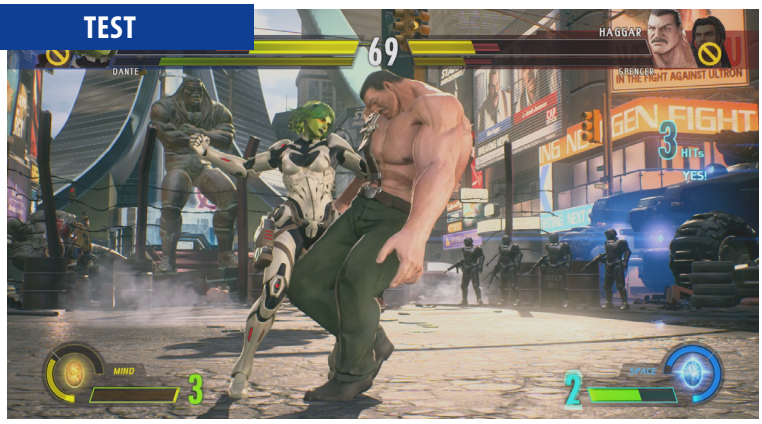


Gamora packt Haggar am Nacken. An Marvel vs. Capcom Infinite gibt es viel zu kritisieren, aber trotzdem macht das Spiel eine Menge Spaß.

Vor jedem Kampf kann aus einem von sechs Infinity-Stones gewählt werden, die allesamt unterschiedliche Effekte haben.

Marvel vs. Capcom Infinite

MASSENMARKT-KEILEREI

Genre: **Kampfspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **19.9.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden (Kampagne)** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Das Crossover hat sein Kampfsystem überarbeitet, lässt dabei aber an entscheidenden Stellen ordentlich Federn. Von Michael Cherdchupan

Schalttafeln, blinkende Lichter, Projektionen von Weltkarten. Wir befinden uns auf der Spitze des Avengers Towers. Captain Marvel kommt ins Bild geflogen. Sie blockt den Angriff eines Wissenschaftlers ab. Aber der trägt keinen Laborkittel, sondern ist grün. Und wütend. Hulk will mit seinen Fäusten den Schädel der Superheldin zertrümmern, als plötzlich ein Schwert dazwischenkommt. Es gehört Dante aus Devil May Cry! Hulk wird vom Konter zurückgeschleudert, während der Teufelsjäger seine beiden Pistolen sprechen lässt. Auf einmal kommen auch noch zwei verführerische Dämoninnen hinzu. Morrigan und ihr Spiegelbild aus Darkstalkers befeuern Dante mit heftigen Energiestößen. Beidseitig! Benommen kippt der Jäger um.

Klingt wie die wirre Fantasie einer obskuren Fan-Fiction? Ist es aber nicht. Solche abgedrehten Szenen passieren in Marvel vs. Capcom Infinite im Sekundentakt.

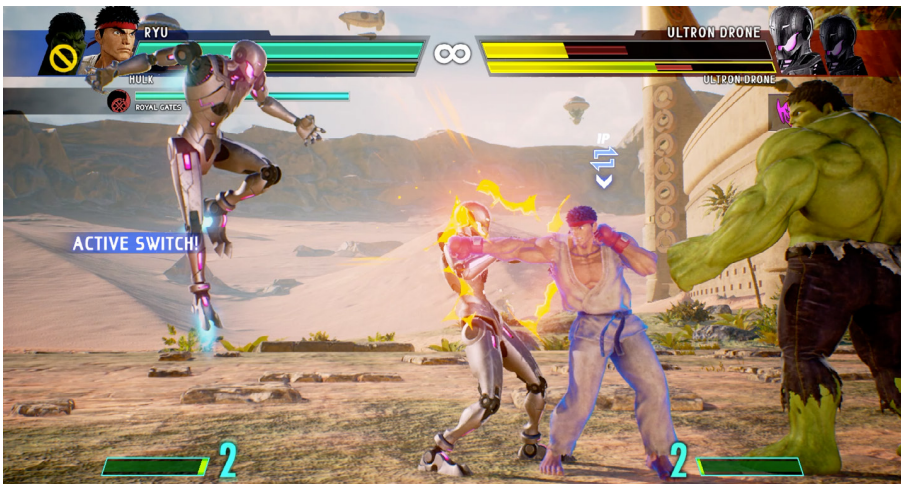
Gleiche Grundidee, neuer Anstrich

Es ist das vierte Mal, dass Helden aus den beiden Universen aufeinandertreffen. Der direkte Vorgänger war ein chaotisches Durcheinander mit einigen Mängeln im Balancing. Doch der Reiz des knallbunten Wahnsinns hat es zu einem Favoriten auf EVO-Turnieren gemacht. Zwischenzeitlich hat die Welt sich weitergedreht. Marvel etablierte sich mit seinen zahlreichen Kinofil-

Die visuellen Effekte bei Treffern und Super-Moves sind dabei absolut großartig in Szene gesetzt. Sie geben den Prügeleien erst richtig Wucht!

