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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

APRIL 04/2019



EXPAND YOUR GAMING



Freezer 34 eSports DUO

Tower CPU Kühler mit BioniX P-Lüftern in Push-Pull-Konfiguration

- Kompatibel mit Intel Sockel 115x, 2066, 2011(3-) & AMD Sockel AM4
- Push-Pull-Konfiguration für ideale Luftzirkulation
- 0 dB-Modus: lautloser Passivmodus bei PWM-Signal unter 5 %
- PWM Sharing Technology (PST) reguliert Lüftergeschwindigkeit synchron
- Empfohlen für TDP bis 210 W

UVP 39,99 €



Z3 Pro (Gen 3)

Dreifach-Monitorarm mit USB 3.0 Hub

- Für Monitore bis zu 32” und Ultrawide-Monitore bis zu 29” geeignet
- Integriertes Kabelmanagement
- 4-Port USB-3.0-Hub
- Unterstützt Pivot-Funktion
- Ideal für Multi-Monitor Gaming Setups
- Sorgt für ergonomische Sitzhaltung

UVP 99,99 €

ARCTIC

www.arctic.ac

DVD-Inhalt 04/2019

USK ab 16 freigegeben

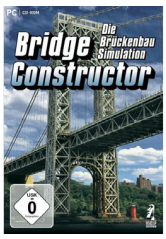
DVDs und Vollversion sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe.

Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle042019

VOLLVERSIONEN

Die Vollversionen Bridge Constructor und Bounty Train sind **nicht** auf dem Datenträger enthalten: Keys der Codekarte auf **gamestar.de/codes** gegen Spiele-Codes einlösen! Ein kostenloses Steam-Konto ist nötig.

BRIDGE CONSTRUCTOR



Bridge Constructor macht euch zum Brückenbauer: In 64 Levels müsst ihr Brücken über Flüsse, Kanäle und Täler errichten. Für jede Brücke gibt es mehrere Lösungswege, euren Tüfteleien sind nur durch das Budget Grenzen gesetzt.

BOUNTY TRAIN



Bounty Train kombiniert Strategie und Simulation, um euch in den USA des 19. Jahrhunderts zum Eisenbahnmogul zu machen. Dazu lenkt ihr eine Lok über das nordamerikanische Schienennetz, handelt, heuert Personal an.

AGE OF STEEL: RECHARGE



In der nahen Zukunft führt Rohstoffknappheit zu Chaos und Kriegen, die den Planeten verwüsten. Ihr müsst Basen verteidigen, Truppen kommandieren und dem Feind schweres Kriegsgerät entgegenschicken, um zu gewinnen.

VIDEOS

PREVIEWS

The Division 2: Die Kampagne
Devil May Cry 5

TESTS

Anthem
Far Cry New Dawn
Metro: Exodus

SPECIALS

Rückblick 04/2009
Legendär schlecht: Geisha
Diablo-2-Mod: Median XL Sigma
Hinter den Kulissen von Gog.com – Teil 3: Good New Games
Gordon Freeman gegen Roboter: Die schlimmsten Anpassungspannen

DVD-HIGHLIGHTS



THE DIVISION 2: DIE KAMPAGNE

In unserer Vorschau verraten wir euch alle Details, die wir bisher über die Kampagne von The Division 2 wissen.



GORDON FREEMAN GEGEN ROBOTER: DIE SCHLIMMSTEN ANPASSUNGSPANNEN

Die Roboter in Half-Life sind nur die Spitze des Eisbergs.



RÜCKBLICK 04/09

Wir erinnern uns an Panzers: Cold War, Ceville, Empire: Total War und Silent Hill: Homecoming.

DVD-XL-Inhalt 04/2019

USK ab 16 freigegeben

XL-HIGHLIGHTS

VIDEOS

HD-PREVIEWS

The Division 2: Die Neuerungen
The Division 2: Das Endgame
One Piece: World Seeker
Rainbow Six

HD-TESTS

Metro: Exodus – Raytracing und DLSS
Crackdown 3
Astroneer

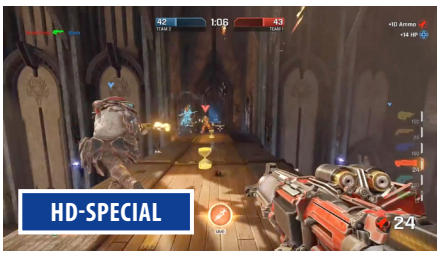
HD-SPECIALS

Großer Erfolg für Apex Legends: Warum ist die Fortnite-Alternative so beliebt?
Top 5 Free2Play-Shooter
Die besten Hardcore-Strategiespiele, Teil 1
Radeon 7 im Test
Hardware-Ausblick 2019
Plus-Userin Corinna als Stimme in The Division 2: Hinter den Kulissen der Sprachaufnahmen



APEX LEGENDS

Warum ist dieses Spiel ein solcher Erfolg geworden?



TOP 5 FREE2PLAY-SHOOTER

Es muss nicht immer das teure AAA-Spiel sein.

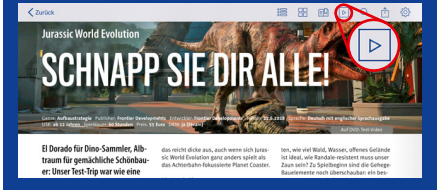


SPRACHAUFNAHMEN FÜR THE DIVISION 2

Unsere Leserin Corinna durfte eine Rolle einsprechen.

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.





K83 WIRELESS ENTERTAINMENT-TASTATUR

Surfe im Web, durchstöbere Mediatheken, spiele Games.

Die K83 Wireless Entertainment-Tastatur bietet kompromisslose Steuerungsmöglichkeiten im Wohnzimmer:

Moderner Joystick
Präzises Touchpad
Flexible drahtlose Verbindungsmöglichkeiten
Dedizierte Lautstärkeregulierung
Hochwertiges Aluminiumdesign

Bringen Sie Ihr Wohnzimmer-Entertainment auf das nächste Level.

corsair.com



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Experiment gescheitert?

Shooter statt Rollenspiel, Multiplayer-Service-Game statt Solo-Abenteuer, linearer Ablauf statt Entscheidungsfreiheit: Anthem ist für Bioware ein riesiges Experiment. Natürlich hat man mit dem MMO Star Wars: The Old Republic bereits viel Online-Erfahrung gesammelt, aber Anthem geht eben noch etliche Schritte weiter weg vom gewohnten Rollenspiel-Genre. Der Titel ist ein Versuch, sich als Studio neu zu erfinden, wie die Macher im Interview in unserer letzten GameStar-Ausgabe verraten haben. Ein Experiment, bei dem wir als Spieler live dabei sind und das wir – wenn die Entwickler ihr Versprechen halten – durch Feedback aktiv mitgestalten können.

Jetzt ist Anthem da, und wir klären: Ist das Experiment gelungen? Unsere Antwort im Test auf Seite 34 ist ein eindeutiges »vielleicht« – mit einer entsprechenden Wertung. Wer schon Zeit und Geld in einem ähnlichen Titel wie Destiny 2 oder Warframe versenkt hat, für den gibt es momentan keinen Grund, auf Anthem umzusteigen. Es fehlt bislang das gewisse Etwas, dass ein okayes Spiel mit toller Flugphysik zu einem Hit machen könnte. Vor allem aber fehlt die magische Bioware-Zutat: Geschichten! Beispiele für gesundgepatchte Spiele gibt es genug, und Bioware dürfte sowohl den Willen als auch den langen Atem haben, den Titel (und den Ruf des Studios!) zu retten. Ich selbst lasse den Javelin jedenfalls erst mal in Fort Tarsis stehen und klettere in einem halben Jahr oder so nochmal rein. Bis dahin gibt's schließlich genug andere Sachen zum Spielen.

Modder machen's vor

Zum Beispiel Enderal: The Forgotten Stories. Ja, die Skyrim-Mod ist bereits 2016 erschienen, entsprechend altbacken sieht das Rollenspiel auch aus. Doch die aktuelle Erweiterung Forgotten Stories (Test auf Seite 60) fügt so viele Verbesserungen, Quests, Charakterklassen und vor allem Geschichten hinzu, dass sich das Reinschauen definitiv nochmal lohnt. Zumal Enderal für Besitzer von Skyrim (gibt es tatsächlich noch jemanden ohne?) komplett kostenlos ist! Im direkten Kontrast zu Anthem bekommt man hier genau das geliefert, was man sich als Rollenspieler wünscht: dramatische, lustige, ergreifende Geschichten, eingebettet in eine glaubhafte Welt. Probiert es doch mal wieder damit, Bioware! Einen Versuch wäre es Wert.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Markus

Diktator der Herzen

Während Kollege Maurice halb krank an unserer Titelstory zu Tropico 6 gewerkelt hat, stand unsere Layouterin Sigrun vor einer ganz anderen Herausforderung: Publisher Kalypso hat uns mit einem ganzen Schwung Artworks zum Spiel versorgt, welches davon sollten wir aufs Titelbild packen? Nach langen Diskussionen haben wir uns schließlich für das klassische Diktatorenbild entschieden, einfach wegen des Wiedererkennungswerts am Kiosk. Abonnenten bekommen allerdings ein anderes, schickeres Motiv als Abo-Cover, aber ein GameStar-Abo lohnt sich ohnehin immer!

Schamloser Werbelink: www.gamestar.de/abo









INHALT



Tropico 6

20 Im exklusiven Vorabtest prüfen wir, ob das Spiel mit der Unterdrückung eine sinnvolle Serien-Weiterentwicklung geworden ist.



Metro: Exodus

42 Nichts anderes als der beste Solo-Shooter seit Jahren.



Trials Rising

70 Selbst Rennspielhasser haben mit Trials Rising vermutlich Spaß.

Titelstory

20 Tropico 6
26 Eine Insel ist nicht genug

Tests

30 Genre-Charts / So werten wir
34 Anthem
42 Metro: Exodus
50 Far Cry New Dawn
56 Civilization 6: Gathering Storm
60 Enderal: Forgotten Stories
66 Dawn of Man
68 Fimbul
70 Trials Rising
72 Crackdown 3
76 Dirt Rally 2.0
78 Astroneer
80 Eastshade
82 Yakuza Kiwami

Magazin

86 Der Reiz der Postapokalypse
92 Sind Videospiele Kunst?
98 Sie bringen den Sex ins Spiel
104 Making of Counter-Strike
112 Legendär Schlecht: Geisha

Hardware

116 Geforce GTX 1660 Ti
120 PC-Building Simulator
126 Einkaufsführer



Enderal: Forgotten Stories

60 Die Mod-Erweiterung macht das ohnehin schon tolle Enderal noch toller. Wer Geschichten mag, muss die Forgotten Stories ausprobieren.



Sie bringen den Sex ins Spiel

98 Wie und warum so viele Modder da anfangen, wo Entwickler verschämt die Schwarzblende drüberlegen – beim menschlichsten aller Triebe.



Anthem

34 Anthem ist nicht das Spiel, das wir erwartet haben. Da muss Bioware nachbessern.

Aktuell

8 Activision und Electronic Arts: überbezahlte Chefs
8 Overkill's The Walking Dead: endgültig tot
8 Dune: Online-Spiel kommt
9 Schlechte Chancen für Solospiele
9 Cyberpunk 2077
9 Warsaw
10 Ryzen 3000
10 Nachschub von Nvidia
11 Preisverfall bei Arbeitsspeicher
12 Termin-Update
16 Kolumne: Alte Liebe Diablo (2)

Rubriken

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

Spiele in dieser Ausgabe

Anthem ... Test ... 34
Astroneer ... Test ... 78
Civ 6: Gathering Storm ... Test ... 56
Counter-Strike 1.6 ... Magazin ... 104
Counter-Strike: Condition Zero ... Magazin ... 104
Counter-Strike: Global Offensive ... Magazin ... 104
Counter-Strike: Source ... Magazin ... 104
Crackdown 3 ... Test ... 72
Cyberpunk 2077 ... Aktuell ... 9
Dawn of Man ... Test ... 66
Diablo ... Kolumne ... 16
Diablo 2 ... Kolumne ... 16
Diablo 3 ... Kolumne ... 16
Dirt Rally 2.0 ... Test ... 76
Eastshade ... Test ... 80
Enderal: Forgotten Stories ... Test ... 60
Far Cry New Dawn ... Test ... 50
Fimbul ... Test ... 68
Geisha ... Magazin ... 112
Metro: Exodus ... Test ... 42
Overkill's The Walking Dead ... Aktuell ... 8
Trials Rising ... Test ... 70
Tropico 6 ... Titelstory ... 20
Warsaw ... Aktuell ... 9
Yakuza Kiwami ... Test ... 82

AKTUELL

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

Activision & Electronic Arts

Überbezahlte Chefs



Wir sind gespannt, wie sich der Erfolg oder Misserfolg von Anthem in der Platzierung von Andrew Wilson im nächsten Jahr wiederspiegelt.

Bobby Kotick von Activision verdient 12 Millionen US-Dollar zu viel im Jahr, Andrew Wilson von Electronic Arts sogar 19 Millionen. Das schreibt zumindest die gemeinnützige Organisation As you Sow (»Wie man sät ...«). Die beiden Herren tauchen in der jährlichen Aufstellung der 100 überbezahltesten Firmenchefs Amerikas auf. Wilson und Kotick sind die einzigen Mitglieder der Gaming-Branche, die einen Platz auf der Liste haben, auf Rang 98 landet Wilson mit 35.728.764 Dollar Gehalt, 371-mal so viel wie der durchschnittliche EA-Angestellte. Kollege Kotick sitzt auf Rang 45 mit 28.698.375 Dollar Gehalt und verdient damit 306-mal so viel wie ein normaler Activison-Angestellter. Warum steht Kotick höher, wenn Wilson mehr verdient? Weil As You Sow nicht einfach das blanke Gehalt berechnet. Die Organisation vergleicht das Gehalt zum einen mit den Gewinnen, die der CEO den Investoren beschert hat, und berechnet so, wie viel er selbst an Überschuss verdiente. Zum anderen spielt eine Rolle, wie viele Investoren dem Gehalt zugestimmt haben. Wilsons Einnahmen erhielten 97 Prozent Zustimmung, Koticks nur 92 Prozent. As You Sow wurde 1992 gegründet und gibt diesen Report seit 2015 jährlich heraus. Nach eigenen Angaben setzt sich die Organisation als Investoren-Vertretung für eine verantwortungsbewusstere Wirtschaft ein. Die Analysen von As You Sow haben ergeben, dass Investoren zwar zunehmend gegen übermäßige CEO-Zahlungen stimmen, aber die Einnahmen der größten Firmenchefs trotzdem stetig steigen. Von 2016 auf 2017 nahmen sie um fast 18 Prozent zu. Die Organisation warnt allerdings, dass die zehn Firmen, deren Chefs sie als am stärksten überbezahlt identifiziert haben, seitdem stetig schlechtere Ergebnisse einfuhren als der Durchschnitt. Zu diesen Top 10 gehört aber kein Spiele-Publisher. Auf Platz 1 der überbezahltesten CEOs steht laut As You Sow Ronald F. Clarke von Fleetcor Technologies (einem Hersteller von Zahlungssystemen wie Tankkarten): Er verdient 52 Millionen Dollar und damit 1.517-mal so viel wie sein durchschnittlicher Angestellter.

Overkill's The Walking Dead

Endgültig tot

Publisher und Walking-Dead-Lizenzinhaber Skybound hat den Vertrag mit Starbreeze gekündigt. Damit steht Overkill's The Walking Dead vor dem Aus. Overkill Software ist ein Tochterunternehmen des schwedischen Studios Starbreeze (Brothers: A Tale of Two Sons, Payday 2). Wie Skybound erklärt, habe das Spiel nicht die hohen Erwartungen des Publishers erfüllt und sei eine Enttäuschung. Als Konsequenz auf die Beendigung des Vertrags wurde Overkill's The Walking Dead auf Steam bereits aus dem Verkauf genommen. Die geplante Konsolenversion hat man eingestampft. Ob es für das Spiel noch eine Zukunft gibt, möglicherweise bei einem anderen Entwickler, ist so ungewiss wie unwahrscheinlich. Starbreeze hatte bereits vor dieser Hiobsbotschaft mit finanziellen Problemen zu kämpfen und musste 2018 vom schwedischen Staat Sanierungsgelder beantragen, um eine Insolvenz zu verhindern. Später wurde bei einer Razzia der ehemalige Firmenchef mit Verdacht auf Insiderhandel vorläufig festgenommen, schließlich aber wieder freigelassen. Wie sich der neuerliche Rückschlag auf den angeschlagenen Entwickler Starbreeze und Projekte wie Psychonauts 2 oder Payday 3 auswirkt, bleibt abzuwarten.



Overkill's TWD ist tot. Publisher Skybound hat den Vertrag mit Entwickler Starbreeze aufgelöst.

Dune: Der Wüstenplanet

Online-Spiel kommt

Das norwegische Entwicklerstudio Funcom gab die Partnerschaft mit Legendary Entertainment bekannt. Diese Zusammenarbeit soll sechs Jahre dauern und drei Spiele für PC und Konsolen hervorbringen, die im Science-Fiction-Universum Dune angesiedelt sind. Das Dune-Universum entspringt den Romanen von Frank Herbert aus den sechziger Jahren. Seitdem lebt die Welt in Büchern, Verfilmungen, Comics und Spielen weiter. Eines der Dune-Spiele wird nach eigenen Aussagen ein »Open World Multiplayer«-Titel werden. Die Vorproduktion soll im Osloer Studio noch in diesem Jahr starten. Das Studio steht als Entwickler hinter Spielen wie Conan Exiles sowie The Secret World: Legends und hat Ende 2018 als Publisher Mutant Year Zero: Road to Eden veröffentlicht. Am Tag der Pressekonferenz veröffentlichte Funcom seinen Quartalsbericht für Ende 2018. Der zeigt, dass das vergangene Jahr das profitabelste in der Geschichte des Studios war. Das hängt maßgeblich mit dem Erfolg von Conan Exiles und Mutant Year Zero: Road to Eden zusammen. Durch Letzteres konnte sich das Entwicklerstudio auch als Publisher von Third-Party-Games etablieren.



Mit Wüsten haben die Entwickler von Funcom bei Conan Exiles (Bild) schon Erfahrung gesammelt.

Amy Hennig

Schlechte Chancen für Solospiele



Das Star-Wars-Spiel von Visceral war eins der letzten großen Projekte von Amy Hennig, wurde aber eingestampft.

Singleplayer-Spiele sind nicht tot, haben es aber zunehmend schwerer. Findet zumindest Uncharted-Autorin Amy Hennig, und sie hat guten Grund dazu: Ihr Star-Wars-Spiel bei Visceral wurde vor einigen Monaten erst von einem linearen Story-Abenteuer in ein Open-World-Spiel umgemodelt und dann komplett eingestampft. Ein Spiel wie Uncharted, das einfach nur eine achtstündige und abgeschlossene Geschichte erzählen will, hat heutzutage immer schlechtere Karten, so Hennig in einem Interview mit VentureBeat: »Kein Multiplayer, gar nichts. Damit kommst du nicht mehr durch. Du brauchst jetzt Stunden um Stunden an Gameplay. Acht würden niemals reichen. Normalerweise irgendein Online-Modus. Und natürlich sieht man, wohin der Trend geht, hin zu Live-Services und Battle Royale und Games as a Service. All diese Dinge [...] passen weniger gut zu Story. Sie sind traditionellem Geschichtenerzählen nicht förderlich. Das hat eine Form, ein Ziel und ein Ende. Ein Spiel, das weitergeht, ein Live-Service, hat das nicht.« Mit diesen Anforderungen gehe einher, dass Spieleentwicklung immer aufwändiger werde. Teams seien größer, die Grafik besser, die Kosten höher. Wo Uncharted 2 und 3 (beide für die PlayStation 3) in jeweils zwei Jahren entwickelt wurden, seien drei Jahre heute schon kurz. »Viele Spiele brauchen vier oder fünf Jahre, manchmal mehr.« Diese Entwicklung geht laut Hennig vor allem auf Kosten von Spielen, bei denen die Geschichte wirklich im Zentrum steht. Titel wie Red Dead Redemption 2 seien zwar »zutiefst narrativ«, aber dadurch auch richtig lang: Man beginne als Autor die Arbeit daran bereits in dem Wissen, dass die meisten Leute nie das Ende der Handlung sehen würden. »Das macht mich als Geschichtenerzählerin wahnsinnig«, sagt Hennig. »Es ist, als würde ich ein Buch schreiben und davon ausgehen, dass es niemand zu Ende liest. Es läuft direkt gegen den Wunsch, eine gute Geschichte zu erzählen.« Und dieses Erzählen funktioniere nicht einfach über zufällige Events.

Cyberpunk 2077

Witcher-Director an Bord

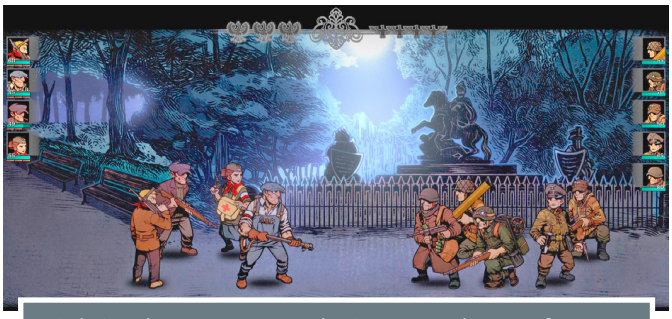
Der Name Konrad Tomaszkiewicz wird euch vermutlich nicht sofort ein Begriff sein. Dabei ist Konrad der Game Director von The Witcher 3 sowie den dazugehörigen Erweiterungen Hearts of Stone und Blood and Wine. Herr Tomaszkiewicz ist also ein sehr fähiger Spielentwickler. Und nun zur eigentlichen guten Nachricht: Eben dieser Konrad Tomaszkiewicz arbeitet seit Februar 2019 als neuer Design Director an Cyberpunk 2077! Laut seinem Linkedin-Profil wurde er außerdem zum Vice President of Game Development bei CD Projekt Red befördert. Damit gehört er neuerdings zu den wichtigsten Köpfen des polnischen Entwicklerstudios. Tomaszkiewicz begann seine Karriere bei CD Projekt bereits im Jahr 2004, damals noch als Junior Tester des ersten Witcher-Spiels. Anschließend übernahm er diverse Stellen bei der weiteren Entwicklung der Hexerabenteuer: Unter anderem war er ab 2006 Senior Designer bei Teil 1 und im Laufe der Jahre sowohl Lead-Quest- als auch Lead-Gameplay-Designer bei The Witcher 2. Trotz dieser Verstärkung müssen wir uns wohl noch ein wenig gedulden. Cyberpunk 2077 wird wohl erst 2020 oder vielleicht sogar erst 2021 erscheinen.



Die Arbeit an Cyberpunk 2077 geht mit einem erfahrenen Entwickler wie Konrad Tomaszkiewicz (Abbildung ähnlich) sicher schneller voran – es dauert aber trotzdem noch mindestens bis 2020.

Warsaw

Darkest Weltkrieg



Wie bei Darkest Dungeon werden in Warsaw die Kämpfe aus einer 2D-Ansicht von der Seite ausgetragen. Die Reihenfolge, in der die Figuren aufgestellt sind, spielt dabei eine wichtige Rolle.

Ein rundenbasiertes Taktikspiel mit rollenspieltypischer Charakterentwicklung in gezeichneter 2D-Seitenansicht klingt für Fans eines Darkest Dungeon schon interessant. Richtig spannend wird es, wenn man die bedrückende Story-Grundlage des kommenden Strategie-Rollenspiels von Entwickler Pixelated Milk betrachtet: In Warsaw übernehmt ihr die Kontrolle über den Widerstand zur Zeit der Besetzung Polens durch die deutsche Wehrmacht. Warsaw setzt dabei auf einen ähnlichen düsteren Zeichenstil wie Darkest Dungeon. Die Haupt-Storyline und Hintergrundgeschichten von Warsaw entfalten sich über die Spielcharaktere und werden nichtlinear erzählt. Dadurch versprechen sich die Macher einen größeren Wiederspielwert. Spieler rekrutieren Kämpfer aus der Zivilbevölkerung, um sie gegen die Nazi-Besatzer ins Feld zu führen. Die Figuren stammen dabei aus allen Bevölkerungsschichten und werden in diverse Klassen unterteilt. Da Warsaw eben auch ein Rollenspiel ist, levelt ihr eure Kämpfer auf und verbessert Fähigkeiten und Ausrüstung. Um die Versorgung mit Ausrüstung und Munition sicherzustellen, müsst ihr eure Truppen neben den Hauptaufgaben auf spezielle Logistik-Missionen schicken. Gekämpft wird wie beim Vorbild in einem taktischen, rundenbasierten Kampfsystem. Dabei ergänzen sich bestimmte Fertigkeiten der Krieger, weshalb einige Truppenkompositionen besser zusammenpassen als andere. Warsaw soll im dritten Quartal 2019 erscheinen.

Ryzen 3000

Neue AMD-CPUs gelistet



AMDs Prozessoren der Ryzen-2000-Generation besitzen maximal acht Kerne. Laut aktuellen Gerüchten könnte der Nachfolger Ryzen 3000 im Sommer 2019 bis zu 16 Kerne bieten.

Bereits Ende 2018 sind inoffizielle technische Daten und Preise zu zehn Prozessoren von AMDs neuer Ryzen-3000-Generation aufgetaucht, die Mitte 2019 erscheinen soll. Nachdem sieben dieser zehn Modelle Anfang Januar 2019 kurzzeitig beim russischen Händler e-katalog.ru zu finden waren, kam Anfang März eine Listung aller zehn Modelle beim Anbieter Bizgram aus Singapur hinzu. Genaue technische Daten werden dabei zwar nicht genannt, allerdings stimmen die Namen der CPUs mit den geleakten Daten aus dem Dezember 2018 überein und auch die genannten Preise bewegen sich in einem ähnlichen Rahmen.

Das Top-Modell wäre demnach der Ryzen 9 3850X für umgerechnet knapp unter 500 Euro, das günstigste Modell in der Listung ist der Ryzen 3 3300 für knapp 100 Euro. Glaubt man den technischen Daten, die aus den Leaks vom Dezember 2018 stammen, besitzen die Ryzen-3000-Modelle mindestens sechs Kerne und zwölf Threads und bis zu 16 Kerne und 32 Threads. Außerdem soll es Prozessoren mit acht Kernen und 16 Threads sowie zwölf Kernen und 24 Threads geben. Ein Vorabmodell mit acht Kernen hat AMD bereits auf der CES 2019 in einem Cinebench-Duell mit Intels Core i9 9900K gezeigt, Benchmarks einer vermeintlichen 12-Kern-CPU sind ebenfalls inzwischen aufgetaucht.

Ob die Listung des Händlers aus Singapur auf gesicherten, offiziellen Informationen basiert oder nur die bereits seit einiger Zeit kursierenden Gerüchte aufgreift, lässt sich schwer sagen. Sollten sich die Preise und technischen Daten aber bewahrheiten, würde AMD den Druck auf Intel allein mit Blick auf die gebotene Kern- und Thread-Zahl in verschiedenen Preisbereichen nochmal deutlich erhöhen. Auch in Sachen Leistung sind unabhängig von der Kernzahl Verbesserungen zu erwarten: einerseits durch die überarbeitete Architektur, andererseits durch mögliche Taktsteigerungen im Rahmen des neuen Fertigungsverfahrens in sieben Nanometern.

Geforce GTX 1660 und GTX 1650

Nachschub von Nvidia



Von der GTX 1660 Ti gibt es kein Referenz-Design. Das gilt voraussichtlich auch im Falle der langsameren, aber günstigeren Modelle Geforce GTX 1660 und Geforce GTX 1650.

Mit der Geforce GTX 1660 und GTX 1650 soll Nvidia nach der frisch veröffentlichten GTX 1660 Ti (Test in dieser Ausgabe) bereits zwei weitere Grafikkarten in den Startlöchern haben, die das Geforce-Angebot bis 300 Euro nach unten abrunden. Wie die PC Games Hardware mit Bezugnahme auf Angaben von hardocp.com berichtet, soll die GTX 1660 zur UVP von 229 US-Dollar auf den Markt kommen, während die GTX 1650 etwas später für 179 US-Dollar folgen könnte.

Internen Quellen der Digitimes zufolge wurde die GTX 1660 sogar bereits von Nvidia veröffentlicht, wenn ihr diese Zeilen lest, genauer gesagt am 15. März. Die GTX 1650 soll dagegen erst einige Wochen später am 30. April erscheinen. Die genannten Preise gelten für die Versionen mit Nvidias Standardvorgaben, Custom-Modelle mit höheren Taktraten dürften bei Release über der jeweiligen UVP liegen.

Auch zu den technischen Daten gibt es Gerüchte, die durchaus plausibel klingen. So soll sich die GTX 1660 von der bereits erhältlichen GTX 1660 Ti durch weniger Shader-Einheiten (1.280 statt 1.536) und den Einsatz von GDDR5 statt GDDR6 als Videospeicher unterscheiden. Die VRAM-Menge bleibt dagegen mit 6,0 GByte gleich. Entgegen anfangs anders lautender Meldungen soll es auch von der GTX 1660 (wie bei der 1660 Ti) kein günstigeres Modell mit nur 3,0 statt 6,0 GByte Videospeicher geben.

Bei der günstigeren, aber auch langsameren Geforce GTX 1650 ist ein anderer Chip im Gespräch (TU117 statt TU116). Außerdem sinkt laut den aktuellen Gerüchten die Zahl der Shader-Einheiten auf 1.024, die Speichermenge auf 4,0 GByte GDDR5-VRAM und die Speicherbandbreite auf 128 statt 192 Bit wie im Falle der GTX 1660 (Ti). Da weder die GTX 1660 (Ti) noch die GTX 1650 die RT- und Tensor-Kerne der RTX-2000-Serie besitzen, unterstützen sie Raytracing und DLSS nicht und bekommen daher das gewohnte »GTX«- statt des neueren »RTX«-Kürzels.

DDR4-RAM

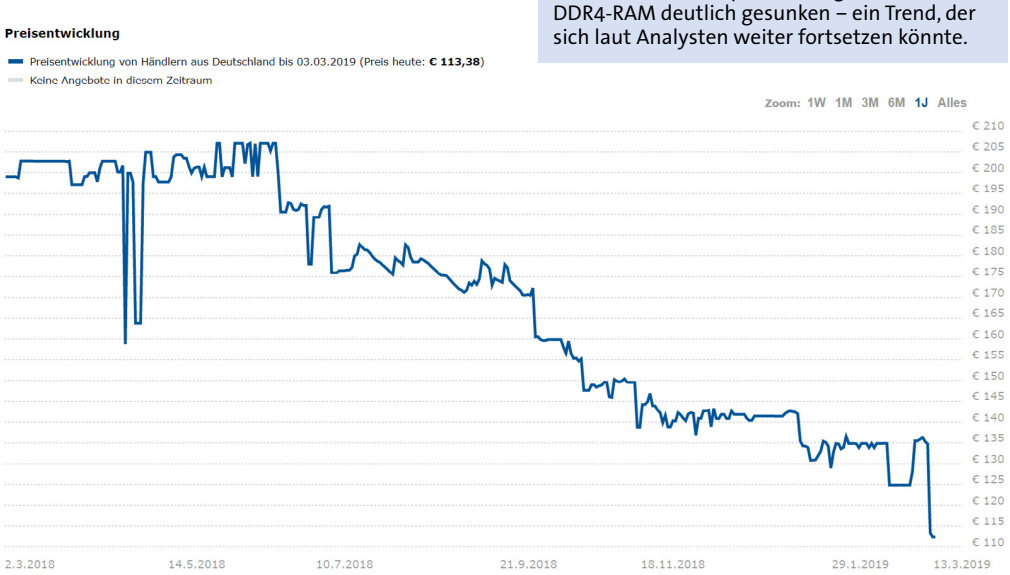
Preisverfall bei Arbeitsspeicher

Der Trend der vergangenen Monate setzt sich fort – und nimmt offenbar sogar noch mal ordentlich Fahrt auf: Die Preise für Arbeitsspeicher im PC- und Serversegment sinken stetig. Aktuell gehen Analysten sogar davon aus, dass DRAM im Verlauf des ersten Halbjahres 2019 um bis zu 40 Prozent günstiger werden könnte. Einem Bericht von Trendforce zufolge rechnen Experten bereits im ersten Quartal 2019 mit Preiseinbrüchen von rund 25 Prozent für PC-DRAM – in Bezug auf Januar 2019 ist gegenüber dem Vormonat bereits von einem Einbruch um 15 Prozent die Rede. Als Gründe dafür sehen die Analysten die erwartete Flaute nach der Weihnachtssaison sowie die hohen Lagerbestände, die Hersteller seit dem vorigen Quartal abverkaufen wollen.

Obwohl die Hersteller ihre Produktion in Anbetracht der vorhandenen Lagerbestände zurückgefahren haben, um das Angebot der Nachfrage anzupassen, hält Digitimes einen langfristigen und andauernden Preisverfall für wahrscheinlich. Die Nachfrage am Markt bleibe auch in 2019 voraussichtlich gering, wobei im zweiten Halbjahr 2019 »ungünstige makroökonomische Faktoren« sich entscheidend auswirken könnten. Derzeit liegt der durchschnittliche Großhandelspreis für 8GB-PC-DRAM-Module bei 45 US-Dollar, mit Tendenz nach unten.

Wie stark die Preise für Arbeitsspeicher auch in Deutschland seit dem bisherigen Hoch Ende 2017 mittlerweile wieder eingebrochen sind, zeigt sich bei einem Blick auf die vergangene Preisentwicklung: Das Kingston HyperX Predator Kit mit 16,0 GByte DDR4-3200-Speicher kostete Mitte Dezember 2017 noch knapp 218 Euro. Seit Sommer 2018 fiel der Preis für dieses Kit dann von rund 207 Euro kontinuierlich auf mittlerweile knapp 125 Euro – davon allein seit Anfang Januar 2019 um mehr als 15 Euro.

Wie dieser Preisverlauf aus dem Vergleichsportal Geizhals.de beispielhaft zeigt, sind Preise für DDR4-RAM deutlich gesunken – ein Trend, der sich laut Analysten weiter fortsetzen könnte.



So einen gibt's in jeder Familie.

LIMITED EDITION

DARK BASE 700
White Edition

Dark Base 700 White Edition: Eine neue Farbe für das beliebte Premium-Gehäuse von be quiet!

Die Dark Base 700 White Edition ist unser jüngstes Familienmitglied und besticht durch seine auffällig weiße Lackierung. Genau wie sein älterer Bruder bietet es unschlagbare Flexibilität, herausragende Kühlleistung und leisen Betrieb.

- Limitiert auf 3.000 Stück
- Erweiterte Möglichkeiten für individuelle Anforderungen
- Zwei be quiet! Silent Wings 3 140mm PWM Lüfter
- Fortschrittlichste Lüftersteuerung
- Platz für Wasserkühlungsradiatoren bis zu 360mm
- Steuerbare RGB LED-Außenbeleuchtung

Willkommen in der Familie, Dark Base 700 White Edition!

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
	Age of Wonders: Planetfall	Strategiespiel	Triumph Studios	-	6. August 2019
	Anno 1800	Aufbaustrategie	Blue Byte Mainz	09/17, 08/18, 03/19	16. April 2019
	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
	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
	Desperados 3	Echtzeittaktik	Mimimi	09/18	2019
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Purple Lamp	-	2019*
	Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	4. Quartal 2019
	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
	Foundation	Aufbaustrategie	Polymorph Games	-	2019
	Gears 5	Action	The Coalition	-	2019
	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
	MechWarrior 5: Mercenaries	Simulation	Piranha Games	-	10. September 2019
UPDATE	**Mortal Kombat 11**	Beat'em up	Netherrealm	03/19	23. April 2019
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17, 10/18	2019
	Naval Action	Online-Rollenspiel	Game-Labs LLC	03/16	2019*
	Outward	Action-Rollenspiel	Nine Dots	-	26. März 2019
	Quake Champions	Multiplayer-Shooter	id Software	05/17, 06/18	2019*
	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
	Sea of Solitude	Adventure	Jo-Mei Games	-	1. Quartal 2019
	Shenmue 3	Action-Adventure	Deep Silver	-	27. August 2019
	Skull & Bones	Actionsimulation	Ubisoft Singapur	-	2019
	Squad	Multiplayer-Shooter	Offworld Industries	-	2019*
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	... 07/14, 11/15, 10/16, 02/17, 03/17, 08/17, 12/17, 10/18	-
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15, 02/18	-
	Star Wars Jedi: Fallen Order	Action	Respawn	-	4. Quartal 2019
	Sekiro: Shadows Die Twice	Action-Adventure	FromSoftware	-	22. März 2019
	Steel Division 2	Echtzeitstrategie	Eugene Systems	-	2019
	The Elder Scrolls 6	Rollenspiel	Bethesda	-	-
	The Outer Worlds	Rollenspiel	Obsidian	01/19	2019
UPDATE	**The Sinking City**	Action-Adventure	Frogwares	-	Mai 2019
	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	23. Mai 2019
	Trine 4: The Nightmare Prince	Action	Frozenbyte	-	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.

GameStar

FROHE OSTERN!



SKILLER

SGS5

GAMING SEAT

Sharkoon



EXTENSIVE SEATING COMFORT

ECHT LEDER. ECHT BEQUEM!

BELASTBAR BIS 150 KG

LOCK FUNCTION

- Echtleder Gaming Seat
- Robuste Stahlrahmenkonstruktion
- Flexibel einstellbare 4-Wege-Armlehnen
- Federunterstützte Komfort-Wippfunktion mit mehrstufiger Arretierung
- Individuell einstellbare Rückenlehne (90° bis 160°)
- Stabile Gasdruckfeder der Klasse 4
- 75-mm-Rollen mit Bremsfunktion
- Kopf- und Lendenkissen inklusive

www.sharkoon.de

Am 11.04.2019 bei unserem Ostergewinnspiel auf GameStar.de mitmachen und einen tollen Preis von Sharkoon gewinnen!

FEEDBACK



Schimpfwort »AAA«

Eines der größten Probleme der Triple-A-Titel ist eben auch ihr enormes Marketing Budget, also das viele Trara und Blabla, das uns im Vorhinein »Revolutionäres, Fantastisches, nie Dagewesenes« verspricht und letztlich doch nur wieder Aufgewärmtes von vorgestern ist. Und das haben Indie-Titel eben nicht und produzieren damit auch keine klassischen Hypes im Vorfeld à la Destiny 2, Fifa, Fallout oder Far Cry, an denen sie sich dann auch messen lassen müssen. Deshalb verzeiht man den Indie-Titeln eher einige Ausrutscher und Unfertigkeiten. Soweit meine Hypothese. **BrownSugar**

Was ich noch ergänzen wollen würde: Mich störte an der späteren Indie-Welle vor allem, dass viele Indie-Entwickler opportunistisch auf den Pixelgrafikzug aufgesprungen sind und teilweise versucht haben, mangelnde spielerische Qualität hinter trendiger Coolness und Nostalgie zu verbergen. Dabei bin ich doch froh, dass wir die furchtbare Grafik der Frühzeit hinter uns gelassen haben! Wenn ich spiele, möchte ich unterhalten werden. Für mich umfasst das nun einmal hohe Qualität auf allen Ebenen. Wenn ich sehe, dass selbst Solo-Entwickler und Teams aus zwei bis drei Entwicklern brauchbare 3D-Grafik und gelegentlich sogar Grafikperlen schaffen können (und das auch ohne Baukästen wie Unity), gibt es für mich wenig Anreiz, meine Augen mit Steinzeitgrafik zu plagen. Es wäre doch auch keiner auf die Idee kommen, einen Trabant mit den technischen Daten des letzten Modells neu aufzulegen, als die »Ostalgie« durch das Land schwappte. Von daher bleibe ich primär bei AAA- und AA-Titeln, die dann aber gerne auch von Indie-Teams oder per Crowdfunding. Davon abgesehen gab es natürlich einige Perlen, die durch Gameplay, Story und Atmosphäre herausstachen, so zum Beispiel das bereits erwähnte The Swapper, aber die waren und sind meiner Meinung nach in der Minderheit. **Moros**

Naja, es ist nicht verwunderlich, dass gerade unter PC-Spielern die AAA-Müdigkeit besonders weit verbreitet ist. Die Qualität der Crossplattform-Singleplayer-AAA-Titel hatte so 2008 bis 2013 ihren Peak. Seitdem werden diese Spiele immer schlechter, bzw. der Anteil zwischen Spiel- und Monetarisierungsmechaniken wird immer unausgewogener. Auf den Konsolen – gerade der PS4 und Switch – sieht das anders aus. Da bekommt man noch einwandfreie AAA-Singleplayer-Erlebnisse ohne überflüssigen Schickschnack präsentiert. Aber auch das ist nicht unbedingt ein Argument für AAA aus PC-Spielersicht. Ich jedenfalls finde es ein bisschen schade, dass ich mir eine Konsole kaufen musste, um weiterhin wirklich gute AAA-Titel spielen zu können. Das ewige Runterbeten von »Aber mich stören die Monetarisierungsmechaniken ja gar nicht« kann ich nicht nachvollziehen. Das ist, als meine man, die Welt verschwinde, wenn man nur die Augen schließt. Es ändert nichts am Fakt, dass diese Mechaniken häufig tief im Spieldesign verankert sind – manchmal so tief, dass Spiele große Patches benötigen, wenn die Shops geschlossen werden. Einige dieser Spiele sind »broken by design« und ich für meinen Teil kann mir das nicht durch Ignoranz schönreden. In diesem Sinne: AAA gerne, aber dann bitte im Gewand von Horizon, God of War, Zelda, Mario und so weiter. **jan_r**

Das Essay ist in seinen Aussagen für mich ziemlich unklar. Die aktuelle Kritik an AAA-Produktionen ist doch absolut zu verstehen. Da jetzt wieder gleich »Hate« zu schreien, macht es den Kritisierten doch wieder viel zu leicht. Die meisten haten AAA nicht, sie haben verdammt viele valide Argumente, AAA-Ankündigungen zu misstrauen, und das dürfen diese Leute auch artikulieren, ohne diffamiert zu werden. Hier erweisen sich die etablierten Medien immer wieder einen Bärendienst, denn damit werden die eigentlichen Probleme weiter ignoriert. **Miles__Teg**

Der digitale Weltkrieg

Sehr interessanter Bericht. Für mich spielt die Immersion auch die größte Rolle – vor allem anderen. Das Abtauchen in ein Spiel funktioniert bei mir persönlich erst, wenn eben die Immersion stimmt. Was dem Bericht noch fehlt, ist vielleicht der Zusammenhang zwischen Kriegsfaszination und Strategiespielen, da wir in diesem Bereich nicht in eine Person schlüpfen wie in einem Ego-Shooter, sondern als global sehender Anführer ganze Truppen von A nach B schicken und die Geschicke einer Nation dazu vielleicht noch lenken. Darüber hätte ich noch bisschen was erfahren wollen.

Ferinnja

Guter Punkt, ja. Da geht es natürlich einfach um die intellektuelle Herausforderung. Schach ist ja auch Krieg, und Strategiespiele am PC sind nichts anderes (siehe das Intro von Age of Empires 2). Ein Teil der Faszination an historischen Strategiespielen kommt sicher auch durch den so ermöglichten Wettbewerb mit historischen Anführern: Kann ich Waterloo gewinnen, wenn ich dieselben Truppen wie Napoleon zur Verfügung habe?
Peter Bathge

Guter Artikel, der sich allerdings hauptsächlich auf Shooter/Actionspiele als Genres bezieht. Ich denke schon, dass sich viele der Thesen (z.B. Immersion und Ablenkung) auch auf andere Genres wie Aufbauspiele oder Simulationen übertragen lassen, die Gewichtung aber dann eine andere ist. Ich mag etwa Transport Fever gerne und kann es auch einige Stunden am Stück spielen, der Wunsch, im echten Leben ein Boss im Warenwirtschaftsbusiness zu sein, ist mir jedoch fremd. Es geht mir da mehr um das befriedigende Gefühl, ein funktionierendes Netzwerk zu erschaffen, und der (hoffentlich wachsende) Kontostand und das Abhaken der Missionsziele ist sozusagen der Nachweis, dass mir das auch gelingt. **arvenius**

So funktioniert Open World

Euer Report über die Open World in Spielen hat mir auf der einen Seite sehr gut gefallen und war auf der anderen sehr aufschlussreich für mein eigenes Spielverhalten. Mir war das zuvor gar nicht so bewusst, aber ich denke, dass die vielen Open-World-Erfahrungen, die ich in den letzten Jahren gemacht habe, und die Tatsache, dass der Icon-Wahn in vielen bunten Farben immer mehr zunahm, mich langsam vom Spaß- in den Arbeitsmodus beim Zocken versetzte und mir deshalb die Ursache nicht gleich aufgefallen ist. Dafür möchte ich euch danken und euch bitten, genau so weiterzumachen, wie bisher. **Andreas Zumer**

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.

Alte Liebe Diablo (2)

ERINNERT IHR EUCH NOCH DARAN?

Nostalgie macht blöd. Sascha gibt sich dieser Blödheit voll hin und berichtet in seinem Essay darüber, weshalb die ersten beiden Diablo-Spiele auf ewig einen besonderen Platz in seinem Herzen haben.



Der Autor

In seiner Jugend hat Sascha Penzhorn alles mit seinen Brüdern im LAN gespielt. Richtig spannend wurde es, wenn jeder noch einen Freund eingeladen hatte. Dann gab es große Schlachten in Star Wars: X-Wing Alliance oder ein paar richtig dramatische Rennen in Need for Speed. Die Karren und Strecken wurden damals alle noch freigespielt oder über Cheatcodes freigeschaltet. An irgendwelche Upgrades in Lootboxen oder exklusive DLC-Fahrzeuge dachte damals kein Mensch. Ein Download mit dem 56k-Modem hätte ohnehin keinen Spaß gemacht. Okay, UT hatte DLC in Form umfangreicher Map Packs – die kosteten aber keinen Cent.

Ah, die 90er! Als die US-Version von Diablo erschien, war ich gerade 15 geworden. Nickelodeon zeigte statt 24 Stunden »Spongebob« am Tag noch »Rockos modernes Leben« und »Ren & Stimpy«. Zwischen den Episoden liefen Werbespots für Produkte mit Namen wie Spee, Bref und Harpic – alles Geräusche, die man macht, während man einen Schlaganfall hat. Pringles waren noch ordentlich groß und die verdammte Dose nicht zu 40 Prozent mit Luft gefüllt. Und ein nagelneues Action-RPG von Blizzard konntest du schon direkt ab Release uneingeschränkt und ohne Fehlermeldungen spielen, weil der Singleplayer-Modus keinen behämmerten Online-Zwang und ranzige Server hatte.

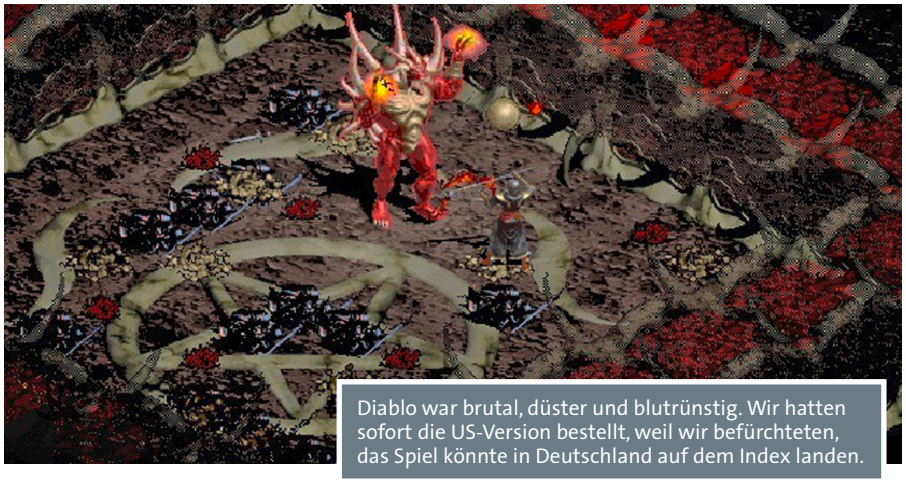
Konzentrierter Spaß

PC-Rollenspiele der 90er waren so komplex, dass man zum richtigen Verständnis Kurse an der Fachhochschule belegen musste. Stundenlang habe ich mit Freunden darüber diskutiert, ob mein Zwerg in der Nordland-Trilogie um Das Schwarze Auge lieber Feilschen, Schätzen oder Gassenwissen leveln soll. Da war Diablo angenehm anders, es war aufs Wesentliche eingedampft. Ich bin Krieger, ich gehe in einen Dungeon, ich sehe einen Zombie. Ich klicke den Zombie an. Mein Krieger schwingt sein Schwert, der Zombie zerlegt sich in seine Bauteile, und es purzeln ein paar Goldstücke vom Himmel. Geil!

Ab und zu fällt auch mal ein Putzlappen runter, den ich als Rüstung verwenden kann, oder ein Brett mit Nagel drin, das höhere Schadenswerte hat als mein Schwert. Simpel, aber in Sekundenschnelle erlernt und sofort spaßig! Okay, das ist natürlich keine große Herausforderung. Die Zombies sind so agil und so gefährlich wie die Schlange vor der Medikamentenausgabe im Altersheim. Schlimmstenfalls rennt mal so ein quietschiger Gefallener davon und lockt mich in einen Raum voller Gegner, doch die sind allesamt zu blöd, um sich gegen meine mächtigste Waffe zu wehren: meine tödliche Kombination aus Shift-Taste und Türrahmen. Diablo ist für Luschen und kann mir und meinem überragenden Intellekt als Hardcore-Rollenspieler nichts anhaben. Meine gefährlichsten Gegner sind zu diesem Zeitpunkt noch explodierende Fässer, aber dafür gibt es schließlich Heiltränke. Wenn ich erst mal einen Heilzauber finde, bin ich unbesiegbar! Mein Selbstvertrauen hält nicht lange an, Diablo hat da eine spezielle Sauerei für Neueinsteiger wie mich parat.

Tod statt Tutorial

Ich komme an einen kleinen, quadratischen Raum. Der ist mit noch mehr zerstückelten und aufgespießten Leichen dekoriert als der Rest des Dungeons. Ich öffne die Tür und heraus kommt ein roter Fettsack mit einem Fleischerbeil: The Butcher. Den klicke ich an wie alle anderen Monster zuvor, nur gehen die meisten meiner Angriffe ins Leere und er kloppt mich recht mühelos weg. Das ist Diablos subtile Art, einem mitzuteilen, dass man Lebenspunkte im Auge behalten, Tränke benutzen und im Zweifelsfall fliehen oder auch mal ein Portal benutzen sollte. In modernen Spielen fehlt mir das manchmal. Im Jahre 2019 hätte mir das Spiel wohl Folgendes mitgeteilt: »Deine Lebenspunkte sind unter 92% gesunken. Drücke 1, um einen Heiltrank zu benutzen.« Und beim Tod vielleicht noch: »Du kannst in den Spieleinstellungen jederzeit in den Casual-Modus wechseln.« Vielleicht hätte ich auch gar nicht selbst gegen den Butcher kämpfen müssen, sondern hätte nur eine aufwändig und exorbitant teuer produzierte Rendersequenz zu sehen bekommen, in der mein Charakter den Boss killt. 1996 war Gaming aber noch kein Mainstream. Da legten Entwickler noch nicht so viel Wert darauf, ob sich auch meine Schwiegermutter beim Zocken episch fühlt.



Diablo war brutal, düster und blutrünstig. Wir hatten sofort die US-Version bestellt, weil wir befürchteten, das Spiel könnte in Deutschland auf dem Index landen.



Diablo 2 bot deutlich mehr Vielfalt in der Spielwelt und Gegnerauswahl. Boss-Maden in Wüstentunneln sind toll!

Diablo-2-LAN-Partys

Es folgten quälend lange Wochen, Monate, ja sogar Jahre bis zum Release von Diablo 2! Wo man heutzutage fünf Minuten nach dem Kauf eines Spiels die Ankündigung für einen Nachfolger erhält und in der Zwischenzeit mit winzigen DLCs zu 20 Öcken pro Stück über Wasser gehalten wird, kam zu Diablo erst mal überhaupt nichts, dann kam die mäßige Erweiterung eines Drittanbieters in Form von Hellfire. Bis zum Juni 2000 mussten wir darben, bevor wir Diablo 2 endlich in die Finger bekamen. »Wir«, das waren mein Vater, meine Geschwister, diverse Schulfreunde und ich, die sich alle eine Version des Spiels teilen mussten – Nero und Gamecopyworld haben geholfen. Ich habe inzwischen Buße getan und das Spiel unzählige Male gekauft, schon aufgrund zig verlorener und verlegter Keys, CDs, verschlampter Login-Informationen und Freunden, denen man keine Spiele leihen sollte. Aber zum Release hatten wir eben nur ein Original, das wir uns alle teilen mussten. Lokaler Multiplayer war so oder so unvermeidbar. DSL-Flatrate gab's nicht und das Internet bestand für mich zu diesem Zeitpunkt praktisch ausschließlich aus dem Online-Angebot von AOL für sagenhafte sechs Mark pro Stunde. Zum Start von Diablo 2 hatten meine beiden Brüder und ich sowie ein bis zwei Schulfreunde darum jedes Wochenende LAN-Party. Protagonisten: Kampfsau der Barbar, Lightcry der Totenbeschwörer (die Emo-Phase meines Bruders) und Dantares der Paladin sowie wechselnde Gastauftritte – wer halt gerade von seiner Mutter die Erlaubnis bekam, samt Rechner bei uns zu pennen.

48 Stunden Dauerzocken

Diablo 2 war phänomenal und übertraf all unsere Erwartungen. Der Soundtrack von Matt Uelmen gehört für mich bis heute zum Besten, was es akustisch jemals in einem Videospiel gegeben hat. Nach einer langen Session ließ ich manchmal den Rechner bei niedriger Lautstärke laufen und hörte dann beim Einschlafen der Spielmusik zu – im Hauptmenü von Diablo 2 spielt ein Medley aus den Tracks zum Spiel. Manchmal schaffte ich es aber gar nicht bis ins Bett. An manchen Wochenenden waren wir nach 48 Stunden Dauerzocken so kaputt, dass wir schon mal irgendwo auf dem Boden eingeschlafen sind, gerne auch mitten im Flur. Wir haben gekloppt, gelootet und gefarmt wie die Gestörten. Das Spiel hatte jetzt ein richtiges Skill-System mit unterschiedlichen Spielweisen. Wir haben unseren jüngsten Bruder dafür ausgelacht, dass er Skill-Punkte aufgehoben hat, bis er für seine Spielweise wichtige Fähigkeiten damit verbessern konnte. Die Idioten waren wir selbst, aber das wussten wir damals nicht. Wir haben uns miteinander duelliert, haben um die Wette gelevelt. Doch wo kein Battle.net regiert, da herrscht Jamella – so heißt der Charaktereditor für Diablo 2, mit dessen Hilfe man jeden Aspekt seines Charakters mithilfe einiger Klicks verändern kann. Und so hatte ich an einem Wochenende, an dem ich für ein paar Stunden länger aufblieb als meine Brüder, plötzlich 20 Level Vorsprung. Die wussten natürlich, was los war, weil sie nicht komplett bescheuert sind. Ich habe trotzdem alles abgestritten und auf unsere Mutter geschworen (I'm sorry, momma!), dass ich mir sämtliche Level ganz ehrlich erspielt habe.

Action und Anspruch

Auch allein war Diablo 2 für seine Zeit einfach großartig. Eine riesige, abwechslungsreiche Spielwelt, haufenweise Zwischensequenzen und eine düstere Story, in der die Hauptfiguren aus dem ersten Teil alle abgemurkst werden. Der Krieger, der die grandiose Idee hatte, sich Diablos Seelenstein ins Hirn zu pflanzen, wurde zu Diablos neuem Wirt. Die Jägerin gibt als Blood Raven bereits im ersten großen Kampf von Akt 1 den Löffel ab, der Abgang des Magiers folgt in Akt 2 in der Zuflucht unter dem Palast von Lut Gholein. Diablo höchstselbst hat im Endkampf einen der coolsten Einzeiler überhaupt: »Not even death can save you from me!« Und 2001 ging es mit der Erweiterung Lord of Destruction noch mal richtig ab: Zwei neue spielbare Charaktere, Item-Sets, Crafting, Runenwörter – aus dem einst eher primitiven Diablo wurde ein richtig komplexes Spiel. Okay, manche Ideen waren besser als andere. Neben Heil-, Mana- und Regenerationstränken in zu vielen verschiedenen Größenordnungen gab es Gegengift, Ausdauertränke und ein Elixier zum Auftauen, sowie Tränke zum Werfen, die Explosionen und Giftwolken auslösten. Das war einfach zu viel. Zusätzlich zur Hausapotheke konnte man seit der Erweiterung seinen ohnehin schon viel zu geringen Inventarplatz dann noch für Talismane mit diversen Passivboni opfern. Und Talentbäume, bei denen man Punkte in Fähigkeiten stecken musste, an denen man keinen Bedarf hatte, nur um an die Skills weiter unten im Tree zu gelangen, waren auch nicht so prall. Damals hielt es Blizzard auch noch für eine gute Idee, Spieler wieder bei null anfangen zu lassen, falls sie ihre Punkte schlecht verteilt hatten. Die Möglichkeit zur Neuverteilung kam erst später.

Mods statt Teil 3

Diablo 3 fand ich seit dem ersten Gameplay-Trailer hässlich. Der Grafikstil erinnert mich mehr an Warcraft als an Diablo. Die langsamen, klassisch angehauchten Musikstücke im Spiel lösen bei mir Sekundenschlaf aus. Das Endlos-Gameplay fühlt sich für mich vollkommen sinnlos an. Es gibt immer einen höheren Rift-Level, alle paar Updates gibt's eine höhere Qualitätsstufe für legendäre Gegenstände, man farmt immer den gleichen Kram mit immer höheren Werten, ist nie fertig, hat nie irgendein Ziel erreicht, die Tretmühle geht unendlich lang weiter. Mit Diablo 2 bist du irgendwann fertig, irgendwann hast du jeden Boss auf jedem Schwierigkeitsgrad besiegt, hast das Maximallevel erreicht und die besten Gegenstände gefarmt. Ein Spiel darf auch ganz einfach mal vorbei sein. Der Erfolg gibt Diablo 3 natürlich trotzdem Recht, aber einen alten Sack wie mich begeistert es einfach nicht mehr. Ich spiele wieder Diablo 2 mit der Mega-Mod Median XL. Das finden viele zu überladen, zu stark verändert, aber ich habe einfach saumäßig viel Spaß an all den neuen Fähigkeiten und Spielweisen, an den bockschweren neuen Bosskämpfen und Dungeons – und an der Tatsache, dass es am Ende eben trotzdem immer noch Diablo 2 ist. ★

ZUHAUSE BESTENS

1&1 DSL

INTERNET & TELEFON

ab **9,99** €/Monat*

Für 12 Monate,
danach 29,99 €/Monat.





JETZT 240,– €

PREISVORTEIL SICHERN!*

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN*

Expertenrat? Jederzeit: 1 ANRUF GENÜGT

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

Internet made in Germany

VERNETZT!



Das 1&1 WLAN-Versprechen

Mit 1&1 DSL erleben Sie bestes WLAN im ganzen Haus. Ob PC, Tablet, Smartphone, Spielekonsole oder digitaler Fernseher – 1&1 bringt Ihre Geräte ins Netz. Ein Anruf genügt und ein 1&1 Experte hilft Ihnen bei der WLAN-Installation Ihrer Geräte.

- ✓ **Wir bringen Ihre Geräte ins Internet**
- ✓ **Kostenlose 24/7 Experten-Hotline**
- ✓ **Für alle Geräte – egal, wo gekauft**

02602/9690

*1&1 DSL 16 für 9,99 €/Monat für 12 Monate, danach 29,99 €/Monat. Inklusive Telefon-Flat ins dt. Festnetz, Internet-Flat mit bis zu 16 MBit/s und 1&1 DSL-Modem für 0,– €. Auch mit leistungsstarkem 1&1 HomeServer+ für 4,99 €/Monat mehr erhältlich. Router-Versand 9,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat möglich. 1&1 WLAN-Versprechen: Beratung ist abhängig von den örtlichen Gegebenheiten und WLAN-Standard. Ausgenommen sind sicherheitsrelevante Systeme. 1&1 ist nicht verantwortlich für den unrechtmäßigen Einsatz von Überwachungskameras. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

1&1

1und1.de

Tropico 6

DAS GRÖSSTE TROPICO! ABER AUCH DAS BESTE?

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Limbic Entertainment** Termin: **29.3.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Erstmals umspannt unser Diktatoren-Paradies mehrere Inseln und protzt mit Weltwundern. Im exklusiven Vorabtest prüfen wir, ob das Spiel eine sinnvolle Weiterentwicklung geworden ist. Von Maurice Weber

Mit ganzen 37 Staatsstreichen hält Chile den Rekord für die meisten Putschversuche in der Geschichte eines einzelnen Landes. Der erste war 1781 die »Verschwörung der drei Antonios«, in der – wer hätt's gedacht – drei Männer namens Antonio das Land von der spanischen Krone loseisen wollten. Im bislang letzten schwang sich Augusto Pinochet 1973 zum Militärdiktator auf.

Ganz so turbulent ist die Geschichte der Diktatoren-Serie Tropico vielleicht nicht – aber so einige Regierungswechsel gab es auch hier! Oder wie viele andere Spielereihen fallen euch ein, bei denen sechs Teile von vier verschiedenen Studios entwickelt wurden? Mit Tropico 6 treten erstmals Limbic Entertainment, die Macher von Might & Magic: Heroes 7, in die Schuhe von El Presidente. Wir haben exklusiv eine fast fertige Version gespielt und prüfen im Vorabtest, ob sie Tropico in eine neue Blütezeit führen könnten oder besser lieber schnell wieder abdanken sollten.

Unsere Vorabtestversion

Wir haben 30 Stunden lang eine fast fertige Version von Tropico 6 mit allen Missionen gespielt. Allerdings ist sie noch nicht identisch mit der Releaseversion, die Entwickler wollen vor allem noch an der Balance schrauben und Bugs fixen. Deswegen vergeben wir noch keine finale Wertung.

Teile und herrsche

Wer schonmal ein Tropico gespielt hat, fühlt sich auch im sechsten Teil zu Hause: Erneut übernehmen wir als El Presidente die Herrschaft über einen karibischen Staat und bauen alles vom kommunistischen Paradies bis zur gnadenlosen Diktatur auf. Dazu kurbeln wir nicht nur die Wirtschaft mit Industrie und Tourismus an, wir jonglieren auch Wünsche und Forderungen unserer Bürger, unserer politischen Fraktionen und unserer Kontakte bei ausländischen Mächten.

Die größte Neuerung: Das alles erledigen wir erstmals wie in der Anno-Serie auf mehreren Inseln! Wo bisherige Presidentes nur ein einziges Eiland regieren durften, kolonisieren wir in Tropico 6 einen ganzen Archipel. Mal besteht der einfach nur aus ein paar kleineren Inseln rund um eine große, dann nutzen wir die kleinen lediglich als Außenposten für ein paar Minen und Fabriken oder als Tourismus-Enklaven. Mal müssen wir uns tatsächlich über mehrere sehr weitläufige Inseln erstrecken, wenn wir das volle Potenzial der Map ausnutzen wollen. Und mal ist es doch wieder einfach nur eine einzelne klassische Rieseninsel. Im Endlosspiel können wir auf Wunsch auch wieder eine Zufallskarte würfeln lassen und uns selbst aussuchen, welche Art von Map wir wollen – so gewinnt Tropico 6 durch seine Inselteilung ein angenehmes Stück Vielfalt.



Antonio Berney, der erste der drei Antonios, war ursprünglich ein Lateinlehrer.



Tropico 6 entfaltet jede Menge Aufbaumotivation, unsere Diktatur über die komplette Insel und darüber hinaus zu erstrecken.

Zumal die Karibik hier richtig klasse aussieht! Es macht einfach allein schon Spaß, unser tropisches Paradies nur zu betrachten, ob nun weit herausgezoomt oder in der Detailansicht. Einziger Wermutstropfen sind manche bizarren Schiffsanimationen: Große Kähne clippen gern mal durch Brücken, andere Schiffe oder sogar übers Land. Kleineren wiederum fehlen echte Anlegeanimationen, sie rauschen einfach in den Hafen und verschwinden beim Aufprall. Wir hoffen, dass die Entwickler bis zum Release an diesen Fehlerchen noch schrauben, denn insgesamt sieht Tropico 6 richtig schön aus!

Presidente ohne Persönlichkeit

Noch bevor wir aber auf der ersten Karte loslegen können, erwartet uns die größte Enttäuschung des sechsten Teils: El Presidente selbst. Der ist diesmal ein so blasser Charakter, dass wir uns fragen, wie er je die Macht an sich reißen konnte – im wahrsten Sinne des Wortes, denn wir können es nicht mehr festlegen! In Tropico 4 suchten wir uns noch unsere Machtergreifungsmethode aus, zusammen mit unserer Hintergrundgeschichte und drei zusätzlichen Eigenschaften. Tropico 6 streicht all das auf nur eine einzige Eigenschaft zusammen und stellt derer auch nur noch acht Stück zur Wahl. Nun hatte El Presidente bereits in Tropico 5 lediglich eine einzige Eigenschaft – aber da erstellten wir uns immerhin eine ganze Dynastie aus etlichen Familienmitgliedern! Damit hat Tropico 6 den schwächsten Präsidentenbaukasten der gesamten Serie. Immerhin optisch dürfen wir uns deutlich mehr austoben und alles vom klassischen Diktatoren-Outfit bis zum Pharaonen-Kopfputz anlegen. Aber lieber hätten wir mehr Spielmechanik und weniger Grafik-Schnickschnack gehabt.

Nicht, dass Schnickschnack keinen Spaß machen könnte! Hier trumpft das Spiel regelrecht auf, denn neben dem Präsidenten selbst gestalten wir auch seinen Palast. Vom Layout über den Anstrich bis zu Verzierungen wie Gärten und Glaspyramiden haben wir alles in der Hand. Auch das hat keinerlei mechanischen Effekt und bleibt reine Spielerei. So verschenkt Tropico 6 viel Potenzial.

Geschäftige Karibik

So optionsarm der Präsidentenbaukasten ist, so viele Möglichkeiten haben wir im Spiel selbst: Wie in Tropico 5 schreiten wir wieder durch vier Zeitalter voran und arbeiten uns von der Kolonialzeit in die Moderne. Jede Ära schaltet neue Gebäude frei. Unsere Industrie wandelt sich von Rum und Zigarren zu Elektronik und Pharmazeutika, Touristen beherbergen wir erst in einfachen Bungalows, später in luxuriösen Kreuzfahrtschiffen. Dazu kommen völlig neue Einnahmequellen



Erstmals können wir unseren Palast völlig frei gestalten.

