



ReCore

# IM KERN EIN GUTES SPIEL

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Comcept** Termin: **16.9.2016** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

**Am Action-Adventure ReCore haben Entwickler von Mega Man, Metroid Prime und Destiny gearbeitet. Im Test prüfen wir, ob das automatisch ein hochklassiges Spiel bedeutet.** Von Elena Schulz

Keiji Inafune war dieses Jahr vor allem wegen eines Titels im Gespräch: Mighty No. 9. Der Mega-Man-Nachfolger im Geiste nahm zwar fast vier Millionen Dollar ein, enttäuschte aber viele der alten Fans. Also einfach nochmal versuchen? Mit ReCore hat Inafunes Firma Comcept schließlich noch einen zweiten vielversprechenden Titel in der Hinterhand, der sich ebenfalls an einem Klassiker orientiert: am Konsolenhit Metroid Prime. Kein Wunder, immerhin ist Metroid-Prime-Director Mark Pacini ebenfalls an Microsofts neuestem Play-Anywhere-Spiel beteiligt. Mit Joseph Staten ist das erfahrene Trio dann komplett, der Autor hat beispielsweise vorher bei Bungie an Halo und Destiny gewerkelt. An Know-how fehlt es den Entwicklern also schon einmal nicht. In unserem Test klären

wir, ob das reicht, um aus ReCore auch ein gutes Spiel zu machen.

## Neue Welt, wir kommen!

Der Beginn von ReCore macht uns zumindest neugierig: Wir lernen Heldin und Spielfigur

Joule sowie ihren Roboterhund Mack kennen, die gerade auf dem Wüstenplaneten »Neu-Eden« angekommen sind. Hierbei handelt es sich um einen erdähnlichen Himmelskörper, den die Menschheit gerne besiedeln würde. Freiwillige werden also im Kryoschlaf



Dieser Höhlendungeon besteht ausschließlich aus Hüpfpassagen, die teils zentimetergenaue Akrobatik verlangen. Wer's innerhalb des harten Zeitlimits schafft, bekommt eine Bonusschatzkiste.



Panorama mit Hund: ReCore sieht stellenweise durchaus hübsch aus, leidet auf Dauer aber unter dem optisch eintönigen Wüstenszenario.

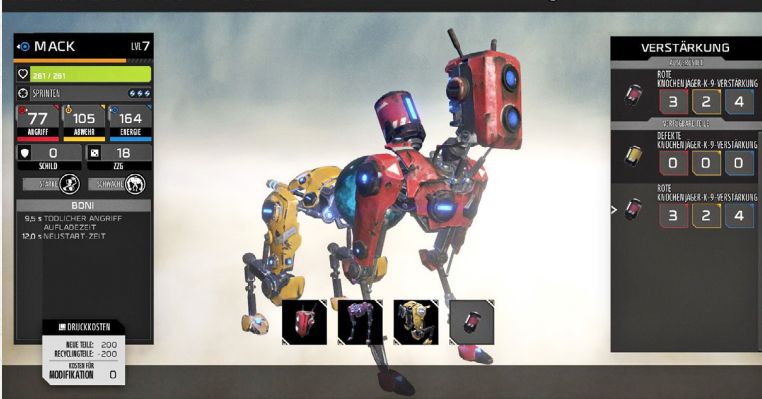
vorausgeschickt, um den Planeten für den Rest der Menschheit vorzubereiten.

Aber irgendetwas ist schiefgelaufen, Joule erwacht Hunderte von Jahren zu spät und findet den Planeten verlassen vor, sämtliche Gerätschaften der Menschen sind offline, die Stationen wie leergefegt. Abgesehen von den Arbeitsrobotern, die ihr nun größtenteils feindlich gesinnt sind. Was nach einer wirklich spannenden Geschichte klingt, wird allerdings recht dröge präsentiert, wir werden einfach ins Geschehen hineingeworfen und erfahren nach und nach über Audio-logs von Joules Wissenschaftler-Vater, wer wir eigentlich sind und was wir hier machen.

### R2-D2 lässt grüßen

Roboterhund Mack schließen wir als unseren ersten Gefährten sofort ins Herz. Generell ist das Design der blechnen Begleiter eine große Stärke des Spiels. Auch die Tür-Bots, die uns neue Türen öffnen, und der etwas durchgeknallte Wächter-Bot Violet versprühen allein durch ihre Animationen sehr viel Charme. Spielerisch sind die Roboter ebenfalls wichtig und stehen für eine Kernmechanik im Spiel – okay, ein Euro in die Wortwitzkasse. ReCore setzt, wie der Name schon vermuten lässt, auf Kerne, die als Energiequelle für Roboter und alle Maschinen im Spiel dienen. Besondere Kerne finden wir innerhalb der Storyquest und benutzen sie, um Türen zu öffnen oder Maschinen in Gang zu setzen. Als Upgrade-Material für unsere Roboterbegleiter erhalten wir sie aber auch von Gegnern im Kampf. Ne-

### KERN-BOT-MONTAGE



Unsere Roboterbegleiter können wir mit gefundenen und erbeuteten Bauteilen nach und nach aufrüsten.

ben Mack treffen wir noch auf weitere Blech-kameraden mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Persönlichkeiten und Aussehen.

