



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JANUAR 01/2019



OMEN 15 LAPTOP

NOTHING HOLDS YOU BACK



OFFICIAL PARTNER OF BIG



ALLES IM BLICK, BIS INS KLEINSTE DETAIL

Bringt Dir die Mitspieler noch näher mit einem 4K*-Display oder einem FHD*-Display mit einer Aktualisierungsrate von 60 Hz oder 144 Hz**, schmalen Rahmen und NVIDIA® G-SYNC™ bei ausgewählten Modellen.



POWER, DIE DICH NACH VORNE BRINGT

NVIDIA® GeForce® GTX 1070 mit Max-Q Design als leistungsfähigste Grafikkarte und ein Intel® Core™-Prozessor der 8. Generation sorgen dafür, dass du deine Fähigkeiten überall verbessern kannst.



AUFRÜSTEN. ERWEITERN. GANZ EINFACH.

Das OMEN 15-Notebook ist für problemlose Upgrades und Wartung mit zentralem Zugriff auf HDD, SSD und RAM konzipiert.

 Windows 10

Up your game.

OMEN by 

© Copyright 2018 HP Development Company, L.P. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken bzw. Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Bildschirmdarstellungen simuliert; Änderungen vorbehalten. Apps separat erhältlich, Verfügbarkeit variiert. * 4K Inhalt zur Anzeige von 4K-Bildern erforderlich. Zum Anzeigen von FHD-Bildern (Full HD) sind FHD-Inhalte erforderlich. ** Alle Leistungsdaten geben die typischen Spezifikationen an, die von den Herstellern der von HP verwendeten Komponenten bereitgestellt werden; die tatsächliche Leistung kann variieren.

DVD-Inhalt 01/2019



DVDs und Vollversionen sind nicht Teil der Magazin-Ausgabe.

ZWEI VOLLVERSIONEN

Die Vollversionen sind **nicht** auf den Datenträgern enthalten. Keys der Codekarte auf gamestar.de/codes eintragen und gegen Spiele-Keys einlösen!



LOOTERKINGS

In Looterkings wagt ihr euch mit bis zu drei Freunden als Mini-Goblinhorde in einen Dungeoncrawler, um am Ende ins Schlafzimmer der Königin einzufallen. Ihr schnetzt und drescht und zaubert durch die Levels und könnt, wenn ihr zwei Goblins stapelt, deren Spezialfähigkeiten auf den jeweils anderen übertragen. Unterwegs wird alles gelootet, was nicht bei drei auf dem Baum ist.



TOBY: THE SECRET MINE

The Secret Mine erinnert stark an Limbo oder Badland. Ihr spielt Toby, einen kleinen Teufel. Mit ihm springt und knobelt ihr euch durch eine Mine voller Gefahren. Ausflüge in verschneite Landschaften oder in Wälder stehen auch auf dem Programm. Toby: The Secret Mine ist ein Ein-Mann-Projekt und wurde vom Tschechen Lukáš Navrátil entwickelt.

VIDEOS

PREVIEWS

Skyblivion
Die besten Early-Access-Spiele

TESTS

AMD Radeon RX 590
Battlefield 5
Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry
11-11: Memories Retold
Fallout 76

SPECIALS

Rückblick 01/09
Legendar schlecht: Aquaman
Shadow PC: Cloud-Gaming statt Highend-PC?
Raytracing in Battlefield 5
Neue C64-Spiele

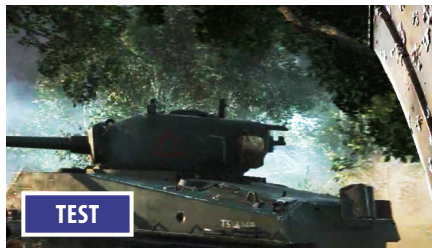
DVD-HIGHLIGHTS



TEST

FALLOUT 76

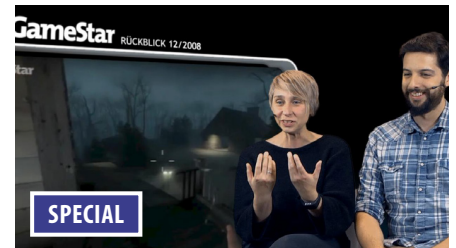
Fallout 76 ist zumindest ein spannendes Experiment, nur leider kein sehr gutes, wie unser Testvideo euch erklärt.



TEST

BATTLEFIELD 5

Der Multiplayer ist durch viele Anpassungen der beste seit Langem in der Serie. Die War Stories fallen dagegen ab.



SPECIAL

RÜCKBLICK 01/09

Wir erinnern uns an Call of Duty: World at War, Fallout 3, das erste Left 4 Dead und an Grand Theft Auto 4.

DVD-XL-Inhalt 01/2019



Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle012019

VIDEOS

HD-PREVIEWS

Delta Rune
Project Nova

HD-TESTS

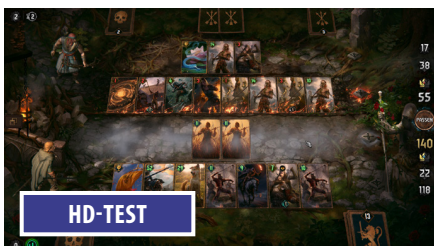
Football Manager 2019
Hitman 2
Project Warlock
Thronebreaker

HD-SPECIALS

Cheater in CS:GO
Setzt The Elder Scrolls 6 auf veraltete Technik?
Kolumne: Jedes Remaster sollte sich an Warcraft 3: Reforged ein Beispiel nehmen!

Der Landwirtschafts-Simulator 19 auf dem C64
Talk: Diablo-Shitstorm – Wie konnte Blizzard das passieren?

XL-HIGHLIGHTS



HD-TEST

THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES

Was kann ein Kartenspiel in Sachen Storytelling leisten? Thronebreaker zeigt es uns im Test.



HD-TEST

HITMAN 2

Man kann Hitman 2 furchtbar schnell durchspielen, verpasst dann aber wohlöglich das eigentliche Spiel.

Videos in der Tablet-App

Leser unserer Tablet-Ausgaben finden alle Videos vereint auf der praktischen Videowall. Diese Übersicht erreicht ihr über den Play-Button (siehe Screenshot), enthalten sind alle Videos der jeweiligen GameStar-XL-Ausgabe.





TYPE ALL DAY

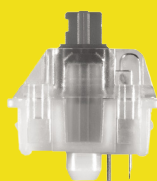
PLAY ALL NIGHT

K70 RGB MK.2 LOW PROFILE

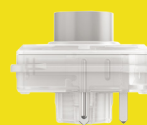
Mechanische Gaming-Tastatur



Die CORSAIR K70 RGB MK.2 LOW PROFILE RAPIDFIRE Gaming-Tastatur begeistert durch die neuen mechanischen CHERRY MX Speed Low Profile RGB-Tastenschalter, welche enormen Komfort dank flacher Bauweise, Tasten mit kurzem Auslöseweg und der Leistungsfähigkeit mechanischer Tastenschalter kombinieren. Das brandneue und schlanke Design ist nur 29 mm hoch, passt zu jeder modernen Desktop-Umgebung und bietet eine lebendige RGB-Hintergrundbeleuchtung jeder Taste.



STANDARD
MX SPEED SWITCH



MX LOW PROFILE
SPEED SWITCH



Erlebe atemberaubende
Lichteffekte mit CORSAIR iCUE
KOMPATIBEL ZU WINDOWS® 7, 8.1 UND 10

MEHR ERFAHREN UNTER CORSAIR.COM/DE



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Rollenspiel vom Christkind

Hui, was haben wir hier in der Redaktion über Fallout 76 diskutiert! Ist es eine Enttäuschung? Ein Schlag ins Gesicht altgedienter Fallout-Fans? Oder einfach nur anders und ungewohnt? So oder so: Wir haben es uns mit der Bewertung dieses Spiels nun wirklich nicht einfach gemacht. Was nach langem Testen für eine Punktzahl herausgekommen ist, lest ihr im großen Testartikel ab Seite 48. Auch wenn Fallout 76 momentan noch nicht den üblichen hohen Bethesda-Standard hat, sind wir uns sicher, dass der Publisher die nächsten Monate daran schraubt und nachbessert. Schließlich ist Fallout 76 ein Prestigeprojekt und möglicherweise sogar eine Blaupause für weitere Titel dieser Art, etwa ein »Elder Scrolls 76« (siehe auch Die Vorletzte auf Seite 129).

Während Bethesda die Fans von Solo-Rollenspielen im Endzeitszenario mit Fallout 76 also dezent vor den Kopf stößt, springen zwei andere Titel in die dadurch entstandene Lücke: Unser Titelthema The Outer Worlds verbindet Retro-SciFi mit Humor und klassischen RPG-Tugenden. Kein Wunder, denn dahinter stehen mit Tim Cain und Leonard Boyarsky immerhin die Erfinder des Ur-Fallout, die jetzt bei den Genre-Experten von Obsidian (Fallout: New Vegas, Pillars of Eternity 2) eine neue Heimat gefunden haben. Und punktgenau zum Redaktionsschluss hat Ubisoft mit Far Cry: New Dawn ein weiteres Endzeitspiel angekündigt. Das ist freilich eher ein Far Cry 5,5 als eine echte Serienfortsetzung, dürfte jedoch die postapokalyptischen Gelüste vieler Spieler befriedigen. Zwei schöne Neuankündigungen als Weihnachtsgeschenk für Solo-Rollenspieler und nuklearaffine Shooter-Freunde!

2019 wird groß!

Apropos Far Cry: New Dawn, der Open-World-Titel hat es mit der knappen Ankündigung zum Redaktionsschluss gerade noch so in unsere Hitliste der 20 vielversprechendsten Titel 2019 (ab Seite 24) geschafft und sich da zwischen illustre Kandidaten wie Anno 1800 oder Mount & Blade 2 gequetscht. Ob Cyberpunk 2077 auch in dieser Liste vertreten ist? Naja, irgendwie schon, aber eben nicht als Spiel für 2019 (Seite 36).

Bevor diese Spieleflut im nächsten Jahr losgeht, werde ich allerdings ein altes Weihnachtsritual pflegen, meinen ollen C64 aus dem Keller holen und – mal wieder – den Klassiker Wizball durchspielen. Vielleicht beherzige ich aber auch den Rat des Kollegen Harald Fränkel und beglücke meinen Brotkasten mit aktuellen, hervorragenden Spielen, die findige Entwickler noch immer für die antike Hardware programmieren (Seite 80). Schließlich scheint sich der C64 bester Gesundheit zu erfreuen, wenn sogar aktuelle Spiele wie der Landwirtschafts-Simulator 2019 umgesetzt werden (Seite 72). So oder so wird es uns über die Feiertage garantiert nicht langweilig werden.

Wir wünschen euch frohe Weihnachten und ein hervorragendes Jahr 2019, vor allem aber viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS

Termine 2019

Auch diesmal liefern wir euch zusammen mit Kalypso (Tropico 6) mit der letzten Ausgabe des Jahres ein schickes Kalenderposter für die Wand eurer Zockerbu... äh, eures Arbeitszimmers. Da stehen alle relevanten Termine drin, etwa die E3 2019 oder die Gamescom.



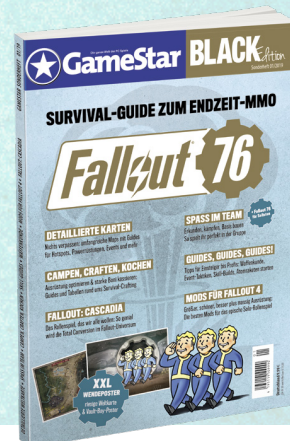
GameStar Black Edition: Fallout 76

Fallout 76 spaltet die Spielerschaft. Die einen haben auf ein »richtiges« Fallout gewartet und sind enttäuscht, weil Solisten hier nicht auf ihre Kosten kommen. Die anderen ziehen mit ihren Kumpels durchs verseuchte Ödland, klopfen Mutanten und haben den Koop-Spaß ihres Lebens. Für beide Fraktionen taugt unsere brandneue GameStar Black Edition zu Fallout 76! Auf 148 Seiten liefert sie:

- **Karten und Reisetipps (oder -warnungen!):** Alle Locations und was sich dort tummelt
- **Event-Manager:** So meistert ihr die Herausforderungen
- **Skill-Guides:** Passt Stats und Perks optimal an eure Spielweise an – plus vier Beispiel-Charakter-Builds
- **CAMP-Bau:** So errichtet ihr die perfekte Basis fürs Solo- und Gruppenspiel
- **XXL-Wendeposter** mit coolem Vault-Boy-Motiv und detaillierter Riesenkarte

Und als Bonus verraten wir euch die besten Mods für Fallout 4 und alles zur Mega-Mod Fallout Cascadia. Die GameStar Black Edition zu Fallout 76, ab 19.12. im Handel oder direkt bestellen:

www.gamestar.de/fallout76



INHALT

The Outer Worlds

16

Wir haben exklusiv die Entwickler des ehrgeizigen Sci-Fi-Rollenspiel-Projekts besucht, das sich wie ein Singleplayer-Fallout spielt, aber gar keins ist.

Fallout 76

48

Das vieldiskutierte Online-Fallout im Test: Top oder Flop?



So funktioniert Open World, Teil 4

96

Im vierten Teil klären wir, wie Story und Open World zusammenpassen.

Titelstory

- 16 The Outer Worlds
- 19 Das kenn' ich doch aus Fallout!
- 20 Publisher-Wirrwarr: Obsidian, Microsoft & Private Division

Tests

- 40 Just Cause 4
- 44 Darksiders 3
- 48 Fallout 76
- 54 Battlefield 5
- 60 Die Siedler: History Collection
- 64 Mutant Year Zero: Road to Eden
- 67 Overkill's The Walking Dead
- 70 Landwirtschafts-Simulator 19
- 75 Warframe: Fortuna

Rubriken

- 3 DVD-Inhalt
- 5 Editorial
- 6 Inhalt
- 14 Feedback
- 38 Das Team
- 129 Die Vorletzte
- 130 Impressum / Vorschau

Previews

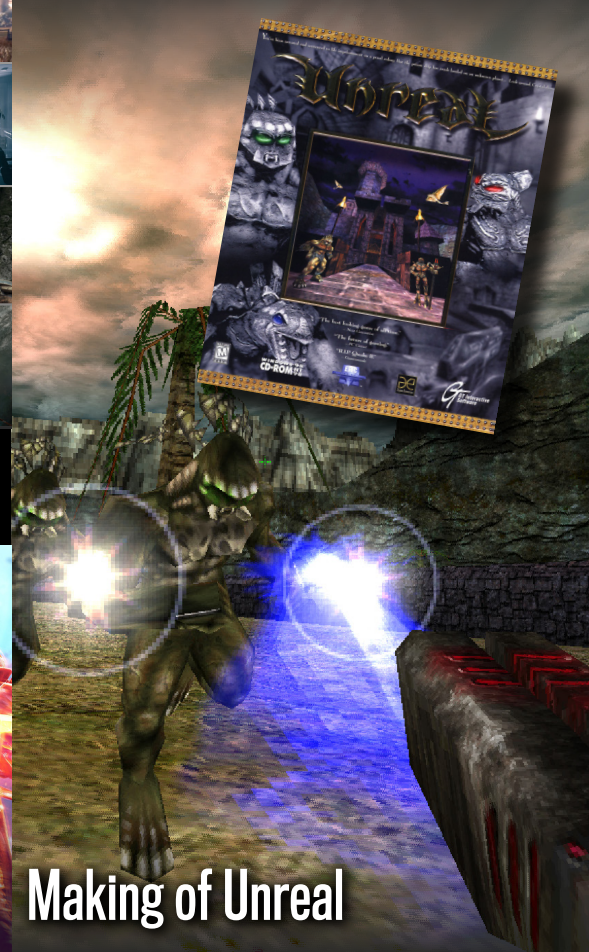
- 24 So gut wird 2019
- 24 Anno 1800
- 25 Anthem
- 25 Biomutant
- 26 Control
- 26 Crackdown 3
- 28 Desperados 3
- 28 Die Siedler
- 29 Doom Eternal
- 29 Far Cry: New Dawn
- 30 Gears 5
- 30 Halo: Infinite
- 32 Hunt: Showdown
- 32 Mount & Blade 2: Bannerlord
- 33 Metro: Exodus
- 33 Rage 2
- 34 Shenmue 3
- 34 Star Citizen: Squadron 42
- 35 Star Wars Jedi: Fallen Order
- 35 Tom Clancy's The Division 2
- 36 Total War: Three Kingdoms
- 36 Was ist eigentlich mit Cyberpunk 2077?



So gut wird 2019

26

Verschiebungen sind doch zu was gut, denn das neue Jahr ist nun voller potenzieller Hits. Wir präsentieren auf elf Seiten die 20 interessantesten Spiele 2019.



Making of Unreal

84

Vor 20 Jahren zauberte das kleine Studio Epic einen Shooter, der die Branche veränderte.



Radeon RX 590

122

Radeons neue Mittelklasse-Grafikkarte im Hardware-Test.



Raytracing in Battlefield 5

116

Grafikrevolution oder Augenwischerei? Wir analysieren die neue Technik.

Aktuell

- 8 Lootboxen: Belgien macht ernst
- 8 Bleszinski und Jaffe: Nie wieder Spiele!
- 8 US-Army: eigenes E-Sports-Team
- 9 E3 2019: erstmals ohne Sony
- 9 Cebit: das Aus für die Messe
- 9 Fortnite-Siegestanz: Rapper klagt an
- 10 Titan RTX für 2.700 Euro
- 10 Umfrage: In welcher Auflösung spielt ihr?
- 11 SSD 860 QVO
- 11 Preisverfall bei Flash-Speicher
- 12 Termin-Update

Hardware

- 116 Raytracing in Battlefield 5
- 122 Radeon RX 590
- 126 Einkaufsführer

Magazin

- 72 Landwirtschafts-Simulator 19: C64-Edition
- 80 C64: Das nächste Jahrtausend
- 84 Making of Unreal
- 92 Spielen wie vor 25 Jahren: Doom, Dramen, DOSTalgie
- 96 So funktioniert Open World, Teil 4
- 106 Legendar schlecht: Aquaman
- 110 Wahnsinns-Job Community-Manager, Teil 1

Spiele in dieser Ausgabe

Anno 1800	Preview	24	Die Siedler: History Collection	Test	60	Mutant Year Zero: Road to Eden	Test	64
Anthem	Preview	25	Doom Eternal	Preview	29	Overkill's The Walking Dead	Test	67
Aquaman	Magazin	106	Fallout 76	Test	48	Rage 2	Preview	33
Battlefield 5	Test	54	Far Cry: New Dawn	Preview	29	Shenmue 3	Preview	34
Biomutant	Preview	25	Gears 5	Preview	30	Star Citizen: Squadron 42	Preview	34
Control	Preview	26	Halo: Infinite	Preview	30	Star Wars Jedi: Fallen Order	Preview	35
Crackdown 3	Preview	26	Hunt: Showdown	Preview	32	The Outer Worlds	Titelstory	16
Cyberpunk 2077	Preview	36	Just Cause 4	Test	40	Tom Clancy's The Division 2	Preview	35
Darksiders 3	Test	44	Landwirtschafts-Simulator 19	Test	70	Total War: Three Kingdoms	Preview	36
Desperados 3	Preview	28	Metro: Exodus	Preview	33	Unreal	Magazin	84
Die Siedler	Preview	28	Mount & Blade 2: Bannerlord	Preview	32	Warframe: Fortuna	Test	75

Lootboxen

Belgien macht ernst

Seit die belgische Glücksspielkommission samt nationaler Justizbehörden Lootboxen für Glücksspiel erklärt haben, zog der Beschluss einige Folgen nach sich. Blizzard und EA Sports entschärften bereits ihre großen Lootbox-Spiele – und nun zieht auch Square Enix nach: Insgesamt drei Mobile-Varianten von Final Fantasy und Kingdom Hearts werden im belgischen Einzugsgebiet komplett abgeschaltet. Wer in Belgien gegen die Glücksspielregeln verstößt und beispielsweise Gambling-Inhalte Minderjährigen zugänglich macht, riskiert Freiheitsstrafen von bis zu fünf Jahren sowie saftige Strafzahlungen. Übrigens attestiert lange nicht jedes Land einen Zusammenhang zwischen Lootboxen und Glücksspiel. Erst jüngst verneinte die britische Glücksspielkommission derlei Verbindungen. Trotzdem warnen Studien wie die des australischen Senatsausschusses vor den psychischen Folgen von Lootbox-Gambling, wie die englische Zeitung The Guardian berichtet.



Mobius Final Fantasy setzt auf Lootboxen und wurde deshalb in Belgien von Square Enix vom Markt genommen.

Cliff Bleszinski und David Jaffe

Nie wieder Spiele!

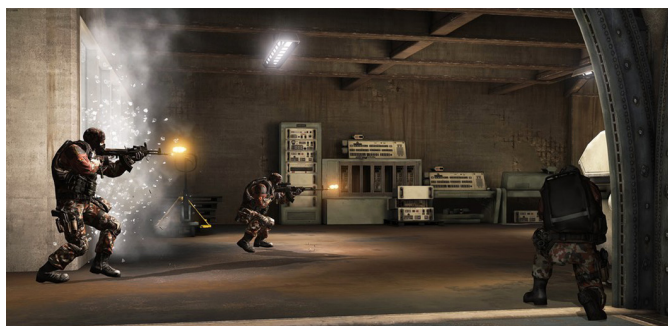


Gears of War war der größte Erfolg von Cliff Bleszinski, der jetzt der Spielebranche den Rücken kehrt.

Cliff Bleszinski, auch als »CliffyB« bekannt, zeichnete einst verantwortlich für Spiele wie Unreal, Gears of War und zuletzt Lawbreakers. Jetzt kehrt er der Spielebranche den Rücken zu und hat nicht vor, jemals wieder ein Spiel zu entwickeln. Bereits nach der Einstellung von Lawbreakers sagte Bleszinski, dass er erst einmal Zeit mit seiner Familie verbringen wolle, um dann zu entscheiden, wie es für ihn weitergehen wird. Seine Karriere begann Bleszinski im Jahr 1992 bei Epic Games. Gears of War betreute er als Lead Designer. Im Oktober 2012 verließ er nach 20 Jahren schließlich Epic Games mit der Ansage, dass er eine Pause von der Videospielentwicklung braucht. Bereits damals wollte er komplett damit aufhören. 2014 wagte er dann sein Comeback mit Boss Key Productions und dem Shooter Lawbreakers. Ein Angebot, zusammen mit Hideo Kojima an der Silent-Hill-Serie zu arbeiten, lehnte er ab. Im Mai 2018 schließlich gab er die Schließung seines selbst gegründeten Studios bekannt.

US-Army

Eigenes E-Sport-Team



Mit America's Army: Proving Grounds versucht die US-Armee bereits, Spieler zu rekrutieren. Jetzt kommt ein E-Sports-Team dazu.

Das amerikanische Militär kämpft derzeit damit, junge Menschen zu erreichen und neue Rekruten anzuwerben. In diesem Jahr verfehlte die US-Army ihr Rekrutierungsziel und erreichte nicht die gewünschte Gesamtzahl von 483.500 aktiven Soldaten. Aus diesem Grund hat die US-Army eine neue Initiative ins Leben gerufen: ein eigenes E-Sports-Team. Die Mannschaft wird Teil der Marketing-Abteilung der US-Armee sein. Um Mitglied zu werden, muss man allerdings aktiver Soldat, Reservist oder Veteran sein. Zivilisten oder andere militärische Gruppen wie die Nationalgarde werden nicht akzeptiert. Wie das Bewerbungsformular andeutet, ist das Portfolio an potenziellen E-Sports-Titeln für die US-Army sehr umfangreich. Derzeit suche man Spieler für Fortnite, Tekken, League of Legends, Call of Duty, PUBG, FIFA, Madden, NBA 2K und Overwatch. Neben der Teilnahme an offiziellen Turnieren sollen Mitglieder auch Beta-Programme und Simulationen der Armee testen. Im Dezember findet das erste interne Tekken-Turnier statt. Der Gewinner fährt dann als Vertreter des E-Sports-Teams zur PAX South im Januar 2019. Außerdem sollen mit einer Art Roadshow amerikanische Colleges besucht werden.

Erstmals ohne Sony

Sony hat bekanntgegeben, erstmals in der 24-jährigen Geschichte der E3 im kommenden Jahr nicht auf der Messe vertreten zu sein. Neue Ankündigungen für PlayStation wird es demnach dort auch nicht geben. So lautet das offizielle Statement zur Entscheidung: »Während sich die Gaming-Branche weiterentwickelt, versucht Sony neue Wege zu finden, um mit der Community zu interagieren. PlayStation-Fans bedeuten alles für uns und wir wollen stets Neuerungen bringen und neue Wege denken, um so Gamer zu begeistern. [...] Wir suchen nach neuen und authentischen Wegen, um im kommenden Jahr mit der Community in Kontakt zu treten.« Damit streicht der japanische Konsolenbauer und Publisher nach der haus-eigenen PlayStation Experience, die normalerweise Ende des Jahres stattfindet, bereits die zweite Messe binnen kürzester Zeit. Als Grund für die Absage der PlayStation Experience gab Sony an, mo-



Wir hatten gehofft, auf der E3 2019 endlich neues Material zu Sony-Exklusivtiteln wie The Last of Us: Part 2 zu sehen – daraus wird nun nichts.

mentan nicht genügend Spiele zeigen zu können. Dies wird aller Wahrscheinlichkeit nach auch ein Grund sein, um 2019 nicht auf der E3 vertreten zu sein. Wie genau die versprochenen »neuen Wege« aussehen könnten, ist unklar. Laut dem E3-Veranstalter Entertainment Software Association bleibt die Messe auch nach der Absage von Sony die größte Gaming-Show im Jahr 2019. Darüber hinaus wurde die Teilnahme von Microsoft und Nintendo bestätigt.

Cebit Hannover

Aus für die Messe

Wie alt die Messe Cebit war, wird schon aus der Abkürzung klar, die zunächst für »Centrum der Büro- und Informationstechnik« und später für »Centrum für Büroautomation, Informationstechnologie und Telekommunikation« stand. Entsprechend war die Messe, die 1986 erstmals stattfand, auch gestaltet. Damals spielten Messebesuche auch für die Anbahnung von wichtigen Geschäften für Unternehmen eine große Rolle, während sich die Privatbesucher staunend durch die zu vollen Hallen bewegten, Plastiktüten mit allerlei Marketingmaterial und Kugelschreibern in den Händen. Viele interessante Produkte gab es zu sehen, darunter die ersten Tintenstrahler, seltsam flache Bildschirme mit LCD-Technik, Transputer oder nach den ersten Vorführungen überhitzende 48-Nadel-Drucker. In der Ära von Amiga und Atari ST war die Cebit durchaus auch für Spieler interessant. Im Laufe der Jahre wurde die Messe zunächst immer größer, um dann schnell an Bedeutung zu verlieren. Zuletzt wirkte die Cebit

CeBIT

Get the spirit
of tomorrow

Für die eingestellte Computermesse Cebit gibt es kein »tomorrow« mehr.

wie ein Dinosaurier, der auf den Einschlag des erlösenden Asteroiden wartet, doch dann hatten die Betreiber 2017 die Idee, die Messe komplett um-zukrempeln, ihr Event- und Festival-Charakter zu geben und wieder für private Besucher interessanter zu machen. Die an sich gute Idee konnte aber die sinkenden Besucherzahlen oder die Situation der Standflächen nicht verbessern, und die Konkurrenz durch andere Messen wie der Gamescom war im privaten Sektor ohnehin zu stark. Unternehmen schließen ihre Verträge im 21. Jahrhundert auch kaum noch auf Messen ab. Nun hat die Messe AG die Reißleine gezogen, eine Cebit 2019 hätte nur noch Verluste eingefahren, die das Unternehmen selbst gefährdet hätten. Die Cebit in Hannover ist tot – aber die Marke soll anscheinend im Ausland noch verwendet werden.

Fortnite-Siegestanz

Rapper klagt an

Fortnite-Entwickler Epic Games könnte in naher Zukunft ein Gerichtsprozess erwarten: Der Rapper 2 Milly überlegt, die Firma zu verklagen. Angeblich haben sie einen von ihm erfundenen Tanz in ein Ingame-Emote verwandelt, ohne vorher um Erlaubnis zu fragen. Das Emote, um das es geht, ist der »Swipe it«-Tanz. Beziehungsweise, wenn es nach seinem Urheber geht, der »The Milly Rock«. Wie der Rapper dem Fernsehsender CBS gegenüber erklärte, machten ihn Freunde darauf aufmerksam, wie ähnlich »Swipe it« dem »Milly Rock« sei. »Die verkaufen genau diesen Tanz. Er ist zu kaufen. Das war der Punkt, an dem ich gedacht habe, dass es so nicht weitergehen kann.« Mit dieser Meinung ist er nicht der einzige. Mehrere Künstler haben in den vergangenen Monaten mit Epic Kontakt aufgenommen, um sich über die Verwendung ihrer Moves zu beschweren. Das Problem: Wahrscheinlich wäre eine Klage nicht erfolgreich. Denn während Songs, Melodien und sogar Werbeslogans rechtlich geschützt sind, gibt es keinen Präzedenzfall für einen durch Copyright geschützten Tanz. Das US-Patentamt kann momentan keine Tänze patentieren, weswegen es auch keinerlei rechtliche Grundlage für den Fall geben kann. Nicht einmal der Moonwalk, der wohl be-



Fortnite Season 5 brachte nicht nur Rätsel, sondern eventuell auch einen Gerichtsprozess für Epic Games.

rühmteste Move der Welt, ist exklusiv Michael Jackson vorbehalten, zur großen Erleichterung von Michael-Jackson-Doubles. Chance the Rapper hat deswegen eine Alternative vorgeschlagen: Würden neben den Bewegungen auch die Lieder genutzt, die den Move berühmt gemacht haben, wäre beiden Seiten geholfen. Auch wenn sich der Profit für Epic dadurch halbieren würde. Epic Games selbst hat gegenüber CBS keinen Kommentar abgegeben. Allerdings berichtet die Website des Senders, dass der »Swipe it«-Tanz momentan nicht mehr im Shop gekauft werden kann.

Turing trifft Titan

Titan RTX für 2.700 Euro

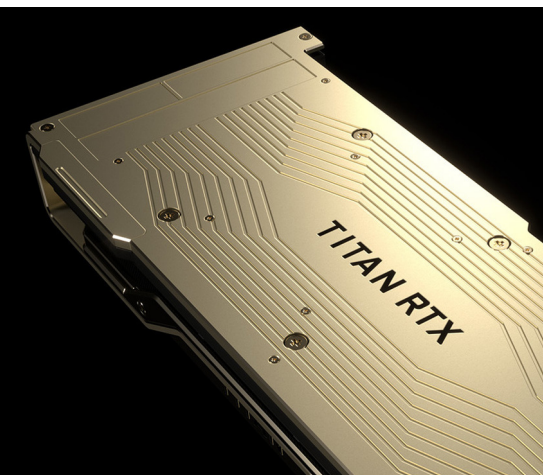
Nvidia hat mit der Titan RTX ein Titan-Modell auf Basis der Turing-Architektur (RTX 2000) offiziell vorgestellt. Der Fokus der Titan RTX liegt wie bei vorigen Titan-Modellen nicht im Gaming-Segment (deshalb fehlt auch die GeForce-Bezeichnung im Titel), sondern primär bei Entwicklern und Wissenschaftlern, die nicht über das Budget für eine der noch teureren Quadro-Grafikkarten verfügen. Dennoch beherbergt die Titan RTX, anders als die GeForce-RTX-Modelle, den TU102-Grafikchip im Vollausbau und dürfte dank mehr Rechenpower auch in Spielen schneller sein als das derzeitige GeForce-Topmodell RTX 2080 Ti. Durch den unbeschnittenen TU102-Chip besitzt die Titan RTX insgesamt 4.608 Shader, 576 Tensor- und 72 RT-Kerne. Der 24



Turing im Vollausbau: Die Titan RTX ist mit Nvidias TU102-Grafikchip ohne Einschnitte bestückt und verfügt über 24 GByte GDDR6-Videospeicher.

GBYTE große GDDR6-Videospeicher taktet effektiv mit 14 GHz, über ein 384 Bit breites Speicherinterface beträgt die Speicherbandbreite 672 GByte pro Sekunde. Die FP32-Leistung gibt der Hersteller mit 16 Teraflops an. Die Titan RTX wird mittels zwei 8-Pol-Anschlüssen mit Strom versorgt, die TDP ist mit 280 Watt beziffert. Nvidia liefert die Titan RTX mit einem goldfarbenen Founders-Editi-

on-Kühler im Axial-Design mit zwei Lüftern aus. Als unverbindliche Preisempfehlung gibt Nvidia rund 2.700 Euro an, die Grafikkarte soll noch im Dezember 2018 direkt über den eigenen Webshop bestellbar sein.



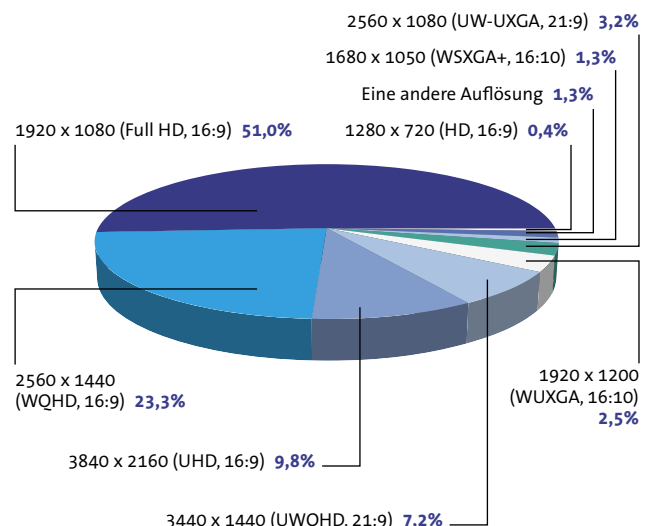
	Titan RTX	GeForce RTX 2080 Ti
CPU	TU102	TU102
Shader	4.608	4.352
Tensor-Kerne	576	544
RT-Kerne	72	68
FP32-Leistung	16 Teraflops	13,4 Teraflops
VRAM	24 GByte GDDR6	11 GByte GDDR6
VRAM-Takt	14 GHz	14 GHz
VRAM-Interface	384 Bit	352 Bit
VRAM-Bandbreite	672 GByte/s	616 GByte/s
TDP	280 Watt	260 Watt (Founders Edition)
Preis	2.699 Euro	1.249 Euro (Founders Edition)

Umfrage

In welcher Auflösung spielt ihr?

Laut unserer Umfrage spielt die Mehrheit (51 Prozent) unserer Leser nach wie vor in Full-HD-Auflösung (1920 x 1080 Pixel), mit 23,3 Prozent setzt aber bereits fast ein Viertel aller Teilnehmer auf einen Monitor mit WQHD-Auflösung (2560 x 1440 Pixel), und knapp 10 Prozent spielen schon in UHD-Auflösung (3840 x 2160 Pixel). Verglichen mit den Ergebnissen unserer Umfrage von Anfang 2017 zu den genutzten Auflösungen wechselten demnach viele Leser von Full HD (2017: 60,7 Prozent) zu WQHD (2017: 13,9 Prozent) und UHD (2017: 7 Prozent).

Aber der Fokus liegt nicht nur bei Auflösungen im 16:9-Format, auch das immer beliebtere extra breite 21:9-Format gewinnt an Bedeutung: 10,4 Prozent unserer Leser spielen in solchen Auflösungen, davon entfallen 7,2 Prozent auf UWQHD (3440 x 1440 Pixel) und 3,2 Prozent auf UW-UXGA (2560 x 1080 Pixel). Verglichen mit den vorigen Ergebnissen wuchs die Anzahl der Spieler in 21:9-Auflösungen um 3,5 Prozent an. An Bedeutung verloren haben hingegen Auflösungen im 16:10-Format, sie kommen kombiniert nur noch auf 3,8 Prozent, in unserer letzten Umfrage spielten noch 8,4 Prozent in WUXGA (1920 x 1200 Pixel) beziehungsweise WSXGA+-Auflösung (1680 x 1050 Pixel).



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 3.877 Teilnehmer.

SSD 860 QVO: Samsungs günstigste SSD-Serie

Samsung hat mit der SSD 860 QVO (Quality and Value Optimized) eine neue SSD-Serie vorgestellt, die durch den Einsatz von QLC-NAND-Speicher zukünftig die günstigste SSD-Serie des Herstellers werden soll. So wird die QVO-Serie von Samsung auch unterhalb der Evo- und Pro-Reihe positioniert. Den günstigen Preis ermöglicht die durch den eingesetzten QLC-Speicher höhere Speicherdichte von vier statt drei Bit pro Zelle (gegenüber TLC wie bei der Evo-Serie), dafür sinkt allerdings auch die Langlebigkeit. Die QVO-Serie nutzt Samsungs 4-Bit MLC-V-NAND, wird ausschließlich im 2,5-Zoll-Formfaktor angeboten und bietet bis zu 4,0 TByte Speicherplatz. Die Schreib- und Lesegeschwindigkeiten sind mit 550 MByte/s beziehungsweise 520 MByte/s nahe am Limit des SATA-6,0-Gbit/s-Interfaces. Die Schreibperformance wird durch einen schnellen, bis zu 78 GByte großen SLC-Cache ermöglicht, der Daten mit einem Bit pro Zelle abspeichert. Überschreiten Schreibvorgänge die Größe des Caches, werden vier Bits pro Zelle geschrieben. Das dauert deutlich länger und die Geschwindigkeit sinkt auf bis zu 80 MByte hinab.

Die garantierte Schreibleistung (Terabytes writen »TBW«) liegt je nach Modell (respektive Kapazität) zwischen 360 und

1.440 TByte. Samsung gewährt auf die QVO-SSDs statt der üblichen fünf Jahre nur drei Jahre Garantie oder bis zum Erreichen der TBW. Die unverbindliche Preisempfehlung liegt für die neuen SSDs knapp unter der 860 Evo: Die 1,0-TByte-Version soll 160 Euro kosten, für 2,0 TByte werden 310 Euro und für 4,0 TByte dann 620 Euro fällig. In Anbetracht des Preisverfalls bei Flash-Spei-

cher dürften sich die Kosten für die QLC-SSDs kurz nach Veröffentlichung noch einmal verringern. Zumal das 1,0-TByte-Modell der SSD 860 Evo mit TLC-Speicher zum Redaktionsschluss ebenfalls ab 160 Euro zu haben ist, die weiteren Modelle der Evo-Serie mit 2,0 und 4,0 TByte sind im direkten Vergleich zur Preisempfehlung der QVO-Serie aber schon jetzt teurer.



Samsung setzt mit der SSD-860-QVO Serie nach Intel und Crucial auch auf QLC-Speicher.

Pure Power. Pure Gold.

PURE POWER 11

Pure Power 11 setzt auf Gold: Mit 80 PLUS® Gold-Effizienz erreicht es den Höchstwert in seiner Klasse. Fünf Jahre Herstellergarantie untermauern den hohen Qualitätsstandard, mit bis zu 700 Watt Leistung und dem optionalen Kabelmanagement ist es ein Netzteil für jedermann.

Werte Dein System mit unserem goldenen Bestseller auf und verlasse Dich auf die bestmögliche Kombination von Ausstattung, Leistung und Qualität zu einem äußerst attraktiven Preis.

- 80 PLUS Gold Effizienz (von bis zu 92%)
- Zwei starke 12V-Leitungen
- Geräuschoptimierter 120mm be quiet! Lüfter
- Bis zu vier PCI-Express-Stecker für leistungsfähige Multi-GPU-Konfigurationen
- Umfassender Schutz der wertvollen PC-Komponenten

Für mehr Informationen besuchen Sie bequiet.com



	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Ace Combat 7: Skies Unknown	Action	Namco Bandai	–	18. Januar 2019
	Anno 1800	Aufbaustrategie	Blue Byte Mainz	09/17, 08/18	26. Februar 2019
	Anthem	Online-Shooter	Bioware	07/18, 08/18	22. Februar 2019
	A Plague Tale: Innocence	Action-Adventure	Asobo Studios	05/17	2019
UPDATE	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14	2019
	Battalion 1944	Multiplayer-Shooter	Bulkhead Interactive	03/16	1. Quartal 2019*
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	08/17	2019
	Biomutant	Action-Adventure	Excitement 101	09/17	3. Quartal 2019
	Breach	Action	QC Games	12/18	2019
	Control	Action	Remedy	–	2019
	Crackdown 3	Action	Reagent Games	–	Februar 2019
	Crowfall	Online-Rollenspiel	ArtCraft	03/16	2019*
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/18	2019
UPDATE	Dauntless	Koop-Action	Phoenix Labs	–	2019
	Desperados 3	Echtzeittaktik	Mimimi	09/18	2019
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Purple Lamp	–	2019*
	Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	4. Quartal 2019
	Dirt Rally 2.0	Rennspiel	Codemasters	–	26. Februar 2019
	Doom Eternal	Ego-Shooter	id Software	–	2019
UPDATE	Drone Swarm	Weltraumtaktik	Stillalive Studios/Remote Control-	–	2019
UPDATE	Escape from Tarkov	MMO-Shooter	Battlestate Games	03/17	2019*
UPDATE	Factorio	Aufbaustrategie	Wube Software	–	2019*
NEU	Far Cry: New Dawn	Action	Ubisoft	–	15. Februar 2019
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	–	2019
	Foundation	Aufbaustrategie	Polymorph Games	–	2019
	Gears of War 5	Action	Black Tusk	–	2019
NEU	Generation Zero	Ego-Shooter	Avalanche	–	2019
	Halo Infinite	Ego-Shooter	343	–	2019
	Hunt: Showdown	Multiplayer-Shooter	Crytek	01/18, 03/18	2019*
	Imperator: Rome	Strategiespiel	Paradox	11/18	2019
	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art Games	03/17	4. Quartal 2019
	Jagged Alliance: Rage!	Taktik	Cliffhanger Productions	–	2019
	Layers of Fear 2	Horror-Adventure	Bloober Team	–	2019
	Left Alive	Action	Square Enix	–	2019
	Metro: Exodus	Shooter	4A Games	10/17, 07/18	22. Februar 2019
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17, 10/18	2019
	Naval Action	Online-Rollenspiel	Game-Labs LLC	03/16	2019*
UPDATE	Quake Champions	Multiplayer-Shooter	id Software	05/17, 06/18	2019*
	Rage 2	Open-World-Shooter	Avalanche / id Software	06/18, 07/18	1. Quartal 2019
	Remnant: From the Ashes	Action	Gunfire Games	–	2019
	Resident Evil 2 Remake	Action-Adventure	Capcom	–	25. Januar 2019
	Rune: Ragnarok	Action	Human Head Studios	–	2019
	Sea of Solitude	Adventure	Jo-Mei Games	–	2019
	Shenmue 3	Action-Adventure	Deep Silver	–	27. August 2019
	Skull & Bones	Actionsimulation	Ubisoft Singapur	–	2019
	Squad	Multiplayer-Shooter	Offworld Industries	–	2019*
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	07/14, 11/15, 10/16, 02/17, 03/17, 08/17, 12/17, 10/18	–
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15, 02/18	–
	Star Wars Jedi: Fallen Order	Action	Respawn	–	4. Quartal 2019
	Steel Division 2	Echtzeitstrategie	Eugene Systems	–	2019
	The Division 2	Multiplayer-Shooter	Massive	–	15. März 2019
	The Elder Scrolls 6	Rollenspiel	Bethesda	–	–
NEU	The Outer Worlds	Rollenspiel	Obsidian	01/19	2019
	The Sinking City	Action-Adventure	Frogwares	–	21. März 2019
	Through the Darkest of Times	Adventure	Painbucket Games	–	2019
	Total War: Three Kingdoms	Strategiespiel	Creative Assembly	08/18	2. Quartal 2019
	Trine 4: The Nightmare Prince	Action	Frozenbyte	–	2019
	Tropico 6	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	04/18	Januar 2019
	Trüberbrook	Adventure	btf	11/18	1. Quartal 2019
NEU	Warhammer: Chaosbane	Action-Rollenspiel	EKO	–	2019
	Wasteland 3	Rollenspiel	inXile	–	2019
UPDATE	Wolfen: Lords of Mayhem	Action-Rollenspiel	Wolfen Studio	–	2019*
	Wolfenstein: Cyberpilot	Action	MachineGames	–	2019
NEU	Wolfenstein: Youngblood	Action	MachineGames	–	2019
	World War 3	Multiplayer-Shooter	The Farm 51	–	2019

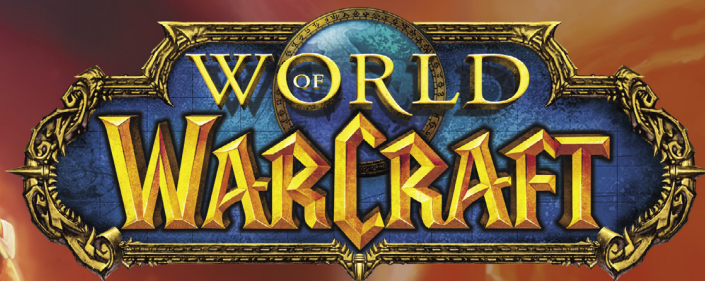
NEU

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE

Aktualisierte Daten; blaue Schrift zeigt, was sich geändert hat.

* Spiele, deren Termin mit einem * versehen ist, befinden sich in einer (offenen) Alpha- oder Beta-Phase und können schon gespielt werden. In der Regel erhalten diese Spiele keinen konkreten Veröffentlichungstermin.

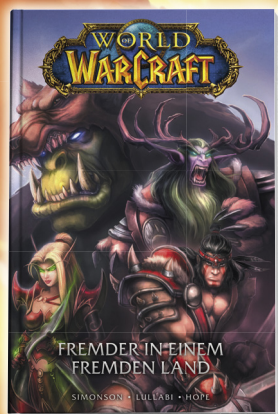


DIE BESTEN COMICS AUS AZEROTH

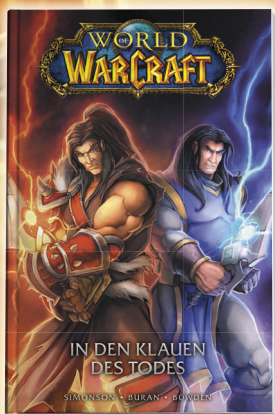


**JETZT
NEU!**

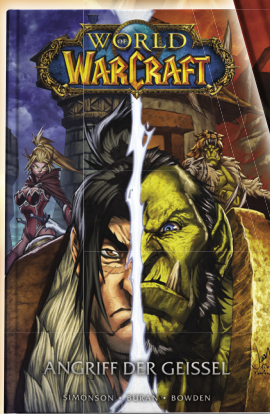
WORLD OF WARCRAFT:
ASCHENBRINGER
ISBN 978-3-7416-0920-6



WORLD OF WARCRAFT 1:
FREMDER IN EINEM FREMDEN LAND
ISBN 978-3-95798-916-1



WORLD OF WARCRAFT 2:
IN DEN KLAUEN DES TODES
ISBN 978-3-95798-917-8



WORLD OF WARCRAFT 3:
ANGRIFF DER GEISSEL
ISBN 978-3-7416-0772-1

HOCHWERTIGE HARDCOVER-NEUAUSGABEN ZUM ONLINE-KLASSIKER!



ERHÄLTlich IM BUCH- UND COMICFACHHANDEL

Weitere Titel und Info unter www.paninicomics.de

panini comics
www.paninicomics.de



Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry

Mir war so klar, dass Fränkel den Larry-Test machen durfte! Maurice hätte sich schlicht an der fehlenden satanischen Boshaftigkeit gestört, und Dimitry wäre verrückt geworden ob der unendlich vielen Interpretationsmöglichkeiten in Bezug auf den Wandel der gesellschaftlichen Rollen von Mann und Frau im Genre der Videospielerzählungen unter Berücksichtigung des Subkontexts der #metoo-Debatte.

matssa

Manometer, Harald, dir macht einfach keiner was vor. Ich liebe deine Texte! Der Test ist mal wieder top!

BockwurstBoi

Mein Gedanke beim Lesen des Textes: Wer von der GameStar hat sich da denn aus seiner üblichen Komfortzone getextet? Und dann springt mir auf Seite 3 ein wildes Fränkel entgegen. Gute Wahl.

CortiWins

Ich fand den Text super. Ich habe nach dem Lesen eine genaue Ahnung, worauf ich mich bei diesem Spiel einlasse. 50% lustig, 50% Fremdscham. Trotzdem habe ich einen Kritikpunkt. Die Stimmung und der Humor des Spiels wurden toll eingefangen, was für mich auch 90% eines Adventures ausmachen, allerdings kam mir die eigentliche Spielmechanik, sprich das Rätseldesign, etwas zu kurz. Für mich darf es gerne etwas mehr sein, als »tendenziell wohl eher zu leicht« oder »[birgt] Frustpotenzial«.

ChanandlerBonggg

Ich will's zocken. Und fordere dennoch totales Bühnenverbot für Mario Barth.

Vainamoinen

» ... leichter Fremdschäm-Tendenz...« Hatte ich jedenfalls beim Lesen des Artikels. Ich kann mir nicht vorstellen, dass es gut für das Spiel ist, einen solchen Beitrag zu verfassen, in dem der Autor mit aller Gewalt versucht, übertrieben lustig zu sein, und damit im höchsten Fall 13- bis 16-Jährige zum

Lachen bringt. Aber nichts für ungut, soll jeder für sich entscheiden.

Brunt

Hitman 2

OK. Leider hat sich Hitman für mich verabschiedet ab heute. Dieses »Und Täglich grüßt das Murmeltier«-Konzept ist gar nichts für mich, da ich keinen Reiz darin sehe, ein Level immer und immer wieder zu spielen. Ich war der Typ Hitman-Spieler, der liebend gerne eine lange Story-Kampagne durchgezockt hat, eben wegen der langen guten Story.

kartalinho

»Wehe, den Test macht jemand anderes als Comet Boy (Anm. d. Red.: Dimitry Halley), nachdem er uns jetzt gefühlte 40 Podcast-Episoden lang die Ohren mit der Faszination der Hitman-Reihe vollschwadroniert hat!« Ich, beim Lesen.

Paw

Könnte man nicht endlich mal hier mit einführen, dass fehlende deutsche Sprachausgaben als ein Minuspunkt gewertet werden? Denn unschön ist das auf jeden Fall.

Kenneth_H

Football Manager 2019

83 finde ich etwas wenig, wenn ich denke dass Fifa um die 89 rumkrebst. Klar, die Präsentation verdient Abzüge, aber wenn der Manager-Part selbst das Beste vom Besten ist, muss es dennoch um 90 sein. Das Spiel verdient 93 für mich, die Präsentation 73. Von daher kann man 83 wohl vertreten, aber die Wichtigkeit stimmt hier nicht ganz. Meine Meinung.

Ser Atlas Zyon

Eine Wertung für so eine Art Spiel zu finden, ist echt schwer, Fans von Fußballmanagern, die sich einarbeiten, können aus der 83 auch eine 93 machen, für viele andere wird das Spiel so unzugänglich sein, dass es eher eine 53 ist.

Maniac11

Das Spiel befindet sich ja noch in der Beta, zumindest die zurzeit spielbare Version. Viele Spieler beklagen sich über schlechtes Balancing bei der Taktik, was dazu führt, dass man mit guten Mannschaften teilweise ungeschlagen durch die Saison geht und sofort das

Triple holt, sollte man für die CL qualifiziert sein. Im neu eingeführten Taktiksystem gibt es das Gegenpressing, und stellt man das für sein Team ein, beobachten sehr viele Spieler, dass die KI des Gegners einfach nur eine ultradefensive Mauertaktik verwendet und dann so Spiele gegen Bayern oder andere sehr gute Gegner mit 25:2 Torschüssen und Siegen für das nominell unterlegene Team ablaufen. Das ist ein Punkt, der auf jeden Fall schon als Exploit anzusehen ist und den SI dringend beheben muss. Ansonsten kann ich dem Test aber nur zustimmen, doch der Exploit ist von essentieller Bedeutung und verhindert größeren Spielspaß, wenn man den Manager als das spielt, was er ist: eine anspruchsvolle Fußballmanager-Simulation, bei der es auch auf die kleinen Dinge und Details ankommt. Wenn man da eine Standardtaktik auswählt und mit dieser völlig überperformt, ist das leider unsinnig.

Gausor

Der Steam-Exodus

Schön geschriebener Artikel. Ich kann im aktuellen Zustand mit Steam nur noch wenig anfangen. Nicht nur der Zuwachs an Erscheinungen von Ramschtiteln, sondern auch die diversen Neuerungen auf Steam schmäleren in letzter Zeit die Übersicht im Store. Hinzu kommt, dass teilweise selbst Neuerscheinungen nicht zum Release-Zeitpunkt an der entsprechenden Stelle im Store auftauchen. Zuletzt erlebt bei Phantom Doctrine. Muss auch zugeben, dass ich von der Masse an Spielen im Store gepaart mit der Unübersichtlichkeit inzwischen ziemlich genervt bin, sodass ich mir die Titel lieber in aufgeräumten Key-Stores wie Gamesplanet kaufe oder gleich zur Konsolenversion greife. Auf Steam habe ich schon lange nicht mehr richtig rumgestöbert.

mekk

Mal wieder ein guter Artikel, der sich exzellent mit den aktuellen Problemen der PC-Spieler auseinandersetzt. So bin ich für meinen Teil schon davon genervt Steam, Origin, Uplay und GOG installieren zu müssen, um meine Lieblingsspiele spielen zu können, aber jetzt noch mehr Launcher installieren zu müssen, sehe ich nicht ein! Wenn jetzt jeder Publisher seinen Launcher auf den Markt wirft, werde ich entsprechende Produkte boykottieren. Jedoch kommt es hoffentlich nicht so weit.

Benedict

„EINE GEWALTIGE ZERSTÖRUNGSORGIE“



JUST CAUSE™ 4



EXPLOSIVE OPEN-WORLD-ACTION!
JETZT ERHÄLTlich

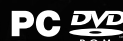
f /JUSTCAUSE

You Tube /JUSTCAUSEGAME

@ /JUSTCAUSEGAME

Twitter /JUSTCAUSE

WWW.JUSTCAUSE.COM



JUST CAUSE 4 © 2018 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Avalanche Studios AB. Just Cause, EIDOS, the EIDOS logo, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix group of companies. Avalanche and the Avalanche logo are trademarks of Fatalist Entertainment AB. „PlayStation“ and the „PS“ Family logo are registered trademarks and „PS4“ is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Interactive Entertainment Inc. XBOX, XBOX ONE, XBOX ONE X, the Games for Windows logo and Xbox logos are registered trademarks or trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license.

The Outer Worlds

DIE ZUKUNFT VON GESTERN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Private Division** Entwickler: **Obsidian** Termin: **2019**

Die beiden Fallout-Erfinder verbünden sich mit dem Rollenspiel-Hit-Studio Obsidian für ein ehrgeiziges Singleplayer-Projekt. Wir haben es exklusiv gesehen und mit den Machern gesprochen. Von Peter Bathge

Albert Hammond hatte recht. Als der Lockenkopf im Jahr 1972 seinen Hit »It Never Rains in Southern California« sang, ging es ihm eigentlich um Hollywood und wie angehende Schauspieler – vom Glanz der Filmmetropole angelockt – vergeblich auf den großen Durchbruch warten. Es sähe so aus, singt er, als würde es in Südkalifornien niemals regnen, aber in Wirklichkeit sei bei Weitem nicht alles eitel Sonnenschein:

*Seems it never rains in Southern California
Seems I've often heard that kind of talk before
It never rains in California, but girl,
don't they warn ya
It pours, man, it pours*

Doch in unserem Fall erweist sich Hammonds Songtext als im Wortsinn prophetisch. Genau 46 Jahre nach »It Never Rains in Southern California« sind wir nämlich tatsächlich im Süden Kaliforniens zu Gast beim Entwicklerstudio Obsidian Entertainment, um das neue Rollenspiel der Macher von Pillars of Eternity und Fallout: New Vegas zu begutachten – The Outer Worlds. Wochen vor der Ankündigung per Trailer auf den Video Game Awards sehen wir den genialen Kreativlingen hinter dem allerersten Fallout von vor 20 Jahren eine Stunde lang dabei zu, wie sie mit einer Mischung aus Borderlands, Mass Effect und natürlich Fallout all die von Bethesda und Bioware enttäuschten Singleplayer-Fans mit komplexen Quests und schwarzem Humor begeistern wollen.

Wir wären gerne länger geblieben. Weil The Outer Worlds vielversprechend wirkt. Und weil draußen ein Wolkenbruch viele Tausend Liter Wasser über dem sonst so sonnigen Städtchen Irvine verteilte, Überschwemmungswarnungen und Verkehrscha-

os inklusive. In Südkalifornien regnet es nie? Nein, es schüttet, Mann, es schüttet! Aber hey, wer braucht schon Strand und Sonne, wenn er dafür die Zukunft der Rollenspiele sehen darf? Selbst wenn die betont altmodisch daherkommt ...

Von den Machern von Fallout

Timothy »Tim« Cain und Leonard Boyarsky teilen sich bei The Outer Worlds die Rolle des Game Directors, und die beiden – darf man das so sagen? – haben schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Zumindest in der Spielebranche, schließlich arbeiten sie seit

25 Jahren zusammen an Rollenspielen. Erst erfanden sie Fallout bei Interplay, dann entstanden bei Troika Games der Geheimtipp Arcanum und das legendäre Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Ihr neues Projekt teilt viele Qualitäten mit den alten Hits, auf den ersten Blick sind zum Beispiel die Parallelen zur Fallout-Serie extrem auffällig. Doch echtes Oldschool mit isometrischer Perspektive, Rundenkämpfen und viel unvertontem Text wie etwa bei Divinity: Original Sin 2 ist hier nicht mehr erwünscht. Bei The Outer Worlds setzt Obsidian auf die ein bisschen neuere, nicht ganz so alte Schule.



Knarren lassen sich mit Mods verbessern, um bestimmte Spezialeffekte wie Feuerschaden auszulösen. Höherwertige Waffen von exklusiven Herstellern bieten mehr Platz für Mods als Wegwerfware.

Klares Vorbild ist Fallout: New Vegas, das nun auch schon wieder acht Jahre alt ist.

Das heißt: The Outer Worlds nutzt 3D-Grafik, Echtzeitkämpfe wie in einem Shooter, und ihr spielt es aus der Ego-Perspektive (es gibt keine Third-Person-Kamera). Doch statt wieder eine postapokalyptische Endzeitvision wie damals in Fallout zu entwerfen (Boyersky ersann etwa den ikonischen Vault Boy), hat das Setting von The Outer Worlds seine Wurzeln in der Science-Fiction. Oder genauer: in der Retro-Science-Fiction.

Weltraum™

In der Zukunft von The Outer Worlds haben kapitalistische Unternehmen die Kontrolle über das Halcyon-System ergriffen, eine Kolonie der Menschheit fern der Erde. Das dortige Terraforming hat zwei bewohnbare Himmelskörper hervorgebracht: Der Mond Terra 1, auch Monarch genannt, ist ein wildes, von Monsterhorden verseuchtes Ödland mit tiefen Gräben und elektromagnetischen Stürmen. Terra 2 sieht dagegen aus wie eine der hübscheren Zufallswelten aus No Man's Sky, hier gibt's saftig grüne Wiesen, bunte Bäume und lauschige Täler.

Der optische Stil ist dabei an das sogenannte »Golden Age of Science Fiction« angelehnt, eine literarische Periode zwischen 1938 und 1946 in den USA, in der Helden wie Flash Gordon oder Buck Rogers entstanden. Der Look ist inspiriert von den Covern dieser (oft reichlich trashigen) Romane und Comics. Besonders deutlich wird das bei den Logos der allgegenwärtigen Konzerne.

Egal ob in ländlichen Gegenden mit kleinen Siedlungen (die machen den Großteil der Spielwelt aus), auf Raumstationen, in Weltallgefängnissen oder in der prächtigen Metropole Byzantium: Überall im Halcyon-System ringen Werbetafeln um Aufmerksamkeit. »Die Konzerne haben hier eine Blankovollmacht«, erklärt Leonard Boyarsky die Gedanken hinter dem Szenario. Allmächtige Gesellschaften wie der Pharmahersteller »Auntie Cleo« haben gegensätzliche Interessen zu den oft armen Siedlern. »Spacer's Choice« verkauft allen möglichen Krempel minderer Qualität, »Hammer Smith« stellt High-End-Waffen her, um sich der feindseligen Fauna auf Monarch und den nicht weniger feindseligen Banditen in den unzüivilisierten Gegenden von Terra 2 zu erwehren.

»Jeder Mensch hier arbeitet für eine Firma, und sie bestimmt jeden Aspekt seines Lebens«, verrät Tim Cain. »Es gibt [in The Outer Worlds, Anm. d. Red.] keinen Sexismus oder Rassismus, aber alles dreht sich darum, für wen du arbeitest. Die Leute urteilen anhand deines Jobs über dich.« Und mit ihrer Meinung halten die Menschen in den Kolonien nicht hinterm Berg und äußern sich gerne abschätzig über Produkte und Mitarbeiter anderer Konzerne.

Wer ist in dieser Welt der Hochglanzplakate und Werbesprüche noch wirklich unabhängig? Na, der Spieler natürlich! Oder besser sein Avatar, denn der ist zu Beginn ein unbeschriebenes Blatt, schlummerte er doch zusammen mit dem Rest der Siedler auf seinem havarierten Raumschiff satte 70 Jahre lang im Kälteschlaf. Ein verrückter Wissenschaftler taut den Helden auf und schickt ihn auf die Suche nach weiteren Chemikalien, um auch den Rest der Besatzung wiederzubeleben. Gleichzeitig sollt ihr herausfinden, was hinter dem Unfall des Räumers steckt und wie das Ganze mit einer größeren Bedrohung für die Bewohner von Halcyon zusammenhängt.





Auf dem lebensfeindlichen Mond Monarch geht es ruppig zu; die Konzerne bezeichnen alle Siedler hier pauschal als Banditen.

S.P.E.C.I.A.L.-Skills

Euren Avatar erstellt ihr zu Beginn im Charaktereditor. Das Aussehen legt ihr detailliert fest (Narben, Haarfarbe und so weiter), zu sehen gibt es den Charakter von außen jedoch nur im Inventar, und wenn ihr eine halbe Minute lang keine Taste drückt, dreht sich die Kamera wie in Rockstar-Spielen automatisch in der Außenansicht um euren Helden. Was ihr nicht festlegt? Die Stimme des Protagonisten, denn er oder sie hat keine – das wäre »zu einschränkend«, findet Game Director Boyarsky.

Die inneren Werte zählen in The Outer Worlds dafür umso mehr, ihr bestimmt sechs Attribute wie Stärke und Intelligenz. Die haben Auswirkungen auf eure Startfertigkeiten, von denen ihr zwei als Schwerpunkte eures Charakters definiert, etwa Medizin, Schlösser knacken, Technik oder

Wissenschaft. Im Spielverlauf steigert ihr die Skills bis auf den Maximalwert 100, alle 20 Zähler schaltet ihr einen Bonus frei.

Skillpunkte gibt es bei jedem Stufenaufstieg, nur alle zwei Levels dürft ihr einen neuen Perk auswählen. Diese besonderen Charakter-Boni funktionieren genau wie in Fallout und geben euch etwa einen Buff auf Kampffähigkeiten, wenn ihr allein ohne Gefährten unterwegs seid.

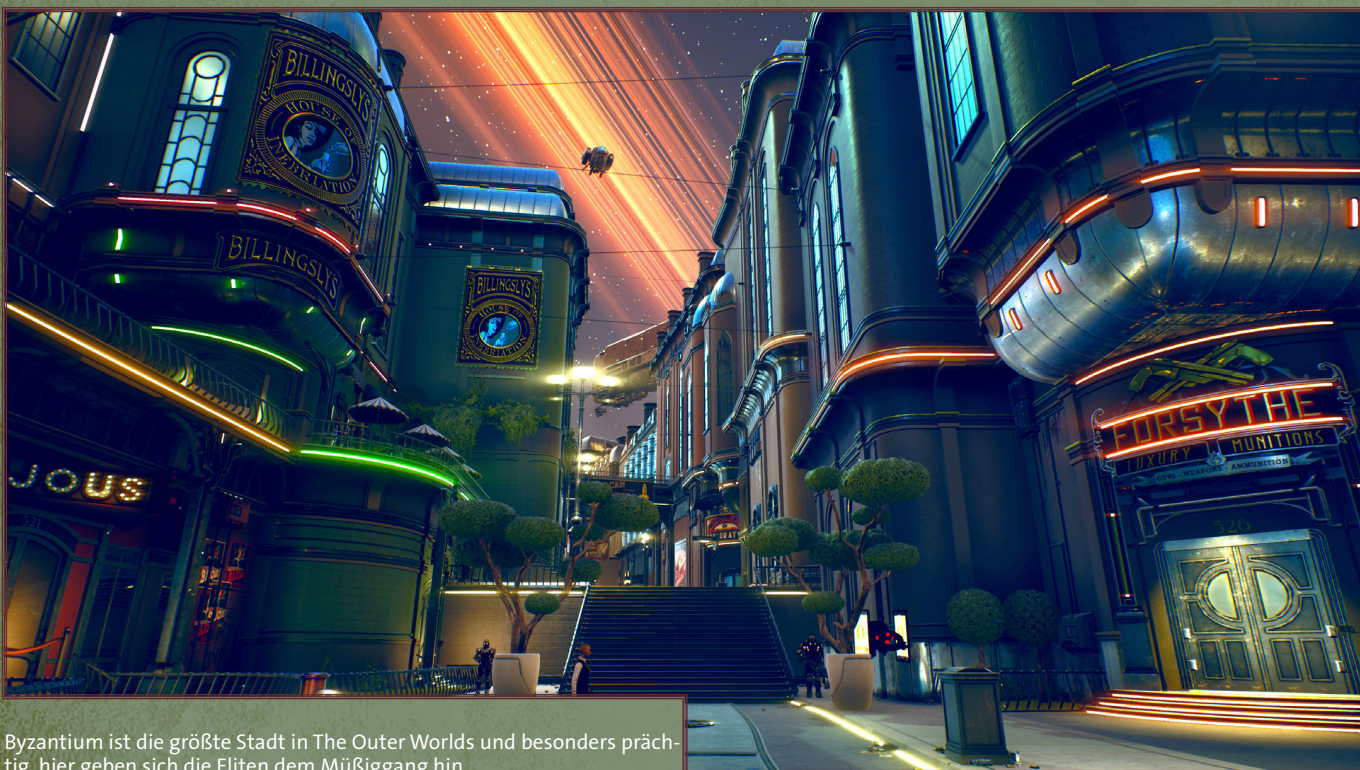
Absichtlicher Makel

Klingt für Fallout-Fans alles ziemlich vertraut, oder? Na klar, Leonard Boyarsky und Tim Cain kennen sich als Gründungsväter der Serie nun mal bestens mit den Prinzipien der postapokalyptischen Rollenspiele aus und nutzen diese auch für ihr neues Projekt The Outer Worlds. Das kann man als innovationslos bemängeln, aber zumindest

eine Neuerung hat das Spiel dann doch: Im Spielverlauf bekommt ihr automatisch die Möglichkeit, bestimmte Schwächen oder Makel für euren Charakter zu übernehmen. Das ist rein optional und basiert auf eurem Spielerlebnis. Erleidet ihr etwa stets viel Schaden durch eine bestimmte Gegnerart, bietet euch das Spiel an, diese Schwäche permanent zu machen: Wann immer ihr fortan auf diesen Feindtyp trifft, sinken eure Charakterwerte für kurze Zeit. Dafür gibt's aber einen zusätzlichen Perk-Punkt als Ausgleich, mit dem ihr euren Helden in einem anderen Bereich verbessern könnt. Maximal lassen sich so fünf Schwächen anhäufen, sie sind (im Gegensatz zu Perks und Skills, die ihr per Respec-Option nachträglich neu verteilen dürft) permanent und umfassen auch Phobien wie Angst vorm Dunkeln. Andere Makel machen euren Avatar empfindlich für Feuerangriffe oder erhöhen den Fallschaden bei Stürzen aus großer Höhe.

Sechs Freunde und ein Raumschiff

Sechs Begleiter hat Obsidian für eure Rollenspiel-Party in The Outer Worlds bereits bestätigt, es soll sich um ausgearbeitete Charaktere mit jeweils eigenen Hintergrundgeschichten, Motivationen und Companion-Quests handeln. Vorgestellt wurden mit Felix und Ellie aber nur zwei, auf den ersten Blick wenig bemerkenswerte Persönlichkeiten. Maximal zwei Gefährten begleiten euch gleichzeitig, das erinnert ebenso wie das Auswahlménü der Party an Mass Effect. Die Begleiter laufen brav hinter euch her und reden nicht nur miteinander, sondern mischen sich auch in Gespräche mit NPCs ein.



Byzantium ist die größte Stadt in The Outer Worlds und besonders prächtig, hier geben sich die Eliten dem Müßiggang hin.

Das kenn' ich doch aus Fallout!



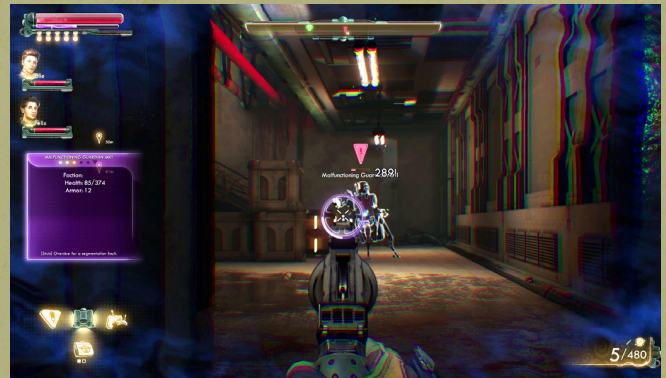
LOOT: Ja gut, jede Menge Beute gibt es in nahezu jedem Rollenspiel, nicht nur in Fallout. Auffällig ist aber, dass wir auch hier zum Beispiel die Klamotten des Widersachers mopsen können. Und natürlich hat alles ein Gewicht, das wir im Auge behalten müssen.



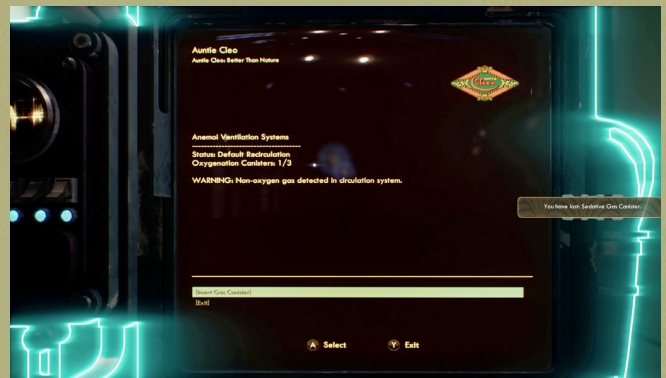
DIALOGUE: Das Charakterwert-unterstützte Dialogsystem kennen wir zum Beispiel aus Fallout: New Vegas. Hier können wir versuchen, Professor Crane einzuschüchtern. Ob das funktioniert, hängt dann allein von unserem entsprechenden Wert ab, Glück ist nicht im Spiel.



ADA: Der Schiffscomputer ADA ist sozusagen der Pip Boy von The Outer Worlds, nur dass wir ihn eben nicht am Arm tragen. ADA hilft bei der Navigation durch das All und stellt den Kontakt mit den einzelnen Siedlungen auf den Planetenoberflächen her.



ZIELCOMPUTER: In Fallout heißt das automatische Zielsystem VATS, seinen Namen in The Outer Worlds kennen wir noch nicht. Es funktioniert leicht anders (Zeitlupe statt Stillstand), Gliedmaßen müssen wir von Hand anvisieren. Es kostet aber Energie (Balken links oben).



COMPUTER: Für die einen sinnvolles Spielelement, für die anderen einfach nur nervig – Computer gehören in einem Quasi-Fallout einfach dazu. Hier fluten wir damit einen Hangar mit Gas. Noch ist nicht klar, ob es auch ein Hacking-Minispiel geben wird.



PERKS: Analog zu den aus dem Vorbild bekannten Perks wie »Einsamer Wanderer« gibt es jetzt Flaws, also Fehler, für die wir uns bewusst entscheiden und die den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Als Ausgleich gibt es einen zusätzlichen Perk-Punkt.

Im schlimmsten Fall verlassen sie die Party (zumindest zeitweise), wenn ihnen eure Entscheidungen nicht passen – dann müsst ihr sie im Gespräch erst wieder davon überzeugen, euch eine zweite Chance zu geben. Im Rahmen ihrer persönlichen Nebenmission wählt ihr, ob ihr den Begleitern helfen möchtet oder sie korrumpiert. Zeit für Grundsatzdiskussionen mit euren Kumpels habt ihr

genug, denn wenn ihr nicht gerade auf einer Mission unterwegs seid, lurnen sie mit euch auf eurem Raumschiff herum. Das bekommt ihr im Lauf des ersten Akts, und hier hat jeder Gefährte sein eigenes Quartier, und es gibt Stauraum für überzählige Gegenstände, die ihr wegen der Gewichtsbeschränkung nicht im Inventar mit euch herum-schleppen wollt. Selber steuern dürft ihr

den Raumer übrigens nicht, das erledigt die Künstliche Intelligenz ADA. Geschicklichkeitsfordernde Dogfights im Weltall braucht ihr ebenfalls nicht zu erwarten.

Nebenbei managt ihr bei Stufenaufstiegen eurer Begleiter auch noch deren Perks in einem individuellen Talentbaum (ihre drei favorisierten Skills steigen automatisch) und weist sie an, bestimmte Waffen und

Publisher-Wirrwarr: Obsidian, Microsoft & Private Division

Im November 2018 hat Microsoft Studios Obsidian Entertainment zu 100 Prozent übernommen, zusammen mit Wasteland-2-Entwickler Inxile Entertainment soll das Studio künftig Titel für den Xbox-Konzern entwickeln. The Outer Worlds erscheint aber nicht über Microsoft, sondern über Private Division. Wer das nun wieder ist? Private Division wurde 2017 als neues Label von Take 2 Interactive gegründet (zu dem etwa auch 2K Games und die GTA-Macher von Rockstar Games gehören), der Publisher hat etwa auch Ancestors von Patrice Desilets im Programm. Die Microsoft-Übernahme hat laut Obsidian keinerlei Einfluss auf die Fertigstellung von The Outer Worlds. Zwischen 75 und 80 Mitarbeiter des Studios werkeln an dem Sci-Fi-Rollenspiel, die restlichen knapp 100 Angestellten widmen sich der Fertigstellung des dritten und letzten DLCs für Pillars of Eternity 2 sowie einem noch geheimen Microsoft-Projekt.



Rüstungen zu verwenden, wobei die NPCs jeweils eine Lieblingsknarre haben. Die kommen immer dann zum Einsatz, wenn ihr einen Gefährten-Spezialangriff ordert. Eine Abklingzeit sorgt dafür, dass ihr diese mächtigen Attacken, etwa einen Wrestling-Sprung-

angriff von Felix, nicht ohne Unterlass einsetzt – die Balance bedankt sich.

Schießen und schlagen

The Outer Worlds präsentiert sich im Gefecht wie ein Ego-Shooter, allerdings gibt's

auch Nahkampfwaffen. Euch stehen Hämmer, Energiedolche, elektrifizierte Schlagstöcke oder böse leuchtende Sicheln zur Auswahl, daneben gibt's das übliche Sortiment an Schrotflinten, Flammenwerfern, dicken Plasma-MGs, Revolvern sowie Sturm- und Scharfschützengewehren. Dazu kommen abgefahrene Prototypen wie zum Beispiel ein Schrumpfstrahler.

Hiebe wie Schüsse lassen sich für einen starken Angriff aufladen. Neue Waffen findet ihr in der Umgebung, bei besiegten Gegnern, oder ihr erhaltet sie als Quest-Belohnung; ähnlich wie in einem waschechten Action-Rollenspiel haben die Bleispritzen und Nahkampfwerkzeuge eine Stufe und werden mit der Zeit obsolet.

Qualitätsware von hochwertigeren Herstellern teilt nicht nur mehr aus und bietet zusätzlichen Platz für Mods, die Zusatzeffekte wie Blitz- und Feuerschaden mit sich bringen und Rückstoß oder Magazingröße beeinflussen. Nein, sie nutzt sich auch weniger schnell ab. Denn alle Ausrüstungsgegenstände im Spiel müssen regelmäßig repariert werden, entweder beim Händler oder mit der entsprechenden Fertigkeit.

Besser ballern dank Drogen

Feuert ihr auf Getier wie Rieseninsekten, gefräßige Raptidon-Echsen oder Sicherheitsro-



Der Planet Terra 2 erinnert optisch an so manche Welt aus No Man's Sky. Im Gegensatz zum Weltraumspiel von Hello Games werden die Umgebungen aber nicht prozedural generiert, sondern sind alle handgebaut.

boter und menschliche Widersacher, steigen in The Outer Worlds Schadenszahlen über deren Köpfen auf, das kennt man aus Borderlands. Abschalten lassen sich die derzeit nicht; Obsidian hält sie für eine wichtige Hilfe, um den Charakterfortschritt und die Effektivität der gewählten Waffe darzustellen. Verlorene Gesundheit am eigenen Charakter stellt ihr per Inhalator wieder her: Damit jagt ihr euch mit einem fetten Blasebalg heilende Dünste in die Lungen. Alternativ stehen mit hohem Medizin-Skill auch Slots für härtere Drogen zur Wahl, die bestimmte Attribute und Fertigkeiten kurzzeitig erhöhen.