Er rekrutierte zwei Mitverschwörer: Antonio Gramusset und José Antonio de Rojas.

wie Offshore-Büros, in denen ausländische Firmen Geld basierend auf unserer Beziehung zu ihrer Heimatmacht scheffeln. Und Geld ist längst nicht alles: Wir können unseren Propaganda-Apparat mit neuen Werkzeugen wie Radio und Fernsehen ausbauen, entdecken erst die Elektrizität und dann (wenn wir wollen) den Umweltschutz für uns und treiben obendrein die Forschung und die Bildung voran.

Wenn wir nicht frühzeitig sicherstellen, dass unsere Bürger Highschool und Uni besuchen, fehlen uns später vielleicht die Fachkräfte für moderne Industrien, und wir müssen sie teuer aus dem Ausland einschiffen. Wir brauchen die Wissenschaft allerdings nicht mehr, um neue Gebäude freizuschalten. Zu Beginn jedes Zeitalters steht das volle Repertoire zur Verfügung, wir müssen nur erst die entsprechende Blaupause kaufen. Forschung dient stattdessen der Spezialisierung: Wir schalten damit die fortschrittlichen Arbeitsmodi für unsere Bauwerke frei. Das gibt uns zu Beginn mehr Baufreiheit und bewahrt trotzdem die Bedeutung der Wissenschaft, eine sinnige Änderung. Dann können wir unsere Pharma-Firmen etwa billigen Zucker statt kostbarem Öl zu »Medizin« verarbeiten lassen oder Drogen an einheimische Nachtclubs ausgeben, um deren Effektivität zu steigern. Obendrauf können wir viele Gebäude mehrfach verbessern: Sobald wir unsere ersten Kraftwerke haben, dürfen wir etwa unsere altmodischen Zigarrenfabriken verkabeln und fit für die Neuzeit machen. Vieles davon kennen Tropico-Veteranen freilich schon in ähnlicher Form, und manchmal hätten wir



In der Kolonialzeit beginnen wir mit einem kleinen Stück Land, ein paar Bauern und Plantagen.

uns größere Schritte nach vorne gewünscht. Zum Beispiel gibt's nach den vielen Teilen immer noch keine Möglichkeit, all unsere Zigarrenfabriken mit einem Knopfdruck auf einmal aufzurüsten, wir müssen sie weiter mühsam einzeln durchklicken. Trotzdem setzt Tropico 6 die klassischen Serienmechaniken gut um und weckt viel Spaß am stetigen Ausbauen und Optimieren.

Welt der Wunder

Und nicht alles ist altbekannt: Neben gewöhnlichen Bauwerken klauen wir jetzt auch berühmte Sehenswürdigkeiten! Schloss Neuschwanstein in Tropico? Unsere Geheimagenten machen's möglich! Jedes Zeitalter bietet ein spezielles Überfallgebäude wie die Spionage-Akademie, und damit können wir pro Epoche eines von mehreren Weltwundern stibitzen. Die Auswahl hat einiges Gewicht, denn die Protzbauten kurbeln nicht nur den Tourismus an, sie bieten teils auch enorm praktische Effekte. Das Kolosseum lenkt unsere Bürger derart effektiv mit Brot und Spielen ab, dass nur noch Nahrung und Unterhaltung zu ihrem Zufriedenheitswert zählen – dass sie in billigsten Hütten Sklavenarbeit verrichten, merken sie plötzlich gar nicht mehr! Unsere Agenten müssen für einen Beutezug erst genügend Beutepunkte generieren, dann können wir sie losschicken. Der Raubzug findet außerhalb der Karte über Textfenster statt und wir müssen mehrere Rückschläge mit bestimmten Ressourcenlieferungen überwinden, bevor wir unser Wunder einfliegen und am Platz unserer Wahl abwerfen lassen dürfen. Das gestaltet sich aber selten als allzu anspruchsvoll, so fordernd und befriedigend wie einen Monumentalbau in Anno aus dem Boden zu



El Presidente bleibt recht blass: Zwar können wir optisch viel drehen, spielmechanisch aber weniger als je zuvor.

Die drei hatten überraschend moderne Ideale und wollten Klassen und Sklaverei abschaffen.



Schiffe glitchen in unserer Vorabtestversion noch gelegentlich durch Hindernisse. Das soll nicht sein, ist aber auch irgendwie witzig.



Per Hubschrauber lassen unsere Agenten unser Weltwunder einfliegen: Schloss Neuschwanstein gehört nun uns! Sorry, Bayern!



Einige Maps verlangen, dass wir uns auf einem ganzen Netzwerk von Inselchen breitmachen. So kommt am meisten Urlaubsflair auf.



Mit Raketenstarts können wir Geld oder die Bewunderung unseres Volks verdienen, sie kosten aber Wissen.

stampfen sind Tropicos Wunder nicht. Aber sie erweisen sich trotzdem als gelungene Bereicherung für das Spiel: Einerseits wegen ihrer interessanten Effekte, andererseits, weil's einfach perfekt zum Humor der Serie passt, den Eiffelturm neben die Köpfe der Osterinsel zu pflanzen.

Wenn unsere Agenten nicht gerade Weltwunder klauen, schicken wir sie auf kleinere Missionen. Das ist nicht völlig neu, bereits in Tropico 2 sandten wir unsere Piraten auf Kaperfahrt. Die Raubzüge von Tropico 6 sind nicht ganz so essenziell für eine funktionierende Insel, bieten uns aber noch mehr Möglichkeiten, auf bestimmte Situationen zu reagieren. Probleme mit einer ausländischen Supermacht? Sabotiert sie, damit sie eine Weile nichts mehr gegen euch unternehmen kann! Rebellen werden frech? Eure Spione werden sie schon aufdecken! Touristen verschmähen eure wunderbare Insel? Setzt eure Hacker darauf an, ein paar positive Fake-Bewertungen ins Netz zu stellen!

Und wenn ihr grad nichts Spezielles braucht, schickt eure Agenten einfach auf die Suche nach Schätzen oder nach Schiffbrüchigen, um eure Bevölkerung zu vergrößern. Wir haben alle vier Raubgebäude eifrig genutzt, und obwohl nicht alle Effekte neu oder weltbewegend sind, geben sie uns doch neue Handlungsmöglichkeiten und sind damit eine willkommene Ergänzung.

Für ein Leben in Bewegung

Abseits der Weltwunder gibt es die meisten Neuerungen in der Logistik – muss ja auch sein, schließlich vernetzen wir jetzt mehrere Inseln! Dazu bietet uns das Spiel mehr Verkehrsoptionen als jedes bisherige Tropico. Wir bauen erstmals Brücken, Tunnel und sogar Seilbahnen. Sehr schön! Außerdem richten wir Buslinien ein, die Bürger von einer festen Startstation zum Zielort karren. Damit stellen wir sicher, dass Arbeiter nicht lange von ihrer Wohnung zu ihrem Job laufen müssen und somit effizienter werden. Allerdings haben sie da manchmal ihren eigenen Kopf. Mehrfach beobachteten wir, wie sie darauf beharrten, direkt neben der Fabrik ärmliche Hütten hochzuziehen und die perfekten freien Wohnungen in der Stadt zu verschmähen – obwohl von dort aus ein Bus direkt zu ihrem Arbeitsplatz fuhr! Gut, lange pendeln ist nervig, aber in einer Wellblechhütte fernab aller Annehmlichkeiten zu hausen doch sicher noch mehr? Nachvollziehbar wirkte dieses Verhalten nicht immer. Manchmal verbot uns das Spiel auch unebene Tunnel oder scharfe Straßenkurven, die machbar aussahen. Die meiste Zeit funktionierte aber doch alles weitgehend wie geplant, vom Bau bis zum Bewohnerverhalten. Es war immer Teil von Tropicos Konzept, dass wir nicht die volle Feinkontrolle über Logistik und Bewohner haben, dafür aber eben auch nicht alles mikromanagen müssen. Das ist auch hier Segen und Fluch: Einerseits ist es ganz angenehm, dass unsere Spediteure schon weitgehend ihren Job ohne ständige Aufsicht erfüllen. Totalausfälle erlebten wir nie. Alles erreichte einigermaßen zeitig sein Ziel



Nicht immer nachvollziehbar: Warum ist diese Kurve zu scharf, die daneben aber nicht?



Katastrophen wie dieser Gewittersturm samt Tornado ziehen Gebäude in Mitleidenschaft.

und die Entwickler wollen die Wegfindung bis zum Release sogar noch weiter verbessern. Andererseits wär's trotzdem manchmal praktisch, bestimmten Ressourcen noch gezielt höhere Priorität zuzuweisen, damit unsere wichtigste Produktionskette auch garantiert keine Sekunde Leerlauf hat.



Maurice Weber
@Froody42

Tropico 6 ist ein herrlich vielfältiges Aufbauspiel, das mich gern noch häufiger zwingen könnte, seine Vielfalt voll auszunutzen! Ich hätte mir mehr Situationen gewünscht, in denen ich wirklich mal zu niedersten Diktatorentricks gezwungen werde, weil die Lage einfach zu verzweifelt ist, um sonst noch zu triumphieren. Gerade in seinen Szenarien setzt das Spiel oft interessante Prämissen auf, aber holt längst nicht alles an anspruchsvollen und kniffligen Zielen und besonderen Spielmechaniken heraus, die sie hergeben würden.

Das mag nicht jeden stören – wer einfach in aller Muse sein Inselparadies aufbauen will, für den ist das vielleicht gar kein Kritikpunkt. Trotzdem hätte Tropico 6 für mich klar noch das Zeug zu etwas mehr Anspruch gehabt, ohne dabei automatisch frustrierend zu werden.

Dennoch hatte ich viel Spaß mit dem Diktator, dem Spiel und auch mit dessen Neuerungen. Die Weltwunder und die zusätzlichen Inseln und Infrastrukturmöglichkeiten bereichern das Tropico-Prinzip auf eine sinnvolle Weise, selbst wenn sie das Rad nicht völlig neu erfinden. Limbic hat hier bereits im ersten Anlauf einen gelungenen Serienteil abgeliefert.

Der Staat bin ich

Größtes Highlight von Tropico war immer, dass wir nicht nur eine Insel aufbauten, sondern auch ein Politiksystem – und das dürfen wir auch in Tropico 6 sehr frei anpassen. Durch Verfassungen, Erlässe und Minister bestimmen wir genau, wie die Dinge auf unserer Insel laufen. Knallharter Kapitalismus, in dem nur die Reichen überhaupt wählen oder Bildung genießen dürfen? Oder doch ein Kommunistenparadies, das kostenlose Luxusvillen für jeden Arbeiter stellt? Industrielles Höllenloch, modernste Umweltschutz-Bastion, Gottesstaat, totalitäre Überwachungsmaschinerie? Alles möglich! Der praktische Almanach und mehrere Informations-Overlays schlüsseln uns genau auf, wie viele Obdachlose wir etwa gerade haben, wie viele Bürger jeder sozialen Schicht angehören und wie gut wir jedes Bedürfnis erfüllen. Wichtig ist am Ende nur, dass wir an der Macht bleiben – ob nun, weil unsere zufriedenen Bürger uns freudig wiederwählen oder weil wir alle Wahlen abgeschafft haben und mit eiserner Militärmacht regieren, bleibt uns überlassen!

Jede Spielweise wird einigen der Fraktionen auf unserer Insel gefallen und andere abstoßen. Die Religiösen freuen sich etwa, wenn wir Kirchen und Krankenhäuser bauen, haben aber ein Riesenproblem mit freier Ehe. Verscherzen wir's uns zu sehr mit einer Partei, kann das üble Folgen haben. Die Kapitalisten treten dann etwa eine Finanzkrise los, die alle Geldkosten verdoppelt und alle Handelspreise halbiert. Schlimmstenfalls haben wir sogar einen bewaffneten Aufstand oder eine Invasion am Hals.

Wobei wir das Militär selten genutzt haben, es ist eindeutig eine Nebensache: Unsere Truppen bewegen sich automatisch und fangen wahlweise Angreifer ab oder verteidigen attackierte Gebäude, stellen sich in beiden Modi aber nicht sonderlich smart an. Ihre Wegfindung ist zwar ein weiterer Punkt, der zum Release noch verbessert werden soll, aber der Militärpart von Tropico 6 wird auch damit nicht übermäßig spannend werden. Viel besser gefallen haben uns die politischen Wege, es gar nicht erst zur Eskalation kommen zu lassen. Neben allem oben erwähnten dürfen wir auch wieder die in Tropico 5 schmerzlich vermissten Wahlreden halten. Darin versprechen wir etwa Besserung für einen bestimmten Zufriedenheitsfaktor und kriegen dafür mehr Stimmen – aber danach müssen wir das auch erfüllen, sonst glaubt uns bei der nächsten Rede niemand mehr. Ein sehr schönes und vor allem perfekt zu Tropico passendes Spielelement, dessen Rückkehr uns sehr gefreut hat!

Völlig neu und ebenfalls recht interessant ist der Broker, bei dem wir das Geld unseres Schweizer Nummernkontos investieren können. Zum Beispiel in besseren Ruf bei einer der Fraktionen. Bislang war das beiseitegelegte Geld einfach nur eine Art Highscore.

Viel kann, überraschend wenig muss

Die Vielfalt von Tropico 6 ist eine seiner größten Stärken, zeigt aber auch eine seiner größten Schwächen: Wir haben eine richtig umfangreiche Trickkiste, müssen sie aber selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad überraschend selten vollends ausschöpfen. Es ist letztlich gar nicht so schwer, alle Bürger und Fraktionen bei Laune zu halten. Was unter anderem daran liegt, dass die Parteien ständig banal einfache Forderungen stellen

(»Baue ein einzelnes Windkraftwerk«), mit denen wir unseren Ruf hochschrauben können – und die uns recht bald sogar auf den Keks gingen. Selbst das Kapitalisten-Ultimatum vor der Finanzkrise verlangte nur, ein einziges Offshore-Büro innerhalb von zwei Jahren zu bauen. Es war nicht so, dass wir gar nie in die Krise schlitterten, aber viel häufiger erlebten wir lange Perioden, in denen unser Staat fast auf Autopilot lief. Schade fanden wir auch, dass Tropico 6 eine der größeren Kürzungen des Vorgängers beibehält: Einzelne Bürger haben weiterhin keine Attribute wie Intelligenz oder Mut mehr, die früher ihr Potenzial unter anderem zum Top-Minister oder wütenden Rebellen beeinflussten. Außerdem sammeln sie auch hier keine Erfahrung mehr in ihrem Job und werden damit nicht über Zeit besser. Es ist also viel weniger relevant als früher, ein Auge auf einzelne Bürger zu halten. Die vielfältigen Staatsgestaltungsmöglichkeiten bleiben fantastisch, aber es hätte gern noch etwas fordernder sein können, unseren Traumstaat durchzusetzen. Das mag sich zum Release allerdings auch noch ändern, denn an der Balance des Spiels wollen die Entwickler ebenfalls bis zur letzten Minute feilen.



Die Kapitalisten sind sauer, sie drohen mit einer Wirtschaftskrise. Die lässt sich leicht abwenden.

Missionen statt Kampagne

Auch die Missionen leiden in ihrer Testversion noch unter ihrer schwankenden Balance. Tropico 6 bietet keine zusammenhängende Kampagne, sondern 15 eigenständige Szenarien. Wir müssen immer erst ein paar der früheren spielen, bevor wir den nächsten Dreierblock freischalten, aber wir müssen sie nicht in strikter Reihenfolge absolvieren und können auch welche auslassen. In jedem erzählt El Presidentes Berater Penultimo einen Schwank aus ihren gemeinsamen Abenteuern. Grundlegend sind diese Aufträge angenehm abwechslungsreich, einerseits was das Insel-Design angeht, andererseits aber auch in ihren Schwerpunkten. Jede Mission konzentriert sich auf einen anderen Bereich des Spiels. Mal müssen wir etwa ein Touristenparadies aufbauen, mal steht die Forschung im Zentrum. Tropico-typisch würzt jedes Szenario seine Story außerdem mit einer feinen Prise Satire und Humor, der uns vielleicht nicht lauthals lachen, aber doch immer wieder schmunzeln ließ. Unser Highlight: eine Mission, in der wir ein kommunistisches Paradies aufbauen wollen, bis die Forderungen der Genossen aus Russland immer weiter außer Kontrolle geraten. Alle Banken abreißen? Dann alle Kirchen? Und jetzt auch noch alle gehobenen Wohnhäuser, weil da nur Kapitalisten wohnen?

Mehr Anspruch wagen!

Allerdings führt Tropico 6 seine grundlegend tollen Szenarien nur selten weit genug. Die witzigsten Momente finden in Textfenstern statt. Sehr viele Aufgaben laufen auf simple Befehle hinaus, ein bestimmtes Gebäude zu bauen oder banale Anforderungen wie eine winzige Menge einer bestimmten Ressource zu erfüllen. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad fanden wir meist den Start am kniffligsten: Wer sein Anfangsgeld nicht schnell und schlau gewinnbringend investiert, landet in den späteren Levels in der Schuldenfalle. Rollt der anfängliche Rubel aber mal, klicken wir uns mit dem Geld durch die Missionsziele oft lässig durch. Nur wenige waren derart ausgefallen oder anspruchsvoll, dass sie wirklich denkwürdige Momente schufen – da hätte uns Tropico 6 gerne noch mehr abverlangen, noch mehr aufdrehen können! Auch das könnte sich bis zum Release mit den Balance-Überarbeitungen aber noch ändern. Wenn sie dieses Wahlversprechen noch erfüllen, wäre Limbic Entertainment unsere Stimme zur Wiederwahl jedenfalls sicher! Ihr Tropico 6 hat zwar seine Schwächen, ist aber trotzdem ein gelungener und vielfältiger Serienteil mit größtenteils gut durchdachten Neuerungen geworden. ★



Wer umweltbewusst sein will, betreibt so eine Metropole komplett mit Wind- und Solarkraft.

TROPICO 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel i3 2000 / AMD A10 7850K	Intel i5 3000 / AMD FX 8300
Geforce GTX 750 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 960 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 20 GB Festplatte	16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ stimmungsvolle Inselparadiese
+ schmissige Karibik-Musik
+ gute und witzige Sprecher
− schwache Effekte
? werden Schiffsanimationen noch verbessert?

SPIELDESIGN

+ motivierender Inselaufbau
+ gute Mischung aus Aufbau, Logistik und Politik
+ viel Freiheit
− reduzierter Tiefgang
− oft uninteressante Missionsziele

BALANCE

+ Missionen führen an Spielaspekte heran
+ Komplexität steigt
+ übersichtlicher Almanach
− teilweise zu wenig Feinkontrolle und Bedienkomfort
? wird es auf »Schwer« noch fordernder?

ATMOSPHÄRE / STORY

+ amüsanter schwarzer Humor
+ idyllische Karibik-Stimmung
+ Missionen erzählen ausgefallene Storys
− aber mehr über Textfenster als Gameplay
− keine zusammenhängende Kampagne

UMFANG

+ riesige Inselketten
+ Zufallskartengenerator
+ zahlreiche Gebäude und Möglichkeiten
+ 15 Missionen
+ Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler

FAZIT

Vielfältiges Aufbauspiel mit jeder Menge Freiheit bei der Staatsgestaltung, die wir aber zu selten voll ausschöpfen müssen.

Ihre Vorgesetzten konnten die Antonios damit aber schnell fassen.

Tropico 6

EINE INSEL IST NICHT GENUG





Erst kürzlich haben wir diese Insel erschlossen und begonnen, eine Saft- und Konservenindustrie aus dem Boden zu stampfen.



Vor der Küste unserer Hauptstadt haben wir ein Touristenparadies voller Luxushotels und Freizeitaktivitäten hochgezogen.



Die Freiheitsstatue heißt Touristen willkommen und bietet ihnen gleich erste Unterhaltung als Besucherattraktion.

In Tropico 6 dürfen wir unsere Diktatur erstmals über mehrere Inseln erstrecken. Das bedeutet einerseits zusätzliche logistische Herausforderungen durch neue Transportwege wie Brücken, andererseits mehr Spezialisierung: Einige Inseln beherbergen besondere Ressourcen, was uns zur Expansion ermutigt. Und wenn's nichts Besonderes gibt, machen wir das Eiland eben selbst zu etwas Besonderem und weisen ihm eine bestimmte Rolle in unserer Wirtschaft zu. Manche beherbergen etwa Wohnsiedlungen, andere Industrie, und wieder andere sind Tourismus-Anlaufstätten. Hier ein Beispiel, wie das aussehen kann.

Von Maurice Weber





Einige Inseln sind noch gänzlich unberührt – es bleibt uns überlassen, was wir dort bauen werden!



Ölbohrtürme und Bergwerke fördern die Rohmaterialien, die wir für unsere Pharma- und Elektronikfabriken brauchen.



Unsere ersten Expanionsschritte finanzierten wir über unsere Tabakplantagen und Zigarrenfabriken. Sie bleiben ein Grundpfeiler unserer Industrie.



Im Palastviertel haben wir Ministerium, die Botschaften und ausländische Offshore-Firmen angesiedelt. Was man eben zum Regieren braucht!



Im malerischen Schatten von Schloss Neuschwanstein beginnen wir mit dem Bau eines zweiten Touri-Ressorts.



Ohne Kraftwerke ginge gar nichts: Mit Atomkraft und Solarenergie befeuern wir die Expansion unseres Inselreiches.



In dieser Stadt leben unsere reichsten Bürger, profitieren von den feinsten Annehmlichkeiten und treiben Geld in den fortschrittlichsten Industriezweigen ein.

Es war aber der Neffe von José Antonio, der 1823 tatsächlich Sklaverei abschaffte.


DEVOUR

LEVLUP



WWW.LEVLUP.GG

Du willst mehr erfahren?

Besuche unsere Website, registriere dich für unseren Newsletter
und verpasse keine Neuigkeiten oder krassen Aktionen mehr.

Mit LevlUp holst du dir einen speziell für Gamer entwickelten
Performance Booster der Spitzenklasse, der auch noch nice schmeckt!
Im Vergleich zu herkömlichen Energie-Getränken setzen wir auf
hochwertige Inhaltstoffe, die dir wirklich etwas bringen.

GENRE-CHARTS

Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	**Shadow of the Tomb Raider**	91	Action-Adventure	Square Enix / Eidos Montreal
2	**Metro: Exodus**	90	Ego-Shooter	Deep Silver / 4A Games
3	**Celeste**	90	Jump&Run	- / Matt Makes Games
4	**Resident Evil 2**	90	Actionspiel	Capcom / Capcom
5	**Okami HD**	90	Action-Adventure	Capcom / Clover Studio



EMPFEHLUNG DER REDAKTION METRO: EXODUS

Ein unvergesslicher Endzeittrip durch das verseuchte Russland, der lineare Levels und Open World wunderbar miteinander kombiniert.

Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	**Divinity: Original Sin 2 – Def. Edition**	93	Rollenspiel	Larian / Larian
2	**Pillars of Eternity 2: Deadfire**	92	Rollenspiel	THQ Nordic / Obsidian
3	**Assassin's Creed: Odyssey**	89	Action-Adventure	Ubisoft / Ubisoft Montreal
4	**Path of Exile: The Fall of Oriath**	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games / Grinding Gear Games
5	**Enderal: Forgotten Stories**	89	Rollenspiel	- /SureAI



EMPFEHLUNG DER REDAKTION ENDERAL: FORGOTTEN STORIES

Trotz veralteter Technik ist Enderal: Forgotten Stories ein Rollenspiel-Kleinod mit genialen Geschichten und detailreicher Welt.

Strategie-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	**Frostpunk**	89	Aufbaustrategie	- / 11 bit Studios
2	**XCOM 2: War of the Chosen**	89	Rundenstraregie	2K / Firaxis
3	**Civilization 6: Gathering Storm**	89	Rundenstraregie	2K / Firaxis
4	**The Banner Saga 3**	88	Rundenstrategie	Versus Evil / Stoic
5	**Into the Breach**	88	Rundentaktik	Subset Games / Subset Games



EMPFEHLUNG DER REDAKTION CIVILIZATION 6: GATHERING STORM

Die umfangreichen Neuerungen fügen sich gut in die Spielwelt ein, Katastrophen machen sie lebendiger. Die KI ist etwas nachvollziehbarer.

Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	**Forza Horizon 4**	92	Rennspiel	Microsoft Game Studios / Playground Games
2	**Dirt Rally 2.0**	90	Rennspiel	Codemasters / Codemasters
3	**Forza Motorsport 7**	90	Rennspiel	Microsoft Game Studios / Turn 10
4	**Project Cars 2**	89	Rennspiel	Bandai Namco / Slightly Mad
5	**Trials Rising**	89	Sportspiel	Ubisoft / Redlynx



EMPFEHLUNG DER REDAKTION TRIALS RISING

Rising baut die Serienstärken konsequent aus und fügt motivierende Neuerungen hinzu. Das bisher beste und einsteigerfreundlichste Trials.



TEST

SO WERTEN WIR

Genre: **Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware**
Termin: **22.2.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch** USK: **ab 16 Jahren**
Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Details & Fakten

Zu Beginn jedes Testartikels findet ihr direkt unter der Überschrift alles Wissenswerte zum Spiel. Hier erfahret ihr auch, ob und welche DRM-Maßnahmen greifen.

Awards

Ab 85 Punkten bekommt das Spiel einen Gold-, ab 90 Punkten einen Platin-Award. Spiele, die in bestimmten Disziplinen besonders gut sind, belohnen wir zudem mit »blauen« Gütesiegeln, die sich an unseren fünf Wertungskategorien orientieren. Also für Präsentation, Spieldesign, Balance, Atmosphäre/Story und Umfang. Damit ein Spiel einen solchen Award bekommen kann, muss es in der entsprechenden Wertungskategorie fünf Punkte bekommen UND maßgeblich besser sein als die meisten direkten Konkurrenten.

1 Systemanforderungen

Hier geben wir die Hardware-Anforderungen des Herstellers an. Denn wir können leider nicht jedes Spiel ausgiebig auf mehreren Rechnern testen – das kann ein Publisher in seinem Testlabor wesentlich besser. Entsprechend wichtige und technisch interessante Spiele unterziehen wir natürlich weiterhin detaillierten Technik-Checks, um zu prüfen, mit welchen Systemkonfigurationen und Optionen die schönste Grafik und die höchsten Frameraten herausspringen.

2 Wertungskategorien

Präsentation:
Hier bewerten wir das Gesamtbild aus Grafik und Sound. Die Präsentation ist keine rein technische Wertung. Ein Spiel kann auch dann eine hohe Punktzahl bekommen, wenn es nicht die neueste 3D-Engine nutzt.

Spieldesign:
Wie durchdacht ist die Spielmechanik? Wir bewerten hier beispielsweise das Charaktersystem eines Rollenspiels oder das Waffenhandling eines Shooters.

Balance:
Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchslos ist, ob es Frustmomente gibt, ob das Tutorial alles Nötige erklärt, ob das Spielgeschehen immer nachvollziehbar bleibt, und wie gut das Spiel den Spieler führt.

Atmosphäre/Story:
Hier bewerten wir unter anderem, wie gut die Charaktere geschrieben sind, ob es Logiklücken gibt, ob das offene Ende nervt, und wie stimmungsvoll und lebendig die Spielwelt ausfällt.

Umfang:
Der Name ist Programm, diese Kategorie dreht sich vor allem um die Frage: Wie viel steckt drin? Hier bewerten wir also etwa die Länge einer Shooter-Kampagne, und ob wirklich alle Modi eines Sportspiels Spaß machen.

3 Abwertung / Aufwertung

Wir werten ab, wenn ein Spiel unter Bugs und Verbindungsproblemen leidet oder wenn Pay2Win-Mechaniken und dreiste Mikrotransaktionen das Erlebnis stören. Die Höhe der Abwertung richtet sich nach der Schwere der Beeinträchtigung. Eine Aufwertung erfolgt dagegen, wenn wir in einem Kontrollbesuch feststellen, dass sich wesentliche Aspekte eines Spiels gegenüber dem ursprünglichen Test signifikant verbessert haben. Hier zeigen wir die ursprüngliche Wertung und wie viele Punkte wir für Probleme abziehen, beziehungsweise für Verbesserungen addieren.

4 Fazit

Das Fazit fasst unser Urteil in 140 Zeichen zusammen, also in der Länge eines halben Tweets.

5 Wertung

Die Gesamtwertung errechnet sich nicht aus den Kategorien, sondern wird frei auf einer Skala von 1 bis 100 vergeben (abzüglich einer eventuellen Abwertung). »Frei« heißt allerdings nicht »willkürlich«, wir ordnen das Spiel stets in den Konkurrenzvergleich ein. Faustregel: Ab 70 Punkten habet ihr es mit überdurchschnittlichen Titeln zu tun, ab 80 können Genre-Fans bedenkenlos zugreifen.

ANTHEM

1 SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3570 / AMD FX-6350	Core i7 4790 / AMD Ryzen 3 1300
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7970	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
2 GB RAM, 50 GB Festplatte	4 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★★

+ fantastische Optik + beeindruckendes Effektgewitter + gut vertonte Dialoge + herausragende Flug-, Bewegungs- und Kampfanimationen + beeindruckendere Zwischensequenzen

2 SPIELDESIGN ★★★☆☆

+ befriedigende Gefechte + Fliegen als schnelle Fortbewegung + Javelin-Kampfanzüge − repetitiver Missionsaufbau und Checklisten-Aufgaben − Ladebildschirme unterbrechen Spielfluss

BALANCE ★★☆☆☆

+ sechs Schwierigkeitsgrade + Kampagne solo und im Koop − im Koop spürbar einfacher − Details nicht ausreichend erklärt − Endgame-Stufen ändern nur Werte, keine Mechaniken

ATMOSPHÄRE / STORY ★★☆☆☆

+ im Ansatz spannende Geschichte + stimmige Fantasy-Welt − Charaktere und Welt nicht ausgeschöpft − Dialogoptionen ohne Story-Einfluss − Quests erzählen kaum gute Geschichten

UMFANG ★★☆☆☆

+ große Open World + viele Herausforderungen − nur wenige spannende Kampagnen-Missionen − kaum einzigartige Endgame-Inhalte − wenig Abwechslung bei Gegnern, Missionen und Waffen

3 ABWERTUNG

Anthem wird von einer ganzen Reihe technischer Probleme geplagt, die eine Abwertung rechtfertigen. Im Kasten links findet ihr die Abwertungsgründe im Detail.

72 → -5

FAZIT

4 Wunderschöner Loot-Shooter, doch die belanglose Story, der (noch zu) geringe Umfang und die vielen Bugs kosten Anthem viele Pluspunkte.

5 67



DAS TEAM

Wind und Wetter halten uns nicht davon ab, donnerstags zum Bauernmarkt zu gehen und Würschtl in der Semmel zu essen.



Heiko

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN The Umbrella Academy. Okay, das wischt mal mit allen Marvel-Serien einfach mal den Boden auf.
ZULETZT GEHÖRT Millencolin: SOS. Meine alten Punk-Helden haben's immer noch drauf.
ZULETZT GEDACHT Nur noch diese Kurve, dann habe ich diese Strecke in Dirt Rally 2.0 endlich fehlerfrei bewälti... verfluchte #@*$!!!

DU BIST DER DIKTATOR EINES INSELSTAATS. WAS GIBT'S UMSONST FÜR ALLE BÜRGER?
Feinstes Gitarren-Geschrammel aus sorgfältig alle paar Meter platzierten öffentlichen Lautsprechern. Mein Inselstaat mag vielleicht eine gnadenlose Diktatur sein, aber er hat wenigstens einen geilen Soundtrack!

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESPIELT Enderal: Forgotten Stories. Vater, du Mistkerl!
ZULETZT GESEHEN Titans auf Netflix. Ich mag diese kardinaldüsteren Superheldensümpfe eigentlich gar nicht, aber hier funktioniert's für mich irgendwie.
ZULETZT GEDACHT Wo kann man im September gut Urlaub machen? Vorschläge bitte an micha@gamestar.de.

DU BIST DER DIKTATOR EINES INSELSTAATS. WAS GIBT'S UMSONST FÜR ALLE BÜRGER?
Alles: Wohnraum, Nahrungsmittel, Wasser und Strom. Besteuert wird nur eines: Atemluft. Irgendwie muss man ja Geld verdienen für den Bau von Atomwaf... pardon, Kindergärten.

Micha





MARKUS

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GEHÖRT Moop Mama live in München, ich mag die Kombination aus Rap und Blasmusik (aka Urban Brass) einfach!
ZULETZT GELESEN Ein Neger darf nicht neben mir sitzen, David Mayonga erzählt von seinem Leben als Außenseiter in der bayrischen Provinz.
ZULETZT GEDACHT Ich schau wirklich nur ganz kurz in Trials Rising rein. Ganz kurz!

DU BIST DER DIKTATOR EINES INSELSTAATS. WAS GIBT'S UMSONST FÜR ALLE BÜRGER?
Bildung! Denn die ist offensichtlich das einzige Mittel gegen Dummheit, und die ertrage ich momentan nur ganz schwer.

Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GEHÖRT Line of Life von Kasper Bjørke im Superdauerfastendlos-Loop. So unfassbar gut.
ZULETZT GELESEN Gebrauchtwagenanzeigen. Ziemlich viele. Bin aber fündig geworden!
ZULETZT GEDACHT Berlin ist gar nicht so doof, wie ich immer annahm. Huch!

DU BIST DER DIKTATOR EINES INSELSTAATS. WAS GIBT'S UMSONST FÜR ALLE BÜRGER?
Zufriedenheit. Die lässt sich mit Geld ohnehin nicht kaufen. Keine Ausgaben für mich und trotzdem alle cool drauf. Ich bin ein Genie.

PeHa







Sandro Odak
Head of GameStar.de

@riperl

ZULETZT GESEHEN Madam Secretary. Starke Hauptdarstellerin!
ZULETZT GEWÜRGT Peter Bathge, weil er denkt, dass Echtzeitstrategie tot ist. Schlimm!
ZULETZT GEDACHT Darf man laut sagen, dass RTS auf dem Smartphone super ist?

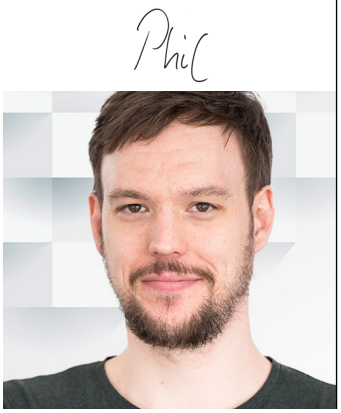
DU BIST DER DIKTATOR EINES INSELSTAATS. WAS GIBT'S UMSONST FÜR ALLE BÜRGER?
Unterdrückung, Gewalt und Angst. So eine Diktatur ist kein Ponyhof, und damit ich an der Macht bleiben kann, müssen andere eben ein paar Opfer erbringen.

Philipp Elsner,
Redakteur

@RootsTrusty

ZULETZT GETRUNKEN Das Spree Coast IPA aus Berlin. Sehr bitter und auch sehr lecker!
ZULETZT GESCHLUCKT Jede Menge Antibiotika, Vitamine und Schmerztabletten. Verträgt sich mit dem Bier übrigens nicht so gut. Wird Zeit, dass diese verdammte Grippewelle vorbeigeht.
ZULETZT GEDACHT Apex Legends lässt mich ernsthaft an meinen Shooter-Skills zweifeln. Hab ich echt erst vier Kills gemacht?

DU BIST DER DIKTATOR EINES INSELSTAATS. WAS GIBT'S UMSONST FÜR ALLE BÜRGER?
Etwas, woran es in Deutschland leider noch immer an allen Ecken mangelt: schnelles Internet und lückenlose Netzabdeckung bis in die hinterletzte Provinz.







Peter Bathge,
Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN Brooklyn Nine-Nine. Endlich mal wieder eine Comedy-Serie, die meinen Humor trifft. Und Terry Crews ist auch dabei!
ZULETZT GELESEN Dancer's Lament. Ian C. Esslemont erzählt die Vorgeschichte der fantastischen Malazan-Reihe. Sein bisher bestes Fantasy-Buch.
ZULETZT GEDACHT Die Echtzeitstrategie ist tot. Supi! Sandro soll ruhig motzen.

DU BIST DER DIKTATOR EINES INSELSTAATS. WAS GIBT'S UMSONST FÜR ALLE BÜRGER?
Bananen, Rum und meine Liebe. Damit sollten alle Bedürfnisse dieser undankbaren Zecken erfüllt sein und ich kann mich wieder darauf konzentrieren, eine überlebensgroße Statue von mir am Strand errichten zu lassen.

Maurice Weber,
Redakteur

@Froody42

ZULETZT GESPIELT Tropico 6 für unsere Titelstory, wer hätt's gedacht?
ZULETZT GESEHEN The Umbrella Academy. Nicht nur in sich famos, sondern auch noch ein tolles Zeichen für die Witcher-Serie, weil die Showrunnerin daran mitgeschrieben hat!
ZULETZT GEDACHT Hab seit der ersten Staffel Game of Thrones keine Serie mehr gesehen, die dich so wie Umbrella Academy hinters Licht führt, was für eine Art Story du da eigentlich schaust. Nur bei GoT wusst ich's ja schon!

DU BIST DER DIKTATOR EINES INSELSTAATS. WAS GIBT'S UMSONST FÜR ALLE BÜRGER?
Alles, was ich mir leisten kann. Ich geb's zu: Ich bin ein ganz schlimmer kommunistischer Softie.









Michael Herold,
Redakteur

@michiherold

ZULETZT GESPIELT Ni No Kuni 2. Immer noch wunderbar, hat aber bei Weitem nicht so viel Herz wie Teil 1.
ZULETZT GESEHEN Modern Family, Staffel 7. Die Serie wird einfach niemals schlechter, ich lache immer noch über jede Dummheit von diesem Trottel Phil Dunphy.
ZULETZT GEDACHT Ich wäre ein fantastischer Diktator für eine wunderschöne Südseeinsel.

DU BIST DER DIKTATOR EINES INSELSTAATS. WAS GIBT'S UMSONST FÜR ALLE BÜRGER?
Huch, da ist ja schon die passende Frage zu meinem letzten Gedanken. Bei mir gibt's gratis Schokolade für alle. Ist nicht nur lecker, sondern sorgt auch für Endorphine und Fröhlichkeit bei all meinen Untertanen.

Dimitry Halley,
Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESPIELT The Witcher 2. Auf dem Weg zum Witcher-Podcast!
ZULETZT GESEHEN Flowers of Youth. Genauso hübscher Anime wie Your Name, lohnt sich allein für das letzte Drittel.
ZULETZT GEDACHT Gerade ist mit Dawn of Man ein Steinzeit-Banished erschienen. Das MUSS ich spielen, sobald ich die Teamseite ausgefüllt habe.

DU BIST DER DIKTATOR EINES INSELSTAATS. WAS GIBT'S UMSONST FÜR ALLE BÜRGER?
Schnuller. Wer das verstehen will, darf gerne mal mein Testvideo zu Tropico 5 googlen. Ist allerdings lange her.









Florian Klein,
Hardware-Redakteur

@Opi_Flo

ZULETZT GESPIELT Warframe, um Loot zum 6. Geburtstag abzugreifen – aber irgendein Event ist gefühlt ja dauernd in jedem meiner MMOs.
ZULETZT GEHÖRT Mein eigenes Gitarrengeschrammel! Ich habe nach mehr als 20 Jahren wieder angefangen und zum Glück vergaßen die Finger weniger als befürchtet.
ZULETZT GELESEN The Atrocity Archives, Charles Stross. Der Mix aus Humor und Horror funktioniert bestens für mich.

DU BIST DER DIKTATOR EINES INSELSTAATS. WAS GIBT'S UMSONST FÜR ALLE BÜRGER?
Für jeden das, was er verdient. Inselparadies oder ein paar hinter die Ohren!

Robin Rüther,
Trainee

@robinruether

ZULETZT GESPIELT Apex Legends. Die Wingman ist der beste Wingman.
ZULETZT GEHÖRT Alles von Portugal. The Man, was ich auf YouTube auftreiben konnte. Warum habe ich die erst jetzt entdeckt?
ZULETZT GEDACHT Nichts. Habe ja jetzt genug Ohrwürmer für die nächsten drei Monate.

DU BIST DER DIKTATOR EINES INSELSTAATS. WAS GIBT'S UMSONST FÜR ALLE BÜRGER?
Liebe und Freundschaft. Ha! Kleiner Spaß. Nichts bekommen die! Gar nichts.





GameStar für Präsentation



Anthem

ES FUNKTIONIERT NOCH NICHT

Genre: **Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** Termin: **22.2.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video

Bioware liefert mit Anthem ein Versprechen für die Zukunft. Doch zum Release hat der Loot-Shooter erst mal keine Chance gegen die Konkurrenz von Destiny, Division und Warframe. Von Michael Herold

Mass Effect, Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic, mit solchen Spielen wurde Bioware bekannt und zu einem der besten Rollenspiel-Entwicklerstudios der Videospielwelt. Umso spannender und gewagter erscheint deshalb der Versuch, mit Anthem ein neues Genre zu erobern, nämlich das der Loot-Shooter.

Anders als die altmodischen Bioware-Rollenspiele setzt Anthem im Kern also nicht auf eine zig Stunden dauernde und wendungsreiche Story mit schwerwiegenden Entscheidungen des Spielers. Stattdessen stellt es explosive Shooter-Gefechte, Loot-Sammelei und Live-Events in den Vordergrund. Außerdem versprechen die Entwickler, dass sich Anthem in den kommenden Monaten mit DLCs und Updates stetig weiterentwickeln werde.

Gerade wenn man sich die klassischen Bioware-Titel in Erinnerung ruft, hört sich all das erstmal sehr befremdlich an. Kann so ein moderner Loot-Shooter von den alten Königen des Rollenspiels also überhaupt wirklich gut werden? Nun, eines Tages vielleicht. Zum Release enttäuscht Anthem allerdings noch in sehr vielen Belangen.

Keine würdige Bioware-Story

In Anthem übernehmen wir die Rolle eines sogenannten Freelancers. Das ist eine Art High-Tech-Söldner-Ritter, der mit seinem Javelin-Kampfanzug auf einem fiktiven Planeten für Recht und Ordnung sorgt. Und das Ziel unserer Hauptquest-Reihe lautet gleich mal, eine Naturkatastrophe zu verhindern. Klingt spannend, ist es allerdings außer in einer Handvoll beeindruckender Zwischensequenzen so gut wie nie. Nach 15 Stunden haben wir alle Haupt- sowie die für die Geschichte völlig belanglosen Nebenmissionen durch. Anschließend bleibt noch das Endgame, in dem wir keiner wirklichen Story mehr folgen. Viel Inhalt bietet Anthem nach dem Abspann ohnehin nicht: Gerade mal drei sogenannte Festungen (mehr sollen

Mikrotransaktionen

Ja, Anthem bietet für seinen Ingame-Shop eine Echtgeld-Währung an, die sogenannten Splitter. Allerdings lassen sich damit ausschließlich kosmetische und keine Gameplay-relevanten Inhalte erwerben. Ein komplettes Rüstungspaket kostet etwa knapp 8,50 Euro und ein Tanz-Emote 4 Euro. Das sind zwar recht happige Preise für schickere Javelins, aber der Anthem-Shop ist immer noch deutlich günstiger als zum Beispiel der von Fortnite, wo ein einzelnes Emote auch mal 8 Euro kosten kann. Besonders wichtig ist aber: Trotz Mikrotransaktionen bietet Anthem keinerlei Pay2Win.

 Der Hausmeister im Fort Tarsis von Anthem erzählt uns, dass er Pfützen verbieten möchte.



Als Zwischenbosse treten uns immer wieder solche Titanen gegenüber. Meistens kämpfen wir aber gegen sehr viel kleinere und schwächere Gegner.

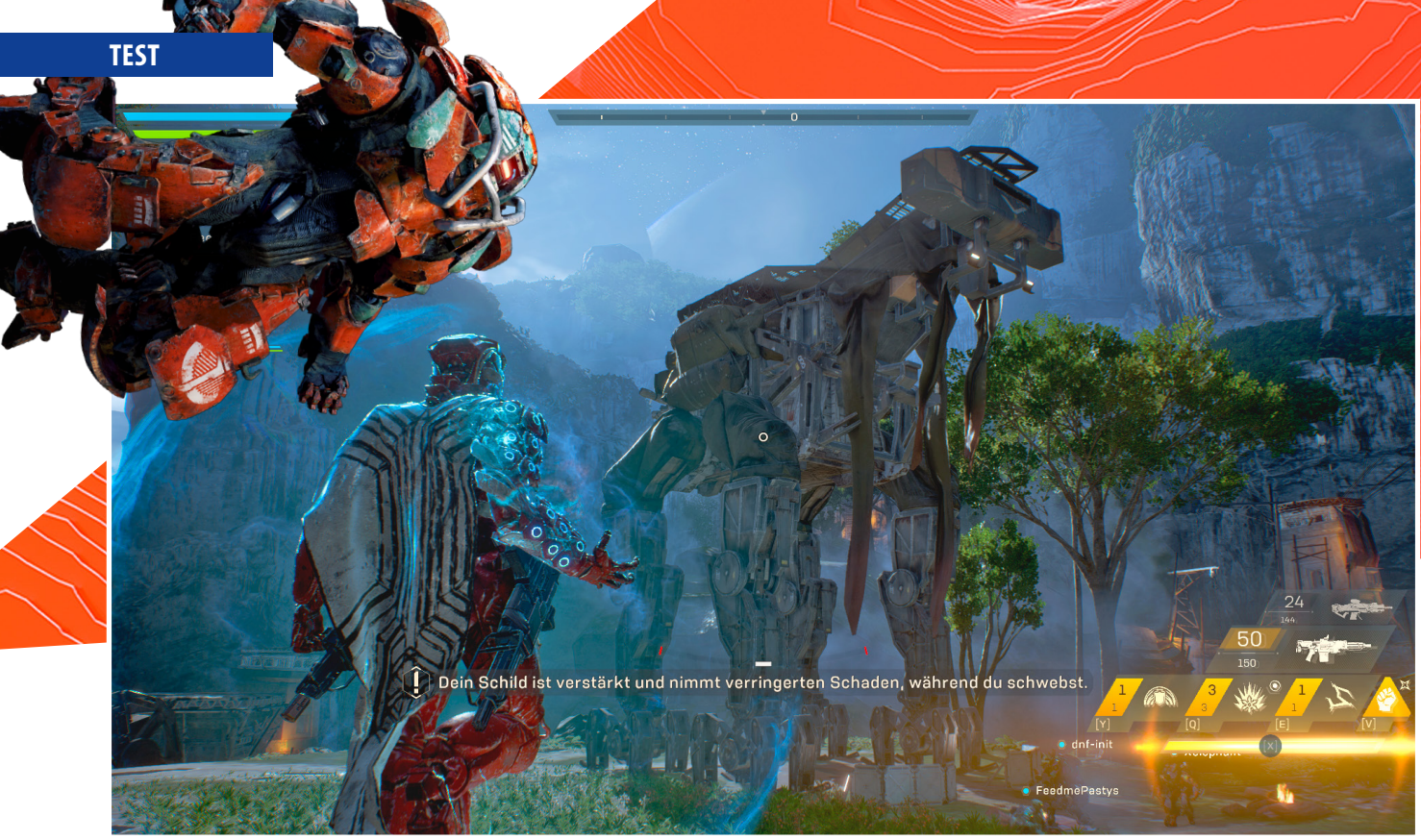
kommen) stellen den Höhepunkt des Endgames dar. Zwei kennen wir schon aus der Kampagne. Daneben gibt's noch automatisch generierte und legendäre Aufträge, die sich aus sehr eintönigen Versatzstücken wie »Töte alle Gegner in Gebiet X« zusammensetzen. Eine Liste oder gar eine freie Auswahl aller Story-Missionen, mit der wir alte Aufträge noch einmal (erfolgreicher) absolvieren könnten, bietet Anthem nicht.

Anthem lässt während seiner Kampagne jede Chance aus, um wirklich spannende Geschichten zu erzählen. Dabei bietet das Spiel im Hintergrund einige durchaus interessante Ereignisse, nur können wir diese dummerweise nicht selbst spielen, sondern nur über sie lesen. In einer Art Datenbank (dem sogenannten Cortex) sammeln wir nämlich ständig neue Einträge über die Historie und große Helden der Spielwelt. Und darin zeigen die Entwickler von Bioware, dass sie immer noch fantastische Geschichtenerzähler sein können.

Wie gerne würden wir selbst nachspielen, wie die ersten Freelancer die Menschheit aus der Sklaverei befreit haben, oder wie das böse Militärregime »Dominion« die Stadt Freimark erobert hat. Stattdessen legen wir uns die meiste Zeit über nur mit irgendwelchen gesichtslosen Söldnern und klauenden Insekten-Aliens an.



Im Fort Tarsis bearbeiten wir unseren Javlin-Kampfanzug und holen uns neue Aufträge. Gerade dort zeigt sich, wie schön Anthem aussehen kann.



Solche Läufer spielen immer wieder wichtige Rollen in der Geschichte von Anthem, in Bewegung sehen wir sie aber nie.



Dimitry Halley
@dimi_halley

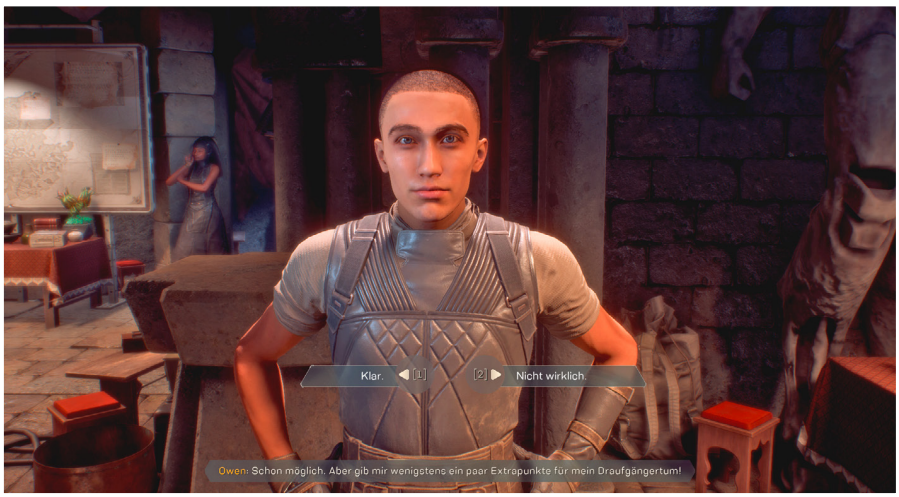
Anthem ist Ausdruck von so vielen Dingen, die im AAA-Gaming gerade häufig schieflaufen. Ausgerechnet Bioware versagt beim Erzählen einer spannenden Geschichte, hinter all dem grafischen Bombast steckt außerdem kaum komplexes Spiel. Gegner-, Missions- und Leveldesign könnten kaum repetitiver ausfallen. An vielen Ecken wirkt die Spielmechanik weichgespült und seelenlos. Andere Loot-Shooter wie Destiny 2 oder The Division kaschieren wenigstens, dass man im Endeffekt immer die gleichen Dinge tut. Sie erschaffen einen spielmechanischen Kern, der funktioniert. Anthem hat fast nichts aus den Fehlern all der anderen Loot-Shooter gelernt. Das Endgame fällt viel zu dünn aus, es mangelt zum Start an Inhalten, man stolpert über Bugs. Und diverse Komfortfunktionen, die ein The Division oder Destiny über Monate nachgepatcht haben, fehlen hier. Stattdessen kriege ich all den Service-Game-Schnickschnack, der heutzutage dazugehört: das Versprechen, in den folgenden Monaten die Inhalte zu bekommen, die eigentlich schon ins Release-Paket gehört hätten. Außerdem natürlich Mikrotransaktionen, die zum Glück wenigstens keine Gameplay-Auswirkungen haben. So viele Teile von Anthem bluten Potenzial! Sie passen aktuell nur viel zu selten zusammen. Und gerade wegen der Augenblicke, in denen ich mit den Kollegen Spaß hatte, hoffe ich ganz persönlich, dass Bioware in naher Zukunft sein »Puzzle mit Potenzial« in Ordnung bringt.

Einfluss auf die Story können wir auch keinen nehmen. In vielen Gesprächen gibt es zwar Dialogoptionen, die beschränken sich aber grundsätzlich auf zwei wenig aussagekräftige Antwortmöglichkeiten (zum Beispiel »Klar« versus »Nicht wirklich«). Auf diese Weise beeinflussen wir höchstens mal das Schicksal von unwichtigen Nebencharakteren, nie aber den Verlauf der eigentlichen Geschichte. Wir erleben in Anthem keine denkwürdige Bioware-Geschichte, sondern nur eine Reihe recht belangloser Ereignisse.

Wenn vier Iron Mans in den Kampf ziehen

Wesentlich besser als die Geschichte fällt dagegen die Action von Anthem aus. Die Kämpfe und die Ballereinlagen sind ganz klar das Beste am Loot-Shooter. Mit unserem Javelin-Anzug fliegen wir wie Iron Man durch die Gegnerhorden, mit unseren Spezialattacken verbrennen, schockfrosten oder jagen wir ganze Feindesgruppen auf einen Schlag in die Luft. Und zwischendurch verteilen wir auch noch mit unseren Kanonen einen Kopfschuss nach dem anderen. Gerade im Vier-Mann-Team blitzt, explodiert und kracht es quasi pausenlos. Und dank unseren starken Kampfanzügen haben wir selbst gegen die seltenen Endbosse und 30 Gegner auf einmal keine großen Probleme, solange wir immer rechtzeitig in Deckung gehen, um unseren Schild aufzuladen.

Je nachdem, welchen Javelin wir wählen (wir schalten nach und nach alle vier frei), ändert sich dabei unsere Kampftaktik. Der Storm schwebt meist über dem Geschehen und deckt Gegner mit Elementar-Angriffen ein. Der schnelle Interceptor schnetzelt sich im Nahkampf durch Gegnermassen. Der Colossus verteilt mit mächtigen Kanonen und Mörsern Flächenschaden. Und der Ranger ist als Starterklasse vielseitig einsetzbar.



Die Dialogoptionen von Anthem sind geradezu lächerlich simpel und haben keinerlei Auswirkungen auf die Story des Spiels – das kann Bioware eigentlich viel besser.

JEDES ABENTEUER BEGINNT MIT DEM ERSTEN SCHRITT...

OUTWARD

„Gothic lässt grüßen!“
GameStar







Day One Edition inklusive treuem Begleiter-Tier und Feuerwerk-Fähigkeit!

26. MÄRZ

PS4 XBOX ONE PC

nine dots

DEEP SILVER

©Nine Dots Studio, 2015. Published 2019 by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Austria. Deep Silver and its respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Developed by Nine Dots Studio. PS4 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, PS4 is a trademark of the same company.



Es fühlt sich jedes Mal wie ein kleiner Sieg an, wenn man eine ganze Gegnergruppe auf einmal grillt und die vielen Schadenszahlen aufploppen.



Maurice Weber
@Froody42

Anthem ist eine Vision, die nicht in Erfüllung gegangen ist. Die wenigsten seiner hehren Ziele erreicht es: Es will Story und Multiplayer verknüpfen wie nie zuvor, fühlt sich aber selbst im storyarmen Genre der Loot-Shooter noch wie ein Rückschritt an. Es will mir eine riesige, wundersame Welt eröffnen, kann sie aber nicht mit denkwürdigen Erlebnissen füllen. Es will mich auf Jahre hinaus in seinen Bann schlagen, tut sich aber schon nach 15 Stunden schwer damit.

Und doch will ich es nicht einfach abschreiben. Dafür macht mir das grundlegende Gameplay zu viel Laune! Das fantastische Gefühl der Freiheit, wenn ich über die zwar leere, aber wunderschöne Welt hinwegbrause, der Machtrausch, wenn ich das Schlachtfeld mit Feuer und Sturm überziehe – die lassen mich alle von Anthems Mängeln wieder vergessen, wenn auch nur für einen kurzen Moment. Es ist ein Gerüst, um das Bioware auch ein viel besseres Spiel hätte bauen können, nein müssen. Wo der Release-Zustand eines Fallout 76 mich wütend machte, stimmt mich Anthems verschenktes Potenzial eher traurig.

Zumal ich es zumindest für zweifelhaft halte, dass Anthem die Spitze seines Potenzials jemals noch erreichen wird. Ich werde den Titel bestimmt weiter verfolgen, weil ich mich enorm freuen würde, wenn Bioware noch mehr aus diesem spaßigen Gameplay-Gerüst macht – aber ich wage auch nicht, mir zu große Hoffnungen zu machen.

Kämpfen, warten, kämpfen, warten

Wenn wir uns wie in The Division einfach nur durch eine offene Spielwelt kämpfen und einen Auftrag nach dem anderen abarbeiten könnten, wäre Anthem ein besseres Spiel. Stattdessen müssen wir nach ausnahmslos jedem Auftrag die Open World verlassen und in das Story-Hub Fort Tarsis zurückkehren, um uns dort neue Quests abzuholen und unsere Ausrüstung zu ändern (das geht nämlich nicht während einer Mission).

Eine Option, um nach dem Abschluss eines Auftrags direkt in den nächsten zu starten, würde Anthem unheimlich guttun. Momentan müssen wir beim Wechsel zwischen Spielwelt und Fort Tarsis furchtbar häufige und lange Ladezeiten aushalten. Und wir meinen wirklich furchtbar lang: Bei einer öffentlichen Spielsuche dauern die Missionsladezeiten mit höchsten Grafik-Einstellungen sowohl auf einer SSD als auch einer HDD selten weniger als 40 Sekunden. Für ein Spiel aus dem Jahr 2019 ist das inakzeptabel. (Übrigens: Vor dem Day-One-Patch dauerte es sogar bis zu drei Minuten!)

Wie in WoW vor 14 Jahren

Wenn wir dann nach langem Lade-Warten endlich in eine Mission starten, läuft alles immer nach dem gleichen Schema ab: Wir spawnen am Startpunkt in der Open World, fliegen zu Missionspunkten, ballern alles weg, was sich bewegt, drücken ab und zu lange auf die »F«-Taste, um Dinge aufzusammeln oder Schalter zu aktivieren, und dann geht es wieder zurück nach Fort Tarsis.

Selbst für Loot-Shooter-Standards ist das Missionsdesign damit extrem eintönig und repetitiv. Abwechslung gibt es so gut wie keine, wenn nicht gerade mal ein stärkerer Zwischenboss auftaucht. Und selbst diese Bosse schöpft Anthem aus einem winzigen



Die Open World sieht fantastisch aus, könnte allerdings ein wenig mehr Abwechslung gebrauchen. Wir sind immer nur im Dschungel, in Höhlen oder in Ruinen unterwegs.



Sehr nervig: Immer wenn ein Teamkamerad vorausfliegt und den nächsten Missionspunkt erreicht, teleportiert das Spiel alle anderen Spieler nach 30 Sekunden zu ihm.

Pool, selten bringen sie einzigartige oder interessante Fähigkeiten mit. In The Division, Destiny und Warframe machen wir zwar auch nichts anderes als eine Gegnerwelle nach der anderen zu plätten, aber anders als in Anthem sorgen bei der Konkurrenz abwechslungsreiche Umgebungen und Gegnertypen regelmäßig für mehr Taktik.

Besonders nervig sind Checklisten-Aufgaben. Sowohl an einer Stelle in der Hauptstory als auch im Endgame nach dem Abspann regieren »Sammel dies«- und »Töte jenes«-Quests. Also müssen wir unter anderem 15 Schatztruhen öffnen, 50 Nahkampf-Kills durchführen oder bis zu 100 zufällige Weltereignisse abschließen. Gerade wenn man solche Quests nicht umgehen kann, weil davon das Weiterkommen in der Story abhängt, ist das einfach furchtbar langweiliges und uninspiriertes Missionsdesign.

Anthem ist wunderschön, aber voller Bugs

Immerhin: Selbst die langweiligste Quest sieht in Anthem einfach fantastisch aus! Dank der Frostbite-Engine wirken die diversen Dschungel-, Höhlen- und Ruinen-Landschaften von Bastion unheimlich realistisch und atmosphärisch, so als flögen und kämpften wir tatsächlich auf einem fremden, aber sehr lebendigen Alien-Planeten. Anthem ist ohne Zweifel eines der schönsten Spiele, die wir je gesehen haben.

Das Fliegen und Kämpfen steuert sich außerdem klasse und vor allem sehr viel besser als noch in den Demos. Sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Controller schweben, fliegen, zielen und schießen wir jederzeit kontrolliert durch die Open World. Hier nervt nur, dass unser Javelin nicht unendlich lang in der Luft bleiben kann, sondern regelmäßig abkühlen muss.



Die Rätsel von Anthem sind alles andere als anspruchsvoll. Hier finden wir die Lösung der »Herausforderung« tatsächlich nur zwei Meter neben dem Problem.



Michael Herold
@michiherold

Nach den beiden Demos von Anthem hatte ich große Hoffnungen in das Spiel gesetzt. Auch wenn die Testphasen technisch alles andere als sauber verliefen, haben mich die Top-Grafik sowie die effektreichen und spannenden Kämpfe ausreichend begeistert, dass ich wirklich geglaubt habe, Anthem hätte das Zeug zu meinem Lieblingsspiel des (zugegeben noch sehr jungen) Jahres 2019. Nun weiß ich: Ich habe mir umsonst Hoffnung gemacht.

Denn schon nachdem ich meine ersten drei Stunden in der fertigen Version von Anthem verbracht hatte, machte sich die große Enttäuschung bei mir breit. Ewig repetitive Missionen, unverschämt lange Ladezeiten und eine vollkommen belanglose Story. Das konnte doch nicht alles sein. Doch nach dem Abspann wurde ich erneut enttäuscht: Das war tatsächlich schon alles.

Anthem macht selbstverständlich nicht alles falsch, und insbesondere bei einigen Endbossen hatte ich auch wirklich große Freude am Ballern. Aber trotzdem hat das Spiel es geschafft, dass ich meinen Bildschirm angeschrien habe (ich hatte mich tatsächlich nicht mehr unter Kontrolle). Nach einem Absturz musste ich nämlich eine Mission neu starten und mir davor noch einmal einen furchtbar langweiligen Dialog anhören und zusammengerechnet fünf Minunten öde Ladebildschirme abwarten, das war zu viel für mich.

Einen echten Zornesausbruch hat bei mir schon lange kein Videospiel mehr hervorgerufen. Bioware und EA müssen sich also bitte ganz dringend damit beeilen, neue Inhalte und Bugfixes zu liefern, damit sich mein Zorn wieder in Spielspaß verwandelt.

Gibt man im Hauptmenü den Konami-Code ein, hört man als Easter Egg eine 8-Bit-Variante der Anthem-Titelmelodie.



Neue Javelins werden bei Level 2, 8, 16 und 26 freigeschaltet.

Immer wieder Ladezeiten. Zum Early Access mussten wir teilweise drei Minuten auf den Ladebalken warten, nach dem ersten Update wurde es deutlich besser.



Im Endgame müssen wir massig repetitive Herausforderungen abschließen, es fehlt deutlich an Abwechslung.

Das erscheint zwar logisch bei einem Jetpack im Kampfanzug, hält uns aber trotzdem immer wieder auf, wenn wir sehr weite Strecken zurücklegen möchten.

Fort Tarsis nervt ebenfalls. Die immer gleichen Wege zu unseren Auftraggebern, zurück zur Schmiede und zu unserem Javelin wiederholen sich recht schnell. Immerhin gibt's bei den dort anfallenden Gesprächen mit den Bewohnern des Forts wirklich gelungene Gesichtsanimationen zu bewundern. Mangels interessanter Gesprächsinhalte nutzt sich aber dieser Effekt schnell ab.

Hoher Hardware-Hunger auf »Ultra«

Die Optik hat aber auf der höchsten Detailstufe »Ultra« ihren Preis. In Full HD schafft Nvidias GTX 1060 mit 6,0 GByte VRAM nur etwa 45 fps, Gleiches gilt für die Radeon Vega 56 in WQHD, während die RTX 2080 Ti in 4K meist im Bereich von 50 fps liegt.

Erfreulich ist immerhin, dass der Anspruch des Spiels in Sachen Videospeicher relativ niedrig ausfällt, zumindest auf mittleren und niedrigen Details. Dadurch läuft Anthem bei diesen Detailstufen auch mit älteren Grafikkarten wie der Radeon R9 285 von AMD oder der Geforce GTX 770 von Nvidia noch ausreichend flüssig, wenn die restliche Hardware schnell genug ist. Weniger erfreulich: Im Zuge der Verbesserung der Ladezeiten durch den Day-One-Patch hat sich auch der Bedarf nach Arbeitsspeicher deutlich erhöht, unserer Erfahrung nach liegt er oft zwischen 10,0 und 13,0 GByte.

In Sachen CPU ist Anthem mit einem halbwegs aktuellen Modell mit vier Kernen von AMD oder Intel durchaus spielbar. Mit sechs Kernen verbessern sich gerade die für das Spielgefühl wichtigen minimalen fps spürbar. Dabei zählt Anthem zu den Titeln, die mit Intels Core-CPUs besser laufen als mit AMDs jüngerer Ryzen-Architektur.

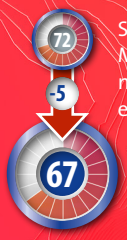
Abwertung und Blick in die Zukunft

Einen ganz großen Strich durch die Anthem-Rechnung machen außerdem viele, fiese Bugs. Selbst nach dem Day-One-Patch erleben wir beim Spielen noch regelmäßig Verbindungsabbrüche, unsichtbare Gegner, abgeschnittene Dialoge und signifikante Quest-Fehler. In einer Festungsmission ist bei uns etwa einfach kein Endgegner gespawnt, sodass wir den Kampf nicht beenden konnten, das schreit nach Abwertung.

Die Entwickler von Bioware haben angekündigt, in Zukunft viele Bufixes und Updates zu liefern. Und nicht nur das, auch DLCs und regelmäßige Live-Events sollen Anthem nach dem Release kontinuierlich verbessern und weiterentwickeln.

Ob dadurch irgendwie die Story gerettet werden kann, und wann es endlich mehr und spannendere Endgame-Inhalte geben wird, lässt sich natürlich noch nicht sagen. Wir müssen Biowares Versprechen in die Zukunft von Anthem zunächst mal so hinnehmen und womöglich werden wir unsere Wertung ja in ein paar Monaten bei einem Kontrollbesuch nach oben schrauben. Der Start von Biowares Shooter-Experiment hätte jedenfalls um einiges besser laufen können. Nein, sogar müssen. ★

Abwertung



Selbst mit Day-One-Patch hat Anthem noch mit einigen Problemen zu kämpfen. Mal spawnt etwa der Boss der dritten Stronghold-Mission nicht, sodass wir sie nicht abschließen konnten. In anderen Missionen legte uns das Spiel mehrmals eine Mauer in den Weg, die Spieler eigentlich daran hindern soll, in ein bereits abgeschlossenes Gebiet zurückzukehren. Die Mauer tauchte aber zu früh auf, sodass wir es nicht mehr ins nächste Gebiet schafften und festsaßen. Wir mussten als Workaround so weit zurückgehen, bis wir weit genug von unseren Teammitgliedern entfernt waren, um zu ihnen teleportiert zu werden.