Das Aufrüsten unserer Roboterbegleiter motiviert durchaus, hat spielerisch aber kaum Relevanz. Im Kampf gegen Käfer-, Wolfs- oder Spinnenroboter können wir zwar unseren Begleiter auf den gerade anvisierten Feind hetzen, simples Drauffhalten mit unserer Energiewumme ist aber mindestens genauso effizient.

Wollen wir an zusätzliche Kerne kommen, müssen wir unsere Angreifer aber zunächst schwächen. Das wird vor allem durch das hohe Spieltempo spannend. Immer wieder versuchen die Monster, näher an uns heranzukommen und zwingen uns damit zum Ausweichen. Die Kämpfe fühlen sich dadurch herrlich arcadig an und entwickeln vor allem gegen mehrere Gegner einen tollen Fluss. Im späteren Spielverlauf kommt noch unterschiedlich eingefärbte Munition hinzu, die wir gegen farblich passende Robotertiere einsetzen müssen, wenn wir unser volles Schadenspotenzial entfalten wol-

len. Dadurch dass wir uns automatisch selbst heilen und über unendliche Munitionsvorräte verfügen, geraten wir aber nie wirklich in Bedrängnis.

### Des Pudels Kern

So spielen sich die Kämpfe zwar durchweg flott, aber auf Dauer auch recht eintönig. Die einzige zumindest halbwegs taktische Komponente ist das Entfernen von feindlichen Roboterkernen. Wenn wir einen Gegner genug geschwächt haben, können wir unseren Greifhaken einsetzen, um den Feindkern per Tauziehen-Minispiel herauszuzerren. Eigentlich eine coole Möglichkeit, einen Kampf schnell zu beenden, wenn es nur nicht so fummelig wäre. Vor allem in Bosskämpfen wird das schnell zur Geduldsprobe: Denn wir gewinnen nur, wenn wir erfolgreich den Kern entfernen. Dazu müssen wir im richtigen Moment am fixierten Kern ziehen oder auch lockerlassen. Klappt das Timing nicht, heilt sich der Boss und das Schwächen geht von vorne los. Erst danach dürfen wir es noch einmal probieren.





Viele Türen öffnen sich erst, wenn wir eine bestimmte Zahl Kerne gesammelt haben. Die Sucherei nimmt viel Tempo aus dem Spiel.

Die Steuerung funktioniert sehr gut, die Kamera könnte dagegen besser sein. Mehr als einmal verlieren wir Joule im Kampf aus den Augen oder müssen hilflos mit ansehen, wie sie zwischen Monster und Wand eingeklemmt wird, weil sie zu spät oder gar nicht auf unsere Befehle reagiert. Mit größtenteils schicken, aber oft auch matschigen Texturen



Wenn wir einen Feind ausreichend geschwächt haben, können wir ihm per Tautziehen-Minispiel seinen Energiekern entreißen.

und reizvollen Spezialeffekten macht ReCore optisch durchaus was her, leidet aber gleichzeitig auch unter seinem eintönigen Wüstenszenario. Abseits von Sand und sich stetig wiederholenden Höhlen- und Fabrik-Dungeons gibt es kaum etwas, das in der offenen Spielwelt zum Erkunden motiviert.

### Der Weg ist das Ziel

Unterbrochen wird die offene Welt immer wieder von verschlossenen Türen, die sich erst öffnen lassen, wenn wir eine vorgegebene Zahl an Kernen besitzen oder in der näheren Umgebung die oben erwähnten Tür-Bots finden. Vor allem Letzteres nimmt immer wieder unnötig Tempo aus dem Spiel. Denn die niedlichen Mini-Tonnen sind teils in extrem weitläufigen Arealen verstreut. Mal finden wir sie, wenn wir Spürhund Mack die Umgebung absuchen lassen, mal lungern sie aber auch auf der hinterletzten Plattform herum, die sich nur mit millimetergenauen Sprungeinlagen erreichen lässt. Hinzu kommt, dass wir dazu oft in bereits bekannte Bereiche zurückkehren und wenig wirklich Neues entdecken.

ReCore macht als klassischer 3D-Plattformmer trotzdem Spaß, weil das Bewegungsfühl toll ist und Joule immer agiler wird. Die guten Ideen scheitern aber daran, dass ReCore noch nicht ausgereift wirkt. Ähnlich sieht es auch mit dem Crafting und den Kämpfen aus. Letztere lassen uns Kombos in die Höhe treiben, indem wir bestimmte Angriffe kombinieren und perfekt timen – wirklich nötig ist das aber nicht. Alle Gegner greifen nach dem gleichen Schema an und sind dementsprechend einfach zu durchschauen.

