

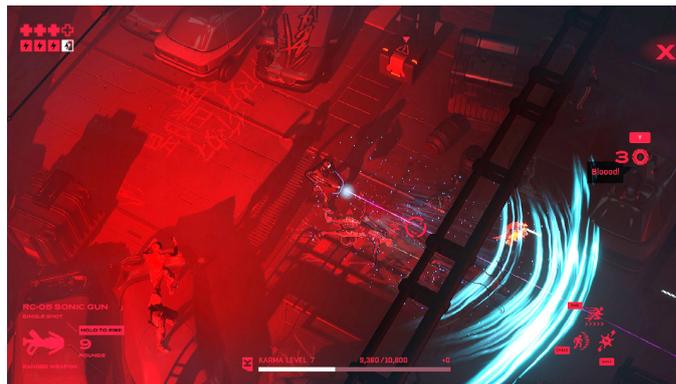
Ruiner

CYBERPUNK-HÄPPCHEN

Genre: **Action** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Reikon Games** Termin: **26.9.2017** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Cool, wir haben gerade eine Katze gehackt. Aber das nachtragende Mistvieh will uns jetzt bei PETA verpfeifen.



Mit der Überschallknarre fegen wir im Nu den Bildschirm leer. Die Munition ist allerdings arg begrenzt.

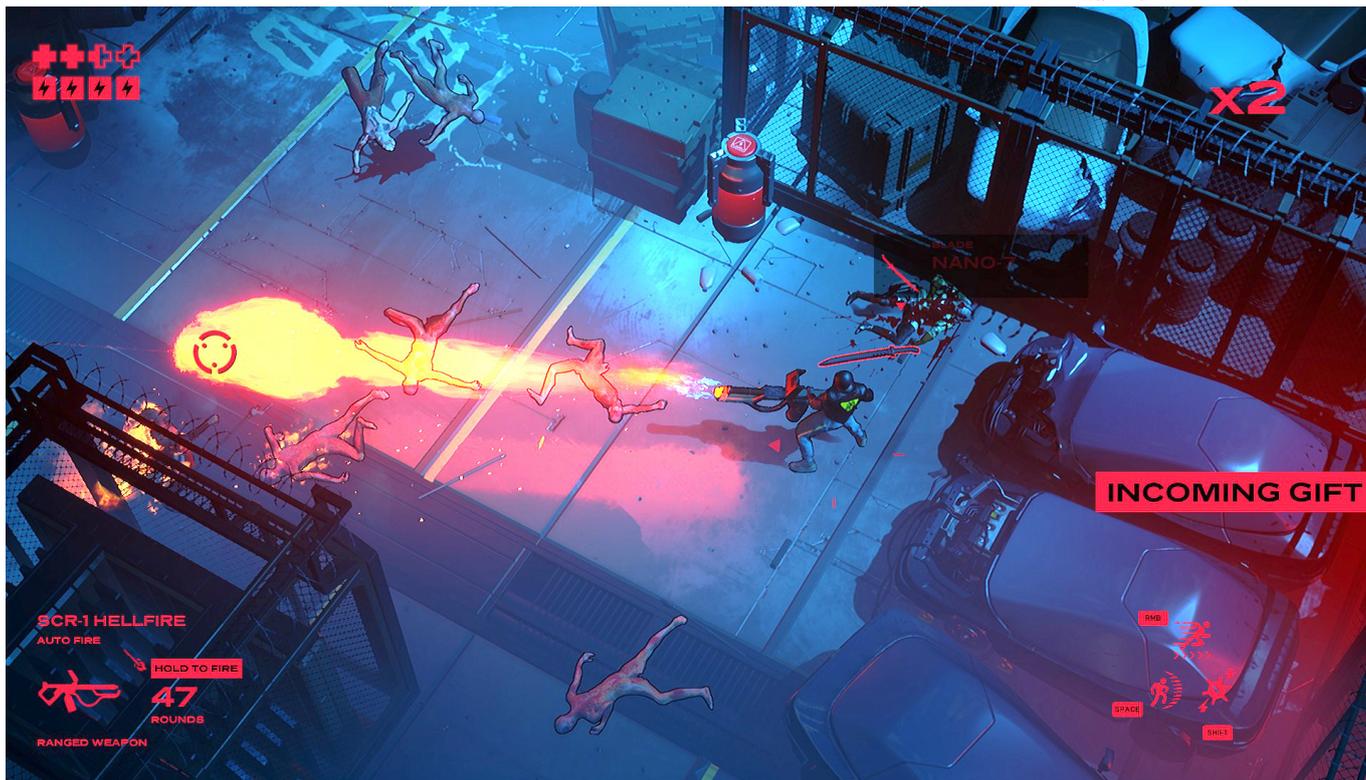
Wir liefern uns knüppelharte Twinstick-Schießereien in den Straßen von Rengkok.