Dazu gesellen sich immer wieder technische Schnitzer: Dialog-Sound wird nicht abgespielt, zum Missionsbeginn ruckelt das Bild, Feinde verschwinden plötzlich, die Maussteuerung setzt für mehrere Sekunden aus oder wir verlieren gar die Verbindung. Diese Bugs treten zwar nicht so häufig auf, dass sie Anthem komplett unspielbar machen, aber sie stören den Spielfluss merklich. Deswegen werten wir um fünf Punkte ab.

ANTHEM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3570 / AMD FX-6350	Core i7 4790 / AMD Ryzen 3 1300
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7970	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
2 GB RAM, 50 GB Festplatte	4 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ fantastische Optik + beeindruckendes Effektgewitter + gut vertonte Dialoge + herausragende Flug-, Bewegungs- und Kampfanimationen + beeindruckendere Zwischensequenzen

SPIELDESIGN

+ befriedigende Gefechte + Fliegen als schnelle Fortbewegung + Javelin-Kampfanzüge − repetitiver Missionsaufbau und Checklisten-Aufgaben − Ladebildschirme unterbrechen Spielfluss

BALANCE

+ sechs Schwierigkeitsgrade + Kampagne solo und im Koop − im Koop spürbar einfacher − Details nicht ausreichend erklärt − Endgame-Stufen ändern nur Werte, keine Mechaniken

ATMOSPHÄRE / STORY

+ im Ansatz spannende Geschichte + stimmige Fantasy-Welt − Charaktere und Welt nicht ausgeschöpft − Dialogoptionen ohne Story-Einfluss − Quests erzählen kaum gute Geschichten

UMFANG

+ große Open World + viele Herausforderungen − nur wenige spannende Kampagnen-Missionen − kaum einzigartige Endgame-Inhalte − wenig Abwechslung bei Gegnern, Missionen und Waffen

ABWERTUNG

Anthem wird von einer ganzen Reihe technischer Probleme geplagt, die eine Abwertung rechtfertigen. Im Kasten links findet ihr die Abwertungsgründe im Detail.



FAZIT

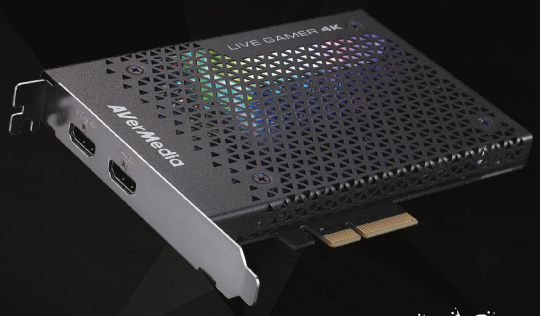
Wunderschöner Loot-Shooter, doch die belanglose Story, der (noch zu) geringe Umfang und die vielen Bugs kosten Anthem viele Pluspunkte.

GameStar

FROHE OSTERN!

AVerMedia







LIVE GAMER 4K

4Kp60 HDR
Record 4Kp60 HDR

Ultra-Low Latency

240 FPS
Record 240 FPS

RGB Lighting

LIVE GAMER ULTRA

4Kp60 HDR
Pass-Thru 4Kp60 HDR
Record 4Kp30

Ultra-Low Latency

120 FPS
Record 120 FPS

USB 3.1
Plug and Play

CAPTURE LIKE NEVER BEFORE

Am 13.04.2019 bei unserem Ostergewinnspiel auf GameStar.de mitmachen und einen tollen Preis von AVerMedia gewinnen!



Metro: Exodus

DER BESTE SINGLEPLAYER-SHOOTER SEIT JAHREN

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **4A Games** Termin: **15.2.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Auf DVD: Fazit-Video

Metro: Exodus tritt im Test den meisterhaften Beweis an, dass auch in Shootern eine großartige Story und Open-World-Erkundung zusammenpassen. Von Philipp Elsner

Wenn wir in Metro: Exodus die Metro verlassen, ist es dann überhaupt noch ein Metro-Spiel? Diese Frage brennt Fans der Endzeitserie seit der Ankündigung des dritten Teils unter den Nägeln. Denn diesmal bewegen wir uns nicht im Untergrund von Moskau, sondern quer durch ganz Russland – von verschneiten Ruinen durch eine sengende Wüste bis hin zu dichten Wäldern.

Unser Test zeigt, dass Metro: Exodus dabei in Sachen Atmosphäre und Story dennoch keinen Schritt zurück macht, sondern sogar einen großen Sprung nach vorn!

Traumreise durch die Apokalypse

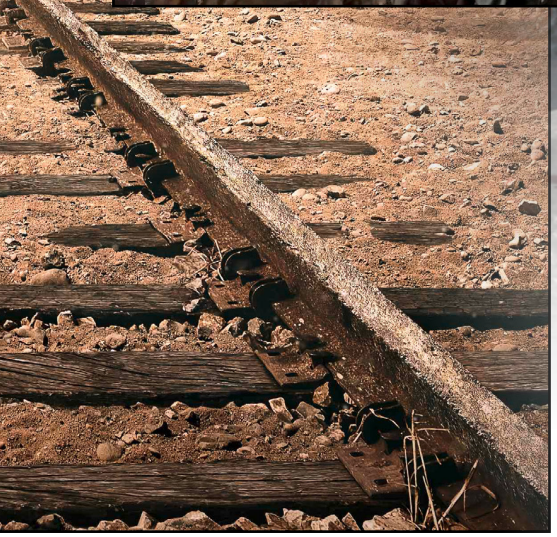
Die Geschichte von Metro: Exodus ist die einer Reise durch das postapokalyptische Land. Auf der Suche nach einem strahlungsfreien Ort zum Leben machen sich Protagonist Artjom, seine Frau Anna und sein Team von Spartan-Rangers in der Dampflok Aurora auf den Weg. Sie dient als Basis und Ankerpunkt während des Spiels – hier führen wir Gespräche mit der Crew, warten unsere Ausrüstung und erhalten neue Befehle von Miller, dem Oberst der Rangers und Annas Vater. Wasser- und Treibstoffmangel, kaputte Schienen und andere Hindernisse zwingen die Aurora immer wieder zum Anhalten. Dann brechen wir auf, um die jeweilige Zone zu erkunden und das Problem zu beheben. Dabei stapfen wir am Ufer der Wolga durch Schlamm und Schnee, verkriechen uns in der Wüste am Kaspischen Meer vor Sandstürmen oder schlagen uns durch das Unterholz der herbstlichen Taiga. So schafft Metro: Exodus deutlich mehr optische Abwechslung als seine Vorgänger.

Doch egal wo wir uns gerade befinden: Die Levels strotzen nur so vor Details! In verfallenen Hütten finden wir Skelette an noch immer gedeckten Tischen sitzen, Poster und Landkarten an den Wänden geben Hinweise auf die Welt vor dem Atomkrieg, und Tagebücher und Tonbänder erzählen von den letzten Erlebnissen vieler Überlebender. Diese unglaublich stimmungsvolle Endzeit-welt weckt unweigerlich den Erkundungsdrang und belohnt fleißige Entdecker mit zusätzli-

 Apokalypse ist Griechisch und bedeutet Enthüllung, Entschleierung.



Unser Team wächst uns im Verlauf der Story sehr ans Herz – ganz besonders Artjoms Frau Anna.





Stealth ist eine wichtige Option, um Munition zu sparen und NPCs zu verschonen.

chen Story-Häppchen, wertvollen Crafting-Materialien oder sogar neuen Gadgets.

Große Gefühle mit einer Einschränkung

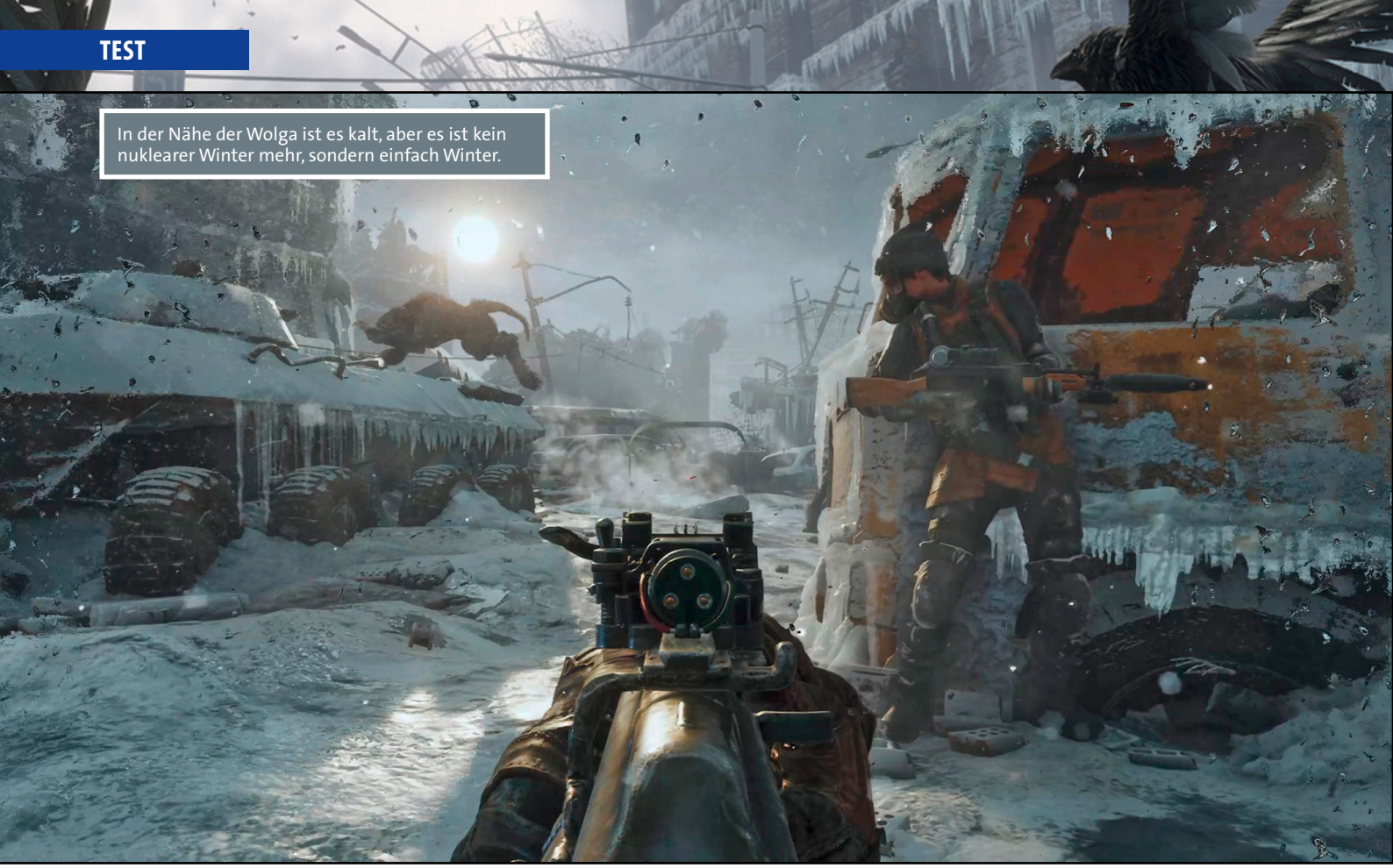
Bevölkert wird diese unwirtliche Welt natürlich von gefährlichen Mutanten und Banditen, aber nicht alle Bewohner der Spielwelt sind Artjom feindlich gesinnt: Immer wieder stolpern wir über Personen in Not, Einzelgänger und Überlebenskünstler, die uns unter die Arme greifen (oder umgekehrt). Jeder einzelne dieser Charaktere hat viel zu erzählen und wirkt äußerst glaubhaft, was nicht zuletzt an den sehr gelungenen deutschen Synchronstimmen liegt. Das gilt insbesondere für die Crew der Aurora, zu der wir im Verlauf der Story eine echte Bindung aufbauen. Unsere Mitstreiter wachsen uns mit jedem Einsatz ein Stück mehr ans Herz – und damit wächst auch die Angst sie zu verlieren. Dumm nur: Ausgerechnet Artjom selbst ist in den Gesprächen nicht vertont und wirkt dadurch im Gegensatz zu den anderen Charakteren austauschbar und leer. In einer besonders intimen und emotionalen Szene legt sich Anna in Artjoms Schoß und schüttet ihm ihr Herz über ihre Vergangenheit, ihre Ängste und Hoffnungen aus. Der Held tätschelt ihren Arm und bleibt stumm. Und wir würden ihn am liebsten anbrüllen: »Sag es ihr! Sag ihr doch einfach, dass du sie liebst, verdammt noch mal!« Dieses Problem ist vor allem deshalb so unverständlich, weil Artjom sehr wohl (und auch noch gut) vertont wurde – er meldet sich allerdings ausschließlich in den Ladebildschirmen zu Wort und bleibt ansonsten stumm.

Metro kann immer noch Horror!

Ja, in Metro: Exodus geht es deutlich häufiger an die frische Luft als in den Vorgängern. Trotzdem bleibt uns eine große Stärke der Serie erhalten: gruselige Innenlevels! So verschlägt es uns sowohl im Verlauf der Geschichte als auch in optionalen Nebenmissionen in düstere Bunkeranlagen, Höhlen oder Tunnel. Und dort kommt wieder all das zum Tragen, was die Fans an der Metro-Serie lieben. Hektisch überprüfen wir das Strahlungslevel per Geigerzähler an unserem Handgelenk, schrauben neue Filter in unsere Gasmaske und kurbeln am mobilen Generator, um unsere Taschenlampe am Laufen zu halten. Gleichzeitig lauschen wir auf verdächtige Geräusche – schließlich könnte uns jederzeit ein Mutant angreifen oder eine tödliche Falle zuschnappen. Entsprechend wichtig ist eine sorgfältige Vorbereitung auf die Ausflüge in den Untergrund: Haben wir genug Munition dabei? Sind die Waffen gereinigt? Stecken genug Heilungsspritzen im Rucksack? Unvorsichtige Hasardeure finden in Metro: Exodus schnell den Tod in den Klauen einer fiesen Kreatur, durch Ersticken oder sinken durchsiebt vom Sperrfeuer von Wegelagerern zu Boden.

Solche meist linearen Abschnitte wechseln sich im genau richtigen Rhythmus mit Ausflügen an die Oberfläche ab. Die Gebiete

Der Geigerzähler heißt korrekt eigentlich Geiger-Müller-Zählrohr. Mit dem Wissen ist man der Star auf jeder postnuklearen Party.



In der Nähe der Wolga ist es kalt, aber es ist kein nuklearer Winter mehr, sondern einfach Winter.

erreichen dabei nie die Größe eines Far Cry oder GTA, bieten aber für Metro-Verhältnisse viel Bewegungsfreiheit. Um lange Fußmärsche zu vermeiden, stehen auch hin und wieder Fahrzeuge zur Verfügung, wie Ruderboote oder ein rostiger Kleinbus. Im Fokus stehen die Vehikel aber nicht – erwartet also keine Verfolgungsjagden oder Fahrzeugkämpfe wie in Mad Max. Mangels Schnellreisefunktion sind sie aber sehr praktisch, um schnell von A nach B zu kommen. Der Bus bietet außerdem mobilen Schutz vor fliegenden Kreaturen wie den fledermausartigen Dämonen, mit dem Boot erreichen wir ansonsten unzugängliche Stellen. Artjom selbst wagt sich nämlich nicht in das mutantenverseuchte Wasser!



Markus Schwerdtel
@kargbier

Was für ein Kontrast! Far Cry New Dawn, Apex Legends und Metro: Exodus erscheinen ungefähr gleichzeitig, doch im Vergleich zu den beiden Erstgenannten wirkt Metro wie ein Gruß aus der Vergangenheit – auf die gute Art! Denn während Ubisoft und Electronic Arts auf Hochglanz polierte, fast schon reibungsfreie Shooter liefern, feiert Metro: Exodus seine kantigen Traditionen. Da ist etwa der hohe Schwierigkeitsgrad, die kargen Hinweise auf das nächste Ziel oder der Verzicht auf komfortable Orientierungshilfen. Den Spaß mit diesem Spiel bekomme ich nicht »gestreamlined« auf dem Silbertablett serviert, ich muss ihn mir erkämpfen. Das war allerdings schon in den Vorgängern so und wird U-Bahn-Veteranen nicht schrecken. Das wäre auch schade, denn wer sich auf die große Russlandreise per Bahn einlässt, wird dieses Erlebnis nicht so schnell vergessen – auch wegen mancher dramatischen Story-Wendung. Metro: Exodus steckt voller Geschichten, Atmosphäre und ja, auch voller Gefühle. Und das müssen die modernen, geleckten Genre-Kameraden erst mal hinbekommen.

Nebenjobs im Wasteland

Optionale Nebenquests lenken uns immer wieder vom Pfad zur nächsten Story-Mission ab, ohne aufdringlich oder nervig zu werden. Stattdessen liefern sie uns einen Grund, die liebevoll gestalteten Gebiete noch etwas genauer zu erkunden. So sollen wir an einer Stelle versklavte Arbeiter befreien, anderswo einem kleinen Mädchen sein verlorenes Spielzeug zurückbringen. Spielerisch überrascht das selten, aber es bereichert die Welt, lässt uns noch mehr ein Teil von ihr werden. Belohnt wird das mit zusätzlichen Gesprächen und Infos über die Spielwelt, manchmal aber auch mit frischer Ausrüstung. Befreien wir zum Beispiel einen Gefangenen aus seinem Käfig, überlässt er uns den Schlüssel zu einem zuvor unzugänglichen Korridor, wo wir wertvolle Patro-



Praktisch: Wenn wir möchten, übersetzt das Spiel die Schilder und Graffitis in kyrillischer Schrift.

 Kyrillisch ist nach Kyrill von Saloniki benannt, der hat aber die »Vorgängerschrift« Glagolitisch erfunden.

GameStar

FROHE OSTERN!

MAXNOMIC®

OFFICE-COMFORT

NEED FOR SEAT®

+ GRATIS NAMENSBESTICKUNG



www.needforseat.de

Am 20.04.2019 bei unserem Ostergewinnspiel auf GameStar.de mitmachen und einen tollen Preis von NEEDforSEAT® gewinnen!



Missionsbesprechung: Die Crew der Aurora plant die weitere Route und ihre nächsten Schritte.

nen und ein Nachtsichtgerät finden. Überhaupt wirken die offenen Levels äußerst lebendig, überall finden wir kleine Banditen-Camps, Nester von Mutanten, Wildtiere wie Hasen und Hirsche oder gefährliche Anomalien, die durch Strahlung entstanden sind und denen wir besser großflächig aus dem Weg gehen. Für eine kleine Verschnaufpause zwischendurch sorgen sichere Zufluchtsorte: Das sind Hütten oder andere Verstecke, an denen wir gefahrlos die Ausrüstung reparieren, Munition herstellen oder uns einfach nur schlafen legen können.

Dabei legen wir fest, zu welcher Tageszeit Artjom aufwachen soll. Der dynamische Tag-Nacht- und Wetterwechsel hat durchaus Auswirkungen auf die Charaktere in der Spielwelt und damit auch auf unsere Missionsplanung: Ein nächtlicher Überfall auf ein Lager, in dem die meisten Wachen dann eben schlafen, ist einfach erfolgversprechender als ein Angriff am hellichten Tag.

Den Überblick verlieren wir trotz aller Open-World-Ansätze in Metro: Exodus nie, ein roter Story-Faden bleibt durchgehend präsent. Haben wir ein Gebiet beendet, geht die Reise für Artjom und seine Leute weiter. Eine Rückkehr in bereits abgeschlossene Areale ist unmöglich – ärgerlich für Spieler, die gern nach der Hauptstory alle Items sammeln und Quests erfüllen, aber auch logisch im Sinne der Story. Anders als viele andere Open-World-Epen kann man Metro: Exodus durchaus mal zwischendurch für eine Stunde anwerfen und spürbaren Fortschritt erzielen. Die Postapokalypse wird uns in mundgerechten Häppchen serviert.



Philipp Elsner
@RootsTrusty

Für mich ist Metro: Exodus der perfekte Nachfolger – und zwar von der Metro- und der Stalker-Reihe gleichermaßen! Denn das Spiel vereint die großen Stärken seiner Vorgänger, wie klaustrophobisch-gruselige Stimmung und eine lineare Geschichte, mit dem Open-World-Motiv in einer verstrahlten Todeszone von Stalker. Dabei schafft es 4A Games, dass keiner der beiden Aspekte zu kurz kommt und meistert den Spagat aus düsterer Atmosphäre und dem Drang zu erkunden mit Bravour. Ganz nebenbei sieht Metro: Exodus auch noch verteufelt gut aus! An den butterweichen Animationen, den beeindruckenden Licht- und Schattenspielen und den Schmutzeffekten auf Artjoms Gasmaske kann ich mich einfach nicht satt sehen! Metro: Exodus hat mich von Anfang an gepackt und nicht mehr losgelassen. In dieser gefährlichen und faszinierenden Endzeitwelt habe ich mich verloren zwischen all den Details, die es zu entdecken gilt, und den Figuren und ihren einzigartigen Geschichten, die sie zu erzählen haben. Und dann steckt zwischen all dem auch noch ein toller Ego-Shooter!



Exodus spielt die Stärken der Serie wie enge Gänge und Schockmomente voll aus.

Waffen-Evolution

Um unsere Waffen zu warten und aufzumotzen, benötigen wir die Werkbank in der Aurora. Aber auch ohne Werkbank können wir unterwegs ein paar Anpassungen an unseren Geräten vornehmen.





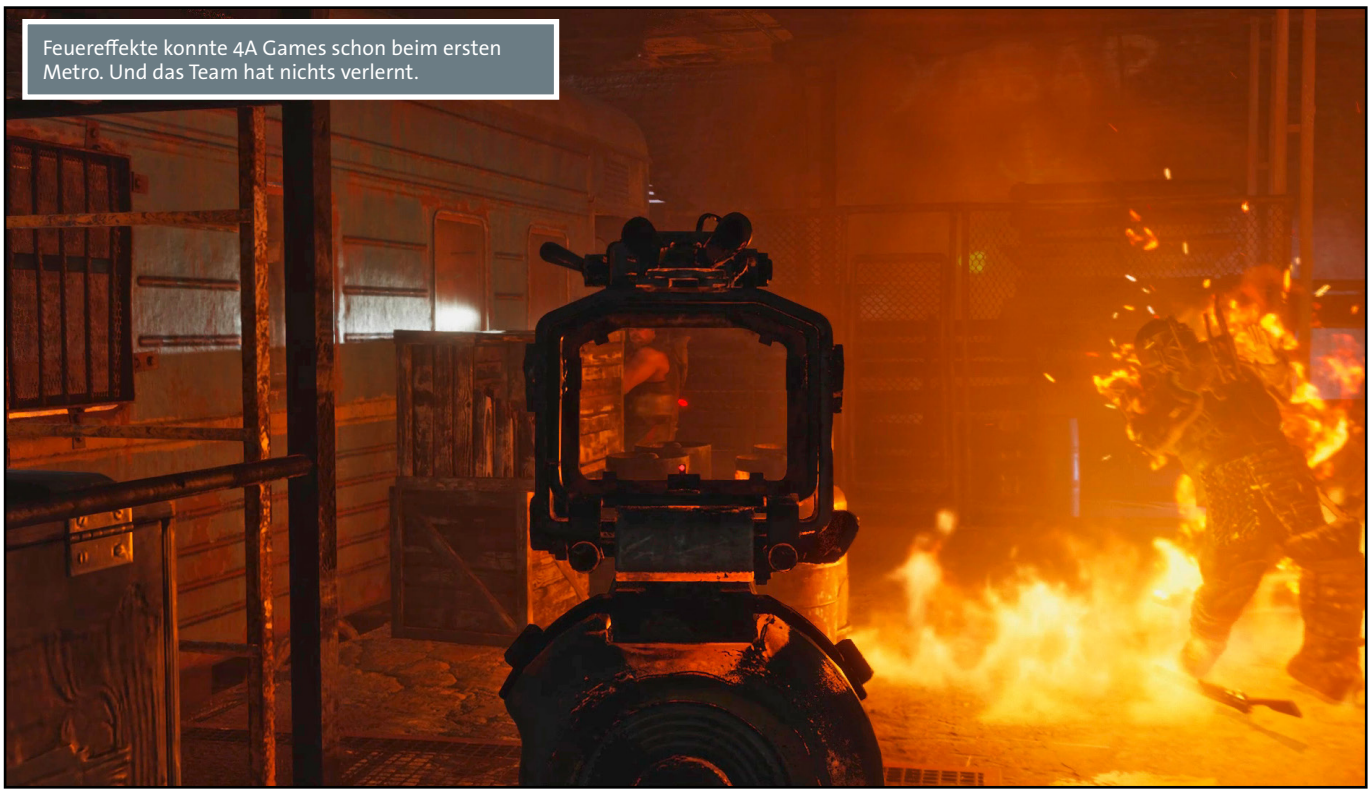
Survival muss nicht nerven

Metro: Exodus ist kein Survival-Spiel, bei dem wir Hunger- oder Durstwerte im Blick behalten oder Bäume fällen müssen, um einen Bogen zu bauen. Trotzdem setzt der Shooter auf die Selbstständigkeit des Spielers und baut so eine mitreißende Survival-Stimmung auf. Bildschirmanzeigen gibt es so gut wie gar nicht, unser Ziel finden wir mithilfe von Kompass und Karte. Wie es um Artjoms Gesundheit bestellt ist, erkennen wir an seiner Atmung und roten Schlieren am Bildschirm. Und wer Gegner entdecken will, muss halt genau hinschauen – und das ist gut so, denn jedes leuchtende Icon wäre angesichts der packenden Atmosphäre ein Icon zu viel. Ob wir gerade verstrahlt werden und wie lange unsere Filter für die Gasmaske noch reichen, müssen wir ebenfalls selbst an der Anzeige an Artjoms Handgelenk ablesen. Das Armband lässt sich mit weiteren nützlichen Gadgets wie Kompass, Metalldetektor oder Bewegungsmelder bestücken. Elektrische Geräte wie Taschenlampe und Restlichtverstärker wollen regelmäßig mit frischem Strom versorgt werden, und wer seine Waffen nicht reinigt, steht womöglich im nächsten Gefecht mit Ladehemmung da. Geht die Gasmaske zu Bruch, müssen wir uns mit Klebeband behelfen, bis wir die nächste Werkbank finden (und so lange mit eingeschränkter Sicht leben). Das klingt auf dem Papier alles nach Arbeit und lästiger Ablenkung vom Shooter-Kern, greift aber wunderbar ineinander und sorgt dafür, dass wir peinlichst auf unser Equipment achten – wie es sich für einen echten Überlebenskämpfer auf einer Expedition eben gehört.

Ob wir wertvolle Ressourcen in einem ressourcenzehrenden Kampf verschwenden oder den Feind lieber heimlich umgehen, muss sorgsam abgewogen werden. Stealth wird so zu einer äußerst attraktiven Alternative zum offenen Kampf in Metro: Exodus.

Wir entscheiden, wie die Geschichte endet

Artjom schlägt Feinde entweder hinterrücks k.o. oder macht von seinem Messer Gebrauch. Ob wir friedfertige NPCs töten oder Personen in Not helfen, kann dabei direkten Einfluss auf den weiteren Verlauf der Story nehmen, Metro: Exodus hat nämlich mehr als ein Ende. Das sorgte in unserem Test dafür, dass wir sofort wieder neu anfangen wollten, als nach 25 Stunden der Abspann lief, nur um zu sehen, was wir diesmal denn alles anders machen könnten.

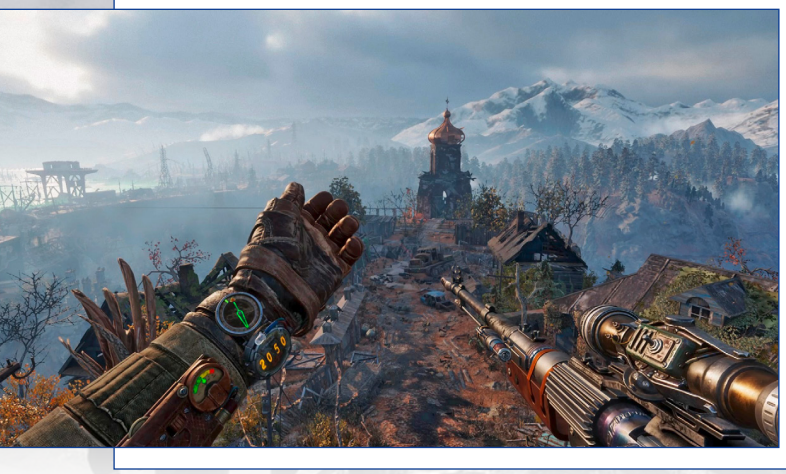


Feuereffekte konnte 4A Games schon beim ersten Metro. Und das Team hat nichts verlernt.

Natürlich war es der Erste Weltkrieg, der die Gasmaske erst so richtig in Form geklopft hat.

Wo geht's hier zu den Monstern?

Wir orientieren uns in der Welt anhand von Kompass und Karte, wirklich verlaufen können wir uns aber eigentlich nicht. Dafür sind die Areale dann doch nicht groß genug.





Generell gilt: Wer schleichend vorgeht, kommt deutlich langsamer voran, schont aber den Munitionsvorrat. Wer aus allen Rohren ballern will, kommt aber damit ebenfalls zum Ziel. Welcher Weg der richtige ist, hängt neben Ausrüstung, Tageszeit und Situation ganz vom Spieler ab. Die Balance zwischen Schießen und Schleichen passt, Metro: Exodus richtet sich nach uns und nicht umgekehrt – so wie es sein sollte. Im Gefecht schleudern uns die menschlichen Gegner neben Blei und Molotow-Cocktails auch immer wieder wüste Beschimpfungen zu, die jeden Kommentarbereich auf YouTube alt aussehen lassen. Trotzdem stellen sie sich manchmal nicht besonders clever an und stecken die Köpfe fast schon demonstrativ so weit aus der Deckung, als würden sie förmlich um einen Headshot betteln. Unterm Strich trübt das den Spielspaß aber kaum, denn zum einen fällt dieses Manko in Innenbereichen weniger ins Gewicht als draußen, zum anderen beweisen die Feinde trotz allem eine respektable Treffsicherheit.

Nettes Detail: Ist eine Gruppe stark dezimiert, ergeben sich die übrigen Kämpfer meist und recken die Arme in die Luft. Wegschicken oder fesseln dürfen wir sie dann aber nicht, stattdessen werden wir wie bei Schleichangriffen vor die Wahl gestellt, ob wir sie bewusstlos hauen oder kaltblütig unser Messer zücken – erneut mit den entsprechenden Nebenwirkungen, was das Ende der Geschichte betrifft.

Versunken in der Endzeit

Metro: Exodus ist eines dieser Spiele, die immer besser werden, je mehr man sie auf sich wirken lässt. Wir sind im Test richtiggehend versunken in dieser postapokalyptischen Welt, in ihren vielen Details und ihren düsteren Geschichten. Und während diese Welt fast zum Greifen nahe rückt, tritt die blanke Spielmechanik in den Hintergrund. Zahlen, Werte, Icons und Statistiken interessieren in Metro: Exodus nicht. Stattdessen achten wir auf die kleinen Dinge wie eine Bewegung am Horizont, ein leichtes zittern in der Stimme einer Frau oder den Schein einer Fackel. Metro: Exodus nimmt den Spieler in die Verantwortung, sein Überleben in dieser Welt selbst zu sichern, ohne ihn bei der Hand zu führen, und erzählt dennoch eine spannende und gefühlvolle Geschichte.

Die Reise der Aurora durch verschiedene Zonen führt uns an so unterschiedliche, faszinierende und unheimliche Orte, dass wir uns zwangsläufig fragen, warum wir in den Vorgängern nie irgendwann die Nase voll von der dunklen Metro hatten. Endlich stößt die Serie die Tore auf und zeigt uns und den Figuren in dieser Welt, was dort draußen noch alles schlummert. Und eins ist klar: Es war allerhöchste Eisenbahn! ★



Unsere NPC-Begleiter melden sich auch zu Wort, sie rennen nicht nur stumm mit.

METRO: EXODUS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4440 / FX-8370E	Core i7 4770K / Ryzen R5 1500X
Geforce GTX 1050 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ Umgebung strotzt vor Details + aufwändige Animationen + stimmungsvolle Beleuchtung + gruselige Geräuschkulisse + subtile, aber wirkungsvolle Musik

SPIELDESIGN

+ ausgewogener Mix aus linearen & offenen Levels + abwechslungsreiche Spielwelt + meistens Stealth oder Ballern möglich + Crafting einfach, aber vielseitig + spannende Nebenaufgaben

BALANCE

+ fünf Schwierigkeitsgrade (inkl. Ranger-Mode) + Checkpoints & Quicksave-Funktion + Kämpfe nie unfair + Tutorial erklärt wichtige Funktionen − KI agiert teils wirr

ATMOSPHÄRE / STORY

+ großartige Endzeitstimmung + glaubhafte Figuren, die uns ans Herz wachsen + gute deutsche Sprecher + viele Briefe, Tonbänder & Tagebücher − Held Artjom im Spiel ohne Stimme

UMFANG

+ Hauptstory allein rund 20 Stunden lang + große offene Levels + abseits der Wege viel zu entdecken + Nebenaktivitäten in der Aurora + großes Arsenal aus Waffen & Gadgets

FAZIT

Ein unvergesslicher Endzeittrip, der lineare Levels und Open World wunderbar miteinander kombiniert.



 Artjoms Freundin Anna heißt in den Metro-Romanen übrigens Anya.

GameStar

FROHE OSTERN!

XMG.GG/NEO-15

XMG NEO 15



- 15.6“ Full HD IPS 144 Hz
  Thin Bezel
- NVIDIA GeForce RTX 2070 Max-Q
  8 GB GDDR6
- Mechanische RGB-Tastatur
  Silent Switches
- Intel Core i7-8750H
  bis zu 4,1 GHz
- 64 GB DDR4-RAM
  2666 MHz
- Metallgehäuse
  2,0 kg leicht, 22 mm flach

Frei konfigurierbar bei:

bestware

Außerdem erhältlich bei:

ALTERNATE amazon cyberport MediaMarkt

MEDIMAX notebooksbilliger.de SATURN

*Serviervorschlag

Am 16.04.2019 bei unserem Ostergewinnspiel auf GameStar.de mitmachen und ein XMG NEO 15 gewinnen!



Far Cry New Dawn

WENN SCHWÄCHE ZUR STÄRKE WIRD

Genre: **Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **15.2.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Test-Video

New Dawn verwertet viele Dinge aus dem Vorgänger. Wir erklären, warum das Recycling überraschend gut aufgeht. Ein letztes Mal.

Von Dimitry Halley

Weil sich so selten die Gelegenheit in Gaming-Artikeln ergibt, nutzen wir mal die Steilvorlage für ein bisschen Aktivismus: Trennt euren Müll! Recycling ist eine tolle Sache, Rohstoffe bleiben erhalten, man vermeidet unnötigen Abfall. Dass Materialien so gut wiederverwertet werden können, liegt an unserer Haltung: Wir erwarten von der vierten Cola-Dose eben auch, dass sie sich anfühlt wie Dose 1, 2 und 3. Bei Spielen verhält sich das ganz anders. Hier hat Recycling einen schlechten Ruf, weil wir von Nachfolgern eben neue Dinge erwarten. Gerade Ubisoft kann davon ein Liedchen trällern, denn das regelmäßige wie konsequente Wiederverwerten alter Gameplay-Ideen, Open-World-Erfolgsformeln und Co. ist ebenso regelmäßig wie konsequent ein Anstoß für heftige Community-Schelte. Und jetzt kommt ein Far Cry New Dawn und recycelt sogar direkt die Landschaft aus dem Vorgänger. Wieder geht es nach Hope County, wir klappern dieselben Schauplätze ab, kämpfen größtenteils mit den gleichen Waffen, treffen viele Bekannte. Mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass in Far Cry New Dawn eine Atombombe die Spielwelt verwüstet hat. Fast zwei Jahrzehnte sind seitdem vergangen, wir durchforsten also quasi die Ruinen von Far Cry 5. Hier zeigt sich, dass Recycling in New Dawn wider Erwarten auch eine der größten Stärken des Spiels sein kann. Und die größten Schwächen woanders liegen.

Erzähl mir von früher

Um diese Stärke von Far Cry New Dawn direkt aufzugreifen: In Endzeitszenarien besteht ja einer der größten Reize darin, dass wir in den Ruinen unserer eigenen Zivilisation herumwühlen. Gerade weil wir täglich unseren Aldi, Rewe und Lidl frequentieren, wirkt ein Einkaufsladen in 1.000 Jahren so fremdartig faszinierend. Man kennt halt das Original. Far Cry New Dawn treibt diese Faszination noch viel weiter, denn wer Far Cry 5 gespielt hat, kennt nicht nur die Orte, sondern auch die Personen, die hier einst gelebt haben. Es macht einfach irrsinnig Spaß, auf eigene Faust zu entdecken, was mit der F.A.N.G.-Station, Bär Cheeseburger, Piloten-As Nick, den alten Bliss-Farmen, Hurk Jr. und all den anderen Inhalten von Far Cry 5 passiert ist. Gibt es Joseph Seeds Sekte noch?



Fahrzeuge spielen eine untergeordnete Rolle, eignen sich aber für schnelle Trips von A nach B.





Die Zahlen zeugen vom RPG-Ansatz, eine Schrotflinte macht aber nach wie vor kurzen Prozess.

Oder Spuren des Deputy? In allen Ecken der Open World stößt man auf Briefe, die teils von tragischen Schicksalen berichten, etwa im Fall der Fischerfrau Skylar. Umso größer fällt die Freude aus, wenn wir einen putzmunteren Pastor Jerome für unsere Sache rekrutieren. Wem jetzt Fragezeichen vor dem inneren Auge schwirren, der sollte wissen: Bei Far Cry New Dawn handelt es sich nicht wirklich um ein Spin-off, sondern vielmehr um eine Fortsetzung von Far Cry 5. Hat man den Vorgänger nicht gespielt, gehen einem sehr viele Bezüge verloren. So sind einige der wichtigsten Figuren etwa Kinder etablierter Charaktere. Auch wenn die Geschichte verständlich bleibt, funktioniert sie vor allem als zweite Hälfte einer Reise, die in Teil 5 ihren Anfang nahm. Denn New Dawn rückt viele der Geschehnisse von einst in ein neues Licht. Und das macht selbst dann noch neugierig, wenn man die Kultisten-Story in Far Cry 5 ziemlich doof fand.

Was taugt die Story?

Stichpunkt Story: Die Geschichte von New Dawn funktioniert deutlich besser als die des Vorgängers, weil sie euch nicht dauernd aus der Action reißt. Stattdessen etabliert sie zu Beginn eine Stoßrichtung und lässt euch dann recht freie Hand. Ihr verkörpert einen männlichen oder weiblichen Captain und kämpft im postapokalyptischen Hope County gegen die bösen Highwaymen. Angeführt von den charismatischen, aber mörderischen Zwillingen Mickey und Lou sorgen die für Chaos, während wir eigentlich in Ruhe den Zivilisten beim Siedlungsbau helfen wollen. New Dawns Handlung bleibt simpel, seicht und unterhaltsam. Statt sich wie der Vorgänger mit allerlei Kultisten-Geblubber künstlich aufzublasen, konzentriert sich das Spiel auf ein überschaubares Ensemble von Figuren und fährt dabei einige tolle Überraschungen, Wendepunkte und emotionale Szenen auf. Klar, gerade in den Nebenmissionen bleiben viele Dialoge zum Fremdschämen, doch andere treffen dafür – auch dank der tollen deutschen Vertonung – voll ins Schwarze. Kurzum: Die Story gewinnt keinen Innovationspreis, dient jedoch als wunderbar unterhaltsame Popcorn-Grundlage für all die wilde Action, die wir in der knapp 15-stündigen Kampagne erleben. Und wo wir schon bei Action sind …



Wenn im Lager Chaos ausbricht, packen legendäre Feinde Flammenwerfer aus.

Rostet die Wumme?

In Far Cry New Dawn stehen launige Ballereien im Vordergrund. Und das ist seitens der Entwickler genau die richtige Entscheidung, denn der leise oder laute Kampf gegen Widersacher funktioniert so gut wie eh und je. Mit einem Ensemble aus Schrotflinten, Sturmgewehren, Sniper Rifles, Pistolen, Bögen, Knüppeln und MPs pirscht ihr durchs postapokalyptische Unterholz. Per Takedown tötet man leise oder lässt es alternativ so richtig krachen. Neu ist ein seichtes Rollenspielsystem: Feinde staffeln sich jetzt in insgesamt vier Stärke-Stufen. Wer zu Beginn gegen einen legendären Gegner antritt, bekommt den Hintern ordentlich versohlt. Wir müssen unsere Basis ausbauen, in Skills investieren und mächtigere Waffen craften, um der Sache Herr zu werden. Doch keine Sorge: Far Cry wird damit nicht zu einem zweiten The Division, wo wir minutenlang auf Gegner ballern, bis sie endlich den Löffel abgeben. Bereits nach fünf Spielstunden waren wir stark genug, um auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade selbst legendäre Feinde zu erledigen. Lediglich die Tiere fressen tatsächlich ordentlich Kugeln, sofern wir nicht die Schwachstellen treffen. Doch unterm Strich bleibt New Dawn durch und durch ein Shooter. Und ein ziemlich guter noch dazu. Ja, angesichts des Endzeitszenarios hätten wir uns neben dem neuen Sägeblattwerfer noch mehr neue, kreative Waffen gewünscht. Aber dieser kleine Mangel ändert nichts an dem grandiosen Gefühl, wenn wir in einem zehnminütigen Flow eine Feindbasis zerlegen: Unsere Figur wirft sich mit dem Messer auf unachtsame Feinde, knipst mit dem Sniper-Gewehr Heckenschützen aus, hetzt Hundegefährte Timber auf eine Wache, wirft Dynamitstangen auf na-



Nahkampf-Takedowns sind jetzt wieder deutlich brutaler. Im Vorgänger fehlte das Messer.

hende Fahrzeuge und am Ende brennt jede Bude in der ganzen Anlage. Das Trefferfeedback fühlt sich dabei sogar einen Tick besser an als im Vorgänger.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Far Cry New Dawn bietet in vielen Kriterien weniger als der Vorgänger, und deswegen haben wir uns auch entschieden, dem Spiel eine etwas niedrigere Wertung zu geben: Die Karte ist kleiner, die Missionsanzahl begrenzter, Flugzeuge spielen keine Rolle, mit der Story kommt man rascher durch. Und dann wird natürlich viel recycelt. Für immerhin 45 Euro ist diese 10- bis 15-stündige Open-World-Kampagne zu dünn, um in die 80er-Wertungsregionen vorzustoßen. Und jetzt kommt das große Aber. Far Cry New Dawn hat Stärken, die dazu führen, dass es mir teils mehr Spaß macht als Far Cry 5. Der Quasi-Nachfolger verzichtet auf diese nervigen »Du fällst bewusstlos um und wirst entführt«-Sequenzen, schenkt sich größtenteils den Kultisten-Quatsch und konzentriert sich auf das, was mir bei einem Singleplayer-Shooter am wichtigsten ist: Schießereien. Die Action-Choreografien, die ich im Spiel aufs Trapez bringen kann, machen einfach Laune, weil die Möglichkeiten angenehm vielfältig ausfallen. Ich experimentiere gerne, ob ich eine Festung komplett als Sniper erledigen kann. Oder als Stealth-Ninja. Oder als Rambo. Gerade weil New Dawn so kompakt ausfällt, beseitigt es sehr viel ablenkendes Drumherum und lässt mich genau diesen Fantasien nachgehen. Insgesamt bleibt es – auch wegen der fehlenden Innovationen – trotzdem etwas hinter dem Vorgänger zurück. Aber wenn ihr ähnlich tickt wie ich, könntet ihr damit dennoch viel, viel Spaß haben.

Highlight: Expeditionen

In den knapp zwei Dutzend Haupt- und Nebenmissionen finden sich einige Aufträge, die diese Action-Tugenden ganz hervorragend in Szene setzen. Beispielsweise in einem unheimlich spannenden Gefängnisausbruch, in dem sich Schleich- und Baller-Spielweise mal wirklich unterscheiden. Oder bei den erwähnten feindlichen Festungen in der Open World, die sich in noch härteren Stufen und für noch mehr Beute wiederholen lassen. Außerdem gibt es sogenannte Expeditionen, die unsere Spielfigur an andere Schauplätze Amerikas treiben. Beispielsweise infiltrieren wir Alcatraz oder kämpfen uns durch einen alten Freizeitpark mitten in den Sümpfen des Deep South. Diese weitläufigen Areale kommen ohne Open World aus und trumpfen stattdessen mal mit einer echten feindlichen Übermacht auf, die uns eher serienuntypisch tatsächlich dazu animiert, das Leveldesign zu verinnerlichen und taktisch zu denken. Oder richtig, richtig geschickt zu schießen. Die KI bewegt sich dabei auf einem Spektrum zwischen »stets Deckung suchend« und »ziemlich blöd«, hält uns für Shooter-Verhältnisse aber zweckmäßig auf Trab. Die Open World fällt hingegen deutlich, deutlich mauer aus.

Große Schwäche: Open World

Keine Frage, Hope County sieht selbst nach der Atombombe famos aus. Wie Far Cry 5 weiß auch New Dawn, Landschaften in Szene zu setzen (auch wenn die Animationen dafür ziemlich hölzern ausfallen). Doch gerade im Vergleich zu Assassin's Creed: Origins und Odyssey fängt das neue Far Cry viel weniger mit all der Fläche an. Abseits der zehn wirklich gelungenen Festungen sucht man in den meisten Hotspots der Karte buchstäblich Schrott. Hier gibt's drei Klebebänder zu finden, dort ein paar Spulen. Man klappert Location für Location ab, doch abseits von drei oder vier feindlichen Hanseln oder gelegentlichen Tanklaster-Überfällen findet man selten was Spannendes zu tun. Ja, der erwähnte Nostalgie-Bonus sorgt dafür, dass man sich die Örtlichkeiten trotzdem gerne anschaut. Doch rein spielmechanisch hat sich ein Odyssey spürbar mehr bemüht, all die Fragezeichen auf der Karte mit coolen Beschäftigungen oder zumindest



New Dawn konzentriert sich auf wenige Figuren, die uns ans Herz wachsen.

GameStar

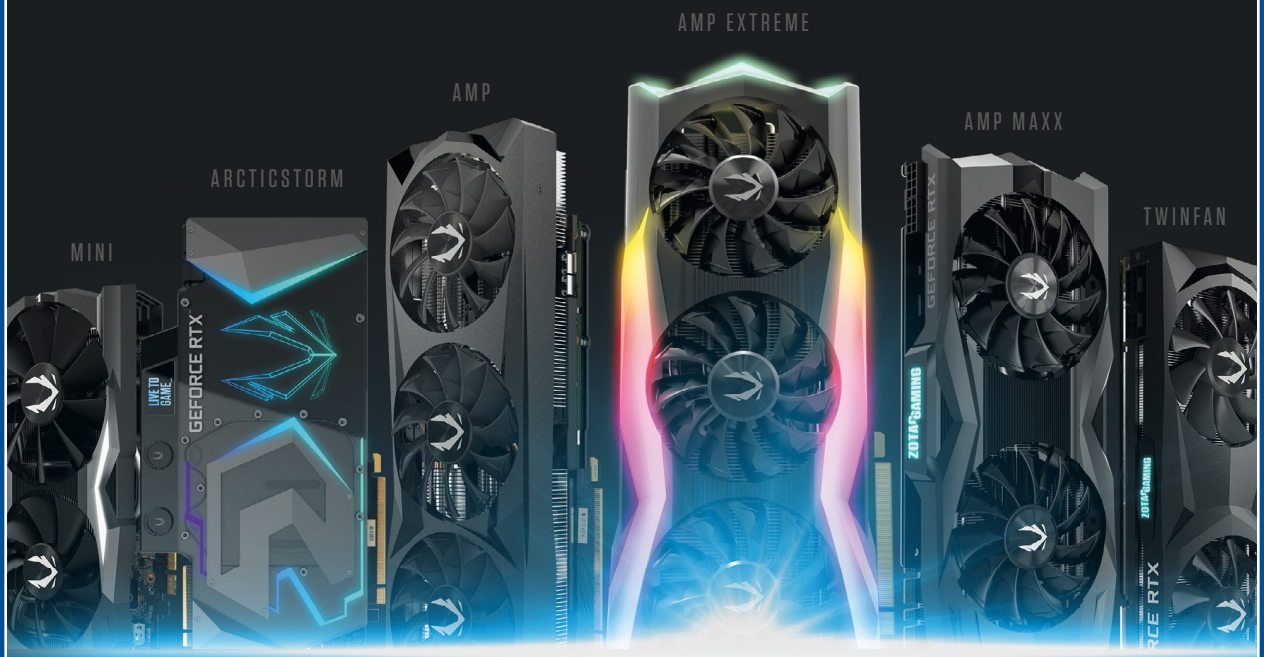
FROHE OSTERN!



ZOTAC GAMING

5 WARRANTY YEAR*

NVIDIA GEFORCE RTX



ZOTAC GAMING GeForce® RTX™ Grafikkarten bieten das ultimative PC-Spielerlebnis. Mit der neuen NVIDIA Turing™ GPU-Architektur und der revolutionären RTX-Plattform verbinden die neuen ZOTAC GAMING RTX-Karten Ray-Tracing in Echtzeit, künstliche Intelligenz und programmierbares Shading – für ein völlig neues Gaming-Erlebnis.

GET FAST. GAME STRONG.

GEFORCE® RTX™ 20 SERIE

ZOTAC GAMING GeForce®
RTX™ 20 SERIE

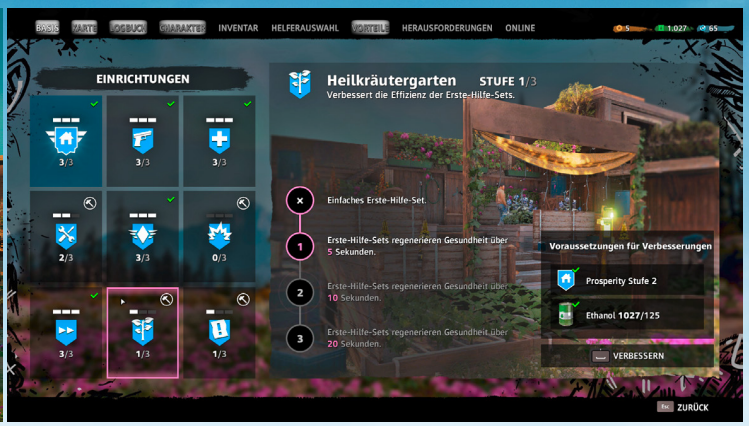
/ZOTAC /ZOTAC /ZOTAC /ZOTACOFFICIAL /ZOTAC_OFFICIAL

©2019 ZOTAC Technology Ltd. All rights reserved. All company and/or product names may be trade names, trademarks and/or registered trademarks of the respective owners with which they are associated. ZOTAC Technology Ltd. does not warrant the accuracy, completeness or reliability of information, materials and other items contained on this print, image, website, or server. No liability is assumed with respect to the use of the information contained herein.

*Registrierung erforderlich. Mehr unter
ZOTAC.COM

Am 21.04.2019 bei unserem Ostergewinnspiel auf GameStar.de mitmachen und eine ZOTAC GAMING GeForce RTX 2080 AMP! Extreme gewinnen!





Prosperity ist unser Hauptquartier, das wir nach und nach ausbauen, was durchaus motiviert.

lohnenden Schätzen wie Waffen oder Equipment zu unterfüttern. New Dawn bietet hier durchaus Positivbeispiele: Die gelegentlichen Schatzjagden, in denen man Köpfchen braucht, Rätsel löst und unterhaltsamen Schnitzeljagden folgt, machen tatsächlich ordentlich Laune. Nur gibt es davon viel zu wenig. Dass man nach ein paar Spielstunden ohnehin viel zu viel Krams in der Tasche hat, macht die Jagd nach Klebebändern außerdem nicht gerade motivierender.

Spürbar entschlackt

Generell fühlt sich New Dawn in vielen Punkten wie eine kompaktere Variante von Far Cry 5 an. Die Spielzeit fällt kürzer aus, es gibt weniger Missionen, nach zehn Stunden habt ihr eigentlich jede Ecke von Hope County zumindest einmal gesehen. Der Flugzeug-Schwerpunkt des Vorgängers fehlt fast komplett, außerdem finden sich neben den erwähnten Highlight-Missionen auch einige bestenfalls routinierte Aufträge, die eher wie warme Aufgüsse wirken. Auch unter der Haube wurde entschlackt: Ihr könnt immer noch einen von insgesamt acht Gefährten an eure Seite rufen, allerdings entfällt das Guns-For-Hire-System, mit dem man zufällig erstellte Soldaten in der Open World rekrutieren konnte. Sei's drum, die verbleibenden Begleiter haben dafür größtenteils interessante Fähigkeiten und Persönlichkeiten, auch wenn wir die meiste Zeit mit Hund Timber verbracht haben. Das Kerlchen spürt nämlich Sammelgegenstände auf, was die Jagd nach Klebebändern weniger monoton macht. Außerdem dürft ihr Waffenaufsätze nicht mehr einzeln aus- oder abwählen. Stattdessen schaltet man neue Knarren als festes Gesamtpaket frei: Eine MP5 hat immer einen Schalldämpfer, die legendäre Assault Rifle indes immer ein ACOG-Visier. Kein großes Ding, mehr Spielraum wäre uns aber lieber. Und zu guter Letzt gestaltet sich auch der Freischaltkrams sehr aufgeräumt: Ein paar Fähigkeiten wie Takedowns, Schlösserknacken oder zusätzliche Waffen-Slots sind sehr, sehr nützlich, andere hingegen komplett überflüssig. Analog dazu müsst ihr in eurer Basis dringend die Schnellreise, mehr Gesundheit, besseres Waffen-Crafting und Co. freischalten, zusätzliche Arzneien oder Sprengmunitions-Möglichkeiten kann man sich hingegen schenken. Da haben wir schon bessere Skill-Trees erlebt, aber auch schon deutlich schlechtere.

Für wen lohnt sich Far Cry New Dawn?

Man sollte sich von diesen Verkürzungen nicht in die Irre führen lassen. Kompakt bedeutet ja nicht automatisch schlecht. Im Kern bleibt Far Cry New Dawn ein motivierender und unterhaltsamer Singleplayer-Shooter für all die Leute, die am Vorgänger vor allem die Gefechte mochten. Generell bleibt das Spiel der Far-Cry-Formel treu, Innovationen sucht man vergeblich, und andere Titel holen mehr verrückte Ideen aus dem Szenario raus. Das ganze Crafting fällt deutlich weniger ins Gewicht, als man anfänglich denkt. Wer mit Far Cry 5 viel Spaß hatte, findet hier das notwendige Schlusskapitel für dessen Geschichte. Und als Bonus unzählige Anspielungen oder eben direkte Verbindungen. Man darf hier in puncto Umfang allerdings kein Open-World-Epos der Marke Ghost Recon: Wildlands erwarten. Im Gegenteil: In weniger als 15 Stunden waren wir mit der Hauptgeschichte und recht vielen Nebenbeschäftigungen durch. Das kann mal erfrischend sein, und New Dawn bietet mehr als billiges Recycling, man sollte sich aber trotzdem darüber im Klaren sein, was man für sein Geld bekommt. Und was nicht. ★



Unsere Figur basteln wir im Editor zusammen. Die Heldin hier trägt die Klamotte aus Far Cry 5.

FAR CRY: NEW DAWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2400 / AMD FX-6350	Core i7 4790 / AMD Ryzen 5 1600
Geforce GTX 670 / Radeon R9 270X	Geforce GTX 970 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 30 GB Festplatte	8 GB Ram, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ beeindruckende Naturlandschaften + toller Soundtrack, der an Blood Dragon erinnert + detaillierte Waffen- und Charaktermodelle + gelungene deutsche Vertonung − steife (Gesichts-)Animationen

SPIELDESIGN

+ guter Mix aus Ballern und Schleichen + abwechslungsreiche Begleiter + motivierende Freischaltungen + einige echt tolle Missionen − viele Missionen bestenfalls routiniert

BALANCE

+ drei Kampagnen-Schwierigkeitsgrade + Härtestufen bei vielen Missionen einzeln anwählbar + Gegner selten zu mächtig − ein paar »Bullet Sponges « nerven − KI häufig noch recht blöd

ATMOSPHÄRE / STORY

+ unterhaltsame Rachegeschichte + einige spannende Wendungen + wirft ein neues Licht auf Far Cry 5 + motivierende Erkundung der alten Spielwelt − viele Dialoge mies geschrieben

UMFANG

+ große Spielwelt zu erkunden + üppiges Waffenarsenal + zusätzliche optionale Missionen und Festungen − gegenüber Teil 5 spürbar abgespeckt − lahmer Open-World-Sammelkram

FAZIT

Solides Schlusskapitel für die Seed-Saga und ein launiger Shooter. Mehr Innovation darf's künftig trotzdem wieder sein.

77

GameStar

FROHE OSTERN!



AMD RADEON VII

WORLD'S FIRST 7nm GAMING GPU

16GB HBM2 and 1TB/sec memory bandwidth. Extreme performance for gaming and creation.



GET THREE GAMES FREE WHEN YOU BUY AN AMD RADEON™ VII GRAPHICS CARD.



UBISOFT CAPCOM

Visit: amd.com/raisethegame

**Purchase required. Offer available through participating retailers only. 18+ only. Following purchase, Coupon Code must be redeemed by May 6, 2019. Residency and additional limitations apply. For full Terms & Conditions: www.amdrewards.com/terms.

Tom Clancy's, The Division logo, the Soldier Icon, Snowdrop, Ubisoft, and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

Resident Evil™ 2 and Devil May Cry™ 5 images and logos © Capcom Co, Ltd. All rights reserved.

© 2019 Advanced Micro Devices, Inc., All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon and combinations thereof, are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. PID# 19202349-H

Am 12.04.2019 bei unserem Ostergewinnspiel auf GameStar.de mitmachen und einen tollen Preis von AMD gewinnen!

Civilization 6: Gathering Storm

DAS KATASTROPHEN-ADDON

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis Games** Termin: **14.2.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**



War das jetzt die Natur, oder sind wir selbst schuld? Diese Erweiterung pflügt mit Katastrophen die Civilization-Spielwelt um wie kein Serienteil zuvor. Von Martin Deppe

Falls ihr euch je gefragt habt, warum Menschen so unbekümmert an Vulkanhängen siedeln, gibt euch Gathering Storm, das zweite Addon für Civilization 6, die Antwort: Weil der Boden so fruchtbar ist! Und die Aussicht so atemberaubend! Diese Mischung aus Furcht und Gier haben wir beim Test mehrfach erlebt: Anfangs hatten wir vor dem Vulkan im Westen und dem Fluss im Osten noch Respekt – doch irgendwann waren die Geländeboni schlicht zu verlockend.

Wenn Viktor wütet

Gathering Storm führt unter anderem diverse Naturkatastrophen in Civilization 6 ein. Neben den erwähnten Vulkanen gibt's Stürme, Dürren und Überschwemmungen. Wie oft und wie heftig die eintreten, könnt ihr zu Beginn einer Partie in fünf Stufen einstellen – von selten und schwach bis »Roland-Emmerich-Film«. Vulkane sind gleich als solche zu erkennen, es gibt also keine normalen Berge, die plötzlich zu Vulkanen werden. Auch bei Flüssen seid ihr vorgewarnt, denn Schwemmland-Terrain verrät, dass es hier schon mal feucht herging. Stürme sind im Gegensatz zu Vulkanausbrüchen und Hochwasser nicht vorhersehbar. Nett: Je nach geographischer Lage gibt's Eis- und Sandstürme, Hurrikans über dem Meer und Tornados an Land. Und jeder Sturm kriegt einen Namen wie Viktor oder Melinda. Alle Sturmarten können außerdem weiterwandern, die voraussichtliche Richtung bekommt ihr mitgeteilt, könnt also schon mal Handwerker-Reparaturtrupps hinterherschicken. Alle Katastrophenarten gibt's außerdem in diversen Stärken. Und was richten die Desaster nun genau an? Sie beschädigen vor allem Modernisierungen (die bekommen dann den Status »geplündert«), können die Bevölkerung einer Stadt dezimieren und ihre Gebäude lädieren. Mit etwas Pech werden Modernisierungen sogar ganz zerstört und Einheiten getötet. Aber es verschwindet keine komplette Siedlung, es gibt kein Pompeji 2 in Gathering Storm.

Katastrophenschutz

Generell können wir nach Dutzenden Teststunden sagen: Die Naturkatastrophen spielen vor allem im ersten Spielviertel eine größere Rolle, da eine noch junge, kleine Stadt eher an den Folgen zu knabbern hat als eine spätere Metropole, die schnell mal Handwerker zum Bergwerk-Reparieren rekrutieren und Stadtgebäude selbst flicken kann. Im späteren Spielverlauf haben uns die Naturgewalten daher kaum noch gejuckt, abgesehen von heftigen Vulkanausbrüchen und ei-



Den neuen Kampfroboter könnt ihr bauen, sobald ihr die Robotertechnik beherrscht. Der teure Koloss feuert über drei Felder.

ner Dürre in einer ohnehin dauerhungrigen Wüstenstadt (hey, die haben wir nur wegen der beiden Ölfelder nebenan gebaut!). Todesmutig haben wir sogar Wohnviertel direkt an Vulkane gesetzt, weil diese Hexfelder »atemberaubend« und daher besonders attraktiv sind, wir also sechsmal mehr Wohnraum gewinnen als in einem schnöden Sumpfgebiet. Aber trotz ihrer abklingenden negativen Auswirkungen machen die Desaster die Spielwelt noch lebendiger.



Globale Erwärmung: Die beiden unteren Felder sind schon überschwemmt, wir bauen hektisch an einer Hochwassersperre.für den stetig steigenden Wasserstand.



Zu spät! Der Meeresspiegel ist erneut höher geworden und hat die unfertige Sperre zerstört, die beiden Felder samt Jägerlager sind endgültig versunken. Jetzt schnell wieder aufbauen!

Gathering Strom

Ab dem Industriezeitalter beeinflusst ihr die Katastrophenhäufigkeit direkt. Mit den Fabriken geht es los: Sie sind die ersten Gebäude, die neuerdings Energie verbrauchen. Anfangs errichtet ihr zur Stromgewinnung Kohlekraftwerke, die ihr später durch Öl- und schließlich Atomkraftwerke ersetzen könnt. Weil mit Gathering Storm immer mehr Gebäudetypen wie Sendezentrum oder Forschungslabor Energie benötigen, um mit voller Kraft zu laufen, werden die drei strategischen Ressourcen Kohle, Öl und Uran also immer wichtiger. Hinzu kommt, dass viele Kampfeinheiten nicht nur beim Rekrutieren, sondern auch beim Unterhalt Ressourcen fressen: Ein Schlachtschiff will regelmäßig Kohle, ein Panzer Öl, ein Atom-Uboot Uran, sonst sinkt ihre Kampfkraft. Sowohl diese Energieressourcen als auch die Materialrohstoffe Pferde, Eisen, Kupfer und Aluminium werden neuerdings automatisch angehäuft und gelagert, der Verbrauch wird ebenfalls automatisch abgezogen. Weil das alles im Hintergrund berechnet wird, ist es für euch keine nervige Pfriemelei. Aber es wirkt sich jetzt stärker aus: Wir hatten zwischendurch zum Beispiel Ölknappheit und mussten gut überlegen, in welche Kampfeinheiten wir denn nun den Kraftstoff pumpen.

Vor allem die Kohlekraft wärmt das globale Klima langsam, aber stetig auf. Der neue Weltklimabildschirm zeigt euch die drohenden Folgen und wann sie voraussichtlich eintreten. Diese sieben Stufen der Globalen Erwärmung erhöhen nicht nur die Wahrscheinlichkeit von Naturkatastrophen, sondern vor allem den Meeresspiegel. Der steigt bei jeder Stufe um einen halben Meter, und jedes Mal werden diejenigen Tiefland-Hexfelder überflutet, die von Beginn der Partie an das Wellen-Warnsymbol tragen (kleiner Tipp: Diese Warn-Icons werden euch normalerweise nur angezeigt, wenn ihr einen Siedler aktiviert – ihr könnt aber bei der Minimap unten links »Linse« wählen und dann »Siedler« anhaken, dann werden die Warnsymbole ebenfalls gezeigt). Zum Glück könnt ihr in Städten, die tiefergelegte Hexfelder im Umland haben, Hochwassersperren bauen, die bedrohte Felder vor der Überschwemmung oder gar Untergang schützen.



Wir müssen Kohle, Öl oder Uran verbrauchen, um die jeweiligen Kraftwerke zu betreiben. Das erhöht die Globale Erwärmung, was wiederum die Gefahr von Naturkatastrophen steigert.

Stinken oder strahlen?

Generell verlieren aber nicht nur küstennahe Städte, sondern alle Zivilisationen durch die Globale Erwärmung, darum solltet ihr nicht nur auf fossile Energieträger und Atomstrom setzen (alte Atomkraftwerke können explodieren!), sondern lieber auf Wind- und Solarparks, oder eure Staudämme zu Hydroelektrischen Dämmen ausbauen. Auch geothermische Risse (eine neue Geländeart) liefern umweltfreundlichen Strom, wenn ihr ein Geothermie-Kraftwerk in der Stadt errichtet. Unterm Strich finden wir diese neue Spielmechanik wirklich gelungen. Auch



Die Militärpioniere (unten) bringen jetzt die guten, alten Eisenbahnlinien zurück. Außerdem dürfen sie jetzt Tunnel buddeln, verschwinden danach aber.

wenn die Auswirkungen der Globalen Erwärmung eine Partie nicht völlig umkippen, macht auch sie die Spielwelt lebendiger und flexibler, weil das Terrain eben nicht in Stein gemeißelt ist. Auch der Run auf Kohle, Öl und Uran ist spannender geworden, was sich vor allem auf Multiplayer-Partien auswirkt, denn die KI lässt sich wieder zu leicht überholen, weil sie nicht so vehement nach neu aufgedeckten Ressourcen giert wie menschliche Spieler.