»In diesem Spiel gibt es eine Menge Drogen, die ihr nehmen könnt«, bemerkt Tim Cain mit fast schon väterlichem Stolz. Sein Co-Game-Director Leonard Boyarsky fügt hinzu: »Wir sagen nicht, ob das gut oder schlecht ist.« Tim: »Genau, wir erlauben uns kein Urteil darüber, wie ihr das Spiel spielt.« Leonard: »Ach ja, Zigaretten gibt es auch.« Tim: »Damit schießt du besser.«

Zeit für eine Pause

Medikamente und Psychopharmaka haben auch Einfluss auf die Energieleiste eures Helden. Diese bestimmt in The Outer Worlds, wie lange und oft ihr die einzige Spezialfähigkeit des Spiels nutzen könnt: die an das aus Fallout bekannte V.A.T.S. an-



Statt einer »echten« Open World bietet The Outer Worlds mehrere große Gebiete mit Erkundungsmöglichkeiten abseits des Hauptweges.

gelehnte Zeitlupenfunktion. In diesem Modus könnt ihr Gegner leichter anvisieren und einzelne Gliedmaßen unter Beschuss nehmen, was für einzigartige Effekte sorgt. So humpelt ein ins Bein geschossener Feind etwa, oder ihr schießt einen Arm in Brand.

Wenn ihr euch im Zeitlupenmodus bewegt oder Schüsse abgibt, leert sich die automatisch auffüllende Energieleiste rapide, und das Spiel wechselt schnell zurück in die Echtzeit; wer still stehen bleibt, hat länger was von dem nützlichen Effekt. Perks verlängern die Dauer der Zeitlupe. Auch eure Skills haben Einfluss auf die Leistung im Kampf, sie erhöhen etwa den Schaden der Waffen.

Wer am liebsten aus dem Hinterhalt heraus agiert, der freut sich über ein im Vergleich zu Fallout: New Vegas rundum erneuertes Schleichsystem, das jetzt wie in der Dishonored-Serie funktioniert und auf Sichtlinien basiert. Geht ihr in die Hocke (hinlegen klappt nicht), taucht über den Köpfen argloser Feinde eine Anzeige auf, die sich füllt, je länger ihr in ihrem Sichtfeld verweilt, bis die Kerle schließlich Alarm schlagen.

Wir müssen reden

Das zweite große Standbein von The Outer Worlds sind neben den Gefechten die Dialo-

ge. Ihr könnt Gesprächspartner mit dem entsprechenden Skill belügen, einschüchtern oder überreden. Wie in Pillars of Eternity 2 kann dabei ein Gefährte aushelfen, sofern er einen höheren Wert hat als der Held.

Die Gespräche selbst laufen exakt so ab, wie man das aus Obsidians Fallout: New Vegas kennt. Die NPCs sollen diesmal aber noch stärker auf vergangene Ereignisse eingehen und eure Taten kommentieren. Wer sich noch an die einzigartigen Dialogoptionen der vom Wahnsinn befallenen Malkavianer in Vampire: The Masquerade – Bloodlines oder die Texte für besonders dumme Charaktere in Fallout 1+2 erinnert, den wird es freuen, dass Obsidian diesen Mehraufwand abermals nicht scheut. Genauso wie intelligente Figuren so manch clevere Antwort auswählen dürfen, bekommen brotdumme Avatare selten dämliche Reaktionen spendiert. Klasse: Auch eure Begleiter halten euch in solch einem Fall für ziemlich blöde (zu Recht!) und gehen darauf ein.

Gar nicht doof finden wir dagegen, was Obsidian in Sachen spielerischer Freiheit für The Outer Worlds verspricht. Es soll ein Sandbox-Rollenspiel werden, »mit offenem Ende«, wie Tim Cain betont. Nahezu jede Mission wird optionale Ziele und unter-



Euer Raumschiff lenkt ihr nicht selbst, KI-Helferlein ADA steuert automatisch Weltraumstationen an und benachrichtigt euch über Notrufe aus den Kolonien, die auf neue Nebenmissionen hinweisen.



Peter Bathge
@GameStar_de



Genau das wollen Rollenspieler: Kein Game as a Service, keinen aufgezwungenen Mehrspielermodus, stattdessen eine Welt zum Eintauchen, gemacht für Singleplayer-Fans, mit NPCs zum Liebhaben (wenn auch nicht zum Liebe machen), gewichtigen Entscheidungen, hohem Wiederspielwert und – Kollege Michael Graf wird mir da zustimmen – Raumschiffen. Raumschiffe sind eh immer super. The Outer Worlds könnte mit Warp-Geschwindigkeit in die Herzen der Spieler sausen. Im Rückblick hätte ich Obsidian aber gern erst später besucht. Und das nicht nur, um den monsunartigen Regenfällen zu entgehen. Sondern weil dann The Outer Worlds vielleicht schon in einer weiter fortgeschrittenen Version zu sehen gewesen wäre, deren Schauwerte dem charmanten Vortrag der Doppelspitze Cain-Boyarsky gerecht werden. So aber kam ich leicht enttäuscht aus der Pressevorführung: The Outer Worlds wirkt auf mich zurzeit noch ein bisschen mutlos, ein bisschen zu sehr auf die Vergangenheit bezogen, ein bisschen innovationsarm. Mir fehlen besonders die aktiven Kampffähigkeiten, die in einem Science-Fiction-Szenario doch eigentlich Pflicht sind. Ob bionische Kräfte wie in Mass Effect, Pseudo-Magie der Marke Bioshock oder Schilde und Geschütztürme à la Borderlands – irgendwas in der Richtung hätte dem Spiel gutgetan, denn bisher wirken die Gefechte wie der schwächste Part von The Outer Worlds. Dass ausgerechnet darauf bei der Präsentation ein Fokus lag, ist natürlich ungünstig.

Aber gut: Gespielt habe ich The Outer Worlds noch nicht. Daher kann ich auch noch kein abschließendes Fazit zu Story und Charakteren ziehen. Allerdings hat mich auch hier die Präsentation auf hohem Niveau enttäuscht: Was nun abseits der coolen Artworks so besonders am Szenario ist, welche irren Charaktere mich auf meinem Abenteuer begleiten, und wie sich The Outer Worlds von der eindeutigen Inspirationsquelle Fallout abgrenzt, das konnten mir Cain & Co. noch nicht schlüssig erklären. Versöhnlich gestimmt hat mich aber der kurze Blick auf Byzantium: Die Stadt der Eliten sieht viel imposanter aus als die im Video gezeigte Siedlung, und ich reibe mir in Erwartung der verzweigten Quests, Fraktionen und Lösungsmöglichkeiten schon die Hände. Die Zukunft der Rollenspiele wartet hier wohl nicht, aber alle Zeichen deuten darauf hin, dass The Outer Worlds ein solides Solo-RPG abseits der 2D-Oldschool-Welle wird. Und ein solches vermisst in Zeiten von Online-Abwechslern wie Fallout 76 und Anthem neben mir ja sicher noch der ein oder andere Spieler.



Um den Nahkampf attraktiv zu gestalten, treffen Schwerter & Co. mehrere Gegner in einem großen Bogen vor dem Charakter.

schiedliche Routen zum Ziel haben. Ihr könnt um Hilfe bittende NPCs bei ihren Feinden verpeifen oder sie einfach umbringen. Solche Entscheidungen haben immer Auswirkungen, die manchmal erst Stunden später offensichtlich werden, etwa wenn wir einen Forscher wiedertreffen, dem wir zuvor geholfen haben. Mehrere Endsequenzen gibt es natürlich auch.

Unterschiedliche Fraktionen sorgen für zusätzliche Würze. Mit wem wir zusammenarbeiten, liegt ganz bei uns: Katzbuckeln wir vor einem der großen Konzerne, schließen wir uns den als Anarchisten und Banditen geltenden Bewohnern des unwirtlichen Mondes Monarch an, helfen wir den Kolonisten auf Terra 2 oder gehen wir unseren eigenen Weg? Ein Punktesystem wie in Fallout: New Vegas zeigt an, wie gut wir bei den diversen Gruppierungen dastehen, was die Auswahl der Quests beeinflussen wird.

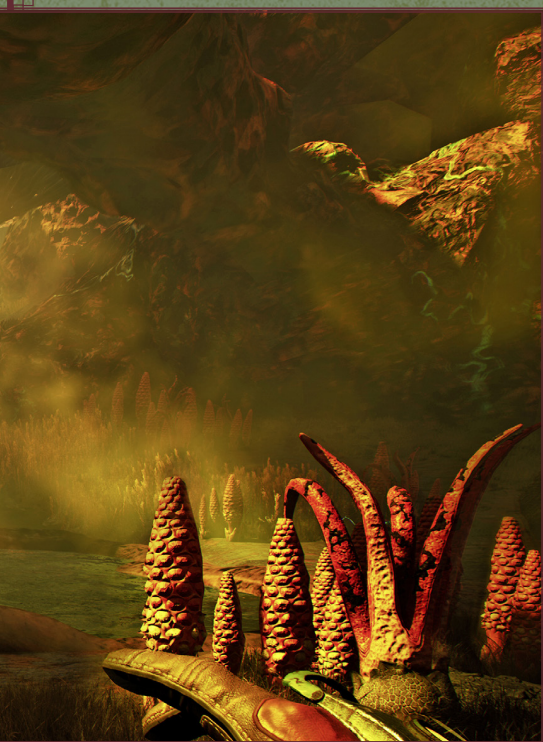
Technik, die nur so halbwegs begeistert

Habt ihr mitgezählt, wie oft wir in diesem Text schon Fallout: New Vegas erwähnt haben? Auflösung: ganz schön oft. Die Parallelen zum alten Obsidian-Titel sind aber nun mal frappierend. Doch zum Glück gibt es einen großen Unterschied bei The Outer Worlds: Das Rollenspiel setzt nicht mehr auf Bethesdas alte Creation-Engine; ein Grund für den desolaten technischen Release-Zustand von New Vegas. Stattdessen hat sich Obsidian bei The Outer Worlds für die moderne Unreal Engine 4 entschieden.

Die zaubert bereits jetzt (das Spiel befindet sich momentan im Alpha-Zustand) sehr hübsche Landschaften auf den Bildschirm mit (hauptsächlich kosmetischem) Tag-Nacht-Wechsel und vielen kleinen Tierchen, die auf Terra 2 durchs Unterholz kriechen. Dadurch wirkt die Welt bereits um einiges lebendiger und optisch interessanter als die



Der letzte Gegner einer Gruppe von Feinden beißt in stylischer Zeitlupe ins Gras – auch das kennen wir aus den 3D-Fallouts.



Mojave-Wüste in Obsidians Fallout-Ableger. Wahrlich imposant sieht The Outer Worlds aber nicht aus, besonders die Gesichter der laut Obsidian so wichtigen Charaktere machen noch einen recht leblosen Eindruck,

auch wenn sich ihre Augen mal vor Überraschung weiten oder sie sich während des Gesprächs am Kopf kratzen.

Auch wenn Obsidian sehr zufrieden mit dem neuen Technikunterbau scheint, eine zusammenhängende, frei begehbare Spielwelt stemmt die Unreal Engine 4 dann doch nicht; The Outer Worlds ist folglich kein Open-World-Rollenspiel. Stattdessen wählt ihr im Raumschiff Landezonen aus, zu denen euch KI-Pilotin ADA hinkarrt, beim Gebietswechsel gibt es dann Ladezeiten. Immerhin: Viele Gebäude lassen sich ohne das Starren auf einen Ladebildschirm betreten.

Das Leveldesign setzt dem ersten Eindruck nach auf größere Hub-Areale, die wie breite Schläuche aufgebaut sind: Ein klar ersichtlicher Weg führt zur nächsten wichtigen Location, aber rechts und links gibt es einige versteckte Höhlen und zusätzliche Orte, die auf Entdecker warten. An einmal besuchte Orte kann man zurückkehren, die Schnellreisefunktion wird nach dem ersten Besuch bei einer Location freigeschaltet.

Starker Held, starke Gegner

Teilweise setzt das Spiel auf sogenanntes »Levelscaling«, um Gegner an die Stufe des Helden anzupassen. Aber es gibt auch manche hochstufige Gebiete, in denen ihr zu Beginn mit eurem Stufe-3-Charakter einfach

keine Chance habt. Drei Schwierigkeitsgrade stehen in The Outer Worlds zur Auswahl. Wer auf eine Herausforderung steht, kann sich das Spiel mit den Charakterschwächen noch schwieriger machen.

Aber The Outer Worlds hat es so schon schwer genug. Auch wenn Szenario und Atmosphäre einen vielversprechenden Eindruck machen, kann das bisher gezeigte Gameplay noch nicht mit herausragend vielen Besonderheiten punkten. Egal ob Borderlands, Bioshock oder Fallout: Irgendwie hat man all das, was The Outer Worlds bietet, schon mal woanders gesehen.

Bleibt also zu hoffen, dass das Designer-Duo Tim Cain und Leonard Boyarsky noch ein Ass im Ärmel hat, um The Outer Worlds bei der Veröffentlichung im Jahr 2019 aus der Masse herausstechen zu lassen. Obwohl ... so viel Konkurrenz in Sachen hochwertige Singleplayer-Rollenspiele gibt es dann auch wieder nicht – Cyberpunk 2077 mal ausgenommen, denn das spielt eh in einer anderen Liga und kommt vermutlich auch später.

Wer also Wert legt auf eine spannende Story, gewichtige Entscheidungen mit Konsequenzen und viele Dialoge mit hoffentlich interessanten Charakteren, der wird bei The Outer Worlds genau das finden, was viele Rollenspieler zuletzt schmerzhaft vermissten: ein echtes Fallout. Nur eben im Weltraum. ★

HELLO
WORD &
PLAY!

fontane.
200

Become a Game Designer
und zock dein eigenes Game!

www.word-and-play.de



>>#GameFestival
01.-03. August 2019

>>#GameCamps
01.-10. Juli 2019
05.-14. August 2019

SO GUT WIRD



Der Vorteil, wenn Publisher aus Angst vor Red Dead Redemption 2 ihre Spiele ins nächste Jahr verschieben: 2019 ist voller Hits! Hier sind die 20 heißesten Kandidaten.

Von Petra Schmitz, Kai Schmidt, Dimitry Halley und Markus Schwerdtel

Nein, natürlich wissen wir nicht mit Sicherheit, ob diverse Publisher aus Furcht vor dem Rockstar-Western ihre Titel aus dem Herbst 2018 ins nächste Jahr geschoben haben. Aber auffällig war es schon, wie rund um die Bekanntgabe des Releasedatums von Red Dead Redemption 2 plötzlich Verspätungsmeldungen auftauchten. Egal ob The Division 2, Biomutant, Crackdown 3, Metro: Exodus oder Rage 2 – eine ganze Reihe von eigentlich für 2018 geplanten Titeln kommt nun im Frühjahr 2019. Wir gehen mal

davon aus, dass diese Verschiebungen den Spielen guttun – mehr Entwicklungszeit hat schließlich noch nie geschadet!

Harter Frühling

Ohnehin haben wir nächstes Jahr jede Menge zu tun, unsere Spieledatenbank auf GameStar.de listet für 2019 stolze 455 Titel auf. Und das sind nur die, von denen wir jetzt schon wissen. Vor allem der 22. Februar wird ein harter Tag, denn da sollen Biowares Anthem und Metro: Exodus erscheinen.

Und ein paar Tage später am 26.2. dann Anno 1800 und Dirt Rally 2.0, die wir hoffentlich durch haben, wenn dann am 7.3. Total War: Three Kingdoms und am 15.3. The Division 2 erscheinen. Puh! Damit ihr wisst, für welche Spiele es sich lohnt, Zeit und Geld zu investieren, stellen wir hier die (vielleicht) 20 besten Titel des Jahres 2019 vor. Auf ein Fazit oder eine Einschätzung für die Spiele verzichten wir in diesem Artikel, es handelt sich schließlich durchweg um vielversprechende Hochkaräter.

ANNO 1800

Genre: **Aufbau-Strategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte** Termin: **26.2.2019**

Entwickler Blue Byte schickt uns in Anno 1800 ins Zeitalter der Industrialisierung. Und weil Fabriken nun mal viel Platz brauchen, werden die Inselwelten mit 1600x1600 Feldern die größten der gesamten Anno-Historie. Dazu passt, dass die Macher mit mehreren Arbeitertypen und Fachkräften den Komplexitätsgrad erhöhen. Wichtig für gnadenlose Industriearbione: Wer seine Unterta... äh, Angestellten in 12-Stunden-Schichten schuften schickt, erhöht zwar kurzfristig die Produktivität, schürt aber zugleich Streiklust und Widerstand.



Wer rauchende Schloten sehen will, der sorgt in seiner Siedlung mal lieber für zufriedene und damit fleißige Bürger.

Satt und glücklich

Was es in Anno 1800 jedoch nicht mehr gibt, ist der direkte Zusammenhang zwischen Bürgerzufriedenheit und Stufenaufstiegen, wie man ihn aus früheren Serienteilen kennt. Bedürfnisse und Zufriedenheit sind jetzt nämlich getrennt und werden durch unterschiedliche Güter bedient. Mit Essen und Kleidung sind die Leute zufrieden und steigen in der Stufe auf. Richtig glücklich sind sie aber nur, wenn es auch Alkohol zu trinken gibt. Schnaps ist folglich kein Grundbedürfnis, aber wie im echten Leben eben auch nice to have.

Sendungsverfolgung

Anno-Veteranen freuen sich über die Rückkehr »echter« Warentransporte, Güter werden wie in den anderen historischen Serienteilen tatsächlich von A nach B gekarrt. Das ist nicht nur deutlich idyllischer als auf Zahlen in Menüs zu starren, sondern macht dem Spieler zugleich klar, dass er auf lange Wege und Transportgeschwindigkeit achten muss. Effizientes Planen zahlt sich nämlich aus, wenn man unnötige Verzögerungen und vor allem Kosten vermeiden will. Das gilt erst recht für teure Transportwege wie die Eisenbahn, mit der größere Entfernungen überbrückt werden. Und weil Anno traditionell in einer Inselwelt stattfindet, gibt es natürlich auch Schiffe, mit denen wir Waren hin und her fahren bzw. von KI-Geschäftsfreunden abholen. Wer mag, legt per Editor komplexe Handelsrouten an. Oder verlässt sich auf die kostenpflichtigen Charterrouten, die automatisch abgefahren werden. Wir hoffen jedenfalls, dass Ubisoft die Bedürfnisse von Blue Byte befriedigt, damit das Studio ordentlich produktiv ist und Anno 1800 rechtzeitig fertig wird.

ANTHEM

ANTHEM ANTHEM ANTHEM ANTHEM ANTHEM

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** Termin: **22.2.2019**

Kollege Weber, der den kreativen Bankrott von Bioware ja bereits mit Mass Effect proklamiert hat, wird mit Anthem noch weniger Freude haben. Anthem orientiert sich im Aufbau nämlich sehr deutlich an Destiny, The Division oder gar Warframe, dem Free2Play-Hit von Digital Extremes – nur dass die Warframes in Anthem als Javelins (Speere) bezeichnet werden.

Vier Freunde

Doch genug mit den ewig Gestrigen und ihren Befindlichkeiten. Anthem setzt tatsächlich auf Koop, aber auch Solisten sollen auf ihre Kosten kommen. Allerdings lässt sich die wunderschöne und extrem



Mit bis zu drei weiteren Spielern erkunden wir die Welt von Anthem und legen uns teils mit haushohen Gegnern an.

gefährliche Spielwelt am besten zu viert erkunden. Schon allein deswegen, weil man mit Partnern mächtige Kombo-Attacken auf Riesenspinnen und ähnliche Ungetüme fahren kann.

Vieles, sehr vieles in Anthem erinnert an Destiny. Das beginnt mit der Begleiter-KI Owen, die stark an den Geist aus Bungies Koop-Sause gemahnt. Das geht weiter beim Welt-Layout mit seinen speziellen Herausforderungsorten. Und das endet beim Loot, Anthem will uns mit legendären Gegenständen locken, die besonders mächtig sind.

Speere gleich Klassen

Die Javelins richten sich an unterschiedliche Spielstile wie Tank, Sniper oder ... Magier. Der Anzug namens Storm macht etwa in Elektroattacken aus der Distanz, hält dafür aber kaum was aus. Allerdings lassen sich die Anzüge auch immer ein Stückweit individualisieren. Sowohl in der Bewaffnung als auch im Aussehen natürlich. Das passiert in unserer mobilen Basis, einem großen Walker, in dem auch diverse NPCs leben. Mit denen sprechen wir übrigens nicht in Schulterperspektive, sondern in Ego-Ansicht.

Und was ist mit der Handlung?

Noch spannend, weil großenteils unbekannt: die Story von Anthem. Drew Karpyschyn, der Autor von Mass Effect, war kurzfristig für Anthem wieder Teil des Bioware-Teams, hat die Firma aber bereits im März 2018 abermals verlassen, um sich erneut auf Romane zu konzentrieren. Wir rechnen für Anthem sicherlich nicht mit einer ähnlich bewegenden Story wie der vom ersten Mass Effect, aber ein bisschen mehr als in Destiny darf's dann bitte schon sein.

BIOMUTANT

BIOMUTANT BIOMUTANT BIOMUTANT BIOMUTANT

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Experiment 101** Termin: **2. Quartal 2019**

Mutanten sind eigentlich immer die Bösen, die wir besiegen müssen, um die Welt zu retten – naja, wenn es sich nicht gerade um vier Schildkröten handelt. Das haben wir mittlerweile aus unzähligen Action-, Horror- und Rollenspielen gelernt, die meist in postapokalyptischen Zukunftsszenarien angesiedelt sind. Doch in Biomutant ist die unerwartet flauschige, ein wenig an Rocket Raccoon erinnernde Mischung aus Katze, Waschbär und Kampfkunst die einzige Hoffnung einer sterbenden Welt, das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wiederherzustellen. Wie genau unser Biomutant im Detail aussieht, legen wir vor dem Spiel per Editor fest. Durch seine Themen ist Biomutant zudem brandaktuell: Ihr müsst den Baum des Lebens heilen, der die zunehmende Umweltverschmutzung aufhalten kann, und ganz nebenbei sollt ihr sechs Völker im Frieden vereinen. Wahlweise pfeift ihr aber auch auf die Rettung des Baums und schwingt euch zum alleinigen Herrscher der Völker auf. Die Wahl zwischen guter oder böser Gesinnung liegt ganz bei euch.

Kung-Fu-Katzenwaschbär

Biomutant ist das erste größere Werk des schwedischen Entwicklers Experiment 101, hinter dem ein früherer Avalanche-Mitarbeiter steht: Stefan Ljungqvist war bei den Just-Cause-Machern Art Director sowie Game Director und arbeitete in Schlüsselpositionen an Mad Max und Just Cause. Entsprechend geht es in den Martial-Arts-Kämpfen gut zur Sache, und auch die Spielwelt steckt voller Überraschungen und cooler Mechaniken – beispielsweise müsst ihr mithilfe von »Seifenblasen« Abgründe überwinden oder auf Seilen balancieren. Experiment 101 bemüht sogar den mutigen Vergleich

zum Nintendo-Kracher The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Den ebenfalls mutierten Gegnern zieht euer Katzenwaschbär mit Martial Arts und Schusswaffen die Ohren lang. Für die Knarren gibt's sogar eine Spezialmunition, die uns ziemlich an Oddworld: Strangers Vergeltung erinnert: flauschige Lebewesen, die zuweilen als Kugelsatz erhalten müssen. Das klingt alles wirklich fantastisch, doch ob das fertige Spiel (mit dem mild ungelungenen Namen) um den schlagkräftigen Katzenwaschbären halten kann, was die Entwickler vollmundig versprechen, wird sich erst noch zeigen müssen.



Euer Biomutant lässt sich im Spielverlauf immer weiter verbessern.

CONTROL

Genre: **Action** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Remedy** Termin: **2019**

Das Klischee will es, dass die Menschen im kalten Finnland den ganzen Tag in der Sauna sitzen und sich dort Geschichten über Gott und die Welt erzählen. Vielleicht hat sich das finnische Studio Remedy deshalb auf Spiele mit großem Story-Anteil spezialisiert, wenn auch immer mit jeder Menge Action angereichert. Egal ob die beiden Gangsterdramen Max Payne 1+2, das Horror-Actionspiel Alan Wake oder der Serien-Crossover Quantum Break, jeder dieser Titel würde genauso gut als Film oder TV-Serie funktionieren. Control geht dagegen neue Wege: Als die junge Agentin Jesse Faden erkunden wir für



Jesse Faden lässt mit ihren Telekinese-Fähigkeiten die Puppen tanzen.

das Federal Bureau of Control (FBC) das sogenannte Älteste Haus, ein mysteriöses Gebäude, das aufgrund irgendwelcher Dimensions-tricks innen deutlich größer ist als außen. Blöd nur, dass uns dabei das dämonische Wesen Hiss im Weg steht, das die Bewohner des Hauses vereinnahmt hat und uns auch immer wieder Schattenwesen vor die Nase setzt. Dazu kommen irre Physiktricks, nichts ist im Ältesten Haus so, wie es auf den ersten Blick scheint. Wir kämpfen also gegen Dämonen, besessene Menschen und nicht zuletzt gegen komplett auf den Kopf gestellte Naturgesetze.

Psychotricks vs. Dämonen

Ein Glück, dass Jesse neben ihrer Spezialpistole mit abwechslungsreichen Schussmodi (Schrotflinte, Scharfschützengewehr etc.) auch diverse Fähigkeiten wie Telekinese oder Schweben zu ihren Talenten zählen kann. Damit wehrt sie sich nicht nur gegen die Besessenen, sondern erschließt sich durch Fertigkeitenausbau auch immer neue Wege im Haus. Bei ersten Anspielsessions hat das schon super funktioniert, wir sind aber gespannt, wie sich dieses eher nonlineare Konzept mit der Storylastigkeit typischer Remedy-Titel verträgt.

Story vs. Freiheit

Die Geschichte von Control wird durch Erzählungen und Aufträge von im Alten Haus lebenden NPCs vorangetrieben, auf die Jesse immer wieder trifft. Zudem soll das verrückte Haus selbst durch Audioaufnahmen seine eigene Geschichte erzählen. Wir sind gespannt, ob Remedy es schafft, all diese einzeln vielversprechenden Elemente zu einem runden Spiel zusammenzuschrauben.

CRACKDOWN 3

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Reagent/ Sumo Digital/ Ruffian Games** Termin: **15.2.2019**

Crackdown 3 ist die Fortsetzung der beiden ehemals indizierten Xbox-360-exklusiven Actionspiele um eine Gruppe von augmentierten Agenten, die wie Superhelden durch eine futuristische Metropole hüpfen, um Verbrecherbanden das Handwerk zu legen und dabei immer stärker zu werden. Am grundlegenden Spielprinzip ändert sich nichts. Noch immer kämpft ihr euch in der offenen Welt durch die unzähligen Handlanger der Verbrecherbosse, um den Kingpins schließlich im Bosskampf gegenüberzutreten. Im Lauf des Spiels erhaltet ihr zusätzliche Kräfte, die euch beispielsweise höher springen oder beim Landen Schockwellen auslösen lassen. Relativ spät in der Entwicklung stieß der charismatische Muskelmann Terry Crews (»The Expendables«) dazu. Er übernimmt in der Solokampagne die Rolle eures Commanders.

Unendliche Geschichte mit Ende

Ursprünglich bereits auf der E3 2014 als Xbox-Exklusivtitel angekündigt, hat Crackdown 3 eine lange und bewegte Geschichte hinter sich. Die

Entwicklung verläuft dreigeteilt: Während sich Crackdown-Erfinder Dave Jones' Studio Reagent um die generelle Spielmechanik kümmert, bastelt Sumo Digital an der Solokampagne, und bei Ruffian Games (Crackdown 2) entsteht der Multiplayer-Modus.

Krawall in den Wolken

Letzterer wurde bereits bei der Ankündigung als das Sahnehäubchen auf der Crackdown-Torte hervorgehoben. Dank Microsofts Cloud-Technologie Azure soll die Umgebung im Multiplayer komplett zerstörbar sein, und die Hochhäuser der Zukunftsmetropole, in der

Crackdown 3 spielt, sollen physikalisch korrekt in sich zusammenstürzen. Nach einer schier endlosen Odyssee mit mehreren Terminankündigungen und postwendend folgenden Verschiebungen soll das Spiel im Februar 2019 endlich erscheinen. Und zwar dank Microsofts Play-Anywhere-Programm nicht nur auf der Xbox One, sondern auch auf dem PC.



Die Verbrecherjagd ist in Crackdown 3 eine explosive Sache.



PCZentrum empfiehlt Windows



KONFIGURIEREN SIE GAMING-DESKTOP-PCS & -LAPTOPS

KONFIGURIEREN SIE IHR SYSTEM AUF
WWW.PCZENTRUM.DE

ERHALTEN SIE BEI ONLINE-BESTELLUNG MIT DIESEM
CODE EINEN RABATT VON 15€ AUF IHRE BESTELLUNG:

GMS18

069 5050 2555

*Alle Preise inkl. gesetzlicher MwSt und Lieferung. Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.
PCZ Technologies GmbH, c/o Mazars GmbH & Co. KG, Theodor-Stern-Kai 1, 60596, Frankfurt am Main.

DESPERADOS 3

Genre: **Echtzeittaktik** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Mimimi** Termin: **2019**



Im Wilden Westen von Desperados 3 wird auch mit Schrotflinten geballert, die gleich mehrere Gegner auf einmal fällen können.

Es gibt Spiele, auf die freut man sich aus gleich mehreren Gründen. Zunächst einmal wegen des wahrscheinlich tollen Gameplays. Und dass das bei Desperados 3 eine runde Sache wird, ist so unwahrscheinlich nicht. Immerhin haben Mimimi Productions mit Shadow Tactics: Blades of the Shogun bewiesen, dass sie Echtzeittaktik nicht nur irgendwie so ein bisschen können, sondern regelrecht beherrschen. Bei Desperados 3 freuen sich Kenner der Serie aber auch schlicht auf ein Wiedersehen, auf das sie schon viel zu lange warten mussten. Der letzte Kontakt mit dem Westernhelden Cooper und seiner Bande fand immerhin 2007 mit Helldorado, einer Art inoffiziellen Fortsetzung von Desperados 2, statt.

Vor den Vorgängern

Desperados 3 spielt zeitlich noch vor den Vorgängern. Das ist ein cooler Kniff, der Fans und Serieneinsteiger gleichermaßen abholt. Hauptfigur ist wieder der Kopfgeldjäger John Cooper, der eine Gruppe höchst talentierter Menschen um sich schart. Die insgesamt fünf Helden sollen ... ja, was eigentlich? Über Handlungsdetails hat sich Mimimi noch nicht ausgelassen. Aber viele Mechaniken sind bereits bekannt. Die Entwickler orientieren sich zum einen an den ersten Desperados-Teilen (Kate O'Hara tritt wieder zu), aber auch an Shadow Tactics (Neuzugang Hector stellt Fallen auf und lockt Feinde hinein). Überdies sollen die Levels interaktiver als in Shadow Tactics werden. Wir haben bereits gesehen, welchen Eindruck Kirchglocken und Hausfassaden bei Gegnern lassen können. Und vollkommen neu: Mimimi wird neutrale Zonen in einige der Missionen einbauen. Also Gebiete, in denen sich die Helden frei und unbehindert bewegen und Informationen einholen können.

Ein Auftrag

Desperados 3 entsteht als Auftragsarbeit, ist aber auch eine Herzensangelegenheit, weil viele Menschen bei Mimimi just mit Commandos oder eben Desperados aufgewachsen sind. Das haben wir bereits gemerkt, als wir uns Desperados 3 das erste Mal für unsere große Preview in der 09/18 angeschaut haben. Selbst Hand anlegen konnten wir damals nicht, das tun aber aktuell immer mal wieder Tester, die Mimimi unter anderem über Twitter (@MimimiProd) sucht. Wir werten das als Zeichen, dass der zunächst für Ende 2019 angedachte Release vielleicht schon früher ins Haus steht.

DIE SIEDLER

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte** Termin: **2019**

Wandern bildet den Charakter, heißt es. Und sorgt offenbar auch für gute Ideen, denn der Siedler-Erfinder Volker Wertich ist leidenschaftlicher (Berg-)Wanderer und ganz nebenbei für eine der erfolgreichsten Strategiespielserien verantwortlich. Begleitet hat Volker Die Siedler aber nur bis Teil 3, dem nicht ganz besten Serienableger (siehe Seite 60). Für die schlicht Die Siedler genannte Neuauflage hat Wertich die Wanderstiefel beiseite gestellt – ein Glücksfall! Denn der Reboot der Reihe setzt auf bewährte Tugenden, wie wir sie von früher kennen. So gibt es jetzt zum Beispiel wieder klassische

Warenkreisläufe (mit deutlich mehr Waren als früher) und natürlich Wegebau. Dazu kommen Gebäude-Upgrades und Technologiestufen. Das führt im Endeffekt zu deutlich realistischeren Städten als früher. Beim Anspielen einer frühen Version hatten wir deshalb schon viel Spaß beim Austüfteln der optimalen Siedlungslogistik.

Wer führt schon gerne Krieg?

Bereits aus Siedler 7 kennt man die unterschiedlichen Siegbedingungen. Wer auf Krawall gebürstet ist, strebt einen eher gewaltsamen Militärsieg an und schickt seinen Hauptmann Richtung Ziel, die Armee kämpft dort angekommen automatisch und erobert hoffentlich das angepeilte Gebiet. Weniger brutal sind die Arenakämpfe, dabei erobert unser siegreicher Champion hoffentlich die Herzen der gegnerischen Siedler, die dann zu uns überlaufen. Das funktioniert natürlich auch umgekehrt, es soll aber genug Zeit bleiben, Gegenmaßnahmen einzuleiten und die abtrünnigen Untertanen von der eigenen Großartigkeit zu überzeugen.

Viele Wege zum Sieg

Blue Byte plant noch eine Reihe weiterer Siegbedingungen, will die aber noch nicht verraten – schließlich ist bis zum Release noch etwas hin. Auf jeden Fall soll es möglich sein, die Partien auch durch gemütliches Siedeln zu gewinnen. Schließlich ist es genau das, was Siedler-Fans der ersten Stunde immer so an der Serie geliebt haben. Jetzt darf es sich Blue Byte nur nicht zu gemütlich machen, damit Die Siedler auch wirklich 2019 erscheint. Aber vermutlich macht der gute Volker da schon Druck, der will ja wieder raus zum Wandern.



Das Ziel eines jeden Siedler-Spielers wird auch im neuesten Serienteil ein funktionierender Wirtschaftskreislauf sein.

DOOM ETERNAL

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software** Termin: **2019**

Das Coole an Doom Eternal? Dass es noch weniger auf die Sinnhaftigkeit der Maps hustet als Doom von 2016 schon. Da war immerhin die Mars-Station noch ein bisschen so konstruiert, dass man sich (wenn auch unter großen Anstrengungen) vorstellen konnte, es sei eine ... nun, eine Station auf dem Mars. Die Höllenlevels haben sich dann in Gänze dem Gameplay untergeordnet. In Doom Eternal geht's mit unserem Marine (der keiner ist) auf die Erde. Und ja, wir freuen uns (Petra ganz besonders, die das hier zufälligerweise auch schreibt), dass unsere Prognose (Petras Prognose, um genau zu sein), Doom würde eine Fortsetzung bekommen, mit Eternal 2019 dann Wahrheit wird. Wir freuen uns aber noch mehr darüber, wie id Software die von Höllenkreaturen überrannte Erde entworfen hat. Das Leveldesign ist den Fähigkeiten des Helden hörig.

Enterhaken!

Unser Marine bekommt in Doom Eternal einen Enterhaken spendiert, den er an Rohre hängen kann, um sich über Abgründe zu schwingen. Oder um ihn an fliegende Cacodemons zu hängen. Dann zieht er sich in die Lüfte, um den Dämonen eine Ladung Schrot zwischen die Augäpfel zu drücken. Eternal wird in Sachen Tempo noch mal eine ganze Schippe drauflegen, nicht nur wegen des Enterhakens, sondern auch, weil wir nun mit Dashes schnell kurze Distanzen überwinden können, um für einen Glory Kill schnell näher an die Gegner zu kommen oder um feindlichen Attacken auszuweichen. Apropos Glory Kills: Die sind jetzt noch variantenreicher in den Animationen als vorher. Und überdies können wir jetzt vor allem große Gegner sichtbar in Einzelteile zerlegen.

Die Monster

Die Entwickler von id Software finden wohl Dark Souls ganz prima und haben eine der Mechaniken für Eternal adaptiert. Während wir munter Dämonen schnetzeln, können andere Spieler dabei mitmischen. Und zwar auf Dämonenseite. Ob wir höllischen Besuch bekommen wollen, entscheiden wir allerdings selbst. Das Feature lässt sich auch deaktivieren. Überdies soll's die üblichen Multiplayer-Modi geben – die wir allerdings wie schon beim »Hauptspiel« von 2016 nicht wirklich brauchen, wenn wir ehrlich sind.



Die Erde ist in Doom Eternal eigentlich nicht die Erde, sondern ein Spielplatz für die Fähigkeiten unseres Helden.

FAR CRY: NEW DAWN

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **15.2.2019**

Gibt es im menschenleeren US-Bundesstaat Montana eigentlich strategische Ziele, die im Falle eines Atomkriegs bombardierungswürdig wären? Offenbar schon, denn genau das passiert in Far Cry: New Dawn. Rund 17 Jahre nachdem die Bomben gefallen sind, balnert wir uns durch die postnukleare Welt, die stark an Far Cry 5 erinnert – inklusive Sehenswürdigkeiten wie die Kirche des Sektenführers John Seed. Generell ist die Endzeitwelt von Far Cry: New Dawn aber deutlich bunter als etwa die von Fallout 76, es fehlen allerdings Mutanten oder Anomalien. Allerdings begrenzen radioaktiv verseuchte Gebiete die Karte, die etwas kleiner ist als die von Far Cry 5.



Die Karte von Far Cry: New Dawn recycelt Elemente von Far Cry 5, das von radioaktiver Strahlung begrenzte Gebiet ist aber etwas kleiner.

Verstrahlte Expeditionen

Ein paar Neuerungen sollen New Dawn vom direkten Vorgänger unterscheiden. So bauen wir zum Beispiel neue Waffen, etwa eine (mit Verbesserungen bis zu drei) Sägeblätter verschießende Armbrust. Natürlich soll es aber weiterhin Klassiker wie Schrotflinten, Scharfschützengewehre oder Maschinenpistolen geben. Vermutlich sind auch wieder lautlose Waffen für Schleichfreunde mit von der Partie. Modifikationen wie Zielfernrohre fallen diesmal allerdings weg. Spannende Neuerung: Die sogenannten Expeditionen führen uns in Gebiete außerhalb der Spielwelt, etwa an die Westküste oder einen Vergnügungspark. Dort sollen wir dann zum Beispiel den bösen Highwaymen einen Schatz klauen. Mit dabei sind Begleiter, die wir vor der Mission auswählen, zum Beispiel die nette Omi Nana mit ihrem schallgedämpften Scharfschützengewehr. Wer mag, nimmt auch Tiere wie einen Hund oder ein Wildschwein mit auf den Trip. Nach erfolgreichem Missionsabschluss bekommen die Begleiter Erfahrungspunkte und steigen im Level auf.

Eskalation!

Far Cry: New Dawn hält sich eng an die Ubisoft-Formel, beim Erobern eines Außenpostens haben wir jetzt allerdings die Wahl zwischen Einnehmen und Plündern. Bei Letzterem erobern die verfeindeten Highwaymen das Lager zurück und rüsten es mit besseren Verteidigungsanlagen aus – die nächste Eroberung wird für uns also deutlich schwerer. Die Entwickler nennen diese Spirale der Gewalt schlicht aber treffend »Eskalation«. Wir sind gespannt, wie sie für uns im Spielerralltag funktioniert.

GEARS 5

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **The Coalition** Termin: **2019**

Nach dem Teaser am Ende von Gears of War 4 war allen Fans eigentlich klar, dass eine Fortsetzung kommen muss. Und so werdet ihr in Gears 5, wie der verschlankte Titel nun lautet, losziehen, um das dunkle Geheimnis von Kait Diaz' Familie zu lüften. Kait wurde zusammen mit JD Fenix, dem Sohn des langjährigen Haupthelden Marcus Fenix, und Delmont Walker als neues Heldentrio eingeführt. Die Suche nach Kait's von den Locust verschleppter Mutter war der Mittelpunkt der Handlung in Gears of War 4, was aber nicht bedeutete, dass die Fenix-Familie in den Hintergrund gerückt wurde. Im Gegen-



Im Mittelpunkt von Gears 5 steht Kait Diaz, doch auch ihre Freunde JD und Del mischen ordentlich mit.

teil: Der bärbeißige Marcus durfte als NPC noch ordentlich mitmischen, und sein Nachwuchs machte am Kettensägen-MG eine ordentliche Figur. Zwar sind alle auch im fünften Teil wieder mit von der Partie, aber es scheint, als würde der Fokus nun deutlicher auf Kait gerückt. Kein Wunder, entpuppte sie sich doch in Gears 4 als überaus interessanter Charakter.

Eklige Egel

Außer einer kurzen Präsentation, die unsere Heldentruppe unter anderem in einen eisigen Winterwald entführt, ist noch nicht viel zu Gears 5 bekannt. Aus dem gezeigten Material wissen wir aber immerhin schon, dass die Robotergegner des Vorgängers wieder dabei sind – und eine neue Gefahr im Gepäck haben: In den kurzen offiziellen Clips winden sich Tentakel aus den Metallkörpern der DeeBee, und Kait bekommt es im Nahkampf mit einem mutierten Blutegel zu tun, der zu der im vierten Teil eingeführten Gegnergruppe »The Swarm« gehört. Die Biester fliegen ähnlich wie die Kryll im ersten Teil in Schwärmen durch die Gegend und stürzen sich auf ihre Opfer. Ob sie die Fähigkeit haben, die Kontrolle über Roboter zu übernehmen, was die Tentakel erklären würde, ist noch unklar. Menschliche Opfer scheinen jedoch von innen heraus zu zerbersten, wenn die Egel es in eine Körperöffnung schaffen. Ganz schön widerlich. Aber für Fans natürlich schön zu sehen, dass sich die Reihe trotz jugendlicherer (und weiblicherer) Hauptfiguren nicht vom gewohnten Härtegrad und Ekelfaktor verabschiedet. Die Gears-Serie bleibt auch beim fünften Teil blutige Unterhaltung für Erwachsene, die gern mit dem Kettensägenbajonett schleimige Monster zerlegen.

HALO: INFINITE

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **343 Industries** Termin: **2019**

Mit dem Ego-Shooter Halo: Infinite setzen Microsoft und Entwicklerstudio 343 Industries die Geschichte des grün gepanzerten Master Chief fort. Obwohl es der Titel zunächst nicht vermuten lässt, handelt es sich also um Halo 6. Ob hinter dem Titel die Angst vor immer größer werdenden Zahlen steht oder man einfach nur einen eleganten Titel wollte, ist nicht klar. Allerdings wäre es etwas ungeschickt, eine 6 durch »unendlich« zu ersetzen, um dem Image einer Endlosserie zu entgegen. Immerhin gibt es erfreuliche Neuerungen: Das Spiel basiert auf einer komplett neu entwickelten Engine, die auf den Namen Slipspace hört und in Microsofts Ingame-Teaser bereits wundervolle Grafik zauberte. Die Engine erlaubt unter anderem deutlich bessere Effekte, detailliertere Texturen und größere Gebiete als die in Halo 5 verwendete Technologie.

Offene Ringwelt

Eins ist ganz klar: Der aktuelle Trend geht in allen Genres eindeutig zur offenen Spielwelt. Ob Halo: Infinite das erste Spiel der Reihe mit einer Open World sein wird, steht zwar noch nicht fest, völlig undenkbar ist es aber auch nicht. Zumal der erste und bislang einzige Trailer darauf hindeutet, dass der Schauplatz von Halo: Infinite wieder einer der titelgebenden Halo-Ringe sein wird, vermutlich Installation 07. Die Größe einer möglichen offenen Welt lässt sich so für die Entwickler zumindest auf relativ einfache Weise beschränken. Denkbar ist statt dem erfolgreichen Far-Cry-Modell eines völlig offenen Shooters aber auch der nicht minder beliebte Mix aus offener »Oberwelt« und linearen Unterabschnitten, in denen der Master Chief sich durch Missionen ballern würde.

Crafter-Chief? Nein, danke!

Allerdings hoffen wir, dass die Entwickler sich nicht an der Ubisoft-Formel orientieren. Den Chief auf Türme klettern und Ausrüstung craften zu lassen, würde einfach nicht zu der Figur passen. Bis Redaktionsschluss hatte Microsoft außer dem beeindruckenden Teaser noch keine weiteren Details zum Spiel enthüllt und suchte nach einer angemessenen Möglichkeit dazu. Ebenfalls noch nicht ganz klar ist, ob das Spiel tatsächlich 2019 erscheinen wird.



Außer einem grafisch beeindruckenden Teaser-Video gab es bisher nichts zum Spiel zu sehen.

SKILLER SGH3

STEREO GAMING HEADSET

sharkoon

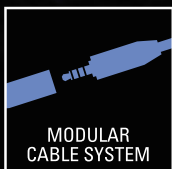
EIN HEADSET, VIELE KLÄNGE



EXTERNAL
USB
SOUND CARD
INCLUDED



INLINE
CONTROLLER



MODULAR
CABLE SYSTEM

- Professionelles Gaming Stereo Headset in geschlossener Bauweise
- Inklusive USB-Soundkarte SBI mit Hardware-Equalizer und Software mit Surround-Effekten
- Exzellenter Tragekomfort und Klang durch gepolsterten Kopfbügel und weiche Ohrpolster (ohrumschließend) mit 53 mm Treiber
- Perfekt auch im mobilen Einsatz durch abnehmbares, flexibles Mikrofon und modulares Kabelsystem
- Inline-Controller mit Mikrofon-Stummschaltung
- Kompatibel zu PCs, Notebooks, Smartphones und Playstation 4 sowie Xbox One

WEITERE INFOS:



www.sharkoon.de

HUNT: SHOWDOWN

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Crytek** Entwickler: **Crytek** Termin: **2019**

Das Ding wächst und gedeiht. Hunt: Showdown, Cryteks Team-Shooter, mausert sich in der Early-Access-Phase tatsächlich zu einer großartigen Alternative zu PUBG und Konsorten. Stichwort PUBG: Mit Update 4.0 soll bald auch eine echte Battle-Royale-Variante Einzug ins Spiel halten. Doch zu Quickplay gleich mehr.

Neue Map

Bei einem exklusiven Studiobesuch Ende 2017 sprach Crytek noch davon, es bei zunächst einer Map für Hunt: Showdown zu belassen. Mit dem Update 3.0 hat sich das allerdings geändert. Wir können nun auf zwei Karten auf Monster- und Spielerjagd gehen. Die Karte Lawson Delta hat laut Entwickleraussagen sehr von den Erkenntnissen der EA-Phase profitiert. Man hat für den Bau unter anderem Daten der ersten Map zu Rate gezogen: In welchen Gebieten fühlen sich die Spieler wohl, wo halten sie sich nur ungern auf?

Neben der neuen Karte sind inzwischen auch weitere Verfeinerungen und Inhalte (etwa neue Waffen-Upgrades) sowie ein neues Monster ins Spiel implementiert worden.

Hunt: Battle Royale

Quickplay, so der Name des neuen Spielmodus, soll nach aktueller Planung kurz vor oder nach Silvester eingebaut werden. Das Ding ist im Kern tatsächlich Battle Royale, allerdings mit ein paar Feinheiten. Jeder Spieler startet mit einem Tier-3-Hunter, Bossmonster gibt's nicht. Extraktionspunkte entfallen auch. Wir jagen insgesamt vier Hinweisen hinterher, sammeln derweil Waffen und schalten andere Spieler aus. Hat ein Hunter den vierten Hinweis gefunden, wird er in

einem Kreis mit 200 Metern Durchmesser eingeschlossen. Die noch lebenden anderen Spieler müssen den Finder nun ausschalten, während der stetig Punkte gutgeschrieben bekommt. Ist der Spieler erledigt, entsteht der Kreis um seinen Killer. Das geht so lange weiter, bis nur noch ein Hunter übrig ist.

Dieser Battle-Royale-Ansatz klingt mindestens cool. Hunt: Showdown ist jedenfalls auf dem richtigen Weg. Das haben nach einem kostenlosen Wochenende im August auch viele andere Menschen erkannt, da war der Titel in den Steam-Bestsellern.



Hunt: Showdown ist ein Spiel für Bedachte, die auch in heiklen Situationen einen kühlen Kopf bewahren und lauern können.

MOUNT & BLADE 2: BANNERLORD

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Taleworlds** Termin: **2019**

Vielleicht macht der Sonnenschein in Ankara chronisch optimistisch. Das würde erklären, wieso das dort ansässige Studio Taleworlds für ihr Epos Mount & Blade 2: Bannerlords an einem Release-Datum in 2019 festhält. Das gletscherschnelle Entwicklungstempo des Spiels (es wurde bereits 2012 angekündigt!) liegt möglicherweise am angepeilten Umfang. Wie schon im Vorgänger will Taleworlds eine realistische Mittelalter-Sandbox abliefern. Die soll zwar diesmal eine kleine Kampagne bieten, aber die dient eher als Tutorial denn als richtige Story. Der Schwerpunkt liegt nämlich auch diesmal wieder auf freiem Vorgehen in einer lebensechten Spielwelt.

Held im Schnellgang

Zu Beginn basteln wir im Charaktereditor einen Helden, doch der ist anfangs noch schwach und unfähig. Dank etwas Startkapital können wir jedoch Söldner engagieren und uns einen Namen machen. Je besser der Ruf, desto stärkere Truppen schließen sich an; und vielleicht marschieren sogar ein paar Freiwillige mit. Apropos Marschieren: Damit wir in der riesigen Spielwelt Calradia mit ihren unterschiedlichen Klimazonen nicht ewig unterwegs sind, können wir auf Wunsch den Spielablauf beschleunigen. Auch sonst gibt's ein paar Komfortfunktionen wie Schnellreisen innerhalb der Siedlungen und die Möglichkeit, fix zu Händlern zu springen. Wer mag, kann sich seine Kohle nämlich mit bravem Warenhandel verdienen.

Ritterliche Aufgaben

Handeln, reisen, handeln, reisen, hin und wieder kämpfen – das könnte schnell etwas öde werden. Abwechslung kommt jedoch

durch die generierten Quests ins Spiel, denen man ihre »künstliche Erzeugung« nicht allzusehr ansehen soll. Ein raffinierter Questgenerator soll immer wieder neuen Stoff liefern, der sich auch immer wieder neu anfühlt. Oder man verdingt sich als Gladiator bei Arenakämpfen. Ein ausgeklügeltes Fertigkeitensystem sorgt dafür, dass bei all diesen Möglichkeiten der Rollenspielaspekt nicht zu kurz kommt. Schließlich geht es am Ende darum, ein episches Mittelalter-Abenteuer zu erleben. Hoffentlich noch 2019.



Epische Massenschlachten und extreme spielerische Freiheit sind das Markenzeichen der Mittelalter-Sandbox Mount & Blade 2.

METRO: EXODUS

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **4A Games** Termin: **22.2.2019**

Doppelt so viele Dialogzeilen wie in den Vorgängern (mitsamt DLCs) zusammen? Das klingt zunächst so, als wolle uns Metro: Exodus ein Kotelett an die Backe labern. Aber wer Metro 2033 und Last Light kennt, weiß, dass die unterirdischen Reisen des jungen Artjom nicht unbedingt vor verbaler Mitteilbarkeit strotzen. Wenn die Entwickler also sagen, dass in Exodus doppelt so viel geredet wird wie in den Vorgängern zusammen, ist das noch immer nicht auf Rollenspielniveau. Und trotzdem ist es bemerkenswert, so wissen wir immerhin schon, dass uns die Reise von Artjom und Co. durch das postnukleare Russland wirklich was erzählen will und uns nicht nur von Schauplatz zu Schauplatz schickt, um dort auf Mutanten zu schießen.



Unser Zug wartet auf der Brücke auf uns. Da müssen wir aber zunächst mal mit heilen Knochen hinkommen.

Raus aus Moskau

Erstmals in der Serie verlassen wir mit Held Artjom die Tunnel und Straßen von Moskau. Wir fahren mit einem Zug (und Begleitern) von Westen nach Osten durch Russland. Und durch die Jahreszeiten: Die Reise (über deren Zweck und Ende wir auf Basis der Bücher nur mutmaßen können) soll circa ein Jahr dauern. Nicht in echt, logisch, aber das Spiel will uns die Größe, Dauer und Anstrengung der Fahrt auch durch die sich verändernden Witterungen näherbringen. Außerdem soll's einen dynamischen Tag- und Nacht-Wechsel geben, den wir vor allem in den größeren Arealen spüren sollen.

Halboffene Welt

Dass Artjom mit einem Zug durch Russland fahren kann, bedeutet schon mal eins: Ja, die Radioaktivität ist inzwischen auf ein erträgliches Maß geschrumpft, wir müssen nicht ständig mit Verstrahlung rechnen – was auch bedeutet, dass wir nicht ununterbrochen mit Gasmasken durch die Gegend rennen. Es bedeutet aber auch, dass die Entwickler uns in die Landschaft schicken werden. Nicht in eine offene Welt, sondern immer mal wieder in größere Abschnitte, in denen der Zug aus unterschiedlichen Gründen Halt machen wird. Dort treffen wir dann eben nicht nur auf Mutanten, sondern auch auf Menschen, die unter anderem dafür verantwortlich sind, dass das Skript von Exodus so lang geworden ist. Sie erzählen uns von sich und ihren Erlebnissen in der Postapokalypse.

Schön in diesem Zusammenhang: Auch an Exodus hat Metro-Erfinder Dmitry Glukhovsky wieder maßgeblich mitgearbeitet. Er hat viele der Dialoge sogar selbst geschrieben.

RAGE 2

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Avalanche / id Software** Termin: **Juni 2019**

Gerade erst hat Avalanche Just Cause 4 veröffentlicht (Test in diesem Heft), aber eine Pause gibt's für die Schweden offenbar nicht, sie arbeiten derzeit noch an zwei weiteren Projekten, an einem sogar im Koop mit dem Traditionsstudio id Software: Rage 2. Das soll nach aktuellem Plan im kommenden Sommer erscheinen und zwei coole Dinge miteinander verbinden: den überdrehten Open-World-Blödsinn eines Avalanche-Spiels und das griffige Ego-Shooter-Gefühl eines id-Titels. Klingt nach einem Plan.

Nicht drin

Auf der letzten Quake Con wurde id-Boss Tim Willits über Details zu Rage 2 befragt, das Thema Lootboxen war dabei unvermeidlich. Und Willits versprach: Nein, es werde keine Lootboxen geben, man denke über alternative Systeme nach, Rage 2 auch über einen längeren Zeitraum attraktiv zu halten. Was in Kombination mit der Info, es werde auch keine klassische Multiplayer-Komponente geben, durchaus für hochgezogene Augenbrauen sorgt. Wird's am Ende gar der fast ebenso klassische DLC-Ansatz bei Rage 2? Es bleibt spannend.

Oh, Bäume!

Rage 2 spielt übrigens etliche Zeit nach dem ersten Rage von 2011, der alte Held ist Geschichte. Und die offene Welt soll dieses Mal wirklich eine offene Welt sein, die überdies mehr bieten wird als öde Wüste oder wahlweise wüste Öde. Das Spiel schließt zwar in Sachen Handlung grob an den Vorgänger an, aber dank der verstrichenen Zeit hat die Natur die Zukunftserde schon ein wenig zurückerobert. So werden wir uns auch in Sümpfen und unter Bäumen wiederfin-

den. Ein großes Plus für die optische Abwechslung in einer Postapokalypse. Menschen, die Avalanches Mad-Max-Umsetzung von 2015 kennen, werden wissend nicken, während sie sich noch etwas Sand von den Schultern streichen. Jetzt müssen die beiden Studios nur noch aufpassen, dass sie die Bereiche von Rage 2 mit Leben und einer gescheiten Motivation für uns füllen. Die fehlte uns im ersten Rage wegen der halbgaren Story irgendwie. Allein auf überdrehte Action zu setzen, reicht in unseren Augen jedenfalls nicht.



In Rage 2 treffen wir auch auf Gegner, die wir schon aus dem ersten Teil kennen. Allerdings in wesentlich cooler und hübscher.

SHENMUE 3

SHENMUE 3
SHENMUE 3SHENMUE 3
SHENMUE 3
SHENMUE 3
SHENMUE 3Genre: **Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Ys Net** Termin: **27.8.2019**

Shenmue erschien ursprünglich für Segas Dreamcast-Konsole und erzählt in bisher zwei Teilen die Geschichte des jungen Japaners Ryo, der mitansehen muss, wie sein Vater vom chinesischen Verbrecherboss Lan Di wegen eines uralten, angeblich magischen Handspiegels ermordet wird. Ryo schwört Rache und verdient sich das Geld für eine Schiffsreise nach Hongkong, wo er nach einigen Abenteuern Lan Di findet. Der ruchlose Gangster entkommt jedoch in die Berge, wo Ryo bei der Verfolgung auf die junge Shenhua trifft, deren



Ryo und Shenhua dürfen ihr Abenteuer nach 18 Jahren endlich fortsetzen. Wir wollen übrigens dringend wieder Gabelstapler fahren.

Familie den mystischen Baum Shenmue pflegt. Hier soll dann der dritte Teil einsetzen, der per Kickstarter finanziert wurde und im August 2019 endlich erscheint. Sollte das Spiel genug Geld einbringen, will Serienschöpfer Yu Suzuki auch die restlichen Kapitel noch veröffentlichen. Wir dürfen uns also darauf einstellen, dass die Rachegeschichte um den jungen Karateka nach Shenmue 3 wohl noch nicht völlig zu Ende erzählt sein wird.

Holprige Entwicklung

Segas ambitioniertes Dreamcast-Projekt zählte bei Erscheinen des ersten Teils Ende 1999 zu den teuersten Spielen überhaupt. Durch die schleppenden Verkäufe der Konsole gelang es Sega aber nicht, die Kosten wieder reinzuholen, und man zog nach dem zweiten der auf mindestens vier Teile ausgelegten Geschichte den Stecker. Doch Projektleiter Yu Suzuki gab nicht auf. Auf der E3 2015 stellte er sein Crowdfunding-Projekt Shenmue 3 vor, das anschließend die Kickstarter-Server zusammenbrechen ließ. Doch die Arbeiten am Spiel und auch die Finanzierung sollten sich länger hinziehen, als man zu Beginn dachte. 2017 hatte Yu Suzukis Team noch immer einige Crowdfunding-Aktionen laufen, und mit Deep Silver fand sich ein Publisher. Da die Entwicklung teurer geriet als angenommen und die Finanzierung nach der anfänglichen Fan-Euphorie schlagartig abebbte, musste das Team trotz zusätzlicher Crowdfunding-Kampagnen einige geplante Features streichen und wohl auch bei der Grafik Abstriche machen. Bei einem Verkaufsflop ist stark davon auszugehen, dass es kein weiteres Shenmue-Spiel geben wird und die Anhänger mit einer Geschichte ohne Auflösung leben müssen.

STAR CITIZEN: SQUADRON 42

Genre: **Weltraumspiel** Publisher: **Cloud Imperium Games** Entwickler: **Cloud Imperium Games** Termin: **2019**

Vor ein paar Wochen veröffentlichten die Entwickler im Rahmen der Citizen Con einen neuen Trailer zu Squadron 42. Und viele fragten sich danach, wofür man denn eigentlich die ganzen aufwändigen Motion-Capture-Aufnahmen mit Mark Hamill, Gary Oldman, Gillian Anderson und Konsorten im Vorfeld gemacht habe. Die Gesichter sahen gut aus, die Animationen allerdings sorgten für einen tiefen, tiefen Blick ins berühmte uncanny valley.

Ein bisschen generisch

Aber immerhin gab's endlich mal wieder neues Bewegtbild-Material aus der Solokampagne zu Star Citizen. Und auch wenn die gezeigten Szenen auf uns arg uninspiriert wirkten und die Gegner (die Vanduul) ein wenig wie die Überbleibsel aus dem letzten Ramschverkauf für generische Aliens anmuten, so sind wir doch nach wie vor gespannt, welche Geschichte uns Chris Roberts und Kollegen abseits von »Die Menschheit wird von Außerirdischen bedroht, nur du kannst uns retten!« erzählen wollen. Denn mehr wird's unterm Strich schon sein müssen, sonst bleibt am Ende nur eine Technikdemo fürs eigentliche Star Citizen, die das Staraufgebot und die dafür aufgewendeten Backer-Dollar nicht wirklich rechtfertigt. Und dann weht bestimmt auch durch die Reihen der noch glühenden Verehrer des Projekts ein eisiger Wind.

2019? Echt jetzt?

Aber 2019? Echt jetzt? Ja, echt jetzt – glauben wir. Wissen es aber natürlich nicht. Immerhin wurde der Solo-Ableger nun wirklich schon oft genug verschoben, seit 2017 will Cloud Imperium Games

auch diesbezüglich keinen Termin mehr nennen. Trotzdem: Spätestens Ende 2019 sollte Roberts zumindest die Solokampagne liefern, eigene Ansprüche und Perfektionsdenken hin oder her. Denn theoretisch kann man jedes Spiel unendlich weiter schleifen, unendlich oft verbessern, unendlich verschieben. Die Kunst ist allerdings auch, zu erkennen, wann Anspruch und Perfektionsdenken zu Wahn wird, und vorher auf die Bremse zu treten. Wir wünschen uns, dass Chris Roberts das neben seinen anderen Talenten auch beherrscht.



Der neueste Trailer von Star Citizen: Squadron 42 hat bei uns gemischte Gefühle hinterlassen. Dennoch freuen wir uns auf die Kampagne.

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Genre: **Action** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Respawn Entertainment** Termin: **4. Quartal 2019**

Auf der E3 2018 kündigte Electronic Arts beinahe beiläufig und ohne großes Tamtam ein neues Star-Wars-Spiel an, das derzeit bei Respawn Entertainment (Titanfall) entsteht. Allerdings hielt man sich bisher mit Details sehr zurück, außer einem Logo gab es noch nicht einmal einen Schnipsel bewegtes Material aus dem Spiel zu sehen. Was wir bisher wissen, ist entsprechend wenig: Star Wars Jedi: Fallen Order soll im sogenannten »Dunklen Zeitalter« spielen, das zeitlich zwischen den Episoden 3 (»Die Rache der Sith«) und 4 (»Eine neue Hoffnung«) der Kino-Saga angesiedelt ist.

Nach der Auslöschung

Fans wissen, dass es in dieser Zeit um die meisten Jedi-Ritter dank der berühmten »Order 66« des aufstrebenden Imperiums bereits geschehen war. Imperator Palpatine ließ die Beschützer der Alten Republik von seinen Klontruppen kaltblütig ermorden. Wahrscheinlich ist also, dass wir in die Kutte eines Jedi schlüpfen, der diesem hinterhältigen Massaker entkommen konnte. Zwar rechnen wir nicht unbedingt mit Yoda oder Obi-Wan Kenobi, doch Fans wissen, dass für die Hauptrolle zum Beispiel Padawan Ahsoka Tano in Frage kommt, die der Ermordung durch das Imperium entging.

Die Macht ist schwach in Star-Wars-Spielen

Beim Spiel von Respawn Entertainment dürfte es sich aller Wahrscheinlichkeit nach um ein Singleplayer-Abenteuer im Stil von The Force Unleashed handeln. Nach den beiden sehr durchwachsenen Battlefront-Spielen ist Electronic Arts den Star-Wars-Fans ein klassisches Solo-Abenteuer (haha!) nämlich bislang schuldig geblieben.



In Star Wars Jedi: Fallen Order werden wir eher nicht in die Haut von Obi-Wan oder anderen Jedi-Legenden schlüpfen.

Versuche gab es zwar einige, doch waren sie nie von Erfolg geprägt. Ein weiteres ambitioniertes Star-Wars-Spiel, das sich bei Visceral Games (Dead Space) in der Entwicklung befand und den Machern wohl über den Kopf wuchs, wurde zusammen mit dem Studio zu Grabe getragen. Das gleiche Schicksal erlitt das zuvor bei LucasArts begonnene Star Wars 1313, das die düstere Welt der Kopfgeldjäger und des kriminellen Untergrunds von Coruscant behandeln sollte. Motive daraus werden sich immerhin in der kommenden Star-Wars-TV-Serie The Mandalorian wiederfinden, die gerade unter der Leitung von Jon Favreau (»Iron Man«) gedreht wird. Viele Bothaner erlitten den Tod, um uns diese Information zu bringen.

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Massive Entertainment** Termin: **15.3.2019**

Ach, euch hat die Grippewelle erwischt und jetzt ist euer Nasinasi ganz rotiroti und ihr müsst dauernd husten? Sorry, für solche Lappalien gibt's von uns kein Mitleid, schließlich hat es die USA in The Division 2 deutlich härter erwischt. Wie schon im Vorgänger wütet ein Virus, die Spezialeinheit The Division soll im Zusammenbruch für Ordnung sorgen, diesmal allerdings im sommerlichen Washington D.C. statt im verschneiten New York. Insgesamt sollt ihr sechs Bezirke der amerikanischen Hauptstadt sichern.



Auch in The Division 2 wird es wichtig sein, im richtigen Moment vor Feindbeschuss in Deckung zu gehen.

Im Lootrausch

Am eigentlichen Spielprinzip ändert sich freilich auch in The Division 2 nichts: Wieder schießen wir uns allein oder (bevorzugt) zu mehr mit Teamkameraden im Koop durch die verseuchten Straßen und versuchen, diversen Gangs und Plünderern Einhalt zu gebieten. Triebfeder ist natürlich weniger unser Gerechtigkeitssinn als die Jagd nach immer besserer Beute. Wie gewohnt bekommen wir nämlich immer bessere Waffen und Gadgets, umfangreiche Statistiken verraten uns, welche Knarre wirklich den meisten Wumms hat. Abwechslung sollen auch die neuen Spezialistenklassen bringen.

Endgame von Anfang an

Ubisoft will einen Fehler des Vorgängers vermeiden und schon von Anfang an Endgame-Inhalte zur Verfügung stellen. Im ersten The Division hatten manche Spieler sehr schnell hohe Charakterlevel erreicht und sich dann mangels Aufgaben gelangweilt. Raids und besonders schwere Gebiete kamen erst später ins Spiel. Das soll sich nun ändern, unter dem Motto »Endgame first« will Entwickler Massive Entertainment schon von Anfang an herausfordernde Missionen und Raids liefern. Außerdem steht schon jetzt fest, dass es nach der Veröffentlichung mindestens drei Erweiterungen mit neuen Story-Inhalten und Spielmodi geben soll. Trotz Koop-Konzentration wollen die Macher auf jeden Fall sicherstellen, dass auch Solisten auf ihre Kosten kommen. Selbst wer ganz alleine im sonnigen Washington unterwegs ist, soll genug zu erkunden und erbeuten haben. Dazu passt, dass man beim Entwickler Massive Entertainment mehr Wert auf die Geschichte einzelner Überlebender legen will.

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **7.3.2019**

Wer das entzückend liebenswerte schwedische, englische oder belgische Königshaus von einem trauten Familienfoto in einschlägiger Fachliteratur beim Friseur kennt, der mag gar nicht glauben, dass Könige vor noch nicht allzu langer Zeit ein Haufen intriganter Fieslinge waren. Attentate, Pflichtheiraten, Scheinehen und Vatermorde waren da an der Tagesordnung, um sich die Krone zu erschleichen. Vielleicht war das aber auch nur im fernen Osten so, wo Creative Assemblys Total War: Three Kingdoms spielt.



An der bewährten Mixtur aus Strategiekarte und epischen Schlachten hält auch Total War: Three Kingdoms fest.

Streit ums Erbe

Das Strategiespiel nimmt sich jedenfalls die chinesische Ära der drei Königreiche um 200 n. Chr. als Vorlage, um vor diesem Hintergrund die serientypische Mischung aus Globalstrategie und Massenschlachten zu präsentieren – jede Menge Stoff für epische Schlachten also. Neu sind die zwei Spielmodi: Der erste stützt sich auf den historischen Roman »Die Geschichte der drei Reiche« und setzt damit eher auf eine romantisierte, leicht Fantasy-angehauchte Story. Der klassische Modus dagegen hält sich an harte historische Fakten und verzichtet etwa auf übermächtige, mythische Helden.

Drei Reiche für Cao Cao

Ein Problem für uns Europäer: Schauplätze und Figuren der chinesischen Geschichte wie der Meisterstrategie Cao Cao sind uns natürlich nicht so präsent wie Karl der Große & Co. Und dank eines Stammbaum-Systems erleben wir sogar eine zweite Generation von Generälen, wenn die alten Herren vernarbt vom Schlachtfeld abtreten. Dabei liegen die spannendsten Neuerungen von Three Kingdoms ohnehin in Details abseits der Gefechte. So sollen die Generäle jetzt persönliche Beziehungen haben und sich entsprechende Dialoge liefern, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld begegnen. Auch spielerisch haben die Charaktere mehr Einfluss als bisher. Jede Armee hat nun bis zu drei Generäle, deren Spezialisierung bestimmt (unter anderem) die Zusammensetzung der Truppe. Obendrein gehören die Anführer unterschiedlichen Klassen wie Wächter oder Vorhut-Krieger an. Wer sich also nicht am ungewohnten Szenario stört, bekommt ein reiferes, besseres Total War geboten.

WAS IST EIGENTLICH MIT CYBERPUNK 2077?

Cyberpunk 2077 hat 2018 einen eindrucksvollen Auftakt hingelegt. Aber wann erscheint es denn jetzt? Geht man nach Amazon, dann müssen wir noch bis zum Ende 2019 darauf warten. Aber Scherz beiseite, dabei handelt es sich natürlich nur um einen Platzhalter. Ein konkretes Erscheinungsdatum wurde bisher nicht verraten, allerdings kreisen bereits einige Hinweise durchs Web, mit denen wir den Zeitraum eingrenzen können. Die wichtigste Info zuerst: Cyberpunk 2077 kommt garantiert noch für PS4 und Xbox One. Und laut CD-Projekt-CEO Marcin Iwinski soll es darauf »großartig aussehen«. Nun würde ein CEO wohl kaum das Gegenteil behaupten. Aber wir können zumindest davon ausgehen, dass Cyberpunk 2077 in keiner völlig desolaten Fassung



Nach unserer Einschätzung erscheint Cyberpunk 2077 frühestens 2020. Vielleicht aber auch noch später.

für Last Gen erscheint wie seinerzeit Black Ops 3, bei dem 2015 in der Xbox-360-Fassung die komplette Kampagne fehlte. Aufwendige Last-Gen-Fassungen ergeben in der Regel nur dann Sinn, wenn eine neue Konsolengeneration noch in den Kinderschuhen steckt. Und das grenzt den Release-Zeitraum zumindest auf die Übergangsphase zwischen einer PS4 und einer möglichen PS5 ein. CD Projekt wird

sich gleichwohl nicht darauf beschränken, ihr großes Projekt allein auf dem PC und auf einer sterbenden PS4 oder Xbox One zu veröffentlichen. Es ergibt folglich Sinn, das Spiel genau auf den Übergang der Technik-Generationen zu taktieren. Cyberpunk 2077 erscheint demnach zwischen 2020 und 2021. Wir müssen also noch etwas Geduld mitbringen.

3x GameStar XL zum Sparpreis

Einmal im Monat gibt's in der neuen GameStar das Wichtigste aus der Welt der PC-Spiele auf einen Blick – gemütlich Blättern jetzt besonders preiswert.



**33%
SPAREN**

**3x GameStar XL
nach Hause**

**nur
13,99€**

VERSANDKOSTENFREI

GameStar kommt meist vier Tage vor dem Kiosktermin zu Ihnen nach Hause

EXKLUSIVES COVER

Die ganze Welt der PC-Spiele jeden Monat besonders elegant verpackt

ZWEI DVDs

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

Ganz einfach

- 1 Formular ausfüllen
- 2 Foto machen
- 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das GameStar Miniabo für nur 13,99€

Wenn ich GameStar über das Miniabo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 74,50 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

Vorname, Name		<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		Geburtsdag		BIC	
E-Mail		Datum / Unterschrift des neuen Lesers			

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

Preise außerhalb Deutschlands: siehe www.shop.gamestar.de

GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.

Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John



In der Weihnachtszeit liest Markus den Jungredakteuren gerne besonders schöne Artikel aus alten Ausgaben vor. Stets mit Bildungsauftrag, versteht sich, wie man Zeigefinger erkennt.

DAS TEAM



Heiko

Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN Nightwish, Frank Turner, Ash, Henry Rollins, Chuck Ragan. Winterzeit ist bekanntlich Konzerte-Zeit.

ZULETZT GEHÖRT zunehmend schlechter. Weil: Winterzeit ist Konzerte-Zeit.

ZULETZT GEDACHT Und auf welche Konzerte gehe ich 2019? Amorphis und Millencolin sind bereits eingetütet.

IHR SEID EIN PUBLISHER MIT VIEL GELD. WELCHES ROLLENSPIEL MÜSSTE OBSIDIAN FÜR EUCH ENTWICKELN? Meiner Meinung nach gibt's zu wenige Rollenspiele mit einem realistischen Szenario. Und Obsidian hat mit Alpha Protocol bereits bewiesen, dass sie das drauf haben. Jetzt noch die James-Bond- oder Mission-Impossible-Lizenz dazu, und fertig ist der Hit.

Michael Graf,
Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN Regensburg bei Regen

ZULETZT GEHÖRT Petras berechtigte Beschwerde, dass ich endlich die Teamseite ausfüllen soll.

ZULETZT GEDACHT Blizzard will nächstes Jahr »mehrere« neue Diablo-Projekte vorstellen. Ich wäre nach wie vor für einen Dungeon-Keeper-Klon, in dem ich als Diablo die Höhlen unter Tristram ausgrabe.

IHR SEID EIN PUBLISHER MIT VIEL GELD. WELCHES ROLLENSPIEL MÜSSTE OBSIDIAN FÜR EUCH ENTWICKELN? Eine Art Mass Effect mit Jean-Luc Picards Enterprise-D: Welten entdecken, Q auf den Zeiger gehen, Earl Grey schlürfen. Und Raumschlachten, ganz viele Raumschlachten.

Micha



Markus

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN »Narcos: Mexico«, ich mag diese pseudorealen Drogendokudramen einfach, gebt mir mehr davon!

ZULETZT GEHÖRT »50 Gramm Musik« von Lenze und de Buam. Zeigt einmal mehr, wie unheimliche Mundart-Musik geht.

ZULETZT GEDACHT Puh, Red Dead Redemption 2 zieht sich im Mittelteil ganz schön.

IHR SEID EIN PUBLISHER MIT VIEL GELD. WELCHES ROLLENSPIEL MÜSSTE OBSIDIAN FÜR EUCH ENTWICKELN? Kennt jemand die »Stormlight Chronicles« von Brandon Sanderson? Magiesystem, Charaktere, Welt ist alles schon da, das Ding programmiert sich quasi von selbst.

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN dass Netflix »Daredevil« einstellt. Böh, böses Netflix!

ZULETZT GEHÖRT »Last Chance to See«, von Adams selbst intoniert. Hab das damals nicht gelesen und bin froh, es auf diese Art endlich nachgeholt zu haben.

ZULETZT GEDACHT Winter macht mich immer so müde. Vielleicht bin ich ein Murmeltier?

IHR SEID EIN PUBLISHER MIT VIEL GELD. WELCHES ROLLENSPIEL MÜSSTE OBSIDIAN FÜR EUCH ENTWICKELN? Ich möchte einfach nur eine schicke Neuauflage von Alpha Protocol, damit dem Spiel endlich mal der Ruhm zuteil wird, der ihm gebührt.

Petra





Sandro

Sandro Odak
Head of GameStar.de

@riperl

ZULETZT GEWONNEN die Abstimmung unter Mitarbeitern, wie unsere neuen Meeting-Räume heißen sollen. Jetzt trifft man sich in Gondor, Rohan und Moria!

ZULETZT VORGESCHLAGEN auf der Weihnachtsfeier einen »Herr der Ringe«-Marathon anzubieten. Ich wär dabei!

ZULETZT GEDACHT ob ich wohl Budget bekomme, um die neuen Räume mit Schwertern, Speeren und Äxten der jeweiligen Region auszustücken?

IHR SEID EIN PUBLISHER MIT VIEL GELD. WELCHES ROLLENSPIEL MÜSSTE OBSIDIAN FÜR EUCH ENTWICKELN? Vielleicht schien es in meinen bisherigen Antworten noch nicht durch, aber ich mag ja »Herr der Ringe« sehr gerne.

Philipp Elsner,
Redakteur

@RootsTrusty

ZULETZT GETRUNKEN das Imperial IPA von Camba Bavaria. Da steckt in einem Glas mehr Geschmack drin als in zwölf Kästen Standard-Hellem von der Großbrauerei!

ZULETZT AUSGEGRABEN unter anderem Edelsteine, Alien-Eier und Fossilien – zusammen mit meinem treuen Minenarbeiter-Team im farnosen Deep Rock Galactic.

ZULETZT GEDACHT War es eine gute Idee, mich auf Twitter anzumelden? #latetotheparty #zweifel #wastuichhier

IHR SEID EIN PUBLISHER MIT VIEL GELD. WELCHES ROLLENSPIEL MÜSSTE OBSIDIAN FÜR EUCH ENTWICKELN? Definitiv eins ohne endlose Texttafeln. Wenn ich viel lesen will, nehme ich mir ein Buch!

Phil



Peter

Peter Bathge,
Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN »Wonder« von R. J. Palacio. Jetzt auch das Buch. Ähnlich toll wie der Film, nur ohne Julia Roberts. Menno.

ZULETZT GESEHEN »Star Trek: Deep Space Nine«. Es war Zeit für einen fünften Durchlauf. Odo for President!