Von Sascha Penzhorn

Der Tag fängt einfach nicht besonders gut an, wenn wir direkt nach dem Aufstehen feststellen, dass jemand unser Gehirn ge-

hackt hat. Der Hacker gibt uns die Anweisung zu töten, und schon hauen und schießen wir alles zu Klump, was uns vors Visier läuft. »Kill boss!« erscheint wieder und wieder auf unserem Bildschirm, während wir uns von einer Gegnergruppe zur nächsten arbeiten. Bevor wir den mysteriösen Boss ausschalten und zum unfreiwilligen Attentä-

ter werden, macht jedoch eine geheimnisvolle Helferin den Hack rückgängig. Mit ihrer Unterstützung wollen wir uns jetzt rächen – und retten idealerweise unseren Bruder, den die Bösewichte im Spiel entführt haben. Weil es anscheinend noch nicht genug war, uns einfach nur zum willenlosen Killer zu machen. Willkommen in Ruiner.



Mit einem Flammenwerfer machen wir den Schurken die Hölle heiß.

Überwachungskatzen hacken

Unser Protagonist verständigt sich durch Kopfnicken, Achselzucken und Knöchelknacken wenn wir in der Stadt Rengkok mit NPCs interagieren, Nebenmissionen auf sammeln und uns mit der Spielwelt vertraut machen. Auf seiner Cyber-Maske leuchten gelegentlich die Worte »KILL YOU!« oder »Hello Darkness« auf, viel emotionaler wird's nicht. In einer finsternen Gasse bittet uns eine Dame darum, ein paar streunende Katzen zu hacken. Die elektronisch gesteuerten Miezies überwachen nämlich heimlich die Stadtbevölkerung. Über ein Minigame, bei dem wir einfach nur Tasten in der vorgegebenen Reihenfolge betätigen müssen, machen wir die Viecher unschädlich, worauf sie uns auffordern, an ihren Hinterteilen zu riechen, oder drohen, uns bei PETA zu verpeifen. Spieltechnisch bringen diese Nebenmissionen recht wenig und gehen nie über Aufsammeln, Anquatschen und Abschießen hinaus.

Sie sind gestorben

Das Setting ist cool und kommt dank Unreal Engine schön zur Geltung, auch wenn Ruiner kein grafisches Meisterwerk ist. Untermalt wird die Action von einem düsteren Techno-Soundtrack. Hier und da gibt's Zwischensequenzen, um die Story voranzutreiben. Ruiner kann ein ganz schönes Biest sein. Gleich nach dem Intro kämpfen wir uns durch ein Parkhaus, das von randalierenden Bandenmitgliedern bewohnt wird. Die greifen aus allen Himmelsrichtungen mit Schwertern, Schrotflinten und Molotow-Cocktails an. Mit einem Brecheisen und einer Handknarre verteidigen wir uns. Gefallene Gegner hinterlassen auch mal mächtigere Bewaffnung, die aber nach wenigen Schüssen aufgebraucht ist. Zudem verfügen wir über ein lebenswichtiges Ausweichmanöver, mit dem wir Feindangriffe vermeiden. In den



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Ruiner ist ein schicker Action-Happen für zwischendurch. Anwerfen, das coole Setting genießen, in ein paar kurzen Sitzungen (oder in einer recht langen) durchzocken, fertig. Falls Reikon Games in Zukunft noch mehr Abenteuer in und um Rengkok als DLC liefert – umso besser! Interessierte Action-Helden müssen aber etwas schmerzbehaftet an das Spiel herangehen und akzeptieren, dass der (vielfache) Tod einfach dazugehört. Alternativ kann man's natürlich auch im leichten Modus zocken, furchtbar spaßig ist das mangels Herausforderung aber nicht. Lieber öfter mal ins Gras beißen und aus Fehlern lernen – das stärkt auch den Charakter!