Martin Deppe
@GameStar_de

Sid Meiers »Weltraum-Civ« Alpha Centauri hat mir unter anderem wegen seiner umfangreichen Terraforming-Möglichkeiten so gut gefallen. Mit Gathering Storm kann ich das Civ6-Terrain zwar nicht so intensiv umkrempeln, trotzdem machen die Katastrophen und die Globale Erwärmung die Spielwelt lebendiger, ohne die Balance Richtung Zufall zu kippen. Auch schön: Meine bisher fast überflüssigen Militärpioniere haben jetzt mehr auf dem Baukasten, denn die Eisenbahnlinien sind zurück, und obendrauf gibt's Tunnel und Kanal-Bezirke.

Das aufgebohrte Diplomatiesystem mit Gunst und Groll macht die Entscheidungen der KI-Herrscher zwar nachvollziehbarer, aber immer noch nicht richtig gut. Beim Testen haben mich zum Beispiel der ottomanische Süleyman sehr früh unerwartet angegriffen, auch Phöniziens Herrscherin Dido hat mir Jahrhunderte später den Überraschungskrieg erklärt. Und beide schlugen wieder nur halbherzig und punktuell zu – militärisch sind einzelne KI-Nationen immer noch zu leicht auszuhebeln. Dafür gefällt mir der neue Weltkongress grundsätzlich gut, vor allem ab der mittleren Spielphase. Warum nur grundsätzlich? Weil einige Abstimmungen und Wettkämpfe nur schwache bis gar keine Auswirkungen haben (etwa nur kleine Boni auf Stadtstaaten unter meinen Fittichen), während andere Resolutionen spielerisch wirklich was bringen, bis hin zum neuen Diplomatiesieg. Insgesamt fügt sich die zweite Erweiterung gut in Civ 6 ein – wird dessen Kritiker aber nicht um-, sondern nur ein bisschen gnädiger stimmen.

Gunst oder Groll?

Neben den beiden großen Neuerungen Katastrophen und Globale Erwärmung ist das Diplomatiesystem erweitert worden. Hier gibt es jetzt »Diplomatische Gunst« – die funktioniert wie eine Ressource, die wir uns verdienen können. Zum Beispiel generiert schon unsere Staatsform Diplomatische Gunst: Als Digitale Demokratie (eine der drei neuen Regierungsformen) kassieren wir jede Runde vier Gunst, als olle Oligarchie nur eine. Aber auch als Suzerän von Stadtstaaten sammeln wir Gunst, in einer Allianz oder wenn wir ein Versprechen einlösen und beispielsweise nicht mehr dicht an einem Nachbarn neue Städte gründen. Das Gegenteil von Gunst ist übrigens Groll – je mehr Groll ein Volk gegen unseres hegt, desto wahrscheinlicher lehnt es unsere Vorschläge ab oder erklärt uns gar den Krieg.

Wir können unsere erworbene Gunst entweder als Währung bei klassischen Tauschgeschäften einsetzen. Dann funktioniert sie wie Gold oder Ressourcen. Einfaches Beispiel »Gib mir X Weihrauch, dann kriegst du Y Gunst«. Oder aber wir erhöhen damit unsere Stimmgewalt, vor allem im Weltkongress. Der findet in der Regel alle 30 Runden statt, und alle Zivilisationen stimmen dann über wenige, teils extrem unterschiedliche Themen ab. Drei Beispiele: Welcher Bezirkstyp soll einen Produktionsbonus von einhundert Prozent bekommen? Soll der Punktegewinn für eine bestimmte Große Persönlichkeit verdoppelt werden? Und wenn ja, für welche? Welcher Stadtstaaten-Bonus soll erhöht werden?

Nobel und nobel

Gelegentlich werden auch Sondersitzungen aus gegebenem Anlass einberufen. Das haben wir in einer Partie zweimal erlebt: Einmal hat eine Nation eine Stadt erobert (okay, das waren wir), einmal wollte ein KI-Spieler Katastrophenhilfe wegen eines Vul-



Der Vulkan Ball's Pyramid bricht aus und beschädigt unser Bergwerk und einen Stadtbezirk, unsere Künstlerin hat aber überlebt. Im Hintergrund ist besonders fruchtbarer Boden entstanden.

kanausbruchs. In solchen Fällen bekommt ihr vorher zu sehen, wie ihr nobel helfen könnt: etwa den Aggressor angreifen, oder dem Vulkangeschädigten Gold und Ressourcen geben, alternativ ein Hilfsprogramm in einer eurer Städte produzieren. Dann wird abgestimmt, und wenn die Mehrheit fürs Eingreifen ist, müssen sich alle beteiligen, zumindest theoretisch. Das funktioniert dann wie bei einer Quest: Wenn ihr die Ziele in der festgelegten Rundenzahl schafft, gibt's Boni, vor allem einen Haufen Diplomatische Gunst. Wer sich nicht beteiligt, geht halt leer aus. Solche Ereignisse lockern den Spielfluss auf – und ihr könnt auch mal Krieg führen, ohne dass die anderen Zivilisationen die Nase rümpfen. Allerdings kann es passieren, dass das Konfliktgebiet viel zu weit weg ist, um rechtzeitig mitzumischen.

Nett sind auch die Wettbewerbe, die manchmal vom Weltkongress gestartet werden. Etwa der Nobelpreis für Literatur (wer sammelt in 30 Runden die meisten Punkte für Große Schriftsteller, Künstler und Musiker?) oder der Friedensnobelpreis (wer stapelt die meiste Diplomatische Gunst?). Wenn ihr auf den neuen Diplomatiesieg spekuliert, solltet ihr Diplomatische Gunst unbedingt horten. Bei den späteren Weltkongressen (bei uns war das erstmals im Jahr 1862) könnt ihr nämlich abstimmen, welche Nation zwei Siegpunkte bekommen soll. Logisch, dass ihr dann für euch stimmt, aber dafür braucht ihr auch ordentlich Gunst auf dem Konto. Wer zuerst zehn Siegpunkte hat, gewinnt die Partie. Wie gut das ausbalanciert ist, können wir euch aber ehrlicherweise noch nicht sagen – dafür sind einfach viele komplett gespielte Partien nötig.



Weltkongress: Oben stimmen wir mit der Ressource »Diplomatische Gunst« für uns selbst, um den Diplomatiesieg zu ergattern. Unten steht der Wettkampf »Nobelpreis für Physik« aus.



Was steckt sonst drin?

Darüber hinaus bietet Gathering Storm die üblichen Verdächtigen: neun neue Nationen (Schweden, Mali, Phönizien, Kanada, Maori, Ungarn, Osmanisches Reich sowie Frankreich und England). Ja, die beiden letzten gab es zwar schon, jetzt haben sie aber mit Eleanor von Aquitanien eine alternative Anführerin, mit eigenen Boni und exklusiven Truppen. Jeder Neuzugang bringt zwei Spezialeinheiten mit, die Ungarn setzen zum Beispiel die berittene Schwarze Armee ein, die benachbarten Truppen einen Kampfkraft-Boost beschert. Allerdings unterscheiden sich auch die Neuzugänge wenig von den alteingesessenen Nationen, sie bieten mehr vom Gleichen, nur anders angemalt. Lediglich das seetüchtige Volk der Maori sticht hervor: Mit dem startet ihr nicht wie gehabt in der Pampa, sondern mit einem Siedler plus Krieger auf dem Meer. Ihr habt bereits Schifffahrt und Segeln erforscht und könnt Ozeanfelder befahren, die erste Stadt hat auch gleich einen Handwerker parat – das gleicht den Nachteil aus, erstmal Land zum Siedeln finden zu müssen.

Prima: Die Eisenbahnlinien sind zurück, die dürfen wir jetzt mit Militärpionieren verlegen, wie gehabt kommen Einheiten auf den Gleisen deutlich schneller voran. Doof: Die Schienen müssen wir Hexfeld um Hexfeld einzeln verlegen, es gibt keine Automatikfunktion »Baue eine Strecke von A nach B«. Dafür können die Pios jetzt auch Tunnel durch Berge bohren, damit Landeinheiten nicht mehr außenrum müssen. Der neue Stadtbezirk »Kanal« verbindet Gewässer miteinander, er ist für Landeinheiten und Schiffe befahrbar. Neue Gebäude und Wunder gibt's ebenfalls, etwa die Golden Gate Bridge und den Panamakanal, die vor allem die Attraktivität fördern.

Sobald wir die Robotertechnik erforscht haben, können wir haushohe Kampfdroiden bauen. Die Kolosse sind zwar schweineteuer (einer kostet so viel wie drei Panzer und verbrät drei Uran pro Runde), aber saustark: Sie stapfen durchs Meer und können auch im Wasser kämpfen, sind nahkampffähig, feuern aber auch über drei Felder hinweg. Außerdem lassen sie sich upgraden, mit der Kybernetiktechnologie etwa können sie mehrere Felder weit springen, sogar über Berge. Gegen die klasse animierten Biester hilft nur ein ganzer Stapel konventioneller Truppen – oder ein eigener Kampfroboter. ★

CIVILIZATION 6 GATHERING STORM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2,5 GHz / Phenom II 2,6 GHz	Core i5 2,5 GHz / FX8350 4,0 GHz
Geforce GT 450 / Radeon HD 5570	GTX 770 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 16 GB Festplatte	8 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ schick animierte Katastrophen + detaillierte Einheiten und Gebäude + dynamischer Soundtrack + klasse animierte Herrscher
– bei vollgebauter Karte sehr unübersichtlich

SPIELDESIGN

+ nachvollziehbare Auswirkungen aufs Terrain + mehr Wettlauf um strategische Ressourcen + gutes Gunst-System + immer was zu optimieren – KI nachvollziehbarer, aber immer noch mäßig

BALANCE

+ Neuerungen fügen sich gut ein + einstellbare Katastrophenhäufigkeit + Berater hilft (Addon-)Neulingen – teils schwache Belohnungen für Wettkämpfe – immer noch maue Kampf-KI

ATMOSPHÄRE / STORY

+ Katastrophen machen die Welt lebendiger + generell stimmige Aufmachung + neue Herrscher fügen sich gut ein + Globale Erwärmung als Bedrohung – Weltkongress spannend, aber trocken

UMFANG

+ neun neue Anführer mit Boni und Einheiten + Eisenbahnlinien, Kanäle, Tunnel + Diplomatiesieg + sieben neue Weltwunder + aufrüstbarer Riesen-Kampfroboter mit Spezialfähigkeiten

FAZIT

Die Neuerungen fügen sich gut in die Spielwelt ein, vor allem die Katastrophen machen sie lebendiger. Die KI handelt etwas nachvollziehbarer.

88

2002 gab es schon mal ein Addon namens The Gathering Storm: nämlich für Heroes of Might and Magic 4.

Enderal: Forgotten Stories

TOTE GÖTTER KOSTEN NICHTS





Genre: **Rollenspiel** Publisher: **SureAI** Entwickler: **SureAI** Termin: **14.2.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **kostenlos (Besitz von Skyrim Voraussetzung)** DRM: **ja (Steam)**

Die grandiose Total Conversion für Skyrim wird mit den Forgotten Stories noch besser – und ist immer noch gratis! Von Gloria H. Manderfeld

Neue Welt, neues Skillsystem, eigene Klassen und eine Unmenge abwechslungsreicher Quests – die Total Conversion Enderal: Forgotten Stories hat neben dem Kampf- und Dialogsystem nur den technischen Unterbau mit Bethesdas Erfolg Skyrim gemeinsam. Das ambitionierte Fanprojekt hat allerdings schon einige Jahre auf dem Buckel. Bereits 2016 testeten wir die damalige Version von Enderal ausführlich – und waren durchaus angetan!

Nun hat das Team von SureAI via Steam eine erweiterte Version seiner Ausnahme-Mod veröffentlicht, die eben jene »Forgotten Stories« enthält – also viele zusätzliche Nebenquests, zwei neue Fraktionen, denen wir beitreten können, sowie zwei Charakterklassen: den alchemistisch und gestaltwandlerisch veranlagten Lycantroph (Werwolf!) sowie den Phasmalisten, der geisterhafte Begleiter beschwört und diese mit erbeuteten Items ausrüstet. Das Ergebnis ist eine Art »Director's Cut« von Enderal, der die ohnehin fantastische Hauptstory weiter abrundet.

Weil wir festgestellt haben, dass viele Rollenspieler Enderal überhaupt nicht kennen, wollen wir hier aber nicht nur die Neuerungen von Forgotten Stories vorstellen, sondern das gesamte Spiel einem Nachtest unterziehen. Denn selten fiel die Antwort auf die Frage »Taugt das?« so eindeutig positiv aus wie bei diesem kostenlos erhältlichen Mammut-Fanprojekt. Selbst wenn ihr Skyrim nie gespielt habt und euch die Elder-Scrolls-Welt nicht interessiert, lohnt es sich, ein paar Euros für das Skyrim-Grundspiel springen zu lassen (mit der Special Edition funktioniert Enderal leider nicht). Denn nur damit könnt ihr in die Welt von Enderal eintauchen, die euch schon mit dem verstörenden Auftakt in den Sog der mitreißenden Hintergrundgeschichte zieht.

Kannibalismus und viele Fragezeichen

Unser Abenteuer beginnt an einem wunderschönen Sommertag in idyllisch-verträumter ländlicher Umgebung. Neben üppigen Wiesen, Blumen und strahlendem Sonnenschein entdecken wir allerdings auch drei an Kreuzen verbrannte Körper, über die wir bei unserem in der Nähe Holz hackenden Vater nichts erfahren. Dieser schickt uns stattdessen in unser Familien-Zuhause, wo wir beim Kochen helfen sollen. Im Inneren des Hauses wird uns jedoch schnell klar, dass hier



In dieser Gruft finden wir auf der Suche nach einem Grund für den Amoklauf eines Gelehrten den entscheidenden Beweis.



In einem verschneiten Wald spielen wir mit diesem NPC und seinem Bruder stille Post.

irgendwas nicht stimmt: Überall liegen Bücher mit kannibalistischem Thema, wir betrachten gruselige Wandbilder und große Mengen an frischem Fleisch.

Als Papa ins Haus zurückkehrt, redet er nur von seinem Hunger und wirft uns vor, wir hätten unsere Mutter und die Schwester getötet. Egal, welche Optionen wir im Gespräch wählen, Vatis Vorwürfe werden immer drastischer, bis plötzlich das Haus in Flammen steht und er mit seinen Händen rohes Fleisch aus einem Tierkadaver reißt.

Als wir kurz darauf auf einem Schiff erwachen, wird klar, dass das Ganze glücklicherweise nur ein fieser Albtraum war. Es bleibt nicht der letzte Moment bei Enderal, in dem wir uns fragen, wie viel von dem, was wir sehen und erleben, Wirklichkeit ist. Immer wieder sind wir mit Ereignissen konfrontiert, die weniger durch Splattermomente als durch eine geschickt zusammengestellte Mischung aus Szenerie, Musik und Story lebendig und beängstigend werden. Dieser hintergründig servierte Horror ist ein wesentliches Element der Geschichte und kommt sowohl in der Hauptstory wie auch in zahlreichen Nebenquests zum Tragen. Wobei die Haupthandlung nach dem Kannibalen-Auftakt enorm an Fahrt verliert und sich erst mal eine Weile dahinschleppt. Bis zu dieser einen Szene im Haus des alten Mannes, wenn … ach, das findet ihr besser selbst heraus. Sagen wir einfach: Enderal hält ein gerüttelt Maß Überraschungen bereit. Und das ist ja durchaus ein gutes Zeichen für eine Handlung.

Tiefgründige Welt, spannende Quests

Wir erkunden zunächst in bester Heldenmanier die Insel Enderal und finden uns in einer durch starre Regeln und enge religiöse Konventionen bestimmten Welt wieder. Aggressive Wildtiere, plötzlich wahnsinnig werdende Menschen und allgegenwärtiges Gemunkel vom Tod der Götter verbreiten Unsicherheit und Angst. Abseits der Hauptgeschichte, die uns schnell in den Dienst des herrschenden klerikalen Ordens führt, wartet eine Vielzahl an Aufgaben, die alle Aspekte des Alltags auf Enderal beleuchten. Trotz eher klassischem Design, bei dem wir oft von Ort zu Ort reisen und zumeist Gegner bekämpfen, fühlt sich nichts davon langweilig oder unnötig an. Gerade die gelungene Mischung aus lustigen, skurrilen, aber auch ernsten, tragischen und philosophischen Momenten macht das Questen auf der Insel Enderal zu einem echten Genuss.

Wir knacken für einen Bauernjungen eine Schatulle, versuchen einen Händler mit seiner drogensüchtigen Schwester zu versöhnen oder helfen den Apothekarii in der slumartigen Unterstadt von Enderals größter Metropole Ark beim Erwerb dringend nötiger Kräuter. Selbst die zunächst ziemlich seltsam klingende Geschichte einer Händlerin, die einen Auradieb für einen geklauten Trank verantwortlich macht, hat einen überraschend vernünftigen Hintergrund, bei dem wir dem Missetäter ordentlich Prügel zukommen lassen. Alternativ erfüllen wir einige Kopfgeldaufträge für die Obrigkeit und sacken für erledigte Banditen, Monster oder Mörder den Ertrag ein. Bei vielen Quests entscheiden wir mit der gewählten Gesprächsoption über den Ausgang. Verhalten wir uns zu unhöflich oder versuchen wir die falsche Person zu erpressen, endet eine Aufgabe auch mal negativ für uns oder bricht sogar eine ganze Questreihe ab. Mit einem

Die Addon-Klassen in Aktion



Der Phasmalist fängt Seelen besiegter Feinde ein und bannt sie in Talismane. Die benutzt er, um eine Erscheinung herbeizurufen, die ihn dann im Kampf unterstützt. Klingt super, allerdings ist die Wegfindung der Beschworenen noch arg verbesserungswürdig.



Der Werwolf ist deutlich simpler als der Phasmalist: Wer einen Werwolfsbiss-Trank herstellt und schluckt, kann für einige Zeit als pelziges Monster Gegner schnetzeln. In Kombination mit anderen Fertigkeitsbäumen wird der Lycantroph richtig mächtig.



Michael Graf
@Greu_Lich

Ich soll Enderal noch mal durchspielen, um die Forgotten Stories zu erleben? Nichts für ungut, ich habe dieses Spiel geliebt, aber noch mal denselben Anfang, dieselbe Durststrecke bis zum nächsten echten Story-Höhepunkt – das muss eigentlich nicht sein. Dachte ich zumindest, als ich mit Forgotten Stories anfing. Aber dann begann ich, mit der Phasmalisten-Klasse herumzuexperimentieren (interessant, aber für mich zu kompliziert), stöberte in Ark die ersten neuen Quests auf und erlebte vor allem: die neuen Geschichten!

Enderal war für mich schon immer ein sogenanntes Erzählspiel, spielmechanisch wenig herausragend, aber voller denkwürdiger Momente und Mysterien, die mich immer und immer weiter peitschen, manchmal sogar sprachlos machen. Natürlich will ich mehr über den »Schlächter von Ark« erfahren und herausfinden, wovor die Geldsäcke der Goldenen Sichel solche Angst haben – auch weil ich weiß, dass sich das SureAI-Team für jede Geschichte mindestens einen Twist, eine Besonderheit ausgedacht hat. Man muss sich das auf der Zunge zergehen lassen: Ich vertraue darauf, dass ein Modding-Team bessere Geschichten ausheckt als viele »normale« Spieleentwickler – und werde nicht enttäuscht!

Außerdem ist mein erster Enderal-Durchlauf anno 2016 zum Glück lange genug her, damit mir nicht jeder alte NPC gleich vorkommt wie der Bäcker, bei dem ich jeden Morgen meine Butterbrezel kaufe. Ja, Enderal hat seine Schwächen, seine Bugs und seine manchmal arg zähen Dia-, oder besser: Monologe. Unterm Strich kann ich dennoch nur bekräftigen, was Gloria sagt: Wer Enderal nicht kennt, hat jetzt keine Ausrede mehr. Und wer es schon kennt und schätzt, kann trotzdem noch mal reinschauen.



Untote sind vor allem in Ruinen und verlassenen Anlagen unsere Gegner.



In einer beängstigenden Vision geht unsere Umgebung in Flammen auf.

hohen Rhetorikwert gelingt es uns aber auch immer wieder, Kämpfe ganz zu vermeiden und eine alternative Lösung zu finden.

Lebendig geschriebene und von über 80 Sprechern hervorragend vertonte NPCs inszenieren die abwechslungsreichen Geschichten passend. Bemerkenswert: Alle Beteiligten waren gratis tätig und sind zu einem großen Teil professionelle Sprecher!

Die vielfältige Spielwelt lebt übrigens auch ganz gut ohne uns. Alle NPCs haben einen geregelten Tagesablauf und feste Aufgaben, denen sie nachgehen. Pech, wenn wir vor acht Uhr morgens oder acht Uhr abends etwas kaufen wollen, auch die Händler machen Feierabend. Manche NPCs treffen wir morgens im Tempel, mittags im Gasthaus und abends daheim. Richtig gut: Kein Inselbewohner steht einfach mit einem gelben Ausrufezeichen über dem Kopf herum und wartet darauf, dass wir ihn um Arbeit fragen.

Enderal belohnt Entdeckungswillige

Manchmal bitten uns NPCs tatsächlich direkt um Hilfe, an anderen Stellen müssen wir im Gespräch mit Stadtbewohnern schon ziemlich nachhaken, um den Grund für schlechte Laune oder Bedrücktheit herauszufinden und dann natürlich unsere Hilfe anzubieten. So manche Quest entdecken wir aber erst, wenn wir die in der Welt reichlich vorhandenen Bücher durchlesen oder abseits größerer Straßen in verfallenen Gebäuden und Gewölben herumstöbern. Neben Zonen mit gemäßigtem Klima und reichlich Ackerbau wagen wir uns in verschneite Höhen, Ruinen der Vorgängerzivilisation und bis in die tiefe Wüste vor. Enderal belohnt Entdecker und Erkunder nicht nur durch Details wie die unter einem Felsvorsprung auffindbaren ersten Klippen(Bungee-)springer der Spielewelt, sondern auch mit gut versteckten Set-Gegenständen, Gold, nützlichem Loot und immer wieder faszinierenden Geschichten. So bleiben wir immer zum Schlösserknacken, Kellererkunden und Höhlendurchstreifen motiviert, schließlich kann jederzeit aus einer kleinen Aufgabe ein spannendes Erlebnis werden.

In einem Buch über Sagen der Umgebung lesen wir zum Beispiel die tragische Geschichte einer Geistererscheinung, die im Volksmund Aschenwitwe genannt wird. Den nächsten Hinweis auf diesen Geist erhalten wir aus dem Tagebuch eines verstorbenen Bergmanns in einer aufgegebenen Mine. Der schürfte im Auftrag einer Fürstin Erze, die zur Bannung dieses Geists benutzt werden sollten, seine Aufzeichnungen verraten uns den Ort des Geschehens. Aber nur wenn wir der Witwe die abgetrennte Klauenhand ihres Ex-Gemahls bringen, haben wir überhaupt die Chance, den Geist zu bekämpfen – und dieses Artefakt müssen wir erst mal finden …

Liebe, harte Hiebe und Rätsel

Unser wichtigstes Ziel ist es, nach dem Tod der Götter die nahende Apokalypse zu verhindern. Wegen unserer hilfreichen Visionen von vergangenen Ereignissen gelten wir als einer der wenigen Auserwählten, die dazu bestimmt sind, das Schicksal der Menschheit zu wenden. Da wir keine Lust darauf haben, von uralten, mächtigen Wesenheiten ausgelöscht zu werden, suchen wir gemeinsam mit einer Gruppe Magier und dem klerikalen Orden der Götter nach einer Rettung für unsere Welt. Enderal steckt aber auch neben dieser Suche voller Aufgaben, folglich haben wir reichlich zu tun.

Wir können uns dank der Forgotten Stories-Erweiterung nun auch zwei sehr unterschiedlichen Gilden anschließen: Zum einen dienen wir uns im vorgeblich frommen, hin-

tergründig aber rein gewinnorientierten Händlerbund der Goldenen Sichel hoch und kommen einer internen Verschwörung rund um ein wertvolles Artefakt auf die Spur. In Arks Unterwelt wiederum herrscht der geheimnisvolle Rhâlata-Kult, der Schutzgelder von den Bewohnern erpresst. Der Anführer soll Waisenkinder für grausame Experimente missbraucht haben und lässt irgendwo nach irgendetwas Mysteriösem graben. Was genau, warum genau, und was zur Hölle diese ganze Geschichte mit dem »Schlächter von Ark« zu tun hat, einem Ex-Priester, der zum wahnhaften Mörder wurde – nun, das wollen wir natürlich wissen!

So unterfüttern die Forgotten Stories das Enderal-Universum mit neuen Hintergründen und Erkenntnissen, manche kryptischer, manche klarer. Zwar füllt der integrierte DLC nicht alle Lücken, beispielsweise bleibt die Nebenquest rund um die Bruderschaft von Kor weiterhin lückenhaft und am Ende unbefriedigend. Unterm Strich ist Enderal dank Forgotten Stories dennoch ein kompletteres, noch volleres und motivierenderes Rollenspiel – das verdient eine Aufwertung.

Komm doch mal mit

Altbekannt ist indes, dass wir während der Hauptgeschichte zwei Haupt-NPCs kennenlernen, die uns fortan immer wieder auf unsere Missionen begleiten. In eigenen Begleiter-Questreihen, die nach bestimmten Abschnitten der Hauptgeschichte weitergeführt werden, haben wir sogar die Möglichkeit, mit einem der beiden Begleiter anzubandeln. Soll es lieber die kriegerische Calia mit ihrem dunklen Geheimnis sein oder doch der weltoffene, charmante Schurke Jasper? Da beide bisexuell orientiert sind, bleibt euch die freie Auswahl, auch nur eine gute Freundschaft mit beiden ist möglich.

Bei vielen Quests entscheiden wir mit der gewählten Gesprächsoption über den Ausgang. Verhalten wir uns zu unhöflich oder versuchen wir, die falsche Person zu erpressen, endet eine Aufgabe auch mal negativ für uns oder bricht sogar eine ganze Questreihe ab. Immer wieder stoßen wir zudem auf fair gestaltete Rätsel, deren Lösungsansatz sich meist in der Umgebung befindet oder etwas Hirnschmalz erfordert. Wo wir beispielsweise das fehlende Teil für eine mechanische Kurbel finden, zeigt uns ein mit ausgestrecktem Arm sitzendes Skelett in unmittelbarer Nähe. Haben wir während der Hauptgeschichte einen Begleiter an unserer Seite, gibt uns dieser sogar kleine Hinweise zur Lösung! Calia verrät uns bei einem Rätsel, in dem wir Glocken in bestimmter Reihenfolge läuten müssen, ob sich die Klangfolge ihrer Ansicht nach richtig anhört.



Auf der Übersichtskarte sehen wir alle bisher besuchten Orte und die Schnellreisepunkte.

Klassisches Rollenspielgerüst

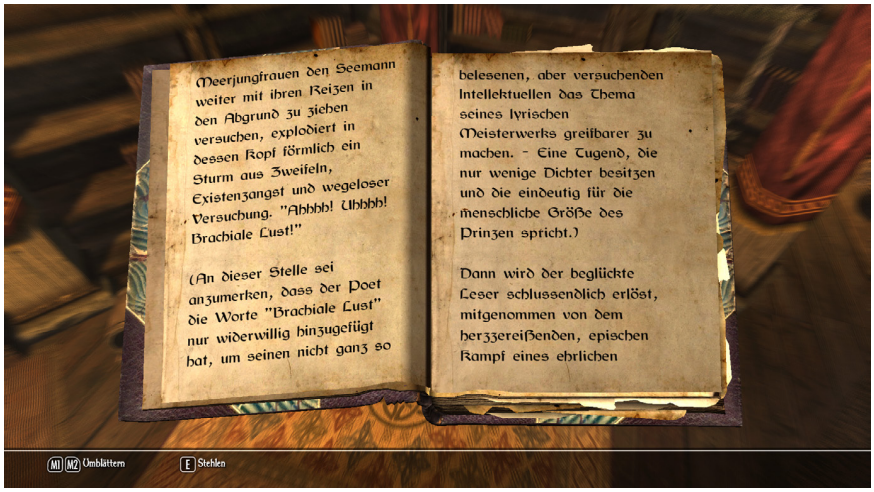
Natürlich geht es bei Enderal: Forgotten Stories nicht nur um tolle Geschichten, sondern auch um ganz harten Heldenalltag. Für abgeschlossene Quests werden wir neben Gold und Gegenständen auch mit Erfahrungspunkten belohnt, die regelmäßig zu einem Levelanstieg führen. Besonders motivierte Entdecker verdienen sich durchs Aufstöbern gut versteckter magischer Symbole einige Extra-Erfahrungspunkte. Mit jedem neuen Level erhalten wir einen Erinne-

Reichlich Details für Liebhaber

Viel Liebe für besondere Momente beweisen die Entwickler mit Dialogen wie dem Disput über die Dichtkunst mit einem blasierten, von seinen überragenden Fähigkeiten vollkommen überzeugten Freizeit-Reimeschmied. Statt Erfahrungspunkten gibt es einen Steam-Erfolg. In der nahen Bibliothek finden wir wenig später noch ein Buch, in dem sich der Dichter selbst über den grünen Klee lobt und seine erotisch angehauchten, lautmalerischen Werke für den geneigten Leser nochmals interpretiert. Das bringt uns insgesamt in der Story kein Stück weiter, ist als Abwechslung zur ernsten Haupthandlung aber Gold wert und bringt einige Lacher.



Im Adelsviertel »beglückt« der verhinderte Dichter die Umgebung mit seinen Werken.



Auch mit der selbstgeschriebenen Interpretation werden die Gedichte nicht besser.

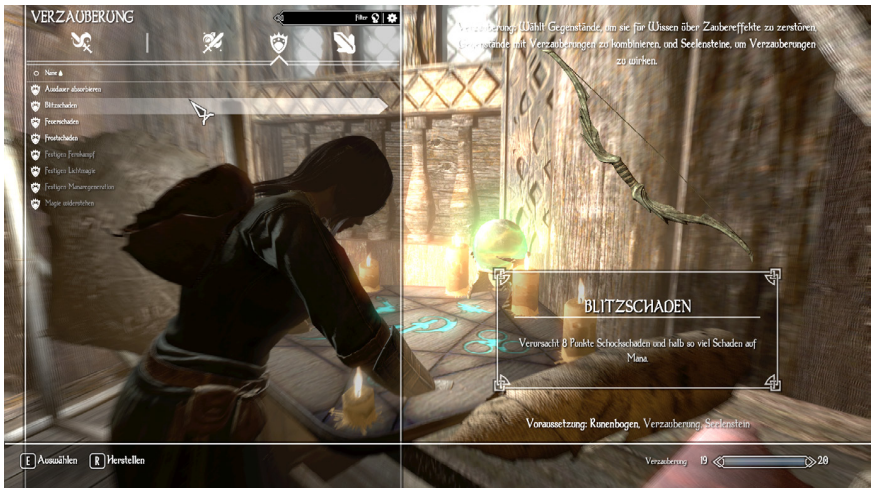
rungspunkt für unsere Klassen-Talentbäume, dazu mehrere Handwerks- sowie Lernpunkte für die Steigerung von zwölf unterschiedlichen Kampf- und sechs Handwerksfähigkeiten zugedacht. Daneben dürfen wir auswählen, ob wir mehr Gesundheit, Mana oder Ausdauer haben möchten. Lern- und Handwerkspunkte brauchen wir, um die Lehrbücher eben dieser Kampf- und Handwerksfähigkeiten verstehen zu können. Damit steigern wir den Grundwert der jeweiligen Fertigkeit – je höher, desto besser! Geeignete Lehrbücher für alle Fertigkeiten finden wir in der Spielwelt verteilt oder kaufen sie für teuer Geld bei Händlern; wer Geld sparen will, findet Lehrbücher auch in der Spielwelt. So oder so: Lesen bildet und lohnt sich!

Bessere Ausrüstung selbst gemacht

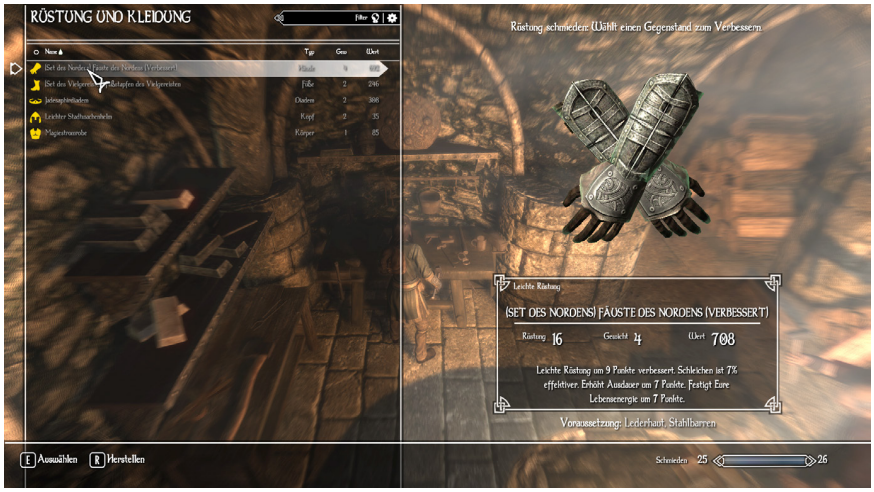
Um mit höherstufigen Gegnern mitzuhalten, lohnt sich das Verzaubern und Verbessern unserer Ausrüstung. Verzauberungen schalten wir frei, indem wir magische Gegenstände zerstören, für die Herstellung von Handwerksgegenständen müssen wir die Pläne im Spiel gefunden und gelernt haben. Trankrezepte lernen Möchtegern-Alchemisten nur durch Ausprobieren.



Nur durch Ausprobieren bekommen wir neue alchemische Rezepte zur Auswahl.



Lieber Feuer- oder Frostzauber? Oder doch Blitze? Die Qual der Wahl für Verzauberer.



Jedes Ausrüstungsstück lässt sich mit genug Rohstoffen noch weiter verbessern.

Mächtige Erinnerungen

Erinnerungspunkte investieren wir in unterschiedliche Klassenausrichtungen: Krieger, Magier und Schurken erhalten jeweils drei Talentbäume. Darin stecken passive Boni wie stärkere Zaubersprüche oder mehr Waffenschaden sowie komplett neue, aktive Fähigkeiten. Als Gauner-Schurke beispielsweise halten wir mit »Auge des Sturms« die Zeit kurzfristig an – ideal zum Kampf gegen starke Gegner. Als Hüter-Krieger werden wir dank des Talents »Fels in der Brandung« sogar für kurze Zeit nahezu unverwundbar.

Dazu kommen noch jeweils ein extra Talentbaum für Alchemisten-Werwölfe und die auf Seelenversklavung spezialisierten Phasmalisten-Magier. Die neuen Klassen spielen sich dabei expertiger und komplexer als die alten Spezialisierungen. Als Phasmalist müssen wir nicht nur in der Spielwelt versteckte Seelen aufstöbern, sondern auch Amulette craften, unseren beschworenen Begleitern die richtige Ausrüstung zuschustern und dann auch noch darauf achten, dass sie nicht ständig ins Gras beißen. Denn ungewollte Begleiter-Tode erhöhen unser Arkanistenfieber, das wiederum unsere Charakterwerte verringert, wenn wir es nicht mit speziellen Heiltränken kurieren.

Als Lycantroph wiederum verbringen wir viel Zeit mit dem Kombinieren von Tränken



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken

Enderal: Forgotten Stories ist wie eine Droge, und das auf die gute Art. Kaum habe ich eine Quest gelöst, entdecke ich zig neue, spannende Orte: Ruinen, Banditenlager, daneben eine Höhle, bei der es weit in die Tiefe geht – und irgendwann ist es vier Uhr morgens und ich frage mich, wo nur die Zeit vor lauter Entdecken und Geschichtengenießen geblieben ist!

Die Total Conversion bietet bis auf kleinere Nickeligkeiten alles, was sich Oldschool-RPG-Fans wünschen: eine glaubhafte Welt, herrlich kauzige NPCs, erinnerungswürdige Quests und eine sich langsam verdichtende Storyline, die immer mehr mitreißt. Besonders die tiefgründigen Unterhaltungen über Glauben und persönliche Freiheit haben mich zum echten Fan des Spiels gemacht. Hier werden unterschiedliche Standpunkte ganz ohne moralischen Zeigefinger präsentiert und regen zum Nachdenken an. Ein absolutes Pflichtspiel für Fans von Baldur's Gate, Neverwinter Nights und anderen herausragenden Genrevertretern.



Nur mit den aus dem leuchtenden Kristall herausgebrochenen Scherben können wir uns gegen eine gefährliche Krankheit schützen. Scherben bringen eben doch Glück!

und Sammeln (oder Kaufen) von Zutaten. Beide Klassen können sehr mächtig werden, aber dieses Machtgefühl müssen wir uns erarbeiten. Als Elementarmagier oder Haudrauf fühlen wir uns viel früher viel stärker.

Entsprechend empfiehlt es sich, die neuen Klassen mit alten zu mischen. Ein Phasmalist, der zusätzlich Elementarzauber beherrscht, ist deutlich wehrhafter. Skillen wir zwei zueinander passende Talentbäume, schalten wir besondere Prestigeklassen mit einzigartigen Boni frei. Kombinieren wir zum Beispiel den Werwolf-Talentbaum mit dem Schurken-Talentbaum Infiltrator, verursachen wir dank der Spezialklasse Kehlenreißer in Wolfsform mehr Schaden beim Schleichen und sind sogar erst mal unsichtbar!

Hinweise zu kombinierbaren Talentbäumen geben uns NPCs im Spiel oder wir probieren einfach aus, was passt. Blöd nur, dass wir einmal verteilte Erinnerungspunkte nicht zurücksetzen können. Das ist zwar einerseits konsequent, hält uns aber auch vor allzu wilden Punktverteilungs-Experimenten ab.

Geld regiert die (Spiel-)Welt

Beim sonst erstklassigen Enderal gibt es aber auch ein paar nervige Aspekte: In der weitläufigen Welt sind wir die meiste Zeit zu Fuß unterwegs und können sehr große Entfernungen nur durch ein kostenpflichtiges Schnellreisesystem überbrücken, bei dem wir auf dem Rücken großer Flugwesen reiten. Pro Flug bezahlen wir 25 Groschen, durch Questbelohnungen kommen meist zwischen 100 und 300 Groschen herein. Aber davon wollen auch Fortbildung und neue Zauberbücher bezahlt werden. Natürlich könnten wir an bestimmte Orte auch dank Teleportschriftrollen reisen. Die bekommen wir allerdings ebenfalls nur gegen harte Währung bei Händlern oder als sehr seltene Zufallsfunde.

Und dann sind da noch die Kosten für Lehrbücher fortgeschrittener Kenntnisse. Wollen wir Meister-Niveau in mehreren Fertigkeiten haben, investieren wir eine Menge unserer mühsam gesammelten endraläischen Groschen in die Helden-Fortbildung. So verliert Geld auch im Endgame nie an Wert, nimmt uns aber viel Bequemlichkeit.

Hektische Kämpfe, wirre Erscheinungen

Haben wir es im Kampf mit vielen Gegnern zu tun, wird es schnell richtig hektisch. Abtrünnige Magier, Untote, beißwütige Wölfe, Banditen und Flusstrolle sind nur ein kleiner Teil der mit individuellen Resistenzen und Fähigkeiten ausgestatteten möglichen Gegner. Da das Kampfsystem technisch auf der Skyrim-Vorlage basiert, klicken wir meist wild auf den Gegnern herum und ergänzen unsere Möglichkeiten durch die neu implementierten Fähigkeiten und Zauber. Das ist nicht jedermanns Sache, zumal die Gegner sehr agil sind und uns in den Rücken fallen.

Auch auf dem niedrigsten von sechs Schwierigkeitsgraden brauchen wir ein Mindestmaß an Beweglichkeit und geschicktem Einsatz von Fähigkeiten und Talenten. Immerhin leveln die Gegner nicht mit uns mit – ist ein Kampf zu knackig, kommen wir einfach später wieder oder rüsten uns mit einer verzauberten Waffe und Zaubertalenten aus.

Ganz fehlerfrei ist Enderal als Hobbyprojekt freilich nicht. Zum Beispiel hingen wir einmal in einem Dialog fest und mussten neu laden, weil unser Gegenüber einfach nicht mehr antworten wollte. Und gelegentlich passt das Gesagte nicht ganz zum geschriebenen Dialogtext, was vor allem Spieler mit Hörschwäche benachteiligt. Aber trotz dieser Macken bleibt Enderal ein Spielerlebnis, das ihr euch als Fans klassischer Rollenspiele mit detailreich gestalteter Welt nicht entgehen lassen solltet. ★



Jasper Dal'Varek ist unser erster Auftraggeber und wird später im Spiel zu einem Begleiter.

ENDERAL
FORGOTTEN STORIES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core2Duo E7400 / 64 X2 6400+	Core i7 920 / Phenom II X4 920
Geforce 9800 GT / Radeon HD 5750	Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 16 GB Festplatte	6 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + atmosphärische Spielmusik
- + hervorragende Sprecher
- + detailreiche Umgebungen
- + mehrere Klimazonen und Baustile
- – veraltete Technik

SPIELDESIGN

- + faires, kreatives Rätseldesign
- + abwechslungsreiche Quests
- + gelungene Skill-Kombinationen
- + Gegner leveln nicht mit
- – lange Laufwege, viele Ladescreens

BALANCE

- + Geld auch im Endgame wertig
- + nützliches Handwerkssystem
- + sechs Schwierigkeitsgrade
- – teils sehr mächtige Talentkombinationen
- – Schnellreisesystem überteuert

ATMOSPHÄRE / STORY

- + spannende Story
- + Entscheidungen mit Auswirkung
- + einzigartige Charaktere
- + Handlung mit Nachdenkfaktor
- + reichhaltige Hintergrundgeschichte

UMFANG

- + Wiederspielwert durch Talentbäume
- + über 40 Stunden Spielzeit
- + riesige Spielwelt
- + Entdecken statt Grinden
- + Fraktionsquests und Romanzen

ABWERTUNG

Im Test ärgern uns NPC-Wegfindungsprobleme (etwa bei den Phantasmalisten-Erscheinungen) sowie Questbugs, die das Laden des letzten Spielstands erforderlich machen.

90 -1

FAZIT

Trotz veralteter Technik ist Enderal: Forgotten Stories ein Kleinod mit genialen Geschichten, sehr guten Sprechern und detailreicher Welt.

89



Dawn of Man

STRATEGIEKNALLER FÜR STAMMSPIELER

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Madruga Works** Entwickler: **Madruga Works** Termin: **1.3.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Dieser Mix aus Strategie, Survival und Simulation macht die Steinzeit quicklebendig. Von Martin Deppe

Fünf Arbeiter zum Steineklopfen, drei zum Baumfällen, vier sammeln Beeren, der Rest jagt Hirsche – so ungefähr fangen Dutzende von Echtzeitstrategie-Spielen an. Die doofen Zivilisten brauchen wir halt nur, um mächtige Armeen und Siedlungen aufzubauen. Und wenn mal ein paar Malocher durch Raubtier- oder Feindkontakt draufgehen, rekrutieren wir eben neue. Tja, mit dieser Ex-und-Hopp-Mentalität habt ihr in Dawn of Man schon verloren. Denn hier führt ihr einen Steinzeit-Stamm aus einer Handvoll Kinder, Erwachsener und Senioren durch die stetig wechselnden Jahreszeiten, kämpft gegen Hunger, Kälte, Raubtiere, Räuber, entwickelt neue Technologien, baut euren Haufen Zelte zu einem florierenden Dorf mit Landwirtschaft, Waffen- und Werkzeugschmiede aus. Das alles natürlich gesichert durch Stadtmauer, Tore und Türme. Unterm Strich spielt sich Dawn of Man eher wie ein Banished als wie ein Age of Empires.



Mega-Projekt: Wir zerren den letzten von fünf Megalithen zur neuen Kultstätte.



Der schnöde Steinkreis hebt die Moral unserer Bewohner enorm.

Winter is coming!

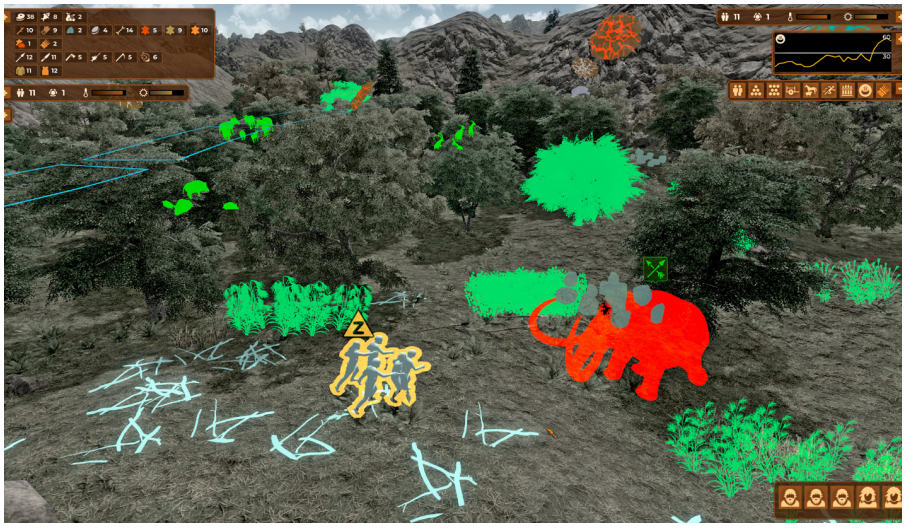
Dawn of Man hat auch keine Kampagnen, stattdessen wählt ihr ein Freies Spiel in einer Open-World-Karte. Anfangs gibt's zwei Schwierigkeitsstufen, aber mit bestimmten Meilensteinen à la »Erster Winter überlebt« oder »20 Bewohner geschafft« schaltet ihr zusätzliche Spielmodi frei.

Dabei nutzt Dawn of Man ein nachvollziehbares Ressourcensystem. Nahrung ist nicht einfach Nahrung: Es gibt Beeren und Fische, Nüsse und Fleisch, ihr könnt alles sofort verzehren oder besser erst trocknen, um auch im Winter was zu knabbern zu haben. Aus Holz und Knochen fertigt ihr Werkzeuge und Waffen, aus Fellen wird warme Kleidung. Dabei müsst ihr ständig vorausplanen, Vorräte anlegen, die Jahreszeiten nutzen. Beeren wachsen halt nur im Sommer, dafür können sogar eure Kinder welche pflücken. Auf die Jagd gehen hingegen nur die Erwachsenen. Cool: Mit der Tab-Taste aktivieren wir den »Urblick«. In dieser Ansicht werden unter anderem Tiere farbig markiert – je gefährlicher, desto röter. Grüne Rehe lassen sich gefahrlos jagen, rennen aber schnell und weit weg, während ein ausgewachsenes Mammut gewaltige Fleischvorräte unterm Fell hat, aber auch sehr renitent ist. Mit jedem erlegten Tier, jeder erwirtschafteten Ressource und errichteten Gebäuden sammelt ihr Wissenspunkte, die sich wiederum in bessere Technologien oder gar einen Zeitaltersprung investieren lassen. Ein Schlitten erleichtert zum Beispiel den Transport größerer und schwererer Ressourcenmengen spürbar. Eine Gerberei verbessert die Kleidung, statt der anfangs aufge-



Martin Deppe
@GameStar_de

Respekt! Nach dem Geheimtipp Planetbase hat das Zweimannteam von Madruga Works wieder ein Spiel hinbekommen, das von Anfang an fesselt – vorausgesetzt, ihr bringt genug Geduld mit. Denn bei Dawn of Man geht alles ein bisschen langsamer. Die Entwicklung meines Ministammes von Jägern und Sammlern bis hin zu Ackerbauern und Metallarbeitern motiviert enorm, auch wenn das Spiel durchaus seine Schwächen hat. Schade: Ich kann einzelne Mitglieder nicht zu Jägern oder Handwerkern spezialisieren, hier hätte ich mir mehr Mikromanagement und Rollenspiel gewünscht. Dafür ist das Erfolgserlebnis umso größer, wenn mich ein Mammut durch den Winter bringt oder ein Sprung in die nächste Zeitepoche neue Möglichkeiten freischaltet. Kurzum: Dawn of Man ist das Richtige für alle, die Spiele wie Banished oder das abgedrehte Rimworld mögen.



Der »Urblick« zeigt farblich an, welche Tiere wir gefahrlos jagen können. Die Schweine, Wildesel und Steinböcke im Hintergrund sind grün, das Mammut dräut knallrot.

klaubten Feuersteine baut ihr in einfachen Bergwerken nach und nach Kupfer, Zinn und schließlich Eisen ab.

Die Jagd bleibt immer wichtig, aber mit dem ersten Zeitalterssprung (ins Mesolithikum) ziehen Ackerbau und schließlich die Domestizierung von Nutztieren nach, weil ihr mit Brot und Hausmacherwurst geplanter produzieren und auch ein Volk aus mehreren Dutzend Mitgliedern durchfüttern könnt. Denn je erfolgreicher ihr spielt, desto mehr Menschen schließen sich euch an. Auch eigener Nachwuchs ersetzt verunglückte oder an Altersschwäche gestorbene Bewohner.

Mit dem Turbo in den Tod

Das alles passiert sehr langsam. Es gibt zwar eine Zeitbeschleunigung, aber die solltet ihr mit Vorsicht nutzen: Gerade auf der Jagd kann schnell was schiefgehen, und es ist ein harter Schicksalsschlag, wenn die Hälfte eurer Bevölkerung plötzlich an akutem Bisonkontakt verstirbt. Hinzu kommt, dass sowohl die KI eurer Leute als auch die der Wildtiere nicht die beste ist. Ihr könnt euren Steinzeitmenschen zwar Arbeitsbereiche zuweisen (Jage in diesem Gebiet!) oder konkrete Befehle erteilen (Jage dieses Wildschwein!), aber wenn ihr nicht aufpasst, rennen sie einem fliehenden Fleischlieferanten über die ganze, sehr große Karte hinterher – bis hin zum Kältetod. Die motivierten Jäger marschieren auf der Hatz nach Hirschen auch mal stur durch eine Gruppe Löwen, ihr solltet sie also unbedingt von Hand steuern.

Auch vier besondere Herausforderungsmissionen lassen sich aktivieren, allerdings schwankt deren Qualität. In der ersten sollen wir eine Handvoll Mammuts quer über die Karte führen, ohne eines zu verlieren. Also weichen wir Raubtieren aus, trinken zwischendurch an einem See – und sind nach zehn Minuten fertig.

Stonehenge vor der Haustür

Eine andere Herausforderung ist da schon anspruchsvoller: Eine Megalithen-Kultstätte sollen wir errichten, und zwar noch zu Lebzeiten eines bestimmten Stammesmitglieds. Wir müssen die notwendigen Technologien entwickeln und aufpassen, dass Kollege Morkar nicht dahinscheidet. Apropos dahinscheiden: Ab dem Neolithikum, also dem dritten der sechs Zeitalter, tauchen gelegentlich Räuber auf und überfallen unsere Siedlung. Diese Kämpfe sind allerdings sehr simpel. Lediglich auf dem höheren der beiden Schwierigkeitsgrade werden sie knackiger, weil die Aggressoren mit fortschrittlichen Waffen wie Kompositbögen und Eisenschwertern anrücken können. Größere Schlachten mit Wurfmaschinen erlebt ihr in Dawn of Man nicht. Allerdings dürfte das Spiel bald Nachschub bekommen: Die Entwickler wollen es weiterentwickeln und neue Modi nachreichen. Außerdem ist der Steam Workshop bereits live – darum dürften hier bald die ersten Mods aufschlagen. ★



Mit dem zweiten und dritten der sechs Zeitalter werden wir unabhängiger von der Jagd.

DAWN OF MAN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2	Core i5 7500 / Ryzen R5-1400
Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT	Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
4 GB RAM, 2 GB Festplatte	8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ schöne Landschaften
+ schicke Jahreszeitenwechsel
+ cooler und nützlicher »Urblick«
− magere Soundeffekte
− viele Clippingfehler

SPIELDESIGN

+ motivierendes Entwickeln des Stammes
+ Jahreszeiten wirken sich aus
+ gute Mischung aus Bauen, Jagen, Sammeln, Forschen
− keine Charakterentwicklung
− kaum besondere Ereignisse

BALANCE

+ ausgewogene Schwierigkeitsgrade
+ ordentliches Tutorial
+ guter Mix aus Mikro- und Makromanagement
+ anpassbares Interface
− schwache KI

ATMOSPHÄRE / STORY

+ Stamm entwickelt sich spürbar weiter
+ neue Technologien wirken sich aus
+ Megalithen-Bauwerke fühlen sich wie harte Arbeit an
+ lebendige Welt
− kaum besondere Ereignisse

UMFANG

+ sehr große Karten
+ freies Bauen
− insgesamt wenig Bauwerktypen
− kein Multiplayer
− keine Kampagne

FAZIT

Mischung aus Strategiespiel, Simulation und Survival. Entwickelt sich sehr langsam, dafür freut man sich über jeden Fortschritt.



Die Bronzezeit umfasst den Zeitraum von ca. 2200 bis 800 v. Chr., die Eisenzeit reichte bis ins 5. Jahrhundert n. Chr.

Fimbul

GÖTTERDÄMMERUNG IM GAMEPLAY-WINTER

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Wild River Games** Entwickler: **Zaxis** Termin: **28.2.2019** Sprache: **Deutsch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **19 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf den ersten Blick wirkt das Indie-Hack&Slay wie ein God-of-War-Klon. Den hohen Erwartungen kann Fimbul allerdings nicht gerecht werden. Von Florian Zandt

Sich mit gottgleichen Gegnern anzulegen, hat im Action-Genre allerspätestens seit den Eskapaden unseres Lieblingsspartaners und Aggressionstherapie-Kandidaten Kratos Hochkonjunktur. In Sachen Auseinandersetzungen mit mystischen Wesen aus der nordischen Mythologie ist die Indie-Szene dem AAA-Koloss allerdings voraus. 2015 durften Spieler beispielsweise in Jotun in die Rolle einer Wikingerkriegerin schlüpfen, die sich den Einzug nach Walhalla durch den Kampf gegen die titelgebenden Riesen verdienen musste, es folgten Spiele wie Hellblade: Senua's Sacrifice und Vikings: Wolves of Midgard. Fimbul schlägt thematisch in eine ähnliche Kerbe, bietet allerdings eine weitaus dramatischere Ausgangslage.

Geschwisterkeilerei mit Folgen

Direkt zu Beginn des Spiels müsst ihr als alternder Berserker Kveldulver einen Angriff eures Bruders Knut abwehren, der von Rachegelüsten getrieben euer Haus anzündet. Dieser Drang, sich gegen sein eigen Fleisch und Blut zu wenden, wird durch den namensgebenden Fimbulwinter hervorgerufen. Dabei handelt es sich um die letzte Kälteperiode vor der Götterdämmerung Ragnarök.

Nachdem ihr euch aus eurem brennenden Heim befreit und in bester Hack&Slay-Manier andere Wikinger zu Kleinholz verarbeitet habt, wird euch schnell eine noch viel wichtigere Aufgabe übertragen: das Amulett Ymnerfir zu finden und den König der Jötunn davon abzuhalten, mit Hilfe des Schmuckstücks das Ende der Welt zu beschleunigen.

Diese Herausforderung meistert ihr mit Hilfe von Schwert, Axt, Speer und Schild im Rahmen der dynamisch gestalteten Kämpfe. In der ersten halben Stunde macht es noch einen Heidenspaß, Gegnern mit geschickten Rollmanövern auszuweichen und sie mit aneinandergereihten Kombos zu erledigen. Danach stellt sich aber schnell Langeweile ein.

Immer dieselben Gegnerwellen ohne Grips, keine Unterschiede in der Handhabung von Axt und Schwert, hakelige Kampfanimationen und fixierte Kamerapositionen aus der Hölle – bei so vielen kleinen Stolperfallen helfen auch Spezialfertigkeiten wie das unnötig martialisch betitelte Hinrichten oder die Heilfähigkeit Lebensbanner nicht. Die Skills, die ihr je nach Stärke der Fertigkeit bei entsprechend gefüllter Komboleiste auslösen könnt, schaltet ihr durch das Besiegen von bestimmten Bossen frei.

Nichts Halbes und nichts Ganzes

Wer an dieser Stelle hofft, dass zumindest in den Kämpfen gegen haushohe Trolle oder schwertschwingende Jötunn ein gewisses Maß an Taktik nötig ist, wird enttäuscht. Vielmehr beschränken sich die Handgemenge darauf, zu warten, bis euer Gegner eine optisch gekennzeichnete Schwachstelle offenbart, euren Speer darauf zu werfen und die danach zu Boden gehenden Bösewichte mit euren Klingen zu bearbeiten. Eine wirkliche Herausforderung stellen diese besonderen Auseinandersetzungen, vom ersten Miniboss bis zum großen Endkampf, nie dar.



Der Zeichenstil der Comic-Sequenzen ist eigenwillig, aber stets detailliert – ein Fakt, der sich blöderweise nicht auf die dargestellten Charaktere übertragen lässt.



Florian Zandt
@zandterbird

Mit der nordischen Mythologie und genauer dem Ende der Völuspá greift sich Fimbul zudem ein Setting heraus, das viel Raum für kreative Ideen bietet. Leider scheinen diese beim entwicklerinternen Brainstorming ihren Weg nicht auf das Flipchart gefunden zu haben. Die Konzepte wirken nicht zu Ende gedacht, und bis auf die stimmungsvolle Atmosphäre, den hübschen Mix aus Comic- und 3D-Sequenzen und den Story-Twist gen Ende dümpelt das Indie-Hack&Slay im Mittelmaß herum. In diesem Fall ist die kurze Spielzeit sogar ein Vorteil. Länger als zwei Stunden hätte ich die drögen Bosskämpfe, die immer selben Gegnerwellen und die furchtbar übersetzten Dialoge kaum ausgehalten. Wer grob in der thematischen und spielerischen Sparte bleiben will, hat aber immerhin genug Auswahl im AAA- als auch im Indie-Sektor.

 Die Völuspá findet sich in der Lieder-Edda wieder, nicht zu verwechseln mit der eher als Prosa verfassten Snorra-Edda.



Sobald ihr eure Komboleiste aufgefüllt habt, könnt ihr mächtige, aber optisch wenig beeindruckende Spezialfertigkeiten einsetzen.

Ebenso reibungsfrei gestalten sich die zwei Schleichpassagen, in denen ihr als junger Kveldulver Monster mit Fackeln verscheuchen oder den Blicken von Riesen ausweichen müsst. Und über die wenigen und simplen Umgebungsrätsel breitet man ohnehin besser den Mantel des Schweigens.

Bei einer derart starken und potenziell interessanten Story-Grundlage könnte man vermuten, dass Fimbul seine Gameplay-Schnitzer vielleicht durch besondere Erzählstrukturen oder kluge Wendungen ausgleicht. Und in der Tat versucht das Spiel, die kompakte Geschichte um Kveldulvers Rache durch einige Twists und Wendungen gehaltvoll zu machen. Aber die vielen losen Enden der kleinen Storys im Spiel, beispielsweise die der jungen Königin Thora, des durch die Jötnar versklavten Trolltrios oder eures Bruders, werden nie zufriedenstellend aufgelöst. Die Charaktere wirken blass, ihre Beweggründe kaum nachvollziehbar und oberflächlich.

Comic oder Kinderbuch?

Immerhin stimmt die Präsentation an dieser Stelle: Da innerhalb der stimmig gestalteten, minimalistischen Spielwelt Hauen, Stechen und Ausweichen die einzigen Interaktionsmöglichkeiten sind, erzählt Fimbul seine Geschichte in mit viel Liebe zum Detail illustrierten Comic-Sequenzen. In manchen davon dürft ihr auch Entscheidungen treffen, beispielsweise ob ihr besiegte Bossgegner am Leben lasst. Diese Wahlmöglichkeiten haben jedoch so gut wie keinen Einfluss auf das weitere Spielgeschehen.

Unfreiwillig komisch hingegen lesen sich manche der deutschen Dialogzeilen, in denen nicht nur Grundlegendes wie der Plural von Jötunn falsch übersetzt wurde. Vieles klingt gestelzt und extrem unnatürlich – gerade für das knorrige Wikinger-Setting. Bonuspunkte gibt es allerdings für die Monologe der Nornen. Die basieren auf altem Versmaß und sind an tatsächliche Abschnitte aus dem Ende der Völuspá, dem bedeutendsten Gedicht des nordischen Mittelalters, angelehnt. Warum die drei weisen Frauen Fimbul trotz ihres Wissens um die Lebens- und Schicksalsfäden der Menschen auf die Spielewelt losgelassen haben, wird aber wohl ihr Geheimnis bleiben. ★



Euer brennendes Heim dient als kurzes Tutorial, um euch an die grundlegende Steuerung von Fimbul heranzuführen. Auch wenn die immer eingeblendet ist.

FIMBUL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 5020U / AMD A6-7310 Geforce GTX 960 / Radeon R9 280 4 GB RAM, 5 GB Festplatte	Core i7 7700 / AMD Ryzen 7 1700 Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56 16 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ reduzierte, stilisierte Optik + stimmungsvoller Soundtrack
+ originelle Comic-Sequenzen − hakelige Animationen
− grausige Kameraführung

SPIELDESIGN

+ dynamische Kampfsequenzen + effektvolle Spezialfertigkeiten
− repetitiver Spielfluss − Entscheidungen haben wenig Auswirkungen − schwache Umgebungsrätsel

BALANCE

+ Steuerung immer eingeblendet + schlankes Tutorial
− kaum Unterschiede in Waffenhandhabung − kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad − zu einfache Kämpfe

ATMOSPHÄRE / STORY

+ interessante Hintergrundgeschichte + cleverer Twist in der zweiten Hälfte + spannendes Setting − schlecht geschriebene Dialoge − viele lose Enden

UMFANG

+ unterschiedliche Ausrüstungsgegenstände + verschiedene Pfade − Spielzeit schlecht genutzt − kaum Wiederspielwert
− Geschichte nicht auserzählt

FAZIT

Repetitive Kämpfe, unfertige Story, kaum Herausforderungen: Wer ein Indie-God-of-War sucht, wird bei Fimbul definitiv nicht fündig.



Die Namen in Fimbul sind frei erfunden, aber die Rahmung durch Ragnarök, Midgard, Jötunheim und Co. ist historisch korrekt.

Trials Rising

AUFSTIEG ZU ALTER GRÖSSE



Genre: **Sport** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Redlynx** Termin: **26.2.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Rising katapultiert sich dank vielen sinnvollen Neuerungen und einer riesigen Portion Spielspaß an die Spitze der Serie. Von Manuel Fritsch

Trials – das ist wie ein 2D-Plattformer auf Rädern. Und unsere Gegner sind die Grundgesetze der Physik. Schwerkraft, Schwung und Masse müssen in Schach gehalten werden, damit wir die Fahrten auf unserem Motorrad mit möglichst wenig Knochenbrüchen meistern. Durch Gewichtsverlagerungen und dem gefühlvollen Dialog zwischen Gas und Bremse klettern wir mit dem Zweirad über Baumstämme, balancieren auf Rohren oder springen meterweit über klaffende Lücken. Ubisoft hat nun das Rad zwar nicht neu erfunden, aber so herrlich runderneuert und aufpoliert, dass wir gar nicht anders können, als Loopings vor Freude zu schlagen.

Challenge accepted

Thematisch sind die rund 120 Strecken in neun Ligen rund um den Globus eingebettet. Auf der Weltkarte ploppen mit jedem Fortschritt in der Kampagne weitere Marker auf, die uns zu internationalen Rennveranstaltungen einladen.

In unserer Karriere steigen wir mit jedem Sieg im Erfahrungslevel auf und schalten neue Rennklassen und Spielmodi frei. Zusätzlich zum Medaillensystem mit Bronze-, Silber- und Goldwertungen für unsere Streckenzeiten winken lukrative Sponsoren-Angebote für das Absolvieren von waghalsigen Aktionen. Diese abwechslungsreichen Aufträge kitzeln unseren Ehrgeiz: Wir sollen fünfzehn Vorwärtssalti während der nächsten Fahrt ohne Fehler absolvieren? Machen wir doch mit links! Einen 30 Meter langen Angeber-Wheelie auf der steilen Mount-Everest-Strecke zeigen und dabei auch mindestens die Silbermedaille erringen? Challenge accepted! Die optionalen Herausforderungen sind gerade im späteren Spielverlauf teilweise richtig schwer und sorgen dafür, dass man sich auch an vermeintlich leichten Anfängerstrecken wieder erneut die Zähne ausbeißt und gefordert wird.

Überall Geisterfahrer

Wer sich daraus nichts macht, sucht sich seinen Reiz im direkten Vergleich mit Freunden. Sogenannte »Geister«-Fahrer sind als transparente Schemen während unserer Fahrt parallel zu sehen. So erkennen wir ganz genau, an welcher Schikane uns der Kollege überholt oder wo wir ihm gegenüber Zeit gutmachen. Schlagen wir die Bestmarke der Ghost-Freunde, werden diese umgehend darüber informiert. Ha!

Im neuen Herausforderer-Modus wird das Konkurrenzdenken noch weiter auf die Spitze getrieben. Dort messen wir uns im indirekten Duell mit den Zeiten unbekannter Fahrer. In maximal drei Versuchen muss deren Zeit unterboten werden. Gewinnen wir eine Runde, erwartet uns ein neuer Fahrer-Geist mit einer besseren Zeitmarke. Überstehen wir drei Runden in Folge, erhalten wir neben Erfahrungspunkten und Ingame-Währung eine Ausstattungskiste als Belohnung.

Virtueller Karneval

Diese Ausstattungskisten, die wir auch für jeden Stufenaufstieg bekommen, enthalten mehr oder minder unnützen Kram: neue Helme und Klamotten, bunte Reifen für unsere Motorräder oder ganz selten auch mal eine neue Siegerpose. Das alles ist rein kosmetisch und dient lediglich der Individualisierung. Lobenswert: Die Lootboxen lassen sich nicht über Mikrotransaktionen kaufen, alle verfügbaren Inhalte sind auch direkt

Steuerung am PC mit Tastatur

Trials steuert sich am besten mit einem Gamepad. Zwar ist es möglich, das Spiel komplett mit der Tastatur und den Pfeiltasten zu kontrollieren – spätestens auf den Hard-Tracks wird man damit aber zwangsläufig an Grenzen stoßen. Dazu fehlt es dieser Steuerungsart an den nötigen Zwischenstufen zwischen Vollgas und Stillstand.

