

Digitales | Games: Digitaler Appetithappen

Schon letzte Woche flogen die Fetzen, doch das Actiongenre ist bekannt als Quell unendlicher Action-Kost. Daher will **RUDOLF INDERST** auch diese Woche zwei Titel im Digitalen Appetithappen kurz vorstellen: der Lizenztitel ›*Transformers: Dark of the Moon*‹ und die Kriegsflugshow ›*Air Conflicts: Secret Wars*‹.

Transformers: Dark of the Moon



Publisher Actionvision wollte weit streuen und so saßen zwei Entwicklerstudios an der Roboteraction: Für uns relevant in diesem Fall sind die High Moon Studios, die die Fassung für Xbox 360 und PlayStation 3 codeten. Und dies war tatsächlich auch der eigentliche Grund, weshalb ich den Titel überhaupt anfrag - denn das Studio hat 2005 eine Art guilty pleasure auf der alten Xbox und der PlayStation 2 kreiert: ›*Darkwatch - Curse of the West*‹ (mit einem Bombensoundtrack, der ein Jahr später erschien!).

Nun, zurück zu ›*Transformers: Dark of the Moon!*‹ Wie schon der Vorgänger handelt es sich um einen Third Person Shooter, der eine relativ kurze Solokampagne und einen Multiplayer bietet, der - wie zu erwarten - zum aktuellen Zeitpunkt nicht sonderlich viele Spielerinnen anzieht. Es ist an dieser Stelle generell zu fragen, wer sich auf diese Unternehmen einlässt? Es gibt zahllose Multiplayer-Beispiele von dahindümpelnden Online-Nulltopographien.

Konzentriert man sich auf die Erzählung, stolpert man über sieben Kapitel, wobei drei in der Blechhülle des guten und drei in der des schlechten Kinderspielzeugs abgearbeitet werden müssen. Im finalen Level stellt man sich gezwungenermaßen als vermeintlich spritfressendes Superwesen Optimus Prime (den ich neulich als ziemlich beeindruckende Tätowierung über einen ganzen Rücken in diesem Internetz erspähte) den bösen Mächten, deren gesellschaftlich-ordnungspolitische Vorstellungen eigentlich recht gut mit denen von Trons Kevin Flynns Alter Ego Clu zusammenpassen.

Auf dem Weg durch die Level findet man sich in Dschungel-, Eis- und Stadtlandschaften wieder und stets knallt uns rumst es an allen Ecken, dennoch will sich - nicht nur der - Optikspañ nicht einstellen. Die Kollegen von Destructoid meinen dazu: »(T)he movie versions look like computers that were exploded and put back together by horses«, und evozieren ein Schmunzeln. Vielleicht hat es dieses Spiel auch nur deshalb so schwer, weil Michael Bay technisch in seinen Roboterbildern so weit vorne ist - halbgare Digitalumsetzungen leider unter diesem Optikbombast.

Air Conflicts: Secret Wars



›Air Conflicts: Secret Wars‹ ist eine Flugkampsimulation, die sich in vermeintlich realen Szenarien des Ersten und Zweiten Weltkriegs bewegt. In insgesamt sieben Kampagnen fliegen und kämpfen sich SpielerInnen durch insgesamt 49 Missionen. Für jede Mission kann er unter unterschiedlichen Flugzeugmodellen mit verschiedenen Stärken und Schwächen auswählen.

Innerhalb der Missionen gilt es, verschiedene Aufgaben zu erfüllen: in etwa Patrouillenflüge, Schleich-Missionen, Blitzüberfälle, Bomber- und Eskortierungsflüge. Nach absolvierten Missionen können SpielerInnen ihre Fertigkeiten ausbauen und dadurch Flugzeuge besser kontrollieren, sie haltbarer machen oder einen besseren Co-Piloten wählen. Zwei Steuerungsmöglichkeiten stehen zur Auswahl: Im Arcade-Modus ist die Flugzeugsteuerung vereinfacht, im Simulationsmodus wird sie etwas realistischer abgebildet.

Neben dem Kampagnenmodus gibt es mehrere Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler, die lokal und über das Internet gespielt werden können – und die (wie zu erwarten) nicht gerade überlaufene ludische Landscapes darstellen. Selbst einer der größten deutschen Flugzeugpiloten des Zweiten Weltkriegs – der einzigartige Feldmarschall M. Finke – könnte diesen Titel nicht aus seiner Mittelmäßigkeit befreien. Grafisch werden keine Bäume ausgerissen, die Geschichte der Kampagne bewegt sich in den Fixpunkten narrativer Klischees (Mentor – Jungspund – betrunkenes Raubein) und der Sound klingt nach einer chinesischen Schwimmerin, bevor das staatliche Sportprogramm diese entdeckte und modifizierte. Oder war das die bulgarische Kugelstoßerin?

| [RUDOLF INDERST](#)