Exklusive Abo-Edition 5,99 EURO | 6,99 EURO (XL-Version)

Die ganze Welt der PC-Spiele

# GameStar

MÄRZ 03/2019



AIRAZOR™

RGB



# RAMBOT

## GAMING 998B

Erleben Sie RAMBOT, den neuen, hochwertigen Gaming-ATX-Tower aus dem Hause AiRazor!
RAMBOT bietet Ihnen die modernste Technik gepaart mit hochwertigen Materialien, die keine Wünsche offen lassen!

- 2x USB 3.0-Port
- Seitenteil aus getöntem Hartglas
- Design-Frontpanel
- 4x 120mm-RGB-Rainbow-Gehäuselüfter
- inklusive Fernbedienung zur Farbsteuerung
- Radiator bis zu 360 mm montierbar (Radiator optional erhältlich)

RAMBOT - Entwickelt von Enthusiasten für Enthusiasten!

www.lc-power.com

AiRazor-Produkte u.a. erhältlich bei: Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch

# DVD-Inhalt 03/2019

DVDs und Vollversion sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe.

Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle032019

## VOLLVERSION

Die Vollversion ist **nicht** auf den Datenträgern enthalten. Key der Codekarte auf **gamestar.de/codes** eintragen und gegen Spiele-Key einlösen! Der Key ist nur bis zum 31.02.2020 einlösbar.




### SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

Unsere Vollversion werden auch Menschen mögen, die Echtzeittaktik wie Commandos und Desperados bisher höchstens vom Hörensagen kennen. Man muss nur auf cleveres Gamedesign, sympathische Charaktere und das entscheidende Quäntchen Dramatik stehen – und schon ist man Shadow Tactics verfallen. Das Spiel entführt uns ins feudale Japan, wir tüfteln mit den Fähigkeiten von fünf Helden, um ein großangelegtes Komplott gegen den amtierenden Regenten zu verhindern. Die Maps bieten dabei Raum für unterschiedlichste Vorgehensweisen, Shadow Tactics weiß auch gegen Ende noch zu überraschen.



## VIDEOS

### PREVIEWS

**Blockbuster 2019**
**Geheimtipps 2019**
**The Division 2**
**Anno 1800**
**Tropico 6**

### TESTS

**Mutant Year Zero: Road to Eden**
**Dusk**
**Parkitect**

### SPECIALS

**Rückblick 03/2009**
**Legendär schlecht: Ring des Nibelungen**
**Hinter den Kulissen von Gog.com, Teil 2 - »Die Suche nach Rechte-Inhabern ist wie Stalking«**
**Freesync mit Geforce**

## DVD-HIGHLIGHTS




### ANNO 1800

Wir haben das Aufbauspiel lange gespielt und verraten euch die Stärken und die (noch vorhandenen) Schwächen.




### HINTER DEN KULISSEN VON GOG.COM, TEIL 2

Wir haben Gog.com besucht, um zu erfahren, wie schwierig es ist, alte Spiele auf neue Rechner zu bekommen.




### RÜCKBLICK 03/09

Wir erinnern uns an F.E.A.R. 2, Burnout Paradise, Dawn of War 2 und an Mirror's Edge.

# DVD-XL-Inhalt 03/2019

## XL-HIGHLIGHTS

## VIDEOS

### HD-PREVIEWS

**Die besten Actionspiele 2019 • Die besten Strategiespiele 2019 • Die besten Rollenspiele 2019**
**Die besten Shooter 2019 • Die schönsten Spiele 2019**
**Far Cry: New Dawn**
**Metro: Exodus**
**Hytale**
**Spellforce 3: Soul Harvest**

### HD-TESTS

**Ace Combat 7**
**Celeste**
**Geforce RTX 2060**
**Insomnia: The Ark**
**Vaporum**

### HD-SPECIALS

**Meinung: Destiny ohne Activision gleich alles gut?**
**Die Kunst des perfekten Schwierigkeitsgrads**
**Die Muss-Spiele von 2018**



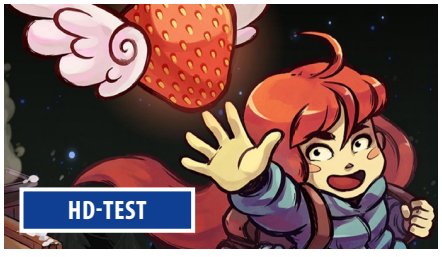

### DER PERFEKTE SCHWIERIGKEITSGRAD

Gibt es eine ideale Balance von Anspruch und Spielfluss?




### ACE COMBAT 7

Die traditionsreiche Flugaction dreht eine neue Runde.

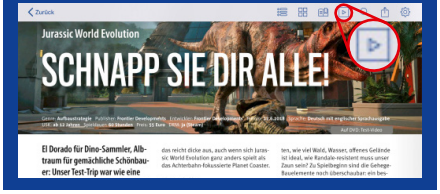



### CELESTE

Das Jump&Run ist eines der wichtigsten Spiele von 2018.

### 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.



CORSAIR

/CORSAIR

# THREE NEW WAYS TO WIN

CUE
A CORSAIR INTERFACE

Erlebe atemberaubende Lichteffekte mit CORSAIR iCUE

KOMPATIBEL ZU WINDOWS® 7, 8.1 UND 10



## IRONCLAW RGB

**FPS/MOBA-GAMING-MAUS**

Die CORSAIR IRONCLAW RGB Gaming-Maus bietet einen angepassten Pixart PMW3391-Sensor mit beeindruckenden 18.000 DPI in einem 105 g leichten Gehäuse sowie eine robuste profilierte Form, die speziell für größere Hände entwickelt wurde und der Form der Handfläche angepasst ist.



## HARPOON RGB WIRELESS

**KABELLOSE GAMING-MAUS**



Entscheiden Sie mit der CORSAIR HARPOON RGB WIRELESS Gaming-Maus, wie Sie zocken möchten: Verbinden Sie Ihren PC wahlweise über die hyperschnelle Sub-1-ms-SLIPSTREAM CORSAIR WIRELESS-TECHNOLOGIE, über Bluetooth oder per USB-Kabel. Der festeingebaute Akku lässt sich bequem per USB-Kabel aufladen.

SLIPSTREAM
CORSAIR WIRELESS TECHNOLOGY



## M65 RGB ELITE

**ANPASSBARE FPS-GAMING-MAUS**

Die anpassbare CORSAIR M65 RGB ELITE-Gaming-Maus ist die bislang technisch ausgereifteste FPS-Gaming-Maus von CORSAIR. Sie bietet einen stabilen Aluminiumrahmen, besitzt ein einstellbares Gewichtssystem sowie einen angepassten Pixart PMW3391-Sensor mit 18.000 DPI.

MEHR ERFAHREN UNTER
CORSAIR.COM/DE



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

# EDITORIAL

## Hey, hey, hey! Hier kommt Apex!

Wenn wir einen unserer Redakteure auf Reisen schicken, wollen wir in der Regel ganz, ganz, ganz genau wissen, was ihn am Ziel erwartet. Erst recht, wenn es zeitaufwändig in die USA geht. Deshalb stellen wir den veranstaltenden Publishern jede Menge Fragen: Kann man selbst Videomaterial anfertigen, gibt es vor Ort Interview-Gelegenheiten, wie lange und auf welcher Hardware wird gespielt? Vor allem aber ist für eine Reisegenehmigung natürlich ausschlaggebend, welches Spiel denn überhaupt gezeigt wird! Just diese letzte Frage kann uns Electronic Arts nicht beantworten, als die Firma Ende Januar zu einem Anspiel-Event nach Los Angeles einlädt. Ein umfangreicher Shooter vom Entwickler Respawn soll gezeigt werden, mehr will man nicht verraten. In freudiger Erwartung eines Titanfall-Spinoffs steigt Kollege Dimitry Halley schließlich ins Flugzeug. Zwei Tage später erreicht Dimis Chef Sandro eine entgeisterte Sprachnachricht aus L.A.: Das Spiel heißt Apex Legends und ist im Titanfall-Universum angesiedelt – so weit, so erwartbar. Aber es ist ein Free2Play-Shooter und es kommt schon – Überraschung – fünf Tage nach dem Anspiel-Event raus!

Für uns heißt das, schleunigst unsere Testmaschinerie in Bewegung zu setzen. Denn F2P hin oder her, ein neuer Respawn-Shooter muss getestet werden! Allerdings ist es bis zum Redaktionsschluss nicht mehr drin, Apex Legends eine finale Wertung zu verpassen. Um etwaige Balance-Probleme aufzudecken, müssen wir einfach länger spielen. Deshalb findet ihr jetzt ab Seite 54 einen Vorabtest mit unseren ersten Eindrücken zum Spiel. Die endgültige Wertung liefern wir auf www.gamestar.de nach, sobald wir genug Partien gespielt haben.

### Recherche ist wichtig!

Ja, ungewöhnlich ist das Szenario unserer Titelstory Total War: Three Kingdoms durchaus, welcher Mitteleuropäer kennt sich schon so richtig gut mit dem mittelalterlichen China aus? Unser Kollege Martin Deppe besinnt sich für den Vorabtest des Strategiespiels (Seite 22) auf die eherne Journalistentugend der sauberen Recherche. Bravo!




**Weder Hype noch Hate**

Egal ob Apex Legends am Ende etwas taugt oder nicht, die kurze Zeit zwischen Ankündigung und Release ist extrem ungewöhnlich. Wollte uns Electronic Arts die bei anderen Spielen oft quälend lange Wartezeit auf die Veröffentlichung ersparen? Nein, vielmehr fürchtete man wohl eher wochenlange Anti-F2P-Shitstorms. Denn denen ist der Publisher mit seiner »Wir machen einen Battle-Royale-Team-Shooter. Free2Play. Hier ist er. Probiert ihn bitte einfach aus, bevor ihr motzt«-Strategie erfolgreich aus dem Weg gegangen. Falls Apex Legends scheitern sollte, liegt es zumindest nicht am negativen Echo im Vorfeld – sondern einzig und allein am Spiel selbst.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Markus

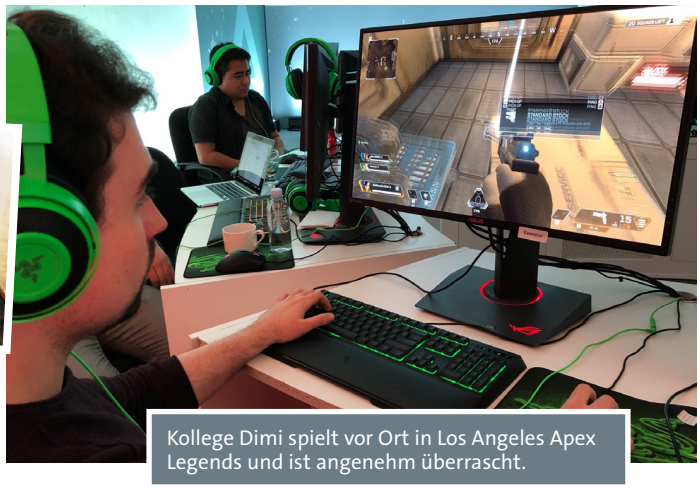






### Inhouse-Experten

In dieser Ausgabe werdet ihr über ein paar Redakteursgesichter stolpern, die sonst eher selten in der GameStar zu sehen sind. Denn für ein paar Artikel haben wir uns das Knowhow unserer Schwesterzeitschrift GamePro geholt: Kai Schmidt ist ausgewiesener Kenner der Mortal-Kombat-Reihe, seine Einschätzung zu Mortal Kombat 11 lest ihr ab Seite 38. Dennis Michel ist absolut furchtlos und deshalb der richtige Mann für den Test von Resident Evil 2 (Seite 48). GamePro.de-Chefin Rae Grimm verfolgt die Geschichte von Bioware schon seit Jahren intensiv. Folgerichtig stammt der Report über die Neuausrichtung des Studios (Seite 90) von ihr.



Kollege Dimi spielt vor Ort in Los Angeles Apex Legends und ist angenehm überrascht.

# INHALT



## Total War: Three Kingdoms

22 Unser exklusiver Vorabtest verrät: So spielen sich die starken Helden, die dauerhungrigen Armeen – und das neue Diplomatiesystem voller Sprengstoff.



## Anno 1800

28 Jetzt kennen wir die Stärken – und die Schwächen.



## Resident Evil 2

48 Die beste Neuauflage, die wir je gespielt haben.

### Titelstory

22 Total War: Three Kingdoms

### Previews

28 Anno 1800
34 Rage 2
38 Mortal Kombat 11
42 Dirt Rally 2.0
44 Outward

### Magazin

90 Wie sich Bioware neu erfindet
96 Der digitale Weltkrieg
102 Making of Baldurs's Gate
110 Google Trends 2018
112 Legendär Schlecht: Ring des Nibelungen

### Tests

48 Resident Evil 2
54 Apex Legends
58 Battlefleet Gothic: Armada 2
60 Ace Combat 7
64 Sunless Skies
68 Jon Shafer's At the Gates
70 A Fisherman's Tale
72 My Time at Portia
74 Onimusha Warlords
76 Tales of Vesperia
78 Bury Me, My Love
80 Atom RPG
82 Zone of the Enders: 2nd Runner
85 Killer7

### Hardware

116 Geforce RTX 2060
122 Ambilight für den PC
126 Einkaufsführer



## Rage 2

**34** Wir waren 90 Minuten wütend. Rage 2 macht vieles wahnsinnig richtig, schwächelt aber ausgerechnet in einer Paradedisziplin der Entwickler.




## Geforce RTX 2060

**116** Ist Nvidias neue Mittelklasse den stolzen Preis von 370 Euro wert und reichen ihre 6,0 GByte Videospeicher aus? Wir haben sie getestet.



## Apex Legends

**54** Was genau macht das Ding eigentlich anders als andere Battle-Royale-Spiele?

## Aktuell


**8** Epic Store: Ärger um Metro: Exodus
**8** C&C Remastered: Engine steht fest
**9** Quantic Dream: Wieder PC-Spiele?
**9** Atari 2600 & Minecraft: Speedrun-Rekord
**9** Atomic Heart: Chaotische Entwicklung
**10** Neue Intel 9000KF-CPUs
**10** Das Ende von Windows 7
**11** Ryzen 3000 mit mehr als acht Kernen?
**12** Termin-Update
**16** Kolumne: Schimpfwort Triple-A
**18** GameStars 2018


## Rubriken


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


## Spiele in dieser Ausgabe


A Fisherman's Tale ... Test ... 60
Ace Combat 7 ... Test ... 54
Anno 1800 ... Preview ... 28
Apex Legends ... Test ... 46
Atom RPG ... Test ... 86
Atomic Heart ... Aktuell ... 9
Baldur's Gate ... Magazin ... 102
Baldur's Gate 2 ... Magazin ... 102
Battlefleet Gothic: Armada 2 ... Test ... 52
Bury Me, My Love ... Test ... 30
C&C: Remastered ... Aktuell ... 8
Dirt Rally 2.0 ... Preview ... 42
Jon Shafer's At the Gates ... Test ... 38
Killer7 ... Test ... 87
Metro: Exodus ... Aktuell ... 8
Minecraft ... Aktuell ... 9
Mortal Kombat 11 ... Preview ... 38
My Time at Portia ... Test ... 62
Onimusha Warlords ... Test ... 86
Outward ... Preview ... 44
Rage 2 ... Preview ... 34
Resident Evil 2 ... Test ... 50
Ring des Nibelungen ... Magazin ... 112
Sunless Skies ... Test ... 22
Tales of Vesperia ... Test ... 87
Total War: Three Kingdoms ... Titelstory ... 22
Zone of the Enders: 2nd Runner ... Test ... 87

# AKTUELL

GEDACHT GESCHRAUBT GEHÖRT GEDACHT FEEDBACK GEZÄHLT GESPIELT GEDACHT GEZÄHLT GESCHRAUBT GEHÖRT GEDACHT FEEDBACK GESCHRAUBT GEHÖRT GESPIELT GEDACHT GESCHRAUBT FEEDBACK GEHÖRT

Epic Store

## Ärger um Metro



Metro: Exodus kommt statt über Steam über den neuen Epic Store. Das finden viele Vorbesteller nicht gut, es hagelt schlechte Bewertungen.

Mit einem solchen Ärger haben die Verantwortlichen sicher nicht gerechnet: Nach der Ankündigung des exklusiven Vertriebs der PC-Version von Metro: Exodus über den Epic Games Store entlädt sich der Frust der Steam-Vorbesteller gegen die Entscheidung. Schließlich kostet das Spiel bei Epic rund zehn Dollar weniger (leider nur in den USA). Und nicht ganz ohne Ironie wählen die User ausgerechnet Steam, um gegen einen Verkauf des dritten Metro-Titels über den Epic Store zu protestieren. Hunderte User haben auf Steam damit begonnen, die zwei ersten Teile Metro 2033 und Metro: Last Light mit negativen Bewertungen zu bombardieren. Bei der koordinierten Aktion – Review Bombing genannt – sind in zwei Tagen jeweils 650 und 700 negative Kommentare zusammengekommen. Die Aktion wegen des kurzfristig abgesagten Steam-Releases hat noch einen zusätzlichen Beigeschmack: Epic Games möchte im eigenen Store eigentlich keine Nutzerwertungen haben und hat ein entsprechendes System erst auf vielfachen Nutzerwunsch angekündigt. Es bleibt aber optional – eben weil Epic-Chef Tim Sweeny Reviewbombing eindämmen möchte.

Fest steht zumindest, dass Exklusivtitel im Epic Games Store aktuell für ordentliche Reibung zwischen Publishern und der Gaming-Community sorgen, Metro: Exodus ist nur das aktuell prominenteste Beispiel. Auch unsere Community debattiert hitzig, unter den entsprechenden News-Meldungen auf GameStar.de sind bereits mehr als 1.300 Kommentare zusammengekommen. Andere Publisher dürften sich nun zweimal überlegen, ob die bessere Gewinnmarge von 88 Prozent bei Epic (gegenüber 70 Prozent bei Steam) den Wechsel rechtfertigt. Neben einigen Indie-Studios ist Ubisoft aktuell der prominenteste Vorreiter beim Schwenk von Steam auf den Epic Games Store, The Division 2 erscheint als erster Titel des französischen Publishers sowohl beim hauseigenen Uplay-Dienst als auch im Epic Games Store.

---

C&C Remastered

## Engine steht fest

Jim Vessella, Produzent bei Electronic Arts, verbreitet via Reddit ein paar Neuigkeiten. Der Projektverantwortliche für die Remaster von Command & Conquer und Alarmstufe Rot spricht über erste Entwicklungsdetails. Er weist dabei nochmal darauf hin, dass man das Gameplay der beiden Strategieklassiker remastern möchte, es werden keine Remakes. Fans kriegen die Originale also im neuen Gewand, jedoch keine moderne Interpretation der wegweisenden Titel der 90er (wie aktuell Resident Evil 2). Deswegen sei es wichtig, dass das Entwicklerteam den Original-Quellcode habe. Schließlich kann man so am besten nachvollziehen, wie sich beispielsweise Teslaspulen mechanisch verhalten, oder wie die legendär dämliche Sammler-KI funktioniert. Die gute Nachricht: Man habe »den Großteil« des Quellcodes von C&C und C&C: Alarmstufe Rot erhalten können. Die schlechte Nachricht: Ein Großteil bedeutet nicht alles, die Entwickler müssen also mit einem unvollständigen Bild arbeiten. Es ist leider so, dass bei Videospielentwicklern lange Zeit wenig auf korrekte Archivierung geachtet wurde. Für immer verloren ist beispielsweise der vollständige Quellcode von Half-Life, Blizzard fand wiederum die Goldmaster-CD von Starcraft bei einer Online-Auktion wieder. Damit man also bei jeder Nuance so nah wie möglich an die klassischen Spiele kommt, wird man Teile der C&C-Spiele rekonstruieren müssen. Glücklicherweise habe man die richtigen Entwickler dafür an der Hand, schließlich entstehen die Neuauflagen bei Petroglyph. Das sind nicht nur Echtzeitstrategie-Veteranen, der Großteil der Gründungsmitglieder sind Ex-Westwood-Mitarbeiter und haben die Reihe miterfunden. Petroglyph wird für die Entwicklung auch die eigene Engine verwenden: Mit der GlyphX-Engine hat Petroglyph bereits 3D-Spiele wie 8-Bit Armies und Grey Goo realisiert.



Noch gibt es kein echtes Bildmaterial vom C&C Remaster, schließlich hat man sich grade erst auf eine Engine für das Spiel festgelegt.

Quantic Dream

# Wieder PC-Spiele?

Auf dem PC kennt man Quantic Dream bislang nur durch die schon recht angestaubten Titel Omikron: The Nomad Soul (1999) und Fahrenheit (2005), danach veröffentlichte der Entwickler ausschließlich für Sonys PlayStation-Konsolen. Spiele wie Heavy Rain, Beyond: Two Souls oder Detroit: Become Human präsentieren sich als interaktive Filme mit vielen Entscheidungen und Quicktime-Events – und sind dadurch nicht jedermanns Sache. Zukünftige Quantic-Dream-Spiele könnten es jetzt aber auch auf den PC und andere Plattformen schaffen. Das kündigte das Studio nach einer finanziellen Beteiligung des großen chinesischen Online- und Gaming-Unternehmens NetEase an, das unter anderem bereits in Bungie (Destiny 2) investiert hat. Die Netease-Beteiligung soll Quantic Dream dabei helfen »die eigene Vision weiterzuentwickeln, mit neuen Ideen zu experimentieren und in neue Bereiche vorzustoßen, ohne seine Unabhängigkeit zu verlieren«. Da NetEase nur ein kleiner Anteil am Studio (der genaue Prozentsatz ist nicht bekannt) gehört, ändert sich auch nichts am Personal, der nicht unumstrittene CEO David Cage bleibt



Detroit: Become Human könnte der letzte Titel von Quantic Dream sein, der exklusiv für Sonys PlayStation 4 erschienen ist.

am Ruder. In China (und auch weltweit immer mehr) ist vor allem der mobile Spielemarkt interessant, was ihn auch für NetEase lukrativ macht. Auch bei Quantic Dream will man die Chance nutzen, die eigenen Spiele einem größeren Publikum zugänglich zu machen. Auch wenn der PC nicht direkt erwähnt wird, steht ein zukünftiges Entwickeln für unsere Lieblingsplattform damit zumindest im Raum. Quantic Dreams letztes Spiel, Detroit: Become Human, wurde insgesamt gut aufgenommen und verkaufte sich über zwei Millionen Mal.

Atari 2600 & Minecraft

# Speedrun-Rekord

Mit einem Bild pro Sekunde: So schnell läuft der funktionsfähige Atari-2600-Emulator, den der YouTuber SethBling in Minecraft zusammengebastelt hat. Der Emulator stellt eine verbesserte Version eines vorigen Projekts von SethBling dar, bei der es ihm gelungen ist, die Geschwindigkeit seines ersten Prototypen um das 250-fache zu steigern. Ein wirklich brauchbares Spielerlebnis bietet der Atari-Emulator in Minecraft freilich nicht – dafür ist er viel zu langsam. Relevant ist das Ganze aber trotzdem: Wie die US-Website Polygon berichtet, ist es SethBling gelungen, den offiziellen Weltrekord für das Atari-2600-Rennspielpiel Dragster zu knacken und eine Zielzeit von 5,57 Sekunden zu erreichen. Der Clou an der Sache: Weil der Emulator in Minecraft eben nur mit einem Bild pro Sekunde rechnet, brauchte SethBling für die Bestrunde 15 Minuten in Echtzeit. Dadurch, dass das Spiel deutlich langsamer läuft als im Original, ist es für SethBling auch kein Problem, den Boliden perfekt zu steuern. Trotzdem zählt seine Zeit nach den Regeln von speedrun.com – denen zufolge ist nämlich die Zeit im Spiel und nicht die Echtzeit entscheidend. Neben Dragster laufen auch eine Reihe anderer Titel für den Atari 2600 auf dem Emulator, etwa Donkey Kong. Wer SethBlings Bastelei gerne einmal selber ausprobieren möchte, kann das jederzeit tun: Der YouTuber hat die Minecraft-Welt mit dem Emulator zum Gratis-Download bereitgestellt.




Mit einem Emulator lassen sich Atari-2600-Spiele wie Donkey Kong direkt in Minecraft starten, sie laufen aber elend langsam.

Atomic Heart

# Chaotische Entwicklung



Atomic Heart hat einen ganz eigenen Stil, hinter den Kulissen soll es jedoch eher unordentlich aussehen.

Unbestätigten Gerüchten zufolge läuft bei der Entwicklung des Ego-Shooters Atomic Heart nicht alles rund. Ein russischer Blogger will aus anonymen Quellen innerhalb des Entwicklerstudios Mundfish von Problemen wissen. Angeblich gibt es keine festen Design-Richtlinien für Atomic Heart, die Macher seien orientierungslos. Das ist für einen Titel dieser Größenordnung ungewöhnlich, sogar Indies folgen in der Regel einem Designdokument. Dem Bericht zufolge setzen einzelne Entwickler ohne große Planung spontan Ideen aus anderen Spielen wie die Nahkampf-Finisher um. Mundfish habe außerdem zuletzt eine größere Anzahl an Beschäftigten entlassen. Von den verbliebenen Entwicklern kennen sich demzufolge nur wenige mit der Programmiersprache C++ und der für Atomic Heart verwendeten Unreal Engine 4 aus. Viele Aufgaben würden daher an Außenstehende übertragen (Outsourcing). Der CEO von Mundfish selbst habe keine Erfahrung in der Videospielbranche. Für den ersten Trailer zu Atomic Heart habe Mundfish stark getrickst, er zeige keine echten Spielszenen. Das jüngste Gameplay-Video sei dagegen echt, allerdings habe man hier bewusst Szenen ausgewählt und zusammengeschnitten. Den Bericht über die Probleme bei Atomic Heart sollte man mit Vorsicht genießen, wir raten zur Besonnenheit: Dass Spiele im Laufe ihrer Entwicklung Veränderungen erfahren oder die Entwickler andere Schwerpunkte setzen, ist nichts Ungewöhnliches – es kommt nur nicht an die Öffentlichkeit.

Trotz fehlender GPU zum selben Preis wie K-Modelle

# Neue Intel 9000KF-CPUs




Auf den Packungen der neuen Intel-Prozessoren ohne integrierte GPU ist der Hinweis »Discrete Graphics Required« zu lesen. Günstiger als die Modelle mit integrierter GPU sind sie allerdings bisher nicht.

Mit den sogenannten KF-Chips (genauer gesagt Core i9 9900KF, 9700KF, 9600KF und 9350KF.) hat Intel im Rahmen der CES 2019 eine Serie neuer Core-i-9000-CPUs angekündigt, die den normalen K-Chips wie dem Core i9 9900K oder Core i7 9700K vollkommen gleichen – bis auf ein kleines Detail: Die KF-CPUs verfügen im Gegensatz zu den bekannten K-Modellen nicht über eine funktionierende integrierte GPU. Wer jetzt glaubt, dass Intel die KF-Serie wegen der fehlenden Grafikeinheit zu einem günstigeren Preis auf den Markt bringt als die bisherigen K-Prozessoren, irrt allerdings: Denn laut ExtremeTech stimmen beide CPU-Serien zwar in allen sonstigen Belangen überein – bei der Taktrate, bei der TDP, dem DDR4-Support und dem Cache-Subsystem – trotz fehlender GPU gilt das aber zumindest bislang auch für den Preis.

ExtremeTech führt den Grund für diese Entscheidung seitens Intel auf zwei verschiedene Faktoren zurück: Zum einen auf Intels anscheinend ausreichend hohen Produktions-Output an 9000er-Chips mit fehlerhafter GPU. Zum anderen auf die hohe Nachfrage nach Core-i-9000-Prozessoren, die Intel nicht vollständig bedienen kann. Prozessoren, deren Grafikeinheit nicht funktioniert, könnten das abmildern, schließlich lassen sie sich zumindest noch als reine CPUs weiternutzen, wie es die meisten Spieler in Kombination mit einer zusätzlichen Grafikkarte ohnehin tun.

Auch der »neue« Core i5 9400F fällt in dieses Schema: Er verzichtet zwar auf die integrierte Grafikeinheit, ist zum Redaktionsschluss mit einem Preis von etwa 200 Euro aber genauso teuer wie der ebenfalls erst kürzlich angekündigte Core i5 9400 mit integrierter GPU. Der Vorgänger Core i5 8400 besitzt ebenfalls eine iGPU und taktet nur um 100 MHz niedriger, er fällt derzeit aber etwa zehn Prozent günstiger aus. Der einzige Vorteil für Endkunden durch die neuen Core-i-9000-Modelle scheint also darin zu bestehen, dass sie die Liefersituation etwas verbessern. Ob das mittelfristig auch für insgesamt niedrigere Preise sorgt, bleibt abzuwarten.

---

Das letzte Jahr mit Support läuft

# Das Ende von Windows 7



Anfang 2020 endet auch der erweiterte Support für Windows 7, selbst kritische Sicherheitslücken werden dann nicht mehr behoben.

Die Uhr für das nach wie vor beliebte Betriebssystem Windows 7 tickt, und in einem Jahr stellt Microsoft den Support komplett ein. Das bedeutet, dass es keinerlei Updates mehr geben wird, auch nicht für Sicherheitslücken, die nach dem 14. Januar 2020 noch gefunden werden sollten. Damit wird Windows 7 im Laufe der Zeit zu einem immer größeren Sicherheitsrisiko. Dieses Schicksal wird Windows 7 dann mit Windows XP teilen, das zum Supportende ebenfalls noch auf sehr vielen PCs installiert war. Doch bei Windows 7 ist das Problem sogar noch größer, denn aktuell zeigen Statistiken, dass das Betriebssystem weltweit auf 37 Prozent aller PCs installiert ist. Bei Windows XP waren es zum Supportende im Jahr 2014 nur noch 30 Prozent. Windows 7 ist allerdings im Vergleich zu Windows XP noch immer wesentlich moderner und daher dürfte es schwerer sein, die Nutzer zu einem Umstieg auf Windows 10 zu bewegen.

Der Umstieg auf einen Mac oder auf Linux dürfte für viele der Betroffenen ebenfalls kaum in Frage kommen, denn dafür hätte man nicht auf das Supportende von Windows 7 warten müssen. Für PC-Nutzer, die einen neueren Rechner verwenden wollen, stellen sich aber auch weitere Probleme. Viele Hersteller bieten keine Treiber mehr für neue Hardware an, sobald Microsoft ein Betriebssystem nicht mehr unterstützt. Gerade für PC-Gamer ist neue Hardware mit passenden Treibern aber immer wieder wichtig. Neue Schnittstellen und Standards benötigen ebenfalls entsprechende Treiber, die es für Windows 7 nicht mehr geben wird. Unternehmen mit Volumenlizenz, die noch Windows 7 verwenden und nicht umsteigen können oder wollen, können sich immerhin noch die sehr teuren erweiterten Sicherheits-Updates kaufen. Für private Nutzer steht diese Option aber nicht zur Verfügung.

Benchmark einer 12-Kern-CPU aufgetaucht

# Ryzen 3000 mit mehr als acht Kernen?

Auf der Consumer Electronics Show (CES) hatte AMD neue Ryzen-Prozessoren mit Zen-2-Architektur für Desktop-Rechner und Notebooks angekündigt. Im Einsatz war ein Modell zu sehen, das wie das bisherige Consumer-Flaggschiff Ryzen 7 2700X acht CPU-Kerne bietet und bis zu 16 Threads gleichzeitig verarbeiten kann, zuvor hatte es aber auch Gerüchte über Modelle mit mehr CPU-Kernen gegeben, die bislang unbestätigt sind. Einen neuen Hinweis darauf hat nun der Twitter-Nutzer @TUM_APISAK bei Userbenchmark gefunden. Dort ist ein Eintrag für ein Engineering-Sample von AMD zu sehen, das zwölf CPU-Kerne besitzt und 24 Threads verarbeiten kann. Der Basistakt des Prozessors liegt bei 3,4 GHz, im Turbomodus werden 3,6 GHz erreicht. Bei Vorserien-Modellen hat der Takt aber noch wenig Aussagekraft, da hier meistens deutlich weniger Takt verwendet wird als bei finalen Versionen.

Das Sample bietet in Userbenchmark im Singlecore- und Quadcore-Test weniger Leistung als ein Intel Core i9 9900K (acht Kerne, 3,6 GHz Basistakt, 5,0 GHz maximaler Turbotakt) oder Intel Core i9 7920X (zwölf Kerne, 2,9 GHZ Basistakt, 4,3 GHz maximaler Turbotakt). Im Multicore-Test gewinnt die CPU in zwei von drei Benchmarks gegen den Core i9 9900K. An den Core i9 7920X kommt das Sample auch hier nicht heran, aber die Intel-CPU ist auch höher getaktet. Bisher ist nicht klar, woher dieses Engineering-Sample von AMD stammt, das Auftauchen macht es aber etwas wahrscheinlicher, dass AMD Ryzen-3000-Modelle mit mehr als acht Kernen plant.

Das ließ bereits AMDs Präsentation von der CES vermuten: Als Lisa Su dort einen geköpften Ryzen 3000 in die Kameras hielt, war unter dem vorhanden CPU-Die noch ausreichend Platz für einen identischen Die – und wenn man ganz genau hinsieht, scheint die Platine genau dort auch schon für die entsprechenden Anschlüsse vorbereitet. Das erinnert etwas an die Threadripper-CPUs mit 16 Kernen, bei denen auch schon die nötigen Voraussetzungen für die viel später angebotenen 32-Kern-Versionen gegeben waren.




Von den Threadripper-CPUs für die teure TR4-Plattform mal abgesehen bietet AMD im Desktop-Bereich bislang maximal acht Kerne. Das könnte sich mit den neuen Ryzen-3000-CPUs für den Sockel AM4 ändern.

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**

**Erhältlich bei:** alternate.de · arlt.de · bora-computer.de · caseking.de · computeruniverse.net conrad.de · hiq24.de · e-tec.at · galaxus.ch · mindfactory.de · notebooksbilliger.de · reichelt.de

be quiet!®

# TERMIN-UPDATE

| | Spiel | Genre | Entwickler | Preview(s) | Termin |
|---|---|---|---|---|---|
| UPDATE | **Anno 1800** | Aufbaustrategie | Blue Byte Mainz | 09/17, 08/18, 03/19 | 16. April 2019 |
| UPDATE | **A Plague Tale: Innocence** | Action-Adventure | Asobo Studios | 05/17 | 14. Mai 2019 |
| | **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 |
| UPDATE | **Breach** | Action | QC Games | 12/18 | 2019* |
| | **Control** | Action | Remedy | – | 2019 |
| | **Crowfall** | Online-Rollenspiel | ArtCraft | 03/16 | 2019* |
| | **Cyberpunk 2077** | Rollenspiel | CD Projekt Red | 04/13, 08/18 | 2020 |
| | **Dauntless** | Koop-Action | Phoenix Labs | – | 2019 |
| NEU | **Dead or Alive 6** | Beat 'em up | Team Ninja | – | 1. März 2019 |
| | **Desperados 3** | Echtzeit-Taktik | Mimimi | 09/18 | 2019 |
| NEU | **Devil May Cry 5** | Action | Capcom | – | 8. März 2019 |
| | **Die Gilde 3** | Wirtschaftssimulation | Purple Lamp | – | 2019* |
| | **Die Siedler** | Aufbaustrategie | Blue Byte Düsseldorf | 09/18 | 4. Quartal 2019 |
| UPDATE | **Dirt Rally 2.0** | Rennspiel | Codemasters | 03/19 | 26. Februar 2019 |
| | **Doom Eternal** | Ego-Shooter | id Software | – | 2019 |
| | **Drone Swarm** | Weltraumtaktik | Stillalive Studios/Remote Control- | – | 2019 |
| | **Escape from Tarkov** | MMO-Shooter | Battlestate Games | 03/17 | 2019* |
| | **Factorio** | Aufbaustrategie | Wube Software | – | 2019* |
| | **Final Fantasy 7 Remake** | Rollenspiel | Square Enix | – | 2019 |
| NEU | **Fimbul** | Action-Adventure | Zaxis | – | 28. Februar 2019 |
| | **Foundation** | Aufbaustrategie | Polymorph Games | – | 2019 |
| | **Gears of War 5** | Action | The Coalition | – | 2019 |
| UPDATE | **Generation Zero** | Ego-Shooter | Avalanche | – | 26. März 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 |
| | **Layers of Fear 2** | Horror-Adventure | Bloober Team | – | 2019 |
| | **Left Alive** | Action | Square Enix | – | 28. Februar 2019 |
| UPDATE | **MechWarrior 5: Mercenaries** | Simulation | Piranha Games | – | 10. September 2019 |
| NEU | **Mortal Kombat 11** | Beat 'em up | Netherrealm | 03/19 | April 2019 |
| | **Mount & Blade 2: Bannerlord** | Rollenspiel | Taleworlds Entertainment | 06/17, 10/18 | 2019 |
| | **Naval Action** | Online-Rollenspiel | Game-Labs LLC | 03/16 | 2019* |
| NEU | **Outward** | Action-Rollenspiel | Nine Dots | 03/19 | 26. März 2019 |
| | **Quake Champions** | Multiplayer-Shooter | id Software | 05/17, 06/18 | 2019* |
| UPDATE | **Rage 2** | Open-World-Shooter | Avalanche / id Software | 06/18, 07/18, 03/19 | 14. Mai 2019 |
| | **Remnant: From the Ashes** | Action | Gunfire Games | – | 2019 |
| | **Rune: Ragnarok** | Action | Human Head Studios | – | 2019 |
| UPDATE | **Sea of Solitude** | Adventure | Jo-Mei Games | – | 1. Quartal 2019 |
| | **Shenmue 3** | Action-Adventure | Deep Silver | – | 27. August 2019 |
| | **Skull & Bones** | Action-Simulation | 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 |
| NEU | **Sekiro: Shadows Die Twice** | Action-Adventure | FromSoftware | – | 22. März 2019 |
| UPDATE | **Steel Division 2** | Echtzeitstrategie | Eugene Systems | – | 2019 |
| | **The Division 2** | Multiplayer-Shooter | Massive | 02/19 | 15. März 2019 |
| | **The Elder Scrolls 6** | Rollenspiel | Bethesda | – | – |
| | **The Outer Worlds** | Rollenspiel | Obsidian | 01/19 | 2019 |
| | **The Sinking City** | Action-Adventure | Frogwares | – | 21. März 2019 |
| NEU | **Through the Darkest of Times** | Adventure | Painbucket Games | – | 2019 |
| | **Titanfall 3** | Action | Respawn | – | 2020 |
| UPDATE | **Total War: Three Kingdoms** | Strategiespiel | Creative Assembly | 08/18, 03/19 | 7. März 2019 |
| | **Trine 4: The Nightmare Prince** | Action | Frozenbyte | – | 2019 |
| UPDATE | **Tropico 6** | Aufbaustrategie | Limbic Entertainment | 04/18 | 29. März 2019 |
| | **Trüberbrook** | Adventure | btf | 11/18 | 1. Quartal 2019 |
| | **Wasteland 3** | Rollenspiel | inXile | – | 2019 |
| | **Wolcen: Lords of Mayhem** | Action-Rollenspiel | Wolcen Studio | – | 2019* |
| | **Wolfenstein: Cyberpilot** | Action | MachineGames | – | 2019 |
| | **Wolfenstein: Youngblood** | Action | MachineGames | – | 2019 |
| | **World War 3** | Multiplayer-Shooter | The Farm 51 | – | 2019* |
| | **Warhammer: Chaosbane** | Action-Rollenspiel | EKO | – | 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.

Sharkoon

# SILENT STORM COOL ZERO

80 PLUS GOLD




# Zero compromises!

- Flüsterleiser 135-mm-Lüfter mit hydrodynamischem Gleitlager
- 105°C-zertifizierte japanische Kondensatoren
- Vollmodular mit insgesamt zwei 4+4-pol. CPU-Anschlüssen
- Neueste und effizienteste LLC-Resonanzwandler-Technologie

VIDEO

www.sharkoon.de

**Hochanpassbares Kühlverhalten durch Zero-RPM- und Fan-Delay-Modus**



# FEEDBACK




## So funktioniert Open World

Mir hat die Reportserie sehr gefallen. Ich wünsche mir mehr von dem. Vor allem ist der Kasten sehr hilfreich, in dem steht, welche Teile es gab und um was genau ging. Als nächstes Thema würde ich Grafik vorschlagen. Also die Entstehung, wie schwer es ist, etwas darzustellen, aus wie vielen Polygonen ein Hauptcharakter besteht und wie die sich im Laufe der Zeit verändert haben, wie alles detailreicher wurde, was Engines sind und was genau damit gemacht wird oder möglich ist, welchen Zusammenhang es mit Hardware und Software hat, vor allem wie sich die Zukunft entwickelt. Neue Techniken und KI. **Avni**

Toll, toll, toll, toll, toll. Fünf Mal Begeisterung für jeden Teil, Daumen hoch. **Christian H.**

Ganz tolle Serie, danke! Als Open-World-Muffel habe ich durch den Artikel doch Lust auf paar Open-World-Spiele bekommen, die ich wahrscheinlich sonst nie angefasst hätte. Dazu gehören für mich Kingdom Come: Deliverance oder das neue Zelda. Auf der anderen Seite wurde aber auch wieder mein Open-World-Muffel in mir bestätigt und ich bin, während ich den Report so las, sehr froh gewesen, dass ich die meisten Open Worlds ausgelassen habe. Man muss dazu sagen, dass ich zur Spielergruppe gehöre, die vielleicht mal zwei Stunden in der Woche oder – wenn's gut kommt – einen vollen Tag im Monat zum Zocken zur Verfügung haben. Das heißt für mich: Ich habe schlicht nicht die Zeit für Open Worlds, in denen ich meine eigenen Geschichten schreiben muss, um mir damit das eigentlich repetitive Sandbox-Gameplay schön zu reden. Sorry für alle, die Open Worlds mögen, das liest sich bestimmt nicht so toll für euch, aber so fühlt sich das für mich persönlich an. Während aber Spiele wie Firewatch meinen Geschmack wieder treffen. Eine Open World ohne Hausaufgaben und eine Welt, die nicht übergroß ist, aber stimmig und durchdacht wirkt. Ich hoffe, dass in Zukunft mehr Open Worlds so ein Gefühl erzeugen können, dann finde ich bestimmt häufiger Gefallen an diesen Spielen. Viele Entwickler scheinen sich der Problematik ja immer bewusster zu werden. **Heinrich**

Grandiose Reihe, Chapeau! Was habe ich diese Fässer in Witcher 3 gehasst, aber mich packt bei diesen Spielen immer die Sammel- bzw. die Ich-will-alles-abgeklappert-haben-Wut. Das artet echt in Hausaufgaben aus, die man eigentlich nicht machen will. **ileus**

Einfach wow! Super Serie! Hat wirklich Spaß gemacht, die zu lesen. Ich habe nebenbei auch »Blood Sweat and Pixels« gelesen, eine super Ergänzung! Ich hätte ja bei der Masse an Worten schon längst den Überblick beim Schreiben verloren. **Ipberlin**

## Reality-Check: Project Hospital

Vielen Dank für den Artikel »Das sagt der Arzt«. Ich habe mich köstlich amüsiert! **Rene Kirchner**

Ein unterhaltsamer Beitrag und eine willkommene Abwechslung zu den üblichen Tests und Previews. Das Format könnt ihr gern beibehalten. Auf eine subtile Art und Weise findet auch eine Bewertung des Spiels statt. Und das vor allem auf einer inhaltlichen und nicht technischen Ebene, was für mir persönlich der entscheidende Faktor bei der Bewertung des Spiels ist. **Grauni**

Ich muss schon sagen, der Beitrag ist in vielerlei Hinsicht großartig:

1. Es geht um ein Spiel, das ich selbst sehnsüchtig erwartet und schon ausgiebig gespielt habe.
2. Es wurde eine Person vom Fach hinzugezogen, um den Realismus der Simulation besser beurteilen zu können.
3. Der Schreibstil trifft genau meinen Humor und liest sich sehr unterhaltsam.
4. Auch wenn die Faktoren »Indie-Spiel« und »Rotweinkonsum« dazu einladen, nur rumzualbern, wurde trotzdem der Auftrag einer seriösen Berichterstattung erfüllt.
5. Mehr davon! **M3ikl**

## Wahnsinnsjob Community-Manager

Toller und ehrlicher Erfahrungsbericht! Ich habe eine ähnliche Situation auch schon durchlebt und von einem Tag auf den anderen gekündigt! Fühlte sich unglaublich gut an und war die richtige Entscheidung. Ist trotzdem hart, da es bei mir auch noch zu Ausbildungszeiten war und damit eine gewisse Unsicherheit einher ging. Im Nachhinein aber alles richtig gemacht! **matssa**

Vielen Dank für die Einblicke. Sehr interessant und lehrreich. **Chadwick**

Wirklich wahnsinnig gut und ergreifend geschrieben. Du hast den Leser auf eine Reise, auf deine Reise mitgenommen! Ich bin nicht der Typ, der gerne lange Texte liest – wer mich dazu bringt, hat was richtig gemacht! Und wie du dich letztlich entschieden hast, war goldrichtig. Du findest mit deinem offensichtlich vorhandenen Talent sicher etwas Neues, was genau zu dir passt. **SirHobbes**

Wow, einfach nur wow, welch ein grandios verfasster und trauriger Erfahrungsbericht. Meinen größten Respekt für deine Entscheidung aufzuhören, ich hätte mich zu 100 Prozent wieder um den Finger wickeln lassen und weitergemacht – wegen der Spieler und den Menschen in der Firma, die ich gerne hab. Danke für diese offenen Worte, und ich wünsche dir alles erdenklich Gute für deine Zukunft. **Koromanor**

Atemberaubend ehrlich. Ohne dass ich es vorher wusste, habe ich mir solche Zustände fast schon gedacht. Fast überall, nicht nur in der Spieleindustrie, ist der Mangel an Personal ein großes Problem. Es ist immer schlecht, wenn einer für alles herhalten muss, egal ob er jetzt CM, Dev, Support oder sonst wie heißt. Es hätte nicht passieren dürfen, dass jemand derart belastet wird. Viel Glück im neuen Leben. **Scot**

Vielen Dank für diesen sehr, sehr tollen und spannenden Insider-Bericht. Der Inhalt ist einfach unglaublich, aber da ich ähnliche, aber deutlich schwächere Situationen aus meinen bisherigen Jobs kenne, kann ich das gut nachempfinden. Ich wünsche dem Autor alles, alles Gute und hoffe, dass es ihm jetzt besser geht und er sich mit dem Artikel die Seele etwas freischreiben konnte. **Etzek**

pczentrum

PCZentrum empfiehlt Windows Windows 10



# KONFIGURIEREN SIE

## GAMING-DESKTOP-PCs & -LAPTOPS

KONFIGURIEREN SIE IHR SYSTEM AUF

**WWW.PCZ.DE**

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

**GMS19**

**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.

## Schimpfwort »AAA«

# WARUM ICH AAA-SPIELE LIEBE – UND MICH DAFÜR RECHTFERTIGEN MUSS

**Indie ist hip, große Spiele finanzstarker Publisher gelten als Teufelszeug: Peter stört das Schwarz-Weiß-Denken in Teilen der PC-Community.**




### Der Autor

Peter Bathge hat in seiner Zeit als Redakteur bei der PC Games unzählige Indie-Spiele getestet und viele davon auch heiß und innig geliebt. Doch in den letzten Jahren hat ihm der Trend zu Roguelikes, hohem Schwierigkeitsgrad, Kartenspielen und anderen Verirrungen der Indie-Szene die Produkte unabhängiger Entwickler madig gemacht. Umso mehr schätzt er inzwischen wieder die großen AAA-Blockbuster mit starker Präsentation und hohen Produktionswerten.


Ich spiele gerne Assassin's Creed. Ich liebe das Spektakel von Battlefield und die cineastische Inszenierung von Tomb Raider. Diesen AAA-Fraß, den uns die großen Publisher Jahr für Jahr vorwerfen? Für mich ist er ein unverzichtbarer Bestandteil meiner Spieleernährung! Noch vor zehn Jahren wäre ein solches Statement nichts Besonderes gewesen. Doch heute kommt es einem Offenbarungseid gleich, besonders aus dem Mund eines Spieleredakteurs. Denn Triple-A oder AAA, das gilt in manchen Kreisen der Spiele-Community mittlerweile als Schimpfwort. Lootboxen, Bugs, Sequel-Wahn, schlechter Kundenservice, formelhafte Open Worlds, teure DLCs, ausgedrückt durch ein Synonym: Triple-A, oder noch kürzer AAA. Ich weiß, ich stelle mich damit gegen den Trend, aber diese drei Buchstaben sind immer noch Musik in meinen Ohren.

**Die äußeren Werte zählen auch**

Was machen AAA-Spiele besser als andere? Die Präsentation. Ich stehe auf komplexe Spiele, verbinde viele meiner besten Erinnerungen mit Baldur's Gate und Master of Orion. Aber im Herzen bin ich Grafikliebhaber, ich staune über detailversessene (und völlig überflüssige) Animationen in Uncharted und The Last of Us, bin verzückt über das lebendig wirkende Griechenland aus Assassin's Creed: Odyssey, schmeiße alle paar Jahre Crysis als Benchmark für meine neue Grafikkarte an.

Dass die Spieleindustrie eine Zeit lang ganz versessen darauf war, ihre Produkte wie Filme wirken zu lassen, hat mich nicht gestört, ich schätze spektakuläre Zwischensequenzen, monumentale Soundtracks und knackige Dialoge. Wenn mich ein Spiel von Minute eins an mitreißt und nicht mehr loslässt, dann verzichte ich dafür auch gerne auf das ein oder andere Gramm spielerische Freiheit. Ich liebe AAA-Spiele, in ihren Welten habe ich einige der schönsten virtuellen Abenteuer meiner Gamer-Laufbahn erlebt. Sie bieten das Beste vom Besten, ich freue mich oft monatelang auf ihren Release, spiele sie dann innerhalb weniger Tage durch. Aber in Diskussionen mit anderen Spielern kommt es mir zunehmend so vor, als müsste ich mich dafür schämen, dass ich diese Produktionen genieße und nicht in den Chorus der Kritiker einstimme.




Dead Cells war für viele Spieler eine Offenbarung im Jahr 2018. Ich habe lieber God of War gespielt, das war nicht so frustig.

**Von Einzelfällen auf die Masse schließen**

Natürlich kommt die Kritik an Kommerzialisierung und AAA-Wahn der Spieleindustrie nicht von ungefähr. In der Vergangenheit rannten Firmen oft genug Trends hinterher, ohne eigene Ideen zu haben. Man wollte unbedingt so sein wie Gears of War, Halo oder eben Call of Duty, witterte das große Geld und lieferte in diesem Zug oft genug eine farb- und geschmacklose Spielepaste nach Schema F ab. Doch der weit verbreiteten Meinung, dass AAA-Spiele alles das repräsentieren, was in der Branche schiefläuft, will ich mich nicht anschließen. Klar, Indie-Spiele haben keine Lootboxen eingeführt. Aber abseits von ein paar extremen Beispielen, die wir bei GameStar rigoros abwerten, hat mich dieser Hang zum Kommerz nie wirklich beim Spielen belästigt.

Und was ist mit Bugs? Urteilt man anhand von Steam-Reviews und Reddit-Beiträgen, erscheint nahezu jedes AAA-Spiel in einem unfertigen Zustand. Keine Frage, es ist ärgerlich, wenn Titel wie Fallout 76 trotz

Millionenbudget mit vielen Ungereimtheiten daherkommen und etliche Patches benötigen. Aber mir kommt es oft so vor, als ob von derartigen Extremfällen gerne mal unreflektiert auf die Masse geschlossen und dass mit zweierlei Maß gemessen wird, wenn es um die Bugs in Indie- oder Early-Access-Spielen auf der einen und AAA-Produktionen auf der anderen Seite geht. Die unglaubliche Arbeit, die in vielen AAA-Spielen steckt, der enorme Aufwand hinter den Kulissen wird gerne mal mit einem Schulterzucken quittiert, während bei (ohne Zweifel beeindruckenden) Solo-Entwicklungen die Leistung des Designers hervorgehoben wird. Bugs sind in solch einem Fall nur ein unerfreuliches Nebenprodukt, erst recht in Early-Access-Veröffentlichungen. Ich führe diese Unterschiede in der allgemeinen Wahrnehmung inzwischen auf den Coolness-Faktor zurück: Es ist einfach hip, sich über die Großen der Branche zu beschweren und die kleinen Indie-Projekte im gleichen Atemzug in den Himmel zu loben. Dabei tue ich mich schon seit Jahren schwer, im Indie-Sektor echte Alternativen zum AAA-Spaß zu finden.



Uneingeschränkt empfehlenswert: The Swapper. Das Puzzlespiel um Klone verbindet Kopfnüsse und dichte Atmosphäre. Genau mein Ding! Leider ist der Release auch schon wieder sechs Jahre her.

**Die Schwäche der Indies**

Die gute, alte Indie-Zeit reicht für mich von 2008 bis 2013. Damals erschien, unter anderem durch die neuen, einfacheren Zugangsmöglichkeiten zum Online-Markt wie Steam und Xbox Live Arcade, eine Vielzahl fantastischer Low-Budget-Produktionen. Von Braid, Bastion und Limbo über World of Goo und Brothers: A Tale of Two Sons bis hin zu Papers, Please sowie The Swapper: Man konnte man sich zuweilen vor hochklassigen Indie-Spielen gar nicht mehr retten. Oder sollte ich eher sagen: ICH konnte mich nicht davor retten, denn es war eine Zeit, in der genau solche Spiele erschienen, die mir zusagten. Singleplayer-Titel mit optisch interessantem Design, oft mit einem Fokus auf Story und Atmosphäre, gerne auch mal Puzzles.

Wie anders sieht die Indie-Szene im Jahr 2019 aus! Der Early-Access-Boom hat uns unzählige halbgare Survival-Titel beschert, ausgelegt auf den Multiplayer-Modus. Roguelike-Elemente und hohe Schwierigkeitsgrade haben auf breiter Front Einzug in die Branche gehalten, Dark Souls hat eine ganze Generation von Spielern und Entwicklern geprägt. Unerbittliche Feinde, Permadeath und der endlose Kreislauf aus virtuellem Ableben und Neustart gehören zu den wichtigsten Spieletrends der letzten Jahre – ob man will oder nicht.

Von dem bis heute andauernden Battle-Royale-Hype und dem Auftrumpfen (haha!) der Kartenspiele will ich gar nicht erst anfangen, mir erschließt sich weder der Spaß an Fortnite und PUBG, noch finde ich es spannend, in Slay the Spire mein Kartendeck zusammenzustellen. Dabei gehören alle drei zu den absoluten Hits in ihrem jeweiligen Feld. Vielleicht stimmt ja auch einfach mit mir was nicht, wenn sich mein Geschmack und der Markt derart stark voneinander unterscheiden?

Denn so viel ist klar: Ich mag es nicht, wenn ein Spiel ultraschwer und unfair daherkommt, wenn Roguelike-Elemente gefühlt lediglich zur Spielzeitstreckung eingesetzt werden und es praktisch kein Ende gibt, wenn die Story nur eine untergeordnete oder gerade keine Rolle spielt. Aber genau solch eine Chance, die Kampagne eines Spiels abzuschließen, bieten mir AAA-Produktionen. Und deshalb liebe ich sie weiterhin. ★



Das Doom-Reboot von 2016 (und voraussichtlich auch der für 2019 angekündigte Nachfolger Doom Eternal) gehört für mich zu den besten AAA-Spielen der letzten zehn Jahre.



Red Dead Redemption 2 holte sich den Titel für das beste Xbox-Spiel, eine PC-Ankündigung fehlt noch immer. Was ist da los, Rockstar Games?

# DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES

GAMESTARS 18

**Schluss, aus, vorbei! Unsere große Leserwahl zu den Topspielen 2018 ist abgeschlossen, hier ist das Ergebnis.** Von Markus Schwerdtel

Bei uns in der GameStar-Redaktion gibt es jede Menge liebgewonnener Traditionen: Wer Geburtstag hat, bringt Kuchen mit. Am Donnerstag geht man mittags zum Bauernmarkt zum Würstlessen. Und im Februar wird die GameStars-Abstimmung des vergangenen Jahres ausgewertet und ein launiger Artikel darüber geschrieben!

Auch diesmal konnte neben den Genre- und Plattformkategorien über den größten Fail des Jahres sowie über den Community-Liebling abgestimmt werden. In dieser Kategorie spielt das Erscheinungsjahr keine Rolle, deshalb gibt's gleich eine weitere Tradition: Zum vierten Mal seit seinem Erscheinen macht sich hier – so viel sei schon mal verraten – The Witcher 3 breit. Was muss eigentlich passieren, dass Geralt abgelöst wird? Dafür wird mit einer anderen Tradition gebrochen: FIFA 19 ist nicht auf Platz 1 bei den Sport- und Rennspielen, es taucht nicht mal unter den besten drei auf. Huch!

**250 Streitgründe**

Unsere im letzten Jahr neu eingeführten Kategorien »Bester Artikel« und »Bestes Video« waren auch diesmal wieder mit dabei, wenig überraschend hat in Ersterer unser Magnum Opus über die 250 besten PC-Spiele aller Zeiten gewonnen. Wenig überraschend, weil der Artikel der erfolgreichste Inhalt auf www.gamestar.de ist und mit weit über 2.000 Beiträgen auch einer der meistkommentierten. Logisch, schließlich liefert er 250 Anlässe zum Diskutieren, ob die Rangliste so wirklich richtig ist. Bei den Videos begeisterte unsere Gameplay-Analyse von Cyberpunk 2077 die Abstimmenden.

**Drüben bei der GamePro...**

Die GameStars-Abstimmung machen wir zusammen mit unseren Kollegen von der GamePro bzw. www.gamepro.de. Dort wird nicht nur für die gemeinsamen Genre-Kategorien abgestimmt, sondern zudem auch plattformspezifisch. Auf der Xbox One wurde Rockstars Red Dead Redemption 2 zum besten Spiel gewählt, das auf der Xbox One X noch schöner aussieht als auf der PlayStation 4 Pro. Im Sony-Lager holte sich Kriegsgott Kratos den Titel, das PS4-exklusive God of War eroberte sogar den 1. Platz bei der Multiplattform-Kategorie der Action-Adventures. Das gleiche Kunststück schaffte Detroit: Become Human bei den Adventures. Auf Nintendos Switch prügelte sich Super Smash Bros. Ultimate nach oben. Doch jetzt zurück zu den Genre-Gewinnern in unserer Leserwahl der GameStars 2018. ★



Letztes Jahr war Zelda: Breath of the Wild der große Nintendo-Abräumer, diesmal schnappt sich Super Smash Bros. Ultimate den Titel. Vermutlich unter Androhung von Prügeln.



## BESTES PC-SPIEL

### 1. PLATZ – KINGDOM COME: DELIVERANCE

Keine Zauberer, keine Drachen, keine Helden, keine Heiltränke, dafür aber jede Menge realistisches Mittelalter. Mit diesem Rezept haben die tschechischen Entwickler bei Warhorse offenbar einen Nerv getroffen, Kingdom Come schwingt sich auf den Thron (ja, dieses eine Mal ist diese abgedroschene Redewendung erlaubt). Als Jungspund Henry geraten wir in die Thronfolgekriege des 15. Jahrhunderts und versuchen, das Geheimnis unserer Herkunft zu lüften. Biedere Ahnenforschung statt heroischer Weltenrettung, quasi. Euer PC-Spiel des Jahres 2018 beweist, dass es nicht immer das ganz große Story-Rad sein muss.

### 2. PLATZ – ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

Egal ob mit Alexios oder Kassandra: Odyssey baut auf das gelungene Origins von 2018 auf und liefert uns viele Stunden Inselurlaub.

### 3. PLATZ – BATTLEFIELD 5

Mit der Rückkehr in den 2. Weltkrieg begeistern Dice und Electronic Arts die Shooter-Freunde, ein verdienter 3. Platz!

## COMMUNITY-LIEBLING

### 1. PLATZ – THE WITCHER 3

Wer hätte gedacht, dass Hexer Geralt so ein Sturschädel ist? Beharrlich weigert sich der Held, seinen mittlerweile schon im vierten Jahr verteidigten Platz als Community-Liebling herzugeben. Immerhin: Diesmal ist es die »Game of the Year«-Edition, die ihr ganz nach oben gewählt habt. Da sind die beiden hervorragenden Addons Hearts of Stone und Blood and Wine gleich mit drin, insgesamt warten so über 100 Stunden Abenteuer auf die Käufer. Wir befürchten: Nachdem der Quasi-Nachfolger von CD Projekt Red, Cyberpunk 2077, vermutlich erst 2020 erscheint, werden wir Geralt auch bei den GameStars 2019 wiedersehen.

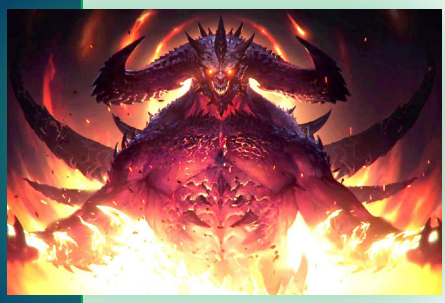
### 2. PLATZ – RED DEAD REDEMPTION 2

Arthur Morgans Ritt (bzw. Zugreise und Kanufahrt) durch den wilden Westen begeistert zwar vorerst nur Konsoleros, für Platz 2 hat es dennoch gereicht.

### 3. PLATZ – DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Dank umfangreichem Magie-, Physik-, Quest- und Dialogsystem hält sich das Riesen-Rollenspiel mit den vielen Möglichkeiten weit oben in eurer Gunst.





## FAIL DES JAHRES

### 1. PLATZ – ANKÜNDIGUNG VON DIABLO IMMORTAL

Auweh Blizzard, das war nix. Niemand kann euch verbieten, ein in China garantiert erfolgreiches Mobile-Spiel mit der Diablo-Marke zu bauen. Aber das Ding dann ausgerechnet auf der hauseigenen Messe Blizzcon — für viele Fans des Endwicklers das Hochamt des PC-Spielertums — anzukündigen, ist (freundlich gesagt) extrem ungeschickt. Die Community-Reaktionen reichen folglich von resigniertem Kopfschütteln über irres Gelächter bis hin zum (übertrieben) wütenden Aufschrei. Lektion für die Zukunft: Das Mobile-Strategiespiel Clash of Warcraft (wenn es denn mal kommt) lieber still und heimlich veröffentlichen, das spart Ärger.

### 2. PLATZ – DER RELEASE VON FALLOUT 76

Das Multiplayer-Konzept von Fallout 76 war für viele Serienfans schon schwer zu verdauen, Startprobleme helfen da nicht.

### 3. PLATZ – C&C ALS MOBILE-ABLEGER

C&C Rivals funktioniert als Klon von Clash Royale ganz gut. Aber ein echtes, richtiges C&C ist es eben leider nicht.

## BESTES ACTION-ADVENTURE

### 1. PLATZ – GOD OF WAR (PS4)

Na sowas! Da mogelt sich doch glatt ein Konsolen-exklusiver Titel für die PlayStation 4 an die Spitze der Action-Adventures. Wobei, von mogeln kann keine Rede sein, denn unauffällig ist Kriegsgott Kratos mit seinen blutroten Tätowierungen und fetten Äxten nun beim besten Willen nicht. Geholfen hat ihm beim Siegeszug sicher der totale Wechsel des Spielprinzips, weg von der linearen Prügelei und hin zu einer abwechslungsreichen, semi-offenen Spielwelt. Und natürlich die intensive Vater-Sohn-Geschichte, die all die Monster-Metzeleien verbindet. Schade nur, dass es wohl nie eine PC-Version von God of War geben wird. Programmier doch eine, Junge!

### 2. PLATZ – SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Der Abschluss der neuen Lara-Trilogie perfektioniert die Mixtur aus Rätseln, Action und Story – und sieht genial aus!

### 3. PLATZ – ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

Der Rachefeldzug durch die Ägäis führt die mit dem Vorgänger Origins begonnene spielerische Entwicklung toll fort.





## BESTER SHOOTER

### 1. PLATZ – BATTLEFIELD 5

Zum ersten Mal seit Battlefield 1942 geht es wieder zurück in den Zweiten Weltkrieg, die Shooter-Gemeinde findet das offenbar klasse. Gut kommt auch an, das Dice an spielerischen Details feilt und etwa ein neues Lebenspunkt-System sowie selbst errichtete Befestigungsanlagen einführt. Die Grand Operations sorgen mit ihren epischen Schlachten über mehrere Karten für abwechslungsreiche Gefechte. Obendrein gibt es kein Premium-System mehr, stattdessen erweitern die sogenannten Tides of War das Spiel um Karten, Waffen und Fahrzeugen. Kurz: Ein gelungener Neustart der Serie, zurecht auf dem ersten Shooter-Platz!

### 2. PLATZ – HITMAN 2

Okay, genau genommen ist dieses Hitman 2 ja gar kein reinrassiger Shooter, aber man kann das Auftragskiller-Epos natürlich so spielen, wenn man wil.

### 3. PLATZ – FAR CRY 5

Ubisofts Ausflug nach Montana ist zwar auf Dauer etwas eintönig, mit den irren Sektenmitgliedern von Joseph Seed legt man sich trotzdem gerne an.

## BESTES ROLLENSPIEL

### 1. PLATZ – KINGDOM COME: DELIVERANCE

Das Werk der Warhorse Studios beweist, dass ein packendes Rollenspiel nicht unbedingt Zaubersprüche, Monster oder böse Magier braucht. Als komplett durchschnittlicher Schmiedesohn Henry ziehen wir durchs mittelalterliche Böhmen. Dabei erzählt das Spiel keine dramatische Geschichte über das Ende der Welt und edle Helden, die es verhindern sollen. Stattdessen gibt es – neben der durchaus spannenden Haupthandlung – aber viele kleine Quests, die uns das Leben eines Untertanen (und später im kleinen Rahmen eben doch noch Helden) näherbringen. Kingdom Come ist auf seine Art ein Epos – und ein hervorragendes Rollenspiel.

### 2. PLATZ – ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

RPG-Elemente wie Charakterlevel und Fertigkeiten lassen das Abenteuer in dieser Kategorie weit oben mitspielen.

### 3. PLATZ – PILLARS OF ETERNITY 2

Wer sich durch die komplexe Story mit all ihren Wendungen kämpft, bekommt ein tolles Rollenspiel mit Entscheidungen, Helden und irren Quests.





Das Anschauen lohnt sich allein schon deshalb, weil die darin auftrenden Kollegen schick angezogen sind.



## BESTES RENN- UND SPORTSPIEL

### 1. PLATZ – FORZA HORIZON 4

Auch der vierte Teil der Rennspiel-Reihe setzt auf das bewährte Konzept: Geschwindigkeitsverrückte Autonarren treffen sich irgendwo auf der Welt, um bei einem Festival des Feinstaubs mal so richtig die PS-Sau rauszulassen. Nach den USA, Südfrankreich und Australien ist diesmal Großbritannien als Schauplatz dran – vermutlich bevor der Brexit solche internationalen Veranstaltungen unmöglich macht. Neu dabei sind die dynamischen Jahreszeiten, die eine gut ausgebaute Straße in eine Herbstlaub-Rutschbahn verwandeln oder einen See zufrieren lassen. Wenn die Macher im Rhythmus bleiben, gibt's 2020 schon Forza Horizon 5.

### 2. PLATZ – WRECKFEST

Entwickler Bugbear kehrt zu den Wurzeln der Flatout-Reihe zurück, dank tollem Schadensmodell macht Rempeln und Offroad-Fahren richtig Laune.

### 3. PLATZ – FOOTBALL MAN. 2019

Endlich gibt es den Football Manager wieder in Deutschland. Optisch schön ist die 2019er- Ausgabe nicht, aber unsere User schauen auf innere Werte!

## BESTES ADVENTURE

### 1. PLATZ – DETROIT: BECOME HUMAN

Mit weitem Abstand setzt sich das PS4-exklusive Detroit: Become Human vor die Adventure-Konkurrenz. Klar, die war 2018 nicht besonders stark. Und die Androidensaga von Quantic Dream ist nicht nur optisch ganz vorne mit dabei, sondern packt vor allem auch heiße Themen an: Was bedeutet es, Mensch zu sein? Auf der Suche nach Antworten schlüpfen wir in die Rolle unterschiedlicher Protagonisten, etwa in die Kunststoffhaut des Detektivs Connor. Lediglich spielerisch bleibt Detroit etwas seicht. Aber das kann Quantic Dream ja in ihrem nächsten Spiel verbessern, das dann hoffentlich auch für den PC erscheint (siehe News auf Seite 9).

### 2. PLATZ – LIFE IS STRANGE 2

Gerade mal eine Episode ist zum Zeitpunkt der GameStars-Abstimmung erschienen, trotzdem schafft es Dontnods Drama auf den zweiten Platz.

### 3. PLATZ – CALL OF CTHULHU

Mehr Detektivspiel als Horror-Adventure schickt uns Cthulhus Ruf in ein mysteriöses Abenteuer mit bedrückender Atmosphäre so dick wie Ektoplasma.





## BESTES ONLINE-SPIEL/MMO

### 1. PLATZ – A WAY OUT

»Teamwork makes the dream work!« Nie war dieser olle Motivationsspruch so wahr wie im Ausbruchsdrama von Hazelight (den Machern von Brothers: A Tale of Two Sons). Die Knackis Vincent und Leo planen einen Ausbruch, doch nur, wenn beide Spieler in diesem Koop-Multiplayer-Adventures zusammenarbeiten, gelingt die Flucht. Mal klettern wir Rücken an Rücken einen Schacht hoch, mal lenken wir Wachen ab und machen so den Weg für den Kollegen frei. Was schon in Brothers klappte, funktioniert auch hier: Der raffinierte Einsatz der Steuerung schweißt uns zusammen – und macht das dramatische Finale umso herzzerreißender!

### 2. PLATZ – BATTLEFIELD 5

Wenn es um Online-Shooter geht, ist die Battlefield-Reihe nicht weit. Das Weltkriegsgeballer hat den ersten Platz nur knapp verpasst.

### 3. PLATZ – WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

Keine MMO-Hitliste ohne WoW-Addon! Dieses Jahr übernimmt das gelungene Battle for Azeroth den Job.

## BESTES STRATEGIESPIEL

### 1. PLATZ – FROSTPUNK

Unsere Leser mögen es düster, bedrückend und aussichtslos. Das könnte man zumindest glauben, wenn man sich den Sieger in dieser Kategorie anschaut. Wie man Beklemmung erzeugt, haben die Entwickler von 11-bit-Studios schon bei ihren früheren Werken gelernt, etwa bei This War of Mine: The Little Ones. Und dieses Wissen setzen sie in Frostpunk eiskalt (haha!) um: In einer endlosen Eiswüste versuchen wir, das Überleben einer kleinen Gruppe von Menschen zu sichern. Um die Versorgung mit Wärme zu gewährleisten, müssen wir schon mal harte Entscheidungen treffen und zum Beispiel Kinder zum Arbeitsdienst verpflichten.

### 2. PLATZ – CIV 6: RISE & FALL

Wer noch immer nicht genug Stunden und Runden in Civ 6 verbracht hat, kann mit der Erweiterung acht zusätzliche Zivilisationen zum Sieg führen.

### 3. PLATZ – AOE: DEFINITIVE ED.

Auch wenn das Spielprinzip dezente Alterserscheinungen zeigt: Dank 4K-Lifting und Verbesserungen immer noch ein Hit.






## BESTER ARTIKEL

### 1. PLATZ – DIE 250 BESTEN PC-SPIELE ALLER ZEITEN

Kollegin Petra behauptet gern, dieses Projekt hat sie gefühlt 250 Jahre altern lassen. Schließlich musste sie als verantwortliche Redakteurin die Abstimmung koordinieren, unzählige (genau genommen 250) Textschnipsel einsammeln (viele davon auch selbst schreiben) und in Form bringen. Der Lohn ihrer Mühe ist dieses Monster von Artikel, der in unserer 250. Jubiläumsausgabe 08/2018 erschienen ist. Auf www.gamestar.de ist die ungekürzte Fassung der erfolgreichste Artikel aller Zeiten. Dort findet ihr auch jetzt noch Diskussionsvideos, und Bestenlisten, die aus diesem Megaprojekt hervorgegangen sind. Ob wir wohl mal eine Liste mit 1.000 Spielen machen? Petra?

### 2. PLATZ – CYBERPUNK 2077: RIESEN-PREVIEW

»Schreib einfach alles auf, was du über das Spiel weißt«, haben wir zum Kollegen Graf gesagt. Heraus kam der längste Preview-Artikel unserer Geschichte.

### 3. PLATZ – BATTLEFIELD 5 UND KÄMPFENDE FRAUEN

Wir haben in diesem Artikel historische Fakten zu Frauen im Krieg geklärt.

## BESTES VIDEO

### 1. PLATZ – CYBERPUNK 2077: 6 HIGHLIGHTS DER DEMO

Ach, was sind sie doch für Geheimniskrämer, die Jungs von CD Projekt Red. Egal ob auf der E3 2018 oder ein paar Monate später auf der Gamescom: Ihr neues Baby Cyberpunk 2077 gab es immer nur hinter verschlossenen Türen zu sehen. Und da haben wir uns die Präsentation immer und immer wieder angeschaut, um auch die letzten Details auszuspähen. Als die Polen dann endlich pralle 48 Minuten Gameplay-Video raushauen, sind wir zur Stelle und können Highlights und Details in diesem Video kompakt und kompetent erklären. Der Service kommt offenbar gut an, unsere Analyse zu Cyberpunk 2077 ist euer Video des Jahres 2018.

### 2. PLATZ – 3D-GRAFIK IM WANDEL DER ZEIT: PFLANZEN

Echt jetzt? Ein Video über Primeln ist euer zweitliebstes Video des Jahres? Okay, es ist tatsächlich sehr informativ und gut gemacht, warum also nicht.

### 3. PLATZ – DIE 10 BESTEN AUFBAUSPIELE ALLER ZEITEN

Aufbauspiele gehören zur GameStar-DNA wie das Logo mit dem Stern.



*Die offizielle Vorgeschichte zum Game-Bestseller!*

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2




**TOM CLANCY'S THE DIVISION: MORGENGRAUEN – Roman zum Game**
ISBN 978-3-8332-3770-6

**„Fällt die Gesellschaft, stehen wir auf."**

Einige Monate nach dem Ausbruch einer verheerenden globalen Pandemie, die kurz nach Thanksgiving in New York City ihren Anfang nahm, scheinen sich die Dinge langsam wieder zu normalisieren. Der Frühling hält Einzug und mit ihm die Hoffnung auf ein besseres Leben. Die Zivilbevölkerung wagt in organisierten Siedlungen den Neuanfang.

In den Trümmern einer zerstörten Infrastruktur und einer erodierenden Zivilgesellschaft wacht „The Division" über die Sicherheit der Bürger und schützt sie vor Marodeuren, Plünderern und Unterdrückern. Dabei handelt es sich um eine autonome Eliteeinheit von Schläferagenten, die erst dann zum Einsatz kommt, wenn alles andere versagt.

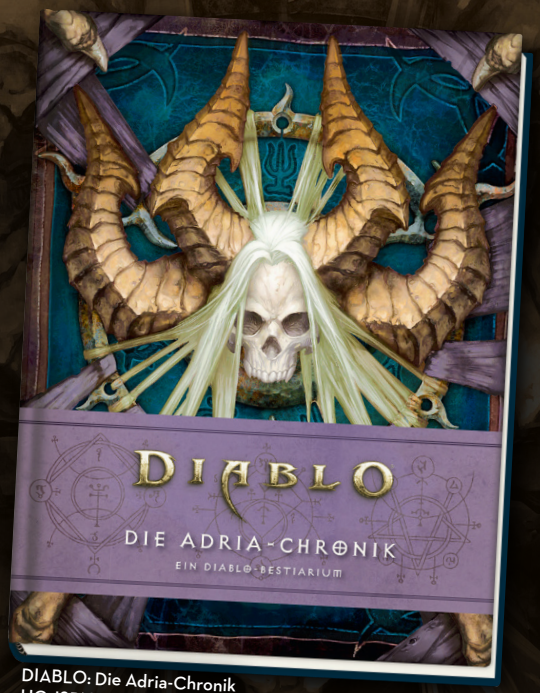
## IM BUCHHANDEL ERHÄLTLICH

© 2019 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

PANINI BOOKS
www.paninibooks.de

BLIZZARD ENTERTAINMENT

# JETZT NEU IM BUCHHANDEL ERHÄLTLICH




DIABLO: Die Adria-Chronik
HC, ISBN 978-3-8332-3752-2

Diablo von Blizzard Entertainment präsentiert eine düstere, gefährliche Welt voller erstaunlicher Kreaturen, von denen die meisten unsereins nicht sonderlich wohlgesonnen sind. Bietet all diesen Ungetümen mit dieser einmaligen Chronik die Stirn! Dieses Bestiarium enthält Dutzende Originalzeichnungen sowie spannende Informationen zu sämtlichen Dämonen, Bestien, Untoten, Monstern, Teufeln und Engeln, die die Welt von Sanktuario und die Gefilde jenseits davon bevölkern.




The Art of HEARTHSTONE
HC, ISBN 978-3-8332-3687-7

The Art of Hearthstone bietet einen umfassenden Blick hinter die Kulissen der Entstehung des populären digitalen Sammelkartenspiels von Blizzard Entertainment. Von bislang ungesehenen Konzeptskizzen aus den frühen Designtagen bis hin zu Hunderten wunderschöner, beeindruckender Illustrationen, die die Fantasie von über 70 Millionen Spielern weltweit beflügeln, präsentiert dieses Buch dem Leser die geballte Kreativität, die maßgeblich für den phänomenalen Erfolg des Spiels verantwortlich zeichnet.

© 2019 Blizzard Entertainment. All Rechte vorbehalten.

PANINI BOOKS
www.paninibooks.de

## Total War: Three Kingdoms

# AB DURCH DIE MITTE



Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **7.3.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, zehn weitere**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Mit Three Kingdoms schickt uns die ehrwürdige Total-War-Reihe erstmals in das Reich der Mitte, das gerade im Chaos versinkt. Unser exklusiver Vorabtest verrät: So spielen sich die starken Helden, die dauerhungrigen Armeen – und das neue Diplomatiesystem voller Sprengstoff.** Von Martin Deppe

Wer schon mal eine Familienfeier geplant hat, egal ob zur Hochzeit, Beerdigung oder bestandene Fleischfachverkäuferprüfung, der kennt das Problem: Da darf Erwin nicht neben Trude sitzen (Erbschaftsstreit), Alois findet den Willi blöd (FC Bayern vs. BVB), Kevin und Chantal sind wie Feuer und Wasser (Scheidung), und Chantal hegt Mordgedanken gegen Heidi (Scheidungsgrund). So, und jetzt stellt euch das alles mal mit Dutzenden Typen vor – und schon wisst ihr, was für einen diplomatischen Eiertanz wir beim Vorabtest von Total War: Three Kingdoms erlebt haben. Mit dem feinen Unterschied, dass es hier nicht um die Schlacht am Buffet geht, sondern um Leben und Tod.

### Yin, Yang, Zank

Auch Three Kingdoms ist ein echtes Total War mit seiner typischen Mischung aus rundenbasierter Strategie und taktischen Echtzeitschlachten (die auf Wunsch auch wieder berechnet werden). Jetzt bringt uns die Serie aber erstmals ins alte China. Da ist um 190 nach Christus schwer was los: Nach dem Ende der glanzvollen Han-Dynastie ist ein Machtvakuum entstanden und zahlreiche Fraktionen streben nach dem Kaiserthron, während der grausame Oberbefehlshaber Dong Zhuo das bröckelnde Reich verteidigt. Und wir stecken mittendrin im Chaos! Einen von elf Warlords können wir uns rauspicken, jeder bringt Charaktereigenschaften und Fraktionsvorteile mit, etwa exklusive Truppentypen wie Bogenscharfschützen oder spezielle Baufertigkeiten. Warlord Liu Bei kann Siedlungen des Han-Kaiserreichs friedlich annektieren, Cao Cao dafür als einziger Stellvertreterkriege auslösen, weil er ein opportunistischer Manipulator ist. Zum neuen, noch entscheidenderen Diplomatiesystem kommen wir später noch ausführlich.




Duell! Unser Fraktionsführer Sun Jian (links) im Zweikampf auf Leben und Tod mit dem General Chen Heng. Der hat keine Chance – siehe den Kampfwerte-Vergleich ganz links.

## Unser Vorabtest

Für unsere Titelstory konnten wir Total War: Three Kingdoms rund einen Monat vor Release unbegrenzt spielen, und zwar mit drei der elf Warlords: Liu Bei, Cao Cao und Sun Jian. Lediglich der Multiplayer-Bereich war noch nicht implementiert. Bitte beachtet aber, dass Creative Assembly bis zuletzt am Balancing und der KI arbeitet, vor allem an den Fähigkeiten der Helden und dem stark erweiterten Diplomatiesystem. Wie bei jeder Spieleentwicklung ist in der Endphase Bugfixing angesagt, wir haben nach rund 25 Stunden Spielzeit mit drei Fraktionen aber keine gravierenden Fehler und keinen Absturz erlebt. Trotzdem lassen sich bei den Themen Bugs und KI erst mit der finalen Version genaue Aussagen treffen, darum geben wir in unseren Einzeldisziplinen Spieldesign und Balance noch keine Wertung ab, sondern eine Einschätzung.

Gleiches gilt für die Performance, insbesondere bei den Zugzeiten der KI-Fraktionen, die ja in früheren Total Wars oft viel zu lang waren. Diese Wartezeiten waren auf unserem Testsystem (Ryzen Pro 1700X Eight Core mit 3,4 GHz, 16 GB RAM, Geforce GTX 1080 Ti) nie länger als eine Minute, meistens deutlich darunter. Allerdings steigen die Zugzeiten später natürlich an, weil die Fraktionen, Städte und Armeen größer werden und wir auf mehr Kontakte stoßen. Auch hier gilt: finale Testversion abwarten!




Wir haben unser ehemaliges Provinznest Changsha zur Kaiserstadt ausgebaut. Die hat sechs Bauplätze (unten) für spezialisierte Gebäudelinien parat (etwa Verwaltung, Militäranlagen oder landwirtschaftliche Gebäude), drei sind noch frei. Rechts seht ihr die anderen drei Gebiete der Komturei (Provinz): Teehaus, Rüstungsbauer und Handelssiedlung.

