalten bringt nichts. Gelegentlich leisten auch die neuen Waffen

wie Buzzkill (verschießt Sägeblätter) und Dropshot (fernsteuerbare Sprengladung) gute Dienste bei Heavies und anstürmenden Juvie-Massen. Je weiter wir im Spiel kommen, desto leichter fallen uns die Kämpfe. Diese Lernkurve lässt uns im späteren Spielverlauf einige Male triumphierend innehalten und darüber nachdenken, zu was für einem verwegenen Kerlchen wir uns doch gemauert haben, da die zuerst unüberwindlich scheinenden Monster inzwischen nur noch Pipifax sind.

#### Der perfekte Sturm

Ein Schmuckstück von Gears of War 4 sind besonders aufwändige Action-Set-Pieces, die nachdrücklich in Erinnerung bleiben. Als Beispiel sei hier lediglich die Motorradfahrt genannt, während der wir im Affenzahn durch Waldstücke und über bröckelige Felsen brettern. Als sei das nicht genug, will uns auch noch ein ... ach, das sollten Sie schon selbst erleben. Diese Szenen sind gelungene Abwechslungen von den mitunter serientypisch etwas überhandnehmenden Deckungs-Schusswechseln. Immer wenn wir uns denken »Puh, jetzt wird's aber langsam

### Play anywhere

Gears of War 4 gehört zu Microsofts Play-anywhere-Programm, Sie bekommen also zum Kauf der digitalen Version (Windows Store, eine Boxed Version gibt es nicht) kostenlos die Xbox-One-Umsetzung dazu – und umgekehrt. In die Cloud geladene Spielstände sind mit beiden Versionen kompatibel.

etwas eintönig«, kommt das Spiel mit einer coolen Zwischensequenz, einem irre komischen Wortgefecht oder eben einer groß angelegten Actionsequenz daher.

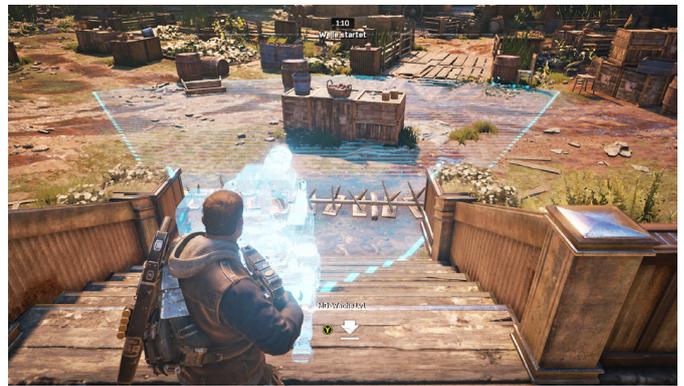
Sehr erfrischend und fantastisch inszeniert sind auch die Abschnitte, in denen wir gegen Seras Monsterstürme ankämpfen. Effekte wie dunkle Wolken und einschlagende Blitze, herumwehende Objekte und druckvoller Sound machen die Kämpfe im Wind zu einem tollen Erlebnis. Je nach Stärke des Sturms verzieht es uns dabei die abgefeuerten Kugeln oder die Granaten.

Auch Bewegungen werden mit zunehmender Sturmgeschwindigkeit schwieriger. Doch das Problem betrifft natürlich nicht nur uns, sondern auch unsere Widersacher. Und die Stürme bringen nicht nur Probleme mit sich, sondern auch witzige Wege der kreativen Gegnerbeseitigung. Wer nämlich die Augen offen hält, entdeckt zum Beispiel Holzbretter, die Metallschrott oder Autowracks zurückhalten – bis wir darauf schießen! Eh sie sich's versehen, werden Schwarmgegner, die sich in ihrer Deckung in Sicherheit wännen, hinterrücks von entfesselten Objekten zermatscht, die unauffällig über den Bildschirm poltern. Die Schießereien bei Windstärke 20 machen extrem Spaß und werden zum Glück nicht totgeritten, sondern wohllosiert eingesetzt. Auch wenn wir die ein oder andere zusätzliche Sturmböe gerne mitgenommen hätten.