ZULETZT GEDACHT Puh, dieses Assassin's Creed: Odyssey zieht sich zum Ende hin dann doch ganz schön lang hin.

IHR SEID EIN PUBLISHER MIT VIEL GELD. WELCHES ROLLENSPIEL MÜSSTE OBSIDIAN FÜR EUCH ENTWICKELN? Eine Buchadaption von »The Malazan Book of the Fallen/Spiel der Götter«, der besten Fantasy-Reihe überhaupt. Stoff für zig Nachfolger ist vorhanden.

Maurice Weber,
Redakteur

@Froody42

ZULETZT GESEHEN ganz neidisch Heikos Facebook-Meldung, dass er Nightwish gesehen hat. Aber wer zu dumm ist, sich rechtzeitig Karten zu holen, den bestraft das Leben.

ZULETZT GEHÖRT Nightwish auf dem Handy

ZULETZT GEDACHT Fortan werde ich ein perfektes Gedächtnis haben und nie mehr irgendwas zu spät tun oder vergessen! Zweifellos! Wo ist mein Handy eigentlich?

IHR SEID EIN PUBLISHER MIT VIEL GELD. WELCHES ROLLENSPIEL MÜSSTE OBSIDIAN FÜR EUCH ENTWICKELN? Ein gescheites Game-of-Thrones-Rollenspiel! Weil das wie kaum eine andere Marke auf die perfekte Kombination eines Publishers mit viel Geld und eines talentierten Entwicklerstudios wartet!

Maurice



Michael

Michael Herold,
Redakteur

@michiherold

ZULETZT GESPIELT Far Cry 5. Ich will alle großen Spiele, die ich 2018 versäumt habe, nochmal chronologisch nachholen. Ende 2019 bin ich dann vielleicht fertig damit.

ZULETZT GESEHEN Alle 24 »James Bond«-Filme. Hab mir die dicke Blu-ray-Sammelbox schon mal selbst zu Weihnachten geschenkt.

ZULETZT GEDACHT Roger Moore ist der beste James-Bond-Darsteller!

IHR SEID EIN PUBLISHER MIT VIEL GELD. WELCHES ROLLENSPIEL MÜSSTE OBSIDIAN FÜR EUCH ENTWICKELN? Etwas ganz Absurdes: Ein Japano-Rollenspiel, und zwar am besten in Zusammenarbeit mit den Designern von Studio Ghibli. Stellt euch nur mal ein Ni No Kuni 3 aus dem Hause Obsidian vor! Das wär was!

Dimitry Halley,
Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN die Absetzung von Daredevil. Eine Tragödie.

ZULETZT GEHÖRT die lauten Wutschreie vom Ex-Kollegen und Noch-Freund Johannes Rohe beim Battlefield-Zocken, weil diese Bomber einfach nicht vom Himmel stürzen wollen.

ZULETZT GEDACHT Ich habe schon lange keine Schleichwerbung für den GameStar-Podcast mehr gemacht. Dabei haben wir bald 100 Folgen. Hm.

IHR SEID EIN PUBLISHER MIT VIEL GELD. WELCHES ROLLENSPIEL MÜSSTE OBSIDIAN FÜR EUCH ENTWICKELN? Natürlich ein Star-Wars-Rollenspiel! Knights of the Old Republic 2 hatte so viele tolle Ideen. Als Publisher bekämen sie von mir auch mehr Zeit als damals.

Dmy



Nils

Nils Raettig,
Hardware-Redakteur

@nraettig

ZULETZT GESEHEN The Middle. Durchaus eine Option, wenn euch mal die Comedy-Serien ausgehen.

ZULETZT GEHÖRT einen unter Last doch noch etwas zu lauten PC. Da muss ich wieder ran!

ZULETZT GEDACHT Dafür, dass ich dann doch nur einmal die Woche am Rechner sitze und dann lediglich League of Legends spiele, stecke ich ganz schön viel Zeit ins Fein-Tuning. Aber das ist ja Teil des Hobbys.

IHR SEID EIN PUBLISHER MIT VIEL GELD. WELCHES ROLLENSPIEL MÜSSTE OBSIDIAN FÜR EUCH ENTWICKELN? Ein Spiel im Stil vom Steampunk-Fallout (1) »Arcanum«, bei dem man die komplette Kampagne im Koop spielen kann. Bitte, bitte, bitte!

Robin Rütter,
Trainee

@robinruether

ZULETZT GEGESSEN Schokoriegel mit Grüntee-Geschmack. Kann mich nicht zwischen »widerlich« und »lecker« entscheiden.

ZULETZT GESEHEN kein Land! Wie soll ich dich lieben, Magic: Arena, wenn du immer meine Starthand sabotierst?

ZULETZT GEDACHT Ich muss mir endlich mal Zeit für Red Dead Redemption 2 nehmen!

IHR SEID EIN PUBLISHER MIT VIEL GELD. WELCHES ROLLENSPIEL MÜSSTE OBSIDIAN FÜR EUCH ENTWICKELN? Ein Harry-Potter-Rollenspiel mit dichter Story! Bei den Schauplätzen lasse ich Obsidian freie Wahl, solange ich meinen »Spuck Schnecken!«-Fluch bekomme.

Robin



Just Cause 4

ALTER RICO ROSTET NICHT

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Avalanche Studios** Termin: **4.12.2018**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Der vierte Teil der Just-Cause-Reihe schickt uns als Rico Rodriguez mal wieder auf Diktatorenjagd im Urlaubsparadies. Die große Frage im Test lautet aber: Macht die PC-Technik diesmal genauso viele Probleme wie in Just Cause 3?

Von Stephan Freundorfer und Michael Herold

Eine neue Insel, ein neues Just Cause, aber immer noch der gute alte Rico. Im inzwischen vierten Teil der Just-Cause-Reihe schnappt sich der ehemalige CIA-Agent Rico Rodriguez wieder einmal Fallschirm und Greifhaken und macht sich erneut daran, ein wunderschönes Eiland von einem fiesem Diktator zu befreien. Nach Ausflügen in die

Karibik, nach Südostasien und ins Mittelmeer zieht es Rico in Just Cause 4 vor die Küste Südamerikas auf die rund 1.000 Quadratkilometer große Insel Solis. Und unser Held hat diesmal gleich zwei Gründe dort vorbeizuschauen: Erstens unterdrückt der schurkenhafte Geschäftsmann Oscar Espinosa die unschuldige Inselbevölkerung. Zweitens ist Solis die Heimat von Ricos verstorbenem Vater und wir fürchten, dass sein Tod keinen natürlichen Ursprung hatte.

Noch viel mehr als die Story interessiert uns im Test aber die Frage, ob die neue Apex Engine von den Avalanche Studios diesmal für ein besseres technisches Grundgerüst sorgen kann. Just Cause 3 mussten wir seinerzeit nämlich um satte sieben Punkte abwerten, weil die Technik der PC-Version nicht rund lief und das Spiel unter allzu großen Macken wie Abstürzen und Grafikfehlern litt.

Schlechtwetterfront

Zumindest in Sachen Story geht es gleich zu Beginn des Spiels jedenfalls schon mal hoch hinaus. Der Vorspann konfrontiert uns nämlich gleich mit dem finalen Ziel des Spiels: dem himmelhohen Laborturm im Hochgebirge der Insel, wo Espinosa residiert und an dem sogenannten Projekt Illapa forschen lässt. Der Name kommt nicht von ungefähr: Illapa ist der Donnergott der Inkas, und er steht hier Pate für eine Technik zur Kontrolle von Tornados, Sandstürmen und Blizzards. In Letzteren gerät Rico auch, er verliert sein Bewusstsein und den Kampf gegen Espinosa, noch bevor er begonnen hat.

Frisch aufgerufen werden gleich mal die Fronten abgesteckt. An unserer Seite steht dabei Mira Morales, eine junge Frau, deren Familiengeschichte ebenfalls mit Espinosa und Illapa belastet ist und die mit den Re-



Rico fliegt und der Tornado im Hintergrund wirbelt: In solchen Momenten hinterlässt die Open-World-Engine der Avalanche Studios einen tollen Eindruck.

Trickreicher Haken

Vorsicht: Beim Herumspielen mit Ricos Enterhaken kann man richtig viel Zeit verplempern. Schon die Konfiguration des Gadgets ist überraschend komplex und erlaubt unzählige Kombinationen – so ihr für die drei Nebenfiguren Aufgaben erledigt und euch Punkte zum Investieren verdient. Der Luftheber beispielsweise lässt sich in fünf Bereichen modifizieren: Welches Gas soll in dem Ballon stecken (fades Helium oder reaktiver Wasserstoff)? Soll er gepanzert sein? Soll er schweben, gelenkt werden oder dem Spieler folgen? Wie hoch soll er fliegen und wie soll er sich bei maximaler Flughöhe verhalten? Für alle Fragen gibt es unterschiedliche Antworten, die miteinander kombiniert werden können, um einen Ballon mit einer ganz eigenen, gezielten Funktion für ganz bestimmte Zwecke zu fabrizieren.

Das ist aber noch nicht alles: Auch wie und wann Funktionen der Hakenelemente ausgelöst werden sollen, könnt ihr bestimmen, oder gleich Luftheber, Zugmotor und Schubrakete in einem Hakenobjekt kombinieren. Um nicht ständig umständlich ins Mod-Menü wechseln zu müssen, können drei Konfigurationen festgelegt werden, die sich während der Action simpel über das D-Pad wechseln lassen. Praktisch und hilfreich: Kleine Videos erklären euch anschaulich die Funktionsweise jeder einzelnen Modifikation.



Zugmotor, Luftheber und Schubrakete können beliebig modifiziert und kombiniert werden. Drei Konfigurationen lassen sich via Schnellwahl während der Action verwenden.



Stephan Freundorfer
@LordKritisch

Trotz wachsender Genre-Konkurrenz ist für Avalanches rebellischen Radaubruder immer noch Platz in der offenen Welt: Kein Sandbox-Actiontitel genießt den Status der Zerstörung, in keinem geht es so gutgelaunt und gnadenlos Heerscharen gegnerischer Schergen an den Kragen. Teil vier der Just-Cause-Reihe macht da weiter, wo der Vorgänger aufgehört hat, legt aber noch ein bisschen drauf. Die Welt ist groß, ihre Regeln sind klar, und sie funktioniert vor allem die meiste Zeit so, wie es die Logik des Spiels vorsieht. Warum überstrahlt Just Cause 4 dann trotzdem nicht seinen Vorgänger? Optisch ist das Ganze arg durchgewachsen. Ebenfalls schwach ist das Level-design bei den Eroberungsmissionen, die nun mal genauso viel (oder sogar mehr) Zeit in Anspruch nehmen als die Story. Hier hätten sich die Designer gerne mehr einfallen lassen können. Dennoch: Auch Just Cause 4 wird nichts daran ändern, dass ich ein Fan von Rico Rodriguez bin.

bellens der »Armee des Chaos« gegen die Unterdrückung kämpft. Das Gegenstück zu Mira ist deren Cousine Gabriela, die als Kommandantin die Schwarze Hand anführt und über ein unerschöpfliches Reservoir von Truppen gebietet, die Rico auf Rädern, Ketten, zu Fuß, zu Wasser und in der Luft das Leben schwer zu machen versuchen.

Der Haken dran

Bei einer halsbrecherischen wie hektischen Fahrt auf der Ladefläche eines LKW schließen wir nicht nur Freundschaft mit dem jungen Rebellen-Hauptmann Sargento, für den wir im Lauf des Spiels optionale Aufgaben erledigen dürfen, sondern werden auch mit einer neuen Funktion unseres Enterhakens vertraut gemacht: den sogenannten Lufthebern. Ein sonderbarer Begriff, der für nichts anderes steht als Ballons, die an ein Objekt appliziert werden, das anschließend in den Himmel entschwebt – so es nicht zu schwer ist, was sich allerdings mit dem Verschießen weiterer Ballons beheben lässt. Auch Drahtseile mit eingebauten Zugmotoren lassen sich an Objekten und Umgebungsdetails anheften. Sind zwei Punkte verknüpft, zieht sich das Seil zusammen, wodurch zum Beispiel Schalter umgelegt oder Schurken und rote Explosionsfässer zu einer unerfreulichen Begegnung gezwungen werden. Und dann wären da noch die Schubraketen: Hakenschosse, die ein Objekt auf unseren Befehl hin kräftig beschleunigen können.

Das klingt nach einem fast schon verwirrenden Strauß an Möglichkeiten, mit denen

wir in der ersten Stunde des Spiels konfrontiert werden. Doch das Haken-Hantieren ist optional. Mehr als die klassische Zugoption brauchen wir in der Story nicht zwingend.

Schrittweise Eroberung

Um die Geschichte voranzutreiben und die zugehörigen Hauptmissionen angehen zu können, müssen wir zunächst einmal bestimmte Regionen von der Herrschaft der Schwarzen Hand befreien. Und das geschieht bei den meisten der gut 30 Gebiete, in die die Insel aufgeteilt ist, auf ziemlich gleichförmige Weise. Rico fährt, fliegt, schwingt und schwebt zu einer weitläufigen Militär- oder Industrieanlage des Feindes und bekommt dann über Funk Anweisung

gen, was zu tun ist. Gewöhnlich dreht es sich dabei um das besagte Finden und Zerstören von Generatoren, die beispielsweise gewaltige Kanonen mit Energie versorgen. Oder das Hacken von Rechnern, wofür wir den Computerfachmann der Chaosarmee in einer Garage aufpicken und zu einer Handvoll Terminals fahren müssen. Manchmal befreien wir auch einige Gefangene, denen Rico dann in stets gleicher Animation ein paar Pumpguns entgegenwirft und die uns anschließend unter schwerem Feuer zu einem Abholort begleiten. Die Häftlinge sind gute und zähe Kämpfer. Es müssen schon sehr viel dumme Zufälle passieren (die zum Beispiel zur Entfesselung eines Feuer- und Explosionsinfernos führen), damit einer von ihnen das Zeitliche segnet. Überhaupt: Mit einer halbwegs geschickten und umsichtigen Vorgehensweise werden wir nur selten im Spiel auf entmutigende Stellen stoßen.

Wenn unter uns alles explodiert und wir auch noch schießen und mit dem Fallschirm fliegen müssen, dann kann die Übersicht schon mal flöten gehen.





Michael Herold
@michiherold



Just Cause 4 ist alles andere als ein perfektes Spiel. Gerade die technischen und optischen Schwächen wie die matschigen Texturen oder das dauerhafte Kantenflimmern hat mich beim Spielen immer wieder furchtbar genervt. Aber trotzdem wiegt der unglaubliche Spaß, den ich mit Rico Rodriguez und seinem Greifhaken hatte, die meisten Unzulänglichkeiten weitestgehend auf. So unrealistisch es auch sein mag, es fühlt sich einfach super an, mehrere Kilometer am Stück mit meinem Wingsuit knapp 10 Meter über dem Erdboden durch Solis zu sausen, ohne auch nur einmal bremsen oder gar anhalten zu müssen. In solchen Momenten erinnert mich Rico geradezu an Spider-Man, und das ist nur ein Aspekt der Coolness des Hauptcharakters von Just Cause 4. Genau wie das Spiel mag auch Rico Rodriguez nicht makellos sein, aber wenn ich ein Auge zudrücke, ist er trotzdem ein supercooler Held.

Die Rücksetzpunkte sind ebenso fair wie der nicht einstellbare Schwierigkeitsgrad. Etwas Frust kommt höchstens bei Missionen mit Zeitlimit auf: Wenn wir innerhalb weniger Minuten die Terminals von vier weit voneinander entfernten Wachtürmen erreichen sollen oder zehn verminte Autos in einem Hafenbecken entsorgen müssen, drücken wir in der Hektik schnell mal eine falsche Taste.

Schnelle Reise über große Insel

Allerdings sind gerade die nervtötenden Missionen mitunter optional. Dann bleibt

eben ein Gebiet erstmal unter Kontrolle der Schwarzen Hand. Außerdem lässt sich die Vorgehensweise im Vorfeld recht gut planen. Hier erweist sich die Luftunterstützung durch die Chaosarmee als praktisch: Im Lauf der Zeit schalten wir Piloten und Material frei, das in Windeseile an unseren Standort geliefert wird – Waffen, Motorräder, Panzer, Flugzeuge, sogar ganze Schlachtschiffe.

Neben Hilfsmitteln transportieren die Piloten auch Rico selbst: Auf der Übersichtskarte wählen wir einfach einen der zahlreichen Orte und lassen uns hoch im Himmel darüber absetzen und genießen ein paar Sekunden des freien Falls über dem Inselparadies, bevor wir die Reißleine ziehen. Oder wir breiten die Arme zum Wingsuit-Flug aus, um auf einfache Weise an einen entfernten, noch nicht eroberten Ort zu gelangen.

Sandkasten-General

Ist die Eroberungsmission erfolgreich, rücken zwar Einheiten unserer Armee in die befreite Anlage ein, das Gebiet ist aber immer noch nicht unter Kontrolle der Rebellen. Um die Region komplett zu übernehmen, müssen wir auf der Übersichtskarte noch den Frontverlauf verschieben. Die dafür benötigten Truppen rekrutieren wir automatisch durch das Anrichten von Chaos, im späteren Verlauf werden zudem Einheiten durch Gebietsgewinne wieder freigesetzt.

Taktik spielt bei diesem Detail kaum eine Rolle, inszenatorisch machen die Fronten aber einiges her: Dort, wo sich Schwarze Hand und Chaosarmee gegenüberstehen, entbrennt ein für Ricos Abenteuer irrelevantes, aber atmosphärisches Kampfgeschehen, bei dem sich Infanterie, Helikopter, Panzer und Kampffjets Gefechte liefern.

Ebenfalls mehr schöner Schein als spielerisch relevantes Sein sind die von Espinosa und seinen Wissenschaftlern gesteuerten

Wetterkapriolen, welche die Entwickler im Vorfeld zu einem Kern-Feature von Just Cause 4 erhoben haben. Letztlich haben wir nur im Verlauf der Story mit Tornado, Gewitterregen, Sand- und Schneesturm zu tun. Sind die Missionen abgehakt, die uns mit den teilweise mitreißend inszenierten Extremwetterlagen konfrontieren, sind sie auch schon wieder vergessen. Zwar lassen sich Schneesturm und Konsorten in den Kontrollzentren für die dortige Gegend an- und abschalten, das bringt aber herzlich wenig.

Zeitvertreib à la Rico

Dennoch kann es sinnvoll und Spaß sein, nach dem Durchspielen der flott erzählten Story noch viele Stunden auf Solis zu verbringen. Wir hatten nach dem Finale rund 20 Stunden und 50 Prozent Spielfortschritt auf der Uhr, aber noch jede Menge Lust, die Insel eingehender zu erkunden.

Da wären zum Beispiel über 400 Wingsuit- und Vehikel-Stunts, in denen wir meist unter Zeitdruck oder im Höllentempo Ringe passieren müssen. Da sind Attentatsmissionen, bei denen wir ein bestimmtes Fahrzeug kapern, um damit einen gegnerischen Agenten abzuholen und ihn im Meer zu versenken oder bei einem spektakulären Crash in Flammen aufgehen zu lassen. Und da sind die Gräber der Vorfahren, die wir erkunden und deren Mechanismen wir durch Geschick und Grips beanspruchendes Hantieren mit unserem Haken auslösen usw.

Menschen- und Materialschlacht

Während des Durchforstens schickt uns die Schwarze Hand natürlich dutzendweise Kämpfer auf den Hals. Ricos Gegner sind hinreichend vielfältig: Das locker gewandete Fußvolk mähen wir mit einer kurzen Salve nieder, manch schwer gepanzerter und mit Railgun schmerzhaftes Energieblitze ver-



So einen Berg zu erklimmen, würde wohl eigentlich Top-Ausrüstung und viele Stunden Zeit voraussetzen. Aber Rico schafft den Aufstieg dank Enterhaken innerhalb von Sekunden.



Mit Ricos Greifhaken lässt sich jede Menge Schabernack anstellen. Mit ein paar Luftballons heben wir selbst schwerste Gegenstände wie LKWs in die Höhe.

schießende Supersoldat braucht dagegen eine ganze Reihe Granaten- oder gezielte Kopftreffer. Fies sind auch die Gegner mit Schilden oder schwerem Maschinengewehr, das in einem zweiten Feuermodus eine Deckung ausklappt. Oder ninjaartige Feinde, die uns mit dem Sniper-Gewehr malträtieren oder sich kurzfristig unsichtbar machen.

Wie von der Just-Cause-Serie gewohnt haben wir reichlich Feuerkraft zur Verfügung: Sämtliche getöteten Gegner lassen ihre Waffen fallen, und immer wieder stehen Kisten herum, aus denen sich Rico Deluxe-Kriegsmaterial wie Raketenwerfer und Co. pickt. Dumm bloß, dass er nur je zwei Waffen mit offenbar kleinen Magazinen mitschleppen kann, sodass wir gezwungen sind, uns alle zwei Minuten frisch zu bewaffnen.

Hilfreich ist dagegen, die Umgebungsdetails ins Gefecht miteinzubeziehen. Explosive Tonnen stehen an jeder Ecke, Gastanks explodieren auf verheerende Weise, Wachtürme stürzen ein und begraben Soldaten unter sich, und überhaupt gehen viele Levelstrukturen wunderbar kleinteilig und physikalisch korrekt kaputt. Ein weiteres Mal zeigt sich: Zerstörung ist die große Stärke von Rico und der Just-Cause-Reihe, und auch in Teil vier wird sie genussvoll zelebriert. Von Dauer ist sie allerdings nicht: Kehren wir später wieder an den Ort des verachtenden Geschehens zurück, haben die fleißigen Insulaner alles wieder aufgebaut.

Die Schwächen der PC-Version

Auch bei den Fahrzeugen regiert die serientypische Vielfalt: Unsere Vehikel reichen von der Rikscha bis zur Linienmaschine und vom Fischerboot bis zum Bomber. Was auch immer in der Gegend herumsteht, können wir verwenden, wobei die Steuerung nicht immer leicht von der Hand geht. Mit ein wenig Übung lässt sich aber selbst der Panzer elegant durch Parks und Pampas lenken.

Und apropos Steuerung: Hier findet sich einer der größten Schwachpunkte der PC-Version von Just Cause 4, denn Rico steuert sich wie schon in Just Cause 3 noch immer recht hakelig und die Tastatur ist geradezu überladen. Schließlich wollen wir rumrennen, zielen, schießen, drei verschiedene Greifhaken-Varianten verschießen und akti-

vieren, in Deckung gehen oder mit dem Fallschirm aus einem Gefecht fliehen – und das alles am besten noch gleichzeitig. Da fällt die Koordination unserer Steuerbefehle für Rico schon mal schwer.

Sogar in den Menüs muckt die Maussteuerung. Wir können zum Beispiel nicht mit dem Mousrad durch die Einstellungen scrollen, statt der Escape- führt nur die rechte Maustaste zurück, und häufig werden unsere Änderungen an den Spieloptionen nicht gespeichert. Wir empfehlen euch deshalb, auch am PC lieber mit dem Controller zu spielen. Und das tut uns bei einem Third-Person-Shooter schon ein wenig in unseren PC-Herzen weh, weil die Maus dem Joystick beim präzisen Zielen in einem Ballerspiel doch eigentlich überlegen sein sollte, aber in Just Cause 4 weht eben ein anderer Wind.

Besser als der Vorgänger, aber nicht perfekt

Ebenfalls kritisieren müssen wir die Präsentation des vierten Rico-Rodriguez-Abenteuers. Ohne Frage ist Solis eine hübsche und gigantisch große Open World geworden und sieht mindestens genauso gut aus wie Medici aus Just Cause 3. Aber dennoch sind uns beim Testen hässliche Matschtexturen aufgefallen. Außerdem stören häufige Grafik-Pop-ups und die rasterartig auftauchende Vegetation, was bei der Größe der Spielwelt allerdings nicht allzu überraschend ist. Auch die Zwischensequenzen hätten ein wenig mehr Politur gebrauchen können. Sowohl in den Cutscenes als auch im Rest des Spiels stört außerdem Kantenflimmern – und das in beiden verfügbaren Kantenglättungsmodi (FXAA und temporales SMAA).

Trotz dieser Schwächen ist Just Cause 4 aber weit entfernt von den Problemen des Vorgängers, deshalb gibt es keine Abwertung. Wir haben das Spiel auf mehreren Testsystemen ausprobiert und nur auf einem davon kam es zu gelegentlichen Abstürzen. Und es gibt ja auch sehr viel Positives in Just Cause 4, gerade wenn wir Chaos auf der Insel stiften oder einfach nur durch die Lande jagen – und das vollkommen ohne Fahrzeug: Die spannendste und auch schnellste Fortbewegungsmethode ist nämlich Ricos Ausstattung aus Haken, Gleitschirm und Wingsuit. ★

Mini-Technik-Check

Abseits der schwankenden Grafikqualität zwischen beeindruckender Weitsicht und etwas altbackenen Texturen macht Just Cause 4 technisch einen besseren Eindruck als der Vorgänger und läuft zum Release deutlich runder: Auf mehreren Testsystemen sind wir nur ein einziges Mal auf sporadische Abstürze gestoßen. Starke Bildraten-Einbrüche sind uns in Teil vier keine aufgefallen. Etwas unerfreulich ist hingegen das Grafikenü, das zwar viele Optionen bietet, aber keine vordefinierten Detailstufen. Auch die Menüführung ist verbesserungswürdig. So können wir mit der Maus nicht scrollen und die Tasten Escape und Backspace haben keine Funktion.

Insgesamt ist Just Cause 4 einen Tick zu hardwarehungrig für die Optik. Mit maximalen Details samt temporaler SMAA-Kantenglättung verlangt es bereits in voller HD-Auflösung neben einem flotten Vierkern-Prozessor und 8 GByte Arbeitsspeicher mindestens eine Grafikkarte mit 4 GByte Videospeicher wie zum Beispiel eine Radeon RX 570 oder GeForce GTX 970. Damit wird allerdings noch nicht die Hürde von stabilen 60 fps genommen, das Gameplay ist aber mit rund 45 Bildern pro Sekunde bereits sehr geschmeidig. Für WQHD bedarf es mit diesen Einstellungen mindestens eine RX Vega 56 oder GeForce GTX 1070. Wer in UHD-Auflösung spielen möchte, muss zwingend auf Nvidia setzen und eine GTX 1080 Ti oder RTX 2080 sein Eigen nennen oder im Falle von AMD die Grafikdetails reduzieren, denn auch die derzeit schnellste Radeon RX Vega 64 liefert bei 3840 x 2160 Pixeln deutlich zu wenig Bilder pro Sekunde für flüssiges Fliegen.

JUST CAUSE 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2400 / AMD FX 6300
GeForce GTX 760 / AMD R9 270
8 GB RAM, 59 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770 / Ryzen 5 1600
GeForce GTX 1070 / AMD Vega 56
16 GB RAM, 59 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- große und vielfältige offene Spielwelt
- wichtige Explosionen
- atmosphärische Extremwetter-Effekte
- teilweise hässliche Texturen und Grafik-Pop-ups
- Zwischensequenzen optisch schwach

SPIELDESIGN



- Spielplatz für Chaos und Zerstörung
- Fortbewegung von Rico funktioniert gut
- Multifunktionshaken erlaubt Physikspielereien
- Story-Missionen
- hakelige und überladene Steuerung

BALANCE



- fairer Schwierigkeitsgrad
- angenehm kurzweilige Story-Aufträge
- öde Nebenmissionen
- Rico ist schon fast zu stark
- Stunts nach Gießkannenprinzip über Karte verteilt

ATMOSPHÄRE / STORY



- für einen B-Actionstreifen passable Story
- riesige, lebendige, vielfältige Inselkulisse
- heftige Gefechte an den Fronten
- Synchronisation schwach
- abruptes Ende

UMFANG



- viele Waffen und Vehikel
- jede Menge Missionen und Herausforderungen
- Sandbox liefert Raum zum Experimentieren
- motivierendes Online-Ranking
- kein Multiplayer-Modus

FAZIT

Explosives Open-World-Spektakel in Form eines spielbaren B-Movies. Grafische Schwächen und öde Missionen kosten Just Cause 4 aber Punkte.



Darksiders 3

ZWISCHEN
HIMMEL UND HÖLLE

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Gunfire Games** Termin: **27.11.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Darksiders hätte schon immer mehr Erfolg verdient. Jetzt kriegt es mit Teil 3 eine neue Chance.

Von Maurice Weber und Dennis Michel

Darksiders ist genau betrachtet eine recht bizarre Serie: jahrelang totgeglaubt, jetzt mit Darksiders 3 vom neuen Studio der alten Entwickler bei einem neuen Publisher mit dem Namen des alten wieder am Start. Und wieder mit einem Spiel, das parallel zu den Vorgängern stattfindet und trotzdem überraschend viel ganz anders macht als diese. Wo das erste Darksiders ein Zelda in der Apokalypse sein sollte und der zweite Teil plötzlich Diablo-Anleihen hatte, erkennen wir im dritten einen völlig neuen Einfluss.

Manche Traditionen wahrt Darksiders 3 aber trotzdem: Auch diesmal spielen wir einen apokalyptischen Reiter. Die peitschenschwingende Fury ist die dritte im Bunde und soll inmitten des Weltuntergangs das Gleichgewicht auf Erden sichern, indem sie die sieben Todsünden zur Strecke bringt.

Kleine Bugs in der PC-Version

Die PC-Menüs in unserer Testversion weisen einige kleine, aber nervige Probleme auf. So zeigen manche Buttons nicht den korrekten Tooltip, und Knöpfe leuchten nicht auf, wenn wir mit der Maus darüberfahren. Laut Publisher THQ Nordic sind diese Fehler bekannt und sollen behoben werden.

Aus Zelda wird Dark Souls

Wollte man Freunden von den Darksiders-Spielen erzählen, nahm man bei den ersten beiden Teilen am besten den Vergleich zu The Legend of Zelda. Eine große Welt voller mit Rätseln gespickter Dungeons, die oft nur durch den Einsatz bestimmter Fähigkeiten gelöst werden können. Darksiders war aufgrund der härteren Action als »Zelda für Erwachsene« aber kein billiger Klon, sondern ein Meisterwerk. Damit ist klar: Fury tritt in große Fußstapfen. Aber für Teil 3 bedienen sich die Entwickler eines der beliebtesten Subgenres des letzten Jahrzehnts. Das Spiel greift Teile der Dark-Souls-Formel auf.

Habt ihr euch zuvor mit Krieg und Tod durch ganze Monsterhorden geschneuzelt,

stehen euch diesmal weniger, dafür umso härtere Schergen aus Himmel und Hölle im Weg. Bereits der erste Bosskampf gegen Neid nach wenigen Spielminuten macht deutlich: Wer planlos in die Tasten haut, hat keine Chance. So findet ihr euch schneller am Rücksetzpunkt wieder, als ihr Nephilim sagen könnt – womit wir auch gleich beim nächsten Souls-Merkmal wahren.

Eine manuelle Speicherfunktion gibt es nicht, dafür erscheint der altbekannte Dämon Vulgrim an fair platzierten Punkten in der Welt. Sterbt ihr den Antihelden-Tod, geht es hier samt auferstandener Gegner von vorne los. Eure erkämpften Seelen, die ihr bei Vulgrim gegen Items und Merkmalspunkte (die braucht ihr für Level-ups) eintauscht,



Die Welt ist ein riesiger Komplex, in dem wir einige Bossgegner in freier Reihenfolge jagen.



Die Feinde in Darksiders 3 setzen uns deutlich härter zu als in den Vorgängern. Wir müssen cleverer vorgehen.

bleiben, na klar, an Ort und Stelle eures Ab-
lebens liegen. Ein erneuter Tod lässt die
Seelen allerdings – anders als in Dark Souls
& Co – nicht verschwinden. Das senkt zwar
den Schwierigkeitsgrad, wirkt allerdings ein
wenig inkonsequent.

Das große Ganze mit »Aha-Effekt«

Habt ihr euch in Darksiders 2 noch recht li-
near mit eurem Ross »Verzweiflung« in der
großen Spielwelt bewegt, seid von Mission
zu Mission geritten und habt Stück für Stück
neue Dungeons freigeschaltet, so wartet in
Darksiders 3 der Großteil der zusammen-
hängenden Welt von Beginn an darauf, von
euch frei erkundet zu werden. Sogar die Rei-
henfolge, in der ihr die Erde von den Sieben
Todsünden befreit, ist nicht strikt festgelegt.
Keine Lust auf »Völlerei«? Dann schaut ihr
mal eben schnell auf die Kompass-Anzeige
am oberen Bildrand, die euch mit einem To-
tenkopf-Symbol anzeigt, in welcher Richtung

der nächste Boss auf euch lauert. Eine rich-
tige Karte, um den genauen Standpunkt zu
sehen, gibt es nämlich nicht. Lediglich die
Rücksetzpunkte bei Händler Vulgrim sind in
Regionen eingeteilt und dienen zudem als
nützliches Schnellreisesystem. Mit Fury geht
es durch die nahezu menschenleere und at-
mosphärische Großstadt-Postapokalypse
mit allerhand hübschen Schauplätzen. Klar,
Darksiders 3 ist grafisch kein modernes
Meisterwerk, will das aber auch gar nicht
sein: Gunfire Games versteht es, mit relativ
begrenzten Mitteln abseits der AAA-Block-
buster durch stimmige Comic-Optik im Stil
der Vorgänger Atmosphäre zu erzeugen. So
fehlt zwar der »Wow-Effekt«, dafür entsteht
durch nützliche Abkürzungen, die zuvor be-
reiste Orte geschickt miteinander verbinden,
ein »Aha-Effekt«. Habt ihr euch lange durch
ein Gebiet gekämpft, kommt es nicht selten
vor, dass eine kleine Abzweigung euer Inter-
esse weckt. Geht ihr der Spur nach, entdeckt

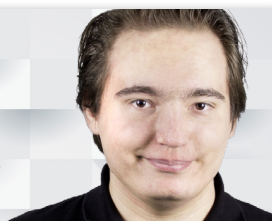
ihr einen Hebel. Zack, öffnet sich ein zuvor
versperres Tor, und wie aus dem Nichts lan-
det ihr in einem Gebiet, das ihr vor Stunden
bereits erforscht habt.

Samus Aran in wütend

Im Lauf der Reise erhält Fury zudem neue
Fähigkeiten, auch Hollows genannt, mit de-



Maurice Weber
@Froody42



Darksiders 3 macht vieles anders, bewahrt
aber damit gerade die Serientradition:
Schon Darksiders 2 wagte ja einige frische
Schritte – einige davon sehr gelungen, an-
dere weniger. Genauso ist es in Darksiders 3:
Der neue Ansatz für die Kämpfe macht sich
klasse, das Spiel gewinnt durch seine stär-
keren Feinde und seinen Anspruch an per-
fektes Ausweich-Timing einiges an Span-
nung. Dafür sagt mir die Abkehr von den
Rollenspiel-Mechaniken überhaupt nicht
zu. Die Charakterentwicklung fällt im Ver-
gleich zu Darksiders 2 derart minimal aus,
dass sie kaum motivieren kann. Und auch
die Seele eines jeden Rollenspiels vermis-
se ich: interessante Figuren und eine fesselnde
Story. Fury ist die mit Abstand unsym-
pathischste Darksiders-Hauptfigur bislang
und obendrauf völlig banal. Allerdings auch
eine verdammt coole Actionheldin: starkes
Design, coole Waffen, mächtige Fähigkeiten
– spielerisch hat die wütende Dame einiges
zu bieten! Ich fiebere vielleicht nicht mit ihr
mit, aber ich metzele mich nur zu gern mit
ihr durch die Horden der Hölle. Und
manchmal reicht das ja auch.



Krieg legte im ersten Teil mit einer Chaosform vor, Fury steht ihm hier in nichts nach.



Neid ist die erste Todsünde, die wir zur Strecke bringen müssen, danach ist die Bosswahl mehr oder weniger flexibel.



Der Feurige Rat hat uns einen Aufpasser mitgegeben, der mit Besserwisser-Kommentaren nervt.



Das Schwingen von Balken zu Balken ist essenziell, um in den verschachtelten Levels voranzukommen.

ren Hilfe ihr zuvor verspernte Wege passiert. Hat das glühend heiße Lavabecken zuvor beim Betreten den Tod bedeutet, stapft ihr mit aktivierter Flammen-Fähigkeit mühelos hindurch. Das Metroidvania-Prinzip ist hervorragend umgesetzt und motiviert auch nach Stunden, neue Gebiete zu erforschen. Wer weiß, vielleicht findet sich ein nützliches Item oder sogar ein versteckter Boss?

Einen Abstrich muss die Welt jedoch in Sachen Rätseldesign machen. Habt ihr es in den Vorgängern noch mit verzwickten Mechanismen zu tun bekommen, die oftmals all euren Grips erforderten, sind sie in Darksiders 3 in die Welt eingebunden und deutlich zu leicht. Das ist eine vertane Chance, da sich der neueste Serienteil so einer der größten Stärken der Reihe beraubt.

Erhaltet ihr einen Hollow, bedeutet das auch, dass Fury ihre Gegner fortan neben der Peitsche mit einer neuen Waffe (Schwert, Lanze etc.) aufmischen darf. Zwar gibt es davon bis Spielende lediglich eine Handvoll, aber Qualität steht in Darksiders 3 in diesem Punkt klar vor Quantität. So spielen sich alle Waffen unterschiedlich und sorgen im actiongeladenen Kampfsystem für ausreichend Abwechslung.

Abwechslung bieten auch die Kampffähigkeiten der Hollows. Besiegt ihr Gegner, füllt

sich nach und nach Furys Zornleiste. Komplett aufgefüllt könnt ihr Fury für kurze Zeit buffen und löst so beispielsweise eine starke Attacke aus oder schützt die Reiterin mit einem Abwehrschild. Neben den normalen Angriffen und Zornfähigkeiten kann sich Fury wie bereits Krieg und Tod in ihre Chaosgestalt verwandeln und so für kurze Zeit großen Schaden austeilen. Mit dieser mächtigen Kraft solltet ihr jedoch klug haushalten. Habt ihr sie verbraucht, dauert es eine ganze Weile, bis sie wieder einsatzbereit ist.

Wer kontert, siegt

Die knackigen Kämpfe haben wir bereits angesprochen. Um diese effektiver zu gestalten, kann Fury ihre Gegner auskontern. Weicht ihr im richtigen Moment aus, könnt ihr einen starken Gegenangriff auf eure Feinde starten. Auf das richtige Timing kommt es an, und speziell in besonders schweren Kämpfen machen Konter den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage aus. Insgesamt macht das auf wenige Waffen limitierte Kampfsystem mit dem Einsatz der Hollows und der Chaosgestalt Furys einfach eine Menge Spaß, lässt euch coole Kombos zaubern und wird durch die fordernden Kämpfe bis zum Schluss nicht langweilig. Einfacher geht das allerdings mit dem Gamepad. Dark-

siders gehörte schon immer zu den Serien, die sich mit Maus und Tastatur einfach nicht ganz so flüssig spielten, und das gilt auch für Teil 3. Anvisieren, angreifen und ausweichen gehen mit dem Controller lässiger von der Hand. Zum Teil liegt das in der Natur des Genres, aber die Entwickler hätten sich trotzdem etwas mehr Mühe mit der PC-Steuerung geben können. Bayonetta etwa funktionierte da besser. Und es sind nicht nur die Kämpfe: Auch die Menüs irritieren, weil wir unter anderem mit Backspace statt mit Escape zurück zum vorherigen Bildschirm springen. Warum? Aber selbst mit Tastatur ist das Spiel nicht unspielbar, nur ist es mit Gamepad eben spürbar besser.

Ich wünschte, ich wäre Tod

Die Erkundung der Welt macht genauso Laune wie die Kämpfe, doch wie steht es um die Reiterin selbst und ihre Geschichte im Darksiders-Universum? Hier zieht Fury im Vergleich mit ihren Brüdern ganz klar den Kürzeren. Zwar waren zuvor auch Krieg und Tod keine Frohnaturen, boten jedoch vom Charakter deutlich mehr Facetten als ihre Nephilim-Kollegin. Ihr kennt das, man wacht am Montagmorgen auf, blickt gedanklich auf eine stressige Arbeitswoche, stolpert aus dem Bett und schüttet zu guter Letzt den



Dennis Michel
@RecaBlog



Tods Reise in Darksiders 2 zählt für mich zu den meist unterschätzten Spielen überhaupt, da es nicht einfach die Zelda-Formel halbherzig kopiert, sondern dem Nintendo-Klassiker in puncto Spiel- und Rätselspaß mindestens ebenbürtig ist. Umso mehr hat es mich erstaunt, dass sich Teil 3 von der bewährten Gangart entfernt und mit dem Metroidvania-Ansatz und der deutlichen Nähe zur Souls-Serie neu definiert. Dieser Wandel bringt frischen Wind in die Reihe, das schadet ja bekanntlich nie. Mit Fury als Charakter bin ich jedoch bis zum Ende der größtenteils flachen Geschichte um die Sieben Todsünden nicht warm geworden. Zwar wird gegen Ende die eindimensionale Persönlichkeit ein wenig aufgelockert, über große Teile des Spiels ist die apokalyptische Reiterin aber schlichtweg unsympathisch und unnahbar. Das geschrumpfte Waffenarsenal überzeugt mit Klasse statt Masse, und die gewonnenen Fähigkeiten laden zum Erkunden neuer Orte der zusammenhängenden und abwechslungsreichen Welt ein. Zwar ist Darksiders 3 wie sein Vorgänger kein Meisterwerk, Gunfire Games haben es allerdings geschafft mit gekürzten Mitteln und entschlacktem Gameplay ein weitestgehend spaßiges und teils knallhartes Action-Adventure zu erschaffen.

heißen Kaffee über Bluse oder Hemd. Die Laune ist im Keller. In diesem Zustand müsst ihr euch Fury über weite Strecken der Handlung vorstellen. Zwar gibt es einen kurzen Moment, in dem sie ein wenig hinter ihre eindimensionale Art blicken lässt, und auch das Ende macht die Antiheldin interessanter, für einen wirklichen Bezug zur Figur reicht das jedoch nicht. Im Endeffekt dient sie als Mordwaffe, um nach und nach das Übel von der Erde zu tilgen. Das war's. Begleitet wird Fury genau wie seinerzeit Krieg von einer Beobachterin des Feurigen Rats,



Klingt unmöglich, aber Fury ist deutlich unsympathischer als Tod und Krieg.



Wer im richtigen Moment ausweicht, darf einen verheerenden Gegenschlag entfesseln.

die als (nerviger) Sidekick fungiert und ab und an im Dialog die flache Geschichte vorantreibt. Apropos flache Geschichte: Zwar endet das Spiel in einem furiosen Finale und bietet mit den Sieben Todsünden interessante Figuren, so richtig kreativ und spannend ist das Ganze jedoch zu keinem Zeitpunkt. So bewegt ihr euch von Sünde zu Sünde und fragt euch, warum der Fokus nicht mehr auf die Rahmenhandlung um den Kampf zwischen Himmel und Hölle gelegt wurde, der auf dem Rücken der Menschheit ausgetragen wird. Hier hat man eine Chance vertan, die epische Darksiders-Hintergrundgeschichte näher zu beleuchten.

Die PC-Technik: besser als auf Konsolen?

Das größte Sorgenkind von Darksiders 3 ist auf der Konsole allerdings die Technik. Auf der PS4 Pro kämpften unsere Kollegen von der GamePro mit Framerate-Einbrüchen, flackernden Lichtquellen und Pop-ups. Die gute Nachricht: Auf dem PC hatten wir deutlich weniger dieser Probleme. Die Framerate fiel zwar gelegentlich unter 60 Bilder pro Sekunde, aber nie massiv. Auch optisch hatten wir nichts auszusetzen. Nur die Zwischensequenzen wirken in einigen Momenten unfer-

tig. Da setzt ein Satz aus oder passt nicht zur Animation, oder eine Figur geht zu schnell in die nächste Animationsphase über. Das vergällt uns den Spielspaß zwar nicht, wirkt aber doch unschön. Unser Fazit: Das Darksiders-Comeback ist geglückt, Teil 3 macht vieles richtig. Zu neuen Höhen führt er die Serie jedoch nicht, die Vorgänger waren in einigen Bereichen einfach nochmal besser. Trotzdem: Schön, dass Darksiders wieder da ist! ★

DARKSIDERS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 5690K / AMD FX-8320
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3930K / Ryzen 5 1600
Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schöner Comicstil
- gute Lokalisierung
- coole Zwischensequenzen
- gelungene Musikuntermalung
- durchwachsene Texturen

SPIELDESIGN



- gelungener Metroidvania-Ansatz
- Dark-Souls-Formel
- kleines, aber spaßiges Waffenarsenal
- abwechslungsreiche neue Fähigkeiten
- zu leichte Rätsel

BALANCE



- fordernde Gegner
- knackige Bosskämpfe
- vier Schwierigkeitsgrade
- faire Rücksetzpunkte
- harter Einstieg

ATMOSPHÄRE / STORY



- spannende Rahmenhandlung
- packendes Ende
- atmosphärisch dichte Welt
- flache Geschichte
- größtenteils eindimensionale Antiheldin

UMFANG



- große, zusammenhängende Welt
- viel zu entdecken
- ordentliche Spielzeit
- optionale Bossgegner
- kaum Wiederspielwert

FAZIT

Darksiders 3 bietet frische neue Ansätze und spaßigen Spielablauf, lässt in puncto Story, Helden und Steuerung aber zu wünschen übrig.





Fallout 76

WARUM DAS WAGNIS NICHT AUFGEHT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda** Termin: **14.11.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Bethesda Launcher)**

Auf DVD: Test-Video

Fallout 76 will die alten Serienstärken mit Multiplayer, Survival und anderen frischen Ideen würzen, im Test schmeckt die Mischung aber eher verstrahlt als gesund, weshalb Bethesda noch ordentlich nachsalzen muss, um in gewohnte Werungsregionen zu gelangen.

Von Dmitry Halley und Maurice Weber

Fangen wir mal ganz schnörkellos an: Die Geschichte von Fallout 76 könnte spannend sein – wenn ihre Charaktere nicht alle tot wären. Das Spiel setzt so konsequent auf seine Multiplayer-Komponente, dass unsere Mitspieler die einzigen anderen Menschen im Ödland sind. Als KI-Figuren treffen wir nur Feinde wie irre Mutanten und Bestien. Tonbänder und Texttagebücher sind das Mittel, mit dem Fallout 76 seine Story erzählt.

Als einer der ersten Vault-Bewohner nach dem nuklearen Untergang werden wir in die Postapokalypse entlassen und sollen die

Welt wiederaufbauen. Auf dem Weg durch das Ödland von Appalachia folgen wir der Spur unserer Aufseherin, die schon vor uns auf ihre eigene Mission aufgebrochen ist. Nur schafft es das Spiel nicht, dass uns diese Mission je wichtig wird. In Fallout 76 sind es die Freunde, mit denen wir spielen, die uns am Herzen liegen, nicht die Ingame-Charaktere. Tatsächlich schafft es damit auf emotionaler Ebene etwas, das kein anderes Fallout so hingekriegt hat: Die Postapokalypse Seite an Seite mit unseren besten Freunden zu erkunden, ist ein tolles Gefühl!

Ich sehe tote Menschen

Aber in einer Welt, in der unsere Questgeber allesamt schon ins Gras gebissen haben, fühlen sich auch die Quests sinnlos an. Und jedes Mal, wenn wir uns auf die Suche nach einer neuen Zielperson machen, wissen wir schon vorher, dass uns am Ende nur wieder die nächste vermoderte Leiche erwartet! Trotzdem zieht Fallout 76 dieses Questschema so oft durch, dass es irgendwann fast schon albern wird. Wenn auch nicht so albern wie die Story-Missionen der Responder-Hilfsgruppe und ihrer Feuerwehr, deren Computer uns durch eine Aufnahmeprüfung nach der nächsten jagt – für eine Fraktion, die ausgelöscht ist! Aber nur als Mitglied dürfen wir auf den nächsten Computer zugreifen, der die nächste banale Mission ausspuckt.

Nun weiß jeder Bioshock-Spieler, dass sich selbst mit Tonbändern und wenigen NPCs sehr wohl eine fantastische Story er-



Ein Fallout ohne Todeskralle? Ähnlich undenkbar wie ein Fallout ohne Glitches und Bugs offenbar.



Die Welt von Fallout 76 ist reich an Details, allerdings wirkt die Grafik wegen der matschigen Texturen und der fehlenden Schatten veraltet.

zählen lässt. Aber Bioshock sagt mit halb so vielen Worten doppelt so viel wie Fallout 76. In Letzterem lassen sich die Sprecher auch mal minutenlang darüber aus, wie man Wasser abkocht. In Text-Terminals finden wir gern mal zehn Laboreinträge oder Tagebücher auf einen Schlag, aber Spannendes haben die selten zu sagen. Da hilft es nicht, dass viele Quests auch spielerisch recht banal ausfallen. Unser Tiefpunkt: Laufe im Zeitlimit von A nach B, drücke dort einen Knopf und renne dann zurück! Dass im Questgebiet völlig zufällig Gegner spawnen können, unterstreicht nur, dass hier jedwede Dramaturgie fehlt.

Ja, gelegentlich stoßen wir auch auf amüsante Ideen und müssen etwa Tiere mit spe-

zieller Munition beharken, um sie zum Sprechen zu bringen. Witzig! Und doppelt unterhaltsam, wenn wir zusammen mit Freunden drüber lachen können! Im Koop werden starke Momente noch besser und selbst die schwachen erlebt man zumindest gemeinsam. Und manchmal schreiben unsere gemeinsamen Erlebnisse ihre ganz eigenen Geschichten. Etwas, das andere Fallouts so nicht konnten.

Was sagt die Welt?

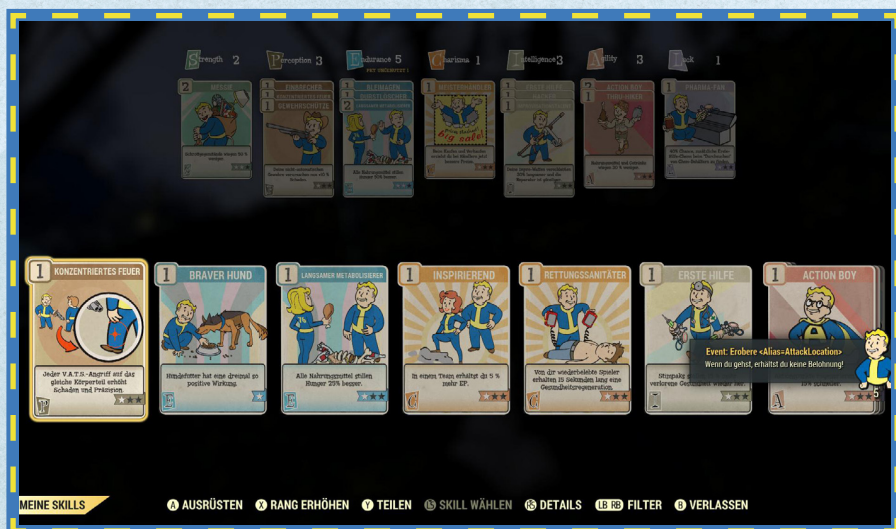
Nun sind Dialoge nicht der einzige Weg, eine Geschichte zu erzählen. Die modernen Fallout-Teile glänzten immer auch mit dem sogenannten Environmental Storytelling: kleine und große Story-Schnipsel, die wir beim

Erkunden der Spielwelt entdecken. Auch Fallout 76 bietet eine riesige Welt, in der wir an jeder Ecke über interessante Gebäude stolpern. Einmal schlugen wir uns einfach nur in die Büsche, um ein wenig Wild zu jagen, da entdeckten wir plötzlich ein altes Gefängnis voller Supermutanten.

Zu oft enthalten solche Sehenswürdigkeiten dann allerdings auch keine bemerkenswerten Geschichten. Meist finden wir einfach nur am Ende ein paar Crafting-Zutaten. Überhaupt versteht sich Fallout 76 nicht unbedingt auf furiose Höhepunkte und motivierende Belohnungen. Selbst lange Quests enden gern mal mit einer Antiklimax und ein paar Items, für die wir kaum Bedarf haben.

Charakter aus dem Boosterpack

Auch in Sachen Rollenspielmechanik baut Fallout 76 gegenüber den Vorgängern ab. Zwar steigern wir immer noch die sogenannten SPECIAL-Attribute unseres Charakters (also Stärke, Intelligenz, Agilität und so weiter), aber statt einen Skill-Tree auszubauen, ziehen wir die Perks jetzt aus zufälligen Kartenpaketen. Außerdem wählen wir immer eine weitere Karte, wenn wir unsere Figur hochstufen. Je weiter wir ein Attribut steigern, desto mehr dazugehörige Karten dürfen wir gleichzeitig ausrüsten. Ein clever spezialisierter Charakter lässt sich mit dem neuen System aber viel schwerer durchplanen. Obendrein sind die Perks längst nicht mehr so vielfältig und ausgefallen wie früher. Können sie auch gar nicht sein, dafür fehlen zu viele RPG-Mechaniken. Ohne Dialoge kann Charisma uns natürlich auch nicht mehr mit unserer Rhetorik helfen. Stattdes-



Ein gezielter Ausbau des eigenen Charakters ist wegen der zufälligen Karten, die die Perks befeuern, ziemlich anstrengend. Im Gruppenspiel ist das allerdings nicht mehr ganz so tragisch.



Menschliche NPCs gibt's nicht. Die sind alle längst gestorben. Stattdessen müssen wir mit Robotern »interagieren«. Das trägt nicht gerade zur Immersion bei.



Dimitry Halley
@dimihalley

Ich bin eigentlich ein weltoffenes Kerlchen, neugierig, meist geduldig. Ich suche Faszinationen in Spielen, die andere längst als Schrott abgetan haben, weil auch im salzigsten Acker vielleicht irgendwo ein Blümchen erblüht. Sogar kaputte Spiele können manche Fans mehr begeistern als ein Meisterwerk, weil sich für sie diese eine Wunderzutat entfaltet, die ein Test idealerweise trotz aller Kritik irgendwo erfassen sollte. Bei Fallout 76 fiel mir die Suche nach diesem gewissen Etwas schwerer als bei jedem anderen AAA-Titel, den ich in meinen fünf Jahren als Redakteur testen durfte. Denn kein einziges mögliches Highlight des Spiels läuft derzeit rund. Der Koop funktioniert, lenkt aber von der Story ab und enttäuscht mit einem unbrauchbaren PvP. Das Survival nervt, wo es motivieren sollte. Die Hintergrundgeschichte enthält spannende Zusammenhänge, wird aber denkbar ungünstig präsentiert. Fallout motiviert zu Entdeckungen, brems aber durch endlose, teils schlecht geschriebene Tagebucheinträge aus. Die Waffenvielfalt ist toll, die hakeligen Ballereien sind es nicht. Es bietet nach zig Stunden endlich spielmechanische Höhepunkte, fordert aber bis dahin viel Geduld von mir. Und dann die technischen Probleme, die Bedienung, die Bugs, die nach einem 15-Gigabyte-Patch (!) immer noch nicht ausgemerzt wurden! Was ich zwischen all diesen Problemen immer noch sehe, ist Potenzial. Appalachia könnte mit genügend Patches, Inhaltserweiterungen und Community-Liebe vielleicht auf einen guten Weg geführt werden. Aber eine mögliche Zukunft rechtfertigt keine derart misslungene Gegenwart: Fallout 76 ist im jetzigen Zustand, mit all diesen Fehlern, Engpässen und verpassten Chancen, einfach kein gutes Spiel – ganz unabhängig davon, wie die Wunderzutat vielleicht aussehen mag.

sen verleihen wir jetzt Buffs an unsere Koop-Kollegen. Das ist tatsächlich eine clevere Idee. Wenn Koop ein wichtiger Teil des Spiels ist, dann können wir nur loben, dass das Spiel auch gezielt Skills dafür anbietet! Und Charisma zur Fähigkeit für Partyanführer umzufunktionieren, ist in diesem Rahmen ein schlauer Gedanke, um die neuen Möglichkeiten von Fallout 76 zu betonen. Wer sich auf das VATS-System spezialisieren will, kommt aber nicht auf seine Kosten. Zwar können wir jederzeit diese Zielhilfe zuschalten, um Körperteile anzuvisieren – nur eine Zeitlupe kann VATS in einem Online-Spiel nicht mehr. So bleibt nur eine Echtzeit-Zielhilfe, die sich sinnlos anfühlt. Es ist einfacher und effektiver, direkt zu ballern. Am besten im Team. Der Koop von Fallout 76 funktionierte bei uns ziemlich einwandfrei. Die Verbindung blieb stabil, uns plagten keine Lags (auch wenn die Freundesliste im Spiel selbst ein wenig ungenau ausfällt). Insgesamt kann man sich in einem Vier-Spieler-Team gemeinsam ins zerstörte Appalachia begeben, und da es in der Welt keine NPCs gibt, geht das recht atmosphärische Einsamkeitsgefühl auch im Verbund mit

Freunden nicht verloren. Und ganz generell sorgen die insgesamt 24 Spieler auf einem Server nie dafür, dass sich die riesige Open World sonderlich bevölkert anfühlt. Wildfremden Abenteurern läuft man recht selten über den Weg. Und falls das doch mal passiert, dann nehmen sie in der Regel kaum Notiz von uns, weil sie sich auf ihre eigenen Aufgaben konzentrieren.

Es gibt auch größere Events, bei denen man mal gemeinsam einen Roboter eskortieren, mal gegeneinander um einen Punkt kämpfen muss. In den ersten 25 Spielstunden hielten sich tatsächliche Interaktionen allerdings sehr in Grenzen, zumal es auch keinen Textchat gibt, in dem man Leute gezielt anschreiben könnte.

Ein gelungener Koop

Sich in Appalachia mit Freunden auszutoben, dürfte vielen Spielertypen deutlich mehr Freude bereiten als ein Solo-Durchlauf. Schießereien mit großen Gruppen spielen sich dynamischer, durch mögliches Wiederbeleben reduziert sich der Frust gegen besonders dicke Feinde. Und dann entfalten sich im Zusammenspiel eben auch diese un-



Darf ein Spiel von Bethesda im Jahr 2018 noch so aussehen? Wir finden: nein!



Appalachia hat aber auch schönere Ecken zu bieten. Hier schauen wir bei Tageslicht auf ein herbstliches Tal.

geskripteten Geschichten, die nur unserer Truppe gehören: das eine Mal, als wir gemeinsam vor Verbrannten flohen, weil jedem von uns die Waffen zersprungen waren. Als wir die KI austricksten oder ein ganzes Supermutanten-Lager mit Sniper-Feuer ausradierten. Multiplayer-Geschichten eben. Die eigentliche Story rückt dadurch jedoch noch weiter in den Hintergrund.

Trotzdem halten wir den Koop für eine gute Sache, denn rein spielmechanisch wirkt sich die Aufgabenteilung sehr positiv auf die Rollenspielelemente von Fallout 76 aus. Wer solo levelt, wird zum Weg des Allrounders genötigt, weil man logischerweise alles allein machen muss. Allerdings fehlen in den ersten Stunden richtige Herausforderungen für eine gut aufgestellte Gruppe.

Die PvP-Misere

Theoretisch kann man in Fallout 76 auch gegen andere Leute spielen. Wer in Appalachia auf einen fremden Spieler stößt, kann die Laserwaffe zücken und draufheizen. Allerdings verursacht man so fast keinen Schaden, erst wenn der Feind das Feuer erwidert, geht das eigentliche PvP los.

In der Praxis spielt sich diese PvP-Eröffnung aber denkbar ungenau. Irgendwie müssen kompetitive Naturen ja den Kampf eröffnen, der Angreifer bleibt aber stets im Nachteil, weil der Feind in aller Seelenruhe Geschütztürme und Waffen platzieren und vorbereiten kann, bevor er den Kampf annimmt. Oder er loggt sich einfach aus und startet eine neue Sitzung. Ein bisschen geschickter ist der »Jäger/Gejagte«-Modus, den man im Pip-Boy aktivieren kann. Alle beteiligten Spieler bekommen jeweils eine Zielperson zugewiesen, die sie um die Ecke bringen müssen. Und natürlich wird man auch selbst gejagt. Tatsächlich sind uns auf unseren Reisen die meisten Spieler aber freundlich und kooperativ begegnet.

Rollenspiel minus Motivation gleich Survival

Survival bedeutet in Fallout 76 vor allem, dass ständig Balken und Zahlen herunterti-

cken und wir einen großen Teil der Spielzeit damit verbringen, sie wieder aufzufüllen. Mal haben wir Hunger. Mal Durst. Mal sind wir von all dem Essen und Trinken verstrahlt. Mal brauchen wir Munition, mal fällt unsere Waffe auseinander. Und wenn wir all diese Alltagsprobleme im Griff haben, kann das nur eins bedeuten: Unser Inventar ist überladen. Denn was wir in Fallout 76 vor allem machen, um unseren endlosen Hunger nach Crafting-Materialien zu stillen: jedes Stück Schrott mitgehen zu lassen, das uns unterkommt. Eimer, Löffel, Bierflaschen, alles.

Allerdings ergibt sich nie echte Sammel-motivation, weil Fallout 76 uns gleichzeitig fürs Sammeln bestraft. Inventar und Lager-

truhe sind so frustrierend winzig, dass wir ständig im fummeligen Item-Menü rangieren müssen, nur um alles unterzukriegen. Das hat laut Bethesda technische Gründe, das Spiel soll nicht zu viele Items in der Welt tracken müssen. Man will hier bald per Patch nachbessern. Bis dahin bleibt die Beutejagd in Fallout 76 frustrierend.

Jetzt mag der Genre-Fan natürlich sagen: »Was regt ihr euch auf? Hunger, Durst und Crafting gehören eben zu Survival-Spielen dazu!« Stimmt! Allerdings schafft es Fallout 76 nicht, mit diesen Elementen das eigene Spielkonzept zu bereichern. Sie bauen keinerlei Nervenkitzel auf, weil wir nie ernsthaft in Gefahr sind: Fehlt es an Wasser oder Nah-

Die wackeligen Säulen von Fallout 76



Handlung: Wer in Fallout 76 eine Story sucht, wird enttäuscht. NPCs fehlen, weil alle tot sind. Wir erledigen nur vergleichsweise einfallslose Quests, die dank fehlender Auftraggeber noch dazu recht sinnbefreit wirken.



Koop: Zusammen mit einem oder mehreren Freunden das Ödland unsicher zu machen, ist tatsächlich über weite Strecken unterhaltsam. Auf Zufallspartner sollte man dabei allerdings besser verzichten.



Survival: Der Überlebenskampf in Fallout 76 fällt nervig bis unbefriedigend aus, trotz Bau-Modus. Bethesda hat hier einfach noch nicht die richtige Balance zwischen Belohnung und Mühen gefunden. Das geht besser.



Das PvP: Die grundlegende Mechanik ist so strukturiert, dass PvP-Situationen recht selten zustande kommen. Wer also auf spannende Gefechte gegen andere Spieler aus ist, sollte lieber zu einem anderen Survival-Spiel greifen.

rung, reisen wir notfalls einfach flott ins Startgebiet zurück, bedienen uns am Fluss und erlegen ein paar Maulwurfsratten. Das spielt sich in der Regel wie Fleißarbeit. Und selbst wenn wir mal den Löffel abgeben – was soll's? Im Todesfall respawnen wir in der Nähe und müssen nur zurück zu unserer Leiche laufen, um unsere Items aufzuklauben. Überleben in Fallout 76 ist Arbeit, Zeitaufwand, aber keine Herausforderung.

Am ehesten könnte uns noch das Bauen vorantreiben. Unser eigenes Lager aufstellen! Vielleicht sogar eine kleine Stadt mit unserem Team. Nur: Wir haben nie das Gefühl, eine Welt zu neuem Leben zu erwecken. Zumal sich Fallout 76 auch selbst sabotiert. Mit jedem Spielstart werden wir auf einen zufälligen Server eingeloggt. Hat in der Welt schon ein Spieler dort gebaut, wo vorher unser Lager stand, haben wir Pech gehabt. Unseres ist dann futsch und landet wieder im Inventar. Ohne persistente Welten kann es auch kein Gefühl geben, Appalachia unseren Stempel aufzudrücken.

Es wird besser – aber nicht genug

Tatsächlich gewinnt Fallout 76 neue Facetten, wenn wir den monotonen Anfang hinter

uns gelassen haben. Dann nähern wir uns Items, die endlich so cool sind, dass sie zum Crafting und Questen motivieren: Power Armor und Laserwaffen etwa. Und wir dürfen sie auch mal gegen eindrucksvolle und fordernde Feinde wie das Scorchbeast richten. Dann ist auch Teamwork gefragt. Aber selbst im Lategame verschwinden längst nicht alle Probleme. Sie lassen sich höchstens schrittweise mildern. Je weiter wir voranschreiten, desto mehr Items und vor allem Perks dürfen wir ausrüsten, um etwa unsere Tragekapazität zu erhöhen. Aber auch das ist nicht wirklich motivierend, weil es sich nicht nach bedeutsamem Fortschritt anfühlt. Wir kommen nur langsam, ganz langsam an den Punkt, an dem uns die Survival-Mechaniken nicht mehr auf den Keks gehen. Das geplante höhere Truhenlimit ist ein guter Anfang, aber Bethesda hat noch einiges mehr zu tun.

Appalachia mit Tiefen

Und dann die Technik! Selbst die schönsten Abschnitte Appalachias können nicht kaschieren, dass Fallout 76 nicht auf der Höhe der Zeit ist. Die Texturen von Landschaften, Gegenständen und Charaktermodellen fal-

len vielerorts detailarm aus, in Innenräumen fehlen oft Schattierungen von Einrichtungsobjekten. Das Ergebnis wirkt dann entsprechend platt. Feinde greifen hölzern animiert an, spektakuläre Effekte sucht man vergeblich. Und ja, nicht jedes Spiel muss ein grafisch opulentes Brett sein. Problematisch bleibt allerdings, dass Fallout 76 in puncto Performance lange nicht so rund läuft, wie es angesichts der Technik sollte. Mit einer GeForce GTX 1070 erreichen wir auf hohen Details in Full HD zwar recht stabile 60 Bilder pro Sekunde, bereits mit einer GTX 970 gehören Ruckler jedoch zur Tagesordnung.

Zudem fehlen einige wichtige Einstellungsmöglichkeiten, beispielsweise ein FOV-Slider. Und kurioserweise stößt die Bildrate bei 63 fps auf ein von Bethesda platziertes Maximum wegen befürchteter Probleme mit der Physik bei zu hohen fps-Werten – heutzutage eigentlich ein Unding. Gegenüber der Beta hat sich die Performance zwar durchaus verbessert, trotzdem muss Bethesda hier noch nachpatchen. Das gilt übrigens auch für Bugs und Glitches.

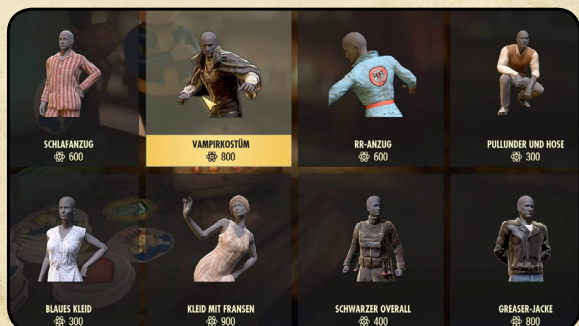
Bugs und Glitches in Fallout 76

Fallout 76 ist nicht das Bug-Fiasko, das viele nach der Beta befürchteten. Aber wie in vielen früheren Bethesda-Rollenspielen tauchen Glitches in unregelmäßigen, aber stetigen Abständen auf. Feinde spawnen in Böden, die KI kommt hier und da mit der Wegfindung nicht zurecht. Auch grafische Bugs wie flimmernde Schatten oder fehlen-

Der Atomic Shop

Bethesda orientiert sich mit Fallout 76 am Live-Service-Modell. Damit geht nicht nur ein regelmäßiger Nachschub von Inhalten einher, sondern auch Mikrotransaktionen für allerhand Ingame-Gegenstände im Online-Rollenspiel. Die Entwickler wollen für Skins, Emotes, Tattoos oder Posen für den Fotomodus die Währung Atome sehen. Ihr müsst die Items im Shop nicht für Echtgeld kaufen, da ihr auch im Spiel reichlich Atome sammeln könnt. Insgesamt sind die Aufgaben dazu ebenfalls in sieben Herausforderungskategorien eingeteilt: Täglich, Wöchentlich, Charakter, Überleben, Kampf, Sozial und Welt.

Anfangs ist das noch recht leicht. So wandern 40 Atome auf euer Konto, wenn ihr zwölf verschiedene Kräuter erntet oder von Strahlung gereinigte Wasserflaschen sammelt. Auch durch Levelaufstiege, eine bestimmte Anzahl von Gegnertötungen oder das Lernen von Rezepten erhaltet ihr die Währung. Drei wilde Ghule mit einer einfachen Waffe zu vernichten, garantiert beispielsweise 30 Atome. Wir haben in den ersten zehn Spielstunden rund 800 Atome durch Quests kassiert, die nebenbei durchs einfache Spielen aufs Konto purzelten. Sind die einmaligen Quests aber einmal abgearbeitet, wird es etwas zäher. Mithilfe der täglichen Aufgaben könnt ihr maximal 60 Atome pro Tag verdienen. Das macht 420 Atome in der Woche. Zusätzlich könnt ihr noch wöchentliche Aufgaben erledigen, die euer Konto nochmal um maximal 150 Atome verstärken. Also könnt ihr insgesamt pro Woche maximal 570 Atome dazuverdienen, wenn ihr wirklich alle Aufgaben erfolgreich abschließt. Pro Account dürft ihr solche Aufgaben aber nur einmal abschließen. Ihr verdient also nicht mehr Atome, wenn ihr einen neuen Charakter erstellt, da Belohnungen und die dazugehörigen Aufgaben an euren Account gebunden sind. Dafür stehen die freigeschalteten Käufe jedem Charakter im Account zur Verfügung. Wer sich die teuersten Skins kaufen will, muss also lange sparen: Um 1.800 Atome zu verdienen, muss man mindestens drei Wochen und drei Tage lang alle Daily- und Weekly-Quests erfüllen (und hat dann 1.830 Atome erspielt).



Maurice Weber
@Froody42



Ich bin kein weltoffenes Kerlchen. Ich bin ein mürrischer, altmodischer Sack - und Fallout 76 ließ mich mürrisch nach den guten alten Zeiten grummeln wie lange kein Spiel mehr. Wäre Bethesda doch einfach beim Rollenspiel geblieben! Der Schritt zum Online-Survival hatte auf dem Papier durchaus Potenzial, erweist sich in der Praxis aber schlichtweg als Fehltritt. Das Spiel opfert zu viel in Sachen Spannung und Story und gewinnt dafür zu wenig, weil viele der neuen Mechaniken mehr frustrieren als begeistern. Das Spiel scheint stellenweise regelrecht geschlossen, mich am Spaßhaben zu hindern. Auf jeden coolen Moment folgt zwangsweise irgendein Fehler, eine Survival-Fleißaufgabe, ein lahmer Standardkampf. Ja, wer sich durchbeißt, der wird durchaus auch Highlights erleben. Gerade im späteren Spiel legt Fallout 76 zumindest ein wenig an Spannung zu, fährt interessantere Feinde und Items auf. Was fehlt, ist die Motivation, sich tatsächlich so weit vorzukämpfen. Denn selbst die besten Momente des Spiels sind nicht spannend und häufig genug, um all die Plackerei zwischendurch zu ertragen.



Wenn's in Sachen Story langweilig wird, kann man sich immerhin noch lustig kleiden. Vorausgesetzt, man findet oder kauft Klamotten.

de Bodentexturen tauchten immer wieder auf. Einmal schwebte vor uns ein Schraubenschlüssel durch Luft, andernorts eskortierten wir einen Roboter, der sich im Berg verding. Wir mussten die Quest abbrechen und neu starten. Diese Bugs verteilen sich natürlich auf ziemlich lange Spielsitzungen, in denen sie dann doch seltener als befürchtet auftauchen. Nervig sind sie trotzdem.

Das größte Manko: Die PC-Bedienung

Zweifellos fürchterlich finden wir indes die Bedienung von Fallout 76. Dass wir auf dem PC bei einem Rollenspiel-Shooter zum Gamepad raten, spricht Bände: Mit Maus- und Tastatur steuert sich das Spiel alles andere als optimal, weil die Belegung intuitiv und hoffnungslos überfrachtet ist. Bereits im Charaktereditor verknotet man sich die Finger, weil X, A, D, S, Z, und C in Kombination mit der Maus und kontextabhängigen Doppelbelegungen mit pianistischer Fingerfertigkeit beherrscht werden müssen. Wer im Spiel das Hauptmenü sucht, landet mit Escape erstmal auf der Weltkarte und muss dann Z drücken, obwohl das Spiel eigentlich Y meint. Die deutsche Fassung ignoriert die

Y-Z-Vertauschung gegenüber dem amerikanischen Layout. Selbst die Gamepad-Bedienung hat mit den Funktionen von Fallout 76 zu kämpfen. Im Pip-Boy-Menü müssen etwa mehrere Reiter bedient werden, wer dabei aus Versehen LB drückt, landet im Baumenu, das Questjournal versteckt sich weit hinten. Klar, wer sich die Zeit nimmt, kann jedes Tastenlayout anpassen und/oder beherrschen. Doch im Komfort fehlt Fallout 76 einfach der Feinschliff.

Ernüchterndes Fazit

Ihr merkt: Fallout 76 kämpft mit einer ausgewachsenen Identitätskrise. Es bietet eine riesige Spielwelt, preist spannende Schauplätze und einen spaßigen Koop an. Wer sich von diesen Versprechungen nach West Virginia entführen lässt, muss sich aber auf viele, viele Enttäuschungen gefasst machen. Nur wer dem Spiel wirklich viel Duldsamkeit und Milde schenkt, bekommt etwas zurück. Vielleicht entwickelt sich Fallout 76 durch DLCs und Updates in eine bessere Zukunft, aber vielleicht hätte es auch einfach noch mehrere Monate Entwicklungszeit gebraucht. Noch ist das Wasteland nicht verlo-

ren, aber Bethesda muss dringend und schnelligst zumindest die größten Fehler beseitigen sowie spielswerte Inhalte nachliefern, damit Fallout 76 eine Zukunft hat und sein durchaus vorhandenes Potenzial noch ausschöpfen kann. ★

FALLOUT 76

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 6600K / Ryzen 3 1300X
Geforce GTX 780 / Radeon R9 285
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / Ryzen 3 1500X
Geforce GTX 970 4GB / R9 290X 4GB
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- einige schöne Landschaften
- detaillierte Schauplätze
- gelungene deutsche Vertonung
- unschöne Texturen, Modelle, Effekte
- hakelige Animationen

SPIELEDISIGN

- Welt weckt Entdeckerdrang
- gelungene Koop-Mechaniken
- nerviges Survival-Management
- hakelige Ballereien und Kämpfe
- viele belanglose Sammelquests

BALANCE

- viele interessante Nah- und Fernkampfaffen
- später coole Koop-Gefechte
- sehr langatmige erste Hälfte
- schlechte PC-Bedienung, überfrachtete Menüs
- unausgeglichener PvP

ATMOSPHERE / STORY

- interessante Hintergrundgeschichte
- einige coole Questhandlungen
- lahm präsentierte Geschichte
- keinerlei emotionale Spannung
- Kampagne ohne Höhe- oder Wendepunkte

UMFANG

- viele Missionen
- gigantische Spielwelt
- viele freischaltbare Bau- und Crafting-Optionen
- Spezialisierungen erhöhen Wiederspielwert
- sehr wenige spielerische Highlights in der großen Welt

ABWERTUNG

Sehr viele technische Ungereimtheiten, Glitches, Bugs, KI-Aussetzer, fehlende Questauslöser oder -einträge, die teils sehr wichtige Missionen unspielbar machen.

FAZIT

Fallout 76 will mit West Virginia und spannendem Koop einiges bieten, scheitert aber an Gamedesign und technischen Fehlern.



In speziellen Events müssen wir uns zuweilen auch härteren Aufgaben stellen.

Battlefield 5

EIN NEUER HÖHEPUNKT

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **20.11.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video

Mit Battlefield 5 kehrt die Reihe auf dem PC zum ersten Mal seit Battlefield 1942 in den Zweiten Weltkrieg zurück – und macht dabei einen Schritt in die Zukunft. Von Philipp Elsner



Battlefield 5 steht wieder ganz am Anfang – dort, wo 2002 mit Battlefield 1942 alles für die Serie begann. Seitdem ist viel passiert, aber das Grundrezept blieb immer gleich: 64 Spieler kämpfen zu Lande, zu Wasser und in der Luft um die Kontrolle über riesige Maps. Auch Battlefield 5 ändert nichts daran. Die vielen kleinen (und zunächst sogar unscheinbaren) Neuerungen haben uns aber schnell überzeugt, und jetzt wollen wir sie in keinem künftigen Battlefield-Teil mehr missen.