Michael Cherdchupan
@the_whispering

Der vierte Teil des Crossovers ist für Mainstream-Marvel-Fans zugänglicher geworden. In Bezug auf das Gameplay ein zweischneidiges Schwert: Infinite spielt sich schneller, dynamischer und freier als die Vorgänger. Aber auch anspruchsloser. Trotzdem hat es mir Spaß gemacht, mit einem Team aus zwei besonders flinken Kämpfern effektive Combos zu entdecken. Dem Effektfeuerwerk aus irren Lichteffekten auf dem Bildschirm könnte ich ewig zuschauen. Und wenn das Gespann aus der supercoolen Kampfamazone Gamora und der verführerisch-gefährlichen Morrigan mit tumben Macho-Muskelprotzen den Boden aufwischt, macht mein Herz vor Verzückung einen kleinen Sprung. Hach! Feinschliff und das ganze Drumherum haben allerdings gelitten. Nur noch 2 vs. 2? Damit kann ich leben. Doch die Energie für die öde Kampagne hätte man lieber in mehr Stages, Charaktere und eine präzisere Kollisionsabfrage stecken sollen. Ärgerlich finde ich zudem, dass schon vor Release bekanntgegeben wurde, dass sechs neue Figuren über einen Season Pass nachgereicht werden. Dieses Geschäftsmodell ist in der Welt der Prügelspiele leider normal geworden.



In der Solokampagne lässt man den Spieler gegen lahme Roboter-Schergen von Ultron antreten. Die KI ist nicht nur hier stumpf. Auch im Arcade-Modus hätten wir gerne mehr Anspruch.

men und Serien erfolgreich bei einem Massenpublikum. Genau an dieses ist Infinite gerichtet. Die meisten Arenen sind nun im Comic-Universum angesiedelt. Verschwunden sind die lebendigen, verspielten Capcom-Stages vergangener Tage. Der Comicstil weicht einem gewöhnungsbedürftigen CGI-Look, der vor allem die menschlichen Charaktere unvorteilhaft aussehen lässt – Chris Redfield hat nun selbst die Aura eines Zombies. Und was ist bloß mit der armen Chun-Li geschehen? Sie sieht aus wie das chinesische Bootleg einer Actionfigur.

Das Roster ist ebenso gewöhnlicher geworden und geht keine Risiken ein. Wir vermissen den absurden Witz, den Figuren wie Phoenix Wright, Viewtiful Joe oder Amaterasu damals hineingebracht haben. Arthur aus Ghost 'n Goblins ist immerhin am Start. Er macht völlig bekloppte Bewegungen, als würde er sich noch immer in einem 16-Bit-Spiel bewegen. Auch Frank West ist mit von der Partie und wirft mit allen möglichen Alltagsgegenständen um sich. Davon abgesehen geht Infinite einen Schritt zurück und präsentiert vor allem obligatorische Lieblinge. Captain America, Thor, Ken oder Mega Man? Alle vorhanden. Der Umfang ist von 50 auf 30 geschrumpft, sieben Charaktere feiern ihr Debüt. Da bleibt wenig Platz für Überraschungen oder Underdogs.

Für die Anbiederung an das Marvel-Publikum braucht es natürlich auch eine cinematische Kampagne für Solospieler. In der Eröffnungsschlacht wollen wir noch kreischen wie kleine Groupies, als die Helden im Sekundentakt cheesy Oneliner von sich geben. Aber die Euphorie hält nicht lange an, die Kampagne hat Mühe den fehlenden Variantenreichtum der Stages zu kaschieren. Und die Handlung an sich? Fad und uninspiriert.