Einen klaren Vorteil bieten Maus und Tastatur allerdings bei der Benutzung des inkludierten Leveleditors. Die Arbeit mit dem Werkzeug wird so im Gegensatz zu den Konsolenversionen deutlich beschleunigt.



Trials Rising wechselt zwischen Tag- und Nachtleveln und bietet etliche stimmungsvolle Momente und spektakuläre Sprünge. Und Loopings! Ohne Loopings geht übrigens fast nix.



Manuel Fritsch
@manuspielt

Das genial einfache Spielprinzip der Trials-Serie fesselt mich seit Anfang der 2000er, als ich das kleine Motorrad noch im Browser über Felsen manövriert habe. Dabei kann ich mit Motorsport eigentlich überhaupt nichts anfangen. Doch schon in der ersten Version war die Physik der heimliche Star des Spiels und diese zu meistern eine spaßige und den Ehrgeiz kitzelnde Aufgabe. Nach dem abgedrehten, aber kreativen Spinoff Trials of the Blood Dragon und dem Ausflug in die Zukunft in Fusion hatte ich etwas Sorgen, dass sich Rising zu sehr am Fan-Liebling Evolution orientiert. Die Entwickler verankern Trials Rising zwar wieder deutlich stärker in der Realität, doch schaffen sie mit der Idee der Event-Serien eine ungeheure Freiheit im Leveldesign und brennen erneut ein Feuerwerk an Ideen in jedem Level ab. Rising gehört für mich schon jetzt zu den Highlights des Jahres!



Auf unserer Weltreise können wir die ein oder andere spektakuläre Aussicht genießen.

über die erspielte Ingame-Währung freischaltbar. Zwar bietet Ubisoft auch eine Echtgeld-Währung (Eicheln) an, aber auch diese lässt sich über die Sponsoren-Aufträge erspielen. Nahezu alle Strecken sind außerdem im neuartigen Koop-Modus mit dem Tandem-Bike kompatibel. Beide Spieler geben dabei individuell Gas und sorgen mit der Gewichtsverlagerung ihrer Figur für ein ungewohntes und chaotisches Spielgefühl. Selbst die einfachsten Strecken fordern uns als dynamisches Duo ein extremes Maß an Teamfähigkeit ab. Eine witzige und perfekte Ergänzung für die Trials-Serie.

Trials-Diplom auf dem zweiten Bildungsweg

Die beste und wichtigste Neuerung: die Universität. Die Entwickler haben in enger Zusammenarbeit mit den besten Trials-Spielern der Welt ein Schulungsprogramm entwickelt. Diese speziellen Strecken bringen mit verständlichen Zeitlupen-Videos und Schritt-für-Schritt-Anleitungen nicht nur Anfängern die Grundlagen der Steuerung bei, sondern versorgen auch Veteranen der Serie mit neuen Erkenntnissen. Vom simplen »Bunny Hop« bis zum Meistern von Sprüngen aus einer Steigung heraus ohne Rampe: Selbst nach über 20 Stunden Spielzeit haben wir noch neue Universitätsprüfungen freigeschaltet und Feinheiten der über die Jahre perfektionierten (dachten wir!) Steuerung erlernt. Vorbildlich!

Long Way Round

Die Abwechslung und Kreativität der Strecken von Trials ist enorm und übertrifft alles, was in der Serie bisher zu sehen war. In Paris fahren wir auf einer brachliegenden Achterbahn vor der Märchenschloss-Kulisse eines Freizeitparks. Danach geht es nach Sibirien, wo wir auf einem Güterzug über hochexplosive Fracht springen. In Hollywood starten wir inmitten von Dreharbeiten zu einem Western und krachen durch die Kulisse in das benachbarte SciFi-Set.

Während die Anfängerstrecken etwas mehr Effekte und Show bieten, sind auch die späteren, knackigeren Herausforderungen nicht minder cool anzusehen. Auf einer Hard-Prüfung in Mexiko müssen wir uns ordentlich anstrengen, bewundern aber dennoch die Schönheit der alten Maya-Tempelanlage, die wir im Schein von Fackeln erklimmen. Jeder Level hat zig solcher erinnerungswürdigen Momente und kreative Einfälle, die uns begeistern.

Nicht nur visuell und spielerisch überzeugt Trials Rising: Der Soundtrack bietet mit vielen Originaltracks von jazzigen Hip-Hop-Künstlern wie Jurassic 5 über eingängige Drum'n'Bass-Tracks bis hin zu härteren Gitarren-Songs von In Flames oder Motörhead auch nach Dutzenden Stunden Spielzeit ebenfalls eine riesiges Repertoire. Noch kein Trials-Titel bot so eine große Zugänglichkeit und Abwechslung und ist sowohl für absolute Neulinge als auch Serien-Veteranen wärmstens zu empfehlen. ★



Nahezu alle Strecken lassen sich im neuen Koop-Modus mit dem Tandem-Bike fahren. Das erhöht den Schwierigkeitsgrad je nach Teamfähigkeit des Duos um ein Vielfaches.

TRIALS RISING

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2400 / AMD FX-4100	Core i5 3470 / AMD FX 6100
Geforce GTX 650 Ti / Radeon HD 7770	Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
4 GB RAM, 23 GB Festplatte	8 GB RAM, 23 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ detaillierte Levels und atmosphärische Hintergründe
+ gute Partikel- und Lichteffekte
+ fantastischer Soundtrack
+ knackige Motorensounds
− uninspirierte Individualisierungsmöglichkeiten

SPIELDESIGN

+ überraschende Level-Ideen
+ abwechslungsreiche Aufträge und Missionen
+ feinfühlige und präzise Steuerung
+ glaubhafte und nachvollziehbare Physik
+ befriedigendes Progressionssystem

BALANCE

+ perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
+ interaktive Tutorials
+ nie unfair, gute Rücksetzpunkte
+ guter Spielfluss
− fehlendes Handicap für erfahrene Spieler im Partymodus

ATMOSPHÄRE / STORY

+ landestypische Erkennungsmerkmale
+ glaubhafter Ligen-Aufstieg
+ Sponsoren geben abstrakten Missionen einen Sinn
+ witzige Tutorial-Dialoge
− nervige »Lootbox Light«-Mechanik

UMFANG

+ über 120 Strecken
+ fünf Zweiräder plus Koop-Tandem-Bike
+ neun Ligen, Skill-Games und Universität
+ lokaler Party-Multiplayer und online mit Ranking
+ mächtiger Editor

FAZIT

Rising baut die Serienstärken konsequent aus und fügt motivierende Neuerungen hinzu. Das bisher beste und einsteigerfreundlichste Trials.

89

Überspringt man seine Erklärungen, reagiert er schnippisch darauf und freut sich über unser Scheitern.



Crackdown 3

2010 HAT ANGERUFEN UND WILL SEIN SPIELDESIGN ZURÜCK

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Sumo Digital** Termin: **15.2.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Microsoft Store)**

Auf DVD: Test-Video

Vor neun Jahren erschien der Vorgänger, damals nur für die Xbox 360. Hat sich das lange Warten auf Teil 3 gelohnt? Von Tobias Veltin

Bei Crackdown 3 von holpriger Entwicklung zu sprechen, wäre wahrscheinlich noch untertrieben. 2014 kündigt Microsoft das Spiel erstmals an, also kurz nach Beginn der aktuellen Konsolengeneration. Und die neigt sich jetzt ja bekanntlich dem Ende entgegen, das nur mal zur Einordnung. Nach zig Verschiebungen und Unsicherheiten bringt Microsoft Crackdown 3 aber nun doch noch auf PC und die Xbox One. Nur: Gelohnt hat sich das nicht wirklich. Doch der Reihe nach: Wie die Zahl im Titel schon verrät, gibt es bereits zwei Vorgängerspiele, die erschienen 2007 und 2010 auf der Xbox 360. Keine Sorge, die müsst ihr nicht gespielt haben, um Crackdown 3 zu verstehen. Die Story ist ohnehin relativ schnell umrissen: Ein Terroranschlag hat nahezu überall auf der Welt die Stromquellen lahmgelegt. Die Menschen fliehen zu Tausenden in die Metropole New Providence, die von der Organisation Terra Nova und deren Anführerin Elizabeth Niemand (die heißt wirklich so) kontrolliert wird. Aber Terra Nova hat ordentlich Dreck am Stecken, weswegen wir in der Rolle eines genetisch verbesserten Agenten der sogenannten »Agency« in der Stadt aufräumen und die Organisation zu Fall bringen sollen. Macht euch keine Hoffnungen, die Story taugt gerade mal als grober Aufhänger und roter Faden, zu mehr definitiv nicht. Die Präsentation mit animierten Comicpanels ist zweckmäßig, Überraschende Wendungen fehlen vollständig. Das führte zumindest bei uns letztendlich dazu, dass wir schon nach kurzer Zeit im Spiel vergessen hatten, wieso wir eigentlich hier sind.

Jagd auf Terra Nova

Aber das ist auch nicht schlimm, denn schon die Vorgänger definierten sich nicht über ihre Geschichte, sondern das motivierende Open-World-Gameplay. Teil 3 ist da ähnlich und macht auch keine Anstalten, das irgendwie zu verhehlen. Um die insgesamt neun Mitglieder des Terra-Nova-Organigramms zur Strecke zu bringen, müsst ihr in New Providence unterschiedliche Ziele zerstören bzw. säubern, die den jeweiligen Mitgliedern der kriminellen Bande zugeordnet sind. Um zum Beispiel Fiesling Djimon Keita aus der Reserve zu locken, müsst ihr einige Chemieanlagen lahmlegen, das Ausschalten von Enforcer-Offizieren schwächt die Sicherheitsabteilung von Liv Sorensen, und wenn ihr eine bestimmte Anzahl von Schwebebahnstation von Robotern gesäubert habt, könnt ihr die KI Roxy erledigen.

New Providence präsentiert sich zwar als recht generische, aber immerhin gefällig designte und lebendig wirkende Open World mit thematisch unterschiedlichen Stadtteilen (Börsenareal, Armenviertel etc.) und klarer Struktur. Auf euch reagierende Passanten laufen herum, Autos fahren über die Straßen, und hin und wieder seht ihr eine Schwebebahn vorbeizischen. Einen Großteil der Spielzeit von Crackdown 3 seid ihr mit Ballern beschäftigt und bekommt dafür ein recht ansehnliches Arsenal an die Hand. Von schnöden Standards wie Schrotflinten oder Plasmagewehren über Raketenwerfer bis hin zu völlig abgefahrenen Knarren wie dem Oblivion, der erst eine Art schwarzes Loch erzeugt, das dann explodiert, wird einiges geboten. Auch die Kontrolle der Ballereien klappt ordentlich, die Aufschalthilfe macht die Duelle mit Kampfrobotern, Soldaten, fliegenden Drohnen und Co. dabei allerdings fast schon einen Ticken zu einfach.

Emotionslose Ballereien

Problematisch ist es aber, dass bei der Action trotz guter Inszenierung mit großen Ex-

Kein freies Zielen am PC

Die Aufschalthilfe ist auch am PC Pflicht und lässt sich nicht abstellen. Ihr könnt lediglich mit Hüftfeuer frei zielen. Drückt ihr die rechte Maustaste, aktiviert sich der Auto-Aim und visiert einen Gegner in eurer Nähe an. Ihr könnt auf andere Körperteile wechseln, indem ihr die Maus in die entsprechende Richtung bewegt, doch selbst dann springt das Fadenkreuz lediglich auf das Ziel. Am Gamepad ergibt die Aufschalthilfe durchaus Sinn, da das Zielen hier weniger präzise ist. Mit Maus und Tastatur fühlt sich diese Hilfe aber eher wie eine Behinderung an. Deshalb vergeben wir drei Punkte weniger als die GamePro-Kollegen für die Konsolenversion von Crackdown.



Hoch hinaus: Die Bewegung durch die offene Welt ist das große Highlight von Crackdown 3.



Mit den richtigen Knarren lassen sich entsprechend große – und schicke – Explosionen auslösen.

plosionen und guten Partikeleffekten kaum Emotionen aufkommen. Zwar steht ihr ständig gefühlten Horden von Feinden gegenüber, aber trotz üppigem Waffenarsenal und präziser Steuerung stellt sich nur bedingt Spaß ein. Denn die Waffen haben weder ordentlich knackigen Sound noch gutes Trefferfeedback, dazu kommt die überschaubare Gegner-KI, die euch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad nur durch ihre schiere Überzahl gefährlich werden kann. Ähnlich enttäuschend ist auch die Fahrphysik der Autos im Spiel, den meisten Karren in Crackdown 3 fehlt es merkbar an virtuellem Gewicht, sodass ihr höchstens beim Agency-Fahrzeug »Blitz« ein Gefühl der Kontrolle habt. Unser Tipp: Lauft einfach zu Fuß durch New Providence und lasst die Autos stehen, das macht deutlich mehr Spaß.

Auch der generelle Spielablauf mit dem Ausschalten der Terra Nova-Hoschis ermüdet überraschend schnell. Klappert ihr anfangs noch motiviert die einzelnen Ziele ab, erkennt ihr ziemlich bald, dass Crackdown 3 nahezu keine Variation der Einsätze bietet und euch recht emotionslos nach Sachbearbeitermanier die Aufgaben abmalochen lässt. Die Endbosskämpfe setzen da im Vergleich zumindest inszenatorisch mehr Akzente, beispielsweise erklimmt ihr beim Kampf gegen die KI Roxy einen hohen Turm, um die riesige Kugel dann mit Salven aus euren Knarren einzudecken. Schade: Mehr als ein Herunterballern von Energiebalken ist das Ganze letztendlich nicht.

Highlight: Hüpfen

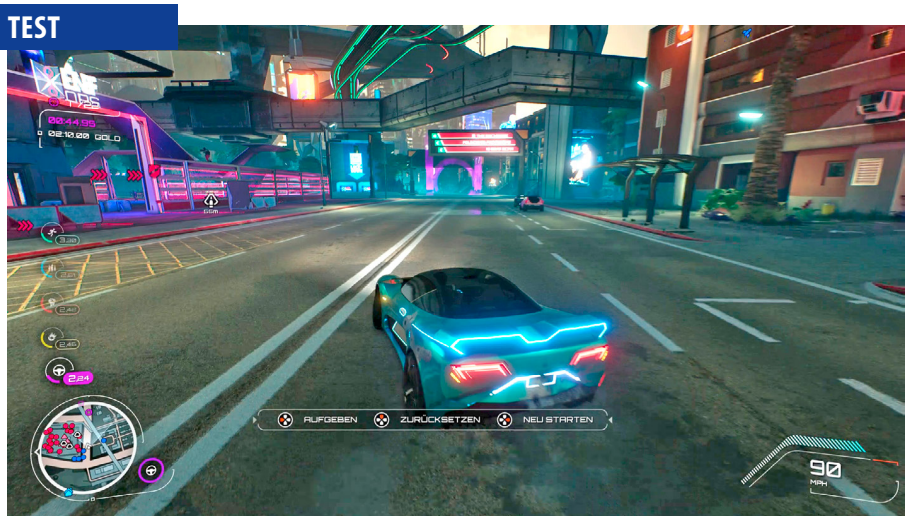
Seine größten Stärken hat Crackdown 3 dann, wenn ihr einfach nur durch die Stadt hüpft und die grün leuchtenden Bewegungs-Orbs einsammelt. Ähnlich wie in den Vorgängern verbessert sich euer Agent über die Zeit nämlich in fünf unterschiedlichen Kategorien und schaltet neue Fähigkeiten und Gadgets frei, je nach Spielweise. Setzt ihr viele Sprengstoffe ein, geht's in dieser Kategorie nach oben, Schusswaffen verbessern die gleichnamige Fähigkeit und so weiter. Und das ist ziemlich befriedigend, da ihr diesen Fortschritt wirklich spürt. Anfangs kann euer Agent beispielsweise nur kleinere Objekte heben und wenig Schaden anrichten, später wandelt ihr dann als Berserker durch New Providence und erfreut euch an den vielen Agency-Symbolen auf der Karte, die bereits erledigte Missionen anzeigen.

Getoppt wird das vom tollen Bewegungsgefühl, denn das ist ähnlich gelungen wie in Teil 1 und 2. Ihr verbessert den entsprechenden Skill unter anderem mit dem extrem süchtig machenden Sammeln der überall verteilten grünen Orbs, und spätestens dann, wenn ihr den Doppelsprung und die

Multiplayer-Modus »Abrisszone«

Vom anfänglich groß angekündigten per Cloud berechneten Zerstörungs-Feature ist in Crackdown 3 letzten Endes nur ein trauriger Bruchteil übriggeblieben, und ja, dieses Wortspiel ist beabsichtigt. Der Modus heißt Abrisszone und lässt zwei Fünfer-Teams gegeneinander antreten. Allerdings nicht in der komplett zerstörbaren Stadt New Providence, sondern nur in vergleichsweise klein gehaltenen und übersichtlichen Arealen. Hier könnt ihr tatsächlich viele der Aufbauten in Schutt und Asche legen, Spaß machte das in unserer Testsession allerdings wenig bis gar nicht. Denn die Maps sind viel zu unübersichtlich gestaltet, der komplette Spielverlauf zu chaotisch. Dadurch, dass sich Gegner über einen Druck auf die Schultertaste dauerhaft anvisieren lassen (sogar durch Wände!), werdet ihr ständig von allen Seiten beschossen, eine Flucht ist nur bedingt möglich. Außerdem sind alle Spieler fast jederzeit dank fetter roter Symbole immer auf der Karte sichtbar. Überraschungsmomente? Fehlanzeige. Abrisszone ist eine ganz große Enttäuschung und nur noch eine Karikatur der ersten Ankündigungen.





Die Fahrphysik ist nicht das Gelbe vom Ei, den Fahrzeugen fehlt es an virtuellem Gewicht.

Schubdüsen freigeschaltet habt, gelingen sehr befriedigende Sprungpassagen und -manöver, etwa das Erklimmen einer Häuserwand plus anschließendem Sprung auf den nebenstehenden Wolkenkratzer. Das fühlt sich tatsächlich ein bisschen so cool wie die Bewegungen in Marvel's Spider-Man (PlayStation 4) an. Allerdings habt ihr in Crackdown 3 hier und da auch mit der Kamera zu kämpfen, die zwar komplett regulierbar ist, in engeren Abschnitten aber auch mal störrisch rumzickt.

Und sonst noch?

Bis zum Ende von Terra Nova könnt ihr etwa 10 bis 12 Stunden Spielzeit einplanen, abseits der Hauptmissionen und dem Aufleveln eures Charakters haben die Entwickler zudem ein paar Nebenaufgaben eingebaut, die von »ganz nett« (Propagandatürme erklimmen um die Stadt zu beschallen) bis hin zu »gähnend uninspiriert« (Informationsfragmente sammeln) reichen. Zudem befreit ihr an bestimmten Punkten Widerstandskämpfer oder findet neue Agenten-DNA, die dann wiederum neue Charaktere freischaltet – spielerisch machen die Neuen aber kaum einen Unterschied. Und schlussendlich könnt ihr die Kampagne im Koop-Modus spielen, was tatsächlich ganz witzig ist. Die eklatanten Kernkritikpunkte kann aber auch der Koop nicht kaschieren.

Sprechen sie Deutsch, äh, Englisch?

Böse Zungen würden sicherlich behaupten, Crackdown 3 hätte eine Cel-Shading-Optik, weil man damit das Alter des Spiels besser kaschieren könne. Tatsächlich passt der comicähnliche Look aber sehr gut zum etwas überdrehten Ansatz, die Framerate blieb bei unserem Test stets konstant, und die Effekte machen ebenfalls einen guten Eindruck.

Auf dem PC kann es allerdings zu Framerate-Rucklern im Menü kommen. Das hängt mit euren DPI-Einstellungen zusammen, die Entwickler arbeiten bereits an einer Lösung. Außerdem schränkt das Spiel auch die Bildwiederholungsrate in der Koop-Kampagne ein: Hier läuft Crackdown 3 lediglich auf 30 Bildern pro Sekunde. Spielt ihr alleine, könnt ihr das fps-Limit deaktivieren.

Generell ist Crackdown 3 zwar hübscher als seine Vorgänger, fällt aber im Vergleich zu ähnlichen, schon älteren Genrevertretern wie Saints Row 4 oder GTA 5 merkbar ab. New Providence etwa ist an vielen Stellen texturarm. Weitere Unzulänglichkeiten: Während die Hauptpersonen und -dialoge voll in Deutsch vertont sind, palavern die Fußvolk-Gegner und Passanten noch fröhlich auf Englisch. Außerdem kam es bei unserem Test zu Soundaussetzern. Möglich, dass das noch nachgepatcht wird, aber bei einem Spiel, das derart lange in Entwicklung war, sollten solche Peinlichkeiten nicht passieren. ★



Wenn ihr fleißig euren Stärke-Skill levelt, könnt ihr später auch größere Objekte wie Autos aufheben und durch die Gegend schleudern. Und idealerweise auf Gegner.



Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Als großer Fan des ersten Teils fällt es mir nicht leicht das zu sagen, aber Crackdown 3 kommt mindestens fünf Jahre zu spät. Denn Open World-Spiele haben sich in den letzten Jahren merkbar entwickelt, erzählen zum Beispiel spannende Geschichten oder variieren ihr Gameplay so, dass sie über eine lange Spielzeit tragen. Crackdown 3 wirkt dagegen wie in der Zeit stehen geblieben. Hier blase ich ein generisches Ziel nach dem anderen weg und frage mich, ob da irgendwann noch etwas Cooles kommt. Statt moderner Open-World-Abwechslung bekomme ich hier eine typische Checkliste ohne Überraschungen, ohne Esprit. Und klar, 2007 und 2010 hat das Crackdown-Prinzip noch prima funktioniert, aber die Welt hat sich weitergedreht und es gibt mittlerweile viel bessere und empfehlenswertere Alternativen. Das ist umso trauriger, weil die Mechaniken in Crackdown 3 durchaus solide sind und mir insbesondere die Suche nach den Bewegungs-Orbs enorm viel Spaß macht. So aber bleibt unter dem Strich das ernüchternde Ergebnis einer Entwicklungs-Odyssee, das wahrscheinlich der letzte Nagel für den Sarg der Serie sein wird.

CRACKDOWN 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3470 / AMD FX-6300	Core i5 4690 / AMD FX-8350
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 260X v3	Geforce GTX 970 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 80 GB Festplatte	8 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ schicker Cel-Shading-Stil
+ saubere Framerate
+ ordentliche Effekte bei Explosionen und Beleuchtung
− manchmal Texturarmut
− Soundaussetzer und -probleme

SPIELDESIGN

+ gut inszenierte Action
+ freies Bewegen durch die Stadt
+ motivierendes Orb-Sammeln
− auf Dauer generische Aufgaben
− Aufschaltsystem nervt am PC

BALANCE

+ einfacher Einstieg, gute Lernkurve
+ vier Schwierigkeitsgrade
+ viele Checkpoints in der Stadt
− stupide Gegner-KI
− kaum Gameplay-Variation

ATMOSPHÄRE / STORY

+ tolles Bewegungsgefühl
+ solide designte Stadt
+ spürbarer Fortschritt
− Story ohne Überraschungen
− inkonsequente deutsche Übersetzung

UMFANG

+ große, frei erkundbare Metropole
+ zahlreiche Nebenaufgaben
+ versteckte Upgrade-Kugeln und Bewegungs-Orbs
+ Koop-Kampagne für zwei Spieler
− enttäuschender Versus-Multiplayer

FAZIT

Mechanisch solides, aber auch deutlich veraltetes Open-World-Actionspiel ohne wirkliche Höhepunkte.



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



Die Wettereffekte sorgen kombiniert mit den detailreichen Umgebungen für echte Rallye-Atmosphäre – schöner sah Offroad-Racing selten aus.

90
GameStar Platin-Award

GameStar für Atmosphäre

Dirt Rally 2.0

DER KÖNIG DER SCHOTTERPISTE

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters** Termin: **26.2.2019** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Codemasters und Rallyespiele gehören zusammen. Mit Dirt Rally 2.0 will der Entwickler eine neue Bestzeit einfahren – und das trotz unnötigem Ballast.

Von Florian Zandt und Heiko Klinge

Seit 1998 setzt die ehrwürdige Colin-McRae-Rally-Reihe für die Offroad-Rennspielwelt Maßstäbe in Sachen Anspruch an das Können aller Wohnzimmer-Rallyeprofis.

Zum 21. Geburtstag der Marke beschenkt Entwickler Codemasters mit Dirt Rally 2.0 alle, denen das »Schwesterspiel« Dirt 4 zu arcadelastig war. Die größte Neuerung ist die Aufteilung in die zwei Hauptspielvarianten Mein Team und Freies Spiel. In Ersterem dürft ihr euch nicht nur in Community- und KI-Herausforderungen mit der Online-Gemeinde messen, sondern auch in Rallye- und Rallycross-Meisterschaften antreten. Die sind in je sechs zufällig zusammengestellten Events mit unterschiedlich vielen Etappen gestaffelt. Der klassische Rallye-Modus bietet euch dabei eine Auswahl aus wunderschön gestalteten und mit herausragenden Licht- und Wettereffekten aufgehübschte Pisten in sechs Ländern, etwa Spanien, Argentinien oder Polen.

Weniger ist knapp mehr

Damit liefert Dirt Rally 2.0 etwas weniger Umfang als der Vorgänger, der zum Release auch einen extrem spaßigen Hillclimb-Modus in der legendären »Pikes Peak«-Bergregion am Start hatte. Ob Codemasters dies noch nachliefert, steht in den Sternen – angekündigt als (natürlich kostenpflichtige) DLCs wurden bislang nur drei weitere Rallye-Schauplätze samt neuer Wagen.

In der Praxis fällt der geringere Streckenumfang allerdings nicht so schwer ins Gewicht. Denn zum einen sind 72 Kurse immer noch mehr, als die meisten anderen Rennspiele an den Start bringen. Zum anderen unterscheiden sich die Wertungsprüfungen sowohl optisch als auch fahrerisch deutlich stärker voneinander als im Vorgänger, sodass für uns die Rechnung »mehr Qualität als Quantität« knapp aufgeht.

Um die Welt mit 250 PS

Im argentinischen Catamarca wird eure Gas-Brems-Dosierung in staubigen Felskorridoren auf die Probe gestellt, während ihr in Spanien auf schnell laufendem Asphalt euer Lenkrad fest im Griff behalten müsst. Das Terrain, das sich anders als im Vorgänger im Lauf der entsprechenden Events sogar abnutzt und je nach Startnummer eine andere Bodenhaftung bietet, ist dabei nicht euer einziger Gegner. Auch die Autos erfordern dank der erneut faszinierend glaubwürdigen Fahrphysik zu jeder Zehntelsekunde eure vollste Aufmerksamkeit. Die klassischen 60er-Jahre-Wagen mit Frontantrieb eignen sich dabei als ideale Einsteigerkarossen. Das Fahrgefühl ist aber auch mit den alten Möhren einmalig. Jeder Belag muss mit einer minimal anderen Technik angegangen



Das Schadensmodell von Dirt Rally 2.0 ist ausgefeilt und penibel. Platzt euch beispielsweise der Reifen oder geht eure Aufhängung kaputt, beeinflusst dies das Fahrverhalten.



Die Catamarca-Etappen gehören zu den definitiven Hinguckern in Dirt Rally 2.0.

 Der Namensgeber der Serie verstarb im September 2007 bei einem Helikopterabsturz.



So einsam geht es im Rallycross-Modus selten zu. Denn eigentlich geht ihr auf den Rundkursen in Kampf um die Spitze mit euren Gegnern auf Tuchfühlung.

werden, was das nochmals verbesserte Force Feedback auch entsprechend quittiert.

1000 Mal berührt, 1000 Mal ist was passiert

Genau wie im Vorgänger will auch in Dirt Rally 2.0 jeder Fortschritt hart erarbeitet werden. Einsteiger knutschen in den ersten Spielstunden noch gefühlt jede zweite Leitplanke, was Rückspulfunktion-verwöhnte Forza-Fahrer durchaus frustrieren kann. Umso größer das Glücksgefühl nach eurer ersten »fehlerfreien Fahrt« … nur um ein paar weitere Dutzend Streckendurchläufe später festzustellen, dass ihr nochmal zehn Sekunden rausgeholt habt. Das motiviert mehr als jede noch so opulent präsentierte Siegerehrung – in Sachen Inszenierung hält sich Dirt Rally 2.0 genauso zurück wie Teil 1. Aber selbst wenn ihr ein Händchen für präzise Drifts und Kurvenschneiden habt, kommt ihr um die umfangreiche Tuning-Funktion des Spiels nicht herum. Spurwinkel, Getriebe, Dämpfung – die Einstellungsmöglichkeiten sind beinahe endlos und sorgen für ein stark personalisierbares Fahrerlebnis.

Während ihr bei Rallyes allein auf weiter Flur seid, geht ihr im Rallycross-Bereich samt WRX-Lizenz auf acht Rennstrecken wie Silverstone oder Hell mit euren Widersachern auf Tuchfühlung. Hier zählt kluges Kurvenfahren mehr als Geländekenntnis.

Meine Rallye, meine Autos, mein Team

Um euch noch besser gegen andere Fahrer zu behaupten, dürft ihr im Mein-Team-Modus eure verdienten Credits investieren. Entweder ihr erweitert euren Fuhrpark mit Modellen wie dem Audi Sport Quattro oder dem Chevrolet Camaro GT 4 R, die allerdings aufgrund von eher platten Texturen nur halb so schön aussehen, wie sie klingen. Oder ihr heuert neues Personal an oder verbessert die Fertigkeiten eurer Teammitglieder. So dürft ihr beispielsweise die Strafzeiten bei Reifenwechseln verringern oder Motor-Upgrades schneller freischalten. Dieses Rollenspiel-Light-Teammanagement fühlt sich allerdings aufgepropft an, vor allem, weil ihr die nötige Ingame-Währung für diese Upgrades ziemlich schnell zusammenhabt.

Wer sich mehr Freiheit wünscht, darf sich im zweiten Hauptspielmodus austoben, dem Freien Spiel. Hier schaltet ihr historische Rallye-Settings frei und dürft an der FIA-World Rallycross-Meisterschaft teilnehmen, ohne sie wie im Vorgänger erst im Karrieremodus freischalten zu müssen.

Trotz aller Ähnlichkeiten zum Vorgänger ist Dirt Rally 2.0 definitiv ein Energieschub für das Genre. Und wenn das dafür sorgt, dass sich bald andere Titel auf die Strecke wagen, umso besser. Konkurrenz belebt das Geschäft, nicht nur auf der Schotterpiste. ★





Wenn ihr kopfüber im Graben landet, ist die Rallye nicht automatisch für euch gelaufen. So fies ist Dirt Rally 2.0 dann doch nicht zu euch.



Florian Zandt
@zandterbird

Colin McRae Rally hat mir schon 1998 das Herz gebrochen. Ich dachte eigentlich, ich könnte was am Lenkrad, und dann kam dieses Lizenzspiel um die Ecke und sorgte für knirschende Zähne und kaputt gehämmerte Tasten. Seitdem lässt mich die Reihe nie ganz los. Mit Dirt Rally 2.0 hat sie mich jetzt wieder komplett am Haken. Der bislang realistischste Vertreter der Serie macht so vieles richtig, dass dafür zwei Hände nicht reichen: wunderhübsche Umgebungen, viel Liebe zum Detail, umfangreiches Tuning, realistische Fahrphysik, riesiger Fuhrpark … Die Liste ließe sich noch lange weiterführen. Was allerdings eher unnötig wirkt, sind die Rollenspielelemente, die mittlerweile wohl in jedem Spiel vorkommen müssen. Das Hochleveln meiner Teammitglieder oder das Freischalten neuer Motorenmappings wirkt aufgesetzt und lenkt mich nur davon ab, meinen 80er-Jahre Audi Quattro möglichst effektvoll gegen den nächsten Baum zu fahren. Auf der Strecke ist Dirt Rally 2.0 der Sieger, gewagt um Kurven schlittern und durch felsige Landschaften heizen hat schon lange nicht mehr so viel Spaß gemacht.

DIRT RALLY 2.0

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel Core i3 2130 / AMD FX4300 Geforce GTX 650 Ti / Radeon HD 7750 8 GB RAM, 50 GB Festplatte	Intel Core i5 8600K / AMD Ryzen 5 2600X Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56 8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ detailreiche Umgebungen
- ✚ herausragende Wettereffekte
- ✚ realistische Motorensounds
- ✚ tolle Fahrzeugmodelle
- ▬ Texturen manchmal grob

SPIELDESIGN

- ✚ exzellente Fahrphysik
- ✚ umfangreiche Tuning-Funktionen
- ✚ zwei Hauptspielmodi
- ✚ Schadensmodell mit tatsächlichen Auswirkungen
- ▬ Rollenspielelemente wirken aufgesetzt

BALANCE

- ✚ faire Lernkurve
- ✚ kurzes Tutorial
- ✚ anpassbarer Schwierigkeitsgrad im Freien Spiel
- ✚ Fehler werden gnadenlos bestraft
- ▬ Tuning für Anfänger überfordernd

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ lizenzierte Wagen
- ✚ historische Rallye-Settings
- ✚ atmosphärische Inszenierung
- ✚ detaillierte Cockpits
- ✚ offizielle WRX-Lizenz

UMFANG

- ✚ Rallyestrecken in sechs Umgebungen
- ✚ fünfzig Autos
- ✚ eigene Meisterschaften
- ✚ wechselnde Community- und KI-Herausforderungen
- ✚ Rallycross-Modus

FAZIT

Der Rallyepokal geht erneut an Codemasters – Atmosphäre, Optik, knackigem Simulationsanspruch und großem Umfang sei Dank.



Astroneer

NO MAN'S POLYGON

Genre: **Action** Publisher: **System Era Softworks** Entwickler: **System Era Softworks** Termin: **6.2.2019** Sprache: **Deutsch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video



In den richtigen Lichtverhältnissen verströmt die Welt von Astroneer eine herausragende Atmosphäre, auch wenn die Planetenoberflächen etwas detailarm sind.

Planeten erkunden, Ressourcen abbauen, Gerätschaften herstellen: Die Weltall-Sandbox klingt nach dem Aufbaupart von No Man's Sky – und spielt sich doch anders.

Von Florian Zandt

Im 25. Jahrhundert greift die Menschheit nach den Sternen, um neue bewohnbare Planeten zu finden. Als Mitglied der sogenannten Astroneers erforscht ihr abgelegene Ecken des Alls und erschließt diese für kommende Generationen. Eine grobe Story, die das Was und Warum erklärt, gibt es zwar, sie ist aber nicht der Rede wert. Das ist aber nicht tragisch, das Faszinierende an Astroneer ist seine Mechanik und die große Freiheit in der knuffigen Low-Poly-Sandbox.

Wir sind das Ruhrgebiet

Nach einem Tutorial landet ihr auf einem fremden Planeten und platziert zunächst eine bungalowartige Unterkunft, die aber nur als Speicherpunkt dient. Danach manövriert ihr euren kleinen Astronauten in frei dreh- und zoombarer Third-Person-Sicht über die terra incognita und inspiziert zunächst das über die Landeplattform anforderbare Startpaket. Dazu gehört ein Sauerstoffgenerator. Dieser stellt sich auch direkt als wichtigstes Utensil für eure planetare Erkundungstour heraus. Denn um Gegenstände herstellen zu können, müsst ihr euch auf die Suche nach Ressourcen wie Harz, Gemisch oder organischen Stoffen machen. Wie es sich für einen fremden Planeten gehört, ist die Atmosphäre für Menschen aber nicht einladend. Deswegen ist der Aufbau eines durchdachten Sauerstoffnetzes elementar. Nur wenn ihr jederzeit nabelschnurartig mit einer Sauerstoffleitung verbunden seid, könnt ihr sorglos die gefühlt unendlich großen Planeten erkunden. Dass das Spiel die für die Herstellung der wichtigen Leitungen nötigen Ressourcen manchmal nicht im Startgebiet zugänglich macht, ist deswegen umso ärgerlicher. Zumal eine nützliche Übersichtskarte mit Markierungsmöglichkeiten fehlt. So verliert ihr auf der Suche nach wichtigen Rohstoffen leicht die Orientierung in den prozedural generierten Alien-Welten.

Ein weiterer wichtiger Faktor ist der Aufbau eines Stromnetzes – kein Saft bedeutet keine Luft. Um euren Luftaufbereiter und andere Gerätschaften mit Strom zu versorgen, bedient ihr euch eines modularen Lego-Prinzips. So könnt ihr etwa Windturbinen oder



Ressourcenabbau allein genügt nicht. Manche Materialien wie Kohlenstoff, Glas oder Aluminium müsst ihr durch Veredelung im Schmelzofen herstellen.

 Die Führungsriege von System Era Softworks arbeitete zuvor bei 343 Industries an der Halo-Reihe.



Florian Zandt
@zandterbird

Für ein kleines Projekt will die interplanetare Ressourcenhatz ganz schön viel auf einmal. Da bleiben einige Stolperfallen nicht aus. Ein fehlender roter Faden zum Beispiel oder ein durchwachsenes Koop-System. Aber dafür gibt es mit Sicherheit schon in Kürze Patches. Was das Spiel jetzt schon schafft, ist mich zum konstanten Weitermachen zu animieren. Die Suche nach Rohstoffen, die Optimierung von Produktionen oder das wilde Modul-Zusammengewürfel, mit dem ich meine Basis nach meinen Wünschen gestalten kann: All das motiviert mich enorm. Astroneer gelingt es, aus wenigen Bausteinen ein abwechslungsreiches Spiel zusammenzusetzen. Man muss sich zwar zu Beginn stark hineinfuchsen, aber wenn der Rohstoffrubel einmal rollt, fällt es schwer, sich ihm wieder zu entziehen.



In Frachtmodulen versteckt sich wertvolle Technik. Um diese zu öffnen, müsst ihr deren internen Energiespeicher aufladen. Gut, dass ihr auch kleine Generatoren in euren Rucksack packen dürft.

Generatoren herstellen und diese per Kabel zum Beispiel mit Forschungslaboren verbinden. Oder ihr bastelt mittels 3D-Druckern Plattformen, die ihr erst an eine Stromquelle wie eure Unterkunft anschließen und dann mit den Modulen bestücken könnt. Eurer Kreativität sind dabei so gut wie keine Grenzen gesetzt – ein großes Plus.

Ab ins All

Habt ihr die grundsätzliche Versorgung mit Energie, Sauerstoff und den ersten wichtigen Ressourcen zur Weiterentwicklung eurer Basis sichergestellt, geht es relativ schnell an die Veredelung – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn das grobe Ziel auf jedem Planeten ist es, ein Shuttle zu bauen und zum nächsten Himmelskörper aufzubrechen. Dafür müsst ihr aber erst mal eine relativ komplexe Produktionskette meistern.

Ein Beispiel: Um einen Buggy herzustellen, solltet ihr zunächst die Fahrzeugbucht freischalten. Dafür benötigt ihr die Ingame-Währung Bytes, die ihr durch das Scannen von Forschungsproben verdient. Nach der Freischaltung fertigt ihr die Bucht in einem 3D-Drucker, wozu Aluminium nötig ist. Das gewinnt ihr aus im Schmelzofen veredeltem Laterit, das ihr jedoch erstmal in der Umgebung aufstöbern und einsammeln müsst – und das ist nur ein kleines Beispiel für die Komplexität des Spiels. Aber gerade das macht dieses kleine Astroneer so reizvoll für echte Planer und Taktiker.

Was allerdings jedem Spaß machen dürfte, ist die Geländemanipulation mittels eures Multitools. Das kann nicht nur Ressourcen und Erde aufsaugen, sondern Letztere auch wieder ausspucken und daraus abenteuerliche Gebilde formen. Für die filigranere Detailarbeit wäre allerdings eine präzisere Steuerung wünschenswert gewesen: So wie es momentan ist, schütten wir immer wieder ungewollt klobige Haufen auf.

Quietschbunte Weltallfantasie

Deutlich besser gefällt uns das ebenso innovative wie immersive Interface. Alle Tätigkeiten wickelt ihr über tatsächlich in der Spielwelt enthaltene Bedienelemente ab, zum Beispiel den Rucksack eures Astroneers. Ihr bestückt euer Multitool also per Drag & Drop, ebenso wie ihr Drucker mit Rohstoffen oder Plattformen mit Modulen und Geräten besetzt. Das wird bei vielen unterschiedlichen Ressourcen und Geräten zwar teilweise eine ganz schön komplexe Angelegenheit, aber nie zu unübersichtlich. Ebenso farbenfroh gestaltet sich das Durchstreifen der äußerst knuffigen Low-Poly-Welt. Wenn der Wind durch Bäume, Gräser und von euren Vorgängern hinterlassene, kaputte Gerätschaften pfeift, dazu der hervorragende Soundtrack erklingt, und ihr munter liebevoll gestaltete Pflanzen, Mineralien und Steine einsaugt, vermittelt Astroneer das Gefühl, tatsächliches Neuland betreten zu haben.

Bislang lässt sich Astroneer jedoch schlecht mit Freunden teilen, denn noch gibt es keine Multiplayer-Server, und der Koop-Modus bietet ohne Chat-Funktion und Aufgaben, die mehr Arbeitskraft benötigen, auch nur wenig Mehrwert. ★



Eine wahre Freude für Effizienzexperten: die Möglichkeit, aus Plattformen und Gerätschaften ein effektives und kompaktes Versorgungsnetz zu stricken.

ASTRONEER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4440S / AMD FX-8150	Core i7 4770K / Athlon FX-9370
Geforce GTX 750 Ti / Radeon HD 7850	Geforce GTX 780 / Radeon R9 290
4 GB RAM, 4 GB Festplatte	8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ schicker, reduzierter Grafikstil
+ dynamisches Sounddesign
+ Wetterwechsel
+ toller Soundtrack
− etwas gleichförmige Planetenoberflächen

SPIELDESIGN

+ komplexe Produktionsketten
+ starkes Modulsystem
+ spaßige Geländemanipulation
− kein klares Spielziel
− Koop-Modus ohne echten Mehrwert

BALANCE

+ faires Survival-System
+ solides Tutorial
+ umfangreiche Ingame-Datenbank
− fehlende Übersichtskarte sorgt für Orientierungsprobleme
− ab und an Ressourcen-Ungleichgewicht

ATMOSPHÄRE / STORY

+ echtes Forscher-Feeling
+ unmittelbare Interfaces sorgen für Immersion
− kaum Hintergrundinfos
− vernachlässigbare Story
− ausgelutschtes Setting

UMFANG

+ unterschiedliche erkundbare Planeten
+ zahlreiche Rohstoffe
+ prozedurale Generierung sorgt für Abwechslung
+ große Menge an Bauplänen
− kein echter Multiplayer-Modus

FAZIT

Massig Ausrüstung, schlankes Design, clevere Survival-Elemente: Astroneer ist mehr als ein knuddeliger No-Man's-Sky-Abklatsch.

77

Obendrein gehören auch ehemalige Mitarbeiter von EA, Disney, Monolith und Amazon zur Belegschaft.

Eastshade

INSELABENTEUER À LA VAN GOGH

Genre: **Adventure** Publisher: **Eastshade Studios** Entwickler: **Eastshade Studios** Termin: **13.2.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **21 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Maler, Familienberater und Detektiv: Im Adventure Eastshade sollen wir eigentlich nur die Landschaft auf die Leinwand bringen, verlieren uns aber schnell in den Problemen und Geheimnissen der malerischen Insel und ihrer Bewohner.

Von Elena Schulz

In Eastshade spielen wir eine Malerin, die den letzten Wunsch ihrer Mutter erfüllen möchte, indem sie die schönsten Orte der gleichnamigen Insel auf die Leinwand bringt. Allerdings geht die Anreise gehörig schief: Unser Schiff sinkt, wir stranden nur mit unserer Kleidung am Leib im lauschigen Örtchen Lyndow. Dort nehmen wir Maleraufträge an und helfen den Bewohnern, um an die nötige Ausrüstung zu kommen, die uns die ganze Insel erkunden lässt.

In Eastshade wohnen Bären, Eulen oder Affen, die aufrecht gehen, die sich wie Menschen verhalten, deren Probleme menschlich sind. Eine Bärin etwa weiß nicht, wohin beim ersten Date. Wir helfen gerne. Auch weil die Dialoge so charmant vertont sind. Blöderweise nur auf Englisch, immerhin gibt's deutsche Untertitel. Ungleich schwieriger wird's, wenn einem Hirsch das Sorgerecht für sein Kind entzogen werden soll, weil er immer wieder mit seinem Geweih irgendwo hängenbleibt und so als unfähiger Vater gilt. Wir können uns für den Hirsch aussprechen oder aktiv die Trennung von Vater und Kind herbeiführen. Solche Entscheidungen beeinflussen, wie uns die Bewohner begegnen, und verändern auch das Ende des Spiels – das durch die Tierwesen einen deutlichen Fabelanstrich (!) bekommt. Abseits vom Ende nehmen die Entscheidungen aber nicht viel Einfluss, dabei hätte es sich bei moralischen Problemen durchaus angeboten, die kleinen Geschichten noch etwas weiterzuspinnen.

Der Weg ist das Ziel

Eastshade steckt überall voller amüsanter oder ernster Überraschungen, die dazu motivieren, die Spielwelt zu erkunden. Wir müssen uns immer neue Orte erschließen, die uns Inspiration bringen. Für unseren inneren Antrieb gibt es sogar einen kleinen Zähler am Bildschirmrand. Steht der auf null, können wir nichts zu Papier bringen. Wer aufmerksam durch die Welt geht, entdeckt an jeder Ecke etwas: Hier flitzt ein kleiner Wasserfuchs durch das Gras, da zelten ein paar Kinder, dort ist ein kleines Rätsel versteckt, bei dem wir einen Lichtstrahl geschickt mit Spiegeln umlenken müssen, um eine Tür zu öffnen. Erkundet man gründlich, wird man schnell mit schönen Motiven oder neuen Missionen belohnt.

Über abgeschlossene Aufträge erhalten wir zudem neue Crafting-Rezepte, die uns das Erkunden erleichtern. Können wir anfangs nur einfache Leinwände zusammenzimmern, dürfen wir irgendwann Zelte, Flöße oder gar richtige Boote bauen. Das Material dafür (Holz, Wurzeln, Stoffe) finden wir in der Welt. Besondere Ressourcen wie Dichtungsmasse erhalten wir manchmal auch als Questbelohnung.

Mit dem neuen Floß können wir dann beispielsweise den Fluss überqueren und einen weiteren Teil der Insel entdecken. Oder wir freunden uns mit einer Fesselballonbesitzerin an, die uns auf einen Berggipfel fliegen kann. Oder wir verdienen Schimmersteine (Währung) über Maleraufträge und geben sie für einen Mantel aus, der uns nachts warm hält, während wir uns zu Beginn nach Einbruch der Dunkelheit stets in ein Gasthaus zurückziehen müssen. Dass sich die detailreiche Welt so nach und nach immer weiter für uns öffnet und erschließt, macht einen großen Reiz des Spiels aus.

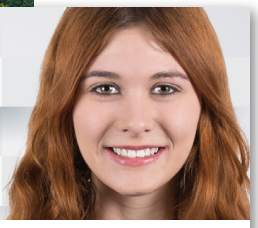


Wählen wir in Eastshade ein Motiv, erscheint es anschließend per Tastendruck auf unserer Leinwand. Das ist ein bisschen simpel.



Wir können mit den tierischen Bewohnern interagieren und ihnen helfen. Dabei dürfen wir mitunter auch Entscheidungen treffen.





Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Da ich selbst zeichne und male, war ich sehr neugierig auf Eastshade. Leider hat mich das Malen dann etwas enttäuscht. Ich hatte ein wenig auf eine Simulation gehofft, die mich mit Material oder Stilen experimentieren und nach und nach meine Fähigkeiten steigern lässt. So diente das Malen vor allem dem Zweck, sehen zu lernen und die Welt genau zu erkunden. Das hat sich aber definitiv gelohnt. Eastshade bietet so viele schöne Fleckchen und Momente. Jeden Tag um Mittag verdunkelt zum Beispiel eine Sonnenfinsternis den Himmel und taucht die Welt in ein eigenartiges, fast schon magisches Licht. Viele Plätze, wie etwa eine Höhle, in der ein Sternenhimmel funkelt, entdeckt man nur, wenn man aufmerksam spielt. Eastshade ist für mich damit ein ruhiges, fast schon meditatives Erlebnis, in dem ich mich ganz verloren habe.



Wir können überall in der Welt bequem mit der Maus die Ausschnitte auswählen, die wir anschließend auf unsere Leinwand bringen wollen.

Sonntagsmaler

Ein Großteil der Quests dreht sich um Malerei, schließlich ist das unser eigentlicher Job in und auf Eastshade. Wir dürfen überall in der Welt einen Bildausschnitt als Motiv wählen und das anschließend auf unsere Leinwand projizieren.

Das funktioniert leider ähnlich simpel, wie einen Screenshot anzufertigen: Wir drücken eine Taste und schon ist das Bild fertig. Die Gemälde sehen zwar toll aus, hier hätten wir uns aber etwas mehr Anspruch oder Abwechslung gewünscht. Beispielsweise hätten wir uns nach und nach verbessern oder unterschiedliche Stile meistern können. So steigert sich der Anspruch nur über die Wahl des Motivs: Wollen die Auftraggeber anfangs nur einfache Dinge wie eine Steinbrücke sehen, wird es später mit »einem Bild, das Traurigkeit verkörpert« oder »einer Komposition mit einem natürlichen Bogen« schon anspruchsvoller. Viel verkehrt machen kann man aber trotzdem nicht: Nur wenn man das richtige Motiv erwischt, aktualisiert sich die entsprechende Quest. Man kann sich also nicht vermalen und das falsche Bild beim Kunden abgeben.

Entspannung pur

Die Spielwelt sieht aber so detailliert aus, dass sie allein schon zum Malen motiviert. Eastshade bringt für eine kleine Indie-Produktion eine wirklich großartige Umgebung mit, die an ein Vanishing of Ethan Carter erinnert, allerdings voll darauf ausgerichtet ist, uns immer wieder famose Bildkompositionen anzubieten. Wir durchqueren lauschige grüne Wälder, rasten an Wasserfällen, die in der Sonne glitzern, oder blicken in der verträumten Abendsonne auf das Meer hinaus, während wir dem ebenfalls sehr atmosphärischen Soundtrack lauschen. Die ruhigen Melodien sind ideal zum Entspannen.

Weil das Gesamtbild stimmt, fallen auch die mitunter etwas verwaschenen Texturen, steifen Animationen oder nachladenden Objekte nicht so stark ins Gewicht. Die gelegentlichen Ruckler waren da schon etwas störender. Eastshade ist bei uns auch ein paar Mal abgestürzt; weil die Speicherpunkte sehr fair gesetzt sind und man zusätzlich frei speichern kann, kam aber nie Frust auf.

Eastshade bietet keine großen Herausforderungen, ist aber genau das richtige Spiel für alle, die sich in einer virtuellen Welt verlieren und nach Herzenslust erkunden wollen. Als Maler sieht man eine Spielwelt mit anderen Augen, statt einer Kulisse für Aufträge ist sie der Mittelpunkt, während wir nach dem perfekten Winkel, dem perfekten Lichteinfall oder dem einen kleinen Detail suchen, das unser Werk besonders macht. ★





Die Welt von Eastshade sieht mit der dichten Vegetation und der stimmungsvollen Beleuchtung herrlich malerisch aus. Malerisch! Na? Verstanden?

EASTSHADE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 750 / Phenom II X4	Core i5 4670K / FX-8370
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6950	Geforce GTX 960 / Radeon RX 460
6 GB RAM, 2 GB Festplatte	8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + detailverliebte Open World
- + stimmungsvoller Soundtrack
- + gute englische Synchronisation
- + tolle Beleuchtung
- − technisch etwas holprig

SPIELDESIGN

- + vielseitige und kreative Aufträge
- + Erkunden motiviert sehr
- + Crafting eröffnet neue Orte
- + kleine Rätsel
- − simple Maler-Mechanik

BALANCE

- + Motivsuche wird fordernder
- + freies Speichern
- + nimmt den Spieler nicht zu sehr an der Hand
- − man kann nichts falsch machen
- − insgesamt sehr einfach

ATMOSPHÄRE / STORY

- + lebendige Spielwelt
- + viele Geheimnisse
- + realistische und düstere Untertöne
- − keine großen Spannungsmomente
- − viele interessante Story-Ansätze werden nicht weiterverfolgt

UMFANG

- + Entscheidungen und unterschiedliche Enden
- + große Vielfalt bei möglichen Motiven
- + zahlreiche Missionen und Maleraufträge
- + angenehme Spielzeit
- + Minispiele wie Angeln zum Zeitvertreib

FAZIT

Eastshade ist ein ungewöhnliches Adventure mit interessanten Ansätzen, das vor allem zum Erkunden der malerischen Spielwelt motiviert.



Es gibt ein Prequel zu Eastshade namens Leaving Lyndow. Die Heldin Clara findet in Eastshade sogar Erwähnung.

Yakuza Kiwami

DER DRACHE KEHRT ZURÜCK

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Sega** Termin: **19.2.2019** Sprache: **Englisch, Japanisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Nach dem Prequel Yakuza 0 haben Neueinsteiger mit Kiwami (übersetzt: »Extrem«) Gelegenheit, das erste Spiel der Serie nachzuholen.

Von Michael Cherdchupan und Jonas Gössling



Wir können Gegenstände aufheben und als Waffe nutzen. Hier ist es ein Werbeschild.

Verrat, Zwietracht und Korruption. Jeder kennt die schon tausendfach erzählte Geschichte eines Gangsters, der von einem Freund hintergangen wird; das passiert in Yakuza Kiwami auch der kriminellen Hauptfigur Kazuma Kiryu. Er nimmt es in Kauf ins Gefängnis zu wandern, um Menschen zu schützen, die ihm nahestehen. Als er zehn Jahre später als freier Mann auf die Straße tritt, muss er seine Ehre wiederherstellen. Ja, diesen Plot kennen wir. Doch was die Yakuza-Serie von anderen Gangsterballaden unterscheidet, ist die Art, mit der auf der Klaviatur der Emotionen gespielt wird. Virtuos wechselt die Handlung zwischen todernsten Gesprächen, herzerwärmenden Situationen und Irrsinn. Dabei werden die Charaktere jedoch nie unter Wert verkauft.

Alle bleiben in ihren Motiven nachvollziehbar und fügen sich organisch in diese wundervolle Mischung aus herben Kontrasten ein. Die Figuren machen die Handlung düsterer, heiterer, einfach bewegender als die in anderen Gangster-Geschichten, die nur eine einzige Tonart kennen. Dieser schwierige Balanceakt ist einer der Gründe, weshalb die Yakuza-Serie eine so treue Fangemeinde gewinnen konnte. Und es ist bereits in Kiwami spürbar, wohin die Reise mit den Nachfolgern gehen würde.

Neuer Anstrich

Kiwami ist ein vollumfängliches, originalgetreues Remake. Im Guten wie im Schlechten. Auf der Haben-Seite sind die zahlreichen Erweiterungen in der Handlung, die mit Details die Motivationen der Charaktere sehr viel besser verdeutlichen. Zusammenhänge zwischen Handlungssträngen werden nun klarer; die Tiefe nimmt zu. Sogar einst unvertonte Nebengespräche haben stellenweise eine Sprachausgabe verpasst bekommen. Die wurde vollständig neu aufgenommen, was den Originalsprechern von damals die Chance gegeben hat, ihre Figuren besser zu interpretieren. Allerdings sind Texte, Kameraeinstellungen und sogar Motion Capture ohne Änderungen aus der Urversion übernommen worden, vor allem den Bewegungen ist der Zahn der Zeit anzusehen.


Yakuza Kiwami ist im Wesentlichen auf ein einzelnes Stadtviertel beschränkt.

Ein Highlight ist jedoch die komplett überarbeitete Grafik. Schon einmal das erleuchtende Gefühl erfahren, wenn man eine brandneue Brille auf- oder Kontaktlinsen einsetzt? So ähnlich fühlt es sich an, wenn man das schwammige Original von der ollen PlayStation 2 noch im Gedächtnis hatte. Kiwami benutzt die gleiche Technik, die auch schon in Yakuza 0 zum Einsatz kommt. Die Straßenzüge von Kamurocho erstrahlen durch schicke Beleuchtungs- und Wettereffekte im neuen Glanz. Gesichter, Kulissen, überhaupt das gesamte Gewusel mit den umherstreifenden Nachtschwärmern: Alles explodiert vor Details und hat gleichzeitig diesen charmant klaren Look, den man von Sega-Titeln kennt. Durch 4K-Support und keine festgelegte Bilderzahl pro Sekunde sieht die PC-Version noch einmal deutlich

Unterschiedliche rivalisierende Yakuza-Banden nennt man »kumi«.





Die Bosskämpfe haben etwas gelitten, die Angriffsmuster und die Fähigkeiten beißen sich.

besser als die Konsolenfassung aus. Details gehen auch in weiter Ferne nie verloren und bleiben gestochen scharf, Kantenflimmern gibt es quasi nicht. Umso stärker fällt der Kontrast zu den alten Animationen auf. Doch das nimmt man angesichts der sonstigen Pracht gerne in Kauf.

Kleidung, die nicht mehr passt

An den Grundpfeilern der Serie hat sich natürlich auch im Remake nichts geändert. Erneut kreuzt Sega eine offene Spielwelt voller optionaler Nebenaufgaben mit einem Brawler. Unser Held Kiryu kämpft oft. Sehr oft. Da ist die Übernahme des schnellen Kampfsystems aus Yakuza Zero eine willkommene Verbesserung. Unser Protagonist kann jederzeit zwischen vier Kampfstilen wechseln und serientypisch völlig übertriebene Moves vom Zaun brechen. »Brechen« ist ein gutes Stichwort, denn Kiwami geizt nicht mit Blut. Hier werden hemmungslos Gesichter auf den Asphalt geschlagen, Knochen zum Splittern gebracht oder Kiefer um Backenzähne erleichtert. Das klingt brachial, und das saftige Trefferfeedback lässt keine Zweifel: Mit Kiryu legt man sich besser nicht an!

Doch ausgerechnet bei den Prügeleien merkt man, dass das neue Kampfsystem und die alte Spielwelt nicht immer zusammenpassen. Oft stellen sich Kiryu Feinde in engen Korridoren und Räumen entgegen, die nicht genug Platz für die großflächigen Kampfstile geben. Hinzukommt eine Steuerung, die grundlegend gut funktioniert, aber in den Gefechten merklich hinderlich bleibt. Mit »E« weichen wir aus, per WASD bewegen wir uns. Gleichzeitig wegducken und eine Richtung angeben wird da fast unmöglich. Auch dass die Kamera beim Drücken der Bewegungstasten mitschwingt und die Maus fast schon ignoriert, spricht nicht für die Steuerung. Immerhin dürfen wir die Tasten frei ändern. Dennoch merkt man besonders bei den längeren Bosskämpfen, dass ein Gamepad Pflicht ist und in der Serie eine große Entwicklung stattgefunden hat. Denn zum einen müssen wir hier oft ausweichen und die Kamera richtig ausrichten. Zum anderen wurden die Bewegungen und Kampfmuster der Obermotze nicht an das moderne Kampfsystem angepasst, Kiryu ist ihnen überlegen und die Kämpfe werden zu stumpfem Gesundheitsbalken-Wegprügeln ohne Dynamik – sofern sich das Steuerungsproblem erledigt hat. Dies wäre ein Aspekt gewesen, bei dem sich Kiwami konsequent von seinen Altlasten hätte trennen müssen.

Neu in Yakuza Kiwami ist die Integration von Majima. Er ist bei den Fans einer der beliebtesten, weil durchgedrehtesten Charaktere. Er kann Kiryu nun überall und jederzeit über den Weg laufen, um von ihm herausgefordert zu werden. Man gibt dem Augenklappenträger nicht nur ordentlich aufs Fressbrett, sondern wetteifert auch in den zahlreichen Minispielen mit ihm. Ob diese Neuerung der Dramaturgie hilft, ist fraglich, doch Majima-Fans klatschen sicher aufgeregt in die Hände. Besiegt man ihn bei allen Aktivitäten, erhält man seine Move-Sets für Kämpfe. Schöner Nebeneffekt: Auf diese Weise lernt man alle Nebenaktivitäten kennen. Und das ist absolut lohnend! Zwar ist nicht jedes dieser Minispiele ein Volltreffer. Rennen mit ferngesteuerten Autos oder Billard sind zum Beispiel nur auf dem Papier aufregend. Aber Karaoke oder das skurrile Wrestling-Spiel »Battle Bug Beauties: Mesu-King« sind wiederum ein großer Spaß. Ja, Letzteres solltet ihr googlen. Das ist so bekloppt, dass wir es selbst kaum fassen konnten. Ausprobieren sollte man die Minispiele aber alle, zumal vor allem Bowling, Baseball oder Darts – im Gegensatz zu den Kämpfen – stark von der Maus profitieren. Zielen fällt auf dem PC deutlich leichter, nimmt den Spielen aber nicht den Spaß. ★



Jonas Gössling
@jogel19

Yakuza Kiwami ist der perfekte Einstieg für alle, die den ersten Teil auf der PS2 verpasst haben. Zwar bekommt man hier nicht dasselbe Erlebnis wie auf der betagten Konsole, aber es ist doch ein guter und vor allem hübscher Ersatz. Besonders auf dem PC glänzt das Remake mit einem wahnsinnig schönen, kantenfreien und scharfen Tokio, das so noch einmal lebendiger wirkt. Nur bei der Steuerung merkt man – abseits der Minispiele – die Konsolenherkunft der Serie. Wie sich die Kamera beim Laufen mitbewegt, aber die Maus nicht frei gedreht werden kann, wie die Kämpfe unnötig frickelig durch die Belegung werden – das spricht schon stark für ein Gamepad. Zwar kann man die Tasten frei belegen, aber Yakuza Kiwami fühlt sich mit dem Controller einfach runder an. Dennoch bekommt man hier viele Stunden herausragende Unterhaltung, die aufgrund der Dichte an Aktivitäten, des Levelsystems und der spannenden Geschichte eine einzigartige Erfahrung ist. Wer sich mit japanischem Humor und viel Text anfreunden kann, darf dieses Spiel nicht verpassen – jetzt gibt es auch für PC-Anhänger keine Ausreden mehr.

YAKUZA KIWAMI

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3470 / AMD FX-6300 GeForce GTX 560 / Radeon HD 6870 4 GB RAM, 40 GB Festplatte	Core i5 3570K / Ryzen R3 1200 Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 360X 6 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ detailreiche Grafik + sorgfältige Überarbeitung des Originals + Neuvertonung der Dialoge + bis zu 4K-Auflösung und unbegrenzte FPS – teils altbackene Animationen

SPIELDESIGN

+ flottes Kampfsystem + abwechslungsreiche Nebenaktivitäten + Entdeckerdrang wird belohnt + frei belegbare Steuerung – trotz Anpassungsoptionen hakelig mit Maus und Tastatur

BALANCE

+ Majima als Nemesis sehr fordernd + Spieltempo lässt sich selbst bestimmen + drei Schwierigkeitsstufen + gut erlernbare Mechaniken – Kiryu durch neue Fähigkeiten etwas zu mächtig

ATMOSPHÄRE / STORY

+ spannende, facettenreiche Geschichte + toll geschriebene Charaktere + überzeugend wirkendes Stadtviertel + viel skurriler Humor + spricht alle Emotionen an

UMFANG

+ massenhaft Nebenaktivitäten + inklusive Sidequests 50 Stunden Spielzeit + etliche Kostüme + sehr viele Waffen + Bowling, Darts und Pool mit Zwei-Spieler-Modus

FAZIT

Liebevolle Überarbeitung eines Klassikers mit schickem Technikgewand, jedoch mit kleinen Schönheitsfehlern.



Yakuza bedeutet (über den Umweg einer Kartenkombination im Black Jack) »die Wertlosen«.

GameStar PCs & NOTEBOOKs

ONE GAMING GAMESTAR-NOTEBOOK
XTREME 17



PROZESSOR Intel Core i7 9700K NEU

GRAFIKKARTE GeForce RTX 2080 NEU

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR4-2400 RAM

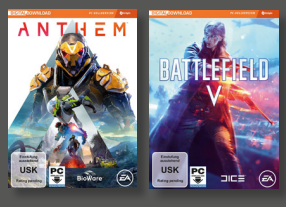
SSD 500 GB FESTPLATTE 2.000 GB

Gutschein* GAMESPLANET 10 Euro ab 35€ Mindestumsatz

nur 2999,–

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 PLUS

- Intel Core i7 9700K (8x 3,6 GHz)
- ASUS ROG GeForce RTX 2070 8 GB
- 16 GB DDR4-2400 RAM
- 500 GB SSD WD Blue
- 2.000 GB HDD WD Blue

nur 1799,–



GameStar PC ULTRA XTREME

- Intel Core i7 9700K (8x 3,6 GHz)
- ASUS ROG GeForce RTX 2080 8 GB OC
- 16 GB DDR4-2400 RAM
- 500 GB WD Blue
- 2.000 GB WD Blue

nur 2599,–



GameStar PC TITAN X

- Intel Core i7 9700K (8x 3,6 GHz)
- ASUS ROG GeForce RTX 2080 8 GB
- 32 GB DDR4-2400 RAM
- 1.000 GB SSD WD Blue
- 4.000 GB HDD WD Blue

nur 2999,–

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Angaben Stand 28.02.2019. 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

TITAN Z

Gaming ohne Kompromisse!
4K-Gaming wie es sein soll mit GeForce RTX 2080 Ti
und Intels stärkster Gaming-CPU.



Gutschein *
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35€ Mindestumsatz

PROZESSOR Intel Core i9 9900K **MAINBOARD** ASUS ROG Strix Z390-E Gaming

GRAFIKKARTE GeForce RTX 2080 Ti Dual 11 GB **ARBEITSSPEICHER** 32 GB DDR4-2400

SSD 1.000 GB WD Blue **FESTPLATTE** 4.000 GB WD Blue

nur **3499,-**

www.gamestarpc.de



Der Reiz der Postapokalypse

WIE SPIELE AM »RICHTIGEN« WELTUNTERGANG SCHEITERN

Fallout, Metro, The Walking Dead, The Last of Us: Die Liste an postapokalyptischen Spielen ist lang. Doch was fasziniert uns an der Endzeit? Woher rührt unsere Lust am Untergang? Und spielen wir denn nicht – die falsche Apokalypse? Von Nora Beyer

Der Weltuntergang lässt sich Zeit. So viel ist sicher. Seit den 1950er-Jahren hängt er über der Medienkultur wie ein Damokles-Schwert, das mal hier im Film, mal dort in der Literatur und – spätestens seit Interplays Wasteland von 1988 – auch in der Spieleindustrie niedergeht, im November 2018 etwa in Fallout 76 von Bethesda. Jede menschliche Kultur hat eigene Untergangsmythen. Angefangen bei Schöpfungsmythen wie dem Gilgamesch-Epos, über den Maya-Kalender, der das Ende aller Zeiten auf den 21. Dezember 2012 datierte, bis hin zum Ragnarök der nordischen Mythologie und zum biblischen Buch der Offenbarung – die Apokalypse gehört zum Menschen wie die Soße auf die Currywurst. Kein Wunder also, dass Spiele auf den Weltuntergangszug aufspringen. Was aber fasziniert uns am Ende aller Dinge – und vor allem der Zeit danach?

