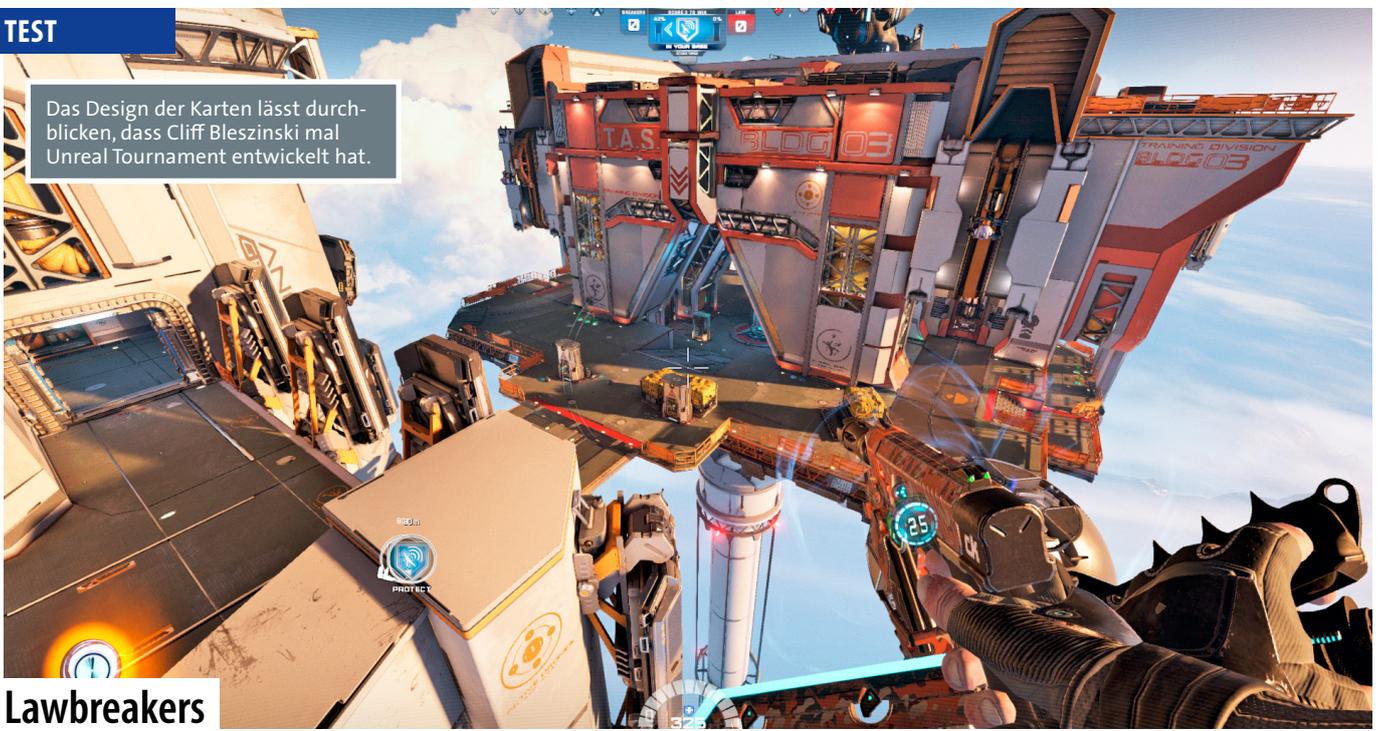


Das Design der Karten lässt durchblicken, dass Cliff Bleszinski mal Unreal Tournament entwickelt hat.



Lawbreakers

TODESTANZ BEI ZERO G

Genre: **Shooter** Publisher: **Nexon** Entwickler: **Boss Key** Termin: **8.8.2017** Sprache: **Deutsch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Mit Lawbreakers meldet sich Cliff Bleszinski aus dem vorzeitigen Ruhestand zurück. Ganz so genial wie Unreal Tournament ist sein neuester Streich aber nicht. Von Stefan Köhler

Schnell: Nennen sie einen aktuellen und vielgespielten Shooter, bei dem es auf reines Können ankommt, auf den klassischen »Skill« des Einzelnen. Overwatch?
Nein, da muss man erst einmal

