

Titanfall 2

FAST NICHTS ZU MECH-ERN



Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Respawn Entertainment** Termin: **28.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video

Titanfall 2 baut den rasanten Multiplayermodus aus und beweist, dass die Parkour- und Mech-Action auch in einer Einzelspielerkampagne funktioniert. Von Mirco Kämpfer

Um eines vorwegzunehmen: Die Einzelspielerkampagne von Titanfall 2 ist überraschend gut gelungen – allerdings nur, wenn man keine hohen Ansprüche stellt. Das gilt insbesondere für die Geschichte, die aus der Schublade für »generische Storys mit noch generischeren Hauptfiguren« gezogen wurde. Das Industriekonglomerat IMC und die Widerstandsgruppe Militia liefern sich einen erbitterten Krieg um die Ressourcen auf dem Planeten Typhon. Als angehender Militia-Pilot Jack Cooper liegt es an uns, den Drahtziehen der IMC das Handwerk zu legen und den Krieg zu beenden. Dabei zeichnet das Spiel den Helden sowie die Gegenspieler leider nur mit verdünnter Wasserfarbe. Jack Cooper bleibt für uns bis zum Schluss ein gesichtsloses Phantom in einer Soldatenrüstung, und auch bei den Bösewichten können wir uns, wenn überhaupt, nur noch an deren Namen erinnern – lediglich der deutsche Fiesling Richter bleibt uns mit seinem markanten Akzent im Gedächtnis.

Wesentlich mehr Mühe haben sich die Drehbuchautoren bei den Dialogen zwischen Cooper und dem Titan BT gegeben. Die teils lustigen Gespräche lockern die Action angenehm auf und knüpfen ein Freundschaftsband zwischen den beiden Protagonisten. Tatsächlich wächst uns die plappernde Blechbüchse im Lauf der Zeit richtig ans Herz, was die Entwickler auch ausnutzen – ohne jetzt zu viel verraten zu wollen. Doch auch BT bleibt hinter seinen Möglichkeiten

als Persönlichkeit zurück. Berührende Situationen, in denen er etwa mit seinen pummeligen Roboter-Pranken das OK-Zeichen nachahmen möchte und dadurch menschlicher wirkt, gibt es viel zu selten.

Rasante Jump&Gun-Action

Immerhin: Wo die Kampagne bei der Story versagt, macht sie spielerisch fast alles richtig und überrascht uns mit abwechslungsreichen Umgebungen, die Wallruns



Gute Arbeit: In Titanfall 2 gibt's zig Waffen und alle fühlen sich fantastisch an.



Das coolste Level der jüngeren Shooter-Geschichte: »Wirkung und Ursache«. Ja, genau so!

und Sprungeinlagen kreativ ins Leveldesign miteinbeziehen. Da rauschen wir in der Luft über die Tragflächen von Kampfschiffen hinweg, kraxeln durch ein Raumschiffwrack, hüpfen im Zickzack durch einen Laborkorridor, während unter uns der Boden brennt, und schlittern auf Knien durch halb geschlossene Rolltore. Gelegentlich gibt's sogar kleine Puzzle-Einlagen, wo wir Bauteile mit Kränen platzieren, um sie anschließend in unsere Parkourkünste einzubeziehen. An



Titanen können im Multiplayer abermals in einer spektakulären Explosion auseinanderfliegen.

anderer Stelle springen und klettern wir in einer Fabrik über sich bewegende Plattformen, die nach und nach auf einem Fließband zu einem Miniatur-Diorama zusammengebastelt werden.

Zu den Höhepunkten zählen jedoch jene Missionen, in denen wir mit dem sogenannten Arc-Device Schalter aus der Entfernung aktivieren, um Turbinen zu drehen oder Plattformen auszufahren – und das alles, während wir an schrägen Wänden entlangflitzen. Titanfall 2 lebt von diesem Flow, gleichzeitig peppen die Moves die typischen Shooter-Ballereien auf. Wir können uns hinter Deckungsmöglichkeiten verschanzen, Feindgruppen mit Granaten ausräuchern und uns vorsichtig durch die recht linearen, häufig aber geräumigen Level kämpfen. Wir können aber auch von den vielen Abzweigungen, Wänden und Felsen Gebrauch machen, um die Vertikalität voll auszunutzen.

