

# ROBOCOP MAL ANDERS

Genre: **Action** Publisher: **Epic Games** Entwickler: **Epic Games** Termin: **1.3.2017** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Oculus)**



## In Robo Recall retten wir die Menschheit vor wildgewordenen Maschinen – und erledigen dabei gleichzeitig unser tägliches Fitnessprogramm.

Von Manuel Fritsch

Es fing alles so harmlos an: Lippensynchrone Emojis und selbstfahrende Autos wurden uns als zukunftsweisende Technologien in einen glücklichen Morgen präsentiert. Nun stehe ich zwischen den Häuserschluchten einer menschenleeren Metropole und bereite mich auf die nächste Welle von wildgewordenen Service-Robotern vor. Die Maschinen haben sich emanzipiert und wollen alles Leben auf unserem Planeten auslöschen. In einer beispiellos großen Rückrufaktion (englisch: Recall) ist es nun meine Aufgabe, die Invasion der infizierten Roboter aufzuhalten – koste es, was es wolle!

Von links vernehme ich das schrille Fiepen eines Lasers, der mich einäschern soll. Ich drehe mich zur laserbewehrten Kampfdrohne, packe beherzt zu und werfe sie mit Schwung auf den anstürmenden Androiden. Als der Roboter durch den Aufprall ins Wanken gerät, teleportiere ich mich in seinen Rücken, schleudere ihn nach oben und jongliere ihn mit meinen Schüssen wie einen Wasserball in der Luft. Gerade noch rechtzeitig bemerke ich aus dem Augenwinkel die Rakete. Ich lasse meine Waffe und den Roboter fallen und greife nach ihr. Nachdem ich die Rakete zurück in Richtung ihres Absenders geschickt habe, ziehe ich in Sekundenbruchteilen eine zweite Pistole aus dem Halfter und entlade das gesamte Magazin auf die Elektro-Schutzbarriere des Gegners. In letzter Sekunde gibt der Schildgenerator nach und die Explosion der Rakete zerreit die misstratene Blechbchse in tausend Stcke. Beeindruckt von meiner Effizienz ziehen sich die restlichen Roboter panisch zurck. Die Einsatzleitung gratuliert mir ber Funk

berschwnglich zu meinem Erfolg. Ich bin der beste Robo Recaller aller Zeiten!

### Ein gutes (virtuelles) Hndchen

Puh! Ich nehme die Oculus Rift ab und bentige erstmal eine Verschnaufpause. Die extreme Anspannung ist elementarer Bestandteil des Erlebnisses. Robo Recall ist nicht nur nervlich aufreibend, sondern verlangt auch vollen, schweißtreibenden Krpereinsatz. Ununterbrochen strmen Gegner auf mich ein. Diese sind zwar in der Regel lockeres Kanonenfutter, jedoch nur wenn ich dauerhaft in Bewegung bleibe. Wer lngere Zeit an einem Punkt rumgammelt, wird unweigerlich den Game-Over-Screen sehen.

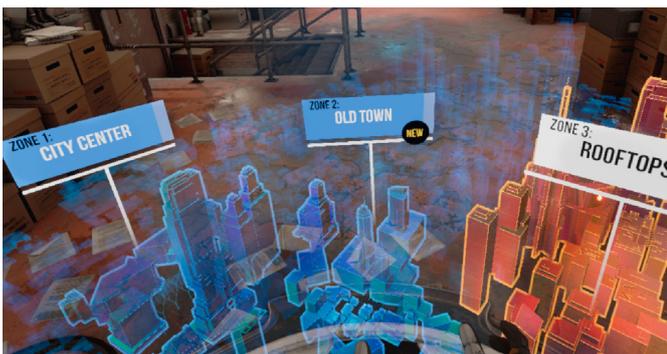
Der exklusiv fr die Virtual Reality konzipierte Arcade-Titel von Epic Games (Unreal Tournament, Gears of War, Fortnite) kann ausschlielich mit der Oculus Rift und den Oculus Touch Motion Controllern gesteuert werden. Die beiden kabellosen Eingabegerte werden sehr przise ohne sprbaren Lag im Raum erfasst und vermitteln ein sehr