Mehr Strategie dank Fortifications

Zum ersten Mal in der Battlefield-Serie wird in Teil 5 nicht nur zerstört, sondern auch auf-

gebaut. Die Entwickler nennen dieses System »Fortifications«. Jede der vier Klassen kann auf Tastendruck an vorgegebenen Positionen auf den Maps Sandsäcke stapeln, Panzersperren aufstellen, Munitionsdepots errichten und vieles mehr. Die Support-Klasse bewegt sich dabei nicht nur schneller als andere Truppen, sondern kann sogar stationäre Geschütze errichten. Was sich wie ein nettes Gimmick anhört, ist unterm Strich eines der wichtigsten neuen Kernelemente von Battlefield 5 und wirkt sich enorm auf den Verlauf von nahezu jedem Match aus. So eröffnen wir unseren Panzern eine neue Route zu feindlichen Flaggenpunkten, in-

dem wir zerstörte Brücken wiederaufbauen, oder errichten Versorgungsstationen, an denen sie sich mit Munition versorgen können. Durch die Fortifications ergibt es auch endlich Sinn (und Spaß), einen Punkt zu halten und zu verteidigen: Statt wie in vorherigen Teilen lediglich auf Angreifer zu warten, heben wir in Battlefield 5 Schützengräben aus, vernageln Fenster und bereiten uns auf den feindlichen Ansturm vor. Ein weiterer wichtiger Effekt des Bau-Systems: Zerstörte Deckung lässt sich teilweise wieder zurückbringen, was vor allem im späteren Verlauf der Matches essenziell sein kann. Denn dank Panzergranaten, V1-Raketen und Bomberan-



Panzer walzen alles platt und reißen mit genug Schwung sogar Gebäude teilweise ein.

griffen steht auf den Maps schnell kein Stein mehr auf dem anderen, und Fußsoldaten finden sich schutzlos auf freier Fläche wieder. Während in den Vorgängern ein Gebiet so zum Paradies für Panzer oder Sniper und unspielbar für Infanteristen wurde, stampfen wir uns in Battlefield 5 einfach neue Verstecke aus dem Boden. Auf diese Weise bleiben die Maps selbst nach intensivem Sprengwaffengebrauch gut ausbalanciert.

Die besten Maps seit langer Zeit

Generell sind die Maps eines der Highlights von Battlefield 5. Jede der acht Release-Karten ist liebevoll gestaltet und strotzt nur so vor atmosphärischen Details: Von den rauchenden Trümmern Rotterdams bis hin zu den in sattem Gelb leuchtenden Feldern von Arras in Frankreich – hier wirkt jedes einzelne Element wunderbar stimmig und sieht einfach atemberaubend gut aus.

Aber nicht nur die Optik stimmt. Die Maps sind durch die Bank clever designt, bieten Platz für verschiedene Spielstile und wirken hervorragend ausbalanciert. Während ausladende Karten wie Twisted Steel oder Hamada die ganze Battlefield-Bandbreite mit Panzern, Flugzeugen und Infanterie auffahren, bietet Devastation als Kontrast Gefechte auf engerem Raum und genau den Chaos-Faktor, den sich Fans von Metro aus Battlefield 3 oder Locker aus Battlefield 4 wünschen. Fjell 652 kombiniert dagegen das labyrinthartige Layout von Argonne Forest aus Battlefield 1 mit Flugzeugen und entfaltet dadurch eine ganz neue Dynamik.

Allen Maps gemein ist, dass es immer genug Platz zum Manövrieren mit Fahrzeugen und alternative Laufwege für Infanteristen gibt, um Gegnern in die Flanke zu fallen. Wir fühlen uns selten auf vorbestimmte Wege festgelegt und laufen, fliegen oder fahren auch gern einfach querfeldein. Das sorgt für ein Gefühl von spielerischer Freiheit und für immer wieder neue Überraschungseffekte beim Gegner. Die wenigen Flaschenhälse mutieren aber auch deshalb deutlich seltener zum berühmten Fleischwolf, an dem sich Infanteristen einen blutigen Stellungskampf liefern, weil die Anzahl der Handgranaten und anderen indirekten Sprengwaffen stark reduziert wurde. Die aus Battlefield 1 gefürchteten Mörser sind sogar komplett raus. Die Gefahr eines »Medic-Trains«, also mehrere Sanitäter, die an solchen Engpässen ständig Kameraden wiederbeleben, um den Druck aufrechtzuerhalten, ist dank der neuen Revive-Animation auch geringer.

Kennt hier irgendwer einen Ryan?

Wie im Vorgänger kommt bei den Operations alles zusammen. Die heißen in Battlefield 5 zwar Grand Operations, das Prinzip bleibt aber gleich: Ein Team verteidigt, das andere greift an, und gekämpft wird über mehrere Spielmodi und Maps hinweg in einer Art Multiplayer-Kampagne. So gilt es zum Beispiel für die Achsenmächte in der Holland-Operation, zunächst im Airborne-Modus mit



Arras in Nordfrankreich sieht zum Niederknien aus. Das liegt vor allem am quetschgelben Raps, der für ein Weltkriegs-Spiel fast schon fröhlich wirkt.



Panzer wollen diesmal von der Support-Klasse oder an speziellen Stationen repariert werden. Munition gibt es ebenfalls nicht mehr endlos, das ist gut für die Balance.



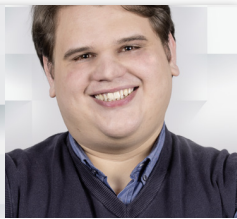
In den Ruinen Rotterdams kommt es zum Nahkampf auf engem Raum: Devastation spielt sich ein bisschen wie Fort de Vaux aus Battlefield 1.

Warum zunächst eine niedrigere Wertung als der Vorgänger?

Wir bezeichnen BF5 als das beste Battlefield seit Jahren, die Wertung ist aber etwas niedriger als beim Vorgänger – wie kann das sein? Zum einen ist seit dem Release viel Zeit ins Land gegangen: Battlefield 1 erschien 2016 und würde nach unseren heutigen Test-Standards nicht auf das gleiche Ergebnis kommen wie damals. Zum anderen ist Battlefield 5 seinen Vorgängern zwar beim Kern-Gameplay klar überlegen, aber in Sachen Umfang ist noch Platz nach oben – immerhin fehlen wichtige Kriegsparteien wie die USA, Japan oder Russland und die zugehörigen Waffen & Schauplätze.



Sandro Odak
@riperl



Es gibt zwei Dinge im Leben, in denen ich richtig gut bin: Hubschrauber fliegen und Leute heilen. Beides in Battlefield natürlich. Hubschrauber fallen im Zweiten Weltkrieg ja leider flach (und kommt mir jetzt nicht mit den wenigen Versuchsmodellen ...), also bleibt mir noch das Heilen. Und an der Front hat Battlefield 5 endlich das erhalten, was vielen anderen Serienteilen fehlte: Ein richtiges Upgrade für die Support-Klassen! Medic und Support haben richtige Rollen bekommen, die nicht nur nettes Beiwerk sind, sondern Voraussetzung, um erfolgreich zu sein. Und es klappt tatsächlich! Mein Gefühl ist, dass mehr Spieler Ammo-Packs und Medi-Kits verteilen, tote Spieler wiederbeleben und Fortifications bauen. Weil sie endlich am eigenen Leib merken, dass sie auch auf andere angewiesen sind. Für diese Änderung allein hat Battlefield 5 einen Preis verdient. Wenn jetzt noch Hubschrauber nachgepacht würden ...

Fallschirmtruppen einen Brückenkopf in Rotterdam zu sichern, dann mehrere Ziele auf der Map Breakthrough zu zerstören und schließlich auf Devastation die zerbombten Ruinen der Stadt zu sichern. Der Ausgang jeder Runde wirkt sich dabei auf das nächste Match aus. Im Gegensatz zu Battlefield 1 verschiebt sich der Schauplatz nach jeder Runde und wir stecken nicht endlos lange fest, wenn unser Angriff mal scheitert. Die Szenarien sind dabei absichtlich an eher



So nah kommt man den Gegnern selten. Wenn, dann auf der Karte Rotterdam, wo besonders die Waggonen von den Parteien hart umkämpft sind.

unbekannten Fronten des Krieges angesiedelt. Entsprechend sind wir auch nicht bei der tausendsten D-Day-Landung am Omaha Beach dabei und auch nicht in Stalingrad unterwegs. Dice denkt zwar über die Rückkehr bekannter Szenarien und sogar einiger Klassiker aus Battlefield 1942 im Rahmen der kostenlosen Tides-of-War-Erweiterung nach, dass zum Release lediglich Briten und Deutsche im Multiplayer spielbar sind, fühlt sich dennoch etwas schwach an.

Tanke schön

Überhaupt nicht schwach dagegen: die Panzer. Das Fahrzeug-Gameplay von Battlefield 5 gehört mit zum besten der gesamten Reihe. Auch hier machen ein paar kleine Änderungen in Summe den großen Unterschied: Jeder Panzer hat nun eine individuelle Rotationsgeschwindigkeit des Geschützturms,

ähnlich wie bei World of Tanks. Je schwerer der Tank, umso mehr Wumms steckt dahinter, aber umso träger dreht sich auch seine Kanone. Damit spielen sich die Fahrzeuge spürbar unterschiedlich und lassen sich auch durch geschickte Flankenangriffe von Infanterie und leichteren Fahrzeugen effektiv ausmanövrieren. Ein schwerer Tiger I macht mit seiner Kanone zwar fast alles platt, wird aber zum wehrlosen Opfer, wenn ein leichtes Staghound-Kettenfahrzeug schnell im Kreis um ihn herumzirkelt und dabei schneller feuert, als der Tiger seinen Turm drehen kann.

Ist der Panzer beschädigt, können wir ihn zwar wie im Vorgänger von innen wieder reparieren, aber nicht vollständig. Genau wie Infanteristen bei schweren Verletzungen sind wir auch mit Fahrzeugen auf unsere Teamkameraden oder Versorgungsstationen



Haben wir Barrikaden errichtet, können wir darauf unser MG platzieren und effektiv Sperrfeuer geben.

Die acht Startkarten



AERODROME: Auf diesem zerstörten Flugplatz der Luftwaffe dreht sich alles um den zentralen und hart umkämpften Hangar, drumherum haben Sniper und Panzer das Sagen.



HAMADA: Die weitläufige Wüstenkarte bietet viel Platz für Fahr- und Flugzeuge, Infanteristen beherrschen dagegen die zerklüfteten Ruinen. Die große Brücke verbindet beide Map-Hälften.



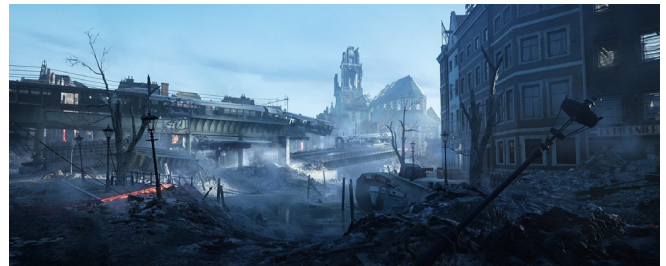
TWISTED STEEL: Die imposante Stahlbrücke gibt der Map ihren Namen. Aber auch abseits wird im dicht bewachsenen Sumpf und auf kleinen Bauernhöfen erbittert gekämpft.



ARRAS: Das zentrale Dorf mit Scharfschützen-Kirchturm à la Der Soldat James Ryan ist der Dreh- und Angelpunkt für Fußsoldaten, während Panzer auf den weitläufigen Rapsfeldern manövrieren können.



ROTTERDAM: In der von Kanälen durchzogenen Großstadt wird vor allem auf engem Raum gekämpft, von den erhöhten Bahngleisen und an den zahllosen Fenstern haben aber auch Sniper gute Sicht.



DEVASTATION: In den Trümmern der Stadt kommen Fahrzeuge nur schwer voran, stattdessen steht Häuserkampf auf dem Programm. Wer hier die große Kathedrale beherrscht, kontrolliert die Karte.



NARVIK: Deutsche und Briten ringen um die Kontrolle über eine Hafenstadt samt zugehörigem Bahnhof in Norwegen. Dabei kommen Panzer, Flugzeuge und Infanterie zum Einsatz.



FJELL 652: Auf den eisigen Berggipfeln kämpfen die Soldaten sozusagen auf Augenhöhe mit Flugzeugen um die Kontrolle über ein labyrinthartiges Geflecht aus engen Wegen und Felsspalten.

angewiesen, um Lebensleiste und Munition wieder komplett aufzufüllen.

Alles in allem spielen sich die Panzer also anspruchsvoller als in den Vorgängern. Das gilt übrigens auch für Flugzeuge: Bomber und Jäger können nicht dauerhaft aus sicherer Höhe zuschlagen, sondern müssen ebenfalls regelmäßig an Depots in Bodennähe Munition nachladen. Dort sind sie allerdings ein leichteres Ziel für Flak-Geschütze und sogar für die Panzerfäuste der Assault-Klasse. Ein Risiko, das auch die effektivsten Piloten in Battlefield 5 regelmäßig auf sich nehmen müssen und das zugleich aber auch für eine gute Balance sorgt.

Waffen, die begeistern

Mehr Skill ist nicht nur bei den Fahrzeugen von Battlefield 5 gefragt, auch die Waffen verlangen den Spielern einiges ab, wenn man sie perfekt beherrschen will. Denn jede Knarre verfügt über ein festgelegtes individuelles Streuungsmuster wie beispielsweise in Counter-Strike: Global Offensive. Je mehr Zeit wir mit einer Waffe verbringen, umso besser erlernen wir dieses Muster und können den Rückstoß entsprechend ausgleichen. Dass man eine Waffe also richtiggehend meistern und beherrschen kann, sorgt für eine angenehme Lernkurve und zusätzliche Langzeitmotivation. Aber auch für Neu-

linge spielen sich die Waffen angenehm nachvollziehbar und bieten ein fantastisches Schussgefühl. Denn zum einen entfällt die zufällige Abweichung von Kugeln aus Battlefield 1 und man trifft immer genau das, was man anvisiert. Zum anderen klingen die Waffengeräusche dank dem überragenden Sounddesign unglaublich satt und liefern befriedigendes Treffer-Feedback.

Für zusätzliche Spieltiefe sorgen außerdem die zahlreichen Anpassungsoptionen der Waffen und Fahrzeuge. Über eine Art Talentbaum schalten wir nach und nach Upgrades für unser gesamtes Arsenal frei, wie zum Beispiel größere Magazine oder gerin-



Philipp Elsner
@GameStar_de



Seit Battlefield 3 hatte ich nicht mehr so viel Spaß in einem Battlefield! Hier kommt einfach so viel Gutes und Sinnvolles zusammen, dass ich gern bereit bin, über ein paar Bugs und Glitches hinwegzusehen. Das Teamplay mit meinem Squad funktioniert dank des neuen Wiederbelebungssystems besser als je zuvor, Panzer steuern sich nachvollziehbar und sind nie übermächtig, und mit Munition und Lebenspunkten muss ich wirklich haushalten, anstatt plump auf die einsetzende Regeneration zu warten und dann Run&Gun-mäßig vorzustürmen. Und all das auf so großartigen Maps! Die Karten sind nicht nur allesamt wunderschön anzusehen und trafen vor Atmosphäre, sondern auch durchdacht und schön ausbalanciert. Für die dürtige Kampagne finde ich dagegen kaum schöne Worte, aber sind wir mal ehrlich: Battlefield ist einfach eine Multiplayer-Reihe! Und das bleibt sie wohl besser auch, denn bei dieser Kernkompetenz trumpft Battlefield 5 voll auf. Was mir jetzt noch fehlt, sind mehr Fraktionen und berühmte – wenn auch abgedroschene – Schauplätze wie Wake Island, Stalingrad oder Omaha Beach. Und natürlich das berühmte M1 Garand mit dem berühmten Pling-Geräusch! Das gehört einfach dazu.

geren Rückstoß. Außerdem haben wir die Wahl zwischen zig Visieren, Griffen, Mündungsaufsätzen oder Gewehrkolben, wobei sich nur die Zielloptiken spielerisch auswirken – der ganze Rest ist rein kosmetisch.

Voll in Mode

Für Upgrades, Waffentarnungen oder neue Outfits für unsere Soldaten werden Credits fällig, die wir durch absolvierte Matches und erfüllte Herausforderungen gutgeschrieben bekommen. Eine Premium-Währung gegen Echtgeld soll nach dem Release eingeführt werden – Dice verspricht aber, dass wir damit ausschließlich kosmetische Items und keinerlei unfaire spielerische Verbesserungen erwerben können.

Viele Fans waren im Vorfeld besorgt, dass die Anpassungsoptionen in Battlefield 5 unpassend und zu abgedreht ausfallen würden. Der heiß diskutierte Reveal-Trailer zeichnete für viele Spieler ein zu seltsames Bild vom Zweiten Weltkrieg mit bunter Kriegsbemalung und durchgeknallten Outfits. Zum Release können wir hier klar Entwarnung geben: Alle Uniformen, Helme, Camouflage und andere Verzierungen machen einen weitgehend glaubwürdigen Eindruck und passen gut ins Setting. Außerdem liefern sie uns eine hervorragende Entschuldigung, ein paar weitere Stunden in Battlefield 5 zu versenken, um uns noch dieses

eine schicke Fallschirmjäger-Set leisten zu können. Nicht dass wir einen Vorwand bräuchten, um diesen großartigen Multiplayer-Shooter zu spielen!

Story-Murks: The Return

Battlefield 5 setzt wie sein Vorgänger in Sachen Einzelspieler-Kampagne wieder auf die War Storys, also kurze und voneinander getrennte Episoden, die das Schicksal verschiedener Figuren im Zweiten Weltkrieg schildern. Keine Heldengeschichten sollen sie sein, sondern die Sicht eines einfachen Soldaten im Getriebe der Kriegsmaschinerie schildern. Und größer sollen sie sein als in Battlefield 1, abwechslungsreicher und natürlich auch spannender.

Und im Ansatz gelingt dieses Vorhaben sogar: die Prämissen der meisten Kriegsgeschichten sind spannend und eröffnen neue Perspektiven auf den größten Konflikt der Menschheitsgeschichte. Etwa, wenn wir in der Episode »Under No Flag« als Häftling in die aus Kriminellen rekrutierte Sondereinheit SBS des britischen Militärs gesteckt werden, um Stützpunkte der Luftwaffe zu sabotieren. Oder wenn wir als mutige norwegische Widerstandskämpferin nicht nur gegen die Besatzer, sondern auch für das Überleben der eigenen Familie kämpfen müssen. Am Ende ist es dann aber das eigentliche Gameplay, das dem grundsätzlich tollen Ansatz der War Storys einen dicken fetten Strich durch die Rechnung macht.

Kenn ich eine, kenn ich alle

Eine durchschnittliche Mission läuft nämlich in etwa so ab: Wir bekommen ein offenes Sandbox-Level mit ein bis drei Missionszielen vorgesetzt, die wir in beliebiger Reihenfolge abhaken können. Ob wir dabei schleichen oder uns ein Fahrzeug schnappen und unter MG-Feuer vorpreschen, ist uns überlassen. Unsere Aufgaben bleiben dabei erschreckend einfallslos: hier ein Munitionsdepot sprengen, dort drei Gegnerwellen abwehren, da noch einen Generator lahmlegen. Wer sich für die Stealth-Methode entscheidet, sabotiert Alarmanlagen und schal-

tet die nicht besonders cleveren Wachen einfach mit dem Messer oder schalldämpften Waffen aus. All das fühlt sich am Ende ein bisschen nach Far Cry an, nur eben ohne die Open World und auch ohne jede Konsequenz. Denn egal, wie wir spielen oder was wir im Level tun – am Ende lösen wir einfach die nächste Cutscene aus. Dadurch spielen sich die War Storys fast durch die Bank sehr beliebig und fühlen sich irgendwann an, als würden wir einfach die immer gleichen Aufgaben abhaken, um uns das nächste Story-Häppchen zu verdienen.

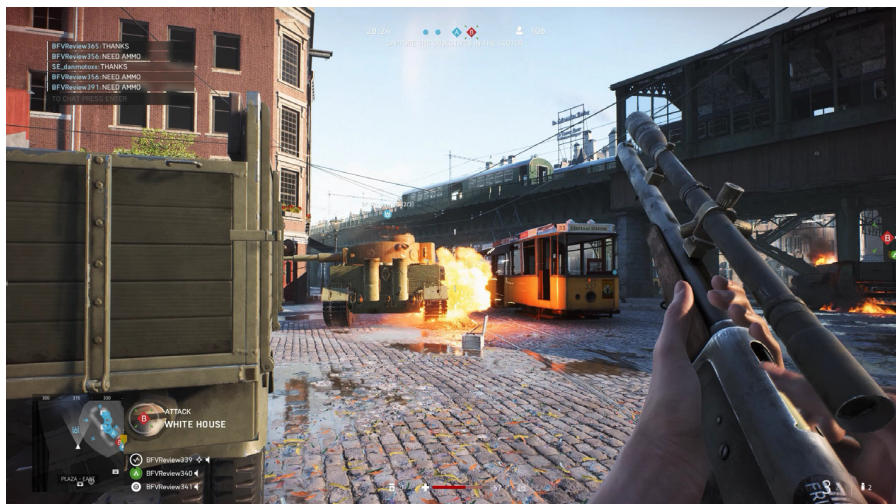
Doch nur ein Held

Dass die Hauptcharaktere keine strahlenden Alleskönner-Heldenfiguren sein sollen, glauben wir spätestens dann nicht mehr, wenn unser Bankräuber und Ex-Sträfling im Dienste Ihrer Majestät im Alleingang ein komplettes Wehrmachts-Regiment wegputzt, danach in einen Stuka klettert und eine ganze Basis der Deutschen in Schutt und Asche legt.

Die einzige echte Herausforderung sind gelegentlich auftretende Elite-Gegner mit Flammenwerfer. Diese Kollegen sind aber nicht etwa cleverer als ihre Mitstreiter, sondern halten lediglich absurd viele Treffer aus und geben selbst nach mehreren Headshots nicht klein bei. Diese Kugelschwämme wären wahrscheinlich besser in einem The Division 2 aufgehoben. In Battlefield 5 wirken sie albern und demonstrieren eindrücklich, wie einfallslos selbst die Kämpfe der Kampagne gestaltet sind. In »Under No Flag« halten wir etwa völlig allein eine große Kreuzung in der Wüste gegen eine Übermacht an Fahrzeugen und Horden von Infanteristen, die wie pures Kanonenfutter allesamt brav hintereinander und stets nur aus einer Richtung auf uns zustürmen.

Keine Zeit für Emotionen

In diesem stumpfen Gameplay-Einerlei gehen die spannenden Geschichten und ihre interessanten Figuren letztendlich gnadenlos unter. Die Episode »Tirailleur« versetzt uns zum Beispiel in die Rolle des farbigen Kolonialsoldaten Deme, der diskriminiert,



Wir haben nicht mit Raytracing gespielt, was man gut auf der Waffe erkennen kann. Wer mehr über Raytracing in Battlefield 5 erfahren will, springt zum Hardware-Teil.



Auf Fjell beherrschen Flugzeuge den Himmel, auf den Berggipfeln kämpfen Infanteristen.

zu niederen Arbeiten verdonnert und schlussendlich als menschlicher Schutzschild an die Front geschickt wird, sobald er französischen Boden betreten hat. (Die Entwickler dazu: »Die War Stories sind extrem wichtig für den Multiplayer.«) Aus dieser ergreifenden Ausgangssituation macht Battlefield 5 nichts. Stattdessen erschießt Deme ein paar Dutzend Feinde, hakt drei Missionsziele ohne jeden Kontext ab und wird am Ende zum gefeierten Helden.

Zeit für Emotionen bleibt ohnehin kaum: Jede der War Stories ist in einer knappen Stunde durchgespielt, der Prolog geht sogar wesentlich schneller vorbei. Dann verschwinden die Charaktere so schnell, wie sie gekommen sind. Einen bleibenden Eindruck hinterlässt keiner von ihnen. Bei keinem fiebern wir wirklich mit, keiner erreicht uns emotional. Dabei hatten wir gehofft, Dice hätte aus Battlefield 1 etwas gelernt.

Der Launch ist erst der Anfang

Aber Multiplayer-Fans bietet Battlefield 5 ein gutes Paket mit acht hervorragende Maps, 37 Waffen und über 24 Fahrzeugen – das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt also bereits zum Release. Trotzdem ist der Launch erst der Anfang, denn alle Spieler sollen in den kommenden Monaten durch die sogenannten Tides of War kostenlos mit neuen Maps, Schauplätzen, Spielmodi und weiteren Inhalten versorgt werden. Eine Spaltung der Community entfällt also.

Für alle, die aktuell enttäuscht sind, dass Battlefield 5 zum Release ohne so wichtige Kriegsparteien wie die USA oder Russland und ohne berühmte Schauplätze wie Stalingrad oder den Pazifik auskommen muss, besteht also ein triftiger Grund zur Hoffnung. Wir werden natürlich den Live-Service von Battlefield 5 deshalb mit unserer Berichterstattung dauerhaft begleiten, wichtige Kom-

ponenten wie den Battle-Royale-Modus namens Firestorm separat testen und die Wertung später unter Umständen nachträglich per Update anpassen. ★

BATTLEFIELD 5

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 6600K / AMD FX-6350
GeForce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / AMD FX 8350 Wraith
GeForce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detaillierte Animationen
- sehr gut designte Maps
- fantastisch wuchtige Waffensounds
- stimmungsvoller Soundtrack
- tolle Partikeleffekte wie Blätter, Schnee

SPIELEDISIGN



- gut ausbalancierte Maps
- viel Spielraum für Fahr- & Flugzeuge
- Bau-System
- durchdachte & abwechslungsreiche Spielmodi
- einfallsslose Missionen im Singleplayer

BALANCE



- Vehikel nie übermächtig
- Fuhrpark fair ausbalanciert
- nachvollziehbares Waffenverhalten, erlernbare Steuerung
- Upgrades, Perks & Gadgets ausgeglichen
- kaum Explosiv-Spam

ATMOSPHÄRE / STORY



- Schlachtfeldstimmung
- passende Skins & Waffentarnungen
- toll inszenierte Grand Operations
- nur zwei Fraktionen schaden der Atmosphäre
- kaum erinnerungswürdige SP-Momente

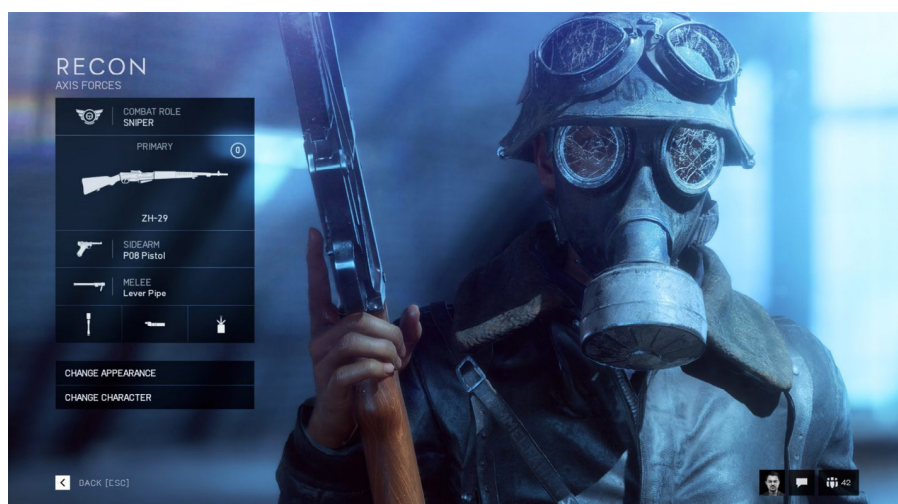
UMFANG



- vielfältige und riesige Karten
- Unlocks sorgen für Langzeitmotivation
- großer Fuhrpark
- neue Maps, Modi & Inhalte als Gratis-DLCs
- nur Deutsche und Engländer spielbar

FAZIT

Mit der Rückkehr in den Zweiten Weltkrieg erreicht Battlefield dank sinnvoller Neuerungen einen neuen Zenit – aber nur im Multiplayer.



Mit verschiedenen und immer passenden Outfits, Waffenaufsätzen und Perks basteln wir uns unseren Wunschsoldaten zusammen.

Die Siedler: History Collection

DIE DURACELL-MALOCHER

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte** Termin: **15.11.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **40 Euro (alle sieben Spiele), einzeln 5 bis 15 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Zum 25. Geburtstag der nimmermüden Siedler gibt's jetzt alle sieben Serienteile inklusive Addons als dezent modernisierte History Editions. Wie spielen sich die Klassiker heute? Von Martin Deppe

»Sehr geehrter Blue Byte Kunde. Was Sie hier in Händen halten, ist nicht lediglich die Anleitung zu einem Spiel. Es ist die Anleitung zu etwas, das ein Epos werden wird; etwas, das möglicherweise in den nächsten Monaten Ihr Leben und Freizeitverhalten nachhaltig zu verändern vermag.«

Mit diesen salbungsvollen Worten begrüßt 1993 die dicke Anleitung zum Aufbau-spiel Die Siedler ihre geneigten Leser. Handbuch-Autor Volker Wertich, der die emsigen Kerlchen nebenbei noch erfunden und programmiert hat, scheint im Drittjob auch Hellseher zu sein, wie die Spielegeschichte beweist: Die Siedler-Serie wird zur Erfolgsstory, aus »den nächsten Monaten« werden viele Jahre, in denen uns die Aufbaureihe auf Trab hält. 25 Jahre, um genau zu sein, und aus diesem Anlass hat Ubisoft alle sieben Serienteile technisch überarbeitet, sodass sie auch unter Windows 10 (nur 64 Bit!), Windows 8 und Windows 7 sowie in gescheiterten Auflösungen laufen. Inhaltlich bleibt dabei



Siedler 2: Kleine Details wie zeitunglesende Träger haben den Siedler-Kult befeuert.

alles unangetastet, die History Editions sind keine Remakes oder Remaster. Die Versionen gibt's sowohl einzeln oder im Gesamtpaket als Die Siedler History Collection bei Uplay und als Packung (die Preise stehen in unserer Tabelle). Über dieselbe Plattform könnt ihr ab Teil 3 auch im Multiplayer spielen. Falls ihr beim Reizwort Uplay rot seht: Alle Spiele laufen nach dem Kauf auch offline. Außerdem sind die jeweiligen Addons enthalten, und bei Siedler 2, 5 und 6 ist ein separat startbarer Map-Editor dabei (die Editoren von Siedler 3 und 4 werden laut

Ubisoft noch nachgeliefert). Die Handbücher der ersten vier Teile liegen als Pdf oder verlinkt im Installationsordner bei, die späteren Spiele kamen ohne Anleitungen aus.

Wir haben uns in alle History Editions gestürzt, die technischen Änderungen getestet und vor allem eines ausprobiert: Wie spielen sich die Klassiker heute – welcher ist gut gealtert, wer ist nicht mehr so doll?

Die Siedler (1993) – mit Splitscreen!

1993 legt Volker Wertich den Grundstein, und das Spielprinzip zieht sich seitdem durch alle Serienteile – aus umgehauenen Bäumen sägen wir Bretter für den Hausbau, aus Getreide mahlen wir Mehl für den Bä-



Das Ur-Siedler (rechts) profitiert am meisten von den hohen Anzeigegrößen (hier 2.560 x 1.440), läuft aber nur im Fenstermodus, sodass je nach Seitenverhältnis eurer Monitor-Auflösung seitlich schwarze Ränder bleiben können. Zum Vergleich: das Originalformat oben (SVGA, 800 x 600).





Das arme Siedler 7 hatte unter dem Ubisoft Game Launcher zu leiden, weil man auch im Singleplayer permanent online sein musste.

cker und so weiter. Die History-Fassung lässt das Spiel (wie die folgenden Serienteile auch) inhaltlich völlig unangetastet, packt aber eine Komfortfunktionen obendrauf: Wir können das Spiel jetzt in drei Stufen beschleunigen – und außerdem endlich pausieren. Die Anzeigengröße lässt sich ebenfalls in drei Stufen einstellen bis hin zur maximalen Bildschirmgröße, bleibt aber im Fenstermodus. Trotzdem bringt der vergrößerte Bildausschnitt deutlich mehr Überblick, weil wir einen viel größeren Teil unserer Siedlung im Auge haben. Und wie spielt sich das Ur-Siedler heute? Anfangs verflucht

fummelig, weil wir erstmal wieder reinkommen müssen in die Neunzigerjahre: Dass wir eine Fahne samt Weg in die Berge platzieren müssen, damit der Geologe dort nach Bodenschätzen stöbern kann, sowas wussten wir alles noch. Aber wie gibt man ihm den Befehl zum Probegrubeln? Ein Blick ins gescannte Pdf-Handbuch verrät: Der Geologe will einen »Spezialklick« von uns – beide Maustasten gleichzeitig drücken. Na klar, schließlich war 1993 das Rad noch nicht erfunden. Dafür gab's was anderes, nämlich Multiplayer mit zwei Mäusen, am Split-screen! Und den hat Blue Byte für die Histo-

ry Edition auch wieder hinbekommen: In einem separaten Config-Tool wählt ihr für den zweiten Spieler Tastatur, Maus oder Controller aus, und schon könnt ihr zu zweit siedeln und zwei KI-Konkurrenten dazuholen.

Fazit: Das Ur-Siedler macht heute zwar auch noch Spaß, ist aber umständlich zu bedienen und vor allem in den Menüs zu pixelig-winzig. Der Serienauftakt eignet sich also eher dafür, seinen Kindern zu zeigen, was für ein harter Hund man damals war. Und warum man heute eine Brille trägt.

Die Siedler 2 (1996) – der beste Teil, oder?

Die History Edition von Siedler 2 bietet jetzt sowohl Fenster- als auch Vollbildmodus, die Bildgröße passt sich ebenfalls der Auflösung eures Monitors an – bis zu 4K. Beim Testen sprang das Spiel bei uns allerdings immer auf 2560x1440 zurück, trotz passender Hardware. Und: Das Interface skaliert zum Teil nicht mit, vor allem die Buttons am unteren Bildrand bleiben winzig – zum



Split-screen! Die History Editions der ersten beiden Serienteile machen's wieder möglich – aber mit zwei Mäusen geht's blöderweise nur in Siedler 2. Bei Teil 1? Tastatur oder Controller.

Das kosten die einzelnen History Editions und das Gesamtpaket:

History Edition.....	Preis
Siedler 1.....	4,99 Euro
Siedler 2.....	4,99 Euro
Siedler 3.....	8,99 Euro
Siedler 4.....	8,99 Euro
Siedler 5.....	11,99 Euro
Siedler 6.....	11,99 Euro
Siedler 7.....	14,99 Euro

History Collection (alle Spiele) 39,99 Euro
.....(statt 66,93 Euro)

Die Alternativen: GOG und RTTR

Ihr wollt die Klassiker lieber DRM-frei spielen? Bei der Retrospiel-Fundgrube GOG.com gibt's die Serienteile 2, 3, 4 und 6, die ebenfalls auf Windows 10, 8, 7 sowie zusätzlich auf Vista und XP laufen. Diese Gold-Versionen sind allerdings deutlich teurer als Ubisofts neue History-Fassungen, Siedler 2 zum Beispiel kostet mit 9,99 Euro das Doppelte. Dafür gibt's hier auch das coole 3D-Remake von Siedler 2 namens Die nächste Generation, das 2006 erschienen ist.

Wer die Gold Edition von Siedler 2 besitzt, für den ist das Fanprojekt Return to the Roots (kurz RTTR) vielleicht interessant: Die Nachprogrammierung des Klassikers bringt neue Features wie Netzwerkunterstützung, höhere Auflösungen und soll auch auf Linux und Mac OSX laufen. Dabei nutzt RTTR die Originalgrafiken und -sounds von Siedler 2, wird aber komplett neu geschrieben. Infos und den Download gibt's auf www.siedler25.org.

Glück sind's nur wenige und wir brauchen sie nur selten. Außerdem sind die Tastenkürzel beim Zoomen oder Bauplatzanzeigen sowieso schneller. Die coolen Beobachtungsfenster, die wir nach Belieben für neuralgische Gebäude wie Erzschnelze oder Waffenschmiede zusätzlich öffnen und frei platzieren können, sind aber locker groß genug. So haben wir auch bei großen, verzweigten Siedlungen alles im Blick – keine Ahnung, wie wir das früher mit diesen winzigen Röhrenmonitoren und der lächerlichen Auflösung überhaupt ansatzweise gemacht haben! Wie beim ersten Siedler könnt ihr zu zweit an einem Bildschirm wuseln, hier aber auch mit zwei Mäusen gleichzeitig. Eine Zeitbeschleunigung wurde nicht nachträg-

lich eingebaut – die gab's nämlich damals schon, per V-Taste.

Fazit: Siedler 2 gilt für viele Serienfans als der beste Serienteil – und ist auch heute noch echt klasse, vor allem für Wegebau-Fetischisten. Und optisch muss sich das 22 Jahre alte Spiel echt nicht hinter aktuellen Indie-Pixel-Titeln verstecken!

Die Siedler 3 (1998) – Wege weg!

Auch wenn es sich viele wünschen würden: Nein, auch in der History Edition von Siedler 3 dürft ihr eure Wege nicht selbst verlegen. Wie vor 20 Jahren trampeln sich eure Untertanen die Pfade selbst – da gab's schon in der Prä-Shitstorm-Ära einen ganz schönen Aufschrei. Trotzdem mischt Teil 3 heute bei den beliebtesten Siedler-Episoden ganz vorne mit, was unter anderem daran liegt, dass viel mehr Bewohner durch die schicken Landschaften stromern als zuvor. Außerdem müssen wir seltener in Infofenstern wühlen, denn alles Wesentliche ist direkt zu sehen: In den offenen Lagern stapeln sich Baumaterialien, Fertigwaren, Werkzeuge und Waffen, auf den Türmen, Burgen und Festungen schieben Bogenschützen Wache, aus den Fenstern lugen Nahkämpfer.

Die History Edition vergrößert den Bildausschnitt auf bis zu 4K, sodass ihr weniger rumscrollen müsst. Außerdem könnt ihr via Uplay im Multiplayer spielen: Sobald ihr beim Multiplayer-Setup auf »Spieler einladen« klickt, schaltet das Spiel auf die Uplay-Oberfläche um, wo ihr eure Freunde dazuho-

len könnt. Diese Möglichkeit habt ihr auch in den History Editions aller noch folgenden Siedler-Teile.

Fazit: Auch der Klassiker Siedler 3 ist in Würde gealtert und gehört neben den Serienteilen 2 und 7 zu unseren Favoriten. Berühmt-berüchtigt: das bockschwere Amazon-Addon mit rollendem Riesengong, der Gebäude akustisch zerbröseln lässt.

Die Siedler 4 (2001) – Teil 3,5

Siedler 4 erscheint zwar erst zwei Jahre nach dem Vorgänger, spielt sich aber trotzdem fast identisch. Erstmals kommt ein Bösewicht hinzu, den wir mit allen drei spielbaren Nationen bekämpfen: Magier Möbius versucht mit seinem Dunklen Volk die Siedler-Auen, und nur mit der neuen Gärtner-Spezialeinheit können wir die gammelnende Vegetation wieder sprießen lassen. Dazu kommen Kriegsschiffe (bisher gab's nur Fähren und Frachter), und mit der zweiten der drei Erweiterungen ziehen abgefahrene Einheiten wie Katapultrucksack-Träger und ein fliegender Manakopter-Truppentransporter ein. Die History Edition macht im Prinzip dasselbe wie beim Dreier: höhere Auflösungen, Multiplayer über Uplay, Autosave. Außerdem wurden ein paar Bugs gefixt, das Originalspiel hing sich zum Beispiel bei langen Multiplayer-Partien gerne mal auf.

Fazit: Mehr vom Gleichen – bis auf einige Einheiten, Zaubereien und einen gemeinsamen Gegner bietet Siedler 4 wenig mehr als der Vorgänger. Ihr könnt sie als History Edition also getrost auslassen.

Die Siedler 5 (2004) – das ist kein Siedler!

Ende 2004 wirft Siedler 5 die bisher so betuliche heile Wuselwelt radikal über den Haufen. Direkt steuerbare Helden mit Spezialfähigkeiten streifen jetzt durch wahrhaftig echte 3D-Landschaften mit hohen Bergen und tiefen Tälern, wir schlagen große Echtzeitschlachten mit direkt steuerbaren Truppenformationen, klettern auf einen umfangreichen Technologiebaum. Da ist der Aufbaupart schon fast Nebensache, obwohl



Martin Deppe
@GameStar_de

»Papa, da wird man ja ganz wimmerig!« Der Kommentar meiner knapp zehnjährigen Erstgeborenen, die mir beim Siedler-2-Spielen über die Schulter lugt, bringt die Faszination des Wusel-Klassikers gut auf den Punkt. Die Reise durch alle sieben Siedler-Teile ist auch ein Trip durch die Spielegeschichte und ihre jeweiligen Modeerscheinungen: Splitscreen bei den ersten beiden Episoden, Wegfall des Wegesystems, ein Abstecher Richtung Echtzeitstrategie und Rollenspiel, Vereinfachen der Warenketten, dann wieder hin zu mehr Komplexität. Das Beste daran: Alle sieben machen auch heute noch Spaß, vor allem Siedler 2, 3 und 7 sind echte Zeitfresser, lediglich das kampfplästige Siedler 5 hinkt hinterher. Die History Editions lohnen sich in erster Linie für diejenigen von euch, die auf einem Windows-10-Rechner spielen und/oder gar kein CD-Laufwerk mehr haben, um die einst gekauften Spiele zu installieren. Geschweige denn zum Laufen zu kriegen, schließlich ist seit dem ersten Teil eine Horde Betriebssysteme an uns vorübergezogen. Wer die bisherigen Gold Editions schon hat, mit deren Auflösungen gut klarkommt und ausschließlich solo spielt, braucht die History-Fassungen aber nicht zwingend. Ein Tipp noch von mir, falls ihr Siedler 7 damals wegen der Always-on-Pflicht und wegen der Serverausfälle boykottiert habt: unbedingt nachholen, es lohnt sich. Versprochen!



Wenn Magier Möbius und das Dunkle Volk nicht unsere Ländereien verwüsten würden, könnten wir Siedler 4 optisch kaum vom Vorgänger unterscheiden.

wir da echt effektiv planen müssen: Unsere Arbeiter folgen einem Tagesrhythmus, müssen nach der Schicht beim Bauernhof Essen einfahren und daheim im Wohnhaus schlafen. Wenn das alles zu weit auseinander liegt, verfrachten sie beim Pendeln wertvolle Arbeitszeit. Wie im echten Leben.

Für die History Edition wurden die Auflösungen ebenfalls bis 4K hochgeschraubt. Wobei wir von den ganz hohen abraten, da die Schrift im Spiel nicht mitskaliert – auf der höchsten Auflösung habt ihr riesige Button-Schaltflächen mit winziger Schrift in der Mitte, auch die Missionstexte sind dann nur noch sehr schlecht lesbar.

Fazit: Siedler 5 ist mit Abstand der schwächste Teil der Reihe. Zwar auf hohem Niveau, aber zu ernst, zu kampfbetont, mit viel zu ausgedünnten Warenkreisläufen.

Die Siedler 6 (2007) – nah an Anno gebaut

Nach der Stippvisite in der Echtzeitstrategie rudert Siedler 6 wieder in die alten Aufbau-gewässer zurück – und da gehört es ja auch hin. Dabei schielt es aber gehörig auf den Konkurrenten aus den eigenen Reihen: In Aufstieg eines Königreichs müssen wir uns wie in der Anno-Reihe um die Bedürfnisse der Bürger kümmern. Die fordern penetrant immer mehr Gedöns wie Met, Kerzen und schickere Klamotten. Sogar heiraten wollen die jetzt, unglaublich! Immerhin steigt die Arbeitsmoral, wenn die Dame des Hauses selbigen mit Besen und Seife in Schuss hält. Leider leidet die Spieltiefe unter dem neuen Konzept, denn es gibt keine mehrgliedrigen Produktionsketten mehr, nur noch Rohstoffe, die unsere Siedler direkt zu Fertigwaren verarbeiten. Der Bäcker backt aus Getreide also direkt Brot, eine Mühle gibt's nicht mehr. Prima: Die Spielwelt ist in Sektoren unterteilt, die mit unterschiedlichen Rohstoffen winken – diese Gebiete können wir mit Wachtürmen annektieren, was ein spannendes Hin und Her mit ebenfalls expandierenden Gegnern auslöst. Die History Edition punktet hier vor allem mit hohen Auflösungen, die Schrift skaliert brav mit.



Wege weg! In Siedler 3 trampeln sich eure Untertanen eigene Pfade. Waren, Waffen und Werkzeuge liegen gut sichtbar in der Pampa. Auch dieser Teil ist heute noch großartig!



Auch das knackschwere Amazonen-Addon für Die Siedler 3 ist mit dabei.

Fazit: Siedler 6 kastriert zwar die alten Produktionsketten und spielt sich wegen der Bürgerbedürfnisse streckenweise eher wie ein klassisches Anno, macht aber auch heute noch siedlermäßig Laune.

Die Siedler 7 (2010) – der Online-Fluch

Es ist der wohl verkannteste Teil der Kultserie: Siedler 7. Denn das läuft damals beim ersten Erscheinen auch für Solo-Spieler nur mit einer lästigen Always-on-Verbindung zum neuen Ubisoft Game Launcher, und der zickt gewaltig. Pünktlich zum Erscheinungstermin macht die Internetverbindung oft die Grätsche, und ausgerechnet an Ostern fällt der kanadische Serververband einfach mal komplett aus – die Feiertage sind im Eimer, statt spannender Siedelpartien ist dröges Eiersuchen angesagt.

Dabei ist das arme Siedler 7 richtig toll, denn die Sektorenhatz aus Siedler 6 legt hier noch mal einen drauf: Wir können Gebiete nicht nur militärisch erobern, sondern auch bestechen oder zur hellen Seite der Macht bekehren. Gerade in Multiplayer-Partien ist das richtig spannend! Letztere laufen in der History Edition wie seit 2010 via Uplay. Die unterstützt außerdem Auflösungen

bis 4K, wobei wir wie bei Siedler 2 beim Testen immer auf die nächstniedrigere zurückgesetzt wurden, also auf 2560 x 1440. Dafür skaliert die Schrift mit, Siedler 7 ist in Sachen Bedienung top.

Fazit: Siedler 7 gehört mit Teil 2 und 3 zu den besten drei der Reihe. Die acht Jahre auf seinem Buckel sieht man ihm kaum an, gerade die hohen Sichtweiten und der schöne, nicht übertrieben Comic-artige Grafikstil sind immer noch echte Hingucker. ★

DIE SIEDLER HISTORY COLLECTION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo 1,8 / Athlon 64 X2 5000+
Geforce 8800 / Radeon HD 2000
2 GB RAM, 24 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E8200 / Phenom X2 550
Geforce GTX 260 / Radeon HD 4890
4 GB RAM, 24 GB Festplatte

PRÄSENTATION



alle Serienteile sind in Würde gealtert Bildgrößen/Auflösungen bis 4K Wuselfaktor! Originalsounds Schrift skaliert teilweise nicht mit (vor allem bei Siedler 5)

SPIELDESIGN



zeitloses Spielprinzip alle Serienteile auf hohem Niveau zeigt prima, wie sich Aufbauspiele entwickelt haben auch heute noch herausfordernd nur Siedler 5 fällt zurück

BALANCE



Siedler 1 und 2: Splitscreen faire Schwierigkeitsgrade (bis aufs Amazonen-Addon von Teil 3) viele Tutorial-Tipps Zeitbeschleunigung bei Siedler 1 umständliche Steuerung bei Teil 1

ATMOSPHÄRE / STORY



Nostalgetrip durch die Seriengeschichte immer was zu tun gute Mischung aus Planen, Wirtschaft und Kampf man kann einfach mal zusehen hektikfrei

UMFANG



alle Addons Map-Editoren (werden bei Siedler 3 und 4 noch nachgeliefert) ab Siedler 3 Multiplayer via Uplay Handbücher als Pdf oder Link die 3D-Remakes von 2006 und 2008 fehlen

FAZIT

Von den Änderungen profitieren vor allem die ersten vier Serienteile, die dank moderner Auflösungen viel übersichtlicher werden.





Mutant Year Zero hat sich spürbar von XCOM inspirieren lassen und wechselt zum Schießen ebenfalls in die etablierte Action-Schulterkamera.

Mutant Year Zero: Road to Eden

PHANTASTISCHE TIERWESEN

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Funcom** Entwickler: **The Bearded Ladies** Termin: **4.12.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Griesgrämige Enten und schwer bewaffnete Eber in einer von der Postapokalypse gezeichneten Welt. Das Rundenstrategiespiel punktet mit ungewöhnlichen Protagonisten und dichter Atmosphäre.

Von Manuel Fritsch

Ein Ghoul steht in Flammen und hat nur noch einen klitzekleinen Lebensbalken, doch unser Scharfschütze Dux schießt trotz seiner erhöhten Position am Ziel vorbei. Uns bleibt nur die Flucht nach vorn. Da kommt Bormins Spezialfähigkeit genau richtig: Das mannsgroße Mutanten-Wildschwein im American-Football-Schutzanzug rennt mit vollem Karacho durch eine brüchige Palisade und knockt den Feind und einen weiteren Gegner dahinter aus. Der nächste kritische Moment folgt im gegnerischen Zug: Der Sektananführer der Ghouls setzt seinen Gedankenmanipulator ein und will unsere Fuchsdame hypnotisieren. Dank eines in der

letzten Schlacht erbeuteten Helms ist Farrow jedoch immun und das Vorhaben scheitert. Glück gehabt! Zwei volle Salven mit ihrer Schrotflinte später fällt der durchgeknallte Boss blutüberströmt zu Boden, der Kampf ist gewonnen, wir sind – erst mal – sicher.

Die Menschheit hat's versaut

Packende Szenen wie diese erleben wir im Rundenstrategiespiel Mutant Year Zero am laufenden Band. Aufgelockert werden diese Schlachten durch ruhige Erkundungsphasen, in denen wir die Hintergrundge-



Die Umgebung und Ruinen der wunderschönen Maps erzählen die Geschichte auch ohne Worte.



Alle Informationen im Blick: Vor dem Laufbefehl erkennen wir klar, welche Gegner wir treffen können und wo die Sicht versperrt ist.

schichte aufdecken: Unsere Zivilisation hat sich in einem Atomkrieg selbst ein Ende gesetzt. Nur noch Ruinen zeugen von der alten Welt und die Natur hat sich ihren Platz zurückerobert. Büsche überwuchern Krankenwagen, und auf unseren Reisen durch das Ödland entdecken wir überwachsene Massengräber voller Leichensäcke. Die »rote Pest« hat die Überlebenden dazu gezwungen, in einer in den Himmel ragenden Konstruktion namens »Die Arche« zu wohnen. Nur speziell ausgebildete Bewohner trauen sich auf den Erdboden, um nach Ressourcen zu suchen. Wir übernehmen die Kontrolle über drei dieser Stalker und können im Laufe des Spiels aus insgesamt fünf Kämpfern unseren Trupp bestücken.

Der Weg nach Eden

Die Arche dient uns als sichere Basis, von der aus wir die in rund 30 Areale aufgeteilte

Welt erkunden. Haben wir ein Gebiet einmal erreicht, können wir per Schnellreise dorthin zurückkehren. Zu Hause tauschen wir im Ödland eingesammeltes Altmittel bei Händlern gegen neue Ausrüstung und verbessern unsere Waffen mit gefundenen Modifikationen.

Besonders elegant gelöst ist der dynamische Wechsel von der Echtzeiterkundung in den Rundenstrategie-Modus. Solange wir nicht entdeckt werden, bewegen wir unsere Kämpfer völlig frei über die Karte. Nähern wir uns Feinden, deutet eine rote Kreismarkierung an, ab wann sie uns wahrnehmen und angreifen. Natürlich nutzen wir das und aktivieren den Kampfmodus erst dann, sobald unsere Truppen ideal platziert sind.

XCOM mit Tiermutanten

In den Kämpfen orientiert sich Mutant Year Zero stark am großen Vorbild XCOM. Jeder Einheit stehen zwei Aktionspunkte pro Run-

de zur Verfügung, die zum Bewegen, Nachladen und Schießen genutzt werden. Jeder unserer Mutanten hat außerdem mehrere Spezialfähigkeiten zur Verfügung, die über einen Talentbaum durch Level-ups freigeschaltet werden. So können wir Dux im Laufe der Kampagne zwei Mottenflügel wachsen lassen, um den Erpel kurzzeitig in die Luft



Manuel Fritsch
@manuspielt



Ich habe zwei Schwächen: Rundenstrategie und postapokalyptische Settings. Mutant Year Zero: Road to Eden trifft damit bei mir folglich voll ins Schwarze. Zu meiner Freude spielt sich das »XCOM mit Tierwesen« auch ähnlich gut wie das große Vorbild und hat eine interessante Hintergrundgeschichte. Ich helfe Dux und dem Wildschwein Bormin sehr gerne dabei, das Geheimnis ihrer Existenz und die vergangenen Ereignisse in ihrer mysteriösen Welt Stück für Stück zu erkunden. Die gelungene Mischung aus Erkundung und Anschleichen in Echtzeit und fordernde, wirklich knackige Strategiekämpfe geht voll auf, sie hat mich stark motiviert und bis zum tollen Finale nicht mehr losgelassen. Zusammen mit den witzigen Beschreibungstexten voller popkultureller Bezüge, den stimmungsvollen Szenarien und der tollen englischen Synchronsprecher ist Mutant Year Zero ein absolut beeindruckender Debüttitel des neuen Studios aus Schweden geworden. Bitte gebt mir mehr Abenteuer mit Dux und Bormin in dieser tollen Welt!



Solange uns die Gegner nicht gesehen haben, schleichen wir in Echtzeit an sie heran.

aufsteigen zu lassen. Eine eher unappetitliche Fähigkeit erlaubt es dem Wildschwein, Leichen auf dem Schlachtfeld zu verspeisen, um die Lebensenergie aufzufrischen.

Mutant Year Zero ist also trotz der Tierhelden kein Spiel für Genre-Neulinge. Selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade sind die Kämpfe anspruchsvoll und fordern überlegtes Vorgehen. Unsere Krieger stecken nur wenige Treffer ein, bevor sie umfallen. Jeder Zug ist entscheidend, denn Medikits sind teuer und Mangelware. Im einfachsten Schwierigkeitsgrad heilen unsere Verletzungen automatisch nach einem siegreichen Kampf, in der mittleren Stufe immerhin zur Hälfte. Auf dem schwersten der drei Grade heilen Wunden nie, sondern müssen immer verarztet werden. Wer es noch anspruchsvoller haben möchte, kann zusätzlich den Ironman-Modus aktivieren, dann entspricht das Verbluten während einer Schlacht einem dauerhaften Tod und das manuelle Speichern wird deaktiviert.

Lineare Kampagne mit klarem Storyfokus

Da Mutant Year Zero ohne Zufallskämpfe auskommt und jeder Schauplatz individuell gestaltet ist, fühlen sich die oft über das gesamte Areal ausbreitenden Konflikte nahezu wie Puzzleaufgaben an. Im Echtzeitmodus schleichen wir möglichst ungesehen auf der Karte umher und spähen Patrouillengänge und Wachposten aus. Im richtigen Moment schalten wir einsame Gegner mit leisen Waffen wie Armbrust oder Schallschutzpistolen aus, bevor sie Alarm schlagen können. Auf diese Weise dezimieren wir die Gefahr für die unweigerliche Endkonfrontation, in der wir stets in der Unterzahl agieren.

Die Kampagne legt ihren Fokus auf die Geschichte und führt uns durch aufeinander aufbauende Gebiete, die nach dem Kampf und dem obligatorischen Looten vollständig abgeschlossen sind. Dadurch verringert sich zwar der Wiederspielwert, aber auf diese Weise fühlt sich kein Kampf überflüssig oder nach Füllmaterial an. Die Story ist mit ihren rund 25 Stunden angemessen umfangreich und bietet wenige, optionale Neben- und Sammelaufgaben an, die sich aber lohnen.



Die drei Tierwesen haben keine Ahnung, warum die Menschheit dieses Monstrum baute, und nennen den überwucherten Schnellzug ehrfürchtig »Schlange aus Stahl«.

Eine glaubhafte und spannende Geschichte

Die Schlachtfelder sind optisch abwechslungsreich gestaltet und bieten dank zerstörbaren Deckungen und Wänden vielfältige taktische Möglichkeiten. Wir suchen etwa Schutz hinter verschneiten Bäumen und attackieren die Gegner vor einer abgestürzten Propellermaschine aus, oder liefern uns spannende Schusswechsel in den Ruinen einer zerfallenen Grundschule. Oder kämpfen uns in einem engen Tunnelsystem zwischen Autowracks und brennenden Mülltonnen zum Ausgang vor. Lediglich bei der Gegnervielfalt lässt das Spiel etwas zu wünschen übrig. Technisch hatten wir bis auf vereinzelte Glitches wie eine fehlende Schadensanzeige bei Feinden oder hin und wieder kurze, aber sichtbare Textur-Popups keine Probleme in unserer Testversion.

Die postapokalyptische Welt von Mutant Year Zero ist trotz ihrer morbiden Motive wunderschön anzusehen und mit einem Auge für Details gekonnt in Szene gesetzt. Den Level- und Grafikdesignern gelingt das Kunststück, die Welt gleichzeitig vertraut europäisch und doch fremdartig wirken zu lassen. Immer wieder erkennen wir Bezüge zu unserer Zeit. Während wir zum Beispiel als Spieler einen riesigen Industrie-Mähdscher mit seinen scharfen Radklingen klar

erkennen, fragen sich die Protagonisten bei seinem Anblick, mit welcher Motivation ihre Vorfahren solche bedrohlich wirkenden Stahlmonster gebaut haben. Die glaubhaft geschriebenen Dialoge sind alle mit professionellen englischen Sprechern vertont und verleihen den Charakteren zusätzliche Tiefe. Auch bleibt die mysteriöse Hintergrundgeschichte rund um Eden, die Herkunft der Mutanten und die Ghouls-Sekte bis zum Ende interessant und spannend erzählt. ★

MUTANT YEAR ZERO ROAD TO EDEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 760 / Phenom II X4 965
Geforce GTX 580 / Radeon HD 7870
6 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 6700K / Ryzen 5 1600X
Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



überzeugende Postapokalypse + stimmungsvolles Licht- und Leveldesign + professionelle englische Sprecher + dezenter Musikeinsatz - vereinzelte Textur-Popups und Glitches

SPIELDESIGN



erprobtes XCOM-Runden-Gameplay + sinnvoller Einsatz von Stealth in Echtzeit + zerstörbare Deckung und Wände + interessante Spezialfähigkeiten - wenig Abwechslung bei Gegnertypen

BALANCE



Gegner verhalten sich nachvollziehbar + fordernde und faire Kämpfe + Planung zahlt sich aus - Medikits extrem teuer und selten - teils frustrierende Glückstreffer und Fehlschüsse

ATMOSPHÄRE / STORY



spannende Kampagne + Postapokalypse mit Bezügen zu heute + Mysterium um Tier-Protagonisten + witzige Beschreibungstexte und Dialoge - menschliche Gefährten verlassen gegen Tiere

UMFANG



rund 30 Levels und Areale + versteckte Artefakte und Briefe + fünf Kämpfer mit eigenen Fähigkeiten + drei Schwierigkeitsgrade & Ironman-Modus - wenig Wiederspielwert nach Kampagne

FAZIT

Knackige Rundenstrategiekämpfe in einer dicht erzählten und grafisch toll anzusehenden Postapokalypse mit faszinierenden Tierhelden.



Jeder Kämpfer hat einen eigenen Skill-Tree mit individuellen Fähigkeiten zum Freischalten.

Overkill's The Walking Dead

GEMEINSAM SIND WIR GANZ OKAY

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Skybound** Entwickler: **Overkill Software** Termin: **6.11.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Die Payday-Entwickler liefern mit einem Koop-Shooter im beliebten Zombie-Universum ab. Was kann da schon schiefgehen? Leider eine ganze Menge. Von Robin Rüther

Hat jemand Zombies gesagt? Na sicher, da haben wir einiges parat. Wie wäre es mit Left 4 Dead 2? State of Decay 2? Oder Black Ops 4 im Zombie-Modus? Für die Botaniker liegt hier noch irgendwo Plants vs. Zombies rum und da vorne wäre Killing Floor 2. Ach ja, und dann hätten wir noch The Walking Dead. Oh, nein, nicht das von Telltale, Overkill's The Walking Dead!

Lahme Hintergrundgeschichte

Vielleicht hat der eine oder andere von euch den Launch-Trailer oder einen der Charakter-Trailer gesehen und wundert sich jetzt, was es mit der Zwischenüberschrift auf sich hat. Und ihr habt recht, die Trailer sind super! Beim Video zu Grant, einer der vier spielba-

ren Figuren, hatten wir Gänsehaut. Da gibt es nur ein kleines Problem: Im Spiel seht ihr solche Momente nämlich nicht. Stattdessen erzählt uns Camp-Anführer Anderson von einem generischen Konflikt mit der »Familie«, einer weiteren Gruppe Überlebender, die unsere Vorräte plündern will. Später klaut die Gruppe uns einen Wasserreiniger. Dann sind sie sauer, weil wir den Wasserreiniger zurückholen. Emotionen? Persönliche Schicksale? Fehlanzeige.

Während Anderson erzählt, flimmern schwarz-weiße Bilder über den Monitor. Menschen, Zombies, Straßenschilder, Pistolen, Patronen, durchzogen von roten Farbspritzern. Diese Zwischensequenzen sehen zwar ganz schick aus, schaffen es aber nicht, uns für die darauffolgenden Missionen zu motivieren oder an die Figuren zu binden – wahrscheinlich auch, weil sie in diesen Videos nie selbst sprechen. Dadurch bleibt es bei der Handlung bei einem langweiligen Grundgerüst, die Gegenspieler sind uns schnurz. Und obwohl Anderson der Anführer ist, nimmt er spielerisch nur eine klei-

ne Rolle ein. Er sitzt in unserem Camp herum, das wir wie ein Hub betreten können, und schenkt uns zusätzliche Belohnungen nach dem Abschluss einer Mission. Später können wir hier auch Waffen kaufen, ansonsten gibt es nicht viel zu tun.

Masse statt Klasse

Overkill's The Walking Dead verfolgt ein Season-Modell, mit dem neue Missionen ins Spiel kommen. Zum Release ist die erste Season mit allen zehn Missionen bereits verfügbar, die zweite Season beginnt Ende November. Die Missionen unterscheiden sich in zwei Typen. Zum einen wären da die Basisverteidigungen, in denen wir uns in mehreren Wellen gegen Zombies und später auch Menschen wehren. Zu Beginn haben wir knapp eine Minute Zeit, Stacheldraht auszulegen und Munition und Crafting-Materialien einzusammeln.

Die Wahl eures Kämpfers beeinflusst dabei, welche Items ihr überhaupt herstellen könnt, welche Waffen ihr benutzt und was für ein Talent ihr habt. Aiden beispielsweise



In den Basismissionen verteidigen wir unser Camp vor Zombie- und Menschenwellen.



Lärm lockt Zombies an. Um nicht von unendlichen Horden überrannt zu werden, schwingt ihr einen Großteil der Partie eure Nahkampfwaffe.

ist der Tank der Runde, bekommt einen Schadensbonus auf Schrotflinten und bastelt Blendgranaten, die Gegner für einige Sekunden außer Gefecht setzen. Maya übernimmt die Support-Rolle, verteilt Medkits und belebt gefallene Teammitglieder schneller und mit mehr Leben wieder.

Nach der Vorbereitungsphase stürmen die Zombies eines von drei Toren, die ihr mit Holzplanken wieder reparieren müsst. Menschen platzieren hingegen Bomben, die ihr mit einem Knopfdruck entschärft.

Während uns die Massen an Zombies gut gefallen, nerven uns die menschlichen Gegner. Die schießen zwar präzise, sind aber nicht besonders intelligent und stecken zu viele Kugeln ein, bevor sie umfallen. Dadurch machen die Feuergefechte nur bedingt Spaß. Manchmal leidet die KI auch unter Bugs und Aussetzern, etwa wenn sie uns durch Deckung trifft oder sich auch unter Beschuss nicht umdreht.

Schlag um Schlag um Schlag um Schlag

Nach der Schießbude geht es in die Erkundungsmissionen, die um einiges interessan-

ter sind – zumindest am Anfang. Hier schleicht ihr durch die Außenwelt um Washington D.C. Schleichen deshalb, weil sich bei Lärm eine Anzeige füllt, die beim Anschlag eine ganze Walker-Horde auslöst, beim dritten Mal spawnen sie schließlich ohne Ende. Besonders fies: Neben Molotov- und Bärenfallen sabotieren uns in den Levels auch Lärmquellen wie Radios und Autoalarme. Wer da nicht aufpasst, lockt gleich die nächste Zombiewelle an.

Doch das Lärmsystem kommt auch mit einem großen Nachteil daher: Um keine Welle auszulösen, schlagt ihr euch mit der lautlosen Nahkampfwaffe durch Zombies. Und so folgt Schlag auf Schlag und Hieb auf Hieb, teilweise minutenlang, bis alle Untoten liegen bleiben. Das mag zunächst noch aufregend sein, schließlich tragen die riesigen Zombiehorden sehr zur Walking-Dead-Atmosphäre bei. Doch spätestens nach einer halben Stunde Hämmern auf die linke Maustaste wird es dann doch etwas dröge.

Hat da hinten jemand Schalldämpfer gesagt? Eine hervorragende Idee – könnte man glauben. Denn obwohl es Schalldämp-

fer im Spiel gibt, verbrauchen die sich derart schnell, dass ihr sie nur für einen Bruchteil der Mission einsetzen könnt. Waffen verschleiben außerdem nach einigen Levels, gegen ein paar Ressourcen repariert ihr sie im Ausrüstungsmenü.

Das zweite Problem an den Erkundungsmissionen ist die immer gleiche Aufgabenstellung. In jedem Level müsst ihr mehrere Gegenstände wie Zahnräder oder Batterien finden, um eine Tür zu öffnen oder einen Aufzug zu rufen. Das ist wenig originell und nutzt sich viel zu schnell ab. Ab und zu funktioniert die Mischung aus Action, Erkundung und Rätsel aber auch ganz gut, beispielsweise wenn wir im Level einen geheimen Code finden und eingeben müssen, während uns Zombies angreifen.

Der Schwierigkeitsgrad ist bereits auf der leichtesten der vier Stufen knackig, spätere Missionen müssen wir zudem auf der drittheilungsweise zweithöchsten Schwierigkeitsstufe spielen. Darunter sind die nicht verfügbar. Besonders frustrierend wird das in Kombination mit fehlenden Checkpoints, da ein Level gut eine Dreiviertelstunde und länger dauern kann. Zwar gibt es Trost-Erfahrungspunkte, der Missionsfortschritt schwindet bei einem Fehlschlag allerdings dahin, egal wie lange eine Partie läuft.

Basismanagement

Habt ihr eine Mission abgeschlossen, erhaltet ihr einige Ressourcen, die ihr über Menüs in eure Basis investiert. Dadurch schaltet ihr etwa neue Werkzeuge wie den Drahtschneider für Missionen frei, der bestimmte Durchgänge öffnet.

Wollt ihr alle Missionen aus Season 1 spielen, müsst ihr früher oder später außerdem Routen ausbauen, wofür ihr wiederum das Zentrum ausbauen müsst, wofür ihr wiederum Teile der restlichen Basis ausbauen müsst. Und zu guter Letzt zahlt ihr nach jeder dritten Mission auch noch Unterhalts-



Jede der spielbaren Figuren besitzt einen speziellen und allgemeinen Skill-Tree.



Overkill's The Walking Dead kann in der Gruppe Spaß machen, frustriert die meiste Zeit jedoch durch Monotonie und Balancing-Schwächen.



Landwirtschafts-Simulator 19

AUFS RICHTIGE PFERD GESETZT?

Genre: **Technische Simulation** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Giants Software** Termin: **20.11.2018** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ohne Altersbeschränkung** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (Disc-Version)**

Hafer, Pferde, Baumenü und Grafik-Update: Der Landwirtschafts-Simulator 19 steckt voller kleiner Verbesserungen.

Von Robin Rütter

Die Landwirtschafts-Simulator-Reihe bedient längst nicht mehr nur eine kleine Nische. Der Landwirtschafts-Simulator 17 schnellte in den Charts an Battlefield 1 vorbei, 2017 gehörte er sogar zur Top 3 der meistverkauften Spiele in Deutschland. Während sich die einen also aufgeregt auf den Landwirtschafts-Simulator 19 freuen, lachen die anderen verächtlich über die Begeisterung fürs Treckerfahren, Felder bestellen und Schweinefüttern. Um die Frage gleich vorwegzunehmen: Wer bisher noch nicht warm mit dem Landwirtschafts-Simulator geworden ist, wird es auch mit dem neuen Teil nicht. Alle anderen freuen sich hingegen über einige sinnvolle Neuerungen sowie über 300 lizenzierte Fahr- und Werkzeuge.

Grubbern, säen, düngen, ernten

Am Grundprinzip vom Landwirtschafts-Simulator hat sich nichts verändert. Ihr seid Besitzer einer kleinen Farm, tuckert mit euren Traktoren über Felder und sät aus. Ist die Ernte reif, verkauft ihr die Erträge an Abnehmer in eurer Nähe. In einem Menü seht ihr, wie hoch die Nachfrage bei wem und vor allem nach welchem Erzeugnis steht. Etwas nervig: Ihr seht dort nur das Symbol, nicht aber den Namen der Pflanze.



Im Tutorial lernen wir die Grundlagen des Spiels. Hier: wie man die Ernte einbringt.

Bevor wir ans Verkaufen denken, muss aber erst mal etwas wachsen. Um den maximalen Gewinn aus euren Früchten rauszuholen, müsst ihr euch gut um sie kümmern. Unkraut entfernt ihr im jungen Pflanzenstadium mit einem Striegel, stehen eure Früchte bereits in Blüte, greift ihr stattdessen zur Feldspritze und so weiter. Das klingt zunächst spannend, wird auf Dauer aber ziemlich monoton, da sich die Abläufe stets wiederholen. Wie im echten Leben.

Großer Pluspunkt: Wenn ihr keine Lust auf Detailarbeit habt, stellt ihr Unkraut und Co. in den Spieloptionen ab. Das erleichtert vor allem Neueinsteigern das Bauernleben. Die freuen sich außerdem über sechs Tutorials,

die Grundlagen wie Ackerbau und Pflanzenschutz abdecken. Weitere Hilfe haben die Entwickler in Form von bebilderten Tipps eingebaut. Trotzdem braucht es einige Stunden Einarbeitungszeit, wenn ihr keinen Vorgänger gespielt habt.

Das Leben ist ein Ponyhof

Wer keinen grünen Daumen besitzt, versucht sich an der Tierzucht. Neben Hühnern, Kühen, Schweinen und Schafen gibt es nun auch Pferde. Die brauchen nicht nur Wasser, Stroh und Heu, sondern auch Hafer – neben der Baumwolle eine der neuen Fruchtarten. Um den Wert der Tiere weiter zu erhöhen, müsst ihr sie täglich striegeln und ausreiten. Das Striegeln erledigt ihr mit einem Maus-klick, das Ausreiten gestaltet sich etwas spannender. Steht ihr vor einem Pferd, satelt ihr mit einem Tastendruck auf und trabt, kantert und galoppiert durch die Welt. Im Galopp halten die Tiere problemlos mit der Geschwindigkeit herumfahrender Autos mit, nehmen es aber oft mit der Physik nicht so genau. Da reitet man mal gegen einen Baum und schon steht der Gaul auf dem Blätterdach. Damit eure Tiere nicht quer über die Karte verteilt stehen, entscheidet ihr erstmals selbst, wo ihr welches Gebäude hinstellt – eine tolle Ergänzung!

Im Gegensatz zum Landwirtschafts-Simulator 17 kauft ihr im neuesten Teil nicht nur einzelne Felder, sondern ganze Landparzellen. Kleine Gebiete kosten um die 100.000 Euro, die größten teilweise über eine Milli-



Der Charaktereditor ist nicht besonders umfangreich, aber für eine persönliche Note reicht's.

Probleme im Multiplayer?

Während des Testens ist bei uns wiederholt ein Bug im Multiplayer-Modus aufgetaucht: Sobald wir dort eine Farm erstellt haben, fror das Spiel ein und musste neu gestartet werden. Wir haben nach weiteren Spielern mit diesem Problem gesucht und beim deutschen Publisher Astragon nachgefragt, allerdings scheint dieser Fehler nur bei wenigen aufzutreten. Darum sehen wir von einer Abwertung ab, weisen aber an dieser Stelle auf den Bug hin.

on. Die Grundstücke der Alpenkarte Felsbrunn sind eher klein und ländlich, die US-Map Ravenport zeichnet sich dagegen durch Riesenfelder aus. Kurz nach Release steht zudem die aus dem Vorgänger bekannte südamerikanische Karte Estancia Lapacho in einer überarbeiteten Version kostenlos zum Download bereit.

Kleiner Fuhrpark oder alles neu?

Vor einer Partie wählt ihr eine von drei Startbedingungen. »Neuer Farmer« eignet sich für Neueinsteiger. Ihr bekommt viel Geld, habt keinen Kredit laufen und besitzt schon einen kleinen Fuhrpark. In »Farm-Manager« startet ihr ohne Equipment, dafür aber mit einem größeren Batzen Kohle. Passend zum neuen Baumodus entscheidet ihr, welche Grundstücke ihr erwerbt, wo ihr was platziert, ob ihr euch lieber auf Pflanzen oder Tiere fokussiert, und mit welchen Maschinen ihr startet. Als Hardcore-Variante steht als drittes »Bei Null Beginnen« zur Auswahl: ohne Fahrzeuge, wenig Geld, unnachgiebige Wirtschaft. Jedoch bleibt es bei allen Startbedingungen beim selben Endlosspiel. Was fehlt, sind Szenarien oder eine Kampagne. Außerdem mangelt es trotz Land-, Tier- und Forstwirtschaft an Abwechslung.



Robin Rüther
@robinruether



Ich gebe zu: Früher habe ich den Landwirtschafts-Simulator belächelt. Aber gerade im Kontrast zu schnellen Shootern wie Call of Duty: Black Ops 4 hat der LS19 etwas Entschleunigendes, fast schon Meditatives. Trotzdem fehlt mir die Abwechslung.

Unterschiedliche Szenarien, in denen ich unter einem Zeitlimit oder kniffligen Bedingungen bestimmte Ziele erreichen muss, oder eine ausführliche Kampagne, die ähnlich wie in Anno eine Mischung aus ausgedehntem Tutorial und immer schwieriger werdenden Missionen bildet, hätten dem Spiel gutgetan – genauso wie weitere Produktionsketten und Nebenbeschäftigungen wie beim Indie-Bauernhof Stardew Valley. Die Neuerungen fügen sich gut in die Reihe ein, eine Revolution bleibt aber aus.



Brettern wir rücksichtslos durch unsere hochgewachsenen Felder, zerstören wir die Ernte.

Mods und Multiplayer

Die Community hinterm Landwirtschafts-Simulator hat schon in der Vergangenheit zahlreiche Mods gebaut und soll damit auch im neuen Teil weitermachen. Die Entwickler begrüßen die Arbeit der Modder und haben dafür sogar einen eigenen Menüpunkt eingeführt. So könnt ihr die Simulation eurem persönlichen Geschmack anpassen.

Ein weiteres Kernelement der Reihe ist der Multiplayer-Modus – und der hat dieses Jahr eine wichtige Neuerung parat. In den vergangenen Teilen haben alle Farmer auf einem Server zusammengearbeitet: Jeder hatte Zugriff auf alle Fahrzeuge sowie das gemeinsame Konto. Jetzt habt ihr die Möglichkeit, auf einem Server bis zu acht Farmen nebeneinander zu betreiben, die ihr eigenes Budget, Grundstück und Equipment besitzen. Ihr könnt zwar nach wie vor im Team spielen, indem ihr derselben Farm beitrete, seid aber nicht mehr dazu gezwungen. So kommt auch eine Prise PvP in den Landwirtschafts-Simulator 19.

Wenn ihr lieber alleine spielt, könnte euch das überarbeitete Missionsdesign gefallen. Wie schon im Vorgänger erfüllt ihr für eure virtuellen Mitmenschen Aufträge, indem ihr etwa ihre Felder aberntet oder neu aussät. Im Gegensatz zum LS17 könnt ihr nun auch euer eigenes Equipment benutzen und müsst nicht länger auf die vorgeschriebenen Fahrzeuge und Werkzeuge zugreifen. Wer Lust hat, verdingt sich so als Lohnarbeiter und erhält wegen des Verzehrs auf Mietobjekte sogar einen kleinen Geldbonus.

Grafik mit Baustellen

Für den Landwirtschafts-Simulator 19 haben die Entwickler ihre Grafik-Engine überarbeitet: Die Fahrzeuge sehen detaillierter aus, Chromteile werden nun erstmals korrekt dargestellt. Die Wolken basieren auf Voxel und schaffen gerade im Zeitraffer einen deutlich hübscheren Himmel. Krähen machen es sich auf den Feldern bequem und fliegen davon, wenn ihr euch nähert. Auf der anderen Seite gibt es noch einige Baustellen. Trotz eines dynamischen Tag-Nacht-Zyklus springen die Schatten, anstatt sich flüs-

sig zu bewegen. Die Berge im Hintergrund sehen selbst auf höchsten Grafikeinstellungen matschig aus und viele Objekte ploppen zu spät auf. Und dann wäre da noch die Spielwelt an sich: Hier fahren zwar Autos durch die Gegend, ansonsten wirkt sie oft leblos und ausgestorben – mit diesem Problem hat schon der Vorgänger gekämpft.

Der LS 19 macht keine riesigen Sprünge, die Neuerungen sind aber sinnvoll. Um neue Spieler zu gewinnen, geht die Simulation allerdings nicht weit genug. ★

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 19

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2400S / Phenom II X4 980
Geforce GTX 560 / Radeon HD 7770
4 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E685 / Athlon 64 X2 5800+
Geforce GTX 660 / Radeon R9 270 v2
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



detaillierte Fahrzeuge schicke Beleuchtungs-, Wolken- und Nebel-effekte dynamischer Tag-Nacht-Zyklus matschiger Hintergrund teilweise fragwürdige Physik

SPIELDESIGN



Geldverdienen wird zur Suchtspirale realistische Abläufe Missionen mit optionalen Mietobjekten keine Nebenbeschäftigungen nur eine Jahreszeit

BALANCE



drei Startbedingungen diverse Spieloptionen für Profis und Anfänger Basis-Tutorials und Hilfe steile Lernkurve für Neulinge auf Dauer zu monoton

ATMOSPHÄRE / STORY



echte Fahrzeuge dank zahlreicher Lizenzen Vögel auf Feldern Fahrer wackelt und bedient Pedalerie leblose Welt springende Schatten, nachladende Objekte

UMFANG



über 300 Fahrzeuge und Objekte Multiplayer-Modus für bis zu 16 Spieler Land-, Tier- und Forstwirtschaft drei Maps mit unterschiedlichem Setting weder Kampagne noch Szenarien

FAZIT

Fans der Serie freuen sich über optische und inhaltliche Neuerungen, Farm-Muffel lässt das unveränderte Spielprinzip weiterhin kalt.