Schön dabei: Titanfall 2 zeigt den stupiden Moorrühneinlagen eines Call of Duty den Mittelfinger und glänzt stattdessen mit wohl dosierten Kampfeinlagen und packenden Mech-Gefechten. Gelegentlich müssen wir nämlich ins Cockpit von BT schlüpfen und

die wirklich dicken Waffen rausholen. Im Laufe der insgesamt neun Missionen finden wir acht verschiedene Loadouts für unseren Kampfroboter – zielsuchende Raketen-schwärme, ausrollbare Feuerteppiche, knatternde Gatling-Kanonen und schneidende Lasergewehre inklusive.

Geübte Spieler ballern sich zwar in gerade mal sechs Stunden zum Ende durch, doch es sind extrem abwechslungsreiche, mit Höhepunkten gespickte und durchweg motivierende sechs Stunden, die spielerisch kaum Wünsche offenlassen. Okay, die lahmen Bosskämpfe gehören zur Marke »stumpf draufhalten« ohne taktische Raffinesse, doch wer wirklich fordernde Gefechte will, der sollte ohnehin auf schwer spielen – oder gleich zum Multiplayermodus wechseln.

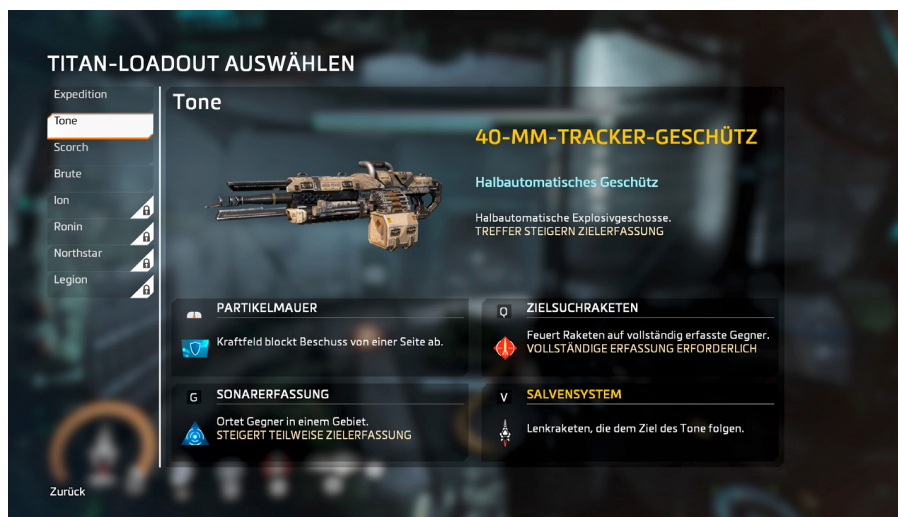


Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Da ich den ersten Teil nicht kenne, bin ich ohne große Erwartungen an den Mech-Shooter herangegangen und wurde sehr positiv überrascht: Was auf den ersten Blick wie eine Mischung aus Call of Duty und dem Anime Gundam wirkt, spielt sich vor allem im Multiplayer wunderbar flott und kurzweilig. Mann, ist das ein Tempo!

Selbst die Kampagne hebt sich von der Blockbuster-Konkurrenz ab. Zwar ist sie kurz und fungiert mehr als ein Tutorial für den Multiplayer, die Gespräche mit Titan BT sind aber so niedlich inszeniert, dass sie tatsächlich einen Nerv bei mir treffen. Klar, Titanfall 2 reißt keine Bäume aus, aber auch ohne große Innovationen oder eine packende Story finde ich es mutig, wie Titanfall 2 der altbekannten Suppe zumindest ansatzweise neue Ideen unterjubelt und sich den beiden Shooter-Giganten im Herbst stellt.