Mehr Dynamik, mehr Zugänglichkeit

Die Kampagne erklärt immerhin das neue Konzept der Infinity Stones, die Marvel-Fans bestens kennen sollten. Dabei handelt es sich um eine Trumpfkarte in Form einer Superkraft, die vor jedem Kampf ausgewählt wird. Einer der Steine lässt uns zum Beispiel in den Rücken des Kontrahenten teleportieren. Ein anderer bildet einen Käfig um den Feind, damit er sich nur eingeschränkt bewegen kann. Auf den ersten Blick mag das wie ein Gimmick wirken, aber tatsächlich sind die Steine ein taktisches Element.

Schade: Es treten nicht wie im Vorgänger Teams mit jeweils drei Mitgliedern gegeneinander an, sondern nur Zweiergruppen. Die Regeln für die Ausführung von Switch und Combos wurden dafür deutlich gelockert. Launcher und Air Combos lassen sich nun zum Beispiel weitaus einfacher ausführen. Es ist in den allermeisten Situationen auch möglich, zum Teampartner zu wechseln, während der andere sich langsam erholt. Das Aerial Counter System des Vorgängers wurde gegen einen simpleren Switch Counter ausgetauscht. Der kann Combos des Feindes unterbrechen, solange man selbst genug Energie in der Burn-Anzeige hat. Wo der Vorgänger stellenweise noch sperrig und schwer zu lernen war, ist Infinite deutlich zugänglicher geworden. Das Spiel favorisiert mit einem neuen Button-Layout eindeutig den Controller statt den Arcade Stick. Die Aufhebung vieler Restriktionen führt trotz gesteigerter Spielgeschwindigkeit dazu, dass 20er-Combos selbst für weniger geschickte Spieler in greifbare Nähe gerückt sind. Nicht zuletzt, da man jetzt einfach auf die gleiche Taste kloppen kann, um Kombinationen auszuführen.

Turnierprofis rümpfen die Nase. Die Steuerung ist darauf ausgelegt, die Action auf dem Screen jederzeit gut aussehen zu lassen. Für anspruchsvolle Spieler springt dabei immerhin eine höhere Dynamik heraus. Auf einmal sind komplexe Manöver möglich, und mit einem gleichwertigen Kontrahenten werden die Kämpfe bedachter und defensiver. Die neue Ausrichtung des Kampfsystems geht aber offenbar zu Lasten der Kollisionsabfrage. Die Charaktermodelle korrespondieren nicht immer mit ihren Hitboxen, und gerade Mid-Strength-Moves sind schwer einzuschätzen. Das fällt vor allem im Vergleich zu Spielen wie Guilty Gear auf, die zwar abgedrehter, aber auch viel lesbarer sind. Vielleicht schlichen sich diese Ungenauigkeiten während des Transfers zur Unreal Engine ein, oder sie sind ein teuflischer Plan von Thanos. Wer weiß das schon? ★

MARVEL VS. CAPCOM INFINITE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-4160 / AMD FX-6300	Core i5-4690K / AMD FX-9370
Geforce GTX 480 / Radeon HD 6970	Geforce GTX 960 / Radeon R7 370
6 GB RAM, 59 GB Festplatte	8 GB RAM, 59 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ großartige Kampfanimationen + wahres Effektgewitter + fetzige Elektro-Versionen der Helden-Themes − viele Stages wirken steril − manche Charaktere wirken wie Plastikfiguren

SPIELDESIGN

+ viel Spielraum bei Combos + gelockerte Regeln für Tagteam-Wechsel + gute Implementierung der Infinity Stones − nur noch 2 vs. 2 statt 3 vs. 3 − Ungenauigkeiten im Mid-Strength-Bereich

BALANCE

+ zugängliche Steuerung + mehrere Schwierigkeitsgrade der KI + Kampagne als Tutorial geeignet − Schadenswirkung nicht immer lesbar − Hitboxen und Kollisionsabfrage ungenau

ATMOSPHÄRE / STORY

+ Crossover-Fights versprühen Reiz + dämliche, aber witzige Oneliner − langweilige Kampagne − abwechslungsarme Stages − Helden werden schwach in Szene gesetzt

UMFANG

+ sehr nützlicher Trainingsmodus + umfangreiche Online-Modi + neben Story auch Arcade-Modus + Rückkehr des Missions-Modus − im Vergleich zu MvC3U reduziertes Roster

FAZIT

Zugänglicher Crossover-Prügler mit effektvollen, pfeilschnellen Kämpfen, der im Vergleich zum gelungenen Vorgänger jedoch zahmer wurde.

Kein Wolverine oder sonst ein X-Typ in diesem Spiel, weil die Rechte an den X-Men bei Fox liegen.