Neu ist auch, dass wir jetzt viel mehr darauf achten sollten, wen wir als Generäle, Verwalter, Beamte und so weiter einsetzen. Denn wie bei Alois und Willi gibt es starke Abneigungen untereinander, aber auch Zuneigung à la Kevin und Heidi. Unsere Aktionen als Fraktionschef wirken sich realistisch aus und können gleichzeitig Beziehungen untereinander und zu uns verändern.

Ein Beispiel: Wir hatten bei einer Testpartie zwei Generäle in eine Armee zusammengesteckt, die prima miteinander auskamen. Gegenseitiger Respekt und so, jeder kommandierte innerhalb der Armee seine eigenen Verbände. Doch dann verloren sie Seite an Seite eine Schlacht, und danach war alles anders: Weil beide das Scheitern des anderen miterlebt haben, konnten sie sich vor Scham nicht mehr in die Augen sehen, ihre Zufriedenheit sank dramatisch. Erst als wir beide Kommandanten in unterschiedliche Armeen versetzt haben, stieg sie wieder. Und was passiert, wenn die Zufriedenheit ganz im Keller landet? Das haben wir mit einer Ein-General-Armee ausgetestet, und prompt ist der schmollende Offizier zum Feind übergelaufen, inklusive seiner Truppen. Netterweise warnt euch das Spiel spätestens am Ende einer Runde, wenn Charaktere sehr unzufrieden sind. Dann könnt ihr sie zum Beispiel befördern oder mit Geschenken wieder fröhlich stimmen.

### An der Heimatfront

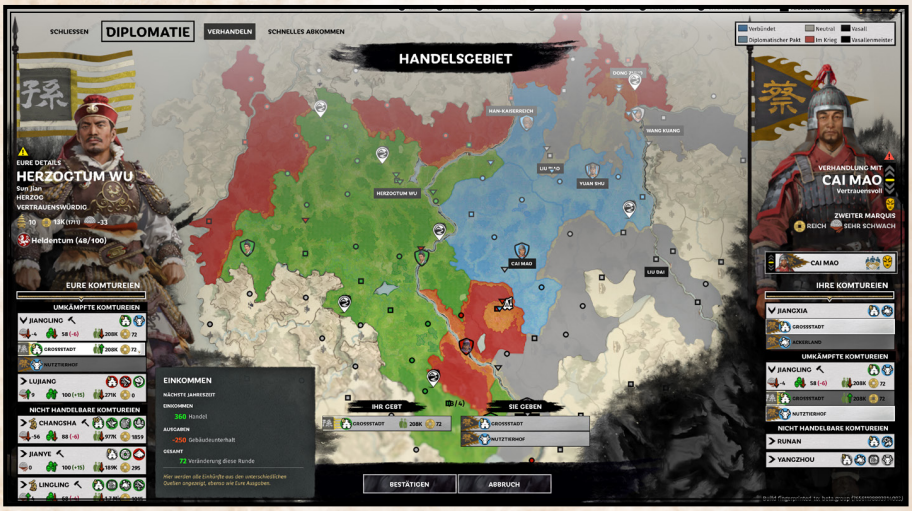
Auch bei der Verwaltung unserer Provinzen, den sogenannten Komtureien, sollten wir das Personal genau unter die Lupe nehmen. Selbst der fähigste Beamte kann irgendwann den Dienst quittieren, wenn wir ihn mit Figuren zusammenarbeiten lassen, gegen die er einen Groll hegt. Wichtige Posten in unserer Fraktion, etwa Kanzler oder gar Premierminister, sollten wir mit besonders wohlwollenden Mitstreitern besetzen, idealerweise Familienmitgliedern. Denn sie können mit geschickt gewählten Boni enorme Vorteile rausholen, zum Beispiel höhere Steuereinnahmen oder Ernten.

Zum Zeitpunkt unseres Vorabtests, rund vier Wochen vor Release, waren diese Skills aber noch sehr kampfbezogen. Sogar eine 65-jährige Beamtin hat mehr Militärboni als wirtschaftliche oder organisatorische Stärken. Wenn Creative Assembly das bis zum Erscheinungstermin am 7. März besser austariert, dürfte der geschickte Einsatz der passenden Figuren am richtigen Ort noch mal eine eigene Herausforderung sein. Was prima wäre, denn dann gibt's auch in kampflosen Runden ordentlich was zu tun. Und noch eine Änderung: Die Charaktere ersetzen die alten Agenten, jede Figur kann jetzt wahlweise General, Spion oder Verwalter sein. Spione schicken wir nicht mehr auf der Landkarte umher, sondern weisen sie einer Zielfraktion zu, deren Ränge sie infiltrieren soll. Wie gut (oder schlecht) das System ist, können wir aber noch nicht sagen: Unsere Spione kamen immer nach ein paar Runden unverrichteter Dinge zurück, nur einmal konnten sie sich ein paar Runden halten, bis sie aufgeflogen sind. Also mal gucken, wie das in der finalen Version funktioniert.

### Lost in a Forest

Selbst Total-War-Veteranen werden sich bei der Vielzahl an Möglichkeiten anfangs durchbeißen müssen: Eine Flut an Nachbarherrschern, fremden und eigenen Generälen sowie sonstigem Personal wartet auf euch – und viele haben sehr ähnliche Namen wie etwa Liu Bei, Liu Dai und Liu Diao. Und weil sich auch die Charakterporträts gerne mal stark ähneln, ist genaues Hingucken Pflicht.

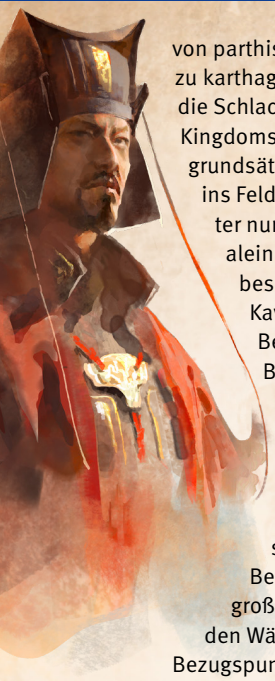
Auch militärisch unterscheiden sich die Fraktionen untereinander weniger als etwa ihre Pendants aus Rome 2, die sich zwar zur gleichen Zeit in der Weltgeschichte kloppen, aber sehr unterschiedliche Truppentypen




Mächtige Diplomatie: Das neue System gibt euch viele Möglichkeiten, ihr könnt euch Vasallen halten, Koalitionen und Militärbündnisse eingehen und sogar angrenzende Gebiete tauschen.



Kaiser Wen ließ den Jangtse mit dem Gelben Fluss verbinden, der 1.300 km lange Kaiserkanal ist bis heute in Betrieb.



von parthischen Panzerreitern bis hin zu karthagischen Kriegselefanten in die Schlachten schicken. In Three Kingdoms führt jeder Kriegsfürst grundsätzlich die gleichen Truppen ins Feld und würzt seine Regimenter nur mit zwei oder drei Spezialeinheiten. Cao Cao lässt etwa besonders mächtige schwere Kavallerie vorpreschen, Liu Bei hat dafür die besseren Bogenschützen.

Hinzu kommt, dass China vor allem eines ist: eine große Landmasse. Je nach Startgebiet fällt die Orientierung anfangs schwer. Mit Cao Cao zum Beispiel haben wir in einer großen Ebene mit angrenzenden Wäldern begonnen, die kaum Bezugspunkte aufweisen. Gerade in den Bergen müssen wir oft die Karte drehen, um die Armeen im Auge zu behalten – mit dem Ergebnis, dass die Orientierung danach erst recht schwindet. Aber es gibt eben auch Startgebiete, die einzigartige Landschaften bieten: Als wir Warlord Sun Jian weiter im Süden übernehmen, starten wir direkt am legendären Jangtsekiang und seinen charakteristischen zuckerhutförmigen Felsformationen, allen voran das Heng-Shan-Gebirge, das wiederum von dichtem Dschungel umsäumt ist. Je nach Jahreszeit und Wetter sind diese Gegenden schick anzuschauen. Die Topografie spielt militärisch übrigens eine noch wichtigere Rolle als in den Serienvorgängern – dazu nachher mehr.

Wermutstropfen für Seebären: In Three Kingdoms gibt es mangels Binnenmeers keine Kriegsschiffe, geschweige denn Seeschlachten. Sogar wenn wir auf einer Flussfahrt den Jangtsekiang entlang auf feindlichen Gegenverkehr stoßen, wird der Kampf wie eine Landschlacht berechnet, selbst ausfechten können wir ihn nicht.

**Vier gewinnt**

Die Komtureien enthalten die Provinzhauptstadt sowie weitere Siedlungen und/oder Produktionsstätten, meistens sind es insgesamt vier. Unsere ersten Schritte als Warlord bestehen darin, unser »Quartett« vollzukriegen: Als Sun Jian zum Beispiel halten wir anfangs nur eine einzige Ortschaft in der Komturei Changsha – die dazugehörigen drei Gebiete mit Fischereiposten, Rüstungsmacher und Teehaus müssen wir erst erobern.




Mit letzter Kraft: Der lange Marsch durchs Feindgebiet hat die offenbar zu knapp kalkulierten Armeevorräte verschlungen, wir schaffen es gerade noch zum rettenden Reisfeld.




Weil wir mit dem Angreifer verbündet sind, können wir seine schick animierte Belagerung beobachten. Im Hintergrund 0,04 Prozent der Chinesischen Mauer.

Denn komplette Komtureien haben den Vorteil, dass Boni durch unsere eingesetzten Verwalter für alle Teile der Komturei gelten. Wenn Verwalterin Wu also in der Provinzhauptstadt das Bevölkerungswachstum steigert, legen sich auch die Bewohner der drei anderen Territorien mehr ins Bettzeug.

Pro Komturei können wir außerdem Bauwerke in Auftrag geben, etwa das Teehaus zur großen Plantage ausbauen oder die kleine Siedlung über neun Stufen zur mächtigen Kaiserstadt, inklusive schwerer Befestigungen. Allerdings dürfen wir immer nur ein Gebäude gleichzeitig pro Komturei bauen oder verbessern, nicht mehrere parallel. Wichtig ist, dass wir nicht einfach drauflosbauen, sondern möglichst clever. Denn der Bauplatz ist begrenzt, und manche Gebäude schließen sich gegenseitig aus (etwa Bogenmacher und Waffenschmied), sodass wir uns spezialisieren sollten. Große Städte sind prima Garnisonen und schwer einzunehmen, doch wir müssen ihre vielen Bewohner ja auch durchfüttern.

**Leerer Bauch marschiert nicht gern**

Apropos durchfüttern: Ähnlich wie zuletzt in Thrones of Britannia müssen wir auch in Three Kingdoms auf die Wegzehrung unserer Truppen achten, und das wird verglichen mit der oft vernachlässigbaren Mechanik von Thrones nochmal einen Tick wichtiger. Hinter einem unscheinbaren Karren-Symbol mit Farbbalken daneben verbirgt sich eine dräuende Gefahr. Je kürzer der Balken, desto weniger Vorräte führt die betroffene Armee noch mit sich. Wenn ihr etwa im Winter durch karges Feindesland zieht, schrumpft der Balken rasant. Ihr könnt an eroberten Siedlungen zwar »auftanken«, aber es dauert oft ein paar Runden, bis die Produktion wieder voll anläuft. Mit einer großen Armee quer durchs Feindgebiet zu marschieren ist zwar noch möglich, erfordert aber viel mehr Planung: Bevor ihr über die Grenze vorstoßt, solltet ihr eure Truppen noch mal volltanken. Ideal sind auch Generäle, die Boni auf die Versorgung mitbringen. Auch die Route ist entscheidend: Lieber auf dem Weg zur feindlichen Provinzhauptstadt noch einen Bauernhof erobern und die Vorräte auffüllen. Denn knurrende Mägen senken nicht nur die Zufriedenheit, sondern dezimieren auch eure Truppen rapide!

Mit der Zeit kriegt man aber ein recht gutes Gespür dafür, wie lange die Vorräte reichen. Zumal besagter Balken anzeigt, wie stark die Vorräte gerade sinken (oder steigen). Ein Maus-Over verrät außerdem die Details: Wie stark zehrt unwegsames Gelände an den Vorräten, welche Boni und Mali bringen die Generäle mit ein? Doch die beste Planung hilft nix, wenn man keinen Puffer einbaut.

Die Gebirgskette Heng Shan gehört zu den fünf heiligen Bergen des Daoismus.

So sind wir bei einem Marsch durch den Dschungel in einen Hinterhalt geraten (jedes Gelände hat eigene Wahrscheinlichkeiten, eine Feindarmee glatt zu übersehen, und die ist im Dschungel natürlich extrem). Die Schlacht haben wir zwar gewonnen, doch die geflohene Armee hat uns dann eine weitere Runde aufgehalten. Statt umzudrehen sind wir verbissen weitermarschiert – und hatten kurz vor der angepeilten Eisenmine nichts mehr zu beißen. Beim letzten Zug durch den Dschungel ist unsere Truppenstärke schneller gesunken, als wir »Vietnamkrieg« sagen konnten. Nur eine eilig hinterhergeschickte Reiterarmee mit vollen Vorräten konnte das Schlimmste verhindern.

Der Hunger kann aber auch unser Freund sein: Als uns ein KI-Gegner belagert, beginnt ein Wettkampf à la »wer hungert am längsten?«. Denn eine Belagerung dauert ein paar Runden, in denen der Eingeschlossene von seinen Vorräten zehren muss – der Angreifer aber auch. Also konnten wir durchhalten und eine Entsatzarmee heranführen, während der Belagerer Runde um Runde schwächer wurde, schließlich abzog und auf dem Rückweg noch mehr Truppen verlor.

**Roman oder Geschichtsbuch?**

Für Three Kingdoms hat sich Creative Assembly einen neuen Spielmodus einfallen lassen: Zu Beginn einer Partie könnt ihr zwischen dem neuen Modus »Geschichte« und der klassischen Variante »Aufzeichnungen« wählen. Ersterer Modus basiert nicht etwa (wie man aufgrund des Namens glauben könnte) auf der echten Historie, sondern auf dem Roman »Die Geschichte der drei Königreiche« und macht die Fraktionsführer und Generäle in den Echtzeitschlachten zu wahren Helden: Da kann ein einzelner Anführer auch mal im Alleingang Dutzende von Gegnern umhauen – oder sich ein Duell mit einem Berufskollegen der Gegenseite liefern. Dann werden zum einen die Kampfwerte der beiden Kontrahenten verglichen, zum anderen könnt ihr Skills zünden, etwa einen Sturmangriff. Die regulären Truppen halten sich respektvoll aus dem Zweikampf raus, gucken zu oder dreschen solange auf ihresgleichen ein. Aber keine Sorge: Die Helden sind nicht so übermächtig wie ihre Kollegen aus den Warhammer-Ablegern, die jede feindliche Übermacht minutenlang wegwischen. Im klassischen »Aufzeichnungen«-Modus spielen sich die Echtzeitschlachtern hingegen wie gehabt, es kommt mehr auf taktische Manöver an als auf die Über-Helden. Hier sind die Feldherren ganz traditionell mit Leibgarde unterwegs statt als einzelne Recken.






Ihr könnt eure Charaktere mit Nahkampfwaffe, Pferd, Rüstung, Begleitern und Zubehör wie diesem Bogen ausstatten. Rechts unten seht ihr die Skills, die ihr mit jedem Stufenaufstieg wählt.




Trebuchets können vier Munitionsarten verschleudern: Felsbrocken (ignorieren Rüstung), Eimer mit Blut (senken Moral), Viehkadaver (senken Ausdauer) und wie im Bild heftige Feuergeschosse.

Die Echtzeitschlachten selbst haben sich kaum verändert, vor allem optisch ist Three Kingdoms auf Rome-2-Niveau stehengeblieben und humpelt den technischen Möglichkeiten hinterher. Dass es weniger Truppenvielfalt gibt, gleicht das Spiel dafür mit mehr Formationen aus, die sich auch gut handhaben lassen. Das finden wir auch spannender als die Duelle, die arg aufgesetzt wirken – als ob man hier mit der Brechstange an die Rollenspieler-Fraktion heranwill. Die Feind-KI ist zwar auch in unserer Testversion nicht genial, aber grundsätzlich kompetent, wir haben keine geistigen Totalausfälle erlebt. Truppen unter Katapultbeschuss bleiben zum Beispiel nicht mehr tatenlos stehen, sondern rücken gegen die Steineschmeißer vor. Überhaupt finden wir die Belagerungen klasse, allein schon die Munitionssorten der Wurfmaschinen (siehe Feuerinferno-Screenshot) sind taktisch spannend. Selbst kleinere Siedlungen haben (schwache) Befestigungen, sodass wir belagern oder mit schwerem Gerät anrücken sollten.

**Generäle im Dreierpack**

Allerdings fielen uns doch zwei Schwächen auf, die wir verlässlich ausnutzen konnten. Zum einen wartet die Feind-KI bei Verstärkungen nie auf ihre zweite Armee, bevor sie vorrückt, und wird dadurch verwundbarer, als ihre Armee eigentlich sein müsste. Zum anderen nahm die KI prinzipiell jede Duell-Herausforderung an, während wir bei übermächtigen Feind-Recken auch ablehnen konnten. Das macht es deutlich zu leicht, mit einem spezialisierten Meisterduellanten KI-Generäle direkt zu Schlachtbeginn aus dem Spiel zu nehmen. Auf der Weltkarte rennen zwar auch mal Kleinst-Armeen umher, aber längst nicht so oft wie in Rome 2, wo die KI-Fraktionen gern mal winzige Verbände übers Mittelmeer gondeln ließen, statt sie zu vereinen und zuzuschlagen. Stattdessen kriegen wir es jetzt schon früh mit einzelnen, großen Armeen zu tun, später werden es auch mal vier oder fünf volle Streitkräfte auf einmal – von einer einzelnen Fraktion, wohlgemerkt! Die KI weiß auf der Kampagnenkarte sehr wohl ordentlich Druck zu machen.

Eine Armee besteht jetzt übrigens aus bis zu drei Generälen, die jeweils ein Gefolge aus bis zu sechs Verbänden mitbringen. Die sind fest an ihren General gebunden, und



Bei einem Pyrrhussieg hat der Sieger so starke Verluste, dass er fast so geschwächt ist wie der Gegner.




Anführer dürfen in den Echtzeitschlachten Spezialfähigkeiten auslösen, etwa einen Sturmangriff. Solche Skills haben aber einen Cooldown und können nicht beliebig benutzt werden.



**Martin Deppe**
@GameStar_de

Three Kingdoms ist nun wirklich nicht mein erstes Total War – trotzdem hat es mich ewig Einarbeitungszeit gekostet. Denn es dauert, bis man Dutzende Nachbarherrscher, eigene und fremde Gefolgsleute und Generäle auseinanderhalten kann, mit ihren für West-Ohren fast identisch klingenden Namen wie Wang Lang und Wang Kuang. Einige unterscheiden sich sogar nur durch einen Buchstaben, etwa Zhang Yang und Zhang Yan – doof, wenn man mit einem verbündet ist und den anderen zum Erzfeind hat. Anfangs wusste ich nicht mal, ob hinter einem Namen ein Konkurrent, ein eigener General oder ein regionales Reisgericht steckt. Für uns Langnasen ist das China um 190 nach Christus nun mal nicht so vertraut wie Total Wars zeitlich parallel verlaufendes Römer-Epos oder das Europa eines Medieval 2. Aber klar, das sind alles realistische Namen, die zum Szenario passen.

Doch sobald ich die ganzen Dongs und Gongs auseinanderhalten konnte, zeigte Three Kingdoms seine Stärken: Jenseits des klassischen Schlachtkonzepts aus Echtzeitgefechten oder berechnetem Ergebnis spielt die Zusammensetzung meiner Generäle und ihrer Gefolgstruppen, meiner Provinzverwalter und Ratsmitglieder eine große Rolle. Fast jede Handlung wirkt sich nachvollziehbar aus. Auch das Versorgungssystem meiner Truppen fordert, ich kann nicht einfach unbekümmert mit einer riesigen Armee durchs Feindesland marschieren, sondern muss rechtzeitig an genug Vorräte denken. Hach, und das tolle neue, flexible Diplomatiesystem erst, dagegen könnte sich Civilization bald endgültig in Grund und Boden schämen. Wenn Creative Assembly die letzten vier Wochen vor Release richtig nutzt (siehe Kasten »Unser Vorabtest«), werden die spannenden neuen Elemente eine richtig runde Sache!

jeder darf auch nur bestimmte Truppengattungen als Gefolge ausheben. Ein Stratege zum Beispiel hauptsächlich Schützen und Trebuchets, ein Vorreiter hingegen leichte bis mittlere Kavallerie. Dadurch müssen wir uns clever spezialisieren, denn Superarmeen, die ausschließlich aus den besten Elitetruppen aller Klassen bestehen, sind so nicht mehr möglich. Zum Glück! Nett: In der Schlacht reden die Kommandanten auch mal miteinander – je nach Sympathie oder Abneigung fallen die Sprüche unterschiedlich aus. Zuweilen sind Kommentare wie »Der Schnee verdeckt die Sünde, doch es gibt sie noch!« aber arg küchenphilosophisch, da müssen die Texter verdammt viele Glückskekse gefuttert haben.

### Ein Kaiserreich für ein Pferd!

Ihr dürft jeden Charakter mit Waffe, Rüstung, Begleiter, Zubehör und einem Pferd ausstatten – also wie bei den historischen Total-War-Teilen (Begleiter) und den Warhammer-Ablegern (Waffe, Rüstung). Die neuen Pferde wirken sich zweifach aus: Je schwerer sie sind, desto wuchtiger preschen sie in einer Echtzeitschlacht in Infanteriereihen. Und ein schneller Gaul senkt die Gefahr einer Gefangennahme, wenn's im Gefecht mal suboptimal läuft und wir fliehen müssen.

Die Items gibt's rollenspieltypisch in vier Seltenheitsstufen von gewöhnlich bis einzigartig, wir erbeuten sie zum Beispiel bei besiegten Generälen. Es gibt sogar Item-Sets. Mit etwas Glück stellt euch ein Rüstungs- oder Waffenmacher einen Gegenstand her. Diese Spezialgebäude sind wie Eisenminen oder Holzlager Teile einer Komturei, wir können sie also erobern und ausbauen – das erhöht die Wahrscheinlichkeit, später eine besonders dolle Waffe oder Rüstung zu ergattern. Das passiert allerdings zufällig, ihr könnt keine konkrete Ausrüstung in Auftrag geben. Trotzdem ein sehr motivierendes System, allerdings muss die finale Version zeigen, wie gut das alles ausbalanciert ist, besonders im Geschichte-Modus könnten die Generäle sonst zu unkaputtbaren Überhelden werden. Ausrüstung eignet sich aber auch prima, um sie Charakteren zu schenken – je wertvoller das Präsent, desto dicker der Zufriedenheits-Boost.

### Tauschen & täuschen

Die wohl größte Überarbeitung hat das Diplomatiesystem durchlaufen. Wir dürfen nicht nur 08/15-Abkommen wie Durchmarschrechte oder regelmäßige Geldzahlungen abschließen, sondern haben deutlich mehr Verhandlungsmöglichkeiten. Zum Beispiel können wir endlich wieder Provinzen oder Teile davon tauschen – das haben wir in den jüngeren Total Wars schmerzlich vermisst! Mal kaufen wir einem Nachbarn die eine Farm einfach ab, die uns noch zu unserer kompletten Komturei fehlt, statt uns gleich in den Krieg stürzen zu müssen. Und mal schenken wir einem treuen Verbündeten Land, damit er uns an dieser Front Feinde vom Leib hält. Sehr angenehm! Bei jedem Abkommen dürfen wir unsere Angebote und Forderungen recht frei in die Waagschale werfen: »Einmal Waffenstillstand plus sechs Runden lang acht Nahrung? Gerne, das macht dann einen Fischereihafen, 200 Münzen und Euer Lieblings-Rennpferd!« Denn auch Items lassen sich frei tauschen und




Wir sind mittlerweile Herzog und dürfen fast alle Posten in unserer Fraktion besetzen. Nächster Halt: König, dann Kaiser. Wenn die Gegner uns lassen ...

werden von den KI-Fraktionen hoch geschätzt. Außerdem ist die Diplomatie angenehm transparent. Unterbreiten wir ein Angebot, sehen wir genau, wie es beim Gegenüber ankommt und warum. Dann können wir so lange feilschen, bis wir einen Deal haben – oder per Knopfdruck abfragen, was die KI denn genau fordert.

Noch komplexer und kriegsentscheidender wird es, wenn wir uns in Koalitions- oder gar Bündnisverhandlungen stürzen. Denn wir können schlicht nicht mit jedem Krieg führen, vor allem nicht gegen den garstigen Dong Zhou, der erbittert die Reste des Han-Imperiums hält. Das einfachere Modell, die Koalition, gibt allen Mitgliedern zum Beispiel Durchmarschrechte – das entschärft die Versorgung unserer stets hungrigen Armeen enorm. Außerdem decken alle Koalitionspartner auf der Chinakarte ihre Gebiete auf, wir sehen also alles, was auch unsere Verbündeten sehen, inklusive Feindbewegungen. Noch stärker ist das Militärbündnis: Wird ein Partner angegriffen, kann er das Problem entweder allein lösen oder den Bündnisfall ausrufen. Der wiederum ist für alle Mitglieder verpflichtend, wenn wir uns vor der Gegenkriegserklärung drücken, stürzt unsere Reputation senkrecht ab.



Besetzen, plündern, abhauen? Eure Entscheidungen wirken sich auch aufs Personal, die Bevölkerung und die anderen Herrscher aus.

**Einer für alle, alle vereinen**

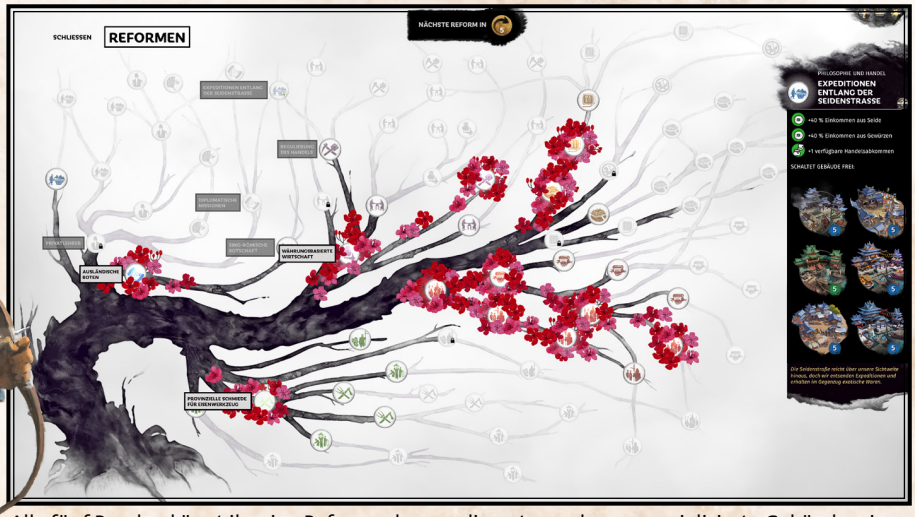
Wir können auch weitere Mitglieder in Koalitionen oder Bündnisse aufnehmen, oder vorhandene Partner vor die Tür setzen. Vorausgesetzt, die anderen stimmen zu – je höher unsere Reputation, desto wahrscheinlicher ist es, dass wir unseren Willen durchsetzen. Gleichzeitig sind wir aber nicht dauernd von der Bündniszustimmung abhängig, wir können auch einen »Privatkrieg« gegen Außenstehende führen, ohne die Partner damit zu behelligen.

Sehr praktisch: Unter dem Menüpunkt »Schnelle Verhandlungen« werden uns alle Fraktionen angezeigt, mit denen wir gerade beispielsweise einen Handelsvertrag schließen oder eine Nahrungsspende beantragen können – gleich nach Wahrscheinlichkeit sortiert, dass sie zustimmen. So müssen wir bei Geld- oder Hungersnot nicht alle Fraktionen einzeln anpumpen, sondern sehen sofort, wer uns aus der Patsche helfen könnte. Natürlich nur vorrübergehend, versprochen!

**Gestern Feind, heute Freund**

Während unserer Testpartien war die Diplomatie ein sehr wichtiges, spannendes Element, denn sie kann wirklich viel bewirken – viel mehr als die von Publisher Sega mit großem Tamtam beworbenen Charakterbeziehungen innerhalb unseres Personals. Fast in jeder Runde hat uns eine Fraktion angesprochen, wollte Items kaufen, Durchmarschrechte aushandeln oder einen Nichtangriffspakt schließen. Das ist anfangs etwas mühselig, weil sich auch Anführer weit entfernter Fraktionen melden und wir erst mal herausfinden müssen, von wo genau der Kerl eigentlich anruft. Genau, die verwirrenden chinesischen Namen! Aber auch hier gilt: Mit der Zeit kommt man damit ganz gut klar. Allerdings solltet ihr nicht jedem neuen Kontakt blind vertrauen, sondern erstmal seine Charaktereigenschaften studieren – ein listiger Anführer wird Abkommen eher brechen als ein zuverlässiger, der schon mit eurem Vater gehandelt hat.

Ihr müsst also ständig auf der Hut sein, aber auch eure eigene Reputation beachten. Einen Vertrag zu brechen mag kurzfristig Vorteile bringen, erschwert aber künftige Verhandlungen. Es kann auch sinnvoll sein, nach einer gewonnenen Schlacht Generäle nicht zu exekutieren, sondern wieder freizulassen – selbst wenn der Betroffene selbst davon nicht beeindruckt ist, könnte es seine Familie sein, sodass euch eure Gnade später einen Bündnispartner beschert. ★



Alle fünf Runden könnt ihr eine Reform erlassen, die unter anderem spezialisierte Gebäude wie Bergwerke freischaltet, aber auch neue Einheiten oder Versorgungsboni für die Armeen.

## TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| noch keine Angaben möglich | noch keine Angaben möglich |

### PRÄSENTATION

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

✚ überwiegend schicke Landschaften ✚ Interface im chinesischen Stil ✚ Jahreszeiten- und Wetterwechsel ▬ wenig Einheiten-Abwechslung ▬ Grafik kaum verbessert

### SPIELDESIGN

✪ ✪ ✪ ✪ ?

✚ abwechslungsreiche Kampagnen ✚ Charaktere mit Beziehungen ✚ enorm viele diplomatische Möglichkeiten ▬ teils sehr ähnliche Namen/Porträts verwirren ? wie gut ist der Feinschliff?

### BALANCE

✪ ✪ ✪ ? ?

✚ jede Fraktion hat Stärken ✚ anpassbarer Schwierigkeitsgrad ✚ Truppenversorgung ? wie ausgewogen werden die Charaktere und die Endgame-Balance? ? wie ist die finale KI?

### ATMOSPHÄRE / STORY

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

✚ historisch detailliert ✚ Beziehungen wirken sich realistisch aus ✚ Nebenaufträge ✚ unverbrauchtes Setting ▬ Ereignisse nur in Textform

### UMFANG

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

✚ elf Warlords spielbar ✚ sehr lange Kampagnen und teils riesige Karten ✚ sehr große China-Strategiekarte ✚ Multiplayer-Modus ✚ historische Gefechte

### FAZIT

**Klassisches Total War mit vielen Diplomatiemöglichkeiten und (derzeit) solider KI. Anfangs verwirren die ähnlichen Namen extrem.**

?



Sie ist nicht mal zehn Meter dick – da würde man auch jede deutsche Autobahn erkennen.



## Anno 1800

# DIE NEUESTEN ERKENNTNISSE DER ANNO-FORSCHUNG

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte Mainz** Termin: **26.2.2019**

**In 15 Stunden mit Anno 1800 haben wir jede Menge über das Spiel gelernt und ziehen ein erstes Fazit.** Von Maurice Weber

Unsere Preview-Version von Anno 1800 ist ein wenig wie Graf Voltas berühmte Batterie: Anfang und Grundstein des 19. Jahrhunderts, aber noch nicht das komplette Bild. Sie enthält das erste von vier Kampagnen-Kapiteln und das Endlosspiel mit drei der fünf Bevölkerungsstufen sowie den beiden aus der neuen Welt. Aber das Endgame – darunter auch der Einsatz von Elektrizität – fehlt noch. Trotzdem konnten wir als passionierte Anno-Forscher zehn ebenso neue wie wichtige Erkenntnisse daraus ziehen.

**1. Mehr Story in der Kampagne**

Erinnert ihr euch noch an die Story von Anno 2205? Nein? Können wir euch nicht verübeln – es gab ja kaum eine. Ein Fehler, den Anno 1800 nicht wiederholt: Es macht sofort klar, dass es eine deutlich persönlichere Geschichte erzählen will als das belanglose Mondfahrtprogramm seines Vorgängers. Wir spielen den Spross einer reichen britischen Familie, die am Königshof in Ungnade gefallen ist. Unser Vater wurde als Verräter eingekerkert und sein Besitz ging an unseren hinterlistigen Onkel Edvard. Der zögert nicht lang, uns und unsere Schwester zum Teufel zu jagen und es sich in seiner neuen Rolle als Familien-Obermotz bequem zu machen. Wir haben gerade noch genug Geld, ein heruntergekommenes Eiland als Zuflucht zu erwerben. Dort machen wir uns daran, eine neue Firma auf die Beine zu stellen und die Wahrheit hinter den Anschuldigungen gegen unseren Vater zu ergründen. Das motiviert gleich deutlich mehr als der belanglose Firmenauftrag eines Anno 2205! Außerdem gibt sich Anno 1800 deutlich mehr Mühe, das alles mit Dialogen und Zwischensequenzen in Szene zu setzen. Nun erschließt es nicht unbedingt völlig neue Höhen der Erzählkunst – die Handlung ist immer noch ein recht klassisches Familiendrama, die Cutscenes weitgehend Kamerafahrten mit sprechenden Köpfen. Trotzdem hat uns der Auftakt gut gefallen. Wir hoffen, die verbleibenden drei Akte lassen diesbezüglich nicht nach.

**2. Die Kampagne lässt sich konfigurieren!**

In einem wichtigen Punkt bleibt Anno 1800 dann aber doch dem Kampagnenkurs des Vorgängers treu: Die Story besteht nicht aus einer klassischen Missionsabfolge auf immer neuen Karten. Stattdessen integriert sie sich komplett in eine einzige Endlospartie. Haben wir die Geschichte abgeschlossen, können wir nahtlos als normales Endlosspiel weitermachen. Was auch bedeutet, dass wir vor Spielstart einige Entscheidungen haben: Wir können wählen, ob wir eine Endlosrunde mit oder ohne Kampagne spielen wollen und dann einige Parameter festlegen. Zum Beispiel, welche bis zu drei KI-Konkurrenten mit uns wetteifern und wie groß und fruchtbar die zufallsgenerierten Inseln ausfallen. Was allein schon willkommen ist, weil Anno 2205 KI-Gegner auf der gleichen Karte und zufallsgenerierte Maps komplett aus dem Fenster warf!

Ein paar Punkte gibt uns die Kampagne allerdings doch vor: Zu den frei gewählten KI-Gegnern gesellt sich natürlich immer noch Story-Antagonist Edvard dazu. Und die Inseln werden nicht völlig zufällig ausgewürfelt. Sie sind immer als recht gleichmäßiger




Das Militär beschränkt sich diesmal komplett auf Seeschlachten – und der Hafen einer Startinsel ist so schwer befestigt, dass selbst mehrere der stärksten Segelschiffe daran abblitzen.




Ein perfektes Anno-Idyll: Über den Klippen wogen unsere Kornfelder, im Hintergrund bricht ein Schiff in die neue Welt auf.

Archipel über die Karte verteilt (im freien Endlosspiel können wir etwa auch ein kreisrundes Atoll auswählen), und unsere Startinsel ändert sich nie. Darum herum können wir aber doch jedes Mal andere Zufallsinseln entdecken – ein schöner Schritt in Richtung mehr Kampagnen-Wiederspielwert!

**3. Es gibt Story-Entscheidungen**

Zum Wiederspielwert könnte auch eine Überraschung am Ende des ersten Akts beitragen: Da bekommen wir eine Quest vorgesetzt, die uns mehrere Lösungsmöglichkeiten bietet! Wir müssen eine Gruppe Schiffbrüchiger retten und dann entscheiden, ob wir sie an Edvard ausliefern oder nicht. Kurz danach endet unsere Preview allerdings. Deswegen können wir noch nicht beurteilen, wie weit sich das tatsächlich auf nachfolgende Aufgaben auswirkt. Wir fänden's aber verdammt spannend, wenn wir den Verlauf der Kampagnenstory tatsächlich nachhaltig mitbestimmen könnten!

Abgesehen davon fielen die Quests im ersten Akt aber belanglos aus. Wir mussten doch sogar tatsächlich schon wieder eine Stadt nach bestimmten Bürgern (Demonstranten) abgrasen und sie per Mausklick »einsammeln« – diese lahme Idee könnte Anno nun wirklich mal hinter sich lassen. Sonst ging es weitgehend darum, ganz normal unsere Stadt aufzubauen und Onkel Edvards dreiste Forderungen zu erfüllen. Nun ist der erste Akt auch recht klar als Tutorial ausgelegt, also war das kein Weltuntergang. Im Gegenteil, Anno 1800 integriert unseren Fortschritt sogar deutlich besser in die Handlung als Anno 2205. Die späteren Akte sollten in Sachen Quest-Einfallsreichtum aber schon noch eins draufflegen.

**4. Mechaniken werden zu Momenten**

Sehr gut hat uns wiederum gefallen, wie die Story bemerkenswerte Augenblicke selbst um gewöhnliche Spielmechaniken spinnt. Da wäre etwa der Herausgeber unserer Zeitung. Im freien Spiel ist der einfach von Anfang an dabei. In der Kampagne schalten wir

## Die Händler

Vier Händler stehen in Anno 1800 bereit, um euch mit Waren und auch mal Quests zu versorgen. Etwa können sie uns beauftragen, ein (neutrales) Schiff zu versenken. Tiefere Diplomatie ist mit ihnen anders als mit den Piraten aber nicht möglich. Die Händler schicken regelmäßig Handelspötte auf Streiffahrt und kaufen direkt in unseren Häfen. Wir können sie aber auch gezielt ansteuern, um mit ihnen ins Geschäft zu kommen. Jeder von ihnen hat eigene Vorlieben bei Angebot und Nachfrage. Bis auf Archibald Blake können wir alle Händler vor Spielstart auch deaktivieren und komplett die KI-Handelsleute spielen.



### Archibald Blake

Der Unterhändler der Krone verkauft elementare Güter wie Bauholz, damit wir nicht so leicht in eine komplette Sackgasse geraten. Er lässt sich nicht abschalten.



### Madame Kahina

Ihr exotisches Emporium bietet in der alten Welt kostbare Waren aus der neuen an, sodass wir weniger angewiesen auf eine eigene Kolonie sind.



### Eli Bleakworth

Der missmutige Gefängniswärter kann überzeugt werden, Charaktere mit Spezialfähigkeiten aus seiner Obhut in die unsere zu entlassen – gegen Bezahlung.



### Isabel Sarmento

Die einzige Händlerin in der neuen Welt und passionierte Freiheitskämpferin. Sie hat möglicherweise eine tiefere Rolle in der Story zu spielen.



Werner von Siemens gehörte zu den Ersten, die einen industrietauglichen Dynamo erfanden.



Die Zeitung können wir ein wenig … verschönern, wenn sie uns zu negativ berichtet.

ihn mit einer eigenen Mission frei, in deren Verlauf wir ihn von Edvards Insel retten. Und die erste Ausgabe seines Blatts ziert ein von uns selbst gemachtes Foto: Sobald wir unseren ersten Hafen erbaut haben, dürfen wir ihn knipsen und das Bild prangt auf der Titelseite. Eine schöne Idee, die Zeitung mit Extra-Flair einzuführen!

Aber auch im Endlosspiel ist sie ein interessantes Feature. Denn die regelmäßig erscheinenden Artikel berichten immer direkt über unser aktuelles Schaffen. Da preist der Journalist dann etwa unsere jüngsten Siege auf See – kritisiert aber auch, dass unsere Bürger immer noch nicht die Nähmaschinen haben, die sie so dringend fordern. Zumindest, wenn wir ihn lassen! Wir können ihn auch zu Propaganda-Artikeln zwingen. Dann druckt er stattdessen: »Ihr seid glücklicher, als ihr denkt!« Jeder Artikel hat handfeste Auswirkungen, sei es nun auf die Zufriedenheit unserer Bürger oder unsere Steuereinnahmen. Propaganda kostet allerdings wertvolle Einflusspunkte, also können wir nicht jeden Artikel nach unserem Gusto gestalten. Das macht die Zeitung so stimmungsvoll wie strategisch wichtig.

**5. Der KI fehlt es noch an Persönlichkeit**

Anders als in Anno 2205 ringen wir in Anno 1800 wieder mit KI-Kontrahenten auf der gleichen Karte um die Wette. Was wir erst einmal vollständig begrüßen: Die Damen und Herren füllen die Map mit Leben und einem Hauch von Persönlichkeit. Denn jeder Feind ist ein eigener Charakter mit eigenen Vorlieben. Der künstlerisch veranlagte Artur Gasparov mag es etwa gar nicht, wenn wir unsere schöne Insel mit schmutzigen Fabriken zukleistern. Industriebaron Carl Leonard von Malching dagegen beglückwünscht uns sogar dafür! Kein Erfolg ohne schmutzige Hände ist seine Devise. Dafür wird er mürrisch, wenn wir schneller expandieren als er. Das macht es schwerer, mit ihm Handelsabkommen zu schließen und kann sogar dazu führen, dass er uns den Krieg erklärt. Schade fanden wir allerdings, dass sich diese Vorlieben optisch kaum niederschlagen. Leonard baute nicht merklich mehr Industriegebäude als Gasparov, und von Gasparov hätten wir eine wunderschöne Insel voller Parkanlagen erwartet. Die Entwickler kündigten in einem Blogeintrag eigentlich an, dass die KI-Figuren sichtlich unterschiedlich bauen sollen. Möglicherweise wird sich das erst auf höheren Technologiestufen zeigen. Bislang waren wir von ihrer baulichen Vielfalt aber eher enttäuscht.

**6. Der Computer muss noch lernen**

Unser größter Kritikpunkt an der KI – und an Anno 1800 ganz allgemein – war allerdings, dass sie in unserer Preview schlichtweg noch nicht genug auf dem Kasten hatte. Gasparov machten wir uns schon mit unseren ersten Fabriken derart spinnefeind, dass er mit Kanonenbooten anrückte – und gnadenlos unterging. Das eigentliche Problem folgte aber danach: Er war offensichtlich besiegt, kam aber nie auf die Idee, um Frieden zu bitten. Stattdessen schickte er seine Handelsschiffe beharrlich immer weiter an unserem Hafen vorbei. Völlig unbewacht! Weil unsere dort stationierten Pötte und Hafenkanonen immer automatisch das Feuer eröffneten, schaffte er es nie, eine neue Insel zu kolonisieren. Hegte aber stetig weiter einen Groll gegen uns, der es uns nie erlaubte, Frieden zu schließen. Damit steckte ein kompletter KI-Spieler in einer Schleife fest, die ihn quasi neutralisierte.

Unser regelmäßiges Schiffeversenken machte uns obendrein noch derart beliebt bei den neutralen Piraten, dass die uns nie störten. So kamen wir schon nach fünf Stunden an den Punkt, dass keiner der Computercharaktere uns noch irgendwelche Steine in



In einer Zwischensequenz will uns Onkel Edvard bei der Krone anschwärzen.

den Weg legte. So sehr wir uns auch über ihre Rückkehr gefreut haben, daran muss Ubisoft bis zum Release noch feilen. Eine derart geringe Herausforderung könnte sonst massiv auf die Langzeitmotivation schlagen.

**7. Es gibt fantastisch viel zu tun**

Und es wäre eine Schande, wenn die KI die Langzeitmotivation ruinieren würde – denn spielmechanisch hat Anno 1800 das Zeug, uns an den Bildschirm zu fesseln wie lange kein Aufbauspiel mehr! Die Kerndisziplinen des Genres meistert es mit Bravour: Es gibt immer etwas zu optimieren, immer etwas zu tüfteln, und plötzlich war's vier Uhr in der Nacht und wir saßen immer noch da und haben an unseren Produktionsketten geschraubt. Dafür sorgen klassische Mechaniken wie die Tatsache, dass Waren jetzt wieder simuliert werden und wir tatsächlich drauf achten müssen, die Wege von Farm zu Mühle zu Bäcker zu Warenhaus so kurz wie möglich zu gestalten. Aber auch viele der neuen Ideen fügen sich exzellent ein und geben uns mehr Stellschrauben. Zum Beispiel, dass wir nun auf Arbeitskraft verschiedener Schichten achten müssen. Es ist sicher klasse, mehr Handwerker auf der Insel zu haben, Aber nicht vergessen, dass wir immer noch Farmer brauchen, die auf dem Feld zu schuften bereit sind. Selbst der anspruchsvollste Handwerker will ja nicht auf Grundnahrungsmittel wie Brot verzichten!

All diese Mechaniken greifen exzellent verzahnt ineinander und geben uns jede Menge zu tun. Abzuwarten bleibt nur noch, wie lange Anno 1800 das aufrecht halten kann. Das Endgame und einige der komplexesten Features wie Elektrizität und Eisenbahn konnten wir ja noch nicht spielen. Gerade daran wird sich aber entscheiden, ob eine Endlospartie nun 20, 50 oder gar 100 Stunden motiviert!

**8. Die neue Welt ist der Orient in riesig**

Zur Langzeitmotivation einiges beitragen dürfte die neue Welt. Wir können ein Schiff auf Entdeckungsexpedition schicken, nachdem wir die dritte Bevölkerungsstufe freischalten. Die neue Welt erinnert spielmechanisch stark an den Orient eines Anno 1404 mit eigenem Insel-Klima, mit eigener Bevölkerung und eigenen Ressourcen, ist aber wie der Mond aus Anno 2205 auf eine völlig seperate Karte ausgelagert. Das gibt uns deutlich mehr zu entdecken und zu besiedeln als noch in Anno 1404, eine gute Design-Entscheidung also!

Neue und alte Welt sind voneinander abhängig: In der neuen produzieren wir Luxusgüter wie Rum und später Gold. Allerdings verlangt die dortige Bevölkerung ihrerseits auch Waren wie Bier aus unserem Startgebiet. Und Elektrizität gibt's auch in der neuen Welt erst, wenn wir in der Heimat Ingenieure angesiedelt haben. Außerdem sind manche der Grundbedürfnisse hier anspruchsvoller zu befriedigen. Während Bauern der alten Welt gern Fisch essen, den wir überall fangen können, wollen die Kollegen aus Übersee gleich Bananenplantagen. Dafür brauchen wir schon eine Insel mit der richtigen Fruchtbarkeit, wie auch für viele weitere Erzeugnisse der neuen Welt. Wir müssen also Handelsrouten sowohl zwischen Inseln auf der gleichen Karte als auch zwischen den beiden Welten einfädeln.

## Die Piraten

In Anno 1800 lauern zwei neutrale Piratenanführer, einer in der alten und einer in der neuen Welt. Die Freibeuter geben aber auch potenzielle Verbündete ab: Wir steigen in ihrer Gunst, wenn wir Schiffe anderer Spieler versenken. Dann können wir mit ihnen Frieden schließen, Handel treiben oder sogar Allianzen schließen. Sie verkaufen mächtige Items und Piratenkapitäne, die uns auf Expeditionen nützlich sein können. Vor dem Spielstart können wir separat ihren Schwierigkeitsgrad einstellen oder sie komplett deaktivieren.



### Anne Harlow

Sie geht in der alten Welt auf Beutezug. Ihr Vater wurde vom König des Verrats bezichtigt, ganz ähnlich wie unser eigener Papa – möglicherweise wird dieser Umstand später in der Kampagne noch eine größere Rolle spielen?



### Jean La Fortune

Hinter dem wohlklingenden Namen verbirgt sich ein entflohener Sklave, der eine eigene Nation aufgebaut hat, aber von der Krone nicht anerkannt wird. Er ist in der neuen Welt aktiv.



**Heiko Klinge**
@HeikosKlinge

Ich gehöre zu denjenigen, die auch in Aufbauspielen eine gute Kampagne schätzen, und war deshalb besonders gespannt, wie Anno 1800 den Spagat aus Story-Inszenierung und Endlosspiel-Freiheit meistern würde. Schon jetzt steht für mich fest: Das klappt deutlich besser als in Anno 2205! Die Geschichte ist persönlicher, die Inszenierung deutlich aufwändiger, das Questdesign abwechslungsreicher. Allerdings war das erste von vier Kapiteln mit rund 90 Minuten arg kurz. Ich hoffe, dass die folgenden Abschnitte deutlich mehr Fleisch haben, damit die Kampagne nicht nur ein aufwändiges Tutorial wird.

Rein spielerisch hat Anno 1800 tatsächlich das Potenzial, selbst ein Anno 1404 zu schlagen. Es liefert eine ähnliche Wohlfühl-Atmosphäre, aber zumindest auf den ersten drei Bevölkerungsstufen noch mehr Tüftel- und Optimierungsspaß, ohne dabei zu kompliziert oder zu unübersichtlich zu werden. Dieses Niveau muss Anno 1800 allerdings noch im Endgame beweisen, und auch bei KI, Balancing und Performance sollte Blue Byte Mainz unbedingt noch nachjustieren. Insofern halte ich die Verschiebung für eine richtige Entscheidung. Denn sie erhöht die Chancen, dass der Traum eines neuen Aufbauspiel-Meilensteins tatsächlich wahr werden könnte.




Der Wuselfaktor! Anno 1800 simuliert einzelne Güter, die transportiert werden müssen.



Der Stromkrieg drehte sich darum, ob sich Edisons Gleichstrom oder Wechselstrom durchsetzen sollte.

**9. Der Aufbau geht elegant von der Hand**

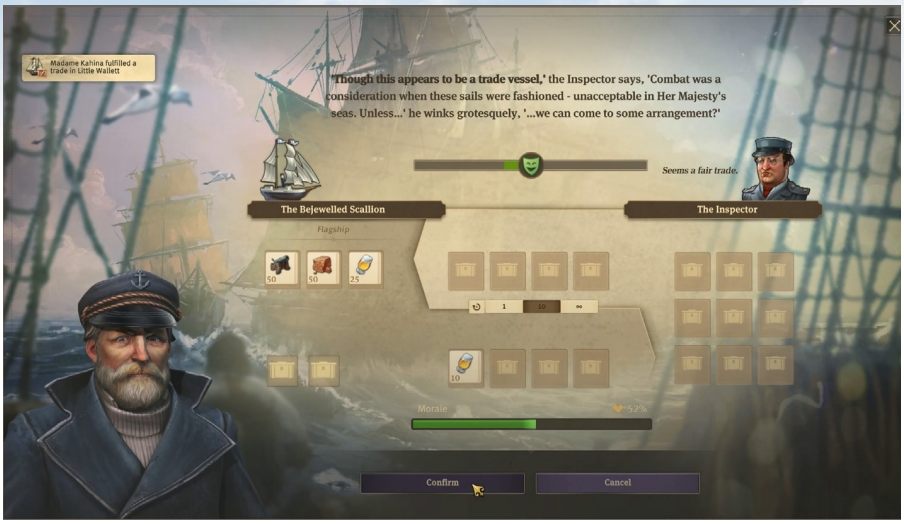
Egal ob in der neuen oder der alten Welt, wir waren sehr angetan vom Interface und wie flüssig sich Anno 1800 dadurch spielt. Die Menüs sind sinnvoll angeordnet, liefern uns jede Menge hilfreicher Informationen und lassen sich intuitiv bedienen. Kleines Highlight waren die frei belegbaren Favoriten-Slots über der Bauleiste, auf die wir besonders häufig gebrauchte Gebäude wie Häuser und Straßen legen können. So haben wir auf die jederzeit Zugriff, ohne das entsprechende Untermenü ansteuern zu müssen.

Ebenfalls klasse: der Blaupausen-Modus. Damit lassen sich Gebäude schon platzieren, selbst wenn wir die Ressourcen dafür noch nicht haben oder sie erst später bauen wollen. Es erscheint ein Geisterbild des Bauwerks, das wir jederzeit zum echten Gebäude »aufrüsten« können. Sehr hilfreich, um größere Bezirke durchzuplanen!

Nun löst Anno 1800 aber nicht alle Interface-Fragen. Während wir zum Beispiel über die Produktion von Waren genauste Infos abrufen können, müssen wir grob schätzen, wie viel Güter eine Stadt verbrauchen wird. Gerade, wenn wir dann auch noch mit einer Kornspeicher-Insel mehrere andere versorgen wollen und korrekt planen müssen, wie viel Nahrung jede Insel pro Schiffslieferung bekommen soll, kommt einiges an Bauchgefühl ins Spiel. Das war schon in jedem Anno so, aber es ginge durchaus besser.

**10. Das Endgame?**

Es gibt alles in allem sehr viele Gründe zur Zuversicht in der Preview-Version von Anno 1800: der verstärkte Story-Fokus, das clevere Aufbau-Gameplay, die Rückkehr zu vielen klassischen Tugenden gepaart mit schlauen Ideen. Aber es fehlt mit dem Endgame noch ein entscheidender Baustein. Darin sollen wir unsere Fabriken dann mit Elektrizität verstärken können. Das wiederum erfordert neue Ressourcen wie Öl, und zwar in so großen Mengen, dass wir sie per Tanker und Eisenbahn transportieren müssen. So sollen sich neue Logistik-Herausforderungen ergeben. Wir vermuten außerdem, dass die Expeditionen ein wichtiger Teil des Endgames wird. Haben wir die neue Welt entdeckt, ploppen immer wieder verschiedene Gelegenheiten auf: zoologische Exkursionen, Schatzjagden und Piraten-Strafaktionen. Dafür müssen wir Schiffe mit passenden Ressourcen und Items beladen. Inklusive besonderer Persönlichkeiten wie Kapitäne oder Forscher, die wir entweder kaufen oder als Touristen auf unsere Insel locken können. Sie erhöhen verschiedene Expeditionswerte wie Jagen oder Diplomatie: Jede Fahrt muss eine Reihe von Herausforderungen bestehen, die wir über Textfenster lösen. Von den Exkursionen bringen wir dann wiederum Items verschiedener Seltenheitsstufen mit, um unsere Stadt immer attraktiver zu machen. Je nachdem, wie viele es davon gibt, könnte es uns eine ganze Weile beschäftigen, die besten zu ergattern. Schon in unserer Preview-Version hatten wir den Eindruck, dass wir bereits für die einfacheren Expeditionen einiges an guter Ausrüstung brauchen. Wie lange das dann tatsächlich motiviert, muss sich noch zeigen. Aber das Zeug zu einem erstklassigen Aufbauspiel hat Anno 1800 auf jeden Fall, mit dem, was wir bislang spielen konnten, hatten wir viel Spaß. ★




Unsere Expeditionen stoßen immer wieder auf Hindernisse, die wir in solchen Textfenstern lösen müssen. Hier bestechen wir einen königlichen Inspektor.




Die neue Welt: ein unberührtes Fleckchen Erde. Allerdings nicht mehr allzu lange.



**Maurice Weber**
@Froody42

Die letzten beiden Annos haben mich schon in den ersten Spielstunden verloren. Zu wenig konnte ich mit dem Zukunftsszenario anfangen, zu sehr missfielen mir dann bei 2205 auch die spielmechanischen Entwicklungen. Anno 1800 dagegen hat mich auf Anhieb die Nacht durchzocken lassen – ein erstklassiges Zeichen!

Schon in der Preview-Version gab es enorm viel, das mich begeistern konnte. Die Industrie-Revolution ist eins der interessantesten Szenarien bislang: Einerseits ist da durchaus noch Raum für ein wenig klassisches Aufbau-Idyll wie früher im Mittelalter, gerade zu Beginn, andererseits ermöglichen zunehmend moderne Erfindungen zunehmend interessante neue Mechaniken.

Bislang machen diese Mechaniken einen richtig guten Eindruck. Sie greifen exzellent verzahnt ineinander, um mir jede Menge Raum zum Tüfteln zu geben. Und sie stimmen mich eigentlich sehr zuversichtlich, dass auch das Endgame funktionieren wird – halten die Entwickler das bislang in der Preview-Version gezeigte Niveau, sollte da nicht mehr viel schiefgehen können.

Sollte! Denn was mir dann doch noch richtig Sorgen gemacht hat, war die noch arg schwache KI. Wenn das Spiel mir überhaupt keine Herausforderung präsentiert, könnte das jede Motivation torpedieren, die der Rest der Mechaniken aufbaut. Nun brauche ich meine Aufbauspiele keineswegs knüppelhart, aber ich habe doch gerne das Gefühl, dass mein erbautes Imperium auch eine Leistung ist. Segle ich einfach nur durch völlig sturmlose Gewässer, vergeht mir irgendwann der Drang, weiterzuspielen – ich bin ja schon unerreichbar und unaufhaltsam an der Spitze! Ich hoffe, dass die Entwickler daran noch schrauben. Gerade weil das sonstige Spielgerüst so enorm vielversprechend ist!

FRITZ!

# MIT TEMPO 250 DURCH DAS NETZ!

## Das neue Highspeed-DSL. FRITZ! kann das.




Startklar für die neuen Internet-Tarife bis 250 MBit/s.

**avm.de/vollgas**



Kawumm: In den Kämpfen von Rage 2 bleibt dank Physik- und Ragdoll-Effekten kein Stein auf dem anderen. Und kein Arm dran.

## Rage 2

# WÜTEND – UND SPASS DABEI

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Avalanche, id Software** Termin: **14.5.2019**

**Wir haben anderthalb Stunden eine Vorabversion von Rage 2 gespielt. Hier sind unsere wichtigsten Erkenntnisse.** Von Philipp Elsner



Zu Walkers Fähigkeiten gehört dieser Schutzschild, der Projektile abhält.

Wenn man 90 Minuten lang Zeit hat, ein Open-World-Spiel wie Rage 2 auszuprobieren, stehen Redakteure wie wir vor einem Dilemma: Stürzen wir uns in möglichst viele Story-Missionen? Oder pfeifen wir auf die Handlung und erkunden die Postapokalypse auf eigene Faust? Oder klemmen wir uns hinters Steuer und analysieren anderthalb Stunden lang die Fahrzeugsteuerung?
Wir haben uns letztlich für einen Mix entschieden, schließlich wollen wir ja unsere knapp bemessene Zeit mit der Vorabversion optimal nutzen! Zwar sind 90 Minuten viel zu kurz, um ein Urteil über Rage 2 fällen zu können, für vier spannende Erkenntnisse hat es aber gereicht. Und los geht's.

**Wie ein Arena-Shooter**

Das komplette Kampfsystem von Rage 2 mit seinen Waffen und Fähigkeiten ist nur auf eins ausgelegt: Geschwindigkeit. Nach etwas Eingewöhnungszeit berühren wir in den Gefechten in unserer Anspiel-Session kaum noch den Boden! Unser Held Walker verfügt



Mit solchen dicken Brocken sollten wir uns erst anlegen, wenn wir ein paar mächtige Fähigkeiten und Waffen gesammelt haben!

nämlich dank einem Mittelchen außerirdischen Ursprungs namens Nanotrite über Superkräfte. Per Doppelsprung überwinden wir große Höhenunterschiede spielend leicht und weichen noch in der Luft blitzschnell per Dash aus. Kombiniert mit einer Art Gravitationsgranate, die wahlweise Gegner oder auch uns selbst in die Höhe schleudert, bewegen wir uns fast mehr in der Luft als am Boden. Diese Nanotrite-Skills bringen nicht nur Tempo und Abwechslung in die Kämpfe, sondern lassen sich auch mit den richtigen Waffen und etwas Geschick zu fiesen Kombos verketten: Per Slam-Fähigkeit werden wir selbst zum Geschoss und schlagen in eine Gegnergruppe ein, Feinde werden hochgewirbelt, wo wir sie per Schrotflinte in der Luft jonglieren.

Die Waffen klingen satt und haben ordentlich Wumms – kein Wunder, greifen doch die Doom-Schöpfer von id Software den Entwicklern bei Avalanche in Sachen Gunplay helfend unter die Arme. Neben Klassikern wie Sturmgewehr und Raketenwerfer gibt es aber auch viele wunderbar abgedrehte Varianten, die zum Experimentieren einladen. Der Explosiv-Revolver verschießt kleine Napalm-Kanister, die wir auf Knopfdruck zünden können und die sowohl an Boden und Wänden als auch an Gegnern oder Fahrzeugen haften. (Hallo Wolfenstein 2!) Eine andere Experimentalwaffe verschießt magnetische Projektile und per Sekundärfeuer eine Art großen Magnet, der alles mit sich reißt, was wir zuvor getroffen haben.

Für Stealth und Fernkampf bleibt bei alldem keine Zeit, die Entwickler verzichten sogar bewusst auf ein klassisches Sniper-Gewehr und setzen stattdessen auf eine Railgun im Quake-Stil. Alles soll sich um die Kombination aus Waffen, Spezialfähigkeiten und Mobilität drehen. Combat-Designer Erik Olsen von Avalanche bringt es auf den Punkt: »Bleibt nicht auf Abstand, stürzt euch mitten rein! Wir möchten, dass die Spieler den Kampf zum Feind tragen.«

**Ganz schön was los**

Die Endzeit von Rage 2 ist alles andere als eine leblose Einöde. Wir durchstreifen dicht bewachsenen Dschungel, sengende Wüste und belebte Städte – alle bewohnt von sehr unterschiedlichen Zeitgenossen. In den gemäßigten Klimazonen beherrschen die Goons weite Teile der Spielwelt. Sie sind eine chaotische Horde von durchgeknallten Banditen mit bunten Punk-Frisuren: nicht besonders clever, aber in der Masse durchaus bedrohlich. Ein Gegnertyp der Goons schleudert sogar Granaten nach uns, indem er sie scharf macht und mit einem Baseballschläger zu uns rüber drischt. Das kennen wir schon aus den Trailern. Ein nettes Detail.

Sehr viel disziplinierter sind da die Shrouded. Diese geheimnisvolle Fraktion beherrscht die Wüstenregion und verfügt über hochentwickelte Waffentechnologie. Manche ihrer Soldaten machen sich mit Tarnvorrichtungen unsichtbar oder hetzen kleine Drohnen mit Laserkanonen auf uns. Die Shrouded wiederum liegen im Clinch mit der Gang im zentralen Sumpfgebiet, einer sehr defensiven Fraktion in Rage 2, deren Mitglieder sich oft mit schweren Schilden aus Metall schützen und sogar gepanzerte Mechs auffahren.

Und dann wären da noch die Authority, die unbarmherzige Supermacht, die das Ödland mit militärischer Überlegenheit zu kontrollieren versucht, und natürlich die allge-



Die Stoß-Attacke ist super dazu geeignet, um Feinde von Türmen oder Brüstungen zu befördern.



Im Film »The 90 Minute War« soll der Konflikt zwischen Palästina und Israel mit einem Fußballspiel entschieden werden.

genwärtigen Mutanten! All diese Parteien sorgen mit ihrem ganz eigenen Look und jeweiligen Kampfstil dafür, dass in der Spielwelt an allen Ecken was los ist.

In einer Tour entbrennen zufällige Kämpfe zwischen verfeindeten Stämmen, in die wir uns einmischen können, aber nicht zwingend müssen. Während wir die Open World erkunden, treffen wir außerdem umherziehende Händler, brausen an schwer gepanzerten Konvois vorbei oder retten NPCs am Wegesrand aus kleinen Notlagen.

Für ein großes Stimmungs-Plus sorgte in unserer Anspielversion außerdem der Fund eines toten Rangers in einer verlassenen Geisterstadt: Zwischen den Ruinen alter Wolkenkratzer entdecken wir die Überreste unseres Kollegen im Sand und aktivieren sein sogenanntes Echo, das uns die letzten Momente des Rangers als Hologramm vorspielt und uns zusätzlichen Kontext zur Story und Spielwelt liefert. Dumm nur, dass der Lärm auch gleich noch ein paar hungrige Mutanten anlockt! Bei einem Ausflug in den Sumpf erspähen wir aus der Entfernung ein vermeintliches Banditen-Camp und machen uns kampfbereit. Doch als wir uns nähern, entpuppt sich die improvisierte Basis als friedliche kleine Stadt voller NPCs, die auch noch eine Kopfgeldjäger-Quest für uns parat haben: Mutierte Kreaturen in der Nähe bedrohen das Lager. Wir kümmern uns natürlich drum, kein Problem!



Kurzes Profil der Goons: laut, aggressiv, nicht sehr helle, aber in Gruppen gefährlich.

**Bekloppt wie Borderlands**

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass es euch in den Trailern zum Spiel noch nicht aufgefallen sein sollte: Rage 2 nimmt sich selbst nicht besonders ernst. Alles ist überdreht und bunt – von den Gegnern über die Spielwelt bis hin zu den skurrilen Charakteren. Vor allem bei den Questgebern bekommen wir den Eindruck, dass hier womöglich alle ein bisschen plemplem sind: Der Organisator der halsbrecherischen Derby-Rennen kleidet sich wie eine bizarre Mischung aus Cowboy und Hillbilly und wedelt mit einer Hühnerkeule vor unserem Gesicht herum, während die aufgetakelte Veranstalterin von Mutant Bash TV so ganz nebenbei das Blut ihrer Angestellten trinkt. Ach ja: Mutant Bash TV ist eine pervertierte Form von Reality Show, bei der wir zur Unterhaltung der Zuschauer in einer Art Horror-Freizeitpark reihenweise Monster erledigen.

Zu Spielbeginn ist Wellspring unsere Hauptanlaufstelle. Das von Neonreklame erleuchtete Städtchen ist vollgepackt mit Händlern und NPCs, die uns Infos, Crafting-Material oder Missionen andrehen wollen. Das quirlige Durcheinander dort, der farbenfrohe Endzeitstil und die durchgeknallten Personen, die wir treffen, wecken sofort Erinnerungen an Borderlands.

In Wellspring erwartet uns Bürgermeisterin Loosum Hagar, die Rage-Veteranen bereits aus dem Vorgänger kennen. Auch andere Figuren wie der durchgeknallte Wissenschaftler Antonin Kvasir sind erneut mit an Bord und klopfen wieder jede Menge markige Sprüche. Das gilt übrigens auch für unsere Spielfigur: Zwar können wir Walker wahlweise in der männlichen oder weiblichen Ausführung spielen, beide Versionen sind aber vertont und geben regelmäßig Kommentare in Dialogen oder zum Spielgeschehen ab. Auf seine Einladung zu Mutant Bash TV und den Derby-Rennen hin merkt Walker trocken an: »Muss wohl 'n paar Muties im Fernsehen plattmachen und dann



Die Shrouded tragen Rüstungen und sind generell besser bewaffnet als andere Fraktionen – mit Ausnahme der Authority.

noch schnell der beste Rennfahrer werden. Sollte also ein Kinderspiel sein!« Ob Walker dadurch letztlich auch zu einer greifbaren Figur mit echtem Charakter wird oder ein zweidimensionales Actionheld-Abziehbildchen bleibt, können wir nach unserer kurzen Spielzeit in Rage 2 allerdings noch nicht wirklich final beurteilen.



Solche Konvois gehören zu den vielen Open-World-Ablenkungen in Rage 2.

**Wir nehmen den Wagen**

Ohne fahrbaren Untersatz ist man in der Welt von Rage 2 ganz schön aufgeschmissen. Denn wer nicht auf stundenlange Wanderungen steht, sollte die weiten Strecken zwischen den Gebieten und Missionszielen mit einem Fahrzeug zurücklegen. Für viele Aktivitäten wie die Racing-Events oder Überfälle auf Konvois ist ein bewaffnetes Auto sogar unbedingt notwendig. Für unsere Anspiel-Session bekommen wir einen voll ausgestatteten Phoenix zur Verfügung gestellt – ein High-Tech-Buggy mit aufgeschraubten MGs und Raketenwerfer.

Wir können uns aber auch jederzeit andere Fahrzeuge in der Open World schnappen, inklusive Motorräder, Monster Trucks oder Hovercrafts. Im fertigen Spiel wird man sein Fahrzeug erst einmal selbst hochzüchten müssen und neue Waffenoptionen nach und nach freischalten. In der von uns gespielten und noch unfertigen Version machte uns die Steuerung der Vehikel aber immer wieder einen Strich durch die Rechnung. Selbst an kleinen Unebenheiten und Steinen im Gelände bleiben wir immer wieder hängen, was Offroad-Fahrten (mit einem Buggy!) quasi unmöglich machte. Drifts und andere Manöver waren durch das störrische Handling der Autos ebenfalls nicht drin. Das wundert uns, stammt doch Mad Max (2015) vom gleichen Studio und überzeugte in einer postapokalyptischen Open World vor allem mit dem gutem Fahrverhalten der Vehikel! Erik Olsen von Avalanche versichert uns aber auf Rückfrage, dass das Team an der Fahrzeugsteuerung und der Umsetzung für Maus und Tastatur noch feile. Bleibt zu hoffen, dass sich die Vehikel genauso flüssig, rund und temporeich steuern wie die Kämpfe, wenn Rage 2 am 14. Mai erscheint. ★




Irres Ödland: Die Figuren von Rage 2 reichen von schrill bis bekloppt.



In den vielen Racing-Wettbewerben sollen wir unser Geschick am Steuer beweisen.



**Philipp Elsner**
@RootsTrusty

Was, schon vorbei? Meine 90 Minuten mit Rage 2 sind in Windeseile verflogen! Das ist einerseits ein gutes Zeichen, denn gelangweilt habe ich mich garantiert nicht. Andererseits hätte ich gerne mehr von der vielseitigen Spielwelt erkundet, wäre tiefer in die Story eingestiegen und hätte weiter mit den abgedrehten Waffen und Fähigkeiten von Walker experimentiert. Dass die Kämpfe in Rage 2 wirklich Spaß machen, haben die Entwickler nun bereits mehrmals unter Beweis gestellt – der Einfluss von id Software ist hier einfach überdeutlich zu spüren. Ich liebe es, wie einzelne Rüstungsteile der Gegner bei Beschuss wegfliegen und eine Schwachstelle entblößen. Und auch die offene Welt mit ihren zahllosen Nebenaktivitäten und den verschiedenen Fraktionen, die konstant im Krieg miteinander sind, fasziniert mich sehr. Ich kann wirklich spüren, wie viel Mühe und Liebe fürs Detail in diese kunterbunte Endzeit geflossen ist. Ich sehe es an der fantasievollen Kleidung der Charaktere, an den Ruinen verfallener Großstädte im Wüstensand und den moosbewachsenen Wellblechhütten der Sumpfbewohner. Eine Frage bleibt aber noch: Fängt diese hübsche Fassade irgendwann an zu bröckeln und weicht schnödem Abarbeiten von typischen Open-World-Aufgaben? Wir werden sehen, wie weit die Story Rage 2 am Ende tragen wird.

## Mortal Kombat 11

# KUNSTWERK IN BLUTROT

Genre: Kampfspiel Publisher: Warner Bros. Entwickler: Netherrealm Studios Termin: 23.4.2019

**Entwickler Netherrealm Studios und Publisher Warner Bros. haben Mortal Kombat 11 im Rahmen des »Mortal Kombat Day« offiziell enthüllt. Wir waren natürlich dabei, als die Körperteile wieder über den Bildschirm flogen.** Von Kai Schmidt

Um Mortal Kombat 11 zu verstehen, muss man etwas Hintergrundwissen zur Mythologie der Reihe mitbringen. Das ist nicht ganz einfach. Die gesamte Story der Mortal-Kombat-Reihe aus dem Stegreif nachzuerzählen, ist selbst für Fans ein Ding der Unmöglichkeit. Denn was als simples Kampfturnier um das Schicksal des Erdenreichs begann, mutierte mit der Zeit zu einem wahren Konvolut an Storysträngen, Einzelschicksalen und immer neuen Bösewichten. Deshalb gab es im neunten Teil einen Reboot, der die Geschehnisse der Teile 1 bis 3 neu erzählt und viel Ballast über Bord wirft. Der Nachfolger Mortal Kombat X dreht sich primär um die Nachkommen der Helden und endet schließlich damit, dass Donnergott Raiden ein klein wenig durchdreht und Bösewicht Shinnok die unsterbliche Rübe herunterreißt. Dieses Ende passt jedoch der mysteriösen Kronika nicht in den Kram, die als neuer Bossgegner nun in Mortal Kombat 11 die Zeit manipuliert, um das Blatt zu ihren Gunsten zu wenden. Ja, genau. Mortal Kombat 11 wird sich um Zeitmanipulation drehen, was nicht nur jüngere Versionen der Charaktere ins Spiel bringt, sondern auch die Rückkehr von Klingenmonster Baraka oder Sai-Kämpferin Mileena ermöglicht, die in Mortal Kombat X gnadenlos niedergemetzelt wurden.

### Angenehmeres Spieltempo

Mortal Kombat 11 ist wie seine beiden direkten Vorgänger ein 1-on-1-Prügler in der 2,5D-Perspektive. Wie nicht anders zu erwarten, drescht ihr in konstanten 60 fps mit allerlei Special-Moves und Kombos auf euren Gegner ein, bis dessen Lebensleiste aufgebraucht ist. Im Auswahlmenü ist Platz für 25 Charaktere, sieben davon sind in der bei der Enthüllung gezeigten Version spielbar: Raiden, Scorpion, Sub-Zero, Sonya Blade, Baraka und Newcomer Geras. Mehr zu den Kämpfern erfahrt ihr im Extrakasten. Beim Anspielen fällt uns sofort auf, dass sich das Spiel etwas anders anfühlt als Mortal Kombat X. Flüssiger, angenehmer und ein wenig temporeduziert. Der Unterschied zwischen MK X und 11 ist ein wenig so wie seinerzeit zwischen Teil zwei und drei, nur eben umgekehrt: Im dritten Teil hielten Run-Button und Kombos Einzug, was eine deutlich aggressivere und schnellere Spielerfahrung als in den Vorgängern zur Folge hatte. Für Mortal Kombat 11 hat Entwickler Netherrealm Studios also einen Rückschritt gemacht, um für ein angenehmeres Spielgefühl zu sorgen.

### Schlag auf Schlag

Weniger freuen wird es vielleicht einige Fans, dass Serienvater Ed Boon und sein Team auch im elften Teil des Splatter-Prüglers auf das sogenannte »Dial-A-Combo«-System setzen. Sprich: Kombos werden über bestimmte Tastenkombinationen ausgelöst



»Get over here!« Kein Mortal Kombat wäre komplett ohne die beiden Ninjas Scorpion und Sub-Zero.



Mortal Kombat war durch seine Gewaltdarstellung Mitauslöser für die Gründung des amerikanischen Freigabesystems ESRB.

und laufen dann im Prinzip selbstständig ab. »Ernsthafte« Prügelspieler bevorzugen zwar freie Kombosysteme, doch laut Netherrealm Studios hat man nicht die Absicht, von dem seit MK 3 eingeschlagenen und bewährten Pfad abzuweichen. Und es ist ja auch nichts Schlimmes. Im Gegenteil: Durch die vorgegebenen Kombinationen kommen auch Anfänger schnell ins Spiel. Zudem lassen sich alle Moves im Pausemenü bequem nachschlagen und lernen. Wer will, kann sich Tastenkombinationen herauspicken und im Kampf als Overlay einblenden. Mehr Komfort geht eigentlich gar nicht.

Die Kombo-Breaker des Vorgängers sucht ihr in MK 11 vergeblich, sie wurden gestrichen. Dafür hat es eine interessante neue Mechanik ins Spiel geschafft: Wer einen perfekten Block ausführt, also die Abwehrtaste in letzter Sekunde vor dem gegnerischen Treffer drückt, eröffnet sich ein Fenster für einen Gegenangriff. Der überraschte Kontrahent taumelt kurz und gibt euch so die Chance, eurerseits zuzuschlagen.

**Ausufernde Cartoon-Gewalt**

In Mortal Kombat 11 dürft ihr nicht nur mit Händen und Füßen austeilen, sondern auch den Hintergrund zu Hilfe nehmen. Die drei Stages, die wir ausprobieren können (Shang Tsungs verwüstete Insel, eine Militärbasis und ein Untergrund-Fight-Club) sind gespickt mit interaktiven Objekten. Klar, das kennen wir bereits aus den Vorgängern, doch die Vielfalt der Interaktionen ist deutlich gestiegen. Wir reiben unseren Gegner etwa Gesicht voran an einem Kaktus, spießen ihn mit einer rostigen Lanze auf oder greifen uns eine laufende Kettensäge, die wir ihm quer über die Brust ziehen. Bei aller Splatterfreude unterstreichen solche Aktionen perfekt den absurd-comichaften Charakter der Reihe. Wie in einem Road-Runner-Cartoon fügt ihr dem Gegner eigentlich tödliche Verletzungen zu, wenn ihr ihm eine Klinge durch die Brust treibt, die am Rücken wieder herauskommt. Der Blutverlust ist enorm, doch in der nächsten Sekunde wird unbeirrt weitergekämpft. Nein, das Spiel will nicht ernst genommen werden, sondern mit seiner absurden Zeichentrickgewalt unterhalten. Eine Tatsache, die auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien verstand, als sie sich entschied, den ebenfalls überaus blutrünstigen Vorgänger nicht zu indizieren. Dieser Umstand könnte auch Mortal Kombat 11 zugutekommen, wenn der Publisher schließlich den Schritt zur USK wagt, um eine Altersfreigabe einzuholen.

## Das haben wir gespielt

Die Version, die Warner Bros. auf dem Reveal-Event zeigte, lief auf einer Xbox One X in 4K-Auflösung. Sie bot sieben Kämpfer und drei Hintergründe. Zudem konnten wir Customization und Turmmodus ausprobieren. Die PC-Version wird extern entwickelt, sollte aber mindestens identisch ausfallen.




Skarlet nutzt Blutmagie, um ihre Gegner zu besiegen ... nur gut, dass reichlich Rohstoff spritzt!

**Geröntgt wird nur im Krankenhaus**

Besonderes Eye-Candy in laufenden Matches wird in Mortal Kombat 9 und 10 durch die sogenannten X-Ray Moves geboten. Wer genug Spezialenergie gesammelt hat, kann dem Gegner eine Serie besonders knochenbrechender Attacken verpassen, die per Röntgeneffekt makaber-anschaulich in Szene gesetzt werden. Für Mortal Kombat 11 hat das Entwicklerteam sich etwas anderes einfallen lassen. Zwar gibt es immer noch Innenansichten der malträtierten Körper, doch die X-Ray Moves sind Geschichte. Eine ähnliche Funktion nehmen nun die Fatal Blows ein: Wenn eure Gesundheitsleiste bis zu einem bestimmten Punkt heruntergeprügelt ist, könnt ihr per Fatal Blow versuchen, das Blatt noch zu wenden. Was folgt, ist eine aberwitzige Serie übelster Verletzungen. Scorpion rammt seinem Gegner etwa die Wurfspeere mehrmals mit brachialer Gewalt durch die Augenhöhlen und den Hinterkopf. Sonya Blade ruft ein mobiles Geschütz herbei, lässt es dem Widersacher mehrfach in die Brust ballern und bringt ihn schließlich in Position für einen frontalen Kopfschuss. Die gezeigte Gewalt ist aber überzogener Cartoon-Splatter, den man nicht ernst nehmen kann. Das Ganze ist so inszeniert, dass wir beim ersten Ansehen gar nicht anders können, als vor Überraschung lauthals zu lachen. Und so geht es nicht nur uns, sondern allen anwesenden Spielejournalisten. Das Bildschirmgemetzel ist eine Riesengaudi.

**Abgerechnet wird zum Schluss**

Und die Gaudi erreicht ganz nach Mortal-Kombat-Manier natürlich ihren Höhepunkt, wenn das Match sich seinem Ende nähert. Serienfans wissen, was passiert, wenn einer der beiden Kämpfer nur noch taumelt und eine aggressive Stimme aus dem Off den Gewinner zu der wohl berüchtigtsten Serientradition auffordert: »Finish him!« Spieler, die sich bereits in ihren Lieblingscharakter hineingefuchst haben, geben nun ohne zu überlegen eine bestimmte Tastenkombination ein. Einsteiger drücken hingegen auf Start und scrollen durch die Move-Liste, um sich eine der mehreren Fatality-Kombinationen auszusuchen und anschließend möglichst korrekt auf dem Controller nachzudrücken. »Runter, runter, zurück, vor, X ... runter, runter, zurück, vor, X ... nur keinen Fehler machen!«, denken wir uns, als wir unseren ersten Fatality angehen. Runter, runter, zurück, vor, Y. »Aaaah! Verdammt, falsche Taste!« Da hat der Gegner nochmal Glück gehabt. Er darf in einem Stück zu Boden fallen wie ein nasser Sack.




Fürsorge unter Kollegen: So ein Kaktus-Gesichtspeeling tut sicher auch einem Ninja gut.



Sechs Spiele der Hauptreihe sind indiziert, vier wegen der Gewaltdarstellung sogar bundesweit beschlagnahmt.

## Die Kämpfer

In der Preview-Version von Mortal Kombat 11 sind sieben Kämpfer spielbar. Ein weiterer Charakter wurde bereits angekündigt.



BARAKA: Das Monster mit den Klingenarmen zerschnetzelt seine Gegner und knackt anschließend den Schädel, um das Hirn zu verspeisen.



GERAS: Der mysteriöse Zeitkrieger ist einer der Neuzugänge in MK 11 und hat die Fähigkeit, Sand zu kontrollieren.

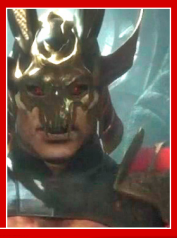


RAIDEN: Der Donnergott und Beschützer des Erdenreichs schleudert Blixtze und ist im neuen Teil ein wenig durchgedreht.



SCORPION: Der untote Ninja hantiert mit Ketten, Feuer ... und Feuerketten. Er ist der einzige und ewige Erzfeind von Sub-Zero.

SHAO KAHN: Der Imperator von Outworld war zwar nicht spielbar, ist aber bereits als Bonus-Charakter angekündigt.



SKARLET: Dieser weibliche Ninja macht Blut zur Waffe, indem sie es zu gefährlichen Klingen oder Projektilen formt.