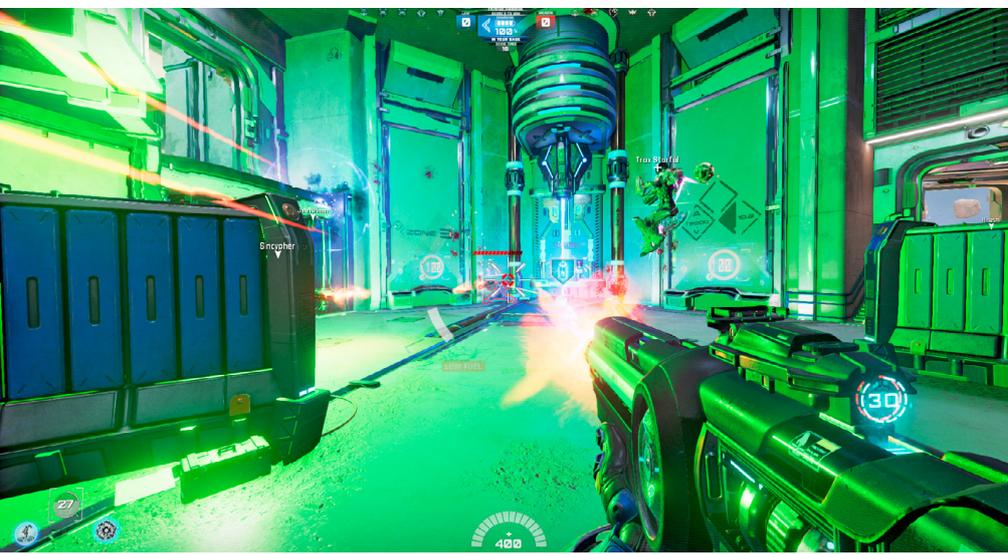
Heldenkombinationen und -konter lernen. Playerunknown's Battleground? Mit der falschen Ausrüstung in der falschen Situation hilft auch die geübteste Maushand nichts mehr. Nein, rein skillbasierte Shooter stehen derzeit nicht besonders hoch im Kurs – aktuell ist es wesentlich angesagter, Mechaniken hinter dem eigentlichen Schießen zu fördern und zu fordern. Gegen diesen Trend stellt sich jetzt mit Lawbreakers ausgerechnet ein Hero-Shooter, entwi-

ckelt vom Unreal-Tournament-Erfinder Cliff Bleszinski und Boss Key Productions.

Bekannte Ideen, neuer Twist

Lawbreakers ist schnell erklärt: Fünf gegen fünf Spieler treten in Multiplayer-Arenen an, neun Klassen stehen zur Auswahl. Diese Klassen sind es auch, die im Vorfeld zu den vielen Vergleichen mit Overwatch geführt





Halten wir die Batterie im Overcharge-Modus, dann müssen wir sie über eine bestimmte Zeit mit allen Kräften gegen das Gegnersteam verteidigen.

haben. In Lawbreakers ist die richtige Heldenkomposition aber – anders als in Overwatch – nicht das zentrale Spielelement.

Die Dreifaltigkeit aus Tank, Schadensausweichter und Heiler gibt es nicht. Zwar hält der Exekutor viel aus und der Medikus kann Teammitglieder heilen, Lawbreakers setzt aber nicht auf spezifische Klassenkombinationen für den Sieg. Das in Spielen wie Overwatch zentrale Stein-Schere-Papier-Prinzip ist hier stark zurückgefahren, jede Klasse ist eher ein präferierter Spielstil als eine festzementierte Rolle. Der Assassine ist schnell und wendig und räumt mit zwei Klingen im Nahkampf auf, der Marodeur schwebt mit einer Laserwaffe über dem Schlachtfeld, und der Veteran nutzt ein klassisches Sturmgewehr für mittlere Reichweiten. Aber kein Team verliert, nur weil niemand den Medikus spielen will.

Am Ende geht es nur um das effektive Ausschalten von Gegner und Erfüllen von Aufgaben, was jede Spielfigur übernehmen kann. Alle Spielmodi sind aufgabenbasiert, es gibt kein klassisches Deathmatch. Im Modus »Besetzung« halten wir einen ständig wechselnden Punkt (wie »Stellung« in Call of Duty), in »Hochspannung« muss eine Batterie in die Spielerbasis getragen und bis zum Ablauf eines Timers verteidigt werden.

Perfekt getimte Action

Der Clou an jedem Spielmodus: Das Blatt kann sich jederzeit wenden, vor der Niederlage kann man sich immer noch zurückkämpfen. In »Hochspannung« muss die Batterie nach dem Aufladen in der Basis noch 20 Sekunden gehalten werden. Wenn die Gegner die Batterie allerdings im letzten Moment klauen, verliert die Batterie keine Ladung und der finale Timer läuft in der Gegnerbasis sofort an. Bis zum Schluss steht in nahezu jeder Partie nicht fest, welches Team gewinnt, und der finale Kampf und eine vollständig aufgeladene Batterie sind ein wahres Actionfeuerwerk.