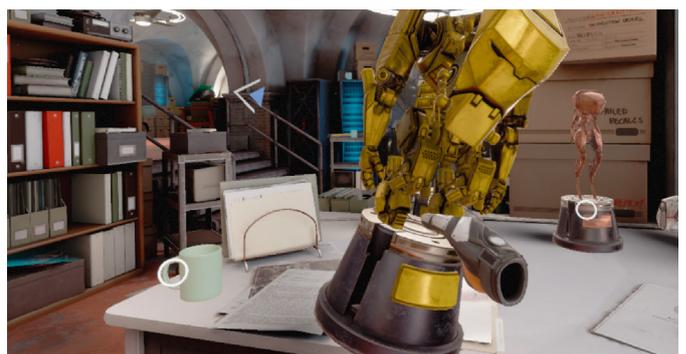
Alles mit einem kleinen weien Ring lsst sich greifen. Der Roboter dient als Schutzschild, whrend wir mit links weiter ballern.



Extrapunkte gibt es fr fast alle Aktionen. Hier jonglieren wir eine der Blechbchsen mit Treffern in der Luft.



Leider stehen nur drei sehr hnliche Stadtgebiete zur Auswahl, die sich alle an einem futuristischen New York orientieren.



Zwischen den Levels knnen wir uns im Bro der Firma Robo Ready umschaun und witzige Details entdecken.

natürliches Steuerungsgefühl beim Zielen der Waffen und Greifen nach Gegnern. Bereits nach wenigen Minuten im virtuellen Raum vergisst man, dass die Polygonhände nicht die eigenen Extremitäten sind.

### Grafik hui, Abwechslung pfui

In drei grafisch beeindruckenden, an New York City angelehnten Stadtgebieten gilt es, Hundertschaften von Robotern möglichst kunstvoll in ihre Einzelteile zu zerlegen. Die Stadtkulisse besticht mit ihrer glaubwürdigen Architektur und mit einer für VR-Verhältnisse überragenden Grafik. Autos spiegeln sich in Wasserpfützen, Glasfronten reflektieren das einfallende Licht und auch die Partikel- und Explosionseffekte gehören zum Hübschesten, was uns bisher in VR begegnet ist. Toll gelungen ist auch das räumliche Körpergefühl und die Illusion, wenn man einem riesigen, meterhohen Maschinenwesen direkt in die Augen schaut. Menschen mit Höhenangst sollten sich schon mal mental auf das schwindelerregende dritte Areal auf den Dächern der Wolkenkratzer einstellen.

Robo Recall steht in der Tradition der klassischen Arcade-Shooter. Headshots, kreative Kettenreaktionen und »in der Luft halten« mit Schüssen geben Extrapunkte. Alles, was cool aussieht und ordentlich Schaden macht, hält den Score-Multiplikator länger oben und wird von zwei witzigen Sprechern aus der Einsatzzentrale kommentiert.

Neben den primären, eher einfallslosen Missionszielen wie »Zerstöre 25 Roboter in zwei Minuten« oder »Werfe 15 Roboter in den Traktorstrahl« gibt es auch eine ganze



Getroffene Roboter bellen nicht – aber lassen Waffen fallen, die wir direkt aus der Luft greifen können.

Reihe von optionalen Zusatzaufgaben. Diese sollen dazu motivieren, die nur insgesamt neun Level immer und immer wieder zu spielen. Der schwerere »All Star«-Modus wird erst freigeschaltet, wenn alle Zusatzziele in einem Level erreicht wurden – was sich als schwierig erweist. Da wird unter anderem schon mal gefordert, einen Abschnitt komplett ohne Schusswaffen zu meistern oder unter einem bestimmten, extrem knappen Zeitlimit zu bleiben. Mit den heroischen Taten verdient man sich Sterne, mit denen man neue Module für das Waffenarsenal freischaltet. Mit Laser-Zielhilfen, größeren Magazinen und Rückstoßdämpfer lässt es sich noch effektiver auf Punktejagd gehen.