SONYA BLADE: Die Miltitary-Lady wird von MMA-Star Ronda Rousey gesprochen und kann ein mobiles Geschütz herbeirufen,



SUB-ZERO: Der EisNinja gehört neben Scorpion zu den beliebtesten Charakteren und hat mächtige Tiefkühl-Moves parat.



**Ist das Kunst oder kann das weg?**

Mit zunehmender Spieldauer werden wir aber treffsicherer, was die Controller-Tasten angeht. Und so zerteilen wir unsere Gegner am Ende des Kampfs der Länge nach mit glühenden Ketten (Scorpion), reißen ihnen Gesichtshaut und -knochen herunter, um einen ordentlichen Bissen aus dem Gehirn zu nehmen (Baraka), oder treten sie hoch in die Luft, wo sie in den wirbelnden Rotorblättern eines wartenden Helikopters zerschnetzelt werden (Sonya). Wer im laufenden Kampf bestimmte Voraussetzungen erfüllt, kann aber auch einen sogenannten Brutality ausführen. Das sind Mini-Fatalities, die in ihrer simplen Inszenierung (Kopf per Uppercut abschlagen oder Wirbelsäule herausreißen) an die Anfänge der Reihe erinnern.

Die Fatalities waren schon immer das Show-Piece der Reihe, und für den elften Teil hat das Entwicklerstudio eine brandneue Gore-Engine entwickelt, die Blutspritzer möglichst realistisch in Szene setzt. Für Studiochef Ed Boon ein Muss, da er für die Zerstückelungsorgien eine künstlerische Vision hat: Die letzten Frames eines Fatality, die in Super-Zeitlupe abgespielt werden, sollen wie ein morbides Gemälde wirken. Ein Kunstwerk, das man sich einrahmen und an die Wand hängen könnte. Ob man das tun würde, hängt natürlich stark vom persönlichen Geschmack ab, doch Mr. Boons Vision ist unserer Meinung nach geglückt. Die bildschirmfüllende Brutalität der letzten Bilder eines Finishers hat einen gewissen künstlerischen Schauwert. Der Mann hat definitiv ein Auge für Kunst – man denke nur an den aus dem Hinterkopf herausragenden, aufgespießten Augapfel aus Skarlets Fatality.

**Neue Kleider für die Schlächter**

Das letzte Projekt von Entwickler Netherrealm Studios war der stark von der Mortal-Kombat-Kampfmechanik inspirierte Superhelden-Prügler Injustice 2. Klar, dass das Team sich nun einige Elemente daraus herausgepickt und in Mortal Kombat 11 integriert hat. Genauer gesagt erwartet euch eine Abwandlung des Rüstungssystems, mit dem ihr die MK-Recken ganz nach euren Vorstellungen einkleiden und mit Boni ausrüsten könnt. Ganz genau ist noch nicht klar, woher ihr die Teile bekommt, doch wir gehen davon aus, dass ihr sie als Belohnungen nach Kämpfen erhalten oder gegen Ingame-Währung kaufen könnt. Doch wie funktioniert das Ganze? Ganz einfach: Im Customization-Bildschirm wählt ihr einen Kämpfer aus und könnt dann seine Kleidung, Maske oder Kopfbedeckung sowie Waffe und Zweitwaffe modifizieren. Das beeinflusst unter anderem auch die verfügbaren Special-Moves im Spiel. Neue Teile verfügen über Slots für Augmentierungen, über die ihr Kampf- und Stärkeboni hinzufügt. Habt ihr die neue Version eines Charakters fertiggestellt, könnt ihr sie in einem von drei Slots abspeichern, auf die ihr im Kämpferauswahlbildschirm zugreifen könnt – und zwar, soweit wir das anhand dieser frühen Version beurteilen können, über alle Spielmodi hinweg.

Wie Netherrealm Studios mit den Augmentierungen im Online-Modus verfahren wird, ist noch nicht ganz klar. Wir gehen aber davon aus, dass ihr ähnlich wie bei Injustice 2 auswählen könnt, ob ihr mit oder ohne Boni kämpfen möchtet. Schaltet ihr sie ab, bleiben nur das veränderte Erscheinungsbild der Kämpfer und das Move-Set. Oh, und apropos Online-Modus: Netherrealm versucht eigenen Angaben zufolge, Crossplay zu integrieren, damit ihr euch plattformübergreifend prügeln könnt.




Im Hintergrund lassen sich interaktive Objekte finden. Wie etwa diese nützliche Kettensäge.

**Turmkampf**

Der letzte Punkt, der uns in der Reveal-Version erwartet, ist nach dem traditionellen Zweikampf und einem Ausflug in die Customization-Abteilung der Modus Towers of Time. Das ist im Grunde der aus den beiden Vorgängern bekannte Living-Towers-Modus, der an die Turmstruktur der Arcade-Originale angelehnt ist: Ihr müsst euch der Reihe nach gegen eine bestimmte Anzahl von Gegnern behaupten, teilweise mit Effekten wie One-Hit-Kills oder verdrehter Steuerung. Die Towers of Time ergänzen dieses Konzept um Consumables, also Gegenstände, die ihr vor Matchbeginn aktiviert. Während des Kampfs könnt ihr sie über den rechten Analogstick auslösen. Die Boni reichen von Immunität gegen bestimmte Attacken über Meteoriten und Raketen, die ihr auf den Gegner regnen lasst, bis hin zu Charakteren, die euch im



Baraka feiert im neuen Spiel seine blutige Rückkehr, obwohl er in Teil 10 getötet wurde – Zeitreisen machen's möglich!

Kampf beistehen. Je nachdem, für was ihr euch entscheidet, könnt ihr bis zu drei Boni mit in die Runde nehmen. Jeder Gegenstand beansprucht eine Anzahl eurer drei zur Verfügung stehenden Slots. Während Raketen oder Cyrax' Energienetz nur je einen Steckplatz verbrauchen, nimmt ein Charakter-Assist alle drei in Anspruch. Benutzt ihr ein Extra, dauert es kurze Zeit, bis es sich wieder aufgeladen hat. Habt ihr drei Projektile ausgerüstet, könnt ihr eurem Gegner aber trotzdem in schneller Abfolge eins vor den Latz ballern, da sie sich rasch regenerieren.

In der Demo waren wir mit einem Haufen Consumables ausgestattet, sodass wir munter herumexperimentieren konnten und viel Spaß hatten. Im fertigen Spiel werdet ihr die Dinger verdienen oder gegen Ingame-Währung kaufen müssen. Wie sich das auf die Vorräte und somit den Spaß an diesem Fun-Modus auswirkt, ist noch nicht klar.

**Blutige Kreativität in Serie**

Die Mortal-Kombat-Spiele werden nie langweilig und entwickeln sich ständig weiter. Der Anspruch, mit jedem neuen Spiel nicht nur einen Abklatsch des Vorgängers abliefern zu wollen, zeigt, dass Serienvater Ed Boon und die Netherrealm Studios mit Herzblut bei der Sache sind. Seien es nun mikroskopische Änderungen im Kampfsystem oder gänzlich neue Mechaniken, alles ist wohl durchdacht und wird für die nächste Fortsetzung noch einmal genauestens auf Funktionalität und mögliche Fehler hin geprüft. So sind wir uns sicher, dass das Team etwa die neuen Fatal Blows noch einmal unter die Lupe nimmt, um auszuschließen, dass die Matches dadurch möglicherweise unausgeglichen ablaufen könnten. Und allein die Tatsache, dass man nach all den Jahren immer noch spektakuläre neue Fatalities aus dem Hut zieht, die Fans ein Grinsen auf die Lippen zaubern, spricht Bände. Und die Meetings zu neuen Finishing Moves finden in Gummizellen statt, mit Massenmördern als kreativen Beratern. Nein, nur ein Scherz! Ed Boon und seine Truppe sind äußerst nette Menschen, denen man als Außenstehender kaum zutrauen würde, dass sie ... was mit »Killerspielen« machen. ★




Wenn die Gesundheit fast aufgebraucht ist, könnt ihr zum Fatal Blow ansetzen.



**Kai Schmidt**
@GameStar_de

Wow, beim elften Teil sind wir also schon angekommen? Kaum vorstellbar, dass ich damals im zarten Alter von 15 Jahren meine erste Berührung mit der Reihe hatte. Ja, ich bin alt. Im Gegensatz zu mir steht Mortal Kombat aber immer noch in (rotem) Saft und Kraft. Und vor allem Ersteres spritzt diesmal so realistisch wie nie durch die Gegend – der neuen Gore Engine sei Dank. Und auch der Rest präsentiert sich frischer denn je: Die Kämpfe flutschen besser als in Mortal Kombat X, und die neuen Ideen wie Customization und Towers of Time finde ich sehr interessant. In dem Zusammenhang bin ich gespannt, ob Warner Bros. der Versuchung der Mikrotransaktionen widerstehen kann. Es ist aber auch wirklich zu verlockend, im Spiel Rüstungsteile, Extrafähigkeiten oder gar Lootboxen gegen Echtgeld zu verkaufen. Von dieser möglichen Problematik mal abgesehen bleibt es natürlich noch abzuwarten, wie sich das fertige Spiel schlagen wird. Doch ich bin guter Dinge, dass es auf meiner persönlichen Mortal-Kombat-Rangliste einen der vorderen Plätze belegen wird.



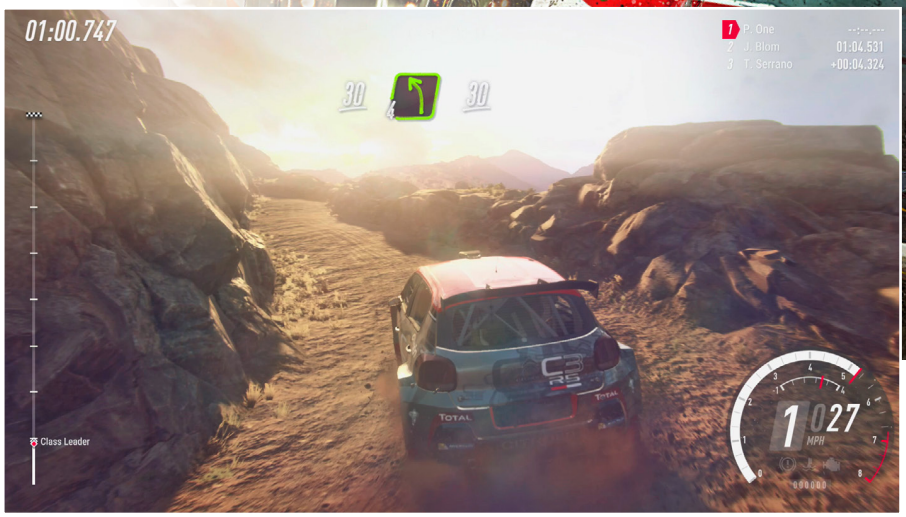
Die BPjM entschied jedoch, MK X nicht zu indizieren, was schließlich doch noch zu einer USK-Freigabe führte.

Dirt Rally 2.0

# ÜBER STOCK UND STEIN

Genre: Rennspiel Publisher: Codemasters Entwickler: Codemasters Termin: 26.2.2019

**Unbarmherzig, gnadenlos und einnehmend – Dirt Rally 2.0 möchte auch in der Fortsetzung eine anspruchsvolle Rallye-Simulation bleiben. Nach dem Anpielen klären wir: Ist es wirklich so brutal schwer, und macht das dann überhaupt noch Spaß?** Von Michael Cherdchupan




Die engen Felsgassen der Catamarca-Provinz sind eine Herausforderung. Bei hoher Geschwindigkeit daran vorbeizurasen treibt den Puls ordentlich in die Höhe.

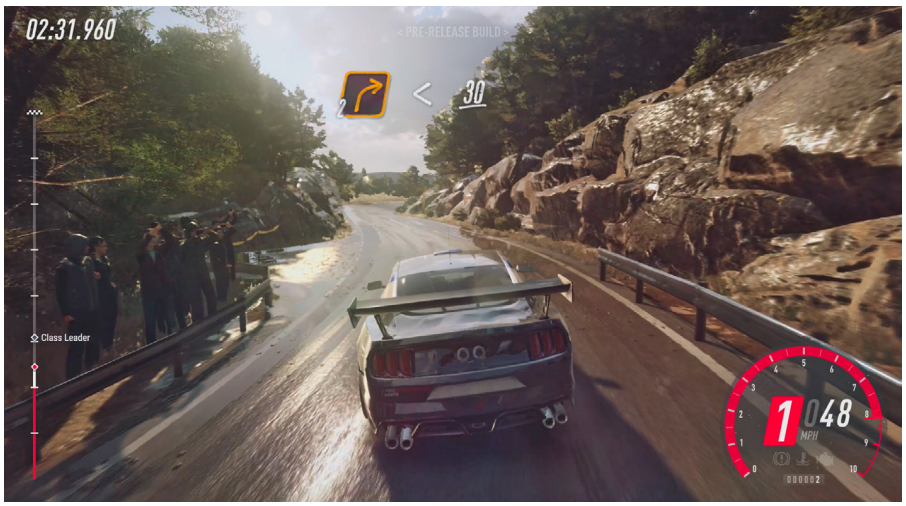
Einschüchternd. Das ist das erste Wort, das einem bei Dirt Rally 2.0 in den Sinn kommt. Mit aufgemotzten Wagen geht es durch enge Gassen und noch engere Kurven. Die Ideallinie führt an Felsen, Wänden und Absperrungen vorbei, die haarscharf geschnitten werden müssen. Denn jede Sekunde zählt. Quatsch, jede Millisekunde! Also drückt man aufs Gas, wo es irgend geht, egal wie gefährlich nah der Streckenrand vorbeirauscht. Besonders Waldabschnitte flößen Respekt ein. Ein Augenzwinkern im falschen Moment, und es wickelt die Karre mit hundertfünfzig Sachen um den nächsten Baum. Was hat der Copilot gerade gesagt? Ach verdammt, wir waren abgelenkt. Eine extra tiefe Senke, die der Kollege angekündigt hat, schätzen wir leider falsch ein. Sprung, Aufprall, Schlingern – ein Abstecher in den Graben. Es gibt keine Rückspulfunktion, also müssen wir mit dem Fahrfehler leben. Der passiert uns nach acht Minuten unfallfreiem Fahren, kurz vor dem Ziel. Argh!

**Simuliertes Rennen, echte Gefühle**

Ja, Dirt Rally 2.0 ist unbarmherzig und verzeiht keine Fehler. Es ist kein Arcade-Rennen wie Dirt 4 oder gar Sega Rally. Hier soll akkurat der echte Motorsport abgebildet werden. Das ist wegen der realistisch wirkenden Fahrphysik bereits mit dem Gamepad eine Herausforderung. Wie simulationslastig die Raserei wirklich ist, merkt man aber erst mit einem Lenkrad. Jede noch so kleine Bewegung wird subtil umgesetzt, wer dosiertes Gegensteuern beherrscht, der zirkelt selbst bei hohen Geschwindigkeiten kontrolliert um die Kurven. Trotzdem ist das Spiel nicht unmöglich schwer. Es bringt lediglich etwas zurück, was vielen Rennspielen der letzten Zeit (vom direkten Vorgänger mal abgesehen) gefehlt hat: Nervenkitzel.

Nicht etwa in Form von Explosionen und Verfolgungsjagden, sondern durch das pure Fahren selbst. In der Realität zählen Rally-Fahrer zu den besten Motorsportlern der Welt. Mit unglaublichen Reflexen reagieren sie auf fahrerische Unwägbarkeiten, etwa auf das Wetter und dessen Auswirkungen. Wer kann schon sagen, ob in der Haarnadelkurve da vorne eine tiefe Schlammpfütze lauert? Dirt Rally 2.0 transportiert den Reiz des Unberechenbaren, der diese Sportart so spannend macht. Trotz sorgfältiger Ansagen des Copiloten wägt man ständig das Risiko ab. Vollgas durch die idyllische Pampa brettern oder doch lieber langsamer? Das Gefühl den Wagen nach einer waghalsigen Aktion noch zu retten: nbezahlbar.

Diesen Nervenkitzel hat schon der Vorgänger vermittelt. Was also macht die Fortsetzung jetzt neu? Viel Feintuning an der Fahrphysik verspricht Codemasters. Ja, besser steuert sich Dirt Rally 2.0 bei unserem Anspieltermin schon, aber wie akkurat das ist, ist für uns Nicht-Rennfahrer in der kurzen Zeit schwer zu beurteilen. Neu ist außer-




Die Preview-Version lief auf der PS4 Pro mit 60 Bildern pro Sekunde und sieht in Bewegung gut aus. Gegenüber der PC-Version wirkt die Grafik aber schwammiger und detailärmer.

 Rally oder Rallye – daran scheiden sich die Geister. Beides ist aber sowohl im Deutschen wie im Englischen gebräuchlich. 

## Jon Armstrong und Ross Anthony über Dirt Rally 2.0




**Beim Anspiel-Event haben wir Gelegenheit, mit Jon Armstrong (links im Bild) und Ross Anthony (rechts) zu sprechen. Jon ist WRC-2-Fahrer, E-Sports-Weltmeister und Berater bei Codemasters. Er unterstützt Chef-Entwickler Ross mit seiner Erfahrung aus dem echten Motorsport. Dieser kann wiederum auf eine lange Karriere bei den Rennspielspezialisten von Codemasters zurückblicken.**

**GameStar: Wie schwierig ist es einen Rallye-Titel zu entwickeln, der sowohl zugänglich für normale Spieler ist, aber auch den Ansprüchen von Simulations-Enthusiasten genügen soll?**
**Anthony:** Wenn man in der Realität gegen einen etwas größeren Stein fährt, könnte man seinen Reifen verlieren. Dann ist die Rallye vorbei. Wir wollen natürlich nicht, dass das unseren Spielern ständig passiert, daher sind wir im Simulationsanspruch in einigen Aspekten ein kleines Stück zurückgerudert. Reifenreperaturen sind zum Beispiel unkomplizierter durchführbar als in der Realität. Ich glaube, der größte Reiz an unserem Spiel ist die Lernkurve.

**Beim Spielen der Preview ist uns aufgefallen, dass man während des Fahrens bei jeder Kurve und bei jedem Hügel das Risiko abwägt. Gehen einem beim echten Motorsport auch solche Gedanken durch den Kopf?**
**Armstrong:** Ja, in der Realität geht es darum ein Gleichgewicht zwischen Geschwindigkeit und Vorsicht zu finden. Man hat nicht nur die Aspekte des Wetters und des eigenen Wagens, sondern auch die Gefahren der Strecke ständig im Hinterkopf. Man denkt vier, vielleicht fünf Ecken voraus.

**Beim Spielen bekommt man durch die Konzentration auf die Strecke und die Ansagen des Co-Piloten nach einer Zeit einen Tunnelblick. Ist das in der Realität auch so?**
**Armstrong:** So könnte man das sagen, ja. Ständig analysierst du die Strecke im Kopf. Du konzentrierst dich auf den vordersten Teil der Straße, also auf den entferntesten Punkt, den du erkennen kannst. Weil deine Augen auf diesen Horizont gerichtet sind, kommt wohl auch der Tunnelblick zustande. […] Am heftigsten ist das bei Nacht, weil du im Grunde nur das Scheinwerferlicht hast. Und das bei 160 Sachen oder mehr.
**Anthony:** Es ist bemerkenswert, wie professionelle Rennfahrer es schaffen, so weit vorauszudenken. Durchschnittliche Typen – und ich bin einer davon – denken bloß bis zur nächsten Ecke. Und, Überraschung! Da kommt die nächste Ecke, und dann noch eine. Wogegen Fahrer wie Jon ihre Aktionen bereits vorausschauend miteinander verknüpfen.

**Aber beim Rallye-Sport ist das ja nicht hundertprozentig möglich, oder? Faktoren wie das Wetter oder kleine Veränderungen an der Strecke sind in der Realität Variablen. Findet dieser Aspekt auch Berücksichtigung in Dirt Rally 2.0?**
**Anthony:** Im Spiel haben wir unvorhergesehene Ereignisse, ja. Manchmal ruft der Co-Pilot »Vorsicht!« und am Streckenrand steht dann ein Wagen eines Konkurrenten, der nach einem Unfall zurückgelassen wurde. Ordner lotsen dann vorbei. Einfluss hat auch die Startposition. Die Konditionen auf der Strecke sind andere, wenn Konkurrenten bereits früher am Tag vor dir gefahren sind. […] Man muss dann durch die Spuren und Rillen seiner Vorgänger durch und hat es deshalb schwerer.

**Am Controller merkt man die Rillen ja schon ein wenig, aber richtig spürbar sind die erst, wenn man an einem Lenkrad mit ordentlichem Force Feedback sitzt.**
**Anthony:** (lacht) Ziemlich gutes Workout für den Oberkörper, würde ich sagen. Man braucht nicht mehr ins Sportstudio, sondern spielt einfach unser Spiel im Simulationssessel, um fit zu bleiben.

dem, dass man nun Reifen wechseln kann. Das hat der Vorgänger noch automatisch getan, aber jetzt wählt man manuell den passenden Typ für die Beschaffenheit des Untergrunds. Eine weitere Ergänzung ist die simulierte Abnutzung einer Strecke. Hat man eine spätere Startposition, muss man über die Furchen und Spuren der Fahrer drüber, die vorher am Tag gefahren sind. Je später man startet, desto ramponierter ist die Piste und desto anspruchsvoller wird es.

### Flüssig durch den Matsch

Ausprobieren können wir in unserer Preview-Version klassische Rallye-Etappen und Rallycross. Unter anderem geht es nach Spanien, Polen oder USA. Neben lizensierten Originalwagen sind auch offizielle Strecken der FIA World Rallycross Championship dabei. Fans des Motorsports dürften sich vor allem über Argentinien freuen: Dort geht es durch enge Felsschluchten, was besonders viel Fingerspitzengefühl erfordert. Nach unserem ersten Eindruck sehen die Naturlandschaften beeindruckend aus. Die Atmosphäre der jeweiligen Länder wurde authentisch eingefangen und es kommt dieses Reisegefühl auf, dass viele Rallye-Spiele vermitteln. Man hat richtig das Gefühl, durch große, abwechslungsreiche Landschaften zu brettern, die auch abseits der Strecke noch weitergehen. Ein offenes Feld fühlt sich besonders weit an, wenn man zuvor durch einen schattigen, dichten Wald gebrettert ist.

Wir spielen beim Ausprobieren auf der PlayStation 4 Pro, und dort läuft das Spiel in butterweichen 60 Bildern pro Sekunde. Mit Einschränkungen aber: Hier und da ploppen in der Distanz Objekte auf. Außerdem sind Reflektionen auf der Heckscheibe mit einer weitaus niedrigeren Framerate animiert, die wirkt deshalb wie ein Fremdkörper. Wir sind gespannt, wie sich die fertige PC-Version technisch schlagen wird. Für VR-Fans gibt es einen Wermutstropfen: Codemasters ist sich zwar bewusst, wie beliebt der VR-Modus im Vorgänger war, aber wird zum Start erst einmal keinen anbieten.

### Ein Hauch Destruction Derby

Einen faden Beigeschmack hinterlässt bei uns der Spielmodus Rallycross. Statt durch die Natur geht es hier auf »gebauten« Rundkursen gegen mehrere Fahrer ins Rennen. Dieser Modus macht richtig Spaß – bis man merkt, dass es die KI mit dem Simulationsanspruch nicht ganz so ernst nimmt. In der Realität ist aggressives Fahren zwar an der Tagesordnung, aber in Dirt Rally 2.0 provozieren die Gegner absichtlich so manchen Unfall. Gerne drücken sie mal gegen eine Ecke unseres Hecks, bis unser Wagen rotiert. Und stehen wir quer, knallen die anderen Autos volle Breitseite in uns rein, statt abzubremsen. Das hat uns dann doch wieder eher an das Arcade-Chaos von Dirt oder Grid erinnert. Bis zum Release muss der KI also noch nachgeholfen werden. ★



**Michael Cherdchupan**
@the_whispering

Bei Rennspielen bevorzuge ich eigentlich eher den Arcade-Realismus. Ich brauche Geschwindigkeit, Gefahr und Wahnsinn! Umso überraschter bin ich, genau diese Aspekte in Dirt Rally 2.0 vorzufinden. In den ersten Minuten bin ich beim Anspielen noch skeptisch. Wie viele Fahrhilfen aktiv sind, kann man in den Optionen einstellen. Und selbst mit automatischer Gangschaltung komme ich immer noch ordentlich ins Schwitzen. Aber dann ist der Funke übergesprungen: Ich lerne langsam, Gas und Bremse im richtigen Maß zu nutzen, auf meinen Beifahrer zu achten und vor allem die Strecke aufmerksam zu lesen.

Dirt Rally 2.0 sieht in der Vorabversion sehr gut aus und klingt ausgezeichnet. Das sind mal satte Motorgeräusche! Als Vorbereitung habe ich den ersten Teil vorher gespielt, und mir kommt die Steuerung in der Fortsetzung einen Tick nachvollziehbarer vor. Ob das Spiel Simulationsprofis aber auch auf Dauer überzeugt, wird man aber erst nach vielen, vielen Stunden beurteilen können. Erst dann hat man auch alle Ecken der Strecken kennengelernt und kann auch die versprochenen Detailverbesserungen in der Fahrphysik in Ruhe austesten.

## Outward

# GOTHIC LÄSST GRÜSSEN



Die Landschaften in Outward sind echte Hingucker, wenn man nicht zu genau hinschaut.

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Nine Dots Studio** Termin: **26.3.2019**

**Neues Rollenspiel-Futter: Outward will eine riesige Spielwelt, Koop, Freiheit und gnadenlose Hardcore-Mechaniken kombinieren. Das Ergebnis erinnert ein wenig an Gothic, mit allen Ecken und Kanten.**

Von Dimitry Halley

Outward wird es nicht leicht haben. Das Rollenspiel-Projekt, das von nicht mal einem Dutzend Menschen entwickelt wird, ist grafisch nicht auf der Höhe der Zeit, spielt sich ungelenk, präsentiert seine Story durch trockene Texte und kitzelt euren Frust mit einem ungnädig hohen Schwierigkeitsgrad. Trotzdem noch da? Gut, denn duldsamen Rollenspiel-Liebhabern könnte hier durchaus ein wertvolles Kleinod ins Haus stehen, das einen ähnlichen Charme wie Gothic versprüht. Dieses »könnte« steht allerdings noch dick und fett im Konjunktiv, denn unsere Anspiel-Session von Outward dauerte beileibe nicht lang genug, um einen umfassenden Eindruck vom Spiel zu bekommen. Aber immerhin: Wir haben uns ein paar Stündchen in den großen Hub-Welten herumgetrieben, den Koop-Modus ausprobiert, fleißig gekämpft und unserem Entdeckerdrang nachgegeben. Klären wir mal die grundlegende Frage zuerst: Was ist Outward? Im Spiel landet euer selbst erstellter Avatar als Schiffbrüchiger in einer Fantasy-Open-World. Es gibt eine grobe Rahmenhandlung, die im Startstädtchen durch einige Textdialoge erzählt wird, doch der Schwerpunkt des Rollenspiels wird schnell klar: raus in die Welt, Monster kloppen wie in Gothic und Risen, Wunder entdecken, Erfahrungen sammeln. Klingt alles recht vertraut, Outward hat allerdings einige spannende Kniffe.

### Hardcore in jeder Ecke

Jede Ecke der Spielwelt schreibt sich Hardcore auf die Fahne. Anders als bei den meisten anderen Rollenspielen müssen wir in Outward auf diverse Komfortfunktionen verzichten: Wenn wir eine Karte in die Hand nehmen, wird die eigene Position nicht markiert. Man muss sich selbst orientieren. Essen, schlafen, trinken stehen natürlich auch auf der Survival-Agenda. Es gibt nur einen automatischen Spielstand – mit falschen



Bis man in Outward mal Klamotten, ein Zelt und ein Feuer hat, vergeht ein bisschen Zeit.

 Outward ist nach Brand (2012) und GoD Factory: Wingmen (2014) das dritte Spiel von Nine Dots. 



Die Kämpfe fühlen sich wie in Gothic an, wir müssen keine ausgefeilten Mechaniken verinnerlichen.



Hübsche Siedlung, aber sind uns die Einwohner auch wohlgesonnen? Das erfahren wir erst, wenn wir uns mal reingetraut haben. Das Spiel gibt uns zuvor keinen Hinweis.



**Dimitry Halley**
@dimi_halley

Ich wärme jetzt nicht nochmal auf, dass ich ein Herz für Gothic, Risen, Kingdom Come und all die anderen Rollenspiele haben die sich mit Ecken und Kanten auch mal trauen, mir volles Pfund aufs Spielermaul zu geben. Wichtig ist: Outward hat gute Karten, mich für seine gnadenlose Reise zu begeistern. Beim Anspielen funktionierte das aber nur so halb. Ich sehe die Ambition hinter dem Projekt: Die Spieler wie in Breath of the Wild auf eine wilde Welt loszulassen, positioniert sich als angenehmer Kontrast zu Rollenspielen, die auf unzählige Dialoge, Story-Entscheidungen und eine engere Dramaturgie setzen. Am Ende des Tages liebe ich einfach das Gefühl, in einem Grasmeer zu stehen, zum Horizont zu blicken und loszurennen, um den Gipfel des nächsten Berges zu erklimmen. Aber das ist bisher auch die einzig Karotte, die mir das Indie-Projekt erfolgreich vor die Nase halten kann. Viele Mechaniken präsentieren sich denkbar unspektakulär, das Setting verpasst außerdem die Chance, seine Einzigartigkeit vernünftig zu kommunizieren. Und so musste ich beim Anspielen schon regelmäßig ausatmend innehalten, um meine Motivation für den nächsten Streifzug zu sammeln. Gerade weil ich so oft aufs Maul bekomme. Doch wer weiß: Bei einem großen Rollenspiel ist der Anfang bekanntermaßen lange nicht der einzig wichtige Part.

Entscheidungen müssen wir also leben. Outward geht aber noch weiter. Wer einen dicken Rucksack auf dem Rücken trägt, kann zwar mehr schleppen, aber deutlich langsamer kämpfen. Backpack-Hechtrolle ist schließlich auch im echten Leben schwierig. Lassen wir die Tasche fallen, hilft das der Agilität – aber wer vergisst, wo das Ding im hohen Gras gelandet ist, bekommt vom Spiel keinerlei Hand gereicht. Und wie in Gothic gibt es auch keinerlei Level-Scaling. Heißt konkret: Wer in die falsche Höhle läuft, wird von Trollen buchstäblich in der Luft zerrissen. Beim Anspielen ist uns das häufig passiert. Wir stapfen in ein Dorf, doch plötzlich fangen die Einwohner an, mit Bögen auf uns zu schießen. Hm, ein Räuberdorf. Wer hätte das gedacht? Nach unserem Ableben setzen uns die Halunken im örtlichen Knast fest, wir müssen als Nackedei nicht nur irgendwie flüchten, sondern auch unser Zeug wiederbekommen. Herrje.

**Die Stärken von Outward**

Die Kämpfe spielen sich dabei – ebenfalls wie in Risen und Co. – ziemlich simpel. Aus Verfolgersicht schalten wir auf feindliche Krieger, Wölfe und Riesenhühner auf, teilen Hiebe aus, blocken, weichen aus und triumphieren im Idealfall. Im Nicht-Idealfall wird es allerdings wieder kompliziert: In Kämpfen kann man sich natürlich dauerhaft verletzen, krank werden und so weiter. Hier hilft nur der richtige Proviant, vernünftige erste Hilfe. Ganz generell obsiegt in Outward eins: eine ordentliche Vorausplanung.

Outward hat im Prinzip drei große Stärken: Wie bei The Legend of Zelda: Breath of the Wild sorgt das Erkunden der offenen Spielwelt für ein tolles Freiheitsgefühl. Außerdem bewirken die erwähnten Hardcore-Mechaniken, dass sich der Aufstieg unseres Avatars vom Niemand zum Jemand ziemlich befriedigend anfühlen kann. Und zu guter Letzt lässt sich das gesamte Abenteuer im Zweier-Koop bestreiten. Super Sache.

**Die Schwachstellen von Outward**

Outward hat aber auch – zumindest in unserer Anspiel-Session – viele Schwächen. Einige davon haben wir bereits erwähnt: Auch wenn die Landschaftspanoramen der Fantasy-Welt sich durchaus sehen lassen können, besticht die Grafik im Detail trotzdem nicht durch Opulenz. Selbst im direkten Vergleich zum technisch recht altbackenen Elex zieht Outward definitiv den Kürzeren. Die groben Modelle und Gebäude lassen sich in unseren Augen allerdings noch verkraften. Deutlich schwerer wiegen unserer Meinung nach die Macken in der Spielerführung. Den Spielern viel Freiheit zu lassen, statt sie bei der Hand zu nehmen, kann eine Tugend sein – keine Frage. Aber Outward scheitert an den Stellen, wo es das Gegenteil tun möchte: Die Kampagne wird denkbar uninteressant präsentiert, die Textdialoge sind mau geschrieben, wecken kein Interesse für das Szenario des Spiels.

Das Tutorial zieht sich als ewig langer Flur von kleinschrittigen Trockenübungen unnötig in die Länge. Spielerische Freiheit ist toll, aber man muss die potenziellen Helden eben mit irgendeiner Idee kitzeln, damit sie die Lust entwickeln, sich für 50 Stunden in ein Abenteuer zu werfen. Gothic hatte ebenfalls einen spartanischen Einstieg, hat es aber mit den ersten Dialogen und Eindrücken geschafft, unseren Entdeckerdrang in dieser dreckigen Welt zu wecken. Outward wirkt hier mehr wie ein Two Worlds (1) ohne vertonte Dialoge: Man ist halt irgendwie da in diesem Szenario. Jede Form von emotionaler Bindung ans Geschehen muss man aktiv aus sich selbst herausschöpfen. Natürlich ist das nicht unmöglich. Wer sich auf Outward einlässt, könnte (auch hier wieder der dicke Konjunktiv) gerade im Koop-Modus eine spannende Zeit erleben. Man muss sich nur bewusst dafür entscheiden, außerdem über dramaturgische Durststrecken hinwegsehen und – besonders wichtig – unseren Test des fertigen Spiels abwarten. Denn spätestens dann werden wir einschätzen können, ob die Rechnung dieses Hardcore-Rollenspiels aufgeht. ★



Nine Dots sind in Quebec, Kanada ansässig.



Wenn wir extra fett zu Mittag gegessen haben, hilft nur ein Spaziergang mit Redaktionshund Ida (auch Hindemith genannt).

# DAS TEAM



Heiko

## Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

**ZULETZT GESEHEN** Amorphis und Soilwork live. Double-Headliner-Konzerte sind toll!
**ZULETZT GESPIELT** Die Beta von Anno 1800 rauf und runter. Was sehr untypisch für jemanden ist, der privat eigentlich immer gemütlich die Vollversion abwartet.
**ZULETZT GEDACHT** Es sind oft Kleinigkeiten, die aus sehr guten Spielen echte Meilensteine machen. Gut, dass sich Anno 1800 für diese Kleinigkeiten noch mehr Zeit nimmt.

**WELCHES EURER LIEBLINGSLIEDER PASST IN WELCHE ART VON SPIEL?**
Rama Lama Ding Dong von Rocky Sharpe. Es wird Zeit, dass in FIFA endlich die Original-Jubelmusik gespielt wird, wenn ich mit meinem VfL Wolfsburg ein Tor erziele.

## Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

**ZULETZT GESEHEN** Ralph reichts 2. Erste Hälfte meh, zweite deutlich besser.
**ZULETZT GESEHEN (2)** Schnee. Zu viel Schnee.
**ZULETZT GEDACHT** Mit Fortnite verdient Epic schätzungsweise drei Milliarden US-Dollar pro Jahr. Was Chris Roberts wohl mit dieser Summe machen würde?

**WELCHES EURER LIEBLINGSLIEDER PASST IN WELCHE ART VON SPIEL?**
Da ich – vor allem beim Schreiben – gerne Spiele-Soundtracks höre, stellt sich die Frage gar nicht. Derzeitiger Favorit: die Stellaris-Symphonien von Andreas Waldetoft.

Micha





MARKUS

## Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

**ZULETZT GELESEN** Ich habe alte Texte aus Teenagerzeiten beim Aufräumen gefunden. Und nein, die werden nicht veröffentlicht!
**ZULETZT GEHÖRT** Vait: Kleine Lieder – mitreißendes Live-Album einer tollen, viel zu unbekannten Band. Oder wer kennt die?
**ZULETZT GEDACHT** Ein neuer Fernseher muss her! Oder sollte ich erst noch sparen und dafür ein paar Zoll mehr? Platz hätte ich. Viel.

**WELCHES EURER LIEBLINGSLIEDER PASST IN WELCHE ART VON SPIEL?**
Es ist schon zu offensichtlich, aber Autobahn von LaBrassbanda passt natürlich super zu … klar, zu Forza Horizon 4.

## Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

**ZULETZT GELESEN** Tatsächlich den Schriftzug auf dem Shirt von Kollegin Laura. Da steht »Noire«. Shirt ist – Überraschung – schwarz.
**ZULETZT GEHÖRT** Die Playlist von Polynation auf Spotify. Was Polynation mag, mag ich auch.
**ZULETZT GEDACHT** Natürlich ist es höchst albern, einen Geländewagen mit Allradantrieb haben zu wollen, aber …

**WELCHES EURER LIEBLINGSLIEDER PASST IN WELCHE ART VON SPIEL?**
Star Guitar (The Chemical Brothers) und irgendein schnelles MP-Schießmichtot. Passt. Immer! Das weiß ich sehr genau.

PeSa







## Sandro Odak
## Head of GameStar.de

@riperl

**ZULETZT GEWUNDERT** Wie kommt jemand auf die Idee, ein Titanfall ohne Titans zu machen? Und ohne Wallruns?
**ZULETZT GELESEN** Die GameStars-Gewinner.
**ZULETZT GEDACHT** Warum ist Sea of Thieves nicht in jeder Kategorie als bestes Spiel ausgezeichnet? Ich versteh euch nicht!

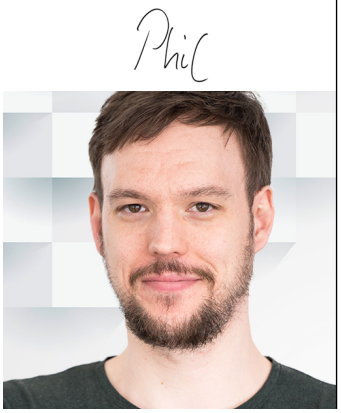
**WELCHES EURER LIEBLINGSLIEDER PASST IN WELCHE ART VON SPIEL?**
Guter Elektro-Utz-Utz passt eigentlich zu allem. Außer zu Mittelalterspielen. Aber da kann man den Stilbruch fast schon wieder als stilbildend bezeichnen!

## Philipp Elsner,
## Redakteur

@RootsTrusty

**ZULETZT GELESEN** Gefühlt einhundert Tweets über den Super Bowl, mit denen ich absolut nix anfangen kann, ich verstehe ja nichtmal die Regeln! Zumindest gibt's neue Trailer.
**ZULETZT GEBUCHT** Einen perfekten Fluchtplan vor dem zukünftigen Winterwetter von 2019: Herbsturlaub in Portugal.
**ZULETZT GEDACHT** Mir sind detaillierte Nachlade-Animationen in Shootern beunruhigend wichtig. Irgendwas stimmt mit mir nicht ...

**WELCHES EURER LIEBLINGSLIEDER PASST IN WELCHE ART VON SPIEL?**
Das ist einfach: Smasher von Nale ist der perfekte Soundtrack zu Doom und macht einen grandiosen Shooter noch viel besser!







## Peter Bathge,
## Redakteur

@GameStar_de

**ZULETZT GELESEN** Factfulness von Hans Rosling und Familie. An alle Politiker, Journalisten und, tja, Menschen: Lest dieses Buch!
**ZULETZT GEHÖRT** Den Celeste-Soundtrack. Rauf und runter. Good times.
**ZULETZT GEDACHT** Entwickler reden nur noch von »experience«, wenn sie eigentlich Spiel meinen. Wie affig.

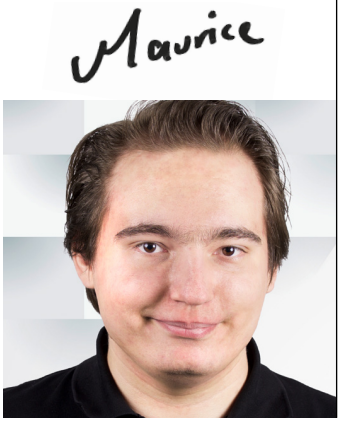
**WELCHES EURER LIEBLINGSLIEDER PASST IN WELCHE ART VON SPIEL?**
Run Boy Run von Woodkid würde perfekt zu Mirror's Edge passen. Okay, Heldin Faith ist definitiv kein Junge, aber sonst – super!

## Maurice Weber,
## Redakteur

@Froody42

**ZULETZT GESEHEN** The Ted Bundy Tapes auf Netflix. Durchaus interessant, aber auch weniger tiefschürfend als erhofft.
**ZULETZT GELESEN** Seit Ewigkeiten nichts Längeres mehr. Einfach keine Zeit gefunden – was ist nur kaputt mit mir?
**ZULETZT GEDACHT** LAN-Partys sind ja fantastisch, aber jedes Mal, wenn ich meinen Monster-PC rumkarre, erinnere ich mich wieder, warum wir das nicht mehr so oft machen.

**WELCHES EURER LIEBLINGSLIEDER PASST IN WELCHE ART VON SPIEL?**
Nachdem ich am liebsten Episches höre (Nightwish!) und Episches spiele (The Witcher! Total War!), passen alle meine Lieblingslieder zu allen meinen Lieblingsspielen!







## Michael Herold,
## Redakteur

@michiherold

**ZULETZT DURCHGESPIELT** Pokémon Let's Go auf der Switch. War so super wie früher, aber das neue Fangsystem macht alles viel zu leicht.
**ZULETZT GESCHAUT** Miami Vice. Ich habe mir die Komplettbox selbst geschenkt.
**ZULETZT GEDACHT** Ich würde gerne im Miami der 1980er wohnen. Da war es jedenfalls wärmer als Anfang 2019 in München.

**WELCHES EURER LIEBLINGSLIEDER PASST IN WELCHE ART VON SPIEL?**
Weil ich gerade im 80er-Fieber bin: Nightcall von Kavinsky (das kennt ihr vielleicht aus dem Film »Drive«). Das passt super in Open-World-Spiele, in denen man durch Städte kutschiert und dabei lässig aussieht, zum Beispiel GTA 5 oder eines Tages hoffentlich Cyberpunk 2077.

## Dimitry Halley,
## Redakteur

@dimi_halley

**ZULETZT GESEHEN** Insgesamt zehn Filme, weil ich für die GameStar nach Los Angeles geflogen bin. Highlight: Die Verlegerin.
**ZULETZT GESPIELT** Super Smash Bros. Ultimate. Bin ich der Einzige, der die Trophäen von damals vermisst?
**ZULETZT GEDACHT** Die Nintendo Switch ist ein tolles Gerät, ich bin ganz verzückt!

**WELCHES EURER LIEBLINGSLIEDER PASST IN WELCHE ART VON SPIEL?**
Snow von den Red Hot Chili Peppers würde fantastisch in Red Dead Redemption 2 klingen. Jetzt muss ich das nur noch spielen.







## Nils Raettig,
## Hardware-Redakteur

@nraettig

**ZULETZT GEROCHEN** Frische Farbe. Und dann soll man beim Streichen im Winter auch noch das Fenster zu lassen!
**ZULETZT GESEHEN** Die frisch aufgebaute Wickelkommode im ehemaligen Arbeits- und baldigen Kinderzimmer.
**ZULETZT GEDACHT** Heidewitzka, so langsam wird es ernst!

**WELCHES EURER LIEBLINGSLIEDER PASST IN WELCHE ART VON SPIEL?**
Seemann von Rammstein in Battlezone, weil ich noch in wohliger Erinnerung habe, wie ich das heimlich am Rechner von meinem älteren Bruder gespielt und dabei seine Herzeleid-CD rauf und runter gehört habe.

## Robin Rüther,
## Trainee

@robinruether

**ZULETZT GESPIELT** The Binding of Isaac: Four Souls im Tabletop-Simulator. Tolle Brettspieladaption, aber Krampus war noch nie so nervig.
**ZULETZT GEHÖRT** Immer noch Alligatoah. Dieses Mal mit »Nicht wecken«.
**ZULETZT GEDACHT** Social Media, Bahngespräche, Kollegen – es gibt kein Entkommen vor Super-Bowl-Spoilern!

**WELCHES EURER LIEBLINGSLIEDER PASST IN WELCHE ART VON SPIEL?**
What I've Done von Linkin Park passt perfekt auf Overwatch: »So let Mercy come and wash away what I've done.«



Resident Evil 2

# SO MÜSSEN REMAKES SEIN

**Capcom belebt nach 21 Jahren Resident Evil 2 wieder und landet damit einen Volltreffer im Horrorgenre. Wir erklären furchtlos, warum das Remake von Resi 2 eine der besten Neuauflagen ist, die wir je gespielt haben.**

Von Dennis Michel und Michael Herold

90 GameStar Platin-Award

GameStar für Atmosphäre

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **25.1.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Die Geschichte von Resident Evil auf dem PC war bislang keine allzu schöne. Schon das erste PC-Resi erschien 1997 über ein Jahr später als die ursprüngliche PlayStation-Version, und auch die späteren Serienteile kamen meist erst mit einigen Monaten, wenn nicht gar zwei Jahren Verspätung (Grüße an Resi 4) für den Computer heraus.

Neuerdings kümmert sich Capcom allerdings sehr viel besser um seine PC-Kunden. Resident Evil 7 erschien 2017 zum Beispiel nicht nur gleichzeitig für alle Plattformen, sondern war im Gegensatz zu einigen seiner Vorgänger auch ein erstklassiger PC-Port, der den Konsolenvarianten in keinem Bereich nachstand.

Und beim Remake von Resident Evil 2 ist das ganz genauso! Auf dem PC ist das neue Resi 2 nämlich ebenso hervorragend geworden wie auf der PS4 und Xbox One und stellt dabei noch viel mehr dar als nur eine technisch generalüberholte Version der 21 Jahre alten Vorlage: Das neue Resident Evil 2 ist nicht nur eine Neuauflage, sondern gleich mal eine gelungene Neuinterpretation des Horrorklassikers von 1998.

**Leon oder Claire: die Qual der Wahl**

Um die Geschichte von Resident Evil 2 zu erleben, haben wir zu Beginn die Wahl zwischen den Kampagnen der beiden Helden Leon S. Kennedy und Claire Redfield. Zwar ähneln sich die Geschichten der beiden Fi-



Einfach nur eklig! Ein empfindlicher Magen ist bei den vielen Gore-Effekten nicht hilfreich.

 Das originale Resi 2 war in Deutschland bis 2014 indiziert.



**Dennis Michel**
@Recablog

Lange Zeit mussten wir auf ein würdiges Remake von Resident Evil 2 warten, und um es direkt auf den Punkt zu bringen, jeder einzelne Tag hat sich mehr als gelohnt. Capcom liefert das sowohl optisch als auch spielerisch für mich beste Remake aller Zeiten, das sich sowohl an eingefleischte Fans der Reihe als auch an Neulinge im Survival-Genre richtet. Das blutige Splatter-Feuerwerk in Kombination mit tollen Licht- und Schatteneffekten und einem Sounddesign, das den Horror wunderbar unterstützt, schafft eine besondere Atmosphäre, wie wir Spieler sie nur selten erleben.

Die Mischung aus Erkunden, Rätseln und Kämpfen motiviert ungemein und lässt mich direkt nach dem Abspann erneut auf den Punkt »Kampagne starten« klicken. Einmal durchgespielt hat man nämlich längst nicht alles gesehen. Einzig die Bosskämpfe hätten einen Schuss mehr Kreativität vertragen, was den Gesamteindruck allerdings nur minimal schmälert. Der Survival-Horror stimmt von vorne bis hinten und das ist das Wichtigste. Nach diesem nahezu perfekten Remake kann eine Neuinterpretation von Teil 3 der Hauptreihe gerne schon morgen kommen.

guren in großen Teilen, an manchen Stellen stoßen wir jedoch auf Ereignisse und Abschnitte, die nur einem der beiden vorbehalten sind. Dadurch gibt es auch nach dem ersten Durchspielen genug Anreiz und Motivation für einen zweiten Durchgang.

Als Bonus für das Beenden des Spiels schalten wir zudem wie bereits im Original eine B-Story mit neuen Wendungen innerhalb der Geschichte für den jeweiligen Charakter frei. Wer wirklich alles erleben will, der muss die knapp zehn Stunden lange Kampagne mindestens viermal beenden. Mindestens? Ja, denn auf besonders fleißige Resi-Fans wartet dann auch noch der berühmte Tofu-Modus, den es schon im Original von 1998 gab, und Spezialagent Hunk ist ebenfalls mit von der Partie.

### In Raccoon City ist die Hölle los

Die Geschichte von Resident Evil 2 spielt wenige Monate nach den Ereignissen aus dem ersten Serienteil, in dem unter anderem die S.T.A.R.S.-Mitglieder (Special Tactics and Rescue Service) Jill Valentine und Chris Redfield involviert waren. Polizist Leon S. Kennedy macht sich auf den Weg nach Raccoon City, um in der dortigen Polizeistation seine neue Stelle anzutreten. Nach einem kurzen Zwischenstopp an einer von Zombies überrannten Tankstelle trifft Leon auf Claire Redfield. Claire hat es auf der Suche nach ihrem Bruder ebenfalls in die Stadt verschlagen. Schnell wird beiden klar: Das Grauen in



Leon S. Kennedy und Claire Redfield - die beiden Hauptcharaktere des Spiels.

Form von wandelnden Untoten hat bereits die ganze Stadt überrannt.

Wie es das Schicksal will, trennen sich die Wege der beiden Helden allerdings schnell wieder, und je nachdem welche Kampagne wir nun gewählt haben, fliehen wir entweder mit Leon oder mit Claire in die nahe gelegene Polizeistation von Raccoon City. Eigentlich sollte dieser Ort als sicherer Hafen für all jene dienen, die es lebend bis hierhin geschafft haben. Allerdings stellt sich schnell heraus, dass die Geschehnisse dort mit dem Wort »leben« eher wenig zu tun haben. Stattdessen schlurfen bereits nach wenigen Sekunden ein paar der widerlichsten Zombies auf uns zu, die wir je in einem Videospiel gesehen haben.

### Bah, ist das ekelhaft – herrlich!

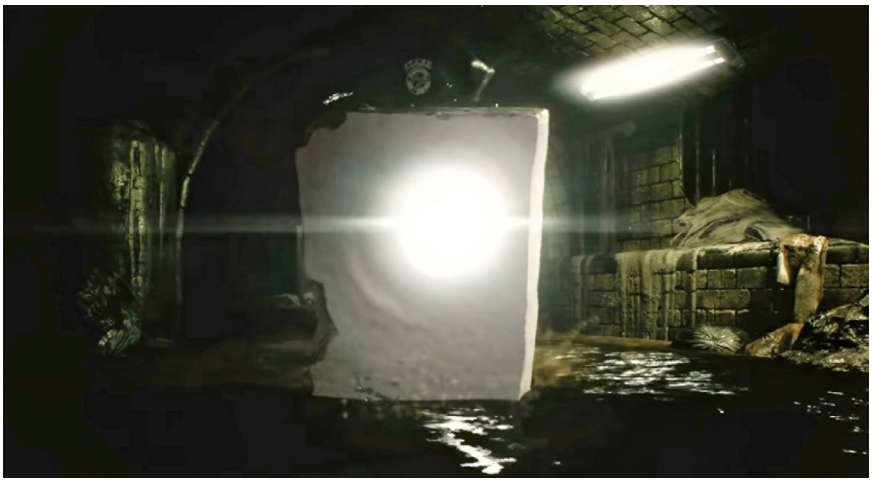
Vorbei sind die Zeiten, in denen in Videospielen grünes Blut (aus Jugendschutzgründen!) aus den Wunden der Gegner floss und altbackene Grafik jegliches Gefühl von Horror zur Situationskomik machte. Klar, vor zwei Jahrzehnten fanden wir sowas gruselig. Wer jedoch heute einen Blick auf das Gegnerdesign von damaligen Spielen wie Alone in the Dark, Silent Hill oder eben Resident Evil wirft, der wird wohl kaum vor Ekel in Schockstarre verfallen.

Mit der Optik von damals erschreckt man heutzutage jedenfalls kaum noch jemanden. Eine Modernisierung musste her. Was beim Remake von Resident Evil 1 nicht wirklich funktioniert hat, ist Capcom jetzt bei Resident Evil 2 umso besser gelungen.

So torkeln die Untoten im Remake top animiert durch die dunklen Gänge des Spiels und erschrecken uns immer wieder mit ihren detaillierten Gesichtern und Körpern, die in allen möglichen Verwesungsgraden vom T-Virus zerfressen wurden. Vor allem wenn die Zombies mit uns in den Nahkampf gehen, wird die Mühe deutlich, die sich Capcom bei dynamischen Situationen in Resi 2 gegeben hat. Mal hängt uns einfach nur ein hungriger Wiedergänger am Hals, weil er unser leckeres Fleisch kosten will, mal springen uns urplötzlich halb verrottete Hunde an, und mal ringen uns gleich

## Was ist der Tofu-Modus?

In diesem zusätzlichen Spielmodus spielen wir tatsächlich ein Stück Tofu, das lediglich mit einem Messer bewaffnet ist und eine Polizeimütze auf dem Kopf trägt. Mit dieser eher spärlichen Ausstattung geht es unter Zeitdruck durch spezielle Levels, das komplette Hauptspiel können wir so also nicht durchspielen. Ursprünglich diente das Tofu-Modell nur zur Kollisionsabfrage, erhielt dann aber im Original einen eigenen Modus.





Nach einer Neuprüfung hat der Horrorklassiker inzwischen aber sogar eine USK-16-Freigabe.



Zu nahe darf man den hungrigen Gesellen nicht kommen. Für den Fall der Fälle sollten wir stets ein Messer oder eine Granate parat haben.

mehreren Zombies auf einmal zu Boden. Das Gegnerdesign sowie die Untoten-Animationen sind hervorragend gelungen.

Besonders effektiv nutzen die Entwickler die neuen technischen Möglichkeiten auch bei einem weiteren, für die Serie äußerst wichtigen Aspekt: den Gore-Effekten! Da klappt einem Zombie langsam der marode Kiefer aus der Verankerung, dem toten Polizisten quellen die feuchten Gedärme aus dem Bauch, und der langsam auf uns zu kriechenden Untoten fehlen etliche Gliedmaßen. Dafür blicken wir auf spitze, blutige Knochen, die aus den Stümpfen ragen. Und wem jetzt schon schlecht wird, für den haben wir eine gute Nachricht: Mit diesen Szenen fängt der Horror-Splatter erst an! An solche Szenen gewöhnt man sich in Resident Evil 2 aber früher oder später, und die immer krasseren Szenen haben auch ihren Zweck. Denn um das Grauen aufrechtzuerhalten, bedarf es eben einer ganz außergewöhnlichen Atmosphäre.

**Das Atmosphäre-Monster**

Nur der Schein unserer Taschenlampe erhellt notdürftig einen ansonsten komplett finsteren Gang. Auf dem Boden bemerken wir Leichensäcke und Blutspuren, die unheilvoll hinter einer Ecke verschwinden. Wenige Meter weiter treffen wir auf einen Zombie, der mit seinen Stummelarmen gegen die Fensterscheibe drischt und zu uns rein will. Ein Blitz erhellt den Korridor, es donnert krachend. Der Untote versucht, nach uns zu greifen. Je näher wir ihm kommen, desto lauter werden die klagenden Schreie. Aus dem Zimmer neben uns vernehmen wir leise schlurfende Schritte und wimmernde Klagelaute. Dank hervorragender Licht- und Schatteneffekte und einem Sounddesign, das seinesgleichen sucht – es knarzt, heult und stöhnt buchstäblich aus allen Ecken –, wird der Survival-Horror noch verstärkt. Seit dem ersten Dead Space hat uns kein Spiel mehr so den Angstschweiß in Strömen von der Stirn fließen lassen.

Resident Evil 2 ist ein absolutes Atmosphäre-Monster, in jeder Sekunde spüren wir Beklemmung, Angst vor dem Ungewissen. Zudem macht sich Panik breit, wenn uns Gegner durch das ganze Haus hindurch verfolgen oder ein Zombie die Witterung aufgenommen hat und schwungvoll durch die Tür bricht. Wer meint, sich in einem bereits komplett bereinigten Raum ausruhen zu können, liegt falsch. Denn im Remake ist man im Gegensatz zum Original selbst hier nicht mehr wirklich sicher.

**Erkunden und Rätseln in Perfektion**

Rein spielerisch erfindet das Remake von Resident Evil 2 das Rad nicht neu, zeigt sich

## Original versus Remake

Natürlich ist es nicht gerade fair, ein Spiel von 2019 mit einem von 1998 zu vergleichen. Weil Resi 2 in seiner Neuauflage aber so gut aussieht und das Original seinerzeit ebenfalls eine ordentliche Grafik bot (zumindest für die Standards von '98), wollen wir die Optik der beiden einmal gegenüberstellen:





beim Erkunden und Rätseln jedoch in Bestform und führt eingestaubte Elemente (etwa die ständigen Türanimationen aus dem Original) in moderne Zeiten. So dürfen wir gleich zu Beginn unseres Abenteuers das berühmte Rätsel um die Göttinnen-Statue lösen, für das wir drei Medaillons benötigen. Die sind aber dummerweise in der ganzen Polizeistation verteilt. Und das irritiert uns ein wenig, denn so spannend die Rätsel auch sein mögen, die meisten Knobeleien und Suchaufgaben im Spiel wirken furchtbar konstruiert. Kaputt macht uns das den Spaß aber lange nicht, schließlich gehört das Finden von irgendwelchen versteckten Items und das Öffnen von komplizierten Geheimschlössern ja auch ein wenig zur Resi-Serie dazu. Sollten wir also die drei Medaillons finden, verspricht uns eine Zeichnung auf einer gefundenen Notiz, dass sich ein Fluchtweg aus der Polizeistation und damit in die Freiheit öffnen würde. So bewegen wir uns Schritt für Schritt durch die gruseligen Gänge, kombinieren Items, lösen optionale Rätsel und öffnen mit gefundenen Schlüsseln weitere Räume. Durch die Suche nach Gegenständen, die wir benötigen, stoßen wir immer tiefer in die hintersten Ecken des Gebäudes vor. Spätere Spielgebiete funktionieren nach dem gleichen Prinzip, dank abwechslungsreichem Leveldesign kommt aber nie Langeweile auf.

Die Mischung aus rätseln, erkunden und kämpfen motiviert ungemein und liefert uns immer wieder kleine Erfolgserlebnisse. Sogar ein Blick auf die Karte kann für Glückshormone sorgen. Nämlich immer dann, wenn sich darauf ein Zimmer blau färbt, weil wir alle Aufgaben darin erledigt haben. Gesichtete Gegenstände, Interaktionspunkte und Türen werden übrigens hervorgehoben, was die spätere Suche erleichtert.



Das Inventar lässt sich wie bereits in Resident Evil 7 schnell und reibungslos bedienen.



Ohne unsere Taschenlampe hätten wir diesen freundlichen Beamten nicht rechtzeitig gesehen.

**Echte Menschen statt Actionhelden**

Erleichtert wird im Remake auch das Zielen. Capcom hat sich wie bereits in den Teilen 4 bis 6 der Hauptreihe für eine Verfolgerperspektive entschieden, was für deutlich mehr Dynamik sorgt (Resi 7 nutzte übrigens ausnahmsweise die Ego-Perspektive). Vorbei sind die alten Zeiten, in denen die Kamera fest positioniert nur einen kleinen Bildausschnitt zeigte und Schusswechsel dadurch unnötig knifflig wurden.

Das Remake wandelt die einstige Schwäche zu einer großen, unglaublich spaßigen und befriedigenden Stärke um. Beim Schießen mit der Pistole und der Pumpgun zielen wir bewusst auf einzelne Körperteile und feuern nicht entgegen jedem Realismus ein ganzes Magazin in unsere Gegner. Benutzen wir unsere Pistole, hat das dank hervorragendem Treffer-Feedback eine spürbare Wirkung auf den Charakter und natürlich auch auf die getroffenen Gegner. Wir steuern eine glaubhafte Person, die eine Waffe nutzt, um sich zu schützen, und keinen Actionhelden, der alles vor sich über den Haufen mäht. Wir müssen jeden einzelnen Gegner ernst nehmen. Schon eine einzelne Unachtsamkeit kann uns ein kostbares Heilkraut kosten, und jeder Fehlschuss nagt an unserem dauerknappen Munitionsvorrat.



Anstatt in aller Ruhe seine neue Stelle anzutreten, beginnt für Leon in Raccoon City das Grauen.

**Eine Frage der Balance**

Resident Evil steht mit wenigen Ausnahmen – Teil 5 und 6, ihr seid gemeint – seit jeher für Survival-Horror vom Feinsten. Jede verschwendete Pistolenkugel schmerzt, und von grausamen Fehlschüssen aus der Pumpgun fangen wir erst gar nicht an. Zwar werden erfahrene Spieler auf dem normalen Schwierigkeitsgrad nur selten in Munitionsarmut geraten, denn Nachschub ist fair in der Spielwelt verteilt und außerdem können wir an vielen Orten speichern (überall, wo wir eine der auffälligen Schreibmaschinen finden), und Auto-Saves helfen ebenfalls.

Das Entscheidende ist aber, dass die Ressourcen-Balance stimmt. Weder sind wir vom übertriebenen Mangel genervt, noch

fragen wir uns, was wir mit dem ganzen Kram anstellen sollen, den uns das Spiel vor die Füße wirft. Und selbst wenn die Gegenstände aus unserem Inventar (das nun genauso aufgeräumt und übersichtlich aussieht wie das aus Resident Evil 7) mal zur Neige gehen, hilft oft die kluge Flucht an den Gegnern vorbei. Das spart Ressourcen und natürlich auch Nerven.

**Erschreckend gute PC-Technik**

Aus technischer Sicht haben wir ebenfalls so gut wie nichts an der PC-Version von Resident Evil 2 zu mäkeln. Sie läuft ruckelfrei mit stabilen 60 fps und sieht vor allem in 4K-Auflösung hervorragend aus. Lediglich in Sachen Kantenglättung (gerade bei SMAA) und bei der Oberflächenspiegelung (Screen Space Reflections) haben wir einige kleine Schwächen der Grafik ausmachen können. Insgesamt ist das aber zu verkraften, weil der Rest fantastisch aussieht. Bugs sind uns beim Testen ebenfalls keine aufgefallen.

Die Grafikeinstellungen fallen mit vielen Presets und Optionen erfreulich umfangreich aus. Neben Standardoptionen wie V-Sync und Texturqualität können wir auch kleinste Details anpassen, wie zum Beispiel Partikel-Beleuchtungsoptionen oder »Contact Shadows«. Das Grafikmenü zeigt uns sogar mit Vergleichsbildern und einer simplen Tabelle an, wie die einzelnen Einstellungen die Menge an belegtem Videospeicher (VRAM) vergrößern oder verkleinern. Allerdings fiel diese Anzeige bei unseren Tests nicht immer hundertprozentig genau aus und prophezeite gerne mal deutlich mehr benötigten Speicherplatz, als wir dann tatsächlich brauchten.



Oft ist die Flucht an den Zombies vorbei der weitaus effektivere Weg, als gegen sie zu kämpfen.



Die Zombies kommen nicht immer angeschlurft, zuweilen hängen sie auch einfach nur ab.

Die Steuerung von Resi 2 funktioniert sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Controller zufriedenstellend. Unsere Helden könnten allerdings gerade in Kampfsituationen gerne ein wenig präziser auf unsere Richtungswechsel reagieren. Unendlich viel besser als die komplizierte Steuerung aus dem Original macht es das Remake aber allemal, denn vor 21 Jahren war das Zielen durch die festen Kameraperspektiven im Vergleich zu heute furchtbar schwer.

Zu schlechter Letzt müssen wir jedoch noch ein kleines Haar aus der sonst so köstlichen Survival-Suppe fischen. Die seltenen Kämpfe mit den toll inszenierten Bossgegnern sind spielerisch nämlich eher seicht und passen nicht ganz in das sonst so tolle Horrorkonzept. Mal schießen wir im Rückwärtsgang so lange auf ein fieses Monster, bis es über die Reling fällt, mal müssen wir markante Stellen der Reihe nach treffen oder einfach so lange standhaft bleiben und Blei in den Körper des Feindes ballern, bis eine Cutscene ausgelöst wird. Das ist jetzt kein kompletter Totalausfall, hätte allerdings mit ein wenig mehr Kreativität an der richtigen Stelle zu Momenten führen können, die uns noch lange im Gedächtnis bleiben. Dafür bietet Resident Evil 2 aber genügend andere erinnerungswürdige Situationen, weswegen die Bosskämpfe letztendlich nur ein kleiner Schönheitsfehler in einem unglaublich guten und stimmigen Horrorspektakel sind. ★



**Michael Herold**
@michiherold

Da denkt man: »Pah, Resident Evil 2! Wie gruselig kann das denn heutzutage noch sein? Ich bin von Dead Space und x Horrorfilmen und dem jährlichen FIFA-Terror inzwischen so gestählt, dass mir die Schlurfzombies bestenfalls ein müdes Grinsen entlocken! Wäre doch gelacht!« Und dann spielt man das Remake und wird schnell eines Besseren belehrt. Capcom hat sich nicht nur Mühe gegeben, Capcom hat hier erstklassige Arbeit abgeliefert. Aber ich habe trotzdem jedes Mal meine Angstschweiß-nassen Fäuste geballt und mich durch den nächsten Kampf oder das nächste Rätsel gebissen. Denn ich spüre beim Spielen nicht nur Angst, sondern staune auch über die hervorragende Grafik, wundere mich über die irrsinnigen, aber geschickt designten Rätsel, und vor allem freue ich mich, dass Resident Evil nach den Teilen 5 und 6 offensichtlich die Kurve gekriegt hat. Auf das moderne Resi 7 kehrt die Reihe mit dem Remake von Teil 2 nun zu seinen oldschooligen Survival-Wurzeln zurück. Da bin ich umso gespannter, was Capcom aus Resident Evil 8 machen wird.

## RESIDENT EVIL 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Intel Core i5 4460 / AMD FX-6300<br>Geforce GTX 760 / Radeon R7 260x<br>8 GB RAM, 26 GB Festplatte | Intel Core i7 3770 / AMD FX-9590<br>Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480<br>8 GB RAM, 26 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ scharfe Texturen und beeindruckende Cutscenes + drastische Gore-Effekte + technisch so gut wie einwandfrei + tolle Licht- und Schatteneffekte + perfekte Surround-Abmischung

### SPIELDESIGN

+ guter Mix aus erkunden, rätseln und kämpfen + flüssiges Inventar-Management + Kämpfe fühlen sich »echt« an + Spielfluss ohne Ladezeiten − Bosskämpfe nach Schema F

### BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade + Tutorial sehr gut eingebunden + speichern an Schreibmaschinen plus Auto-Saves + Munitionsknappheit auffällig, aber nicht nervig + keine unfairen Stellen

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ ständiges Gefühl der Beklemmung + authentische Charaktere + Verfolgersequenzen mit Adrenalinschub + teils unberechenbare und bedrohliche Gegner + Kampagnen durchgehend spannend

### UMFANG

+ zehn Stunden Spielzeit pro Kampagne + B-Story für jeden Charakter + optionale Rätsel + geheime zusätzliche Spielmodi (Tofu, Hunk) + versteckte Figuren und Videotapes

### FAZIT

**Die Neuauflage von Resident Evil 2 holt den Horrorklassiker von 1998 mit schicker Grafik und Top-Technik erfolgreich in die Moderne.**



# FALLOUT 76 BLACK EDITION

# SO MACHT ENDZEIT RICHTIG SPASS!

**Auf 148 Seiten entdecken wir gemeinsam das erste Online-Fallout und machen es zu unserem neuen Lieblings-Rollenspiel.**




## SOLO UND MULTIPLAYER

So spielt ihr am besten alleine oder habt Spaß in der Gruppe

## RICHTIG SKILLEN

Von der geselligen Nahkampfsau zum einsamen Shotgun-Mutanten

## XXL DOPPELPOSTER

Coole Pipboy-Artwork und detaillierte Karte mit allen Orten

**Jetzt bestellen** 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

**Ja, ich bestelle das GameStar Black Edition »Fallout 76« für nur 9,99€ zzgl. Versand.***

| | |
|---|---|
| Vorname, Name | O Ich bezahle bequem per Bankeinzug / O Ich erwarte eine Rechnung |
| Straße / Nr. | Geldinstitut |
| PLZ / Ort | IBAN |
| Telefon / Handy — Geburtstag TT MM JJJJ | BIC |
| E-Mail | Datum Unterschrift |

**oder E-Paper online bestellen:** **www.gamestar.de/fallout76**

**Auch für Tablet und Smartphone:** **www.gamestar.de/epaper**

Available on the App Store

Get it on Google play

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,50 Euro / Versand außerhalb Deutschlands 3,50€ / Alle Preise inkl. Mehrwertsteuer
Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert.
Kundenservice: kundenservice@gamestar.de

## Apex Legends

# KEINE TITANEN, KEIN SPASS?

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Respawn** Termin: **4.2.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Origin)**




Beim Absprung auf die Map ist das Team automatisch zusammen. Man kann sich aber auch entscheiden, sich von der Gruppe zu lösen.

**Apex Legends ist der Überraschungs-Release des Frühlings. Wir haben den Battle-Royale-Konkurrenten bereits vor der Veröffentlichung ausführlich gespielt und ziehen ein erstes Fazit.** Von Dimitry Halley

### Was haben wir gespielt?

Für diesen Vorabtest haben wir Apex Legends auf einem Anspiel-Event in Los Angeles ausführlich unter die Lupe genommen. Gespielt wurden knapp 20 Partien auf dem PC mit dem finalen Release-Build. Obwohl wir auch daheim in der Redaktion noch weiter gespielt haben, fehlen uns noch einige Eindrücke. Wie entwickelt sich zum Beispiel das Balancing der Helden nach mehr Spielzeit? Allerdings reichen unsere bisherigen Erfahrungen bis zur Drucklegung dieser GameStar-Ausgabe zumindest für eine erste Wertungstendenz.

Herrje, was kann ein Zyniker diesem Apex Legends alles vorwerfen! Das plötzlich veröffentlichte Spin-off von Titanfall eignet sich zum regelrechten Multiplayer-Buzzword-Bingo. EA und Respawn rennen hier jedem Gaming-Trend der letzten Jahre hinterher: Apex schreibt sich Battle Royale auf die Fahne, ist Free2Play, würzt die PUBG-Formel mit Helden wie in Overwatch, Rainbow Six: Siege und Call of Duty: Black Ops 4. Es setzt auf saisonale Inhalte, es schwitzt aus jeder Pore Service Game. Und als Sahnehäubchen finden sich im Spiel zig unterschiedliche Anlaufstellen, um mit echtem Geld Krimskrams zu kaufen. Skins, Lootboxen, neue Helden, Banner, Emotes, Takedowns, außerdem gibt es einen Battle Pass für noch mehr Freischaltgedöns. Apex hat so viele Monetarisierungs-Vorbilder, dass EA-Kritiker es sicher direkt als chancenloses Problemkind zu all den anderen Battle-Royale-Emporkömmlingen stellen möchten – oder neben die Release-Version von Star Wars Battlefront 2. Wir haben Apex Legends auf einem Event in Los Angeles ausführlich gespielt und entdecken unter all dem Trend-Geblubber einen durchaus spaßigen Shooter, der sich sehr, sehr viel vorgenommen hat.

**Was ist bitte Apex Legends?**

Dass Apex ohne jede Vorwarnung veröffentlicht wurde, hat System. Im Gespräch mit uns reden die Entwickler nicht um den heißen Brei herum: Auf dem Papier allein wäre es ziemlich schwierig, Legends nach mehr als einem PUBG-Klon aussehen zu lassen. Deshalb will man es die Leute einfach direkt spielen lassen. Denn wenn das Ergebnis am Ende mehr Spaß macht als die Konkurrenz, dann interessiert sich doch eh keiner mehr für irgendwelche niedergeschriebenen Alleinstellungsmerkmale, oder?

Eine Apex-Runde läuft ziemlich genretypisch ab. Ihr startet im Flugzeug hoch über der riesigen Karte, springt irgendwann waghalsig gen Erdboden, durchforstet dort in Ego-Perspektive hurtig alle möglichen Häuser nach brauchbaren Knarren, Rüstungen, Heilspritzen und so weiter. Alle paar Minuten schließt sich eine gigantische Kuppel



**Dimitry Halley**
@dimi_halley

Ich war ganz überrascht, wie freimütig Respawn die eigenen Vorbilder zugibt. Normalerweise meiden Entwickler direkte Vergleiche zur Konkurrenz, doch bei Apex Legends ist man ganz offen: Wir wollten unser eigenes PUBG, mögen aber auch Overwatch und Rainbow Six, und nun gibt es das Ganze in einer Titanfall-Variante. Bitteschön. In der Präsentation wurde ebenso explizit auf die Distanz zu EA hingewiesen: Apex sei ein Respawn-Baby und keine potenzielle Geld-druckmaschine eines Publishers. Das kann man natürlich an vielen Stellen hinterfragen, aber bei einem Free2Play-Spiel zählen für mich am Ende des Tages vor allem zwei Dinge: Macht das Spiel Spaß? Und: Muss ich mich für den Spielspaß dumm und dusselig zahlen? Auf beide Fragen gibt Apex die richtigen Antworten: Die Gefechte spielen sich wunderbar intensiv, bei meinen zwei Siegen warf ich die Hände in die Höhe – und um zu gewinnen, musste ich mir überhaupt nichts kaufen. Geld steckt man fast ausschließlich in kosmetischen Krams. Lediglich die beiden kaufbaren Helden bringen spielerisch zusätzliche Möglichkeiten, wirkten allerdings nicht mächtiger als das kostenlose Ensemble. Und sie lassen sich ja auch durch Ingame-Währung erspielen. Trotzdem kann ich nicht einschätzen, ob sich Legends langfristig etabliert. Gerade im Early Game fehlt den Partien ab und an die Puste, und um die Millionen PUBG- und Fortnite-Fans abzuwerben, braucht das Spiel einfach starke und vor allem klar erkennbare Alleinstellungsmerkmale. Die liefert es dann in den fesselnden 3-vs.-3-Gefechten, in denen mein Kopf genauso schnell mitdenken muss wie Beine und Waffenhand. Doch um diese Vorzüge zu entdecken, muss man die Battle-Royale-Community natürlich erstmal dazu bekommen, sich auf das Spiel einzulassen. Apex will ein erwachseneres Fortnite sein – ohne die technischen Stolpersteine von PUBG. Das könnte funktionieren, sofern genügend Leute Wind davon bekommen. Gemessen daran, wie viel Spaß ich bisher mit Apex hatte, würde ich's mir persönlich durchaus wünschen. Und sei es nur, um noch ein bisschen auszuteilen.




Wenn ganz zu Beginn einer Runde zwei Teams aufeinandertreffen und noch niemand Zeit hatte, sich eine Waffe zu schnappen, müssen die Fäuste sprechen.




Es passiert auch eher selten, dass ein Gegner in offenem Terrain freiwillig in unser Feuer läuft. Vor allem bekommt man Widersacher nur selten so nah zu Gesicht.

immer enger um die Map, treibt die insgesamt 60 Spieler näher zusammen, sodass es nach zahlreichen Gefechten am Ende nur einen geben kann. Oder streng genommen drei, denn Apex macht auch einige Dinge anders als die Konkurrenz.

**Die große Stärke von Apex**

Apex spielt man zwangsläufig im Dreier-Squad. Das hängt mit einem der größten spielmechanischen Vorteile zusammen: Teamplay steht klar im Vordergrund. Mit den namensgebenden Legends verkörpert ihr im Spiel nämlich nicht irgendwen, sondern einen von acht ganz speziellen Helden, die wie in Rainbow Six jeweils ein besonderes Gadget haben. Soldatin Lifeline heilt beispielsweise als kompetente Sanitäterin die Kollegen, die knallharte Bangalore nebelt Areale ein, Psychopath Caustic legt Gasminen, die flinke Wraith teleportiert sich mit einer Quasi-Portal-Gun und so weiter.

Der Mix aus Fähigkeiten sorgt für wunderbar viel Dynamik. In engen Räumen erzeugt Kollege Mirage zum Beispiel Duplikate von sich, um Feinde abzulenken, während Muskelberg Gibraltar einen Schild platziert, hinter dem er geschützt vielleicht einen toten Gefährten problemlos wiederbelebt. Alle Figuren entstammen übrigens dem Titanfall-Universum, man will die Hintergrundgeschichte ähnlich wie in Overwatch durch allerlei Begleitmaterialien ausbauen.

Wer sich in Fortnite und PUBG also schon immer mehr Teamplay wünschte, kann guten Gewissens eine Reise in die Outlands von Apex wagen. Aber bevor ihr das jetzt wörtlich nehmt und direkt aus dem Artikel verschwindet: Es gibt noch weitere nennenswerte Besonderheiten des Spiels, aber auch hier und da Probleme.

**Die größten Besonderheiten von Apex**

In Apex findet man weder das Bauen wie in Fortnite noch mehrere Maps oder Modi wie in Playerunknown's Battlegrounds. Stattdessen will Respawn einen großen Battle Royale mit möglichst viel Tiefgang und spielmechanischer Vielfalt versorgen. Hier die wichtigsten Kniffe, mit denen das klappen soll:

- Neben den Helden sorgen auch die Waffen für Experimentierfreude. Viele Knarren stammen aus Titanfall, das Balancing wurde aber grundlegend überarbeitet. So gibt es jetzt physikalisch berechnete Projektile. Heißt konkret: Scharfschützen etwa müssen wie in Battlefield 5 mit Kugelabfall und -geschwindigkeit planen. Die Schießereien spielen sich so wunderbar griffig.

- Das Kommunikationssystem ist vorbildlich. Maulfaule Spieler können mit dem Mausrad in Windeseile reihenweise kontextabhängige Pings setzen und bestätigen. Mit drei Klicks sagen wir den Kollegen beispielsweise, dass wir von Position X das Tal in Richtung Y verteidigen. So sorgt man auf unkomplizierte Art für sauberes Teamplay und hält das Rumpöbelniveau

## Ist Apex Pay2Win?

Apex Legends bietet viele Wege, echtes Geld auf den Tresen zu legen. Im Skin-Shop kauft man Outfits, alternativ lässt man den Zufall in Lootboxen entscheiden, zwei von acht Helden lassen sich ebenfalls mit echter Knete freischalten – und der Battle Pass bringt noch mehr kosmetischen Kram. Wie in Titanfall 2 ist das meiste davon spielmechanisch irrelevant, lediglich die beiden Helden bringen euch zusätzliche Ingame-Möglichkeiten. Respawn will jedoch darauf achten, dass kein kaufbarer Held zu stark ist. Zudem lassen sich die Recken auch mit Ingame-Währung zu moderaten Preisen erspielen. Die Drop-Chancen der Lootboxen werden ebenfalls in Prozent angegeben und fallen deutlich höher aus als in PUBG. Im aktuellen Zustand sehen wir keine Pay-2Win-Mechaniken in Apex.




Puristen werden bei den ganzen Anzeigen und auploppenden Schadenswerten die Nase rümpfen. Ja, Apex wirkt auf den ersten Blick überladen, man gewöhnt sich aber daran.

automatisch auf einem erträglichen Level. Da darf sich die Team-Shooter-Konkurrenz gern eine Scheibe von abschneiden.

- Das Spiel kann sich durchaus sehen lassen. Apex steht grafisch auf einer Stufe mit Titanfall 2, mit einem etwas verspielten Comic-Einschlag, ohne dass das Spiel jetzt in der Cartoon-Ecke von Fortnite landet. Die Entwickler peilen einen Mix aus Overwatch und Rainbow Six an. Waffen, Texturen und Effekte sehen allesamt klasse aus – Apex ist der bisher schönste Battle Royale und schlägt grafisch auch den Blackout-Modus von Call of Duty: Black Ops 4.

- Man kann tote Freunde besser retten. Niedergeschossene Kumpels lassen sich fix wiederbeleben, indem wir uns neben sie knien und E gedrückt halten. Endgültig toten Gefährten nehmen wir stattdessen die Hundemarke ab, tragen die zu einem Respawn-Depot und lassen auf diese Art unser Teammitglied zurückkehren. Das kostet allerdings viel wertvolle Zeit, wirkt also in der Praxis nicht übermächtig.

- Die Map ist wunderbar vielfältig. Von weitläufigen Grasmeeren über teils unterirdische Forschungseinrichtungen und verbrannte Wäldern bis hin zu verlassenen Wüstenörtchen mit High-Noon-Flair: Die bislang einzige Karte von Apex bietet viele erinnerungswürdige Schauplätze.

Die Fähigkeiten der einzelnen Helden erscheinen uns auf Basis der bisherigen Eindrücke recht ausgewogen. Kein Charakter wirkt zu mächtig, mit der richtigen Wumme und einem Kopftreffer endet das Lied für alle gleichermaßen schnell. Nach Release sollen alle drei Monate neue Waffen, Charaktere und Cosmetics das bisherige Ensemble ergänzen. Auf Nachfrage verrät uns Respawn noch nicht, ob künftig weitere Karten wie bei PUBG oder Transformationen der bisherigen Map wie in Fortnite geplant sind.

### Die Schwächen von Apex

Trotz aller durchaus vorhandenen Stärken und Besonderheiten wird es Apex unseren ersten Testeindrücken nach nicht leicht haben, die starke Konkurrenz zu überrollen. Beim Anspielen bereitete uns die Technik noch einige Sorgen. Grundsätzlich fielen uns keine Bugs auf, jedoch kam es hin und wieder zu fiesen Lags, die uns teilweise im




Nachdem wir zuvor hinter uns aufgeräumt haben, beziehen wir eine nahezu perfekte Position mit Blick aufs Tal.

entscheidenden Moment den Sieg kosteten. Allerdings handelte es sich dabei auch um eine erste Online-Testumgebung. Eventuell bekommt Respawn die Verbindungsprobleme rund um den Launch schnell in den Griff.