Ähnlich dramatisch ist Revierkampf: In der Variante des klassischen Eroberungsmodus müssen drei Punkte eingenommen werden, das kennt man. Allerdings bietet »Turf War« einen Dreh: Sobald ein Punkt eingenommen wurde, ist dieser erst mal gesperrt. Sind alle Kämpfe entschieden und wurde der dritte Punkt von einem Team eingenommen, gibt es eine kurze Unterbrechung und alle Punkte werden wieder neutral. Dann beginnt der Kampf erneut.

Das sorgt für ausgezeichnet kontrolliertes Tempo in den Multiplayer-Gefechten: Die zehn Spieler kämpfen zunächst auf der Map verteilt um die Kartenhoheit und sobald nur



Auf den Karten liefern wir uns akrobatische Kämpfe mit Raketenwerfer und Maschinenpistole.



Stefan Köhler
@DoublePayje



Ich möchte Lawbreakers wirklich lieben. Einfach klasse, wie sehr dieser Shooter auf heutige Konventionen pfeift und niemanden an die Hand nimmt, mich für Fehler knallhart bestraft und mich bei einem guten Lauf dafür meine Gegner dominieren lässt. Das kriegt derzeit kein Shooter in dieser Form hin. In einem Zweikampf triumphiert der Spieler, der besser trifft und das Bewegungssystem besser beherrscht. Dass gerade ein Hero-Shooter so kompromissloses Gameplay bietet, ist bemerkenswert.

Aber Lawbreakers hat auch echte Schwächen. Die Dreifaltigkeit aus Tank, Schaden und Heilung fehlt, konsequent auf Abstand dazu gehen die Entwickler aber leider auch nicht. Ich gewinne Kämpfe durchaus schon einmal, weil meine Klasse dann doch die gegnerische kontert und nicht, weil ich sie richtig gespielt habe. Und so sehr Können belohnt wird, so sehr werden Einsteiger alleingelassen und zusammengeschossen. Auch das Design von Menüs, Charakteren und Maps wirkt selten aus einem Guss und nie erinnerungswürdig.

Deshalb erscheint Lawbreakers auf den ersten Blick belang- und seelenlos, bei der Masse an aktuellen Multiplayer-Shootern und dem hohen Konkurrenzdruck ein großes Manko. Es wäre aber schade, Lawbreakers so einfach abzutun: Fans von kompetitiven Shootern könnte hier eine echte Perle entgehen, die mit kostenlosen neuen Maps, Modi und Helden vielleicht noch besser werden wird.

noch ein Punkt übrig ist, prallen die beiden Teams in einem großen Gefecht aufeinander. Danach werden die Wunden geleck und das Spielchen beginnt erneut.

Schnell und unerbittlich

Lawbreakers ist schnell. Schneller als fast jeder aktuelle Shooter. Mit der richtigen Klasse und genügend Übung wird das Spiel auch schneller als Titanfall 2 und Quake Champions. Ein Sichtfeld von über 100 Grad ist quasi Pflicht, weil man beim hektischen Todestanz die Gegner sonst zu schnell aus den Augen verliert. Und noch mehr als bei der Konkurrenz muss man auf Gegner aus allen Himmelsrichtungen achten.

Denn Lawbreakers großes Feature sind die Zonen ohne Gravitation, in denen Spieler den Boden unter den Füßen (aber möglichst nicht die Kontrolle) verlieren. Die Kämpfe in den Zero-G-Bereichen (oft in der Mitte der Karte) werden sofort hektisch und es zeigt sich schnell, wer einen kühlen Kopf bewahren und das Bewegungssystem unter Druck nutzen kann. Als Fortbewegungsmittel dient die eigene Waffe: Per Druck auf Steuerung schießen wir nach hinten, der Rückstoß