Der Anfang vom Ende

Prägend für die Zeiten, zu denen der Weltuntergang mit Vorliebe aufgegriffen wird, sind Naturkatastrophen, Wirtschaftskrisen, Hungersnöte, Kriege. Wenn alles den Bach runterzugehen scheint, dann geht gerne die Welt im Ganzen denselben hinunter. Mit apokalyptischen Mythen reagieren Menschen oft auf historische Ereignisse, zumeist als radikal empfundene Umbrüche. Das hat einen Vorteil: Dem Unerklärlichen oder Ungewollten wird so ein Sinn zugeteilt. Das Chaos bekommt eine Ordnung und wird gewissermaßen gezähmt. Ein Vulkanausbruch ist eben kein (für Normalsterbliche) unberechenbarer Zufall, sondern ein göttliches Zeichen des Niedergangs. Oder eine Warnung vor Selbigem. Zugleich ist die Apokalypse ein Lehrstück: Sie soll etwa – wie im babylonischen Gilgamesch-Epos – aufzeigen, dass der Mensch sich von seinem Hochmut lösen und seine Sterblichkeit akzeptieren muss. Das biblische Weltgericht verbindet diesen Showdown mit dem endgültigen moralischen Auswahlverfahren: Jede menschliche Existenz wird bewertet und einsortiert – in Himmel oder Hölle. Die Apokalypse soll uns also mit erhobenem Zeigefinger daran erinnern, dass wir (A) endlich sind und uns (B) aus ebendiesem Grund zu Lebzeiten möglichst »gut« benehmen sollen.

Menschen statt Götter

So viel zum Ursprung der Apokalypse. Spätestens im Zuge der beiden Weltkriege, des Kalten Kriegs und anhaltender Konfliktherde weltweit sowie den Herausforderungen des Klimawandels hat sich das Selbstverständnis des Untergangs jedoch verschoben.

Waren zuvor meist »gottgegebene« Katastrophen am letzten Vorhang schuld, so dämmerte es den säkularen Gesellschaften immer mehr, dass das Problem nicht eine zürnende Gottheit ist, sondern der Mensch selbst. Laut Heather Hicks, der Autorin von »The Post-Apocalyptic Novel in the Twenty-First Century: Modernity beyond Salvage«, ändert sich die apokalyptische Grundstimmung zwar weiterhin in Abhängigkeit von historischen Ereignissen – diese aber werden zunehmend in der Verantwortung des Menschen verortet. In den 1950er-Jahren war daher das Thema Nummer eins in der apokalyptischen Medienlandschaft: der Kalte Krieg und die drohende Atomkatastrophe. In den 1960ern und deren biochemischen Durchbrüchen kam die Angst vor genetischen Mutationen auf, in den 1970ern drohte die »feministische Apokalypse« und so weiter. Im Zuge der Terroranschläge des 11. September 2001 und der zunehmenden Klimakatastrophen wurde die Jahrhundertwende schließlich zur traurigen neuen Glanzzeit der globalen Katastrophe. Potenzielle (post-)apokalyptische Szenarien gibt es also genug: weltweite Krisenherde, die globale Erwärmung, Terrorismus, soziale Ungleichheiten und Brennpunkte. Das zweite Jahrtausend, so scheint es, steckt voller Untergangspotenzial. Doch das schlägt sich in Spielen kaum nieder. Wir bekämpfen weiterhin Zombies und Mutanten und irren durch nuklear verseuchtes Ödland. Fragt man Charlie Jane Anders, Autorin und Gallionsfigur der amerikanischen Popkultur, gibt es eine begrenzte Reihe von apokalyptischen Motiven, die immer wieder bedient werden.

Das Spiel mit der Seuche

Die Pest ist ausgestorben. Zumindest in ihrer pandemischen Dimension. Aber andere Seuchen stehen bereits Schlange und warten darauf, die Menschheit dahinzuraffen. Dieses Szenario spielt mit der realen Furcht vor Epidemien, die sich gerade im Zeitalter des Global Village blitzartig und weitgehend ungebremst verbreiten könnten. Anders nennt das auch die »Ebola Paranoia«. Spiele wie Plague Inc: Evolved (PC, Mobile) von Ndemic Creations entwerfen ein solches Weltuntergangsszenario. Allerdings ist hier unsere Aufgabe, dem Gegner (der Menschheit an sich) mit der gezielten Verbreitung von Epidemien das Licht auszublasen. Richtig gelesen, hier spielen wir die Seuche. Ziel: die Vernichtung der Menschheit.

Bezeichnend ist, dass die Entwickler selbst ihre Spielfigur, die Seuche, als wertfrei entworfen haben. Matt Gilman von Ndemic Creations dazu: »Plague Inc. betrachtet die Welt aus einer Makro-Perspektive. In unserem Spiel gibt es keine Helden oder Schurken. Stattdessen operieren wir im Spiel mit einem statistischen Modell, wie sich bestimmte Krankheiten ausbreiten. [...] Die Seuche an sich ist nicht ›böse‹, sie ist eine Naturgewalt.« Globale Epidemien als Apokalypse-Szenario in Spielen greifen unterschwellige gesellschaftliche Ängste auf: die Angst vor Zuwanderung etwa und letztlich die Angst vor dem Fremden. Die relative

Die Postapokalypse hat nichts mit einem von Briefträgern herbeigeführten Untergang zu tun.

globale Mobilität ist für viele nicht nur eine Errungenschaft moderner Zivilisation, sondern trägt auch das Potenzial in sich, dass sich Krankheiten weitgehend ungehindert und rasch verbreiten können. Hier spielt die abstrakte Angst vor dem »überwältigt werden« eine große Rolle. Zugleich kommt im Seuchenszenario eine gewisse Wissenschafts-Paranoia zum Ausdruck: Das Potenzial moderner Forschung birgt ein großes Katastrophen- und Missbrauchspotenzial.

Die Techno-Apokalypse

Ein weiteres Szenario ist der technologische Untergang. Entweder, weil die Technologie, auf die wir uns verlassen haben, plötzlich versagt oder sich gar gegen uns wendet. Klassiker hier: System Shock von 1994. Nachdem SHODAN, der künstlichen Intelligenz auf der Raumstation Citadel, die moralischen Beschränkungen entfernt wurden (das Verdienst unserer Spielfigur, also eine menschengemachte Katastrophe), wird diese größenwahnsinnig und wendet sich gegen den Menschen. Auf ihrem Weg hinterlässt sie fortan Leichen oder Cyborgs und verursacht so – im Mikro-Rahmen der Raumstation – die Apokalypse, die rückgängig zu machen unsere Aufgabe ist. Anders im Indie-Adventure Machinarium. Hier pointen und klicken wir uns durch eine gänzlich von Robotern bevölkerte Welt. Obwohl die Entwickler offenlassen, ob es in dieser Welt überhaupt jemals Menschen gegeben hat, entwirft Machinarium doch eine unter die Haut gehende postapokalyptische Szenerie. Die Stadt, durch die wir unseren Roboterhelden bewegen, ist verrostet und verkümmert.

Die Faszination an dieser apokalyptisch anmutenden Parallelwelt erklärt sich Jakub Dvorsky, CEO von Amanita Studios, so: »In der westlichen Welt selbst gab es seit längerer Zeit keinen wirklich existenziellen Konflikt mehr. Es liegt darum eine gewisse Faszination darin, sich vorzustellen, was wäre, wenn? Was wäre, wenn wir um unser nacktes Überleben kämpfen müssten? Wenn die Welt um uns ganz und gar unwirtlich wäre?«

In der Angst vor der Techno-Apokalypse schwingt unser Unbehagen über die rasante technologische Entwicklung mit: Gerade haben wir doch erst noch gelernt, wie man einen Videorekorder bedient, und heute versucht unser Toaster schon, uns etwas mitzuteilen. Das kann ja nicht gut gehen.

Der nukleare Holocaust

Eines der klassischsten Endzeitszenarien in Spielen ist die nukleare Katastrophe. Ursprünglich im Kalten Krieg und hier vor allem während der Kuba-Krise 1962 entstanden, hat die Faszination dieser Spielart der Apokalypse nichts an Faszination eingebüßt. Vorreiter war hier EAs Wasteland von 1988, das in ferner Zukunft nach einer nuklearen Katastrophe spielt.

Die Tradition der nuklearen Vernichtung als populäres Endzeitszenario ist bis heute ungebrochen. Direkter Erbe in den Wasteland-Fußstapfen: die Fallout-Serie, die erstmals 1997 erschien. Das in den Ödlanden nach der nuklearen Katastrophe spielende Rollenspiel wurde zum Meilenstein postapokalyptischer Spiele. Eben wie man Orks mit dem von J.R.R. Tolkien beschriebenen Bild verbindet, so wurde die Apokalypse fortan entlang der optischen Ödnis der Fallout-Spiele gedacht. Graubraune, verstaubte Landschaften, Rüstungen und Waffen aus verrosteten Metallteilen und martialische Gestalten. Klar, das haben sich weder die Fallout- noch die Wasteland-Macher ausgedacht. Jedes Medium beeinflusst sich wechselseitig, und so sind die Bilder, die wir von der Postapokalypse im Kopf haben und die sich in Spielen wiederfinden, geprägt von bestimmten Meilensteinen der Pop-Kultur, hier primär vom legendären Film »Mad Max« (George Miller) von 1979. Die Bildsprache von damals prägt bis heute unser kognitives Konzept der Postapokalypse und findet sich in Spielen wie Metro oder Rage wieder. Wenn wir uns als Spieler in rostiger Umgebung mit kaputten Gestalten wiederfinden, dann war es meist die nukleare Apokalypse.

Zombies, Monster und Aliens

Die wichtigsten Antagonisten im Spiel mit dem Untergang wurden aber noch gar nicht erwähnt: Zombies! Monster! Aliens! Wobei nicht unbedingt jedes Spiel mit Zombies, Monstern oder Aliens ein postapokalyptisches Szenario entwirft. Umgekehrt dürfen aber in kaum einem postapokalyptischen Spiel Zombies, Monster oder Aliens fehlen. Auf Platz eins der postapokalyptischen Gegner sind ungeschlagen die wandelnden Toten, Untoten, Zerfallenden – kurz: Zombies. Warum ist das so? Fragt man Tymon Smektala, Produzent von Techlands Dying Light und Dead Island, ist die Antwort vor allem in einer existenziellen menschlichen Faszination zu finden: »Alle apokalyptischen Szenarien, und allen voran die Zombie-Szenarien, haben eines gemeinsam: Sie werfen den Menschen in Extremsituationen.«

»Wenn wir herausfinden wollen, was für eine Person jemand ist, dann müssen wir ihn in eben solchen extremen Kontexten beobachten«, sagt Tymon Smektala. »Nur so können wir herausfinden, was ihn wirklich antreibt, was seine tatsächlichen Intentionen und Motivationen sind. Aus genau diesem Grund bedienen wir uns des Zombie-Szenarios: Es erlaubt uns, etwas Wahres über die Menschheit zum Ausdruck zu



Biblisch gut: Die vier apokalyptischen Reiter als Vorboten der Apokalpyse werden medial immer wieder aufgegriffen, so auch in Darksiders.



Horizon Zero Dawn (PS4) zeichnet mit üppiger Natur und riesigen Maschinenwesen ein faszinierendes Bild der Postapokalypse.

bringen. Es erlaubt uns herauszufinden, was das Menschsein ausmacht.«

Das könnte interessanter nicht sein, betrachtet man Zombie-Online-Spiele wie DayZ oder Rust. In den Open-World-Spielen geht es um das nackte Überleben. Die umherstreunenden Zombies und der konstante Ressourcenmangel schaffen eine Extremsituation, in der Spieler miteinander interagieren können. Kooperation und Solidarität sind dabei nur eine Möglichkeit von vielen. Erst schießen, dann Fragen stellen, ist eine andere. Die Bandbreite an Interaktionsmöglichkeiten in (fingierten) Extremsituationen schafft gewissermaßen ein soziales Experiment. Wie würden wir reagieren, wenn wir dem anderen Spieler Nahrung wegnehmen müssten, um unser eigenes Überleben zu sichern? Welche moralischen Standards gelten noch, wenn das soziale und kulturelle System, auf dem sie aufbauen, erodierte?

Mythologisch apokalyptisch

In der Masse an Zombies, nuklearen Apokalypsen und grassierenden Seuchen ist die Zahl der Spiele mit biblischem oder mythologischem Hintergrund erstaunlich gering. Tatsächlich finden wir in vielen Spielen quasi-religiöse Sektenbildungen – etwa die Megaton-Sekte in Fallout. Aber Spiele, die sich ausdrücklich an biblischen oder anderen Defacto Mythologien orientieren, sind selten. Eine Ausnahme bildet The Witcher 3: Wild Hunt. Hier werden Versatzstücke der in weiten Teilen Europas verbreiteten Legende von der wilden Jagd, geisterhafte Jäger, die über den Himmel reiten und apokalyptische Ereignisse ankündigen, aufgegriffen, aber umgedeutet. THQs Action-Adventure Darksiders ist da mehr geradeheraus. Wir schlüpfen in die Rolle von Krieg, einem der vier apokalyptischen Reiter, dem vorgeworfen wird, die Apokalypse auf Erden vorzeitig entfacht zu haben, und der nun seine Unschuld beweisen muss. Darksiders nimmt hier direkt Bezug auf das 6. Kapitel der Offenbarung des Johannes. Der Offenbarung nach beginnt das Weltgericht nach der Öffnung des Buches mit sieben Siegeln. Beim Öffnen der ersten vier Siegel erscheint jeweils ein Reiter und sucht die Menschheit mit seinen Geißeln heim: Krieg, Hungersnot, Seuche und Tod. Biblisch. Dramatisch. Episch eben.

Das rundenbasierte Rollenspiel The Banner Saga dagegen bedient sich – nicht weniger episch – bei dramatischer nordischer Untergangsmythologie. Während die Menschen zusammen mit den riesenhaften Varls durch die verschneiten Hochebenen vor den kriegerischen Dredge fliehen, bahnt sich zugleich die Apokalypse an. Dunkelheit breitet sich aus und die Ragnarök, die nordische Sagenversion des Weltuntergangs, scheint gekommen. Dabei bilden der Weltuntergang und die kriegerischen Konflikte letztlich nur die Bühne für den letzten Abgesang auf die Menschlichkeit, die inmitten von Hungersnöten, zwischenmenschlichen Konflikten und der schier endlosen Mühsal der Reise langsam, aber sicher zugrunde geht.

Zurück auf Start

Was aber ist, wenn einfach alles versagt? Manche Spiele erklären gar nicht groß, warum die Welt jetzt untergegangen ist. Das ist uninteressant. Es geht vielmehr darum, wie wir uns im Angesicht der geschehenen Katastrophe verhalten. Bahnbrechend gelang das wohl Naughty Dogs The Last of Us. Als ausrangierter Schmuggler Joel haben wir hier die Aufgabe, Teenager Ellie durch ein postapokalyptisches Nordamerika zu eskortieren. Die Apokalypse ist hier einerseits lediglich das Hintergrundszenario der emotional erzählten Geschichte zwischen Joel und Ellie, die sich zu einer Vater-Kind-Beziehung entwickelt. Andererseits ist die Apokalypse eben die Prämisse für deren Beziehung. Wir beobachten Joel und Ellie in Extremsituationen, die auf diese Art und Weise nur in der aus den Angeln gehobenen Welt zustande kommen können. Aber genau diese Extremsituationen sind es, die die Beziehung zwischen den beiden Figuren erst herstellen und schließlich festigen. Der Verfall der restlichen Welt stellt die Wertigkeit der beiden Charaktere erst heraus. Ganz ähnlich im auf den ersten Blick niedlich anmutenden Rollenspiel Lisa von Entwickler Dingaling. Unser Protagonist kämpft und redet sich auf der Suche nach seiner Adoptivtochter (die einzige überlebende Frau!) durch eine apokalyptische Welt im ästhetischen Stil von »Mad Max« – nur cartoonhaft umgedeutet. Hier ist die ganze Welt korrupt und bevölkert von martialischen Bandenbossen sowie durchgeknallten Höhlenbewohnern. Lisa ist gemein, überzeichnet, zynisch und nimmt kein Blatt vor den Mund. Ebenso wie die Postapokalypse eben. Die Frage ist, wie wir uns als Spieler verhalten.

Wenn alles zurück auf Start gesetzt ist, wenn wir Feuer mit unseren bloßen Händen machen müssen und uns das Leben an den Kragen will – wie verhalten wir uns? Das sind Fragen, die Spiele wie The Last of Us oder Lisa stellen. Fragen, die uns an die Nieren gehen, weil sie so zentral für unser Verständnis von Menschlichkeit sind. Austin Jorgensen, kreativer Kopf hinter Lisa, bringt es auf den Punkt: »Das Genre der postapokalyptischen Spiele bietet sich für uns Entwickler und Story Designer an, weil es inhärent mit Konflikten gefüllt ist. Das Szenario wird vom Spieler automatisch als frei von Menschlichkeit und Hoffnung und voll mit Chaos und Verzweiflung erkannt.«

»Das ist der Erwartungshorizont, den wir automatisch haben, wenn wir ein postapokalyptisches Spiel spielen. Umso einprägsamer sind die Momente, wenn in einem solchen Spiel – für den Spieler unerwartet – mensch-

liche Züge zutage treten. Indem wir den Spieler durch die Wahl des Szenarios bewusst quasi auf eine Hungerkur des Humanen setzen, werden die Augenblicke, in denen dann doch etwas Humanes geschieht, umso denkwürdiger.«

Allein auf weiter Flur

Aber was ist, wenn da außer uns sonst keiner mehr ist? Was ist, wenn wir allein auf weiter Flur sind? Oder es zumindest so scheint? Es gibt diese Kategorie von Spielen, die wir auch die einsame Apokalypse nennen könnten. So etwa im Indie-Roguelike The Flame in the Flood. Wir spielen Scout, ein Mädchen, das sich mit dem Hund Aesop als einzigem Begleiter durch ein verlassenes, zu großen Teilen überflutetes Amerika schlägt. Interessant: die Namenssymbolik. Ein Scout bezeichnet eine ursprünglich militärische Einheit, die als Aufklärer und Vorhut in unbekanntem Feindesland unterwegs ist. Das Feindesland in diesem Fall: die ganze Spielwelt, die unserer Spielfigur feindselig und unwirtlich gegenübersteht. Die Wahl der Heldin – ein junges Mädchen – unterstreicht unsere eigene Verletzlichkeit. In The Flame in the Flood sind wir auf uns allein gestellt. Hilfe können wir nicht erwarten. In dieselbe Kerbe schlägt Hinterland Games mit The Long Dark. In dem First-Person-Survival-Spiel finden wir uns als Überlebender eines Flugzeugabsturzes in der eisigen Wildnis Nordamerikas wieder. Einziges Ziel: überleben. Ähnlich allein lässt uns Sonys Everybody's Gone to the Rapture. Nach einer mysteriösen Apokalypse in der englischen Grafschaft Shropshire Country müssen wir herausfinden, was die Katastrophe verursacht hat (und was die Katastrophe eigentlich ist) und warum wir allein auf weiter Flur sind.

Treibender Faktor in dieser postapokalyptischen Spielart: die Einsamkeit. Und die Frage, was sie mit uns anstellt. Forrest Dowling, Lead Designer von The Flame in the Flood: »Wir wollten ein Spiel machen, in dem der Spieler allein auf sich gestellt ist. Dafür bietet sich das postapokalyptische Szenario an. Wir schaffen eine Szenerie, in der der Spieler das Gefühl hat, er ist ganz allein für sich verantwortlich und es gibt keine Hilfe und keine Hoffnung von außen.«

»Gleichzeitig haben wir aber immer vermieden, den Begriff der Postapokalypse im Zusammenhang mit The Flame in the Flood zu benutzen. Die biblischen Implikationen darin empfinden wir als problematisch. Passender wäre der Begriff des Postkulturellen, des Postsozialen. Wir haben ein Spiel geschaffen, in dem das soziale Netzwerk, oder überhaupt alles Bekannte, Kulturelle kollabiert ist. In dem wir uns ein eigenes, einsames Überleben sichern müssen.«

Die Isolation als Spielprinzip. Darum geht es in diesen Spielen der Einsamkeit. »In The Long Dark wollten wir die Konzepte von Isolation und Gemeinschaft ausloten«, erklärt Raphael van Lierop von Hinterland Games im Gespräch. »Wie ändert sich unser Blick auf die Welt, wenn wir auf einmal aus sämtlichen sozialen Netzen gerissen werden und wir keinen anderen Menschen in weitem Umkreis um uns mehr haben?«

»Fallen wir zurück auf irgendeinen tief in uns verankerten animalischen Instinkt, der unser Überleben sichert, aber uns zu amoralischen Wesen macht? Sehen wir unsere Existenz vielleicht mit ganz anderen Augen? Wir nehmen unseren Charakter im wahrsten Sinne des Wortes aus der Gesellschaft heraus und zwingen ihn dazu, sich dem ›anderen‹ zu stellen – letztlich sich selbst.«

Spiele wie The Flame in the Flood oder The Long Dark sind in gewisser Weise die Klimax der postapokalyptischen Spiele. Nicht nur ist die Welt untergegangen. Wir sind auch noch ganz allein darin.

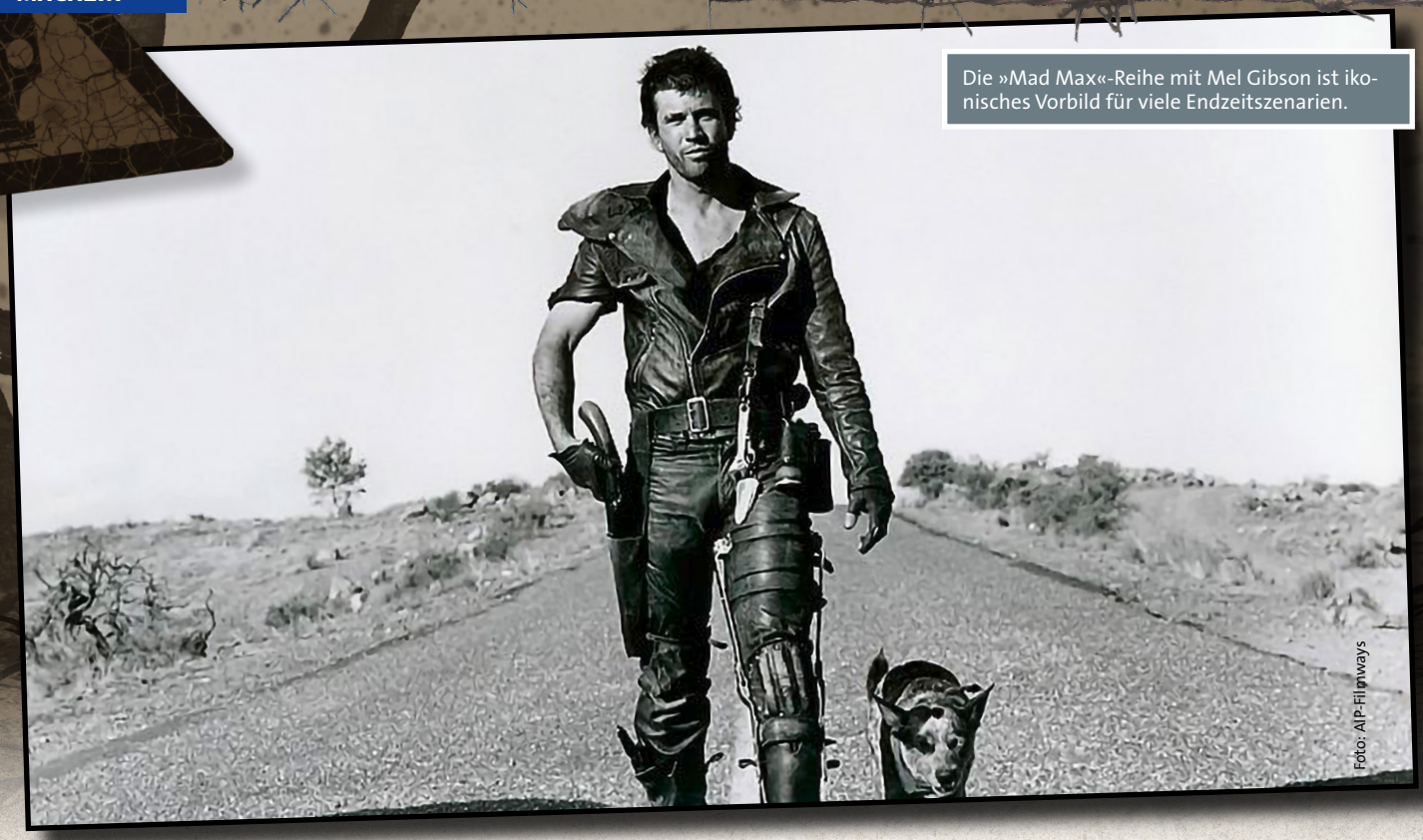
Weniger Licht! Mehr Dunkelheit!

Der Weltuntergang ist noch einmal zusätzlich beängstigend, wenn wir ihn allein erleben müssen. Sicher, die Apokalypse ist beklemmend. Das liegt in der Natur der Sache. Aber eine zunehmende Tendenz zu düsteren Settings finden wir nicht nur in postapokalyptischen Spielen. Denken wir an die erfolgreiche Actionserie Dark Souls, die nicht nur für ihren unerbittlichen Schwierigkeitsgrad bekannt ist, sondern ebenso für ihre rabenschwarze Szenerie. Die Trostlosigkeit ist ein kontemporäres popkulturelles Phänomen, das sich durch sämtliche Medien – postapokalyptischer wie nicht-postapokalyptischer Art – zieht. Die als »Game of Thrones« verfilmte Buchserie »A Song of Ice and Fire« stellt das Intrigante, Korrumpierte und Düstere des Menschen in den Vordergrund. Schwarz und Weiß? Gut und Böse? Klare Trennlinien? Gibt es nicht mehr. Der Mensch und seine Moral bewegen sich in Grauschattierungen mit Tendenz zur Dunkelheit. Wie in Cormac McCarthys postapokalyptischem Roman »Die Straße« (oder der Verfilmung »The Road« mit Viggo Mortensen), in dem ein verzweifelter Vater seinen Sohn durch ein verwüstetes Amerika voller Kannibalen und Verzweiflung führt.

Im wörtlichen Sinne voller Dunkelheit ist auch Ninja Theorys Hellblade: Senua's Sacrifice. Die schizophrene Heldin muss sich auf dem Kreuzzug in die nordische Totenwelt, um ihren Liebsten zu finden, nicht nur gegen dunkle Gestalten wehren, sondern auch und vor allem gegen die Dunkelheit in sich selbst. Ästhetisch herausragend auch das Rätselspiel Dark Train des tschechischen Paperash Studios. In Dark Train spielen wir ein metallenes, spinnenartiges Wesen, das in einer Welt aus Dunkelheit und Stahl Rätsel lösen muss, um einen geisterhaften Zug in Bewegung zu setzen. Primär-



In The Last of Us (PS4)kämpfen sich Joel und Ellie quer durch die nach einer Zombie-Epidemie verwüsteten USA.



Die »Mad Max«-Reihe mit Mel Gibson ist ikonisches Vorbild für viele Endzeitszenarien.

Foto: AIP-Filmways

farbe: Schwarz. Die klassische Farbsymbolik – hell ist gut, dunkel ist böse – wird aus den Angeln gehoben. So etwa auch in modernen Umdeutungen von Westernfilmen. Im Western »Django Unchained« bricht Regisseur Quentin Tarantino etwa auf geniale Weise mit der Farbsymbolik, indem er als Helden den Afroamerikaner Jamie Foxx wählt.

Der große gemeinsame Nenner

Was ist es aber, das uns am Weltuntergang – in welcher Form auch immer – so fasziniert? Sollte es uns nicht grauen vor dem Horrorszenario, wenn die Welt und alles darin, was wir kennen und lieben, plötzlich nicht mehr da ist? Autorin Charlie Jane Anders erklärt das so: »Sicher, postapokalyptische Szenerien berühren unsere tiefsten Ängste. Aber es geht in ihnen auch immer um Wunscherfüllung. Wir alle fantasieren davon, zu der quasi-auserkorenen Gruppe der Überlebenden zu gehören, die von einem Moment auf den anderen zu etwas ganz Besonderem werden. Einfach nur, weil wir noch am Leben sind. Hinzu kommt, dass die Vorstellung, unseren im tiefsten Inneren verhassten Routinen eines geregelten Lebens nicht mehr nachkommen zu müssen, durchaus etwas Reizvolles hat. Der Weltuntergang verspricht ein einfacheres Leben, das sich auf das Existenzielle beschränkt.«

Alle postapokalyptischen Spiele sind eine Allegorie auf etwas – auf als bedrohlich empfundene soziale Veränderungen (Stichwort Seuchenspiele oder Zombies als Allegorie auf Zuwanderungsängste oder Spiele der einsamen Apokalypse als Allegorie auf soziale Isolation). Und immer geht es um die Frage: Was wäre, wenn? Die große Frage ist nämlich letztlich nicht, warum die Welt untergegangen ist, sondern, wie wir uns in einer untergegangenen Welt verhalten.

Die Apokalypse als soziales Experiment

Fragt man Steven Poole, britischer Autor und Journalist, sind Spiele das perfekte Medium, die Postapokalypse darzustellen. »Wenn wir davon ausgehen, dass Welt und Menschheit nach der Apokalypse auf einen vorkulturellen Zustand der natürlichen Rohheit zurückfallen, dann ist Gewalt der logische Katalysator. Und Gewalt können Spiele nun einmal hervorragend darstellen.« Die Postapokalypse muss dabei nicht zwingend als das Grausige, das Böse begriffen werden. Im Gegenteil. Jede Zombie-Dystopie ist im Grunde eine Utopie. Gewagte These? Nun, jeder Dystopie, also jeder fiktiven Vorstellung vom Untergang der Welt, liegt auch eine (positive) Utopie zugrunde. Die ist letztlich nichts anderes als eine Wunschvorstellung. Die Utopie in vielen postapokalyptischen Szenarien ist etwa die Vorstellung eines radikalen Libertarismus. Der Libertarismus erhebt die negative Handlungsfreiheit zur Leitnorm. Kurz: Wir dürfen alles, der Staat darf uns keinerlei oder beinahe keine Einschränkungen auferlegen. In einer solchen Szenerie gilt die Stärke des Einzelnen, letztlich Dar-

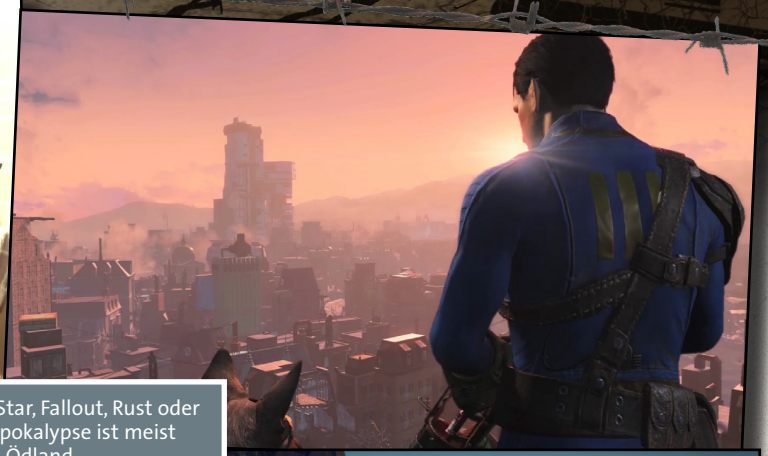
Kurz vor Mitternacht

Im Zuge der nuklearen Schläge auf Hiroshima und Nagasaki im Jahr 1945 hat eine Handvoll Wissenschaftler die Doomsday Clock (Atomkriegsuhr) ins Leben gerufen. Als Analogie auf den drohenden Weltuntergang soll sie seitdem anzeigen, wie weit die Welt von der Katastrophe entfernt ist. Seit den 2000ern bildet sie, neben der nuklearen Bedrohung, auch andere potenzielle Untergangsfaktoren ab, so auch den Klimawandel. Zeitpunkt der Apokalypse: Mitternacht. Die Uhr begann 1947 bei sieben Minuten vor Mitternacht. Seitdem wurden die Zeiger zweiundzwanzig Mal verstellt. Im Januar 2017 stand die Uhr anlässlich der Amtseinführung von US-Präsident Donald Trump auf zweieinhalb Minuten vor Mitternacht. Näher an der Katastrophe war sie nur 1953, als die USA und die Sowjetunion in kurzen zeitlichen Abständen thermonukleare Vorrichtungen (Wasserstoffbomben) testeten.



 In der Moderne gilt Mary Shelleys »The Last Man« von 1826 als einer der stilbildendenden Postapokalypsenromane.









Ob Fist of the North Star, Fallout, Rust oder Mad Max – die Postapokalypse ist meist ein lebensfeindliches Ödland.

wins Idee vom »Survival of the fittest«. Die fiktive Postapokalypse greift also Vorstellungen auf, die in Gesellschaften ohnehin bereits vorhanden sind. In einer hochgradig regulierten und durchgetakteten Gesellschaft liegt die Wunschvorstellung nahe, aus dieser auszubrechen. Der Weltuntergang gibt uns dazu die Möglichkeit. In jeder Apokalypse steckt also eine Utopie.

Vom Menschsein

Wir spielen die Apokalypse, weil wir herausfinden wollen, was wäre, wenn. Raphael van Lierop von Hinterland Games fasst das treffend zusammen: »Spiele können uns diese Erfahrung bis zu einem gewissen Grad bieten. Wir können, natürlich nur experimentell, herausfinden, wer wir in Extremsituationen sind. Warum also nicht die extremste aller Situationen spielen? Den Untergang der Welt. Spiele wie Grand Theft Auto schlagen in die gleiche Kerbe. Hier starten wir bereits als Figur, die von Anfang an außerhalb des Gesetzes steht und damit an dieses nicht gebunden ist. In dieser Sandbox der Kriminalität können wir uns ganz gefahrlos an Alternativen zum ›guten‹ Leben versuchen. Postapokalyptische Spiele gehen da noch ein ganzes Stück weiter. Hier sind die Fragen, vor die wir gestellt werden, noch grundlegender und die Erfahrungen noch intensiver: Ist es in Ordnung für mich, von anderen Menschen zu stehlen oder diese sogar zu töten, um selbst zu überleben?« Tymon Smektala, Produzent bei Techland (Dying Light 2), ergänzt: »Die (Post)-Apokalypse ist die Leinwand für Millionen Geschichten, die uns die Frage stellen lassen: Was heißt es eigentlich, Mensch zu sein?«

Die Zukunft der Apokalypse

Das alles sind große und wichtige Fragen. Erstaunlich nur, dass die gewählten postapokalyptischen Settings in Spielen so weit weg sind von den realen Konflikten, die unsere Welt umtreiben. Der Journalist Pil Hartup bringt das auf den Punkt: »Jeder Versuch, die Postapokalypse einzufangen, ist ein mutiges Unterfangen. Wir stellen uns damit existenzielle Fragen über das Menschsein und unsere Rolle in der Welt.«

»Aber aus irgendeinem Grund ist die Bühne, auf der diese Fragen gestellt werden, in Spielen ziemlich veraltet. Wir spielen immer noch die Stories von Männern in verwüsteten Ödlanden, die aussehen, als wären sie auf dem Weg zum Eishockey-Training, oder treten gegen Horden von Zombies an, die es irgendwie geschafft haben, das komplette Militär im Handumdrehen zu überwältigen, aber gegen eine Handvoll Überlebender mit Stöcken nichts ausrichten können.« Der Großteil der postapokalyptischen Spiele schwelgt noch immer in quasi-nostalgischen Bedrohungen des nuklearen Holocausts oder bedient sich gleich der durch und durch fiktiven Gefahr einer Zombie-Apokalypse. Und das, obwohl wir im 21. Jahrhundert doch unser ganz eigenes Apokalypse-Potenzial haben. Klimawandel, zunehmende soziale Ungleichheiten und daraus resultierende Konfliktherde, dogmatischen und extremistischen Fanatismus. Die Liste ist lang. Dennoch tauchen aktuelle Konflikte selten in Spielen auf. Und genau hierin liegt das grundlegende Problem heutiger postapokalyptischer Spiele: Wir spielen den falschen Weltuntergang. Oder, in Hartups Worten: »Die postapokalyptischen Spiele haben nicht den Mut, wirklich düster zu sein. Es gibt eine Reihe von postapokalyptischen Spielen wie The Last of Us oder The Walking Dead, die sich mit niederschlagenden Themen beschäftigen. »Aber selbst diese sind darauf bedacht, das Setting als solches – den Grund für den Weltuntergang, wenn man so will – fein säuberlich fiktiv zu halten und sich nicht an realen Konflikten zu orientieren. Kein Spiel nimmt eine Apokalypse zum Thema, die tatsächlich eintreten könnte oder sogar – wie die globale Erwärmung – vielleicht schon auf dem Weg ist.« Warum? Warum fürchten wir uns vor Zombies, aber nicht vor der globalen Erwärmung? Warum konstruieren wir den Weltuntergang in Spielen entlang höchst unwahrscheinlicher oder sogar unmöglicher Szenarien, wenn es doch eine Menge realistischer potenzieller Untergangsszenarien gibt? Warum gibt es keine Spiele, die die drohende Klimakatastrophe aufgreifen oder die zunehmend auseinanderklaffende soziale Schere?

Die Welt geht seit Jahrhunderten immer wieder fiktiv unter. Sie wird wohl auch noch eine ganze Zeitlang weiter untergehen, das Thema Postapokalypse wird wohl so schnell nichts von seiner Faszination einbüßen. Es wird Zeit, dass nicht mehr nur die richtigen Fragen im falschen Untergang gestellt werden. Sondern dass der Untergang selbst realistischer wird. Haben wir den Mut dazu? ★



Sind Videospiele Kunst?

BESTANDSAUFNAHME EINER DEBATTE

Seit Jahren streiten sich Fans, Experten und Entwickler um die Frage, ob Videospiele genau wie Bücher, Filme oder Gemälde Kunst sein können. Wir gehen in einer undurchsichtigen Debatte auf Spurensuche und versuchen uns selbst an einer Antwort. Von Sara Petzold

Als ich vor einigen Jahren Schloss Schönbrunn in Wien besichtigte, fiel mein Blick im Ballsaal auf ein Bild, das einen roten Farbklecks auf weißem Untergrund zeigte. Das Gemälde trug den Titel »Österreich«, an den Namen des Künstlers erinnere ich mich nicht mehr. Woran ich mich aber noch ganz genau erinnern kann, ist das, was ich in dem Moment dachte, als ich das Bild sah: »Und das soll jetzt Kunst sein?« Etwas, das in meinen Augen wirkte wie ein Unfall mit einem Farbeimer, sollte sich mit dem gleichen Begriff schmücken dürfen wie Meisterwerke von Egon Schiele oder Oskar Kokoschka? Für mich war und ist das vollkommen undenkbar. Und wie es scheint, ist es für manche Kunstexperten bis heute ebenfalls undenkbar, dass Videospiele Kunst sein können. Wie soll ein Medium, das gerade ein halbes Jahrhundert alt ist (die Ursprünge in den 50er Jahren mal nicht mit eingerechnet) und hauptsächlich der Selbstbespaßung dient, einen künstlerischen Wert haben können?

Ein Akt persönlicher Vorstellungskraft

Die Debatte um die Frage, ob Videospiele Kunst sind oder sein können, führen Befürworter und Gegner bereits seit Jahren. Der Kunstjournalist Jonathan Jones etwa konstatierte 2012 in seinem Artikel »Sorry MoMA, video games are not art« für den Guardian, Kunst sei »die Reaktion einer Person auf das Leben« und müsse stets einen »Akt persönlicher Vorstellungskraft« darstellen. Bei Videospielen gehe es vielmehr darum, eine Erfahrung durch die Interaktion zwischen Spieler und Programm zu erschaffen, wobei weder der Spieler noch der Entwickler des Spiels mit dem Videospiel eine persönliche Vision vom Leben an sich ausdrücken könnten. Dem wiederum entgegnete Matt Adams, Mitgründer des Kunstkollektivs Blast Theory, dass viele Spiele von der Vision eines einzelnen Designers angetrieben würden: »Videospiel-Connaisseure könnten einen Miyamoto von einem Wright innerhalb von Sekunden unterscheiden.«

Fest steht: Über die vergangenen Jahre und Jahrzehnte hat sich das Medium der Videospiele stetig weiterentwickelt und sich immer weiter vom ursprünglichen Ansatz des reinen Unterhaltungszwecks emanzipiert. Eben diese Emanzipation erlaubt das Wiederaufleben der Diskussion um den Kunstcharakter von Videospielen – das hat erst kürzlich der Artikel des New-York-Times Journalisten Peter Suderman gezeigt, der Videospiele am Beispiel von Red Dead Redemption 2 zum Kunstobjekt erklärte. In unserem Report gehen wir dieser Kunstdebatte genauer auf den Grund. Wir sprechen mit Videospieldesignern und Gaming-Experten, wühlen uns durch die Debatte selbst und klären mittendrin die Frage, inwiefern es überhaupt von Bedeutung ist, Spiele zum Kunstobjekt zu erklären – oder eben nicht.

Bevor wir uns aber der eigentlichen Frage zuwenden, ob Videospiele Kunst sind oder Kunst sein können, müssen wir erst einmal den Begriff der Kunst an sich definieren. Und das ist leichter gesagt, als getan. Denn diese Frage ist fast so alt wie die Menschheit selbst und über die Antwort wird auch heutzutage noch gern gestritten. Allerdings existieren mittlerweile verschiedene Definitionen von Kunst aus unterschiedlichen Blickwinkeln, die wir uns zur Hilfe nehmen können – nämlich zum einen die lexikalische und zum anderen die juristische Definition von Kunst.

Sind Videospiele Kunst? Die lexikalische Kunstdefinition

Ein Aspekt, der die Definition von Kunst erschwert, ist die Unterscheidung verschiedener Arten von Kunst – alle haben jedoch die Annahme gemein, dass es sich bei Kunst um eine Form von schöpferischem Gestalten und deren ästhetisches Ergebnis handelt. Wie das wiederum genau auszusehen hat, bleibt hin-

Auch in Röhrmoos im Landkreis Dachau gibt es ein Schloss Schönbrunn.



Spiele wie Gris erfordern nur ein geringes Maß an aktiver Beteiligung zum Durchspielen. Ein völlig passives Erleben ist aber auch hier nicht möglich.

gegen das Objekt ständiger Debatte und ist unter Umständen stark vom Auge des Betrachters abhängig – wie das obige Beispiel moderner Kunst bereits gezeigt hat.

Allerdings spielt bei der Definition von Kunst ein weiterer Aspekt eine wesentliche Rolle, der für die Diskussion um Videospiele als Kunst besonders relevant erscheint: Kunst gilt vielen Experten als Gegenstand der passiven Beobachtung, und nicht – wie in Videospielen – als erfahrbarer Inhalt.

Das wiederum bringen Kritiker, die Videospielen den Kunstcharakter absprechen wollen, häufig als Argument an: Schließlich sind Videospiele ein interaktives Medium, das uns durch den Aspekt des Spielens an sich eine aktive Erfahrung bietet.

Sind Videospiele Kunst? Die juristische Kunstdefinition

Für die juristische Definition von Kunst spielt dieser Punkt allerdings keine Rolle. Stattdessen unterscheiden wir zwischen dem formellen, dem materiellen und dem offenen Kunstbegriff:

- Dem formellen Kunstbegriff zufolge definiert sich Kunst nach ihren Strukturmerkmalen, die sie einem bestimmten Werktyp (Malerei, Dichtung, Film etc.) zuordnen.
- Im Sinne des materiellen Kunstbegriffs definiert sich Kunst als »geformtes Ergebnis einer freien schöpferischen Gestaltung«, bei der der Künstler Erfahrungen und Eindrücke nach außen vermittelt – das entspricht etwa der Argumentation von Jonathan Jones (siehe oben).
- Beim offenen Kunstbegriff muss das Werk unterschiedliche Deutungen und Interpretationen zulassen. Hier ist von einer »Mannigfaltigkeit des Aussagegehalts« die Rede.

Für eine allgemeinere Einordnung von Videospielen in den juristischen Kontext haben wir mit zwei Fachanwälten für Medienrecht gesprochen und sie um ihre Einschätzung gebeten, inwiefern Videospiele juristisch als Kunst gelten können.

Dazu teilt uns Kai Bodensiek, Rechtsanwalt bei der Medien- und Wirtschaftsrechtkanzlei Brehm & v. Moers, mit, dass »rechtlich überhaupt keine Frage« sei, »dass formal die Kunstgattung Computerspiele existiert und diese unter den Schutz von Art. 5 GG« falle. Ein Zeichen für die Akzeptanz von Videospielen als Kulturgut sei die 2008 erfolgte Aufnahme des GAME Bundesverbands in den Deutschen Kulturrat.

Dr. Andreas Lober, Rechtsanwalt in der Wirtschaftskanzlei Beiten Burckhardt, erklärt außerdem: »Computer- und Videospiele können auch in rechtlicher Hinsicht Kunst sein. Der Kunstbegriff wird von der Rechtsprechung sehr weit gefasst. Einer Definition zufolge ist Kunst die freie schöpferische Gestaltung, in der Eindrücke, Erfahrungen, und Erlebnisse des Künstlers durch das Medium einer bestimmten Formensprache zur unmittelbaren Anschauung gebracht werden. Davon geht zum Beispiel auch die USK in ihren Leitlinien aus, in denen es heißt, dass Computerspiele durch die Verbindung von technisch Machbarem und ästhetischem Ausdruck Merkmale einer Kunstform erhalten können (siehe Präambel der Leitlinien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen, 2016). […] Eine allgemeingültige Schwelle, ab der ein Computerspiel als Kunst zu qualifizieren ist, gibt es aber nicht. Hier kommt es, wie auch bei anderen Kunstformen, auf den Einzelfall an.«



Zelda: The Wind Waker von Nintendo etablierte einen ganz eigenen grafischen und künstlerischen Stil.



This War of Mine versetzt uns in die schwierige Lage kriegsgeplagter Zivilisten.



In dem Indie-Hit What Remains of Edith Finch erkunden wir ein verlassenes Haus und zeichnen die Geschichte unserer Familie nach.

Red Dead Redemption 2 ist für den New-York-Times- Kolumnisten Peter Suderman ganz eindeutig Kunst.



Hakenkreuze = Kunst?

Während Videospiele als »Werke der bildenden Künste« gelten und damit »urheberrechtsfähig« sein können, hat die juristische Anerkennung derselben als Kunst für den Spieler in der jüngeren Vergangenheit an ganz anderer und etwas unerwarteter Stelle eine wesentliche Rolle gespielt. Andreas Lober schreibt uns dazu: »Relevant ist die Kunsteigenschaft bei der Frage, ob in Computer- und Videospielen Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, zum Beispiel Hakenkreuze, gezeigt werden dürfen. Im vergangenen Sommer hat die USK dazu entschieden, dass sie dies nunmehr für zulässig erachtet, wenn es der Kunst oder der Wissenschaft, der Darstellung von Vorgängen des Zeitgeschehens oder der Geschichte dient.«

Mit dieser Entscheidung entfernt sich die USK von der jahrelangen Praxis, Spielen mit verfassungsfeindlichen Symbolen grundsätzlich keine Freigabe zu erteilen. Stattdessen plant die USK, nur noch nach Einzelfällen zu entscheiden und eine individuelle Prüfung durchzuführen, ob ein Spiel die sogenannte Sozialadäquanzklausel erfüllt. Dieser Ausnahmeregelung zufolge ist die Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole erlaubt, insofern es der Kunst, Wissenschaft, staatsbürgerlichen Aufklärung oder Geschichtsvermittlung dient. Aus eben diesem Grund ist die juristische Anerkennung von Videospielen als Kunst besonders wichtig – denn neben dem zumindest untergeordnet vorhandenen Aspekt der Geschichtsvermittlung können Videospiele wohl vor allem als Kunst von der Sozialadäquanzklausel profitieren.

Wie sich diese Anerkennung im Detail auswirken kann, hat uns Felix Falk, Geschäftsführer von GAME, dem Verband der deutschen Games-Branche, im Interview erklärt. Auf die Frage, welche Chancen und Probleme sich aus der Anerkennung von Videospielen als Kunstobjekt ergeben könnten, stellte er fest: »Die Wahrnehmung von Computer- und Videospielen hat sich auch in Deutschland stark verändert: Games werden heutzutage viel selbstverständlicher als Kulturmedium wahrgenommen, als dies noch vor wenigen Jahren der Fall war. Das hilft, längst überkommene Beschränkungen abzubauen. […] Die veränderte Rechtsauffassung hat zu einer längst überfälligen Gleichberechtigung von Games mit anderen Medien geführt und ist nur ein Beispiel von den Vorteilen, die mit einer Anerkennung als Kulturmedium verbunden sind.«

Außerdem sei die Anerkennung von Videospielen als Kulturmedium entscheidend für die Games-Förderung der Spielebranche in Deutschland, befindet Falk: Denn dadurch falle die Anerkennung einer derartigen Förderung »in der Politik und der Gesellschaft deutlich höher« aus.

Analyse einer Debatte

Juristisch betrachtet können Videospiele also Kunst sein, auch wenn – wie bei anderen Kunstgattungen auch – nicht jedes mediale Erzeugnis sich automatisch mit diesem Begriff beschreiben lässt. Während die Games-Branche mittlerweile auch in Deutschland immer mehr von ihrer Anerkennung als Kunst im Sinne von Artikel 5 des Grundgesetzes profitiert, tobt die Schlacht um unsere Leitfrage in den Feuilletons derweil munter weiter.

Denn dort herrscht längst nicht die allgemeine Einigkeit, die unter anderem die spektakuläre Hakenkreuz-Entscheidung der USK möglich machte. Unter Kunst- und Videospielexperten sind die Fronten seit Jahren sehr verhärtet. Aber warum eigentlich? Es scheint, als müsse sich das relativ junge Medium Videospiel erst einer ähnlichen Feuertaufe wie der Film unterziehen, wobei die Videospiele an sich unter erschwerten Bedingungen für ihre Anerkennung als Kunst kämpfen.

Zum Problem wird dabei häufig das, was Videospiele von anerkannten Kunstformen wie etwa Malerei, Literatur und Film unterscheidet, nämlich der Faktor der Interaktion. Diese besondere – und mit den Videospielen erstmals im medialen Bereich auftretende – Erfahrbarkeit transzendiert den passiven Konsum

klassischer Kunst – und ist nicht nur für Jonathan Jones Grund genug, Videospiele eben nicht als Kunst anzuerkennen.

Über diesen definierenden Faktor der Interaktion haben wir auch mit Felix Falk gesprochen. Für ihn ist die Interaktivität eine der »großen Stärken von Games«, durch die Videospiele auf »einzigartige Art und Weise [...] Perspektivwechsel [...] ermöglichen« – das schaffe in dieser Form kein anderes Medium. Dem stimmt indirekt auch Brenda Romero, Game-Designerin und bekannt für ihre Mitarbeit an Titeln wie Wizardry und Jagged Alliance, zu. Ihrer Meinung nach birgt die physische Interaktion eine »riesengroße Möglichkeit« für Videospiele, sich als Kunst zu behaupten. Gleichzeitig merkte Romero an, dass Kunst ein sehr subjektiver Begriff sei, der es schwer mache, einzelne Videospiele im Rahmen des Kunstbegriffs zu definieren.



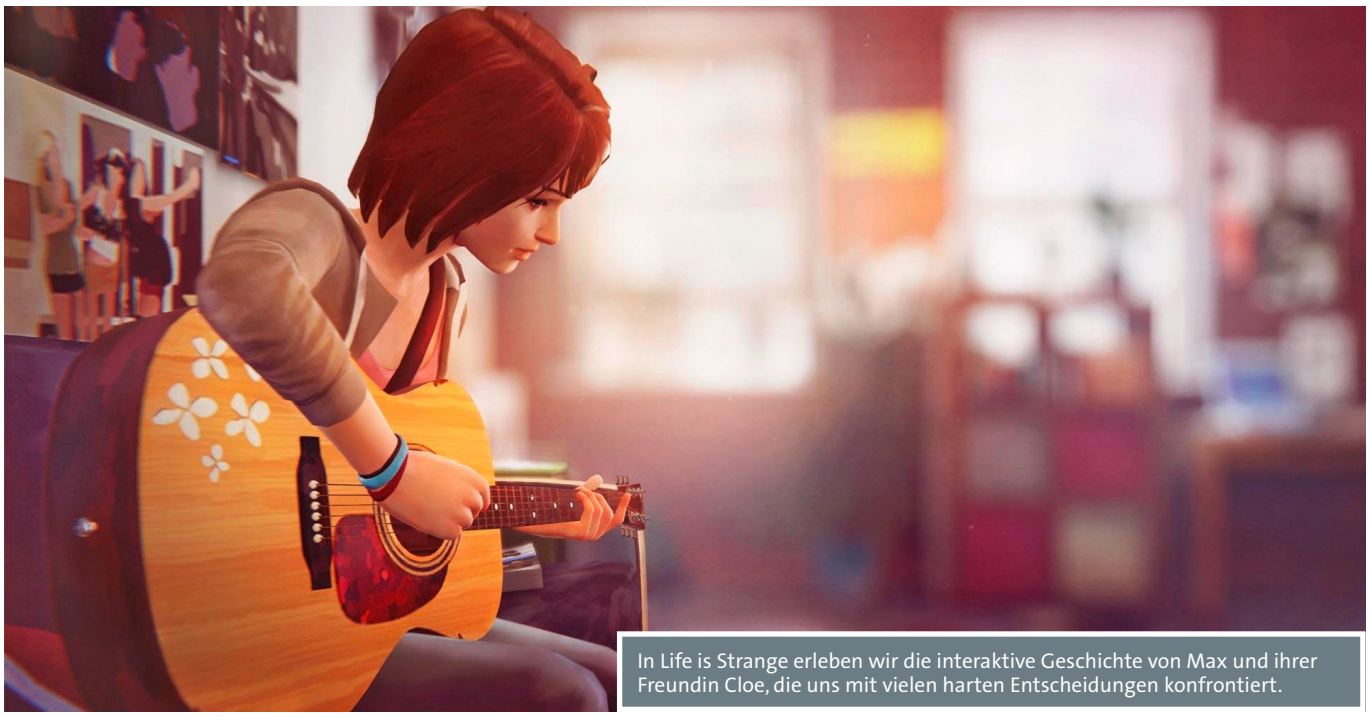
In Papers, Please erleben wir den Alltag eines Grenzbeamten in einer fiktiven Diktatur.

Vielleicht müssen sich aber die Videospiele auch gar nicht dem Begriff anpassen, um als Kunst zu gelten, sondern umgekehrt: Die Tatsache, dass Videospiele als Medium im Vergleich zu anerkannter Kunst deutlich jünger sind und in ihrer Entwicklung quasi noch in den Kinderschuhen stecken, erschwert die Einordnung in die Grenzen eines Begriffs, der fast so alt ist wie die Menschheit selbst. Wenn lediglich darüber Einigkeit herrscht, dass Kunst eine Form des schöpferischen Gestaltens nach gewissen Regeln der Ästhetik ist, und alle anderen Definitionen von Kunst der Subjektivität des Betrachters entsprechen, wäre es vielleicht notwendig, den Kunstbegriff an sich zu modernisieren, zu erweitern oder diese Subjektivität wenigstens zuzugeben, bevor man es pauschal ablehnt, Videospiele als neue, innovative Form der Kunst zu bezeichnen.

Kunst auf dem Niveau von Höhlenkritzeleien

Ein Beispiel für die krasse Subjektivität bei der Beurteilung von Videospielen nach dem Kunstbegriff zeigt sich an einem Artikel des renommierten US-amerikanischen Filmkritikers Roger Ebert. In einer Kolumne für die Chicago Sun-Times setzt sich Ebert kritisch mit einem TED-Talk der Game-Designerin Kellee Santiago auseinander, die anhand mehrerer Beispiele erläutert, warum Videospiele ihrer Meinung nach Kunst sind. Dabei nennt sie unter anderem Titel wie Braid, Flower und Waco Resurrection. Letzteres erreicht für den Filmkritiker Ebert nicht einmal das Kunstniveau der Kritzeleien von Höhlenmenschen, während Flower nichts mehr biete als »die dekorativen Belange auf dem Level einer Grußkarte«. Ebert konstatiert: »Die drei Spiele, die sie [Kellee Santiago, Anm. d. Red.] als Beispiele gewählt hat, machen mir keine Hoffnungen auf ein Videospiel, das meine Aufmerksamkeit lange genug verdient, um es zu spielen. Sie sind, ich bedaure es zu sagen, armselig.« Dass Ebert die Spiele dabei nur anhand von Bildmaterial beurteilt, ohne sie selbst gespielt zu haben, verdeutlicht den verzerrten Blickwinkel, den Ebert in Bezug auf Videospiele an sich einzunehmen scheint – und den er häufig mit anderen Kunstkritikern gemein hat, die Videospiele nicht als Kunst anerkennen wollen.

Zugleich offenbart Eberts Kolumne ein Problem, das wir bereits eingangs bei unserem Versuch, eine Definition von Kunst zu liefern, gestreift haben: Die Kernaussage Eberts besteht auf ihre Essenz heruntergebrochen darin, dass ihr Autor Videospiele nicht als Kunst anerkennt, weil sie für ihn keine Form von Katharsis bieten, ihn nicht in der Art ansprechen, wie es Filme (oder andere anerkannte Kunstformen) tun. Subjektiver geht es kaum – und genau da liegt die Schwierigkeit bei der Definition


In Life is Strange erleben wir die interaktive Geschichte von Max und ihrer Freundin Cloe, die uns mit vielen harten Entscheidungen konfrontiert.

Roger Ebert galt als einer der wichtigsten Filmkritiker, er verstarb 2013.



Das PlayStation-exklusive The Last of Us gilt mit seiner grafischen Gestaltung und dem Soundtrack als Paradebeispiel für den künstlerischen Wert von Videospielen.

davon, was Kunst sein kann und was nicht. Offenbar tun wir uns mit dieser Definition so schwer, dass sich auch die Spieleentwickler selbst uneins darüber sind, ob Videospiele und ihre Erschaffung als Kunst gelten können. In unserem Interview erklärte Brenda Romero etwa, Kunst liege im Auge des Erschaffers: »Wenn jemand etwas erschafft und glaubt, es sei Kunst, dann würde ich ihm zustimmen. Es kann großartige Kunst sein, schlechte Kunst oder gute Kunst, aber es ist Kunst.«

Was aber, wenn der Erschaffer selbst seine Kreation gar nicht als Kunst ansieht, wie beispielsweise Super-Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, der sich mehr als im Kopf jung gebliebener Designer denn als Künstler versteht?

Spiele sind ein Museum

Als Reaktion auf Roger Eberts vernichtende Kritik an Videospielen erklärte etwa Hideo Kojima, der kreative Kopf hinter der Spielereihe Metal Gear Solid, deren einzelne Titel ihrerseits als Meisterwerke der Gaming-Geschichte gelten: »Ich glaube auch nicht, dass Videospiele Kunst sind.« Seine Begründung: »Kunst ist das Zeug, was man in einem Museum findet, sei es ein Gemälde oder eine Statue. Was ich tue, was Videospielentwickler tun, ist, dass sie das Museum leiten – wie leuchten wir die Objekte aus, wo stellen wir sie hin, wie verkaufen wir Eintrittskarten? [...] Ich leite das Museum und erschaffe gleichzeitig die Kunst, die in dem Museum ausgestellt ist. [...] Kunst ist etwas, das den Künstler ausstrahlt. Wenn 100 Leute vorbeilaufen und eine einzelne Person davon eingenommen wird, was immer dieses Objekt ausstrahlt, ist es Kunst. Aber Videospiele versuchen nicht, eine einzelne Person einzunehmen. Ein Videospiel soll sichergehen, dass alle 100 Leute, die das Spiel spielen, den Dienst, den das Videospiel anbietet, genießen. Es ist eine Art Service. Es ist keine Kunst. Aber ich glaube, die Art, wie man diesen Service mit einem Videospiel anbietet, ist ein künstlerischer Stil, eine Form von Kunst.«

Bei näherer Betrachtung ergibt sich aus Kojimas interessanter Museums-Metapher ein weiterer Grund, warum sich viele Kunstexperten schwer damit tun, Videospiele als Kunst anzuerkennen. Denn während sich klassische Kunst grundsätzlich einer einzelnen Kunstrichtung, etwa der Malerei oder der Literatur zuordnen lässt, funktioniert eine derartige Klassifizierung für Videospiele nicht. Die Vielseitigkeit des Mediums vereint das Potenzial mehrerer Kunstarten in einem. Wäre genau das aber nicht ein weiterer Grund, den Kunstbegriff zu erweitern? Diese These bestätigen indirekt diejenigen Journalisten und Experten, die sich für eine Abkehr vom Kunstbegriff insgesamt einsetzen – und in diesem Sinne glauben, dass der Kunstbegriff Videospielen nicht gerecht werden könne.



Das Puzzlespiel Portal ging mit dem Satz »The Cake is a Lie!« in die Geschichte der Videospiele ein.

Beispiele gefällig? In ihrem Artikel »The Debate Is Over ... Video Games May Not Be Art After All« diskutiert Angie Harvey ausgiebig, ob Videospiele sich als Kunstform klassifizieren lassen. Am Beispiel von The Last of Us illustriert Harvey, inwiefern Naughty Dogs Erfolgstitel klassische Formen der Kunst und ihre Elemente, etwa der Malerei, der Musik und der Literatur, zu »ihrem vollen Potenzial« entfaltet. In ihrem Fazit verweist sie – wie viele andere vor ihr – darauf, dass Kunst von der eigenen Wahrnehmung abhänge und es keinen richtigen oder falschen Weg gebe, um Kunst zu definieren.

Interaktion als Stolperstein

Zu einem ähnlichen Schluss kommt die Journalistin und Autorin Lauren Orsini,



Das ursprünglich für die PS3 entwickelte Journey gilt vielen Videospielfans als Inbegriff künstlerischer Spiele.

die in ihrem Forbes-Beitrag »Why It's Time To Stop Arguing About Whether Video Games Are Art« für ein Ende der leidigen Debatte plädiert. Dabei stellt sie fest: »Videospiele lassen uns fühlen. Sie hallen in uns nach auf eine Weise, die sich von Büchern oder Gemälden oder auch dem Fernsehen unterscheidet.« In diesem Kontext zitiert sie eine Aussage von Mike Laidlaw, Creative Director von Dragon Age, der in einem Interview anmerkte: »Das Ziel und die Herausforderung eines Künstlers bestehen darin, die Essenz eines Moments in einem einzelnen Bild einzufangen. Das ist die Kunst, eine Geschichte der Emotion zu vermitteln […], Technologie ist unser Pinsel, und während wir keiner der Beschränkungen des Malers unterworfen sind, gibt es für uns eine ganze Reihe anderer.« Diese Aussage ist insofern interessant, weil sie den Blick auf die Neuartigkeit von Videospielen im Vergleich zu den klassischen Kunstformen lenkt. Dabei macht sie das hierin angedeutete und bereits angesprochene Merkmal der Interaktion, das diese Neuartigkeit ausmacht, zum Hauptgrund für die bei der Definition von Videospielen als Kunst entstehenden Schwierigkeiten.

Deutlich radikaler nimmt sich Hilary Goldstein der Frage an, ob Videospiele Kunst sein können: Für VentureBeat veröffentlichte sie den Artikel »5 Good Reasons Games Are Not Art«, der folgendermaßen beginnt: »Sind Videospiele Kunst? Hoffentlich nicht.« Am Beispiel einer Ausstellung im Museum of Modern Art in New York sowie dem Film »The Artist« kritisiert Hilary Goldstein die »Korrumpierung« der Idee von Kunst. Ihrer Meinung nach entscheiden die (Kunst-)Industrie und die Medien, was Kunst sei und was nicht – und nicht etwa die quengelnde Öffentlichkeit. Außerdem, argumentiert die Autorin, entwerte der Versuch, es als Kunst zu definieren, das Medium Videospiel an sich, weil er die Tatsache verkenne, dass Videospiele etwas vollkommen Neues und Anderes seien.

Sind Videospiele Kunst? Jein.

Das waren ein paar ziemlich spannende Ansichten und Definitionen. Zu welchem Schluss sind wir nun also gekommen? Tja, abschließend müssen wir leider festhalten: Ganz eindeutig lässt sich die Frage nicht beantworten, ob Videospiele genau wie Filme allgemein als Kunst zu gelten haben – auch wenn sie zumindest juristisch bereits längst als solche anerkannt sind. Die Vielfältigkeit des Mediums erlaubt aber immerhin die Feststellung, dass der ästhetische Wert bestimmter Games (aber längst nicht aller) und die ihnen zugrunde liegende Vision des Lebens und der Welt zusammen mit ihrer schöpferischen, gestalterischen Ebene ein Videospiel sehr wohl zum Kunstobjekt machen können – wenn man denn bereit ist, den Kunstbegriff weg vom reinen Aspekt der Beobachtung hin zur Erfahrung des Objekts von Kunst an sich zu erweitern. Wem das als Argument nicht ausreicht, dem sei zum Abschluss die Kunstdefinition des SPIEGEL empfohlen. Dort nämlich heißt es in einem Artikel vom 1. Dezember 1996: »Kunst kommt von Kaufen. […] Nur ein Werk, das einen konvertierbaren Wert besitzt, ist ein Kunstwerk. Was nichts kostet […] ist keine Kunst.«

Und damit wären wir wieder am Anfang angelangt, bei Peter Sudermans Artikel in der New York Times. Wenn Suderman darauf verweist, dass Red Dead Redemption 2 innerhalb von drei Tagen nach Erscheinen einen Umsatz von 725 Millionen US-Dollar generiert hat, was dem erfolgreichsten Release-Wochenende eines Entertainment-Produkts (Kinofilme eingeschlossen) entspricht, steht – cum grano salis – zumindest der Definition des Magazins Spiegel zufolge fest: Videospiele sind Kunst. ★



The Stanley Parable schickt den Spieler auf eine kuriose Reise, in der nichts ist, wie es scheint.

Irgendwann in diesem Jahr soll Journey auch für den PC erscheinen. Zunächst nur im Epic Store.