Auch bei der Spielerzahl verbleiben wir skeptisch. Mit 60 Leuten auf einer sehr großen Karte kam es in unseren Partien gerade im frühen Spiel selten zu Konfrontationen. Klar, dadurch kann man beruhigter Waffen und Ausrüstung suchen. Doch die ersten zehn Minuten jeder Runde wirken dadurch oft sehr ausgebremst und spannungsarm. Mehr Teams könnten das Problem lösen, allerdings müsste man dann auch wieder den Einsammelkram nach oben schrauben. Alles eine Frage der Balance.

Aber wenn es denn zu frühen Auseinandersetzungen kommt, entsteht meist wunderbares Chaos, weil beide Seiten in der Regel keine Waffen im Gepäck haben und man sich eine ordentliche Schlägerei um die erste Pistole liefert. Denn im Notfall können wir auch mit rudimentärem Nahkampf austeilen. Allerdings könnte sich dieser Minuspunkt spätestens dann erledigen, wenn richtig viele Spieler die potenziellen Hotspots einer Karte kennen, statt einfach irgendwo zu landen, weil die meisten aktuell noch kaum was über die Map wissen.

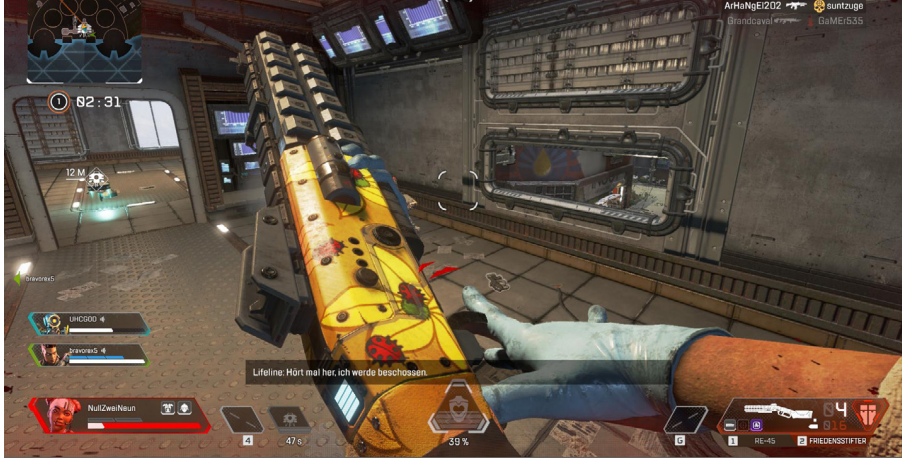
Anders als in Playerunknown's Battlegrounds gibt es außerdem keine Fahrzeuge, mit denen man schnell von A noch B kommt, sondern lediglich Ziplines, mit denen wir uns erneut hoch in die Luft katapultieren, um so eine neue Zielzone anzusteuern. Damit sind wir allerdings sichtbarer als der berühmte Halleysche Komet, weshalb man am Ende des Tages trotzdem die meisten Strecken viel gesünder per pedes erledigt.

**Für wen lohnt sich Apex?**

Zieht das Tempo im späteren Match-Verlauf jedoch an, dann liefert Apex gnadenlos gute Schussgefechte. Wenn sich der letzte feindliche Squad auf einem Sendemast verschanzt, zwei unserer Kollegen Sperrfeuer geben und Held Nummer drei die Gegner von hinten überrascht, dann erfüllt uns der Champion-Siegesbildschirm mit ähnlich viel Wonne wie die ruhmreichsten Siege in Playerunknown's Battlegrounds.

Jede Schießerei ist ein schnelles 3-gegen-3-Gefecht, bei dem wir im Blick behalten müssen, welche Spezialfähigkeiten die Gegner haben. Einem Giftbomben-Caustic folgt man nicht in Innenräume, gegen Bangalore meidet man hingegen offene Schlagabtausche und so weiter.

Also: Apex hat durchaus Potenzial, es lohnt sich für Fans von gutem Teamplay und von heldenbasierten Multiplayer-Shootern. Allerdings dürfte der Teamaspekt auch viele abschrecken. Es wird ein harter, harter Konkurrenzkampf in den kommenden Monaten. Fast wie in einem Battle Royale. ★



Kein moderner Shooter ohne Waffenskins. Auf unserer Schrotflinte krabbeln Käfer.



Knapp vorbei ist auch daneben. Unser Team ist »nur« zweiter Sieger geworden.



Wenn man einen Mitspieler heilt, sollte man sicherstellen, dass man allein ist. Haben wir nicht.

## APEX LEGENDS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i3-6300 / FX-4350 | Core i5-3570K / Ryzen R5 1400 |
| Geforce GT 640 / Radeon HD 7730 v2 | Geforce GTX 970 / Radeon R9 290 |
| 6 GB RAM, 22 GB Festplatte | 8 GB RAM, 22 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ abwechslungsreiche Welt
+ charismatische Sprüche der Helden
+ schicke Waffen- und Charakterdesigns
+ der aktuell hübscheste Battle Royale
− Animationen und Effekte eher zweckmäßig

### SPIELDESIGN

+ motivierendes Battle-Royale-Prinzip
+ Fokus auf Teamplay
+ hitzige Gefechte mit griffigen Waffen
− gelegentlicher Leerlauf
? Wie viel taktische Tiefe steckt drin?

### BALANCE

+ unterschiedliche Helden
+ interessanter Gadgets-Fähigkeiten-Mix
+ intuitive bedienbares Kommunikationstool
? Gibt es übermächtige Heldenkombinationen?
? Sind die Waffen ausgewogen?

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ viele nette Titanfall-Referenzen
+ Helden machen neugierig
− noch weniger Story als Overwatch
− kaum Kontext, der das Geschehen einordnet
? Wird kommender Story-Content gehaltvoll?

### UMFANG

+ große Map, viele Möglichkeiten
+ viele Skins, Emotes und Co.
+ hoher Wiederspielwert
− weniger Helden als Overwatch & Rainbow Six zum Release
− nur ein Modus auf einer Map

### FAZIT

**Launiger Battle Royale im Titanfall-Universum mit spannenden Helden, Teamplay-Fokus und abwechslungsreichen Schießereien.**

**75-85**


Apex ist übrigens Latein und bedeutet »Spitze«. Wer denkt sich eigentlich immer diese Spielenamen aus?

## Battlefleet Gothic: Armada 2

# CHAOS-KREUZZUG, DIE ZWEITE

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Tindalos Interactive** Termin: **24.1.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Der 13. Chaos-Kreuzzug bringt der bekannten Galaxis neue Konflikte, schwächelt aber bei Abwechslung und Balance.** Von Gloria H. Manderfeld



Schon im Prolog dürft ihr effektvoll eine Schwarze Festung vernichten.

Nein, man muss kein fanatischer Warhammer-40.000-Kenner sein, um Battlefleet Gothic: Armada 2 spielen zu können. Aber es hilft natürlich ungemein. Die Story versetzt euch nämlich mitten in das Gathering-Storm-Szenario, in dem Chaos-Kriegsfürst Abaddon mit seiner Streitmacht zum 13. Schwarzen Kreuzzug gegen das Imperium der Menschen auszieht. Auch der ebenso bereits aus dem ersten Spiel bekannte imperiale Kampagnenheld Admiral Spire erlebt ein Revival und wird einfach wieder aus der Mottenkiste, äh, dem Warp gezogen. Darin war er samt Schiff und Besatzung immerhin 800 Jahre lang verschollen.

### Eroberung mal drei

Einen Helden wie Spire hat die Galaxis dringend nötig, da die Chaoskräfte im rasanten Tutorial-Prolog die bedeutende Imperium-Festungswelt Cadia und die dortigen uralten Pylonen zerstören. Admiral Spire sammelt folglich in einer der drei Kampagnen eine Verteidigungsflotte sowie Verbündete gegen Abaddons Häretiker-Streitmacht.

Das aus intelligenten Robotern bestehende Volk der Necrons hingegen erwacht langsam aus dem viele Millionen Jahre andauernden Stasisschlaf und muss feststellen, dass die Galaxis nichts mehr von ihrer einstigen Größe weiß. Ein guter Grund, es den in Necron-Augen weit weniger wertvollen Völkern zu zeigen und verlorene Gebiete in der zweiten Kampagne des Spiels zu unterwerfen! Die biomorphen Tyraniden dagegen stillen ihren Hunger durch den Verzehr eroberter Welten und vermehren sich auf Kosten anderer Lebewesen.

Spaßig: Die Fähigkeiten der drei Kampagnen-Völker sind komplett unterschiedlich und verlangen jeweils eine andere Spielweise und Strategie. Während die Tyraniden vor allem durch Masse und Spezialaktionen glänzen, verlassen sich Imperiale auf die Panzerung ihrer Schlachtschiffe und Entertruppen. Necrons kompensieren die langsame Fluggeschwindigkeit ihrer Schiffe mit Teleportantrieben und Rumpf-Regeneration.



Noch sieht die Sektorkarte für Admiral Spire richtig finster aus, das Chaos dominiert.

### Planeten erobern ist nicht schwer ...

Nach dem Prolog müsst ihr die erste Schlacht in der imperialen Kampagne spielen, um auch die Necrons und Tyraniden freizuschalten; alle Kampagnen laufen danach unabhängig voneinander ab.

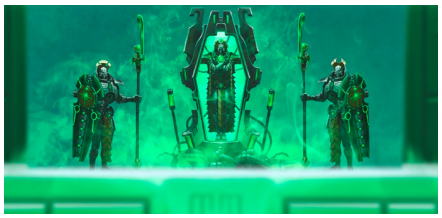
Egal für welches Volk ihr euch entscheidet, das Spielprinzip bleibt immer gleich: Auf einer Sektorenkarte seht ihr alle Systeme samt darin liegenden Planeten, stationierten Flotten und möglichen Flugrouten. Dazu alle Ausbauten, mit denen ihr und eure Feinde die Systeme verteidigt. Die Flottenstärke wird durch einen aus den Werten der darin enthaltenen Schiffe kumulierten Punktwert angezeigt, mit dem ihr einschätzen könnt, wie herausfordernd euer Gegner im Vergleich zu euch ist. Pro Zug generiert euer erobertes Reich Ressourcen, mit denen ihr Flotten- und Planetenausbau sowie Reparaturen bezahlt. Eure durch ein Schlachtschiff symbolisierten Flotten bewegt ihr auf dieser Sektorenkarte hin zu Systemen, die ihr erobern oder verteidigen wollt. Missionen, die ihr vom Anführer eurer gewählten Fraktion erhaltet, geben euch pro Kampag-

## Drei Völker und ihre Ziele

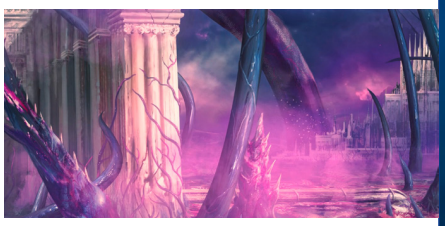
Jede Fraktion bei Warhammer 40.000 bringt einen inneren Konflikt mit, der ihre Handlungen und Ziele maßgeblich beeinflusst. In der Kampagne von Battlefleet Gothic: Armada 2 erhaltet ihr einen kleinen Einblick in die Hintergründe und Ziele dieser drei Fraktionen.



Das Imperium der Menschen wird von außen durch die Kräfte des Chaos sowie aggressive Alien-Völker und von innen durch Häretiker und Tyraniden-Kulte bedroht.



Nach 60 Millionen Jahren im Stasisschlaf erheben sich die Necron, um ihr verloren gegangenes Reich zurückzugewinnen, viele leiden aber an einem Fluch der Blutgier.



Nie endender Hunger: Auf der Suche nach neuen und verzehrbaren Welten treibt die extragalaktischen Tyraniden-Schwarmflotten durch die bekannte Sektoren.

nenabschnitt meist mehrere Eroberungsziele oder Spezialmissionen vor. Diese müsst ihr innerhalb der über die Bedrohungsanzeige vorgegebenen Menge an Zügen schaffen, damit die Kampagne nicht scheitert.

Je mehr Zeit ihr euch lasst, desto mehr Handlungsoptionen bis hin zur Invasion in euer Gebiet stehen euren Feinden zur Verfügung. Gerade das Ressourcensammeln fürs Aufstocken eurer Flotte oder umfangreiche Reparaturen nach verlustreichen Kämpfen kosten jedoch immer wieder einige Züge. Ihr müsst also abwägen, ob der Nutzen die Risiken wert ist. Da das Spiel nicht viele Fehler verzeiht, kann das Mikromanagement auch im »einfachen« Schwierigkeitsgrad gerade für Anfänger stressig werden.

**... Reiche verwalten dagegen sehr**

Geht es aufs Schlachtfeld, verlasst ihr die Sektorenkarte und schickt eure Flotte in eine schicke 3D-Umgebung, in der sich die Schiffe auf einer flachen Ebene in gleicher Höhe in Echtzeit wie bei einer Seeschlacht bewegen und gegenseitig mit Waffen beharken. In Kampagnenkämpfen könnt ihr das Geschehen beschleunigen oder ganz pausieren (im Multiplayer-Modus nicht). So nutzt ihr die Spezialfähigkeiten eurer Schiffe wie etwa Torpedos, Novakanonen und Plasmabomben viel effektiver oder verkürzt längere Flugzeiten. Extra taktische Optionen erhaltet ihr durch auf der Karte verteilte Asteroidenfelder oder Gasnebel, in denen ihr euch vor dem Feind verstecken könnt.

Daneben behaltet ihr die Anzeigen für Schildstärke, Rumpfzustand des Schiffs und Moral eurer Besatzung im Auge. Sinkt Letztere zu sehr, habt ihr es schnell mit einer Meuterei an Bord zu tun! Alternativ zu Langstreckenbeschuss oder Schleichfahrten rammt ihr mit eurem Kampfkahn effektvoll gegnerische Schiffe und schickt Entertruppen und Jagdgeschwader aus. Bis es dazu kommt, habt ihr allerdings viel Manövrieren, Fähigkeitsfrickeln und Hantieren mit dem umständlichen Interface vor euch. Bei mehr als zwanzig Schiffen auf einem Haufen wird es auch ohne Abbaddons Streitmacht recht chaotisch auf dem Schlachtfeld.

In den Standard-Eroberungskämpfen fegt ihr wenig abwechslungsreich entweder den Gegner komplett vom Feld oder besetzt und verteidigt fünf strategische Ziele. Das ist zu Kampagnenbeginn und bei neuen Gegnern vielleicht noch interessant, langweilt nach dem zehnten Planetensystem aber enorm. Zum Glück könnt ihr diese Kämpfe auch von der KI ausfechten lassen, der Sieg ist aber selbst bei Übermacht nicht selbstverständlich – dann hilft nur Neuladen.

Nach dem cineastisch inszenierten Prolog fällt der deutlich lahmere Spannungsbogen der Kampagnen umso mehr auf. Nur in den seltenen, nicht automatisierbaren Spezialmissionen wie einer Eskorte oder der Rettung verbündeter Flotten warten anspruchsvollere Aufgaben auf euch.

**Galaktische Baustellen**

Im Multiplayer-Modus könnt ihr im 1vs1- und 2vs2-Modus bislang nur den Vorherrschafts-Kampftyp spielen, dabei haben es Fraktionen mit kleiner Schiffsauswahl schwerer, das ist gerade für Necrons ein Manko. Der Feinschliff fehlt auch in der Fraktionsbalance: Tyraniden sind im Vergleich zu anderen Völkern sehr kampfstark. Zudem fallen Spezialattacken wie Entermanöver gegenüber Standardangriffen ziemlich mächtig aus. Trotz der Macken kommt sehr viel Warhammer-40.000-Stimmung auf. Gerade Details wie die Fähigkeitsbezeichnungen der Orks (Waaagh!!!), motivierte Sprecher und die Hintergrund-Soundkulisse sorgen für viel Immersion und trösten über die relativ gleichförmigen Schiffsmodelle hinweg. ★



**Gloria H. Manderfeld**
@nerdgedanken

Orkschiff in Richtung imperialem Kreuzer ausrichten, auf den »roten Knopf« drücken und RÖÖÖMMMS – die Ramm-Manöver haben mir von Anfang an richtig viel Spaß gemacht! Für einen alten Warhammer-Fan wie mich ist dieses Spiel ein tolles Eintauchen in dichte Atmosphäre. Das Ausprobieren sehr unterschiedlicher Fraktionsfähigkeiten und -spielweisen motiviert. Die Necrons sind dank ihrer durch die Teleportantriebe möglichen Hit'n'Run-Taktik meine Lieblinge. Bei der Kampagne blieb im Test die Motivation allerdings in den gleichförmigen Kampfmissionen irgendwann auf der Strecke. Gepaart mit der umständlichen Nutzeroberfläche ist das Schlachtenspiel vor allem im nicht pausierbaren Multiplayer-Modus ein eher zwiespältiges Vergnügen. Battlefleet Gothic: Armada 2 braucht dringend mehr Abwechslung.

## BATTLEFLEET GOTHIC ARMADA 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Intel Core i5 3450 / AMD FX-6300 | Intel Core i7 3820 / AMD Ryzen 5 1600X |
| Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870 | Geforce GTX 960 / Radeon R9 380 |
| 8 GB RAM, 50 GB Festplatte | 16 GB Ram, 50 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ farbenprächtige Schauplätze + opulente Hintergrundmusik
+ schicke Spezialeffekte + detaillierte Modelle
– Schiffe kaum unterscheidbar

### SPIELDESIGN

+ abwechslungsreiche Spezialfähigkeiten + viele Taktikoptionen
– umständliche, unübersichtliche UI – Schiffsvariationsmenge fraktionsabhängig – gleichförmiges Kampagnen-Missionsdesign

### BALANCE

+ drei Kampagnen-Schwierigkeitsgrade + herausfordernde Spezialmissionen – Spezialeffekte zu mächtig – Völker nicht balanciert – Tutorial erklärt nur grundlegende Mechaniken

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ grandiose Warhammer-40K-Atmosphäre + gut inszenierte Weltraumgefechte + Entscheidungen – laue Kampagnen
– eindimensionale, austauschbare Charaktere

### UMFANG

+ drei umfangreiche Kampagnen + 12 Fraktionen mit Unterparteien + Multiplayer-Modus + Aufstiegssystem im Multiplayer
– nur ein Gefechtstyp im Multiplayer-Modus

### FAZIT

**Farbenprächtige, gut inszenierte Warhammer-40K-Schlachten in drei Kampagnen, die bei Balance und Abwechslung schwächeln.**






»Abaddon« stammt aus dem Hebräischen und wird mit den Begriffen Untergang, Vertilgung und Abgrund übersetzt.

Ace Combat 7: Skies Unknown

# HÖHENFLUG UND STORY-ABSTURZ

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Bandai Namco** Termin: **1.2.2019** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

**Ace Combat 7 ist ein Augenschmaus für Flugzeugfreunde. Trotzdem könnte es vor allem Ace-Combat-Fans enttäuschen.**

Von Robin Rüther

Dass gerade Spiele, die viel Wert auf eine realistische Grafik legen, schneller altern als etwa Dinger in Comicgrafik? Geschenkt! In Ace Combat 4 sehen wir Explosionen auf Photoshop-Niveau, und der graue Matsch in Ace Combat 5 geht heute vielleicht mit zwei ganz fest zugekniffenen Augen als Boden durch. Aber gut, die beiden Spiele sind ja auch bereits über 17 respektive 14 Jahre alt. Wie ein neuer Teil im Jahr 2019 aussehen muss, zeigt uns Entwickler Bandai Namco nun eindrucksvoll mit Ace Combat 7 – zumindest optisch. Denn auch wenn die fast fotorealistischen Flugzeuge in Unreal Engine 4 und das komplett überarbeitete Wettersystem beeindrucken, blicken wir beim Rest voller Wehmut auf die alten Teile zurück.

**Was ist Strangereal?**

Wer noch nie was von Ace Combat gehört hat, bekommt von uns eine kurze Einführung: Die Hauptreihe spielt in einer Welt namens Strangereal, die unserer zwar ähnelt, aber dazu noch eine Prise Science-Fiction in Form von Superwaffen wie einem Laser schießenden Flugzeug-Raumschiff-Hybriden besitzt. Ace Combat 7 ist das mittlerweile dreizehnte Spiel in diesem Universum und spielt im Jahr 2019, einige Jahre nach den Ereignissen der letzten Vorgänger. Die müsst ihr nicht gespielt haben, um die Handlung vom neuen Teil zu verstehen, Fans der Reihe erkennen aber mit ihrem Vorwissen Personen, Länder und vergangene Kriege wieder.

**Vielversprechendes Szenario**

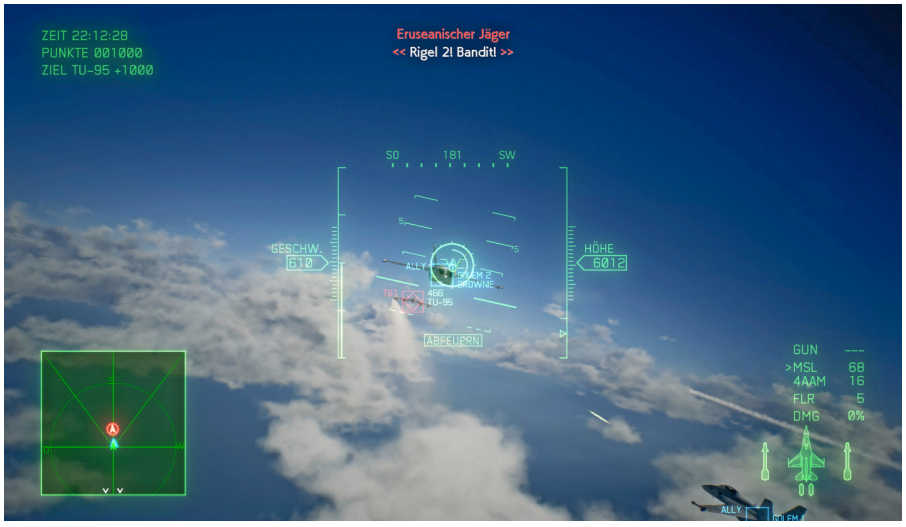
Ace Combat 7 dreht sich um den Konflikt zwischen dem Königreich Erusea und dem Land Osea, einer mächtigen Militärmacht. Die hatte einen Weltraumlift gleich um die Ecke von Erusea errichtet. Das Königreich fand das nicht so prall, sondern nahm den Lift als Bedrohung wahr. Und erklärt Osea kurzerhand zu Beginn des Spiels den Krieg. Obwohl Osea Erusea militärisch überlegen ist, drängt das Königreich seinen Gegner problemlos mit einer Armee aus Drohnen zurück, die mit chirurgischer Präzision strategische wichtige Punkte wie Häfen auseinandernehmen – ganz ohne zivile Opfer. In diesem Szenario schlüpft ihr in die Haut des oseanischen Piloten Trigger.

Erzählt wird die Geschichte einerseits durch toll vertonte Briefings und Funksprüche, die viel zur Atmosphäre beitragen. Während der Missionen herrscht permanent Funkverkehr zwischen euren Verbündeten und Feinden. Die Piloten scherzen, fluchen und diskutieren untereinander, allerdings nur auf Englisch oder wahlweise Japanisch. Seid ihr keiner der beiden Sprachen mächtig, seid ihr zum Lesen der Untertitel gezwungen, wenn euch Story und neue Missionsziele nicht entgehen sollen. Das gestaltet sich im Eifer des Gefechts schwierig, in Ace Combat 7 habt ihr nicht nur alle Hände, sondern auch alle Augen voll zu tun.

**Action-Bombast ohne Überraschungen**

Die rund zehn Stunden lange Kampagne ist durchweg abwechslungsreich gestaltet: Mal befindet ihr euch in einem klassischen Dogfight mit feindlichen Jägern und Drohnen, mal müsst ihr unter Zeitdruck ein gefühltes Meer aus Bodenzielen zerstören. An anderer Stelle bildet ihr eine Eskorte für einen Politiker, und dann gibt es sogar Stealth-Missionen, bei denen ihr euch in eurem Jet an Radarfeldern vorbeiquetschen müsst, um keinen Alarm auszulösen.

Die Dogfights sind dank der neuen Wettertechnologie nicht nur ein echter Hingucker, sondern auch einen Tick ausgefeilter als in den Vorgängern: Verfolgt euch eine Rakete, schüttelt ihr die in einer Wolke ab. Bleibt ihr dort allerdings zu lange, gefrieren eure Tragflächen auf Kosten des Handlings. In einer Mission fliegen wir sogar durch ein Unwetter, weichen im Sturzflug Blitzen aus und brechen unter einem treibenden Soundtrack durch die Wolkendecke dicht über Felsspitzen hervor – spektakulär. Stürme seht ihr nicht nur, sondern spürt sie auch, weil sie euer Flugzeug zum Wanken bringen




Befinden wir uns in Reichweite eines Gegnern, wird er automatisch markiert.



## VR nur für PlayStation

Wer Ace Combat 7 auf der PlayStation 4 spielt, bekommt fünf VR-Missionen dazu, in denen ihr in einer separaten Minikampagne in das Cockpit einer F-18 schlüpft. Xbox- und PC-Spieler gehen allerdings leer aus.

und wegdrücken. Dennoch hat die Kampagne ein Problem: Wir dürfen auch im späteren Spielverlauf keine Befehle an Staffelkameraden verteilen oder zu Beginn einer Mission deren Flugzeuge auswählen. Das hat schon das eingangs erwähnte Ace Combat 5 besser gemacht. Auch unser Flugstil spielt keine Rolle, Ace Combat Zero ordnete uns immerhin einer von drei Fraktionen zu – abhängig davon, welche Ziele wir zerstört hatten.

Nun hätte Ace Combat 7 zwar nicht exakt diese Mechaniken zurückbringen, aber wenigstens gleichwertige Alternativen liefern müssen. Stattdessen geht das Spiel den Weg des minimalen Widerstandes: Die Missionen machen allesamt Spaß und sehen hervorragend aus, sie überraschen aber – zumindest Serien-Veteranen – nie.

Bei der Steuerung am PC habt ihr viele Möglichkeiten. Ihr könnt etwa mit Maus und Tastatur spielen, wobei die Maus primär das Lenken und Schießen übernimmt und die Hand am Keyboard den Antrieb kontrolliert, Ziele auswählt und den Radar anpasst. Alternativ fliegt ihr komplett ohne Maus und regelt alles über die Tastatur – damit ihr euch dabei aber nicht die Hände verknotet, solltet ihr im Menü ein paar Tasten umlegen. Und wenn euch keine der Optionen zusagt, könnt ihr auch ein Gamepad oder einen Flightstick anschließen.



Nach Missionen könnt ihr euch die Wiederholung aus unterschiedlichen Perspektiven anschauen.

**Augenrollen statt Gänsehaut**

Vor und nach Missionen spinnt Ace Combat 7 die Geschichte mit Zwischensequenzen weiter. Doch statt etwas zum eigentlich spannenden Szenario um Drohnenkriege, fortschreitende Technologie und politisch-philosophische Themen beizutragen, gibt's teilweise überzeichnete Abziehbilder, wie wir sie schon gefühlt hundertfach in Spielen, Comics und Filmen erlebt haben. Da wäre der hochintelligente Wissenschaftler, der nicht den leisesten Hauch von Emotionen zeigt. Oder der fast überirdische Elite-Pilot, der zwar nie sympathisch, dafür aber der Allerbeste ist und dessen beiden unheimliche Enkeltöchter, die, naja, wir wissen eigentlich immer noch nicht, was die eigentlich in der Geschichte suchen. Eine positive Ausnahme bildet Avril Mead, eine Mechanikerin, die auch den rostigsten Trümmerhaufen wieder flugfähig machen kann. Sie ist hart und cool, aber auch sympathisch, weil wir uns in sie hineinversetzen können – und das Spiel sich am Anfang fünf Minuten Zeit nimmt, ihre Hintergrundgeschichte zu erzählen. Emotional oder bewegend wird es aber auch bei ihr nicht. Dabei ist es doch möglich, auch in einer Arcade-Flugsim toll gezeichnete Figuren, überraschende Wendungen und Gänsehautmomente zu erschaffen – das hat die Reihe immerhin selbst schon in Ace Combat 4 und 5 geschafft. Hier enttäuscht Teil 7 am meisten.

**Flugzeuge für jede Mission**

Insgesamt stecken über 25 realgetreue Flugzeuge wie die F-22A, die MiG-31B und der Typhoon Z im Spiel. Die unterscheiden sich unter anderem in ihrem Handling, ihrer Leistung und der Bewaffnung. Mit dem Jetbomber A-10C sollten wir beispielsweise nicht in Luft-zu-Luft-Gefechte gehen. Dagegen nützt uns die geschmeidige F-15C Eagle nur wenig im Kampf gegen eine Schiffsflotte. Unter den Flugzeugen sind jedoch auch viele eng verwandte Modelle, was die Vielfalt etwas trübt. Neben der gerade genannten F-15C Eagle gibt es auch noch die F-15J und die F-15E Strike Eagle. Neue Vögel schaltet ihr über einen Freischaltbaum mit der Ingame-Währung MRP frei. Die erhaltet ihr nach Missionen und im Mehrspieler-Modus. In den Zweigen stecken aber nicht nur Flugzeuge, sondern auch Upgrades, mit denen wir beispielsweise den Maschinengewehrschaden erhöhen, Standardraketen schneller fliegen lassen und das Gieren unserer Maschine verbessern – pro Flugzeug sind immerhin acht Verbesserungen erlaubt.

Außerdem schalten wir weitere Spezialwaffen frei, von denen wir eine pro Mission mitnehmen dürfen. Die 4AAM sind Luft-zu-Luft-Raketen, mit denen wir bis zu vier Ziele gleichzeitig anvisieren, das Luft-zu-Boden-Pendant heißt 4AGM. Futuristische Laserwaffen gibt es ebenfalls. Allerdings solltet ihr euch schon im Vorfeld überlegen, welchen Ausstattungsweg ihr verfolgen wollt: Rückerstattungen gibt es nicht und die Kampagne wirft bei Weitem nicht genügend Punkte ab, damit ihr euch beim ersten Mal alles leisten könnt. Bleibt ihr hingegen konsequent, solltet ihr nach Beenden aller Missionen genug Knete haben, um zumindest einen Zweig komplett abzugehen.


Zur Ace-Combat-Reihe gehört auch immer eine Prise Science-Fiction.



Eigentlich besitzt Ace Combat 7 ein spannendes Szenario, das anfangs auch gut erzählt wird.



**Robin Rüther**
@robinruether

Ace Combat 5 ist eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Aber! Auf den ersten Blick erkennt man die Faszination von Ace Combat nicht. Es sieht lediglich wie ein schickes, auf Action getrimmtes Flugzeugspiel aus. Doch mich begeistert an der Serie nicht nur das Gameplay, sondern auch der packende Soundtrack und die emotionale, wenn auch etwas pathetische Handlung. Und hier enttäuscht Ace Combat 7. Statt Gänsehautmomente zu erleben, ertappe ich mich in den Zwischensequenzen beim Augenrollen. Keine Figur ist mir ans Herz gewachsen, vor allem gegen Ende musste ich immer wieder den Kopf schütteln. Denn dieses Mal scheitert Bandai Namco daran, das doch eigentlich spannende Szenario über seine Figuren zu tragen. Damit ist die Handlung zwar kein kompletter Reinfall, kommt aber auch übers Mittelmaß nicht hinaus. Dennoch kann ich Ace Combat 7 nicht abstempeln, denn die intensiven Missionen haben mich von vorne bis hinten gepackt. Klar, deren Aufbau überrascht nach all den Jahren nicht mehr und mir war schon vor dem Start des Spiels klar, wie die letzte Mission aussehen wird. Ein paar frische Ideen hätten also nicht geschadet. Aber das Spielprinzip funktioniert auch heute noch einwandfrei und hat mir viel Spaß gemacht.




Auch in Ace Combat 7 gibt es teilweise hässliche und zu spät auftauchende Bodentexturen.

**Raketenalarm auf Dauerschleife**

Im Multiplayer stecken zwei Spielmodi: Team-Deathmatch und Battle Royale, wobei es sich bei Letzterem um ein gewöhnliches Alle-gegen-alle-Deathmatch handelt. Beide Modi spielen sich recht ähnlich: Ihr bekommt Punkte für Treffer und Abschüsse und spawnt nach wenigen Sekunden neu, wenn euch ein Feind erwischt hat. Wer nach fünf Minuten die meisten Punkte auf seinem Konto hat, gewinnt. Das ist aber leichter gesagt als getan, im Multiplayer erwarten euch die härtesten Dogfights des ganzen Spiels: Wer hier Erfolg haben möchte, muss sein Ziel diszipliniert verfolgen, ausmanövrieren und mit Maschinengewehr beharken, während der Raketenalarm auf Dauerschleife läuft – was nach einer Weile durchaus nerven kann. Dafür fühlt es sich sehr befriedigend an, wenn ihr euch hinter euren Verfolger setzen und ihn mit einem gezielten Angriff auseinandernehmen könnt. In der Luft entscheidet aber nicht nur euer Können über Sieg oder Niederlage, sondern natürlich auch euer Equipment.

Bevor ihr in das Cockpit steigt, erstellt ihr zunächst ein Setup aus Flugzeug, Spezialbewaffnung und Upgrades, das ihr in den Kämpfen nutzt. Je mächtiger das Flugzeug und die ausgewählten Teile sind, desto höher fällt die Kostenpunktzahl aus, was fürs Matchmaking eine Rolle spielt. Manche Lobbys haben nämlich Kostenbeschränkungen, damit nicht jeder mit bis oben hin vollgepumpten Elite-Jets antritt.

Einige Verbesserungen des Upgrade-Baums sind außerdem nur im Multiplayer verfügbar. So erhöht ihr etwa die Raketengeschwindigkeit und den Schaden des Maschinengewehrs. Das kratzt allerdings etwas an der Balance, da erfahrene Spieler so auch bessere Ausrüstung besitzen. Die Kostenbeschränkung kann das nur zum Teil ausgleichen. Kleines Highlight im Multiplayer-Modus: Die Musik besteht aus Stücken älterer Ace-Combat-Spiele, beispielsweise Megalith (Agnus Dei) aus Ace Combat 4.

Aber beiden Modi fehlt es trotz verschiedener Karten an Abwechslung. Wir hätten uns neben den PvP-Modi auch einen Koop-Modus gewünscht, in dem wir gemeinsam als Geschwader Missionen absolvieren. ★



Viele Figuren der Kampagne bleiben stereotyp und trüben dadurch die Handlung.

## ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i3 7100 / AMD FX-8100 | Core i5 7500 / Ryzen R5 1400 |
| Geforce GTX 750Ti / Radeon R7 260X | Geforce GTX 1060 /Radeon RX 480 |
| 4 GB RAM, 50 GB Festplatte | 8 GB RAM, 50 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

✪✪✪✪✪

+ detaillierte Flugzeugmodelle + schickes Wetter- und Wolkensystem + gute englische Sprecher + treibender Soundtrack
− teils spät ladende Bodentexturen

### SPIELDESIGN

✪✪✪✪✪

+ abwechslungsreiche Kampagne + intensive Dogfights + Jets müssen an Mission angepasst werden + diverse Spezialwaffen für jeden Zweck − keine Überraschungen für Serienkenner

### BALANCE

✪✪✪✪✪

+ drei Schwierigkeitsgrade + gute Lernkurve + Flugzeuge unterscheiden sich spürbar − Kosteneinschränkungen im Multiplayer nicht ausgereift − manche Checkpoints zu weit auseinander

### ATMOSPHÄRE / STORY

✪✪✪✪✪

+ interessantes Szenario + lebendiger Funkverkehr während Missionen − keine Gänsehautmomente − langweilige Figuren − Handlung verkünstelt sich gegen Ende

### UMFANG

✪✪✪✪✪

+ über 25 Flugzeuge + Multiplayer mit zwei Modi + großer Upgrade-Baum − kein Koop − Kampagne ohne Wiederspielwert

### FAZIT

**Ace Combat 7 fesselt mit seinen Missionen und intensiven Dogfights, erreicht mit seiner Story aber nicht den Zauber älterer Serienteile.**





# 40 PROZENT SPAREN BEI GAMESTAR PLUS

Hol Dir als Heftabonnent jetzt das Onlineabo von GameStar und profitiere vom Vorzugspreis und:

- **Erhalte Zugriff auf exklusive Reportagen, Videos und Podcast**
- **Surfe komplett werbefrei auf GameStar.de und GamePro.de**
- **Unterstütze kritischen Spielejournalismus auch im Internet**




GAMESPLANET

## GRATIS VOLLVERSIONEN

Jeden Monat erhälst du mit GameStar Plus ein Gratis-Spiel. Im Februar: God Eater 2

## SPIELE NOCH GÜNSTIGER

Bei jedem Kauf über Gamesplanet sparst du nochmal 5 Prozent auf den ohnehin schon stark rabattierten Preis.

GameStar PLUS

Sunless Skies

# WELTRAUM-HORROR FÜR LESERATTEN

Genre: **Action** Publisher: **Failbetter Games** Entwickler: **Failbetter Games** Termin: **31.1.2019** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **nein (GOG)**

**Wie der Vorgänger verbindet Sunless Skies Roguelike-Mechaniken mit subtilem Lovecraft-Horror und skurrilen kleinen Geschichten, spielt sich insgesamt aber zugänglicher.** Von Elena Schulz

Was haben Ratten, Lokomotiven mit Tentakeln und die Queen gemeinsam? Sie alle spielen eine wichtige Rolle im Actionspiel Sunless Skies. Der Nachfolger zu Sunless Sea war seit August 2017 im Early-Access-Programm von Steam und ist jetzt fertig. Dabei zeigt sich: Entwickler Failbetter Games hat auf die Fans gehört. Allerdings muss man sich auch hier auf die ungewöhnliche Story einlassen und extrem viel lesen, um Spaß mit Sunless Skies zu haben.

### Das Imperium schlägt zurück

Von der unterirdischen Horrorsee geht es dieses Mal in den Weltraum: Zehn Jahre nach Sunless Sea (das Anfang des 20. Jahrhunderts spielt) hat Königin Victoria von England das All kolonialisiert. Man muss den Vorgänger aber nicht gespielt haben. Wir starten als Lokomotiv-Kapitän ins Ungewisse, wobei wir uns zunächst eines von drei Spielzielen – Reichtum, Ruhm oder Wahrheit – aussuchen dürfen. Das sorgt für Wiederspielwert, gerade weil Wahrheit aufgrund der Herausforderung erst für den zweiten Durchgang empfohlen wird.

Anschließend folgen wir der Geschichte, oder besser den Geschichten. Statt einer packenden Rahmenhandlung bietet Sunless Skies massenhaft kleine Storys, die allesamt witzig, verrückt oder schaurig ausfallen. Allerdings muss man wie beim Vorgänger der englischen Sprache mächtig sein, eine deutsche Übersetzung für die vielen Texte gibt es nicht. So verliert man schnell den Blick fürs große Ganze, und weil Sunless Skies wenig erklärt, bleibt man mehr als einmal ratlos zurück. Trotzdem funktioniert die Erzählweise, weil die Texte fantastisch geschrieben sind und nur so vor Kreativität strotzen. Wir haben beim Spielen das Gefühl, den ersten Band einer riesigen Buchreihe zu öffnen, die uns komplett in eine andere Welt entführt. So sitzt Königin Victoria zum Beispiel auf einem Thron aus Stunden, weil sie eine Möglichkeit gefunden hat, Zeit wie ein Metallerz abzubauen. Sie und die anderen Adligen sind unsterblich, während die unterdrückte Arbeiterklasse Zeit schürfen muss, dabei ebenso schnell wie unaufhaltsam altert und deshalb heimlich eine Revolution plant.

### Zwischen Horror und Heiterkeit

In den Missionen sollen wir beispielsweise die Tochter einer Adligen aus einem Ressort befreien, in dem alle Insassen immer wieder einen endlosen, glücklichen Tag erleben. Allerdings will die Gute nicht mitkommen, weil ihre Schwester ebenfalls dort ist. Wir durchleben den Tag deshalb auch immer wieder, schleichen uns auf Bälle oder bestechen Angestellte, um sie zu überzeugen und so mehr über die tragische Geschichte ihrer Familie zu erfahren. Oder wir schmunzeln bei einem zufälligen Ereignis mit unserer Tante, die es irgendwie als einer unserer Offiziere in die Mannschaft geschafft hat. Oder wir begegnen einer anderen Lok, aus der plötzlich schaurige Cthulhu-Tentakel sprießen.

Egal ob Humor oder Horror – die Atmosphäre in Sunless Skies ist immer intensiv. Dazu trägt auch der Soundtrack bei, der bei der Tentakel-Lok und anderen Schrecken dramatisch anschwillt. Mit seiner handgezeichneten 2D-Grafik sieht Sunless Skies außerdem selbst von oben toll aus, wenn wir an zerfallenden Sonnen, unheimlichen Monstern oder leuchtenden Häfen vorbeisteuern. Gerade die funkelnden Sterne, Partikel und Nebeleffekte hauchen der düsteren All-Welt geheimnisvolles Leben ein. Das klingt zwar malerisch, die Geschichte selbst




Weil sich unsere Lok sehr agil steuert, machen die Kämpfe mehr Spaß als im Vorgänger. Und wann steuert man schon mal eine Lok auf der Suche nach Reichtum, Ruhm oder Wahrheit?

 Sunless Sea und Sunless Skies sind Teil des Fallen-London-Universums, das mit einem Browserspiel begann. 




Ein neuer Hafen bedeutet immer neue Hoffnung: Hier gibt es Vorräte, Geschichten, Reparaturen, Crew-Mitglieder, Handelsmöglichkeiten und mehr.

findet aber ausschließlich in Textfenstern und damit in eurem Kopf statt.

**Zugänglicher als Sunless Sea**

Falls ihr euch über den Begriff Hafen wundert: In Sunless Skies sind wir zwar mit einer Lokomotive statt mit dem Schiff unterwegs, am Spielprinzip hat sich aber nichts geändert: Wir müssen eine Karte aufdecken, indem wir von Hafen zu Hafen fahren. Übrigens ganz ohne Schienen – unsere Lok ist eher ein eigenwilliges Raumschiff, das sich frei durch den leeren Nachthimmel zwischen den Häfen steuern lässt. Über Handel und Missionen oder kleinere Aufträge erhalten wir dabei Geld und Erfahrung, während wir die einzelnen Storys erleben. Sunless Skies spielt sich insgesamt zugänglicher als der Vorgänger. Man stirbt immer noch, wenn Vorräte und Treibstoff ausgehen oder die Lok im Kampf mit feindlichen Lokomotiven oder Monstern zerstört wird. Jetzt gibt es neben dem Permadeath-Modus aber eine gnädigere Variante, die uns beim Tod den letzten automatischen Speicherstand laden lässt. Außerdem bringt Sunless Skies ein ausführliches Tutorial mit und wir dürfen bei der Schwierigkeit einstellen, wie stark wir und unsere Gegner sind und wie schnell unsere Ressourcen sinken.

Die Kämpfe lassen sich zwar oft durch Flucht vermeiden, machen aber deutlich mehr Spaß als im Vorgänger, weil unsere Lok sich agiler steuert. In Echtzeit weichen wir aus, feuern Munitionssalven und plündern unsere Opfer. Die KI schwankt allerdings ganz schön, manche Gegner verfolgen uns hartnäckig, andere befördern sich dafür gern selbst gegen eine Felswand. Unsere Lok macht anfangs noch nicht viel Schaden und hält auch wenig aus, lässt sich aber verbessern und zusätzlich mit seltenen Modifikationen ausstatten, die zum Beispiel mehr Lagerplätze oder Schutz ermöglichen.

Zum Reisen braucht man Treibstoff und Vorräte, die man in Häfen kauft oder unterwegs aus Wracks bergen kann. Selbst auf dem normalen oder harten Schwierigkeitsgrad verbrauchen sich die Ressourcen aber bei Weitem nicht so schnell wie im Vorgänger. Zusätzlich unterteilt sich die Spielwelt in einzelne Gebiete (insgesamt vier Stück). So wird das Erkunden weniger mühsam, weil man nicht das Gefühl hat, von einer riesigen Karte erschlagen zu werden. Zudem darf man beim Tod nun Lok, Level, Geld und die Vorräte des verstorbenen Kapitäns übernehmen, die bei der Bank eingelagert wurden. Damit tut ein Neustart deutlich weniger weh als in Sunless Sea.




Der Horror ist subtil, aber erstaunlich wirkungsvoll: Als dieser Lok plötzlich Tentakel aus dem Panzer sprießen, läuft es uns tatsächlich eiskalt den Rücken runter.

**Lok und Kapitän aus dem Baukasten**

Legt ihr an Häfen an und klickt euch dort durch die örtlichen Geschichten oder plündert zufällig auftretende Lokomotiv-Wracks, müsst ihr in der Regel Entscheidungen treffen. Ob ihr erfolgreich damit seid, hängt von unterschiedlichen Faktoren ab. Manchmal benötigt ihr Geld, manchmal eine Geschichte als Währung, damit es weitergeht. Zur Erklärung: In Sunless Skies sind Geschichten und Geheimnisse richtige Objekte, die ihr als Loot finden oder im Rahmen einer Mission erhalten und auch wieder gegen anderen Dinge eintauschen könnt.

Mitunter werden auch eure Fähigkeiten gefordert. Euer Kapitän verfügt abhängig



**Elena Schulz**
@Ellie_Libelle

Ich hatte bereits mit Sunless Sea sehr viel Spaß. Bei Sunless Skies bekommt man auf den ersten Blick mehr vom Gleichen, allerdings fühlen sich vor allem die Spielmechaniken sehr viel ausgereifter an. Dinge, die mich beim Vorgänger genervt haben, wurden behoben, zum Beispiel der enorme Ressourcenverbrauch oder die träge Schiffssteuerung. Zudem versteht man nun auch ohne viel Rumprobieren oder Online-Tutorials, was zu tun ist, und kann sich mit kleinen Aufträgen und Handel über Wasser halten, während man von Hafen zu Hafen steuert, um die nächste Story anzugehen.

Die Geschichten versprühen den gleichen Charme wie beim Vorgänger, fühlen sich aber trotzdem individuell und neu an. Auch hier ist alles von krudem Humor und subtilem Lovecraft-Horror durchzogen. Etwa mit einer mechanischen Sonne, die das Universum beleuchtet, weil die echten Sterne nach und nach sterben. Mit Zeit als realer Währung oder einer Rattenbrigade als Offiziere auf meinem Schiff, sind aber viele neue und kreative Ideen mit dabei.




Die einzelnen Areale unterscheiden sich stark: Der Bereich um London ist stark bebaut, während in der Start-Region alles seltsam organisch und bewaldet wirkt.

von seiner Anfangsklasse wie Poet oder Soldat über Talente wie Veil (Heimlichkeit) oder Iron (Stärke). Je nach Höhe dieser Werte, steigt die Wahrscheinlichkeit für einen Erfolg. Unseren Level steigern wir durch in Missionen oder beim Erkunden gesammelte Erfahrung. Weil man mit jedem Aufstieg nur zwei Fähigkeiten stärken kann, entwickelt man so mit der Zeit sehr unterschiedliche Spielstile, die dann auch Einfluss auf die Handlung von Sunless Skies nehmen.

Haben wir zum Beispiel einen hohen Heart-Wert, können wir mit unserer Überzeugungskraft unsere Mannschaft vom Durchdrehen abhalten. Mit Iron, sprich Stärke, können wir sie vielleicht noch einschüchtern. Gelingt uns das nicht, kann eine Panik ausbrechen und wir verlieren Ressourcen oder Crew-Mitglieder als Folge. Mitten im Weltall endet ein solcher Fehltritt schnell tödlich. Das sorgt für Spannung, gefühlt scheitern die Aktionen aber ein bisschen zu oft, selbst wenn man über eine hohe Wahrscheinlichkeiten verfügt.

Zudem dürfen wir entscheiden, welche der zwei Fraktionen – Arbeiter oder Londoner Elite – wir unterstützen, indem wir ihnen Hafenberichte und Geheimnisse verkaufen. Damit beeinflussen wir auch das Machtverhältnis und eröffnen (oder verschließen) uns so Wege innerhalb der Story.

**Überleben für gute Geschichten**

Sunless Skies lebt spielerisch vom gleichen Gefühl wie viele Roguelikes: Schleppt man sich mit dem letzten bisschen Treibstoff noch zum rettenden Hafen, ist das ein wirklich gutes Gefühl, auch wenn man unterwegs vielleicht heimlich ein totes Crew-Mitglied verspeisen musste. Gleichzeitig spürt man mit der Zeit einen deutlichen Unterschied: Musste man anfangs noch jeden Penny umdrehen, kann man sich irgendwann bequem eine mächtige Elite-Lok leisten. Wer clever handelt und Güter billig im einen Hafen ein- und im anderen verkauft oder einen Haufen Passagiere von A nach B befördert, kommt hier schnell ans Ziel.

Damit ist Sunless Skies leichter zu meistern als sein Vorgänger, ist aber spielerisch ausgereifter und fesselt mit den gleichen ungewöhnlichen Erzählungen. ★




Die Geschichten sind toll geschrieben und schwanken zwischen absurd, komisch und tragisch. Allerdings muss man schon gutes Englisch beherrschen, um sie genießen zu können.

## SUNLESS SKIES

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium 4 / Athlon XP 2200+<br>Geforce 210 / Radeon X600<br>1 GB RAM, 10 GB Festplatte | Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2<br>Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT<br>2 GB RAM, 10 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ handgezeichnete 2D-Grafik + Soundtrack unterstützt Atmosphäre + abwechslungsreiche Gebiete + stimmungsvolle Partikel- und Nebeleffekte − viel (ausschließlich englischer) Text

### SPIELDESIGN

+ kreative Missionen + folgenschwere Entscheidungen + zufällige Ereignisse sorgen für Abwechslung + spaßige Mischung aus Erkunden, Kämpfen und Story − wird mit der Zeit etwas repetitiv

### BALANCE

+ im Detail anpassbare Schwierigkeit + Permadeath deaktivierbar + hilfreiches Tutorial und Tipps + angenehm fordernd − kein freies Speichern

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ ungewöhnliches Setting + subtile Horror-Atmosphäre + tiefgreifende Erzählung, die nicht alles verrät + überraschende Wendungen − viele kleine Geschichten statt großer Handlung

### UMFANG

+ motivierendes Handelssystem + viele kleine Aufträge für zwischendurch + unterschiedliche Spielstile möglich + vier Areale zum Erkunden + drei mögliche Spielziele

### FAZIT

**Das Roguelike Sunless Skies spielt sich zugänglicher als sein Vorgänger und fesselt wie ein gutes Buch durch seine spannenden Geschichten.**

84

# 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 | ○ Ich bezahle bequem per Bankeinzug ○ Ich erwarte eine Rechnung |
| Straße / Nr. | Geldinstitut |
| PLZ / Ort | IBAN |
| Telefon / Handy Geburtstag | 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

Jon Shafer's At the Gates

# SECHS JAHRE UND DOCH ZU FRÜH

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Conifer Games** Entwickler: **Conifer Games** Termin: **23.1.2019** Sprache: **Englisch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Jon Shafer, einst Lead Designer von Civilization 5, versucht mit At the Gates frischen Wind ins 4X-Genre zu bringen. Das gelingt – und scheitert.** Von Stephan Bliemel

Es ist Anfang des Jahres 2013, als Jon Shafer (bekannt geworden als Lead Designer von Civilization 5) die Strategiespiel-Fans aufhorchen lässt: Auf Kickstarter kündigt er das Rundenstrategie-Spiel At the Gates an und sammelt in kurzer Zeit über 100.000 Dollar für die Entwicklung ein. Nun, sechs Jahre und einige Lebenskrisen später, ist Jon Shafer's At the Gates fertig geworden – oder sagen wir besser: Es ist erschienen.

### Der heimliche Star: die Karte

At the Gates versetzt uns in die Spätantike. Das Römische Reich ist zwar noch mächtig, aber die inneren Spannungen steigen und an den Grenzen werden die Barbaren aufmüpfig. Solch einen aufstrebenden Barbarenstamm übernehmen wir. Bei Spielstart stehen nur die Goten zur Auswahl, neun weitere Stämme mit unterschiedlichen Boni (etwa schnellere Bewegung, Reiterbogenschützen usw.) und Beschränkungen (zum Beispiel kein Gebäudebau, Krieg mit anderen Fraktionen) lassen sich freischalten, indem man sie während eines Spiels entweder besiegt oder sich mit ihnen verbündet.




Die Umgebung bestimmt die Strategie. Hier starten wir in einer sehr waldreichen Gegend und werden Holz und Wild im Überfluss haben.




Diplomatie soll mit einem späteren Patch hinzukommen – derzeit herrscht nur Krieg oder Frieden.

Bei jedem Spielstart wird genretypisch eine neue Spielwelt mit einer zufälligen Startposition generiert. Die Karte mit ihrem zeitlos-hübschen Wasserfarben-Stil gibt uns klare Informationen über Terraintyp und Vegetation, aber vor allem bildet sie eine immens glaubwürdige Topographie, wie wir sie selten in einem Spiel erlebt haben. So entspringen in mächtigen Gebirgen Flussläufe, die durch weite Wälder hinunter in breite Ebenen fließen und dort in oft sumpfigen Ausläufern ins Meer mäandern. Hinzu kommt eine erstaunliche Simulation von Wetter und Jahreszeiten, die Lebensbedingungen dramatisch verändern können.

Die natürlichen Gegebenheiten bestimmen ganz wesentlich, welche Strategie wir einschlagen, um das Überleben unseres kleinen Stammes zu sichern und uns auszubreiten. Haben wir genug Weizen in der Nähe, um uns einen Wintervorrat anzulegen? Oder ist es möglich, im Winter Wild zu jagen? Gibt es Steinvorkommen, um feste Gebäude zu bauen, oder haben wir genug Holz für die Gewinnung von Holzkohle, um damit wiederum Ziegel brennen zu können?

### Der Spaß der ersten Stunden

Abhängig vom Standort und unserer eingeschlagenen Strategie erforschen wir aus sechs unterschiedlichen Berufsfeldern (z.B. Landwirtschaft, Metallarbeit) Dutzende verschiedene Spezialberufe (z.B. Imker, Brauer, Schmiede, Bergleute) und bilden die einzelnen Clans unseres Stammes in diesen aus. Die Berufsgruppe »Ehre« ermöglicht das Ausheben von Militäreinheiten. Die dem Stamm zugehörigen Clans sind eine weitere gelungene Designidee in At the Gates: Einerseits stellen sie die Einheiten dar, die wir auf der Karte als Holzfäller, Farmer, Imker, Jäger oder auch als Bogenschütze, Speerträger und Ritter bewegen.

Andererseits haben Clans aber (analog zu den übergeordneten Stämmen) auch Eigenheiten und Bedürfnisse, die wir beim Einsatz berücksichtigen sollten. Manche sind



»At the Gates« spielt auf die lateinische Redewendung »Hannibal ante portas« (»Hannibal vor den Toren«) an.

## Über den Autor

Stephan Bliemel ist auf YouTube als Steinwallen bekannt und betreibt dort einen Kanal über Spiele mit historischem Hintergrund. Neben Videos zu vielen anderen Titeln findet ihr dort auch aktuelle Tutorials und Let's Plays zu At the Gates.




Wir entdecken das zerstörte Reich der Pikten. Die KI ist derzeit unfähig, sich zu verteidigen.

Waldläufer und bewegen sich schneller durch Wälder, andere sind stur und lernen ungerne neue Berufsfelder. Außerdem können sie spezielle Bedürfnisse entwickeln (etwa den Wunsch nach Berufswechsel) oder gar in einen Streit mit anderen Clans geraten. Dann sollte man ihre Ansprüche erfüllen oder den Streit schlichten, indem man einen der Clans bestraft, was allerdings zum Verlust der Berufsausbildung führt. Tut man nichts, sinkt jedoch die Stimmung aller betroffenen Clans, sie werden unproduktiver und verweigern schließlich ganz die Arbeit. Man startet mit bescheidenen drei Clans, doch mit steigendem Ruhm kommen immer mehr hinzu, was Wachstum und Ausdehnung ermöglicht. Am Schluss des Spiels besteht der Stamm aus 40 und mehr Clans, die einem mit der Zeit ans Herz gewachsen sind.

Eine weitere Besonderheit von At the Gates ist, dass ihr im ganzen Spiel nur eine einzige Siedlung besitzen dürft. Zu Beginn ist diese sogar versetzbar, sodass man sich bei ungünstiger Umgebung einen besseren Siedlungsort suchen kann. Die Erweiterung der Grenzen erfolgt über den Bau von Gebäuden aus Holz oder später aus Stein. Wenn man schließlich einen möglichst fruchtbaren und rohstoffreichen Siedlungsort gefunden hat, kann man ein Königreich ausrufen. Nun ist man an diesen Ort gebunden, allerdings steigt dafür der Ruhm des Stammes, sodass schneller neue und nützliche Clans eintreffen werden.

Bis hierhin werden alle Tüftler und Strategen ihre helle Freude an At the Gates haben: Es macht großen Spaß, alle Faktoren miteinander in Einklang zu bringen und zu optimieren. Nach drei bis fünf Stunden Spielzeit dürfte man entweder versagt oder den Stamm soweit gefestigt haben, dass es nun ans Expandieren gehen könnte. Doch damit beginnt auch die große Ernüchterung.

### Wo ist die KI?

Sendet man nämlich seine Erkunder weiter in die Welt hinaus, wird man schnell bemerken, dass diese zwar von anderen Stämmen besiedelt ist, aber diese Stämme nahezu inaktiv sind. Sie entwickeln das eigene Land nicht weiter, sie dehnen sich nicht aus, sie verteidigen sich nicht einmal gegen die vereinzelt einfallenden Banditen. Der Gegner-KI ist alles egal. Und das hat dramatische Konsequenzen. Die eigentlich großartigen Spielmechaniken laufen völlig ins Leere. Es ist schlichtweg sinnlos, Armeen zu bauen, weil ohnehin niemand angreifen wird. Und falls doch, dann mit lächerlich wenigen Truppen. Auch gibt es keinen Wettlauf um wertvolle Ressourcen, sodass der Spieler sich alle Zeit der Welt lassen kann. Schnell produziert man große Mengen Güter, die man bei der Karawane für den Kauf diverser Endgame-Ressourcen zu Gold macht. Wozu aber dann noch weiter forschen? Das eigentliche Spielziel – der militärische oder wirtschaftliche Sieg gegen West- oder Ostrom, die beide ebenfalls (inaktiv) auf der Karte vorhanden sind – gerät damit zum öden Klickerspiel.

Sagen wir es geradeheraus, die traurige Schlussfolgerung ist: Dieses Spiel ist offensichtlich nicht fertig. Jon Shafer scheint das bewusst zu sein, denn für die weitere Arbeit an At the Gates hat er die Balance, die KI und die Diplomatie als Schwerpunkte definiert. Das Tragische ist: Das Spiel hat ein Riesenpotenzial. Die Bedeutung der Landschaft, die diversen Clans, die vielfältigen Spezialisierungen – all dies greift toll ineinander und fordert zumindest in den ersten Spielstunden einer Partie jeden Strategen heraus. Ob At the Gates dieses Potenzial durch Nachbesserungen noch erreichen kann, ist nicht vorherzusagen. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball und werden gegebenenfalls einen Nachtest veröffentlichen. Und vielleicht bekommt dann die Geschichte des genialen Indie-Entwicklers, der das 4X-Genre im Alleingang revolutionieren möchte, ja doch noch ein Happy End. ★



**Stephan Bliemel**
@steinwallen

At the Gates hat großartige Spielmechaniken. Aber das Entscheidende für ein 4X-Spiel fehlt: eine lebendige Spielwelt mit KI-Konkurrenten, die einem das Leben schwer machen und mit denen man diplomatisch in den Austausch treten kann. Dabei wäre es doch keine Schande gewesen, At the Gates mit dem jetzigen Stand der Entwicklung als Early-Access-Titel zu veröffentlichen und nach und nach die fehlenden Elemente zu liefern. Dass nun Käufer enttäuscht sind und es negative Kritiken hagelt, verwundert nicht. Selbst wenn es in den nächsten Monaten gelingen sollte, das Spiel noch rund zu machen, dürfte der gute Ruf vorerst dahin sein. Ich drücke dennoch die Daumen, dass es klappt, schon lange hatte ich nicht mehr dieses »Nur noch eine Runde«-Gefühl, wie ich es in den ersten Spielstunden von At the Gates erlebt habe.

## JON SHAFER'S AT THE GATES

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Intel Core i3 650 / AMD Phenom II X4 | Intel Core i5 3330 / AMD FX 9590 |
| Geforce 7900 GT / Radeon X1950 Pro | Geforce GTX 480 / Radeon HD 7850 |
| 2 GB RAM, 2 GB Festplatte | 4 GB RAM, 2 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ gelungener Wasserfarben-Stil
+ sehr übersichtliche 2D-Karte
+ liebevoll animierte Figuren
− klobiges, teilweise unübersichtliches Interface
− keine Musik

### SPIELDESIGN

+ wenig Mikromanagement
+ vielfältige Berufe und Forschungsziele
+ Einheiten haben Stärken, Schwächen und Bedürfnisse
+ Einfluss von Witterungen
− Diplomatie kaum vorhanden

### BALANCE

+ durchdachte Tooltips
+ erste Spielphase angenehm fordernd
− kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad
− KI ist nahezu inaktiv
− ab der Mitte einer Partie viel zu einfach

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ Identifikation mit den Clans
+ dynamischer Umgebungssound
− keine Events oder Aufgaben
− kaum Interaktion mit anderen Fraktionen
− historischer Kontext spielt keine Rolle

### UMFANG

+ freischaltbare Fraktionen
+ gelungener Kartengenerator
+ viele unterschiedliche Strategien möglich
− kein Multiplayer-Modus
− keine Szenarien oder Kampagnen

### FAZIT

**Innovative und motivierende Mechaniken, doch aufgrund passiver KI und fehlender Diplomatie fehlt schnell die Herausforderung.**





Die Äußerung Ciceros lautete »Hannibal ad portas« (»Hannibal bei den Toren«). Hannibal wagte es nicht, Rom direkt anzugreifen.

A Fisherman's Tale

# SIND SIE ZU KLEIN, BIST DU ZU GROSS

Genre: **Adventure** Publisher: **Vertigo Games** Entwickler: **Innerspace VR** Termin: **24.1.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Das VR-exklusive Puzzle-Adventure A Fisherman's Tale ist eine spielbare Kurzgeschichte über die großen und kleinen Dinge im Leben und überrascht uns mit innovativen Rätseln und seiner unverbrauchten Perspektive.** Von Manuel Fritsch

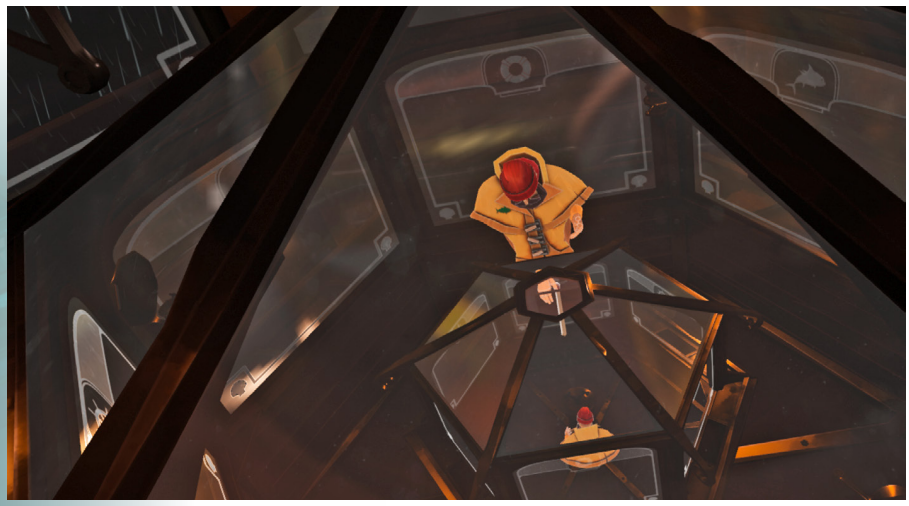
In A Fisherman's Tale schlüpfen wir in die Rolle eines einsamen Fischers, der sich nach einem schweren Unglück auf hoher See in einen stillgelegten Leuchtturm zurückzieht. Um seine traumatischen Erinnerungen zu verdrängen, flüchtet er sich in sein Hobby: dem Modellbau. Jede freie Minute bastelt und modelliert der bärtige Seewolf an seinem Projekt, bis die detailgetreue Nachbildung seines Leuchtturms perfekt ist. Eines Tages, als er nach einem kurzen Nickerchen das Fenster öffnet, stellt er mit Schrecken fest: Er sieht nicht wie gewohnt das offene Meer vor sich, sondern sein eigenes Zimmer! Ihm wird schwindelig, als er realisiert: Er ist nur die hölzerne Miniaturausgabe des Fischers in einem Modell eines Leuchtturms innerhalb eines Modells, das wiederum nur ein Modell im Modell ist ...



Alles, was wir am Modellhaus verändern, verändert sich auch an unserem Haus. Nehmen wir beispielsweise das Dach ab, ist auch über uns das Dach plötzlich weg.

In genau diesem Moment beginnt das VR-exklusive Abenteuer A Fisherman's Tale und gibt uns die Kontrolle über Dimension und Raum wortwörtlich in die Hand. Mit den Motion-Controllern für Oculus Rift oder HTC Vive bewegen wir beide Hände der Holzfigur und können so Gegenstände im Raum greifen und miteinander kombinieren. In insgesamt vier Kapiteln inklusive Epilog und Prolog helfen wir dem Fischer dabei, aus seiner prekären Lage zu entkommen.

Wegen einer Unwetterwarnung im Radio sollen wir aber zunächst das Licht in der Spitze des Leuchtturms entzünden. Allerdings sind alle Türen verschlossen und die Schlüssel hinter mehreren Rätseln und Hindernissen versteckt. Auf unserem Weg zur Erleuchtung reparieren wir mal ein defektes Rohrsystem, führen irrwitzige Dialoge mit verängstigten Muschelbewohnern oder besteigen gar das Maul eines Fisches, um den wie ein Taxi zu benutzen.



Die Rätsel werden aufsteigend schwerer und komplexer. Hier agieren wir mit zwei kleineren Dimensionsversionen und übergeben uns selbst Items.

**Multidimensionale Rätselmechanik**

Besonderes Highlight und zentrale Spielmechanik sind die ungewöhnlichen Dimensionsrätsel, die ein starkes »Um-die-Ecke-Denken« erfordern. So möchte der ängstliche Krebs uns erst Auskunft geben, wenn er einen Rettungsring bekommt. Dieser hängt zwar direkt neben uns an einem Nagel an der Wand, aber ist dem kleinen Meeresbewohner natürlich viel zu groß. Doch Moment: Alle Objekte unseres Zimmers tauchen ja



A Fisherman's Tale wurde in Co-Produktion mit dem Kultur-TV-Sender ARTE entwickelt.



Das VR-exklusive Story-Adventure A Fisherman's Tale spielt mit einer ungewohnten Perspektive und erzählt dabei eine einfühlsame und berührende Kurzgeschichte.



Wir blicken als Leuchtturmwärter-Holzpuppe in einem Modellbau-Leuchtturm auf eine Leuchtturmwärter-Holzpuppe, die auf eine Leuchtturmwärter-Holzpuppe blickt, die ... ja, genau.

auch im verkleinerten Maßstab im Modellbausatz des Leuchtturms auf! Beherzt nehmen wir das Dach des Leuchtturm-Modells ab und erschrecken, als sich dabei auch unser eigenes Dach über uns löst. Wir sehen nach oben und blicken auf einen riesigen Holz-Fischer. Auch dieser hält wie wir ein Hausdach in der Hand und führt alle Bewegungen parallel zu uns aus. Verwirrt und leicht gegruselt greifen wir in das Miniaturzimmer und nehmen den Spielzeug-Rettungsring von der Wand, der dem Krebs nun wie angegossen passt. Dieser neu gelernte Multi-Dimensions-Trick funktioniert natürlich auch in die andere Richtung. Werfen wir Gegenstände aus dem Fenster, landet hinter uns das selbe Objekt in vergrößerter Form vor dem Leuchtturm. Dieses Spiel mit Paralleldimensionen fasziniert und hinterlässt vor allem durch die große Immersion in VR einen besonders nachhaltigen Eindruck.



**Manuel Fritsch**
@manuspielt

Man verzeihe mir diese überstrapazierte Floskel, aber A Fisherman's Tale ist schlicht ein großartiges Kleinod! Das Spiel mit den Dimensionen und die Interaktion mit sich selbst sind absolut sehens- und erlebenswert. In manchen Szenen laufe ich zwischen einem hausgroßen Seifenblock und einer riesigen Streichholzschachtel hindurch und bin die Hauptrolle im Film »Schatz, ich habe die Kinder geschrumpft«. Im nächsten Moment stehe ich als Riese vor dem Modellbau-Satz und fühle mich an »Gullivers Reisen« erinnert. Den Entwicklern gelingt es, mich ständig in surreale Situationen zu versetzen, die ich so nur in VR erleben kann. Das Medium wird perfekt ausgenutzt, und auch wenn das Spiel sehr kurz ist, sollten alle Spieler mit Zugang zu einem VR-Headset diese kleine Kurzgeschichte ausprobieren. Es lohnt sich!

**Großer Spaß selbst auf kleinstem Raum**

Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel steigt gemächlich an, sorgt jedoch nie für großes Kopfkratzen. Die Linearität der Geschichte und die eingegrenzten Gebiete verhindern langes Suchen oder Umherirren. Brauchen wir doch mal etwas länger, schubst uns das Spiel mit kleinen Hinweisen in die richtige Richtung. Jedes Kapitel ist in sich abgeschlossen, und das Rätseldesign ist trotz der ungewöhnlichen Dimensionsmechanik stets logisch und in sich schlüssig.

Genügend Platz vorausgesetzt ist A Fisherman's Tale auch mit Roomscaling spielbar, was eine freie Bewegung im Raum erlaubt. Spieler mit weniger geräumigen Zimmern bleiben aber nicht außen vor. Die Entwickler bieten über das Optionsmenü auch Einstellungen für das Spielen im Stehen oder Sitzen an. Dann »werfen« wir uns als Fischer über die inzwischen etablierte Teleportfunktion an die gewünschte neue Position. Toll gelöst: Über einen Tastendruck lassen sich unsere Holz-Hände auch mit einem Satz nach vorne werfen, um entfernte Objekte zu erreichen. Damit lassen sich auch frustfrei Dinge vom Boden aufheben, ohne sich »in echt« bücken zu müssen.

**Kleine Geschichte mit großer Wirkung**

Die leider nur rund ein- bis zweistündige Kurzgeschichte ist einfühlsam erzählt und kommt im Stil eines vorgelesenem Märchens daher. Ein einziger Sprecher übernimmt in bester Hörspielmanier alle Rollen in den Dialogen, kommentiert unsere Handlungen schnippisch aus dem Off und trägt die Geschichte durch seine beruhigende Märchenonkelstimme. Die Sprachausgabe ist dabei komplett in Deutsch. Da der deutsch-französische Kultursender Arte das Spiel mitfinanziert, sind auch die englischen und französischen Tonspuren verfügbar. Zwischen den Rätselpassagen lockern kurze Zwischensequenzen das Geschehen auf. In diesen erleben wir den Unfall des Fischers und die Ereignisse auf hoher See in stimmungsvollen Rückblenden. Auf der Deutungsebene dreht sich die Geschichte um die Beziehung und Erwartungen von Eltern gegenüber ihren Kindern. Wir verraten nicht zu viel, wenn wir sagen, dass der Fischer nicht nur den Weg zur Spitze des Leuchtturms sucht, sondern auch zu sich selbst. Eine berührende und durch und durch menschliche Geschichte, zu der wohl alle Spieler und Spielerinnen Bezug nehmen können. Zusammen mit der ungewöhnlichen Rätselmechanik und der neuartigen Perspektive ist A Fisherman's Tale ein einzigartiges Erlebnis, das sich kein VR-Fan entgehen lassen sollte. ★

## A FISHERMAN'S TALE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i5 4590 / AMD FX 8350 | Core i5 4590 / AMD FX 8350 |
| Geforce GTX 970 / Radeon R9 290 | Geforce GTX 970 / Radeon R9 290 |
| 4 GB RAM, 10 GB Festplatte | 8 GB RAM, 10 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ spannender Perspektivenwechsel + schöne Märchenonkel-Synchronisation + gute Licht- und Schatteneffekte + abgestimmter Einsatz von Musik − kleine Clipping-Probleme an engen Stellen

### SPIELDESIGN

+ intuitive Steuerung + clevere Dimensionsrätsel + VR-Komfortfunktionen für kleine Zimmer + abwechslungsreiche Aufgabenstellungen − sehr kleine Räume, wenig zu erkunden

### BALANCE

+ langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad + stets klare Aufgabenstellungen + guter Spielfluss ohne Längen + auf Wunsch audiovisuelle Hilfen − insgesamt sehr simpel

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ gut geschriebene Geschichte + ungewöhnliches Puppenhaus-Szenario + tolles Mittendringefühl + interessantes Mysterium + witzige Dialoge mit Tierwesen

### UMFANG

+ vier Kapitel plus Prolog und Epilog + Kapitel nach Ende einzeln anwählbar + versteckte Kugeln als Sammelquest − geringer Wiederspielwert − nur rund zwei Stunden kurz

### FAZIT

**Märchenhaftes, aber sehr kurzes VR-Adventure mit innovativer Rätselmechanik und toller Synchronisierung in einzigartiger Atmosphäre.**






Der deutsche Erzähler ist Werner Kolk, der auch schon in Neverwinter Nights NPCs seine Stimme lieh.

## My Time at Portia

# FAMILIEN-FALLOUT

GameStar für Umfang

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Team 17** Entwickler: **Pathea Games** Termin: **15.1.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)**

**My Time at Portia setzt auf Postapokalypse, kombiniert das Setting aber mit einer niedlichen Lebenssimulation.** Von Elena Schulz

My Time at Portia hat es nach einem Jahr endlich aus dem Early Access geschafft. Wir haben uns die Mischung aus Lebenssimulation und Rollenspiel im Stil von Stardew Valley noch mal mit der Testerbrille angeschaut und wurden regelrecht erschlagen. Das Spiel im niedlichen 3D-Look bietet so viel, dass man gar nicht weiß, wo man anfangen soll: Man kann seine Werkstatt ausbauen, Tiere züchten, Quests erledigen, an Events wie Angelturnieren teilnehmen, Erze in Minen abbauen und nach Schätzen suchen, in Dungeons gegen Monster kämpfen, mit Dorfbewohnern quatschen usw.

Hinzu kommt ein kreatives Setting: Die heile Welt ist nicht in der Gegenwart angesiedelt, sondern in der Postapokalypse.

### Idyllische Postapokalypse

Nachdem wir uns eine Figur (männlich oder weiblich) in einem rudimentären Charaktereditor zusammengezimmert haben, landen wir in der offenen Welt rund um das Städtchen Portia, wo unser Vater uns eine Werkstatt überlassen hat. Bevor wie die benutzen dürfen, müssen wir uns aber erst eine Lizenz beim Bürgermeister verdienen, indem wir eine Axt und eine Spitzhacke bauen. Anschließend können wir Bauaufträge annehmen. Die machen in der Folge einen Großteil der Storymissionen aus: Wir sollen Portia erweitern und verschönern, indem wir zum Beispiel eine Brücke über den Fluss schlagen. Durch die Bauaufträge wird unser Einfluss auf die Spielwelt direkt sicht- und erfahrbar, was sich sehr motivierend anfühlt.




Dieser riesige Einsiedlerkrebs ist ein Boss, aber nicht sonderlich schwer zu besiegen.




Die Welt von Portia steckt voller Geheimnisse: Warum ist die Zivilisation untergegangen?

Zusätzlich darf man Nebenmissionen von den Stadtbewohnern annehmen: Wir reparieren zum Beispiel einen Stall und bekommen zum Dank Geld und ein Kälbchen. Letzteres dürfen wir, wenn wir eine Scheune bauen, auf unserem Hof halten. Hinzu kommen zeitlich begrenzte Aufträge von der Questtafel im Dorf. Im Rahmen der Hauptgeschichte gibt es auch immer wieder unerwartete Ereignisse. Zum Beispiel wird unsere Werkstatt sabotier,t und wir müssen den Übeltäter ausfindig machen. Insgesamt spielt sich die Story sehr abwechslungsreich, kommt aber nur ziemlich langsam in Fahrt. Sie wird zudem eher kindgerecht erzählt und verzichtet auf Wendungen.

Dafür sorgt das ungewöhnliche Setting für interessante Hintergründe: Wir erfahren mit der Zeit mehr darüber, warum unsere Welt untergegangen ist. In Portia ist nämlich nicht alles so friedlich, wie es scheint. Hier streiten sich zwei politische Fraktionen – die Kirche und die Wissenschaftler – darum, wie man mit der Technik von früher umgehen soll. Denn die Gefahr, dass wieder jemand Waffen baut und einen Krieg beginnt, besteht weiterhin. Wir können uns entscheiden, wen wir unterstützen.

### Spaßiger Baukasten

Spielerisch steht das Crafting im Mittelpunkt. Es gibt extrem viele Rezepte, aber das System ist gut erklärt, sodass es uns nie überfordert. Mit der Hand, Axt oder Spitzhacke sammeln wir einfache Materialien wie Holz oder Steine. Aus denen stellt man Maschinen her, die komplexere Ressourcen wie Holzplanken oder Kupferrohre ermöglichen. Wir wählen einfach die Blaupause aus und sehen komfortabel, welches Material wir brauchen und wo es herkommt. Wollen wir

zum Beispiel einen Holztisch, brauchen wir vorher eine Schleifmaschine für Kupferrohre sowie eine Schneidemaschine, um Holzplanken zuzuschneiden. Anschließend setzen wir alles an der Werkbank zusammen.

Einige Materialien wie Eisen oder Energiesteine zum Antrieb der Maschinen (manche laufen auch mit Holz) können wir nur in den verlassenen Minen bergen. Man zahlt eine wöchentliche Schürfgebühr und darf dann dort mit der Spitzhacke Ressourcen abbauen. Über einen Scanner suchen wir auch nach Lichtpunkten und markieren sie. Hier verstecken sich nämlich nützliche Objekte. Man findet zum Beispiel Reliktteile, die man anschließend bei den Wissenschaftlern wieder zusammensetzen kann (zum Beispiel zu einer Porzellanvase oder einer knuffigen Eulen-Uhr), um sie zu verkaufen oder als Einrichtung zu verwenden. Auch Datendisks lassen sich finden, die man bei Wissenschaftlern gegen Blaupausen oder bei der Kirche gegen Saatgut tauschen kann.



Um an einfache Materialien zu kommen, kloppen wir erstmal Bäume und Steine klein.



In Minen suchen wir nach Erzen oder Relikten wie diesem Tennisschläger.

### Kampf gegen flauschige Lamas

Weil My Time at Portia auch ein Rollenspiel ist, erhält unser Charakter für alle Tätigkeiten Erfahrungspunkte und Fähigkeitenpunkte beim Aufleveln. Wir können damit zum Beispiel unsere Ausdauer erhöhen. Das hilft extrem, weil wir so anstrengende Arbeiten wie Graben länger ausführen können. Auch in Kämpfen werden wir so fitter und dürfen öfter eine Ausweichrolle vollführen. Portia bietet neben den Minen auch richtige Dungeons, die wir während der Story besuchen. Hier warten sehr kreativ gestaltete Feinde wie Mäusebanditen oder wütende Riesen-Einsiedlerkrebse auf uns.

Alle Gefechte laufen aber ähnlich und sehr simpel ab: Eine kleine Arena erscheint um den Helden herum, und wir weichen aus oder verketten Schläge, um den Schaden zu erhöhen. Bei kleineren Gegnern wie den in der Landschaft verteilten flauschigen Lamas oder eigenartigen Marienkäfer-Männchen, müssen wir sogar nur ein bisschen draufkloppen. Brutal wird es dabei nie, besiegte Gegner verpuffen einfach in einer Staubwolke. Sterben wir, werden wir zudem kurz vor den Kampf zurückgesetzt, sodass kein Frust aufkommt. Nur eine Save-Funktion fehlt, gespeichert wird, wenn wir im Bett schlafen. Nach gewonnenen Kämpfen sacken wir neben Erfahrungspunkten Beute wie Geld ein.

### Ein echtes Familienspiel

Natürlich können wir uns auch mit den anderen Einwohnern von Portia beschäftigen: Wir quatschen mit ihnen, verteilen Geschenke, erledigen Aufträge für sie, spielen Schere-Stein-Papier oder boxen uns. Dabei steigern wir unsere Verknüpfung mit ihnen. Ist der Beziehungszähler hoch genug, dürfen wir einen Ring kaufen und heiraten und sogar eine Familie gründen. Wer keine Lust auf soziale Interaktion hat, kann diesen Bereich aber ohne Nachteil ignorieren.

Erfahrene Spieler werden zwar etwas den Anspruch vermissen, Portia eignet sich dafür aber hervorragend als Spiel für zwischendurch oder lässt sich wunderbar gemeinsam mit Kindern erleben. ★



**Elena Schulz**
@Ellie_Libelle

My Time at Portia macht einfach gute Laune. Alles ist niedlich und bunt, und es gibt immer etwas zu tun. Jeden Tag stehe ich im Spiel auf, suche mir eine Blaupause aus, schmeiße meine Maschinen an, sammle Material, kümmere mich um meine drei Hühner (Tick, Trick und Track!) und nehme Aufträge in der Stadt an oder verbringe den restlichen Tag in den düsteren Höhlen auf Entdeckungstour. Weil nichts davon wirklich schwer ist, aber es immer etwas anderes zu tun gibt, entsteht so ein angenehmer, fast schon meditativer Spielfluss. Portia ist damit genau richtig für ein paar gemütliche Abendstunden, in denen man zocken will, aber einfach keinen Nerv für starke Bosse oder knifflige Rätsel mehr hat, oder aberwenn man zum Beispeil zockfremde Partner oder die eigenen Kinder mit einbeziehen will. Hat man zusammen bereits unzählige Stunden in Minecraft oder Stardew Valley verbracht und langweilt sich dort mittlerweile, könnte Portia die ideale Alternative für gemeinsame Spielstunden sein.