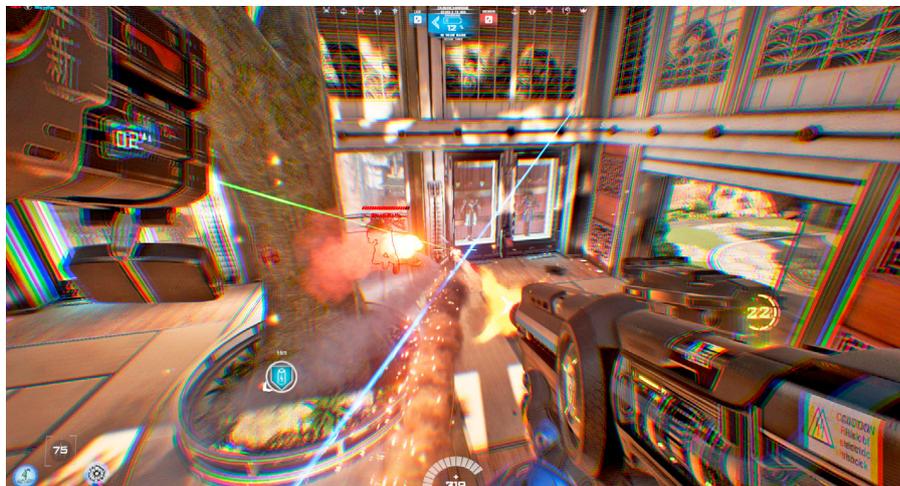
treibt die Spielfigur an. Lawbreakers ist für einen Multiplayer-Shooter richtig, richtig schwer. Das Ding hat keine offensichtlichen Mechaniken, um gute Spieler irgendwann auszubremsen. Wer beispielsweise das Bewegungssystem gut genug beherrscht, kann in »Blitzball« in kaum drei Sekunden den Ball in die gegnerische Basis tragen und einen Punkt erzielen. Sollte ein Gegner so durch den Level turnen, muss man ihm genauso schnell auf den Fersen sein. Wer beim Highspeed kein Scheunentor trifft, der sieht in Lawbreakers kein Land. Campen funktioniert gar nicht.

Bleszinskis neues Meisterwerk? Eher nicht

Wer Lawbreakers sagt, muss auch Cliff Bleszinski sagen. Der Shooter ist eindeutig sein Baby, er ist die treibende kreative Kraft hinter dem Titel. Bleszinski ist beispielsweise riesiger Rick&Morty-Fan, also wurde der Morty-Synchronsprecher für den Blitzball-Roboter angeheuert. Bleszinski wollte, dass die Figuren nach hinten schießen können, also baute sein Entwicklerteam diese Mechanik als Fortbewegungsmittel in den Gravitationsfeldern ein.

Dass CliffyB (sein Internet-Nickname) einst bei Epic für Unreal Tournament hauptverantwortlich war, spürt man bei Lawbreakers deutlich. Lawbreakers will ein Arena-Shooter im Jahr 2017 sein, mit Helden statt Waffen-Pickups und Lootboxen mit kosmetischen Items. Aber Bleszinskis neuer Titel erreicht nicht die Klasse seines einst genreprägenden Shooters. Lawbreakers fehlt ein wenig die Identität, es setzt sich zwischen die Stühle von Arena- und Hero-Shooter.

Ja, das Thema Teamkomposition wird zurückgestellt und Tank und Heiler sind wie schon erwähnt nicht nötig, aber bestimmte Klassen kontern sich dann doch gegenseitig. Beispielsweise sieht man als Assassine gegen einen Exekutor kaum Land, wenn beide Spieler etwa gleich gut sind. Denn die Assassine frühstückt mit ihren Klingen zwar normale Gegner, sobald sie in Reichweite ist. Am massiven Lebensbalken des Exeku-



Die Gefechte von Lawbreakers sind effektiv, aber auch schnell unübersichtlich.

tors beißt sie sich aber die Zähne aus. Der Blechkopf dreht sich dafür um, tritt die Assassine weg und schießt sie mit der Schrotflinte schnell zusammen. Man mag der beste Assassine-Spieler überhaupt sein, wenn das Gegnerteam zwei oder mehr Exekutoren wählt, sollte man vielleicht doch eine andere Klasse spielen. Laut Bleszinski wollte man das Stein-Schere-Papier-Prinzip von Hero-Shootern aufbrechen, das ist aber nur teilweise gelungen.