Die unterschiedlichen Titan-Loadouts im Singleplayer bereiten uns gut auf den Multiplayer vor.



Die Kampagne von Titanfall 2 strotzt nur so vor wortwörtlich schrägen Ideen. Hier wird vor unseren Augen ein Trainingsgelände zusammengebaut.

Durchweg tolle Maps und Modi

Die meiste Spielzeit werden wir erneut im Mehrspielermodus versenken, den die Entwickler im Vergleich zum Vorgänger stark überarbeitet und ausgebaut haben. So stehen satte zwölf Mehrspielermodi zur Auswahl, darunter etwa der spaßige Neuzugang »Bounty Hunt« für insgesamt zehn Spieler. Darin sammeln wir Geld, indem wir Beutezüge erfüllen, also zum Beispiel von der KI gesteuerte Grunts oder Mechs erledigen. Die Kohle müssen wir anschließend in ein Bankdepot einzahlen. Wer am Ende die meisten Zähler auf dem Konto hat, gewinnt.

Fies dabei: Die Bankdepots verschwinden nach einiger Zeit wieder, obendrein lutschen uns andere Spieler bei einem Kill 50 Prozent der eingesackten Moneten ab. Das führt häufig zu adrenalingetriebenen Überlebenskämpfen, denn niemand möchte sein wertvoll erarbeitetes Geld dem Feindteam schen-

ken. Dementsprechend hart umkämpft sind auch die Einzahlungsterminals: Titanen donnern aus dem Orbit, unsichtbare Scharfschützen lauern auf Dächern. Dadurch sind wir gezwungen, vorsichtiger zu spielen als gewohnt, was dem sonst so kurzlebigen Pilotendasein eine interessante Facette verleiht.

Die variantenreichen Karten sind durch die Bank hübsch designt und bieten zahlreiche sinnvolle Routen, sowohl für Titanen als auch für die Piloten. Dadurch gibt es keine Sackgassen, fast immer haben die wendigen Menschen Möglichkeiten, einem dicken Brummer zu entkommen oder ihm auf den Kopf zu hüpfen. Auch die Titanen haben genügend Bewegungsmöglichkeiten. Apropos: Jede Karte reizt das Moveset der Piloten komplett aus. Erst wenn man Wallruns gekonnt aneinanderreicht, den präzisen Doppelsprung beherrscht und auf den Knien durch enge Korridore schlittert, kann man das Maximum

aus den Maps herausholen – sowohl im Match als auch beim Spaßfaktor. Bislang bietet Titanfall 2 neun unterschiedliche und sehr abwechslungsreiche Karten, in Zukunft wollen die Entwickler außerdem kostenlose Karten- und Waffen-DLCs nachliefern. Im Bezahl-DLC-Zeitalter alles andere als eine Selbstverständlichkeit und sehr lobenswert.

Das Salz in der Suppe

Die Titanen sind ein wesentlicher Bestandteil der Multiplayermatches. Deswegen überrascht es auch nicht, dass die Entwickler hier zahlreiche Änderungen vorgenommen haben. Statt unseren Mech mit beliebigen Waffen und Extras auszustatten, greifen wir nun auf sechs Titanen-Chassis zurück, die allesamt über vordefinierte Angriffs- und Verteidigungssysteme verfügen – ähnlich wie in der Kampagne. Ob wir mit Gatling-Gun, Lasergewehr, Flammen- oder Raketenwerfer in die Schlacht ziehen, hängt also wesentlich vom Titanen-Loadout ab.

Allerdings hatten wir nicht den Eindruck, dass uns das Spiel einschränkt. Lackierungen oder Einsatzboni (Schutzschild, schnelle Landung) dürfen wir immer noch selbst festlegen. Zudem steuern sich die Brummer je nach Klasse etwas anders, ein Legion ist schwerfällig, aber gepanzert, ein Northstar agil, hält aber weniger aus. Rutscht die Energieanzeige in den kritischen Bereich, können wir als Pilot Batterien einsammeln, um die Blechbüchse wieder zu reparieren.