Das Gleiche gilt für das Crafting: Wir sammeln und erbeuten Bauteile und können damit unsere Roboterbegleiter in der heimischen Basis optimieren. Bestimmte Teile und passende Farben bringen zusammen mehr Angriffs- und Verteidigungspunkte. Wirklich gebraucht haben wir diese Möglichkeiten im Lauf des Spiels aber nicht.

Was fehlt, ist einfach noch der letzte Schliff, der alles rund macht: Zum Beispiel etwas mehr Anspruch, knifflige Gegner, die Umdenken erfordern, oder Passagen, für die es sich lohnt, auch mal einen Umweg zu machen –

hier hätte dem trotz seiner offenen Welt verhältnismäßig linearen Spiel tatsächlich die eine oder andere Nebenmission gut getan.

Hinzu kommt, dass ReCore sich an vielen Stellen unnötig gestreckt anfühlt. Wir müssen oft durch leere Gänge oder die verlassene Wüste (zurück) laufen, ohne dass etwas passiert oder es wirklich etwas zu sehen gibt, oder sehr lange nach den wertvollen Kernen suchen, um bestimmte Türen öffnen zu können. Dabei lässt Comcepts Action-Adventure viel Potenzial erkennen, konzentriert sich aber viel zu wenig auf seine tatsächlichen Stärken. ★

## RECORE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 4460 / FX-8350  
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370  
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 4690 3.5GHz / FX-8370  
Geforce GTX 970 / Radeon R9 390  
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- stellenweise sehr hübsche Panoramen
- interessantes Roboterdesign
- oft eintönige Landschaft
- gute deutsche Sprecher
- verwachsene Texturen

### SPIELDESIGN

- flotte Kämpfe
- flotte Sprungpassagen
- hakenhafte Kamera
- viel Backtracking
- spielerisch kaum relevantes Crafting-System

### BALANCE

- eingängige Spielmechanik
- unterschiedliche Munition und Kombos
- hilfreiche Robotergefährten
- nervige Extraktions-Mechanik
- Kämpfe zu leicht

### ATMOSPHÄRE/STORY

- interessante Ausgangssituation
- liebenswerte Roboterbegleiter
- stimmungsvolle Spielwelt
- blasse Heldin
- dahinplätschernde Story

### UMFANG

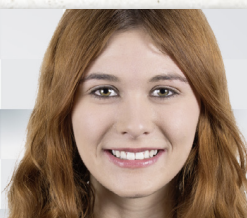
- offene Spielwelt
- optionale Dungeon-Nebenziele
- angemessen lange Kampagne
- recht linear
- teils unnötig gestreckt

### FAZIT

ReCore liefert mit seiner Mischung aus Plattformmer und Shooter ein erfrischendes Action-Adventure, das aber unter zu viel Leerlauf leidet.



Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



ReCore wirkt auf mich wie der typische Titel, dem einfach ein wenig mehr Zeit gut getan hätte. Im Spiel stecken so viele clevere Ideen und spaßige Mechaniken, aber auch gleichzeitig viel, das einfach zu wenig durchdacht und angepasst wirkt. Die kurzweiligen Kämpfe stehen in einem seltsamen Kontrast zu vielen langatmigen Passagen, und ich frage mich mehr als einmal, was ReCore nun eigentlich sein möchte. Ich fürchte, das Spiel weiß das selbst auch nicht wirklich. Schließlich konzentriert es sich viel zu wenig auf seine klaren Stärken. Wenn ich gegen zig feindliche Bots antrete und in Windeseile zwischen Munitionsfarben und Angriffen wechsele, während ich meine Roboterkollegen dirigiere, dann läuft ReCore zur Höchstform auf. Oder wenn mir die kuriosen kleinen Roboterkameraden über den Weg laufen und mich daran erinnern, wie viel Detailliebe zwischen all dem Wüstensand eigentlich versteckt ist. Oder wenn ich mit Heldin Joule immer komplexere Sprunggrätsel meistere, um neue Levelabschnitte zu erreichen. Ich kann ReCore all denjenigen empfehlen, die mal wieder Lust auf ein sehr gutes Action-Adventure haben, aber kein Meisterwerk erwarten. Microsoft bietet den Titel laut eigener Aussage zum Release so günstig an, um ihn erst einmal als Marke zu etablieren. Ich hoffe bei aller Kritik, dass möglichst viele Actionfans zugreifen, denn ReCore ist einer dieser Titel, die ihr Potenzial im ersten Teil nur andeuten, beim zweiten Anlauf aber richtig durchstarten könnten.