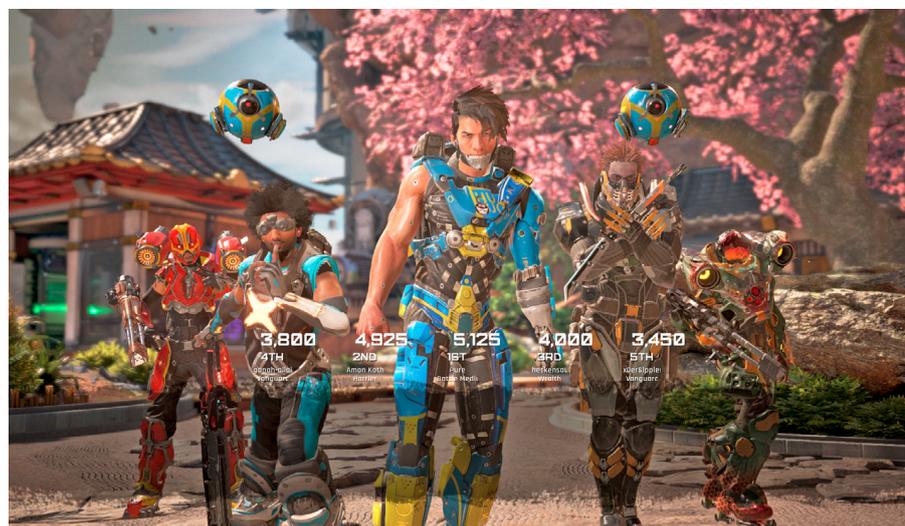
Schöne, schwierige, belanglose Welt

Ein Punkt, den viele Hero-Shooter besser hinkriegen als Lawbreakers: die Charaktere und die Spielwelt. Zwar will Lawbreakers düsterer, blutiger und cooler sein als die knuffigen Overwatches, Paladins und Gigan-tics dieser Welt. Unterm Strich sind die Maps aber optisch etwas zu unübersichtlich, die Charaktere hinter den Klassen schnell vergessen, und die übergeordnete Welt ist schrecklich belanglos.

Und so sehr das auf Können fokussierte Gameplay Spaß macht: Lawbreakers hilft Einsteigern in keiner Weise, die Tutorials für Klassen und Modi sind nur kurze YouTube-Videos und selbst dafür miserabel umgesetzt. Ein Trainingsmodus wäre bitter nötig, Bot-Matches zum Üben eigentlich Pflicht. Beides gibt es nicht. Zwar findet sich eine Sandbox mit herumstehenden Gegnern, auf

die hektischen Kämpfe und unübersichtlichen Map-Layouts wird man so aber nicht vorbereitet. So sehr Lawbreakers auch Leistung belohnt, zu Beginn muss man sich auf eine Tracht Prügel einstellen, die in diesem Maße nicht nötig ist und nur frustriert.

Sei's drum: Wer sich darauf einstellt und mal wieder einen etwas anderen Shooter spielen möchte, der sollte sich Lawbreakers trotz seiner Schwächen unbedingt einmal ansehen. Die Entwickler setzen auf das aktuelle Finanzierungsmodell von Multiplayer-Titeln und werden Maps, Modi und Helden kostenlos nach Release nachreichen, Geld dafür soll über den Verkauf von Lootboxen (Was auch sonst?) reinkommen. ★



Am Ende der Runde darf sich jeder Spieler des Siegerteams nochmal zeigen, der Edgy Look von Lawbreakers kommt hier zur Geltung.

LAWBREAKERS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 QX6850 / AMD A8-3870k Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870 6 GB RAM, 35 GB Festplatte	Core i7 4790 / AMD FX-9590 Geforce GTX 970 / Radeon R9 290 16 GB RAM, 35 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 detaillierte Umgebungen und Charaktere
- 👍 effektvolle Kämpfe
- 👍 treibender Soundtrack und Battle-Chatter
- 👎 Soundeffekte unausgewogen
- 👎 Maps schwer zu lesen

SPIELDESIGN

- 👍 aufgabenorientierte Spielmodi
- 👍 alle Klassen in allen Modi relevant
- 👍 Zusammenarbeit ohne Tank/Schaden/Heiler-Schema
- 👎 inkonsequent im Klassensystem
- 👎 Kämpfe unübersichtlich

BALANCE

- 👍 keine Klasse/Klassenkombination dominiert
- 👍 Matchmaking verteilt Spieler fair auf beide Teams
- 👍 jeder Spielmodus erlaubt ein Comeback
- 👎 Einsteiger werden komplett alleingelassen

ATMOSPHÄRE / STORY

- 👍 Pacing der Matches ist ausgezeichnet
- 👍 hoher Adrenalinfaktor
- 👍 chaotische Schlachten in Gravitationsfeldern
- 👎 belangloses Lawbreakers-Universum
- 👎 keinerlei erinnerungswürdiges Design

UMFANG

- 👍 neun unterschiedliche Klassen
- 👍 fünf Spielmodi
- 👍 viele freischaltbare kosmetische Inhalte
- 👎 nur sieben Maps zum Release
- 👎 zu wenige Trainingsmöglichkeiten

FAZIT

Ein ungewöhnlicher, extrem schneller Hero-Shooter, dem aber überzeugendes Design und spielerische Konsequenz fehlen.