Vertikalität wird auch in Titanfall 2 großgeschrieben. An vielen Wänden können oder müssen wir einen Wallrun starten. Wenn wir zu lange zögern, lädt das Spiel automatisch einen Geist für uns, der uns zeigt, wo es weitergeht.

Unterm Strich bietet Titanfall 2 mit Loadouts, Boosts, Charakter- und Waffen-Skins zig Individualisierungsmöglichkeiten, die wir mit steigendem Rang freischalten und anschließend mit Merits (Spielwährung) kaufen.

Wie steht es um die Balance?

Die Entwickler haben ausgezeichnete Balancing-Arbeit geleistet, jede Pilotenklasse und auch jede Titan-Variante hat ihre Vor- und Nachteile. Zwar werden vor allem Einsteiger den Verdacht hegen, ein dickgepanzelter und schwer bewaffneter Legion-Titan könne alles niedermähen, ohne einen Kratzer zu bekommen, doch selbst eine ganze Gruppe Legions kann gegen ein koordiniert angreifendes Team nichts ausrichten.

So hat etwa selbst der unspektakulär wirkende und selten gespielte Scorch-Titan seine Daseinsberechtigung. Zwar hält er wenig aus und sieht im Fernkampf mit seinem Flammenwerfer keine Sonne, doch dafür kann er das Schlachtfeld mit ätzender Brähe besprenkeln und somit die Feinde in die Enge oder zumindest in die Defensive treiben. Und: Piloten können mit eingesammelten (oder von Gegner-Mechs geklauten) Batterien



Der neue Titan Northstar schwebt dank seines besonderen Skills über das Schlachtfeld (rechts).

ihre Teamkameraden mit Zusatzenergie versorgen. Wenn schwache Titans also zu schnell zerbröseln, liegt es nicht an der Balance, sondern an den Spielern, die diese Chance nicht nutzen. Unser anfängliches Bauchweh bezüglich des häufigen Titanen-Einsatzes bei sehr guten Spielern ist unbegründet. Zwar füllt sich die Titan-Leiste schneller, wenn wir Abschüsse erzielen, trotzdem dürfen auch weniger gute Spieler ausreichend oft einen Mech anfordern. Das Gefühl, unterlegen zu sein, weil wir als Fliegen gegen Hornissen kämpfen, hatten wir eigentlich nie.

Auch die Pilotenklassen fügen sich gut ins Spiel ein. Der Tarnmantel eignet sich hervorragend für Überraschungsangriffe in Gebäudekämpfen sowie für Sniper auf Dächern. Wer auf Flexibilität steht, greift eher zu Greifhaken, Stim-Pack oder den Phasewalk. Selbst der aufstellbare Schutzschild, der auf den ersten Blick bei einem derart rasanten Shooter wie Titanfall 2 eher fehl am Platze wirkt, kann bei Stellungskämpfen oder im Modus »Amped Hardpoint« nützlich sein. Das Gleiche gilt für die elf unterschiedlichen Boosts. Übrigens: Fast alle Waffen, Boosts, Piloten und Titanen können wir mit Merits (Spielwährung) oder mit dem entsprechenden Rang freischalten.

Nur das Matchmaking-System leistet sich gelegentlich Patzer, weil es zu oft Neulinge gegen Stufe-30-Veteranen antreten lässt. Zwar entscheidet am Ende immer noch das Können über Sieg und Niederlage, trotzdem haben hochstufige Spieler mehr Loadout-Möglichkeiten – und natürlich auch mehr Erfahrung. Dieses Manko könnte jedoch auch der Spielerzahl geschuldet sein, sodass das Matchmaking keine andere Wahl hat.

Alter Motor in neuem Gehäuse

Grafisch sieht es etwas anders aus, denn hier spielt Titanfall 2 im Vergleich zur Shooter-Konkurrenz in einer niedrigeren Liga. Einerseits sehen Gefechte dank der tollen Spezialeffekte beeindruckend gut aus: dichter Wüstenstaub, kokelnde Wrackteile und gleißende Schusssalven – daran können wir uns gar nicht sattsehen. Beim genaueren Hinschauen entlarven wir jedoch die inzwi-

schen mumifizierte Source-Engine, die gerade bei einigen Umgebungsobjekten und (Boden-)Texturen Details vermissen lässt.