## MY TIME AT PORTIA

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i3 2115C / Athlon II X3 455 | Core i7 860S Quad / FX-6200 |
| Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770 | Geforce GTX 960 / Radeon R9 280 |
| 6 GB RAM, 10 GB Festplatte | 8 GB RAM, 10 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ niedlicher Comic-Stil + flotter Soundtrack + kreatives Charakter- und Kreaturendesign − hölzerne Gesichter und Animationen − verwaschene Texturen

### SPIELDESIGN

+ komplexes und vielfältiges Crafting + vielseitige Missionen, Aufträge und Events + motivierendes Charaktersystem + Dungeons und Minen sorgen für Abwechslung − zwischendurch viel Grind

### BALANCE

+ sehr faire Rücksetzpunkte + angenehmer Spielfluss + klare Anleitungen beim Crafting − sehr einfach − kein freies Speichern

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ interessantes und ungewöhnliches Setting + lebendige Umgebung + Einflussnahme auf die Spielwelt − nur wenige Spannungsmomente − Handlung kommt nur langsam in Fahrt

### UMFANG

+ umfangreiche Kampagne mit Nebenmissionen + komplette Bauernhof-Simulation + Dungeons und Minen zum Erkunden + Minispiele wie Angeln + zahlreiche Crafting-Rezepte

### FAZIT

**My Time at Portia bietet als Mix aus Bauernhof-Sim und RPG mit niedlichem Design und seichter Lernkurve Spaß für die ganze Familie.**



## Onimusha: Warlords Remaster

# RESIDENT NINJAS

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom, Neobards Entertainment** Termin: **15.1.2019**
Sprache: **Japanisch und Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Manche Klassiker altern nicht in Würde: Onimushas Survival-Horror im feudalen Japan hat zwar noch heute eine spannende Atmosphäre, aber wirkt in vielen Aspekten nicht mehr zeitgemäß.**

Von Michael Cherdchupan



Kaede ist nur für einen kurzen Abschnitt spielbar. Sie kann keine magischen Schwerter nutzen.

Alles an Onimusha: Warlords wirkt alt. Die Grafik, die Steuerung, sogar die Rollenbilder. Natürlich, denn das Spiel erschien schließlich im Jahr 2001, als Capcom sein Survival-Horror-Imperium ausbreiten wollte. Damals feierte der Publisher große Erfolge mit Resident Evil. Aber wohin könnte man Horror noch verlagern? Ins feudale Japan? Check! Weg mit den Schusswaffen, her mit den Schwertern! Statt Zombies gibt es Dämonen. Die drohen, nicht nur Japan zu überrennen, sondern entführen auch noch Prinzessin Yuki. Man schlüpft in die Rolle des ehrenwerten Samurai Samanosuke, um die Dame zu retten. Wieder greift Capcom auf vorgerenderte Hintergründe mit festen Kameraperspektiven zurück. Wieder gibt es ein großes Anwesen zum Erforschen, inklusive vieler Kämpfe und vertrackter Rätsel. Es ist diese narrensichere Mischung, die die goldene Ära des Survival-Horror bis Mitte der 2000er so reizvoll gemacht hat.

### Ein gruseliges japanisches Schloss

Die Erforschung der Umgebung macht heute noch Spaß. Das liegt an der großartigen Atmosphäre: Wie aus dem Nichts haben die dämonischen Monster das Schloss von Yuki überfallen. Samanosuke kommt aber zu spät und findet ein Blutbad vor. Überall liegen Leichen von Hausdienern und Leibwächtern. Die Spur der Zerstörung zeigt sich durch zerschmetterte Tore und Treppen. Frei über das Gelände bewegen kann sich Samanosuke deshalb nicht. Er geht Umwege über Geheimgänge, Hinterhöfe und unterirdische Höhlen. In denen wird auch klar, dass die Dämonen bereits eine ganze Weile aktiv waren – heimlich und unentdeckt. Deshalb hat man immer das Gefühl, einem Mysterium auf der Spur zu sein. Ob Eingangshalle, Bibliothek oder Folterkammer: Jeder Raum hat seine eigene kleine Geschichte, die er rein über die Gestaltung erzählt. Die Dämonen haben es sich zum Beispiel in einigen Bereichen schön gemütlich gemacht. Wände und Decken sind dort voll von glibberigem Schleim. Der versperrt sogar einige Türen. Samanosuke kann sie nur mithilfe von magischen Schwertern öffnen. Sie ersetzen die klassischen Schlüssel. Versperrte Türen und Wege leiten den Spieler (indirekt) durch die Spielwelt, da er zu einem späteren Zeitpunkt mit dem richtigen Gegenstand zurückkehren muss. Karten gibt es zwar, aber die sind nicht nötig, weil man die Umgebung auf organische Weise kennenlernt. Die Spielwelt von Onimusha: Warlords wirkt deshalb plausibel und nachvollziehbar.



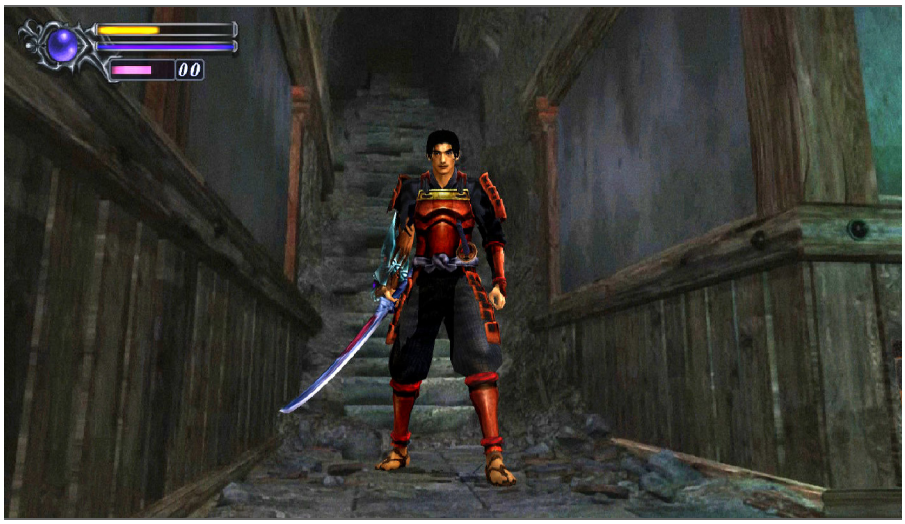
Spezialattacken wie dieser Feuerschlag verbrauchen eine eigene Energieleiste.

### Angriff aus dem toten Winkel

Hilfreich beim Lernen sind auch die einprägsamen Kameraperspektiven. Aber gleichzeitig bereiten sie einem wichtigen Spielelement Probleme: dem Nahkampf. Pfeil und Bogen, ja, sogar ein Gewehr gibt es, aber die Munition ist sehr knapp. Daher geht es den vielseitigen Dämonen hauptsächlich mit dem Schwert an den Kragen. Die meisten von Ihnen tragen selbst Hiebwaffen, manche peitschen auch mit Tentakeln. Aller-

dings geben sie vor ihrem Angriff keinen Laut von sich, um sich dem Spieler anzukündigen. Kein Kampfschrei, kein Grunzen, einfach nichts. Das ist bei vielen Actionspielen eigentlich üblich, um neben einer einleitenden Animation ein akustisches Signal zu geben. Wenn also ein Gegner gerade nicht im Bild sichtbar ist, kann ein Hieb trotzdem ohne Vorwarnung treffen. Das passiert meist bei Nahaufnahmen und ist frustrierend. Vor allem auf höheren Schwierigkeitsstufen, wenn selbst einfache Monster viel Schaden verursachen. Also bleibt nichts weiter übrig, als beim Betreten eines neuen Bildes direkt in Abwehrstellung zu gehen. Samanosuke kann glücklicherweise die meisten Angriffe blocken, fair geht aber anders.

Davon abgesehen funktioniert die Steuerung eigentlich wunderbar: Feinde lassen sich anvisieren und es gibt eine Seitwärtsbewegung, um sie zu umkreisen. Auch einen Satz nach hinten kann Samanosuke machen, um schweren Angriffen auszuweichen. Solange man alles durch eine günstige Kameraansicht im Blick hat, geht das super von der Hand. Wir empfehlen einen Controller, Onimusha: Warlords lässt sich allerdings auch mit Maus und Tastatur lenken, jedoch sollte man zunächst die Tastenbelegung anpassen, die Standards des Spiels entsprechen in einigen wichtigen Punkten nicht den sonst üblichen Standards.



Die Figuren stechen aus den Hintergründen hervor. Das fällt besonders in dunklen Ecken auf.

**Böse Seelen für einen guten Zweck**

Samanosuke hat in seinem Panzerhandschuh einen Seelensauger eingebaut. Klingt seltsam, ist aber praktisch: Tötet er Kreaturen, hat er ein kleines Zeitfenster, um fliegende Geisterlichter einzusaugen. Die kann der fähige Kämpfer in Waffen-Upgrades investieren. Neben dem normalen Schwert gibt es im Laufe des Abenteuers drei magische Varianten. Als Sonderfähigkeit verschießen sie Blitze oder stehen in Flammen. Mit einem kleinen Wirbelsturm kann man Dämonen sogar von den Socken hauen. Das verbraucht aber magische Energie, die Samanosuke nur mit neuen Seelen regenerieren kann. Das gilt auch für Lebensenergie, die als gelbliches Licht herumgeistert. All diese Seelen verschwinden nach ein paar Sekunden. Es ist also gutes Timing gefragt, um zwischen den Angriffen noch schnell den Handstaubsauger anzuwerfen. Timing ist generell ein gutes Stichwort für die Kämpfe: Kurz vor dem Stoß des Gegners kann Samanosuke einen tödlichen Schwerthieb ausführen. Für kurze Zeit spielt man auch seine Kollegin Kaede. Die Ninja-Dame ist zwar schwächer, aber dafür wesentlich flinker. Sie kann außerdem Dämonen hinterrücks mit ihrem Messer erledigen. Das sieht dann so elegant aus wie in Samurai-Filmen, braucht aber etwas Übung.

**Nicht gut gealtert**

Onimusha: Warlords sieht man sein Alter auf allen Systemen trotz aufgehübschter Grafik deutlich an. Die vorgerenderten Hintergründe haben zwar einige Details, aber insgesamt sind die alten Vorlagen zu niedrig aufgelöst. Die grob wirkenden Polygonfiguren setzen sich deutlich von der Umgebung ab, anstatt organisch mit ihr zu verschmelzen. Das liegt vor allem auch an dem schwachen Beleuchtungssystem: Es gibt zwar einen Schattenwurf bei den Charakteren, und Kerzen machen sich flackernd auf ihnen bemerkbar, doch das sieht man kaum. Stehen Samanosuke oder Kaede zum Beispiel im Schatten, sind sie nicht abgedunkelt. Zum Vergleich kann man gut die Remaster vom Resident-Evil-Remake oder Resident: o heranziehen. Sie verwenden das gleiche technische Prinzip, sehen aber durch ein besseres Beleuchtungssystem auch heute noch gut aus. Charaktere und Umgebung harmonieren dort wesentlich besser miteinander. Stimmung kommt bei Onimusha trotzdem auf, weil die Musik ungemein atmosphärisch ist und zur Epoche der frühen japanischen Historie passt. Nur: So einprägsam wie in der Erstveröffentlichung ist sie nicht mehr. Damals war Mamoru Samuragochi als Musiker angegeben, aber ein Skandal brach aus, als der tatsächliche Komponist Takashi Niigaki bekannt wurde. Deshalb wurde die Musik komplett neu eingespielt. Und da man schon mal im Tonstudio war, wurden auch die (leider nur englischen) Sprachaufnahmen neu eingesprochen. ★



**Michael Cherdchupan**
@the_whispering

Ich mag die Onimusha-Serie und habe mich sehr über die Ankündigung dieses Remasters gefreut. Sie ruft die Erinnerung an einen Klassiker wach, dessen Fortsetzungen aus meiner Sicht immer ein Stück besser geworden sind. Aber auch wenn Samanosuke mit allen Monstern fertig werden kann: Gegen die dämonische Macht der Zeit kann auch er nichts ausrichten. Schade: Die Erweiterungen von Genma Onimusha, der aufgebohrten Xbox-Version, sind nicht dabei. Da gab es neue Attacken, Bosse und Areale. Trotzdem: Plausibel aufgebaute Orte erforschen, sie Stück für Stück erschließen – das ist bei heutigen Open-World-Blockbustern aus der Mode gekommen. Dieses Remaster erinnert trotz Schwächen daran, wie uns trickreiche Entwickler auch vor der echten offenen Spielwelt gekonnt Weite vorgaukeln konnten.

## ONIMUSHA
## WARLORDS REMASTER

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i3-530 / Athlon X4 730 | Core i7-3770 3.4GHz / Ryzen R5 1400 |
| Geforce GTX 760 / Radeon R7 260x | Geforce GTX 960 / Radeon RX 470 |
| 4 GB RAM, 12 GB Festplatte | 8 GB RAM, 16 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ gutes Art Design
+ schöner Soundtrack
− niedrig aufgelöste Hintergründe
− Charaktere heben sich optisch ab
− kaum Beleuchtungseffekte

### SPIELDESIGN

+ gut eingebundene Rätsel
+ Erkundung der Umgebung
+ coole Schwert-Mechanik
− tote Winkel durch Kamera
− fehlende Audiosignale von Feinden

### BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade
+ zwei Steuerungsvarianten
+ nachvollziehbare Ziele
+ zugängliches Kampfsystem
+ gut lesbare Karten

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ stimmungsvolles Japan-Setting
+ Umgebungen erzählen Geschichten
+ toll designte Dämonen
+ leichter Horror-Einschlag
− schlechte englische Vertonung

### UMFANG

+ Panda-Bonuskostüm
+ freischaltbares Minispiel (Oni Spirits)
− mit 4 Stunden sehr kurz
− Erweiterungen der Xbox-Version fehlen
− nur ein Ende, keine Story-Abweichungen bei Neustart

### FAZIT

**Wichtiger Klassiker aus der Anfangsphase der PlayStation 2, der heute nicht mehr zeitgemäß ist, aber eine tolle Atmosphäre hat.**



## Tales of Vesperia: Definitive Edition

# WOHLFÜHLSPIEL

GameStar für Umfang

Genre: JRPG Publisher: Bandai Namco Entwickler: Namco Tales Studio Termin: 11.1.2019 Sprache: Japanisch und Englisch, deutsche Texte
USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 50 Stunden Preis: 40 Euro DRM: ja (Steam)

**Einst exklusiv der Xbox 360 vorbehalten, schafft es dieser Fan-Liebling nach zehn Jahren auch auf andere Plattformen – mit etlichen neuen Inhalten und besserer Technik. Aber versprüht das JRPG auch heute noch seinen Zauber?**

Von Michael Cherdchupan




Kämpfe wirken in den ersten Spielstunden nicht besonders dynamisch, gewinnen aber mit mehr Charakteren und Fähigkeiten deutlich an Reiz.

Beliebig, austauschbar, hundertfach gesehen. Auf den ersten Blick wirkt Tales of Vesperia wie eines der unzähligen Sandkörner in der endlosen Wüste der JRPGs. Der Anime-Stil hebt sich nicht von Abermillionen anderen Spielen aus Japan ab. Schon wieder geht's ins Fantasy-Mittelalter. Schon wieder eine bunte Heldentruppe. Und schon wieder muss die Welt gerettet werden. Ja, das hat man mittlerweile schon oft gesehen. Aber Halt! Damit tut man dem Spiel Unrecht. Auf dem Papier mag das wegen der großen Genrekonkurrenz nicht aufregend klingen. Aber: Unter der zunächst unscheinbaren Fassade steckt der empfehlenswerteste Titel der gesamten Tales-Reihe.

### Einfacher Plot, komplexe Charaktere

Die Einleitung beginnt mit dem gutherzigen Dieb Yuri. Er lebt in ärmlichen Verhältnissen am Rande der Kaiserstadt Zaphias. Yuri muss mit ansehen, wie ein Blastia aus einem Brunnen gestohlen wird. Das ist ein rätselhafter Stein einer vergangenen Zivilisation, der von den Bewohnern als Energiequelle genutzt wird. Ohne Blastia funktioniert der Brunnen nicht, also macht er sich auf, den Dieb zu stellen. Yuri findet heraus, dass auf der ganzen Welt zeitgleich mehrere Blastia gestohlen wurden. Aber zu welchem Zweck? Auf der Suche nach Antworten begegnet er zahlreichen Charakteren, mit denen er eine bis auf neun Helden wachsende Abenteuergruppe bildet. Deren Mitglieder kommen und gehen ständig während des Abenteuers – manchmal durch unvorhergesehene Wendungen.

Hierin liegt der größte Reiz der Handlung. Zwar hat die Fantasy-Welt durchaus eine tiefere Hintergrundgeschichte, aber der Plot steht nicht im Vordergrund. Lange Zeit ist nicht klar, wer eigentlich der Antagonist ist. Viel interessanter ist die Dynamik zwischen den Figuren. Der feige Jägerjunge Karol und die grummelige Magierin Rita pflegen zum Beispiel eine Art Hassliebe. Beide nähern sich aber mit der Zeit an, was vor allem durch Ritas Freundschaft zur adeligen Estel-




Für dicke Brocken wie diesen Wächter braucht es auf dem normalen und hohen Schwierigkeitsgrad die richtige Strategie. Rita gibt hier Rückendeckung.

### Die PC-Version

Ursprünglich ist Tales of Vesperia auf Konsolen erschienen und hat dort mit kleineren technischen Einschränkungen zu leben. Beim Test des PC-Ports sind uns aber keine Bugs oder große Einschränkungen aufgefallen. Es sind Auflösungen bis 4K in 60 fps möglich. Nur eine Handvoll User berichten, dass es auf ihren Systemen zu minimalen Stotterern kommt. Wir haben das im Test jedoch nicht beobachten können. Bezüglich der Steuerung empfehlen wir einen Controller. Zwar lässt sich das Spiel auch mit Maus und Tastatur spielen, aber besonders die Kämpfe profitieren vom Gamepad.



**Michael Cherdchupan**
@the_whispering

Tales of Vesperia hat mich gepackt. Nach einer Zeit kann ich mich gut in die Protagonisten hineinfühlen, und es entwickelt sich eine familiäre Atmosphäre. Ich schaue nicht mehr länger von außen auf die Geschehnisse, sondern sehe mich persönlich als Teil dieser Gruppe. Das ist ein wohliges Gefühl, das ich auch von manchen Büchern oder Anime-Serien kenne. Wenn die Geschichte vorbei ist, merke ich, wie sehr mir die Figuren fehlen. Genau das ist bei Tales of Vesperia geschehen: Abgesehen von dem etwas behäbigen Einstieg macht das Spiel so gut wie alles richtig, um mich in eine fremde Welt zu entführen. Es erfindet das Rad der JRPGs nicht neu, aber die Mechaniken funktionieren und greifen gut ineinander – auch wenn ich bei Kochrezepten zu viel raten musste. Die HD-Neuauflage verwischt zwar nicht die Spuren der vergangenen Konsolengeneration, aber durch die umfangreichen neuen Inhalte kann ich es trotzdem empfehlen.




Die Effekte in den Kämpfen können sich sehen lassen. Sie laufen auf allen Plattformen flüssig, wobei manche Arenen etwas trist aussehen können.

le und der Kampf-Amazone Judith gelingt. Die beiden Damen sind älter und vernünftiger als Rita. Eine gute Basis für Vertrauen, durch das sich die Magierin der Gruppe langsam öffnet. Was zu Beginn nach einem Stereotypen-Cast aussieht, entwickelt sich zu einer tollen Riege an unverwechselbaren Persönlichkeiten. Die kann man nur ins Herz schließen! JRPGs definieren sich sehr stark über die Gruppendynamik, und die ist besonders in der zweiten Hälfte des Spiels überaus gelungen. Jeder der Helden macht eine spürbare Entwicklung durch. Außerdem hat Yuri einen Hund namens Repede dabei. Der raucht Pfeife und sagt nur »Wuff«. Einer der amüsantesten Begleiter, die uns je untergekommen sind!

### Aller Anfang ist langsam

Allerdings braucht das Spiel etwas, bis es in Fahrt kommt. Das zeigt sich vor allem in der Spielmechanik, denn die Echtzeitkämpfe sind erst einmal sehr behäbig. Berührt ihr einen Gegner in der Umgebung, geht es in eine separate Kampfarena. Dort tummeln sich bis zu vier Partymitglieder, aber ihr könnt nur die Kontrolle über eine einzelne Figur übernehmen. Die anderen Kämpfer agieren eigenständig und hören auf Kommandos. So legt ihr zum Beispiel fest, dass sie sich eher im Hintergrund halten und euch mit Heilung helfen.

Schlagen und Blocken fühlt sich prinzipiell erst einmal an wie in einem Hack&Slay, bei dem aber in den ersten Stunden der Spielfluss fehlt. Das liegt an den mangelnden Fähigkeiten, die erst durch Erfahrungspunkte und Meilensteine in der Story freigeschaltet werden. Je mehr die Charaktere aber lernen, desto mehr Spaß machen die Kämpfe. Bald kommen optisch schön animierte Schlagfolgen zum Einsatz, die sogenannten Artes. Die werden vorab im Menü festgelegt und über Tastenkombinationen ausgeführt. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad wird es erst richtig gefährlich, wenn Monster, Soldaten oder andere Kreaturen in hoher Zahl auftauchen. Spätestens bei den insgesamt mehr als 40 Bossgegnern ist aber Taktik gefragt. In Bewegung bleiben, geduldig den richtigen Moment abwarten, den Mitstreitern die richtige Vorgehensweise vorgeben – alles essenziell. Sehr nett übrigens: Sind mehrere Controller angeschlossen, können bis zu drei weitere lokale Spieler in den Kämpfen mitmischen. Ein Mehrspielermodus in einem JRPG? Ungewöhnlich und ziemlich cool!

### Von Kochkünsten und Snowboards

Die Charakterentwicklung birgt einige Freiheiten, etwa in Form von vier Waffenfertigkeiten. Sie bringen Vorteile für bestimmtes Arsenal, zum Beispiel Messer oder Schusswaffen. Einen Einfluss kann auch das Kochsystem haben: Mit Zutaten wie Reis oder Zwiebeln lassen sich Gerichte und Items herstellen. Die verarzten nicht nur, sondern können auch einen zeitweiligen Effekt auf die ganze Gruppe haben. Stärkere Angriffskraft etwa. Rezepte dazu erlangt ihr nicht nur durch Ereignisse im Laufe der Kampagne, sondern auch, indem ihr überhaupt erst mit bestimmten Charakteren kocht. Estelle findet zum Beispiel das Rezept für Reisbälle nur heraus, wenn sie sich vorher mit der Zubereitung von Sandwiches beschäftigt. Was beide Mahlzeiten miteinander zu tun haben? Das haben wir uns auch gefragt.

Das Freischalten der Rezepte erscheint manchmal willkürlich. Das fällt auf, weil die Erkundung der Spielwelt inklusive ihrer Städte, Dungeons und Naturlandschaften ansonsten sehr stimmig wirkt. Die Missionen der Haupthandlung leisten sich keinen Leerlauf, es gibt zwischendurch Zelda-artige Puzzles, und die optionalen Sidequests geben Gelegenheit, die Charakterzüge der Protagonisten zu vertiefen. Die Welt ist groß und es gibt viel zu entdecken. Minispiele zum Beispiel. In einem muss Hund Repede auf einem Snowboard den Hang hinunterrasen. Tatsächlich einer der besten Begleiter, die uns je untergekommen sind! ★

## TALES OF VESPERIA: DEFINITIVE EDITION

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i5 750 / AMD FX-6350 | Core i7 4770S / AMD Ryzen 7 1700 |
| Geforce GTX 660 / Radeon HD 7950 | Geforce GTX 970 / Radeon RX 470 |
| 4 GB RAM, 25 GB Festplatte | 16 GB RAM, 25 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ stimmiger Anime-Stil + gut animierte Kämpfe + gelungener Soundtrack – Kampfarenen manchmal trist – schwache Texturen

### SPIELDESIGN

+ spaßige Erkundung + anspruchsvolle Echtzeitkämpfe + nette Puzzles in Dungeons + nachvollziehbare Charakterwerte und -entwicklung – Freischalten von Kochrezepten nicht nachvollziehbar

### BALANCE

+ drei jederzeit wechselbare Schwierigkeitsgrade + in den Kämpfen ist Taktik gefragt + spürbare Progression – behäbiger Einstieg – Maus- und Tastatursteuerung nicht optimal

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ gutes Pacing der Haupthandlung + homogen wirkende Spielwelt + sympathische Charaktere + gute Vertonung der Dialoge – Plot eher Durchschnitt

### UMFANG

+ komplett etwa 150 Stunden Spielzeit + etliche optionale Nebenaufgaben + neue Artes + zwei neue spielbare Charaktere + lokaler Multiplayer bei Kämpfen

### FAZIT

**JRPG mit bewährten Konzepten, das seine Geschichte mit viel Herz erzählt und in der Definitive Edition mit neuen Inhalten glänzt.**

**84**



Der Musik stammt von Hibiki Aoyama und Motoi Sakuraba. Letzterer hat auch an Dark Souls 2 gearbeitet.

## Bury Me, My Love

# SCHLAUCHBOOTE, SCHLAMM UND SCHLIMME ERFAHRUNGEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Playdius** Entwickler: **The Pixel Hunt, ARTE France, FIGS** Termin: **10.1.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **5 Euro** DRM: **ja (Steam)**

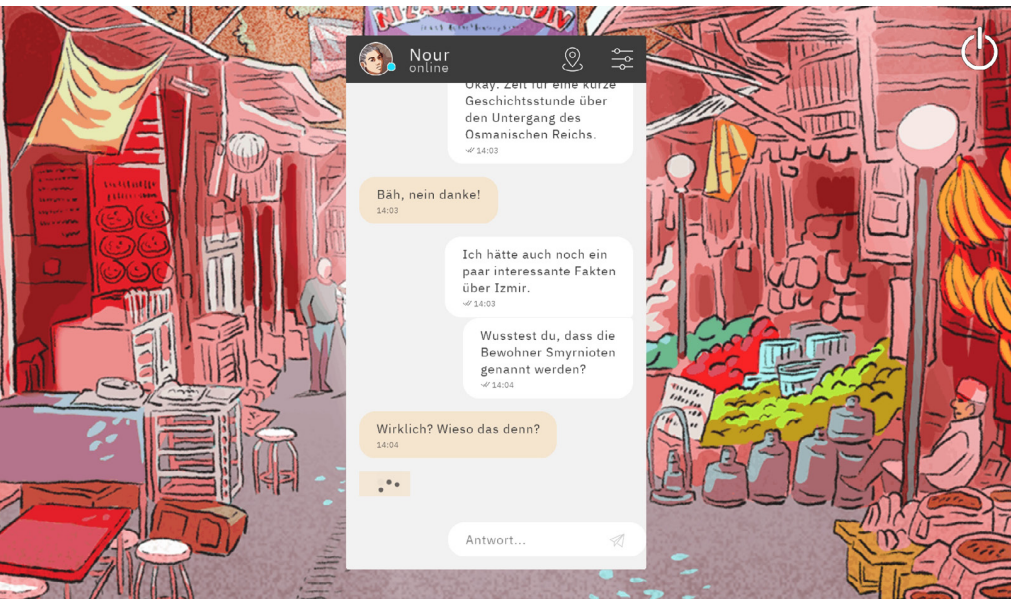
**Auf der Flucht von ihrer kriegsversehrten Heimat ins sichere Europa erlebt die Syrerin Nour Entsetzliches, aber auch Menschlichkeit. Und wir sind im Adventure Bury Me, My Love hautnah dabei.**

Von Gloria H. Manderfeld

Das Adventure Bury Me, My Love beginnt mit einer folgenschweren Entscheidung: Als ihre Schwester bei einem Bombenangriff auf die Stadt Homs ums Leben bekommt, beschließt die syrische Ärztin Nour ihre Flucht nach Europa, während ihr Mann Majd in der Heimat zurückbleibt und via Handy Kontakt hält. Mit den gesamten Ersparnissen der beiden, einer aus Kleidung, Erste-Hilfe-Tasche und Flickzeug bestehenden Grundausrüstung und einem Flugticket und Visum bricht Nour in die Türkei auf. Als Spieler übernehmt ihr die Rolle von Majd, der versucht, seine Frau aus der Ferne zu unterstützen. Ihr erfahrt von Nour durch Instant-Messaging-Nachrichten, was die Frau gerade erlebt, und beeinflusst den Verlauf ihrer Reise durch eure Handlungsvorschlägen, und Reaktionen auf ihre Berichte.

### Fiktion mit realem Kern

Der ungewöhnliche Name des Spiels beruht auf der syrischen Redewendung »Begrabe mich, mein Schatz«, die bei Verabschiedungen gebräuchlich ist und grob übersetzt bedeutet, der andere solle nicht daran denken zu sterben, bevor es die verabschiedende Person tut. Gerade angesichts so mancher lebensgefährlichen Etappe auf Nours Reise wird der Spieletitel zu einer reichlich doppeldeutigen Angelegenheit. Denn nie ist sicher, ob Nour ihr Ziel unbeschadet erreicht. Basierend auf realen Geschehnissen und Tatsachenberichten versucht Bury Me, My Love die Erlebnisse, Unsicherheiten und vor allem auch Gefahren einer Flucht aus Syrien greifbar zu machen. Die Grundidee des Spiels stammt aus einem Artikel der Le-Monde-Journalistin Lucie Soullier über die Geschichte der nach Deutschland geflüchteten syrischen Migrantin Dana. Nour und Majd repräsentieren im Spiel ein akademisch gebildetes Paar aus der gehobenen syrischen Mittelschicht. Durch ihre Diskussionen über ihr Leben, ihre Freunde und die Flucht werden uns die beiden nach und nach vertrauter. Während Majd als rationaler und emotional etwas zurückhaltender Mann mit religiösen, moslemischen Überzeugungen präsentiert wird, erscheint Nour als mutige, eher unkonventionelle Person mit dem Herz auf dem rechten Fleck, die sich oft durch ihren Humor selbst aus Stimmungstiefs herauszieht. Dennoch gibt es während ihrer Flucht reichlich Situationen, in denen Nour Zuspruch, Hilfe und Ermutigung braucht – dann beeinflusst ihr als Majd aktiv den Verlauf der Geschichte.

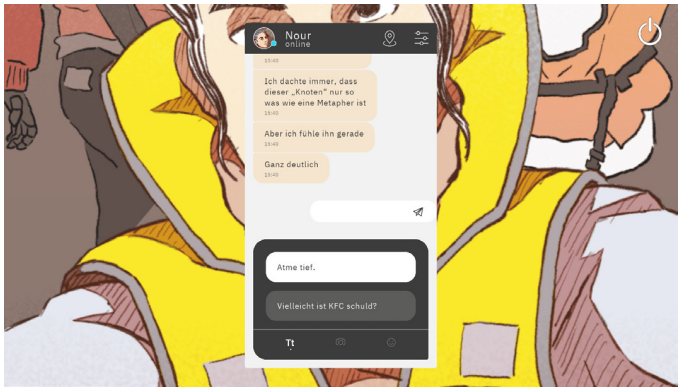



Majd versorgt seine Frau mit Hintergrundwissen zu ihrer Route, das wirkt manchmal etwas aufgesetzt, weil Infos über die Geschichte Izmirs für die Flucht irrelevant sind.



**Gloria H. Manderfeld**
@GameStar_de

Dieses Spiel ist starker Tobak, wenn man sich wirklich auf die Erzählweise und die eingeschränkten Möglichkeiten von Nour einlässt. In Situationen, in denen sie in Lebensgefahr ist, verprügelt, verachtet und bespuckt wird, merkt man ihren Reaktionen deutlich an, wie nahe ihr diese Erlebnisse gehen. Majds und damit eure spürbare Ohnmacht, in solchen Momenten nur Nachrichten schicken zu können, verleiht dem Spiel tiefe erzählerische Dichte. Ich habe es bei meinen Spieldurchgängen fast immer geschafft, Nour in ein sicheres Zielland zu führen, dennoch beschäftigen mich Nours Erlebnisse im Nachhinein deutlich mehr als der spielerische Erfolg. Ich kann nicht einschätzen, wie nahe die geschilderten Ereignisse an der Realität liegen, aber sie vermitteln einen nachhallenden Eindruck und machen Bury Me, My Love zu einem Spiel, das in Erinnerung bleibt.



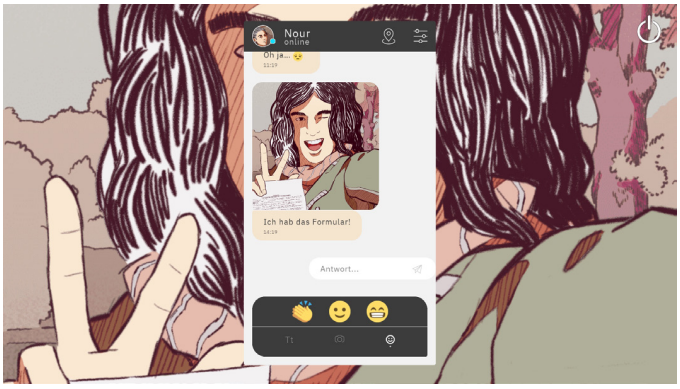

Nour braucht vor der Fahrt auf einem Schlauchboot etwas Zuspruch.




Das Ehepaar teilt gemeinsame Erinnerungen an zerstörte Orte.



In Serbien fotografiert Nour sich und eine Gruppe Flüchtlinge.




Nour bekommt dringend nötige Papiere und teilt ihre Freude mit Majd.

**Neunzehn Enden, zahllose Gefahren**

Eure Haupttätigkeit als daheimgebliebener Ehemann: lesen! Nour informiert Majd in kleinen Message-Häppchen über ihren aktuellen Aufenthaltsort, schickt im handgezeichneten Grafikstil des Spiels gehaltene »Fotos« von sich oder der Umgebung und fragt immer wieder nach Rat, um in unterschiedlichen Situationen weiterzukommen. Während geruhsamerer Warte- oder Reiseabschnitte vertreibt ihr Nour die Langeweile mit lockerem Geplänkel, bei dem die Paardynamik der beiden immer wieder in Running Gags und kleinen Diskussionen über gegenseitige Marotten durchscheint. Dabei überspringt ihr bei einem realen Nachrichtenaustausch auftretende Wartezeiten einfach mit automatisch einsetzendem Zeitraffer, bis sich Nour das nächste Mal meldet.

Als Majd erklärt ihr Nour mittels Handy-Nachrichten die Reparatur ihres kaputt gegangenen Reißverschlusses, übersetzt griechisches Graffiti und zeigt ihr mittels Online-Kartenausschnitt den Weg zu einem Zufluchtsort vor bedrohlichen Verfolgern. Je nach Ereignis erhaltet ihr als Reaktionsmöglichkeit die Auswahl zwischen zwei Textoptionen oder drei Smileys. Nours Route verfolgt ihr über eine extra Karte, auf der die einzelnen und durch eure Entscheidungen beeinflussten Stationen markiert sind.

In lebensgefährlichen Situationen entwickelt das Instant-Messaging-Format echte Spannung, da Nours Antworten dann gar nicht schnell genug kommen können. Viele Schrecken und unvorhersehbare Schwierigkeiten der Flüchtlinge werden durch Nours Reaktionen eindrücklich für euer Kopfkino vermittelt. An reale Begebenheiten angelehnte Ereignisse wie der Zusammenstoß zwischen Flüchtlingen mit ungarischen Grenzpolizisten, ein ertrunkenes Flüchtlingskind an der türkischen Küste oder ein Flüchtlings-Protestmarsch gestalten die Geschichte noch eindringlicher. Indes verläuft nicht jeder Fluchtversuch erfolgreich: Insgesamt neunzehn unterschiedliche Enden zeigen euch mehrere Zielorte, aber auch das Scheitern von Nours Flucht.

**Bildung durch die Hintertür**

Den durch die Kooperation der Entwickler mit dem Kultur-Fernsehsender ARTE vorhandenen Bildungsauftrag des Spiels merkt ihr vor allem an den etwas gewollt wirkenden Stellen, bei denen Majd seine Frau mit Informationen zu den Stationen ihrer Reise sowie mit geschichtlichen Hintergründen versorgt. Ob eine Ärztin auf der Flucht zum Beispiel dringender wissen muss, dass Izmir während der Römerzeit Smyrna hieß, als ihr praktische Hilfe für die aktuelle Situation anzubieten, wagen wir zu bezweifeln. Und obwohl es durch Majds Storyanteil durchaus möglich wäre, bleiben uns die Autoren zudem echte Einblicke in den Alltag des zurückgelassenen Ehemannes schuldig – eine verpasste Gelegenheit, auch die Situation der Daheimgebliebenen und im Krieg befindlichen Syrer näher zu beleuchten.

Man merkt dem Spiel an, dass es zuerst als Smartphone-App entwickelt wurde und die Macher für die PC-Version das vorhandene Format nur durch wechselnde, auf Nours Fotos basierende Hintergründe ergänzt haben. Da es nur einen Speicherstand gibt, könnt ihr euch nur am aktuellen Tag anders entscheiden, alternativ beginnt ihr Nours Reise einfach von vorn. Einen Fluchtversuch spielt ihr in etwa eineinhalb bis zwei Stunden durch, bereits bekannte Textabschnitte lassen sich jedoch nicht überspringen – ihr müsst sie nochmal komplett durchspielen, was den Spannungsfaktor von Durchgang zu Durchgang deutlich reduziert. Die nervigen Soundeffekte und wenig abwechslungsreiche Hintergrundmusik sind unschöne, jedoch glücklicherweise deaktivierbare Begleiterscheinungen der Reise. ★

## BURY ME, MY LOVE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i3 2115C / Athlon II X3 455 | Core i7 860S Quad / FX-6200 |
| Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770 | Geforce GTX 960 / Radeon R9 280 |
| 6 GB RAM, 10 GB Festplatte | 8 GB RAM, 10 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ handgezeichnete Illustrationen + glaubhafte Handyoptik
− nervige Soundeffekte − abwechslungsarme Hintergrundmusik
− aufs Notwendigste reduzierte Portierung

### SPIELDESIGN

+ abwechslungsreiche Aufgaben + Story-Entscheidungen mit Auswirkung + schlechte Enden möglich − Konsequenzen von Entscheidungen schwer vorhersehbar − Handy-Herkunft deutlich

### BALANCE

+ faire Speicherpunkte − nur ein Spielstand − Textabschnitte nicht überspringbar − stark eingeschränkte Einflussmöglichkeiten
− keine echten Herausforderungen

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ Paardynamik + nüchterner Blick auf Fluchtrealitäten
+ spannende Gefahrensituationen − kaum Einblick in Alltag der Zurückbleibenden − aufgesetzt wirkende Faktenvermittlung

### UMFANG

+ hoher Wiederspielwert + 19 Enden, 50 Orte + abwechslungsreiche Fluchtrouten + interessante NPCs und Erlebnisse
− wiederkehrende Reiseabschnitte bei späteren Durchgängen

### FAZIT

**Ungeschminkt erzählte, abwechslungsreiche Fluchtgeschichte mit authentischen Protagonisten, die im Kopf lange nachhallt.**



## Atom RPG

# HOLPRIGE ENDZEIT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Atomteam** Entwickler: **Atomteam** Termin: **19.12.2018** Sprache: **Englisch, Russisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GoG)**

Auf DVD: Test-Video




Wir infiltrieren eine mysteriöse Sekte, die Pilze verehrt und eine entsprechende Plantage hat.

**Das postapokalyptische Rollenspiel in und aus der ehemaligen Sowjetunion orientiert sich stark an Fallout, kommt qualitativ aber nicht an sein Vorbild heran.**

Von Sascha Penzhorn

Wir schreiben das Jahr 2005, ein Atomkrieg hat Technologie, Zivilisation und Gesetze beinahe vollständig ausgelöscht. So erklärt es uns das Intro mit dem einzigen bisschen Sprachausgabe im ansonsten stummen Rollenspiel Atom RPG. Dann folgt die Charaktergenerierung. Attribute wie Stärke, Geschicklichkeit und Glück, Fähigkeiten wie Nahkampf, Pistolen und Gewehre und vieles mehr stehen zur Auswahl. Außerdem Sonderfähigkeiten wie ein Bonus auf Intelligenz und erste Hilfe mit dem Nachteil, dass der Held doppelt so schnell süchtig nach Medikamenten wird. Das alles erinnert sehr stark an Fallout, ebenso wie die schicke Benutzeroberfläche und die Soundeffekte in den Menüs.

### Willkommen in Russland

Wir beginnen das Spiel in einer Art Bootcamp der Soldatentruppe Atom. Diese zähen Krieger durchforsten das Ödland auf der Suche nach Vorkriegstechnologie. Unser Held absolviert seine Übungsaufgaben ohne Probleme – besonders an der Schießbude schlägt er sich hervorragend, weil wir ihn auf Wahrnehmung und Gewehre spezialisiert haben. Wir werden beauftragt, nach verschollenen Atom-Soldaten zu suchen, die nur kurz einen alten Schutzbunker erkunden sollten, aber niemals zurückkehrten. Wir schultern unsere Knarre, bekommen etwas Ausrüstung und Proviant mit und werden direkt in der nächsten Sequenz von fünf bösen Typen überfallen, die uns gnadenlos alles wegnehmen, was der Held bei sich trägt.

Wir verbringen die nächsten Spielstunden damit, übergroße mutierte Ratten, Ameisen und Spinnen mit Händen und Füßen zu bekämpfen. Das ist extrem zäh und frustrierend, weil unser Held trotz überdurchschnittlicher Stärke und Geschicklichkeit sowie 50 Punkten in »Martial Arts« nur gefühlt alle drei Wochen mal einen Treffer landet und dann so gut wie keinen Schaden verursacht. Die Ameisen sind ähnlich miese Kämpfer, und so ziehen sich die rundenbasierten Kämpfe quälend langsam viel zu sehr in die Länge. In einem Dorf werden wir damit beauftragt, eine Wasserpumpe zu reparieren, doch dazu fehlt uns die passende Fertigkeit. In einer Nebenmission pflücken wir für einen alten Mann ein paar Maiskolben, der uns zur Belohnung ein rostiges, altes Gewehr überlässt. Immerhin!

### Grenzenlose Weitsicht

Für den gammeligen, alten Schießprügel haben wir keine Munition, also tauschen wir das Teil gegen eine Schaufel, ein Messer und ein paar Lebensmittel – der Held hat nämlich Hunger. Darben wir zu lange, wirkt sich das negativ auf unsere Werte aus und führt schlimmstenfalls zum Tod. Gift und Strahlung haben dieselben Effekte. Im Spiel begegnen uns auch immer wieder Flaschen, die wir laut Beschreibung mit Wasser füllen können, doch das geht nirgends und durstig



Zu Spielbeginn werden uns sämtliche Gegenstände abgenommen. Das passiert noch öfter und ist ziemlich frustrierend.



Karate Tiger: Wir boxen eine mutierte Ratte ins Jenseits. Immerhin tragen wir dabei ein hübsches Blümchenkopftuch.

werden wir ohnehin nie. Na gut, dann kämpfen wir jetzt eben mit Spaten und Messer. Blöd nur, dass unser Held mit Ersterem überhaupt nicht trifft und dass die rostige Klinge seiner Stichwaffe beim ersten Angriff zu Bruch geht. Werden wir auf der Weltkarte in den immergleichen Zufallsbegegnungen von Banditen überfallen, hilft nur ein Laden des Spielstands, denn die Typen haben Knarren und wir haben gar nichts.

Als wir ein paar Spielstunden später den Bunker mit den verschollenen Soldaten erreichen, sind wir immer noch unbewaffnet, von zerbrochenen Glasflaschen und sofort zerbröselnden Klingen abgesehen. Der Bunker ist absolut riesig und prall gefüllt mit Gegnern. Überraschungsangriffe gibt es keine, weil es keinen Kriegsnebel oder ein limitierendes Sichtfeld des Helden gibt.

**Frust als Belohnung**

Als wir den Bunker endlich hinter uns lassen, warten draußen drei bewaffnete Typen, die all unsere Gegenstände und unser Geld fordern. Schon wieder. Widerrede führt zum Kampf, der in Sekundenschnelle endet. Rostige Bierdose gegen Gewehre, da hat Ahmet leider keine Chance. Das kann doch unmöglich so gewollt sein! Ein Blick ins Forum zum Spiel verrät uns, dass man die Typen einschüchtern oder bequatschen kann, damit man von ihnen verschont bleibt. Fürs Einschüchtern benötigt man maximale Stärke, zum Reden 100 Punkte in Redegewandtheit – zu diesem Zeitpunkt im Spiel haben wir all das noch nicht. Immerhin: Wenn man von dem Angriff weiß, kann man vorher seine beste Beute im Bunker verstecken. Das haben wir probiert, allerdings waren die Banditen in unserem Fall so sehr enttäuscht, dass wir keine Wertsachen bei uns trugen, dass sie uns trotzdem gekillt haben. So sehr wir uns über die (theoretisch) unterschiedlichen Lösungswege für diese Situation freuen, mussten wir uns am Ende also doch wieder ausrauben lassen und standen wieder nackt im russischen Ödland herum.

**Low Budget**

Im Spielverlauf schließen sich unserer Hauptfigur diverse KI-Mitstreiter an. Direkt kontrollieren können wir die Kameraden nicht, dafür rennen sie zuverlässig und ohne Plan in Gegnergruppen und schießen uns mit über 30 unterschiedlichen Waffen im Spiel regelmäßig in den Rücken. Im Kampf können wir Körperstellen wie Arme, Beine, den Kopf oder die Augen anvisieren. Der Gegner gibt dann zwar sowas wie »Aua, mein Auge!« von sich, der angeblich geblendete Schurke trifft aber immer noch so gut wie vorher. Hinter Objekten niederknien oder in Deckung gehen können wir auch nicht. Das rundenbasierte Kampfsystem ist weder spaßig, noch hat es Tiefgang.

Auch die Dialoge haben ihre Tücken. Gegenwärtig ist das Spiel nur in russischer und englischer Sprache spielbar, die Community werkelt an einer deutschen Übersetzung. Die englischen Texte sind voller Rechtschreib- und Grammatikfehler. Stellenweise sind sie ganz einfach bizarr – beispielsweise dann, wenn plötzlich Songtexte von Smash Mouth in einem Dialog vorkommen. Die Story ist ganz nett, braucht aber ewig, bis sie endlich mal in Fahrt kommt. Über ein Crafting-System können wir aus Schrott einfache Waffen zwar herstellen, aber nicht aufwerten oder modifizieren. Die Grafik ist allenfalls zweckmäßig, Hintergrundmusik geht gegen null. Die Liste lässt sich für jedes Spielelement fortführen – alles ist oberflächlich, ohne Tiefgang oder Feinschliff.

Das soll nicht heißen, dass Atom RPG ein schlechtes Spiel ist. Es ist aber auch beileibe kein Hit. Wer keine AAA-Qualität mit Weltklasse-Storytelling und wahnsinnig packenden Kämpfen erwartet, bekommt hier eine schwere, rund 30-stündige Hommage an Fallout. Zwar kommt sie nicht an ihr Vorbild heran, aber für die paar Rubel kann man als Genre-Fan einen Blick riskieren. ★



**Sascha Penzhorn**
@GameStar_de

Würde mir ein Spielleiter bei einer Tabletop-Partie am Ende eines Dungeons sämtliche Gegenstände abknöpfen – und das zum zweiten Mal in Folge –, nähme ich mit meinem nackten Gesäß auf dessen Gesicht Platz. Quälend lange kämpft man mit Händen und Füßen, weil erste Nahkampfwaffen vom bloßen Hinsehen zu Bruch gehen. Hat man später Mitstreiter und ein paar Schusswaffen, ballern einem die Kollegen pausenlos in den Rücken. Die Texte und Beschreibungen sind oft mies, gefühlte 90 Prozent der Dialoge mit NPCs vollkommen belanglos. Trotz aller Macken ist Atom RPG aber auch nicht furchtbar schlecht. Für läppische 15 Öcken gibt's hier gut 30 Stunden bockschweres Rollenspiel. Dass die Entwickler gerade mal 33.500 Dollar für die Entwicklung ihres Spiels hatten, merkt man allerdings überdeutlich. Mit so wenig Kohle überhaupt ein Spiel dieser Art zu entwickeln, das verdient Respekt.

## ATOM RPG

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core 2 Duo E6305 / Phenom 2 X3 710 | Core i5 3570K / AMD FX 6300 |
| Geforce GTX 260 / Radeon HD 5770 | Geforce GTX 660 / AMD R9 290X |
| 2 GB RAM, 6 GB Festplatte | 8 GB RAM, 6 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ schickes UI
− altbackene Grafik
− schwache Musik
− zahlreiche Schreibfehler
− keine Sprachausgabe

### SPIELDESIGN

+ komplexes Charaktersystem
+ mehrere Lösungswege für Quests
− kein taktischer Tiefgang
− strunzdoofe KI
− kein Sichtfeld oder Nebel des Krieges

### BALANCE

+ einstellbarer Schwierigkeitsgrad
+ Bootcamp-Tutorial
− Skill-Anforderungen oft viel zu hoch
− anfangs unschaffbare Zufallskämpfe
− Nahkampfwaffen gehen zu schnell kaputt

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ cooles Setting
+ (später) interessante Story
− Handlung kommt ewig nicht in Gang
− teils grotesk schlechte Texte
− zu viele völlig belanglose Dialoge

### UMFANG

+ über 30 Stunden Spielzeit
+ riesige erforschbare Areale
+ mehr als 30 Waffen
+ Crafting-System
+ fünf unterschiedliche KI-Mitstreiter

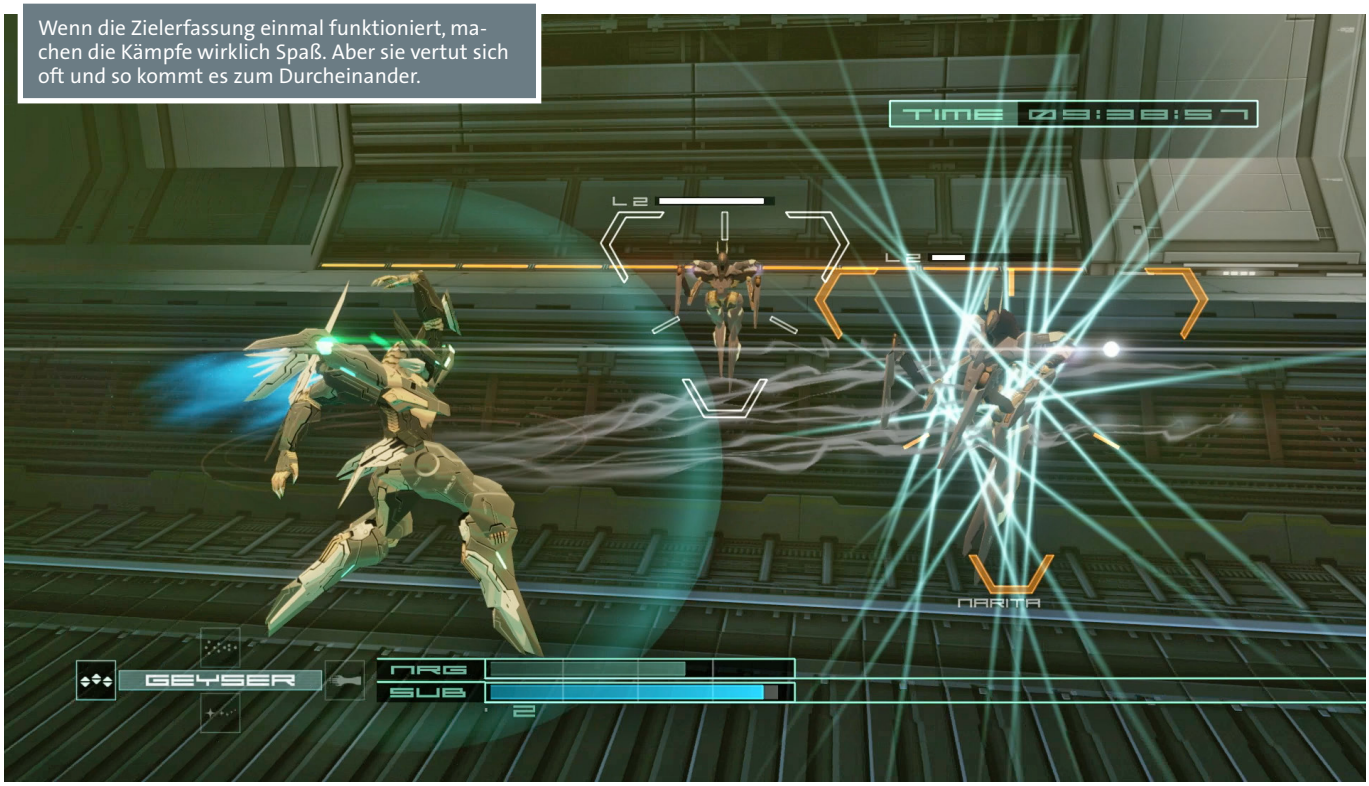
### FAZIT

**Bockschweres Rollenspiel in der postapokalyptischen Sowjetunion, das sich stark an Fallout orientiert, es qualitativ aber nie erreicht.**






Die Entwickler sind ein internationales Team aus Lettland, Polen, Russland und der Ukraine.




Wenn die Zielerfassung einmal funktioniert, machen die Kämpfe wirklich Spaß. Aber sie vertut sich oft und so kommt es zum Durcheinander.

## Zone of the Enders: The 2nd Runner – Mars

# KAMPFROBOTER MIT ZIELPROBLEMEN

Genre: **Action** Publisher: **Konami** Entwickler: **Cygames / Kojima Productions** Termin: **6.9.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Das Remaster eines 15 Jahre alten PlayStation-2-Spiels besticht mit einer stilsicheren Optik. Dabei stolpert es aber über eine schwierige Steuerung und ein paar technische Probleme auf dem PC.**

Von Michael Cherdchupan

Kampfroboter sind groß und schwer? Davon möchte Hideo Kojimas Interpretation des Mecha-Genres nichts wissen. Statt einer behäbigen Simulation im Stil eines Mechwarrior ist Zone of the Enders: 2nd Runner ein flotter Brawler. Athletische Metallgeschöpfe wirbeln hier flink durch die Luft. Eisenfäuste prallen aufeinander, Funken sprühen, Raketen und Explosionen ergeben ein hypnotisches Feuerwerk – nur spielen tut es sich längst nicht so gut, wie es aussieht. Und das, obwohl sich mit diesem PC-Remaster einiges zum Original verbessert hat.

### Zurück aus der Zukunft

Zone of the Enders: The 2nd Runner wurde erstmals im Jahre 2003 für die PlayStation 2 veröffentlicht und sorgte für offene Münder. Die Präsentation wirkte mit ihrer tollen SciFi-Ästhetik damals nicht weniger als sensationell. Flinke Mechas kannte man damals nur aus Werken wie Neon Genesis Evangelion. In die gleiche Kerbe schlägt die Anime-Serie Blue Comet SPT Layzner. Die ist im Westen weniger bekannt, aber von der ließ sich Kojima über weite Teile inspirieren: Es ist 2174 und wie in Blue Comet SPT Layzner geht es in Zone of the Enders: 2nd Runner um eine Menschenkolonie auf dem Mars, die sich die Freiheit von der Herrschaft durch die Erde wünscht. Die marsianische Rebellion trägt den Namen Bahram und fährt einiges an militärischem Geschütz auf. Da passt es gut, dass Minenarbeiter Dingo in einer Höhle zufällig über die mächtige Kampfmaschine Jehuty stolpert. Orbital Frame werden diese Maschinen im Spiel genannt, und der unerwartete Fund birgt unerwartete Gefahren.

Dingo will mit dem Konflikt eigentlich nichts zu tun haben, aber Bahram setzt alles daran, Jehuty zu fangen, um ihn für düstere Machenschaften einzusetzen. Ab hier wird es unnötig verwirrend, obwohl mit leicht verdaulichen Stereotypen um sich geworfen wird: Natürlich war Dingo früher ein Supersoldat. Hinzu kommt eine superduper Weltraumkanone, die gestoppt werden muss. Außerdem: Ein weiterer Orbital Frame namens Anubis mit superkrasser Kampf-KI, ein Superpsychopath, der Dingo umbringen will, eine frustrierte Superspionin und … es türmt sich weiter. Exposition folgt auf Exposition, bis man sich irgendwann nur noch am Kopf kratzt. Packend Geschichten zu erzählen geht anders. Da ist auch die amateurhaft gesprochene englische Sprachausgabe nicht besonders hilfreich, die viele Szenen unnötig ins Lächerliche zieht.

### Anubis lernt dazu

Eigentlich ist das aber ziemlich egal, denn jeder Dialog ist bloß eine Ausrede für schick inszenierte Actionsequenzen. Streng linear geht es von einem Level ins nächste. Keine offene Welt. Hier dominieren Kampfarenen mit ein paar leblosen Tunneln. Das Ziel ist: Schlag jeden Gegner zu Schrott, der sich in den Weg stellt. Die kommen gleich in ganzen Scharen und umzingeln Dingo gerne. Zur Auflockerung gibt es kleinere Aufgaben: Mal braucht eine Person Schutz, mal muss die Energiequelle einer Barriere zerstört werden. Spannender sind da schon die zahlrei-




Die Bosskämpfe zählen zu den stärkeren Szenen im Spiel. Hier hat Anubis einen Schutzschild, der nur mit Stromschlägen vom umliegenden Zaun durchbrochen werden kann.

chen Bosskämpfe gegen Anubis. Der gegnerische Mech wird mit jeder Begegnung schwerer zu besiegen. So legt sich Anubis einen Schutzschild zu, der nur mit Tricks zu umgehen ist. Anfangs kann Dingo ihn noch durchbrechen, indem er Metall darauf schleudert. Später müssen andere Taktiken her. Eine Arena ist zum Beispiel von einem Elektrozaun umgeben. Dingo muss den Frontalattacken von Anubis so ausweichen, dass sich der Orbital Frame im Zaun verfängt und für kurze Zeit verwundbar wird. Die Bosskämpfe sind schwer, aber zählen deshalb zu den Highlights des Spiels.

**Probleme mit der Zielerfassung**

Ausgerechnet die hohe Geschwindigkeit wird dem Actionspektakel aber zum Verhängnis. Die Steuerung verlässt sich zu sehr auf eine Zielerfassung, die nicht akkurat funktioniert. Oft werden viel zu weit entfernte Gegner als Erste anvisiert. Per Tastendruck lässt sich die Erfassung auf den automatisch ausgewählten nächsten Feind legen, aber da oft ein halbes Dutzend um Dingo herumschwirrt, ist das in der Hitze des Gefechts einfacher gesagt als getan. Die Kamera schwirrt dabei hektisch hin und her, sodass die Orientierung schnell verloren geht. Meistens ist das nicht so schlimm, denn der weite Raum der Kampfarenen ist auf diesen Tanz vorbereitet. Taktisches Vorgehen ist aber trotzdem kaum möglich, denn abgesehen von Bossgegnern geben Feinde keine auffälligen Hinweise auf ihre nächste Aktion. Bei anderen Brawlern wie etwa Bayonetta machen Gegner eine deutliche Ausholbewegung oder geben einen Laut von sich, bevor sie angreifen. So hat man die Chance zu reagieren, wenn auch nur für den Bruchteil einer Sekunde. In diesem Spiel aber ist vornehmlich reine Intuition gefragt. Oder Fernkampf, denn Dingos Orbital Frame kann auch aus der Distanz mit Schusswaffen agieren. Mit viel Übung gewinnen die schnellen Gefechte an Reiz, weil sie eine faszinierende Ästhetik haben. Aber man wird das Gefühl nie los, dass die Zielerfassung eher im Weg steht als zu helfen.

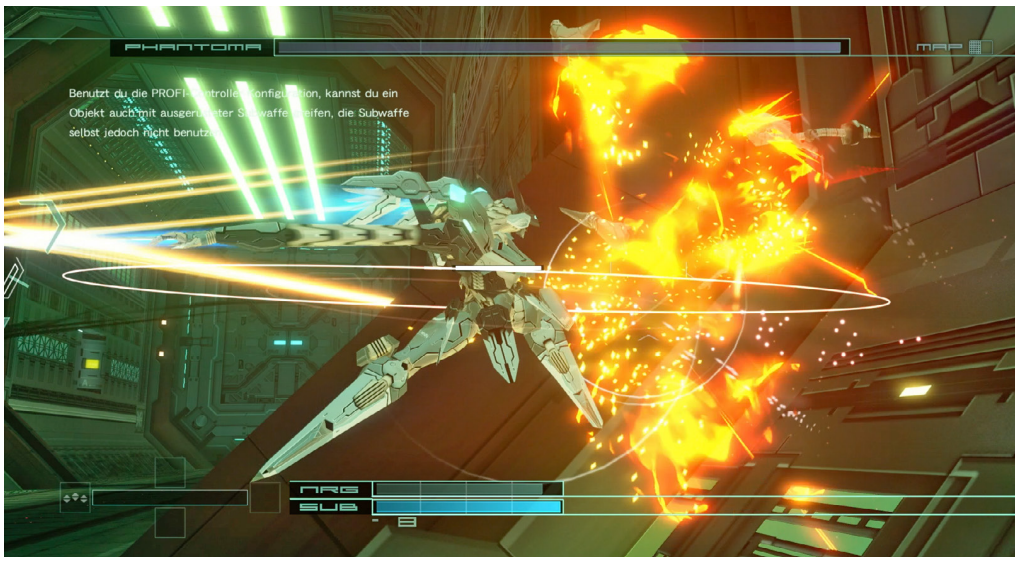
**Mitten im Orbital Frame**

Merkwürdigerweise funktioniert die Zielerfassung im VR-Modus besser. Der ist im Zuge des Remasters neu hinzugekommen und versetzt Spieler in das Cockpit des Orbital Frames. Die Gegner halten sich eine Spur zurück und greifen nicht mehr so oft von

## Ergänzungen zum Remaster

Das Spiel läuft jetzt in 4K mit 60 fps und Surround-Sound. Neu sind außerdem:

- VR-Modus: Die komplette Kampagne lässt sich nun in der Virtual Reality spielen. In Cutscenes springt das Bild aber in eine 2D-Ansicht zurück.
- zweite Steuerungsoption, die den sofortigen Wechsel von Waffen über die Schultertasten des Gamepads ermöglicht. Das geht schneller als der Sprung ins Menü.
- neuer, sehr leichter Schwierigkeitsgrad, um es Neueinsteigern besonders zugänglich zu machen.
- 3D-Hangar: Ab einem bestimmten Punkt im Spiel lässt sich ein Hangar mit Jehuty in VR erforschen.
- 3D-Model-Viewer: eine Galerie, um die 3D-Modelle zu begutachten.




Und zack! Da hat es mit dem Laserschwert den Raptor zerteilt. Bei einzelnen Gegnern geht das Spiel oft in diese Seitenansicht, das dient der Übersicht.



Mit The Fist of Mars erschien 2001 auf dem Gameboy Advance ein taktisches RPG als Ableger.



**Michael Cherdchupan**
@the_whispering

Eine Sache ist sicher: Zone of the Enders 2nd Runner sticht hervor. Seit der Erstveröffentlichung im Jahre 2003 sind zwar viele Spiele mit Mechas erschienen, aber keines davon hat einen solch ultraschnellen Nahkampf. Das unheimliche und gleichzeitig grazile Design der Maschinen gefällt mir auch heute noch gut. Kein Wunder, denn die wurden von Yoji Shinkawa erdacht. Der hat bei der Metal-Gear-Solid-Reihe die meisten Geräte entworfen und arbeitet aktuell auch bei Death Stranding mit. Wenn das Mecha-Gekloppe also eines ist, dann auf jeden Fall stylisch!

Was mich bei der Urfassung auf der PlayStation 2 noch umgehauen hat, funktioniert für mich heute aber nicht mehr so gut. Das Spiel möchte pfeilschnelle Kämpfe im vollständig dreidimensionalen Raum verwirklichen, aber findet dafür keine optimale Lösung. In den letzten 15 Jahren haben Konkurrenten im Character-Action-Genre aber vorgemacht, wie man trotz visuellem Irrsinn die Kontrolle behalten kann. Nun gut, Bayonetta, Dante und Kollegen stehen (manchmal) mit beiden Füßen auf dem Boden. Das Gesetz der Schwerkraft gilt für die flinken Mechas nur bedingt, aber trotzdem sind Kamera und Zielerfassung einfach zu unpräzise. Die Nostalgie-Brille einmal zur Seite gelegt muss ich zugeben: Besonders gut gealtert ist das Kampfroboter-Gekloppe nicht.




Zweikampf vor Sonnenuntergang? Keine Frage: Dieses Spiel hat jede Menge Stil!

hinten an. Blitzschnell bleibt das Geschehen trotzdem, was einen starken Magen voraussetzt. Die Animationen sind nicht auf die Sicht aus der Ego-Perspektive ausgelegt und wirken zu hektisch, doch davon abgesehen ist der VR-Modus ein tolles Erlebnis. Gegner wirken größer und bedrohlicher. Diese mit deftigen Hieben in ihre metallenen Einzelteile zu zerlegen, begleitet von Feuer und Rauch – irre gut. Viele Gelegenheiten in VR in einen Mech zu steigen gibt es noch nicht. Zwischensequenzen werden aber auch im VR-Modus nur in 2D dargestellt.

Cygames hat mit dem Remaster auf den ersten Blick gute Arbeit geleistet. Die Assets sind auf 4K optimiert und das Spiel läuft nun mit stabilen 60 fps. Das ist ein Fortschritt zu den vorherigen Fassungen, die oft mit Einbrüchen zu kämpfen hatten. Beim PC-Port haben wir trotzdem zu meckern: Ein Gamepad ist dringend empfehlenswert, weil die Steuerung per Maus und Tastatur ziemlich umständlich ist. Frei konfigurieren lässt sie sich auch nicht. Weiterhin bereitet der PC-Port einigen Spielern zusätzliche Probleme. In den Nutzerreviews auf Steam klagen einige über Aussetzer beim Sound, während bei anderen das Spiel auf 120-Hhz-Monitoren nicht in der korrekten Geschwindigkeit läuft. In unserem Test konnten wir keine dieser Fehler feststellen, aber das kann sich eben von PC zu PC ändern.

Wir raten daher, vorher die Demo zu testen. Oder sich das Spiel bei Problemen innerhalb des Zwei-Stunden-Fensters erstatten zu lassen. Das ist leider auch schon fast die Hälfte der Spielzeit. Nach der etwa fünf Stunden langen Kampagne bleiben bloß noch versteckte Herausforderungen. Das ist für ein lineares Actionspiel schon in Ordnung, stößt aber sauer auf, weil man gut ein Drittel der Zeit davon (schlecht vertonte) Zwischensequenzen anschaut – ganz typisch für Produktionen von Kojima. ★




Bei Schwärmen von Gegnern hält man die Zielerfassung gedrückt, um mehrere Angreifer zu markieren. Der darauf folgende Schuss attackiert dann alle gleichzeitig.

## ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER – MARS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i3-6100 / Phenom II X4 980 | Core i5-7600K / Ryzen 5 2400G |
| Geforce GTX 680 / Radeon R9 380 | Geforce GTX 1050 Ti / Radeon R9 380X |
| 4 GB RAM, 15 GB Festplatte | 8 GB RAM, 15 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

+ großartiges Mecha-Design
+ sauberes Remaster (4K, 60 fps)
+ effektvoll inszenierte Kämpfe
− schlechte Landschaftstexturen
− schlechte englische Sprachausgabe

### SPIELDESIGN

+ elegante Kämpfe
+ gelungene Bosskämpfe
+ reizvoller VR-Modus
− unzuverlässige Zielerfassung
− hakelige Kamera

### BALANCE

+ fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade
+ ausführliche Tutorials
+ steile, aber nachvollziehbare Lernkurve
− Gegneraktionen nicht immer gut lesbar
− PC-Steuerung nicht konfigurierbar

### ATMOSPHÄRE / STORY

+ toll eingefangener Anime-Flair
+ fremdartiges Design der Maschinen
− unnötig konfuse Geschichte
− teils sehr leblose Umgebungen
− oberflächliche Stereotypen-Charaktere

### UMFANG

+ Bonus-Galerie (u.a. mit Illustrationen)
+ einige witzige Easter Eggs
+ Remaster-Extras (VR-Modus, neue Steuerung)
− nur fünf Stunden lange Kampagne
− 30 Prozent der Spielzeit sind Cutscenes

### ABWERTUNG

Grundlegend gelungen, aber auf einigen PCs gibt es Soundprobleme. Der setzt aus oder ist zu leise abgemischt. Darüber hinaus kann es zu Problemen mit 120-Hz-Monitoren kommen.

71

-3

### FAZIT

**Pfeilschnelles Mecha-Actionspiel mit toller Ästhetik, aber Problemen bei der Steuerung und seiner Story.**

68




Alle Episoden haben sonderbare und interessante Charaktere zu bieten. Der Grafikstil macht sie nur noch rätselhafter.

# SIEBEN LEBEN, UNENDLICHE DEUTUNGEN

Genre: **Action** Publisher: **NIS America** Entwickler: **Grasshopper Manufacture / Engine Software** Termin: **15.11.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Wenn Kafka ein Spiel gemacht hätte, wäre wohl Killer7 dabei herausgekommen. Wir können das eigenwillige Kunstwerk nun auch auf dem PC spielen. Aber macht das auch Spaß?** Von Michael Cherdchupan

Killer7 fühlt sich anders an. Es sträubt sich gegen jede Konvention. Bruchstückhafte, kryptische Bilder, die sich klassischen Dramentheorien entziehen. Elemente aus dem typischen Railshooter, Adventure und Survival-Horror, die zunächst nicht zusammenpassen wollen. Und eine extrem reduzierte Optik, die trotzdem Akzente setzt.

Killer7 lässt sich nicht in eine Schublade stecken. Das gilt auch für seinen Schöpfer: Gōichi Suda, auch bekannt unter seinem Künstlernamen Suda51, entwickelt mit seinem Studio Grashopper Manufacture seit jeher sonderbare Spiele. Manche sind bunt, manche sind düster, aber immer haben sie zwei Leitthemen: Individualität und Tod. Das passt, denn bevor Suda Spieleentwickler wurde, gab er seinen Job in der Leichenhalle auf und suchte einen neuen Lebenssinn. Das spiegelt sich in Killer7 wieder, das gute 14 Jahre nach seiner Erstveröffentlichung auf dem Game Cube noch heute Gegenstand von analytischen Video-Essays ist. Die technisch erweiterte Veröffentlichung auf dem



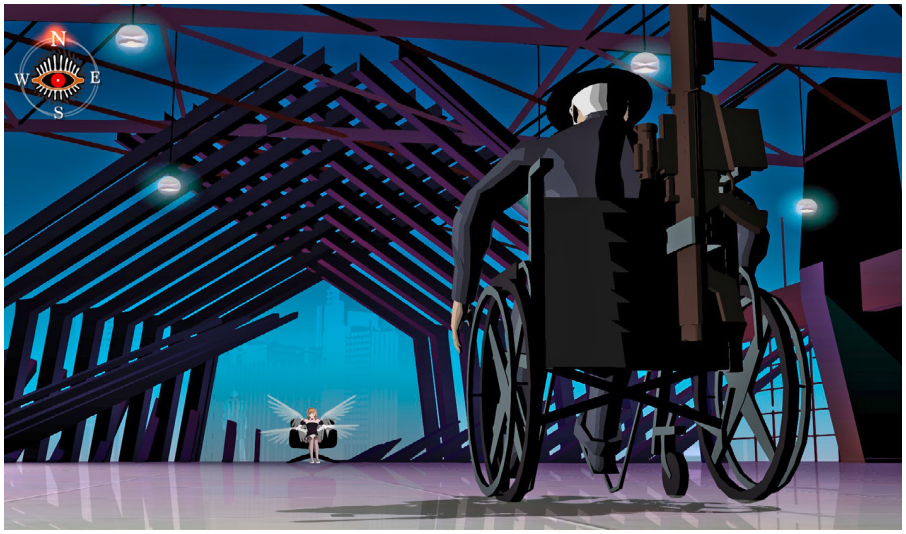

Beim Kampf gegen die Heavenly Smiles geht es sehr blutig zu. Richtig gruselig sind dabei die Lacher und Schreie der seltsamen Kreaturen.



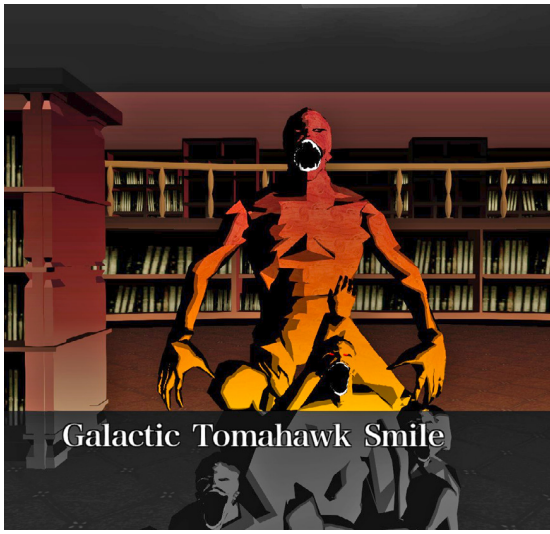

Killer7 spielt nicht nur ausschließlich in Innenräumen, sondern auch unter freiem Himmel.



Killer7 gehört zu den sogenannten »Capcom 5«: fünf ursprünglich für Nintendos Game Cube exklusive Titel.




Die surrealen Bilder von Killer7 sind beeindruckend. Sie entstehen unter anderem auch durch die Kameraperspektiven und die oft sehr sonderbare Levelarchitektur.




Die Gegner sehen sehr gruselig aus, können aber auch sehr witzige Namen haben.

PC ist also eine neue Chance, um eines der künstlerisch anspruchsvollsten, aber auch merkwürdigsten Spiele zu erleben.

**Seltsame Protagonisten**

Aber worum geht es? Wir sind ein alter Mann namens Harman Smith, ein inzwischen auf den Rollstuhl angewiesener Auftragsmörder. Harman soll die Heavenly Smiles aufhalten, makabere Kreaturen mit verzerrten Fratzen, die sich auf ihre Feinde stürzen und explodieren. Werden diese Wesen nicht aufgehalten, droht schlicht und ergreifend das Ende Japans. Harman mag zwar an den Rollstuhl gefesselt sein, allerdings trägt er weitere sechs Persönlichkeiten in sich.

Übernimmt eine dieser Persönlichkeiten die Kontrolle, verändert sich nicht nur der Geist Harmans, sondern auch sein Körper. Jedes dieser Alter Egos hat eine besondere Fähigkeit. Coyote Smith zum Beispiel ist ein Dieb und kann Schlösser öffnen. Kevin Smith benutzt seine Messer zum lautlosen Töten und kann sich sogar unsichtbar machen. Ein Mann fürs Grobe ist Mask De Smith, der nicht nur eine Wrestling-Maske trägt, sondern auch gleich zwei Granatenwerfer mitbringt. Sehr bizarr wirkt Kaede Smith. Die junge Frau findet versteckte Gegenstände und Passagen, muss diese aber zuvor mit ihrem Blut besudeln. Dazu schneidet sie sich ins Handgelenk.

Klingt krass? Das war erst der Anfang! Mit jeder Minute wird Killer7 sonderbarer, geht an Grenzen und löst eine eigenartige Mischung an Gefühlen aus. Männer erschießen sich wegen eines Streits bei einer Partie Mahjong, abgetrennte Köpfe sprechen in kryptischen Sätzen, oder eine Sentai-Gruppe im besten Power-Rangers-Look taucht plötzlich auf. Wer schon einmal einen Film von David Lynch gesehen hat, hat eine ungefähre Ahnung, wohin die Reise geht. Das bedeutet aber auch: Das ist nicht jedermanns Sache. Man muss offen für Konzepte wie unsichere Erzähler und Autoren wie Kafka sein, damit Killer7 zünden kann.

**Die Fratzen des Bösen**

Auf den ersten Blick sieht Killer7 aus wie ein schnelles Actionspiel. Die Kamera läuft auf festen Bahnen, aber meistens ist der Charakter aus einer Verfolgerperspektive zu sehen. Man kann trotzdem in einen Zielmodus in Ego-Sicht wechseln und auf die Monster schießen. Diese zerplatzen in spektakulären Bluteffekten. Nicht grundlos: Das Blut wird aufgesammelt und zur Erweiterung der Spezialfähigkeiten verwendet – wie in einem Rollenspiel. Auch wenn die Luft in manchen Szenen sehr bleihaltig ist, täuscht der Eindruck: Tatsächlich geht es ziemlich taktisch zu, es ist Vorsicht geboten. Die Heavenly Smiles sind unsichtbar und nur durch ihr irres Kichern zu orten. Erst im Zielmodus werden ihre Schemen erkennbar.

Die Selbstmord-Monster gibt es in den verschiedensten Varianten: schnell, robust, an der Decke hängend oder sogar als Kugel rollend. Manchmal sind ihre Schwachpunkte auf den ersten Blick als helle Punkte auf ihrem Körper ersichtlich. In anderen Fällen müssen sie erst eine besondere Haltung einnehmen. Eine Sorte rotiert zum Beispiel im Kreis, sobald man ihr mehrmals auf den Arm schießt. Erst dann kann man den tödlichen Punkt auf ihrem Rücken anvisieren. Da unsere Killer im Zielmodus nicht laufen können, entsteht ein gewisser Zeitdruck. Einmal von den Kreaturen umzingelt, ist schnelles Hantieren mit den Fähigkeiten gefragt. Fatal wird das Nachladen. Kaede hat etwa eine Pistole mit Zielfernrohr und kann sich Heavenly Smiles so auf Distanz halten. Aber wehe, einer davon ist zu schnell und sie braucht zu lange, um nachzuladen.

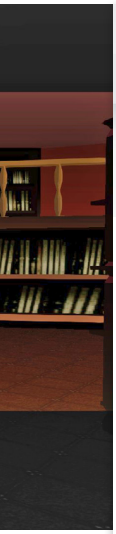



Trotz Schusswaffen und Ballerszenen spielt sich Killer7 eher wie ein Adventure. Räume wie diese wollen genau erforscht werden, Rätsel müssen gelöst werden.

**Kuriose Genre-Mischung**

Zwischen diesen Actionszenen spielt sich Killer7 eher wie ein Adventure. Die Charaktere bewegen sich auf vorgegebenen Pfaden und die Kamerawinkel sind fest vorgegeben. An Wegpunkten entscheidet man, welche Richtung man einschlagen möchte. Das ähnelt älteren Adventures wie z.B. Myst. Allerdings geht es nicht immer nur vorwärts, sondern auch zurück. Das ist nötig, um solche Aufgaben zu lösen, die Rätsel und Gespräche mit Personen beinhalten. Beides ist gleichermaßen obskur, wobei die Puzzles an frühere Survival-Horror-Spiele wie Resident Evil erinnern. Sprich: Oft müssen Gegenstände in die richtige Reihenfolge gelegt werden, damit Schlösser sich öffnen. Zum

 Die anderen Capcom 5 waren: P.N.03, Viewtiful Joe, Dead Phoenix (gecancelt) und Resident Evil 4. 





**Michael Cherdchupan**
@the_whispering

Suda ist ein großer Bewunderer von Kafka. Daher bin ich nicht überrascht, dass sich Killer7 so kafkaesk anfühlt. Es lässt sich in verschiedene Richtungen interpretieren. Als Lebensweisheit, als politisches Statement, als Kommentar auf die Popkultur – die Lesarten sind vielseitig, und daraus zieht das Spiel viel von seinem Reiz. Das ist allerdings auch recht sperrig und sicherlich auch ein Stück weit prätentiös, aber es verkommt nie zum Selbstzweck. Da trotz all der (gewollten) Verwirrung das Spielprinzip zugänglich ist, lasse ich mich gerne in diesen surrealistischen Wahnsinn entführen. Auch für einen zweiten Durchlauf, denn wenn man das Spiel einmal durchgespielt hat, schaltet sich ein besonders schwerer Modus mit einer achten Persona frei. Versierten Actionspielern empfehle ich, gleich auf schwer (deadly) anzufangen. Die Schwachpunkte der Heavenly Smiles sind dann nicht sofort offensichtlich und die ausgehende Bedrohung von ihnen verstärkt den Horroreffekt.




Rätsel sind Teil des Spiels. Hier müssen Kerzen in der richtigen Reihenfolge angezündet werden.

Beispiel kleine Miniaturpferde. Hinweise gibt's in dem Fall durch eine Tafel mit Ergebnissen eines Pferdewettrennens. Die Rätsel hätten ruhig schwerer sein dürfen, lockern das Geschehen aber angenehm auf.

So weit, so klassisch. Die Erkundung der Umgebung macht Spaß, weil hinter jeder Ecke eine neue kleine Überraschung auf uns wartet. Seien es gut platzierte Feinde, einer der vielen sonderbar gestalteten Orte oder einfach nur ein kleiner Story-Hinweis: Es gibt immer etwas zu entdecken. Die Mischung der Spielelemente mag zunächst ungewöhnlich sein, aber an diese Struktur gewöhnt man sich schnell. Das ist auch gut so, denn abseits von seiner Mechanik hält sich das Spiel an keine Regeln. Sieben Episoden gibt es, und sie alle scheinen zunächst völlig voneinander losgelöst zu sein. Etablierte Charaktere haben plötzlich neue Rollen, animierte Zwischensequenzen wechseln ihren Grafikstil, und auch die Atmosphäre der Orte ändert sich völlig. Mal gibt es enge, düstere Gänge in Regierungsgebäuden oder Schulen. Ihnen gegenüber stehen Abschnitte unter freiem Himmel im prallen Sonnenschein, wie etwa in der Dominikanischen Republik. Allgegenwärtig ist aber das Gefühl in einer fremdartigen Welt unterwegs zu sein, die man nie vollständig versteht. Aus dieser fieberhaften, surrealen Atmosphäre zieht Killer7 viel von seinem Reiz.