Was sich Entwickler nicht trauen

SIE BRINGEN DEN SEX INS SPIEL

Wenn es in Spielen zur Sache geht, dann wird die Kamera schwarz vor Scham. Einer großen Community von Moddern reicht das nicht. Sie lassen Figuren in Skyrim, Fallout und Die Sims expliziten Sex haben. Von Dennis Kogel

Eine Romanze, die noch nach Jahrzehnten die Herzen der mächtigsten Krieger erweichen könnte: der Dovakhiin und Lydia. In Skyrim trifft der Held auf eine Frau, die erst Dienerin, dann Gefährtin und schließlich Ehepartnerin wird. Als Huscarl (zu Deutsch: Hauskrieger) reist Lydia mit dem Helden durch Himmelsrand, sie schleppt Klingen, Rüstungen, Gold und Beute, stürzt in die Schlacht, wenn Riesen ihre Keulen schwingen und Drachen weite Schluchten mit Feuer füllen. Lydia ist immer an der Seite des Helden. Und dann, irgendwann, fühlt es sich nach mehr an. Lydia, die Nord-Frau mit dem stählernen Blick, ist keine einfache Begleiterin, kein gewöhnlicher Charakter, sie ist ein Freund, ein Partner, ein … Liebhaber? Mit einem Amulett von Mara in der Hand begibt sich der Held von Himmelsrand auf ein neues Abenteuer. Er erzählt Lydia von seinen Gefühlen und fragt um ihre Hand. Sie sagt ja. Und dann? Dann zerschmettert Skyrim romantische Gefühle wie ein Riese eine Schlammkrabbe. Mit der Ehe endet in Skyrim jegliches romantische Knistern und ersetzt es mit brutal banalem Alltag. Pro Tag kocht Lydia eine Mahlzeit, bewohnt ein Haus und kauft Spielern Beute ab. Nie sehen wir Finger, die sich zaghaft berühren, innige Umarmungen, leidenschaftliche Küsse. Kurz: Wir sehen nichts. Der Dovakhiin und Lydia, sie könnten auch Mitbewohner in einer Wohngemeinschaft sein.

Skyrim ist da wie so viele Spiele. Sobald es um Zärtlichkeit geht, um Körperlichkeit, um Sex, werden die erwachsensten Spiele keusch. Hunger, Kälte, Verletzungen, Klingen, die aufeinander schmettern, Kugeln, die in marodes Holz einschlagen: All das simulieren und zeigen Spiele in größter Detailstufe. Doch beim Sex hört die Simulation auf. In Assassin's Creed: Odyssey könnt ihr mit Dutzenden NPCs ein Stelldichein haben – aber jedes Mal reißt euch eine abrupte Schwarzblende aus der Romantik, bevor es wirklich zur Sache geht. Nur die wenigsten (großen) Spiele wagen sich in intimes Terrain, zum Beispiel die polnische The-Witcher-Serie von CD Projekt Red. Aber genau diese Leerstelle wurmt eine ganze Community von Spielerinnen und Spielern. Sie wollen, dass es zur Sache geht. Richtig hart zur Sache. Und es gibt Menschen, die sie nur allzu gerne dabei bedienen: Modder. Schon längst gibt es eine Modder-Community, die gekommen ist, um den Sex ins Spiel zu bringen. Und sie machen nicht Halt, nicht vor Lydia, nicht vor den Sims, nicht einmal vor dem radioaktiven Ödland von Fallout.

Der Modder, der mit Sex verdient

In Die Sims 4 gibt es keinen Sex, es gibt Woohoo. Und Woohoo haben erwachsene

 Im noch ungepatchten Skyrim schoss Lydia kilometerweit in den Himmel, wenn Riesen mit der Keule auf sie schlugen.

Sims unter der Bettdecke. Wenn ein nacktes Glied herauslugt, wird es sofort verpixelt. Außer wenn man die Mod Wicked Whims benutzt. Dann haben Sims überall Sex. Unter der Dusche, auf der Küchentheke, auf der Toilette, im Park, am Strand, auf der Couch, dem Boden, und, ja, auch manchmal im Bett. Sie schlafen miteinander in allen erdenklichen Stellungen und in allen möglichen Konstellationen. Aus braven Geburtstagspartys werden Orgien, und Spaziergänge im Park werden unterbrochen von kopulierenden Nachbarn. Alles ist sichtbar. Erigierte Penisse, hart werdende Nippel, wippende Brüste, blanke Hintern, umherspritzende Körperflüssigkeiten.

Das klassische Konversationsmenü von Die Sims wird in der Mod um sehr viele Sex-Optionen erweitert. Für eine ganze Menge Menschen ist das genau das Die Sims, das sie schon immer wollten. Über drei Millionen Mal wurde Wicked Whims bis heute heruntergeladen. Etwa 4.000 Menschen spenden fast 15.000 Euro im Monat, damit die Mod weiterentwickelt wird. Dahinter steckt ein einziger Entwickler – und ein Unfall.

»Ich habe früher Sicherheitskameras und Alarmanlagen installiert. Das kann ganz schön gefährlich sein, weil du überall hochklettern musst ... und dabei habe ich mich verletzt«, sagt der Entwickler von Wicked Whims im Interview über den Discord-Sprach-Chat. »Ich wurde nicht gefeuert oder so, aber es war schwer mit den Verletzungen im Job. Also habe ich gekündigt.«

Der Mann, mit dem wir sprechen, nennt sich Turbodriver. Seinen echten Namen, sein genaues Alter und seine Herkunft möchte er nicht verraten. Klar ist: Er wohnt irgendwo in Europa, er ist zwischen 20 und 30 Jahren alt, er spricht fließendes Englisch, und er hat 2016 plötzlich keinen Job und sehr viel Zeit. »Ich hatte also diese ganze Freizeit«, erzählt Turbodriver, »und dann sehe ich: Dieses Sex-Zeugs ist ganz schön populär.« Der Entwickler untertreibt. Das »Sex-Zeugs« ist nicht nur populär, es ist sehr erfolgreich. Während sich große Plattformen wie Steam schwertun mit Sex-Games, sie zum Teil erst gar nicht zum Verkauf anbieten, floriert im Netz eine lebendige Underground-Szene aus Sex-Gamern. Sex-Mods verzeichnen Hunderttausende Downloads, auf der Crowdfunding-Plattform Patreon sammelt ein einfaches Text-Adventure über sexy Aliens fast 20.000 Dollar im Monat ein, und andauernd erscheinen neue Projekte mit entprechenden Inhalten. Turbodriver sieht seine Chance.

Von Minecraft zum Beischlaf

»Die Sims 4 war da schon zwei Jahre lang draußen«, sagt der Modder. »Und es hatte immer noch keine offiziellen Sex-Inhalte. Also habe ich zunächst nach Mods gesucht und einiges gefunden: Sex-Animationen, Nackt-Patches, dieses und jenes.« Turbodriver sieht viele, unterschiedliche Mods und ein großes Problem für viele Nutzer. Die vie-



Für die Begleiterin Lydia aus Skyrim gibt es in den einschlägigen Communities Hunderte Mods: Die meisten sollen die toughe Kriegerin »hübscher« machen.



Normalerweise gibt sich Die Sims 4 sehr züchtig: Es wird umarmt, geschmust – und Sex gibts nur unter der Bettdecke. Und dann heisst er nicht Sex, sondern Woohoo!



Für Dragon Age: Origins hatte Entwickler Bioware Sexszenen erstellt, aber Charaktere wie Morrigan traten dabei nur in Unterwäsche auf. Inoffizielle Nackt-Patches schafften schnell Abhilfe.

Auch in Mass Effect 2 wird nur in Klamotten geschmust. Das ist im ersten Teil noch anders.

len unterschiedlichen Mods sind unübersichtlich und könnten neue Nutzer überfordern. Also setzt er sich an die eine große Sex-Mod, die alles vereint.

So einfach, wie Turbodriver das klingen lässt, war es natürlich nicht. Der Mann, der vor seiner steilen Karriere als Sex-Mod-Entwickler Sicherheitskameras installierte, kam nicht einfach so zum Modden. Er hatte bereits jahrelange Erfahrung.

»Ich wollte schon immer Spiele machen, schon als Kind«, sagt Turbodriver. Als Teenager bastelte er mit spezieller Software kleine Spiele. »Vom Coden hatte ich da keine Ahnung. Ich habe nicht mal nach Tutorials gesucht, sondern einfach losgelegt und rumprobiert. Das war alles ziemlich primitiv.« Das ändert sich mit Minecraft. »Ich war besessen von Minecraft, und Mods waren riesig für dieses Spiel. So viele Leute haben so viele Mods gemacht, die als Vorbild taugen. Ein paar Jahre habe ich ausschließlich Minecraft-Mods gemacht. Nur aus Spaß, Geld habe ich nie damit eingenommen. Und das war der Moment, an dem ich auch mit dem Coden angefangen, meinen eigenen Programmierstil entwickelt und wirklich die Basics erlernt habe.«

Heute kann Turbodriver vom Modden leben. Wicked Whims entwickelt er konstant weiter. Ständig müssen neue Animationen eingebaut und neue Funktionen entwickelt werden. Er arbeitet dabei nicht nur an Sex, sondern an komplexeren Beziehungsmodellen für die Sims. Inzwischen beschäftigt er sogar eine weitere Person, die ihm beim Managen der riesigen Community hilft. Seine Freundin, ein Sims-Fan, unterstützt Turbodriver beim Testen neuer Funktionen. »Ich hätte nie gedacht, dass ich mal Sex-Zeugs mache, es hat sich wohl einfach so ergeben.



Eine der bekanntesten Sex-Mods: Shlongs of Skyrim, eine Sammlung von Penissen für Skyrim.

Aber das bedeutet wirklich alles sehr viel für mich. Ich mache endlich etwas mit meinem Leben, das ich wirklich mag.«

Der Mod-Pate

Wenn es einen Menschen gibt, dem Turbodriver seinen Erfolg zu verdanken hat, ist das Ashal. Er hat die Plattform gegründet, auf der die wichtigsten Sex-Mods im Netz zu finden sind: LoversLab. Auch Ashal möchte seinen echten Namen, sein Alter und seine Herkunft nicht öffentlich machen. Seit 2011 betreibt Ashal das Forum, damals noch vorrangig als Diskussionsplattform für Sex-Mods für den Skyrim-Vorgänger Oblivion. Lange Zeit über ist LoversLab vor allem die Webseite für SexLab, Ashals eigener großer Skyrim-Sex-Mod. Doch heute ist LoversLab weitaus mehr. Es ist die erste Anlaufstelle für Modder, die den Sex in Spiele bringen möchten. Hier diskutiert die Community über neueste Versionen, fragt um Hilfe und Feedback und findet Downloads für Skyrim, Die Sims, Fallout. Und sogar für Strategiespiele wie Stellaris gibt es hier Mods. Die meisten der Gesprächspartner für diesen Artikel finden wir im LoversLab.

Doch gerade Ashal möchte nicht im Detail mit uns reden. Seinen Wunsch respektieren wir, doch über ihn schreiben müssen wir trotzdem. Seine Rolle in der Community als Betreiber des wichtigsten Forums und Macher einer der beliebtesten Skyrim-Mods ist einfach zu zentral. Der Grund, warum Ashal nicht mit Journalisten spricht, ist ein Artikel aus dem britischen Magazin PC Gamer. »Der Artikel zog eigenartige Schlüsse über mich«, sagt Ashal uns im Discord-Chat. Der Artikel thematisierte die vielen fragwürdigen Mods, die auf LoversLab zu finden sind. Mods mit Handlungen, die in der realen Welt (zumindest in Deutschland) unter Strafe stehen.



Mods wie Wicked Whims bieten eine Vielzahl von Sex-Animationen für unterschiedliche Stellungen.

Der Hot-Coffee-Skandal

Eine der bekanntesten Sex-Mods der Welt ist gar keine richtige Mod: Hot Coffee für GTA: San Andreas. Die »Mod« schaltet ein Sex-Minispiel frei. Mit rhythmischen Tastenanschlägen kann Held CJ Sex mit bestimmten Frauen im Spiel haben. Per Knopfdruck lässt sich die Kameraperspektive verschieben. Der Skandal: Das Mini-Game haben nicht lüsterne Modder ins 2004 erschienene Spiel reingepackt, sondern Entwicklerstudio Rockstar North selbst. Alle Animationen und Grafiken für spielbaren Sex waren bereits im Spielordner enthalten, das galt für die PC- wie für die Konsolversion des Spiels. Die Mod bestand nur daraus, ein einziges Bit im Spielcode umzuschreiben, um das Mini-Game zu aktivieren. Das sorgte für eine Kontroverse, zu der sich selbst Ex-US-Präsidentschaftskandidatin Hillary Clinton (damals als Senatorin) äußerte. Sie forderte striktere Alterskontrollen für Spiele. Eine 85-jährige Frau verklagte Rockstar daraufhin, denn sie habe das Spiel für ihren 14-jährigen Enkel gekauft und wurde nicht über sexuelle Inhalte im Spiel aufgeklärt.

San Andreas wurde in den USA aus Läden entfernt. Rockstar musste eine neue Version ohne Hot Coffee in den Handel bringen. In Europa dagegen hatte die Kontroverse kaum Auswirkungen. Hier war GTA: San Andreas ohnehin bereits ab 18 Jahren freigegeben und der Sex dementsprechend kein Problem.



Das Verbreiten von Tierpornografie etwa wird mit bis zu drei Jahren Freiheitsstrafe geahndet, von der Problematik kindsähnlicher Darstellungen ganz zu schweigen.

Klar, eine Schlammkrabbe aus Skyrim ist kein Lebewesen, für das sich der Tierschutzbund einsetzt, und wer als Dovakhiin mit der Mod SexLabDefeat einen Khajit-Banditen vergewaltigt, begeht keine Straftat im echten Leben. Doch dass diese Mods andere Gefühle hervorrufen als die meisten »Blümchensex«-Mods, ist nicht verwunderlich. Im populären Geekfeminism-Wiki etwa lautet das Urteil über das LoversLab-Fourm eindeutig: Es verharmlose Vergewaltigungen, sei frauenfeindlich und sexistisch. Mit diesen Vorwürfen wird Ashal im Artikel konfrontiert. Er fände diese Inhalte »äußerst uninteressant«, aber einer der Grundpfeiler der Community sei eben »no kink-shaming«. Niemand werde für seine Fetische, seine sexuellen Vorlieben in Spielen verurteilt.

Storytelling in der Sex-Mod

Auch Turbodriver hat immer wieder mit dieser Gratwanderung zu tun. »Etwas Illegales würde ich niemals machen«, sagt er. Doch Dinge, die im echten Leben durchaus illegal sind, haben ihren Weg in Wicked Whims gefunden. So macht die Mod etwa Inzest-Beziehungen zwischen Verwandten möglich oder ermöglicht Sims im Teen-Stadium mit älteren Sims zu schlafen. Wir sprechen Turbodriver darauf an: »Ja, Inzest ist definitiv eines der fragwürdigsten Inhalte der Mod«, sagt er. »Ich möchte betonen: Ich habe diese Inhalte nicht hinzugefügt, weil ich irgendwelche verdrehten Fantasien ausleben möchte, sondern um meinen Spielern mehr Möglichkeiten zu geben.« Und um der Konkurrenz zuvorzukommen. Denn andere populäre Mods wurden speziell nur für Inzest-Beziehungen angeboten. Aber Turbodriver will nun mal die ultimative Sex-Mod für Die Sims 4 anbieten, also hat er die Funktion eingebaut, erzählt er uns.

Seine persönlichen Ansichten drückt Turbodriver vor allem über Spielmechaniken aus. Inzest und Sex mit Teenagern ist in einem Optionsmenü standardmäßig ausgestellt, man muss es selbst aktivieren und merkt dann schnell: »Inzest führt immer zu negativen Reaktionen bei anderen Sims, weil es immer das Abweichen von einer Norm darstellt«, erklärt Turbodriver.

»Wenn Eltern sehen, wie erwachsene Sims Sex mit Teenagern haben, dann reagieren auch sie entsprechend negativ darauf. Das ist für mich Storytelling.« Und auch wenn Spieler immer wieder neue, extremere Inhalte fordern, setzt sich Turbodriver eigene, klar definierte Grenzen: »Vergewaltigung hat keinen Platz in meiner Mod. Dieses Thema fasse ich nicht an und ich wäre sehr unglücklich, wenn jemand denkt, ich würde sexuelle Gewalt verharmlosen.«

Was ist Fetisch? Was ist Spielmechanik? Was ist Simulation? Und was sollte auf keinen Fall ein Teil eines Spiels sein? Diese Fragen sind ein Reizthema in der Sex-Mod-Community. Modder reagieren nervös, wenn man sie auf diese Themen anspricht. Sie ziehen sich zurück, wie Ashal, oder antworten nur ausweichend. Dabei sollte in der Sex-Mod-Community offener diskutiert werden. Das zeigt die Geschichte, die uns ein anderer Modder erzählt.

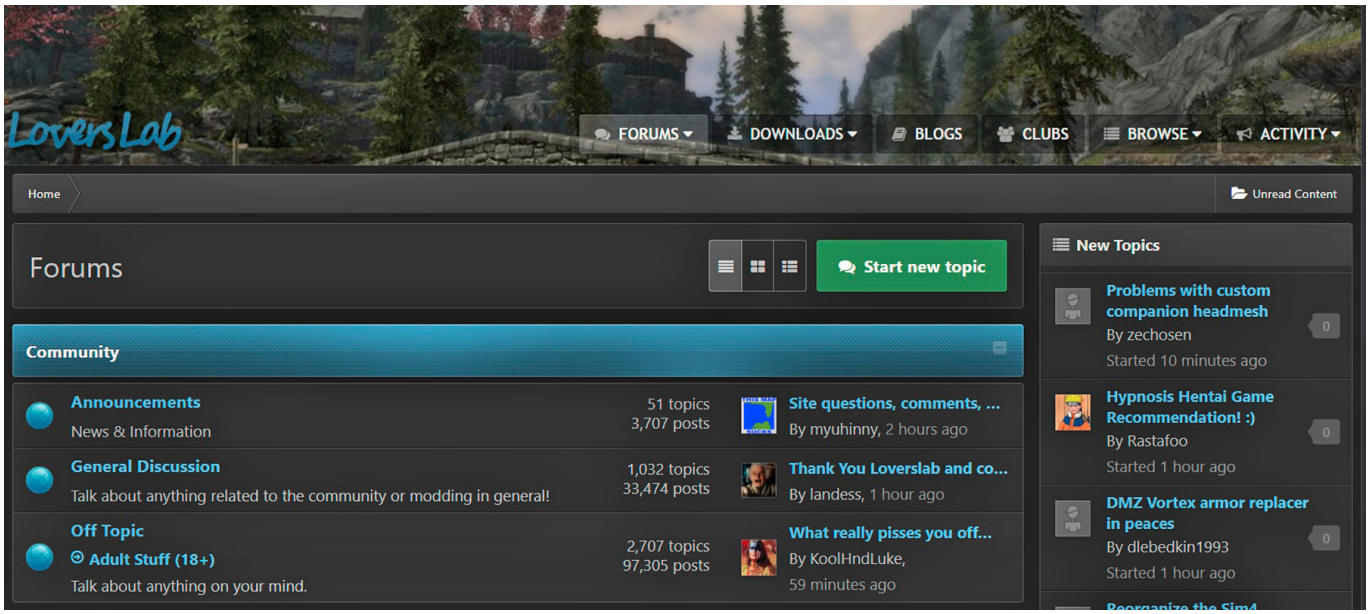


Der ganze Stolz von TBOS: erigierbare Penisse in seiner Mod BodyTalk.

Wie LGBT-Modder die Sex-Mod-Community erleben

Wir chatten über Discord mit einem Mann, der sich hier The Bottomhood of Steel nennt. Auch er möchte nicht mit echtem Namen in diesem Artikel auftauchen. Der Einfachheit halber kürzen wir sein Pseudonym – einen ziemlich schmutzigen Fallout-Wortwitz – als »TBOS« ab. TBOS ist schwul und Teil der großen Fallout-Sex-Mod-Szene. Er erstellt männliche Fetisch-Klamotten und Figuren für Fallout 4. Und er hat ein Problem mit dieser Szene: »Ich will ehrlich sein: Die meisten Mods richten sich an Hetero-Männer.« Die Aussage lässt sich leicht bestätigen. Dafür reicht ein Blick auf die beliebtesten Mods auf LoversLab. Die meisten von ihnen verpassen weiblichen Charakteren riesige Brüste, deren Physik getrost als »Wackelpudding-gleich« beschrieben werden

LGBT ist eine Abkürzung für Lesbian, Gay, Bisexual and Transgender.



Das Forum LoversLab ist einer der Dreh- und Angelpunkte der Sex-Mod-Community.

kann. »Bikini-Rüstung« ist hier kein Treppenwitz der Spieleentwicklung, sondern explizit erwünscht. Sex-Stellungen sind scheinbar von Pornos inspiriert. Gleichgeschlechtliche Beziehungen? Vor allem nur in einer Konstellation. »Na ja, du kannst natürlich verargumentieren, dass es lesbische Animationen gibt«, sagt TBOS, »aber wir wissen doch alle, dass die dafür da sind, Männern zu gefallen und nicht unbedingt lesbischen Frauen.«

Und wer andere Inhalte postet, ist nicht immer willkommen: »Ich habe eine Menge Horrorgeschichten gehört von anderen Leuten, die aus der Community verjagt wurden, weil sie Inhalte gepostet haben, die diesem Kernpublikum nicht gefallen haben.« TBOS ließ sich davon bisher nicht einschüchtern. Seine Mod BodyTalk etwa ist eine spezielle männliche Spielerfigur. Der Clou: »Dieser Körper hat einen erigierbaren Penis!« Das ist gar nicht mal so einfach. Viele Mods tricksen da gerne. Etwa, indem im Hintergrund die gesamte Figur ausgetauscht wird oder indem gleich ein erigierter Penis-Gegenstand angelegt werden muss.

»Mein Ziel war es eigentlich gar nicht, erigierte Penisse in Fallout zu stecken«, sagt er. »Es gibt einfach nicht so viele Sachen für männliche Figuren wie für weibliche.« Das möchte TBOS ändern. Neben erigierten Penissen arbeitet er deswegen auch einfach an neuer Kleidung für Fallout 4: Jeans-Westen, Schnürstiefel, Militärjacken, Beanie-Mützen. Die Kleidung sieht professionell aus, mindestens genauso gut wie die Modelle der Fallout-Entwickler selbst. Dabei ist TBOS alles andere als ein Profi. »Mit Computern mache ich beruflich rein gar nichts«, sagt TBOS. »Ich möchte mich gerade zum Kosmetiker ausbilden lassen.« Aber Grafikdesign habe ihn schon immer angesprochen, also hat er es sich beigebracht, sagt er. Am Anfang nur, um seine Lieblingsfrisur aus Die Sims 3 auch in Fallout 4 benutzen zu können. Jetzt bietet er Männern attraktivere Mode im radioaktiven Wasteland. Und gibt ihnen erigierte Penisse.

Wie es für die Mods weitergeht

Eines macht unser Rundgang durch die Sex-Mod-Szene klar: Die nicht jugendfreien Mods sind gekommen, um zu bleiben. Sie haben ein geschätztes Publikum in Millionenhöhe und Entwickler, die mit Leidenschaft an Sex in Spielen rangehen. Selbst, wenn es sie eigentlich gar nicht anmacht, ständig nackte Körper anzuschauen. »Nacktheit und Sex finde ich übrigens gar nicht so interessant«, erzählt uns Turbodriver, der Sims-Modder. Damit geht es ihm ähnlich wie den meisten Moddern, mit denen wir gesprochen haben. Spannend finden sie vor allem die Herausforderungen, sexuelle Inhalte in Spiele zu kriegen, in denen Sex gar nicht vorgesehen war. Heiß finden sie persönlich eher andere Sachen: »Ich mag Kontext«, sagt Turbodriver. »Sex in Skyrim finde ich persönlich nicht besonders umwerfend. Es gibt viele Probleme bei den Animationen. Aber es gibt so viele Geschichten! Die Storys fügen neue Quests hinzu und verleihen den Charakteren Tiefe, und das macht richtig Spaß. Du fängst an, diese Figuren wirklich zu mögen.« Das ist bezeichnend. Denn auch eine andere Sache wird klar, wenn man sich populäre Mods anschaut: Heiße Animationen in Spiele einzubauen, ist eine Herausforderung, die Modder meistern. Sex, Zärtlichkeit und Liebe aber als die komplexen, spannenden Vorgänge zu simulieren, die sie im wirklichen Leben sind, davon sind Spiele wie Fallout oder Skyrim weit entfernt.

Vielleicht sind Sex-Mods zumindest ein Anfang – und ein Signal an Entwicklerteams großer Titel. Solange Spiele Leerstellen lassen, was Sex und Liebe angeht, werden Modderinnen und Modder sie mit ihren Inhalten füllen. Das muss nicht jedem gefallen. Das zeigen die Kontroversen um LoversLab sowie die Kritik von TBOS an der Szene deutlich. Die Mod-Community ist da wie die Mods selbst: »Work in Progress«, ein Prozess. Und eine offene Einladung, mitzumachen und die Inhalte zu erstellen, die man selbst schön, erotisch und wichtig findet. ★



Weil er die männlichen Figuren nicht attraktiv genug findet, erstellt der Modder TBOS als Motherofdeathclaws neue Mode und Frisuren für männliche Charaktere.

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

Making of Counter-Strike

DER EWIGE SHOOTER



Die einzelnen Runden sind kurz, doch der Kampf währt seit fast 20 Jahren: Counter-Strike ist der unverwüstliche Dauerbrenner unter den Online-Shootern. GameStar sprach mit Erfinder Minh Le über die Entstehung der Mod, den Deal mit Valve und seine Ideen für ein nie vollendetes Counter-Strike 2. Von Heinrich Lenhardt

Irgendwann ist der letzte Level erkundet, der finale Boss entsorgt und der Reiz eines Computerspiels verflogen. Doch manche Titel weigern sich, unsere Gedanken und unsere Festplatten zu verlassen. Sie werden durch Updates und Community genährt, ihre Lebensdauer lässt sich nicht in Monaten oder Jahren, sondern Jahrzehnten messen. Das Spiel als Lebensaufgabe, als Dauerservice, der seinem Anbieter langfristig schöne Umsätze beschert – diese Aussicht hat enorme Investitionen in Titel wie The Division, Destiny 2 oder Fortnite ausgelöst. Ob diese aufgebohrte Enkel-Generation jemals die Langlebigkeit von Counter-Strike erreichen wird?

Am 19. Juni 1999 erscheint die erste Beta einer Modifikation für Half-Life, die das damals noch junge Internet im Sturm erobert. Counter-Strike ist bald beliebter als das Mutterspiel, wird von Valve gekauft, von Sierra in Schachteln gesteckt und von mehreren Spielergenerationen geliebt. 2011 schon spricht Valve von über 25 Millionen verkauften Einheiten, eine Zahl, die sich nach Schätzungen von SteamSpy durch Counter-Strike: Global Offensive inzwischen verdoppelt haben dürfte. Diese Version wird derzeit etwa von über 600.000 Steam-Usern pro Tag gespielt – auch dank der jüngsten Free2Play-Umstellung samt Battle-Royale-Wagnis. Beides ist reichlich umstritten, dennoch: Counter-Strike scheint unverwüstlich.

Wie kommt's? Welcher Funke steckt in diesem einen Spiel, den andere nicht haben? Und woher kommt das alles? Nun, ausgelöst wird die andauernde Terroristenjagd von einem Informatikstudenten, der mit C64-Spielen aufwächst, durch Doom die Lust am Modden für sich entdeckt und nach Erscheinen von Half-Life die PC-Spielewelt (kurzfristig) erobert.

»Nimm, was immer sie dir bieten«

Nein, meint Minh Le lachend, für einen roten Ferrari à la John Carmack habe es leider nicht gereicht. Über genaue Zahlen des Counter-Strike-Deals redet man nicht, aber Le räumt ein, dass er damals – jung und naiv – das erstbeste Angebot von Valve abgenickt hat: »Wenn ich länger verhandelt hätte, wäre sicher ein besserer Deal dabei rausgekommen. Aber zu der Zeit war ich Anfang zwanzig und wusste nichts vom Business. Ich war total ehrfürchtig und wollte nichts riskieren, also sagte ich mir: Nimm, was immer sie dir bieten.« Im Nachhinein vielleicht nicht die beste Geschäftsentscheidung, denn seit 2000 gehört Counter-Strike mit Haut und Haaren Valve und Minh Le erhält keine Tantiemen. Er will sich nicht beklagen, durch den Deal konnte er die Studiengebühren bezahlen und seinen Eltern mit ihrer Hypothek helfen. Aber er kann es sich nicht leisten, in Manier von Minecraft-Notch einen finanziell abgesicherten Vorruhestand zu genießen. In den letzten Jahren arbeitete Le als freiberuflicher Programmierer und 3D-Modeler am Survival-Actionspiel Rust mit. Seit Anfang 2018 tüftelt er an einem neuen Geheimprojekt von Pearl Abyss, dem südkoreanischen Anbieter des MMOs Black Desert Online. Doch das ist Zukunftsmusik, wir tauchen bei unserem Treffen im zuverlässig regnerischen Vancouver in die Vergangenheit ein. Minh Le erzählt uns die Geschichte von Counter-Strike, an deren Anfang ein Diskettenkasten steht.

Vom Commodore zum Doom-Editor

»Mein Vater hat sich schon immer für Computer interessiert. Ich erinnere mich an unsere erste Kiste, einen VC-20. Mein Bruder und ich zockten so ziemlich alle Spiele dafür«, erinnert sich



Counter-Strike

Veröffentlicht: 11/2000 (Beta 1: 7/1999)

Darum geht's: Kurze Online-Spielrunden ohne Respawns sorgen 1999 für ein neuartiges Shooter-Gefühl. In drei Spielvarianten stehen sich Terroristen- und Anti-Terror-Teams gegenüber. Während der Partien verdientes Spielgeld wird in neue Waffen und Ausrüstung gesteckt; wer draufgeht, muss beim Rest der Partie zusehen. Die kostenlose Half-Life-Mod wird von Valve erworben und vom Publisher Sierra auch als eigenständiges Spiel vermarktet.

Testzitat: »Zeitlos genialer Online- und LAN-Spaß im Team. ... Das Grundprinzip ›Polizei gegen Terroristen‹ bleibt durch die vielen Variationen (Spielmodus, Karte, Taktik) immer wieder spannend. Nur eines nervt und kostet die deutsche Version den 90er: Weil besiegte Gegner in die Hocke gehen, sehe ich oft nicht, ob sie nun tot sind oder nicht.«
(89 von 100 Punkten in GameStar 2/2001)



1997 bastelt Minh Le mit der Quake-Engine an 3D-Waffenmodellen, schließlich programmiert er KI-Gegner dazu und veröffentlicht die Mod unter dem Namen Navy Seals.



Lieblingsitaliener: Unter Beschuss auf der klassischen Map cs_italy. Schon die Beta-Versionen erobern das Internet, im November 2000 erscheint schließlich Counter-Strike 1.0.



Counter-Strike ist die Erfindung eines Studenten aus Surrey, einem Vorort der kanadischen Metropole Vancouver. In der Spielerszene ist Minh Le besser unter seinem Pseudonym »Gooseman« bekannt.

Minh Le an seine Commodore-Kindheit, in der C64 und Amiga folgen: »Ich muss Hunderte der alten C64-Spiele ausprobiert haben.« Schließlich wird der erste 286er-PC angeschafft, in den frühen Neunzigern erscheinen immer anspruchsvollere Spiele. Auf den 8-Bit-Computern hat Le noch eine besondere Schwäche für Action und Kampfsport, am PC versinkt er in Rollenspielen und Flugsimulationen. Einen ersten Vorgeschmack auf die 3D-Zukunft bekommt er 1992 bei Ultima Underworld und einem frühen, hierzulande indizierten Ego-Shooter von id Software: »Wolfenstein 3D war so schnell und so leicht zugänglich, einfach mehr Mainstream. Meine Freunde und ich haben es wie blöde gespielt und auch Mods dafür heruntergeladen.«

Als id Software bei seinem nächsten Shooter Doom die Anfertigung von User-Kreationen erleichtert, beschäftigt Le sich erstmals damit, Spiele nicht nur zu konsumieren, sondern auch zu kreieren: »Das war das erste Mal, dass ich ein Tool ausprobierte und begriff: Das brauchst du also, um ein Spiel zu machen. Denn zuvor hatte ich keine Ahnung, was dazu alles nötig ist; ich dachte immer, das sei zu schwierig. Aber als ich mich mit dem Doom-Editor beschäftigte, öffnete sich ein Fenster für mich: Das war etwas, das ich möglicherweise selber rauskriegen konnte. Es war ein wichtiger Einschnitt für mich; mein Interesse war geweckt, mehr darüber zu lernen.«

Gooseman greift zu den Waffen

Als Teenager träumt Minh Le noch davon, eines Tages als »ernsthafter« Programmierer für Microsoft zu arbeiten. Doch jetzt sieht er eine neue Gelegenheit, seine kreative Ader mit der Freude am Programmieren zu verbinden: »Ich interessierte mich schon immer für Kunst. Als die Tools für Doom und Quake herauskamen, konnte ich das Künstlerische mit dem Programmieren kombinieren – das war perfekt für mich.« Seinen Modder-Künstlernamen leiht sich Le von der Zeichentrickserie »Galaxy Rangers«, die er als Kind geliebt hat: »Shane Gooseman fand ich richtig cool, er ist so eine Art Weltraum-Cowboy.« Die erste Veröffentlichung von Le alias Gooseman sind ein paar Levels für Doom, »die vielleicht zehn Leute heruntergeladen haben«. Weitaus mehr Aufmerksamkeit erntet er mit seiner ersten größeren Quake-Mod, deren Entwicklung im Juli 1997 beginnt.

Eigentlich will Minh Le nur die acht Quake-Waffen gegen sechs oder sieben realistische Militärknarren austauschen. Doch dann denkt er sich, dass es ja etwas langweilig ist, damit auf die alten Monster zu schießen. Also modelliert er auch noch passende Gegner – »so, wie man sie in einem James-Bond-Film sehen würde« – und verpasst ihnen etwas künstliche Intelligenz. Zwei Monate lang bastelt er an dieser Einzelspieler-Mod, die unter dem Namen Navy Seals erscheint. Sie kommt in der Community so gut an, dass sich eines Tages sogar id Software meldet: »Sie wollten meine Mod in einer Sammlung veröffentlichen und dafür Honorar zahlen. Es war eine enorme Ehre, von id Software kontaktiert zu werden. Ich war so aufgeregt, als ich sah, dass mein Spiel in einer Schachtel bei EB Games verkauft wurde.« Als Quake 2 herauskommt, will Le Navy Seals an die neue Engine anpassen. Doch dann wird ihm die Mod quasi geklaut – was zu einer wichtigen Vorstufe von Counter-Strike führt.

Mit Team, ohne Respawn

»Ich machte etwa ein Jahr Pause von der Mod-Szene, um mich ganz auf die Schule zu konzentrieren«, erzählt Min Le. »Als ich wieder zurückkam, hatte irgendein Typ eine Webseite zu Navy Seals gemacht und tat so, als wäre er der Entwickler. Ich hatte keine Lust, mich auf so einen Mist einzulassen und sagte mir:



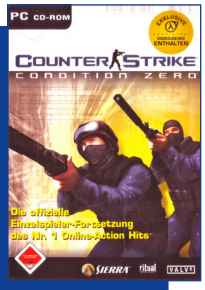
Nach Navy Seals arbeitet Le im Team der beliebten Mod Action Quake 2. Mit realistischen Waffen, Teamwork und Respawn-Verzicht ist sie eine Vorstufe zu Counter-Strike.

Counter-Strike: Condition Zero

Veröffentlicht: 3/2004

Darum geht's: Der Einzelspieler-Ableger hat eine lange Entwicklungsgeschichte, bei der gleich vier externe Studios involviert sind: Rogue Entertainment, Gearbox, Ritual und schließlich Turtle Rock. Nach miesen Bewertungen (59 Punkte in GameStar 5/2003) zieht Valve eine »fertige« Version zurück, sie erscheint später auf Steam als Condition Zero: The Deleted Scenes. Auch nach der Überarbeitung kann Condition Zero nicht überzeugen. Es gibt Solo-Spielmodi mit Bots, deren KI so mies ist wie die Grafik

Testzitat: »Als Valve im Sommer 2000 Counter-Strike in die Hand nahm, wäre der richtige Zeitpunkt für Condition Zero gewesen. Heute, nach fast fünf Jahren, macht dieses Solo-Gezappel einfach keinen Spaß mehr. Jeder Kenner vergleicht es mit seinen zahllosen Erfahrungen von LANs oder Online-Spielen – und weint.« (64 von 100 Punkten in GameStar 5/2004)





Anfang 1999 beginnt Le mit einem neuen Projekt für Half-Life. Die ersten Bilder der noch namenlosen Mod erscheinen am 15.2.99 auf einer Action-Quake-Fanseite.

Zur Hölle mit diesem Typen! Also nahm ich all meine Waffenmodelle und bot sie einer anderen Mod an, die ich cool fand: Action Quake. Deren Entwickler meinten: Prima, das können wir gut gebrauchen – so landete ich im Team von Action Quake 2.«

Während Navy Seals noch eine Mod für Einzelspieler war, geht es bei Action Quake 2 um Multiplayer-Kämpfe im Team. Hier gibt es eine Besonderheit, die Le später bei Counter-Strike aufgreift: »Der beliebteste Multiplayer-Modus zu der Zeit war Deathmatch, wo du gleich wieder respawnst, wenn du stirbst. Aber Action Quake 2 ist ein ganz anderes Erlebnis, denn wenn es dich erwischt hat, musst du die Runde abwarten. Du sorgst dich deshalb mehr um dein Bildschirmleben, das ergibt eine besondere Spannung. Wenn ich Quake Deathmatch spiele, ist mir der Typ neben mir völlig egal – päng, päng, päng, ohne Strategie und Kommunikation. Aber bei Action Quake 2 ist man vorsichtiger und rennt nicht einfach wie ein Idiot rum. Du bist motiviert, in der Nähe deiner Teammitglieder zu bleiben, weil dadurch die Überlebenschancen steigen. Das war eine völlig neue spielerische Erfahrung für mich und hatte großen Einfluss darauf, Counter-Strike zu machen.«

Nicht so lahm wie Rainbox Six

Realistische Waffen sind ein Kennzeichen von Counter-Strike, die Liebe zum Knarrendetail hat zuvor bereits Minh Les erste Mods inspiriert: »Ich fand das Militärische total interessant und hatte die Waffen gründlich recherchiert, das war einfach mein Ding. Ich war wohl auch von vielen Filmen inspiriert, Rambo oder Air Force One zum Beispiel. Die hatten großen Einfluss auf meine Entscheidung, Counter-Strike auf realistischen militärischen Waffen zu basieren.« Aber bitte nicht zu realistisch, der Spielablauf soll schon ein gewisses Tempo haben. Zu dieser Überzeugung kommt Le, nachdem er den ersten Taktik-Shooter der Rainbow-Six-Serie ausprobiert hat: »Es war mir zu langsam und zu strikt. Ich wollte etwas, das sich schneller und aufregender spielt, also machte ich Counter-Strike.«

Am 15. Februar 1999 veröffentlicht die Mod-Webseite Telefragged ein Interview mit Minh Le, in dem es um seine Mitwirkung bei Action Quake 2 geht – und sein noch namenloses neues Projekt mit der Half-Life-Engine. Dazu sagt er: »Ich arbeite derzeit an Waffenmodellen. Für acht, neun Stück habe ich die Meshes angefertigt und zwei Modelle sind bisher animiert. Nach den Waffen plane ich einige Spielermodelle zu machen. Ich hoffe, dass ich eine Mod hinkriege, aber erst einmal muss ich die Modelle schaffen, erst danach kann ich mit dem Programmieren beginnen.« Noch hat das neue Werk keinen Namen, aber das wird sich bald ändern.

Terror-irgendwas

Le wird von Jess Cliffe unterstützt, einer ICQ-Bekanntschaft aus der Mod-Szene. Cliffe betreibt eine Webseite mit Community-Maps für die Mod Action Quake 2. Als er von Les neuem Soloprojekt hört, nimmt er Kontakt auf: »Jess meinte, dass er etwas Ähnliches für mich machen könnte, also eine Webseite aufsetzen und sich um die Community kümmern. Das waren genau die Bereiche, in denen ich Hilfe brauchte, das passte also perfekt«, erinnert sich Minh Le. Im März 1999 tauscht er mit Cliffe Namensideen für die neue Mod mit den realistischen Waffen aus: Counterrorism, Strike Force, Counter-Terror, Terrorist Wars, Terror-Force – oder vielleicht doch die geniale Wortschöpfung fRAG HEADS? »Mir gefällt Counter-Terrorist Forces«, textet Minh Le, doch Cliffe weist darauf hin dass das Silbenmonster nicht gerade leicht von der Zunge geht: »Das kommt mir etwas lang vor … ich finde Counter-Strike ziemlich cool.«

Erstes Mansion-Massaker

»Du bist irgendwie über die Webseite für die Half-Life-Mod Counter-Strike gestolpert«, heißt es am 24. März 1999 im ersten Post der Webseite, die zunächst bei PlanetHalflife.com gehostet



Counter-Strike Source

Veröffentlicht: 11/2004

Darum geht's: Das Counter-Strike-Remake mit der Source-Engine ist die Multiplayer-Beigabe von Half-Life 2. Keine spielerischen Experimente, dafür bewährtes Gameplay mit leicht überarbeiteten Maps. Grafik-Upgrade, Physik-Effekten und Surround-Sound lassen die Anti-Terror-Gefechte in neuem Glanz erstrahlen. 1.6-Puristen stören sich anfangs an Performance-Problemen, einem etwas anderen Bewegungsgefühl und der kleineren Kartenauswahl. CS: Source wird so nie ein relevantes E-Sport-Spiel.

Testzitat: »Die großartige Grafik macht das Spiel erneut reizvoll. Die leichten Veränderungen auf den Karten zwingen mich dazu, gelernte Mechanismen über Bord zu werfen. Und die kleinen Spielereien mit der Physik-Engine sorgen für Extra-Spaß. Klar, es ist nichts anderes als das olle CS. Aber im neuen Gewand. Prächtig!« (85 von 100 Punkten in GameStar 12/2004)



Wer hat sich da an Gordon Freemans Werkzeugkasten bedient? Ein erstes Bild von Counter-Strikes SEAL-Charaktermodell aus dem Februar 1999.

wird. Zunächst kann man die Besucher per virtuellem Handschlag begrüßen, nach einigen Wochen sind immerhin die ersten 10.000 Neugierigen vorbeigestolpert. Durch die Arbeit an Action Quake 2 hat sich Minh Le einen gewissen Namen in der Szene gemacht. Half-Life ist indes ein Riesenerfolg geworden, und eine wachsende Fanszene ist neugierig auf Mod-Nachschub. Als Valve am 7. April 1999 das SDK für die Engine veröffentlicht, kann Le richtig mit der Programmierung loslegen. Jess Cliffe ist indes in der Community rührig und leiert die Zusammenarbeit mit Map-Bastlern an, da weder er noch Le Leveldesign-Erfahrung haben. Die erste Pre-Beta-Testpartie findet im kleinen Kreis auf der Ur-Version der Karte »Mansion« statt. Am 19. Juni wird schließlich die erste Beta-Version in die Internet-Öffentlichkeit entlassen. Sie enthält lediglich den Spielmodus »Hostage Rescue« und die vier Karten »cs_mansion«, »cs_prison«, »cs_siege« und »cs_wpndepot«. »Bei Beta 1 war es noch eine wirklich kleine Community«, meine Le zu den bescheidenen Anfängen. »So bei Beta 5 oder 6 explodierte es dann.«



Die allererste Entwickler-Testpartie von Counter-Strike mündet in ein ziemlich brutales Massaker auf »cs_mansion«.

Kürzere Runden, kein Kasino

Es ist ein jahrelanger Weg von den ersten Betas bis zu 1.6, der letzten offiziellen Version des originalen Counter-Strike, die heute noch aktiv gespielt wird. Auf die Frage nach einschneidenden Änderungen nennt Minh Le die Dauer der Partien: »Schon in der ersten Beta musstest du das Ende der Runde abwarten, wenn es dich erwischt hat. Aber anfangs waren die einzelnen Runden viel länger, bis ich nach der Beta 3 sagte: Wisst ihr was, es wäre so viel besser, wenn wir die Karten kleiner machen und uns mehr auf die Action fokussieren, damit es schneller geht. Wenn du stirbst, ist es nicht mehr so ärgerlich, du musst nicht fünf Minuten warten. Im Laufe verschiedener Playtests lernten wir, dass zwei, drei Minuten die ideale Dauer sind, in der die Leute noch nicht zu ungeduldig werden.« Schnell verworfen wird indes die Idee, abgeschossenen Spielern die Wartezeit mit einem Besuch in einem Ingame-Kasino zu versüßen: »Wenn du stirbst, solltest du nicht mehr Spaß haben können, als wenn du noch am Leben wärst.«

Immer wieder betont Minh Le den Wert der Community, die ab der ersten Beta das Spiel mitsteuert: »Die meisten meiner Entscheidungen während der Entwicklung von Counter-Strike waren Reaktionen darauf, wie die Leute spielten. Es gab so viel Feintuning, schon allein bei den Waffenpreisen. Ich erinnere mich auch noch an die erste Version der Schrotflinte, ich konnte damit Spieler über die ganze Karte hinweg killen, das war echt albern.« Aber wie hat Counter-Strike es geschafft, eine Spielerbasis zu mobilisieren, welche die weitere Entwicklung antreibt? Hatte Le von Anfang das Gefühl, dass da etwas ganz Besonderes entsteht? »Ich denke schon, denn als die erste Beta rauskam, war da sofort eine Art Elektrizität. Die Reaktion der Leute war: Wow, das ist so anders, als die anderen Spiele! Zu der Zeit war Team Fortress die populäre Mod und diese Art von Spiel hatte nicht diese Spannung, die entsteht, wenn du nach deinem Tod erst auf die nächste Runde warten musst. Ich glaube, dass diese Neuheit viel Aufmerksamkeit erregt hat und die Leute deshalb sagten: Das müssen wir ausprobieren. Wir hatten schnell eine Menge Spieler. Und wir designten keine der Maps von Counter-Strike selbst, die kamen alle aus der Community.«

Valve will alles

Vor Veröffentlichung der ersten Beta muss sich Jess Cliffe noch in der Community abmühen, er bittet Half-Life-Levelautoren um Maps für Counter-Strike. Doch als sich die Mod wie ein Lauffeuer verbreitet, können sich seine Macher vor Einsendungen kaum mehr retten: »Wir erhielten um die hundert Maps pro Woche – davon waren 90 Prozent Mist. Doch die müssen auch erst mal gesichtet werden«, meint Minh Le. Jess Cliffe kümmert sich um die eingehenden Levelkandidaten und trifft die Vorauswahl. Zusammen mit Le entscheidet er dann, welche Maps bei der jeweils nächsten Beta aufgenommen werden. Alle drei, vier Monate wird eine neue Version veröffentlicht. Und als das 21. Jahrhundert anbricht, zieht Counter-Strike erstmals an Team Fortress vorbei und wird zum beliebtesten Online-Spiel. Diese Erfolgsgeschichte ging nicht an Valve vorbei.

Schon vor der Gründung von Valve hat Gabe Newell aufmerksam verfolgt, wie die Offenheit für Community-Kreationen Doom zu einem der erfolgreichsten und langlebigsten Spiele gemacht hat. Deswegen gibt es kostenlose Mod-Tools für die Half-Life-Engine und Veranstaltungen wie die Half-Life Mod Expo. In San Francisco werden am 29. Juli 1999 sieben neue Mods vorgeführt, darunter auch eine Beta von Counter-Strike. Schon Ende des Jahres bemüht sich Valve darum, die Mod zu erwerben und ihre beiden Macher einzustellen. Aber nicht so schnell, denn Minh Le hat inzwischen einen Job: »Valve kontaktierte uns während der Beta 4. Sie waren wirklich an dem Projekt interessiert und wollten, dass wir die Beta 5 zusammen mit ihnen machen. Aber ich hatte bei Barking Dog angefangen, einem Entwick-


Mit wachsender Popularität wächst auch die Anzahl der Map-Einsendungen. In den Betas zwischen Juni 1999 und September 2000 werden die Karten immer wieder ausgetauscht.

Counter-Strike: Global Offensive



Veröffentlicht: 8/2012

Darum geht's: Acht Jahre nach dem Source-Debüt ist ein modernisiertes Counter-Strike fällig, dessen überarbeitete Menüsteuerung Controller- und Konsolen-freundlich ist. Neben Grafik-Renovierung, Matchmaking und Map-Updates bietet Global Offensive auch neue Spielmodi und Waffen. Das bewährte Grundspielprinzip bleibt erhalten, überarbeitetes Schadensmodell und kleinere Hitboxen erfordern mehr Präzision beim Zielen.

Testzitat: »In Zeiten von Battlefield 3 wirkt Global Offensive fast schon wie ein Titel aus einer vergangenen Epoche. Allerdings nur optisch. Spielerisch ist das Ding einfach zeitlos gut. Auch wenn sich Veteranen an den kleinen Änderungen zu Beginn vielleicht noch stoßen werden. Aber das legt sich relativ schnell. Wir sprechen aus Erfahrung.«
(84 von 100 Punkten in GameStar 11/2012)



Jess Cliffe kümmerte sich bei der Entwicklung von Counter-Strike um Webseite, Map-Organisation und Sound. Er arbeitet bis Februar 2018 bei Valve, bevor er nach einer strafrechtlichen Anklage beurlaubt wird.



In der Beta 1 sehen sich die Modelle von Terroristen und Anti-Terror-Einheiten noch recht ähnlich. Das bekommt zunächst kaum einer mit, erst nach einigen Monaten explodiert die Beliebtheit von Counter-Strike.



Bereits während der Beta 4 nimmt Valve die neue Mod ins Visier. Die Macher von Half-Life hatten zuvor schon Team Fortress gekauft, im April 2000 nehmen sie schließlich Counter-Strike unter ihre Fittiche.

lungsteam in Vancouver. Die spielten Counter-Strike schon seit Beta 1. Also heuerten sie mich an und meinten: Wir wollen, dass du einen neuen Shooter machst. Aber das Studio war klein und hatte nicht viel Geld.« Am liebsten hätte Valve das Counter-Strike-Duo sofort zu sich geholt, aber Le hat Freunde bei Barking Dog und will das Team nicht hängen lassen. So arbeitet Barking Dog an Beta 5 und macht auch schon Vorschläge für zukünftige Versionen. »Aber Valve war nicht daran interessiert, sondern wollte Counter-Strike komplett intern machen«, erklärt Le.

Als Valve am 12. April 2000 die »Partnerschaft« mit dem Counter-Strike-Team bekanntgibt, würdigt Newell den großen Anteil der Mod-Community am anhaltenden Erfolg von Half-Life. Le und Cliffe arbeiten nun als Angestellte bei Valve an ihrer Mod weiter, die am 8. November 2000 der Beta-Phase entschlüpft. Ihre Beliebtheit wächst und wächst und wächst, der Spielablauf wird weiter verfeinert, und seit Beta 4 ist auch David Johnstons »Dust« dabei, zusammen mit Nachfolger »Dust2« die beliebteste Karte der Serie. Nach dem Erfolg als kostenlose Mod macht Counter-Strike sogar Verkaufskarriere im Einzelhandel. Es ist eine aus der Not geborene Idee von Publisher Sierra: Die Terroristenjagd muss in den Händlerregalen eine Lücke füllen, die durch eine ausgefallene Half-Life-Erweiterung entsteht.

Ersatz-Erweiterung gesucht

Der Firmenname 2015, Inc. ist heute fast vergessen, dabei ist das Studio aus Tulsa im US-Bundesstaat Oklahoma so etwas wie die Geburtswiege einiger der bekanntesten PC-Shooter. 2015, Inc. entwickelt für Electronic Arts das 2002 erschienene Medal of Honor: Allied Assault. Kaum ist der PC-Shooter erschienen, wandert fast sein gesamtes Team zur Gründung eines neuen Studios namens Infinity Ward ab. Hier will man ohne Bindung an die etablierte EA-Serie ein neues Weltkriegs-Actionspiel produzieren, das Resultat kommt 2004 unter dem Namen Call of Duty auf den Markt. Aber zurück ins Jahr 1999: Da ist 2015, Inc. noch eine kleine weitgehend unbekannte Klitsche, die aus Moddern der Quake-Community besteht. Sie haben gerade ihren ersten Achtungserfolg gelandet, die Veröffentlichung einer Erweiterung für Ritual Entertainments Shooter Sin. Auf der Suche nach weiteren Aufträgen kommt der 2015- Gründer Tom Kudirka mit Valve-Boss Gabe Newell ins Gespräch. Für Half-Life ist bereits das erste Addon Opposing Force bei Gearbox Software in Arbeit. 2015, Inc. soll dann die zweite Erweiterung entwickeln, deren Name im März 2000 erstmals in Online-Medien auftaucht: Hostile Takeover. Doch die feindliche Übernahme wird bald ein Opfer kreativer Differenzen.

Hostile Takeover ist störrisch

»Das Entwicklungsteam hatte eine andere Designphilosophie als Valve«, begründet Jeff Pobst die Einstellung von Hostile Takeover. Pobst betreut seinerzeit als External Producer die zahlreichen Entwicklungsstudios, mit denen Sierra arbeitet, zum Beispiel Relic, Troika und natürlich Valve. Doch was 2015, Inc. vorschwebt, hätte sich nach seiner Beschreibung stärker vom typischen Half-Life-Spielgefühl entfernt als die erste Erweiterung Opposing Force. Deren Entwickler Gearbox orientierte sich nämlich sehr daran, worauf es Valve beim Design ankommt, und machte diesen Ansatz gekonnt nach: »Ich erinnere mich, wie jemand von Valve Opposing Force spielte und meinte: Das ist ja wie eine Half-Life-Coverband«, erzählt Pobst im GameStar-Interview. Doch bei Hostile Takeover sind die Macher eigensinniger – und beratungsresistenter: »Es gab viele Versuche, von mir, von Sierra und von Valve, die Entwickler in eine andere Richtung zu lenken. Wir sagten ihnen: Nein, wir wollen nicht, dass das Spiel so gemacht wird. Es gibt bestimmte Grundsätze, die uns wichtig sind, und eure Levels sollten mehr auf diese Art designt sein. Ich weiß nicht, ob sie es nicht machen wollten



Der große Run: Nicht mal ein Jahr nach Erscheinen der ersten Beta gilt Counter-Strike Anfang 2000 als das beliebteste Online-Spiel.



Schon im Jahr 2000 etabliert sich CS als führender E-Sport-Titel. Auf der CPL in Dallas kämpfen einige der besten Teams der Welt um 15.000 Dollar Preisgeld – aus heutiger Profisicht eher ein Taschengeld.

oder nicht verstanden, was gefordert war, aber die Änderungen wurden nie umgesetzt.« Valve ist unzufrieden und Sierra bleibt nichts anderes übrig, als Hostile Takeover im Frühjahr 2000 abzublasen. Doch damit ergibt sich eine unangenehme PC-Lücke im nächsten Weihnachtsgeschäft – und so kommt es zu einer Krisensitzung, in der Counter-Strike als Retter vorgeschlagen wird.

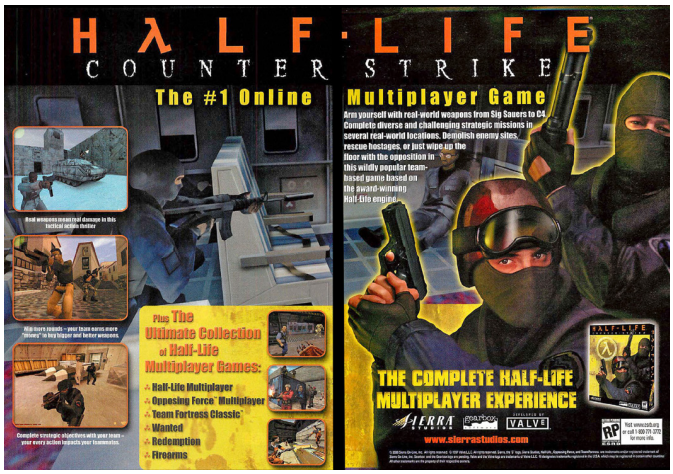
»Jeder hat herzlich gelacht«

Die Enttäuschung bei den Händlern ist groß, als Sierras Verkaufsabteilung die schlechte Nachricht überbringt. Nach dem Erfolg von Opposing Force haben viele Ketten schon fest den Umsatz mit der nächsten Erweiterung eingeplant. Entsprechend verzweifelt wird bei Sierra gebrainstormt, welches Half-Life-Ersatzprodukt sich kurzfristig improvisieren ließe. Vielleicht noch einmal so etwas wie das Adrenaline Pack? Diese Sammlung kombinierte 1999 das Grundspiel mit Opposing Force und der beliebten Mod Team Fortress Classic (in Deutschland kommt das Paket unter dem Namen Half-Life Generation heraus). »Schließlich sagte jemand im Raum: Tja, vielleicht sollten wir Counter-Strike in eine Schachtel stecken. Und jeder hat herzlich gelacht, denn das konnte man ja bereits kostenlos downloaden«, erinnert sich Jeff Pobst an das Meeting mit Abteilungsleitern und Marketingpersonal.

Nachdem sich die Heiterkeit im Raum gelegt hat, wird der Vorschlag erklärt: »Es hieß: Ich meine das ernst, denn denkt mal drüber nach: Viele Leute haben Modems, aber nicht die Zeit, um ihre Telefonleitung stundenlang zu blockieren. Vielleicht wollen die fünf oder zehn Dollar dafür ausgeben, es auf einer CD zu bekommen. Da meinten alle: Oh, keine schlechte Idee. Team Fortress wurde bereits auf einem Datenträger veröffentlicht, aber Counter-Strike noch nicht. Vielleicht könnten wir es wirklich verkaufen – natürlich für weniger Geld als eine neue Erweiterung.« Die amerikanischen Händler haben aber andere Vorstellungen.

Der Handel will mehr Geld

Bei Sierra greift man zum Telefon, um die fixe »Counter-Strike in einer Schachtel«-Idee bei einigen Einkäufern im Handel vorzutragen. Die Resonanz ist positiv, nur von der Niedrigpreisidee will man nichts wissen: »Wir wandten ein, dass es das Spiel doch schon kostenlos im Internet gibt, doch darauf hieß es nur: Ja, mag schon sein, aber wir können es für 30 Dollar verkaufen«, erklärt Pobst die mutige Preisgestaltung, an der er zunächst selbst erheblich zweifelt. Bei Sierra sorgt man sich darum, wie diese Aktion bei der Community ankommen wird. Für das Disc-Counter-Strike werden einige Grafiken leicht überarbeitet, um etwas gefühlten Mehrwert zu bieten. Bei Valve runzelt man angesichts dieser Idee die Stirn, hat aber keine Einwände – vorausgesetzt, dass alle Extras auch kostenlos für die Mod-Downloader zur Verfügung gestellt werden. Und auch Counter-Strike-



Counter-Strike wird kostenlos als Mod für Half-Life angeboten. Sierra veröffentlicht dennoch eine Version für den Einzelhandel, quasi als Notersatz für eine entfallene Half-Life-Erweiterung.



Das Hauptmenü während der Beta. Bei jedem neuen Update mussten alle Spieler die neue Version manuell herunterladen und installieren.



Nachdem Valve die Mod übernahm, liefen die Updates über die Server von WON.net, dem Online-Service von Publisher Sierra. Die Automatisierung von Mod-Updates war eines der Wunschfeatures, die Valve zur Entwicklung von Steam anregten.

Schöpfer Minh Le ist von der Idee einer Verkaufsversion zunächst nicht so recht überzeugt: »Geld für ein Spiel verlangen, das es kostenlos gibt? Ich hielt das für verrückt. Aber ich war arg naiv und hatte keine Ahnung vom Geschäft.« Die haben dafür die Sierra-Produktmanager, die sich für die Verkaufsversion von Counter-Strike einen Kniff ausdenken: Sie ist allein lauffähig, funktioniert also ohne das Mutterspiel Half-Life. Obendrauf packt Sierra zudem Standalone-Versionen des beliebten Team Fortress Classic, des Opposing-Force-Multiplayers sowie der Mods The Wanted, Redemption und Firearms, um Käufer mit einem richtig dicken Multiplayer-Paket zu ködern.

Und das funktioniert: Nach seiner Eroberung des Internets stürmt Counter-Strike im Herbst 2000 auch den Einzelhandel. Die schön auffällige, gelb-schwarze Packung wird wie gewünscht für 30 Dollar angeboten, der Erfolg übertrifft die kühnsten Erwartungen. Jeff Pobst erinnert sich: »Alleine in den ersten drei Monaten wurden 1,5 Millionen Einheiten verkauft. Es war einer der größten Erfolge in Sierras Geschichte. Wir hatten eigentlich gedacht, dass wir die Spielebranche kennen – aber da hatten wir das Gefühl, dass wir sie überhaupt nicht verstehen.«

Triumph der alten Schachtel

Warum ist es trotz aller Bedenken gelungen, den Leuten etwas Kostenloses zu verhökern? Bei Counter-Strike kommen im Jahr 2000 mehrere Faktoren zusammen. Zum einen hat nicht jeder Half-Life, das als Basisprogramm nötig ist, um die Mod zu spielen – und die ist inzwischen so beliebt, dass sie sich einen eigenen Namen gemacht hat. Zum anderen ist eine physische

Counter-Strike beschäftigte auch die GameStar-Videoserie »Die Redaktion« (Ausgaben 4/2005 und 1/2006).



Counter-Strike für Einzelspieler – eigentlich keine schlechte Idee. Doch bei Condition Zero verderben zu viele Köche das Blei, Valve wechselt wiederholt die Partnerstudios. Als der Titel 2004 endlich erscheint, können KI und Grafik nicht voll überzeugen.



Die nächste Counter-Strike-Generation wird für Valves Source-Engine entwickelt und erscheint im November 2004 als Multiplayer-Beigabe von Half-Life 2 und tatsächlich etwas früher als das »Hauptspiel«.



Ab 2000 entwickelte Minh Le einen Counter-Strike-Nachfolger, der aber nie fertiggestellt wurde. Unrealisierte Ideen wie Schilde, Kampfhunde und Fahrzeuge greift er dann bei seinem nächsten Online-Shooter Tactical Intervention auf, der 2013 aber floppt.



Die allseits beliebte AK-47 damals und heute (rechts): Der spielerische Kern ist bemerkenswert beständig, aber grafisch hat sich Counter-Strike über drei Generationen hinweg fortentwickelt.

Schachtel etwas, das man schön in Geschenkpapier wickeln und unter den Weihnachtsbaum legen kann. Und Breitband-Internet ist zu dem Zeitpunkt zwar bereits auf dem Vormarsch, noch müssen aber viele PC-Besitzer per Telefoneinwahl online gehen. Zudem hat es 2000 für viele Anwender noch etwas leicht Anrüchiges, im Internet Software herunterzuladen, da wirkt ein Datenträger irgendwie sicherer. »Ich weiß noch, wie ich meine erste CD bei Amazon bestellte. Meine Mutter sah mir dabei zu und meinte: Oh, das ist irgendwie unheimlich, das online zu machen. Das war zu der Zeit die Mentalität vieler Leute«, erinnert sich Jeff Pobst. »Heute ist die Welt ganz anders. Hätte man uns damals gesagt: Die Leute werden damit aufhören, Spiele im Laden zu kaufen, hätten wir uns kaputtgelacht.«

Das eigenständige Counter-Strike in einer Schachtel wäre ohne die kreativen Differenzen um Hostile Takeover wohl kaum erschienen. Und es gibt noch eine andere Erweiterung, die Sierras Improvisationsvermögen testet. Als die Half-Life-Umsetzung für die Dreamcast-Konsole fast fertig ist, gibt Sega plötzlich den Rückzug aus dem Hardwaregeschäft bekannt. Der Einzelhandel reagiert mit schrumpfenden Regalflächen für das sterbende System, weshalb Sierra das Risiko der Disc-Produktionskosten scheut. Die Dreamcast-Version wird nie offiziell veröffentlicht, aber es wäre ja schade, die kostspielig dafür entwickelten Zusatzinhalte wegzuwerfen. So wird die Episode Blue-Shift nicht zu einem konsolenexklusiven Bonus, sondern erscheint 2001 als zweite Half-Life-Erweiterung für den PC.

E-Sport-Erfolg als Innovationsbremse

Die leidenschaftliche Community von Counter-Strike entpuppt sich als Fluch und Segen zugleich. Minh Le hat nicht damit gerechnet, dass sich seine Mod als Breiten-E-Sport etablieren wird. Wer Zeit ins Training steckt und in Wettkämpfen antritt, ist naturgemäß wenig auf Änderungen an »seinem« Spiel erpicht: »Da bist du als Entwickler eingeschränkt«, meint Le. »Du kommst an einen Punkt, an dem du dein Spiel kaum mehr anfassen kannst. Ich erinnere mich, wie schwierig es war, Counter-Strike Source zu entwickeln, weil die Bewegungen absolut identisch sein mussten. Viele Spieler wollten zunächst nicht von Counter-Strike 1.6 auf Source wechseln, weil sie bemerkten, dass es da zunächst ein kleines Bewegungsproblem gab.«

Lee äußert Verständnis für die Änderungsresistenz der E-Sportler. Doch im Nachhinein wünscht er sich, man hätte öfters den Mut gehabt und Community-Bedenken ignoriert: »Valve war zu ängstlich, um das durchzudrücken. Im Nachhinein ist man immer schlauer, aber man hätte die Kritiker ignorieren und mehr Änderungen an den Spielen machen können.« Als Beispiel nennt er die versuchte Einführung von Schutzschilden: »Als wir versuchten, sie ins Spiel einzubauen, gab es einige Probleme mit der Balance. Aber wir haben es dann ganz aufgegeben, denn die Leute waren zu lautstark. Das verschreckte uns etwas.« Minh Le schweben neben Schilden auch Features wie steuerbare Fahrzeuge, Abseilmanöver und Kampfhunde vor, denen der Spieler Kommandos geben kann. Doch in Counter-Strike sind solche gravierenden Änderungen kaum durchsetzbar, also beginnt er bei Valve mit der Entwicklung eines Nachfolgers.