Beim Sound gibt sich die Mech-Ballerei hingegen keine Blöße. Schüsse und Explosionen prasseln wie Boxhiebe auf unser Trommelfell ein, während die stets stimmige Hintergrundmusik die Schlachtatmosphäre unterstreicht. Unterm Strich bietet Titanfall 2 ein dickes Multiplayerpaket und eine der besten Shooter-Kampagnen des Jahres. Wer auf Mech-Schlachten steht, sollte sich diesen (Piloten-)Ritt nicht entgehen lassen. ★

TITANFALL 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-4130T / FX-4200
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-6600 / FX-8370
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- effektgeladene Schlachten
- abwechslungsreiche Umgebungen
- flüssige und vielseitige Animationen
- wichtige Klingeffekte
- grafisch nicht immer auf der Höhe der Zeit

SPIELDESIGN

- abwechslungsreiche Kampagnenmissionen
- griffiges Parkour-Gameplay
- abwechslungsreiche und kreative Spielmodi
- durchweg tolles Mapdesign
- tolles Waffengefühl und Gunplay

BALANCE

- vier Kampagnen-Schwierigkeitsgrade
- ausgeglichene Piloten- und Mech-Klassen
- gut balancierte Waffen und Boosts (Gadgets)
- faire Karten und Modi
- manchmal fragwürdiges Matchmaking

ATMOSPHÄRE / STORY

- intensive Gefechte
- Parkour-Elemente wecken Freiheitsgefühl
- emotionale Bindung zu BT
- Story ohne Handlungshöhepunkte
- Charaktere und Bösewicht sehr blass gezeichnet

UMFANG

- sechs Mechs mit unterschiedlichen Waffen
- zahlreiche Waffen, und Extras
- ordentliche Kampagnen-Spielzeit
- zehn Spielmodi und neun Maps
- keinerlei Koop- oder Zusatzmodi für Kampagne

FAZIT

Packende und abwechslungsreiche Multiplayer-Gefechte und eine spielerisch großartige Kampagne – ein echter Titan unter den Shootern.

87



Mirco Kämpfer
@MirCommander



Titanfall 2 ist nicht nur umfangreicher, sondern an vielen Stellen auch besser als der Vorgänger. Allein die Kampagne! Was hier spielerisch an Abwechslung und Kreativität geboten wird, lehrt selbst Call of Duty oder Battlefield 1 das Fürchten. Zwar hätten meiner Meinung nach ein paar Zwischensequenzen nicht geschadet, aber aufgrund der profilarmen Charaktere und dem fehlenden roten Faden habe ich die Story eh längst als »okay, das Übliche« eingestuft.

Einige Missionen wurden während der Entwicklung nämlich bereits vor dem Drehbuch fertiggestellt und danach in die Handlung gepresst – und das merkt man leider vor allem bei der spielerisch sensationellen Mission Wirkung und Ursache, die im Storykontext aber keinen Sinn ergibt. Damit verspielt Titanfall 2 Potenzial, doch unterm Strich bietet es immer noch eine der besten Shooter-Kampagnen des Jahres.

Der umfangreiche Mehrspielermodus setzt dem Ganzen die Krone auf. Ich liebe die Maps und die Piloten-Klassen – und natürlich das Spektakel, wenn ich in meinen Mech hüpfte und Raketen salven abfeuerte. Aufgrund der unzähligen Unlockables werde ich hier eine ganze Weile beschäftigt sein. Schade nur, dass ich je nach Tageszeit gar keine Partie finde, weil es an Spielern mangelt. EA hat sich mit dem Release zwischen Battlefield 1 und Call of Duty: Infinite Warfare keinen Gefallen getan, und ich kann nur an jeden appellieren: Kauft euch Titanfall 2 – es ist ein sensationelles Spiel.