Eine andere Art der Abwechslung bietet die Integration des Horde-Modus in die Solo-



Fieser Spießrutenlauf im Gewitter: Wenn uns einer der Blitze trifft, ist es sofort aus mit uns.



Auch in der Kampagne gibt es Horde-Sequenzen. Hier kaufen wir eine MG-Wache, um sie anschließend an einer Engstelle zu positionieren.

kampagne: In einer Minivariante des beliebten Koop-Multiplayermodus müssen wir unsere Stellung mit Zäunen und Kanonen befestigen, um sie drei Runden lang gegen anstürmende, immer stärker werdende Gegnerhorden zu verteidigen. Hier kommt der Fabrikator vom Anfang zurück ins Spiel: Pro Runde haben wir ein Energie-Budget, das wir in Verteidigungsanlagen investieren, die wir anschließend im Terrain verteilen. So können wir etwa Treppen am unteren Ende mit Barrikaden absperren, während oben eine Selbstschussanlage wacht.

Ein ähnliches Konzept der Integration von Multiplayer-Mechaniken in den Singleplayer

verfolgte Epic Games bereits mit dem direkten Vorläufer Gears of War: Judgment (exklusiv für Xbox 360), doch was dort leicht in die Hose ging, funktioniert bei Gears 4 prächtig. Vor allem, weil es in der Kampagne nur wenige, aber dafür im Storykontext passende Stellen gibt, an denen wir uns auf diese Weise verteidigen müssen.

#### Für die Horde!

Der ausgewachsene Horde-Modus (oder Horde 3.0) des Multiplayerteils ist für bis zu vier Spieler ausgelegt, bei Bedarf können übrige Slots auch mit Bots aufgefüllt werden. Horde ist seit seiner Erfindung im zweiten Teil der Reihe einer der Lieblingsmodi unter den Gears-Fans. Und wer sich einmal daran versucht hat, wird schnell merken, warum das so ist.

Wellen um Wellen von immer stärkeren Gegnern müssen bezwungen werden. Das erfordert Teamwork und auch Ressourcenmanagement, denn erledigte Gegner hinterlassen Energie, die beim Einsammeln dem Fabrikator des Teams gutgeschrieben wird. Statt die Kohlen schnell und planlos mit billigen Verteidigungsanlagen zu verheizen, sprechen sich erfahrene Spieler ab, was als Nächstes auf dem Einkaufszettel stehen sollte.

Es gibt schließlich auch Anreize, die Horde-Matches möglichst erfolgreich zu beenden: Hier winken Erfahrungspunkte, die unseren Multiplayer-Charakter im Level aufsteigen lassen. Zudem gibt es Prämien in Form von Credits, die wir benötigen, um Karten freizuschalten, die uns etwa neue Spielermodelle, Waffenskins oder Bonus-Mutatoren beschere. Alternativ geht das auch per Echtgeldtransaktion, wer allerdings einigermaßen regelmäßig spielt, hat eigentlich immer genug Credits für den Kartenkauf in petto. Die so erworbenen Boni sind natürlich nicht auf den Horde-Modus beschränkt, sondern funktionieren auch im normalen Death Match. Überflüssige Karten können wir zerstören, um »Schrott« zu sammeln, mit dem wir wiederum einzelne Karten selbst herstellen können. Wie gewohnt hält auch der neueste Teil der Gears-Serie eine ordentliche Menge an Multiplayer-Beschäftigung bereit.