GAME OVER

Now try to farm like never before!

Landwirtschafts-Simulator 19: C64-Edition

VOM BAUER ZUM BÄUERCHEN: DEMAKE-TEST

Als Giants Software am 1. April 2018 auf YouTube den Farming Simulator für den C64 ankündigte, hielt die Welt das für einen Witz. Jetzt ist das Spiel tatsächlich erschienen, wir haben es ausführlich getestet und decken nach investigativen Recherchen eine rotzfreche Fake-News auf.



Der Autor

Harald Fränkel wuchs mit dem C64 auf, kennt die Landwirtschafts-Simulator-Reihe und war somit das perfekte Opfer für einen Test. Er warnt allerdings vor seinen berühmten Wortspielereien: »Kritiker meiner Texte halten ebendiese gerne für Scherzartikel. Nachdem sie meine Scherzfrequenz gemessen haben, brauchen manche angeblich Scherzmittel. Einige haben sogar Angst vor einem Scherzinfarkt.«

Ich hatte beruflich häufig mit dem Landwirtschafts-Simulator zu tun. Unter Spielern, die gemeinhin Hardcore-Gamer genannt werden, ist er verpönt. Meiner Erfahrung nach reden den LS vor allem die schlecht, die sich nie ernsthaft damit beschäftigt haben. Das ist ungefähr so, als würde Bayerns neue Digitalministerin während der Gamescom über das Leveldesign von Battlefield 5 referieren. Was mich angeht, verdient der Landwirtschafts-Simulator, die Inka Bause unter den

Spielern, wirklich Anerkennung. Ein Fan bin ich aber beileibe nicht. Für den Test der Achtzigerjahre-Gedenkfassung musste ich deshalb erst einen passenden magischen Motivationsspruch murmeln (»By the Bauer of Greyskull, ich habe die Kraft!«), um mich leicht ängstlich ans Werk machen zu können. So viel vorweg: Die C64-Edition ist eine irrwitzige Idee, knuffig umgesetzt und nachahmenswert. Fühlt euch unter Druck gesetzt, ihr anderen Spielehersteller!

Lizenz zum Tröten

Der am PC spielbare 8-Bit-Ableger ist ein Teil der Collector's Edition des LS 19 und leider nicht auf anderem Weg zu bekommen. Bei einigen Details habe ich gestaunt: Es gibt mehrere Wachstumsphasen, die Fahrzeuge verfügen über Tempomaten, unterschiedliche Motorgeräusche, Hupen und piepende Rückfahrwarner, wobei der Traktor mit Anhänger schwieriger zu rangieren ist, weil der Wagen hinten gern ausbricht.

Die Vehikel im Spiel sind lizenzierte Modelle. Ich nenne einen roten Traktor Case IH Magnum mit Pflug, einen grünen Fendt-Bulldog 700 samt Sämaschine, einen blauen New Holland T7 mit Anhänger und den Mähdrescher John Deere T560 mein Eigen. Okay, sie könnten genauso gut alle von Lego Duplo sein, weil drei Pixel ziemlich genau so aussehen wie ... drei Pixel, aber es ist der Wille, der am Ende zählt.



Der New Holland T7 verkauft die Ernte an einen Hof, auf dem sogar ein Pferd lebt. Vielleicht ist es aber auch eine Piñata.



Selbst Laien erkennen, dass hier ein lizenzierter und authentisch umgesetzter John-Deere-T560-Mähdrescher zur Tankstelle fährt.



Säen fühlt sich an, als würde man Mandalas ausmalen. Was am Rand aussieht wie in den Schnee gepinkelt, ist die letzte Wachstumsphase.



Die hochkomplexen Eingabeoptionen des Demakes auf einen Blick. Doch keine Angst! Die Bedienung flutscht!

Stopp, stimmt nicht ganz, ein Brummbumm geht problemlos als Markenprodukt durch: Ausgerechnet der Mähdrescher erinnert, wenn er nach unten fährt, an einen Gillette-Venus-Embrace-Damenrasierer. Zum Glück bin ich kein Aluhutfalter, sonst würde ich Schleichwerbung unterstellen.

Schweinebauerteurer Sprit

Als sogenanntes Demake soll der LS C64 die grundlegende Spielmechanik des Landwirtschafts-Simulators in abgespeckter Form abbilden. Das funktioniert: Ich pflüge mit dem Case-Traktor, nutze den Fendt zum Säen, und der John Deere mäht alles nieder. Dann verlade ich den Weizen in den Hänger des New Holland und truckere zum Silo, um bezahlt zu werden. Mit der Kohle wiederum kaufe ich neues Saatgut und Sprit. Gehen Treibstoff oder Geld aus, heißt es »Game Over«.

Selbst das mit dem Benzin wurde realitätsnah umgesetzt: Es ist zum einen schweinebauerteuer, angeblich wegen des Niedrigwassers unserer Flüsse. Zum anderen schlucken die Fahrzeuge 100 Liter auf drei Kilometer, was ich von meinem Bugatti Vey-

ron kenne, den natürlich Electronic Arts bezahlt hat, weil ich einfach ein besonders guter Spielejournalist bin.

Nichts für Bauer Rangers

Nach Auskunft von Martin Rabl, PR- und Marketing-Manager bei Giants Software, hat eine C64-Gruppe namens Singular Crew das Spiel umgesetzt. Wer heute noch für den meistverkauften Computer der Geschichte programmiert, liebt die Herausforderung, mit der arg limitierten Technik des Steinzeitrechners auszukommen. Mir fallen da meine zwei Kater Clever & Smart ein, die es schaffen, sich in Kartons zu quetschen, die halb so groß sind wie sie. Damit der Bauern-Simulator als Bäuerchen-Simulator funktioniert, zeigt er immer nur zwei Fahrzeuge gleichzeitig an. Mit F1, F3, F5 und F7 wechsele ich. Spezial-Features wie etwa die Forstwirtschaft haben wegen der eingeschränkten Möglichkeiten natürlich keine Chance, leidenschaftliche Bauer Rangers gucken in die Röhre.

Damit das Jungvolk unter den GameStar-Lesern eine grobe Vorstellung bekommt: Würde der frisch erschienene LS 19 auf ollen 51/4-Zoll-C64-Disketten ausgeliefert, wären

rund 23.000 Stück nötig. Natürlich hatte früher jeder C64-Freak so viele Datenträger im Kinderzimmer – für Sicherheitskopien, hüstel. Um aber die genannte stattliche Zahl einzulesen, bräuhete ein 1541-Floppy-Laufwerk ohne Fastloader, natürlich nur rein theoretisch, über elf Wochen. Gestapelt ergäbe sich ein über 55 Meter hoher Datenträger-Turm. Gute Aussicht von da oben.

»The Bauer of love,
A force from above,
cleaning my soul.«

(Fränkel Goes to Hollywood, 1984)



Eine Version des C64-Spiels auf Modul und mit Packung gab's nur für die Presse. Wir fordern: Bringt das gute Stück in den normalen Handel!

Kaum zu unterscheiden

Welches Fahrzeug stammt aus dem LS 19, welches aus dem Demake? Die grafische Brillanz der C64-Edition macht es wirklich schwer, die Vehikel zu unterscheiden.

Landwirtschafts-Simulator 19



Case IH Magnum mit Pflug



Fendt-Bulldog 700 samt Sämaschine



New Holland T7 mit Anhänger



John Deere T560

C64-Demake



Case IH Magnum mit Pflug



Fendt-Bulldog 700 samt Sämaschine



New Holland T7 mit Anhänger



John Deere T560

Brummbrumm und Surrsurr

Noch ein paar Worte zum Sound, ich formuliere es vorsichtig, behutsam, möglichst wenig verletzend und durch die Blume: Meine Trommelfelle haben nach 60 Sekunden einen Ausreiseantrag gestellt. Unterschiedliche Motoren und 8-Bit-Retro-Charme in allen Ehren, aber für den Fendt wurden aber offenbar die Geräusche eines Propellerflugzeugs beim Abschmieren aufgezeichnet. Der Case IH macht im hochtourigen Vollgas-Modus mit seiner Stechmücke-am-Ohr-Attitüde wesentlich aggressiver als ein Killerspiel. Kein Wunder, dass einem da die Trommelfel-

le davonschwimmen wollen. Eine einfache Musikutermalung wäre besser gewesen, die groovige Mucke im Hauptmenü etwa.

Oldschool darf Schule machen

»Trotz der Weiterentwicklung der Technik, die zugrundeliegende Idee eines Spiels ist immer noch das Wichtigste. Es muss Spaß machen und den Spieler ansprechen. Wir empfehlen für die C64-Edition als Zubehör den 3M Peltor Kapselgehörschutz X5A«, sagt Martin Rabl von Giants. Ja, zugegeben, den letzten Satz habe ich mir ausgedacht, weil er sich so fluffig liest. (Lügenpresse)

Definitiv schade: Anders als bei der Presseversion gibt's den LS C64 in der Collector's Edition für Otto Normalsammler weder als schmucke Box noch auf Modul. Immerhin braucht man keinen »Brotkasten«, sondern spielt das Ding direkt und bequem von der DVD. Deren Hülle ist im nostalgischen Diskettendesign gehalten. Wünschenswert wäre eine Highscore-Funktion gewesen, das Endlosspiel-Format passt nicht ganz zum C64. Trotzdem bin ich amused, die Idee darf gerne Schule machen!

Meine Lieblings-Collector's-Edition ist wegen des Nachtsichtgeräts nach wie vor die von Modern Warfare 2. Ein neues Call of Duty mit der USS Nimitz als Beigabe wäre klasse. Noch besser fände ich aber ein C64-Demake im Neuromancer-Stil, wenn das Rollenspiel Cyberpunk 2077 erscheint.

Es war eine Schnapsidee

Last but not least decke ich wie eingangs versprochen eine Fake-News auf. Im Zusammenhang mit der C64-Edition ist immer wieder die Rede davon, dass sie ein Aprilscherz gewesen und anschließend umgesetzt worden sei. Ich möchte keine Namen nennen, aber Michael Obermeier und Robin Rütter verbreiteten diese Mär zuletzt auf GameStar.de (Buhhh!). Ich indes rätselte, wie es sein kann, dass im Enthüllungsvideo vom 1. April 2018 bereits Spielszenen zu sehen waren. Handelte es sich um einen CGI-Spezialeffekt? Als besonders guter Journalist begann ich, investigativ zu recherchieren. Investigativ recherchieren bedeutet heutzutage: Ich habe einfach ausnahmsweise mal nachgefragt. Natürlich leuchtete ich Martin Rabl dabei mit einer Stehlampe ins Gesicht, bis er unter dem psychischen Druck zusammenbrach und gestand.

Die Idee zum Projekt sei bereits Ende 2017 gekommen: »Wir haben intern darüber gesprochen, dass der LS in all den Jahren auf sehr vielen Plattformen erschienen ist. Schließlich meinte jemand: Der C64 fehlt aber noch!« Ahhh! Ende 2017, ein gelallter Zwischenruf während der Weihnachtsfeier, so war das also! Vermute ich.

Ein Hauch von Inception

Was die Macher der Landwirtschafts-Simulator-Reihe ausgeheckt haben, war also gar kein Aprilscherz, sondern der ultimative Aprilscherz! Sie stellten den ersten Trailer am berühmt-berüchtigten Feiertag der Veräppelungen online. Deshalb dachte jeder, die Story sei nicht wahr. Tatsächlich wurde aber längst am Spiel gearbeitet.

Der Hersteller machte quasi einen Aprilscherz, indem er einen Aprilscherz machte, der kein Aprilscherz ist ... oder so ähnlich, ich habe schon Mindfuck-Knoten im Hirn wie beim Film »Inception«. Respekt ihr Giants, eure nicht erfundene Geschichte war ein echter Husarenstreich! Übersetzung für die YouTube-Generation: Respekt, ihr Ehrenmänner und -frauen, das nice Event mit der Nicht-Fake-News war ein nicer Husaren-Prank! ★

TOD UND STEUERN



Genre: **Action** Publisher: **Digital Extremes** Entwickler: **Digital Extremes** Termin: **8.11.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Steam)**

Mehr offene Spielwelt, Pets und Sekundärwaffen zum Selberbasteln, Hoverboards. Im neuesten Warframe-Update gibt's reichlich tolle neue Inhalte für umme. Von Sascha Penzhorn

Wer bei den Corpus in die Schuldenfalle tappt, dem geht es an die Substanz. Die Steuereintreiber der reichen und mächtigen Konzerne bedienen sich nicht nur am Hab und Gut ihrer säumigen Zahler. Zur Not werden auch liebend gerne Organe und mechanische Körperteile in Besitz genommen, bis vom Schuldiger am Ende nichts mehr übrig bleibt. Und wo im richtigen Leben Peter Zwekat in seine Schuldenrakete steigt, um zu sehen, was zu retten ist, können in Warframe nur noch die Tenno helfen. So begeben wir uns zur Venuskolonie Fortuna und helfen dort den Wehrlosen und Schwachen im Kampf gegen ihre habgierigen Unterdrücker. Das ist nicht ganz unlustig in einem Gratis-Shooter, der seiner AAA-Konkurrenz die Spieler abspenstig macht.

Endliche Geschichte

Mit Fortuna kommt die zweite große, offene Planetenoberfläche ins Spiel. Los geht unser Abenteuer dort mit einer grandiosen Intro-Sequenz und einem Song, der inzwischen



Beim Ritt auf dem K-Drive Hoverboard entsteht schnell ein Tunnelblick.

über drei Millionen Klicks auf YouTube hat. Dann führt uns unser Weg über eine kleine Questreihe vom prall mit Spielern gefüllten Hub in die verschneite neue Spielumgebung. Die Missionskette ist sehr niedrigstufig und für Spieler aller Kaliber schaffbar. Schade nur, dass die Story hier nach nicht mal einer Stunde Spielzeit an ihrem Höhepunkt endet und derzeit erst mal nicht weitergeht. Immerhin gibt es jetzt aber endlich mal etwas Handfestes über die Fraktion der Corpus. Bisher waren das einfach nur Typen mit quadratischen Helmen und relativ wenig Substanz. Die Story, die Digital Extremes mit

Fortuna beginnt, ist auf jeden Fall spannend und hervorragend (englisch) vertont. Hoffentlich dauert es bis zur Fortsetzung nicht wieder ein Jahr oder mehr. Bis es soweit ist, legen wir uns mit neuen Gegnertypen wie Robo-Spinnen, Riesenrädern und Erzfiesling Nef Anyos Schergen an.

Tonnenweise Belohnungen

Nach der Einleitung nehmen wir wie schon bei Plains of Eidolon Bounty-Missionen an, sammeln Fische und Erze und erfreuen uns an der wunderschönen offenen Welt. An ihr erforschen wir jeden Quadratzentimeter, lassen keine ihrer Höhlen unberührt und säubern die Venushügel von ekligen Krabbeltieren. Als neues Feature spüren wir vom Aussterben bedrohte Kreaturen an deren Fußspuren und anderen Hinterlassenschaften auf, betäuben sie und schießen sie (human) zur Umsiedlung in den Orbit. Als Lohn für unsere Mühen winken neue Klammotten für unseren Operator sowie maßgeschneiderte Sekundärwaffen, die sogenannten Kitguns. Je nach verbauten Komponenten funktionieren diese wie ein Laser, ein automatisches Gewehr, ein Granatwerfer oder eine Shotgun. Soll die Waffe auf Status- oder kritischen Schaden spezialisiert sein? Großes Magazin oder schnelle Nachladegeschwindigkeit? Je besser unser Ruf, desto mehr Auswahlmöglichkeiten stehen uns zur Verfügung. Ähnlich funktioniert auch der Bau der neuen MOA-Pets. Diese



Garuda ist schnell mit Blut beschmiert. Kein Wunder bei den beiden Nahkampfklingen.



Das Hub in Fortuna ist prall gefüllt mit Spielern. Wir posieren mit unserem Excalibur Prime.

mechanischen Corpus-Begleiter bringen je nach Geschmacksrichtung beispielsweise unsere Feinde über Knockdown-Effekte zu Fall, hacken Terminals oder kontrollieren vorübergehend feindliche Roboter. Die neuen Knarren und Kampfbegleiter fügen sich schon jetzt prima ins Spiel ein und wirken weder zu schwach noch zu übermächtig. Obendrauf gibt's in Fortuna ein cooles neues Fortbewegungsmittel.

Hoverboards sind die Macht

»K-Drive« nennt sich das neueste Gimmick im Spiel, mit dessen Hilfe wir im Affentempo die Eiswüste der Venus unsicher machen. Mit diesem schicken Hoverboard gleiten wir aber nicht einfach nur von A nach B, son-

dern absolvieren unterwegs gleich noch ein paar spektakulär animierte Tricks und Stunts. Das sieht super aus und macht bekloppt viel Spaß, schon weil die Steuerung intuitiv und kinderleicht ist. Vor allem gibt's das Brett mit Abschluss der Einführungs-Missionsreihe in Fortuna einfach so geschenkt. Wer Bock darauf hat, kann sich jetzt noch über Rufpunkte oder Premium-Währung ein anpassbares K-Drive zulegen, bunt anmalen und bekleben. Wer brav seine Tricks absolviert, erhält nach und nach Zugang zu immer mehr optischen Anpassungsmöglichkeiten und zu Mods, die beispielsweise für mehr Geschwindigkeit sorgen oder im freien Fall die Schwerkraft verringern. Das Teil funzt übrigens auch in Eidolon, allerdings gibt es da nicht so schön viele Röhren, Geländer und andere Objekte, an denen wir auf der Venus unsere Tricks üben. Ebenfalls neu ist Garuda, der 37. Warframe im Spiel. Garuda verursacht größeren Schaden, je stärker sie verletzt ist, spießt Feinde auf und

lässt sie ausbluten, was umstehende Spieler heilt. Wir spielen sehr gerne mit ihr, auch wenn sie im offiziellen Forum bereits von vielen Spielern als zu schwach, von anderen als massiv zu stark kritisiert wird.

Quality of Life

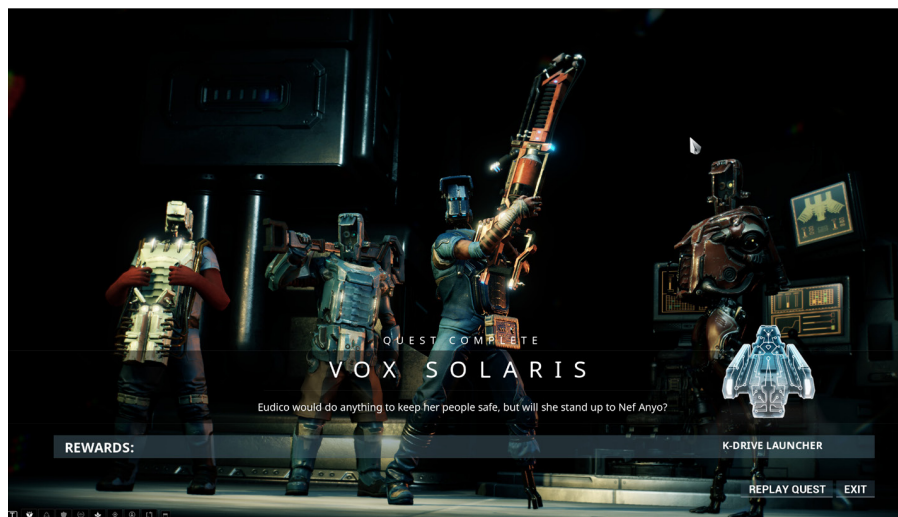
Die im letzten Test bekrittelten Eidolon-Bugs sind längst behoben. Fortuna verbessert zudem viele kleine Dinge, die in Plains of Eidolon genervt haben. Missionsziele in Bounty-Missionen mit Zeitlimit sind besser markiert und leichter zu finden. Unseren Archwing können wir genau wie das K-Drive jederzeit aktivieren und müssen nicht mehr ständig neue Module zum Herbeirufen herstellen. Das Mining-Minigame ist besser und weniger fummelig als zuvor. Wir können neue Bounties annehmen, ohne dafür ins Spielerhub zurückzukehren. Genau wie Eidolon fühlt sich aber auch Fortuna sehr losgelöst vom Rest des Spiels an. Die schöne neue Welt verwendet wieder ihre ganz eigenen



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



»Cold, the air and water flowing. Hard, the land we call our home.« Mir geht seit Tagen das Lied nicht aus dem Kopf, ich kenne es mittlerweile auswendig. So ein geiler Song! Ehrlich gesagt fand ich die Corpus immer bescheuert bis langweilig. Das hat sich mit Fortuna schlagartig geändert. Besonders die große Überraschung am Schluss, wenn man seinen Ruf auf Maximum steigert, hat mich echt umgehauen. Hoffentlich dauert es jetzt nicht wieder eine Ewigkeit, bis die Handlung rund um Fortuna weitergeht. Ich will Riesenspinnen jagen und einen neuen Bosskampf gegen Nef und Derf Anyo! Bis es soweit ist, habe ich Spaß mit meinem K-Drive, mit Garuda und meinem neuen MOA. Und auf meiner Switch kann ich es jetzt auch endlich zocken! Hurra!



Beenden wir die Fortuna-Einführungsquest, gibt's ein Hoverboard geschenkt.



Riesige Explosionen und schicke Partikeleffekte gehören bei Warframe schon immer mit dazu.

Crafting-Ressourcen, die nirgends sonst Verwendung finden. Auch hier werden wir beim Ressourcen-Farming vom Space-Ninja immer wieder mal zum Minenarbeiter oder zum Angler, was allenfalls kurzzeitig Spaß macht. Wer auf diesen Bereich des Spiels keinen Bock hat, kann ihn im Prinzip auch ohne große Nachteile ignorieren. Kostenloser neuer Content für alle, die ihn spielen wollen, ohne Zwang. In der Zukunft kämpfen Spieler hier gegen drei riesengroße Boss-Spinnen für besonders saftige Rohstoffe und Upgrades, doch zu diesem Zeitpunkt sind die entsprechenden Kämpfe und Mechaniken noch nicht implementiert.

Easy going

Bounty-Missionen gibt es wahlweise für niedrige Stufen bis rauf auf Level 50-60. Gegner im neuen Spielgebiet stellen zudem Signaltürme auf, mit denen sie Verstärkung

anfordern. Je nachdem, ob wir diese Türme zerstören oder stehen lassen, variieren die Spawn-Raten der Feinde von gemütlich bis sehr hektisch. Erfahrene Spieler werden mit Fortuna trotzdem nicht sehr gefordert. Langten die Gegnerhorden in höherstufigen Bounties anfangs noch recht herzhaft zu, wurde deren Schadenswirkung in einem Hotfix praktisch halbiert. Immerhin wurden für Veteranen kürzlich die extra-knackigen Arbitration-Alerts eingeführt, in denen Spieler weder sich selbst noch ihre Kameraden wiederbeleben dürfen. Dort gibt's neben Kosmetik ein paar extra mächtige Mods mit einer Droprate von je zwei Prozent. Auf der anderen Seite der Community stehen Neueinsteiger, die sich in immer mehr Mechaniken einarbeiten müssen. Regelmäßige Abstecher ins Wiki und auf die vielen YouTube-Kanäle und Streams rund um das Spiel gehören zu Warframe einfach dazu. ★



Selbstgebaute K-Drives kann man optisch anpassen und verzieren.

WARFRAME: FORTUNA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E6400 / Athlon x64 4000+
Geforce 8600 GT / Radeon HD 3600
2 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E6400 / Athlon x64 4000+
Geforce GT 420 / Radeon HD 5450
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- wunderschönes neues Spielgebiet
- fantastisch gestaltete neue Kreaturen und Gegner
- hervorragende Sprecher
- sehr gute Animationen
- toller Soundtrack

SPIELDESIGN



- riesiges neues Areal mit vielen tollen Aktivitäten
- viele QoL-Verbesserungen
- geniale Hoverboards
- Angeln und Bergbau werden schnell langweilig
- hoher Lernaufwand für Neueinsteiger

BALANCE



- wählbare Schwierigkeitsstufen für Bounties
- variierbare Gegner-Spawns
- gut balancierte Waffen und Pets
- Story-Quests auch für Neulinge
- für Veteranen eher zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY



- tolle Einführungs-Questreihe
- cooles neues Hub
- Corpus-Fraktion ist endlich interessant
- Fortuna-Story endet (noch) abrupt

UMFANG



- riesiges neues Areal zum Erforschen
- neue Waffen zum Selberbauen
- MOA-Pets zum Selberbauen
- ein neuer Warframe
- Tierschützer-Metagame

AUFWERTUNG

Noch mehr unterhaltsame Inhalte für lau, mehr Waffen, Pets, Hoverboards, eine großartige neue Planetenoberfläche, mehr Benutzerkomfort. Die im letzten Test bemängelten Bugs sind behoben.

FAZIT

Fortuna bringt eine weitere frei begehbare Planetenoberfläche ins Spiel und behebt dabei auch viele Macken von Plains of Eidolon.

82

+3

85

ONE GAMING GAMESTAR-PC ULTRA XTREME

PROZESSOR Intel Core i7 8086K (6x 4,0 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS ROG STRIX GeForce RTX 2080 8 GB

ARBEITSSPEICHER 16 GB Crucial DDR4-2400 RAM

SSD 500 GB WD Blue

FESTPLATTE 2.000 GB WD Blue

MAINBOARD ASUS ROG STRIX Z370-F Gaming

KÜHLER BeQuiet! Pure Rock

GEHÄUSE BeQuiet! Silent Base 801

NETZTEIL BeQuiet! System Power B9 600 Watt

Gutschein + *

GAMESPLANET

10 Euro

ab 35 € Mindestumsatz

nur **2599,-**



DREI BLOCKBUSTER INKLUSIVE**

Wer jetzt einen GameStar-PC mit Core i7 und GeForce RTX kauft, bekommt Forza Horizon 4, Battlefield 5 und Call of Duty 4: Black Ops obendrauf.



★ **GameStar**
PC XXL

- ▶ AMD Ryzen 7 2700 (8x 3,2 GHz) **NEU**
- ▶ ASUS Dual GeForce GTX 1060 6 GB
- ▶ 16 GB DDR4-3000 RAM **NEU**
- ▶ 250 GB SSD WD Blue
- ▶ 1.000 GB HDD WD Blue

nur **1499,-**



★ **GameStar**
PC ULTRA PLUS

- ▶ Intel Core i7 8086K (6x 4,0 GHz)
- ▶ ASUS ROG GeForce RTX 2070 8 GB
- ▶ 16 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 500 GB SSD WD Blue **NEU**
- ▶ 2.000 GB HDD WD Blue

nur **2299,-**



★ **GameStar**
PC TITAN X

- ▶ Intel Core i7 8086K (6x 4,0 GHz)
- ▶ ASUS ROG GeForce RTX 2080 8 GB
- ▶ 32 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 1.000 GB SSD WD Blue **NEU**
- ▶ 4.000 GB HDD WD Blue

nur **3099,-**



★ **GameStar**
PC TITAN Z

- ▶ Intel Core i7 7800X (6x 3,5 GHz)
- ▶ ASUS ROG GeForce RTX 2080 Ti 11 GB
- ▶ 32 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 1.000 GB SSD WD Blue **NEU**
- ▶ 4.000 GB HDD WD Blue

nur **3399,-**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 05.12.2018. Änderungen vorbehalten. Angebote nur solange der Vorrat reicht. *Gamesplanet-Rabattgutschein nur gültig bei Gamesplanet Deutschland ab 35 Euro Mindestumsatz. **Spielevollversionen als digitale Codes. Entsprechende Online-Benutzerkonten erforderlich.

Alle GameStar-PCs und -Notebooks jetzt versandkostenfrei bestellen unter:

Konfiguriert von den Hardware-Experten von GameStar

ONE GAMING GAMESTAR-PC CHAMPIONSHIP EDITION

Von Spielern für Spieler: Unseren Gaming-PC des Jahres gibt's
mit GeForce RTX 2070, Core i7-Prozessor und 16 GB RAM
jetzt zum Hammerpreis. Aber nur für kurze Zeit!



Gutschein +
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35 € Mindestumsatz

nur **1899,-**

PROZESSOR Intel Core i7 8700K (6x 3,7 GHz) **MAINBOARD** ASUS TUF Z370 Plus Gaming II

GRAFIKKARTE ASUS Dual GeForce RTX 2070 8 GB OC **ARBEITSSPEICHER** 16 GB Corsair DDR4-3000

SSD 250 GB WD Blue **FESTPLATTE** 1.000 GB WD Blue **KÜHLER** BeQuiet! Pure Rock Slim

NETZTEIL BeQuiet! System Power B9 600 Watt **GEHÄUSE** Chieftec Scorpion 2 RGB



www.gamestarpc.de

C64: Das nächste Jahrtausend

DIE BESTEN NEUEN SPIELE FÜR DEN COMMODORE 64

Ah, ha, ha, ha, stayin' alive: Der C64 ist für viele noch immer die große Liebe – nicht aus Nostalgie, sondern der Alltagsauglichkeit und aktuellen Spielen wegen. Kein Scherz!

Wir küren zum 35-jährigen Deutschland-Jubiläum die 35 besten neuen Spiele. Von Harald Fränkel



Der Autor

Harald Fränkel spielt seit 1978 auf Konsole und PC, mit dem Commodore 64 kam er 1983 das erste Mal in Berührung. Nur für uns blickt Harald hinter die Kulissen der C64-Spieleentwicklung im 21. Jahrhundert. Ja, die gibt es tatsächlich. Bereits vor einer Weile feierte Harald bei uns das 35-jährige Jubiläum des Uralt-Computers und erinnerte sich in einem sehr persönlichen Essay daran, »warum Spiele früher viel geiler, aber nicht besser waren«.

Sie zahlen Tausende von Euro für eine einzige CPU-Erweiterung, surfen mit einem Browser durchs Internet, der nur Text anzeigen kann, drücken ihre fast romantische Zuneigung durch ein zart gehauchtes »Mein Brotkasten!« aus und ihr Lieblingslied ist vermutlich »Mit dem 64er fängt das Leben an«. Fans des meistverkauften Computers sind treu. Aktuell erlebt der Kult-Rechner aus dem Hause Commodore einen unglaublichen Aufschwung. »Jährlich erscheinen 120 bis 150 neue Spiele«, sagt Oliver Lindau aus Bielefeld, der in der C64-Demoszene aktiv ist und sich entsprechend auskennt.

Wir wollten wissen: Was sind das für Spiele, die da ständig und nahezu unbeachtet

von der Öffentlichkeit veröffentlicht werden? Sind sie vielleicht sogar besser als die lieb gewonnenen C64-Klassiker? Und was für Menschen entwickeln in Zeiten von High-End-PCs, Nintendo Switch, PlayStation 4 und Xbox One noch für eine solch antike Plattform? Dazu führten wir Interviews und spielten natürlich vor allem jede Menge der Neuerscheinungen.

Das Rollenspiel-Monster

Das Stichwort lautet Homebrew, was übersetzt »selbst gebrautes Bier« heißt. Im übertragenen Sinn steht es für Games, die Otto Normalmenschen hobbymäßig in den eigenen vier Wänden zusammenklöppeln. Einer

der bekanntesten Titel ist Sam's Journey, ein Jump&Run, das 2017 auf den Markt kam. Viele halten es für den stärksten Genrevertreter, manche gar für das beste Commodore-64-Spiel überhaupt.

Als umfangreichstes Game gilt Newcomer. Es erschien nach zehn Jahren Entwicklungszeit auf wahnwitzigen sieben beidseitig beschriebenen Disketten. Allein das in aufwändiger Grafik inszenierte Intro dauert zehn Minuten. Wer das Rollenspiel in minimal ein bis zwei Wochen bewältigt, hat nur einen von vielen Lösungswegen beschritten, heißt es. Mittlerweile ist sogar eine Neuauflage in der Mache. Ultimate Newcomer soll dann sogar Tuning-Zubehör wie die SuperCPU und Festplatten unterstützen.

Laut Oliver Lindau – der 45-Jährige arbeitet als Systemadministrator – erscheinen momentan für kein anderes klassisches System mehr Homebrew-Spiele als für den C64. »Dieser Markt dürfte für den gemeinen PC- und Konsolen-Gamer eine skurrile Nummer sein. Auflagen von 50 bis 200 Stück, selten mal mehr als 500, das ist nichts im Vergleich



Jakob Voos ist der Kopf von Protovision. Diese Gruppe von Commodore-64-Fans entwickelt und vertreibt aktuelle Spiele und Hardware.

Die besten zehn C64-Spiele dieses Jahrtausends

Hungrig auf neues C64-Futter? In unserer Top 10 der besten Spiele für den Commodore 64, die seit dem Jahrtausendwechsel erschienen sind, findet ihr zahlreiche Kauftipps.



PLATZ 10

CAREN AND THE TANGLED TENTACLES (2015)

Klassisches Point&Click-Adventure im Lucas-Arts-Stil mit entsprechend launigen Anspielungen. Eine Stärke ist neben dem Humor die komfortable Benutzerführung.



PLATZ 9

ROCKET SMASH EX (2015)

Bei diesem Shoot 'em up geht's nicht allein ums Ballern. Der Spieler fliegt mit einem Astronauten herum, um am Ende eine Rakete zu bauen. Dafür sammelt er erst Teile ein und anschließend Treibstoff.



Das Wort zu Sams Tag

Das Jump&Run Sam's Journey ist wie Jesus Christus an Weihnachten auf dieser Welt erschienen – und die Fans finden es göttlich. Gold, Weihrauch und Myrrhe gebühren dem Team Knights of Bytes um Chester Kollsch, der in Barmstedt nahe Hamburg lebt und dort als Entwickler arbeitet.

GameStar: Heute ein C64-Spiel zu entwickeln, ist doch, als würde man mit einem Stock und einem Holzstück Feuer machen. Am Ende einer Seifenoper-Folge würde nun jemand dramatisch fragen: Warum hast du das nur getan?

Einige Heimcomputer und Videospielsysteme, die am Ende ihrer kommerziellen Ära aus dem Fokus der Publisher und Medien gerückt sind, haben über Jahre große Fan-Communities gebildet, die sich übers Internet organisieren und deren Mitglieder sich abseits des Mainstreams mit Leidenschaft ihren Lieblingsgeräten widmen. Bei Spielebegeisterten gibt es auch den Bedarf an neuen Games. Der C64 ist eines dieser klassischen Systeme – mit einer sehr aktiven Community und einer hohen Nachfrage, was neue Hard- und Software angeht. Seine Fans sind in der Regel älter als 40 Jahre. Deren Bereitschaft, für ihr Hobby Geld auszugeben, ist signifikant gestiegen. So lange es diese großartige Zielgruppe gibt, habe ich als Spieleentwickler keinen Grund, meine Spiele nicht für den C64 zu entwickeln.

Banausen könnten meinen, Sam's Journey sollte vielleicht ehrlicherweise Giana's Brother oder Sam in Monsterland heißen. Was sagt die One-Man-Marketing-Abteilung dazu?

Unser Spiel teilt sich mit anderen Jump&Runs die grundlegenden Elemente wie Laufen und Springen, aber darüber hinaus verfügt Sam über eine riesige Menge an Moves und Mechaniken. Er kann klettern, schwimmen, Gegenstände aufheben, tragen und werfen,

als Ninja an Wänden hochspringen, als Pirat mit seinem Schwert kämpfen, als Astronaut mit seinem Düsenrucksack große, weite Sprünge machen und vieles mehr. Die drei Oberwelten mit je zehn Levels sind groß, vielfältig und verbergen unzählige Geheimnisse, die erforscht werden wollen. Dazu kommen 32 Gegnertypen, drei Bosse, 19 Musikstücke, ein modernes Checkpoint-System und eine Speicherfunktion direkt auf dem Modul. Die Summe macht Sam's Journey zu einem absolut eigenständigen Titel.

Warum ist Sam ausgerechnet eine Hupfdohle geworden und zum Beispiel kein Ballermännchen?

Als Fan von Jump&Runs ist mir aufgefallen, dass der C64 trotz seines riesigen Portfolios in diesem Bereich nicht viele gute Titel bietet. Um die wirklich großen Vertreter des Genres wie Super Mario Bros 3, Kirby's Adventure, Donkey Kong Country oder Kidd Chameleon zu spielen, musste immer eine Konsole bemüht werden. Aus dieser Erkenntnis heraus entstand die Idee, einen klassischen Plattformer für den C64 zu entwickeln, der hinsichtlich der Features genauso gut ein Konsolentitel sein könnte.

Was würde Sam auf dem Commodore 64 spielen, wenn er nicht gerade Monster massakrieren muss?

Die beiden Point&Click-Adventures Maniac Mansion und Zak McKracken, die dem bis heute lebendigen Genre damals zum Durchbruch verholfen haben.

mit den Millionensellern von heute. Durch Sammler, die bereit sind, recht hohe Preise zu zahlen, funktioniert das trotzdem ohne finanziellen Verlust.«

Wobei wir wohl gemerkt nicht von horrenden Summen sprechen: Sam's Journey beispielsweise kostet in der Diskettenversion 45 Euro und als Modul 55 Euro. Dafür befinden sich Beilagen in der Schachtel: eine Karte, eine Truhe mit Diamanten, Sammelkarten und ein Hologramm-Aufkleber. Den Vertrieb wickelt eine Gruppe von Commodore-64-Fans ab: Protovision. Dort gibt es auch moderne Hardware für das C64-Tuning.

Medizin gegen Updateritis

»Wir grenzen uns von Nostalgikern ab, da wir nicht zurückblicken und von alten Zeiten schwärmen, sondern auf dem C64 neue Wege gehen«, betont Tim Jakob Chen-Voos aus Berlin, Sprecher von Protovision. Der IT-Produktmanager kam allerdings spät auf den Geschmack und zwar 1995, also ein Jahr nach der Commodore-Firmenpleite. Heute ist der Rechner für den 39-Jährigen quasi Gott: Er funktioniert immer zuverlässig. Es gibt keine Probleme mit Treibern. Er braucht nur eine Sekunde, um zu starten. Die Ladezeiten seien mit einer Schnelllade-Cartridge

sehr kurz oder mit Spielmodul gleich null.

»So setzen wir einer immer komplexer zu bedienenden modernen Welt, die an Online-Updateritis leidet, ein System entgegen, das vor Unkompliziertheit und Schnelligkeit in der Bedienung nur so strotzt.«

Der Markt brummt

Jakob Voos hofft, sein Hobby bald zu einem Nebenerwerb ausbauen zu können. »Momentan gehen bei uns täglich zwei bis drei Spiele raus, bis vor Kurzem insgesamt 100 bis 200 Stück pro Titel. Seit zwei bis drei Jahren boomt der Markt. Von Galencia ha-



PLATZ 8

STEEL RANGER (2018)

Erinnert auf den ersten Blick als typisches Run&Gun-Ballerei an die Turrican-Reihe. Es bietet aber mehr Adventure-Elemente. Steel Ranger ist tatsächlich brandneu, also erst in diesem Jahr erschienen.



PLATZ 7

JOE GUNN (2007)

Von Klassikern wie Spelunker oder Rick Dangerous inspiriertes Action-Adventure. Der Spieler erkundet als Archäologe eine Pyramide, das mutmaßliche Grabmal des sagenhaften Crocodile King.



PLATZ 6

GUN 'N' GHOSTS (2013)

Shooter, der zu zweit am meisten Spaß macht. Als Geisterjäger Georg und Trev killen wir Zombies, Skelette, Fledermäuse und andere Kreaturen der Hölle – mit einer Schrotflinte und mentalen Superkräften.



Neues Futter für alte Hardware: Die Spielepackungen aktueller Commodore-64-Games sind hochwertig produziert.



Das Rollenspiel Newcomer gilt als umfangreichstes C64-Spiel der Geschichte. Unser Bild zeigt eine Szene aus dem zehnminütigen Intro.



Oliver Lindau ist als sogenannter Demo-Scener ein Fachmann, was neue Software für den C64 angeht.

Hitlisting

Die folgenden alphabetisch sortierten 25 Spiele gehören ebenfalls zum Besten, was seit dem Millennium für den Commodore 64 erschienen ist.

SPIEL	GENRE	RELEASE
Bombberman 64	Mehrspieler-Aktion	2007
Commando Arcade	Run&Gun	2015
Cosmos	Shoot'em up	2014
Donkey Kong Arcade	Jump&Run	2016
Donkey Kong Junior	Jump&Run	2014
Frogs	Mehrspieler-Aktion	2017
Ghosts 'n' Goblins Arcade	Run&Gun	2015
Heroes 'n' Cowards	Adventure	2015
Hessian	Action-Adventure	2016
LuftrauserZ	Shoot'em up	2017
Metal Warrior 2 v1.3	Action-Adventure	2000
Newcomer	Rollenspiel	2001
Organism	Action-Adventure	2018
Pains 'n' Aches	Action-Adventure	2018
Planet Golf	Sportsimulation	2017
Planet X2	Echtzeitstrategie	2017
Prince of Persia	Action-Adventure	2011
Shotgun	Mehrspieler-Shooter	2016
Soulless	Jump&Run	2012
Tanks 3000	Mehrspieler-Aktion	2006
The Castle of Madness	Adventure	2006
Turrican 3	Run&Gun	2014
Yomp! 64	Geschicklichkeit	2018
You have to win the Game	Jump&Run	2012
Zoo Mania	Denkspiel	2006

Games auf aktuellen Plattformen. Es lohnt sich aber, nach den Perlen zu fischen (bzw. unsere Liste zu studieren). Die guten bis sehr guten Spiele VVVVVV, Galencia, You have to win the Game und LuftrauserZ gibt's übrigens auch für heutige PCs auf Steam.

Faszinierend, was Entwickler aus dem C64 rausholen. Sie beweisen etwa, dass sogar komplexe Echtzeitstrategie funktioniert, etwa bei Project X2. Mehrspieler-Freunde schließen dank einer Erweiterung bis zu vier Joysticks an, um Titeln wie Bomb Mania, Tanks 3000, Frogs oder Shotgun zu frönen. Oder sie greifen zu Klassikern, die findige Köpfe entsprechend angepasst haben. Dazu gehören unter anderem M.U.L.E., International Karate+ und Marble Madness. Tja, und in diesen Fällen ist es dann hoffentlich doch erlaubt, ein wenig nostalgisch zu werden. ★

ben wir über 500 verkauft. Sam's Journey ist unser größter Erfolg. Viele dachten, es sei ein Fake, weil das Scrolling so flüssig ist, angeblich unmöglich auf dem C64. Wir dachten an 350 Verkäufe in vier Jahren. Jetzt, nach nicht mal zwei, sind wir bei 1.800.»

Natürlich gibt es die neuen C64-Spiele auch digital, um sie per Emulator am PC zu daddeln. Box-Fassungen sind den Fans aber immens wichtig. Protovision legt deshalb stets spielspezifische Gimmicks bei. Es sei wie bei Filmen: »Klar kann man zu Hause schauen, der Streifen ist dann genauso gut oder schlecht. Wenn ich aber ins Kino gehe, in einen Saal mit vielen Leuten und einem Vorhang vor der Leinwand, dann ist das ein-

fach ein größeres Gesamterlebnis«, philosophiert Voos über das Phänomen. »Ich denke, wir haben eine Weile vergessen, wie wichtig uns das ist, aber der Trend kommt aktuell wieder. Nicht nur bei Spielen. Auch Polaroids sind zum Beispiel wieder beliebt, gerade auch bei jungen Leuten!«

Jahrtausendspiele

Nachdem wir uns mit der Unterstützung von Oliver Lindau durch Dutzende Spiele gewöhnt haben, die in diesem Jahrtausend für den C64 erschienen sind, ist das Fazit klar: Nur wenige erreichen die Qualität heutiger



Metal Dust, das an R-Type und Katakis erinnert, ist das einzige kommerzielle C64-Spiel, das zwingend eine sündteure SuperCPU benötigt.



PLATZ 5
THE BEAR ESSENTIALS (2016)

Eines der erfolgreichsten C64-Spiele der letzten Jahre, kindgerecht, knuffig. Papa Bär steht unter dem Pantoffel und muss auf Anweisung seiner Frau Äpfel sammeln, damit die Familie über den Winter kommt.



PLATZ 4
GALENCIA (2017)

Es gibt für den C64 keine gute Umsetzung des Spielautomatenklassikers Galaga. Galencia, ähnlich konzipiert, schließt diese Lücke. Es warten 50 Levels und diverse Endgegner, wie es sich für das Genre gehört.

Stars and Sprites

Beruflich befasst sich Dr. Martin Wendt als Astrophysiker mit Themen, die für Otto Normalbürger in den Bereich Science-Fiction gehören. Hobbymäßig hat der 39-jährige Potsdamer das Adventure Caren and the Tangled Tentacles für den Steinzeit-Computer C64 programmiert. Wie passt denn das zusammen?

GameStar: Warum entwickelt man heute noch Spiele für den C64, als promovierter Wissenschaftler bist du doch sicher schon reich?

Dr. Martin Wendt: Beruflich programmiere ich unter anderem für Grafikkarten. Bei 8-Bit-Systemen geht es um jedes Byte, das ich einsparen kann. Eigene Grenzen und die des Systems zu finden und zu überwinden, ist eine fortwährende Herausforderung. Ich habe mich schon immer dafür interessiert, wie Dinge funktionieren. Am Retro-Computing mag ich, dass alte Dinge nicht altern. Das System bleibt, ich werde komplexer und besser. Wenn man gezielt gegen und mit den 8-Bit-Restriktionen arbeitet, wird man sehr kreativ bei der Lösung von Problemen. Hier überschneidet sich das Hobby mit meiner Arbeit als Wissenschaftler.

»Ich habe Day of the Tentacle gesucht, das war nice, bei euch ist aber alles geklaut, ihr Opfa!« So könnte die konstruktive Kritik eines typischen Internetnutzers lauten. Was erwidert du?

Wir wurden schon auf den Titel Caren and the Tangled Tentacles angesprochen. Der ist zwar ein Wink in diese Richtung, hat aber im Spiel einen Hintergrund, der unterschiedlicher kaum sein kann. Es

war uns wichtig, dass es an keiner Stelle wie ein Fan-Projekt oder Spin-off rüberkommt. Anspielungen gibt es, aber weder Story noch Charaktere ähneln sich. Das Interface ist ziemlich modern und hat mit dem Verbsystem wenig gemein.

Müssen deine Kinder mit dem alten C64 spielen oder kriegen sie auch mal ein High-Tech-Gerät? Einen Amiga vielleicht?

Meine Kinder sind 4 und 7 und spielen nicht regelmäßig. Tatsächlich hatten aber beide schon Spaß mit unserem Atari-VCS-Puzzler Assembloids 2600. Generell denke ich, dass Spiele die Fantasie anregen dürfen. Spaß braucht keinen Fotorealismus.

Bei welchem C64-Spiel eines Kollegen warst du begeistert?

Neben Maniac Mansion und Zak McKracken halte ich Mercenary mit seiner 3D-Welt sowie Last Ninja 2 aufgrund der komplexen Grafik-Engine für ganz große Programmierkunst. The Detective ebenfalls, ein weniger bekanntes Spiel, das einen ganzen Kriminalfall inklusive unterschiedlicher Charaktere in den kleinen Hauptspeicher von 64 Kilobyte verfrachtet hat.



Der Affe und sein Codemaster

Die vom Automaten 1:1 auf den C64 übertragene Version von Donkey Kong enthält einen katastrophalen Bug, der das Spiel in Level 22 beendet. Programmierer Ulrich Schulz verrät, warum er ihn absichtlich eingebaut hat.

GameStar: Ein Comeback von Modern Talking braucht kein Mensch, das dritte C64-Donkey-Kong dagegen schon – es spielt sich einfach fluffiger als das Original. Wie kam es zur Umsetzung?

Ulrich Schulz: Ich habe die Automatenversion oft gespielt und gemerkt, dass das Spiel im Original viel mehr Spaß macht als die beiden Konvertierungen aus den Achtzigerjahren. Die Abfolge, wie die Fässer und Flammen auftauchen, scheint besser abgestimmt zu sein als bei allen Umsetzungen. Die Steuerung, besonders die Abfrage, ob Mario auf eine Leiter steigt, ist auch ausgereifter.

Es heißt, es sei schwierig gewesen, den Affen zu machen. Warum?

Der Original-Code war in Z80, den habe ich Zeile für Zeile nach 6502 konvertiert. Um das überprüfen zu können, baute ich den MAME-Arcade-Emulator für Donkey Kong so um, dass er dieselbe Grafik- und Sound-Hardware wie im Automaten nutzt. Allerdings habe ich den Z80 durch einen 6502 ersetzt, um meinen Code zu testen. Als das Spiel auf diesem Spezial-Mame hinreichend gut lief, habe ich dann damit angefangen, die Hardware-abhängigen

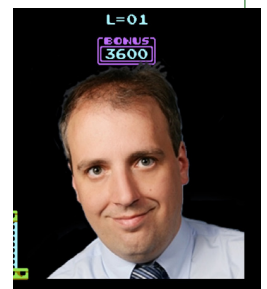
Teile im Code durch echte C64-Hardware-Zugriffe zu ersetzen.

Den Level-22-Bug hast du absichtlich eingebaut ... weil?

Ich hatte meinen internen Trainer aktiviert und das Spiel durchgespielt, bis mir auffiel, dass Mario zu Beginn von Level 22 immer stirbt. Ich hielt das für einen Fehler, der durch meine Konvertiererei zustande gekommen ist. Deshalb habe ich ihn gefixt. Gott sei Dank sah ich in YouTube-Videos, dass der originale Automat diesen Bug auch hat und der Kill-Screen dazu gehört. Also habe ich den Bug wieder eingebaut.

Bei welchem C64-Spiel hast du »Mich laust der Affe!« gesagt?

Wie Manfred Trenz Turrigan und Turrigan 2 auf dem C64 hinbekommen hat, ist mir immer noch schleierhaft. Ich habe jetzt zwar eine Methode gefunden, die superschnelles Scrolling erlaubt. Die war damals aber wohl noch nicht bekannt.



PLATZ 3

KNIGHT'N'GRAIL (2009)

Ein Metroidvania-Spiel, wobei der Begriff Metroidvania für einen Mix aus Metroid und Castlevania steht. Der Held, ein Ritter, kämpft sich bei diesem »Jump&Walk« chillerig durch ein düsteres Schloss.



PLATZ 2

VVVVVV (2017)

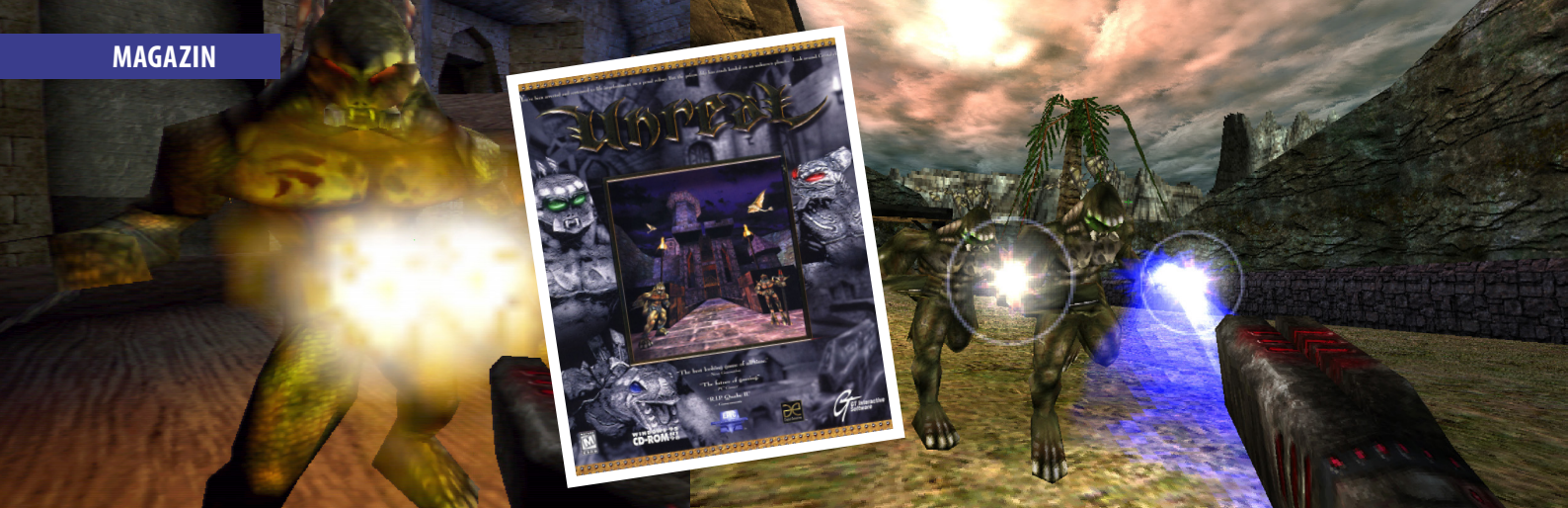
Quasi ein »Jump&Fall«, weil der Held die Schwerkraft umkehren kann. Es gilt, per Knopfdruck nach oben und unten zu plumpsen, um den vielen Fallen zu entgehen. Schwer zu erklären, originell zu spielen.



PLATZ 1

SAM'S JOURNEY (2017)

Ein Jump&Run, das sich präsentiert wie die Diamanten im Spiel: geschliffen und poliert. Die größten Besonderheiten erklärt der Entwickler im Interview »Das Wort zu Sams Tag« auf den vorigen Seiten.



Making of Unreal

EIN UNWIRKLICHER ERFOLG

Das Fortnite-Studio Epic Games hat eine bewegte Vergangenheit. Der große Durchbruch gelingt vor 20 Jahren: Finnische Flipper, fliegende Teppiche und ein verspielter Texteditor führen zu einem Ego-Shooter, dessen Technologie die PC-Spielebranche nachhaltig prägt. Von Heinrich Lenhardt

Es ist der schlimmste Code, den Tim Sweeney je gesehen hat. Mitte der 1990er hockt der Gründer von Epic Games (damals noch Epic MegaGames) vor seinem Röhrenmonitor und schlägt die Hände über dem Kopf zusammen. Über den Bildschirm wandern 30.000 Zeilen Assembler-Code, den Sweeneys Mitsstreiter James Schmalz teils von Hand getippt, teils aus älteren Epic-Spielen zusammenkopiert hat. Dreißigtausend Zeilen, ein Wust aus Zahlen, Buchstaben und Sonderzeichen. Sweeney stöhnt: »Oh mein Gott, was ist dieses Zeug? Ich will das nicht anfassen!« Zum Glück fasst er das Zeug trotzdem an und legt so den Grundstein für einen Erfolg, der Epic Games zu einem der prominentesten Spieleentwickler unserer Zeit macht. Und Tim Sweeney selbst zum Milliardär. Denn wer Fortnite nicht spielt, der sieht anderen Leuten beim Fortnite spie-

len zu, liest von Fortnite spielenden Promis oder staunt über die dreistelligen Millionen-summen, die in den Fortnite-E-Sport-Betrieb versenkt werden. Im August 2018 vermeldet Epic, dass sich über 78 Millionen Fortnite-Spieler mindestens einmal pro Monat auf die Server wagen. Zur Freude des chinesischen Investors Tencent, dem 48,4 Prozent der Epic-Aktien gehören, spült der Battle-Royale-Shooter alleine zwischen Mai und September 2018 1,2 Milliarden US-Dollar in die Kassen. Das Börsenmagazin Bloomberg beziffert den Wert von Epic Games inzwischen auf rund fünf bis acht Milliarden Dollar – Tim Sweeney, nach wie vor der Hauptaktionär, ist ziemlich reich.

Entsprechend ist Epic jetzt die Fortnite-Firma, andere aktuelle Projekte wie der MOBA-Shooter Paragon wurden eingestellt, das Comeback von Unreal Tournament liegt auf

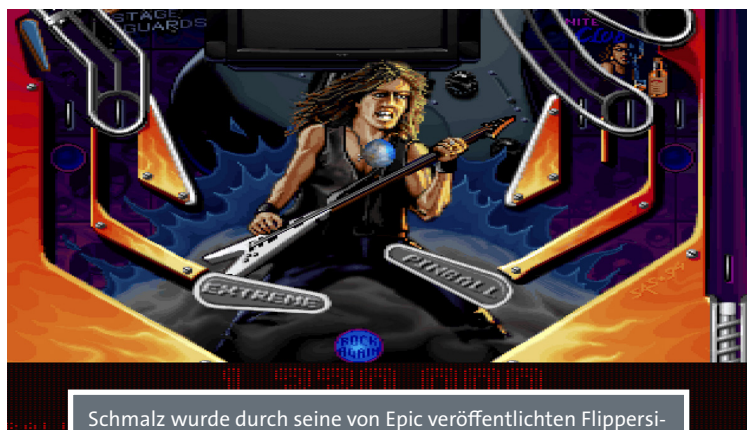
Eis. Wozu auch groß Ressourcen in andere Titel stecken, wenn man eine Gelddruckmaschine am Laufen hat? Fortnite: Battle Royale wird kostenlos zum Download angeboten, doch die ungeheure Menge an glücklichen Spielern beschert erkleckliche Umsätze mit Mikrotransaktionen. Vorsichtige Umsatzprognose für das Gesamtjahr 2018: rund zwei Milliarden Dollar. Das sind eine Menge Fallschirme und Tanzanimationen. Und dieser Erfolg ist kein Zufall, wenn man sich die Geschichte des Entwicklers anschaut. Denn der Aufstieg von Epic beruht maßgeblich auf jener Engine, deren 30.000 Codezeilen Tim Sweeney Mitte der Neunziger in den Wahnsinn treiben. Und damit: auf Unreal.

Epic Opportunismus

Jahrelang dümpelt das 2011 angekündigte Bau- und Ballerspiel Fortnite vor sich hin,



Am Anfang war der Teppich: Bullfrogs Actionspiel Magic Carpet inspiriert den Programmierer James Schmalz 1994 dazu, eine 3D-Landschaftsengine zu programmieren.



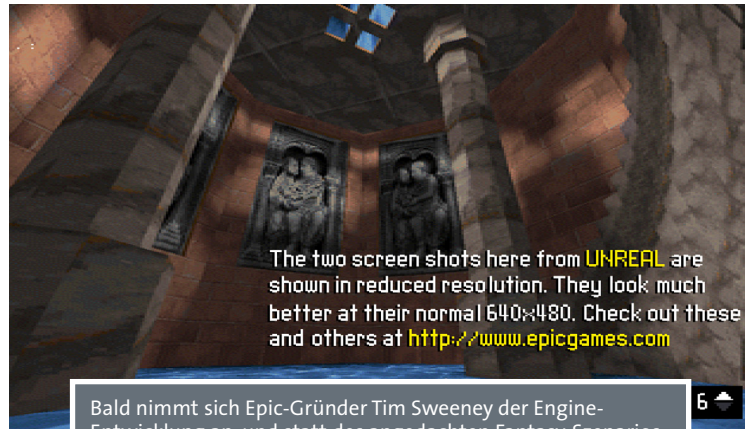
Schmalz wurde durch seine von Epic veröffentlichten Flippersimulationen zum Millionär. Die Shareware-Version von Extreme Pinball enthält auch eine interessante kleine Ankündigung.

Digital Extremes is now working to bring you this totally UNREAL 3D experience. Keep watching the Epic web site at <http://www.epicgames.com> for further details...



Bereits 1995 wird ein neues Projekt namens Unreal mit zwei frühen Technologiedemo-Bildern beworben. Der rote Drache schafft es aber nicht ins fertige Spiel.

The two screen shots here from UNREAL are shown in reduced resolution. They look much better at their normal 640x480. Check out these and others at <http://www.epicgames.com>



Bald nimmt sich Epic-Gründer Tim Sweeney der Engine-Entwicklung an, und statt des angedachten Fantasy-Szenarios wird Unreal in einer SciFi-Welt angesiedelt.

bis es 2017 um den Battle-Royale-Modus bereichert wird. Oder besser gesagt: zum Battle-Royale-Modus inspiriert. Das Prinzip des Online-Überlebenskampfs im stetig schrumpfenden Areal, in dem der letzte Überlebende gewinnt, hat Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) populär gemacht. Epic Games liefert einen Nachzügler ab, der aber binnen einen Jahres den Markt aufrüllt. Vielleicht dank des fröhlichen Grafikstils oder der originellen Bauoptionen, ganz sicher aber wegen einer aggressiven Vermarktungsstrategie. Preis: null Euro. Plattformen: durch die Bank. Während das PUBG-Team mit gefühlter Zeitlupengeschwindigkeit Neuerungen abliefert und sich eine rumpelige Xbox-One-Version abquält, erobert Fortnite: Battle Royale in seinem ersten Jahr von PlayStation 4 bis Nintendo Switch fast alles, worauf man spielen kann.

Allzu sehr verwundern sollte einen diese Geschwindigkeit nicht. Seit Epic Games von Tim Sweeney ins Leben gerufen wurde, flutscht das Studio wie ein Aal durch den sich wandelnden Spielmarkt, wechselt vom PC auf Konsolen, wo das große Geld winkt, kehrt dann wieder zurück auf den PC, um ungehemmt Service-Games produzieren und selbst vertreiben zu können. Zur festen Größe wird die Firma aber schon viel früher durch einen Ego-Shooter, der vor 20 Jahren das Nonplusultra in Sachen PC-Grafikpower repräsentiert – und um dessen Technologie sich bald die halbe Branche reißt.

Papier und Bleistift

Tim Sweeney kann es sich nicht länger mit ansehen. Sein Kollege James Schmalz wurde von Bullfrogs Magic Carpet dazu inspiriert, eine eigene 3D-Engine zu schreiben, die Spielobjekte und Landschaften rendert. Schmalz ist ein begabter Grafiker und Programmierer, und wie alle Begabten überaus eigenwillig; er codet nämlich nur in Assemblersprache und hält Editortools für überflüssig. Als Sweeney mitkriegt, wie Schmalz einen Demolevel allen Ernstes auf einem Blatt Papier skizziert, macht der Gründer von Epic MegaGames ein folgeschweres Versprechen: »Ich sagte: 'Ich schreibe dir einen Editor', und so begann ich damit, das User Interface für den Unreal-Editor zu entwickeln.

Das UI entwarf ich ausgerechnet in Visual Basic. Es hatte eine Textmodus-Befehlszeilenschnittstelle zur C++-Engine, die sich um das Rendering kümmerte. Als Nächstes schrieb ich den Wireframe-Editor, und so nahm alles seinen Lauf.«

Was beim kleinen Shareware-Publisher Epic Mitte der Neunziger heranwächst, ist nicht nur ein klassischer Ego-Shooter, sondern auch eine der wichtigsten Engines der PC-Geschichte. Die Unreal-Technologie wird Grundlage für einige der bedeutendsten Spiele der letzten 20 Jahre, von Deus Ex über Bioshock bis Fortnite. Daran ist angesichts der bescheidenen Anfänge noch nicht zu denken, Tim Sweeney hat erst mal ganz andere Probleme: »Es war ein lustiger Lernprozess. Ich dachte, dass ich nur diesen Editor schreiben und ihn in James' Renderer integrieren werde. Irgendwann sagte ich ihm: 'Kannst du mir den Code schicken? Ich möchte herausfinden, wie ich den Renderer einbaue.'« Zurück kommt der anfangs erwähnte Befehlsdschungel: »Er schickte mir 30.000 Zeilen Assembler-Code. Die 3D-Render-Engine hatte noch einige Elemente von

Epic Pinball und anderen älteren Code, der reinkopiert worden war. Meine Reaktion war: »Oh mein Gott, was ist dieses Zeug? Ich will das nicht anfassen!«

Es werde volumetrisches Licht

Sweeney fasst das Zeug aber dann doch noch an. Und er begnügt sich nicht mit dem Editor, sondern übernimmt die Entwicklung der ganzen Engine. Als Unreal im Mai 1998 erscheint, ist es trotz Verspätungen ein technologisches Wunder, das id Softwares Quake-2-Technologie übertrumpft. Der von Sweeney bewunderte John Carmack ist seinerseits voll des Lobes über den neuen Rivalen: »Light Blooms, volumetrischer Nebel und Composite-Himmel sind Dinge, die ich geplant hatte, aber Epic haben es mit Unreal als Erste geschafft.« Das Spiel nutzt auch 16- und 32-Bit-Farbpaletten aus, während bei zeitgenössischen Shootern 8-Bit-Farbtiefe (256 Farben) üblich ist. Das Endresultat wirkt auf den Betrachter so unwirklich schön, wie es der selbstbewusste Titel verspricht.

Für den Augenschmaus ist nicht unbedingt eine 3D-Beschleunigerkarte erforderlich

Unreal-Engine 1 (1998)

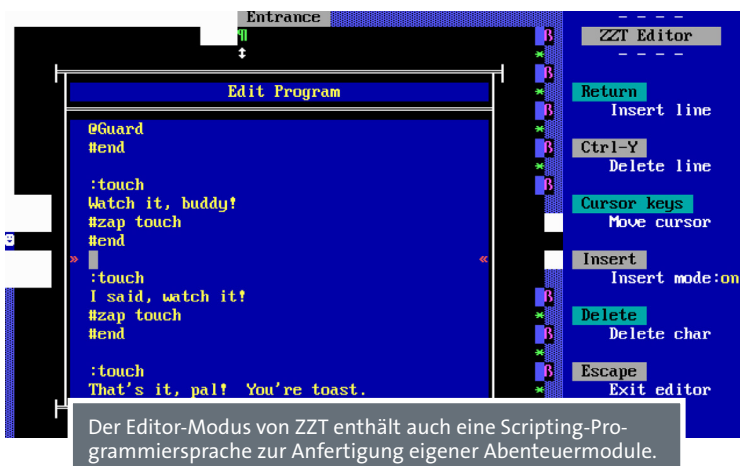
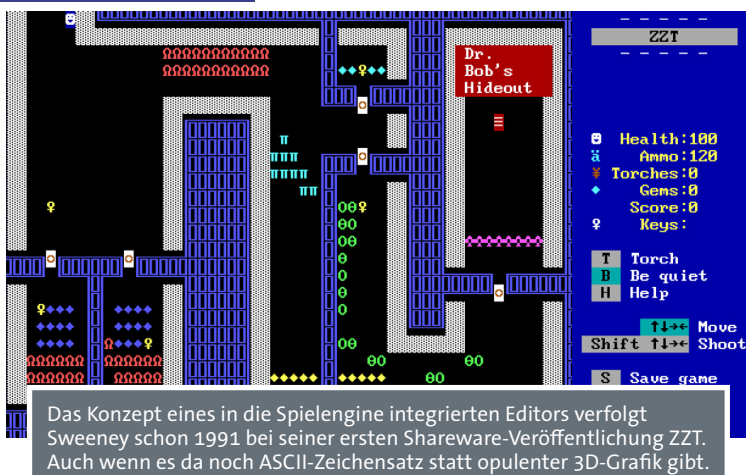
Publisher auf der Suche nach einer Alternative zur Quake-Technologie klopfen frühzeitig bei Epic an. Schon 1996 werden erste Lizenzdeals für die Unreal-Engine abgeschlossen. Nicht nur Spielermacher sind interessiert, die Firma Unrealty macht damit 3D-Gebäudemodelle für Architekten. Editor UnrealEd und Skriptsprache UnrealScript sind beim Spiel Unreal als Zugaben dabei, wodurch eine florierende Mod-Community entsteht.

Fünf namhafte Spiele:

Unreal, Unreal Tournament, Deus Ex, The Wheel of Time, Star Trek: Klingon Honor Guard



Deus Ex von Ion Storm Austin



lich, Unreal sieht selbst bei Software-Rendern erstaunlich gut aus. Auch wenn die Rechenkraft von zeitgenössischen Durchschnitts-PCs stark beansprucht wird: Im Vergleich mit den Mitbewerbern Quake 2 und Jedi Knight entpuppt sich Unreal als größter Hardwarefresser: »Die Grafikpracht hat ihren Preis, ohne schnellen Rechner kommt Unreal ins Stocken«, urteilt der GameStar-Test in Ausgabe 7/1998 und empfiehlt neben einer Pentium-II-CPU auch 64 MByte RAM. Eine Investition, die sich durchaus lohnt: »Unreal ist eines dieser Spiele, die man Nachbarn oder Freunden vorführt, um sich an deren herunterklappenden Kinnladen zu ergötzen«, bringt Peter Steinlechner die Grafikfaszination auf den Punkt. Und es sind nicht nur technische Qualitäten, die PC-Spieler (und ihre Prozessoren) im Sommer 1998 ins Schwitzen bringen.

Fremder in einer fremden Welt

Etwa die Szene im Raumschiffgang, dessen Lichter nach und nach ausgehen und ... wir müssen nicht weitererzählen, oder? Oder der Sunspire, ein majestätischer Turm, den wir komplett ohne Ladepause erklimmen, um dann von oben auf den Lavagraben drumherum zu blicken. Wow. Unreal setzt Maßstäbe in Sachen Inszenierung und Leveldesign, dennoch geraten die inneren

Werte des Schönlings etwas in Vergessenheit. Schuld ist ein gewisser Gordon Freeman: Rund ein halbes Jahr nach Unreal erscheint Half-Life, das mit seinen Story- und Designideen völlig neue Maßstäbe setzt. Valves Debüt titelt zurecht die »Spiel des Jahres 1998«-Diskussionen, doch das soll die Qualitäten von Epics Epos nicht schmälern. Unreal bietet eine interessante, fremdartige Welt, in der unser (wahlweise männlicher oder weiblicher) Charakter das Alien ist. Als entkommener Sträfling auf dem Planeten Gryphon ballern wir nicht blind auf alles, was sich bewegt. Neben furchterregenden Gegnern wie den Skaarj begegnen wir auch den Nali, vierarmigen Ureinwohnern, die uns zu Munitions- und Lebensenergie-Verstecken führen. Die 28 Levels lassen nicht nur die Grafik-Muckis spielen, sondern bieten auch kurzweilige Gefechte und kleine Puzzles. Die Künstliche Intelligenz der Gegner sorgt 1998 für Aufsehen; statt stur losstürmendem Kanonenfutter erwarten uns clevere Widersacher, deren Ausweichmanöver an menschliche Deathmatch-Widersacher erinnern. Die flinken Skaarj etwa purzelbaumen bei Beschuss zur Seite – dagegen wirken die Sturmtruppen aus Jedi Knight wie die arthritischen Großväter von Jango Fett. Unreals Fokus liegt auf der Einzelspieler-Story, der etwas vernachlässigte

Multiplayer-Bereich führt später zur Entwicklung der separaten Serie Unreal Tournament. Und dann ist da natürlich der mitgelieferte Editor, der frühzeitig das Interesse von Lizenznehmern weckt und für eine aktive Mod-Community sorgt. Das Besondere an den Tools von Unreal ist, dass sie nicht von der Spielengine getrennt, sondern voll integriert sind. Diesen Ansatz verfolgte Sweeney bereits 1991 bei seiner ersten Spielveröffentlichung. Dabei wollte er doch eigentlich einen Texteditor programmieren.

Die Textversion von Unreal

Tim Sweeney, Jahrgang 1970, bringt sich auf einem Apple II das Programmieren bei. Im zarten Alter von zwölf Jahren schreibt er erste kleine Spiele, zunächst in Basic, dann in Assembler. Eher widerwillig wechselt er 1989 zum PC, denn »das war damals mit DOS und frühem Windows eine ziemlich komplizierte und vertrackte Maschine«. Bei Programmiersprachen wie Turbo-Pascal missfallen Sweeney die mitgelieferten Texteditoren auf dem PC. Er beginnt, seinen eigenen Editor zu schreiben, und als ihm dabei langweilig wird, macht er aus dem Cursor einen Smiley. Dann verleiht er anderen Textzeichen Eigenschaften, beispielsweise können sie diesen Smiley blockieren und sich eigenständig über den Bildschirm



bewegen. Schließlich kann man eine Levelumgebung definieren und darin seinen Smiley-Cursor herumsteuern. Sweeney wird bei dieser Spielerei von einem alten Modul für die Konsole Atari VCS inspiriert: »Ich konnte aus diesem Texteditor ein kleines Spiel machen. Ich basierte es auf Räumen, ähnlich wie in Ataris Adventure. Auf einmal konntest du ein Textdokument bauen und den Play-Knopf in diesem Editor drücken, schon warst du mitten im Spiel.« Er bezeichnet es später als »die Textversion der Unreal-Engine«.

Der Jung-Programmierer beschließt, das zum Spiel mutierte Tool als Shareware anzubieten. Bei diesem Vertriebsmodell wird eine reduzierte Grundversion kostenlos angeboten, das vollständige Programm mit allen Levels kann per Post bestellt werden. Und weil so viele Autoren krampfhaft versuchen, mit ihrem Programmnamen weit oben in den alphabetischen Bulletin-Board-Listen zu landen, wählt er den Namen ZZT, um das Ende zu besetzen – eine tiefere Bedeutung hat die Abkürzung nicht. Auch beim Firmennamen ist Sweeney pragmatisch: Er hat bereits Briefpapier und Visitenkarten für Potomac Computer Systems herumliegen, unter diesem Namen will er eigentlich EDV-Dienstleistungen wie Datenbankprogrammierung anbieten. Doch daraus wird nie etwas, während ZZT pro Tag etwa drei, vier Vollversionsbestellungen im Wert von 100 Dollar einbringt. Gutes Geld für einen Studenten, der sich ernsthaft überlegt, ob er diesen Spielkram nicht hauptberuflich machen soll. Dann muss aber auch ein mindestens epischer Firmenname her.

Mit Mumm in den Dschungel

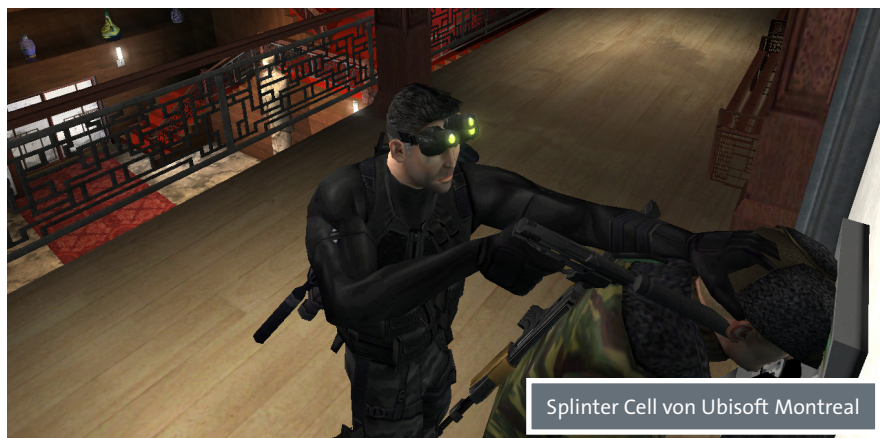
Die Shareware-Erfolge von Apogee Software in den frühen Neunzigern ermutigen Tim Sweeney dazu, aus seiner EDV-Firma ein Spielstudio zu machen: »An dem Punkt

Unreal-Engine 2 (2002)

Ein Rekrutierungsprogramm des amerikanischen Militärs ist die erste Veröffentlichung, bei der die zweite Generation der Unreal-Engine zum Einsatz kommt. Auf den Propaganda-Shooter America's Army folgen bald erfolgreiche kommerzielle Spiele wie der Auftakt der Splinter Cell-Serie. Zu den Verbesserungen der Technologie gehören Physikeffekte und ein neuer Renderer, Version 2.5 bietet dann auch 64-Bit-Support.

Fünf namhafte Spiele:

Unreal 2, Unreal Tournament 2003 & 2004, Bioshock 1 & 2, Splinter Cell, Rainbow Six Vegas



Splinter Cell von Ubisoft Montreal

wurde mir klar, dass wir einen ernsthaften Namen brauchen. Also kam ich auf 'Epic MegaGames' – ein bisschen geflunkert, damit es so wirkt, als handele es sich um eine große Firma. Dabei war es nur ein Typ, der im Keller seines Elternhauses arbeitet«, meint Sweeney. »Sobald die Firma mit Unreal richtig erfolgreich war, dachte ich mir, dass wir nichts mehr vortäuschen müssen – also ließen wir den 'Mega'-Teil weg.« Nach ZZT landet Sweeney mit Jill of the Jungle einen Shareware-Hit, da kämpft sich eine blonde Amazone durch horizontal scrollende Levels in voller 256-Farben-Pracht: »Alle PC-Shareware-Spiele dieser Zeit hatten heroische männliche Charaktere, und deshalb wollte ich etwas machen, mit dem man sich von denen abheben kann.«

Schon Ende 1991 geht Sweeney auf die Suche nach Spielen anderer Programmierer, um seine neue Ein-Mann-Firma auf Wachstumskurs zu bringen. Ein typischer Aufruf in den Bulletin Boards der Online-Frühzeit liest sich so: »Gibt es da draußen irgendwelche Spieleprogrammierer, die an der nächsten Generation von Shareware-Spielen für den PC arbeiten wollen? Epic MegaGames entwickelt und veröffentlicht sie, und wir suchen nach ein oder zwei Programmierern, die den Mumm haben, superschnellen EGA- & VGA-Grafikcode und objekt-orientierte Spielengines zu schreiben.« Auch der Erfolg von Jill of the Jungle trägt dazu bei, dass sich immer mehr Entwickler an Epic wenden. Darunter auch der kanadische Programmierer James Schmalz und der amerikanische Schüler Cliff

1991 – Abenteuer Zeichensatz

Der Student Tim Sweeney will sich mit Programmierarbeiten etwas Geld verdienen und bietet seine Dienste unter dem Namen Potomac Computer Systems an. Als er an einem Texteditor herumbastelt, kommt dabei das Zeichensatz-Spiel ZZT heraus. Durch die eingebaute Skriptsprache ZZT-oop fällt es leicht, eigene kleine Abenteuer zu programmieren und zu testen. Die Grundversion wird als kostenlose Shareware angeboten. Der Achtungserfolg bestärkt den 21-Jährigen, sich auf Entwicklung und Vertrieb von PC-Spielen zu konzentrieren.