**Gelungener PC-Port**

Die fremdartige Welt kommt im PC-Port besonders gut rüber. Die reduzierte Cel-Shading-Optik sieht in der höheren Auflösung und mit Breitbild besser aus denn je. Die auf damaligen Konsolen noch spürbaren Ladezeiten fallen fast gänzlich weg. Das gilt vor allem beim Wechsel der Persönlichkeiten, was nun über die Zahlentasten möglich ist. Früher mussten wir mühselig im Menü rumwurschteln. Generell funktioniert das Spiel mit Maus und Tastatur weitaus besser als mit dem Controller – auch wenn man sich an die eingeschränkte Fortbewegungsart mit den festen Routen erst einmal gewöhnen muss. Bloß das Speichersystem dürfte für viele PC-Spieler ein Dorn im Auge sein. Der Fortschritt lässt sich nur in bestimmten Räumen bei Harmans Pflegerin festhalten – und das auch nur, wenn sie gerade Lust dazu hat. Trägt sie Freizeitkleidung, verweigert sie nämlich das Speichern. Tja, bei Killer7 weiß man eben nie, was einen erwartet. ★




Yup, dieses Bild trifft es ziemlich gut. Ausgerechnet ein abgetrennter Kopf weist darauf hin, dass wir viel in der Geschichte selbst interpretieren sollen.

## KILLER7

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Core i3-6100 / Phenom II X4 980Core | Core i5-7600K / Ryzen 5 2400G |
| Geforce GTX 680 / Radeon R9 380 | Geforce GTX 1050 Ti / Radeon R9 380X |
| 4 GB RAM, 3 GB Festplatte | 4 GB RAM, 3 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

+ zeitloses, einzigartiges Artdesign + stylische Menüs + unheimliche, albtraumhafte Soundeffekte + experimentelle, passende Musik − Zwischensequenzen sehr niedrig aufgelöst

### SPIELDESIGN

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

+ interessante Genre-Mischung + taktische Kämpfe + sieben verschiedene Charaktere + spannendes Erforschen der Umgebung + Rätsel lockern Geschehen auf

### BALANCE

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

+ bessere Steuerung mit Maus und Tastatur + drei Schwierigkeitsgrade + Aufgaben sind immer ersichtlich − Gameplay-Einstieg erst einmal verwirrend − Rätsel etwas zu einfach

### ATMOSPHÄRE / STORY

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

+ geheimnisvolle Charaktere + unheimliche, unwirkliche Atmosphäre + absurder, sehr bizarrer Humor + kryptische, provokante Handlung + jede Szene ist durchdacht

### UMFANG

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

+ freischaltbarer schwerer Schwierigkeitsgrad + witziges Bonusspiel nach Ende + sieben sehr unterschiedliche Episoden + Wiederspielwert durch Story + versteckter achter Spielcharakter

### FAZIT

**Surreales Action-Adventure, das eher Kunstwerk als Spiel ist. Der PC-Port ist nicht gealtert.**



# GameStar PCs & NOTEBOOKs



## ONE GAMING GAMESTAR-PC
# CHAMPIONSHIP EDITION

**PROZESSOR** Intel Core i7 8700K (6x 3,7 GHz)

**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

**MAINBOARD** ASUS TUF Z370 Plus Gaming II

**KÜHLER** BeQuiet! Pure Rock

**GEHÄUSE** Chieftec Scorpion 2 RGB

**NETZTEIL** BeQuiet! System Power B9 600 Watt

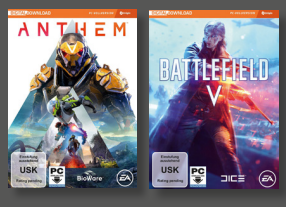
**nur 1899,–**

Gutschein + GAMESPLANET 10 Euro ab 35€ Mindestumsatz *




## BLOCKBUSTER OHNE ENDE**

Wer einen GameStar-PC mit Core i7 und GeForce RTX kauft, bekommt bis zu vier Spiele dazu: Bei RTX 2060 und 2070 gibt es Anthem oder Battlefield, bei 2080 und 2080 Ti beide. Forza Horizon 4 und Black Ops 4 sind in jedem Fall dabei!










### GameStar PC XL

- AMD Ryzen 5 2600X (6x 3,6 GHz)
- ASUS Radeon RX 580 8 GB
- 16 GB DDR4-3000 RAM
- 250 GB SSD WD Blue
- 1.000 GB HDD WD Blue

**nur 1199,–**




### GameStar PC ULTRA

- Intel Core i5 9600K (6x 3,7 GHz) NEU
- ASUS GeForce RTX 2060 6 GB NEU
- 16 GB DDR4-2400 RAM
- 500 GB SSD WD Blue
- 2.000 GB HDD WD Blue

**nur 1799,–**




### GameStar PC TITAN X

- Intel Core i7 9700K (8x 3,6 GHz) NEU
- 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 2999,–**




### GameStar PC TITAN Z

- Intel Core i9 9900K (8x 3,6 GHz) NEU
- 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 3499,–**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Angaben Stand 08.01.2019. Änderungen vorbehalten. Angebote nur solange der Vorrat reicht. *Gamesplanet-Rabattgutschein nur gültig bei Gamesplanet Deutschland ab 35 Euro Mindestumsatz. **Spielevollversionen als digitale Codes. Jeweils Online-Benutzerkonto erforderlich.

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

Konfiguriert von den Hardware-Experten von GameStar

## ONE GAMING GAMESTAR-PC

# ULTRA XTREME

**Die neuen Intel-CPUs sind da! Natürlich haben wir auch unseren fast schon übertrieben schnellen ONE GameStar-PC Ultra Xtreme direkt mit dem neuen Achtkerner Core i7 9700K aufgerüstet!**




Gutschein
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35€ Mindestumsatz

nur **2599,-**

PROZESSOR Intel Core i7 9700K (8x 3,6 GHz) NEU
MAINBOARD ASUS TUF Z370 Plus Gaming II NEU

GRAFIKKARTE ASUS ROG GeForce RTX 2080 8 GB OC
ARBEITSSPEICHER 16 GB Crucial DDR4-2400

SSD 500 GB WD Blue
FESTPLATTE 2.000 GB WD Blue
KÜHLER BeQuiet! Pure Rock

NETZTEIL BeQuiet! System Power B9 600 Watt
GEHÄUSE BeQuiet! Silent Base 801 NEU

intel CORE i7 9th Gen
Home Windows 10 Microsoft
NVIDIA GEFORCE RTX
POWERED BY ASUS

# www.gamestarpc.de



Action statt Rollenspiel, beginnt mit Anthem eine neue Zeit für Bioware?

## Welten erschaffen

# WIE SICH BIOWARE NEU ERFINDET

**Neuer Weg oder der Anfang vom Ende? Mit Anthem schlägt Bioware eine neue Richtung ein, die Langzeit-Fans und Singleplayer-Liebhaber verunsichert. Aber hat Bioware wirklich seine Wurzeln vergessen? Wir haben das Studio besucht und sind der Frage auf den Grund gegangen.** Von Rae Grimm

Eigentlich lernt man ja in der Journalismusausbildung, Interviews mit Wohlfühlfragen einzuleiten, bevor es an die harten Themen geht. Wir haben geschwänzt und lassen beim Studiobesuch bei Bioware in Austin gleich mal die Katze aus dem Sack: »Wie groß ist das Risiko, dass Bioware mit Anthem eingeht?«

Es ist offensichtlich nicht das erste Mal, dass einem Vertreter des Studios diese Frage gestellt wird. Und es ist sicherlich auch nicht das letzte Mal, selbst wenn die Veröffentlichung des Action-Rollenspiels kurz bevorsteht. Beides ist Chad Robertson, Head of Live Service bei Bioware, deutlich anzusehen, als er tief Luft holt, um diese erste Frage zu beantworten.

»Ich glaube nicht, dass sich das Risiko von Anthem unterscheidet von dem, das jeder andere Entwickler mit einem Spiel dieser Größe eingeht«, beginnt er. Statt als Risiko sieht Chad Robertson Anthem als Chance. Es als Risiko zu bezeichnen würde seiner Meinung nach implizieren, dass es schlimm wäre, wenn das Spiel nicht genau so wird, wie wir es gerne hätten.

Damit geht er indirekt auf die Sorgen ein, die viele Langzeit-Fans von Bioware plagen, wenn sie an das neueste Projekt der in den Köpfen als klassisches Singleplayer-Studio verankerten Rollenspiel-Schmiede denken. Die Tatsache, dass Bioware sich mit ihrem aktuellen Blockbuster so offensichtlich von den eigenen Wurzeln abzuwenden scheint, sorgt für Unruhe. Für Sorgen, dass es das Ende für Singleplayer-Epen bedeuten könnte, die RPG-Fans mit dem Studio verbinden, und die in einer Zeit von Live-Service-Spielen in Vergessenheit zu geraten scheinen.

Diese Sorgen dürften auch ein Grund gewesen sein, warum Bioware während der Game Awards 2018 einen kleinen Teaser für das noch namenlose Dragon Age 4 veröffentlichte: Er ist eine Erinnerung und eine Versicherung, dass das Studio seine Singleplayer-Giganten eben nicht vergessen hat. Und dass es ein Leben nach und auch während Anthem geben wird.

### Biowares stille Multiplayer-Vergangenheit

Obwohl Bioware hauptsächlich für Rollenspiele wie Mass Effect, Dragon Age, Baldur's Gate und Knights of the Old Republic bekannt ist, wäre es ein Irrglaube, dass das Studio nur im Bereich der Singleplayer-Titel Erfahrung hat.

Die RPG-Experten aus Kanada fischen nicht zum ersten Mal in Multiplayer-Gewässern. Im Gegenteil, sie blicken sogar auf eine solide Basis an Mehrspieler-Titeln zurück, bei der Anthem nur der nächste logische Schritt zu sein scheint. Schon Baldur's Gate und Neverwinter Nights hatten entsprechende Modi, bevor Bioware eine Multiplayer-Pause einlegte, die von Knights of the Old Republic bis zu Dragon Age 2 reichte.

Mit der Veröffentlichung des MMOs Star Wars: The Old Republic für den PC im Jahr 2011 machte das Studio den ersten großen Schritt in Richtung reiner Online-Titel und spendierte allen seitdem veröffentlichten Spielen einen Mehrspieler-Modus. Der Fokus lag dabei seit jeher allerdings nicht auf PvP, sondern auf Koop-Erfahrungen, in denen wir gemeinsam mit Freunden gegen KI-Gegner in den Kampf ziehen.



Der Multiplayer-Modus von Mass Effect 3 bildete dabei die Vorlage, auf der folgende Rollenspiele wie Dragon Age: Inquisition oder Mass Effect: Andromeda aufbauten. Ein genauerer Blick lässt sogar vermuten, dass Bioware hier erstmals eine Art Light-Version des für Anthem angedachten Games-as-a-Service-Konzepts austestete: Im ersten Jahr nach der Veröf-

 Eine der renommiertesten Adressen in Deutschland für eine Journalistenausbildung ist die Henri-Nannen-Schule. 



Der Multiplayer-Modus von Mass Effect 3 diente als Vorlage für alle folgenden Multiplayer-Parts der Bioware-Titel.

fentlichung von Mass Effect 3 wurde der Multiplayer-Modus des Spiels regelmäßig mit kostenlosen Updates versorgt und immer weiter ausgebaut. Dazu gehörten sowohl zusätzliche Karten, Feinde und Charakterklassen als auch regelmäßige Ingame-Events, die Spieler obendrein mit Belohnungen in Form von mehr Erfahrungspunkten und kostenlosen Lootboxen lockten.

**Zehn Jahre Anthem**

Während die aktive Unterstützung des Multiplayer-Modus von Mass Effect 3 allerdings auf ein Jahr beschränkt war, gibt es für Anthem ambitionierte und vor allem dauerhafte Pläne. Ex-EA-Vice-President Patrick Söderlund nannte den Shared-World-Titel in der Xbox Daily Show während der E3 2017 den »Start einer vielleicht zehnjährigen Reise« – ein Statement, das bereits Bungie in ähnlicher Form über das oft als Vergleich herangezogene (wenn auch spielerisch etwas andere) Destiny äußerte.

Die Basis für die Langlebigkeit von Anthem ist der Live-Service, der mit dem Launch im Februar starten wird. Wie dieser aussehen soll, dazu hält sich Bioware im Detail noch bedeckt. Während es zwar bereits Pläne zu weiteren Javelins, Missionen, Story-Elementen & Co. gibt und auch mit diversen PvP-Konzepten wie Javelin-Wettrennen geliebäugelt wird, soll vor allem eines im Zentrum der Pläne stehen: die Wünsche der Spieler.

»Wir hoffen verzweifelt, dass die Fans so viel Spaß [an Anthem] finden, wie wir ihn beim Erschaffen [des Spiels] haben. Wir hoffen, dass wir es mit der Zeit immer besser machen. Es besteht die Chance, dass sie es nicht so genießen, wie wir es uns vorstellen, aber unsere Verpflichtung ist es dann, es über die Zeit zu verändern. Etwas daraus zu machen, was wir uns vorgestellt haben, aber auch etwas, was die Fans erleben wollen.«

Egal mit wem wir während unserem Besuch im Bioware-Studio in Austin reden, das Gespräch kommt immer wieder auf das Feedback der Spieler zurück und wie es Anthem nach dem Launch formen soll. Der Wunsch, ein Spiel zu schaffen, an dem sowohl die Core-Community als auch neue Spieler langfristig Spaß haben, wird ebenso deutlich wie die Sorge, dass es nicht dazu kommen könnte und Anthem scheitert.

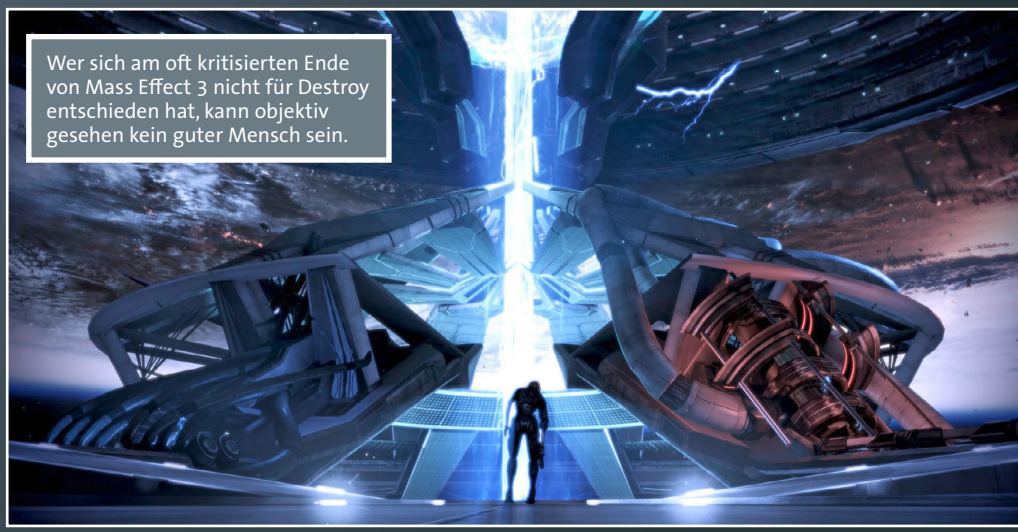
**Enttäuschte Erwartungen**

Die Erfahrung, etwas zu erschaffen, das hinter den Erwartungen der Fans zurückbleibt, musste Bioware in den letzten Jahren häufiger machen. Seit der übereilt wirkenden Veröffentlichung von Dragon Age 2 nur eineinhalb Jahre nach dem Fan- und Kritiker-Liebling Dragon Age: Origins gab es keinen Bioware-Release mehr, der ohne Probleme daherkam.

Sei es das umstrittene Ende von Mass Effect 3, die oft kritisierte offene Spielwelt von Dragon Age: Inquisition mit ihren endlos scheinenden Beschäftigungstherapie-Missionen oder das von technischen und inhaltlichen Problemen geplagte Mass Effect: Andromeda, dessen DLC-Pläne und Support bereits wenige Wochen nach Release eingestellt wurden – die letzten Veröffentlichungen des Studios machten vor allem durch Negativ-Schlagzeilen und Fan-Kritik auf sich aufmerksam. »Wenn man etwas erschafft, das nicht ganz ins Schwarze trifft, dann ist das



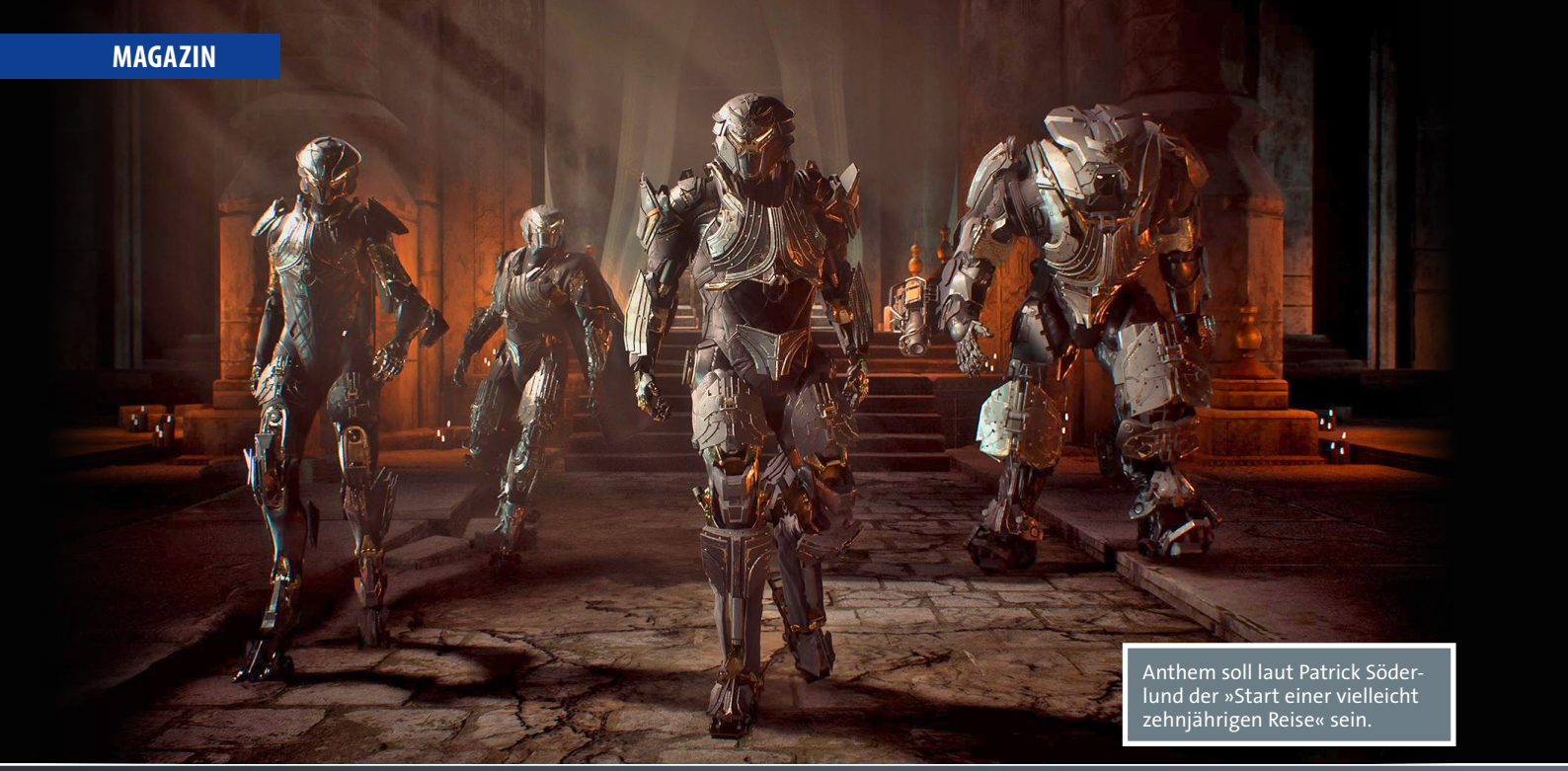
Chad Robertson weiß: »Nicht jeder wird alles lieben, was du tust.«



Wer sich am oft kritisierten Ende von Mass Effect 3 nicht für Destroy entschieden hat, kann objektiv gesehen kein guter Mensch sein.



Sie wurde 1979 als Hamburger Journalistenschule gegründet und trägt seit 1983 den Namen des Stern-Gründers.



Anthem soll laut Patrick Söderlund der »Start einer vielleicht zehnjährigen Reise« sein.

ein harter Schlag für die Moral«, so Chad Robertson, der bei der Erwähnung des ehemaligen Sorgenkinds Dragon Age 2 tief Luft holt. Gleichzeitig sieht er aber in diesem Feedback Anthems größte Chance. »Wenn Teile des Spiels zum Launch fesselnder für unsere Spieler sind als andere, dann konzentrieren wir uns darauf, was unsere Spieler wollen. Ich glaube, es ist eine direkte Reaktion auf [...] die Negativität oder das Fan-Feedback einiger unserer anderen Spiele. Ich würde gerne glauben, dass all diese Spiele ihre Nische gefunden haben, in der sie von unseren Bioware-Fans geliebt werden. Aber Anthem ist wirklich eine Antwort auf diese Debatte, indem es in der Lage sein wird, sich weiterzuentwickeln und über Jahre hinweg weiter zu wachsen.«

**Der Tod vs. die Evolution von Bioware**

Ohne Zweifel, seit der Veröffentlichung von Baldur's Gate Ende der 1990er ist Bioware einen weiten Weg mit einigen Abzweigungen gegangen. Die letzten Jahre schienen dabei besonders viele Windungen zu haben und liefern mit der Veröffentlichung von Anthem für kritische Stimmen den endgültigen Beweis, dass Bioware vom Weg abgekommen ist. Oder um es in den dramatischen Worten eines Kollegen auszudrücken, der ungenannt bleiben soll*: (Das alte) Bioware ist tot.

»Ich würde mich gern mit deinem Kollegen unterhalten«, erklärt Chad Robertson mit erhobenen Brauen. »Ich glaube nicht, dass ich all seine Zweifel beseitigen könnte, aber du musst dir Bioware in seiner Gesamtheit als Team von talentierten Kreativen vorstellen. Wir wollen unsere eigenen Talente und Erfahrungen ausbauen und selbst neue Dinge ausprobieren. Und wir wollen Fans mit auf diese Reise nehmen.« Er vergleicht die Entwicklung des Studios mit der eines Musikers, der seinen Stil mit der Zeit weiterentwickelt. Kein Künstler könne seinen Fans garantieren, dass alles, was er erschafft, für jeden geeignet sei. »Wir versuchen, uns mit der Spieleindustrie weiterzuentwickeln, unser Geschäft weiterzuentwickeln, uns als kreative Personen weiterzuentwickeln und neue Höhen zu erreichen, um Leuten zu zeigen, was ein Bioware-Spiel sein kann. Und Anthem ist hier ein großer Schritt nach vorne für uns. Aber es mag nicht für jeden etwas sein.« Anthem, so Chad Robertson, sei eine Manifestation der Art, wie sie als Entwickler wachsen. Zwar wünschen sie sich, dass ihre Fans diese Reise mit ihnen antreten, allerdings sei es wie immer im Leben: »Nicht jeder wird alles lieben, was du tust.« Eine Erkenntnis, die schon viele Entwicklerstudios auf oft leidvolle Weise erlangt haben, die mit für die eigenen Fans ungewohnten Konzepten angetreten sind.

**Zurück zu den Wurzeln?**

Dass eine Weiterentwicklung in eine neue Richtung nicht den Tod oder das Ende einer anderen, gewohnten Ausrichtung bedeuten muss, wird deutlich, als ich mich erkundige, wie es eigentlich mit Biowares traditionellen Rollenspiel-Marken aus-



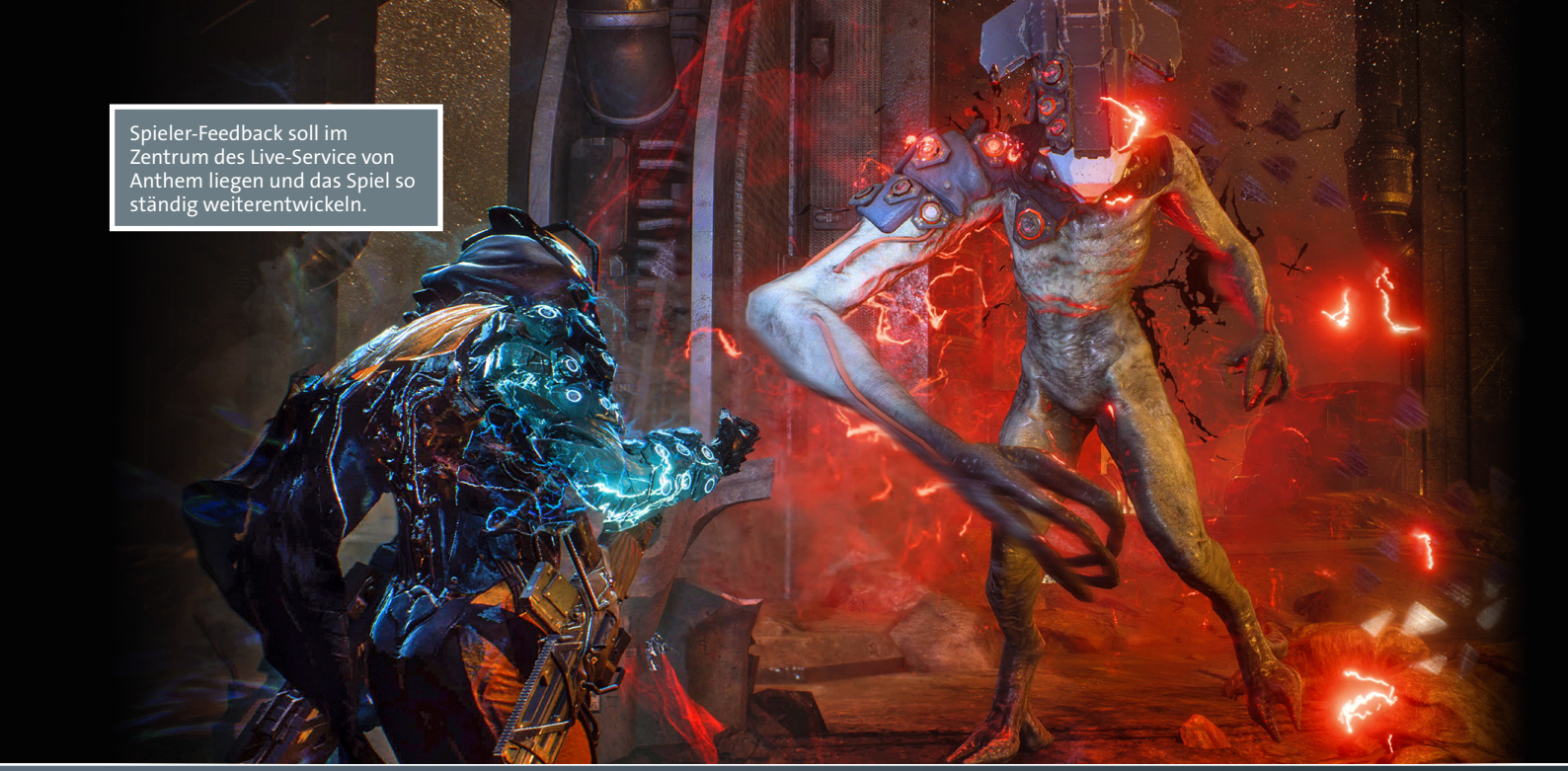
Mit Star Wars: The Old Republic veröffentlichte Bioware ihr erstes reines Online-Spiel.



Wo wir grade bei tollen Solo-Rollenspielen sind: Wo bleibt eigentlich Knights of the Old Republic 3?



*Ist aber auch Quatsch, jeder weiß ja, dass besagter Kollege Maurice Weber ist.



Spieler-Feedback soll im Zentrum des Live-Service von Anthem liegen und das Spiel so ständig weiterentwickeln.

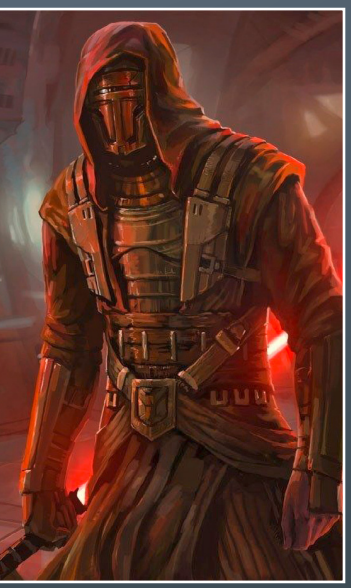
sieht. Hält Head of Live Service Chad Robertson Spiele wie Baldur's Gate, Jade Empire oder sogar Knights of the Old Republic in ihrer damaligen Form heute noch für möglich? Gäbe es bei der Community von 2019ff Bedarf für solche Titel? »Absolut. Aber falls deine Frage ist ›Wird Bioware eine exakte Nachbildung oder eine Evolution einer dieser Titel machen?‹, weißt du … warte ab. Wir werden uns weiterentwickeln mit den Reaktionen auf Anthem und andere Spiele. Diese Titel sind möglich, aber es geht zu meiner Antwort von vorhin zurück: Wir wollen uns als Studio weiterentwickeln und wir wollen, dass unsere Spiele in Größe und Tiefe wachsen.« Eines Tages wäre es also durchaus möglich, dass sie zu diesen klassischen Singleplayer-Spielen zurückgehen. Dass es bis dahin noch etwas dauern kann, hängt ungesagt im Raum.

Chad Robertson selbst ist trotz seiner Rolle als Head of Live Service passionierter Singleplayer-Fan und spielt privat eher selten Multiplayer-Titel, wie er mir erzählt. Aktuell treibt er sich vor allem in Red Dead Redemption 2 herum. Das Gespräch kommt zudem auf God of War, als es darum geht, ob es im aktuellen Service-getriebenen Markt ein größeres Risiko sei, Singleplayer-Rollenspiele zu entwickeln als noch vor zehn Jahren.

»Glaubst du, dass God of War ein Rollenspiel ist? Zum Teil, ja. Ich finde, das Spiel war umwerfend. In Hinblick darauf ist es absolut eine Möglichkeit, großartige, tiefe RPG-Erfahrungen zu entwickeln. Ich glaube, es kommt auf die Entwickler an und die Marken, die sie antreiben. Funktioniert [eine Idee] besser als Singleplayer- oder als Multiplayer-Erfahrung?« Das sei die Herangehensweise, die Bioware bei der Entwicklung neuer Projekte hätte. Eine Idee könne viele Formen annehmen, und Biowares Ziel sei es, jede von ihnen genau zu betrachten und basierend auf ihren Vorzügen zu analysieren, ob man sie umsetzen wolle und auf welche Art. Und im Kern dieser Überlegung steht immer Biowares »Vision Statement«.

**Welten erschaffen: die Zukunft von Bioware**

Im Mai 2018 veröffentlichte Biowares General Manager Casey Hudson (der früher als Produzent und Designer für die Mass-Effect-Reihe verantwortlich war) einen Blogbeitrag mit dem Namen »Creating Worlds: The Future of Bioware«. In ihm schreibt er kurz über die Entwicklung und die Veränderung des Mediums Videospiel, bevor er darauf eingeht, was das für Bioware bedeutet, gerade in Hinblick auf die Zukunft des Studios. Im Zentrum des Beitrags steht das sogenannte »Vision Statement« oder auch »Mission Statement« von Bioware. Ein Satz, an dem sich das Studio mit all seinen Spielen – sowohl in der Vergangenheit als auch in der Zukunft – orientieren möchte, egal welche neuen Technologien oder Gameplay-Entwicklungen es innerhalb der Branche vielleicht noch geben wird. Im Mission Statement heißt es: »Wir erschaffen Welten voller Abenteuer, Konflikt und Gemeinschaft, die euch dazu inspirieren, der Held eurer Geschich-

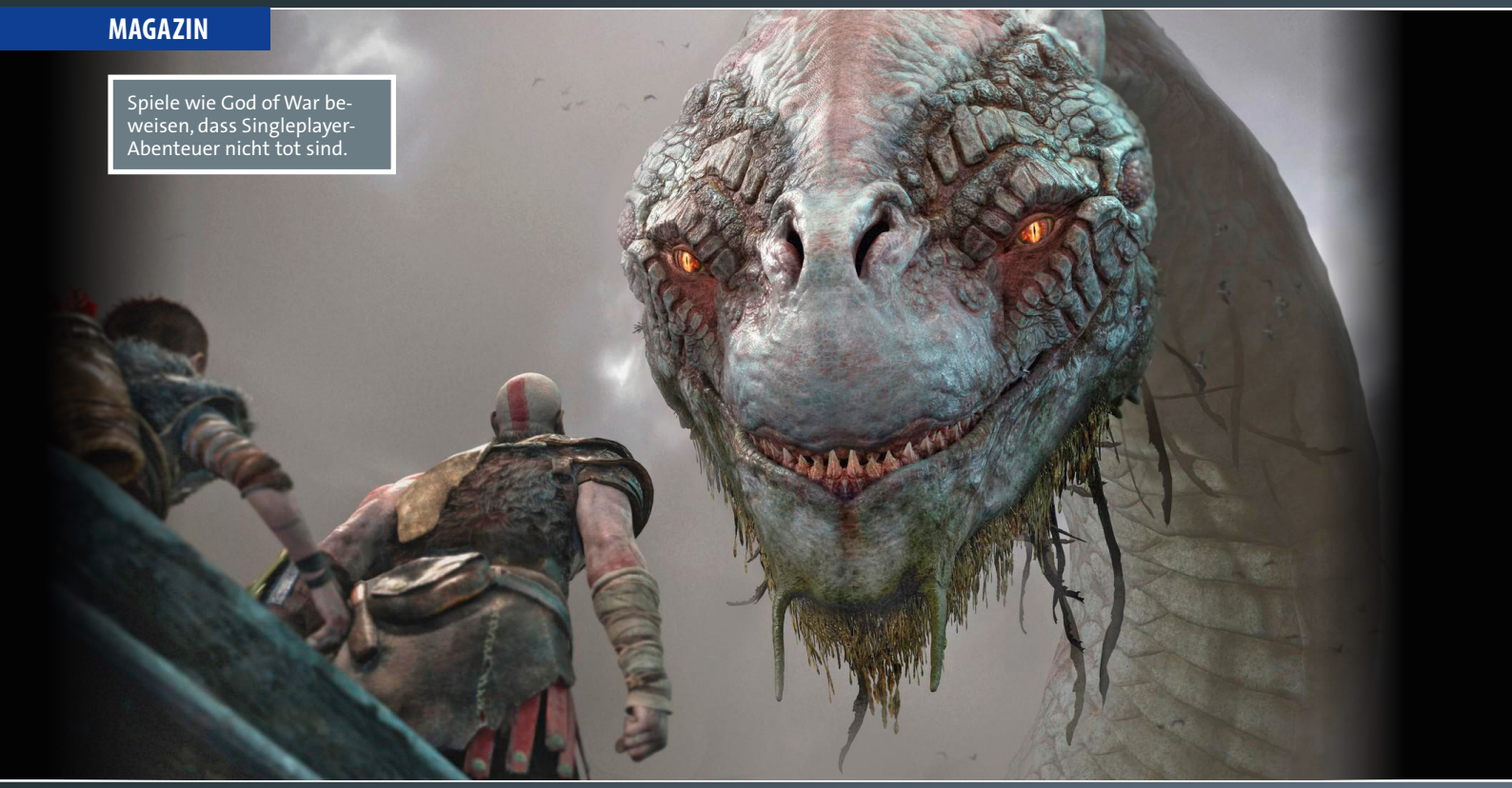




Ist Bioware vom Weg abgekommen? Oder, wie manche behaupten würden, vielleicht sogar schon tot? Unser Interviewpartner ist selbstverständlich anderer Meinung.



Also das weiß zumindest jeder, der halbwegs regelmäßig unseren Podcast (gamestar.de/podcasts) hört.



Spiele wie God of War beweisen, dass Singleplayer-Abenteuer nicht tot sind.

te zu werden.« Laut Casey Hudson sei jedes Wort dieses Leitsatzes bewusst ausgewählt worden, um deutlich zu machen, was für Bioware bei der Entwicklung von besonderer Bedeutung ist: die Schöpfung von Welten, in denen Spieler leben können, weit über das bloße Spielen der Titel hinaus. Die Möglichkeit von Kameradschaft, die unterschiedliche Formen annehmen kann – von fiktiven Charakteren wie in Mass Effect, Jade Empire oder Dragon Age bis hin zu realen menschlichen Begleitern wie in Neverwinter Nights, The Old Republic oder Anthem.

Die Idee, der Held unserer eigenen Geschichte zu sein, den wir selbst erschaffen und mit unseren eigenen Entscheidungen formen. Diese Gedanken wiederholt Chad Robertson in unserem Gespräch, als er auf das Vision Statement seines Arbeitgebers zu sprechen kommt: »Welten zu erschaffen, darum dreht sich alles, und um das Story-Element darin. Und manchmal kann das die Form eines Multiplayer-Spiels annehmen und manchmal die eines Singleplayer-Spiels.«

Wenn wir uns die vergangenen Jahre in Biowares Firmenhistorie ansehen, dann lassen sich Spuren dieser Vision tatsächlich in allen bisher veröffentlichten Spielen erkennen. Selbst in dem noch gar nicht fertig gestellten Anthem sind diese Gedanken in den Grundzügen schon jetzt deutlich zu sehen. Die Unsicherheit vieler Fans bezüglich des Shared-World-Titels, so Casey Hudson, basiere vor allem darauf, dass es bisher noch keinem Multiplayer-Spiel gut gelungen sei, den Balanceakt zwischen diesen drei Ansätzen erfolgreich zu meistern. Das komplette Spieldesign Anthems sei aber darauf ausgerichtet, genau dieses Problem zu lösen und zu beweisen, dass das Vision Statement nicht nur auf Biowares Singleplayer-Epen zutrifft, sondern auch im Bereich Multiplayer umsetzbar ist. Selbst wenn jemand Anthem trotz aller Multiplayer doch lieber allein spielt.

**Singleplayer ist nicht tot**

Die Frage, ob Singleplayer-Spiele nun tot sind oder nicht, wird seit einigen Jahren hitzig diskutiert, sowohl unter Spielern als auch unter Entwicklern. Sehen wir uns die Rekordsummen an, die Spiele wie Fortnite oder Grand Theft Auto Online einspielen, wäre es einfach zu glauben, dass die Zeiten von epischen Einzelspieler-Kampagnen sich dem Ende zuneigen. Das scheint ohne Frage die Zukunft der Branche zu sein.

Zumindest so lange, bis das nächste God of War, das nächste Red Dead Redemption, das nächste Horizon Zero Dawn um die Ecke kommen und das Gegenteil beweisen. Dass das nicht zwangsläufig eine Entweder-oder-Frage sein muss, weiß auch Bioware. In einem Interview erklärten Casey Hudson und Anthems Executive Producer Mark Darrah letztes Jahr, dass sie kein Interesse daran hätten, dass Bioware ein Anthem-only-Studio wird. Stattdessen würden sie sich wünschen, Raum für kleinere, experimentelle Erfahrungen zu schaffen: sogenannte »AAA-Indies« oder AA-Spiele wie Hellblade: Senua's Sacrifice von Ninja Theory oder Child of Light von Ubisoft Montreal.

»Ich bin ebenfalls ein Fan von kleineren Gameplay-Erfahrungen«, sagt Chad Robertson auf Nachfrage. »Schaut euch an, was Pixar mit ihren Shorts machen. Es ist ein Format mit sehr hoher Qualität, aber sie experimentieren mit neuen Storytelling-Möglichkeiten oder technischen Elementen, die ihre Filme enthalten könnten. Könnte das viel-



Bioware arbeitet neben Anthem am noch namenlosen Dragon Age 4.



In Bioware-Spielen sollen wir immer zum Helden oder zur Heldin unserer eigenen Geschichte werden.

leicht bedeuten, dass wir so etwas bei Bioware auch machen? Irgendwann in der Zukunft ganz bestimmt.«

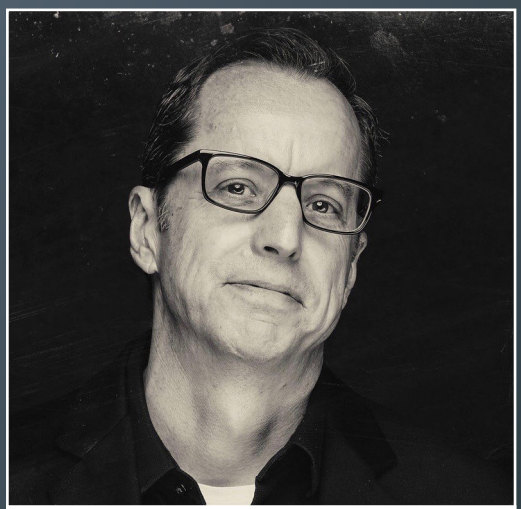
**Die richtige Entscheidung**

Ausschließen will Chad Robertson – wenig überraschend – nichts. Oder zumindest fast nichts, denn ein paar Einschränkungen sieht er dann doch, als ich mich erkundige, ob er einen kompletten Genre-Wechsel irgendwann einmal für möglich hält: »Ich will nicht zitiert werden im Sinne von ›Chad Robertson sagt, dass es niemals ein Rennspiel von Bioware geben wird!‹, aber ich glaube dass es unwahrscheinlich ist. Es gibt einige großartige Studios, die Rennspiele machen, und wäre das eine unserer Stärken?« Da hat der gute Chad wohl recht.

Als Entwickler müsse man seine eigene Zielgruppe kennen, aber auch die eigenen Talente. Das sei etwas, das Bioware von sich behaupten könne. »Ich glaube, wir verstehen, wer wir als Entwickler sind und wo unser Fokus und unsere Stärke liegen. Rückblickend auf unser Vision Statement als Studio glaube ich nicht, dass Casey [Hudson] oder irgendwer etwas ausschließen würde, aber unser Fokus ist die Art von Erlebnis, das wir mit Anthem und unseren Core-IPs erschaffen. Ich glaube, ihr werdet für eine lange Zeit Spiele sehen, die auf diesem Vision Statement basieren.«

Ein Rennspiel braucht also offenbar niemand von Bioware erwarten, ebenso wenig allerdings die Abkehr von traditionellen Singleplayer-Spielen, wie das Studio sie in der Vergangenheit erschaffen hat. »Für all unsere Marken wollen wir das Richtige tun, sowohl für sie als auch für unsere Entwicklung als Studio und für unsere Fans im Bezug darauf, was diese Erfahrungen sind. Mit dem, was wir mit Anthem erschaffen haben, werden wir so viel lernen. Wir wollen lernen und es zusammen mit unseren Fans wachsen lassen. Die Reaktion, die wir darauf bekommen werden, wird uns hoffentlich dabei helfen, gute Entscheidungen für unsere anderen Franchises zu treffen.« Eine dieser Marken oder Serien ist Dragon Age, das einzige definitiv bestätigte Spiel, an dem Bioware neben Anthem (und Star Wars: The Old Republic) aktuell arbeitet. Bis wir erfahren, welche Form der nächste Teil der Fantasy-Saga annimmt und wie die Details lauten, wird es aber dauern.

»Wir haben während der Game Awards einen Teaser für Dragon Age veröffentlicht. Ich war so aufgeregt wie jeder andere, um das deutlich zu machen, aber … weißt du was, warte ab. Wir wollen unsere Möglichkeiten offenhalten. Wir sind in keiner Position, heute etwas Konkretes dazu zu sagen. Aber ich glaube, wir verstehen, was diese IPs sind und was sie repräsentieren, sowohl für uns als auch für unsere Fans. Und wir wollen sie auf eine Art weiterentwickeln, dass unsere Fans und unsere Spieler sie für eine lange Zeit genießen können.«



Chad Robertson ist als Chef der Live Services nach Release für Anthem verantwortlich – wenn es nach Bioware geht zehn Jahre lang!

**Evolution statt Stillstand**

Bioware hat sich in den letzten Jahren verändert. Ob zum Guten oder zum Schlechten, das liegt mit Sicherheit im Auge des Betrachters. Obwohl Anthem im ersten Moment vielleicht wie ein radikaler Bruch zu dem wirkt, womit Bioware bekannt geworden ist, ist es bei genauerer Betrachtung eigentlich nur der nächste logische Schritt. Für das Studio, aber in gewisser Weise auch für die Entwicklung von Rollenspielen im Allgemeinen.

Auch wenn Chad Robertson die Frage, ob Anthem ein Risiko ist, verneint hat, ist letztlich jede Veränderung eine Art von Risiko, ob man sie nun als Chance betrachtet oder nicht. Das liegt schließlich in der Natur des Wandels. Der Head of Live Service selbst hat es passend zusammengefasst mit den Worten: »Nicht jeder wird alles lieben, was du tust.« Letztendlich trifft das allerdings nicht nur auf Veränderungen zu, sondern auch auf Stillstand, gerade in einer Branche, die so schnelllebig ist wie das Medium Videospiel. Jede Entscheidung – egal wie konservativ oder kühn – birgt ein Risiko. Ob es sich im Fall von Anthem für Bioware auszahlt, wird die Zukunft zeigen. ★



Zur E3 2018 wurde dann bekannt gegeben, dass sich Ninja Theory von Microsoft hat kaufen lassen.



Der digitale Weltkrieg

# WARUM KRIEGSSZENARIEN IN VIDEOSPIELEN SO BELIEBT SIND

**Krieg ist das zentrale Thema in Videospielen. Er dominiert die Branche. Die Ursachen dafür sind vielfältiger, als man auf den ersten Blick vermuten mag.** Von Sara Petzold

»Krieg, Krieg bleibt immer gleich«, tönt der uns nur allzu bekannte Satz aus den Lautsprechern. Das Intro von Fallout 76 läuft über unseren Computerbildschirm und weckt in uns ein wohliges Gefühl der Vertrautheit. Es braucht nur diesen einen Satz, damit wir von jetzt auf gleich in einer Welt ankommen, die uns mit ihrem Verständnis von Krieg seit Jahren immer wieder aufs Neue fasziniert.

Fallout steht stellvertretend für den Erfolg, den Krieg als Thema in Videospielen schon für sich verbuchen konnte, als die Games-Branche noch in den Kinderschuhen steckte. Von Spacewar!, einem der ersten Videospiele aus dem Jahr 1961/62, bis hin zu Battlefield 5, das im November 2018 erschien, hat Krieg als Thema das Genre der Videospiele immer wieder maßgeblich beeinflusst. Ein Ende dieses Trends scheint nicht in Sicht, für die großen Publisher lohnen sich Titel mit Kriegsbezug heute mehr denn je. Activision Blizzard etwa erklärte den Launch von Call of Duty: Black Ops 4 zum besten in der Seriengeschichte. Gegenüber Black Ops 3 lag die Zahl der aktiven Nutzer in den ersten drei Wochen um 16 Prozent höher.

Laut Aussage von Robert Kotick, CEO von Activision Blizzard, hat Call of Duty insgesamt mehr Umsatz generiert als alle 20 Marvel-Superhelden-Filme am US-Box-Office. Aber auch andere Titel, die ihren Fokus auf Krieg legen, sei es in realen, fantastischen oder futuristischen Welten, dominieren die Finanzberichte der großen Spielehersteller – Titel wie Destiny 2 oder World of Warcraft gehören zu den Umsatzmonstern. Aber woran liegt das? Woraus ziehen Spiele mit dem Fokus auf Krieg und auf Gewalt ihre Beliebtheit und ihren Erfolg? Und wie verzerren Spiele dabei zugunsten positiver Nutzererfahrungen unser Verständnis vom Krieg?



Titel wie Fallout 4 versetzen uns in eine Welt, die uns Krieg als Abenteuerspielplatz erleben lassen.



Battlefield 5 verkörpert aktuell den Inbegriff des Kriegs-Videospiels.



Tabubruch Gewaltdarstellung: Wenn am Bildschirm Blut spritzt und Gliedmaßen durch die Luft fliegen, spricht uns das auf einer instinktiven Ebene an.

**Faszination Gewalt**

Ein Blick in die Verkaufszahlen und Finanzberichte namhafter Publisher wie Activision Blizzard oder Electronic Arts zeigt: Krieg verkauft sich gut. Aber warum ist das so? Um diese Frage zu beantworten, müssen wir uns zunächst einmal mit den Erwartungen beschäftigen, die Videospielfans an ihr liebstes Hobby stellen. Erste Anhaltspunkte finden wir in den Ergebnissen einer Studie. Das US-amerikanische Unternehmen Piwag hat es sich zum Ziel gesetzt, Spielern basierend auf ihren persönlichen Vorlieben bestimmte Spiele zu empfehlen. Interessierte können dazu eine Art Persönlichkeitstest absolvieren. Dabei kommen Kriterien verschiedener Kategorien wie etwa Inhalt, Leistung oder Soziales zum Einsatz. Piwag hat die Testergebnisse zahlreicher Teilnehmer im Rahmen einer Studie zusammengefasst und unter anderem die Top 10 der Motivationsfaktoren für Gamer aufgelistet.

Auf Platz eins landet Immersion (bestimmt durch Atmosphäre), Platz zwei sichert sich das Gameplay (mit Betonung auf Vielfältigkeit) und Platz drei die Geschichte beziehungsweise das Miterleben und Eingreifen in dieselbe. Die Erfahrung von Heldentaten schafft es immerhin auf Platz fünf, während der Wunsch nach Ablenkung vom täglichen Leben und danach, eine andere Person oder eine bestimmte Rolle zu verkörpern, die Plätze neun und zehn belegen. Interessant außerdem: Für viele spielt der soziale Aspekt eine wesentliche Rolle, sie möchten entweder kooperativ oder kompetitiv ein Videospiel erleben.

Ein Blick auf diese Ergebnisse der Piwag-Studie erlaubt einige Rückschlüsse darauf, warum der Krieg für Videospiele ein zentrales Thema darstellt. Spiele, in denen es um Krieg geht, können alle genannten Punkte, welche die Motivation von Gamern beeinflussen, auf einmal erfüllen.

Nehmen wir als Beispiel Battlefield 5: Atmosphäre und Immersion? Bietet uns das Szenario, das jede Menge Action, Explosionen und spannende Kämpfe verspricht. Vielfältiges Gameplay? Als Ego-Shooter mit starkem Multiplayer-Fokus liefert uns Battlefield 5 potenziell genau das in einem handlichen Paket zusammengeschnürt: Wir bekommen diverse Maps mit eigenen Besonderheiten, verschiedene Klassen, die unterschiedliche Spielweisen ermöglichen, sowie jede Menge freischaltbare Waffen und ein unvorhersehbares Spielgeschehen, das sich schlicht aus der menschlichen Komponente im Mehrspieler-Modus ergibt.

**Flüchten oder kämpfen?**

Dabei sind die Gründe, warum Battlefield 5 und vergleichbare Titel unserer Gaming-Motivation so gut entsprechen, untrennbar mit dem kriegerischen Szenario dieser Spiele verknüpft. Sowohl das Verlangen nach Immersion und Atmosphäre als auch nach abwechslungsreichem Gameplay lässt sich eben besonders einfach bedienen, indem das gewählte Szenario möglichst leicht umsetzbare Optionen zum Spannungsaufbau bietet. Das funktioniert sowohl bei Sportspielen wie Fifa oder Horror-Games und Walking-Simulatoren, die entsprechende Spannungsmomente auf verschiedene Arten quasi von Natur aus bedienen. Besonders gut eignen sich aber Spiele, die den Fokus auf den Krieg legen – und zwar deshalb, weil der kompetitive Aspekt mit dem Kampf ums Überleben verknüpft ist.

Dabei kommen verschiedene Ursachen zum Tragen, die Einfluss auf die Popularität von Krieg als Videospielthema nehmen, und die liegen ein ganzes Stück tiefer in der menschlichen Psyche begründet. Konkret spielen dabei die Erfahrung, das Ausüben und die grundsätzliche Faszination von Gewalt sowie der Wille zu gewinnen eine entscheidende Rolle.

Warum uns als Menschen Gewalt fasziniert, hat vor allem biologische Gründe und ist eng mit dem sogenannten Fight-or-Flight-Reflex verbunden: Sind wir einer unmittelbaren Gefahr für unser Leben ausgesetzt, spüren wir Furcht, die wir entweder durch Kampf (Fight) oder Flucht (Flight) auflösen können – ein Faktor, der übrigens auch bei Horrorspielen zum Tragen kommt.

Entscheiden wir uns aber im konkreten Fall für den Kampf, lindern wir dadurch den Stress, der durch die empfundene Furcht entsteht. Zugleich erleben wir aber unter Umständen auch einen Lustgewinn, der uns bei der Flucht verwehrt geblieben wäre und der sich aus einem Gefühl der Überlegenheit und Kontrolle ergibt.

Allerdings spielt bei der Erfahrung dieses Lustgewinns und dem Verlangen, ihn zu erleben, auch unsere Sozialisierung eine Rolle. Erlernte Hemmmechanismen und moralische Wertvorstellungen verhindern, dass unsere Aggression eskaliert. In ihrem Artikel »Psychologie der Gewalt: Der Krieger in uns« schreiben die Forscher Roland Weierstall, Maggie Schauer und Thomas Ebert dazu:

»Der Einsatz von Gewalt erfolgt [...] selektiv. Denn die vom Menschen geschaffene kulturelle Ordnung definiert, wer zur eigenen Gruppe zählt und damit durch eine verinnerlichte Tötungshemmung vor eskalierender Aggression geschützt ist. Die Sozialisierung prägt also, wer als zu vernichtender Gegner gilt.«

Dadurch, dass wir entsprechend unserer Sozialisierung eben nicht jeden Konflikt mit Gewalt lösen, regulieren wir zugleich den besagten Lustgewinn. Wir wissen, dass es falsch ist, andere Menschen zu töten – allerdings fasziniert uns die Vorstellung, es doch zu tun, die ultimative Kontrolle zu erlangen, überlegen zu sein, Macht zu besitzen und zu gewinnen sowie über unseren Feind zu triumphieren. Im Spiel können wir diese Faszination dann ausleben und erfahrbar machen. Dabei ziehen wir eine klare Grenze zwischen Realität und der Fantasie des Spiels, wodurch wir unserem Wunsch nach




In Call of Duty können wir uns im Wettbewerb mit anderen Spielern messen und unserem Verlangen nach Dominanz und Kontrolle nachgeben.

Kontrolle nachgeben und uns gleichzeitig innerhalb der moralischen Grenzen bewegen können, die sich aus unserer Sozialisierung ergeben. Dementsprechend liegt auf der Hand, dass der Wille zu gewinnen mit unserer Faszination für Gewalt in unmittelbarem Zusammenhang steht. Um zu gewinnen, müssen wir aber erst einmal einer Wettbewerbs- oder Konfliktsituation ausgesetzt sein. Soll die entsprechende Konfliktsituation dann auch noch Spannung erzeugen und den Spieler mitreißen, geht es am besten gleich um Leben und Tod. Damit liegt praktisch auf der Hand, warum der Krieg als Szenario in Spielen so beliebt ist.

**Wie Spiele die Realität des Krieges verzerren**

Wer allerdings glaubt, dass Videospiele den Krieg als solchen deshalb auch realistisch darstellen (müssen), irrt. Ein kurzer Blick in Gameplay-Videos beliebter Shooter wie Call of Duty, Battlefield oder auch Destiny zeigt, dass es hier nicht darum geht, dem Spieler eine möglichst wirklichkeitsgetreue Militärsimulation zu bieten.

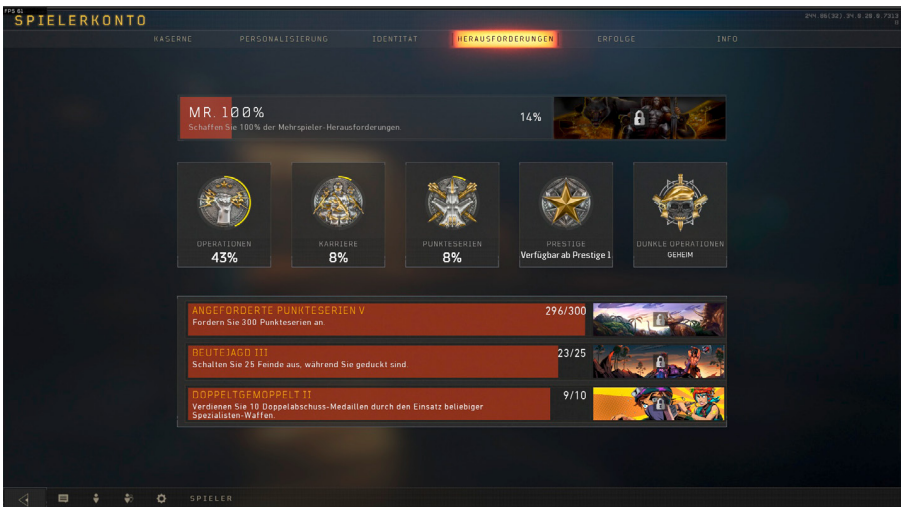
Vielmehr versetzen uns die Entwickler in die Position einer übermächtigen Ein-Mann-Armee, die mit praktisch perfekter Zielgenauigkeit in Rambo-Manier durch die Gegnermassen pflügt und je nach Schwierigkeitsgrad mindestens drei bis zehn direkte Treffer aushält, ohne mit der Wimper zu zucken. Welches Ausmaß an Realitätsferne die meisten Videospiele bei der Darstellung von Krieg annehmen, hat Andrew Groen in seinem auf Gamesradar erschienenen Artikel »10 lies video games tell us about war« zusammengefasst. Die von ihm genannten Punkte sind:

- Einsame Wölfe gewinnen Kriege
- Geheimagenten sind die Antwort auf alles
- Hinter feindliche Linien zu gelangen, ist einfach
- Der Feind versagt in jeder Hinsicht
- Kriege sind aufregend und spannend
- Jeder Soldat verkörpert sozusagen John Wayne: Präsident der Vereinigten Staaten der Ehrenhaftigkeit
- Internationale Gesetze sind was für Grünschnäbel, sie gelten für uns nicht
- Menschen mit Waffen zu erschießen ist einfach, das kann jeder
- Schlachten gewinnen Kriege
- Der Krieg wartet an jeder Ecke

Aber warum können Spiele Krieg nicht realistisch darstellen? Einfach: weil das (meistens) keinen Spaß macht. Zwar versuchen sich Titel wie Arma 3 oder Verdun an einer möglichst realistischen Simulation von Krieg als solchem – allerdings können die Entwickler von Battlefield und Call of Duty über deren Verkaufszahlen nur müde lächeln.

An dieser Stelle drängt sich wieder der Vergleich mit dem Medium Film auf: Kinostreifen wie »Star Wars«, Titel aus dem Marvel Cinematic Universe oder Actionfilme wie die »Fast and Furious«-Reihe bedienen entweder märchenhafte Fantasien oder völlig überzogene Darstellungen der Realität – oder beides zusammen. Gleichzeitig spielen sie an den Kinokassen Milliardenbeträge ein. Das zeigt deutlich, was die Masse der Konsumenten von ihrem Medium erwartet: Die Zuschauer wollen sich ablenken lassen von den Problemen des Alltags – und gleichzeitig möchten sie eine klassische Heldengeschichte miterleben, ein Drama, in dem die Hauptfigur ganz unbedarft in einen komplizierten, scheinbar ausweglosen Konflikt gerät und am Ende die Welt rettet.

Videospiele heben dieses Konzept auf eine höhere Stufe: Hier sind wir nicht mehr passiver Zuschauer, sondern erleben selbst unmittelbar die Heldentaten unseres Charakters mit, indem wir selbst für dessen Handeln verantwortlich sind. Dadurch, dass wir persönlich in das Geschehen eingreifen, werden wir selbst zum Helden – und fühlen uns gut dabei. Spiele mit kriegerischen Szenarien eignen sich dabei besonders, um dieses Gefühl, selbst ein Held zu sein, her-




Belohnungen wie hier in Call of Duty: Black Ops 4 motivieren uns als Spieler zusätzlich.



Horrorspiele wie Alien Isolation spielen ebenfalls mit dem Fight-or-Flight-Reflex, hier ist es der Kontrollverlust, der uns Spaß bereitet.



Wenn in Fallout 76 die Dreifach-Atombombe explodiert, erleben wir ein hohes Maß an Befriedigung – sofern wir die Explosion ausgelöst haben.




In der Ego-Perspektive ist man als Spieler in Call of Duty: WW2 mittendrin und kann persönlich in den Kriegsverlauf eingreifen.



Dice verpasst Battlefield 1 und 5 einen historisch-seriösen Anstrich, aber spielerisch sind die Mini-Feldzüge simpelster Arcade-Shooter-Spaß.

vorzurufen. Im Krieg geht es um den Kampf auf Leben und Tod. Das wiederum spricht unseren Überlebensinstinkt an und sorgt unter Umständen für den weiter oben bereits erwähnten Lustgewinn, wenn wir siegreich aus einer Schlacht hervorgehen. Dass es dabei nicht darum geht, die realen Schrecken des Krieges zu erfahren, erscheint offensichtlich. Schließlich spielen wir ja, um uns abzulenken, um Spaß zu haben, um zu gewinnen. Das wissen auch die Entwickler von Videospielen, was unter anderem die Kampagnen von Battlefield 1 und 5 verdeutlichen. Letztere scheitern nämlich furios bei dem Versuch, den Spagat zwischen Entertainment und differenzierter Darstellung realer Kriege umzusetzen. Stattdessen wirkt das Ergebnis halbherzig oder unbeholfen, etwa wenn Battlefield 1 die Namen verstorbener Soldaten einblendet, uns dann aber doch den Regeln eines typischen Arcade-Shooters folgen lässt.

Da es den Entwicklern und vor allem auch ihren Publishern in erster Linie darum geht, möglichst viele Einheiten ihres Spiels zu verkaufen, werden sie sich gemeinhin davor hüten, Spieler in unangenehme Situationen zu bringen oder sie gar mit schwerwiegenden moralischen Fragen zu konfrontieren.

**Politik? Nicht in meinem Spiel!**

Entwickler wie etwa das Ubisoft-Studio Massive berufen sich dabei gern auf den Anspruch nach Balance, die Spielern die Möglichkeit geben soll, eigene politische Vorstellungen in die Spielwelt hineinzuinterpretieren. Eine klare Positionierung in der politischen Landschaft bezeichnete Massives COO Alf Condelius daher als »schlecht fürs Geschäft«. Aus eben diesem Grund verlaufen im Vorfeld abgegebene Versprechungen, dass ein (AAA-)Titel den Spieler vor weitreichende Entscheidungen stellen oder Fragen über gesellschaftliche Themen aufwerfen werde, auch häufig im Sande.

Aus dem Verzicht auf politische Kommentare oder dem Versuch, es möglichst vielen Spielern recht zu machen, ergeben sich vertane Chancen, wie etwa im Fall von Far Cry 5. Ben Kuchera brachte es in einem Kommentar für Polygon auf den Punkt: »Far Cry 5 will niemanden kränken, und deshalb verärgert es letztendlich jeden«, titelte Kuchera. Auch in seiner Quickscope-Kolumne für GameStar bemängelte unser Autor Rainer Sigl, dass das Anschneiden politisch brisanter Themen in Far Cry 5 »nur ein durchschaubarer und letztlich zynischer Marketinggag« sei.

Die Versuche seitens DICE, der aktuellen Gender-Debatte gerecht zu werden, indem der Weltkriegs-Shooter Battlefield 5 auch weibliche Soldaten als spielbare Charaktere anbietet, schlägt in eine ähnliche Kerbe. Damit sich ein Spiel gut verkauft, muss es möglichst vielen Spielern gefallen. Damit es möglichst vielen Spielern gefällt, muss es deren Erwartungen befriedigen und darf deshalb auch gern das tatsächliche Kriegsgeschehen verfremden und unrealistisch darstellen.

Wie wichtig es für Spieleentwickler sein kann, ihr Zielpublikum nicht mit unangenehmen Fragen zu konfrontieren, zeigt das Beispiel Spec Ops: The Line. Beim Gameplay orientierte sich der 2012 erschienene Ego-Shooter des deutschen Studios Yager Development an Genre-Standards und galt unter




Valiant Hearts bringt uns die Schrecken des Ersten Weltkriegs näher.



Far Cry 5 nutzt die Brisanz politischer und religiöser Konflikte, doch die Entwickler vermeiden es, eine echte Aussage zu treffen.



In Spec Ops: The Line verkörpern wir nicht den Helden, sondern einen Soldaten, der sich den Schrecken des Krieges ausgesetzt sieht.



Die Halo-Serie versammelt eine große Community hinter sich, die sich dem Kampf gegen die fiktiven Covenant-Aliens verschrieben hat.



Ein hoher Grad an Immersion wirkt direkt auf die Erfahrung unserer eigenen Heldentaten in Videospielen mit Kriegsthematik ein.

Kritikern gemeinhin als generisch. In Sachen Story beschritten die Entwickler jedoch einen Sonderweg und konfrontierten Spieler mit moralisch fragwürdigen Entscheidungen. Unser Charakter ist kein strahlender Held, sondern ein normaler Soldat, der nach und nach seine Menschlichkeit einbüßt – ein Happy End gibt es nicht.

Mit diesem Story-Konzept wollten die Entwickler insbesondere die Verwendung von Krieg zu Unterhaltungszwecken in Videospielen infrage stellen. Spec Ops: The Line erhielt für sein narratives Design diverse Auszeichnungen, blieb kommerziell allerdings hinter den Erwartungen zurück. Der Titel gilt als Beispiel dafür, wie Entwickler in Spielen moralische Fragen behandeln können, dabei aber häufig ein finanzielles Risiko eingehen. Spiele wie Valiant Hearts oder This War of Mine, die sich auch auf ernsthafte Art mit den Folgen des Krieges für die menschliche Psyche auseinandersetzen, erzielten bestenfalls kommerzielle Achtungserfolge.

**Ablenkung durch Kriegsspiele**

Bis jetzt haben wir viel darüber gesprochen, wie Videospiele unsere Faszination für Gewalt bedienen und uns unsere Machtfantasien ausleben lassen. Allerdings verdient ein Punkt, der bei der Beurteilung vom Thema Krieg in Videospielen eine wesentliche Rolle spielt, noch etwas mehr Aufmerksamkeit – nämlich der Wunsch nach Ablenkung, der in der Studie von Piwag immerhin auf Platz neun der wichtigsten Motivationsfaktoren für Spieler landete.

Die Flucht in fremde Welten und die damit einhergehende Möglichkeit zur Zerstreuung bietet nämlich kein anderes Medium in demselben Ausmaß, wie Videospiele es vermögen. Im Gegensatz zu Büchern oder Filmen sind wir nicht passive Zuschauer, sondern greifen selbst in das Geschehen ein, das sich vor unseren Augen abspielt. Dadurch, dass wir viel stärker involviert sind, steigt auch der Grad der Interaktion und damit das Ausmaß dessen, wie stark sich unser Gehirn mit dem Medium Videospiel auseinandersetzen muss. Zwölf Stunden lang alle Special-Extended-Editions von »Der Herr der Ringe« oder alle »Star Wars«-Filme nacheinander anzuschauen, das tut sich kaum jemand freiwillig an.

Aber fast jeder passionierte Spieler hat mit Sicherheit schon mehr als einmal den berühmt-berüchtigten »Nur noch eine Runde/Quest/ein Level«-Effekt erlebt. Damit wir uns tatsächlich so sehr in der Spielwelt verlieren, dass wir gar nicht merken, wie viele Stunden wir schon in Skyrim, Liberty City oder Azeroth verbracht haben, braucht es aber eine Spielwelt, die dem Verlangen der Gamer nach Immersion und abwechslungsreichem Gameplay Rechnung trägt.

**Der Spieler als Weltenretter**

Spiele, in denen wir in einem kriegerischen Szenario die Welt retten, geben uns ein Gefühl von Sinnhaftigkeit, gepaart mit der Möglichkeit, unsere eigenen Machtfantasien quasi auf Knopfdruck zu befriedigen.

Wenn wir in der wirklichen Welt versagen, keinen Sinn in unserem realen Leben sehen oder aus anderen Gründen der Realität ent-




Für Autorin Jane McGonigal spielt die Story von Halo bei der Einordnung des (futuristischen) Kriegs-Shooters eine entscheidende Bedeutung.

fliehen wollen, empfangen uns Videospiele, insbesondere solche mit Krieg als Szenario, mit offenen Armen. In ihrem Buch »Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World« schreibt die Spieledesignerin Jane McGonigal dazu: »Spiele, die epische Rette-die-Welt-Erzählungen bieten, nutzen diese, um Spielern ein Gefühl für eine andere Art von Macht zu geben [als Spiele ohne Hintergrundstory]. Es ist die Macht, mit Sinn zu handeln: etwas zu tun, das im größeren Zusammenhang eine Rolle spielt. Die Story ist dieser größere Zusammenhang; die Handlungen des Spielers sind das, was zählt.«

Als Beispiel für diese Argumentation führt McGonigal die Videospielreihe Halo von Entwickler Bungie an. Sie zitiert einen Spieler, der erklärt, Halo sei der Beweis dafür, dass es Shooter geben kann, die über eine wirklich sinnstiftende Geschichte verfügen können. Doch Halo, schreibt McGonigal, »ist nicht nur [die] Story«, es ist eine eigene, epische Welt. Diese epische Welt wiederum inspiriere Spieler zu epischen Taten, etwa, als die Halo-3-Community im April 2009 die Summe von mehr als zehn Milliarden kollektiven Kills gegen ihren virtuellen Feind, die Covenant-Aliens, verzeichnete.

Spiele wie Halo, aber auch die Multiplayer-Hits Call of Duty und Battlefield beinhalten dementsprechend eine entscheidende Komponente, die neben der Immersion und der reinen Ablenkung an sich entscheidend für die Beantwortung der Frage sind, warum Krieg als solches eines der beliebtesten Videospiel-Themen ist: nämlich die Kombination der Möglichkeit, der Realität zu entfliehen, mit dem Wunsch nach Macht und Kontrolle, den sinnstiftenden Mechanismen eines Spiels wie Halo und schließlich mit dem Gemeinschaftsaspekt, den insbesondere Mehrspieler-Titel mit sich bringen können.



Bildquelle: https://twitter.com/bundeswehrInfo

Auf der Gamescom 2018 warb die Bundeswehr mit Videospiel-Rhetorik.

**Warum Soldaten Ego-Shooter spielen**

Alle diese Faktoren zusammengenommen spielen auch eine Rolle, wenn Landwirte begeistert zum Landwirtschafts-Simulator greifen – oder Soldaten Halo spielen. Denn tatsächlich sind Ego-Shooter wie Halo, Call of Duty oder Battlefield, aber auch World of Warcraft oder Skyrim beliebte Freizeitbeschäftigungen von Soldaten, sowohl während der Ausbildung als auch im Einsatz. US-amerikanische Militärangehörige berichten immer wieder von Basen in Afghanistan und im Irak, wo sich die dort Stationierten regelmäßig die Zeit auf der Xbox vertrieben und auch kleine Wettkämpfe veranstalteten.

Die Süddeutsche veröffentlichte im Juni 2017 einen Artikel, in dem Bundeswehr-Soldaten ihre Begeisterung für Ego-Shooter erklären. Die Soldaten nutzten die Spiele zur Ablenkung und »zum Abschalten«. Hier wird der Shooter zur Therapie: Frust über ausbleibende oder fehlgeschlagene Einsätze, Langeweile, Wut, Trauer – diese Emotionen können Soldaten mit Videospielen zumindest teilweise kompensieren.

Die Erfahrung von Kontrolle, Macht und Erfolg bietet hier den geeigneten Kontrast und macht nachvollziehbar, warum Soldaten auch im Spiel ihren Beruf erleben wollen. Allerdings funktioniert das auch umgekehrt: Denn auf der diesjährigen Gamescom machte sich etwa die Bundeswehr die Kriegsspiel-Rhetorik zunutze und warb mit Sprüchen wie »Multiplayer at its best« für neue Rekruten. Die Armee löste damit eine breite Diskussion um die Frage aus, ob derartige Werbung überhaupt ethisch vertretbar sei. Gleichzeitig zeigt sie aber, wie sehr kriegerische Spiele in der öffentlichen Debatte verankert sind.



Attentat 1942 ist eines der bekanntesten Serious Games, in dem wir durch die Augen Überlebender die Nazi-Besetzung Tschechiens im Zweiten Weltkrieg erleben.

**Die Zukunft des Krieges in Videospielen**

Insgesamt steht fest: Als Videospielfans müssen wir uns von Außenstehenden jede Menge Kritik gefallen lassen. Reißerische Schlagzeilen wie »Erst Skyrim-Game, dann WM-Mord – Spielte der Soldat ein Killerspiel nach?« (BILD) oder »US-Army: Rekrutenfang per Ego-Shooter« (Spiegel Online) gibt es nach wie vor. Dabei verfehlen polemisch geführte Debatten den Kern des Problems: Ähnlich wie Filme müssen auch Videospiele den schmalen Grat zwischen Unterhaltung und historischer sowie sozialer Verantwortung beschreiten. Während der Film dieser Herausforderung größtenteils mit der Trennung zwischen Unterhaltung und Aufklärung begegnet, befinden sich die Videospiele dabei noch am Anfang: Spieler wollen sich beim Ausüben ihres Hobbys nur selten mit politischen, moralischen oder gesellschaftlichen Fragen beschäftigen, und AAA-Hersteller sind börsennotierte, auf Gewinn ausgerichtete Unternehmen, die möglichst viele Exemplare eines Spiels verkaufen wollen. Trotzdem gibt es Anzeichen dafür, dass wir uns in eine richtige Richtung entwickeln.

Das zeigen unter anderem Beispiele aus den Serious Games. Diese Serious Games dienen der Lernerfahrung und kommen mittlerweile in Schulen, aber auch im medizinischen Bereich immer stärker zum Einsatz. Insbesondere in der Psychotherapie können Spiele in Kombination mit Virtual Reality neue Behandlungsmöglichkeiten eröffnen – etwa, wenn Soldaten mit einer posttraumatischen Belastungsstörung Ego-Shooter spielen, um ihre Traumata zu überwinden.

Wie auch immer wir Krieg in Spielen begegnen wollen, sollten wir aber eine Sache stets im Hinterkopf behalten: Die Popularität von Krieg wird auch in den kommenden Jahren ungebrochen bleiben. Es bleibt letztlich die Frage, was die Entwickler daraus machen – und wie wir Spieler sie durch unser Kaufverhalten dabei beeinflussen. ★


Attentat 1942 hat als erstes Spiel mit Hakenkreuzen von der USK eine Freigabe (ab 12 Jahren) erhalten.



Auch 20 Jahre später sind Minsc und Kollegen gefragt: Der Verlag IDW veröffentlichte 2018 die fünfbändige Comicserie »Evil at Baldur's Gate«. Quelle: IDW Publishing

## Making of Baldur's Gate

# RETTER DES ROLLENSPIELS

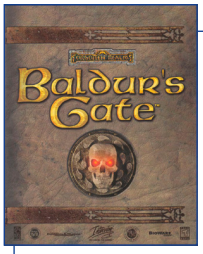
**Zur Rettung des PC-Rollenspiels tritt eine bunte Truppe kanadischer D&D-Fans an. Sie sind kreativ, ambitioniert und haben noch nie ein Computerspiel gemacht. Zum 20. Geburtstag von Baldur's Gate erinnern wir uns im Gespräch mit Bioware-Veteranen an die außergewöhnliche Entstehung des Fantasy-Meilensteins.** Von Heinrich Lenhardt

Die Vergessenen Reiche sind überall dort, wo zwanzigseitige Spielwürfel über Tische klackern. Weltweit werden Wohnzimmer und Hobbyräume zu abenteuerlichen Gefilden. Diese »Forgotten Realms« sind das beliebteste Szenario des Pen&Paper-Rollenspiels Dungeons & Dragons (D&D). Dessen Welten und Regeln prägten die Entwicklung von Computer-Rollenspielen seit ihren Anfangstagen auf Mainframe-Computern. Doch Mitte der Neunzigerjahre gerät das Genre auf dem PC in eine Flaute, nachdem zu viele, zu ähnliche und zu schlechte D&D-Lizenztitel einen Fantasy-Kater ausgelöst haben. Gerettet werden die Vergessenen Reiche von einer Party aus der kanadischen Prärie, deren Mitglieder noch nie ein professionelles Computerspiel entwickelt haben. Wie gelang es den unverzagten Stufe-1-Helden, ein ganzes Genre zu revitalisieren und wunderbare Geschichten mit unvergesslichen Charakteren zu erzählen? Wie wurde aus einem verschmähten Prototyp namens »Battleground Infinity« erst »Iron Throne« und schließlich der Klassiker Baldur's Gate?

Rückt euren Stuhl näher ans Feuer und macht es euch bequem, um die erstaunliche Geschichte von der Geburt eines Rollenspiel-Meilensteins zu hören. Es war einmal vor langer Zeit, noch vor der Eisenkrise und Amn, vor Sarevok und Bhaal, als junge Ärzte realisierten, dass Rollenspiele viel spannender sind als medizinische Lernsoftware.

### 1994, ein Shareware-Sommer

Im Sommer 1994 hegen Marcel Zeschuk und die Oster-Brüder einen Plan. Die drei Freunde wollen eigentlich eine Computerberatungsfirma starten und nebenbei mit Spielen rummachen. Aber sie sagen sich: Wenn es uns gelingt, bis Ende des Sommers ein lauffähiges Spiel hinzukriegen, dann lassen wir die Computerberatung sausen – dann werden wir Spieleentwickler! So erinnert sich Trent Oster an jenen Sommer, der sich als erster Dominostein auf dem Weg zu Baldur's Gate entpuppen sollte: »Wir machten dieses kleine Spiel namens Blasteroids 3D. Es hatte skalierte 2D-Sprites, um eine 3D-Version von [dem Spielautomaten] Asteroids vorzutäuschen. Wir haben es als Shareware rausgebracht und machten damit etwa 300 Dollar. Es gab auch Deals mit ein paar Distributoren, doch die haben uns nie

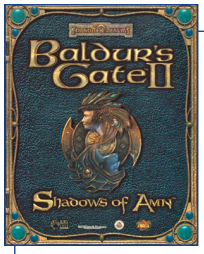



### Baldur's Gate

**Veröffentlicht: 12/1998**

**Darum geht es:** Die Schergen eines gewissen Sarevok trachten unserem Helden nach dem Leben, der in die Großstadt Baldur's Gate flieht, um Antworten zu finden. Dabei macht er die Bekanntschaft von allerlei Begleitern, erkundet Regionen, besteht Missionen, trifft manche Entscheidung und lernt mehr über seine Herkunft. Das komplexe D&D-Regelwerk bietet den Rahmen für pausierbare Echtzeitstrategie-Gruppenkämpfe. Hübsche Hintergrundbilder erwecken die detaillierte Spielwelt zum Leben, und die Gruppenmitglieder wachsen einem durch viele Dialoge ans Herz. Die Erweiterung Tales of the Sword Coast folgt 1999.

**Testzitat:** »Die detailreiche Spielwelt und die komplexen Charakter-Profile gefallen mir besonders. [...] Die häufigen Kämpfe sind taktisch anspruchsvoll, grafisch ansprechend und vor allem äußerst spannend. Baldur's Gate ist ein Muss für alle Rollenspieler, doch auch Echtzeit-Strategen mit einem Faible für Fantasy werden es lieben.« (89 von 100 Punkten in GameStar 2/1999)




### Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

**Veröffentlicht: 9/2000**

**Darum geht es:** Beim Nachfolger ist alles eine Nummer größer: Von den Heldenstufen über die Spielstundenanzahl bis zur Grafikauflösung (jetzt 800x600 Pixel). Bei der Zusammenstellung der sechsköpfigen Gruppe haben wir die Wahl zwischen alten Bekannten und neuen Weggefährten. Die spannende Fortführung der Geschichte wird durch anspruchsvolle Interaktionen mit den Gefährten veredelt. Das bewährte Kampfsystem reizt mit stärkeren Gegnern und Fähigkeiten, die Landschaftsbilder sind schöner denn je. Die Erweiterung Throne of Bhaal (2001) ist eigentlich als eigenständiges Spiel geplant.

**Testzitat:** »Die Gefechte sind sinnvoller in die Missionen eingebaut – und durch das geniale Kampfsystem immer wieder fordernd und abwechslungsreich. [...] Schier umgeworfen hat mich die Brillanz, mit der Bioware der Heldengruppe Leben einhaucht. Ein intensiveres Rollenspiel-Erlebnis als in Baldur's Gate 2 werden Sie in naher Zukunft nirgends finden.« (92 von 100 Punkten in GameStar 11/2000)




Moderner Klassiker: Beamdogs Enhanced Edition von Baldur's Gate läuft auf modernen Betriebssystemen und unterstützt auch höhere Widescreen-Auflösungen.

bezahlt«, lacht Trent Oster. »Aber: Es war Ende August und wir hatten ein Videospiel, das lief. Damit war alles klar: Wir gehen aufs Ganze, wir machen jetzt das große Spiel!«

**Auf den Mech gekommen**

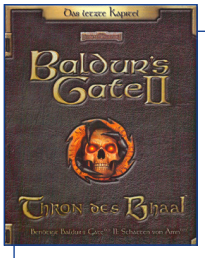
Das große Spiel basiert auf einem Grafiktrick, den Bruder Brent ausgeklügelt hat. Er schreibt einen sogenannten Scanline-Renderer, um den Speicherhunger dreidimensionaler Schlachtfelder zu lindern. Denn das Scanline-Verfahren unterteilt das Sichtfeld des Spielers – vereinfacht gesagt – in mehrere Reihen und baut das sichtbare Terrain dann auf der Basis von Höhenkarten reihenweise von oben nach unten auf. Was von Hügeln verdeckt wird, blendet die Engine aus. Dafür muss sie nicht alle Polygon-Kanten kennen, sondern nur diejenigen, die sich mit den Blickreihen überschneiden – und das spart Speicher. Es ist ein ähnlicher Trick wie beim Helikopter-Hit Comanche, der Voxel zur Berechnung seines Terrains verwendet. Welche Art von Spiel das Trio macht, hängt von den Limitationen der verwendeten Technologie ab: »Wir konnten die Kamera etwa 20, 30 Grad nach oben und unten schwenken, sie aber nicht frei drehen, denn so viele Berechnungen verarbeitete das Rendering nicht«, erklärt Trent Oster. »Also fragten wir uns: Welche Art von Vehikel kann nach oben und unten schauen, aber nicht herumrollen?« Ein selbststabilisierender Riesenroboter zum Beispiel. Und so entsteht das Mech-Actionspiel Shattered Steel.