Die Solokampagne wird da beinahe zur netten Beigabe degradiert. Doch auch wenn Sie zu dem Teil der Spielerschaft gehören, der sich in erster Linie für den Mehrspielermodus interessiert, sollten Sie der Kam-

pagne eine faire Chance geben. Es lohnt sich wirklich, zumal technisch ein hübsch ekliges Feuerwerk abgebrannt wird, das dank toller Lichteffekte vor allem in dunklen Passagen zu grandioser Form aufläuft.

Einziger Wermutstropfen: Man sieht dem Spiel trotz zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten die Konsolenherkunft an. Vereinzelt trüben verwaschene und sich wiederholende Texturen das ansonsten solide Gesamtbild. Trotzdem: Wenn die nächsten Fortsetzungen, die sich am (etwas abrupen) Ende bereits andeuten, in eine ebenso actiongeladene, brutale und gleichzeitig aber auch leichtfüßig-charmante Richtung gehen wie Gears of War 4, lassen wir uns gerne noch ein paar Abenteuer mit JD Fenix und Co. gefallen. ★

**Kai Schmidt**  
@GameStar\_de

Bei der ersten Vorstellung der neuen Helden war ich mir sicher, dass das nicht funktionieren würde – ein Nathan-Drake-Lookalike soll die Nachfolge des bulligen Marcus Fenix antreten? Niemals! Umso überraschter war ich, als ich JD und seine Truppe schon nach wenigen Spielminuten akzeptiert hatte. Das neue Team funktioniert vor allem dank der freundschaftlich-lockeren Dynamik zwischen den Figuren bestens. Und bestens funktioniert natürlich auch die bekannte Deckungsmechanik, die zum Glück nicht verschlimmbessert wurde. Als Gears-Veteran fühlte ich mich sofort heimisch.

Apropos Veteran: Der gealterte, giftig-zynische Marcus Fenix, der meinen Trupp ein Stück des Weges begleitet und den ich nicht selbst spielen kann, ist das Brückenstück, das mir den Neustart dann vollends schmackhaft macht. Zudem bin ich ein großer Freund spektakulär inszenierter Action-Set-Pieces, und auch da kann Gears of War 4 punkten. Ich denke, man kann den Richtungswechsel in etwa mit dem Sprung vom düsteren Thriller »Terminator« zum leichtfüßigeren Effektspektakel »Terminator: Genisys« vergleichen – mit dem Unterschied, dass das Unterfangen bei Gears glückt. Ich will mehr davon! Und bis dahin spiele ich halt Horde 3.0.

## GEARS OF WAR 4

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-3470 / AMD FX-6300	Core i5-4690 / AMD FX-8350
Geforce GTX 750 Ti / Radeon HD 7850	Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 80 GB Festplatte	8 GB RAM, 80 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- flotte Inszenierung
- sehr gute deutsche Synchronisation
- fantastische Wettereffekte
- atmosphärischer Lichteinsatz
- knackscharfe, detaillierte Texturen

### SPIELDESIGN



- gute Deckungsmechanik
- Stürme bringen Abwechslung
- gute Steuerung per Maus und Tastatur oder Gamepad
- Koop-Kampagne für zwei Spieler
- stellenweise Baller-Übersättigung

### BALANCE



- gut abgestufte Schwierigkeitsgrade
- faire Rücksetzpunkte
- alle Monster mit spezifischen Schwächen
- gut agierende KI-Begleiter
- Gegner nicht besonders clever

### ATMOSPHÄRE / STORY



- sehr persönliche Story statt Vernichtungskrieg
- sympathische Charaktere
- mehrere große Action-Set-Pieces
- auflockernder Humor
- wenige Erklärungen zum Status Quo

### UMFANG



- 8 bis 10 Stunden Solokampagne
- Koop-Kampagne für zwei Spieler (online oder Splitscreen)
- überarbeiteter Horde-Modus
- zahlreiche Gegeneinander-Modi
- Multiplayer-Levelsystem

### FAZIT

Der Quasi-Neustart kracht und splattert an allen Ecken und ist deutlich leichtfüßiger als die Vorgänger.