1992 – Mega in Reinkultur

Tim Sweeney programmiert seine beiden nächsten Spiele, den Nachfolger Super ZZT und das an Konsolen-Plattformspiele angelehnte Jill of the Jungle. Der findige Jungunternehmer will auch andere Programmierer dazu bringen, dass sie ihre Spiele über seine Minifirma vertreiben. Dazu braucht es einen cooleren Firmennamen, und so wird aus Potomac Computer Systems 1992 Epic MegaGames. Sweeney holt den bei id Software geschassten Mark Rein an Bord, der bei der Umsetzung der Expansionspläne helfen soll. Der gewiefte Geschäftsmann fädelt in der Epic-Geschichte immer wieder wichtige Deals ein und ist heute noch beim Unternehmen.





Epic veröffentlicht 1996 auf seiner Webseite erste Unreal-Screenshots. Dass ursprünglich ein Fantasy-Szenario geplant ist, sieht man Burgen und Monstern noch an.



Bleszinski – einige Jahre später bildet dieses Trio den Kern des Unreal-Entwicklungsteams. Doch bevor Epic sich an solche Projekte wagen kann, muss der Münzeinwurf an der Firmenkasse gefüttert werden.

Flippermillionäre

Eine ausgefüllte Registrierungskarte für Commander Keen führt Anfang 1991 dazu, dass der Programmierer Mark Rein von id Software kontaktiert wird: Hey, willst du für uns arbeiten? Kurz darauf kümmert sich Rein als Berater um Businessaufgaben wie Verhandlungen mit Publishern. Doch noch während der Entwicklung von Wolfenstein 3D kommt es wegen Meinungsverschiedenheiten zur Trennung. Welch Zufall, dass der id-Bewunderer Tim Sweeney gerade einen Geschäftsmann sucht, der seine Minifirma wachsen lassen kann. So landet Mark Rein Anfang 1992 bei Epic MegaGames, wo er mit seinen Deals die Geschicke des Studios stark beeinflusst. Zum Beispiel mit einer Reise ins ferne Finnland zur Programmiertruppe Future Crew, die in den frühen Neunzigern Aufsehen erregt. »Wir hatten lange versuche, Future Crew als Shareware-Ent-

wickler anzuheuern. Sie hatten einige der frühen 3D-Demos gemacht – das waren unglaublich brillante, beeindruckende Sachen. Ich hielt sie zu der Zeit für die klügsten Kerle der Welt«, schwärmt Tim Sweeney. Also reist Mark Rein zu Verhandlungen nach Finnland und kehrt mit einer angefangenen Flippersimulation zurück: »Es war nicht fertig, aber ein vertikal scrollendes Flipperspiel mit realistischer Physik«, meint Sweeney. »Wir flehten Future Crew an, das Spiel fertigzumachen, damit wir es als Shareware veröffentlichen können, aber sie hatten dafür nicht die Ressourcen. Also zeigten wir das Spiel James Schmalz.« Epic hat bereits das Weltraumspiel Solar Winds veröffentlicht, das der Kanadier im letzten Jahr seines Studiums programmiert hat. Schmalz sieht sich die Demo an und schreibt binnen neun Monaten eine neue Flippersimulation mit sechs Tischen. Das lohnt sich: »Epic Pinball war ein Riesenhit«, erinnerte sich Schmalz 1999 in einem Interview. »Es war erfolgreicher, als wir uns je vorgestellt hatten. Nach unseren Schätzungen war es das dritterfolgreichste Shareware-Spiel, das je entwickelt wurde. Epic Pinball hat im Grunde genommen so-

wohl die Gründung von [Schmalz' Studio] Digital Extremes als auch einen Gutteil der Unreal-Entwicklung finanziert.«

Hase aus Holland

Cliff Bleszinski ist gerade mal 15 Jahre alt, als er das Adventure The Palace of Deceit programmiert. Sein zweites Spiel Dare to Dream schickt er an Epic MegaGames, nachdem er beim Online-Dienst Compuserve auf die Firma aufmerksam wurde. Dare to Dream verkauft sich schlecht, aber Bleszinski bleibt Epic verbunden. Als der niederländische Programmierer Arjan Brussee die Technologie für ein schnell scrollendes 2D-Aktionspiel entwickelt, wird Bleszinski mit dem Spieldesign beauftragt. Das Resultat ist der Shareware-Hit Jazz Jackrabbit, dessen Fertigstellung sich 1994 mit den ersten Gehversuchen von James Schmalz' 3D-Technologie überschneidet. Bleszinski und Schmalz werden schließlich die Lead Designer von Unreal, während Tim Sweeney sich um Engine und Editor kümmert. Den Epic-Gründer juckt es in den Programmierfingern, nachdem er sich einige Jahre lang auf die Leitung seiner Shareware-Firma konzentriert hat. Diesem

1993 – Kleines Flippervermögen

Zwei Mitglieder des späteren Unreal-Teams veröffentlichen ihre Frühwerke bei Epic MegaGames: James Schmalz (Solar Winds) und Cliff Bleszinski (Dare to Dream). Die wichtigsten Veröffentlichungen in dieser Periode sind aber Silverball und Epic Pinball. Diese Flippersimulationen erinnern an die scrollenden Spieltische von Pinball Dreams, dem Amiga-Hit des Studios Digital Illusions (heute DICE). Epic macht mit seinen Flippertiteln Millionen. So wird die finanzielle Grundlage für die Unreal-Entwicklung geschaffen.



1995 – Rasender Hase, Träume von 3D

Der Erfolg von Epics Flippern beeindruckt auch große Publisher, Extreme Pinball wird von Electronic Arts veröffentlicht und auch für die PlayStation-Konsole umgesetzt. Derweil landet Epic weitere Shareware-Hits. Doch Sweeney & Co. streben nach Höherem, ihre Vorbilder sind die Shooter von id Software. James Schmalz beginnt 1995 mit der Arbeit an einer 3D-Engine, bald übernimmt aber Sweeney die Entwicklung der neuen Technologie. Als ab Jahresende die ersten Bilder von Spiel und Editor auftauchen, beginnt der Unreal-Hype.





Viele frühe Unreal-Bilder zeigen Levels, die gar nicht im fertigen Spiel enthalten sind. Weil dieses Motiv hartnäckig auch in späteren Previews verwendet wird, bezeichnen die Entwickler es als »den Screenshot, der nicht sterben wollte«.

Trio wird rasch bewusst, dass sie sich mit ihrem ehrgeizigen 3D-Titel in eine ganz neue Liga wagen. »Bis zu diesem Punkt hatten wir einige coole kleine Plattform- und Flipper-spiele gemacht, aber niemand hat uns sonderlich ernst genommen«, meint Bleszinski 2000 rückblickend. »Mit diesem Spiel mussten wir für Furore sorgen.«

Kein Platz für Drachen

Wie soll das 3D-Spektakel heißen? Namen wie »Sin« und »Dark Earth« werden diskutiert, letztendlich einigt sich das Team auf das selbstbewusste Unreal. Bei seinem Flipper-spiel Extreme Pinball versteckt James Schmalz 1995 die erste Ankündigung: Ein Teaser-Screenshot zeigt einen roten Drachen und eine spärlich bekleidete Heldin, soweit man das bei 320x200 Pixeln erkennen kann. »Digital Extremes arbeitet jetzt daran, euch dieses total 'unreale' 3D-Erlebnis zu bringen. Verfolgt die Epic-Webseite für weitere Einzelheiten«, orakelt der Begleittext. Wer sich jetzt nicht wirklich dran erinnert, im fertigen Spiel einem Drachen begegnet zu sein, den können wir beruhigen: Schmalz stellt sich für Unreal zunächst eine mittelalterli-

Unreal-Engine 3 (2006)

Ab 2004 rührt Epic die Werbetrommel für die dritte Engine-Generation, zwei Jahre später erscheint das Vorzeigespiel Gears of War auf Xbox 360. Die neue Technologie unterstützt Pixel-Shader-Hardware und pixelbasierte Beleuchtung. Mit dem Unreal Development Kit gibt es 2009 auch eine Gratisversion. Im September 2010 erscheint Epic Citadel, eine Technologiedemo von Unreal Engine 3 unter iOS – und der Vorbote des Spiels Infinity Blade.

Fünf namhafte Spiele:

Gears of War 1-3, Mass Effect 1-3, Borderlands 1 und 2, Dishonored, X-COM: Enemy Unknown



Mass Effect von Bioware

che Spielwelt vor, doch dabei bleibt es nicht. »Hey, Moment mal, wir wollen Knarren!«, fällt den Entwicklern auf; ein SciFi-Szenario erlaubt ihnen mehr Freiheiten beim Waffendesign. Zu den wenigen übernommenen Fantasy-Elementen gehört die Burg, die gleich nach Programmstart mit spektakulären Kamerafahrten eingefangen wird. Der geplante feuerspeiende Drache findet keine Berücksichtigung, während ein Minotaurus-Modell als Grundlage für die späteren Krall dient. Und nicht nur wegen der Umstellung auf Science-Fiction wird so einiges an produziertem Content weggeworfen.

Drei Schritte vor, vier zurück

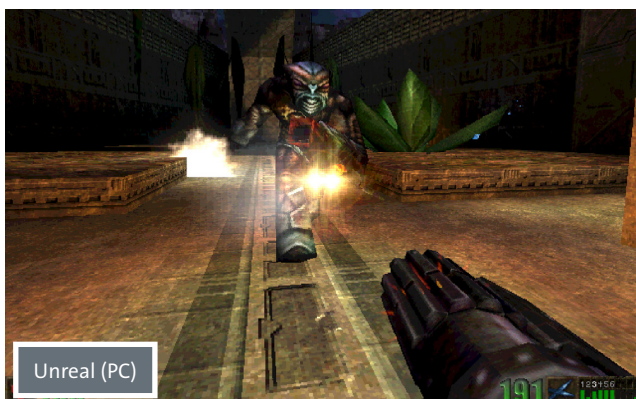
Epics kleine Shareware-Spiele haben die Entwickler nur unzureichend auf die Tücken

einer Großproduktion wie Unreal vorbereitet. Inspiriert von den schönen Bildern des Myst-Nachfolgers Riven verwenden die Grafiker digitalisierte Fotos als Texturen-Grundlage. Doch die Methode erfordert mehr Nachbearbeitung als geplant, vieles landet auf dem Schneidetisch: Von den rund 5.000 angefertigten Texturen wird etwa die Hälfte im fertigen Spiel verwendet. Nur die coolsten Sachen sind gut genug, beschreibt Bleszinski den Qualitätsanspruch: »Theoretisch hätten wir aus all dem angefertigten Content zwei oder drei Spiele machen können.«

Auch das Designen und Austesten von Skriptereignissen dauert länger als gedacht. Andere hochtrabende Pläne werden schon relativ früh eingestampft: »Der Netzwerk-Teil von Unreal sollte eigentlich Massively Multi-

1998 – Unreal erobert die Welt

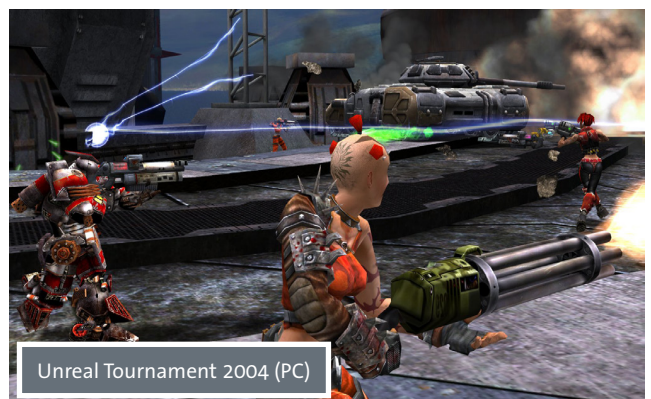
Vaporware-Geläster begleiten die Endphase der Entwicklung, doch im Frühjahr 1998 ist Unreal endlich fertig. Die Engine bietet mehr Grafikeffekte als zeitgenössische id-Software-Technologie, die Fachpresse lobt auch spielerische Tugenden wie KI und Leveldesign. Einige Monate später erscheint schon das erste Spiel, das die Unreal-Engine lizenziert hat, Star Trek: Klingon Honor Guard von Microprose. Aus einer geplanten Multiplayer-Erweiterung für Unreal wird 1999 das eigenständige Spiel Unreal Tournament.



Unreal (PC)

2004 – Fortsetzung folgt

Beide Unreal-Serien werden im gleichen Jahr fortgesetzt. Unreal Tournament 2004 ist bereits der dritte Teil der beliebten Multiplayer-Serie. Unreal 2 ist dagegen der erste und einzige Nachfolger zum Story-Shooter, mit dem Epic seinen großen Durchbruch hatte. Um die Entwicklung kümmert sich Legend Entertainment. Hinter den Epic-Kulissen wird indes ein Kurswechsel vorbereitet. Neben der dritten Generation der Unreal-Engine entsteht ein neues Spiel, das zunächst exklusiv für die Xbox 360 erscheint.



Unreal Tournament 2004 (PC)

player sein«, verriet Tim Sweeney 2011 in einem Interview. »Jeder in der Welt würde in einer gemeinsamen, geteilten Umgebung spielen und durch Teleporter zu verschiedenen Levels gelangen, die teilweise von Usern geschaffen sind. Ganz schön verrückte Idee, 1998 ein 3D-MMO rausbringen zu wollen.« Man hat ja so schon genug zu kämpfen, die gleichzeitige Entwicklung von Engine und Spiel ist nicht ohne Tücken. Cliff Bleszinski hat es so beschrieben: »Es war frustrierend, denn oft hast du drei Schritte nach vorne, aber vier Schritte zurück gemacht. Wir sahen einen coolen neuen Effekt, aber schmunzelten nur und murmelten vor uns hin: 'Sieht toll aus, aber welche Teile der Engine hast du [Sweeney] kaputtgemacht, um das hinzukriegen?'«

»Engine? Welche Engine?«

Um die lange Entwicklung von Unreal zu finanzieren, reicht der Pinball-Sparstrumpf nicht aus. Schon zwei Jahre vor Erscheinen des Spiels hat Epic mit Microprose (Star Trek: Klingon Honor Guard) und Legend Entertainment (Wheel of Time) erste Engine-Lizenznehmer, diese Extraeinnahmen werden in die Fertigstellung des Spiels gesteckt. Tim Sweeney wurde vom frühen Interesse an seiner Technologie überrascht: »Wir veröffentlichten etwa ab 1995 tolle Screenshots unseres Spiels, aber auch Bilder des Editors. Das führte dazu, dass sich Firmen bei uns meldeten. Microprose rief an und sagte: 'Wir sind daran interessiert, eure Engine zu lizenzieren!', und unsere Reaktion war: 'Engine? Welche Engine? Oh! Richtig, unsere Engine! Die ist sehr teuer.'« Dennoch droht Epic das Geld auszugehen. Als auch die private American-Express-Kreditkarte von Mark Rein nichts mehr hergibt, begibt sich dieser 1996 auf Publishersuche: »Mark flog zu einem Meeting mit GT Interactive und kehrte

mit einem Scheck über eine Million Dollar zurück. Das hat uns gerettet«, erinnert sich Sweeney. Im Gegenzug verspricht Epic eine Unreal-Veröffentlichung im Frühjahr 1997 – eine zu optimistische Terminprognose.

Zu schön, um wahr zu sein?

Frühzeitig hat Epic den Unreal-Hype mit schönen Screenshots und vollmundigen Ankündigungen geschürt. Die Kehrseite der Medaille sind enorme Erwartungshaltung und wachsende Zweifel, ob das Programm jemals in der versprochenen Qualität erscheint. »Ja, das ist tatsächlich ein PC-Spiel-Screenshot«, fordert US-Zeitschrift Next Generation auf ihrem Titelbild zum Staunen auf. Der abgebildete Unreal-Charakter ist keine Promo-Artwork, sondern repräsentiert echte Spielgrafik. Doch die Skepsis wächst, als der ursprünglich versprochene Erscheinungstermin April 1997 verstreicht. Eine auf der E3-Messe gezeigte Version wirkt noch beunruhigend unfertig, und Ende des Jahres fragt das renommierte Technologiemaßazin Wired gar: »Gibt es Unreal wirklich oder spielt GT Interactive nur mit uns?« Der Publisher hat keine Antwort und ist selbst frustriert, weil Epic nicht liefern kann. Vielleicht hat ja die abenteuerliche Dezentralisierung des Teams etwas damit zu tun.

Jim Sweeney tüftelt in Maryland an Engine und Editor, Cliff Bleszinski wohnt in Kalifornien, und James Schmalz sitzt mit Digital Extremes in Waterloo, einem Vorort von Toronto. Dazu kommen alle möglichen übers Internet rekrutierte Spezialisten, die in unterschiedlichen Zeitzonen ansässig sind. »Anfangs war das nicht so schlimm, denn wir machten alle unser eigenes Ding«, analysiert Schmalz. »Aber als das Team während des letzten Entwicklungsjahrs ausgebaut wurde, erkannten wir, dass die Koordination zu schwer ist, wenn über ein

Dutzend Leute an verschiedenen Standorten arbeitet. Wenn ich in Kanada ins Bett ging, wachte jemand in Europa gerade auf.« Es wird Zeit, die Truppe zusammenzutrommeln, damit dieses Spiel endlich fertig wird.

»Unreal is real«

Eigentlich wollte man im April 1997 mit Unreal fertig sein, stattdessen heißt es Koffer packen für Kanada. Die internationale Truppe versammelt sich im Büro von Digital Extremes in Waterloo für den Entwicklungsendspurt. Für wie lange, ist zunächst ebenso wenig absehbar wie die Belastung durch 80-Stunden-Arbeitswochen: »Ein ganzes Jahr lang lief es auf 'arbeiten, schlafen und noch mehr arbeiten' hinaus«, stöhnt James Schmalz. In dieser Endphase wird Unreal zusammengekürzt, weil alles zu lange dauert – sowohl das Durchspielen als auch die Entwicklung an sich. »Wir beschlossen, uns ganz auf die etwa 30 Levels zu konzentrieren, die wir ins Spiel packen wollten«, erklärt Mark Rein. »Das ist wie bei einem Cutter, der einen Film auf eine bestimmte Länge zurechtschneidet. Wir mussten das Spiel fokussieren, um es fertig zu kriegen.« Rein hat dann die Ehre, am 18. Mai 1998 mit dem Gold Master ins Flugzeug zu steigen. Nach letzten Kompatibilitätstests wird Unreal dupliziert und an den Einzelhandel ausgeliefert. Der Pressemitteilung zum Launch ist die Erleichterung anzulesen: »Unreal is real.« Und verkauft sich binnen 18 Monaten über eine Million Mal: Im Dezember 1999 rechnet die New York Times vor, dass Epic bei drei Millionen Dollar Entwicklungskosten bereits zehn Millionen verdient hat: »Nicht schlecht für eine Firma mit 13 Angestellten.«

Getrennte Turnierrmannschaft

Unreal hat die versprochene Action-Revolution ausgelöst, doch sie nimmt einen uner-

2006 – Einträgliches Konsolen-Blutbad

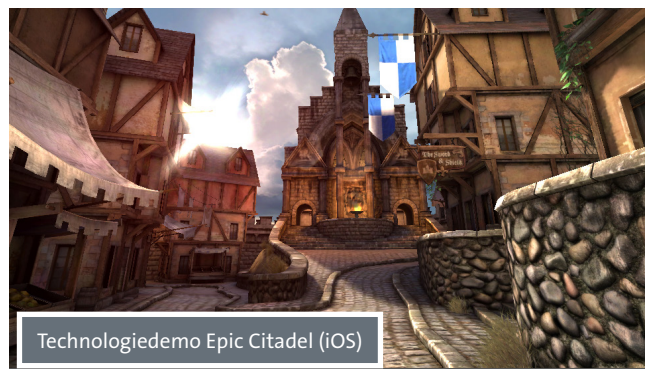
Bereits 2003 beginnt bei Epic die Entwicklung eines neuen Titels mit dem Arbeitstitel Unreal Warfare, der als klassenbasierter Multiplayer-Shooter geplant ist. Herausgekommen: Gears of War. Die Epic-Führung reagiert auf den schwächelnden PC-Spielemarkt der frühen Nullerjahre und schließt einen Deal mit Microsoft ab. Mit viel Marketingaufwand im Rücken metzeln die klobigen Kleiderschränke zunächst nur auf der Xbox 360. »Das erste GoW kostete 12 Millionen Dollar in der Entwicklung und machte rund 100 Millionen Dollar Einnahmen. Es war sehr profitabel«, hat Sweeney nachgerechnet.



Gears of War (Xbox 360)

2010 – Unreal-Engine macht mobil

Epic entwickelt noch zwei weitere Gears-Fortsetzungen für Microsoft und reagiert erneut auf Veränderungen im Markt. Am 1. September 2010 zeigt man auf einer Apple-Veranstaltung die erste Technologiedemo der Unreal Engine für das iPhone- und iPad-Betriebssystem iOS. Ende des Jahres folgt mit Infinity Blade ein grafisch spektakuläres Actionspiel. Um dessen Entwicklung kümmert sich das 2008 von Epic erworbene Studio Chair Entertainment, bekannt für sein Xbox-360-Action-Adventure Shadow Complex. Von Infinity Blade folgen 2011 und 2013 zwei iOS-exklusive Fortsetzungen.



Technologiedemo Epic Citadel (iOS)

warteten Verlauf. Die Hauptserie ist erstaunlich kurz, erst 2003 erscheint mit Unreal 2 die bis heute einzige Fortsetzung. Die wird nicht mal von Epic selber gemacht, sondern an Legend Entertainment delegiert. Die frühere Adventure-Schmiede hat bereits 1999 die Unreal-Erweiterung Return to Na Pali entwickelt. Herausgekommen ist ein dank Unreal Engine 2 hübscher, gefälliger, aber nicht gerade bahnbrechender Shooter. Epic konzentriert sich indes auf Verbesserungen der Engine und eine neue Reihe, die eher zufällig entstand. Nach Erscheinen von Unreal wird der Netzwerk-Code als Schwachstelle kritisiert, eine Multiplayer-Erweiterung soll Abhilfe schaffen. Doch deren Feature-Liste wird länger und länger, bis daraus Unreal Tournament wird.

Zwei Lektionen hat man aus der wilden Unreal-Endphase gelernt: Epic braucht eine Zentrale, in der das Team gemeinsam arbeiten kann – und ihr Standort sollte ein wärmeres Winterklima haben als Waterloo in Kanada. So werden Sweeney & Co. in Raleigh, North Carolina, heimisch, während Schmalz' Digital-Extremes-Team im hohen Norden verweilt. Der mit der gemeinsamen Entwicklung verbundene Reiseaufwand führt zu ernsthaften Überlegungen, die beiden Studios zu fusionieren. Zur Überraschung vieler Angestellter geht der Deal dann doch nicht über die Bühne: »Die Höhen und Tiefen des Fusionsvorgangs hatten negative Auswirkungen auf die Stimmung im Team«, stellt Programmierer Brandon Reinhart 2000 in einem Post-Mortem zu Unreal Tournament fest. So blieb uns Digital Extremes als eigenes Studio erhalten, das inzwischen seine eigene Engine namens Evolution entwickelt und 2013 den erfolgreichen Free2Play-Shooter Warframe gestartet hat. Und auch Epic Games kann sich nicht gerade über mangelnden Erfolg beklagen.

Unreal-Engine 4 (2014)

Mit einer Grafikdemo namens Elemental wird die vierte Generation auf der GDC 2012 enthüllt. Das Survival-Horror-Spiel Daylight ist im April 2014 die erste Veröffentlichung, die mit der neuen Unreal-Engine entwickelt wurde. Zu den Neuerungen gehören Partikelsysteme und globale Beleuchtungssimulationen. Seit März 2015 kann jeder die komplette Engine kostenlos benutzen, bei Veröffentlichungen erhält Epic dafür fünf Prozent der Einnahmen.

Fünf namhafte Spiele:

Fortnite, Playerunknown's Battlegrounds, Gears of War 4, Ark, Life is Strange 2



Royale Evolution

Die Skaarj dürften sich inzwischen etwas vernachlässigt vorkommen, ein drittes Spiel der Unreal-Hauptserie ist ähnlich wahrscheinlich wie ein dritter Ableger des einstigen Erzrivalen Half-Life. Dafür wurstelt Epic seit einigen Jahren an einem Comeback des Multiplayer-Ablegers Unreal Tournament in Form eines neuen Free2Play-Spiels. Ungebrochen ist derweil die Engine-Nachfrage, über hundert kommerzielle Veröffentlichungen wurden inzwischen mit Unreal-Technologie entwickelt, dafür kassiert Epic derzeit fünf Prozent vom Umsatz. Die nunmehr vierte Engine-Generation steckt auch hinter den größten Action-Erfolgsgeschichten der letzten Jahre, Playerunknown's Battlegrounds und Epics eigenem Fortnite. Letzteres wird

freilich erst zum Riesenhit, nachdem man sich von Battlegrounds zum Battle-Royale-Modus inspirieren ließ – und zwar derart gründlich, dass sich zwischenzeitlich sogar die Anwälte mit dem Thema beschäftigen.

Nach dem Verkauf der Marke Gears of War an Microsoft ist Epic heute ganz auf »Games as a Service« eingestellt. Fortnite ist in der Grundversion kostenlos, Geld wird mit optionalen Zusatzverkäufen wie kosmetischen Gegenständen oder dem Battle-Pass-Abonnement gemacht. Ein bisschen erinnert das an die Anfänge der Firma mit dem Vertrieb der kostenlosen Shareware-Versionen: Damals, 1991, als alles so schlicht und harmlos anging, mit ein paar Textzeichen und der Idee eines Editors, der zugleich ein Spiel sein kann – und umgekehrt. ★

2012 – Toller Service

Galoppierende Entwicklungskosten schmälern den Profit mit AAA-Konsolenspielen. Dank digitaler Vertriebsplattformen und neuer Geschäftsmodelle ist der PC-Markt wieder sexy. Tim Sweeney ist beeindruckt vom Erfolg des MOBAs League of Legends und will Epic zu einer »Games as a service«-Firma umbauen. Das Geld kommt vom Online-Konzern Tencent, der im Juni 2012 für 330 Millionen Dollar einen rund 40-prozentigen Firmenanteil erwirbt. Die neue Ausrichtung begeistert nicht jeden, im Laufe des Jahres verlassen Führungskräfte wie Cliff Bleszinski, Rod Fergusson und Mike Capp die Firma.



Erste Fortnite-Präsentation auf der PAX 2012

2017 – Royale Rettung

Epic hat 2014 die Gears-of-War-Rechte ganz an Microsoft verkauft und experimentiert mit neuen Konzepten wie dem Ego-MOBA Paragon. Das bereits seit 2011 entwickelte Fortnite wird eine schwere Geburt, Ankündigungen klingen nach einer Mischung aus Minecraft, Koop und Rollenspiel. Fortnite erscheint am 24. Juli 2017 als 40 Euro teure Early-Access-Version, Battle Royale wird am 26. September nachgereicht. Die Rechnung, es kostenlos anzubieten, geht auf: Fans kaufen so viele Premium-Pässe und kosmetische Items, dass die Jahresumsätze des Spiels in Milliarden gemessen werden.



Fortnite: Battle Royale

Spielen wie vor 25 Jahren

DOOM, DRAMEN, DOSTALGIE

Doom wurde 1993 schlagartig zum Klassiker – dabei ist es erstaunlich, dass es überhaupt jemand spielen konnte, denn PC-Gaming war damals eine komplexe Wissenschaft. Wir starten einen Selbstversuch mit der Technik von damals: mit 386er, DOS-Dramen, Schweiß und Tränen. Von Henner Thomsen

Die großen Werke der Kunstgeschichte waren den meisten Zeitgenossen nur schwer zugänglich: Wer im Jahre 1506 die »Mona Lisa« betrachten wollte, musste nach Florenz reiten und in Da Vincis Werkstatt einbrechen. Um sich 1824 die Neunte Sinfonie Beethovens anzuhören, galt es zunächst ein 44-köpfiges Orchester aufzustellen. Und wer 1993 das vielleicht wichtigste Spiel der PC-Historie erleben wollte, musste eine sündhaft teure Maschine bauen, kryptische DOS-Befehle studieren, einen analogen Weg ins Internet finden und viel, viel Geduld aufbringen.

Heute können wir im Web jederzeit und überall Da Vincis Gesamtwerk bewundern, Beethovens Kompositionen lauschen und uns jedes erdenkliche Spiel vorspielen lassen. Doch der wahre Genuss entfaltet sich erst im Museum, im Konzertsaal – und beim Selberspielen. Auch das war noch nie so einfach: Doom lässt sich in zwei Sekunden bei Steam herunterladen und mit drei Klicks in der DOSBox spielen oder, noch simpler, auf der Website archive.org im Browser.

1993 lagen die Hürden höher. Wie hoch? Das finde ich heraus in einem heroischen Selbstversuch: Wie der Doom-Marine durch die Höllenbrut kämpfe ich mich durch die Tücken der analogen Datenfernübertragung, der DOS-Speicheroptimierung und der IRQ-Zuweisung – genau wie damals. So viel sei



(PC-Bild: MBlairMartin, Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0)

schon verraten: Ihr wisst wahrscheinlich nicht, wie gut wir es heute haben.

Doom-DeLorean

Meine Zeitmaschine für die Reise in die frühen Neunzigerjahre ist ein 386SX-PC mit 4 Megabyte Arbeitsspeicher, VGA-Grafik und einem Desktop-Gehäuse in jenem Grau-Beige, das damals offenbar gesetzlich vorgeschrieben war. Solch ein PC gehörte vor 25 Jahren zum Hardware-Prekariat, stand aber in vielen Arbeitszimmern und ist genau das, was die Ur-Fassung von Doom verlangt. Mit 80-MB-Festplatte (die wird ja nie voll!), Diskettenlaufwerk und dem Betriebssystem MS-DOS 5 führen historische Preislisten solch einen Rechner für mindestens 1.800 Mark – heute wären das 1.350 Euro. Wer der Empfehlung von id Software folgte und sich

für Doom einen schnellen 486er mit futuristischen 8 MB RAM gönnte, gab das Doppelte aus. Zusätzlich bietet mein System den Luxus eines CD-Laufwerks, auch wenn ich Doom spielen will und nicht das damals bahnbrechende Rebel Assault, das kurz vorher erschien; eine Soundkarte hingegen fehlt noch – ich werde hören, ob ich das noch bereue. Ich drücke den Startknopf.

Hmm, vielleicht werde ich doch nicht viel vom Spiel hören: Der Rechner rauscht, rattert, röhrt wie ein Laubbläser, obwohl auf der CPU nicht mal ein Kühler pustet – das ist bei diesem Tempo nicht nötig, die Frequenzanzeige an der Gehäusefront vermeldet 20 Megahertz. Der Bildschirm unterhält mich mit BIOS-Statusmeldungen und einem schleppenden Speichertest, der weitere 25 Jahre zu brauchen scheint, mich aber



Ein zeitgenössischer Desktop-PC mit 20 MHz schneller 386-CPU, VGA-Grafikkarte, 4 MB RAM sowie 80-MB-Festplatte. Und Turbo-Taste.



Der Prozessor des Test-PCs ist 2x2 Zentimeter klein – und läuft so nackt, wie er sich auf dem Bild präsentiert: ohne Kühlkörper, ohne Lüfter, bedeckt nur mit Staub.

schließlich entlässt ins schwarze Nichts der DOS-Kommandozeile. So muss sich der erste Mensch auf dem Mars fühlen: allein in der Einöde. Wo, bitte, geht's zu Doom? Heute würde ich ein Browserfenster öffnen und hätte die Welt vor Augen. Aber DOS hat kei-

ne Fenster, nicht mal Icons, nur einen grauen Cursor, keine Doppelklicks, nur Tastaturbefehle. Ins Netz gehen musste man damals trotzdem, wenn man Doom am ersten Tag spielen wollte: Auf Diskette gab's das Spiel noch nicht, id Software verbreitete die Shareware-Version am 10. Dezember 1993 ausschließlich online, alternativ via FTP-Server oder ein archaisches, lahmes Online-System namens Mailbox.

Außer einem PC brauchten Spieler also auch ein Modem – und Geduld: Die ZIP-komprimierte Datei war über zwei MB groß, mit einem üblichen 14,4-kbit/s-Modem brauchte der Download rund 30 Minuten. Klingt nicht schlimm? Nun, wenn die Verbindung abbrach, durfte man von vorne beginnen. Und sie brach gerne ab. Wer so wahnsinnig – oder sagen wir: leidenschaftlich – war, sich direkt nach Veröffentlichung der Doom-Shareware in die US-Mailbox einzuwählen, zahlte allein für den Download die horrenden Telefongebühren für ein Auslands telefonat, etwa 30 Euro in heutiger Währung. Das 2016er-Doom ist günstiger.

Ist die ZIP-Datei erst mal auf der Festplatte, steht der DOSmonaut vor dem nächsten Problem. Entpacken, installieren, ab zum Mars? So einfach ist das nicht, anders als Windows kann DOS nicht selbstständig mit ZIP-Dateien umgehen. Ein DOS-tauglicher Entpacker ist heute leicht zu finden, damals hätte ich wohl schneller selbst einen programmiert.

Dann installiere ich das Spiel (»SETUP.EXE«), öffne das Spielverzeichnis (»CD DOOM«) und gebe endlich den entscheidenden Befehl: »DOOM.EXE«. Enter. Vielleicht ist der Artikel hier schon zu Ende. Das »DOOM Operating System« startet, entpackt irgendwas, initialisiert was anderes, lässt meine Vorfreude wachsen und gleich wieder implodieren: »Insufficient memory«! Unzureichender Speicher. Ich will zurück in die Zukunft.

Rar, rarer, RAM

Arbeitsspeicher, lautet eine alte Computerweisheit, ist durch nichts zu ersetzen – außer durch noch mehr Arbeitsspeicher. Zu DOS-Zeiten galt dies besonders, RAM war rar und teuer, Ende 1993 kostete ein einzelnes Mega-

Datenfernübertragung anno 1993

Die Doom-Shareware wurde online vertrieben – ganz schön mutig für das Jahr 1993. Zwei Wege führten am ersten Tag zum Spiel: der FTP-Server einer Universität sowie eine Mailbox namens Software Creations BBS. »Mailbox« nannte man damals ein Computersystem, das Online-Dienste wie Chat, E-Mail und Downloads bereitstellte, vergleichbar mit einer Website – mit zwei Unterschieden: In der Mailbox gab es nichts zu klicken, man navigierte mit Tastaturbefehlen durch Textmenüs. Und: Die Mailbox war kein Teil des Internets, sondern ein einzelner Rechner, in den sich PCs über die Telefonleitung einwählten. Dafür brauchte man keinen Provider, nur ein Modem und die richtige Telefonnummer. Wenn man sie denn fand, im Telefonbuch stand sie vermutlich nicht.

Ob ich auch heute noch so zum Mars komme? Zeitgenössische Technik habe ich, also meinen 386er-PC und ein 14,4-kbit/s-Modem, fehlt nur eine Mailbox mit gut sortierter Shareware-Rubrik. Die meisten Boxen wurden im letzten Jahrtausend abgeschaltet, obsolet geworden durchs Web; auch die Software Creations BBS ist längst offline. Im Netz finde ich jedoch eine Liste mit immerhin neun deutschen Mailboxen mit Modem-Einwahl, Hobbyprojekte von Retro-Nerds wie mir.

Nach reiflicher Überlegung (zufällig) wähle ich eine Mailbox namens »OWL-Server«, tippe die Nummer in den 386er und lasse das Modem wählen. Es piepst, pfeift und lässt schließlich jenes Rauschen erklingen, das mir sagt: Es besteht eine Verbindung zu einem anderen Modem – und nicht etwa zu einem Telefon, sonst käme eine verwirrte Stimme aus dem Gerät. Vom Hauptmenü des »OWL-Servers« hangle ich mich zur Download-Sektion durch, starte eine Dateisuche und ... warte.

Unter Windows würde ich diese Zeit nutzen für zwei E-Mails und drei Partien Minesweeper, doch DOS kennt kein Multitasking und verdammt mich zum Warten. Nach fünf Minuten findet »OWL-Server« tatsächlich eine Datei mit »Doom« im Namen, nicht jedoch das gesuchte id-Software-Werk, sondern Doom of Drenzilor. Dann fliege ich aus der Leitung.



Damit ging man 1993 ins Netz: ein typisches 14,4-kbit/s-Modem. Die-se 14.400 Bit pro Sekunde erreichte es in der Praxis aber leider nicht.

Drei weitere Mailboxen werfen mich noch schneller raus, vier sind gar nicht erst erreichbar. Einzig eine Mailbox namens BlackICE funktioniert, und nicht nur das: Im Download-Bereich führt sie sogar eine Datei namens »Doom.zip« – das könnte die gesuchte Shareware-Version sein! Oder eine, ähm, versehentlich abgelegte Vollversion. Ich versuche mein Glück, markiere die Datei per Tastaturbefehl für den Download und ... »Dateizugriff verweigert«. Mir fehlen Download-Rechte, die sich die BlackICE-Nutzer wohl erst mal verdienen müssen. Hmm. Wie ist wohl dieses Doom of Drenzilor?

Ich breche den Selbstversuch ab und begnüge mich mit der Erkenntnis, dass der Online-Vertrieb damals nicht so reibungslos lief wie heute über Steam. Zumal man nur die Shareware-Version auf diesem Wege beziehen konnte, nicht aber die Vollversion: Wer sie haben wollte, dem half auch das schnellste Modem nicht, zum Bestellen des kompletten Spiels fand sich in den Doom-Dateien ein Bestellformular – zum Ausdrucken und Faxen.



Die BlackICE-Mailbox im Hauptmenü (links) und in der Download-Sektion (rechts), in der ich das Spiel entdeckte. Möglicherweise. Herunterladen darf ich es ja nicht, weil ich nicht würdig bin. Oder irgendwie so.



byte so viel wie heute ein 8-GB-Set. Ein DOS-System hat jedoch nicht einfach nur teuren Arbeitsspeicher, es hat mindestens vier Arten davon: Die ersten 640 Kilobyte heißen »konventioneller Speicher« – sie entsprechen der Speichermenge des Ur-PCs von 1981, manch steinzeitliches Programm fühlt sich darin zu Hause. Der schmale Raum zwischen 640 kB und 1 MB heißt hochtrabend High Memory Area, die Weiten darüber erreicht DOS per Expanded- oder Extended-Memory-Treiber. Wozu erzähle ich das? Man sollte doch meinen, dass sich das Betriebssystem um solchen Nerdkram kümmert. Aber mitnichten, DOS überlässt uns das Speichermanagement: Wing Commander 2 braucht 618 kB konventionellen Speicher, doch wegen der Soundkarte sind nur 590 frei? Sim City verlangt nach Expanded-Speicher, Dune 2 aber braucht Extended-RAM? Viel Spaß beim Optimieren – und zwar für jedes Spiel aufs Neue. Ja, so war das früher.

Bekommt ein Programm nicht die Speichermenge und -art, die es braucht, kann es abstürzen oder den Start verweigern. Zur Lösung solcher Probleme muss sich der DOS-Nutzer in die Eingeweide des Systems wagen, in AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, zwei Systemdateien voller rätselhafter Befehle, Parameter und magischer Runen. Hier lassen sich mit dem Texteditor Speicherbereiche verwalten, Treiber umherschieben und jede Menge angebliche Wunderbefehle eingeben, um ein paar Kilobyte RAM zu befreien. Langweilig? Nicht, wenn das System nach einer missglückten Optimierung nicht mehr startet. Über diese beiden Dateien wurden ganze Bücher geschrieben, sie brachten begeisterte

PC-Experten ebenso hervor wie gebrochene Menschen, die bis heute mit Technik auf Kriegsfuß stehen. Angesichts dieser Meldung auf meinem Bildschirm neige ich zu Letzterem: Doom klagt über Speichermangel, obwohl ihm die 4 MB meiner Zeitmaschine doch reichen sollten. Es gilt also den Speicher zu befreien, doch welches Programm, welcher Treiber blockiert ihn – und welche Art von Speicher vermisst Doom überhaupt? Ich ahne, wo ich Antworten finde, seufze resigniert und öffne per Editor die AUTOEXEC.BAT: Nun stecke ich mitten drin im Jahre 1993. Drei Sekunden später friert das System ein. Ich drücke den Reset-Knopf, ertrage den jahrelangen Speichertest, öffne noch mal den Editor. Wieder stürzt der Rechner ab. Ich probiere es mit der CONFIG.SYS – Crash. Schon jetzt vermisste ich Windows 10.

Hier zeigt sich, wie sensibel DOS ist: Kann ein Programm nicht auf die gewünschten Speicheradressen zugreifen, stürzt es beleidigt ab und reißt das ganze Betriebssystem mit. Und das gilt nicht nur für Spiele; in diesem Fall ist offenbar der Editor unbenutzbar, weil irgendein anderes Programm im Hintergrund seine 290 kB konventionellen Lieblingsspeicher belegt. Um diesen Speicher zu befreien, brauche ich aber den Editor – der Mars erscheint mir gerade noch ferner als sonst. Da das schuldige Programm wohl durch die AUTOEXEC.BAT aufgerufen wird, ich diese aber nicht bearbeiten kann, bleibt nur eines: Ich blende sie aus. Also benenne ich die Datei um, damit DOS sie beim nächsten Start nicht mehr findet, fühle mich wie ein Super-Hacker und starte neu. Mal wieder. DOS läuft auch ohne AUTOEXEC.BAT,

vieles andere jedoch nicht, Maus und CD-Laufwerk etwa. Zudem weiß DOS nun nicht mehr, dass es ein deutsches Tastaturlayout laden soll, und serviert mir eine US-amerikanische Tastenbelegung – auf welcher Taste verstecken die Amis den Doppelpunkt? Ich wollte Höllendämonen jagen, jetzt kämpfe ich mit Sonderzeichen.

Aber immerhin: Zumindest der Editor lässt sich nun wieder nutzen, ohne abzustürzen. In der deaktivierten AUTOEXEC.BAT lösche ich Einträge, die diverse Büroprogramme laden, denn auf dem Mars komme ich auch ohne Adressverwaltung zurecht; ich gebe der AUTOEXEC.BAT wieder ihren richtigen Namen und starte neu. Siehe da: Nun ist so viel Speicher frei, dass der Editor funktioniert. Sogar mit deutschen Sonderzeichen.

Kurz schöpfe ich Hoffnung: Reicht's auch schon für Doom? »DOOM.EXE«, Enter – insufficient memory. Hätte ja sein können. Langsam wird mir klar, warum es Leute gab, die Doom lieber auf dem Super Nintendo spielten: Das sah nicht gut aus, lief aber beim ersten Versuch. Doch ich gebe noch nicht auf, erinnere mich wage daran, dass Doom eine eigene Speicherverwaltung mitbringt und auf Expanded oder Extended RAM gar nicht angewiesen ist. Also weg damit: Ich öffne die CONFIG.SYS, werfe beides raus, starte wieder einmal neu und dann, endlich: Doom!

Der Klassiker kriecht

Hmm, ich hab's schneller in Erinnerung. Doch nicht ich bin langsamer als früher, das Spiel ist es; Doom läuft nicht, es schleicht dahin mit zwei Bildern pro Sekunde. Bei Doom von 2016 würde ich nun achtfache

Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad?

In PC-Shootern zielt man mit der Maus, nicht mit dem Gamepad. So will es das Gesetz. Das war jedoch nicht immer so, in den frühen Neunzigern liefen wir ausschließlich per Tastatur durch die ersten 3D-Gewölbe, die uns eigentlich nur zweieinhalb Dimensionen boten; in Doom zielen wir stur geradeaus, wir können das Fadenkreuz weder heben noch senken – das ist noch nicht erfunden.

Und doch unterstützt das Spiel auch Mäuse: schießen mit linker Taste, vorwärts laufen mit der rechten, drehen per Mausbewegung – und, ja, wirklich: Schiebe ich die Maus, läuft der Marine vorwärts, ziehe ich sie

zu mir, läuft er rückwärts. Aber nur, bis das Mauspad zu Ende ist. Wer hat sich diesen Steuerungs-Nonsens ausgedacht?

Vielleicht läuft's mit dem Joystick besser. Mehr noch, ein analoger Stick dürfte sogar einen erheblichen Vorteil gegenüber der Tastatur bieten, nämlich fein dosierbare Bewegungen: Statt permanent über den Mars zu sprinten, könnte sich der Marine den Dämonen vorsichtig aus der Deckung nähern – wird Doom per Joystick zum Schleichspiel, entdecke ich am meistdiskutierten Spiel der PC-Geschichte nach 25 Jahren noch eine neue Facette? Äh, nein.

Der Stick, angeschlossen am Gameport der Soundkarte (!), wird zwar vom Spiel erkannt, seine dosierten analogen Signale aber nicht, der Marine kennt weiterhin nur Stillstand oder Sprint. Also zurück zur Tastatur? Nein, denn es gibt noch etwas Besseres: das digitale Steuerkreuz eines Gamepads – schnell, präzise, bequem. Ja, ich muss zugeben: In diesem größten aller PC-Shooter zielt man am besten mit dem Gamepad, nicht mit der Maus.



Doom ist nicht wählerisch, das Ding lässt sich tatsächlich mit allen erdenklichen Eingabegeräten steuern.



Anschlussvielfalt von 1993: DIN-Stecker für die Tastatur, serieller Anschluss für die Maus, Gameport-Stecker für Joystick und Gamepad. Nicht im Bild sind die beiden ebenfalls aktuellen PS/2-Anschlüsse für Mäuse und Tastaturen. Heute ist all das durch USB ersetzt.

Doom-fähige PCs damals und heute



	Doom (1993)	Doom (2016)
Systemanforderungen		
Prozessor	i386, 33 MHz*	Core i5 2400, 3,4 GHz
Arbeitsspeicher	4 MB	8 GB
Grafikkarte	VGA-kompatibel, 256 kB	Geforce GTX 670 / Radeon HD 7870, 2 GB
Festplattenplatz	20 MB (Shareware: 5 MB)	55 GB

* Für die Ur-Version gab id Software noch keine Mindest-Taktfrequenz an. Die Angabe stammt von der erweiterten Fassung Ultimate Doom (1995).

Kantenglättung und HDR-Effekte abschalten. Im Jahre 1993 bietet das Grafikmenü genau eine Option: Die Grafikdetails lassen sich von »Hoch« auf »Niedrig« stellen. Doch wie üblich auf dem PC kann ich auch die Auflösung senken; ich wähle die niedrigste, von 320 Pixeln in der Breite sind nun noch 100 übrig. Doom streckt diese 100 Pixel aber nicht über den gesamten Bildschirm – nein, das Bild schrumpft einfach zu einem winzigen Fensterchen, auf einem 14-Zoll-Röhrenmonitor wäre es neun Zentimeter breit. Mein Handy ist größer.

Nun läuft Doom halbwegs flüssig, doch den epochalen Klassiker kann ich darin nicht mehr erkennen. Eigentlich erkenne ich gar nichts mehr. Damit passt die Optik zum Klang: Ohne Soundkarte verkommt das unheilvolle Monsterknurren nämlich zu erbärmlichem Quietschen aus dem PC-internen Minilautsprecher. Zwei Dinge stehen fest: Ich brauche richtigen Sound – und mehr Leistung. Oder ein Super Nintendo. Der erste Gedanke, der mir 1993 gekommen wäre: Turbo-Taste drücken! Die war damals prominent zwischen Power- und Reset-Tasten der meisten PCs platziert und suggerierte einen Leistungsschub auf Knopfdruck.

Tatsächlich tat sie das Gegenteil, sie reduzierte die Taktfrequenz für steinzeitliche Software, welche den 4,7-Megahertz-Prozessor des Ur-PCs von 1981 erwartete und auf meinem 20-Megahertz-Supercomputer sonst zu schnell lief. Wenn die Bildrate nicht in den Minusbereich rutschen soll, ist das also keine Lösung. Ich probier's mit einer etwas schnelleren Grafikkarte und mehr RAM, doch was dem 2016er Doom hilft, bringt hier fast nichts: Das Ur-Doom wird durch meinen 386SX limitiert. Und dieser Prozessor ist nicht austauschbar, sondern aufs Mainboard gelötet – so war es damals üblich. Sehr clever, 1993. Aber vielleicht kann ich etwas gegen das Quietschen tun?

Im Weltraum hört dich niemand ballern

Eine Soundkarte muss her. Ich krieche in das massive Stahlgehäuse, das auch als Atom-

bunker dienen könnte, setze eine Soundblaster-Karte in den letzten freien ISA-Steckplatz, installiere den Treiber und stehe nun vor einer Frage, die mir zwanzig ruhige Jahre lang niemand stellte: Welcher IRQ soll's sein?

Da sind sie, die drei gefürchteten Buchstaben. IRQ steht für »Interrupt Request« – und für Hardwareprobleme. Ein IRQ ist der Wunsch eines Gerätes nach Programmunterbrechung: Hat die Soundkarte etwas zu sagen, fordert sie über ihren IRQ-Kanal eine Pause im laufenden Programm an, um erhört zu werden; diesen Kanal muss man ihr zuweisen und dabei Konflikte mit der übrigen Hardware vermeiden. Ein Balanceakt, der Feingefühl, Glück und geheimes Druidenwissen verlangt.

Die meisten Geräte brauchen nämlich einen Kanal für sich allein, andere wollen bestimmte Nummern, das Diskettenlaufwerk etwa besteht auf IRQ 6. Der Soundkarte verpasse ich die Nummer 2 und gebe auch die anderen kryptischen Zahlen ein, nach denen der Treiber fragt, den I/O-Port, den DMA-Kanal – da ich heute keine Zeit habe für ein Informatikstudium, suche ich willkürlich Werte aus, die das Setup-Programm in die AUTOEXEC.BAT überträgt: 220, 1, Enter, dann Reset, hundert Jahre Speichertest, »DOOM.EXE« ... und es quietscht.

Natürlich quietscht Doom, ich muss es ja erst noch über die neue Soundkarte informieren. Also starte ich das Doom-Setup, trage die Soundblaster-Karte ein, natürlich mit allen Parametern: IRQ 2, Port 220, DMA 1. Und Doom: quietscht. Nun quietsche auch ich. Herrje, was ist denn jetzt das Problem?

Doom selbst gibt mir einen Hinweis: Beim Startvorgang protokolliert das Spiel, was es gerade tut, was funktioniert (selten) und was nicht (häufig). So erfahre ich, dass die Soundblaster-Karte gesucht, über den IRQ-Kanal 7 aber nicht gefunden wird. Wieso 7, ich habe doch die 2 eingestellt? Ich zweifle an meinem Geisteszustand, doch ein Blick in die AUTOEXEC.BAT und ins Doom-Setup rehabilitiert ihn: Die Soundkarte hängt am IRQ-Kanal 2 – nicht 7, wie Doom es behauptet.

Ein Bug! Aber was Doom will, soll es bekommen: Ich ändere alles auf IRQ 7, boote zum zwölftausendsten Male den Rechner neu, überlebe den ewigen Speichertest, schicke ein Stoßgebet an John Carmack, starte das Spiel ... und zum ersten Mal legt sich die Doom-Titelmelodie über den Laubbläser. Endlich. Zufrieden beginne ich eine Partie – im höchsten Schwierigkeitsgrad. Jetzt fürchte ich nichts mehr.

Doom ohne Dramen

Das ist das Drama von Doom unter DOS: Es läuft, aber nur nach großen Mühen und nur, wenn ich auf andere Software verzichte – oder für jedes Programm eigene Startdateien erstelle, beim Rechnerstart ausgewählt via Bootdiskette. Erstaunlich, dass wir überhaupt zum Spielen kamen. Das galt aber damals nicht nur für Doom, es galt fürs Spielen am PC generell. Und es ist ein Beleg für die Qualitäten dieses Klassikers, dass er trotz technischer Hürden solche Macht entfaltete.

Denn Doom veränderte alles; abgesehen vielleicht vom Wetter und der vorgeschriebenen PC-Gehäusefarbe (Grau-Beige) blieb nach 1993 nichts, wie es war. Mit einem Schlag war der PC die führende Plattform, der Online-Vertrieb von Spielen möglich, Shareware ein veritables Geschäftsmodell. Spiele mussten fortan dreidimensional, Modding-freundlich, im Netzwerk zu spielen und vor allem Shooter sein.

Aber war und ist Doom ein zeitloses Werk der Kunstgeschichte, darf man es in einem Atemzug nennen mit der Mona Lisa und Beethovens Neunter Sinfonie? Ich kann das nicht beantworten – doch ich muss es auch nicht, denn jeder kann sich heute ein eigenes Urteil bilden, jederzeit, schnell, unkompliziert, ohne DOS-Dramen, Schweiß und Tränen. Der Technik von 2018 sei Dank. ★



Doom mit maximalen (oben) und minimalen Details (unten), höchster und niedrigster Bildgröße. So erbärmlich die untere Version auch aussieht: Sie war für viele von uns Realität. Es waren schwere Zeiten.



So funktioniert Open World, Teil 4

DAS STORY-DILEMMA

Open World und Story – das beißt sich wie Valve und Half-Life 3. Wann schaffen es offene Welten, spannende Geschichten zu erzählen? Und wann sollten Entwickler auf Freiheit verzichten? Von Denis Gießler und Michael Graf

Okay, Zeitreise. Es ist Sonntagmorgen, und ihr wollt auf ProSieben die Folge der »Batman«-Zeichentrickserie sehen, in der sich alle Erzschorlen zum Pokerspielen treffen und von ihrem schönsten Mordversuch am dunklen Ritter erzählen. Ihr habt diese Folge zwar schon gesehen, aber der Twist am Ende ist so gut – und dann springen eure Eltern hinter dem Türrahmen hervor: Fernseher aus, Sohn oder Tochter, Zeit für den Sonntagsspaziergang! Und ihr müsst die Schuhe schnüren, um durch Häuserblocks oder Wälder zu laufen, durch die ihr schon tausendmal gelaufen seid, und wo es nichts, einfach überhaupt nichts Neues zu erleben gibt. Ja, okay, die Welt lebt, Herr Unterhuber von nebenan geht mit dem Hund raus, über die Straßen brettern Autos, und der Wald sieht wirklich sehr realistisch aus. Aber es gibt nichts zu tun. Ungefähr so fühlen sich Open Worlds an, wenn sie mit bedeutungslosem Gameplay gefüllt sind: wie dröge Sonntagsspaziergänge. In den letzten Episoden dieser Reportserie haben wir beschrieben, wie die Entwickler offener Welten mit Psychotricks spielen, wie sie die Größe ihrer Welten festzurren und diese Welten mit Leben füllen.

Aber all das ist nur Kulisse für das, was das Medium Spiel ja eigentlich auszeichnet: Interaktivität. Wie also füllt man Welten mit

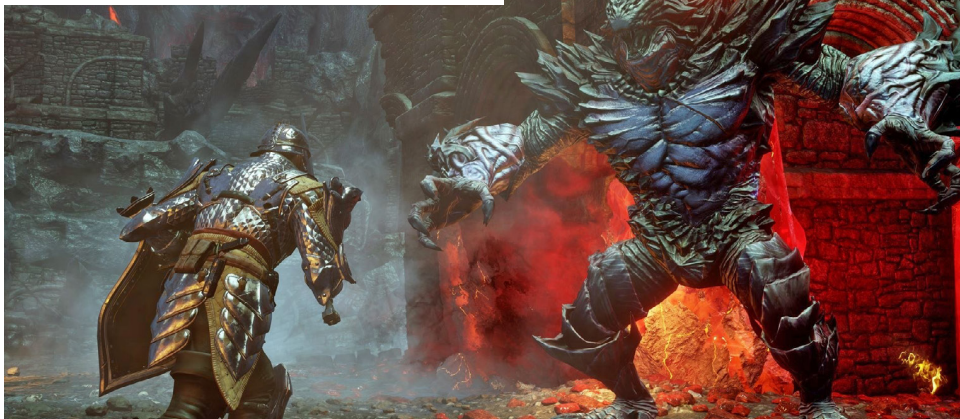
bedeutsamen Aktivitäten? Was macht Aktivitäten überhaupt bedeutsam? Und warum sollten wir ihnen nachgehen, anstatt, sagen wir, einer spannenden, linearen Batman-Story zu folgen? Die zunächst einfache Antwort lautet: weil uns Open Worlds ihre eigenen Geschichten erzählen. Und wie das am besten geht, besprechen wir nun mit den Entwicklern von The Witcher 3 & Co.

Dramaturgie? Ach, geh ...

Grundsätzlich gibt es in einer Open World zwei Arten von Beschäftigungen: diejenigen, die vorgefertigte Geschichten erzählen (also Haupt- und Nebenquests), sowie diejenigen, deren »Geschichte« rein aus Mechanik entsteht. »Emergent Storytelling« heißt das, aber bleiben wir doch vorerst beim klassischen Storytelling, also der geschriebenen Handlung. Die steht häufig in Konflikt mit den eigentlichen Stärken einer Open World: der Freiheit, dorthin zu gehen, wo wir hingehen wollen, und das zu tun, wonach uns gerade der Sinn steht.

Eine Story hingegen soll uns vorantreiben, der nächsten Wendung entgegenfiebert lassen, vielleicht sogar unter Zeitdruck setzen. Kurzum: Spannung erzeugen. Wir dürfen erst zufrieden sein, wenn wir die große Aufgabe erfüllt, die Welt gerettet, den Drachen

Der Hauptcharakter von Dragon Age: Inquisition wird von der Story ohne große Erklärung zum Ausgewählten und mächtigen Inquisitor bestimmt. Das erfüllt seinen Zweck, macht den Helden oder die Heldin als Charakter aber weniger glaubwürdig.





Geralt sucht in The Witcher 3 nach seiner Adoptivtochter Ciri, die von der Wilden Jagd verfolgt wird. Diese Dringlichkeit kommt in der Open World aber nicht rüber.

besiegt haben. Aber wie spannend darf das sein, wenn wir sie jederzeit unterbrechen dürfen, um nachzugucken, ob unter dem Stein da drüben nicht ein Schwert mit +3 auf Frostschaten liegt?

The Witcher 3 ist dafür das Paradebeispiel: An sich erzählt das Hexer-Abenteuer eine klasse inszenierte Haupthandlung, die Dringlichkeit suggeriert: Ciri, die Adoptivtochter des Helden, ist verschwunden und wird von der Wilden Jagd verfolgt, einer marodierenden Geistertruppe. Schnell, Geralt, finde sie! Aber hey, lass dir Zeit und erforsche schon im Prolog die Scheune da hinten oder tauche im See da drüben – die Open World beißt sich mit der Story-Prämisse, der Zeitdruck verpufft.

Gleiches in Dragon Age: Inquisition – da purzeln Dämonen aus einem Dimensionsriss, den nur der auserwählte Held schließen kann. Doch den schickt Bioware erst mal in die Hinterlande, das größte Gebiet im Spiel, in dem man schon alleine 15 Stunden lang herumgammeln kann. Von der Drachenhandlung von Skyrim fangen wir lieber gar nicht erst an, deren dramaturgischer Gehalt entspricht ohnehin dem des Ü60-Häkelkreises Dortmund-Lütgendortmund. Böse Zungen könnten Bethesda hier Absicht unterstellen, weil die Designer wissen, dass sie sich mit der Hauptstory keine wirkliche Mühe geben müssen – die Stars der Bethesda-Spiele sind nun mal die Welten selbst.

Der Kunsthistoriker und Medienwissenschaftler Marc Bonner bestätigt die Story-Probleme offener Welten: »Das freie Spiel in der Open World erlaubt es, die Haupt- und Nebenquests sporadisch anzugehen. Dadurch entstehen zeitliche Brüche und dramaturgi-

sche Lücken. Die Spielwelt wird zum Selbstzweck und buhlt zusammen mit den Hauptquests um die Aufmerksamkeit der Spieler. Die Dringlichkeit, das Zwingende einer kohärent gestalteten Dramaturgie, wird dadurch ausgehebelt.«

Auf Freiheit verzichten

Wer eine durchgehend packende Geschichte erzählen möchte, verzichtet deshalb besser auf spielerische Freiheit. So entscheidet sich der Berliner Entwickler Yager bei Spec Ops: The Line bewusst gegen eine Open World, weil die Linearität des Schulterblick-Shooters zur Dramaturgie der Geschichte passt. »Jeder Level war ein eigenes Kapitel innerhalb der Geschichte«, sagt der Yager-Chef Timo Ullmann. »Der Spieler ist daran gebunden, was wir als Designer für ihn vorgesehen haben. Und wir wollten nicht, dass er anderen Aktivitäten nachgeht.« Ein Open-World-Konzept hätte die Handlung verwässert, weil die Reise von Spec Ops eine sehr bestimmte Richtung verfolge. »Lineare Levels helfen, den Spieler zu lokalisieren und die Levels an den Stand der Geschichte anzupassen.« Eine Open-World-Struktur hätte das erschwert: »Wir hätten uns überlegen müssen, wie wir den Spieler motivieren, das Spiel so zu spielen, wie wir uns das vorgestellt haben. Je mehr Möglichkeiten du dem Spieler gibst, umso unberechenbarer wird er für den Designer.« Das gilt auch für die Nachvollziehbarkeit des Charakters: Wer gerade im Rahmen der Story seinen besten Freund verloren hat, um danach eine Nebenquest-Katze vom Baum zu retten, wirkt nicht heldenhaft, sondern schizophoren.

Bei Spec Ops: The Line entschied sich Yager bewusst gegen eine Open World, um gezielt die Story erzählen zu können.



Die Firewatch-Entwickler haben ihre Open World auf die Story zugeschnitten, alle »Sehenswürdigkeiten« in der Welt sind relevant für die Handlung.





Bei Uncharted 4 öffnete Naughty Dog die Spielwelt etwas und taufte dieses Konzept »wide linear«: An sich sind die Abschnitte also linear, man kann aber mehrere Wege hindurch wählen.

Weit statt offen

Wie wir schon im dritten Teil unserer Reportserie beschrieben haben, kann spielerische Freiheit aber auch zur Immersion und damit zum Reiz der Story beitragen, weil wir uns in einer Welt umso wohler fühlen, je mehr sie auf uns reagiert. Entsprechend wagen Entwickler oft einen Kompromiss aus spielerischer Freiheit und linearer Story, etwa bei God of War.

»Wir wollten keine komplette Open World. Wir wollten nicht, dass Spieler das Spiel starten und sofort von 5.000 Symbolen erschlagen werden«, sagt der Game Director Cory Barlog auf der E3 2017. Stattdessen solle man sich auf die Charaktere konzentrieren. Doch obwohl die Göttermetzelei im Kern linear bleibt, ist die Welt von God of War zugleich weitläufiger als in den Vorgängern und eröffnet mehr Freiheiten. Nicht nur, weil das gerade in Mode ist, die Freiheit macht das Abenteuer auch glaubhafter.

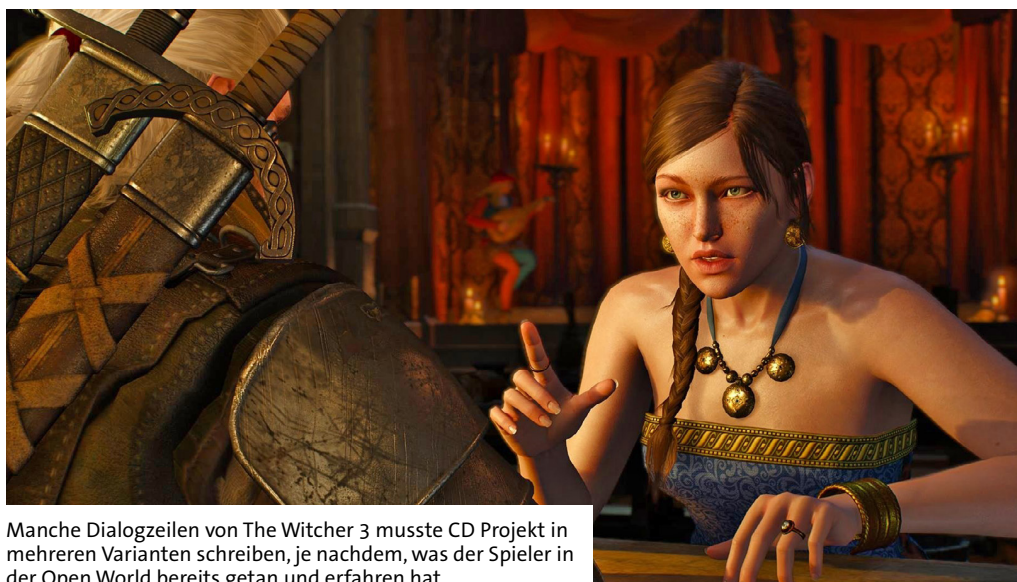
Denn eine halboffene Welt fühlt sich »echter« an als rein lineare Schlauchlevels. Beispiel Call of Duty: Wer hat sich nicht schon mal gewünscht, nach rechts abbiegen zu dürfen, wenn uns das Spiel vehement nach links zwingt, weil dort die nächste Gegnerwelle samt explodierender Helikopter wartet? In God of War – und manchen Passagen der neueren Call of Dutys – geht das. Da haben wir wieder die »Player Expression«: Spiele sollen uns das Gefühl geben, dass wir unseren eigenen Weg finden, unsere Probleme auf unsere eigene Art und Weise lösen können. Das macht uns stolz und glücklich – und das (Story-)Erlebnis viel befriedigender. Digitale Selbstbestimmung quasi. Und wenn's schon keine komplette Open World sein soll, dann eben das, was der Entwickler Naughty Dog »wide-linear« nennt. Deswegen PS4-Actionhit Uncharted 4 schleust uns durch eine Kette von kleinen, frei erkundbaren Arealen mit jeweils mehreren Wegen, um ans Ziel zu gelangen. »Wir nutzen keine reine Open World, weil wir eine spannende Geschichte erzählen wollen. Ich habe in vielen Open-World-Spielen das Problem, dass mir diese Spannung fehlt. Wenn in der Hauptquest Gefahr droht, und ich mache fünf verschiedene Nebenquests, wirkt diese Gefahr unglaubwürdig. Wir entscheiden uns daher für wide-linear, um das Tempo vorzugeben«, sagt Naughty-Dog-Vize Neil Druckmann.

Die Story ist ... überall

Schließen sich also spannende Geschichte und Open World kategorisch aus? Nein, wie The Witcher 3 ebenfalls zeigt. Denn dessen Geschichte fehlt zwar die Dringlichkeit, packend ist sie dennoch. Denn die Entwickler haben ihre Erzählweise an die offene Welt angepasst. »In The Witcher 2 erzählten wir die Geschichte noch linear, weil der Spieler sich in den Levels nur begrenzt bewegen konnte«, erklärt Jakub Szamalek, Game Designer bei CD Projekt Red.

»Im Nachfolger haben wir weniger Kontrolle über die Aktivitäten des Spielers, daher mussten wir uns etwas einfallen lassen. Beispielsweise ist die Handlung nicht linear, stattdessen findet der Spieler nach und nach die Elemente der Story und setzt sie zusammen.« Das heißt: Jeder Abschnitt der Spielwelt bietet Quests, die uns in der Handlung weiterbringen. Dadurch, dass wir deren Reihenfolge selbst bestimmen, müssen die Entwickler vor jeder Mission einige Dinge überprüfen – etwa Geralts aktuellen Wissensstand. Entsprechend ändern sich Dialoge.

»Gespräche für ein Open-World-Spiel zu schreiben, ist etwas völlig anderes, als Dialoge für ein Buch zu schreiben«, sagt uns Borys Pugacz-Muraszkiewicz, der als Lead English Writer an der Story mitgewirkt und die englische Version verantwortet hat.



Manche Dialogzeilen von The Witcher 3 musste CD Projekt in mehreren Varianten schreiben, je nachdem, was der Spieler in der Open World bereits getan und erfahren hat.



Just Cause – hier der vierte Teil – ist das beste Open-World-Beispiel für Sandbox-Mechanik und »Emergent Storytelling«, das wir im kommenden Teil unserer Reportserie beleuchten.

»Man kann nie wissen, wo die Spieler vorher waren, welche Entscheidungen sie getroffen und welche Quests sie erledigt haben. Also muss man all das mit bedenken und eine Unzahl von Variablen einbauen.« Lead Writer Martin Blacha ergänzt: »Im Verlauf der Entwicklung ändern sich die Dialoge auch immer wieder, wenn sich Quests ändern – und umgekehrt. Alles ist immer in Bewegung.«

Wie The Witcher 3 entwickeln viele Open-World-Spiele eine Art Flaschenhals-Erzählsystem: Wir erledigen in der Welt verteilte Missionen, dann schleust uns das Spiel durch eine spezielle Flaschenhals-Quest, danach öffnet sich die Welt wieder mit mehreren Aufgaben, dann kommt wieder ein Flaschenhals und so weiter. Das ist vorhersehbar, aber bewährt. Den gleichen Kniff nutzt beispielsweise Bioware in Mass Effect 2: Unsere Aufgaben sind anfangs in der ganzen Galaxis verteilt, fast überall können wir Begleiter anheuern und so die Story weitertreiben. Erst wenn wir all diese verstreuten Quests erledigt haben, öffnet sich das nächste Kapitel der Handlung – nämlich der grandiose Endkampf, in dem alle Begleiter tragende Rollen spielen. Die Invasion der außerirdischen Kollektoren, die wir aufhalten sollen, verliert beim Gondeln von Planet zu Planet zwar ebenfalls an Dringlichkeit, zugleich verschwindet die Hauptstory aber niemals ganz aus unserem Sichtfeld.

Charaktere mit Charakter

Auch das Roboter-Dinosaurier-Ausnahmespiel Horizon Zero Dawn für die Playstation 4 schafft es, trotz seiner Open World eine fesselnde Handlung zu erzählen. Denn die steht bei der Entwicklung von Anfang an im Mittelpunkt, wie der Narrative Designer John Gonzales im PlayStation-Blog berichtet: »Die Entwicklung der Story zog sich über mehrere Monate hinweg, so dass wir zu dem Zeitpunkt, an dem sie fertig war, alle Zeit und Ressourcen zur Verfügung hatten, die wir brauchten.« Bevor das eigentliche Skript entstand, habe man allein vier Entwürfe für die Story ausgearbeitet. Eine spannende Geschichte und ein Gefühl der Freiheit zu verbinden, entpuppt sich für den niederländischen Entwickler Guerilla Games dennoch als schwierige Balance. »Quests mussten darauf reagieren, wenn die Spieler an einem bestimmten Punkt einfach weggingen oder später wieder zurückkamen«, erklärt der Questdesigner David Ford.

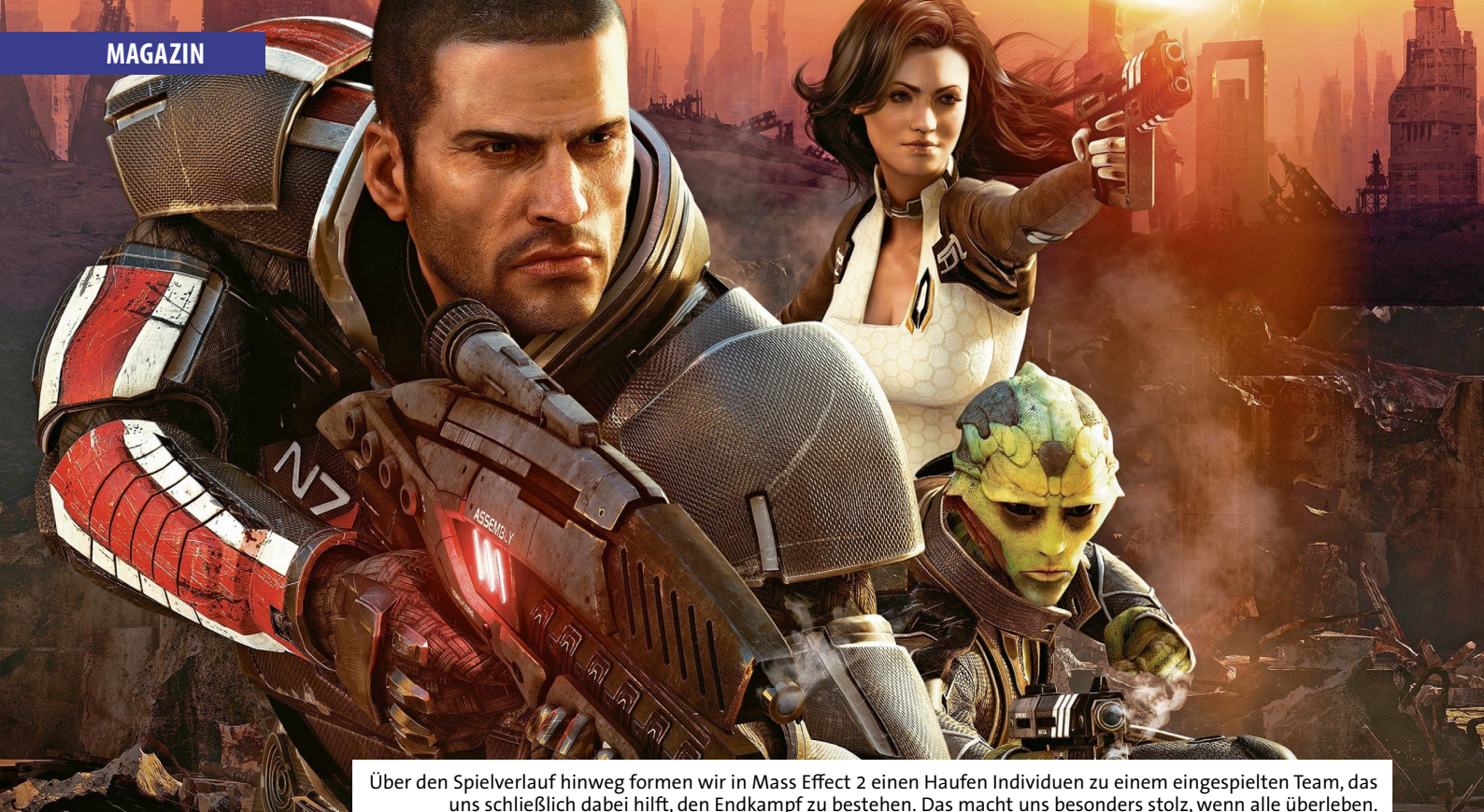
Das Erzähltempo sei ebenfalls sehr wichtig, weshalb die Entwickler ständig überlegen müssen, »wann der Charakter eine Situation kommentieren sollte, wann eine Interaktion nötig war, oder wo man sich befinden musste, um die Handlung voranzutreiben, falls man einen bestimmten Pfad verlässt. Egal, was der Spieler tut, es muss Spaß machen und sich nahtlos anfühlen.« Daher

muss die Heldin Aloy auch stets in ihrer Rolle bleiben und ihre aktuelle Mission im Rahmen der Story Sinn ergeben. »Wir wollten keine unbedeutenden Extra-Missionsziele, die nach dem Schema ›Töte zuerst sechs von diesen, bevor du X machen kannst‹ ablaufen«, meint Ford. Aloy hat eine klare Aufgabe und keinen Allesretterkomplex, der sie dazu zwingt, auch noch die letzten sieben Kräuterbüschel für Oma Lieschen vom Müller-Clan zu pflücken.

Noch dazu inszeniert Horizon Zero Dawn ihren Werdegang nachvollziehbar, sie ist keine Auserwählte von Gottes (beziehungsweise Entwicklers) Gnaden wie beispielsweise der Hauptcharakter von Dragon Age: Inquisition, sondern erarbeitet sich trotz ihrer jungen Jahre einen Ruf durch ihre Taten, der ihre Mitmenschen dazu bringt, ihr besondere Aufgaben zu geben. Ja, das klingt nebulös, aber wir wollen nicht spoilern. Sagen wir einfach: Guerilla Games macht vieles richtig, was andere Spiele



In den Levels von God of War (4) kann man sich freier bewegen als zuvor. Das macht das Abenteuer glaubwürdiger.



Über den Spielverlauf hinweg formen wir in Mass Effect 2 einen Haufen Individuen zu einem eingespielten Team, das uns schließlich dabei hilft, den Endkampf zu bestehen. Das macht uns besonders stolz, wenn alle überleben.

mit ihren Helden falsch machen, weil Aloy – wie Geralt aus The Witcher – ein ausdefinierter Charakter ist, der das Wort »Charakter« tatsächlich verdient. So kann man auch in einer Open World eine gute Handlung erzählen. Bethesda hingegen lässt uns in Skyrim & Co. alles frei wählen: Geschlecht, Aussehen, Fähigkeiten. Das

macht das Gameplay flexibler, unseren Helden oder unsere Heldin aber auch zum unbeschriebenen Blatt, dem wir erst durch unsere Taten ein Gesicht verleihen. Auch eine Art, die Immersion zu fördern. Einer gut erzählten Handlung steht es aber im Weg, denn die braucht starke Charaktere, Held oder Heldin inklusive.



Die ersten Story-Aufgaben sind in unterschiedlichen Ecken der Witcher-Welt verstreut. So verlieren wir das Hauptziel nie ganz aus den Augen.



Rasse, Aussehen, Geschlecht und Fähigkeiten unserer Spielfigur legen wir in Skyrim selbst fest. Das fördert die Immersion, steht aber einer packend erzählten Handlung im Weg.