**Mein Cousin Greg**

Als der frischgebackene Medizindoktor Greg Zeschuk eine Praxisvertretung in der Nähe übernimmt, besucht er seinen Cousin im Städtchen Lloydminster. Und staunt nicht schlecht, als er mitkriegt, was Marcel da mit den Oster-Brüdern ausheckt. »Als Greg sah, woran wir arbeiteten, meinte er: Jungs, das ist irre! Wie kann ich da mitmachen?«, erinnert sich Trent. »Schließlich kam er mit der Idee an: Hey, ich habe da zwei Doktor-Kumpels, lasst uns zusammen eine Firma starten. Und so trafen wir uns alle und gründeten Bioware.« Gregs »Doktor-Kumpels« sind Ray Muzyka und Augustine Yip, dazu kommen Cousin Marcel und die Oster-Brüder – so ist das Gründer-Sextett komplett.

Die Doktoren sind selbst Spielefans und haben genügend Kapital zusammengekratzt, um die Entwicklung eines Titels anzuschieben. Das grafisch beeindruckende Mech-Spiel passt perfekt in ihre Pläne – doch bald kommt es zu Zoff. »Es kann schwierig sein, mit meinem Bruder zu arbeiten«, seufzt Trent Oster in Hinblick auf die folgenden Turbulenzen. Zunächst ist Bruder Brent mit der Arbeitsleistung von Marcel Zeschuk unzufrieden, der aus Bioware gedrängt wird – da waren es nur noch fünf. Einen Monat später beschwert sich Brent über Augustine Yip und will ihn ebenfalls loswerden. Die dadurch ausgelöste Krisensitzung nimmt einen anderen Verlauf: »Ray und Greg meinten zu mir sinngemäß: Wir mögen Augustine mehr als deinen Bruder.« So kommt es zum Split: Die Oster-Brüder ziehen Ende 1995 nach Calgary und starten das kurzlebige Studio Pyrotek Games, um dort weiter an Shattered Steel zu werkeln.

Brent geht schließlich zu Electronic Arts, wo er an der Simulationsserie Jane's arbeitet, während Trent zu Bioware zurückkehrt. Das Mech-Spiel mit der beeindruckenden Grafik hat das Tohuwabohu überstanden und stößt auf großes Interesse bei Publishern, Interplay erhält schließlich den Zuschlag. Im Bioware-Hauptquartier in Edmonton arbeitet man auch schon an einem zweiten Projekt: Während Shattered Steel fertiggestellt wird, entsteht 1996 der Prototyp eines ganz anderen PC-Spiels.




## Baldur's Gate: Throne of Bhaal

**Veröffentlicht: 6/2001**

**Darum geht es:** Eine »Erweiterung« mit rund 50 Stunden Spielzeit: Throne of Bhaal war als eigenständiger Abschluss der Trilogie geplant, doch Bioware will wegen anderer Projekte und Turbulenzen bei Publisher Interplay den Aufwand in Grenzen halten. So wird die Infinity-Engine erneut herausgekramt, um das Bhaal-Epos abzuschließen. Auf dem Weg Richtung Charakterstufe 40 lernen unsere Helden neue Fähigkeiten. Der chaotisch-böse Sarevok aus Teil 1 lässt sich in die Gruppe aufnehmen, auch wenn das Betriebsklima bei den guten Charakteren darunter leidet.

**Testzitat:** »Die Erweiterung ist dicker als manches Vollpreis-Spiel und hat eine happige Kampfdichte mit hohem Schwierigkeitsgrad. Die motivierenden neuen Kapitel sind sehr linear, teils spielt sich Bhaal wie der große Bruder von Icewind Dale. Die in die Jahre kommende 2D-Grafikengine wirkt zudem ausgereizt. Aber Fans der Baldur's-Gate-Saga sollten dieses Finale auf keinen Fall verpassen.«
(88 von 100 Punkten in GameStar 8/2001)

## Wer steckt hinter den Gefährten?

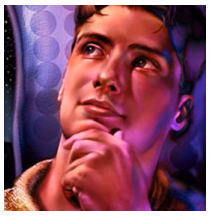
Wie wäre es mit Greg Zeschuk als Gefährten – und wer inspirierte Minscs edles Antlitz? Bei vielen Charakterporträts von Baldur's Gate wurden Mitglieder des Entwicklungsteams als Vorlage verwendet. Hier einige Beispiele, die unsere Gesprächspartner verraten haben.



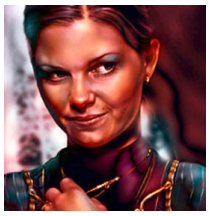
Coran: Die optische Vorlage für den Kämpfer/Dieb ist Bioware-Mitgründer Ray Muzyka.



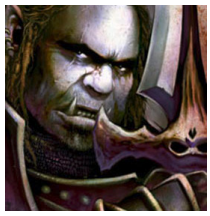
Ajantis Ilvastarr: Der Paladin erinnert deutlich an den langjährigen Co-CEO Greg Zeschuk.



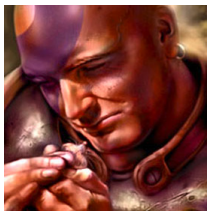
Garrick: Hinter dem chaotisch-neutralen Barden steckt niemand anderes als Cameron Tofer.



Skie Silvershield: Grafikerin Marcia Tofer lieferte die Vorlage für das Porträt dieser Diebin.



Dorn Il-Khan: Der Gefährte der Enhanced Edition ist ein Mix aus Trent Oster und Halb-Orc.



Minsc: Dave Hibbeln machte in Animationen und regte auch diesen Charakterkopf an.

**Das Spiel der Götter**

»Ray und ich mochten auch Action, aber bei Rollenspielen waren unsere Leidenschaft und unsere Kompetenz am größten«, beschreibt Greg Zeschuk das Lieblingsgenre der Doktoren. Noch während Pyrotek an Shattered Steel arbeitet, diskutiert man das nächste Projekt. Ein Kernteam beginnt mit der Arbeit an Battleground Infinity, einem Dungeons-&-Dragons-inspirierten Rollenspiel. »Aber wir hätten uns nie träumen lassen, dass daraus mal ein D&D-Lizenztitel wird«, so Zeschuk. Das Design ist von Pen&Paper-Rollenspielen beeinflusst, das Szenario bedient sich bei Göttern aus Mythologien. Und das Ganze am besten gleich als ein MMO im Zeitalter der Einwahlverbindungen, Jahre vor der Veröffentlichung von Ultima Online. Ray Muzyka beschreibt das Konzept später als »verrückt ambitioniert«.

Die Doktoren heuern ein paar Programmierer in Edmonton an, um einen Prototyp zu entwickeln, der Grafik- und Bedienungsstil von Baldur's Gate bereits andeutet. Maßgeblichen Anteil an der Entstehung dieser Keimzelle hat Scott Greig: »Scott war für den Erfolg der Infinity-Engine und von Baldur's Gate unglaublich wichtig. Ohne seinen ursprünglichen Prototyp hätte es das alles nicht gegeben«, betont Lead Designer James Ohlen. Und auch Zeschuk preist die Verdienste des Multitalents Greig: »Er war unser leitender Programmierer, aber auch ein guter Grafiker. Er hatte aus der Programmierer-Perspektive eine Vorstellung davon, was er in künstlerischer Hinsicht erreichen wollte. Wir haben dafür einige clevere Technologien eingesetzt.« Die detaillierten Hintergrundgrafiken von Baldur's Gate sind ein echter Hingucker. Es sieht so aus, als wäre jeder Pixel in liebevoller Handarbeit auf den Bildschirm gemalt, doch die Engine trickst auch ein wenig. Die Software war laut Zeschuk in der Lage, ein Landschaftsbild in verschiedene Tiles zu »zerhacken« und diese dann so zu arrangieren, dass es zu keinen augenfälligen Wiederholungen kommt. Angesichts dieser Pixelpracht sollten die Publisher eigentlich mit den Scheckbüchern werfen, um Battleground Infinity an Land zu ziehen. Eigentlich …

**Die große Rollenspielkrise**

Mit der Wahl des Rollenspiel-Genres folgen die Doktoren ihren Geek-Herzen, nicht den Trends in der Branche. 1995/96 kriselt diese Kategorie vor sich hin, auch der Boom mit offiziellen D&D-Titeln ist längst vorbei. SSI lässt die Lizenz liegen und Interplay erwirbt die Rechte an den Spielwelten Forgotten Realms und Planescape. Doch die ersten Veröffentlichungen können nicht überzeugen: Blood & Magic bietet stümperhafte Echtzeitschlachten und Dragon Dice lahme Würfelstrategie. Danach entpuppt sich Descent to Undermountain als verbuggte Zwangsehe der 3D-Engine von Descent mit dem D&D-Rollenspielsystem. Als Bioware seinen Infinity-Prototyp zeigen will, sind die Ausmaße dieser Flops noch nicht abzusehen. Bei Interplay denkt man sich: Wozu das Rollenspiel eines externen Studios überhaupt in Erwägung ziehen, wenn man intern so viele tolle Projekte in Arbeit hat? »Interplay lehnte das Spiel zunächst ab, sie haben es sich nicht einmal angesehen«, erinnert sich Greg Zeschuk. »Also redeten wir mit anderen Publishern.«

Die Partnersuche gestaltet sich als schwieriger als bei Shattered Steel, doch laut Zeschuk kommt es zu drei, vier Angeboten. Westwood und Sir-Tech melden Interesse an, besonders erpicht ist Virgin Interactive, deren US-Büro in derselben Straße liegt wie das Interplay-Hauptquartier. Und da schlägt Feargus' große Stunde. Der spätere Obsidian-Gründer Feargus Urquhart betreut



Der Schnappschuss von Anfang 1995 zeigt einige Bioware-Gründer zusammen mit den ersten Angestellten der jungen Firma. Von links nach rechts: Brent Oster, Allan Thierault, Rob MacKay, Ray Muzyka, Greg Zeschuk, John Winski and Trent Oster.




»Taktische Abenteuer, die eines Gottes würdig sind – aber für Sterbliche gemacht«: Bioware zeigt Publishern seinen Prototyp Battleground Infinity.




Landschaftliche Schönheit in 640x480 Pixeln: Dieser Kampf-Screenshot aus dem damaligen GameStar-Test zeigt Baldur's Gate, wie es die Spieler ab Ende 1998 erlebten.

1996 veröffentlicht Interplay Shattered Steel. Diese Mech-Action wird im Wesentlichen von Partner Pyrotek entwickelt. In Edmonton beginnt derweil ein separates Team mit der Konzeption eines RPGs.




das Bioware-Spiel Shattered Steel als Interplay-Producer. Als er die Infinity-Demo sieht, ist er sehr angetan – nur zu dumm, dass sein Vorgesetzter das Projekt bereits abgelehnt hat. Als Urquhart mitkriegt, dass Bioware kurz vor der Vertragsunterzeichnung mit einem Konkurrenten steht, zeigt er der Marketingchefin die Demo, die flugs Interplay-Gründer Brian Fargo alarmiert. »Es war ja nicht Brian, der uns abgelehnt hatte, sondern Leute weiter unten, die meinten: Das brauchen wir nicht«, erklärt Greg Zeschuk. Doch Fargo, dessen gutes Gespür auch das zarte Pflänzlein Fallout am Leben hielt, ist schnell überzeugt. Schließlich hat der Infinity-Prototyp beeindruckende Grafik, komfortable Maussteuerung und ein modern wirkendes Echtzeitkampfsystem. Und Interplay kann auch etwas Besonderes bieten: »Es war Feargus, der meinte: Jungs, das wäre doch toll, wenn wir eure Demo nehmen und da die D&D-Lizenz dazupacken würden«, meint Trent Oster trocken. »Und bumm – das war Baldur's Gate.«

**Von Infinity zu D&D**

Das D&D-kundige Bioware-Personal ist von der Lizenz begeistert, jetzt muss der Prototyp daran angepasst werden. Als es zur Vereinbarung mit Interplay kommt, hat man bereits sieben, acht Monate an Battleground Infinity gearbeitet, erinnert sich Greg Zeschuk: »Es war recht leicht, die Richtung zu ändern, weil viel Programm-Infrastruktur noch nicht vorhanden war, viele Spielsysteme noch nicht designt waren. Wir mussten zum Beispiel rauskriegen, wie wir Echtzeitkämpfe mit dem Würfelrollen von D&D in Einklang bringen. Wir verwendeten jetzt ein rundenbasiertes Regelwerk, das für Pen&Paper entwickelt wurde, um ein Echtzeitspiel zu machen.« Doch für das Entwicklungsteam überwiegen die Vorteile: »Die Verwendung von D&D gibt Antworten auf viele Fragen: Was sind die Klassen, wie wirken sich die Werte aus? Herauszufinden, wie man etwas Vorhandenes einbaut, ist in mancher Hinsicht leichter, als sich alles auszudenken.« Neuland gibt es für die Entwickler schließlich zur Genüge: Baldur's Gate wird von einem Team bunter Gestalten entwickelt, die eines gemeinsam haben: Sie machen ihr erstes professionelles Computerspiel.

**Berufliche Vorkenntnisse: Hotel und Comicladen**

Lead Designer James Ohlen resümiert: »Ich denke, das war eines der Erfolgsgeheimnisse, denn wir wussten nicht, was möglich oder unmöglich war.« Greg Zeschuk erinnert sich lachend an die Suche nach Grafikern und anderen Mitarbeitern: »Wenn du etwas auf eine Serviette kritzeln konntest, hast du einen Job gekriegt.« Muzyka und Zeschuk folgen den Empfehlungen von Freunden, um das Team aufzubauen. Heraus kommt eine bunte Truppe von D&D-Geeks, rohen Talenten und Quereinsteigern. Legendär ist die Geschichte von David Gaider, langjähriger Bioware-Storychef, Buchautor und Architekt der Spielwelt von Dragon Age. »Einer unserer Leute meinte: Der schreibt echt super, den sollten wir einstellen«, meint Zeschuk. Dummerweise ist Gaider zunächst nicht gewillt, seinen sicheren Job aufzugeben – als Nachtschicht-Manager in einem Hotel. Erst nach wiederholten Überredungsversuchen schließt er sich Bioware an.

Etwas unorthodox ist auch der Lebenslauf des ersten Autors, den Bioware einstellt und der bald als Lead Designer die Reihe steuert. Im zarten Alter von 11 Jahren versucht sich James Ohlen




In Ausgabe 2/1998 berichtet GameStar erstmals über das »prächtige Echtzeit-Rollenspiel«. Die Charakterporträts erinnern jetzt etwas mehr an die fertige Version (bis auf den Mona-Lisa-Platzhalter, versteht sich).




D&D-Lizenzgeber TSR legt gegen den geplanten Namen Iron Throne ein Veto ein. Ende 1996 erscheinen deshalb erste Magazin-Previews mit dem Platzhaltertitel »Forgotten Realms«.



Dieses Gruppenfoto von 1997 zeigt, wie kräftig Bioware während der Entwicklung von Baldur's Gate gewachsen ist. Das ursprüngliche Kernteam hatte vier Mitarbeiter, am Ende sitzen etwa 60 Leute an dem Projekt.




Baldur's Gate erscheint gerade noch so im Kalenderjahr 1998, offizieller Auslieferungstag ist der 21.12. Eigentlich zu spät.

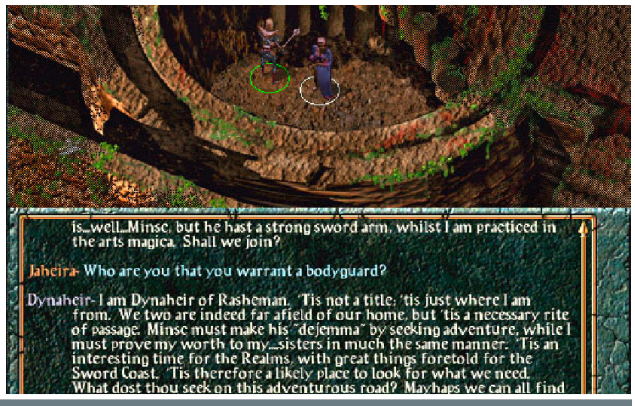
zum ersten Mal als Dungeon Master, so bezeichnet man den Spielleiter beim Tabletop-Rollenspiel Dungeons & Dragons (D&D). Es wird in den nächsten Jahren mitunter eng im Elternhaus, denn Ohlen managt bis zu drei Kampagnen gleichzeitig: »Ich war der Dungeon Master von Grand Prairie«, lacht er über seine Jugend in der kanadischen Provinzstadt, rund 450 Autokilometer nordwestlich von Edmonton. Nach der Schule arbeitet Ohlen in einem Comicladen und spielt weiterhin leidenschaftlich D&D. Sein Ruf als Dungeon Master spricht sich bis zu Biowares »Ich kenne da einen«-Personalnetzwerk herum. »James hatte keine Erfahrung mit Spieldesign und war auch kein Schriftsteller per se, er schrieb halt viel für seine D&D-Kampagnen«, erinnert sich Greg Zeschuk. »Doch dank seiner Einstellung und Lernbegierde wurde er einer der bekanntesten Designer der Spielebranche.« 1996 fängt Ohlen zusammen mit fünf anderen Neulingen aus Grand Prairie bei Bioware an: Producer Ben Smedstad, Programmierer Cameron Tofer, Designerin Marcia Tofer, dazu die Grafiker Dean Andersen und Cassidy Scott. Sie verdoppeln die Größe des Studios von sechs auf zwölf Mitarbeiter, um aus dem Protoyp Battleground Infinity ein richtiges Spiel zu machen – und wie. »Es gab eine etwa fünfjährige Periode von 1996 bis 2000, in der ich im Prinzip D&D und Baldur's Gate gelebt habe. 100-Stunden-Wochen waren für mich normal«, beschreibt James Ohlen. Es gibt in diesem Zeitraum eine Spanne von sechs Monaten, bei der er sich beim besten Willen nicht mehr erinnern kann, wo er eigentlich wohnte: »Ich war so auf das Spiel konzentriert«, meint er lachend, um sogleich mit einem Blick auf die Arbeitszeitkontroverse um Red Dead Redemption 2 zu betonen: »Ich bin auch der Meinung, dass die Angestellten in der Spielebranche keine Überstunden machen sollten. Aber wenn du in einer leitenden Position bist, kreativ sein kannst und deine Arbeit liebst, fühlt es sich nicht wie Arbeit an. So war das bei mir, und das ist natürlich etwas anderes, als wenn ein Leveldesigner zu 60 Stunden in der Woche gezwungen wird.« 1996 muss man dagegen Interplay zu seinem Glück zwingen: Die Story von Baldur's Gate wird zunächst als »zu episch« abgelehnt.

### Banditen gegen Bhaal

James Ohlen lobt die weitgehende kreative Freiheit bei der Entwicklung: »Wir durften nicht unterminieren, was bereits über das Forgotten-Realms-Szenario geschrieben war, konnten aber unsere eigenen Geschichten ausdenken. Es war ein gutes Verhältnis.« Wenn auch nicht immer reibungslos, denn der Handlungsrahmen um die Gottheit Bhaal und deren Abkömmlinge stößt zunächst auf Widerstand: »TSR und Interplay waren damit nicht glücklich, sie hielten die Story für zu episch. Deshalb schickten sie uns eine alternative Handlung, die bodenständiger war und besser zu Charakteren der Stufen 1 bis 5 zu passen schien.« Diesen Entwurf schreibt kein Geringerer als Interplay-Designer Chris Avellone (Planescape: Torment, Fallout: New Vegas). Es geht darin um eine Stadt, die unter einem harten Winter leidet und von einem Banditenlord belagert wird. »Es war ein gut geschriebener Gegenvorschlag, aber wir hielten dagegen und setzten unsere epische Bhaalspawn-Story durch«, meint Ohlen. Ganz schön forsch für ein junges Studio, doch Biowares Chefdoktoren-Duo konnten beharrlich sein: »Ray und Greg waren sehr respektvolle, aber auch harte Verhandlungspartner. Sie gaben nie nach, wenn sie das Gefühl hatten, dass es der Qualität des Produkts schaden könnte.«

### Kampf um den eisernen Thron

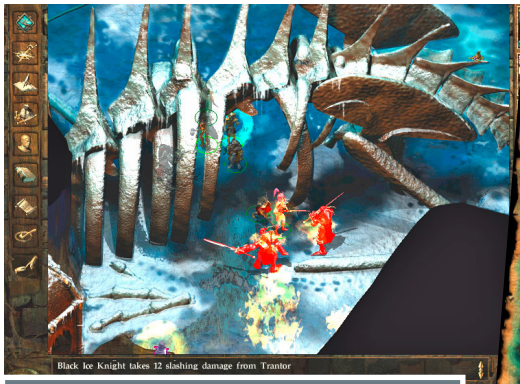
Der Name steht auf einer Liste mit etwa zehn Vorschlägen, wird aber von niemandem so recht geliebt: »Er sagte: Auf absolut keinen Fall wird es Baldur's Gate sein«, erinnert sich Greg Zeschuk an die Reaktion von Interplay-Boss Brian Fargo. »Er wollte wahrscheinlich etwas Konkreteres oder einen Namen, der sich mehr auf Fantasy bezieht.« Bei Bioware trägt man es mit Fassung, dieser Titel ist ohnehin nicht der Favorit des Studios. Eigentlich soll das Rollenspiel Iron Throne heißen, nach der Organisation, welche die Eisenkrise in der Handlung auslöst. »Jeder mochte diesen Namen, und wir reichten ihn bei TSR ein, dem Inhaber der D&D-Rechte. Doch sie sagten, dass wir Iron Throne nicht benutzen können.« Schuld daran ist eine mittelalterliche D&D-Spielwelt, die ebenfalls von TSR herausgegeben wird: In Birthright kämpfen Regenten um den sogenannten Iron Throne. Dass ein eiserner Thron in einer 1996 gestarteten Romanreihe von George R.R. Martin eine nicht ganz unwichtige Rolle spielt – Schwamm drüber. Bei Bioware und Interplay ist die Enttäuschung jedenfalls groß, doch TSR bleibt … eisern. Eine Zeitlang wird das Programm namenlos weiterentwickelt, doch als Ende 1996 in den ersten Previews der Platzhalter-Name »Forgotten Realms« gedruckt wird, wächst der Taufdruck. »Aus der Not wurde es letztendlich Baldur's Gate«, meint Zeschuk. »Da steckte keine Marktforschung dahinter. Es war der beste von den Namen, die keiner wollte. Was ich gelernt habe: Namen sind wichtig, aber du kannst nie vorhersagen, welche funktionieren werden.«




Baldur's Gate steckt voller Geschichten und Dialoge, auch die Personalwahl stellt uns immer wieder vor Entscheidungen. Nach ihrer Befreiung bietet Dynaheir an, sich unserer Party anzuschließen.



Das Echtzeit-Kampfsystem wird erst im Laufe der Entwicklung um eine Pausefunktion bereichert, um in Ruhe taktische Anweisungen zu geben.




Interplay-Studio Black Isle verwendet Biowares Infinity-Engine, um das eigenständige D&D-Rollenspiel Icewind Dale zu produzieren.




Die Übersichtskarte in Baldur's Gate zeigt die einzelnen Schauplätze der Spielwelt. Zugang zur namensgebenden Stadt im Norden wird erst ab einem gewissen Handlungsfortschritt gewährt.

**Echtzeit-Verfechter gegen Rundenfans**

Echtzeitschlachten, bei denen wir jederzeit das Geschehen anhalten können, um in Ruhe taktische Anweisungen zu geben: Baldur's Gate macht das »Pause and play«-Kampfsystem populär, das nicht nur spätere Titel des Studios wie die Dragon-Age-Serie aufgreifen. Ein Kompromiss ist der Anstoß. »Es gab eine Menge kreative Konflikte, die zu guten Dingen führten«, erklärt James Ohlen. »Einer dieser kreativen Konflikte sah so aus: Ray wollte Rundenkämpfe, er war ein großer Fan der D&D-Gold-Box-Spiele [von SSI]. Ich dagegen war ein Riesenfan von Echtzeit.«

Der frühe Prototyp Battleground Infinity lief nur in Echtzeit, ganz nach dem Geschmack von James Ohlen: »Ray und ich repräsentierten verschiedene Seiten der Medaille und so ist ›Pause and play‹ entstanden. Mir gefällt, dass man sich nicht mit Bewegungspunkten herumschlagen muss, um seine Charaktere zu dirigieren. Aber das System erlaubte es auch Rundenkampf-Liebhabern wie Ray, mit automatischen Pausen bei bestimmten Ereignissen zu spielen.« Neu war es jedoch nicht.

Überraschung ernten wir von den Bioware-Veteranen, als wir dezent darauf hinweisen, dass bereits ein Microprose-Rollenspiel aus dem Jahr 1992 diesen Ansatz verfolgte: »Wir kamen von selber auf das Prinzip und fanden erst später heraus, dass es etwas Ähnliches schon in Darklands gab. Das hatte bereits eine Art von ›Pause and play‹-Kampfsystem, wo du deinen Truppen erst Befehle gibst und dann das Kampfgeschehen ablaufen lässt«, erinnert sich Greg Zeschuk. »Niemand von uns hatte zuvor Darklands gespielt, also schauten wir es uns schließlich an und meinten: Oh, da haben wir ja den Beleg, dass es in der Praxis funktioniert! Denn wir arbeiteten bereits am neuen Kampfsystem, aber es war noch nicht ganz ausgefeilt.«

**Griff zum Charakter-Ordner**

James Ohlen hätte sich kaum träumen lassen, dass Helden seiner jugendlichen D&D-Partien mal in einem Computerspiel landen würden. Eine Zeitlang ist er der einzige Autor und Designer, erst im Laufe der Entwicklung stoßen Lukas Kristjanson und Rob Bartel zum Team. Allein die Ausarbeitung der zwei Dutzend Begleiter, die der Spieler in seine Party aufnehmen kann, macht einen gehörigen Aufwand. Da hat Ray Muzyka eine pragmatische Idee: »Er meinte: Warum benutzt du nicht all die Charaktere, die in deinen Ordnern stecken? Ich hatte all die Szenarien und Charaktere meiner Tabletop-Kampagnen aufgeschrieben und archiviert«, erklärt Ohlen. Ein guter Vorschlag, dem Baldur's Gate auch seinen beliebtesten Charakter verdankt.

Cameron Tofer ist einer von Ohlens alten D&D-Kumpels aus Grand Prairie. Cam ist außerdem der Spaßvogel in der Runde und beschließt, einen humorvollen Charakter zu spielen, den er nach einer russischen Stadt benennt – herausgekommen ist der Waldläufer Minsc. Auch dessen Tierbegleiter ist eine unorthodoxe Wahl, wie sich Ohlen erinnert: »Cam wollte einen Hamster, denn das war schön albern. Und ich hatte gerade Material des D&D-Kampagnenschauplatzes Spelljammer gelesen, wo ein Riesenweltraumhamster erwähnt wird. Also machte ich diesen Witz, dass jemand Minsc einen Hamster verkauft und so tut, als sei der etwas Besonderes. In Wirklichkeit ist er ein Weltraumhamster … ein Miniatur-Riesenweltraumhamster! Davon hat sich Minsc natürlich beeindrucken lassen.« Einen bleibenden Eindruck hinterließen auch die Sprüche des enthusiastischen Minsc bei den Spielern (»Immer auf die Augen, Boo!«).

**Ständige Begleiter**

Interessante Weggefährten mit komplexen Geschichten und persönlichen Missionen werden zu einem Bioware-Markenzeichen. Wie stark eigenwillige Begleiter zur Spielatmosphäre bei-



Nicht nur die Gegner sind in Baldur's Gate 2 größer. Der 2000 veröffentlichte Nachfolger ist komplexer, schöner und bietet mehr Interaktionen: Erstmals darf der Spieler mit Gefährten anbandeln.



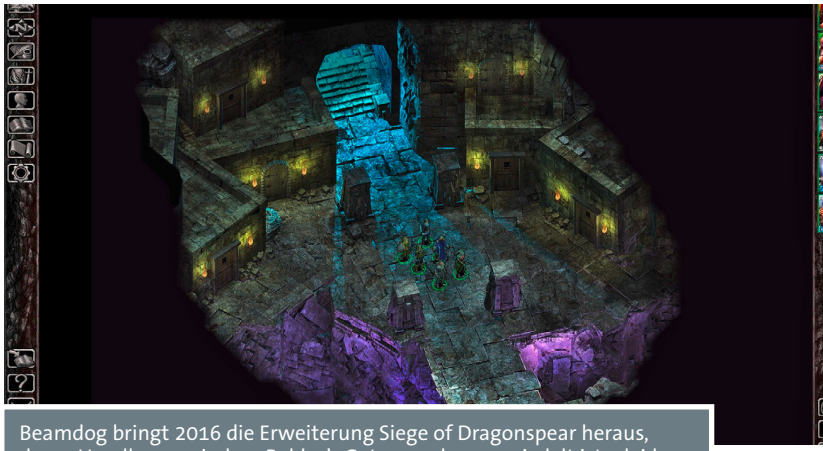
Baldur's Gate war als Trilogie geplant, doch das Finale Throne of Bhaal erscheint »nur« in Form einer Erweiterung für Baldur's Gate 2. Rund 50 Stunden Spielzeit sind freilich kein Pappenstiel.



Die Bewohner von Baldur's Gate werden als »Baldurianer« bezeichnet.



Interplay stellt ein intern geplantes Baldur's Gate 3 für PC ein. Dagegen erscheint auf PlayStation 2, Xbox und GameCube Baldur's Gate: Dark Alliance, das eher an Diablo als an die Serienwurzeln erinnert.



Beamdog bringt 2016 die Erweiterung Siege of Dragonspear heraus, deren Handlung zwischen Baldur's Gate 1 und 2 angesiedelt ist – leider ist die Erweiterung nicht sonderlich überzeugend.

tragen können, fällt dem Personal bei einem Rundenstrategie-Titel von 1995 auf: »Während der Entwicklung spielten wir Jagged Alliance von Sir-Tech«, erinnert sich Greg Zeschuk. »Es war ein Rundenkampfspiel mit einem Team, bei dem die einzelnen Charaktere richtige Persönlichkeiten waren und nicht immer das taten, was du wolltest. Sie fühlten sich nicht wie Roboter an, sondern hatten ihre eigenen Motive. Da sagten wir uns: Mensch, lasst uns das ausbauen, die Story kann sich um die Charaktere drehen.« Richtig vertieft werden die Interaktionen mit anderen Gruppenmitgliedern dann beim Nachfolger, was nicht zuletzt ein paar japanischen Rollenspielen zu verdanken ist. »Du konntest vor allem in Baldur's Gate 2 richtige tiefgründige Beziehungen mit den Begleitern haben«, meint James Ohlen. »Etwas Ähnliches gab es in Squaresoft-Titeln wie Final Fantasy oder Chrono Trigger, aber westliche Spiele hatten solche tollen Begleiter nicht.« Erst als Baldur's Gate schon erschienen ist, wird Ohlen von einem Producer bei Interplay auf die japanischen Rollenspiele aufmerksam gemacht: »Ich war wegen des Erfolgs unseres Spiels gut drauf und redete mit Jeremy Clark darüber, wie toll doch die Charaktere sind. Der meinte nur: Stimmt, aber sie sind kein Vergleich zu Final Fantasy! Das hatte ich nie gespielt, aber ich war sehr ehrgeizig. Also holte ich mir die ganzen Squaresoft-Titel, schaute sie mir an und dachte: Er hat recht – wir müssen eine Schippe drauflegen.« Gesagt, getan.

**Datenmanagement für Fortgeschrittene**

Schon das erste Baldur's Gate besticht nicht nur durch seine Inhalte, sondern hat auch einiges unter der Engine-Haube: »Es entstand zum perfekten Zeitpunkt, als PCs einige neue Fähigkeiten bekamen. Wir konnten mit riesigen Dateien arbeiten, wir konnten jede Menge Audio unterbringen«, analysiert Trent Oster die technologischen Errungenschaften. »Die meisten Videospiele zu der Zeit hatten insgesamt vielleicht 5.000 oder 10.000 Grafik- und Sound-Assets. Aber Baldur's Gate hantierte mit knapp einer Million Assets wie Sounds, Gegenständen, kleinen Icons – es war eine echte Datenmanagement-Leistung. Dadurch konnte es so viel mehr als andere Spiele bieten.«

Laut Oster war es für Bioware ein Glücksfall, das Programm während einer Umbruchphase zu entwickeln: »Jeder stellte von 32-Bit-DOS-Entwicklung auf Windows 95 um. Und wir hatten just ein Team voller Windows- und Datenbank-Programmierer. Wir konnten also nicht nur die Stärken von Windows als Plattform ausnutzen und hatten Glück, weil Microsoft zu diesem Zeitpunkt DirectX und DirectDraw einführte. Wir waren auch in der Lage, mit Millionen von Elementen zu arbeiten, weil unser Team diesen Datenbank-Background hatte.«

**Späte Bescherung**

Die Veröffentlichung von Baldur's Gate wird ursprünglich für September 1997 angekündigt, doch dieser Wunschtermin erweist sich als zu optimistisch. Es erscheint gerade noch so im Kalenderjahr 1998, auf den letzten Drücker am 21. Dezember, als das Weihnachtsgeschäft schon gelaufen ist. »Damals galt die Regel: Bringe nie ein Spiel im Dezember raus, denn das wird immer ein Misserfolg«, erzählt Greg Zeschuk. »Aber das wussten wir nicht, wir dachten uns ganz naiv: Wir werfen es einfach auf den Markt und es wird sich schon verkaufen.« Genau das ist dann passiert: Nach seiner Veröffentlichung schlägt Baldur's Gate Wurzeln in den internationalen Verkaufscharts, meist als starke Nummer zwei hinter Half-Life – keine schlechte Gesellschaft. Bald sind über zwei Millionen Einheiten verkauft, gerechnet hat damit kaum jemand: »Wir erwarteten nicht, dass es so ein Riesenerfolg wird«, meint Zeschuk, »Wir wollten einfach nur ein gutes Spiel machen, das den Leuten gefällt. Wenn du mir damals gesagt hättest, dass wir auch nur eine Million davon absetzen, hätte es mich umgehauen.«

Auch James Ohlen erinnert sich an seine moderaten Erwartungen: »Ich dachte mir: Wenn wir Glück haben, verkaufen wir so viel wie Fallout, das waren damals etwa 200.000 Stück. Oder zumindest 100.000, denn das würde Fortsetzungen bedeuten. Ich wollte nur erfolgreich genug sein, damit wir weiter daran arbeiten und die ganze Trilogie machen können, denn das war mein Traum.« Erst etwa sechs Monate nach Veröffentlichung von Baldur's Gate bekommt man bei Bioware die Ausmaße des Erfolgs mit. Da arbeitet das Studio bereits am Nachfolger, der 2000 für einen weiteren Qualitätssprung sorgt. Und auch über Baldur's Gate 3 macht man sich bereits Gedanken.

**Die Beinahe-Trilogie**

Von Anfang an schwebt den Bioware-Kreativen eine Trilogie vor, und in gewisser Weise ist es auch dazu gekommen – nur dass das große Story-Finale Thron des Bhaal nicht als eigenständiger Nachfolger, sondern in Form einer Erweiterung für Baldur's Gate 2 erscheint. »Wir wussten, dass es nicht den Standard erreichen würde, den die Leute von einem Spiel namens Baldur's Gate 3 erwarten« erklärt James Ohlen. »Wir wollten keine schlechte Fortsetzung produzieren, das hätte dem Ruf der Firma geschadet – also machten wir es als Erweiterung.« Bioware will den Aufwand in Grenzen halten, um genug Ressourcen für den Aufbau eigener Marken zu haben, in der Hinsicht ist Blizzard ein Vorbild. Diese Strategie resultiert Jahre später in Spielen wie Jade Empire, Mass Effect und Dragon Age: Origins. Doch Baldur's Gate ist mit gleich zwei Firmen verbunden, bei denen es drunter und drüber geht. Der D&D-Lizenzgeber TSR steht kurz vor der Pleite und wird 1997 von Wizards of the Coast übernommen. Publisher Interplay schreibt rote Zahlen und holt 2000 Titus Software als Investor an Bord. Nicht gerade eine Konstellation, von der man die Zukunft des eigenen Studios abhängig machen möchte. Freilich lässt sich Bioware nicht lumpen, Thron des Bhaal wird zwar »nur« eine Erweiterung mit der alten Engine, begeistert aber durch riesigen Umfang, Qualität und einen bewegenden Abschluss der Handlung.




Klar ist Sarevok böse, aber bei solchen Charakterwerten drücken wir mal ein Auge zu: Throne of Bhaal erlaubt uns, den Erzfeind des ersten Spiels in unsere Party aufzunehmen.

**Die Engine läuft und läuft und läuft**

Biowares Technologie wird auch in mehreren Rollenspielen von Interplays Label Black Isle eingesetzt. Auf das wortreiche Planescape: Torment folgt der kampflastige Dungeon-Crawler Icewind Dale. Als 2002 dessen Fortsetzung erscheint, wirkt die Infinity-Engine schon etwas altmodisch: Sprites sind out, Spieler gelüstet es nach 3D-Polygonen.

Nachdem Bioware sich lieber anderen Projekten widmet, beginnt Black Isle mit der Arbeit an Baldur's Gate 3: The Black Hound. Dieser Nachfolger soll nicht an Charaktere oder Story der vorherigen Teile anknüpfen, dafür aber eine zeitgemäße 3D-Engine verwenden. Doch nach etwa einem Jahr wird die Entwicklung allerdings abgebrochen: Interplay geht das Geld aus, bald darauf verliert man die D&D-Lizenz.

Ein schwacher Trost für Fans sind die beiden Action-Rollenspiele, die 2001 und 2004 unter dem Namen Baldur's Gate: Dark Alliance erscheinen. Diese Diablo-Klone laufen nur auf Konsolen und sind durchaus gut gemacht, haben mit Spielgefühl und Charakteren von Biowares Baldur's Gate aber nichts zu tun. Dafür begünstigen sie die Entwicklung einer anderen Rollenspielserie, die von ihren Charakteren lebt: Das polnische Studio CD Projekt soll Dark Alliance im Auftrag von Interplay auf den PC konvertieren, durch die Pleite des Publishers verläuft das Projekt jedoch im Sand. Statt die bereits getane Arbeit einfach wegzuwerfen, stecken sie die Polen jedoch in ein eigenes Projekt: das erste The Witcher. Der Hexer ist also über drei Ecken ein Erbe von Baldur's Gate.

**Rekonstruiert und erweitert**

Es wird eine Weile still um Baldur's Gate und die Infinity-Engine, doch der Stil des Klassikers feierte in den letzten Jahren ein Comeback. 2012 startet der Baldur-»Entdecker« Feargus Urquhart eine Kickstarter-Kampagne für Pillars of Eternity mit dem Versprechen, das Spielgefühl der Infinity-Klassiker aufzugreifen.

Im selben Jahr erscheint auch die Enhanced Edition von Baldur's Gate, eine weitgehend authentische Neuauflage, die auf heutigen PCs ebenso anstandslos läuft wie auf iOS- und Android-Geräten. Zu den Erweiterungen gehören höhere Grafikauflösungen, zusätzliche Begleiter und der separate Bonus-Spielmodus The Black Pit. Inzwischen ist auch Baldur's Gate 2 als Enhanced Edition erhältlich; es ist die beste und komfortabelste Methode, diese Klassiker heute zu spielen. Die Enhanced Editions stammen vom Studio Beamdog, das die früheren Bioware-Entwickler Trent Oster und Cameron Tofer 2009 in Edmonton gründeten. Eigentlich schwebt ihnen nur eine Art Baldur's Gate HD vor: »Das Konzept war: Nimm all die Originalgrafiken und rendere sie neu in der vierfachen Auflösung«, erinnert sich Trent Oster. Doch als Bioware dem Beamdog-Team die alten Assets schickt, fehlt so einiges: »Es stellte sich heraus, dass die original Grafikdateien fehlten, die Source-Files für 3D Studio Max und Lightwave. Von denen wurde nie ein Backup gemacht.«

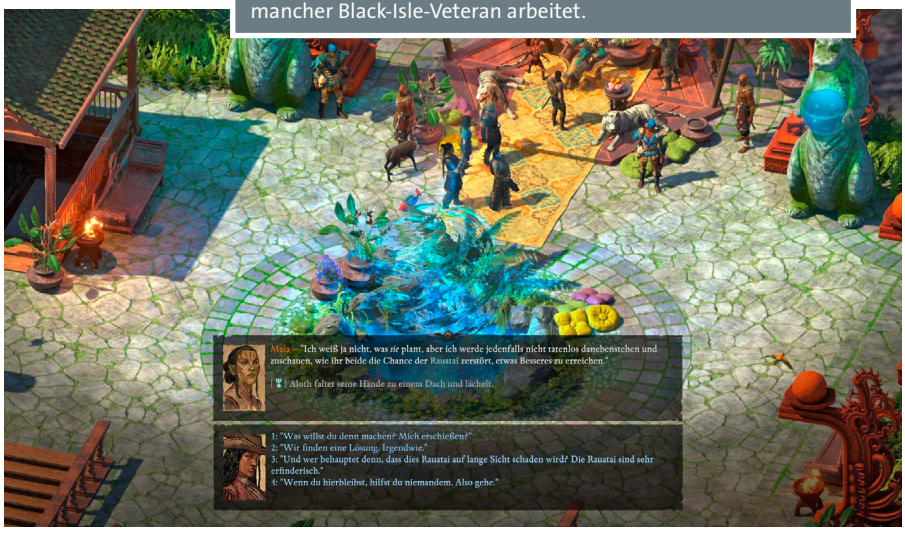
Eine Woche lang fühlen sich Oster und Tofer wie am Boden zerstört, dann hecken sie ihren Plan B aus: »Wie wäre es, wenn wir die Grafiken aus dem fertigen Spiel nehmen, sie so gut wie möglich aussehen lassen und auf der Basis eine neue Version machen? Und so kamen wir auf die Bezeichnung Enhanced Edition, was für uns bedeutet: Das Spiel ist so, wie du dich daran erinnerst, aber mit verbesserter Technik. Wir sehen uns jetzt als die Kuratoren dieses Produkts und versuchen, die bestmögliche Version zu machen.«

Beamdog bringt auch neue Erweiterungen für Baldur's Gate heraus, so erscheint 2016 Siege of Dragonspear – beachtliche 18 Jahre nach dem Debüt des Hauptprogramms. Der Brückenschlag zwischen Baldur's Gate und dem zweiten Teil gelingt aber nicht wirklich. Zwar strickt das Beamdog-Team tolle Nebenquests, doch die Haupthandlung entpuppt sich als zu lasch und linear. Sakrileg: Beamdog schreibt liebgewonnene Charaktere um, Kampfdruidin Jaheira etwa verliert ihre Charakterstärke, ihr Zittergatte Khalid wird plötzlich supermutig. Die Quittung: eine GameStar-Wertung von 58 Punkten.

**Baldur, die nächste Generation**

Die Würfel rollen immer noch, in den Vergessenen und ganz neuen Reichen, die von Baldur's Gate inspiriert wurden. Sei es nun in Divinity: Original Sin 2, dem besten Rollenspiel 2017, oder dem kürzlich veröffentlichten Pathfinder: Kingmaker – das »Baldur's Gate-Gefühl« wird immer wieder beschworen. Und wenn man Ex-Interplay-Chef Brian Fargo glauben mag, entsteht derzeit irgendwo ein offizielles Baldur's Gate 3. »Wir machen's nicht!« versichert Trent Oster von Beamdog. »Das ist ein Thema, das wir oft mit Wizards of the Coast diskutiert haben. Aber ganz ehrlich, das wäre ein gewaltiges Projekt und wahrscheinlich eine Nummer zu groß für uns.« James Ohlen arbeitet derzeit an D&D-Buchprojekten, während Greg Zeschuk mit seiner Brauerei beschäftigt ist. Er meint: »Baldur's Gate 3 ist mit derart hohen Erwartungen verbunden, dass es schwierig sein wird, sie zu erfüllen. Was ich gerne sehen würde: Ein ganz klassisches Topdown-Rollenspiel, vielleicht mit 3D-Elementen, aber so, dass es in die Welt der beiden Vorgänger passt.«

Aber es scheint nur eine Frage der Zeit zu sein, bis ein Studio die vakante Rolle des Dungeon Masters an der Schwertküste übernimmt. Und uns neue Geschichten voller Gefahren erzählt, in die sich unverzagte Helden (und ihre Hamster) stürzen. ★




Der Geist von Baldur's Gate lebt in modernen Rollenspielen. Pillars of Eternity 2 stammt von Obsidian Entertainment, wo so mancher Black-Isle-Veteran arbeitet.

## Google-Jahresrückblick 2018

# FORTNITE, WM & KOMMENTARE

**Google und damit YouTube rangieren als absolute Content-Giganten, die Milliarden von Suchanfragen und Video-Uploads auf ihren Plattformen verbuchen. Für das Jahr 2018 lassen sich daraus spannende Erkenntnisse über die Menschheit gewinnen.** Von Dimitry Halley, Georg Wieselsberger, Michael Herold

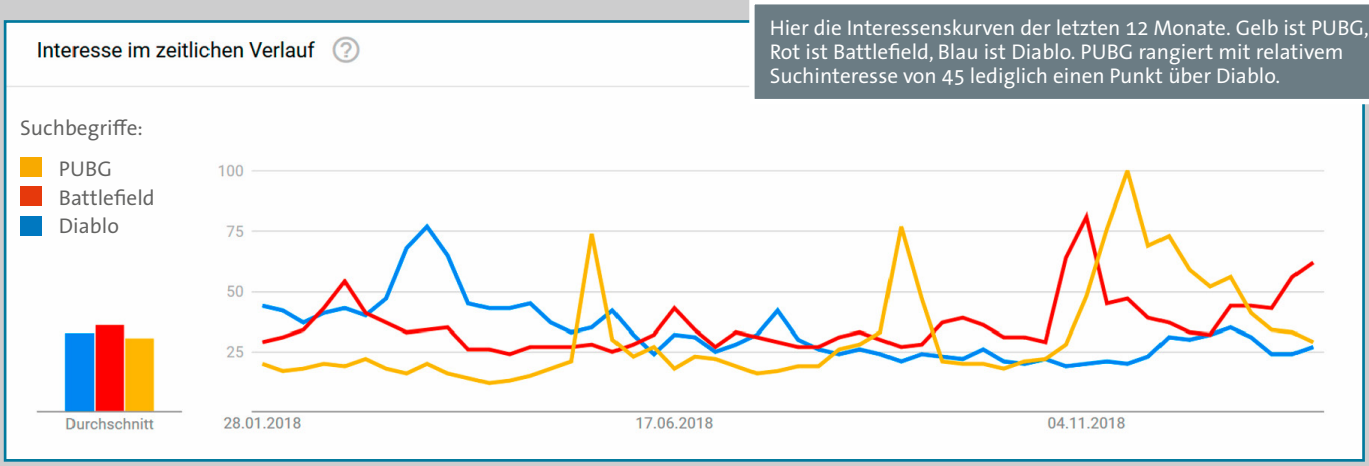
In der Steinzeit hat man Schamanen und Seher befragt, heute liefert uns Google all die Antworten, die wir brauchen. Und zwar nicht nur für die Suchenden, sondern auch über sie: Google hat GameStar jüngst eine Auswertung von Google- und YouTube-Suchanfragen geschickt, die 2018 von deutschen Spielern im Themenfeld Gaming gestellt wurden. Außerdem liegen uns Daten zu den meistabgerufenen YouTube-Videos sowie den größten Keywords jenseits des Gaming-Bereichs vor. Zeit, die spannendsten Erkenntnisse dieser ganzen Daten mit euch zu teilen.

In der Welt der Spiele dürfte der absolute Favorit unter den Google-Suchanfragen niemanden überraschen: Auf Platz 1 thront Fortnite. Fortnite führt die meistgesuchten Computerspiele 2018 an. Lustigerweise folgt direkt auf Platz 2 Pokémon, das 2018 mit Pokémon Go und dem erfolgreichen Switch-Launch von Pokémon Let's Go massiv an Popularität gewonnen hat. Auf Platz 3 rangiert FIFA 19, das sich trotz aller Kritik an Ultimate Team im Mainstream erfolgreich behaupten kann.

Ebenfalls spannend: Diablo schlägt Battlefield um Längen. Im direkten Vergleich bei Google Trends liegt PUBG zudem lediglich mit einem ganz, ganz knappen Vorsprung vorne auf Platz 6. Das hohe Suchinteresse bei Diablo ist allerdings nicht automatisch ein gutes Zeichen für Blizzard. Im November 2018 erreichte Diablo durch die Ankündigung von Diablo Immortal einen Suchausschlag, den weder Battlefield 5 noch PUBG zu irgendeinem Zeitpunkt im Jahr toppen konnten. Als wichtigste Suchbegriffe zu Diablo waren den Leuten die Seasons und Builds von Diablo 3 trotzdem deutlich häufiger ein Anliegen als der Shitstorm um den Mobile-Ableger. Alle weiteren Platzierungen entnehmt ihr der Tabelle der Top-10-Gaming-Keywords.

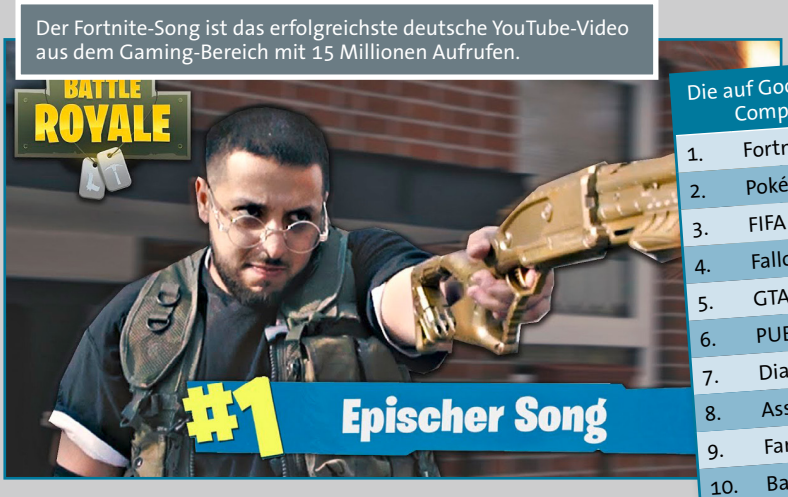
### Die YouTube-Hits 2018 im deutschsprachigen Raum

YouTubes Jahresabschlussvideo »YouTube Rewind« mag mit 13 Millionen Dislikes seine ganz eigenen Rekorde aufstellen, aber mit zumindest einem Aspekt trifft es den Nagel auf den Kopf: Fortnite war 2018 auch auf der Videoplattform das größte Thema. Von den 50 meistgesehenen Gaming-Videos drehen sich 39 um Fortnite. Dieser Wert bezieht sich auf deutsche Videos mit Gaming-Thema sowie deutsche Zuschauer. Auf Platz 1 rangiert der Fortnite-Song von Danergy mit 15 Millionen Aufrufen. Auf Platz 3 folgt ein weiteres Musikstück: Dames »Last Man Stan-




Hier die Interessenskurven der letzten 12 Monate. Gelb ist PUBG, Rot ist Battlefield, Blau ist Diablo. PUBG rangiert mit relativem Suchinteresse von 45 lediglich einen Punkt über Diablo.

Der Fortnite-Song ist das erfolgreichste deutsche YouTube-Video aus dem Gaming-Bereich mit 15 Millionen Aufrufen.




**Die auf Google meistgesuchten Computerspiele 2018**

| | |
|---|---|
| 1. | Fortnite |
| 2. | Pokémon |
| 3. | FIFA |
| 4. | Fallout |
| 5. | GTA 5 |
| 6. | PUBG |
| 7. | Diablo |
| 8. | Assassin's Creed |
| 9. | Far Cry |
| 10. | Battlefield |

Far Cry 5 schaffte es dreimal mit Trailern in die Top-50-Gaming-Videos in Deutschland.



ding.« Unter den Top 10 finden sich ansonsten ebenfalls ausschließlich Fortnite-Videos, darunter irre Kill-Streaks oder Ankündigungstrailer von Season 5 oder auch Fortnite-Tänze.

Unter den Top 50 der YouTube-Gaming-Videos findet man erst auf Position 12 ein Video, das nichts mit Fortnite zu tun hat. Der Inhalt mag überraschen: Es handelt sich um den Launch-Trailer von Mario + Rabbids Kingdom Battle: Donkey Kong Adventure. Ubisoft hat ohnehin einen sehr guten Stand in der deutschen YouTube-Landschaft. Far Cry 5 schafft es sogar dreimal mit Trailern in die Top 50. Rainbow Six: Siege landet dreimal in den Platzierungen, zweimal mit Ankündigungen zu Free Weekends, einmal mit dem Reveal von Operation Grim Sky.

Übrigens: Im 3. Quartal 2018 hat YouTube 1,7 Millionen Kanäle gelöscht. Knapp 79,6 Prozent davon wurden entfernt, weil sie Spam oder illegale Inhalte enthielten, weitere 12,6 Prozent flogen von der Seite, weil sie Nacktheit oder sexuelle Inhalte zeigten. Zudem hat YouTube 7,8 Millionen einzelne Clips gelöscht. Insgesamt wurden innerhalb von drei Monaten also knapp 58 Millionen Videos entfernt. Dank automatisierten Meldesystemen erfasst YouTube 74,5 Prozent der zu löschenden Videos, bevor sie auch nur ein Mal angesehen werden. Von Juli bis September wurden 224,4 Millionen YouTube-Kommentare gelöscht, weil sie gegen die Community-Richtlinien verstoßen haben.

**Die weltweit größten Suchanfragen aus allen Bereichen**

In Googles Suchmaschine war 2018 weltweit die aus deutscher Sicht wenig erfreuliche Fußball-Weltmeisterschaft 2018 als »World Cup« die Nummer 1, wobei hier vermutlich auch andere Sportarten enthalten sind, die ebenfalls einen World Cup austragen. Der verstorbene DJ Avicii belegt Platz 2. Auch die weiteren Plätze belegen verstorbene Prominente, zunächst der Rapper Mac Miller und dann die Marvel-Legende Stan Lee. Auf Platz 5 steht der Film Black Panther. Weitere, weltweit oft gesuchte Begriffe verschiedener Kategorien betreffen die Hochzeit von Prinz Harry und Meghan Markle, Logan Paul und den immer noch quicklebendigen Sylvester Stallone. Bei den Musikern schafft es Daniel Küblböck aus tragischen Gründen weltweit auf Platz 3. Wenig überraschend steht er in Deutschland im Bereich Persönlichkeiten auf Platz 1 und wird insgesamt nur noch von dem Begriff WM in Deutschland übertroffen. Sport und Verstorbene bestimmen in Deutschland das Bild. Jens Büchner und Avicii stehen auf Platz 3 und 4, der Medaillenspiegel auf Platz 5. Bei den Schlagzeilen in Deutschland steht die Mondfinsternis auf dem ersten Platz, gefolgt von »Euro Lira«, der »Hochzeit Harry Meghan«, Chemnitz und dem Hambacher Forst. Bemerkenswert ist noch, dass die in Deutschland am häufigsten gestellte Wo-Frage an Google war: »Wo ist der Mond?«

| Top 15 Suchanfragen nach Cheats und Hacks in Verbindung mit Computerspielen 2018 in Deutschland | |
|---|---|
| 1. | sims 4 cheats |
| 2. | gta 5 cheats |
| 3. | ark cheats |
| 4. | sims 3 cheats |
| 5. | skyrim cheats |
| 6. | cheats sims 4 |
| 7. | fallout 4 cheats |
| 8. | gta cheats |
| 9. | sims 2 cheats |
| 10. | gta 4 cheats |
| 11. | subnautica cheats |
| 12. | pokemon feuerrot cheats |
| 13. | the forest cheats |
| 14. | stellaris cheats |
| 15. | pokemon smaragd cheats |



| Top 50 der von deutschen Nutzern meistgesehenen Gaming-Videos | |
|---|---|
| 1. | FORTNITE SONG (Official Music Video) by DANERGY \| Prod. by MQN & ESO.ES |
| 2. | BEST FORTNITE KILLS WEEK 2 \|KsCrime |
| 3. | Dame - Last Man Standing [FORTNITE SONG] |
| 4. | FORTNITE SAISON 5 \| ANKÜNDIGUNGSTRAILER |
| 5. | Fortnite Tänze in Real Life \| Gong Bao |
| 6. | FORTNITE AUSRASTER bringt mich in die KRANKENHAUS NOTAUFNAHME.. |
| 7. | FORTNITE DANCE CHALLENGE! - (In Real Life) |
| 8. | 31 KILLS Solo vs Squad REKORD! \| Fortnite Battle Royale |
| 9. | Fortnite Saison 6 – Dunkles Erwachen |
| 10. | BEST FORTNITE KILLS OF THE DAY \| KsCrime |
| 11. | 32 Kill Solo Squads!! Fortnite Battle Royale Gameplay - Ninja |
| 12. | Mario + Rabbids Kingdom Battle Donkey Kong Adventure - Launch Trailer \| Ubisoft [DE] |
| 13. | TOMB RAIDER - 4 Minuten Sneak Peek Deutsch HD German (2018) |
| 14. | Fortnite Tänze in Real Life FAILS Season 4 Edition \| Gong Bao |
| 15. | 22 KILLS GEWONNEN mit NEUEM SKIN! (John Wick) \| Fortnite Battle Royale (Deutsch) |
| 16. | Fortnite Song \| Dancing On Your Body \| (Battle Royale) #NerdOut! [Prod by Boston] |
| 17. | EpicStun als Geist im Gamemode 1 gegen Alphastein.. Minecraft Lucky Block Falle / Troll |
| 18. | 21 KILLS GEWONNEN NEUER MODUS! \| Fortnite Battle Royale (Deutsch) |
| 19. | Far Cry 5 – Story-Trailer \| Ubisoft [DE] |
| 20. | Far Cry 5: Die Taufe - Live Action Trailer \| Ubisoft [DE] |
| 21. | scammer wurde gescammt !!! |
| 22. | Far Cry 5: Die Predigt - Live Action Trailer \| Ubisoft [DE] |
| 23. | STANDARTSKILL bis zum RAGEQUIT getrollt! |
| 24. | 1 GEGEN 1 SNIPERDUELL gegen STANDARTSKILL! |
| 25. | ICH SPIELE FORTNITE auf HANDY! \| Fortnite Battle Royale (Deutsch) |
| 26. | Fortnite Spieler vs. Normale Menschen |
| 27. | Mein 1. Mal FORTNITE |
| 28. | Mario Party 9 Step It Up - Mario vs Luigi Master Difficulty Gameplay\| Cartoons Mee |
| 29. | Der 700 Euro Kill \| Fortnite \| SpontanaBlack |
| 30. | The Fortnite Rap Battle \| #NerdOut ft Ninja, CDNThe3rd, Dakotaz, H2O Delirious & More |
| 31. | Kind will 1 vs 3 gegen mich Redsama und Steel. |
| 32. | so kann Thanos dich nicht killen! UNFAIRER TRICK |
| 33. | Tom Clancy's Rainbow Six Siege - Spiele kostenlos vom 15. bis zum 18. Februar! \| Ubisoft [DE] |
| 34. | Tom Clancy's Rainbow Six Siege: Kostenloses Wochenende vom 16. bis zum 19. August \| Ubisoft [DE] |
| 35. | der »ZUFÄLLIGE« Skin! in Fortnite! |
| 36. | Fortnite - Saison 3 Battle Pass |
| 37. | BATTLE PASS SAISON 5 \| JETZT VERFÜGBAR |
| 38. | THE CREW 2: Launch Trailer \| Ubisoft [DE] |
| 39. | So habe ich den GALAXY SKIN in FORTNITE Bekommen! *Kostenlos* |
| 40. | 14 JÄHRIGER GEWINNT VS. NINJA im 50.000$ TURNIER |
| 41. | 18 KILLS nur mit LEGENDARY Revolver HACK REKORD! Fortnite: Battle Royale |
| 42. | WENN DU IN MINECRAFT NUR 1/2 HERZ HÄTTEST! |
| 43. | Die WITZIGSTEN TROLLS in FORTNITE! \| Fortnite Battle Royale - (Funny Moments Deutsch) |
| 44. | Fortnite Tänze in Real Life Season 5 Edition \| Gong Bao |
| 45. | PLAYGROUND MODE \| AVAILABLE NOW |
| 46. | 1 KILL = 1x AUSZIEHEN - FORTNITE BATTLE ROYAL GAMEPLAY \| FaxxenTV |
| 47. | SEASON 4 IST DA! Fortnite neues UPDATE! |
| 48. | ICH habe einen HACKER GEFUNDEN! mit allen SKIN´S! in Fortnite |
| 49. | Tom Clancy's Rainbow Six Siege - Operation Grim Sky jetzt verfügbar |
| 50. | 22 KILLS WELTREKORD im NEUEM 20vs20 MODUS \| Fortnite Battle Royale (Deutsch) |

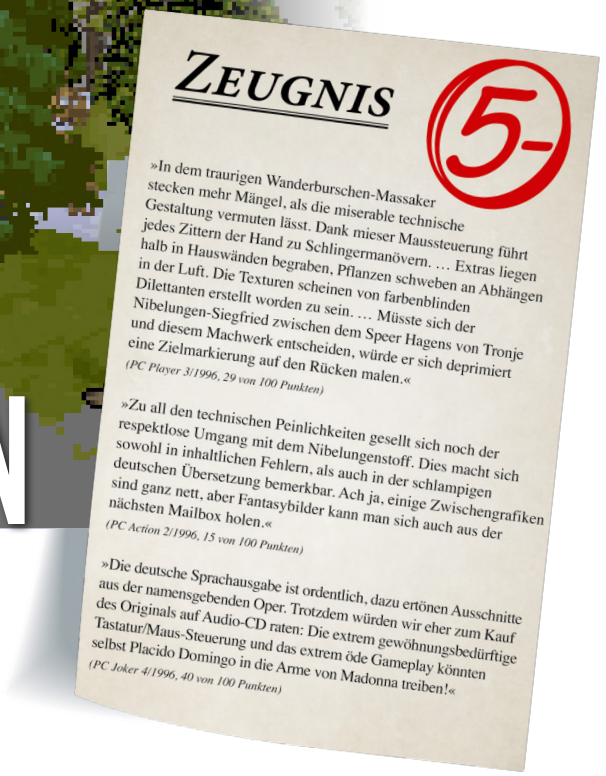
Legendär schlecht: Ring des Nibelungen

# EIN RING, UNS ZU KNECHTEN




## Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Der Ring ist nicht sein Ding, in der Abteilung »merkwürdige Musikspiele« greift er lieber zu Frankie Goes to Hollywood auf dem C64 – das ist hübscher anzusehen und hat die besseren Hits.

ZEUGNIS

5-

»In dem traurigen Wanderburschen-Massaker stecken mehr Mängel, als die miserable technische Gestaltung vermuten lässt. Dank mieser Maussteuerung führt jedes Zittern der Hand zu Schlingermanövern. … Extras liegen halb in Hauswänden begraben, Pflanzen schweben an Abhängen in der Luft. Die Texturen scheinen von farbenblinden Dilettanten erstellt worden zu sein. … Müsste sich der Nibelungen-Siegfried zwischen dem Speer Hagens von Tronje und diesem Machwerk entscheiden, würde er sich deprimiert eine Zielmarkierung auf den Rücken malen.«
*(PC Player 3/1996, 29 von 100 Punkten)*

»Zu all den technischen Peinlichkeiten gesellt sich noch der respektlose Umgang mit dem Nibelungenstoff. Dies macht sich sowohl in inhaltlichen Fehlern, als auch in der schlampigen deutschen Übersetzung bemerkbar. Ach ja, einige Zwischengrafiken sind ganz nett, aber Fantasybilder kann man sich auch aus der nächsten Mailbox holen.«
*(PC Action 2/1996, 15 von 100 Punkten)*

»Die deutsche Sprachausgabe ist ordentlich, dazu ertönen Ausschnitte aus der namensgebenden Oper. Trotzdem würden wir eher zum Kauf des Originals auf Audio-CD raten: Die extrem gewöhnungsbedürftige Tastatur/Maus-Steuerung und das extrem öde Gameplay könnten selbst Placido Domingo in die Arme von Madonna treiben!«
*(PC Joker 4/1996, 40 von 100 Punkten)*

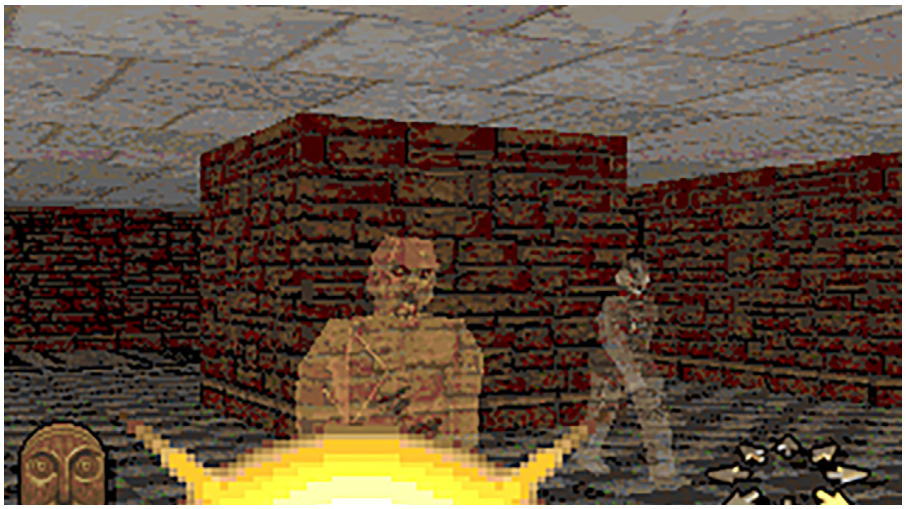
Auf DVD: Video-Special

**Wer Richard Wagner nicht hören will, kann ihn spielen. Oder nein, besser doch nicht.** Von Heinrich Lenhardt

Siegmund fühlt sich dazu berufen, ein großer Held zu sein. Es ist sein Schicksal, eine überaus wichtige Aufgabe zu erfüllen, da ist er sich sicher. Weniger deutlich ist leider, worin diese Aufgabe besteht, denn Siegmund ist so ziemlich der ahnungsloseste Held der Spielegeschichte. Er weiß anfangs nicht einmal seinen Namen und man wundert sich, wie er es überhaupt geschafft hat, sich die Schnürsenkel zu binden und das Haus zu verlassen. Glücklicherweise ist die Landschaft mit Runensteinen bestückt. Mal geben sie vage Richtungshinweise, mal flüstern sie Siegmund Wissen ein. So überkommt ihn plötzlich die Einsicht: »Ich bin Siegmund, Sohn von Volsung!« Er ist so stolz, dass er die Begrüßung bei jeder neuen Bekanntschaft wiederholt. Zusammen mit anderen schwülstigen Laberphrasen entwickeln sich nicht abbrechbare Dialoge, die irgendwo zwischen Loriot und Monty Python changieren. »Ich bin auf der Suche nach meinem Schicksal«, verkündet unser Held bestimmt. Der höfliche NPC-Passant fragt, worin dieses Schicksal bestehe. Siegmund: »Das versuche ich herauszufinden.«

### Ahnungslos und geschwätzig

Unserem Siegmund dämmert schließlich, dass er nach neun Artefakten sucht, die in irgendwelchen Höhlen versteckt sind. Aber wo? Ein NPC gibt ihm den Tipp, im Osten nach Alberichs Mantel zu suchen. Doch direkt daneben steht ein Runenstein, der felsenfest behauptet: »Nach Westen, Siegmund!« Trauen wir jetzt eher dem menschlichen Beifahrer oder dem Navi? Vielleicht meint die Rune ja ein anderes Ziel – also nicht den Mantel, sondern die nächstgelegene Tankstelle?
Auch die Aussagen der mehr oder weniger ortskundigen Anwohner sind widersprüchlich. Person A meint: Geh mal eine Leuge (keltische Längenmaß) lang nach Süden. Machen wir. Am vermeintlichen Ziel angekommen, fragen wir vor dem Höhleneingang zur Sicherheit nach – und siehe da: »Ach, Alberichs Mantel? Ein paar Leugen Richtung Norden.« Was enthusiastische Einheimische mit schlechtem Orientierungssinn halt so machen, um Touristen in die Irre zu führen. So wird aus der Nibelungensaga eine langwierige Schnitzeljagd in einer riesigen Spielwelt, inszeniert von einem Altmeister der groß angelegten Ereignisarmut.



In Häusern schießen wir auf Plagegeister und knallen gegen Wände, weil die unpräzise Maussteuerung denkbar ungeeignet für verwinkelte Levels ist.

### Dirigent der großen Leere

1984 gelingt dem englischen Programmierer Mike Singleton mit Lords of Midnight ein bahnbrechender Hit: Da schafft er es, eine Tolkien-inspirierte Fantasywelt mit rund 4.000 Schauplätzen in die 48 Kilobyte RAM eines Sinclair Spectrum zu stopfen. Wie auch beim Jahrgangsgenossen Elite verzeiht man in der 8-Bit-Ära einen Mangel an Abwechslung, so sehr faszinieren die Ausmaße der simulierten Welt. Doch mit den Jahren steigen nicht nur die grafischen, sondern auch die spielerischen Ansprüche: Als man in Singletons 1990-Opus Midwinter viel Zeit mit dem Herumreisen in leeren Schneelandschaften verbringt, gibt es erste kritische

## DER RING DES NIBELUNGEN (RING CYCLE)

**Genre:** Action-Adventure
**Publisher:** Psygnosis
**Entwickler:** Maelstrom Games
**Veröffentlichung:** 1996

**Legendär, weil:** sich da etwas ganz Großes anbahnte: Epos-Experte Mike Singleton (Lords of Midnight) verwandelte Wagners 16-stündige Opernorgie in ein Computerspiel. Von Orchestermusik angefeuert erkunden wir eine riesige 3D-Welt ...

**Schlecht, weil:** ... in der alles gleich aussieht und nichts passiert. Siegmunds Quest ist anstrengender als eine Nadelsuche im Heuhaufen und wird durch vermurkste Maussteuerung ruiniert. Das Grau in Grau der Fraktalhöhlen zählt zu den Grafiktiefpunkten der Neunziger.

**Fazit:** Bestürzung nicht nur in Bayreuth! Beim Umherirren in grobschlächtiger 3D-Kulisse werden wir zwar von ein paar Takten Wagner beschallt, aber mit der Nibelungensage hat dieser lieblose Murks nichts zu tun. Für unfreiwillige Komik sorgen unbeholfene Dialoge und die in Watte gepackte Schlingersteuerung.




Wer bin ich? Was mache ich hier? Unser Held Siegmund hat anfangs so wenig Peilung, dass sein zaghafter, fast schon verletzlich wirkender Blick voll berechtigt ist. Armes Hascherl.

Stimmen. Und 1995 reagiert die Presse auf die Lords-of-Midnight-Fortsetzung The Citadel nur noch genervt: »Steckt zwar sehr viel drin, nur kein echter Spielspaß«, stöhnt der PC Player-Tester. Aber es geht noch schlimmer, wie das Ring-Recycling der Citadel-Engine eindrucksvoll beweist.

### Fraktal-Qual light

Rund 25 Jahre lang hat Richard Wagner an seinem Opernzyklus Der Ring des Nibelungen herumkomponiert. Gerade mal 25 Wochen vergingen zwischen der Fertigstellung von The Citadel und Ring des Nibelungen. Leider handelt es sich bei letzterem Titel nicht um eine Fortentwicklung, sondern eine abgespeckte Version – schnell noch was mit der Engine machen, bevor sie schlecht wird. Das Haltbarkeitsdatum der Technologie ist freilich schon 1996 abgelaufen, wie die grobkörnigen 320x200-Fraktallandschaften demonstrieren. Am besten spielen wir bei Ego-Ansicht, die alternativen Third-Person-Blickwinkel sind ebenso unvorteilhaft wie unübersichtlich. Damit zeitgenössische 486-PCs nicht in die CPU-Knie gehen, lässt sich ein Modus mit (noch) niedrigeren Grafikdetails wählen: »Die Bodentexturen bestehen dann nicht mehr aus eckigen Pixeln, sondern aus verwaschenen Pixelbrocken«, beschreibt PC Player die feinen Unterschiede auf zeitgenössischer Hardware.

### Oh Graus, die Maus!

Vielleicht hätten die Entwickler lieber Wagner in Ruhe gelassen und eine Luftkissenfahrzeug-Lizenz angestrebt, so schwammig fühlen sich die Manöver von Fußgänger Siegmund an. Wir bewegen die Maus vor und zurück, um in Blickrichtung zu beschleunigen beziehungsweise zu bremsen. Eine präzise Tastatursteuerung hielt niemand für nötig, so geraten auch simple Aktionen wie die Annäherung an Runenstein oder Gesprächspartner zur Geduldsprobe. An der frischen Luft kommt man wenigstens zügig voran, da Siegmund an Bäumen und Gestrüpp vorbeigleitet. Doch in den verwinkelten Mini-Dungeons ist diese Art der Mausbewegungseingabe völlig unbrauchbar, ständig knallt man gegen Wände und verzweifelt an kleinsten Drehungen.

### Wagner zum Schießen

Entsprechend nervig sind die Kämpfe gegen die Geister, die sich in Häusern und Höhlen tummeln. Beim Herumspazieren sammelt Siegmund allerlei magische Munition auf, um Blitze oder Feuerbälle zu schleudern. Auch in der Außenwelt drohen Konfrontationen, wobei friedliche Gesprächspartner und böse Angreifer schwer zu unterscheiden sind. Werden wir von irgendwas getroffen, schießen wir auf gut Glück in Richtung des nächstgelegenen Charakters zurück. Steuerung und Engine sind für Shooter-Ambitionen denkbar ungeeignet. Selbst das Inventar ist erstaunlich unnütz, da es jeweils nur einen Gegenstand anzeigt. Mit den Cursortasten blättern wir zwischen Munition und Heilmittelchen, doch gegen die spielerische Leere hilft keine Medizin.

### Warten auf Siegmund

Trotz rund einer halben Stunde Wagner-Soundtrack wurde Der Ring des Nibelungen schnell zur verdrängten Randnotiz der Spielegeschichte. Publisher Psygnosis liefert die Fraktalruine verschämt in Europa aus und erntet vernichtende Kritiken, eine US-Veröffentlichung erspart man sich ganz. Gut möglich, dass nie jemand das sperrige Ungetüm zu Ende gespielt hat. Denn es sind keine Lösungswege überliefert, dafür Berichte über Bugs, die manchen Höhleneintritt verhindern. Irgendwo in den Tiefen der digitalen Klotzwelt wartet womöglich ein Drache seit Jahrzehnten vergeblich darauf, dass jemand mal auf einen Endkampf vorbeischaut. Und sei es nur Siegmund, Sohn von Volsung! ★




Typischer Zeitverschwendungsdialog mit einem bedauernswerten NPC: »Wie heißt du denn?« – »Kann ich dir auch nicht sagen.« Das ist einmal komisch, immerhin.



Die Uraufführung des vollständigen Rings des Nibelungen begann am 13.8.1876 in Bayreuth.

Premiumversand mit DHL

one.de

TRUSTPILOT

# ONE GAMING NOTEBOOKS MIT DEN NEUEN NVIDIA GEFORCE RTX 2060, 2070 & 2080 GRAFIKKARTEN

## schon ab 1.299,99 €




**one.de/rtx-notebooks**

NVIDIA GEFORCE RTX

**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

paydirekt · amazon payments · PayPal · MasterCard · American Express · Discover · VISA · Rechnung · Kauf auf Raten

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, 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

one.de

TRUSTPILOT




# ONE GAMING CHAIR

Maximaler Sitzkomfort für begeisterte **Gamer** oder den absoluten **Bürohengst**!

ab **149,99€**

## ONE GAMING PREMIUM AR02



- AMD Ryzen 5 1400 mit 4x 3.40 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti KFA² OC mit 4 GB
- 8 GB DDR4 2400 MHz RAM

36 MONATE GARANTIE

**649,99€***

oder Finanzkauf[2] z. B. **16,32 €**/mtl.
Laufzeit: 48 Monate

Windows 10 Home

1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
400 W ONE GAMING Silent Master Sharkoon VG4-W
inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 24134

## ONE GAMING PREMIUM AR01



- AMD Ryzen 5 2600 mit 6x 3.90 GHz
- AMD Radeon RX 580 MSI OC mit 8 GB
- 16 GB DDR4 2400 MHz RAM

36 MONATE GARANTIE

**999,99€***

oder Finanzkauf[2] z. B. **18,26 €**/mtl.
Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home



**240 GB Crucial BX500 SSD**
1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
600 W be quiet! System Power 80+
Antec P110 Luce
inkl. The Division 2
inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 21583

## ONE GAMING ADVANCED IN13



- Intel Core i7-8700K mit 6x 4.70 GHz
- NVIDIA GeForce RTX 2060 GDDR6 KFA² OC mit 6 GB
- 16 GB DDR4 2400 MHz RAM

36 MONATE GARANTIE

**1.499,99€***

oder Finanzkauf[2] z. B. **27,39 €**/mtl.
Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home



**240 GB Crucial BX500 SSD**
1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
600 W be quiet! System Power 80+
Corsair Carbide Series 270R
inkl. Battlefield V oder Anthem
inkl. Call of Duty: Black Ops 4
inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 24217

## ONE GAMING HIGH END ULTRA IN02



- Intel Core i7-9700K mit 8x 4.90 GHz
- NVIDIA GeForce RTX 2080 GDDR6 KFA² OC mit 8 GB
- 16 GB DDR4 2400 MHz RAM

36 MONATE GARANTIE

**1.999,99€***

oder Finanzkauf[2] z. B. **36,52 €**/mtl.
Laufzeit: 72 Monate



**240 GB CRUCIAL BX500 SSD**
1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
600 W be quiet! System Power 80+
Silverstone Primera Series PM01-RGB
inkl. Battlefield V und Anthem
inkl. Call of Duty: Black Ops 4

Art-Nr. 23285

# ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN

paydirekt · amazon payments · PayPal · MasterCard · American Express · Discover Network · VISA · ELV · RECHNUNG · KAUF AUF RATEN

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, 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.







## Geforce RTX 2060

# KOMPROMISSLOS GUT?




**Gestatten, Nvidias neue Mittelklasse: Die Geforce RTX 2060 ist schnell genug für WQHD-Gaming und unterstützt Echtzeit-Raytracing. Aber ist sie den Preis von 370 Euro wert und reichen derzeit noch 6,0 GByte Videospeicher aus?** Von Christoph Liedtke

Die Geforce RTX 2060 Founders Edition besitzt wie die anderen aktuellen Referenzkarten ein axiales Kühlsystem mit zwei Lüftern. Statt einer Vapor Chamber setzt Nvidia beim kleinsten Turing-Ableger aber auf zwei Heatpipes.

Nach drei Turing-Grafikkarten mit Preisen von über 500 Euro bringt Nvidia mit der Geforce RTX 2060 die neue Architektur der RTX-2000-Serie in bezahlbarere Regionen. Wer erwartet, dass die RTX 2060 im Vergleich mit Geforce RTX 2080 Ti, RTX 2080 und RTX 2070 deutlich weniger Leistung bietet, wird aber überrascht sein, wie viel näher die RTX 2060 an der RTX 2070 liegt als noch die GTX 1060 an der GTX 1070. Allerdings verlangt Nvidia mit einer Preisempfehlung von 369 Euro auch spürbar mehr als für die GTX 1060.

Für die Geforce RTX 2060 setzt Nvidia auf den TU106-Grafikchip, mit dem auch die RTX 2070 bestückt ist. Der dort im Vollausbau agierende Chip ist für die RTX 2060 leicht beschnitten und wird als TU106-200 ver-

| | Geforce RTX 2060 FE | Geforce RTX 2070 FE | Geforce GTX 1060 FE |
|---|---|---|---|
| **Grafikchip** | TU106 | TU106 | GP106 |
| **Chiptakt** | 1.365 / 1.680 MHz Boost | 1.410 / 1.710 MHz Boost | 1.506 / 1.708 MHz Boost |
| **Shader** | 1.920 | 2.304 | 1.920 |
| **TMUs / ROPs** | 120 / 48 | 144 / 64 | 80 / 48 |
| **RT- / Tensor-Kerne** | 30 / 240 | 36 / 288 | -/ - |
| **Fertigung** | 12 nm | 12 nm | 16 nm |
| **VRAM** | 6,0 GByte GDDR6 | 8,0 GByte GDDR6 | 6,0 GByte GDDR5 |
| **Speichertakt (effektiv)** | 14 GHz | 14 GHz | 8 GHz |
| **Speicherinterface** | 192 Bit | 256 Bit | 192 Bit |
| **Speicherbandbreite** | 336 GByte/s | 448 GByte/s | 192 GByte/s |
| **TDP** | 160 Watt | 175 Watt | 120 Watt |
| **Preis** | 369 Euro | 629 Euro | ab 220 Euro |

marktet. So stehen der RTX 2060 im Vergleich zur RTX 2070 immerhin noch 1.920 statt 2.304 Shader sowie 48 statt 64 ROPs und 120 statt 144 Textureinheiten zur Verfügung. Anhand dieser technischen Eckdaten lässt sich bereits erahnen, dass die RTX 2060 nicht deutlich langsamer ist als die RTX 2070. So positioniert Nvidia die RTX 2060 auch als Konkurrenz zur GTX 1070 Ti, und auch die GTX 1080 ist in ihrer Reichweite. Mit Blick auf den direkten Vorgänger in Form der Geforce GTX 1060 ist die RTX 2060 mit klar höherer Rohleistung ausgestattet und hängt sie spielend in den Benchmarks ab. Eine Gemeinsamkeit teilen die beiden Modelle dann aber doch: Die Videospeichermenge ist mit 6,0 GByte identisch bemessen und wirkt bei einer so teuren Karte wie der RTX 2060 und über zweieinhalb Jahre nach der Veröffentlichung der GTX 1060 nicht mehr zeitgemäß. Konkurrent AMD verkauft indes seine deutlich günstigeren Radeon-Modelle RX 570 und RX 580 mit 8,0 GByte VRAM. Ob der Videospeicher der RTX 2060 in Spielen zum Flaschenhals wird, müssen unsere Benchmarks zeigen.