### Magenschonende Fortbewegung

Das bei VR-Spielen häufig auftretende Phänomen von Übelkeit bei schnellen Bewegungen hat Epic Games mit einer sehr eingeschränkten Fortbewegungsart hervorragend in den Griff bekommen. Nur der Oberkörper der Spielfigur lässt sich frei bewegen, die Füße bleiben wie angeklebt am Boden. Mit einem Teleporter können wir uns dann an neue Positionen wie auf Dächer oder hinter Schutz gebenden Autos »beamen«. Die neue Position wird anvisiert, und per Drehung des Analogsticks legen wir die neue Blickrichtung fest. Lassen wir los, befinden wir uns nach einer kurzen Überblendung an der anvisierten Stelle. Durch den permanenten Positions- und Blickpunktwechsel verlieren wir anfangs ständig die Orientierung, aber mit etwas Eingewöhnungszeit werden wir spürbar besser. Nach einigen Missionen geht die Steuerung intuitiv von der Hand. Wir tricksen die Roboter elegant aus und nutzen die Teleportfähigkeit zu unserem strategischen Vorteil.

Robo Recall ist ein unterhaltsamer, visuell beeindruckender Vorzeigetitel für die aktuelle Technologiestufe der Virtual Reality. Die präzise Steuerung, die actiongeladenen Kämpfe und die stimmungsvolle, selbstiro-

nische Präsentation machen Robo Recall zu einem Pflichttitel für alle VR-Begeisterten. Die hohe Zugänglichkeit und Magenverträglichkeit machen den Titel auch für Neulinge interessant, Profis und Arcade-Fans reizt die Jagd nach dem nächsten Highscore und den optionalen Bonuszielen. Lediglich die fehlende Abwechslung dämpft den ansonsten hervorragenden Gesamteindruck. ★

## ROBO RECALL

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-6100 / AMD FX 4350	Core i5 4590 / AMD FX 6350
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280	Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- grafisch beeindruckende Architektur
- tolle animierte Roboterarmee
- treibender Elektro-Soundtrack und Explosionen
- wichtige Waffensounds
- nur Stadtlevels, wenig optische Abwechslung

### SPIELDESIGN

- magenschonendes Teleportationsystem
- abwechslungsreiches Waffenarsenal
- agile Gegnerschar
- auf Dauer ermüdende Highscore-Jagd
- sehr statisches Gameplay

### BALANCE

- fördernd, aber nicht zu schwer
- anspruchsvolle Bosskämpfe
- optionale Nebenmissionen geben Waffen-Mods
- anfängliche Orientierungslosigkeit verwirrt
- Hardcore-Modus für Experten

### ATMOSPHÄRE / STORY

- unterhaltsames, selbstironisches Setting
- witzige Kommentatoren, gute Sprecher
- glaubhaft agierende Roboterarmee
- statische, unbelebte Stadtgebiete
- sehr dünne Rahmenhandlung

### UMFANG

- freischaltbare Waffen-Erweiterungen
- Experten-Modus nach Erreichen der Levelziele
- kurze Kampagne
- keine alternativen Spielmodi
- nur drei Stadtbereiche mit je drei Levels

### FAZIT

Schweißtreibender Vorzeige-Shooter für Virtual Reality, der durch Grafikpracht und hohe Immersion und Präzision überzeugt.




**Manuel Fritsch**  
@manuspielt

Wow, was für ein Erlebnis! Epic Games legt mit Robo Recall die grafische Messlatte der aktuellen VR-Generation sehr hoch. Die actionreiche Roboter-Zerstörungssorgie sieht fantastisch aus und macht – in kleinen Dosen – einen Heidenspaß. Das Zielen mit den Waffen funktioniert dank dem Oculus Touch absolut intuitiv. Auch spektakuläre Nahkampf-Attacken gehen so locker von der Hand, man kommt sich wahrlich wie ein Actionheld vor. Schade, dass das sehr statische Teleportsystem ein wenig den Schwung aus der Sache nimmt. Aber nach anfänglicher Orientierungslosigkeit hüpfte ich inzwischen in Windeseile über die Dächer und genieße den strategischen Vorteil, Gegnern völlig überraschend in den Rücken schießen zu können. Mein absolutes Lieblingsmoment des Spiels: Wie Neo in Matrix den Schüssen ausweichen, währenddessen mit den Fingerspitzen eine Pistolenkugel fangen und auf den Gegner zurückschleudern. Dafür liebe ich Virtual Reality!