Die Beziehungen tragen dich

Die Story-Designer von CD Projekt pflichten dem bei. Ob er sich denn keine Sorgen mache, dass die vielen Nebenaktivitäten, all das Kräutersammeln, Schätzesuchen oder Monsterjagen von The Witcher 3 die Spieler von der Story ablenken würden, fragen wir den Lead Writer Martin Blacha. »Nicht wirklich«, antwortet er. »Ich glaube, dass die Handlung ziemlich gut durch die Welt führt. Natürlich kann man die nächste Aufgabe selbst wählen, wir hatten aber nicht das Gefühl, dass Spieler die Story aus den Augen verlieren.« Sein Autorenkollege Borys Pugacz-Muraszkiewicz ergänzt, man habe hilfreiche Mechanismen wie das Quest-Tagebuch, Quest-Markierungen sowie comichafte Story-Zusammenfassungen in den Ladebildschirmen. Zudem sei die Zielgruppe daran gewöhnt, abgelenkt zu werden: »Ich denke, dass Rollenspieler wissen, dass sie ein gewisses Erinnerungsvermögen dafür brauchen, was gerade wichtig ist.« Vor allem aber betont Pugacz-Muraszkiewicz eines: »Was Spieler wirklich in die Hauptstory saugt, sind die Charaktere. Es gibt den Hauptcharakter und es gibt die Menschen, mit denen ihn wichtige Beziehungen verbinden. Wenn man diese Beziehungen richtig einführt und ausarbeitet, dann tragen sie dich durch die Story. Im Prolog trifft man Yennefer und erinnert sich hinterher daran, was man mit ihr besprochen hat, wo Geralt sie treffen soll und so weiter. Je ausgeprägter diese Beziehungen sind, desto besser tragen sie dich durch die Story.«



Horizon Zero Dawn schafft es, eine große, offene Welt mit einer packenden Geschichte zu verbinden.

Um den Charakteren Charakter zu geben, steckt CD Projekt viel Motion-Capturing-Aufwand in klasse inszenierte Zwischensequenzen, alleine in den Sexzenen stecken angeblich bis zu 16 Stunden echte Bewegungsaufnahmen. Und nicht nur das, selbst normale Dialoge wirken dank Gestik, Mimik und Kamera-wechseln filmischer als beispielsweise in Skyrim oder Fallout mit ihren stocksteifen Figuren. Dadurch fühlen sich die NPCs lebendiger und selbst kleine Geschichten, nun, weniger beliebig an.

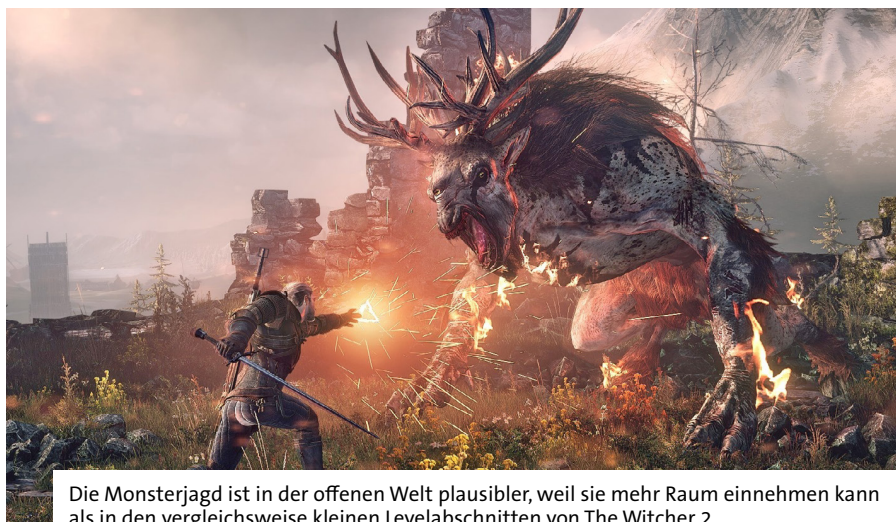
Um die Masse an Gesprächen leichter handhaben zu können, entwirft CD Projekt einen komfortablen Dialogeditor. Darin fügen die Designer die Sprachaufnahmen ein und legen die Stimmung der Sprecher fest, von »fröhlich« bis »sauer«. Je nach Gefühlslage wählt der Editor dann automatisch den passenden Gesichtsausdruck und eine passende Pose: Fuchelt ein Charakter mit den Armen, lehnt er sich cool an die Wand, verschränkt er die Arme? Gut, die Animationen wiederholen sich, dennoch erspart das CD Projekt viel Handarbeit und erhöht zugleich den Reiz der Quests ganz unabhängig von den eigentlichen Geschichten und Aufgaben. Denn auch The Witcher 3 ist nicht frei von Wiederholungen; den neuen Hexersicht-Modus, der Monster-spuren farbig markiert, nutzt CD Projekt fast schon exzessiv. Doch die gute Inszenierung kaschiert diese mechanische Gleichförmigkeit zumindest zum Teil.

Apropos Monsterspuren: Manche Geschichten seien in offenen Spielwelten sogar einfacher zu erzählen als in linearen Levels, meint Game Designer Jakub Szamalek. »Geralt ist ein Hexer, ein Monsterjäger. Das ist eine Eigenschaft, die wir nutzen können, um die Welt interessanter zu gestalten. Zwar konnte man auch in The Witcher 2 schon Monster jagen, aber das war eine recht geradlinige Angelegenheit. Bevor man in The Witcher 3 letztlich ein Monster erledigen kann, muss man eini-

ges an Detektivarbeit in die Suche stecken. Etwa, indem man Opfer inspiziert oder Zeugen befragt. Insofern hat uns die offene Welt geholfen, das Jagen interessanter zu gestalten.« Borys Pugacz-Murazkiewicz stimmt zu: »Geralt kann in der Open World endlich seinem Beruf nachgehen – als Kammerjäger, der allein von Dorf zu



Die Beziehungen zu Geralts Weggefährten – hier den Zauberinnen Triss und Yennefer – sollen die Spieler am Story-Ball halten.



Die Monsterjagd ist in der offenen Welt plausibler, weil sie mehr Raum einnehmen kann als in den vergleichsweise kleinen Levelabschnitten von The Witcher 2.



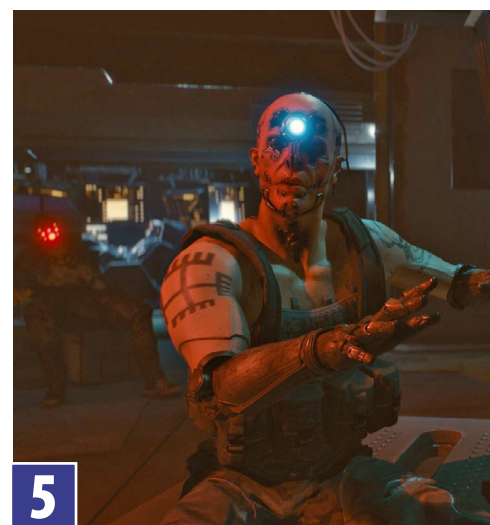
1



2



4



5

Dorf reitet.« Für Martin Blacha passt es sogar zur Story, wenn sich Spieler verloren fühlen in der riesigen Welt: »Gerald ist eben nur ein einzelner Mann, der in einer riesigen Welt nach seiner Adoptivtochter sucht. Natürlich fühlt er sich da verloren.«

Die Grenzen verschwimmen

Rockstar hat sich bei Red Dead Redemption 2 sogar auf die Fahnen geschrieben, die Grenzen zwischen Hauptmissionen und Nebenaufgaben verschwimmen zu lassen. Wie uns Rob Nelson von Rockstar North bei unserem Entwicklerbesuch verspricht, gibt es im Open-World-Western keine »checklistenartigen Nebenmissionen« mehr: »Man vermeidet das einfach. Man muss die Grenzen verschwimmen lassen. Wir wollen nicht, dass die Spieler wissen, wann es sich um eine Haupt- oder Nebenmission handelt, einen Hauptcharakter oder einen einfachen Passanten. Auch wenn man den Spieler natürlich in die richtige Richtung schubsen muss.«

Für Rockstar sei deshalb wichtig, dass optionale Quests und Zufallsbegegnungen genauso ausgefeilt und hochwertig sind wie die Pflichtaufgaben, was im fertigen Spiel auch gelingt: »Wir bauen gerne Missionen, aber es soll sich nicht so anfühlen, als spiele man zwei unterschiedliche Spiele – eine Sandbox und eine Achterbahnfahrt im Freizeitpark. Das soll alles eins sein.«

Diese Problematik kennt man aus vielen aktuellen Open-World-Titeln, etwa aus Skyrim oder zuletzt aus Far Cry 5. Ubisoft möchte im Open-World-Shooter eigentlich eine düstere Geschichte erzählen oder es zumindest versuchen, der Story um eine brutale Weltuntergangssekte fehlen Tempo und Intensität. In der eigentlichen Open World geht's derweil zu wie auf dem Rummelplatz: In den

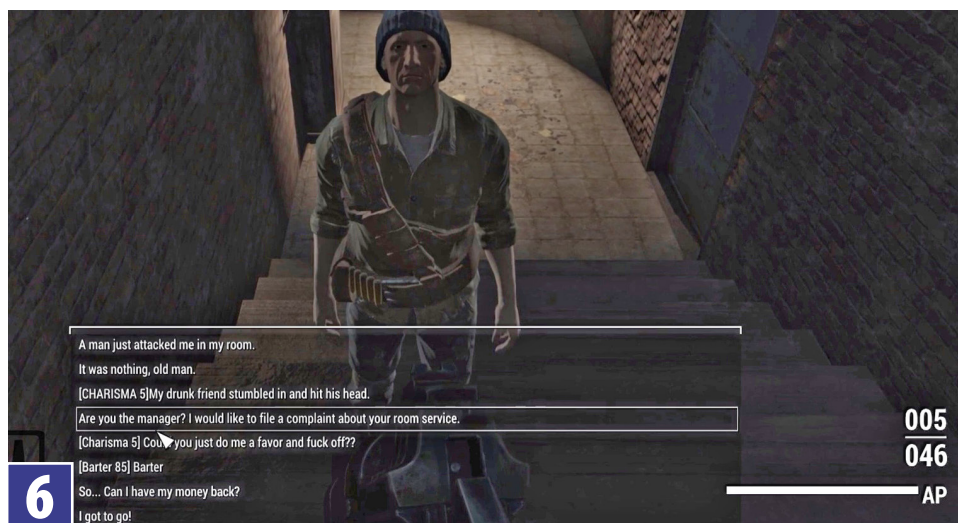
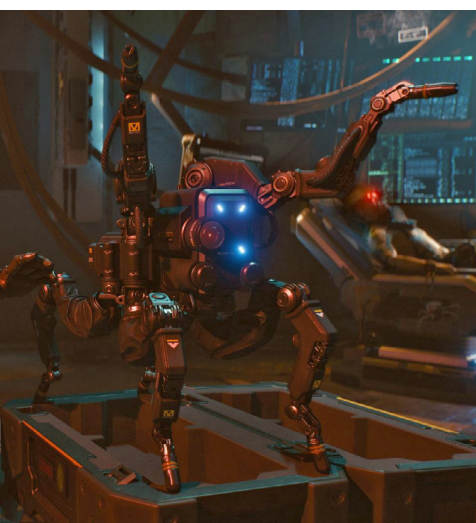
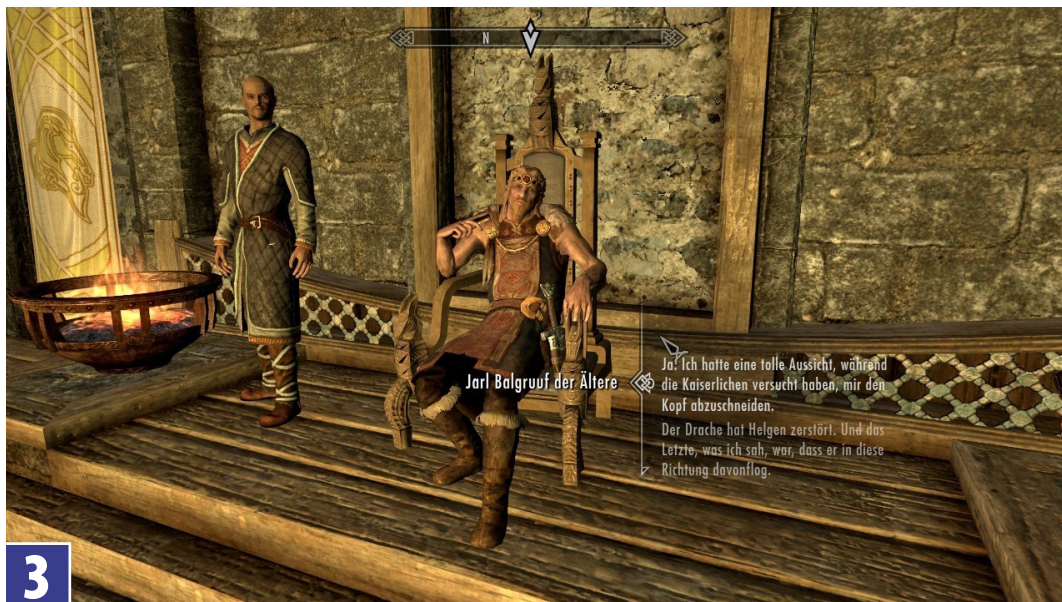
Kämpfen herrscht Chaos, oft wird's regelrecht albern – etwa wenn ein Fanatikertrupp beim Schießen hinterrücks von einem Bär angefallen wird und sich dann mit der eigenen Granate in die Luft sprengt. Das knallbunte Open-World-Geschehen macht Spaß, hat mit der Thriller-Handlung aber wenig zu tun.

In Skyrim wiederum gibt es eine ähnliche Kluft zwischen der lahmen Hauptquest und den vielen tollen Nebenaufgaben: Wir meucheln für die Assassinen-Gilde, verwandeln uns in einen Werwolf, forschen in Gräbern nach einer uralten Legende, spüren dem Geheimnis der Magierakademie von Winterfeste nach oder lesen Tagebücher, um das gruselige Schicksal einer ermordeten Familie zu enträtseln. Skyrim steckt voller famoser Geschichten. Nur die Hauptquest zählt nicht wirklich dazu.

Drinbleiben in der Immersion

Diese Zweiteilung von Open-World-Spielen soll laut Nelson in Red Dead Redemption 2 der Vergangenheit angehören – erzählerisch wie spielerisch. »Was in den Missionen passiert, soll sich vertraut anfühlen. Wenn man bei einem Bankraub jemanden packt und durch eine Tür wirft, dann muss das Nahkampfsystem so etwas Ähnliches auch im freien Spiel erlauben. Um das sicherzustellen, arbeiten dieselben Leute an diesen Spielmechaniken und den Missionen«, sagt Nelson.

Ein interessanter Gedanke: Die Spielmechanik unterstützt die Glaubwürdigkeit der Welt, indem sie Attacken und Aktionen gestattet, die man sonst nur in Quick-Time-Events oder gar Cutscenes erleben kann. Denn das ist ein Gegensatz, der nicht nur Open-World-Titeln plagt: Zwischensequenzen, Quick-Time-Events und Dialoge sind allenfalls marginal interaktiv, man guckt zu und drückt zwi-



1 Zwischensequenzen und Dialoge in The Witcher 3 eignen sich hervorragend, um die Story weiterzuspinnen. Interaktiv sind sie aber nicht. **2** Die Welt von Dark Souls steckt voller Geheimnisse, die man selbst entdecken muss. **3** Die Dialoge von Skyrim sind nicht uninteressant, aber stocksteif inszeniert. **4** Allein die Schauplätze von Diablo vermitteln eine Bedrohung, da braucht es keine Dialoge. Im Bild das »Büro« des Butchers aus dem ersten Serienteil. **5** Die Dialoge von Cyberpunk 2077 sollen interaktiver werden. **6** Die Total Conversion Fallout: Cascadia bringt die Dialog-Talentproben aus Fallout: New Vegas zurück.

schendurch vielleicht mal eine Taste, das war's dann. Das reißt uns aus der Immersion, schließlich wollen wir eine Veränderung bewirken – da wären wir wieder bei der Selbstwirksamkeit: Wir Menschen fühlen uns besser, wenn wir etwas bewegen. Das macht Dialogoptionen so wertvoll, fällt in Cutscenes aber komplett unter den Tisch. Nicht umsonst erleben wir das komplette Half-Life 2 durch die Augen von Gordon Freeman: Es reißt uns weniger heraus und gibt uns das Gefühl, weiterhin im Mittelpunkt zu stehen. Da vor allem erzähllastige Rollenspiele zum Gutteil aus Dialogen und Zwischensequenzen bestehen, müssen deren Entwickler eben noch mehr überlegen, wie's besser geht.

Gespräche brauchen Optionen

Es gibt drei Möglichkeiten, dieses Problem zu lindern. Die erste besteht darin, um Himmels Willen auf Quick-Time-Events zu verzichten. Die bedeuten nämlich häufig ein allzu krasses Missverhältnis zwischen unseren Aktionen und ihrem Ergebnis: Wir drücken dreimal »F« und zweimal »E«, um ein riesiges Tentakelmonster zu erlegen? Also bitte.

Das mag cool aussehen, befriedigend ist es nicht. Wir haben ja fast nichts getan. Klar, viele Spieler wollen sich nicht in komplexe Spielmechaniken einarbeiten und dauernd knallharte Herausforderungen erleben. Aber das lässt sich eleganter bedienen als mit

Quick-Time-Events (etwa mit Schwierigkeitsgraden), weshalb auch CD Projekt bei The Witcher 3 darauf verzichtet hat.

Methode zwei für mehr Interaktivität besteht darin, die Gespräche interaktiver zu machen, Entscheidungen einzufordern oder Talentproben anzubieten. Wer in Fallout: New Vegas die Reparaturfähigkeit meisterhaft beherrscht, kann mit Mechanikern darüber fachsimpeln, wie man kaputte Roboter am besten zusammenschraubt. Wer in Pillars of Eternity einen hohen Wissenswert hat, kann sein Gegenüber auf geschichtliche Hintergründe ansprechen und Zusammenhänge erkennen, die anderen, weniger gebildeten Helden schlicht verborgen bleiben.

Klassische Rollenspielkost sind Sprachtalente à la »Überreden« oder »Lügen«, die dabei helfen, dass uns bei Gesprächen nicht die Maus- oder Gamepadfinger einschlafen. In Fallout 4 erlaubt uns Bethesda außerdem erstmals, ein Gespräch zu beenden, indem wir einfach weggehen. Okay, genug gehört, tschüss dann.

Auch in Cyberpunk 2077, dem neuen Open-World-Rollenspiel der Witcher-Macher, sollen Gespräche interaktiver werden – und das beginnt schon, bevor jemand den Mund aufmacht. Wenn wir vorab ein Detail in der Spielwelt oder an einem Charakter entdecken – etwa einen Blutfleck – dann können wir unser Gegenüber darauf ansprechen. Vielleicht taut der Cyborg-Punk mit der Schrotflinte ja auf, wenn wir sein »Mama«-Tattoo loben. Oder vielleicht dreht er



Aloy ist als Heldin so glaubwürdig, weil sie nicht einfach zur Auserwählten bestimmt wird, sondern sich diesen Status erarbeitet.

durch, Eltern sind stets ein heikles Thema. Ähnlich wie bei den reflexhaften Paragon- und Renegade-Aktionen der Mass-Effect-Serie dürfen wir manchmal auch mitten im Dialog unsere Waffe ziehen, um unser Gegenüber einzuschüchtern. Oder eine Schießerei auslösen. Der Gedanke dahinter: Auch Dialoge sind Teil des Gameplays, man muss sie nicht so stocksteif darstellen wie beispielsweise in Skyrim. Und wenn man es nicht anders hinkriegt – dann lässt man die Gespräche vielleicht besser ganz weg.

Hört auf zu reden!

Damit wären wir beim dritten Lösungsansatz: Wer die Spieler nicht mit interaktivitätsarmen Gesprächen aus der Immersion reißen will, der reduziert die Plauderei eben und geht andere Erzählwege. Bethesda etwa vertieft in Fallout 4 eine seiner traditionellen Stärken, das »Environmental Storytelling«, also Geschichten, die von der Umgebung ohne große Worte erzählt werden. Wenn wir ein Grab finden, auf dem Kinderspielzeug liegt und daneben zwei verkohlte Leichen, dann brauchen wir keinen Erzähler, der uns haarklein erklärt, was da wohl passiert sein könnte. Wir reimen es uns selbst zusammen. Den gleichen Weg geht Piranha Bytes in Elex, dessen Spielwelt überall – häufig skurrile – Details bereithält. Beispielsweise finden wir in einer Schlucht ein Skelett, das neben seinen Besitztümern und einer Klopapierrolle auf einem Campingstuhl hockt und in den Sonnenuntergang starrt. Hat da ein Flüchtender seine letzten Augenblicke genossen?

An anderer Stelle signalisiert alleine das Design der Spielwelt Gefahr: Der Flecken Erde da drüben ist verbrannt, während drumherum Gras sprießt? Pass auf, da lauern aber Monster! Gleiches in Red Dead Redemption 2, wo wir etwa an einem niedergebrannten Waldstück vorbeireiten und uns unwillkürlich fragen, was da passiert sein könnte.

Auch Blizzard nutzt Environmental Storytelling, um Bedrohung zu vermitteln. Beispiel Diablo 2: Auf unserem Weg ins Kloster des ersten Story-Akts passieren wir mehr und mehr gepfälte Jägerinnen, entdecken im Kloster selbst noch schlimmer zugerichtete Leichen

und steigen schließlich in finstere Kerker hinab, um schließlich vor Bossgegnerin Andariel nebst Pool von Blut und Körperteilen zu stehen. Die Umgebung allein lenkt uns auf diesen Höhepunkt zu, das Leveldesign spitzt sich immer mehr zu. Wir brauchen niemanden, der uns das erklärt, wir fühlen es. Uns muss ja auch niemand erklären, dass Lazarus aus dem ersten Diablo ein irrer Hohepriester ist – der Typ steht hinter einem Altar mit einer Kinderleiche! Und wer mehr wissen will, kann ja immer noch die in der Spielwelt verteilten Bücher lesen. Dialoge braucht die Diablo-Serie fast gar nicht, nur klug designte Umgebungen. Vielleicht reißt uns die Story von Diablo 3 deshalb nicht so sehr mit wie in den Vorgängern: Es wird unterm Strich einfach zu viel geplappert.

(Nicht-)Erzählen à la Dark Souls

Nun haben all diese Spiele dennoch eine »richtige« Story mit Dialogen, Zwischenfilmen und durchchoreographierten Missionen. Das Environmental Storytelling unterfüttert die Handlung lediglich, und in Fallout 4 und Elex belohnt es aufmerksame Entdecker. Was aber, wenn man versucht, die ganze Geschichte durch Environmental Storytelling zu vermitteln? Wenn es also keine Zwischensequenzen mit Erklär-NPCs oder irgendwelche

In der Welt von Fallout 4 verstecken sich viele Details, die kleine Geschichten erzählen.





In Red Dead Redemption 2 fühlen sich die Nebenmissionen fast so ausgefeilt an wie Story-Einsätze.

verstreuten Bücher oder Audio-Logs gibt, die uns plakativst mit dem, was uns umgibt, vertraut machen wollen? Willkommen in Dark Souls! Das hat zwar keine durchgehende Open World, wohl aber Abschnitte, die wir relativ frei und in unterschiedlicher Reihenfolge erkunden können. Manche davon sind sogar vollkommen versteckt, beispielsweise der Aschensee, den nur sehr fleißige Entdecker finden. Und wer käme ohne Walkthrough auf die Idee, einen bestimmten NPC zu schlagen, um Anor Londo – die Hauptstadt des Spiels – in ewige Dunkelheit zu stürzen und damit einen geheimen Bosskampf freizuschalten?

In der Spielwelt treffen wir auch NPCs, doch Dialoge beschränken sich meist auf »Was willst du kaufen?« oder ominöse Andeutungen à la »Irgendwo da draußen lauert irgendwas, sei bloß vorsichtig.«. Die eigentliche Handlung und die Hintergründe von Dark Souls müssen wir uns selbst zusammenpuzzeln, weil sie ausschließlich durch die Spielwelt selbst sowie durch Item-Beschreibungen erzählt wird. Und zwar nicht zu knapp, hinter Dark Souls steckt ein enorm detailliertes Universum, man muss es nur mit der Lupe suchen. Aus Spoilergründen verzichten wir lieber auf Beispiele, gewiefte Beobachter können aber in allen Souls-Spielen Dinge in Verbindung bringen, die auf den ersten (und vielleicht sogar auf

den zweiten) Blick wenig miteinander zu tun haben. Das ist kein Patentrezept für die Erzählstruktur von Open-World-Spielen, zumal nicht jeder Spieler am wohlverdienten Feierabend sechs Statuen und einen verfluchten Ring analysieren will, um herauszufinden, welcher König welchen anderen denn nun verraten haben könnte. Aber Dark Souls zeigt eben, dass man auch ohne große Dialoge eine Geschichte erzählen kann. Zumindest den Spielern, die sich auf die Hinweis-Schnitzeljagd einlassen. Noch dazu greifen Handlung und Spielmechanik perfekt ineinander. Denn wir müssen uns nicht nur die Geschichte erarbeiten, sondern dank des hohen Schwierigkeitsgrades auch unseren Fortschritt durch die Welt. Dark Souls schenkt uns nichts, im Gegenteil: Es enthält uns Dinge bewusst vor. Auch eine Art, den Entdeckerdrang zu fördern und uns Spieler dazu zu bringen, wie Sherlock Holmes jeden einzelnen Stein in der Spielwelt umzudrehen.

Davon können auch Studios wie Bethesda oder Ubisoft noch etwas lernen. Dass sie komplett aufs Dark-Souls-Storytelling umschwenken, wäre allerdings undenkbar, schließlich würden sie ihre eigene Zielgruppe damit von jetzt auf gleich unnötig einschränken und zudem den ultimativen Albtraum aller Open-World-Entwickler befeuern: Da steckt man jahrelange, harte Arbeit in ausgefeilte Quests und in andere tolle Inhalte, nur um dann festzustellen, dass sie nur ein Bruchteil der Spieler überhaupt findet. Vor allem Ubisoft scheint an dieser Angst zu leiden. Was sie zu einer Unsitte treibt, die wir im nächsten und abschließenden Teil unserer Reportserie über die Open World behandeln. ★



Die Open World von Far Cry 5 ist ein Rummelplatz, in dem ständig Chaos ausbricht – ein krasser Kontrast zur düsteren Story.

Die Artikelreihe im Überblick

- So funktioniert Open World, Teil 1 - Wie offene Welten mit unseren Urinstinkten spielen
- So funktioniert Open World, Teil 2 - Wie groß muss eine Open World sein?
- So funktioniert Open World, Teil 3 - Was offene Welten glaubwürdig macht
- So funktioniert Open World, Teil 4 - Open Worlds und das Story-Dilemma
- **So funktioniert Open World, Teil 5 - Sandbox und die Zukunft der Open World**

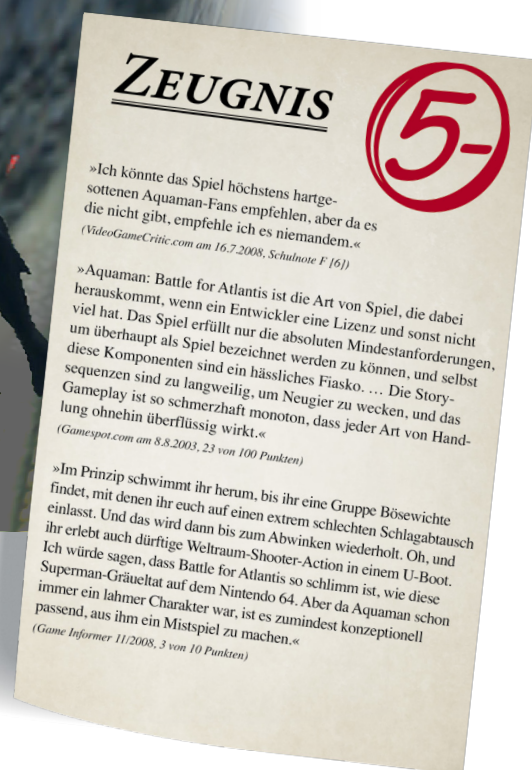
Legendär schlecht: Aquaman – Battle for Atlantis

SCHWERER WASSERSCHADEN



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Zwecks Superhelden-Nachhilfe hat er sich tapfer den Kinofilm »Justice League« angesehen, wo Jason Momoas Aquaman immerhin inspirierter wirkt als Ben Afflecks Batman-Interpretation (aber The Flash stiehlt allen die Schau).



Auf DVD: Video-Special

Als Unterwasser-Drogo wird Aquaman fürs Kino neu erfunden. Die Spiele-Vergangenheit des Zweitliga-Superhelden ist weniger spektakulär: 2003 ging er bei Battle for Atlantis unter. Von Heinrich Lenhardt

Auch der läppischste aller Superhelden hat das Zeug zum Kassenmagneten, so groß ist inzwischen die Beliebtheit von Comic-Verfilmungen. Und mit ausreichend Tattoos, Muckis und viel, viel Marketing wird selbst Aquaman wieder cool. Das ist nicht zuletzt Darsteller Jason Momoa (Game of Thrones) zu verdanken, dessen grimmiger Khal-Dro-

go-Blick genügt, um Spöttern das schiefe Grinsen auszutreiben.

Noch 2005 war die Vorstellung eines großen Aquaman-Films so absurd, dass die HBO-Serie »Entourage« sich einen Spaß daraus machte und einen Handlungsbogen erfand, in dem James Cameron das Megaprojekt inszeniert. Im Dezember 2018 meint es Warner Bros. mit seinem Aquaman-Film völlig ernst, auch wenn sich der echte Regisseur bewusst ist, dass sein Held nicht gerade den besten Ruf genießt: »Aquaman war schon immer der Witz der Comicwelt«, gab James Wan zu Protokoll. »Aber je mehr ich darüber nachdachte, desto mehr glaubte ich, wie cool das sein könnte.« Eine echte Herausforderung, denn Aquaman gilt nicht

umsonst als der Langweiler der Heldentruppe mit den lahmsten Superkräften.

Belächelter Seepferdchenflüsterer

Als die Comicfigur 1941 auf den Seiten von More Fun Comics debütierte, kann sie unter Wasser atmen und mit Meeresbewohnern in deren Sprache kommunizieren. Als sich im Autorenteam die Erkenntnis durchsetzt, dass Fische eher stumm sind, wird daraus eine telepathische Verbindung, durch die Aquaman die Empfindungen seiner feuchten Freunde registriert. Als Erbe des Königreichs Atlantis residiert er meist unter Wasser, guckt melancholisch und ist wohl selbst überrascht, als er in die Justice League aufgenommen wird. Im Heldenverein von DC



Sushi to go: Fordert Fischversther Aquaman Hai-Unterstützung an, wird prompt ein Gegner aus dem Level getragen.



Die Handlung wird in Comic-Panels präsentiert und plätschert dahin. Gattin Mera darf attraktiv herumstehen und ihren Helden anfeuern.

Genre: Action

Publisher: TDK Mediactive

Entwickler: Lucky Chicken Games

Veröffentlichung: 2003

Legendär, weil: ... Aquaman bei diesem offiziellen DC-Comics-Lizenztitel erstmals im Mittelpunkt eines Videospiels stand. Der König von Atlantis beschützt seine Unterwasser-3D-Welt mit harten Fäusten, Fischverbündeten und Mini-U-Boot.

Schlecht, weil: ... passend zu Aquamans Ruf als Superheld der zweiten Garde eine haar- und schuppensträubende Billigproduktion zusammengekloppt wurde. Nahkampf-Action, bei der man die eigene Spielfigur nicht bewegen kann, ist eine eher öde Angelegenheit.

Fazit: Wasser hat keine Balken, Aquaman hat keinen Spielwitz. Die von lachhaften Superkräften begleitete Primitivprügelei in trister Unterwasser-Kulisse verkommt zur Dauerwiederholung. Battle for Atlantis ruht gleich neben dem berühmtesten Superman N64 bei den Fischen.



Horizontales Unterwasser-Jo-Jo: Die kybernetische Ersatzhand ist praktisch, um Bomben an die Leine zu nehmen. Man beachte die wunderbare Meeresboden-Textur!#

Comics spielt er hinter Batman und Superman eher die zweite bis dritte Geige. Seine Darstellung in einer Zeichentrickserie der 70er Jahre als Seepferdchenreiter verschärfte das Imageproblem. Doch nun steht ein Gezeitenwandel an: 2017 zeigte sich Momoa in Zak Snyders Justice-League-Film erstmals als neuer, cooler, Aquaman, der mit dem Dreizack Gegner durchlöchert, Wonder Woman anbaggert und allgemein eine Menge Spaß zu haben scheint. Also etwa das genaue Gegenteil der Empfindungen, die das erste und bislang letzte Aquaman-Videospiel auslöste.

Prügel im Planschbecken

Man könnte meinen, TDK Mediactive sei damals mit einem unterernährten Sparschwein in die Lizenzverhandlungen mit DC Comics gegangen: Was können wir uns vom letzten Kleingeld leisten? Die Antwort lautet Aquaman, was den Publisher mit so wenig Zuversicht erfüllt, dass er den Helden nicht einmal auf der Packung abbildet. Statt eines Superkräfte ausübenden Recken sehen wir lediglich seinen Dreizack, der von einem einsamen Arm in die Luft gehalten wird – für dieses Produkt will Aquaman nicht unbedingt sein Gesicht zeigen. Weniger schüchtern ist die Packungsrückseite, die ein »spektakuläres Action/Adventure-Prügel-spiel« mit 21 Levels verspricht. Doch die »dreidimensionalen Unterwasser-Kämpfe« entpuppen sich als endloses Dumpfgedrehsche in lebloser Kulisse, das ein altes Vorurteil bestätigt: Aquamans Superkräfte sind ähnlich aufregend wie ein stilles Wasser.

Stillstand mit Sichtbehinderung

Das bisschen Handlung wird mit Standbildern im Stil von Comic-Panels erzählt: Aquaman sitzt friedlich auf seinem Thron in At-

lantis, als die Schergen von Black »nein, nicht der von Opel« Manta die Unterwasserstadt angreifen. Der König persönlich schwimmt einem Pfeil hinterher, der zum nächsten Krisenpunkt führt, wo ein fischschwänziger Untertan von Manta-Milizen belästigt wird. Sobald wir nahe genug sind, wechselt das Spiel automatisch in den Kampfmodus, in dem wir weder unseren Helden herumbewegen noch die Kamera steuern können. Also wartet man, bis der erste Gegner in Faust- und Fuß-Reichweite gerät und prügelt unbeholfen los. Dabei können wir komplexe Komboangriffe mit imposanten Namen wie »Zorn der Tiefe« oder »Weg des Aals« eigentlich ignorieren. Es gibt vier Tasten zum Schlagen, Treten und Blocken, doch die beste Taktik ist das möglichst schnelle Dauerhämmern eines beliebigen Angriffsknopfchens.

Da mehrere Feinde gleichzeitig angreifen und Aquaman zum Stillstand verdammt ist, müssen wir einiges einstecken. Dabei dreht sich die Kamera beim vergeblichen Versuch, den Schlägereien einen Hauch von Dynamik zu verleihen. So können wir unseren Helden öfters nicht sehen, da er von einem Gegner verdeckt wird. Die Designer verteilen großzügige Mengen an Lebensenergie-Extras, quasi als Kompensation für durch Steuerung und Kamera verursachte Qualen.

Mehr Qual als Aal

Auch Aquamans »Super«-Kräfte können die Wasserkeilerei nicht retten. Die Kommunikation mit den Meeresbewohnern beschränkt sich auf »Fass!«, wodurch ein herbeigerufener Hai den gerade anvisierten Gegner beseitigt. Der Fischfreund ist einige Mal pro Mission abrufbar und dient quasi als Extrawaffe in brenzlichen Situationen. Außerdem

wird Aquamans Teleskoparm bemüht, um gelegentliche Bomben heranzuziehen, was etwa so spannend ist, wie Algen bei der Teppichbildung zuzusehen. Deshalb gibt es wohl ein Zeitlimit für die Bombenentschärfung, um das Blut in Wallung zu bringen, wenn man in der so eintönigen wie leblosen Atlantiskulisse mal um die falsche Ecke schwimmt. Zum Wasserschaden wird Aquaman durch die erstaunliche Dehnung des verwässerten Spielgeschehens. Das primitive Prügeln wiederholt sich im Laufe der Missionen Dutzende Male, ohne dabei an Unterhaltungswert zu gewinnen. Abwechslung verheißen die vier Fahrzeugmissionen, in denen wir mit einem Mini-U-Boot umherflitzen, um die Manta-Flotte zu beschießen. Nach den Bewegungsrestriktionen des Nahkampfes ein geradezu befreiender Akt, aber auch ein chaotischer. Die Gegner flitzen dermaßen hektisch umher, dass zum Schiffsversenken eine Portion Glück gehört.

Glück, glück – versenkt

Battle for Atlantis bewegt sich 2003 mit der Leichtigkeit eines Ankers durch das Haifischbecken des Videospielemarktes und sinkt schnell auf den Boden der Ramschkisten. TDK Mediactive versucht, die spielerischen Defizite durch einen niedrigen Preis zu kompensieren, wodurch sich nur wenige Käufer ködern lassen. Das Aquaman-Spiel erscheint nur für Xbox und GameCube, eine angekündigte Version für die weiter verbreitete PlayStation 2 wird nicht veröffentlicht. Überzeugen kann Battle for Atlantis nur in einer Hinsicht: Es ist so inkompetent, langweilig und peinlich, dass es perfekt zur Anti-Aquaman-Stimmung der Nullerjahre passt: ein nichtsnutziges Videospiel für einen nichtsnutzigen Superhelden. ★



Das neue GameStar Plus

Mehr Redakteure, mehr Inhalte und
mehr Videos – mehr GameStar!



IHR ERFAHRT mehr als alle anderen

Noch mehr Angeberwissen vor euren
Freunden/Mitspielern/Hauskatzen

IHR BEKOMMT 100 Prozent von GameStar.de

Zugang zu allen aufwändigeren Artikeln und Videos – auch im
Rahmen von Themenwochen auf GameStar.de

IHR BESTIMMT die exklusiven Inhalte bei Plus mit!

Sagt uns zu welchen Themen wir Artikel, Videos
und Podcast-Folgen machen sollen

NUR NOCH KURZE ZEIT

3 MONATE GRATIS

beim Abschluss eines 12-Monats-Abos

Heft-Abonnenten bekommen **40 Prozent Rabatt** auf das Jahresabo – und zur Feier unseres
Relaunches gibt es beim Abschluss des Jahresabos zusätzlich **drei Monate geschenkt**.

Den Rabatt sichert ihr euch hier: **[GameStar.de/plus/abo](https://www.gamestar.de/plus/abo)**

Jetzt noch 3 Monate gratis beim 12-Monats-Abo sichern:

[GameStar.de/plus](https://www.gamestar.de/plus)

Wahnsinnsjob Community-Manager, Teil 1

MEIN JAHR IN DER GAMES-BRANCHE

Kundenservice, Conventions, Crunchtime – von Mai 2017 bis September 2018 habe ich* als Community Manager in einem kleinen Entwicklerstudio gearbeitet. Ein Erfahrungsbericht.

Achtung, Spoiler: Meinen Job habe ich nach etwas mehr als einem Jahr an den Nagel gehängt. Dieser Text soll aber nicht abschrecken. Es handelt sich dabei auch nicht um eine Art Racheakt an meinem ehemaligen Arbeitgeber. Ich will nicht »auspacken« oder »schmutzige Wäsche waschen« oder irgendwen bloßstellen. Ich bin dem Studio sehr dankbar für die aufregende Zeit und die gemeinsame Arbeit an einem wirklich fantastischen Spiel. Allein die Marketing-Abteilung unseres Publishers, die kann mich mal.

Kontakte zahlen sich aus

Ich war seit rund zehn Jahren als freiberuflicher Schreiber tätig. Spieletests, Kolumnen, hier und da mal ein paar Missionstexte oder Übersetzungen für kleinere Spiele. Als Freelancer bin ich nicht wählerisch und nehme praktisch jeden Auftrag an. So war es dann auch völlig normal, dass ich 2016 in der Woche vor Weihnachten im Alleingang die kom-

plette deutsche Erstübersetzung für ein MOBA geschrieben habe, um auf den letzten Drücker noch ein paar Rechnungen zu bezahlen und vielleicht doch noch das eine oder andere Geschenk unter die wiederverwertbare Plastiktanne zu stellen. Ich habe den Job innerhalb der recht knappen Deadline erledigt, der Auftraggeber war zufrieden und hat den Spaß entsprechend honoriert.

Ein paar Monate später meldete sich mein MOBA-Kontakt und erzählte mir von einer Position als Community Manager in einem neu gegründeten Studio. Um die 30 Mitarbeiter, ein paar Freelancer, überwiegend Veteranen aus der Branche. Vollzeit, Home-Office, festes Gehalt und kein Betteln um Aufträge. Das klang alles eigentlich schon viel zu schön, um wahr zu sein.

Der Leiter des Studios wurde mir per E-Mail vorgestellt. Mein »Bewerbungsschreiben« war ein ellenlanger Text darüber, weshalb ich Mass Effect: Andromeda nicht gut

finde. Ein Lebenslauf oder irgendwelche Zeugnisse waren völlig uninteressant. Der Chef wollte wissen, ob ich schreiben kann.

Ein paar Tage später dann Vorstellungsgespräch per Skype. Beschreibung meiner Tätigkeit: Foren moderieren, Updates im Social Media posten, hier und da technische Fragen der User beantworten, Texte gegenlesen und korrigieren. Notfalls auch mal selbst Texte und offizielle Ankündigungen verfassen. Alles kein Ding, habe ich ja schon zig Mal in unzähligen anderen Jobs gemacht.

»Bist du in der Lage, auch mal nach Amerika zu reisen?« Mit dieser Frage hatte ich allerdings nicht gerechnet.

»Ich war noch nie in Amerika und habe auch keinen Reisepass.« »Aber grundsätzlich wärst du körperlich in der Lage, oder? Das ist für den Job nicht zwingend notwendig, wäre aber ein Plus.«

Von dieser Idee war ich wenig begeistert, aber in einen Flieger steigen konnte ich zur



Mit einer Kritik an Mass Effect: Andromeda einen Job als Community Manager landen – ungewöhnlich, aber wieso nicht?



Glaubt man einigen besonders hingebungsvollen Fans, gibt es für Baldur's Gate 2 bis heute keinen würdigen Nachfolger.

Not auch noch, klar. Bei der Frage zu meinen Gehaltsvorstellungen wurde ich dreist. Ich nannte das Dreifache dessen, was ich in einem durchschnittlichen Monat als freiberuflicher Schreiber verdiente. Warum auch nicht? Ich nehme ja keinen neuen Job an, um dann keinen Cent mehr zu verdienen als vorher. Außerdem wollte ich hoch pokern, weil man sowieso immer runtergeha... »Okay.« Was? Verdammt! Ich hätte eindeutig mehr verlangen sollen.

Am Anfang war Crowdfunding

Ich stehe Kickstarter mit gemischten Gefühlen gegenüber. Man zahlt Geld, um die Umsetzung einer Idee zu unterstützen. Im Idealfall wird die Idee tatsächlich realisiert und erscheint genau zum versprochenen Zeitpunkt in der versprochenen Form. Das passiert allerdings recht selten. Wahrscheinlicher ist, dass sich die Schöpfer einer Crowdfunding-Kampagne selbst überschätzen und beim fertigen Produkt Abstriche machen müssen oder viel später mit der Herstellung fertig werden als angekündigt. Schlimmstenfalls wird trotz einer erfolgreich finanzierten Kampagne überhaupt nichts geliefert, und die Kohle, die man zur Unterstützung geschickt hat, ist futsch. Dieses Risiko macht Crowdfunding für mich wenig attraktiv, zumal bei mir das Geld sowieso immer knapp ist. Andererseits – ohne Kickstarter kein Divinity: Original Sin, Shovel Knight, Superhot, Darkest Dungeon. Viele wirklich großartige Spiele würden ohne diese Plattform wohl nicht existieren. Und jetzt half ich plötzlich beim Schreiben der Texte für unsere eigene Crowdfunding-Kampagne, die helfen sollte, die Entwicklung eines Rollenspiels zu finanzieren.

Die wichtigste Regel war: um Himmels Willen nichts versprechen, was wir nicht zu 100 Prozent einhalten können! Das war zum Teil echt schmerzhaft, denn es gab einige Inhalte und Features, die hätten wir sehr gerne im Spiel gehabt, wären in der Umsetzung aber zu teuer und zeitraubend gewesen.



Der Rollenspiel-Taktik-Mix Darkest Dungeon wurde über Kickstarter finanziert.

Multiplayer? Wäre super! Theoretisch machbar, aber das muss dann auch anständig laufen, darf keine Probleme bereiten oder am Ende mehr frustrieren als Spaß machen. Kriegen wir das zeitlich hin? Eher nicht. Raus damit, auch wenn es weh tut. Ein Editor für eigene Quests und Spielinhalte? Eine tolle Idee, aber allein der Aufwand, dem User sämtliche Funktionen verständlich zu erklären! Auch raus! Die Gespräche dazu waren herzerreißend. Können wir da nicht doch noch irgendwas drehen? Haben wir hierfür vielleicht noch Ressourcen frei? Der Rotstift nervt, ist aber wichtig, denn zu viele versprochene Features sind Gift für ein Kickstarter-Projekt. Ebenso wichtig: Ehrlichkeit in Richtung der Unterstützer. Von Anfang an klar sagen, was ins Spiel kommt und was nicht. Keine Andeutungen, keine »Vielleichts« – am Ende wird genau das geliefert, was versprochen wurde. Vielleicht mehr, keinesfalls aber weniger.

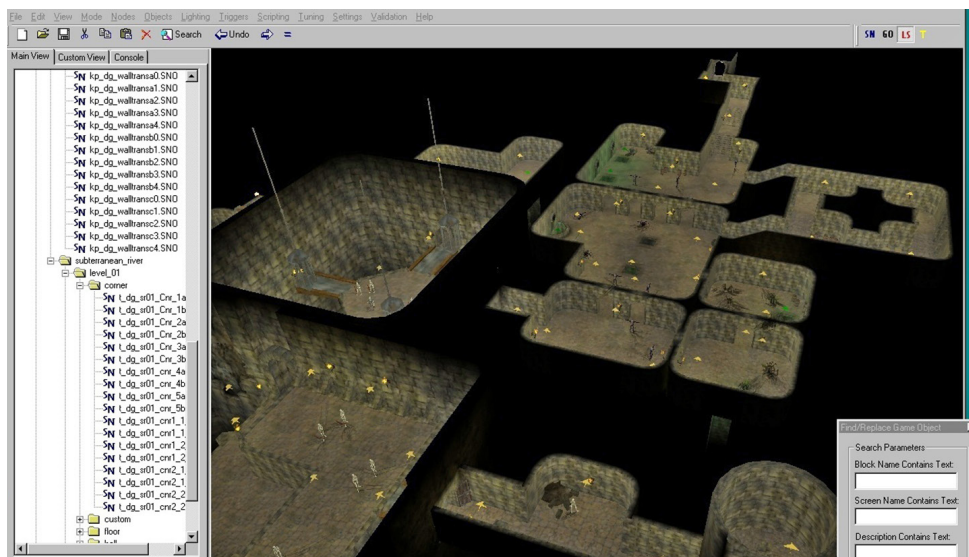
Mein Job war zu diesem Zeitpunkt schön einfach: hier und da mal ein Update posten, in dem wir uns bei den Unterstützern bedan-

ken oder ein paar neue Stretchgoals ankündigen, Fragen im Kommentarbereich und auf Twitter und Facebook beantworten, im offiziellen Forum und auf Discord mit der Community abhängen. Dabei waren viele Fragen zum Spiel so spezifisch, dass ich sie ohne Rücksprache mit den Entwicklern oft selbst nicht beantworten konnte. Einen spielbaren Build hatte ich nämlich erst mal nicht. Kommt Zauber X ins Spiel? Kann ich Rasse Y spielen? Wie setzt ihr eigentlich Fertigkeit Z im Kampf um? Mit der Zeit lernte ich so selbst immer mehr über unser Spiel und beantwortete auch mal Interview-Fragen für die Fachpresse. Interviews aus dieser Perspektive sind echt spannend! Bisher war ich immer nur selbst die Fachpresse und habe die Fragen gestellt.

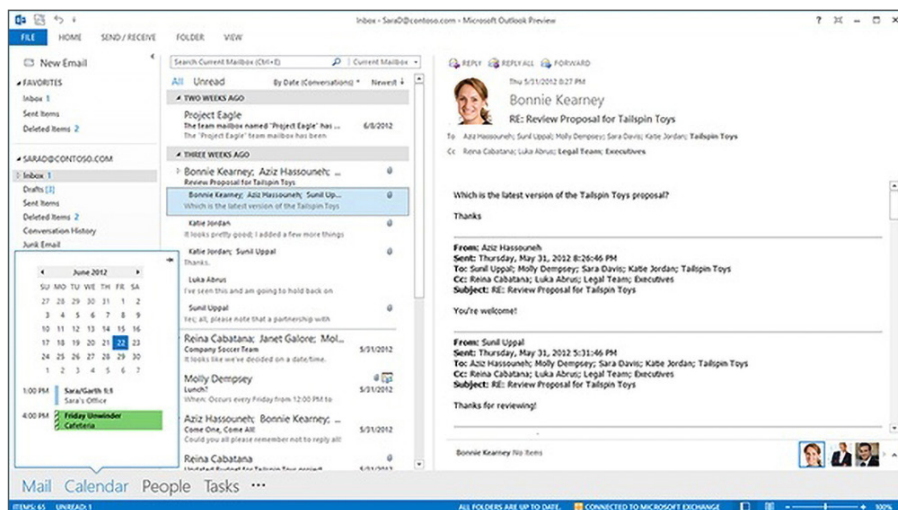
Dann kam der Stress

Kickstarter war geil. Unser Finanzierungsziel von 500.000 US-Dollar hatten wir locker geknackt und es kam noch reichlich weitere Kohle rein, die wir dringend für die Entwicklung des Spiels brauchten. Tatsächlich hatten wir auf deutlich mehr als eine halbe Million gehofft, wollten potenzielle Unterstützer aber nicht mit einem zu hoch angesetzten Crowdfunding-Target abschrecken. Unsere Kampagne lockte andere Studios an. Jeden Tag kamen Anfragen von Entwicklern, die Ratschläge für ihre eigenen Kickstarter-Kampagnen brauchten. Die habe ich auch erteilt, wenn ich die Zeit dazu hatte. Ein paar Studios boten mir Jobs an und wollten mich als Vollzeitbetreuer für ihre Online-Präsenz, obwohl ich im Grunde selbst keine Ahnung hatte, was ich mache.

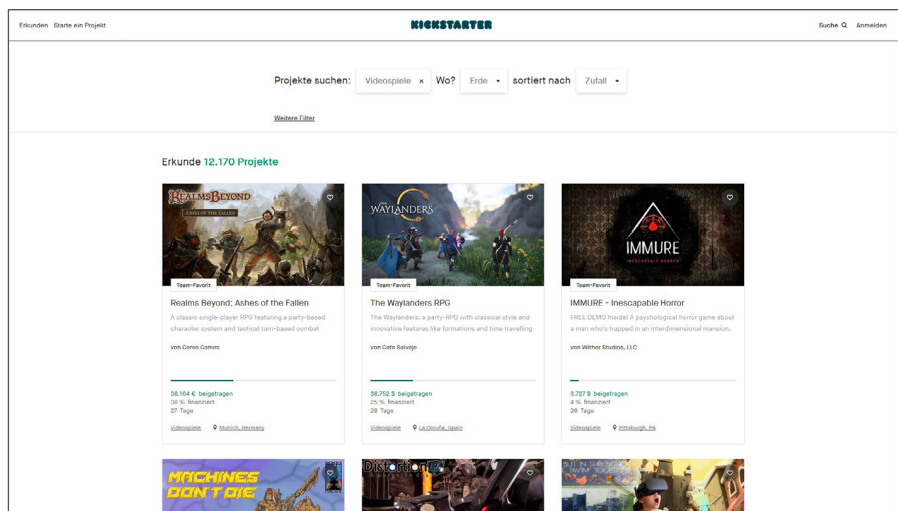
Studios wie Larian, Obsidian und inXile drückten uns die Daumen und machten ihre Fans und Follower auf unsere Kampagne aufmerksam. Ebenso machten wir in Kickstarter-Updates auf coole Projekte anderer Entwickler aufmerksam. Das mag sich im ersten Moment überraschend anhören, ergibt aber Sinn – wenn ein anderer Entwickler ein klassisches Rollenspiel entwickelt, ist



In der Vergangenheit boten viele Rollenspiele Editoren für das Erstellen eigener Gebiete und Quests an (im Bild: Dungeon Siege).



Im Postfach türmen sich die Mails. Um alle zu beantworten, braucht es Überstunden.



Auch die Kickstarter-User stellen Fragen, die beantwortet werden wollen – Tag für Tag.

er nicht zwingend Konkurrenz. Im Gegenteil: Jedes RPG hat man irgendwann mal durchgespielt. Viele Spieler möchten dann gerne Nachschub und den bekommen sie bei uns. Und schon deshalb habe ich gerne den Release-Trailer eines Mitbewerbers bei uns auf Twitter geteilt oder Follower auf andere Spiele aufmerksam gemacht. Wir haben einander geholfen, statt uns gegenseitig in die Pfanne zu hauen.

Für den Job war ich jetzt praktisch rund um die Uhr auf Abruf, immer verfügbar, immer am Moderieren und beim Beantworten von Fragen. Wenn ich wach war, habe ich gearbeitet. Durch unser Crowdfunding hatten wir mehrere Zehntausend Unterstützer, die uns rund um die Uhr auf Facebook, Twitter, im Forum, per E-Mail, auf Discord und Kickstarter mit Fragen bombardierten. In den meisten Fällen hat außer mir niemand diese Fragen gelesen, geschweige denn beantwortet. E-Mail, Social Media und Kickstarter waren allein mein Bereich, im Forum und auf Discord haben sich auch mal die Entwickler blicken lassen. Das Spiel befand sich in einer sehr frühen Alpha und wir hatten nur ein Jahr Zeit bis zum Release. Für lockere Gespräche mit den Fans zwischendurch hatten die Entwickler darum selten Zeit. Für mehr als einen Community Manager gab es kein Budget. Ich habe auf absolut alles geant-

wortet. Wenn wir auf Facebook keine Antwortquote von 100 Prozent hatten, gab es Stress. Während ich im Social Media immer wieder dieselben Fragen beantwortete, kamen Nachrichten vom Entwickler über Skype: auf Discord hat jemand Fragen, ich möge mich doch bitte darum kümmern. Unser Forum wird von Spambots geflutet. Bitte Th-

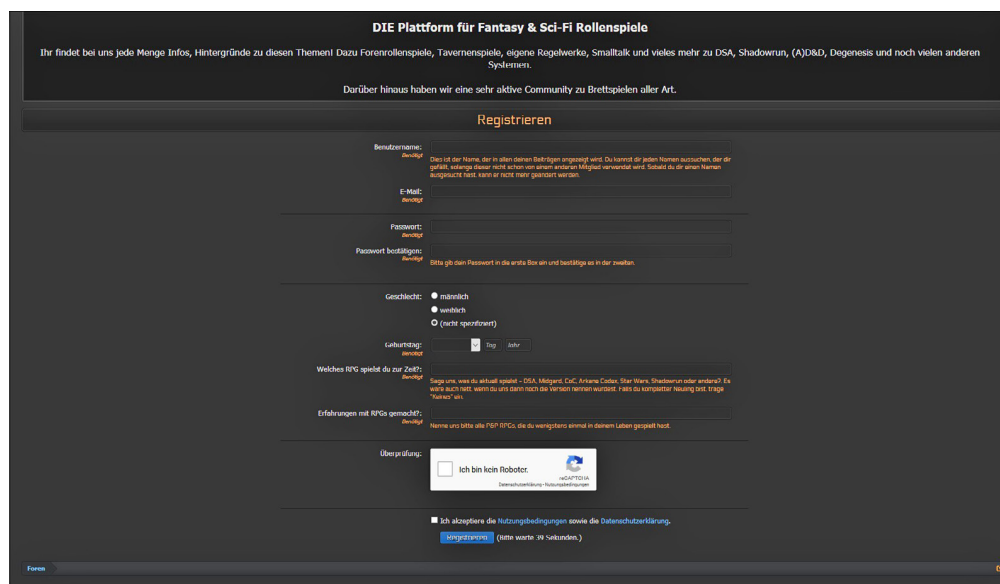
reads löschen und Bots sperren. Wo bleibt die Korrektur zum nächsten Kickstarter-Update? Bin ja schon dran, bin ja schon dran, nur keine Panik!

Die Menge an Anfragen und Anweisungen wurde irgendwann so groß, dass ich Abstriche machen musste – zum Leid der User. Instagram? Da haben wir die wenigsten Follower und ich habe keine Zeit dafür. Lasse ich links liegen. Die »99+«, die mir unser YouTube-Profil für Kommentare und Nachrichten anzeigt? Gar keine Zeit dafür, da hat YouTube jetzt leider Pech gehabt.

Und dann, ein paar Monate nach Ende unserer Kickstarter-Kampagne, erhielt ich erstmals Zugriff auf die Nachrichten, die direkt an unser Kickstarter-Profil geschickt wurden. Bisher hatte ich ja nur Zugang zum Kommentbereich. Das waren Tausende via Kickstarter! Die meisten davon waren unbeantwortet, weil sich auch hier wieder kein Mensch drum gekümmert hat. Den Kommentbereich mache ich gerne weiter, außerdem Forum, Twitter, Facebook, E-Mails, aber die Kickstarter-Direktnachrichten kann ich unmöglich auch noch machen. Irgendwann muss ich auch mal schlafen.

Immer Ärger mit der Technik

Zu der Fülle an Anfragen und Nachrichten, die für einen Normalsterblichen gar nicht mehr zu beantworten waren, kamen technische Probleme. Unser Budget floss komplett ins Spiel. Entsprechend wenig hatten wir für unsere Online-Präsenz übrig. In der Folge war unser Forum ganz einfach völliger Rotz. Im Fünfminutentakt habe ich täglich unzählige Bots gesperrt und Threads mit Links zu dubiosen Online-Händlern für Medikamente und gefälschte Armbanduhren entfernt. Ab und zu half mir einer unserer Autoren, wenn er zwischen den Texten etwas Leerlauf hatte. Mehr Unterstützung gab es nicht. Am Ende haben wir die Foren so eingestellt, dass neu erstellte Accounts nicht mehr posten können, bis sie manuell freigeschaltet werden.



Beim Bestätigen der Forenkonten kam es zu vielen Problemen, schließlich mussten alle User per Hand freigeschaltet werden. Ratet mal, wer den Job übernommen hat.



Sogar die Wasteland-2-Entwickler von inXile verbreiteten die Nachricht von der Kickstarter-Kampagne und trugen damit spürbar zu ihrem Erfolg bei.

Das setzte dem Spam ein Ende, sorgte aber dafür, dass ich ab jetzt jeden Tag Nachrichten von Usern bekam, die nicht im Forum posten konnten. Wer ohne Freischaltung posten wollte, erhielt nun fälschlicherweise die Meldung, dass er dauerhaft im Forum gesperrt sei. Jemanden, der diese irreführende Fehlermeldung korrigieren oder entfernen konnte, hatten wir nicht.

Ähnlich Spaßig lief es in unserem Backer-Portal ab. Wir hatten haufenweise verschiedene Reward-Tiers auf Kickstarter. Je nachdem, wie viel ein Unterstützer gezahlt hat, gab es die Möglichkeit, sich in den Credits vom Spiel zu verewigen, ein paar materielle Goodies abzustauben, zusätzliche Belohnungen auszuwählen und so weiter. Zudem sollte das Spiel auf mehr als einer Vertriebsplattform erscheinen, weshalb Unterstützer angeben mussten, für welche Plattform sie einen Key benötigten. Das alles lässt sich unmöglich per E-Mail im direkten Kontakt mit jedem einzelnen Backer arrangieren. Stattdessen haben wir das erwähnte Backer-Portal erstellt. Das ist im Prinzip ganz einfach: Jeder Unterstützer erhält eine E-Mail mit einem persönlichen Link zum Portal, dort bestätigt man sein Kickstarter-Pledge, wählt die gewünschten Belohnungen aus und gibt, falls nötig, eine Lieferadresse oder Details wie den gewünschten Namen für die Credits an. Zum Release wartet dann im Portal der Key für die gewählte Plattform.

Die Probleme fingen bei den E-Mails an die Backer an. Aus irgendeinem Grund verschickten wir die Nachrichten mit weißem Text auf einem schicken grünen Hintergrund. Anbieter wie Gmail haben diesen Hintergrund aber gar nicht erst angenommen, so dass unzählige User unsere E-Mail mit weißem Text auf weißem Hintergrund erhielten. Okay, jetzt kann man den weißen Text natürlich markieren oder kopieren und beispielsweise in Notepad einfügen, um ihn lesbar zu machen. Das weiß der durchschnittliche User aber nicht. Viel schlimmer war aber, dass der Kollege, der die Nachricht

verfasst hatte, einen Tippfehler in den Link zum Portal eingebaut hat, sodass dieser direkt ins Nichts führte.

Fehler passieren, niemand ist vollkommen, aber viele Backer fühlten sich zu Recht ein wenig verarscht. Einige Tausend Unterstützer bekamen die Mail überhaupt nicht,

weil sie entweder im Spam-Filter hängenblieb oder weil die vom User auf Kickstarter angegebene Mail-Adresse ganz einfach nicht mehr gültig war. Und der allergrößte Teil der Unterstützer ignorierte die Nachricht und die darin enthaltenen Anweisungen ganz einfach völlig.

Trip ins Krankenhaus

Auf Kickstarter habe ich wiederholt an unser Portal erinnert. »Bitte benutzt das Portal und übertrag eure Pledges, damit ihr zu Release euer Spiel und eure Belohnungen bekommt!« Jede Woche kamen zwischen 100 und 250 E-Mails zum Thema. Manche User hatten sich im Portal angemeldet und dort ihre Pledges registriert und dann ihre Login-Details vergessen. Andere hatten Probleme, den Vorgang abzuschließen, weil sie die Checkbox »Hiermit bestätige ich ...« übersehen und nicht angeklickt hatten. Viele User schickten Nachrichten wie: »Hey, wann schickt ihr endlich meinen Key?« Den schicken wir gar nicht, den bekommst du übers Portal, wenn das Spiel fertig ist.

User, die ihre E-Mail mit dem Link zum Portal nicht erhalten haben, mussten ihn bei mir anfordern. Für jeden Backer wurde ein individueller Link erzeugt, der nur einmalig

Um ihre Belohnungen aus der Crowdfunding-Kampagne zu bekommen, mussten sich die Unterstützer einloggen. Aber damit fingen die Probleme ja erst an.

Das GameStar-Forum läuft im Gegensatz zur Online-Plattform des Studios wie geschmiert.

verwendet werden kann. Auf diese Links hatte ich selbst aber gar keinen Zugriff. Soll heißen: Wann immer ein Backer seinen Link angefordert hatte, musste ich die Anfrage an die Entwickler weiterleiten und auf Antwort warten, bevor ich dem User helfen konnte. Schlimmstenfalls hat der Link dann überhaupt nicht funktioniert, weil der User ihn bereits in der Vergangenheit benutzt und es danach direkt vergessen hatte. Und dieses Spiel wiederholte sich dann jede Woche hundert Mal oder öfter. Dann noch mal sicherheitshalber in den Spam-Ordner schauen, wo sich gerne mal 50 weitere Anfragen versteckten. Es hörte niemals auf.

Zudem war ich einziger Ansprechpartner für unsere Alpha- und Betatester und Influencer. Patch Notes für ein neues Update? Mein Job. Feedback zum aktuellen Build sammeln? Auch mein Job. Fragen von YouTube und Steamern beantworten? Sowieso mein Job. Ist ja auch okay, habe ja sonst nichts zu tun. Also bis auf ein Community-Event, bei dem mehrere Hundert User Audio-dateien eingeschickt haben. Für einen Voiceover-Wettbewerb. Die soll ich allesamt in ein einheitliches Format konvertieren, auf YouTube hochladen, bewerten, über die besten Einsendungen abstimmen lassen, Gewinner informieren, mich mit dem Laden in Verbindung setzen, der für die Preise zuständig ist ... ich vermisse mein Bett.

Auf Discord erhielt ich derweil die Suizidankündigung eines Users. »Wenn du bis morgen nichts von mir hörst, erwarte das Schlimmste.« Wann immer ich konnte, habe ich mir Zeit für meine User genommen. Mit manchen habe ich einfach nur über Filme, Comics oder Musik gequatscht. Manche hatten Depressionen. Zwei User haben mir über ihre Chemotherapie erzählt. Manchmal löst du keine technischen Probleme, sammelst kein Feedback oder löschst irgendwelchen Kram im Forum. Manchmal hörst du einfach nur zu. Aber diese Androhung, dieses »Hey, ich bring' mich wahrscheinlich einfach um«, das war zu viel. Als er sich am nächsten Tag



Ab ins Krankenhaus! Wäre das mal nur so eine spaßige Sache wie in Two Point Hospital ...

trotzdem blicken ließ, habe ich ihn komplett zur Sau gemacht. Was fällt diesem Arsch eigentlich ein, mir solche Nachrichten zu schicken, so egoistisch zu sein, mich noch mit diesem Scheiß zu belasten, als hätte ich nicht schon genug Probleme am Hals? Bin ich jetzt noch der Community-Therapeut, oder was? Über Wochen und Monate hatte sich immer mehr Stress und Frust angestaut, die Arbeit wurde immer mehr, die Verantwortung immer größer, und er war jetzt mein Ventil. Die arme Sau. Dafür konnte er nichts. Ich hätte unmöglich verkehrter reagieren können. Ich habe ihm später ans Herz gelegt, sich professionelle Hilfe zu holen und habe seine Freunde gebeten, ein Auge auf ihn zu haben, aber damit hatte sich Discord für mich erledigt. Ich war raus.

Mir ging es dreckig. Um zehn Uhr raus aus dem Bett, umgehend sämtliche Nachrichten im Social Media beantworten, die sich über Nacht angesammelt hatten. E-Mails checken. Im Forum aufräumen. Immer auf Abruf sein. »Hey, du hast am Sonntagmorgen um fünf einen Live-Stream mit Chris Avellone.« Du vergisst das Frühstück. Dann das Mittagessen. Dass du den ganzen Tag nichts ge-

trunken hast, merkst du erst, wenn du Blut und Steine pisst. Wenn du um drei Uhr Früh deine letzte Nachricht beantwortest, schaltest du im Bett nicht ab. Dir gehen zig User-Fragen durch den Kopf. E-Mails, die du noch nicht bearbeitet hast. Rückerstattungen, Keys, Sachen, mit denen du nicht helfen kannst. Du ärgerst dich über User, die vom »worst Kickstarter ever« sprechen oder mit einer Klage drohen, wenn sie länger als einen Tag auf eine Antwort warten müssen, obwohl du dir täglich den Arsch aufreißt.

Kein Schlaf, keine Ruhe, nicht genug getrunken. Irgendwann so unerträgliche Kopfschmerzen, dass auch die Familienpackung Schmerztabletten nicht mehr hilft. Ab zum Arzt, dann zur Untersuchung ins Krankenhaus. Augentropfen voller Steroide. Eine Woche Bettruhe. Und in der Zwischenzeit kümmert sich kein Mensch um E-Mails oder Anfragen im Social Media. Super. ★

In Teil 2 ...

... geht's um Shitstorm, Messe-Terror und schließlich um die Kündigung.



Das als Project Eternity gestartete Obsidian-Rollenspiel Pillars of Eternity versprach nichts Geringeres als eine Wiederbelebung des brachliegenden Genres der Party-Rollenspiele im Stil von Baldur's Gate. Rund 74.000 Spieler spendeten für diesen Traum knapp vier Millionen Dollar.



Einmal mit Chris Avellone arbeiten! Nur leider bleibt bei all dem Stress kaum Zeit, das Treffen mit dem Rollenspiel-Autor zu genießen.



**FROHE WEIHNACHTEN
UND EINEN NOBLEN RUTSCH
INS NEUE JAHR 2019**

 **noblechairs**

Erhältlich bei  **CASEKING.de**

Raytracing in Battlefield 5

DIE REVOLUTION DER SPIELEGRAPHIK?

Battlefield 5 ist das erste Spiel, das Echtzeit-Raytracing bietet – zumindest für die Reflexionen. Ob das die Grafik revolutioniert und wie viel Leistung Raytracing kostet, haben wir uns genau angesehen. Von Nils Raettig

Pünktlich zum Release von Battlefield 5 für Besitzer der Deluxe-Version ist auch der Patch mit Raytracing-Unterstützung erschienen. Wir haben überprüft, wie stark die Performance darunter leidet und was die Funktion optisch bringt. Generell gilt dabei, dass Raytracing in Battlefield 5 nur ergänzend zur klassischen Rasterisierung (siehe auch unseren Artikel »Was ist Raytracing?« in der Ausgabe 10/2018, S. 120ff) angewendet wird, um die Reflexionen zu verbessern. Außerdem befindet sich die Funktion noch in einem experimentellen Status und soll weiter angepasst und verbessert werden.

Neben einer GeForce-RTX-2000-Grafikkarte wie der RTX 2080 Ti gehört auch die aktuelle Windows-Version 1809 (Oktober-Update) zu den Voraussetzungen, um Raytracing in Battlefield 5 aktivieren zu können. Das Update ist nach großen Problemen und einem zwischenzeitlichen Zurückziehen wieder offiziell verfügbar. In unserem Fall hat allerdings weder die manuelle Suche nach Updates noch die Installation über den Upgrade-Assistenten von der offiziellen Download-Seite zu Windows 10 den gewünschten Erfolg gebracht. Stattdessen mussten wir die aktuelle Windows-Version per Media Creation Tool komplett neu installieren, um sie nutzen zu können.

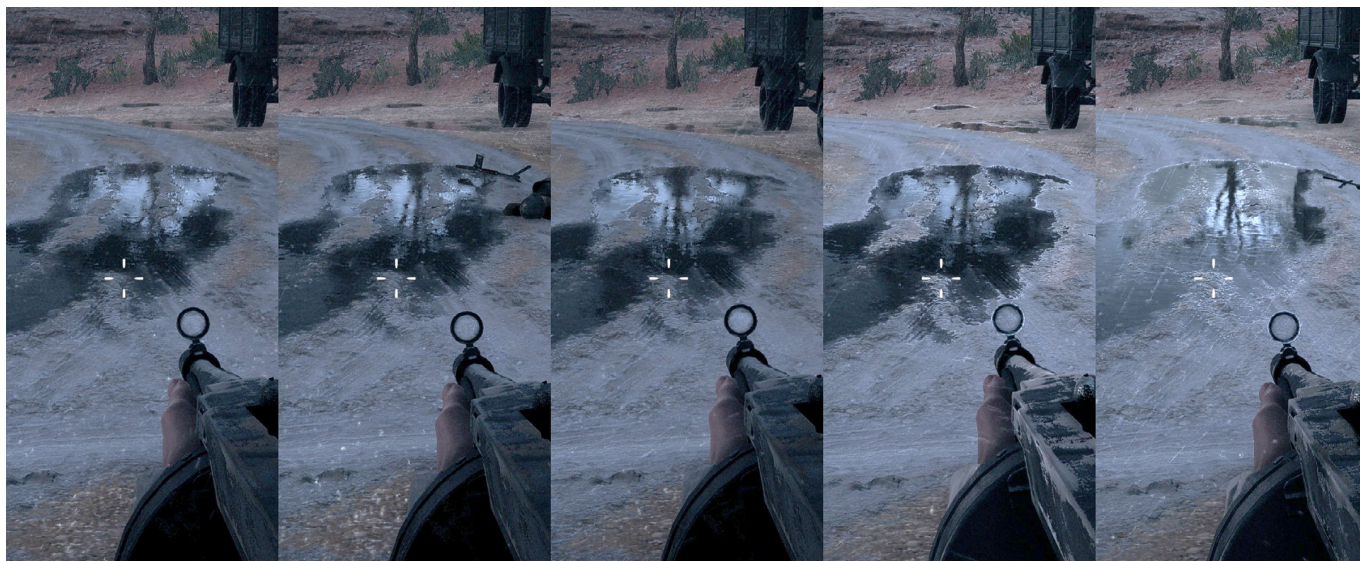
Drei RTX-Grafikkarten, drei Auflösungen

Unsere Benchmarks haben wir mit den Nvidia-Modellen GeForce RTX 2080 Ti, GeForce RTX 2080 und GeForce RTX 2070 in Full HD (1920x1080), in WQHD (2560x1440) und in 4K (3840x2160) durchgeführt. Neben DirectX 11 und DirectX 12 jeweils ohne Raytracing haben wir außerdem die Performance auf al-

len vier zur Verfügung stehenden Stufen für die Raytracing-Qualität (»Niedrig«, »Mittel«, »Hoch« und »Ultra«) gemessen. Die Stufen unterscheiden sich einerseits in der Menge an Strahlen, die zur Berechnung der Reflexionen genutzt werden, und andererseits bei der Auswahl der Objekte, für die Raytracing zum Einsatz kommt.

So beträgt die Zahl an genutzten Rays auf der Stufe Ultra 40 Prozent der insgesamt dargestellten Pixel (die wiederum von der jeweils gewählten Auflösung abhängt). Auf der Stufe Hoch sind es 31,6 Prozent, auf Mittel 23,3 Prozent und auf Niedrig nur noch 15 Prozent. Außerdem gibt es jeweils einen sogenannten »Smoothness Cut-Off«, der Objekte, die weniger stark reflektierende Eigenschaften haben, auf den niedrigeren Stufen nicht mehr für das Rendern per Raytracing mitberücksichtigt.

Bei jedem Wechsel der Detailstufe haben wir das Spiel jeweils komplett neu gestartet. Allerdings kann es laut Reviewers Guide und einem offiziellen Beitrag im Battlefield-Forum aktuell noch zu Fehlern bei der Darstel-



Von links nach rechts seht ihr hier die Raytracing-Stufen »Ultra«, »Hoch«, »Mittel« und »Niedrig«, ganz rechts ist Raytracing deaktiviert. Ohne Raytracing wird der Baum nicht komplett in der Pfütze reflektiert. Das ändert sich auf der niedrigen Stufe, aber das Bild fällt insgesamt zu hell aus, was auch an der Waffe zu erkennen ist. Die anderen drei Stufen unterscheiden sich dagegen kaum voneinander.



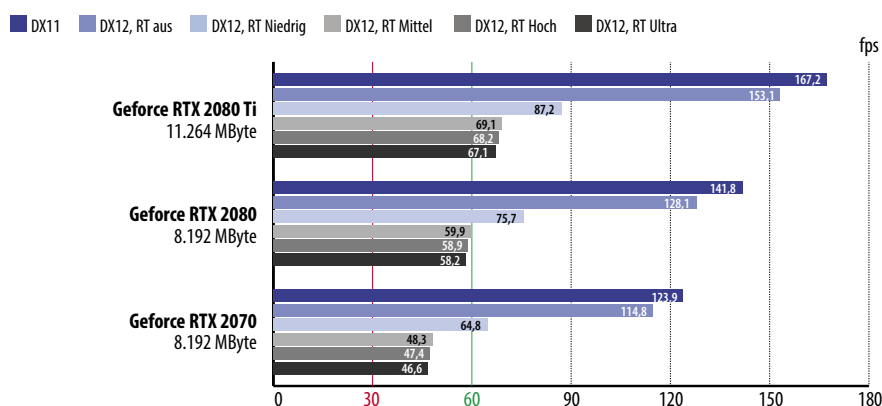
Ist Raytracing aus (ganz rechts), spiegelt sich die Explosion kaum in der Waffe und in der Pfütze wieder. Die Stufe »Niedrig« berücksichtigt das Wasser, aber nicht die Waffe und den Boden davor. Auf den höheren drei Stufen werden alle genannten Bereiche durch die Explosion erhellt.

lung und zu Performance-Problemen kommen, vor allem auf der mittleren Stufe, aber auch auf den Stufen »Ultra« und »Hoch«. Der Guide empfiehlt deswegen die Nutzung der niedrigsten Stufe, wobei für diese Empfehlung auch die Performance eine Rolle spielen dürfte, wie unsere Benchmarks nahelegen. Da es auf den höheren Stufen aber durchaus sichtbare Unterschiede zu der niedrigsten Stufe gibt (siehe auch die Grafikvergleiche in diesem Artikel) und sich die fps-Werte deutlich unterscheiden, führen wir unsere Messergebnisse und die Vergleichsbilder dazu dennoch hier auf. Wegen der von Dice und Nvidia angesprochenen Probleme ist gleichzeitig davon auszugehen, dass sich Raytracing auf den höheren Stufen in Battlefield 5 sowohl mit Blick auf die Performance als auch in Sachen Optik noch verändern wird. Unabhängig davon gibt es eine gute Nachricht in Sachen Stabilität: Zu Abstürzen oder ähnlichen Problemen ist es entgegen erster Berichte im Internet auch mit aktiviertem Raytracing auf unserem Testsystem nicht gekommen.