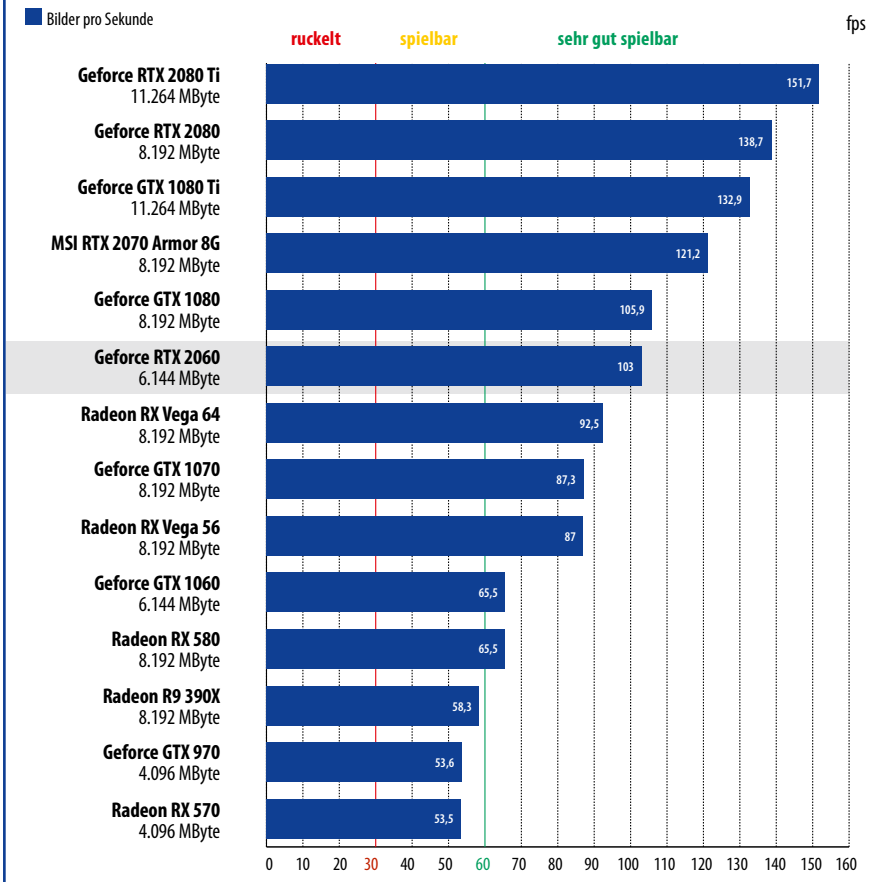
Im Unterschied zu anderen Referenzkarten der RTX-2000-Serie ist die RTX 2060 nicht ab Werk übertaktet. Die RTX 2060 Founders Edition taktet mit 1.365 MHz (1.680 MHz Boost). Erst Custom Designs bieten schnellere Varianten der RTX 2060 an. MSI gibt beispielsweise für das Topmodell RTX 2060 Gaming Z 6G einen Boost-Takt von 1.830 MHz an – immerhin eine Steigerung um neun Prozent. Die Geforce RTX 2060 besitzt auch die für Raytracing und DLSS-Kantenglättung notwendigen Recheneinheiten, die Anzahl jener reduziert sich für die Mainstream-Grafikkarte auf 30 RT- und 240 Tensor-Kerne. Laut Nvidia soll das in Battlefield 5 in Full HD, maximalen Details und höchster Raytracing-Stufe für fast 60 fps ausreichen.

Die Founders Edition der Geforce RTX 2060 setzt wie ihre schnelleren Modelle auf ein zwei Slot hohes Axial-Kühlsystem mit zwei 90 Millimeter großen Lüftern und einem die Platine überragenden Radiator. Anstatt einer großen Vapor Chamber, wie sie beispielsweise auf der RTX 2080 Ti FE und RTX 2080 FE zu finden ist, setzt Nvidia jedoch auf zwei lange Kupfer-Heatpipes, die die anfallende Abwärme abführen. Im Unterschied zu den Referenzkarten der Pascal-Generation (GTX 1000) ist die neue Kühlung deutlich potenter, sodass die Grafikkarten nicht mehr so schnell in das Temperaturlimit gelangen, einen höheren Takt über längere Zeit halten und im Betrieb kühler und ruhiger bleiben. Nvidia gibt die thermische Verlustleistung (TDP) der RTX 2060 mit 160 Watt an, dafür wird ein 8-Pol-Stromanschluss notwendig, der sich im Fall der Founders Edition nicht seitlich, sondern am Grafikkartenende befindet und die knapp 23 Zentimeter lange RTX 2060 etwas verlängert. Die RTX 2060 Founders Edition setzt wie die aktuellen Referenzkarten der RTX-2000-Serie auf ein schlicht schwarzes und silbernes Design.

## Spiele-Benchmarks Full HD & WQHD

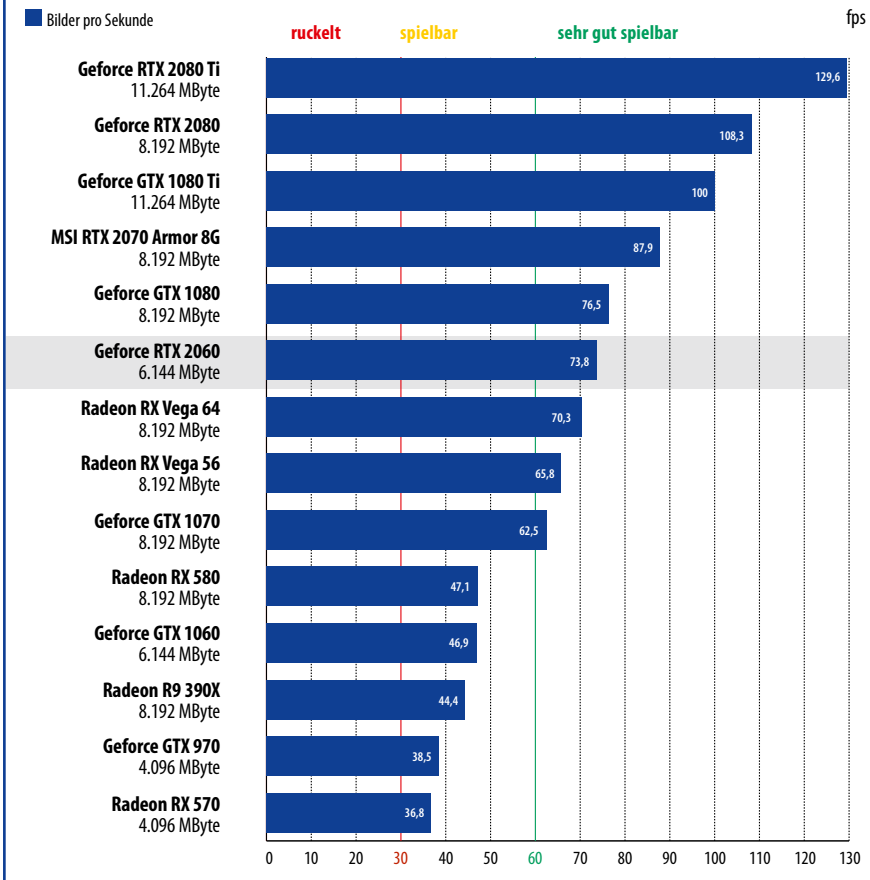
### Full HD (1920x1080)

Durchschnitt aus Assassin's Creed: Origins, Project Cars 2, Total War: Warhammer 2, The Witcher 3: Blood and Wine, Wolfenstein 2




### WQHD (2560x1440)

Durchschnitt aus Assassin's Creed: Origins, Project Cars 2, Total War: Warhammer 2, The Witcher 3: Blood and Wine, Wolfenstein 2

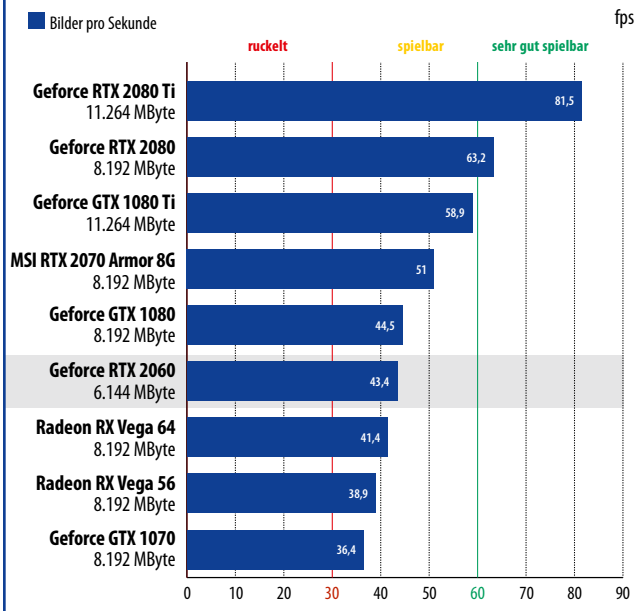



Angaben in fps. Je höher, desto besser.

## Spiele-Benchmarks 4K

### 4K (3840x2160)

Durchschnitt aus Assassin's Creed: Origins, Project Cars 2, Total War: Warhammer 2, The Witcher 3: Blood and Wine, Wolfenstein 2

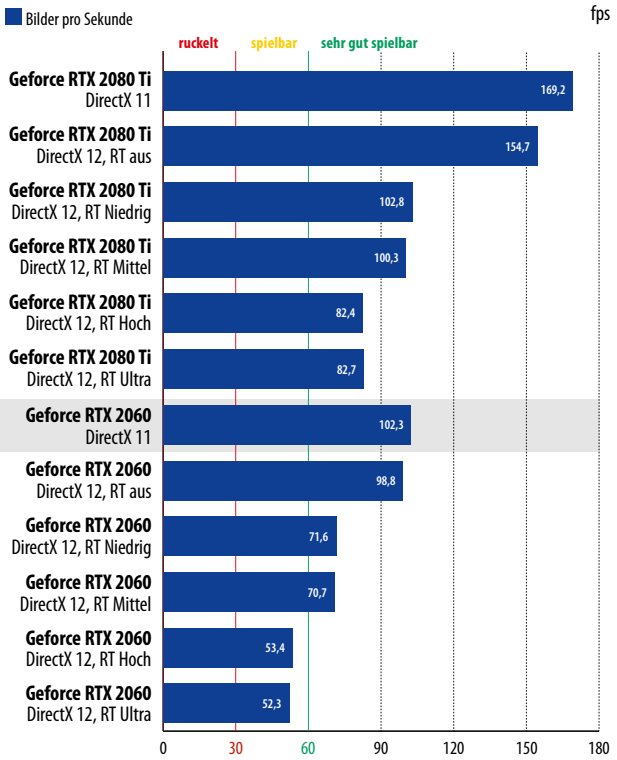



Angaben in fps. Je höher, desto besser.

## Raytracing-Benchmarks

### Battlefield 5, Overture-Update

Full-HD-Auflösung, Core i9 9900K, 16 GByte RAM




Angaben in fps. Je höher, desto besser.




Die Geforce RTX 2060 teilt sich mit der RTX 2070 den gleichen TU106-Grafikchip, ist aber für einen niedrigeren Preis etwas in der Leistung beschnitten. Zudem besitzt die RTX 2060 nur 6,0 statt 8,0 GByte VRAM.

Die Grafikkarte wirkt wertig und gut verarbeitet. Auf der Rückseite ist eine Backplate verbaut, die Seite ziert ein beleuchteter »Geforce RTX«-Schriftzug. Wie bereits von der Geforce RTX 2070 bekannt, besitzt auch die RTX 2060 keinen NVLink-Anschluss, sodass SLI nicht möglich ist.

Nvidia verkauft die Geforce RTX 2060 als Founders Edition seit dem 15. Januar 2019 im eigenen Webshop für 369 Euro. Damit steigt der Einstiegspreis in Nvidias Mittelklasse von ehemals 319 Euro für die GTX 1060 um 50 Euro an. Bereits seit dem Verkaufsstart am 15. Januar sind neben der Founders Edition auch Custom Designs diverser Hersteller verfügbar. Die Preise hierfür starten für unübertaktete Modelle ab 350 Euro, stark übertaktete Modelle mit üppiger Kühlung kosten mindestens 380 Euro.

**Spiele-Benchmarks**

In unserem Benchmark-Parcours taktet die Geforce RTX 2060 Founders Edition deutlich über den garantierten Boost-Takt von 1.680 MHz hinaus. Wir messen in UHD-Auflösung einen durchschnittlichen Takt von 1.850 MHz. Die im Vorfeld bereits diskutierte hohe Rohleistung der Geforce RTX 2060 und der nur leicht beschnittene TU106-200-Grafikchip haben zur Folge, dass auch die RTX 2060 als bislang kleinster Turing-Ableger auf dem Niveau einer Oberklasse-Grafikkarte performt und auch die über 100 Euro teurere RTX 2070 nie aus den Augen verliert. Je nach Spiel und Auflösung kann sich die RTX 2060 deutlich vor einer GTX 1070 FE behaupten und duelliert sich mit der GTX 1080 FE. Die GTX 1060 FE wird gefühlt überrundet und hinkt mindestens 50 Prozent hinterher. AMDs aktuelle Mittelklasse in Form der RX-500-Serie ist chancenlos, und auch beide RX-Vega-Modelle haben es schwer, mit der neuen RTX 2060 Schritt zu halten.

Insgesamt platziert sich die Geforce RTX 2060 in unserer Grafikkarten-Rangliste knapp hinter der GTX 1080 Founders Edition. In Full-HD-Auflösung ist sie 18 Prozent langsamer als die (ebenfalls nicht übertaktete) MSI Geforce RTX 2070 Armor – für übertaktete Custom-Modelle der RTX 2060 sollte der Abstand zur übertakteten RTX 2070 also in etwa gleich bleiben. Die GTX 1060 als direkter Vorgänger wird um 70 Prozent in die Schranken verwiesen, und auch die beiden RX-Vega-Grafikkarten von AMD müssen sich dem derzeit kleinsten Turing geschlagen geben. In WQHD-Auflösung fällt die RTX 2060 etwas zurück, der Rückstand zur RTX 2070 wächst auf 19 Prozent an. Die GTX 1080 liegt mit vier Prozent knapp vor dem RTX-Neuling, und beide Vega-Grafikkarten können den Abstand deutlich verringern. Der Abstand zur GTX 1060 fällt mit über 60 Prozent weiterhin sehr hoch aus. Wechseln wir zur UHD-Auflösung, ist uns die RTX 2060 einen Tick zu langsam, unspielbar wird sie aber nicht, besonders wenn man die Details etwas reduziert. Die Abstände zu den anderen Modellen bleiben in UHD-Auflösung insgesamt relativ ähnlich wie in 1440p.

**Raytracing-Benchmarks**

Im Vorfeld haben sich viele gefragt, wie viel »RTX« in der 2060 wirklich noch drinstecken

## Die VRAM-Debatte

Der 6,0 GByte große Videospeicher der Geforce RTX 2060 erscheint im Jahr 2019 für eine derart teure Grafikkarte unzeitgemäß, bereitet uns derzeit aber noch keine Probleme in den Benchmarks. Zwar belegt Wolfenstein 2 bereits in Full HD fast den gesamten Videospeicher, das Spiel läuft aber zumindest in unserer Benchmark-Sequenz weiterhin ohne ungewöhnliche Ruckler oder spürbar schlechtere Frametimes. Die anderen Spiele in unserem Testparcours füllen selbst in 4K/UHD-Auflösung nicht den kompletten Videospeicher. Wir gehen davon aus, dass die RTX 2060 in WQHD-Auflösung (2560x1440) in den meisten Fällen keine Probleme aufgrund der 6,0 GByte VRAM bekommt. Allerdings gibt es bereits jetzt Spiele wie Final Fantasy 15 und eben Wolfenstein 2, die den Videospeicher komplett belegen, und in den nächsten zwei Jahren dürften sich weitere Titel dazugesellen. Dabei muss man allerdings bedenken, dass ein zu großen Teilen reservierter VRAM nicht zwingend mit Performance-Problemen und/oder (zu) spät ladenden Texturen gleichzusetzen ist und dass Spiele hier auch unverhältnismäßig über die Stränge schlagen können. Trotzdem ist dieses wirtschaftliche Kalkül der größte Knackpunkt an der RTX 2060, denn wer sich in größerer Speicher-Sicherheit wiegen will, muss zur RTX 2070 mit 8,0 GByte VRAM greifen und einen ziemlich hohen Aufpreis von 120 Euro für 18 Prozent mehr Leistung in Kauf nehmen.




Die Founders Edition ist mit zwei DisplayPort-1.4- sowie jeweils einem HDMI-2.0b, USB-C und DVI-Anschluss bestückt.

würde. Oder anders ausgedrückt: Beschneidet Nvidia sie so stark, dass sie sich für das Spielen mit aktiviertem Raytracing nicht mehr eignet? Mit Blick auf die vorhandenen Raytracing-Kerne (»RT Cores«) hält sich der Unterschied zumindest im Vergleich zur RTX 2070 in Grenzen, statt 36 sind es im Falle der RTX 2060 immerhin noch 30 davon. Die RTX 2080 Ti besitzt als Top-Modell mit 68 RT-Cores dagegen mehr als doppelt so viele dieser Recheneinheiten. Entscheidend ist letztlich die Performance in Spielen, wobei wir an dieser Stelle immer noch genauer »Spiel« sagen müssen – außer Battlefield 5 unterstützt bislang kein Titel Echtzeit-Raytracing. Nvidia selbst gibt an, dass die RTX 2060 in Full HD auf der Detailstufe »Ultra« (gilt auch für das Raytracing) fast 60 fps erreichen kann, was sich mit unseren eigenen Eindrücken größtenteils deckt. In unserer Testsequenz aus der Singleplayer-Kampagne in Nordafrika (Mission »Unter kleiner Flagge«) messen wir auf den RT-Stufen »Ultra« und »Hoch« etwa 53 fps. Reduzieren wir die Raytracing-Qualität auf die Stufe »Mittel« oder »Niedrig«, sind es spürbar flüssigere 70 fps, wobei dieser Eindruck auch durch die höheren minimalen Bildraten im Bereich von knapp unter 60 fps (statt nur 40 fps) begünstigt wird.

Spielbar ist Battlefield 5 mit der RTX 2060 bei aktiviertem Raytracing also durchaus. Bedenkt man allerdings die Tatsache, dass die fps ohne Raytracing im Vergleich zu der RT-Detailstufe »Ultra« fast doppelt so hoch liegen und dass wir hier von der Full-HD-Auflösung sprechen, während die RTX 2060 sich sonst meist auch gut für das Spielen in WQHD eignet (was mit aktiviertem Raytra-




Custom Designs wie die Asus RTX 2060 ROG Strix OC fallen deutlich üppiger aus als die Founders Edition, können dafür einen höheren Takt unter Spielelast halten und bleiben zeitgleich leiser und kühler.

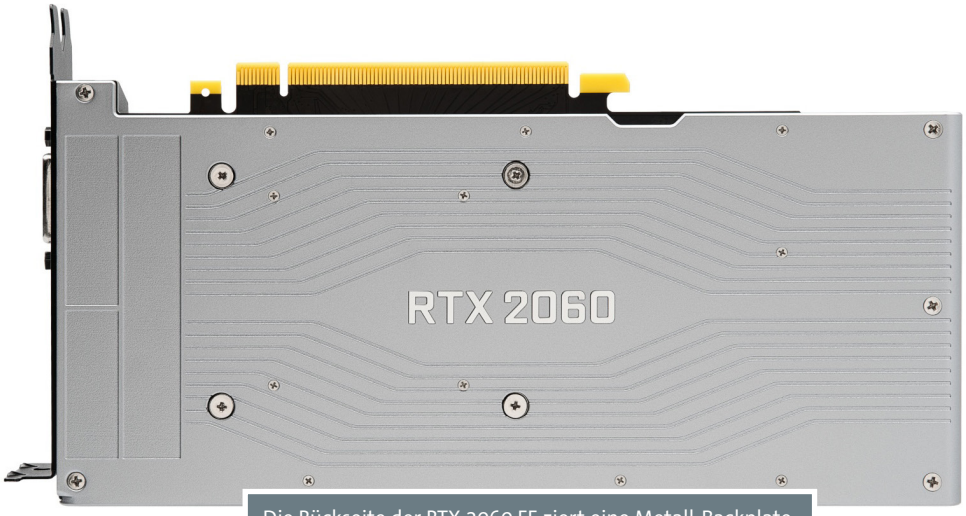



Die Gigabyte RTX 2060 Gaming OC belegt wie die RTX 2060 FE zwei Slots, ist aber fünf Zentimeter länger. Sie dürfte aber dennoch in alle gängigen Gehäuse passen.

cing nicht mehr der Fall ist), dann sind das durchaus gewichtige Einschränkungen. Mit diesen Problemen haben aber letztlich alle RTX-Modelle zu kämpfen, zumal mit Blick auf Battlefield 5 erschwerend hinzukommt, dass es sich primär um einen schnellen Multiplayer-Titel handelt, in dem hohe fps wichtiger sind als eine besonders realistische und schicke Optik. Ebenfalls erwähnenswert: Der Videospeicher der RTX 2060 wird mit aktiviertem Raytracing in Battlefield 5 bereits in Full HD sehr stark beansprucht. Während die Belegung ohne RT unter DirectX 12 bei maximalen Details im Bereich von 4,5 GByte liegt, sind es mit Raytracing etwa 5,5 GByte (gilt für alle RT-Detailstufen). Letztlich handelt es sich dabei zwar immer noch nur um ein einzelnes Beispiel, und in anderen Titeln sind sowohl in Sachen Optik als auch mit Blick auf die Performance und die VRAM-Reservierung andere Ergebnisse mit aktiviertem Raytracing denkbar. Allerdings legt allein der Umstand, dass es nur einen Titel mit Raytracing-Unterstützung gibt, nahe, dass dieses Extra der Geforce RTX 2060 kein besonders gewichtiges Kaufargument darstellt. Mit ähnlichen Problemen hat auch DLSS zu kämpfen, das bislang nur in Final Fantasy 15 verfügbar ist. Erschwerend hinzu kommt hier außerdem die bislang geltende Ausrichtung auf das Spielen in UHD-Auflösung, was der Geforce RTX 2060 trotz der per KI-Algorithmus erfolgenden Hochskalierung von einer niedrigeren Auflösung aus nicht gerade entgegenkommt.

**Lautstärke, Temperatur und Stromverbrauch**

Die Founders Edition der Geforce RTX 2060 ist wie die schnelleren Turing-Referenzkarten mit Nvidias neuer Axial-Kühlung versehen, die der Grafikkarte einen leisen Betrieb und verhältnismäßig niedrigere Temperaturen beschert. Selbst die deutlich langsamere und mit nur 120 Watt TDP ausgewiesene GTX 1060 FE mit der älteren Radial-Kühlung ist einen Tick lauter und heißer. Die beiden Axial-Lüfter drehen im Leerlauf mit 1.200 Umdrehungen pro Minute (32 Prozent Lüfterleistung) und erzeugen so kaum wahrnehmbare 38,9 Dezibel. Der Grafikchip der RTX 2060 bleibt währenddessen mit 27 Grad gut gekühlt. Unter Spielelast drehen die Lüfter mit 1.710 Umdrehungen pro Minute (46 Prozent), die Grafikkarte agiert mit 40,4 De-




Die Rückseite der RTX 2060 FE ziert eine Metall-Backplate. Die Founders Edition wirkt wertig und ist gut verarbeitet. Mit 23 cm fällt sie zudem relativ kurz aus und dürfte in die Mehrheit der Gehäuse problemlos passen.



**Christoph Liedtke**
@vAronized

Es wird schnell deutlich, dass die RTX 2060 durch den nur leicht beschnittenen TU106-Grafikchip über ihr angepeiltes Ziel hinausschießt: das Mainstream-Segment. Stattdessen mischt sie in Sachen Performance eher in der Oberklasse mit. So geht zumindest der Preis von 369 Euro durchaus in Ordnung, allerdings verpasst Nvidia damit die Chance, die Turing-Architektur und somit auch Raytracing für den Massenmarkt interessant(er) zu machen, denn die Mehrheit der Spieler kauft im Bereich bis 250 oder maximal 300 Euro. Deutlich umstrittener dürfte allerdings der nur 6,0 GByte große Videospeicher sein. Zwar stellt diese Menge an VRAM derzeit unseren Erfahrungen nach bislang nur selten ein echtes Problem dar, zukünftig wird sich das aber ziemlich sicher ändern. Die Frage ist allerdings, wann – und ob die RTX 2060 dann überhaupt noch relevant ist.

zibel weiterhin leise und dürfte aus einem geschlossenen Gehäuse nicht heraushörbar sein. Beim Blick auf die Leistungsaufnahme von 269 Watt unter Last werden wir einmal mehr daran erinnert, dass die RTX 2060 in dieser Generation mehr eine Ober- als Mittelklasse-Grafikkarte ist. Der Wert entspricht ziemlich genau einer GTX 1080 FE. Im Vergleich zur GTX 1060 FE besitzt die RTX 2060 eine um 45 Prozent höhere Leistungsaufnahme, ist aber auch mindestens im gleichen Ausmaß schneller. Die nicht übertaktete MSI RTX 2070 Armor hat hingegen nur eine sieben Prozent höhere Leistungsaufnahme und ist im Durchschnitt 18 Prozent schneller. Die höhere Effizienz lässt sich vermutlich mit dem um rund 100 MHz niedrigeren Takt von durchschnittlich 1.725 MHz erklären.

**Preis-Leistungs-Verhältnis**

Die RTX 2060 Founders Edition besitzt für 369 Euro angesichts der hohen Performance ein solides Preis-Leistungs-Verhältnis. Der Vorgänger in Form der GTX 1060 ist zum Preis ab 220 Euro preislich deutlich attraktiver, aber auch klar langsamer. Noch mehr Leistung zum möglichst kleinen Preis gibt es bei den Radeon-Grafikkarten der RX-500-Serie. Die langsam, aber sicher aus dem Handel verschwindende GTX 1070 ist zum Preis von rund 350 Euro im Vergleich zur RTX 2060 teils auch noch eine Überlegung wert. Die GTX 1070 ist zwar nicht so schnell wie die RTX 2060 und unterstützt kein Raytracing oder DLSS, bietet dafür aber mehr Videospeicher. Die im Vergleich zur RTX 2060 etwa gleich schnelle GTX 1080 ist derzeit kaum mehr verfügbar und mit über 500 Euro auch nicht mehr empfehlenswert. Die RTX 2070 bietet ab 490 Euro mehr Leistung und besitzt den größeren Videospeicher, kostet aber auch 120 Euro mehr als die RTX 2060 – ein relativ hoher Aufpreis angesichts des überschaubaren Performance-Vorteils. ★

## GEFORCE RTX 2060
GRAFIKKARTE

| | |
|---|---|
| **Hersteller / Preis** | Nvidia / 369 Euro |
| **Grafikchip** | TU106-200 |
| **Standard-/ Turbotakt** | 1.365 / 1.680 MHz |
| **Speicher / eff. Takt** | 6,0 GByte GDDR6 / 14 GHz |
| **Shader/TMUs/ROPs** | 1.920 / 120 / 48 |
| **Anschlüsse** | 2x DisplayPort 1.4a, 1x HDMI 2.0b, 1x DVI, 1 x USB-C |

- ✚ schnell genug für Full HD und WQHD mit maximalen Details
- ✚ sehr leise im Leerlauf, leise unter Last
- ✚ noch gute Energieeffizienz
- ✚ Raytracing per Hardware beschleunigt (sofern Spiel es unterstützt)
- ✚ performante DLSS-Kantenglättung (sofern Spiel es unterstützt)
- ➖ Zukunftssicherheit mit 6,0 GByte Videospeicher fraglich
- ➖ Einfluss von Raytracing und DLSS weiterhin offen

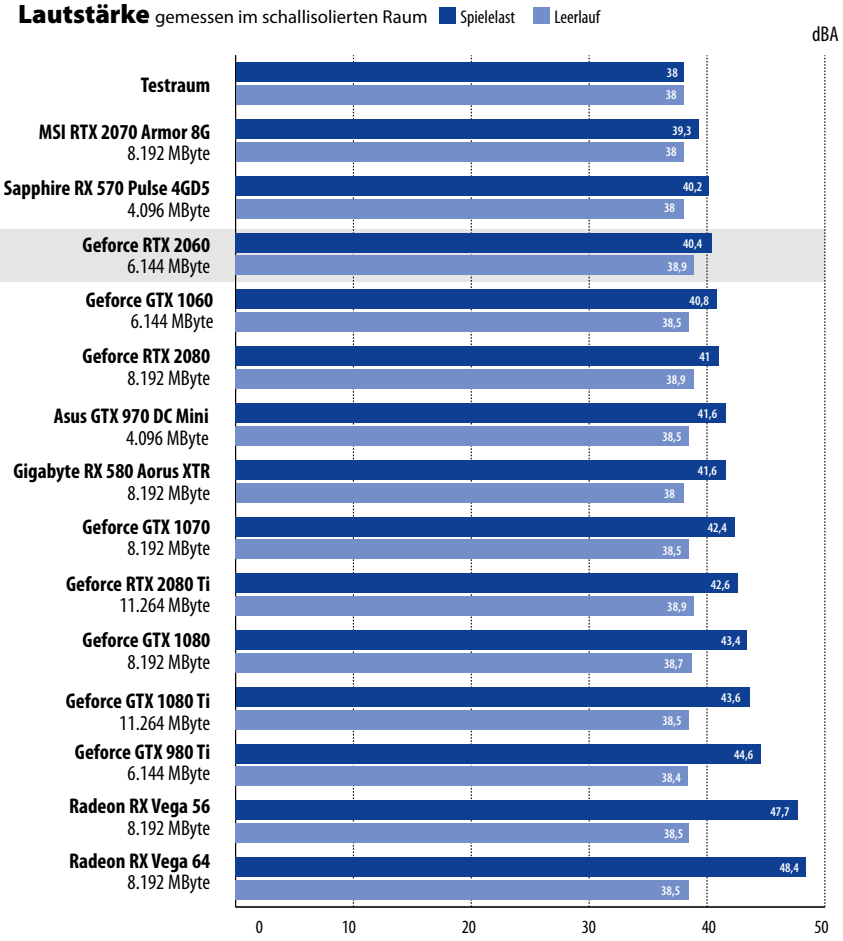
**FAZIT**

**Der Einstieg in die Turing-Oberklasse ist schnell, leise und kühl. Der knapp bemessene Videospeicher könnte zukünftig aber Probleme bereiten.**

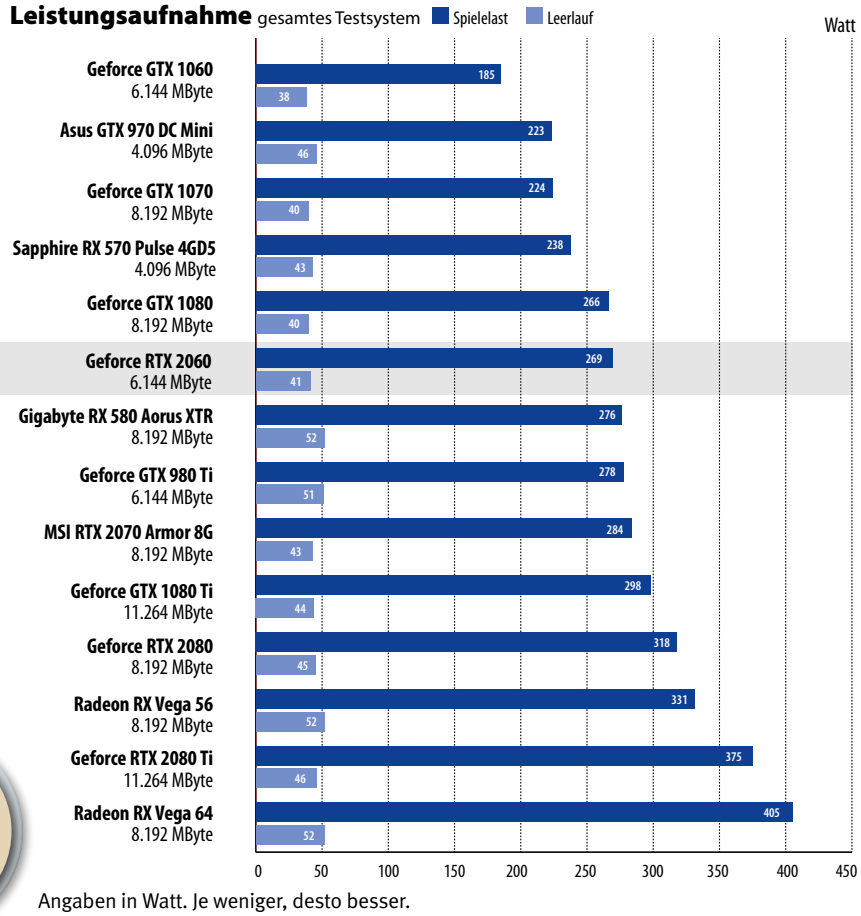



**PREIS/LEISTUNG: Ausreichend**

## Lautstärke & Leistungsaufnahme




Angaben in Dezibel (dBA). Je weniger, desto besser.

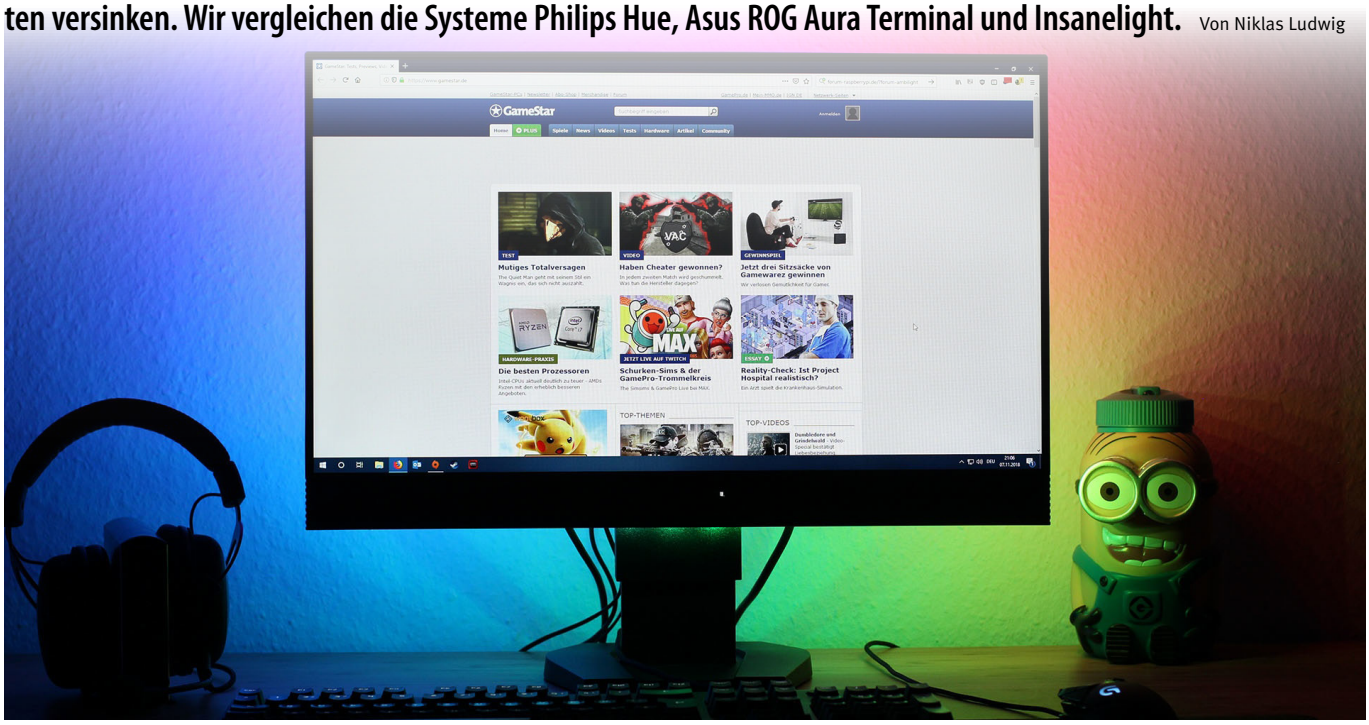



Angaben in Watt. Je weniger, desto besser.

## RGB-LEDs für den TFT im Vergleich

# AMBILIGHT AM PC

**Eine farblich auf den Bildschirminhalt abgestimmte Beleuchtung mittels RGB-LEDs lässt uns besser in Spielwelten versinken. Wir vergleichen die Systeme Philips Hue, Asus ROG Aura Terminal und Insanelight.** Von Niklas Ludwig




Philips hat Ambilight über seine Fernseher bekanntgemacht. Am Rand untergebrachte LEDs leuchten dabei in den Farben, die gerade auf dem TV zu sehen sind. Das bringt das aktuelle Geschehen quasi auf einer zusätzlichen Ebene ins Wohnzimmer – und das bietet sich auch für den PC an. Es gab bereits entsprechende TFTs von Philips, der Fokus liegt aber spätestens seit der Ausgliederung der TV-Sparte auf anderen Elektronikprodukten als Bildschirmen, etwa auf den variablen LED-Leuchtmitteln Hue.

Mit diesen ist es möglich, die Helligkeit oder Farbtemperatur der Zimmerbeleuchtung bequem vom Sofa aus per Smartphone oder Sprachassistenten wie dem Google Assistant oder Amazon Alexa zu steuern. Dank der Mitte 2018 veröffentlichten Hue-Sync-App lässt sich auch eine Art Ambilight für den PC damit realisieren. Wie genau und wie gut das funktioniert, schauen wir uns in diesem Artikel näher an. Außerdem stellen wir zwei Alternativen ausführlich vor: Asus ROG Aura Terminal und Insanelight.kurat wieder.



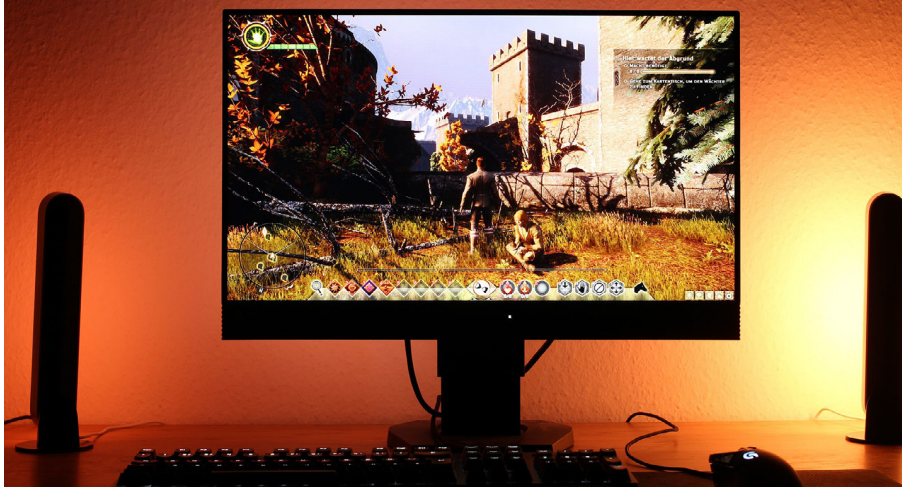

Die Bridge ist die Grundvoraussetzung, um die Philips-Hue-Lampen verwenden zu können.



Der Hue Lightstrip Plus kann mit einem Klebestreifen hinter dem Monitor befestigt werden.



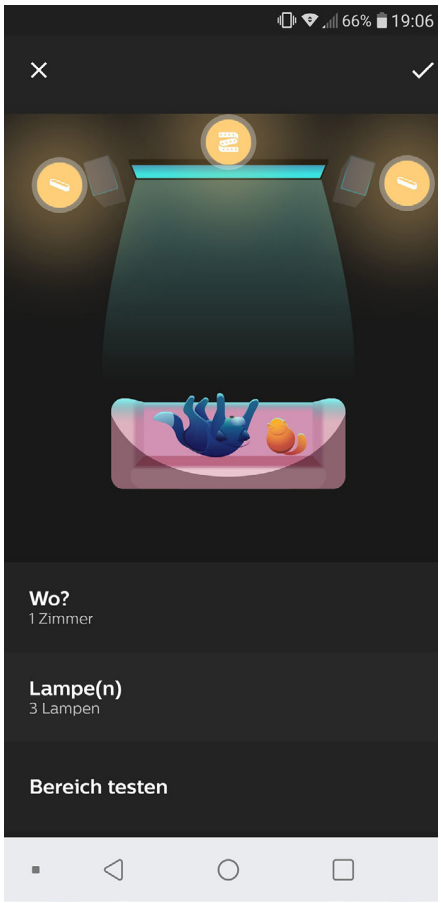
Die Hue Lightbar erzeugt durch die milchige Abdeckung eine homogene Beleuchtung.



Mit Philips Hue wird der Schreibtisch in die auf dem Monitor angezeigten Farben gehüllt.

**Variante 1: Philips Hue**

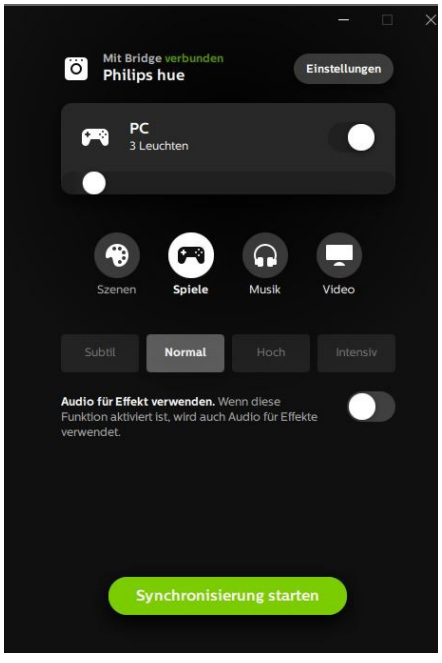
Ist die App Hue Sync auf einem PC oder Mac installiert, analysiert sie die Farben des angezeigten Bilds und synchronisiert die Beleuchtung, wodurch Lichteffekte wie bei Ambilight-Fernsehern möglich sind. Unterstützt werden nahezu alle Hue-White- and Color-Ambience-Produkte, die somit bis zu 16 Millionen Farben wiedergeben können. In unserem Beispiel haben wir uns für den Hue White and Color Ambiance Lightstrip und zwei Hue White and Color Ambiance Play Lightbars entschieden. Bei dem Lightstrip handelt es sich um einen zwei Meter langen LED-Streifen, während sich die Play am besten als Leuchtriegel bezeichnen lassen. Grundvoraussetzung ist die Philips Hue Bridge, die mit den Lampen kommuniziert. Diese kann einzeln oder mit anderen Produkten wie den Play Lightbars als Set erworben werden. Sobald die Bridge installiert und die Lampen per App in das Hue-System eingebunden sind, kann es auch schon an die Installation der Ambilight-Beleuchtung für den PC gehen.




In der Hue-Smartphone-App werden die Positionen und Abstände der Leuchten festgelegt.

**Einrichtung und Installation**

Den LED-Streifen nutzen wir, um eine indirekte Beleuchtung auf der Rückseite des Monitors zu erzielen. Die Hue Play beleuchten zusätzlich den Bereich links und rechts vom Monitor, damit der Schreibtisch komplett ins Spieleambiente gehüllt wird. Der Lightstrip lässt sich mittels aufgebrachter Klebestreifen am Monitor befestigen. Aufgrund der dickeren Ummantelung gestaltet sich dieser Vorgang allerdings etwas schwieriger als bei den LED-Streifen des Insanelight oder ROG Aura Terminals (dazu später mehr). Mit zwei Metern ist er außerdem zu lang für die meisten PC-Monitore, kann allerdings etwa alle 33 Zentimeter gekürzt werden. Er lässt sich zum Verlegen um die Ecken biegen, alternativ kann mit 90-Grad-Winkelstücken gearbeitet werden. Letztgenannte Lösung setzt jedoch Lötkenntnisse und das passende Equipment voraus. Der Aufbau der Play Lightbars gestaltet sich deutlich unkomplizierter: Sie können einfach auf den Tisch gelegt oder mit zwei unterschiedlichen Standfüßen aufgestellt beziehungsweise an der Rückseite eines Monitors beziehungsweise Fernsehers befestigt werden.




Auf dem PC muss die Hue-Sync-Software installiert sein, um die Beleuchtung synchron zu Musik, Film oder Spiel erstrahlen zu lassen.

Nachdem die neuen Leuchtmittel über die Smartphone-App eingebunden wurden, kann darin ein Entertainment-Bereich erstellt werden. In der App lässt sich festlegen, in welcher Position und Entfernung sich die Leuchten vom Monitor befinden. Per Drag-and-Drop teilen wir der App mit, dass sich der LED-Streifen hinter dem Monitor befindet und die Hue-Play-Leuchtriegel links und rechts von diesem positioniert sind.

**Game-Atmosphäre im ganzen Raum**

Ist der Entertainment-Bereich in der App festgelegt, geht es an den PC, wo die Hue-Sync-Software installiert und ausgeführt wird. In der Software legen wir fest, ob die Beleuchtung passend zu Spielen, Videos oder Musik erstrahlen soll. Zudem kann die Intensität in vier Stufen eingestellt werden. Uns haben die Einstellungen Subtil und Normal am besten gefallen, da Hoch und Intensiv für unseren Geschmack zu schnell und ruckartig die Farbgebung ändern. Das Resultat ist stimmig anzuschauen und sorgt für eine atmosphärische Licht-Show am Schreibtisch. Allerdings kann der LED-Streifen die LEDs nicht einzeln ansprechen, weshalb er immer in einer einheitlichen Farbe leuchtet. Jede Lightbar zeigt ebenfalls eine Farbe an, die sich an der des Bildschirminhalts am Rand des Monitors orientiert. Philips Lösung ist somit nicht die präziseste, kann aber gut die allgemeine Farbstimmung des Monitorinhalts widerspiegeln.

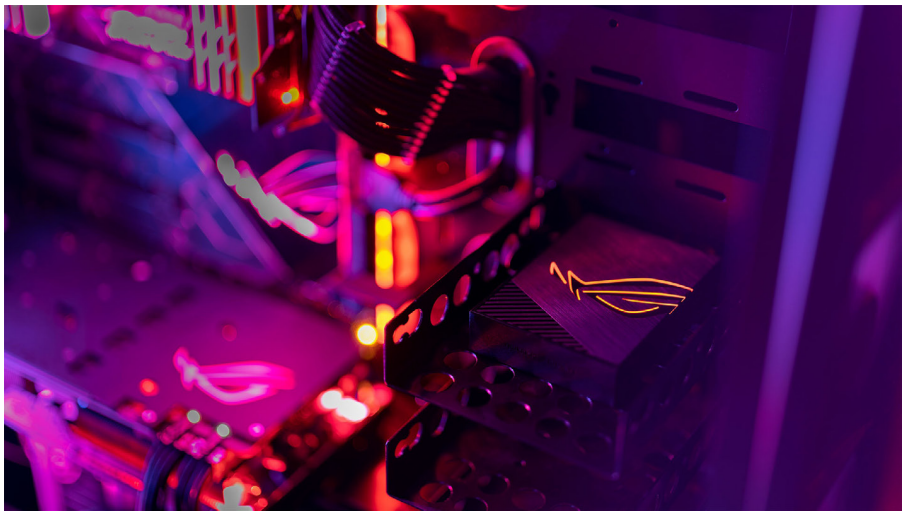
Der große Vorteil ist, dass sich die Beleuchtung nicht auf den Schreibtisch beschränkt, sondern durch die kabellose Verbindung der Hue-Lampen auf den ganzen Raum ausgeweitet werden kann. Besitzer von Razer-Produkten mit Chroma-RGB-Beleuchtung dürfen sich zudem über spielbasierte Effekte der Hue-Lampen freuen. Sinkt beispielsweise die Gesundheit des Spielcharakters in Overwatch, leuchten die Lampen und Razer-Produkte rot auf. Alternativ gibt es vorgefertigte Szenen, die für eine stimmige Beleuchtung sorgen, wenn beispielsweise nur am PC gearbeitet wird. Nachteil von Philips Hue: Ohne einen PC mit Hue-Sync-Software lässt sich die Beleuchtung nicht passend zum Spiel oder der Musik synchronisieren.

**Variante 2: Asus ROG Aura Terminal**

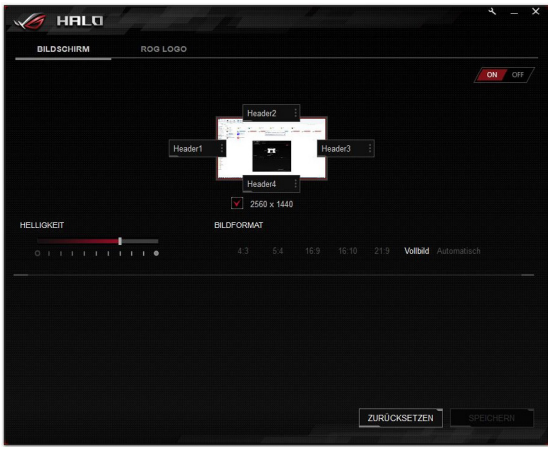
Herzstück des Asus ROG Aura Terminals ist ein kleiner Metallkasten, der wahlweise im oder außerhalb des PC-Gehäuses platziert wird. Bei der Verwendung im PC kann der LED-Controller in einem der 2,5-Zoll-Laufwerksschächte montiert werden, die sonst primär für den Einbau entsprechend großer SSDs dienen. Am oberen Rahmen des ROG Aura Terminals befinden sich ein Strom- sowie USB-Anschluss. Passende Kabel liegen



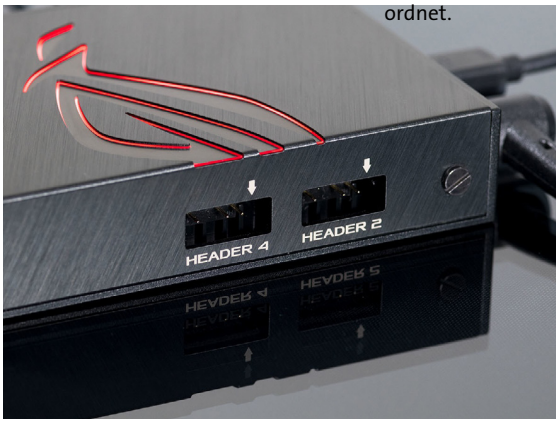
Das Asus ROG Aura Terminal ist ein LED-Controller, der in einem kompakten Gehäuse steckt.



Das Aura Terminal kann in einem 2,5-Zoll-Laufwerksschacht untergebracht werden.




In der Halo Software von Asus werden die LED-Streifen der jeweiligen Monitorseite zugeordnet.

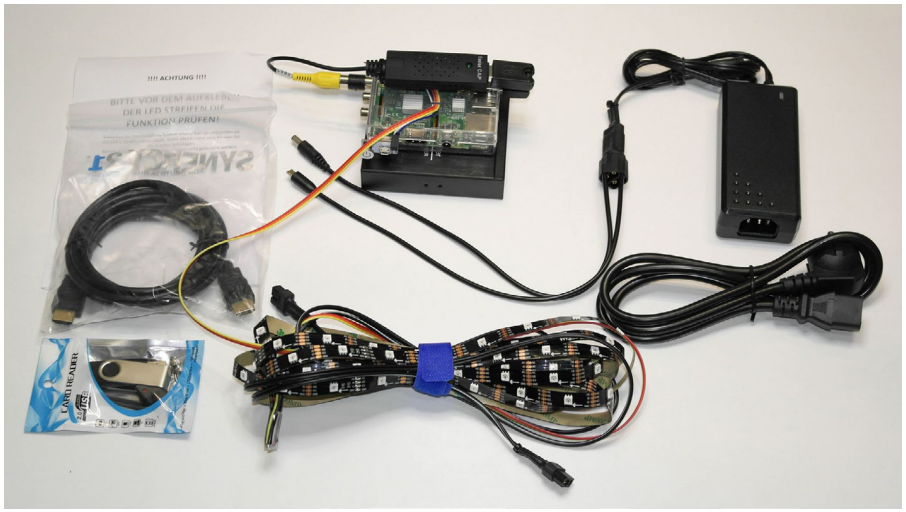



An den insgesamt vier Anschlüssen des Aura Terminals lassen sich adressierbare LED-Streifen anschließen.

sowohl für die interne als auch externe Lösung bei. Intern bezieht das Aura Terminal den Strom über einen Molex-Anschluss, bei der Nutzung außerhalb des PCs kommt ein externes Netzteil zum Einsatz. Gleiches gilt für die USB-Verbindung, für die ein klassisches USB-Kabel sowie ein USB-Kabel mit 9-Pin-Anschluss für die internen Anschlüsse des Mainboards beiliegt. An beiden Seiten des LED-Controllers befinden sich jeweils zwei Anschlüsse für adressierbare RGB-Streifen. Unterstützt werden LED-Steifen mit insgesamt 210 LEDs oder mit bis zu 4,2 Metern Länge. Im Lieferumfang sind bereits drei Streifen mit einer Länge von einmal 60 Zentimetern (30 LEDs) und zweimal 30 Zentimetern (15 LEDs) enthalten.

**Fummelige Montage**

In unserem Beispiel ließen sich mit den LED-Streifen problemlos beide Seiten und der obere Bereich eines 27-Zoll-Monitors bekleben. Für eine vollständige Umrandung fehlt ein vierter Streifen, der optional erworben werden muss. Es werden mehrere beidseitige Klebestreifen des Herstellers 3M mitgeliefert, die manuell auf die RGB-Streifen angebracht werden müssen. Diese Lösung stellt sich als recht mühselig heraus. Jeder LED-Streifen besitzt an beiden Enden einen Anschluss zum Verbinden beziehungsweise Erweitern des Streifens. In unserem Fall stören die Anschlüsse jedoch mehr, als dass sie nützen, da sie über den Bildschirmrand hinausragen. Mit Kabelbindern lässt sich das Problem jedoch gut in den Griff kriegen. Das Asus ROG Aura Terminal bietet auch ohne Software verschiedene Beleuchtungseffekte, die genutzt werden können, um den Schreibtisch beispielsweise im ausgeschalteten Zustand des PCs zu illuminieren. Zur Auswahl stehen die Effekte Rainbow, Comet und Starry Night. Deutlich interessanter sind die zwei anderen Verwendungsmöglichkeiten: Zum einen können die LEDs über die Aura-Software direkt angesteuert werden. Wer mag, kann zudem die Beleuchtung anderer Aura-fähigen Produkte mit den LED-Streifen synchronisieren. Auch Philips Hue-Lampen lassen sich einbinden, allerdings unterstützen diese nur die Effekte Statisch, Atmen und Farbwechsel.



Im Lieferumfang der Bastellösung Insanelight sind alle benötigten Komponenten enthalten.



Die auf einem Raspberry Pi basierende Umsetzung Insanelight wirkt etwas abenteuerlich, funktioniert aber genauso gut wie die Lösung von Asus.



Asus' Ambilight-Alternative kann mit einer präzisen Farbwiedergabe punkten.

**Präzises Lichtspektakel**

Letztendlich sollen die LED-Streifen für einen Ambilight-Effekt passend zum Bildschirminhalt leuchten, wofür die Halo-Software benötigt wird. Darin legt ihr fest, an welchem Bildschirmrand die einzelnen Streifen aufgeklebt sind und wie viele LEDs jeder Streifen besitzt, und könnt die Helligkeit anpassen. Die Software passt die Beleuchtung sehr akkurat dem Bildschirminhalt an, da jede LED einzeln angesteuert wird. Flackert beispielsweise im oberen rechten Bildschirmbereich ein Feuer, dann wird dieses von den LEDs wiedergegeben. Mit einem Preis von rund 100 Euro ist das Asus ROG Aura Terminal eine der günstigsten Ambilight-Alternativen für den PC. Allerdings muss noch ein LED-Streifen nachträglich gekauft werden, wenn alle vier Seiten des Monitors leuchten sollen. Außerdem benötigt die Halo-Software stets ein paar Prozent Prozessorleistung.

**Variante 3: Bastellösung Insanelight**

Das aus Deutschland stammende Insanelight versprüht viel Charme, da es sich um eine Bastellösung handelt. Im Shop wird das Komplettpaket für Monitore von 32 bis 85 Zoll angeboten, wobei es möglich ist, die Länge der LED-Streifen vorher festzulegen, damit diese die Rückseite des Monitors ausfüllen. Das von uns getestete Set hat einen Gesamtpreis von rund 288 Euro. Neben vier APA102-LED-Streifen werden ein Netzteil, ein HDMI-Splitter und ein Raspberry Pi mitgeliefert. Auf der Rückseite der LED-Streifen befindet sich bereits ein Klebefilm, der durch das Lösen einer Schutzfolie freigelegt wird. Das Anbringen gelingt sehr gut, da die Streifen auf die Größe des Monitors zugeschnitten sind. Anschließend werden die LED-Streifen mit dem Netzteil verbunden. Vom Netzteil gehen ein Micro-USB-Anschluss und ein Stromanschluss ab, die an den Ein- und Ausschalter des Raspberry Pi beziehungsweise den HDMI-Splitter gesteckt werden. Der Raspberry Pi wird noch über ein CVBS-Kabel mit dem HDMI-Splitter verbunden. An den Splitter werden dann der heimische-Rechner oder eine andere HDMI-fähige Quelle sowie der Monitor angeschlossen.

**Nicht nur für den PC**

Wird der Minicomputer eingeschaltet, dauert es weniger als eine Minute, bis das Insanelight einsatzbereit ist und die LEDs passend zum Bildschirminhalt erstrahlen lässt. Die dafür benötigten Berechnungen werden auf dem Raspberry Pi durchgeführt, wodurch der eigene Rechner nicht zusätzlich belastet wird. Zudem eignet sich das Insanelight somit auch für die PlayStation 4, Xbox One oder einfach zum Fernsehen. Allerdings limitiert der HDMI-Splitter die Auflösung und Bildwiederholfrequenz auf Full HD mit 60 Bildern pro Sekunde. Es gibt noch eine Version, die Ultra HD mit 60 fps unterstützt, wer allerdings einen Monitor mit einer höheren Bildfrequenz sein Eigen nennt, kann von dieser in Kombination mit dem Insanelight nicht profitieren, was entsprechend nicht empfehlenswert ist. Alle anderen genießen ein sehr gut auf den Bildschirminhalt abgestimmtes Lichtsspiel. Die Beleuchtungsqualität des Insanelight befindet sich auf demselben hohen Niveau des ROG Aura Terminals. Der Raspberry Pi analysiert das Bild präzise und spricht die einzelnen LEDs passend an. Unserer Meinung nach sind die Farben im Vergleich zur Lösung von Asus dazu etwas intensiver. In der kostenlosen Hyperion Smartphone-App kann dem Monitor eine statische Hintergrundbeleuchtung verpasst werden, deren Helligkeit und Farbintensität anpassbar ist. Es stehen zudem verschiedene vordefinierte Effekte wie eine Regenbogen-Lichtshow zur Auswahl.






Die LED-Streifen des Insanelight werden auf die Abmessungen des Monitors zugeschnitten.

**Individuell, aber kostspielig**

Das Insanelight ist ein sehr guter Ambilight-Klon, der überzeugende Lichteffekte bietet und dank maßgeschneiderter LED-Streifen perfekt auf den jeweiligen Monitor zugeschnitten ist. Die Konstruktion lässt den Bastelcharakter des Produkts erkennen, doch trotz anfänglicher Zweifel kann man es schnell und unkompliziert in Betrieb nehmen. Einer der größten Vorteile: Es benötigt keine App auf dem Wiedergabegerät und funktioniert daher beispielsweise auch mit Blu-Ray-Playern oder Spielekonsolen. Für Besitzer eines 144-Hertz-Monitors ist das Insanelight aufgrund der 60-Hertz-Limitierung jedoch nicht geeignet. ★



**Niklas Ludwig**
@GameStar_de

Die drei getesteten Ambilight-Klone für den PC können im Vergleich alle überzeugen und tauchen den Schreibtisch in zum Spiel passende Farbtöne. Das steigert die Spielatmosphäre durchaus spürbar, allerdings kann die Beleuchtung vor allem bei schnellen Shootern stellenweise auch anstrengend sein. Am besten gefallen mir persönlich das Asus ROG Aura Terminal und das Insanelight. Sie synchronisieren die Beleuchtung sehr passend zum Monitorbild und können selbst kleinste Farbveränderungen präzise wiedergeben, was Philips Hue-Produkten nicht ganz so gut gelingt. Das Asus ROG Aura Terminal ist mit etwa 100 Euro das günstigste der drei Produkte, wenngleich das Paket nicht komplett ist, da für die komplette Umrandung des Monitors ein vierter LED-Streifen fehlt. Beim Insanelight erhält man ein perfekt auf die eigene Monitorgröße zugeschnittenes Paket, das für den Betrieb keinen PC benötigt, da alle Berechnungen auf einem mitgelieferten Raspberry Pi durchgeführt werden. Daher kann es auch in Kombination mit Spielekonsolen genutzt werden. Wenn ihr auf einem 144-Hz-Monitor spielt, limitiert das Insanelight die Bildwiederholfrequenz jedoch auf 60 Hz und disqualifiziert sich daher für schnelle Gaming-TFTs – es ist mit einem Preis von fast 290 Euro zudem die teuerste der drei vorgestellten Lösungen.

# EINKAUFSFÜHRER

**Wir haben die teureren PCs mit einer RTX 2070 und RTX 2080 ausgestattet (unabhängig von der Raytracing-Funktionalität), da die Vorgänger kaum noch verfügbar und im Vergleich mittlerweile meist zu teuer sind. Intel-CPUs finden sich aktuell aber immer noch nicht in unseren Empfehlungen. Zwar werden diese allmählich wieder besser verfügbar und der Preis sinkt, im Vergleich zu AMDs Ryzen-CPUs sind sie aber immer noch zu teuer.**

## 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** | |
| AMD Ryzen 3 1200 | 80 € |
| **Prozessorkühler** | |
| beim Prozessor mitgeliefert | 0 € |
| **Mainboard-Sockel 1151** | |
| Asus Prime B350 Plus | 85 € |
| **Arbeitsspeicher (DDR4-2666)** UPDATE | |
| Crucial Ballistix Sport LT - 8,0 GByte Kit | 60 € |
| **Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)** | |
| Powercolor RX 570 Red Dragon V2 | 150 € |
| **Festplatte** | |
| Western Digital WD Blue - 1,0 TByte | 40 € |
| **SSD** | |
| Kingston A400 SSD 240 GByte | 35 € |
| **Gehäuse** | |
| Bitfenix Neos | 40 € |
| **Netzteil** | |
| be Quiet! Pure Power 11 - 400 Watt | 50 € |
| **GESAMTPREIS** | **540 €** |
| **Größere SSD** | **+30 €** |
| Sandisk Plus 480 GByte | 65 € |
| **Schnellere Grafikkarte** | **+110 €** |
| 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** UPDATE | |
| AMD Ryzen 5 2600 Boxed | 160 € |
| **Prozessorkühler** | |
| EKL Alpenföhn Sella | 20 € |
| **Mainboard-Sockel AM4** | |
| ASRock B450 Pro4 | 85 € |
| **Arbeitsspeicher (DDR4-3000)** NEU | |
| Corsair Vengeance LPX 16,0 GB Kit | 105 € |
| **Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)** NEU | |
| MSI Geforce RTX 2070 Armor 8G | 510 € |
| **Festplatte** | |
| Western Digital WD Blue - 1,0 TByte | 40 € |
| **SSD** | |
| Crucial MX500 m.2 500 GByte | 65 € |
| **Gehäuse** | |
| Fractal Design Core 2500 | 50 € |
| **Netzteil** | |
| be Quiet! Pure Power 11 - 500 Watt | 60 € |
| **GESAMTPREIS** | **1.095 €** |
| **Günstigere Grafikkarte** | **-130€** |
| Sapphire Nitro+ Radeon RX 590 | 290 € |
| **Größere SSD** | **+70 €** |
| Crucial MX500 1,0 TByte | 135 € |

**Fazit** Schneller Spielerechner mit überragendem 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 | 265 € |
| **Prozessorkühler** NEU | |
| Noctua NH-U12S SE-AM4 | 60 € |
| **Mainboard-Sockel AM4** | |
| MSI X470 Gaming Plus | 130€ |
| **Arbeitsspeicher (DDR4-3000)** NEU | |
| Corsair Vengeance LPX 16,0 GB Kit | 105 € |
| **Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)** NEU | |
| Asus RTX 2080 Dual 8G | 700 € |
| **Festplatte** | |
| Seagate Barracuda Compute - 2,0 TByte | 60 € |
| **SSD** UPDATE | |
| Crucial MX500 SATA 1,0 TByte | 130 € |
| **Gehäuse** | |
| Corsair Carbide Series 300R | 80 € |
| **Netzteil** | |
| be Quiet! Straight P. 11 - 550 Watt | 95 € |
| **GESAMTPREIS** | **1.625 €** |
| **Günstigerer CPU-Kühler** | **-40 €** |
| Scythe Mugen 5 Revision B | 45 € |
| **Schnellere Grafikkarte** | **+210 €** |
| Asus RTX 2080 Dual OC | 710 € |

**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 | Einsteiger | 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 | Einsteiger | 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

**XFX Radeon RX 590 Fatboy** UPDATE
▸ 240 € ▸ 01/2019 ▸ bit.ly/2AaMIOR
schnell, unter Last hörbar / Radeon RX 590 / 8,0 GByte

**KFA2 Geforce GTX 1060 OC 6G** UPDATE
▸ 240 € ▸ online ▸ bit.ly/2AvqYZt
schnell, kaum hörbar / Geforce GTX 1060 / 6,0 GByte

**Gigabyte Aorus Radeon RX 580 8G**
▸ 220 € ▸ online ▸ bit.ly/2s5WPvh
schnell, kaum hörbar / Radeon RX 580 / 8,0 GByte

**Asus Cerberus GTX 1050 Ti OC** UPDATE
▸ 190 € ▸ – ▸ –
flott, leise / Geforce GTX 1050 Ti / 4,0 GByte

**Powercolor RX 570 Red Dragon V2**
▸ 150 € ▸ – ▸ –
flott, leise / Radeon RX 570 / 4,0 GByte



## GRAFIKKARTEN
### AB 250 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

**Asus RTX 2080 Dual 8G** NEU
▸ 700 € ▸ – ▸ –
extrem schnell, leise / Geforce RTX 2080 / 8,0 GByte

**MSI Geforce RTX 2070 Armor 8G** NEU
▸ 510 € ▸ online ▸ bit.ly/2fQY2Rf
extrem schnell, leise / Geforce RTX 2070 / 8,0 GByte

**Asus ROG Strix RX Vega 64 OC** UPDATE
▸ 430 € ▸ – ▸ –
extrem schnell, kaum hörbar / Radeon RX Vega 64 / 8,0 GByte

**Zotac Gaming RTX 2060 Twin Fan** NEU
▸ 360 € ▸ – ▸ –
schnell / Geforce RTX 2060 / 6,0 GByte

**Gigabyte RX Vega 56 Gaming OC**
▸ 350 € ▸ – ▸ –
sehr schnell, leise / Radeon RX Vega 56 / 8,0 GByte



## PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

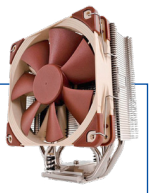
**Intel Core i7 9700K** UPDATE
▸ 430 € ▸ 02/2019 ▸ bit.ly/2BX0jte
8 Kerne / 3,6 – 4,9 GHz / freier Multiplikator / S1151

**AMD Ryzen 7 2700X**
▸ 320 € ▸ 06/2018 ▸ bit.ly/2VqbkaN
8 Kerne / 3,7 – 4,3 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

**Intel Core i5 8400** UPDATE
▸ 185 € ▸ 01/2018 ▸ bit.ly/2Tpkfas
6 Kerne / 2,8 – 4,0 GHz / S1151

**AMD Ryzen 5 1600X** UPDATE
▸ 140 € ▸ 06/2017 ▸ bit.ly/1YfP1k2
6 Kerne / 3,6 – 4,0 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / AM4

**AMD Ryzen 3 1200**
▸ 80 € ▸ online ▸ bit.ly/2QoiaK7
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, laufruhig

**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**
▸ 30 € ▸ online ▸ bit.ly/1DmgoRw
Laser 8.700 dpi, Gewichte, Makros, nur rechte Hände

**Microsoft Classic IntelliMouse** UPDATE
▸ 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+** UPDATE
▸ 65 € ▸ – ▸ bit.ly/1W4SH6c
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände

**Logitech G305** UPDATE
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/1IlHYsp
Optisch 16.000 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

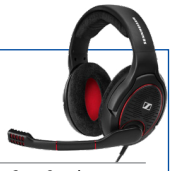
**Logitech G910**
▸ 120 € ▸ – ▸ –
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

**Steelseries Apex M800**
▸ 85 € ▸ – ▸ –
mechanisch (QS1), Multimedia-Tasten, RGB

**Logitech Prodigy G213**
▸ 55 € ▸ online ▸ bit.ly/2lMqfvd
Rubberdome, Makros, Multimedia-Tasten

**Sharkoon Skiller Mech SGK1**
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/2fRtzc9
mechanisch (Kailh nach Wahl), Beleuchtung, Auflage

**Cherry MX-Board 3.0**
▸ 40 € ▸ online ▸ bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhoher Hub, MM-Tasten



## HEADSETS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

**Sennheiser Game One** UPDATE
▸ 160 € ▸ 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** UPDATE
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/2cDg3IH
Stereo, halboffene Bauweise, Smartphone-Option

**Lioncast LX50**
▸ 55 € ▸ online ▸ bit.ly/40pGHiy
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

**Logitech G231**
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/2wV0Ozq
Surround, geschlossen, solider Klang



## MONITORE

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

**AOC Agon AG352UCG6 Black Ed.** UPDATE
▸ 830 € ▸ – ▸ –
35 Zoll / 3440x1440 / 120 Hz / VA-Panel / G-Sync

**Asus MG279Q**
▸ 520 € ▸ – ▸ bit.ly/1MebF5H
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

**Samsung U28E590D**
▸ 270 € ▸ – ▸ bit.ly/2xFG0uP
28 Zoll / 3840x2160 / 60 Hz / TN-Panel / FreeSync

**AOC g2460Fq**
▸ 230 € ▸ – ▸ bit.ly/1NzFzmB
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

**Iiyama ProLite X2483HSU B3**
▸ 140 € ▸ – ▸ bit.ly/2xFWI5W
24 Zoll / 1920x1080 / 75 Hz / MVA-Panel




## SSDS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

**Samsung SSD 860 Pro** UPDATE
▸ 135 € ▸ – ▸ bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GByte / Wartungs-, Klon-Tool /5 Jahre Garantie

**SanDisk Ultra 3D**
▸ 75 € ▸ – ▸ bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 500 GByte / 5 Jahre Garantie

**Samsung SSD 860 Evo** UPDATE
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GByte / Wartungs-, Klon-Tool

**Crucial MX500**
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAj5gL
SATA3 / 250 GByte / 3 Jahre Garantie

**Sandisk Plus**
▸ 25 € ▸ – ▸ bit.ly/2g0nJkv
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**
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger, Kabel



## LENKRÄDER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

**Logitech Driving Force G920**
▸ 240 € ▸ – ▸ bit.ly/2gfdtmN
sehr präzise, umfangreiche Ausstattung, gut verarbeitet

**Logitech G29 Driving Force**
▸ 225 € ▸ – ▸ –
präzise, gutes Force Feedback



## SOUNDKARTEN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

**Creative Sound Blaster ZxR** UPDATE
▸ 195 € ▸ 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



## JOYSTICKS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

**Thrustmaster T.16000M HOTAS**
▸ 115 € ▸ – ▸ bit.ly/2g4bnle
sehr präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

**Logitech Extreme 3D Pro** UPDATE
▸ 50 € ▸ – ▸ 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.




MEHR ALS 50% SPAREN
GameStar.de/app12

12 Ausgaben nur 34,99€

### 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**

Get it on Google play

Available on the App Store

*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 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

Die Vorletzte

# MARIE RÄUMT AUF!

**»Hallo, mein Name ist Marie Kondo, Aufräum-Expertin. Ihr kennt mich vielleicht aus meiner Netflix-Serie oder dem Buch Magic Cleaning. Heute auf meiner Ordnungs-To Do-Liste: Computerspiele!«.** Von Markus Schwerdtel

## Minecraft



Was für ein Traum! Alles ist so ordentlich, so quadratisch, so stapelbar! Ich mag vor allem die kantigen Bäume, die in echt sind immer so unordentlich rund und schmutzig, bäh. Am besten finde ich aber die Kisten. Was da alles reingeht?! 1.728 Felsblöcke, zum Beispiel. Und wenn man zwei Kisten nebeneinanderstellt, gleich doppelt so viele. Ich muss mir unbedingt das Patent dafür sichern und in meine Konmari-Kollektion aufnehmen. Ich werde sowas von reich, ey!

## Metal Gear Solid 5



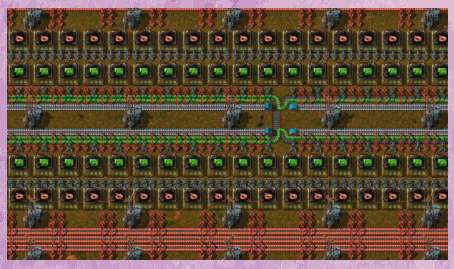
Ein Spiel, in dem eine Schachtel die Hauptrolle spielt – das ist genau mein Ding. Schön auch, dass sich der eklig unordentlich rasierte Held gleich selbst in seiner Kiste aufräumt. Wobei, eigentlich ist dieser Snake ja ein ziemlich geiler Typ. Ständig will er irgendwas »säubern« und »bereinigen«. Und erledigte Feinde legt er akkurat gefaltet in Mülltonnen. Genial!

## Katamary Damacy




Aufräumen durch Drüberkugeln? Klingt natürlich erstmal toll, aber diese Methode ist natürlich nicht praxistauglich. Wie soll man denn den ganzen Müll vernünftig sortieren und ablegen? Und selbst ich zierliches Persönchen könnte nicht unter dem Bett rumrollen, und wie würde da meine Frisur aussehen?! Nein, das haben meine Landsleute bei Namco nicht zu Ende gedacht.

## Factorio



»Wo gehobelt wird, fallen Späne«, so ein altes japanisches Sprichwort. Aber nirgends fallen sie so ordentlich wie hier. Reibungslose Produktionsketten, rückstandsfreie Fabriken und vor allem sauber verpackte Endprodukte. In meinem nächsten Furoshiki-Workshop lasse ich die Teilnehmer lieber zwei Stunden Factorio spielen, bevor sie mir die Bude vollschnipseln.

## Skyrim




»Die Unordnung im Zimmer entspricht der Unordnung im Herzen.« Ganze Häuser voller Besen, das Inventar voller Löffel – was ist dieser Dovakhiin nur für ein schlimmer Mensch? Dabei müsste sich der Held nur bei jedem Gegenstand die einfache Frage stellen: »Machen dich diese sieben Zaubertränke der kleinen Heilung glücklich?« Wenn nicht, dann weg mit dem Zeug!

## Portal



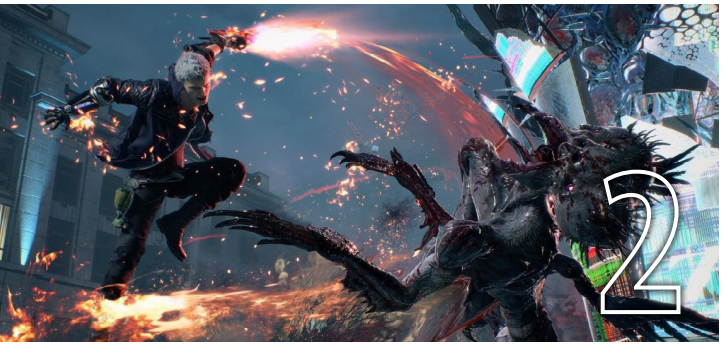
Darf ich vorstellen, die Marie-Kondo-Portalkanone! Ihr ballert einfach ein blaues Loch in euren Schlafzimmerboden und werft alle überflüssigen Klamotten rein. Das orange Ende? In meiner Tiefgarage, direkt über einem Altkleider-Container. Bei einem Verkaufspreis von rund 400 Euro pro Tonne kommt da was zusammen. Euer leerer Schrank ist mein volles Konto!



Layouterin Sigrun räumt bereits seit Monaten erfolgreich nach der Konmari-Methode auf – schon lange vor der Netflix-Serie.

# Die GameStar-Ausgabe 04/2019 erscheint am 20.3.2019.










**1 Anthem** TEST

Bioware goes Service Game. Wir drücken uns und Bioware die Daumen, dass der Anthem-Test Spaß macht.

**2 Devil May Cry 5** TEST

Dante, Ebony und Ivory und haufenweise Coolness. Kann uns DMC noch immer begeistern? Wir testen.

**3 Sie bringen den Sex ins Spiel** REPORT

Eine Modder-Community hat sich dem Sex verschrieben. Sie macht, was sich Entwickler nicht trauen.

**4 Geforce GTX 1660 mit und ohne Ti** HARDWARE

Wenn alles klappt, haben wir die Tests der beiden kleinen neuen Geforce (ohne Raytracing) im kommenden Heft.



webedia. GAMING WITH PASSION GameStar

## IMPRESSUM

Verlag: 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
Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)
Adresse: Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600
Druck und Beilagen: Walstead Central Europe, 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: Daniel Visarius, Sigrun Trier
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, Robin Rüther, Kai Schmidt, Stefan Seiler, Fabiano Uslenghi, Maurice Weber, Dennis Michel, Rae Grimm,
Social Media: 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
Redaktionsassistenz: Nicole Zeugner, Veronika Brestenska
Lektorat: Bettina Wilding
Freie Mitarbeiter: Michael Cherdchupan, Martin Deppe, Manuel Fritsch, Heinrich Lenhardt, Niklas Ludwig, Sascha Penzhorn, Sara Petzhold, Elena Schulz, Stephan Bliemel, Gloria Manderfeld
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 Datensystemen 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 Virenscanner 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 Erckert
E-Mail: kundenservice@gamepro.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-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
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 0015 6610 67 SWIFT: HYVEDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

**GameStar gibt's auch für unterwegs:**




**GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android**

Lest die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin




**In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:**

GAMEPRO www.gamepro.de

GameStar BLACK

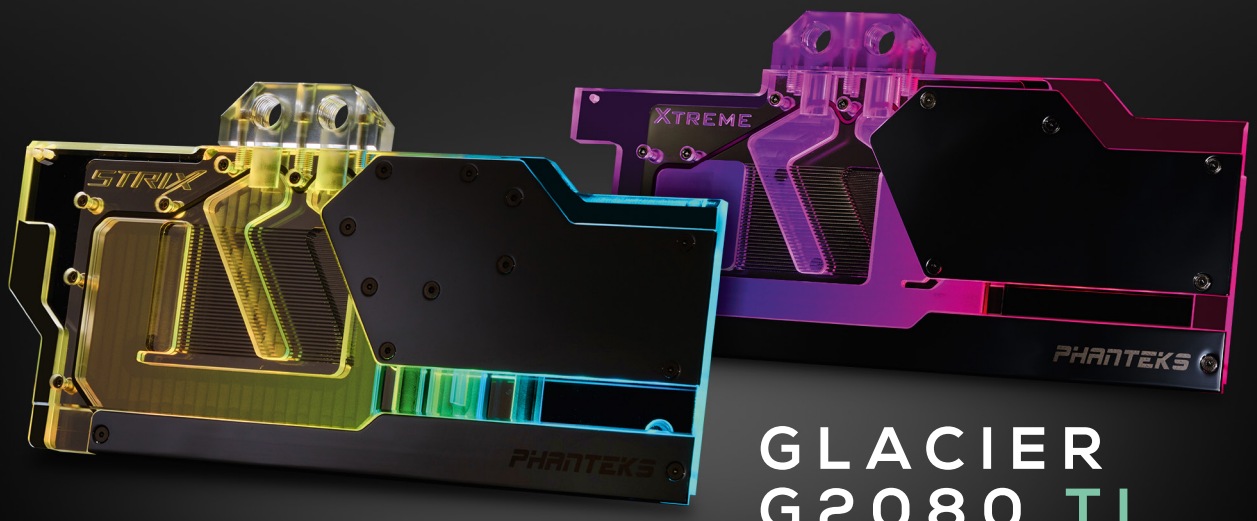
CASEKING.de




# PHANTEKS ECLIPSE P600S

## DAS BESTE AUS ZWEI WELTEN

• E-ATX-Midi-Tower • Leise und gut belüftet • Komfortable Schwenktüren • Extrem featurerreich




## GLACIER G2080 TI

Full-Block-Wasserkühler & Backplates

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: +49 (0)30 40 36 642 - 00 www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Western Digital.

# FUELED_BY DARKNESS

Next Level:
NVMe™-SSD-Performance







# WD_BLACK™

## SN750 NVMe™ SSD

Die WD Black™ SN750 NVMe™ SSD ist mit bis zu 2 TB[2] Speicher erhältlich und bietet Top-Performance für Gaming- und Hardware-Enthusiasten, die ihren PC konfigurieren oder aufrüsten möchten.

www.wdc.com

Nur Modelle ab 500 GB verfügen über einen Kühlkörper. Nur für Desktop-PCs empfohlen. [1] Basierend auf der Lesegeschwindigkeit. Bei der Angabe der Lesegeschwindigkeit gilt: ein Megabyte pro Sekunde [MB/s] = eine Million Bytes pro Sekunde. Basierend auf internen Tests; die Leistung kann je nach Host-Gerät, Nutzungsbedingungen, Festplattenkapazität und anderen Faktoren variieren.[2] Bei der Angabe der Speicherkapazität gilt: ein Gigabyte [GB] = eine Milliarde Bytes und ein Terabyte [TB] = eine Billion Bytes. Die insgesamt verfügbare Speicherkapazität hängt von der Betriebsumgebung ab.

Western Digital, das Western Digital Logo und WD Black sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Western Digital Corporation oder ihrer Tochterunternehmen in den USA und/oder anderen Ländern. Die NVMe™ Wortmarke ist eine Marke der NVM Express, Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Änderungen der technischen Produktdaten vorbehalten. Die gezeigten Bilder können vom tatsächlichen Produkt leicht abweichen.
©2019 Western Digital Corporation und Tochterunternehmen.
Alle Rechte vorbehalten.