Feindfraktionen werden mit coolen Artworks vorgestellt.

spaßigen, harten Bosskämpfen fordern uns neben dem Obermott selbst auch Handlager oder ein Zeitlimit. Beißen wir mal ins Gras – und das passiert auf den höheren Schwierigkeitsgraden regelmäßig – behalten wir zumindest sämtliche bis zum Tod gesammelten Karma-Punkte (Erfahrung) und schalten so dauernd neue Skills frei. Da ist Sterben nur noch halb so schlimm.

Killer-Trickkiste

Während wir zu Spielbeginn überwiegend schießen und ausweichen, spielen wir während unserer ersten richtigen Mission Goodies und Fähigkeiten frei. Mit einem Schutzschild nehmen wir keinen Schaden und können nach ein paar Upgrades sogar Geschosse reflektieren, Blendgranaten lähmen Gegner und sogar Bosse in unserer Nähe für kurze Zeit, mit anderen Fähigkeiten verlangsamen wir die Zeit oder heilen uns. Das klingt übermächtig, ist aber gut ausbalanciert. So funktioniert unser Schild nur so lange, bis wir selbst angreifen, ein geblendet Boss haut uns im Zweifelsfall immer noch mit einem oder zwei Treffern um, und sämtliche Fähigkeiten zehren an unserer Energieleiste. Energie finden wir hier und da in jedem Level oder bei besiehten Gegnern, doch um Fähigkeiten pausenlos zu spammen, reicht das nicht. Entsprechend fordernd laufen die Kämpfe auf dem mittleren und besonders dem hohen Schwierigkeitsgrad ab. Im einfachen Modus wird Ruiner derweil zum Kinderspiel. Dort ist unser größter Feind die Tastatursteuerung.

Besser mit Gamepad

Spielen wir das Teil per Controller, zielen wir vielleicht nicht ganz so präzise wie mit der Maus, dafür bewegt sich die Hauptfigur per Analog-Stick exakt in die gewollte Richtung. Bei der Steuerung über WASD wird es komplizierter: Beim Druck auf eine Richtungstaste bewegt sich der Held nicht kerzengerade nach oben, unten, links oder rechts, sondern grundsätzlich diagonal, passend zur isometrischen Kameraperspektive. Das ist gewöhnungsbedürftig und sorgt anfangs dafür, dass wir mehr gegen die Spielsteuerung

als gegen die KI kämpfen. Nach rund acht Stunden endet der Spaß recht abrupt, und es laufen die Credits über den Bildschirm. Das geht für ein Spiel dieser Gattung in Ordnung, zumal die Levels auch nicht furchtbar abwechslungsreich sind. Es geht immer von einer Arena zur nächsten, alle Gegner wegräumen, Waffen und Energie aufsammeln, mal einen Skillpunkt verteilen, und weiter geht's. Der Wiederspielwert hält sich darum in Grenzen. Immerhin: Die Entwickler versprechen für die Zukunft Nachschub in Form kostenloser Download-Inhalte. Super! ★

RUINER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 760 / Athlon II X4 645
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4670K / AMD FX-6350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7970
6 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- coole Cyberpunk-Optik
- stimmiger Techno-Soundtrack
- viele coole Zwischensequenzen
- auf Dauer eintönig
- manchmal fast zu dunkel

SPIELDESIGN



- spaßiges Kampfsystem
- tolle Bosskämpfe
- gewöhnungsbedürftige Tastatursteuerung
- lahmes Hacking-Minispiel
- etwas leere Oberwelt

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar
- der Tod macht uns stärker
- gut ausbalancierte Skills
- stellenweise ziemlich schwer

ATMOSPHERE / STORY



- gutes, unverbrauchtes Setting
- cooler Protagonist
- hackbare Katzen!
- abruptes Ende

UMFANG



- angemessene Spielzeit fürs Geld
- haufenweise Nah- und Fernkampfaffen
- reichlich Skills
- kostenlose DLCs angekündigt
- geringer Wiederspielwert

FAZIT

Brutaler Twinstick-Shooter mit düsterem Cyberpunk-Setting. Die Kämpfe sind bockschwer, aber nie frustrierend.