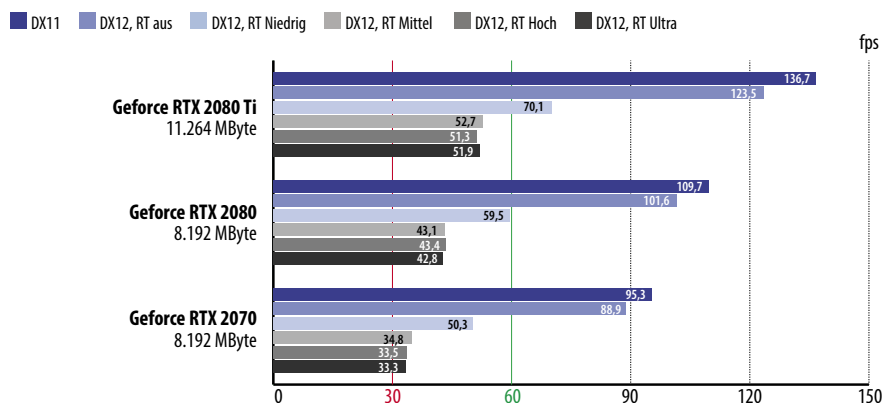
Für die Messungen verwendeten wir dabei eine regnerische Mission aus der Singleplayer-Kampagne in Nordafrika. Einerseits ließen sich so möglichst identische Benchmark-Abläufe garantieren. Andererseits gibt es in der erwähnten Mission zahlreiche Pfützen und explosive Fässer, anhand derer Raytracing potenziell seine Muskeln spielen lassen kann. Unsere ersten Benchmarks in Battlefield 5 hatten wir dagegen noch in einer Mission aus der Provence-Kampagne vorgenommen. Allerdings gibt es laut Dice ein bekanntes Problem mit aktiviertem Raytracing, das immer dann auftritt, wenn viel Laub zu sehen ist – und genau das ist in der besagten Mission der Fall. Diesem und anderen Problemen wollen sich die Entwickler durch weitere Patches noch widmen. Neben den bereits jetzt je nach Map und Szene potenziell bestehenden Unterschieden ist bei dem Blick auf die Benchmarks also auch zu bedenken, dass sich sowohl die Raytracing-Performance als auch die Optik in Battlefield 5 in Zukunft sehr wahrscheinlich noch ändern werden.

Durchschnittliche fps **Testsystem:** Core i9 9900K, 16,0 GByte RAM, Treiber 416.94

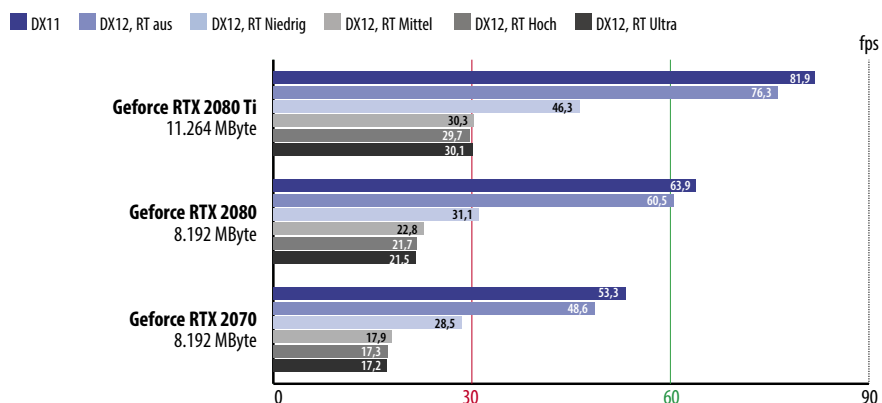
1920x1080 maximale Details, Future Frame Rendering an, Singleplayer



2560x1440 maximale Details, Future Frame Rendering an, Singleplayer



3840x2160 maximale Details, Future Frame Rendering an, Singleplayer





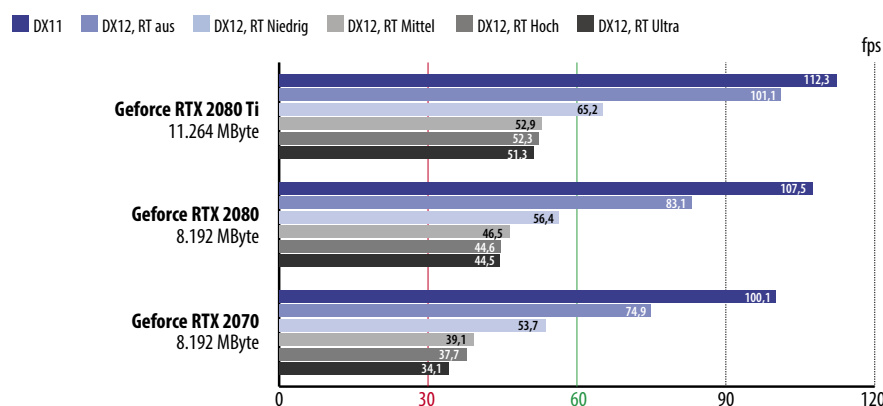
QUALITÄT DER DXR-RAYTRACE-REFLEXIONEN

DirectX Raytracing verbessert die Qualität von Reflexionen. Diese experimentelle Funktion kann die Stabilität des Spiels beeinträchtigen.

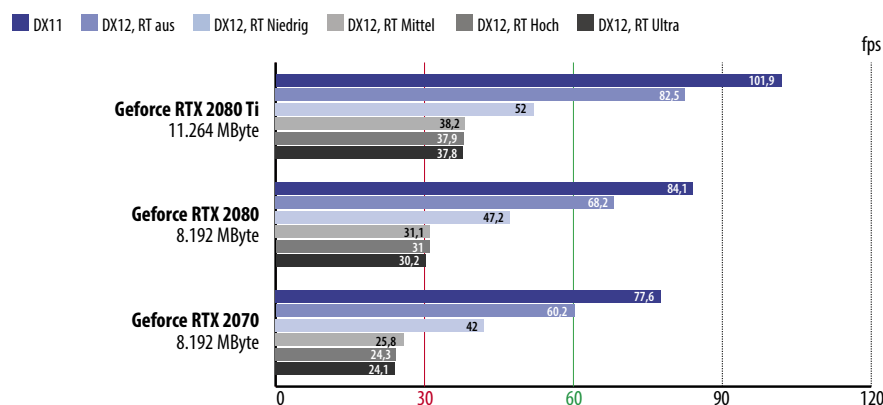
Raytracing kann in Battlefield 5 nur aktiviert werden, wenn DirectX 12 als Grafikschnittstelle genutzt wird. Wie für die meisten anderen Optionen auch stehen im Falle von Raytracing vier Qualitätsstufen zur Auswahl, die höheren drei Stufen unterscheiden sich aber (noch) nur geringfügig.

Minimale fps Testsystem: Core i9 9900K, 16,0 GByte RAM, Treiber 416.94

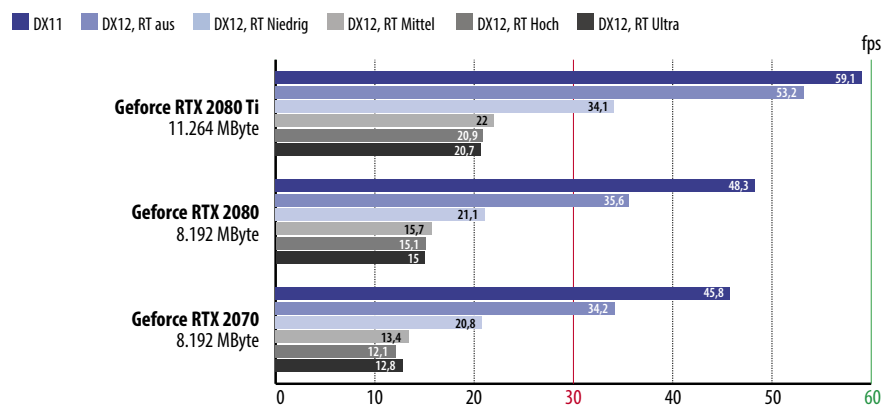
1920x1080 maximale Details, Future Frame Rendering an, Singleplayer



2560x1440 maximale Details, Future Frame Rendering an, Singleplayer



3840x2160 maximale Details, Future Frame Rendering an, Singleplayer



Raytracing-Benchmarks

Der erste Haken von Raytracing besteht in der Performance darin, dass die Funktion nur unter DirectX 12 aktivierbar ist. Die Low-Level-Schnittstelle gibt unseren bisherigen Erfahrungen nach kein sonderlich gutes Bild in Battlefield 5 ab, zumindest nicht in Kombination mit einem flotten Prozessor wie dem hier genutzten Core i9 9900K. Alle drei Grafikkarten sind unter DirectX 11 flotter unterwegs, wobei die minimalen fps (beziehungsweise die 99th Perzentile fps) stärker unter DirectX 12 leiden als die durchschnittlichen fps.

Der zweite Haken fällt viel schwerer ins Gewicht: Der Leistungseinbruch durch das Aktivieren von Raytracing fällt erwartungsgemäß sehr groß aus. Mit der RTX 2080 Ti sinken die Bilder pro Sekunde in Full HD von 153,1 fps (DX12) auf 87,2 fps, die anderen beiden RTX-Grafikkarten leiden in ähnlichen Dimensionen. Prozentual gesehen wird der Leistungsverlust mit steigender Auflösung höher. Während die RTX 2080 in Full HD ohne Raytracing 120 Prozent schneller ist als mit Raytracing auf der höchsten Stufe (128,1 fps vs. 58,2 fps), sind es in WQHD 137 Prozent (101,6 fps vs. 42,8 fps) und in 4K sogar 180 Prozent (60,5 fps vs. 21,5 fps).

Apropos Stufe: Zwischen den Raytracing-Optionen »Mittel«, »Hoch« und »Ultra« gibt es zumindest in unserer Benchmark-Sequenz kaum Performance-Unterschiede (was auch mit den oben angesprochenen Problemen mit diesen Stufen zusammenhängen könnte), auf der niedrigsten Stufe steigen die fps dagegen ein gutes Stück an. Das spiegelt sich auch in der Optik wieder, wie wir im folgenden Abschnitt erläutern.

Was bringt es optisch?

Bei unseren Vergleichsszenen sind die größten Unterschiede erwartungsgemäß zwischen komplett deaktiviertem Raytracing und aktiviertem Raytracing zu sehen. Außerdem unterscheidet sich die niedrigste Stufe sichtbar von den drei höheren Stufen, wogegen sich diese drei Stufen stark ähneln (was auch zu unseren Eindrücken in Sachen Performance passt). Im Falle der Explosion (siehe die zweite Artikelseite) sind ohne Raytra-



Um Raytracing in Battlefield 5 nutzen zu können, ist momentan noch eine RTX-Grafikkarte Pflicht, außerdem muss das Oktober-Update (Version 1809) von Windows 10 installiert sein.

cing nur minimale Reflexionen auf der Waffe und in der Pfütze am Boden zu sehen. Auf der niedrigsten Stufe ist das Feuer in der Pfütze sichtbar, während auf den anderen drei Stufen auch die Waffe die Explosion deutlich widerspiegelt und der Boden davor sichtbar stärker erhellt wird.

Bei der zweiten Szene mit der Glasscheibe des Autos (rechts zu sehen) sind ohne Raytracing praktisch keine Reflexionen erkennbar. Das ändert sich bereits auf der niedrigsten Raytracing-Stufe, allerdings wird die Waffe zu hell dargestellt und der Regen etwas merkwürdig reflektiert. Die zu helle Waffe ist ab der mittleren Stufe kein Problem mehr, die kleinen Striche auf der Scheibe verschwinden ab der Stufe »Hoch«.

In der dritten Szene mit Blick auf die Pfütze auf dem Boden (siehe die erste Artikel-seite) ist der Baum aus dem Hintergrund nur teilweise darin erkennbar, außerdem wirkt die Szene auch hier zu hell. Mit Raytracing auf der Stufe »Niedrig« verbessert sich zumindest die Reflexion vom Baum deutlich. Auf den höchsten drei Stufen fällt die Beleuchtung besser aus, die Reflexion gewinnt aber nicht zusätzlich an Qualität.

Insgesamt sorgt Raytracing mit Blick auf die Reflexionen für einen Grad an Realismus, den es so bislang noch in keinem Spiel zu sehen gab. Allerdings hat man im hektischen Spielgeschehen von Battlefield 5 unserer Eindruck nach kaum Zeit, diese Unterschiede wirklich zu würdigen. Raytracing verbessert die Darstellung dennoch subtil und erhöht so tatsächlich die Immersion. Da dem gleichzeitig auch ein starker fps-Verlust gegenübersteht, kommt Raytracing gepaart mit dem hektischen Spielgeschehen in Battlefield 5 nicht optimal zur Geltung. Bis das

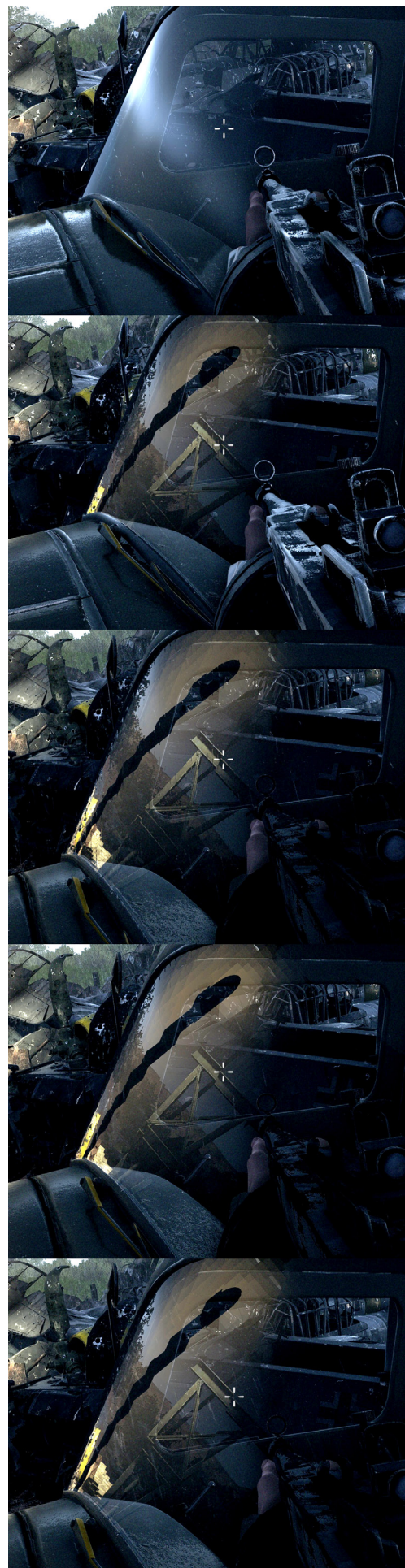
in einer größeren Zahl von Titeln anders aussieht, dürften aber noch einige Jahre vergehen, auch mit Blick auf die Performance mit aktiviertem Raytracing. ★



Nils Raettig
@nraettig



Ich bin ein großer Freund von einer möglichst realistischen Darstellung in Computerspielen, und dazu können auch Feinheiten wie eine sich auf der Waffe widerspiegelnde Explosion oder detaillierte Reflexionen in Glasscheiben und Wasserpfützen beitragen. Ich kann mir aber kaum vorstellen, dass viele bereit sind, die aktuell noch sehr starken fps-Verluste in Battlefield 5 dafür in Kauf zu nehmen. Klar, die Entwickler und Nvidia betonen, dass weiter an der Raytracing-Unterstützung gefeilt werden soll, und Optimierungspotenzial dürfte in jedem Fall noch vorhanden sein. Battlefield 5 ist in seinem aktuellen Zustand aber meiner Meinung nach nicht wirklich dazu geeignet, den Eindruck zu zerstreuen, dass Raytracing erst dann eine nennenswerte Rolle in einer großen Zahl an Computerspielen einnehmen wird, wenn Nvidias aktuelle RTX-Grafikkarten längst abgelöst worden sind. Unabhängig davon bin ich sehr gespannt darauf, wie sich die Raytracing-Unterstützung in Battlefield 5, Shadow of the Tomb Raider und anderen bereits erschienenen und noch kommenden Titeln entwickeln wird. Das sage ich aber eher aus der Sicht eines Hardware-Redakteurs als aus der Sicht eines Spielers.



Kein Raytracing (ganz oben) – keine realistische Reflexion in der Glasscheibe. Auf den Stufen »Niedrig« und »Mittel« darunter sind bei genauem Hinsehen noch nicht ganz stimmig aussehende Striche zu sehen, die vermutlich durch den Regen entstehen. Bei »Hoch« und »Ultra« ist das nicht mehr der Fall.

Premiumversand
mit **DHL**



ONE GAMING ADVANCED IN06

Intel Core i7-9700K mit 8x 4.90 GHz
16 GB DDR4 3000 MHz RAM
NVIDIA GeForce RTX 2080 GDDR6 KFA² OC mit 8 GB
240 GB SSD | 1 TB HDD
ASUS TUF Z370-Plus Gaming II
inkl. Call Of Duty: Black Ops 4
inkl. Battlefield V
inkl. Windows 10 Home

36 MONATE GARANTIE

2.049,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **37,43 €/mtl.**
Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23558



VIEWSONIC XG2703-GS



27" (2560 x 1440) WQHD

USB / HDMI / DP / Lautsprecher

4 ms / 165 Hz IPS-Panel

VERSANDKOSTENFREI

699,-€*



Art-Nr. 37121

VIEWSONIC VX3258-2KC-MHD



32" (2560 x 1440) WQHD

HDMI / DP / Lautsprecher

5 ms / 144 Hz Curved VA-Panel

VERSANDKOSTENFREI

429,-€*



Art-Nr. 37113

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten



2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 9,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,47% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Consors Finanz GmbH, Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 4 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Premiumversand
mit **DHL**



Die flachsten, schnellsten und leisesten Gaming-Notebooks, dank Max-Q

ONE GAMING K56-8PA

15.6" / 39.62 cm (1920 x 1080) Full HD

Intel Core i5-8300H mit 4x 4.00 GHz

8 GB DDR4 2400 MHz RAM

NVIDIA GeForce GTX 1060 GDDR5 mit 6 GB

120 GB SSM WD Green | 1 TB HDD

inkl. Call Of Duty: Black Ops 4

24 MONATE GARANTIE

1.149,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **21,00 €/mtl.**
Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24313

ONE GAMING ULTRA AN03

AMD Ryzen 5 2600 mit 6x 3.90 GHz

8 GB DDR4 2400 MHz RAM

NVIDIA GeForce GTX 1060 GDDR5 KFA² OC mit 6 GB

36 MONATE GARANTIE

799,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **15,60 €/mtl.**
Laufzeit: 66 Monate

120 GB SSD Crucial BX500

1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min

MSI A320M PRO-VD/S

USB 3.1, 7.1 Audio, Gigabit LAN

600 W Silent Master / Cooler Master MasterBox K500L

inkl. 50 € War Thunder Premiumpaket

inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2018

Art-Nr. 24041

ONE GAMING ALLROUND IN07

Intel Core i5-8400 mit 6x 4.00 GHz

8 GB DDR4 2400 MHz RAM

NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti GDDR5 KFA² OC mit 4 GB

36 MONATE GARANTIE

849,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **15,52 €/mtl.**
Laufzeit: 72 Monate

120 GB Crucial BX500

1000 GB HDD, 7200 U/Min

MSI H310M PRO-VD

USB 3.0, 7.1 Audio, Gigabit LAN

400 W Silent Master / Sharkoon VG4-W

inkl. Intel Game WW Bundle

inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2018

Art-Nr. 24176

ONE GAMING HIGH END ELITE AN01

AMD Ryzen 5 2600X mit 6x 4.20 GHz

16 GB DDR4 2400 MHz RAM

NVIDIA GeForce RTX 2070 GDDR6 Palit Dual mit 8 GB

36 MONATE GARANTIE

1.449,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **26,48 €/mtl.**
Laufzeit: 72 Monate

240 GB SSD Crucial BX500

2 TB SATA III HDD, 7200 U/Min

MSI B450-A PRO, USB 3.0, 7.1 Audio

Gigabit LAN / 600 W be quiet!

Corsair Crystal S 460X RGB

inkl. Battlefield V

inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 24139

ONE GAMING HIGH END ELITE IN08

Intel Core i7-8700K mit 6x 4.70 GHz

16 GB DDR4 2400 MHz RAM

NVIDIA GeForce RTX 2070 GDDR6 Palit Dual mit 8 GB

36 MONATE GARANTIE

1.669,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **30,49 €/mtl.**
Laufzeit: 72 Monate

240 GB SSD Crucial BX500

1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min

ASUS PRIME B360M-A, USB 3.1

Gigabit LAN / 600 W be quiet!

Cooler Master MasterBox Lite 5 RGB

inkl. Call of Duty: Black Ops 4

inkl. Battlefield V

inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 24142

ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 9,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,47% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Consors Finanz GmbH, Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 4 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.



Radeon RX 590

AMDS EINZIGE KARTE IN 2019

AMD bringt mit der Radeon RX 590 eine weitere schnelle Mittelklasse-Grafikkarte, die die Performance-Lücke zwischen RX 580 und RX Vega 56 stopft und die GeForce GTX 1060 übertrifft. Von Christoph Liedtke



Die Polaris-Architektur von AMD erlebt mit der Radeon RX 590 ihren dritten Frühling. Nach der Veröffentlichung der RX 480 im Sommer 2016 und der Neuauflage als Radeon-RX-500-Serie im Frühjahr 2017 kommt nun der Refresh vom Refresh in den Handel und schickt sich an, die schnellste Grafikkarte im Mainstreambereich zu werden. Die RX 590 löst dabei keine bisherigen Modelle ab, Radeon RX 570 und RX 580 bleiben weiterhin erhältlich. Der Polaris-30-Grafikchip auf der RX 590 ist im Unterschied zur RX 580 offiziell im 12- statt 14-Nanometer-Verfahren gefertigt, das ist aber kein neuer Prozess, sondern nur eine leichte Fortentwicklung – die Nanometer-Angaben sind größtenteils reines Marketing. Trotzdem ermöglicht der überarbeitete Fertigungsprozess es AMD,

XFX bestückt das Fatboy-Modell mit zwei 100-Millimeter großen Axial-Lüftern. Darunter findet sich ein Alu-Radiator mitsamt vier kupfernen Heatpipes. Der Chip liegt auf einer Bodenplatte aus Kupfer auf.

die Taktrate bei der RX 590 im Vergleich zur RX 580 spürbar zu erhöhen: Während die RX 580 einen Chiptakt von 1.257 MHz (1.340 MHz Boost) besitzt, liefert die RX 590 mindestens 1.469 MHz (1.545 MHz Boost) – ein nicht zu verachtendes Taktplus von über 15 Prozent. Neben der moderneren Fertigung dürfte aber auch das höhere Powerlimit von 225 statt 185 Watt einen erheblichen Beitrag zur Taktsteigerung beisteuern. Die restlichen technischen Eckdaten gleichen sich mit der RX 580 und deren Polaris-20-Chip: Die RX 590 besitzt ebenfalls 2.304 Shader, 144 Textureinheiten und 32 ROPs. Auch beim Videospeicher setzt AMD auf Bewährtes: Der 8,0 GByte große GDDR5-VRAM taktet mit effektiven 8,0 GHz, durch ein 256 Bit breites Speicherinterface fällt somit auch die Speicherbandbreite von 256 GByte/s identisch zur RX 580 aus. Analog zum Release der RX 580 im April 2017 verzichtet AMD zum Verkaufsstart der Radeon RX 590 Mitte November auf eine Referenzkarte. Stattdessen gibt es nur RX 590 Custom De-

	XFX RX 590 Fatboy	AMD Radeon RX 590 (Referenz)	AMD Radeon RX 580 (Referenz)
Grafikchip	Polaris 30	Polaris 30	Polaris 20 (XTX/XTR)
Chiptakt	1.469 / 1.580 MHz Boost	1.469 / 1.545 MHz Boost	1.257 / 1.340 MHz Boost
Shader	2.304	2.304	2.304
TMUs / ROPs	144 / 32	144 / 32	144 / 32
Fertigung	12 nm	14 nm	14 nm
VRAM	8 GByte GDDR5	8 GByte GDDR5	8 GByte GDDR5
Speichertakt (effektiv)	8 GHz	8 GHz	8 GHz
Speicherinterface	256 Bit	256 Bit	256 Bit
Speicherbandbreite	256 GByte/s	256 GByte/s	256 GByte/s
TDP	225 Watt	225 Watt	185 Watt
Preis	ab 289 Euro	ab 289 Euro	ab 195 Euro (4 GB) ab 210 Euro (8 GB)

signs der üblichen Verdächtigen wie Asus, Powercolor, Sapphire und XFX. Der Preis der RX 590 startet ab 289 Euro, dazu gibt es aktuell ein Bundle aus drei Spielen (Devil May Cry 5, The Division 2 und Resident Evil 2 Remake, alle noch unveröffentlicht).

XFX RX 590 Fatboy

Für unseren Test der RX 590 hat uns die XFX RX 590 Fatboy erreicht. Der Grafikkartenhersteller hat zum Launch bereits ein übertaktetes Custom Design parat, das den von AMD vorgesehenen Boost-Takt von 1.545 aber nur auf 1.580 MHz erhöht. Die effektive Taktrate des 8,0 GByte großen GDDR5-Videospeichers bleibt davon unberührt und beträgt weiterhin 8,0 GHz. Um den Polaris-30-Grafikchip kühl und ruhig unter Last zu halten, setzt XFX auf einen im Gehäuse drei Slots belegenden Kühler bestehend aus zwei 100 Millimeter großen Axial-Lüftern und einem von vier Heatpipes durchzogenen Aluminium-Radiator. Der Grafikchip berührt dabei direkt die kupferne Bodenplatte. Die RX 590 Fatboy präsentiert sich klassisch in Schwarz mit roten Akzenten, besitzt eine Backplate zur Stabilisierung und ist durch Lüfterstillstand im Leerlauf lautlos. Das Custom Design sieht von weiteren Features wie etwa einer RGB-Beleuchtung, weiteren Bios-Modi oder Lüfteranschlüssen ab. Die Verarbeitung ist auf einem guten Niveau, die Kühlerabdeckung aus Kunststoff ist kein haptisches Vergnügen, wir hätten uns für die Front das gleiche Metall gewünscht, wie XFX es auf der Rückseite benutzt.

Spiele-Benchmarks

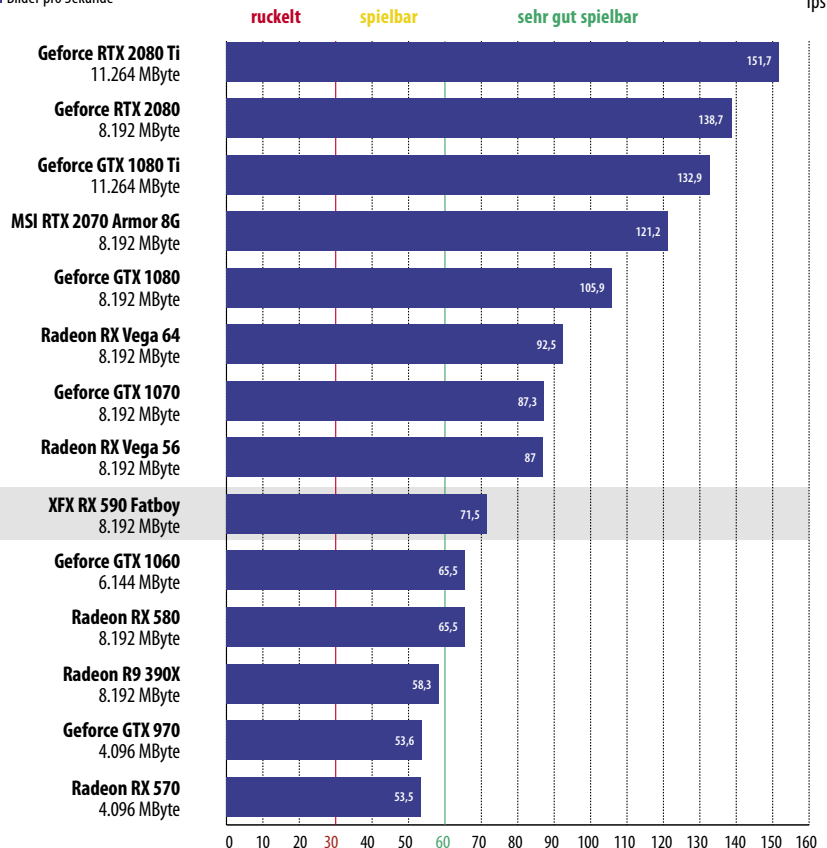
In unserem Benchmark-Parcours hält die XFX Radeon RX 590 Fatboy ihren Boost-Takt von 1.580 MHz konstant und platziert sich mit mehreren Prozent Vorsprung vor dem Referenzmodell der RX 580. Auch ihr schärfster Gegenspieler aus dem Hause Nvidia, die GTX 1060, wird bis auf eine Ausnahme (Total

Spiele-Benchmarks Full HD & WQHD

Full HD (1920x1080)

Durchschnitt aus Assassin's Creed: Origins, Project Cars 2, Total War: Warhammer 2, The Witcher 3: Blood and Wine, Wolfenstein 2

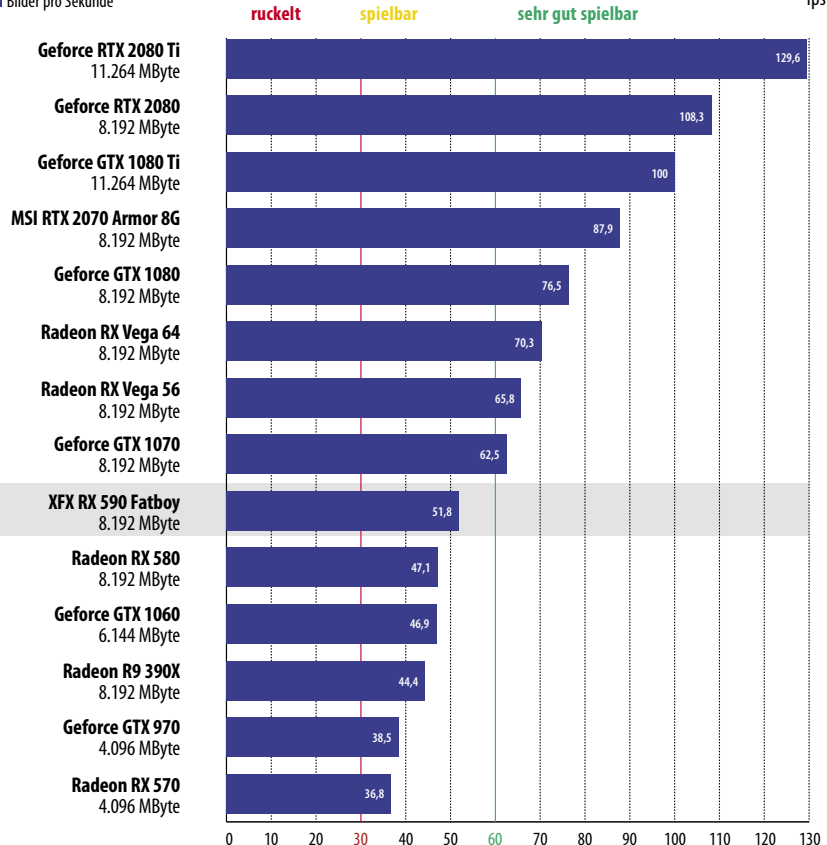
■ Bilder pro Sekunde



WQHD (2560x1440)

Durchschnitt aus Assassin's Creed: Origins, Project Cars 2, Total War: Warhammer 2, The Witcher 3: Blood and Wine, Wolfenstein 2

■ Bilder pro Sekunde



Angaben in fps. Je höher, desto besser.

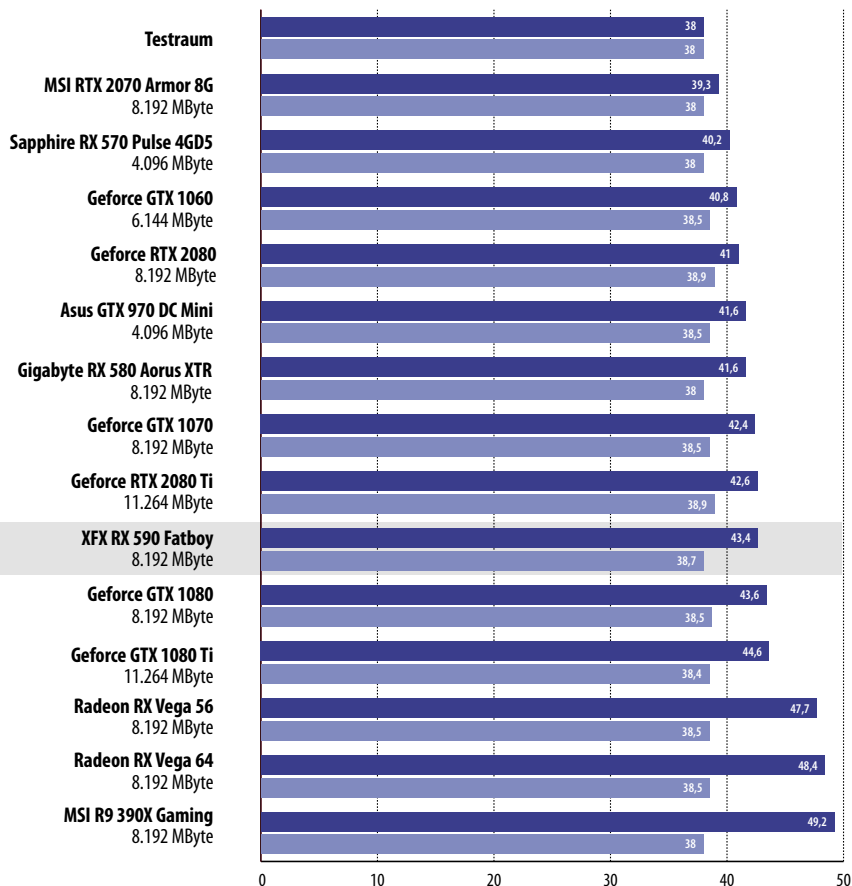


Die XFX Radeon RX 590 Fatboy OC+ ist ab Werk übertaktet, die beiden 100 Millimeter großen Lüfter ruhen im Leerlauf.

Lautstärke & Leistungsaufnahme

Lautstärke gemessen im schallisolierten Raum ■ Spielelast ■ Leerlauf

dBa



Angaben in Dezibel (dBa). Je weniger, desto besser.

War: Warhammer 2) auf Abstand gehalten. Wir haben in den Benchmarks zusätzlich eine »Referenz RX 590« simuliert, in dem wir den Boost-Takt des Custom Designs von XFX auf den Referenztakt von 1.545 MHz herunterregelt haben. Der nur wenig niedrigere Takt macht sich entsprechend marginal in den Benchmarks bemerkbar. Somit dürften auch noch etwas höher getaktete Modelle der RX 590 mit einem Chiptakt von über 1.600 MHz kaum schneller sein. Interessanter ist der Vergleich einer RX 590 mit dem von AMD vorgegebenen Boost-Takt von 1.340 MHz, um etwaige Verbesserungen bei Hardware und Treiber zu überprüfen. In The Witcher 3: Blood and Wine liefert die RX 590 mit 1.340 MHz dann 69,9 (Full HD) beziehungsweise 49,5 fps. Während die RX 580 im Vergleich 67,7 respektive 49,4 fps liefert. Die Ergebnisse verdeutlichen, dass die RX 590 sich fast ausschließlich durch den höheren Takt von der RX 580 absetzen kann.

In der Grafikkarten-Rangliste platziert sich AMDs neue Radeon RX 590 rund neun Prozent vor der RX 580 und verkleinert damit den Abstand zur schnelleren RX Vega 56 um 22 Prozent in Full HD (1920x1080 Pixel) beziehungsweise um 28 Prozent in WQHD (2560x1440). Der etwas höhere Takt der XFX RX 590 Fatboy hat in der Praxis kaum Relevanz, die Partnerkarte kann einen Vorsprung von nur einem Prozent gegenüber dem si-

mulierten Referenzmodell verbuchen. Im Vergleich zur GTX 1060 ist die RX 590 ebenfalls acht bis neun Prozent schneller. Allerdings wird die Nvidia-Karte durch eine etwas gemütliche Founders Edition im Testfeld vertreten. Schnellere Custom Designs wie etwa die MSI GTX 1060 Gaming X 6G verkürzen den Vorsprung der RX 590 um drei auf sechs Prozent. Letzten Endes präsentiert AMD mit der Radeon RX 590 eine schnelle Mittelklasse-Grafikkarte, die für neue Spiele mit maximalen Grafikdetails in Full HD und je nach Spiel auch WQHD-Auflösung geeignet ist. Die fps fallen hoch genug aus, meistens

reicht es für mehr als 60 Bilder pro Sekunde. Mit leichten Abstrichen bei den Grafiksettings werden auch 144-Hz-TFTs in Full HD ausreichend beliefert. Wer mit niedrigeren Bildraten leben kann, wird mit der RX 590 auch in WQHD-Auflösung zufrieden sein.

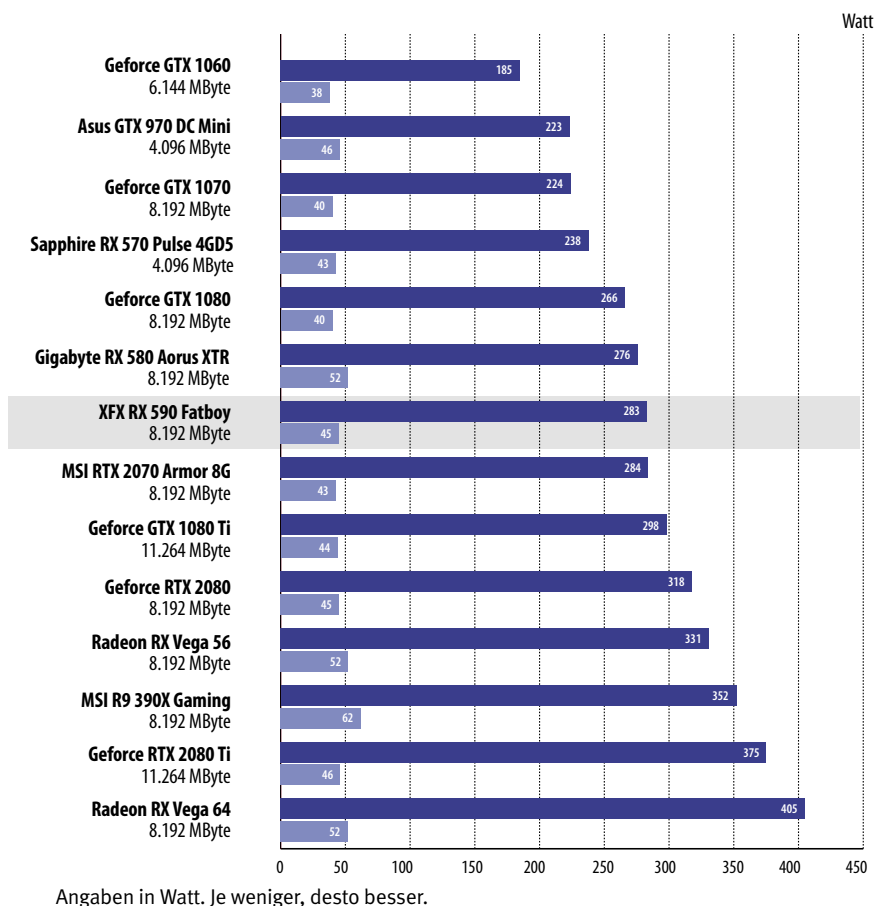
Lautstärke, Temperatur und Stromverbrauch

Neben der Performance in Spielen muss sich die XFX Radeon RX 590 Fatboy auch in weiteren Disziplinen beweisen und liefert dabei ein gemischtes Bild. Die im Leerlauf ruhenden Lüfter beschern einen lautlosen Windows-Betrieb, die Chip-Temperatur be-



AMD verzichtet erneut auf eine Referenzkarte, deshalb sind Custom Designs gefragt. Hier im Bild die von uns getestete XFX RX 590 Fatboy OC+ und die Red Devil von Powercolor.

Leistungsaufnahme gesamtes Testsystem ■ Spielelast ■ Leerlauf



Angaben in Watt. Je weniger, desto besser.

trägt dabei 41 Grad. Unter Last drehen die Axial-Lüfter der Fatboy mit 1.520 Umdrehungen pro Minute (47 Prozent Lüfterleistung), die Lautstärke beläuft sich dabei auf 42,6 Dezibel. Damit ist das Custom Design klar hörbar unter Last, wenn auch nicht störend. Die Temperatur des Polaris-30-Grafikchips fällt mit 81 Grad hoch, aber unbedenklich aus. Das höhere Powerlimit der RX 590 kann nicht durch die modernisierte Fertigung in 12 Nanometern abgefangen werden, sodass die Leistungsaufnahme im Vergleich zur RX 580 leicht ansteigt. Wir messen für die XFX RX 590 Fatboy mitsamt des Testsystems un-

ter Last einen Verbrauch von 283 Watt. Im direkten Vergleich mit der Gigabyte RX 580 Aorus XTR benötigt der Neuling drei Prozent mehr Strom, ist aber in Spielen gleichzeitig auch ein paar Prozent schneller. Somit hat auch die neueste Iteration von AMDs Polaris keine Chance gegen die Energieeffizienz einer GTX 1060 mit 6 GByte von Nvidia. Verglichen mit der GTX 1060 Founders Edition verschlingt die Fatboy 53 Prozent mehr Strom und liefert dafür nur neun Prozent mehr Performance. Beim Desktop-Verbrauch ist RX 590 hingegen mit 45 Watt für das gesamte Testsystem auf der Höhe der Zeit. ★



Die im Gehäuse drei Slots belegende XFX RX 590 Fatboy OC ist 26,5 cm lang und 13 cm breit. Sie bietet drei DisplayPort-1.4- und jeweils einen HDMI-2.0b- und DVI-Anschluss.



Christoph Liedtke

@vAronized



AMD will mit der Radeon RX 590 durch spürbar angezogene Taktraten das große Performance-Loch von 30 bis 40 Prozent zwischen RX 580 und RX Vega 56 stopfen. Die RX 590 löst zwar das Problem nicht ganz, entschärft es aber mit einem durchschnittlichen Leistungsplus von neun Prozent zur RX 580 spürbar. Der Ansatz erfreut mich, denn auch bei Nvidia besteht Handlungsbedarf, immerhin trennen GTX 1060 6GB und GTX 1070 rund 30 Prozent voneinander. Bereits zum Start der GTX 1070 Ti hätte ich mir lieber eine (hypothetische) GTX 1060 Ti gewünscht. Dieses Mal greift allerdings AMD wieder die umkämpfte Mittelklasse mit ihren hohen Absatzzahlen an und übertrumpft die GTX 1060 um einige Prozent - da könnte es nur eine Frage der Zeit sein, bis ein schnelleres Modell der GTX 1060 erscheint. Letzten Endes wird der Preis den Erfolg der Radeon RX 590 bestimmen, denn derzeit sind RX 570, RX 580 und auch die GTX 1060 preislich etwas attraktiver aufgestellt, und sofern ihr euch mit weniger Leistung zufriedengeben könnt, bekommt ihr bei diesen Grafikkarten das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis.

RADEON RX 590 FATBOY GRAFIKKARTE

Hersteller / Preis	XFx / ab 289 Euro
Grafikchip	Polaris 30
Standard-/ Turbotakt	1.469 / 1.580 MHz
Speicher / eff. Takt	8.0 GByte GDDR5 / 8 GHz
Shader/TMUs/ROPs	2.304 / 144 / 32
Anschlüsse	3x DisplayPort 1.4a, 1x HDMI 2.0b, 1 x DVI

- Full HD jederzeit ruckelfrei, auch Reserven für WQHD
- überaktet ab Werk
- lautlos im Leerlauf
- hörbar unter Last
- relativ hoher Stromverbrauch
- belegt drei Slots im Gehäuse

FAZIT

Schnelle Mainstream-Grafikkarte, die im Leerlauf lautlos ist, unter Last aber hörbar aufdreht.

PREIS/LEISTUNG: Befriedigend



EINKAUFSFÜHRER

Aktuell sind die Preise der meisten Komponenten relativ stabil, einzig AMDs Ryzen-CPU sowie Radeon-GPUs sind etwas günstiger geworden. Leicht gefallen sind auch SSDs und DDR4-Arbeitsspeicher – hier erwarten wir aber noch spürbar stärkere Preissenkungen Anfang 2019. Nach wie vor teuer sind Intels Core-i-CPU, da fast alle mit Lieferschwierigkeiten zu kämpfen haben und die Preise im Vergleich zu Ryzen unverhältnismäßig hoch bleiben.

Legende

NEU

Markiert Neuzugänge.

UPDATE

Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.

bit.ly

Über die bit.ly-Links kommt ihr direkt zum Test- oder Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de.

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Kaufberatungen unter GameStar.de/hardware/praxis

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

Preise

Prozessor-Sockel AM4	UPDATE
AMD Ryzen 3 1200	85 €
Prozessorkühler	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard-Sockel 1151	UPDATE
Asus Prime B350 Plus	90 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2400)	UPDATE
Crucial Ballistix Sport LT 8,0 GByte Kit	65 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)	UPDATE
Powercolor RX 570 Red Dragon	160 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	45 €
SSD	
Kingston A400 SSD 240 GByte	35 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
be Quiet! Pure Power 10 400 Watt	50 €

GESAMTPREIS 570 €

Größere SSD	+40 €
Crucial MX500 500 GByte	75 €
Schnellere Grafikkarte	+100 €
Palit GeForce GTX 1060 Dual 6G	260 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut


1.000-Euro-PC

Preise

Prozessor-Sockel AM4	
AMD Ryzen 5 2600 Boxed	160 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Sella	20 €
Mainboard-Sockel AM4	UPDATE
ASRock B450 Pro4	90 €
Arbeitsspeicher (DDR4-3000)	UPDATE
Corsair Vengeance LPX 16,0 GB Kit	125 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	
MSI GTX 1070 Armor 8G OC	410 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	45 €
SSD	UPDATE
Crucial MX500 500 GByte	75 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil	
be Quiet! Pure Power 10 500 Watt	60 €

GESAMTPREIS 1.040 €

Günstigere Grafikkarte	-195 €
Powercolor RX 580 Red Dragon V2	215 €
Größere SSD	+60 €
Crucial MX500 1,0 TByte	140 €

Fazit Schneller Spielerechner mit überlegendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem ihr bestens gewappnet seid für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut


1.500-Euro-PC

Preise

Prozessor-Sockel AM4	UPDATE
AMD Ryzen 7 2700 Boxed	275 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 5 Rev. B	45 €
Mainboard-Sockel AM4	UPDATE
MSI X470 Gaming Plus	125 €
Arbeitsspeicher (DDR4-3000)	UPDATE
Corsair Vengeance LPX 16,0 GB Kit	125 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	
MSI GeForce RTX 2070 Armor 8G	540 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	45 €
SSD	UPDATE
Crucial MX500 500 GByte	75 €
Gehäuse	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
Netzteil	
be Quiet! Straight P. 11 550 Watt	95 €

GESAMTPREIS 1.405 €

Größere SSD	+65 €
Crucial MX500 1,0 TByte	140 €
Schnellere Grafikkarte	+250 €
Asus RTX 2080 Dual OC	790 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger				Mittelklasse				High-End		
Radeon HD 7000	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970 GHz				
GeForce 600/700	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	GTX 770	GTX 780 Ti				
R7 / R9 2XX3XX / Fury	R7 360	R7 370	R9 380		R9 380X	R9 390	R9 390X	R9 Fury			
GeForce 900					GTX 950	GTX 960	GTX 970	GTX 980	GTX 980 Ti		
RX 400/500/Vega				RX 550	RX 460	RX 560	RX 470	RX 580 8GB	Vega 56	Vega 64	
GeForce 1000					GTX 1050	GTX 1050 Ti	GTX 1060 6GB		GTX 1070(Ti)	GTX 1080	GTX 1080 Ti
GeForce 2000									RTX 2070	RTX 2080	RTX 2080 Ti
Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End		
Athlon II / Phenom II	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T							
FX	4100	4170	6300	8350							
AMD Ryzen			3 2200G	3 1300X	5 2400G	5 1500	5 1600(X)	5 2600(X)	7 1700(X)	7 1800X	7 2700(X)
Core i »Haswell-R.«							i5 4460	i5 4590	i5 4690K	i7 4790	i7 4790K
Core i »Skylake«							i5 6400	i5 6500	i5 6600	i7 6600K	i7 6700(K)
Core i »Kaby Lake«				Pentium G4560			i5 7400	i5 7500	i5 7600	i5 7600K	i7 7700(K)
Core i »Coffee Lake«				Pentium G5400			i5 8400	i5 8500	i5 8600	i5 8600K	i7 8700(K)
											i9 9900K

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse könnt ihr moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

GRAFIKKARTEN

BIS 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **KFA² GeForce GTX 1060 OC 6G**
► 235 € ► — ► bit.ly/2wU11mp
schnell, kaum hörbar / GeForce GTX 1060 / 6,0 GByte

► **Gigabyte GTX 1050 Ti G1 Gaming**
► 195 € ► online ► bit.ly/2gTHORg
schnell, sehr leise / GeForce GTX 1050 Ti / 4,0 GByte

► **Asus Cerberus GTX 1050 Ti OC** **UPDATE**
► 200 € ► — ► —
schnell, leise / GeForce GTX 1050 Ti / 4,0 GByte

► **Gigabyte RX 560 Gaming OC Rev.2** **UPDATE**
► 155 € ► online ► bit.ly/2hyHWVh
recht schnell, leise / Radeon RX 560 / 4,0 GByte

► **Palit GTX 1050 StormX 3GB**
► 145 € ► — ► bit.ly/2wVYjs3
recht schnell, leise / GeForce GTX 1050 / nur 3,0 GByte

GRAFIKKARTEN

AB 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **MSI RTX 2070 Armor 8G**
► 540 € ► online ► bit.ly/2fQY2Rf
extrem schnell, leise / RTX 2070 / 8,0 GByte

► **Palit GeForce GTX 1070 Game Rock** **UPDATE**
► 450 € ► online ► bit.ly/1PoacF
extrem schnell, sehr leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **MSI GeForce GTX 1070 Armor OC** **UPDATE**
► 410 € ► — ► bit.ly/2osKD7U
extrem schnell, leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **PowerColor RX 580 Red Dragon V2** **UPDATE**
► 210 € ► — ► —
sehr schnell, leise / Radeon RX 580 / 8,0 GByte

► **Gainward GeForce GTX 1060** **UPDATE**
► 260 € ► — ► bit.ly/2MFbmWQ
sehr schnell, leise / GTX 1060 / 6,0 GByte

PROZESSOREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Intel Core i7 8700K** **UPDATE**
► 430 € ► 12/2017 ► —
6 Kerne / 3,7 – 4,7 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / S1151

► **AMD Ryzen 7 2700X** **UPDATE**
► 320 € ► online ► —
8 Kerne / 3,7 – 4,3 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

► **AMD Ryzen 5 1600X** **UPDATE**
► 150 € ► 06/2017 ► bit.ly/1YFP1k2
6 Kerne / 3,6 – 4,0 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / AM4

► **Intel Core i5 8400** **UPDATE**
► 235 € ► online ► —
6 Kerne / 2,8 – 4,0 GHz / S1151

► **AMD Ryzen 3 1200**
► 80 € ► — ► —
4 Kerne / 3,1 – 3,4 GHz / freier Multi / AM4

CPU-KÜHLER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Noctua NH-U12S SE-AM4**
► 60 € ► — ► bit.ly/1Msl1g8
hochwertig verarbeitet, hohe Kühlleistung, leise

► **Scythe Mugen 5 Rev. B**
► 45 € ► — ► bit.ly/1IEZPQQ
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

► **Be Quiet Pure Rock**
► 30 € ► — ► bit.ly/108Fk9e
Clip-Befestigung für AM4, leise

► **EKL Ben Nevis Advanced**
► 30 € ► — ► bit.ly/2y7TYaa
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, leise

► **Arctic Cooling Freezer 13**
► 25 € ► — ► bit.ly/13cs0vq
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler

MÄUSE

BIS 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G403 Prodigy**
► 50 € ► online ► bit.ly/2xKcBQs
Optisch 12.000 dpi, sehr hochwertige Tasten, nur rechte Hände

► **Logitech G402 Hyperion Fury**
► 40 € ► online ► bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

► **Roccat Kone Pure SE**
► 35 € ► — ► —
Optisch 5.000 dpi, sieben Tasten, nur rechte Hände

► **Sharkoon Drakonia Black**
► 35 € ► online ► bit.ly/1DmgoRw
Laser 8.700 dpi, Gewichte, Makros, nur rechte Hände

► **Microsoft Classic IntelliMouse**
► 30 € ► 03/2018 ► bit.ly/2KCWn2f
Optisch 3.200 dpi, 5 Tasten, nur rechte Hände

MÄUSE

AB 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Razer Deathadder Elite**
► 65 € ► — ► bit.ly/1wHEKfd
Optisch 16.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

► **Zowie FK1**
► 65 € ► — ► bit.ly/1W4SH6c
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände

► **Logitech G305**
► 55 € ► online ► bit.ly/1IHHYsp
Optisch 12.000 dpi, sehr schnelle Funkverbindung

► **Logitech G502 Proteus Spectrum**
► 55 € ► online ► bit.ly/1BnWII
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

► **Logitech G603 Lightspeed**
► 55 € ► online ► bit.ly/2hzixSJ
Optisch 12.000 dpi, kabellos, nur rechte Hände

TASTATUREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G810** **UPDATE**
► 125 € ► online ► bit.ly/1uvioDE
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

► **Steelseries Apex M500**
► 85 € ► — ► bit.ly/2GYTOZx
mechanisch (MX rot), Makros, Profile

► **Cherry MX-Board 3.0**
► 65 € ► online ► bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhohler Hub, MM-Tasten

► **Logitech Prodigy G213**
► 50 € ► online ► bit.ly/2IMqfvd
Rubberdome, Makros, Multimedia-Tasten

► **Sharkoon Skiller Mech SGK1**
► 45 € ► online ► bit.ly/2fRtzc9
mechanisch (Kaili nach Wahl), Beleuchtung, Auflage

HEADSETS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Sennheiser Game One**
► 170 € ► online ► bit.ly/2ylrxg2
Stereo, offene Bauweise, extrem komfortabel

► **Kingston HyperX Cloud II**
► 90 € ► online ► bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, USB (opt.), sehr komfortabel

► **Creative Sound BlasterX H5 TE**
► 75 € ► online ► bit.ly/2cdG3IH
Stereo, halboffene Bauweise, Smartphone-Option

► **Lioncast LX 50**
► 60 € ► online ► bit.ly/40pGHiy
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

► **Logitech G231**
► 50 € ► — ► bit.ly/2wV00zq
Surround, geschlossen, solider Klang

MONITORE

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Asus ROG Swift PG348Q**
► 950 € ► online ► bit.ly/85yTSSd
34 Zoll / 3440x1440 / 100 Hz / IPS-Panel / G-Sync

► **Asus MG279Q** **UPDATE**
► 450 € ► — ► bit.ly/1MebF5H
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

► **Samsung U28E590D**
► 280 € ► — ► bit.ly/2xFG0uP
28 Zoll / 3840x2160 / 60 Hz / TN-Panel / FreeSync

► **AOC g2460Fq**
► 210 € ► — ► bit.ly/1Nzfzmb
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

► **Iiyama ProLite X2483HSU B3**
► 135 € ► — ► bit.ly/2xFWISW
24 Zoll / 1920x1080 / 75 Hz / MVA-Panel

SSDs

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Samsung SSD 860 Pro**
► 160 € ► — ► bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GByte / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

► **SanDisk Ultra 3D**
► 100 € ► — ► bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 500 GByte / 5 Jahre Garantie

► **Samsung SSD 860 Evo**
► 50 € ► — ► bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GByte / Wartungs-, Klon-Tool

► **Crucial MX500**
► 45 € ► — ► bit.ly/1LAj5gI
SATA3 / 250 GByte / 3 Jahre Garantie

► **SanDisk Plus**
► 30 € ► — ► bit.ly/2g0Njvk
SATA 3 / 120 GByte / 3 Jahre Garantie

GAMEPADS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Xbox One Wireless+Adapter**
► 60 € ► — ► bit.ly/2xL6cVI
präzise, angenehme Oberflächen, kabellos per Bluetooth

► **Microsoft Xbox One Controller**
► 45 € ► online ► bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger, Kabel

SOUNDKARTEN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Creative Sound Blaster ZxR**
► 190 € ► online ► bit.ly/2gUeDTn
hervorragender Klang, Surround-Simulation

► **Creative Sound Blaster Z (bulk)**
► 65 € ► online ► bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

LENKRÄDER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech Driving Force G920**
► 230 € ► — ► bit.ly/2gfdtmN
sehr präzise, umfangreiche Ausstattung, gut verarbeitet

► **Logitech G29 Driving Force**
► 225 € ► — ► —
präzise, gutes Force Feedback

JOYSTICKS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Thrustmaster T.16000M HOTAS**
► 115 € ► — ► bit.ly/2g4bnle
sehr präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

► **Logitech Extreme 3D Pro**
► 45 € ► — ► bit.ly/1tFxyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

GameStar digital

Alle GameStar-Hefte und Videos in unserer App „GameStar Kiosk“ kaufen und als E-Paper auf Tablet und Smartphone sofort und überall lesen.



EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper



*Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter www.gamestar.de/shop. Kein Archivzugriff beim Abokauf über Google Play oder Apple App Store. GameStar erscheint im Verlag Webmedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John. Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Die Vorletzte

PROJEKT 76



Nein, so richtig zündet das Konzept von Bethesda's Fallout 76 bislang nicht. Es würde uns nicht wundern, wenn deshalb ähnliche Projekte wie diese hier in der Schublade verschwinden würden. Von Markus Schwerdtel

THE WITCHER 76[®] - ENHANCED EDITION -

Das kommt davon, wenn man in der Alchemiestunde nicht aufpasst: Bei einem fehlgeschlagenen Experiment brennt die Hexer-Uni Kaer Morhen bis auf die Grundmauern nieder, das ganze Umland wird verseucht. Und der Hexer-Jahrgang '76 ist schlagartig schul- und heimatlos. Als einer der zwangsexmatrikulierten Studenten machen wir uns auf die Reise durch das dank des Experiments entvölkerte

Velen. Tiere und Monster haben die Katastrophe irgendwie überlebt und machen uns das Leben schwer. Zum Glück können wir aus gefundenen und gebastelten Rohstoffen Tavernen und Liebesnester bauen. Wofür die gut sein sollen, wo doch auch alle Wirte und potenzielle Partnerinnen von der Explosion dahingerafft wurden, haben sich die Entwickler noch nicht überlegt. »Solche Details klären wir später, das ist schließlich ein lebendiges Projekt«, erklärt uns der Chef-Designer Marcin Iwiński schulterzuckend. »Da weiß man am Anfang nie, was hinten rauskommt.« Sehr gut überlegt haben sich die Macher allerdings die Monetarisierung des laufenden Spiels: Der Betrieb soll ausschließlich über den Verkauf von Narbentexturen und Haarbleiche für die Spielfiguren finanziert werden.

MINECRAFT 76

Seit 2014 gehört Minecraft zum Microsoft-Konzern. Gleich nach der Übernahme haben sich führende Mitarbeiter in einem Konferenzraum eingeschlossen, um über die Zukunft des Spiels nachzudenken, das den Fortbestand bis 2076 sichern soll. Das bahnbrechende neue Konzept von Minecraft sieht so aus: Der Spieler erwacht ohne

Gedächtnis und Ausrüstung mitten in der Wildnis. Aus Baumstämmen gewinnt er Holz und erschafft so Werkzeuge. Nach und nach findet man neue Rohstoffe und verbessert seine Ausrüstung. Das ist auch nötig, um gegen die Monster und Tiere zu bestehen, die vor allem nachts das Land durchstreifen. Zum Glück lassen sich Unterstände und sogar richtig imposante Gebäude errichten, dank Multiplayer-Fokus sogar im Team. Natürlich gibt es Survival-Aspekte. Nur wer regelmäßig isst und trinkt, erhält seine Gesundheit. Wir haben keine Ahnung, wie die Teufelskerle bei Microsoft auf diese irren Ideen gekommen sind, aber wir sind fest überzeugt: Das wird ein Hit!

Sid Meier's CIVILIZATION 76[™]

»Nur noch eine Runde!« Welcher Civ-Spieler kennt das nicht? Blöd für die Macher: Wer sich das Spiel einmal gekauft hat, spielt oft jahrelang, ohne jemals wieder Geld dafür auszugeben. Kein Wunder also, dass auch Firaxis über ein lukratives Civ as a Service nachdenkt und bereits das Konzept für Civilization 76 parat hat. Darin

siedeln wir auf einer reinen Multiplayer-Karte vom Jahr 76 n. Chr. Richtung Zukunft. NPCs gibt es keine, menschliche Mitspieler übernehmen im umfangreichen Diplomatie-Part die Rolle der anderen Staatenlenker. Blöd nur, dass Dialoge nicht per Chat, sondern nur mit Emoticons möglich sind. Die kann man allerdings aufgrund der serientypischen Fuzzelgrafik kaum erkennen – da sind Missverständnisse vorprogrammiert! Die Optik ist auch der Grund, warum es mit der Monetarisierung hapern dürfte: Was nützt die schönste Kosmetik wie neue Uniformen und Waffen, wenn sie an den winzigen Einheiten kaum zu sehen sind? Größter Nervpunkt sind aber die ewig langen Partien durch das Warten auf gegnerische Züge. Möglicherweise ist Rundenstrategie as a Service einfach Quatsch.

Landwirtschafts- Simulator 76

Ältere Landwirte wissen es noch: 1976 war ein Jahr der Dürre und der Missernten. Dramatische 30 Prozent Einbuße gab es bei der Kartoffelernte, den Bauern vertrocknete das Getreide auf den Feldern. Mitten hinein in dieses dramatische Szenario wirft uns der Landwirtschafts-

Simulator 76. Als Mitglied der Bauernbrigade Vereinte Internationale Ernte-Helfer, kurz VIEH, sorgen wir zusammen mit den anderen Mitspielern dafür, dass die Welt nicht hungern muss. Wir wählen eine Klasse (Säer, Gießer, Ernter, Drescher oder Schlepper) und koordinieren uns mit den Mitbauern – in Sachen Kommunikation ist der LWS 76 dem großen Vorbild Fallout mindestens ebenbürtig. Und auch die Monetarisierung flutscht dank unzähliger Traktor-Skins und landwirtschaftlicher Zusatzgeräte quasi wie von selbst. »Das Spiel rentiert sich hundertfach«, freut man sich beim Schweizer Entwickler Giants. »Unsere Fans sind es seit Jahren gewohnt, für jeden mistigen Mähdscher eine Heidenkohle auszugeben. Was glaubt ihr, wie jetzt die Kohle sprudelt?« Keine Spur von Dürre also in der Schweiz.

Die GameStar-Ausgabe 02/2019 erscheint am 23.1.2019.



- 1 The Division 2** PREVIEW
Wir reisen nach Malmö und schießen uns probeweise durch Washington D.C., bevor The Division 2 im März erscheint.
- 2 Das war 2018** REPORT
In unserem großen Jahresrückblick ziehen wir Bilanz. Welche Bedeutung hat 2018 für die Branche?
- 3 So wird 2019** REPORT
Der Blick nach vorne: Das bringt das kommende Jahr. Dieses Mal vielleicht ohne VR-Prognosen. Vielleicht.
- 4 Report: Der digitale Weltkrieg** REPORT
Warum sind Kriegsszenarien ein solch zentrales Thema in Computerspielen? Wir zeigen die Gründe für den Erfolg.

IMPRESSUM

Vergab	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600 E-Mail: info@gamestar.de
Geschäftsführer	Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags
Chefredakteur	Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter	Sandro Odak – Anschrift des Verlags
Registergericht	Amtsgericht München Handelsregisternummer: HR B 218 859 USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61
Adresse	Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PletSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)
Druck und Beilagen	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600 LSC Communications Europe Sp. z o.o., ul. Obr. Modlina 11 • 30-733 Kraków, Technicolor Polska Sp. z o.o., Prografix Sp. z o.o.

REDAKTION

Redaktion GameStar	Anschrift des Verlags Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de
Head of Webedia Gaming	René Heuser
Director Sales	Ralf Sattelberger
Chefredakteur	Heiko Klinge
Chefredaktion	Michael Graf, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager	Yassin Chakhchoukh
Produktionsleitung	Aline Wallasch
Redaktion	Florian Klein (ltd.), Petra Schmitz (ltd.), Sandro Odak (ltd.), Peter Bathge, Philipp Elsner, Daniel Feith, Dimitry Halley, Holger Harth, Michael Herold, Stefan Köhler, Christoph Liedtke, Nils Raettig, Johannes Rohe, Robin Rührer, Kai Schmidt, Stefan Seiler, Maurice Weber
Social Media	Wei Leisen, Laila Schmidt
Director Business Development	Daniel Visarius
Medien-Produktion	Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Natascha Becker, Michael Obermeier, Christian Schneider, Tobias Drexel
Layout und Design	Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck, Christian Müller
Redaktionsassistent	Nicole Zeugner, Veronika Brestenska
Lektorat	Bettina Wilding
Freie Mitarbeiter	Martin Deppe, Harald Fränkel, Manuel Fritsch, Denis Gießler, Heinrich Lenhardt, Sascha Penzhorn, Henner Thomsen
Fotos	Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens scanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop
Kunden-Support	Jakob Eckert E-Mail: kundenservice@gamestar.de Telefon: +49 89 244 136-606
Jetzt bestellen	www.gamestar.de/shop XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 € (Studenten: 69,- €) Österreich und sonstiges Ausland: 89,- € (Studenten: 79,- €) Schweiz: 129,- SFR (Studenten: 109,- SFR) Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abo ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDE33
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern	DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	Ralf Sattelberger (ltd.) (-730) Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731), Martin Schmaus (-735), Christoph Walter (-734)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten	HypoVereinsbank München IBAN: DE17 7002 0270 0105 6610 67 SWIFT: HYVDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand	München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



**GameStar und alle Sonderhefte
auf allen Tablets und Smart-
phones mit iOS oder Android**

Lest die digitale GameStar schon einige Tage
vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:



Xtreme Gamer PC HI-TECH FOR GAMERS XMAS SPECIAL EDITION

mit

AMD Ryzen 5 2600 Hexa-Core

16 GB DDR4 RAM

250 GB SSD + 1 TB HDD

PALIT GeForce RTX 2070 Dual

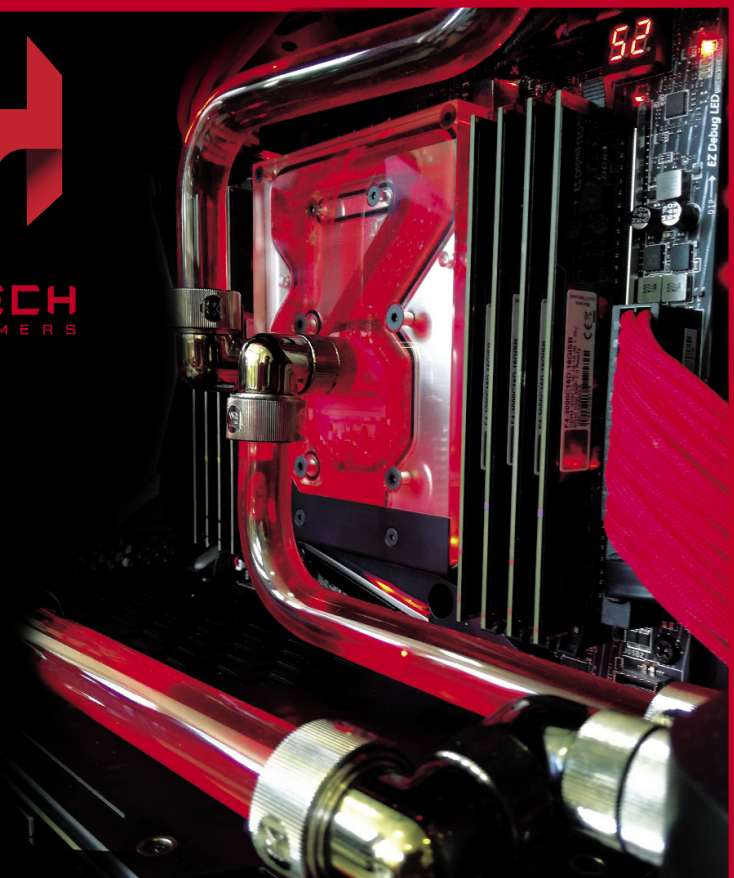
MS Windows 10 Professional 64Bit



ABCHECKEN!



HI-TECH
FOR GAMERS



HI-TECH FOR GAMERS HIGH-END GAMING PCs



hitech_gamer



Hitechpcs



HITECHgamer



hitech_gamer



+43 677 62602544

Mehr Informationen unter
www.hitech-gamer.com
oder in unseren
community channels



AIRAZOR

by **LCPOWER™**



einstellbare
RGB-Farben

bis zu DPI
5000 CPI

programmierbare
DPI/CPI-Einstellung

125
500
1000 **Hz**

3 Polling-Rate-
Einstellungen



5 programmierbare
Maustasten



Gaming-Maus - m810RGB

Gaming-Maus-Pad - mPAD-RGB

Erlebe AiRazor, die neue, hochwertige Gaming-Produktreihe aus dem Hause LC-Power!

AiRazor bietet Dir die modernste Technik gepaart mit hochwertigen Materialien, die keine Wünsche offen lassen!

Sei es eine perfekte Kühlung für dein System, ein ultrapräzises Handling bei der nächsten Gaming-Session oder einfach ein edles Design, welches der absolute Hingucker bei jeder LAN-Party ist, dies alles bietet Dir AiRazor!

AiRazor - Entwickelt von Enthusiasten für Enthusiasten!



Gaming-Gehäuse



mechanische Gaming-Tastaturen



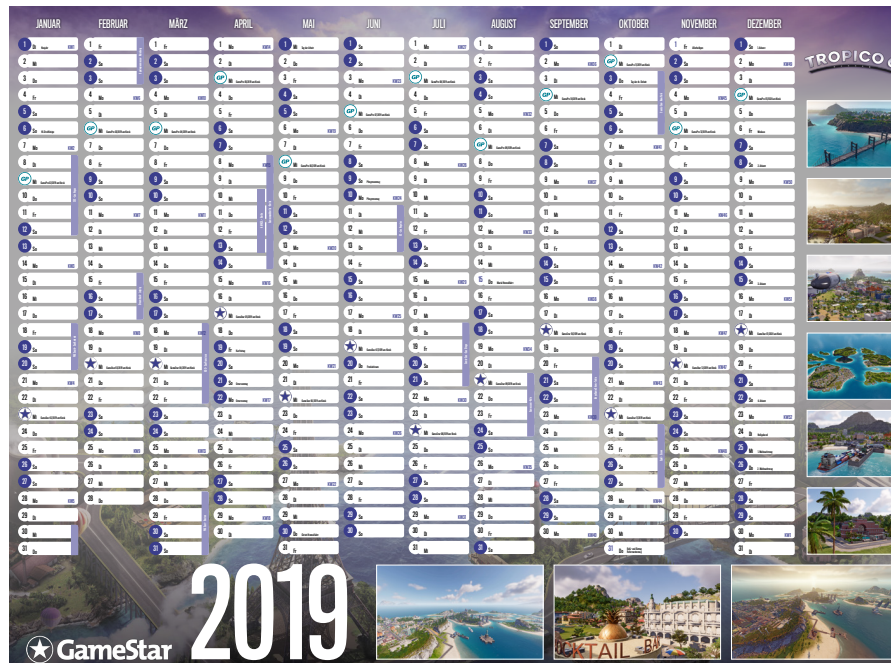
Gaming-Gehäuselüfter



Find us on Facebook
[facebook.com/lcpower.germany](https://www.facebook.com/lcpower.germany)

www.lc-power.com

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei: Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch



**Auf den nächsten Seiten sind
die Poster in groß zu sehen.**



1	Di	Neujahr	KW1
2	Mi		
3	Do		
4	Fr		
5	Sa		
6	So	II. Jani Festtage	
7	Mo		KW2
8	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
10	Do		
11	Fr		
12	Sa		
13	So		
14	Mo		KW3
15	Di		
16	Mi		
17	Do		
18	Fr		
19	Sa		
20	So		
21	Mo		
22	Di		
23	Sa		
24	Do		
25	Fr		
26	Sa		
27	So		
28	Mo		
29	Di		
30	Mi		
31	Do		

1	Fr		
2	Sa		
3	So		
4	Mo		KW6
5	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
7	Do		
8	Fr		
9	Sa		
10	So		
11	Mo		KW7
12	Di		
13	Mi		
14	Do		
15	Fr		
16	Sa		
17	So		
18	Mo		KW8
19	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
21	Do		
22	Fr		
23	Sa		
24	So		
25	Mo		KW9
26	Di		
27	Mi		
28	Do		
29	Fr		
30	Sa		
31	Do		

1	Fr		
2	Sa		
3	So		
4	Mo		KW10
5	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
7	Do		
8	Fr		
9	Sa		
10	So		
11	Mo		KW11
12	Di		
13	Mi		
14	Do		
15	Fr		
16	Sa		
17	So		
18	Mo		KW12
19	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
21	Do		
22	Fr		
23	Sa		
24	So		
25	Mo		KW13
26	Di		
27	Mi		
28	Do		
29	Fr		
30	Sa		
31	So		

1	Mo		KW14
2	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
4	Do		
5	Fr		
6	Sa		
7	So		
8	Mo		KW15
9	Di		
10	Mi		
11	Do		
12	Fr		
13	Sa		
14	So		
15	Mo		KW16
16	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
18	Do		
19	Fr		
20	Sa		
21	So		
22	Mo		
23	Di		
24	Mi		
25	Do		
26	Fr		
27	Sa		
28	So		
29	Mo		KW18
30	Di		
31	So		

1	Mi		
2	Do		
3	Fr		
4	Sa		
5	So		
6	Mo		KW19
7	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
9	Do		
10	Fr		
11	Sa		
12	So		
13	Mo		KW20
14	Di		
15	Mi		
16	Do		
17	Fr		
18	Sa		
19	So		
20	Mo		KW21
21	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
23	Do		
24	Fr		
25	Sa		
26	So		
27	Mo		
28	Di		
29	Mi		
30	Do		
31	Fr		

1	Sa		
2	So		
3	Mo		KW23
4	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
6	Do		
7	Fr		
8	Sa		
9	So		
10	Mo		KW24
11	Di		
12	Mi		
13	Do		
14	Fr		
15	Sa		
16	So		
17	Mo		KW25
18	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
20	Do		
21	Fr		
22	Sa		
23	So		
24	Mo		KW26
25	Di		
26	Mi		
27	Do		
28	Fr		
29	Sa		
30	So		
31	Mi		

1	Mo		
2	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
4	Do		
5	Fr		
6	Sa		
7	So		
8	Mo		KW28
9	Di		
10	Mi		
11	Do		
12	Fr		
13	Sa		
14	So		
15	Mo		KW29
16	Di		
17	Mi		
18	Do		
19	Fr		
20	Sa		
21	So		
22	Mo		KW30
23	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
25	Do		
26	Fr		
27	Sa		
28	So		
29	Mo		KW31
30	Di		
31	Mi		

1	Do		
2	Fr		
3	Sa		
4	So		
5	Mo		KW32
6	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
8	Do		
9	Fr		
10	Sa		
11	So		
12	Mo		KW33
13	Di		
14	Mi		
15	Do		
16	Fr		
17	Sa		
18	So		
19	Mo		KW34
20	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
22	Do		
23	Fr		
24	Sa		
25	So		
26	Mo		KW35
27	Di		
28	Mi		
29	Do		
30	Fr		
31	Sa		

1	So		
2	Mo		KW36
3	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
5	Do		
6	Fr		
7	Sa		
8	So		
9	Mo		KW37
10	Di		
11	Mi		
12	Do		
13	Fr		
14	Sa		
15	So		
16	Mo		KW38
17	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
19	Do		
20	Fr		
21	Sa		
22	So		
23	Mo		KW39
24	Di		
25	Mi		
26	Do		
27	Fr		
28	Sa		
29	So		
30	Mo		KW40
31	Do		

1	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
3	Do		
4	Fr		
5	Sa		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
7	Mo		KW41
8	Di		
9	Mi		
10	Do		
11	Fr		
12	Sa		
13	So		
14	Mo		KW42
15	Di		
16	Mi		
17	Do		
18	Fr		
19	Sa		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
21	Mo		KW43
22	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
24	Do		
25	Fr		
26	Sa		
27	So		
28	Mo		KW44
29	Di		
30	Mi		
31	Do		

1	Fr		
2	Sa		
3	So		
4	Mo		KW45
5	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
7	Do		
8	Fr		
9	Sa		
10	So		
11	Mo		KW46
12	Di		
13	Mi		
14	Do		
15	Fr		
16	Sa		
17	So		
18	Mo		KW47
19	Di		
GP	Mi	Gaußjahr 122019 am Ruck	
21	Do		
22	Fr		
23	Sa		
24	So		
25	Mo		KW48
26	Di		
27	Mi		
28	Do		
29	Fr		
30	Sa		
31	Do		

1	So		1. Advent
2	Mo		
3	Di		
GP	Mi		Gaußjahr 112020 am Ruck
5	Do		
6	Fr		Heiliges
7	Sa		
8	So		2. Advent
9	Mo		
10	Di		
11	Mi		
12	Do		
13	Fr		
14	Sa		
15	So		3. Advent
16	Mo		
17	Di		
GP	Mi		Gaußjahr 112020 am Ruck
19	Do		
20	Fr		
21	Sa		
22	So		4. Advent
23	Mo		
24	Di		Heiligabend
25	Mi		1. Weihnachtstag
26	Do		2. Weihnachtstag
27	Fr		
28	Sa		
29	So		
30	Mo		
31	Di		

TROPICO 6



TROPICO 6



www.kalypsomedia.com

kalyps©