Counter-Strike 2, ein Versuch

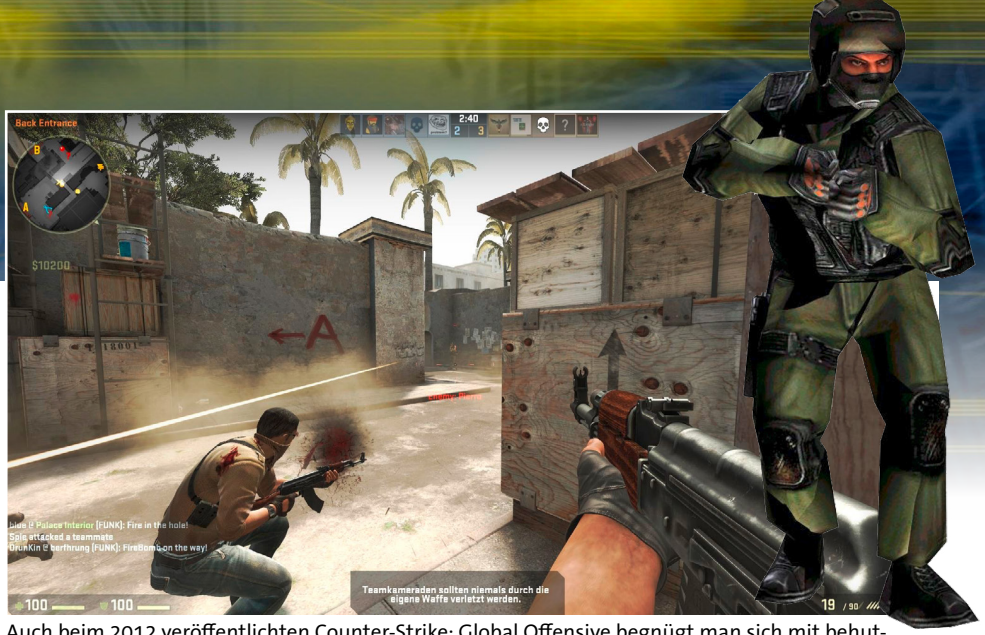
Die Arbeit an Counter-Strike 2 steht unter keinem guten Stern: »Es war wohl eine schlechte Idee, an einem Spiel mit einer Engine zu arbeiten, die noch nicht fertig war.« Le schlägt sich mit frühen Source-Versionen herum, doch Änderungen an der Technologie sorgen immer wieder für Rückschläge. Zudem fehlt es bei Valve am Glauben, dass eine Fortsetzung mit spielerischen Änderungen der Community zumutbar ist. Eines Tages heißt es: »Wir wollen, dass du an etwas arbeitest, das auch veröffentlicht wird«, und Le wird zum Team von Counter-Strike Source versetzt. Ein Jahr hält er noch durch, dann verlässt er 2006 die Firma: »Ich kam zu dem Entschluss, dass ich nicht wirklich glücklich damit war, an diesen Projekten zu arbeiten, denn sie waren

 Die Errungenschaft »Wild Gooseman Chase« in Counter-Strike Source ist eine Anspielung auf Minh Les Pseudonym Gooseman.





Valve arbeitet ab 2006 mit der Agentur IGA zusammen, um Werbung in die Spielumgebungen von Counter-Strike einzubauen.



Auch beim 2012 veröffentlichten Counter-Strike: Global Offensive begnügt man sich mit behutsamen Änderungen. Diese aktuelle Version zählt zu den beliebtesten Online-Shootern.

nicht so kreativ wie erhofft. Ich wollte zu meinen Wurzeln zurück und einfach wieder meine eigenen Mods machen.« Der Kündigungszeitraum ist unglücklich gewählt, denn kurz darauf beschert der Umsatzboom durch Steam langjährigen Valve-Angestellten fette Boni. Le zuckt mit den Schultern: »Wäre ich länger geblieben, könnte ich heute Millionär sein.« Und auch bei seinem nächstem Solo-Projekt ist etwas Pech im Spiel.

Erfolglose Intervention

In seinem nächsten Spiel will Minh Le unverwirklichte Counter-Strike-Ideen umsetzen. Als das Geld nach ein paar Jahren knapp wird, tut er sich mit der Firma FIX Korea zusammen. Tactical Intervention erscheint schließlich im März 2013 und wird ein ziemlicher Flop. Woran liegt's? Zum einen hat Valve das Original langsam und behutsam, aber mit Fingerspitzengefühl modernisiert; 2012 erscheint das in Zusammenarbeit mit Hidden Path entwickelte Counter-Strike: Global Offensive. Zum anderen muss Minh Le feststellen, dass der Chef seines koreanischen Publishers ungeschickt verhandelt: »Er war zu gierig und wollte nicht mit großen Firmen wie Tencent zusammenarbeiten. Er meinte, wir schaffen das auf eigene Faust, aber das war schwieriger als gedacht.« Das Budget ist schmal, das Team klein, es fehlt der Community-Beistand: »Als ich Counter-Strike entwickelte, testete ich es mit Hunderttausenden von Spielern während der Beta. Feedback von der Community zu bekommen, war enorm hilfreich für mich. Aber Tactical Intervention testeten wir nur innerhalb unserer eigenen Firma, das waren insgesamt zwölf Leute. So bekommst du kein gutes Gefühl dafür, was an diesem Spiel Spaß macht und wo es hakt.«

Analyse eines Klassikers

Counter-Strike ist heute eine Art lebendes Software-Fossil, dessen Enkel-Generation immer noch die spielerische DNA des Originals von 1999 in sich trägt. Online-Shooter kommen und gehen, doch die aktuelle Version Global Offensive behauptet sich beharrlich in internationalen Ranglisten der beliebtesten PC-Spiele. Wir bitten Jeff Pobst um eine Analyse, schließlich hat er immer wieder mit dem Spiel zu tun gehabt: zunächst als Producer bei Sierra, dann arbeitete er bei Microsoft, als die Xbox-Umsetzung erschien. 2006 ist er einer der Gründer des Studios Hidden Path Entertainment, das mit Valve an Global Offensive entwickelt. Pobst meint: »Das Spiel hatte viele neue Konzepte, die heute viel geläufiger sind als damals. Zum einen schnelle, kurze Runden, bei denen du zusehen musstest, nachdem du gestorben warst – das war seinerzeit eine verrückte Idee. Und es war kein Deathmatch, es war ein Teamspiel. Ich erinnere mich, wie ich es im Netzwerk spielte und dabei das Telefon auf Lautsprecher stellte, denn es gab ja noch kein Teamspeak. Mit anderen Leuten zu reden und sich abzustimmen, wurde im Laufe der Zeit ein wichtigerer Teil von Counter-Strike. Das Map-Layout und Design ist sehr, sehr spezifisch. Wenn du alle Counter-Strike-Karten analysierst, fallen viele Ähnlichkeiten auf, wie das Pathing funktioniert, wie schwierig es ist, ein Ziel zu erreichen, oder wie viele Bereiche man bewachen muss. Es gab von Anfang an eine Formel, die sehr gut funktionierte. Und natürlich das Konzept der Progression: mit dem Waffenkauf, wie sich der Erfolg einer Runde auswirkt. Auch das ist heute nichts Besonderes, aber damals war es etwas ganz Neues.«

Der Fels im Internet

Counter-Strike hat sich über mehrere Hardware- und Menschengenerationen gehalten, entrüstete Politiker und skrupellose Skin-Spekulanten und -Glücksspieler überstanden. In einer stets nach dem nächsten großen Ding lechzenden Branche ist es der Action-Fels, der mit seinem ganz eigenen Spielgefühl Modeerscheinungen und Geschmackswandel übersteht. Zumindest bis zum 7. Dezember 2018, als Valve einen bemerkenswerten Kurswechsel einleitet. Weil die Entwickler offensichtlich befürchten, dass neue Rivalen wie PUBG, Fortnite und Call of Duty: Black Ops 4 ihrem Multiplayer-Opa langsam das Wasser abgraben, ziehen sie das Ass aus dem Ärmel und machen Counter-Strike kostenlos, ergänzt um einen halbgaren Battle-Royale-Modus. So schlagen die Entwickler zwei Fliegen mit einer Klappe: Die Umstellung spült neue, vor allem jüngere Spieler auf die Server. Und der »Danger Zone«-Modus soll die Counter-Strike-Veteranen binden, die sich für Battle Royale interessieren.

Minh Le begrüßt die Free2Play-Umstellung, nennt sie sogar »unvermeidlich«. Danger Zone findet der Counter-Strike-Erfinder indes noch »langweilig und durchschaubar«, weil es nur 18 Spieler erlaubt. Zudem wirkt es hastig zusammengestöpselt. Danger Zone wirkt derzeit wie eine unfertige Mod, man könnte sagen, dass Counter-Strike wieder bei seinen Wurzeln angekommen ist. Als wir Minh Le darauf ansprechen, muss er schmunzeln, stärkt Valve aber zugleich den Rücken: »Es ist sehr schön, zu sehen, dass Valve etwas Neues und Innovatives probiert, und auch wenn es vielleicht nicht auf Anhieb einschlägt: Sie sind Meister darin, etwas langsam zu köcheln und das Gameplay immer weiter zu verfeinern, bis es perfekt ist.« Ob das gelingt, bleibt abzuwarten. Die über die letzten Jahre leicht rückläufigen Spielerzahlen (2016 duellierten sich zeitweise über 800.000 Counter-Striker gleichzeitig) sind seit der Free2Play-Umstellung wieder um 13 Prozent gestiegen. Auf der Streaming-Plattform Twitch wurzelt der Multiplayer-Opa ohnehin in der Top 20 der beliebtesten Spiele. Counter-Strike lebt. Ewig? Vielleicht.

»Es war ein prima Spiel mit prima Design zu einem prima Zeitpunkt«, resümiert Jeff Pobst. »Eine ganze Generation hat gelernt, es zu spielen. Counter-Strike ist etwas geworden, das größer ist als die Summe seiner Teile.« ★

Als wohl längste CS: GO-Turnierpartie gilt der 88 Runden währende Marathon von XENEX und exceL eSports.



Legendär schlecht: Geisha

LAND DES HECHELNS

ZEUGNIS

6

»Triebstau, soweit das Auge reicht: Schon in der Anleitung ist von wollüstig schnurrenden Motoren die Rede, und diese unfreiwillige Komik bleibt bis zum bitteren Ende erhalten. Der erotische Aufbauwert der Grafiken ist recht kümmerlich, der armselige Spielprinzip-Eintopf eine ähnliche schlimme Pleite wie das Katastrophenpaket Emmanuelle. Die wirren Spielsequenzen (von Action bis Logelei) sind durch die Bank mies geraten. Erschütternd, dass diese Niete in solch hohen Preisregionen angesiedelt ist.«
(Power Play 3/1991, 9 von 100 Punkten)

»In Geisha stecken jede Menge Elemente, nur wurde keines ordentlich ausgebaut. So vielversprechend die Grafik auch aussehen mag, bei diesem verunglückten Sexspielchen schläft auf Dauer selbst der härteste Computer-Macho ein.«
(PC Joker 1/1991, 42 von 100 Punkten)

»Das Ganze wirkt durch mäßige Grafik und Animation eher lächerlich als erotisch. … An Umfang fehlt es diesem Game ganz bestimmt nicht. Nur vielleicht an einem besseren Programmierer und Grafiker. Fazit: Liebe am Computer – nein danke!«
(ASM 2/1991, 6 von 12 Punkten)

»Geisha entpuppt sich als ein dummes, langweiliges und sehr beschränktes Maus-gesteuertes Adventure, dessen User Interface dermaßen schlecht ist, dass es peinlicher wirkt als die Thematik des Spiels. … Geisha ist so benutzerfreundlich und sexy wie eine vergammelte Avocado.«
(Amiga Power 10/1991, 5 von 100 Punkten)



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Geisha gehört zum kleinen Kreis der erlesenen Spiele, die er mit einer einstelligen Testwertung würdigte (wohlgemerkt auf der 100%-Skala).

Auf DVD: Video-Special

Die Software-Triebtäter von Coktel Vision machen vor keiner Gürtellinie halt: Beim Nachfolger zum Eros-Trash Emmanuelle stolpern wir durch vermurkste Minigames, um Eva vor dem Wollust-Tod im Sexroboter-Labor zu retten.

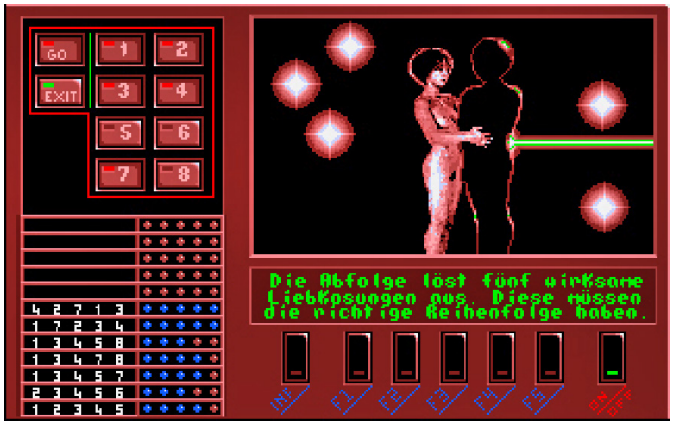
Von Heinrich Lenhardt

Die reizende Eva befindet sich in den Klauen des Biokybernetikers Napadmi, der sich den Spitznamen »Lüsterner Drachen« redlich verdient hat. Er pflegt nämlich schönen Maiden ihre »erotische Essenz« auszusaugen und auf seine Sex-Androiden zu übertragen. Während dieses Vorgangs droht der unfreiwilligen Spenderin der Tod durch Wollust, so sehr wird sie dabei mit Orgasmen bombardiert. Das klingt irgendwie weniger qualvoll, als das dazugehörige Computerspiel durchzustehen. Um Eva aus der Lustfalle zu retten, meistern wir eine Reihe ebenso kurzer wie unterschiedlicher Spielsequenzen, vom nackten Mastermind bis zur Phallus-Ballerei. Am Ende legen wir Napadmi durch wiederholtes Klicken ins Gemächt das Handwerk, doch die Spieldesigner scheinen mit dem Lustmolch unter einer Decke zu stecken. Eine Fülle von fiesen Fallen und unfairen Ungereimtheiten ist ganz darauf ausgerichtet, alle Rettungsversuche zu vereiteln.

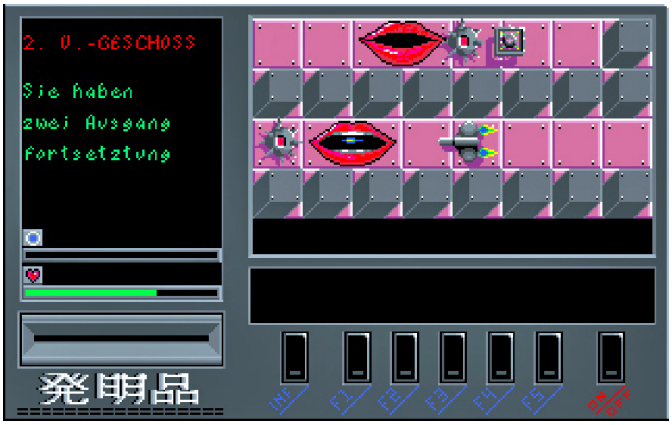
Sadistische Rätsel

Der lebhaften Fantasie der Autorin Muriel Tramis entsprang bereits die Softporno-Adaption Emmanuelle. Wer glaubte, dass dieses Dada-Adventure der platten Peinlichkeiten nicht mehr zu unterbieten sei, wurde durch Nachfolger Geisha eines Besseren belehrt. Zu Spielbeginn schauen wir uns mit einer Kamera in einem Pariser Apartment um und können genau ein Foto knipsen. Offensichtlicher Blickfang ist die lediglich mit hochhackigem Schuhwerk bekleidete Eva. Der blanke Busen ist aber ein perfides Ablenkungsmanöver, geknipst werden muss vielmehr ein unscheinbares Symbol links oben an der Wand. Dass sich das Spiel ohne diesen Code nicht lösen lässt, bekommt man erst kurz vor Schluss mit.

Die nächste Sackgasse folgt sogleich: Wir reisen der mittlerweile entführten Eva gen Tokio nach, dort müssen wir in einem Bonsai-Bäumchen auf eine unsichtbare Zikade klicken. Doch ist dabei nicht eine Schachtel aus dem Inventar gewählt, entschwindet das Insekt für immer – und auch das ist ein Objekt, ohne dass es gegen Ende nicht weitergeht. Geisha begnügt sich freilich nicht mit solchen stümperhaften Adventure-An-



Die »Liebkosungen« der Mastermind-Maid sind ein rührender Versuch, der Kombinationsknobelei einen Schuss Erotik zu verpassen.



Lippenbekenntnis: Bei der Actioneinlage »Penetration« suchen wir in einem Labyrinth nach dem Ausgang, penetrante Symbolik inklusive.

GEISHA

Genre: Minigame-Sammlung

Publisher: Tomahawk

Entwickler: Coktel Vision

Veröffentlichung: 1990

Legendär, weil: ... Coktel Vision die Erotiksoftware-Messlatte schon mit Emmanuelle bemerkenswert niedrig gelegt hatte. Beim überflüssigen Nachfolger Geisha schwanden uns angesichts der Minigame-Fülle erst recht die Sinne.

Schlecht, weil: ... alle Frustrationsregister gezogen wurden, um die Spieler mit Zufallselementen, Schikanen und Sackgassen zu peinigen. Schauderhafte Steuerung und extraplatte Erotikversuche merzen jedes Motivationsfünkchen aus.

Fazit: Minimale Spieldauer, maximaler Mist. Die servierten Genre-Häppchen vom Adventure bis zur Action sind bei aller Kürze ausgesprochen gründlich verkorkst – das nennen wir mal Vielseitigkeit! Schwülstige Story und Holzhammer-Erotikversuche erreichen Selbstparodie-Dimensionen, sind dabei aber erstaunlich wenig lustig.

sätzen, seine Minigame-Müllhalde ruiniert lustvoll die verschiedensten Genres.

Fummeliges Mastermind

Nach einer Konversation mit Yakuza-Gangster Mr. O haben wir genau einen Versuch, um einer am Pool liegenden Sonnenanbeterin ein Getränk auf den Rücken zu schütten. So richtet sich die Dame ebenso barbusig wie empört auf und gibt den Mitgliedsausweis preis, mit dem wir den nächsten Schauplatz betreten. Das Abhandenkommen von Logik bei diesen Mikropuzzles soll anscheinend durch eine Partie Mastermind kompensiert werden. Und bei Geisha ist das klassische Logik-Ratespiel natürlich mit klebrigen Erotikbemühungen überzogen.

Je mehr richtige Zahlen wir an der korrekten Position haben, desto ausführlicher die Liebkosungen, die eine unbekleidete Dame unserer Spielfigur zukommen lässt. Das entbehrt nicht einer gewissen Komik, doch die Interpretation der unbeholfenen Animationen erschwert unsere Lösungsbemühungen: War das vorhin ein einfaches oder doppeltes Reiben – und zählt ein Küsschen extra? Wer in zwölf Versuchen nicht die richtige Zahlenkombination errät, fliegt raus und muss einen alten Spielstand laden.

Nacktes Fischsterben

Auf die schwere Mastermind-Prüfung folgt der sogenannte »erotische Kampf«, der sich als läppisches Minikartenspiel entpuppt. Nach einem kurzen Blick auf unser Deck wählen wir das Symbol als Trumpf, das am häufigsten vertreten ist. So fällt es leicht, die Mehrzahl der Karten des Computergegners garantiert immer zu stechen.

In der nächsten trägen Actionsequenz sind wir auf die Gunst der Perlentaucherin Oko angewiesen, die sich unbekleidet ins Wasser stürzt. Während sie automatisch drauflosschwimmt, nehmen wir mit einem Fadenkreuz bissige Fische ins Visier, um Oko zu beschützen. Zwischendurch wird nach Luft geschnappt, und funkelt etwas am Meeresboden, greifen wir per Leertaste zu. Allerdings ist es reine Glückssache, ob man dabei eine weiße oder die begehrte schwarze Perle erwischt. Zwei Exemplare verschaffen uns Einlass zum nächsten Schauplatz, wo die Geisha-Interpretation eines weiteren »Klassikers« wartet: Bei der Strip-Version von Schere, Stein, Papier raten wir so lange die richtige Wahl, bis die Gespielin komplett entkleidet ist. Wurde auch diese Hürde gemeistert, erwartet uns das nächste Kapitel mit dem subtilen Namen »Penetration«.

Dicke Lippe, dünnes Spiel

Bei aller Häme über Erotikbemühungen der frühen DOS-Neunziger sollte man die technischen Rahmenbedingungen als mildernden Umstand berücksichtigen: Mit 320x200 Pixeln und 16 Farben knistert relativ wenig. Wie witz- und geschmacklos sich Coktel Vision bei seinen Sexbemühungen anstellt, ist jedoch unverzeihlich. Selbst das irre Liebkosungs-Mastermind verblasst gegen das Actionspiel, bei dem wir ein Phallus-Raumschiff durch ein Labyrinth bugsieren. Bei der Suche nach dem Ausgang schießen wir auf wirre Angreifer und steuern einladende Münder an, doch Lippen mit gebleckten Beißerchen verursachen Schaden. Für die Grafik würde sich jedes C64-Ballerspiel schämen und der Spielwitz ist längst geflüchtet, bei Rucksteuerung das Labyrinth abzugrasen macht keinen Spaß.

Kurz vor Schluss folgt noch ein frustrierendes Schiebepuzzle, bei dem wir das Bild eines übergewichtigen Drachens zusammenstückeln. Doch im letzten Kapitel stellt manch einer fest, dass ihm die Freuden des Lenden-Endkampfs versagt bleiben, weil er in der ersten Szene die falsche Ecke fotografierte. Oder er vor dem Zeckenfangversuch versäumte, sich die Hände mit Hinoki-Öl einzureiben. Und wir dachten immer, unsere Beziehungsprobleme wären kompliziert.

Freudloser Sex

Die so unterschiedlichen Geisha-Minigames haben eines gemeinsam: Mangel an Spielspaß. Weiterkommen ist meist nur mit viel Glück möglich, selbst ein klassisches Konzept wie Mastermind haben die Designer erfolgreich ruiniert. Penetrator-Action, Nudisten-Perlentauchen und Erotik-Kartenkloppen können wir auch außerhalb der Handlung üben, sogar mit Zwei-Spieler-Modus, falls man es sich mit einem Freund endgültig verderben will. Die Adventure-»Puzzles« sind »Wie soll man darauf kommen?«-Schikanen, die einzig dazu dienen, den armen Spieler in Sackgassen zu schicken.

Die Grafik ist ebenso unbefriedigend wie seltsam, digitalisierte Bilder und Comic-Elemente passen nicht zusammen: Der Drache, der beim »Game Over«-Bild an Eva knabbert, ist ein stilistischer Vorbote von Coktel Visions knuffigen Gobliiins-Adventures. Steifheit ist allenfalls bei der deutschen Übersetzung der Texte zu verspüren; man könnte fast meinen, die absurde Handlung nimmt sich ernst. »Der Geschmack des Verbotenen wird Sie nicht mehr verlassen«, müht sich die die Packungsrückseite um Anrüchigkeit, dabei schmeckt das Produkt eher nach Inkompetenz und Lieblosigkeit. Beim Spielen muss niemand befürchten, wie Eva an Wollust zu sterben – aber es besteht das Risiko, dabei zu Tode gelangweilt zu werden. ★



Nachdem uns Mr. O wortreich von der Idiotie der Story überzeugt hat, gilt es ein anspruchsvolles »Rätsel« zu lösen.



Um einen Mitgliedsausweis zu erhalten, schwenken wir das Cocktailglas über dem Rücken der Dame – logisch!

Das Brettspiel Mastermind wurde 1970 von dem Israeli Mordecai Meirowitz erfunden.

Premiumversand mit DHL

one GAMING

TRUSTPILOT

- ISO-zertifizierte Produktion in Deutschland
- Jedes Notebook ist frei konfigurierbar
- 10 Jahre kostenloser technischer Support
- 24 Monate Garantie



CHANGE IT!

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

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

TRUSTPILOT

36 MONATE GARANTIE[1]

10 JAHRE KOSTENLOSER TECHNISCHER SUPPORT

PRODUKTION UND SERVICE CENTER IN DEUTSCHLAND



ONE GAMING PREMIUM AN06

NEU! 6 GB NVIDIA GeForce GTX 1660 Ti

240 GB SSD + 1 TB HDD

AMD Ryzen 5 2600

8 GB RAM

Art-Nr. 24158

799,99€

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,60€ mtl. Laufzeit: 66 Monate

KEIN SYSTEM WIE DEINS



ONE GAMING ALLROUND IN01

Intel Core i7-8700 mit 6x 4.60 GHz

NVIDIA GeForce GTX 1060 KFA² OC mit 6 GB

8 GB DDR4 2400 MHz RAM

36 MONATE GARANTIE

999,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **18,26 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate

120 GB WD Green SSD
1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
500 W be quiet! System Power 80+
Force X5
inkl. 50€ War Thunder Premiumpaket
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2019

Art-Nr. 22866



ONE GAMING PREMIUM AN01

AMD Ryzen 5 2600 mit 6x 3.90 GHz

NVIDIA GeForce RTX 2060 GDDR6 KFA² OC mit 6 GB

16 GB DDR4 2400 MHz RAM

36 MONATE GARANTIE

999,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **18,26 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate



120 GB WD Green SSD
1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
600 W be quiet! System Power 80+
Cooltek TG-01
inkl. The Division 2
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2019

Art-Nr. 23077



ONE GAMING PREMIUM AN04

AMD Ryzen 5 2600X mit 6x 4.20 GHz

NVIDIA GeForce RTX 2070 GDDR6 OC mit 8 GB

16 GB DDR4 3000 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+
MSI Mag Bunker
inkl. The Division 2
inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 24132



ONE GAMING HIGH END ELITE IN07

Intel Core i7-7800X mit 6x 4.00 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

Windows 10 Home



240 GB Crucial BX500 SSD
2000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
600 W be quiet! System Power 80+
Enermax Equilence
inkl. Call of Duty: Black Ops 4
inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 24141

ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN

paydirekt · amazon payments · PayPal · MasterCard · American Express · Discover · VISA · Lastschrift · 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. [1] ONE und ONE GAMING: Notebooks 24 Monate, PC-Systeme 36 Monate Garantie

DER WAHRE GTX-1060-NACHFOLGER



Neben einer Backplate befinden sich auf der Rückseite zwei Schalter, um das Bios (von Quiet zu Performance) zu wechseln und die RGB-LED-Beleuchtung abzuschalten.

Geforce GTX 1660 Ti

Nvidia veröffentlicht mit der Geforce GTX 1660 Ti die erste preislich in der Mittelklasse angesiedelte Turing-Grafikkarte und verzichtet auf die Features Raytracing und DLSS-Kantenglättung. Wir haben den Nachfolger der beliebten GTX 1060 ausführlich getestet. Von Christoph Liedtke

Nachdem Nvidia mit der Geforce RTX 2060 Anfang des Jahres für 370 Euro preislich das Mainstream-Segment verpasst hat, soll die neue Geforce GTX 1660 Ti mit einer unverbindlichen Preisempfehlung ab 299 Euro das nun ändern. Sie ist die erste wahre Mittelklasse-Grafikkarte der Turing-Generation und der direkte Nachfolger zu der im Sommer 2016 veröffentlichten Geforce GTX 1060. Um die Turing-Architektur in die unteren Preisklassen zu bringen, streicht Nvidia die für Raytracing sowie DLSS-Kantenglättung notwendigen Recheneinheiten und grenzt die GTX 1660 Ti auch hinsichtlich des Namens bewusst von den RTX-2000-Grafikkarten ab: Sowohl das »GTX«-Kürzel als auch die 1000er-Bezeichnung kehren wieder zurück.

Die Geforce GTX 1660 Ti ist mit Nvidias TU116-Grafikchip bestückt, die offizielle Referenz-Taktrate liegt bei 1.500 MHz (1.770 MHz Boost). Der Chip verfügt über 1.536 Shader, 96 Textureinheiten und 48 ROPs. Im Vergleich zur GTX 1060 mit GP106-Grafikchip steigt die Anzahl der Shader und TMUs um 20 Prozent an, die Geforce RTX 2060 mit TU106-Chip besitzt hingegen 25 Prozent mehr von diesen Recheneinheiten. Analog zur RTX 2060 verfügt auch die GTX 1660 Ti über 6 GByte GDDR6-Videospeicher, der allerdings nur mit effektiven 12 statt 14 GHz taktet. Über das 192 Bit breite Speicherinterface wird so eine Speicherbandbreite von 288 GByte pro Sekunde realisiert.

Mit einer ausgewiesenen TDP von 120 Watt ist die GTX 1660 Ti das bislang sparsamste Turing-Modell und bewegt sich damit auf dem Niveau der GTX 1060. Die meisten Modelle sollen mit einem zusätzlichen 8-Pol-Stromanschluss ausgeliefert werden. Nvidia bietet die GTX 1660 Ti nicht als Founders Edition an, die Grafikkarte ist somit ausschließlich als Custom Design verfügbar. Der Verkauf startete Ende Februar zum Preis ab 299 Euro. Den Grafikkartenherstellern steht es dabei frei, übertaktete Modelle höher zu bepreisen, unterschiedliche Chip-Versionen wie etwa bei der Geforce RTX 2080 Ti gibt es hingegen nicht.

Asus GTX 1660 Ti ROG Strix OC

Für unseren Test haben wir uns mit der Asus Geforce GTX 1660 Ti ROG Strix OC das Top-Modell des Herstellers genauer angeschaut. Das Custom Design garantiert mit 1.860 MHz einen ab Werk um 90 MHz erhöhten Boost-Takt und ist mit einer üppigen 2,5 Slot hohen Kühlung bestehend aus drei 90 Millimeter großen Axial-Lüftern und einem von drei Heatpipes durch-



Die Geforce GTX 1660 Ti ROG Strix OC von Asus besitzt jeweils zwei DisplayPort 1.4- und HDMI 2.0b-Anschlüsse. Das immerhin 2,5 Slot hohe Custom Design ist 30,1 cm lang und 13,3 cm breit - stattliche Maße für ein Mittelklassemodell.



Christoph Liedtke
@vAronized

Die Geforce GTX 1660 Ti macht es mir nicht einfach. Lange habe ich mir eine Mittelklasse-Grafikkarte mit Turing-Architektur gewünscht, die die GTX 1060 endlich ablöst und für frischen Wind auf dem Markt sorgt. Solange der Blick auf die Leistungsfähigkeit gerichtet bleibt, ist das Unterfangen geglückt: Der Neuling verweist die alte Pascal-Grafikkarte in die Schranken und knackt in Full HD bei maximalen Details die 60-fps-Grenze. Auch der im Vergleich zum Vorgänger niedrigere Startpreis (299 Euro vs. 319 Euro) hört sich zunächst gut an. Doch der Blick auf das aktuelle Preisgefüge auf dem Grafikkartenmarkt macht Nvidia einen Strich durch die Rechnung. Für rund 300 Euro bieten sich für Spieler aktuell (noch) bessere Alternativen (Geforce GTX 1070 und Radeon RX Vega 56) an, die zudem mehr Videospeicher besitzen. Damit sind sie tendenziell zukunftssicherer, insbesondere dann, wenn Spieler in absehbarer Zeit auf eine höhere Auflösung wechseln wollen. Würde die GTX 1660 Ti im Preis fallen, könnte sich dieses Szenario jedoch entscheidend ändern. Für rund 250 Euro wäre sie für Spieler deutlich attraktiver und würde AMDs RX 590 stark unter Druck setzen.

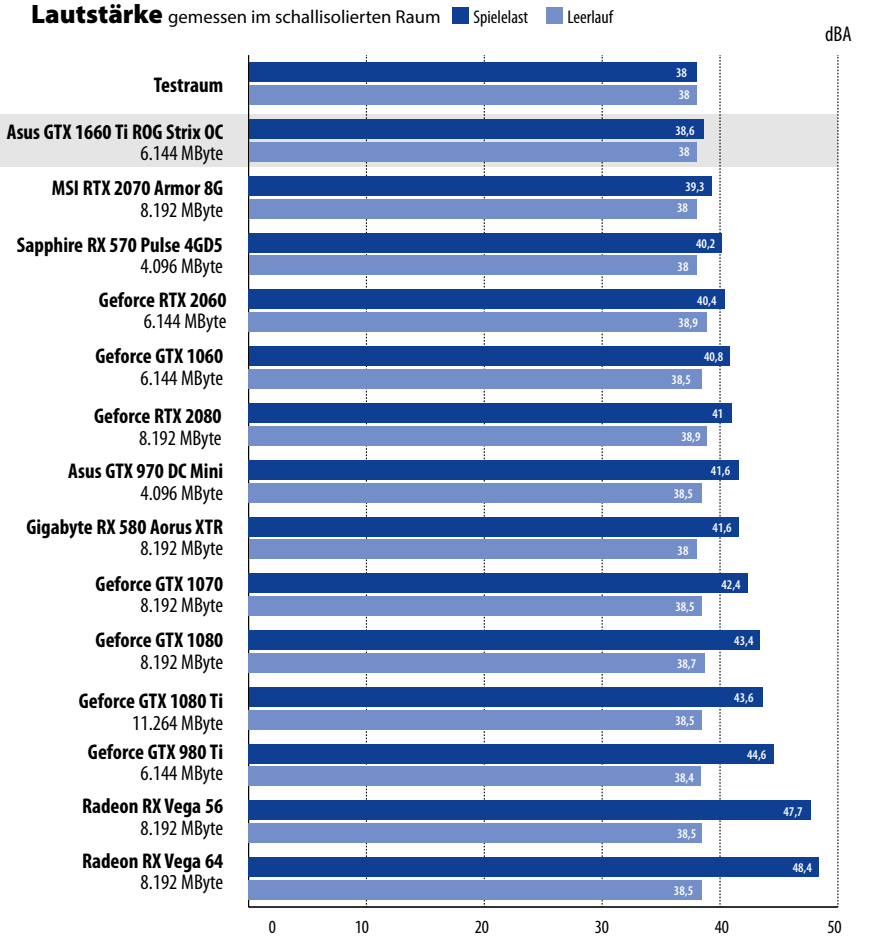
zogenen Aluminium-Radiator versehen – mit Blick auf die TDP von 130 Watt dürfte das Kühlsystem dabei deutlich unterfordert sein. Asus spart bei der Ausstattung der Mittelklasse-Grafikkarte nicht: Im Unterschied zu den anderen ROG-Modellen RTX 2060 und RTX 2070 besitzt der Neuling die neuen per Ring verbundenen Axial-Lüfter.

Sie sollen für weniger Luftverwirbelungen und Lautstärke sorgen und gleichzeitig den Luftdurchsatz erhöhen. Die Asus GTX 1660 Ti verfügt außerdem über zwei Bios-Versionen (Quiet-Mode als Standard und Performance-Mode per Schalter auf der Platine aktivierbar), eine per Schalter abschaltbare RGB-LED-Beleuchtung auf Front und Seite, Lüfterstillstand im Leerlauf (das allerdings nur im Quiet-Mode), eine Backplate auf der Rückseite und Anschlüsse für die Steuerung von Gehäuselüftern und RGB-Zubehör. Diese Features lassen das Custom Design gleichzeitig auch ordentlich im Preis steigen: Mit einer UVP von 349 Euro dringt sie in Preisregionen von günstigen und schnelleren Modellen der Geforce RTX 2060 vor.

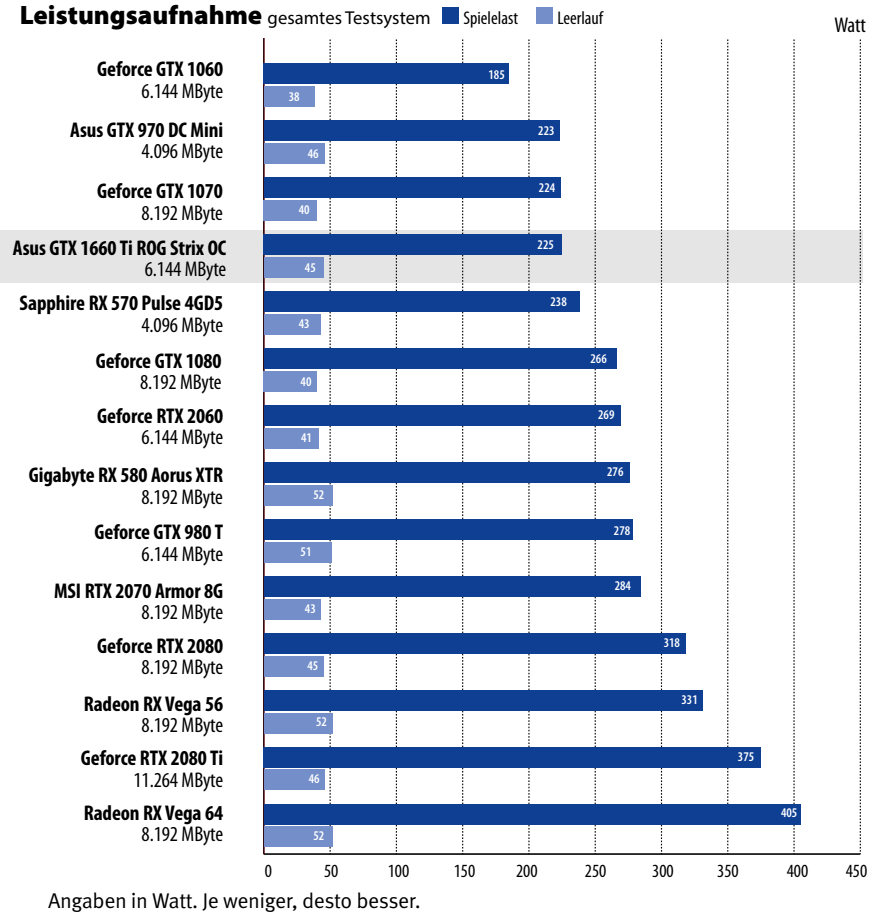
Spiele-Benchmarks

In unseren Spiele-Benchmarks erreicht die Asus Geforce GTX 1660 Ti einen durchschnittlichen Chiptakt von 1.950 MHz und taktet deutlich höher als der garantierte Boost-Takt von 1.860 MHz. Im Benchmark-Parcours kommt es in Full HD- und WQHD-Auflösung zu einem Zweikampf mit der Ge-

Lautstärke & Leistungsaufnahme



Angaben in Dezibel (dBA). Je weniger, desto besser.



Angaben in Watt. Je weniger, desto besser.

	Asus GTX 1660 Ti ROG Strix OC	Geforce GTX 1660 Ti	Geforce GTX 1060	Geforce RTX 2060
Grafikchip	TU116	TU116	GP106	TU106
Chiptakt	1.500 / 1.860 MHz	1.500 / 1.770 MHz	1.506 / 1.708 MHz Boost	1.365 / 1.680 MHz Boost
Shader	1536	1536	1280	1920
TMUs / ROPs	96 / 48	96 / 48	80 / 48	120 / 48
RT- / Tensor-Kerne	- / -	- / -	- / -	30 / 240
Fertigung	12 nm	12 nm	16 nm	12 nm
VRAM	6 GByte GDDR6	6 GByte GDDR6	6,0 GByte GDDR5	6 GByte GDDR6
Speichertakt (effektiv)	12 GHz	12 GHz	8 GHz	14 GHz
Speicherinterface	192 Bit	192 Bit	192 Bit	192 Bit
Speicherbandbreite	288 GByte/s	288 GByte/s	192 GByte/s	336 GByte/s
TDP	130 Watt	120 Watt	120 Watt	160 Watt
Preis	ab 349 Euro	ab 299 Euro	ab 200 Euro	ab 340 Euro

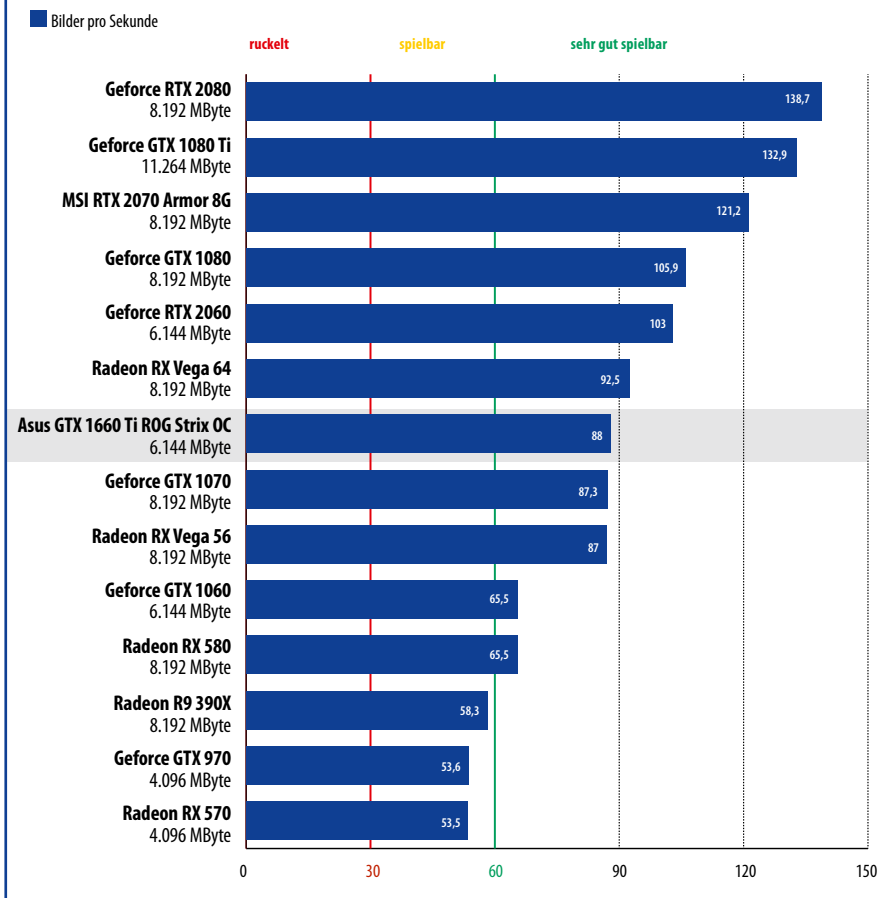
force GTX 1070 Founders Edition, den je nach Spiel mal die neue Turing-Grafikkarte, mal die ältere Pascal-Grafikkarte für sich entscheiden kann. Im Vergleich zur GTX 1060 kann sich die GTX 1660 Ti klar durchsetzen – genau wie es die GTX 1070 vor über zwei Jahren tat. In der Rangliste platziert sich die Asus GTX 1660 Ti mit hauchdünnem Abstand vor der Geforce GTX 1070 FE. Somit haben die Gerüchte um die Leistungsfähigkeit im Vorfeld des Release Recht behalten: Die Geforce GTX 1660 Ti ist in etwa so schnell wie eine Geforce GTX 1070.

Mit diesen Ergebnissen eignet sich die GTX 1660 Ti wie von Nvidia geplant für das Spielen in Full HD mit maximalen Details und sehr hohen Bildwiederholraten pro Sekunde/fps. Aber auch für WQHD hat der neueste Turing-Ableger noch Reserven. Im Vergleich zur ebenbürtigen Geforce GTX 1070 besitzt die GTX 1660 Ti aber nur sechs statt acht Gigabyte Videospeicher, und das könnte ihr in höheren Auflösungen in Zukunft früher Probleme bereiten. Dieses Schicksal teilt sich die GTX 1660 Ti mit der Anfang Januar 2019 erschienenen Geforce RTX 2060. Bei Letzterer fällt dieser Umstand noch schwerer ins Gewicht, da sie gleichzeitig teurer und schneller ist und sich dadurch eher für das Spielen in WQHD- statt Full-HD-Auflösung qualifiziert (was auch die Anforderungen an den VRAM erhöht).

Spiele-Benchmarks Full HD & WQHD

Full HD (1920x1080)

Durchschnitt aus Assassin's Creed: Origins, Project Cars 2, Total War: Warhmmer 2, The Witcher 3: Blood and Wine, Wolfenstein 2



Angaben in fps. Je höher, desto besser.

Jederzeit leise und kühl

Die bereits angesprochene Kühlung der Asus GTX 1660 Ti ist für eine Grafikkarte mit einer TDP von 130 Watt ein wahrer Overkill, sprich: Sie könnte auch erheblich hitzigere Grafikkarten ausreichend kühlen. So bleibt das Custom Design leise und kühl in allen Lastszenarien, unabhängig vom gewählten Bios. Das im Auslieferungszustand aktive Quiet-Bios pausiert im Leerlauf die Lüfter, der TU116-Grafikchip erwärmt sich währenddessen auf 42 Grad. In Spielen rotieren die Lüfter mit durchschnittlich nur 930 Umdrehungen pro Minute (26 Prozent Lüfterleistung), wir messen sehr leise 38,6 Dezibel bei unbedenklichen 59 Grad Chip-Temperatur. Das in vorigen Modellen der aktuellen ROG-Strix-Serie wegen der deutlich höheren

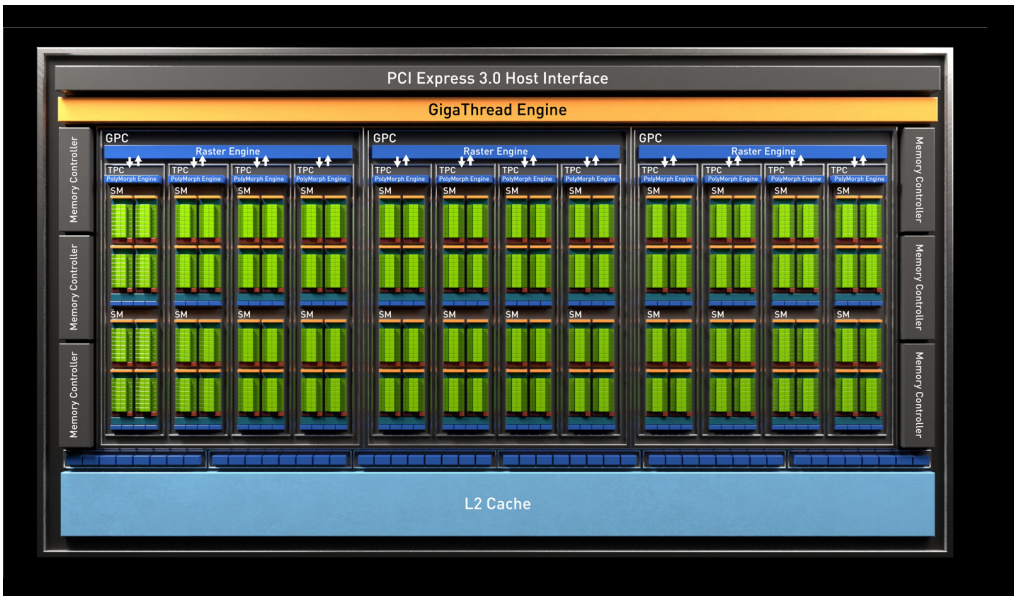


Von der GTX 1660 Ti gibt es kein Rerenz-Design. Das Custom-Modell von Asus fällt recht groß aus.

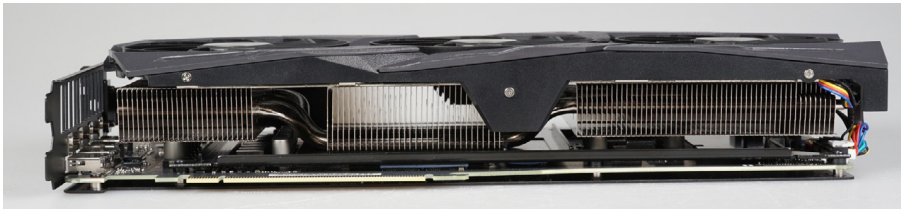
Lautstärke kritisierte Performance-Bios fällt zwar bei der Geforce GTX 1660 Ti nicht negativ auf, wirklich notwendig erscheint es uns allerdings auch nicht.

Im Windows-Betrieb rotieren die Lüfter mit rund 1.000 Umdrehungen pro Minute (28 Prozent Lüfterleistung) und erzeugen kaum wahrnehmbare 39 Dezibel. Damit ist das Performance-Bios bereits im Leerlauf lauter als das Quiet-Bios unter Last. In Spielen drehen die Lüfter mit rund 1.500 Umdrehungen pro Minute auf (42 Prozent Lüfterleistung), wir messen eine Lautstärke von 39,7 Dezibel und eine Chip-Temperatur von nur 54 Grad. Die sehr guten Messwerte von beiden Bios-Versionen zeigen eindeutig, dass die Kühlung der Asus Geforce GTX 1660 Ti ROG Strix OC überdimensioniert ist.

Die Ergebnisse sind sehr erfreulich, aber der letztendliche Verkaufspreis hätte durch eine einfachere Kühlung vermutlich niedriger ausfallen können, ohne Leistung, Lautstärke oder Temperatur stark negativ zu beeinflussen. In Sachen Leistungsaufnahme messen wir im Leerlauf 45 Watt, unter normaler Spielelast 225 Watt. Damit besitzt die GTX 1660 Ti eine weitere Gemeinsamkeit zur GTX 1070 abseits der Leistungsfähigkeit, deren Lastwert nahezu identisch ist – die Energieeffizienz ist im Vergleich zur 1070 also nahezu gleich geblieben.



Der TU116-Grafikchip besitzt keine RT- und Tensor-Kerne, schrumpft unter anderem dadurch auf 284 mm². Der schnellere TU106-Chip der RTX 2060 misst hingegen deutlich größere 445 mm².



Unter den drei 90 mm großen Axial-Lüftern der GTX 1660 Ti ROG Strix OC befindet sich ein dreigeteilter Alu-Radiator mit drei Heatpipes und direktem Kontakt zu Nvidias TU116-Grafikchip.

Preis-Leistungs-Verhältnis

Die Geforce GTX 1660 Ti ist ab 299 Euro im Handel verfügbar. Zu diesem Preis besitzt sie ein relativ gutes Preis-Leistungs-Verhältnis, doch uneingeschränkt empfehlen lässt sie sich dafür nicht. Der Grund: Der Markt bietet derzeit einfach noch interessantere Optionen. So ist zum Beispiel die aktuell im Abverkauf befindliche Geforce GTX 1070 eine bessere Wahl. Sie performt nahezu gleich schnell und besitzt obendrein zwei Gigabyte mehr Videospeicher. Das erhöht die Zukunftssicherheit und sie dürfte sich auch langfristig besser für das Spielen in WQHD-Auflösung eignen als die GTX 1660 Ti. Doch Interessierte müssen schnell handeln, denn die Verfügbarkeit der GTX 1070 sinkt und die Preise steigen. Ab und an lässt sich aber doch noch ein Schnäppchen im Preisbereich von 300 Euro ergattern.

Eine weitere Alternative ist AMDs Radeon RX Vega 56. Auch sie besitzt 8,0 GByte Videospeicher und ist in den letzten Wochen und Monaten immer weiter im Preis gesunken. Die Modellvielfalt ist zwar deutlich kleiner als bei vergleichbar schnellen Geforce-Grafikkarten, wer aber ein gutes Angebot um rund 300 Euro findet, ist auch mit ihr tendenziell besser beraten als mit der neuen GTX 1660 Ti. Wir gehen jedoch davon aus, dass die GTX 1660 Ti in den nächsten Wochen noch etwas im Preis sinkt, für etwa 250 Euro wäre sie deutlich attraktiver. Insbesondere besser ausgestattete und übertaktete Custom Designs wie das getestete Modell von Asus kosten dagegen aktuell so viel wie günstige RTX-2060-Modelle, die rund 20 Prozent schneller sind und zusätzlich Raytracing und DLSS-Kantenglättung unterstützen. Wer hingegen mit weniger Leistung zurechtkommt, der findet mit der Radeon RX-500-Serie und auch der ebenfalls bald auslaufenden GTX 1060 weiterhin schnelle Grafikkarten für 1080p mit maximalen Details und hohen fps. ★



Asus bestückt das Top-Modell mit den neuen per Ring verbundenen Axial-Lüftern, die die Luft weniger verwirbeln und gleichzeitig mehr Durchsatz und Druck ermöglichen sollen.

GEFORCE GTX 1660 TI ROG STRIX OC GRAFIKKARTE

Hersteller / Preis	Asus / 349 Euro
Grafikchip	TU116
Standard/Turbotakt	1.500 / 1.860 MHz
Speicher / eff. Takt	6,0 GByte GDDR6 / 12 GHz
Shader/TMUs/ROPs	1.536 / 96 / 48
Anschlüsse	2x DisplayPort 1.4a, 2x HDMI 2.0b

- ➕ schnell genug für Full HD mit maximalen Details
- ➕ besitzt auch für WQHD Reserven
- ➕ lautlos im Leerlauf und sehr leise unter Last (Quiet-Bios)
- ➕ sehr kühl im Leerlauf und unter Last
- ➕ ab Werk übertaktet
- ➕ sehr gute Ausstattung
- ➖ belegt über zwei Slots im Gehäuse und ist über 30 cm lang
- ➖ Zukunftssicherheit mit 6,0 GByte Videospeicher fraglich

FAZIT

Die Asus Geforce GTX 1660 Ti ROG Strix OC glänzt mit hohem und stabilem OC, üppiger Kühlung und reichhaltiger Ausstattung.

PREIS/LEISTUNG: Ausreichend





PC Building Simulator

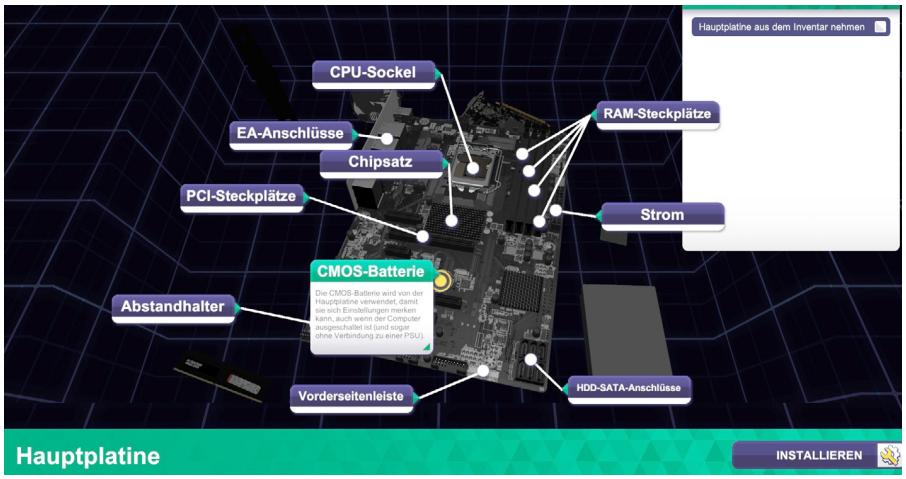
PER KLICK ZUM TRAUM-PC

Kann man mit einem PC-Spiel lernen, wie man einen Gaming-Rechner zusammenbaut? Wir schauen uns den PC Building Simulator aus Sicht eines erfahrenen Hardware-Redakteurs an. Von Nils Raettig

Ende Januar 2019 ist der PC Building Simulator (PCBS) nach fast einjähriger Zeit im Early Access auf Steam erschienen. Neben einem Karrieremodus hat der PCBS auch ein Tutorial und einen Modus für das freie Bauen von Rechnern zu bieten. Sie laden dazu ein, sich ungestört von lästigen Kundenwünschen und einem viel zu begrenzten Budget am Zusammenstellen und Zusammenbauen eines Spiele-PCs zu versuchen. Beim PC Building Simulator stellt sich aber vielleicht noch mehr als bei anderen Simulationen die Frage, wie nahe das Spiel der Realität wirklich kommt – schließlich ist es deutlich wahrscheinlicher, dass man als Spieler auch mal selbst einen Rechner zusammenschraubt, als dass man sich per Simulation auf eine neue Herausforderung als LKW-Fahrer oder Landwirt vorbereiten will.



Um Kabel zu verlegen, müssen wir lediglich jeweils auf dem markierten Start- und Endpunkt die linke Maustaste gedrückt halten, den Rest erledigt das Spiel für uns.

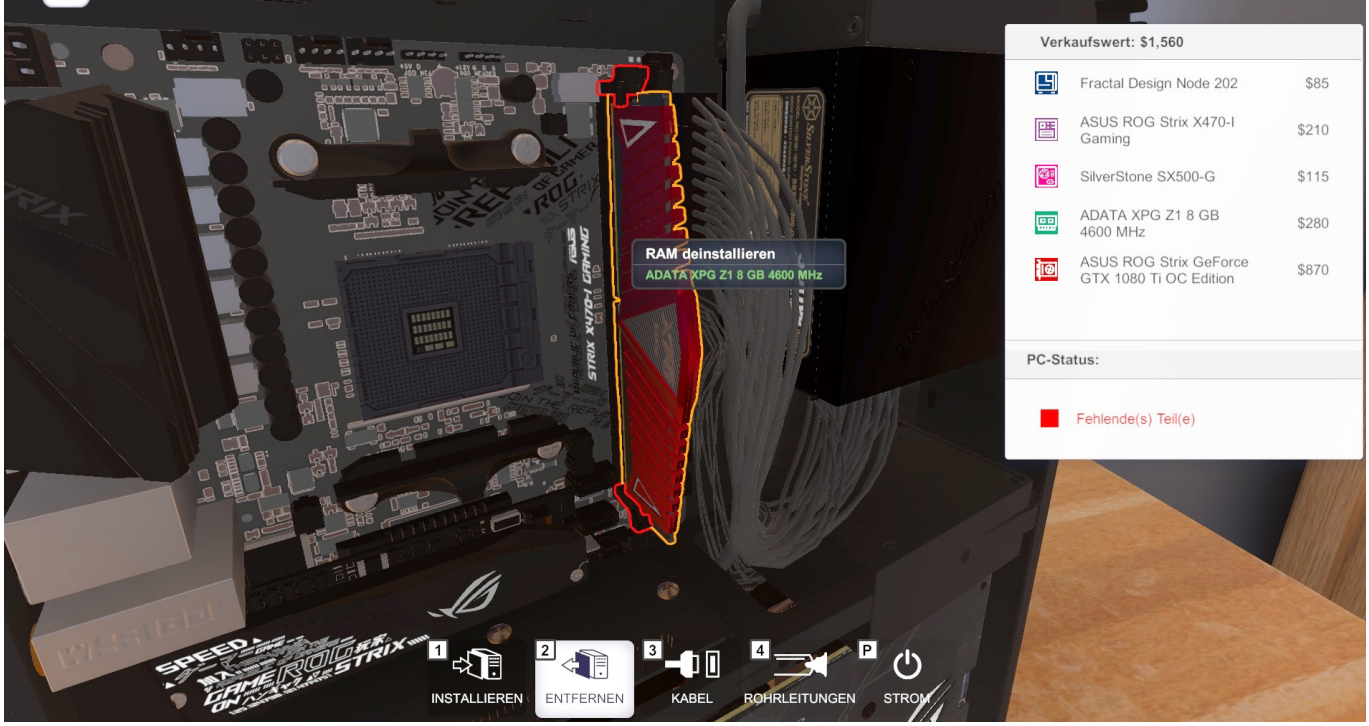


Im kurzen Tutorial bauen wir einen PC mit fest vorgegebenen Komponenten zusammen. Dabei gibt es zu vielen Elementen kurze, aber durchaus hilfreiche Infotexte.

Um diese Frage zu beantworten, haben wir den Schraubenzieher und unsere echten Testsysteme ausnahmsweise mal links liegen gelassen und uns stattdessen im PC Building Simulator ausgetobt. So viel sei schon jetzt verraten: Der PCBS weist eine erstaunliche Liebe zum Detail auf und kann unserer Meinung nach tatsächlich dabei helfen, einen Eindruck von der Funktionsweise eines Rechners und von den nötigen Schritten beim Zusammenbau zu gewinnen. Diese Liebe geht dann aber an vielen Stellen doch nicht weit genug, um reale Erfahrungen und Ratschläge von erprobten Selbst-Bastlern ersetzen zu können – auch wenn das gar nicht das primäre Ziel des PC Building Simulators sein dürfte, im Kern dient er schließlich immer noch der Unterhaltung.

So funktioniert der PC Building Simulator

Genau genommen müssen wir beim PCBS nur eines tun: In der richtigen Reihenfolge an die richtigen Stellen klicken. Teilweise ist es dabei auch erforderlich, die linke Maustaste gedrückt zu halten. Außerdem kann es hilfreich sein, die Kamera per rechter Maustaste (Winkel) und Mausrad (Zoom) sowie mit den WASD-Tasten (horizontale und vertikale Position) neu auszurichten. Die meisten Aufgaben lassen sich aber mit dem Mauszeiger und der linken Maustaste erledigen. Für den Karrieremodus und das freie Bauen im PCBS gilt gleichermaßen, dass wir uns in einem kleinen Flur und einem Zimmer per WASD-Tasten bewegen und umschauen können. Das dient aber nur dazu, zwischen



Arbeitsspeicher lässt sich nur einsetzen und entfernen, wenn die rot markierten Halterungen an den beiden Seiten des RAM-Slots geöffnet sind.

den insgesamt drei zur Verfügung stehenden Arbeitsplätzen zu wechseln.

Im Karrieremodus kommen im Flur zusätzlich neue PCs von Kunden und bestellte Hardware an, auch das Beenden des Arbeitstages ist dort per Klick auf die Tür möglich. Haben wir uns an einen Arbeitsplatz mit aufgestelltem Gehäuse begeben, wählen wir zunächst einen Modus aus: Das Installieren oder Entfernen von Komponenten, das Verlegen von Kabeln oder die Anbringung von »Rohrleitungen« für eine Wasserkühlung. Anschließend klicken wir entweder außen oder innen an bestimmte Stellen eines Gehäuses wie beispielsweise Schrauben, mit denen die Seitenteile befestigt sind und die Stromanschlüsse des Netzteils. Oder wir wählen über eine Art Spiel-internen Shop (beziehungsweise unser Inventar) die gewünschte Hardware aus.

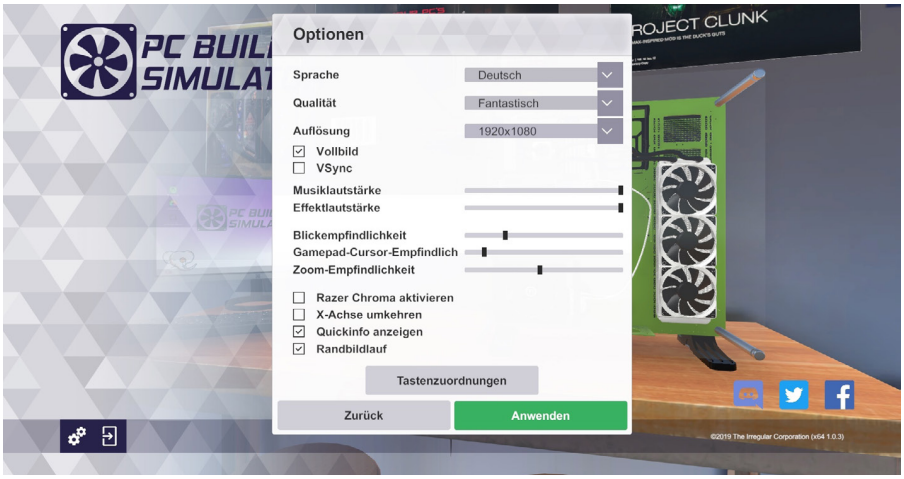
Das Tutorial: kurz, aber aufschlussreich

Im kurzen Tutorial sind alle Komponenten fest vorgegeben. Für Anfänger lohnt es sich aber dennoch, damit zu beginnen, weil es für jede einzelne Komponente auf Wunsch per Mouseover Erklärungen zu ihren wichtigsten Elementen gibt. Die sind größtenteils gelungen, weil sie in knappen und leicht verständlichen Worten vermitteln, was wir da eigentlich grade in den PC einbauen und wofür es da ist. So erfahren wir nicht nur, dass RAM (beziehungsweise Arbeitsspeicher) ein kleiner, aber besonders schneller Speicher für den flotten Zugriff auf Daten ist, sondern auch, dass die Position der Einkerbung an der Anschlussseite verhindert, dass man den falschen RAM (oder den richtigen falsch herum) einsetzt.

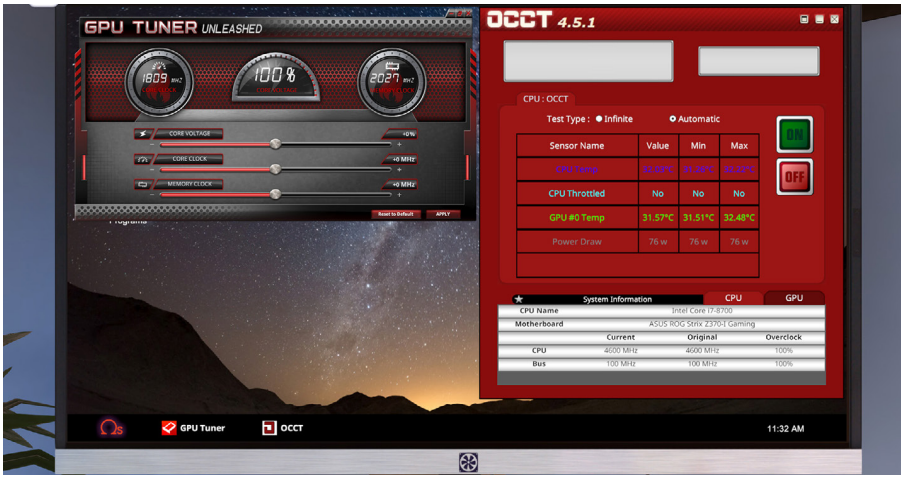
Auch beim folgenden Zusammenbau im Gehäuse selbst können wir uns per Mouseover oft solche kleinen Infotexte anzeigen lassen. Wer sich halbwegs mit PCs auskennt, erfährt hier zwar wahrscheinlich nichts Neues. Für unerfahrene Einsteiger bietet das Tutorial aber solides Basiswissen, das sowohl im Karrieremodus und beim freien Bauen als auch mit Blick auf das reale Basteln an einem PC hilfreich sein kann. Anfänger sollten sich also die (überschaubare) Zeit nehmen, alle Erklärungstexte zu lesen.

Wie realistisch ist das Spiel?

Der größte Haken am PC Building Simulator ist wenig überraschend der, dass es sich um eine virtuelle Erfahrung handelt. Per Linksklick Arbeitsspeicher in den entsprechenden Slot auf dem Mainboard einzusetzen oder den Hebel der CPU-Halterung einrasten zu lassen, kann natürlich kein Gefühl für den dabei in der Realität zu überwindenden Widerstand vermitteln. Viele Vorgänge werden außerdem (zu) stark vereinfacht dargestellt. So erweist sich eine sauber aufgeräumte Ka-



Das Menü fällt überschaubar aus, die wichtigsten Optionen wie etwa zur Auflösung oder zur Lautstärke der Musik (inklusive einem speziellen Selbstschrauber-Song) sind aber vorhanden.



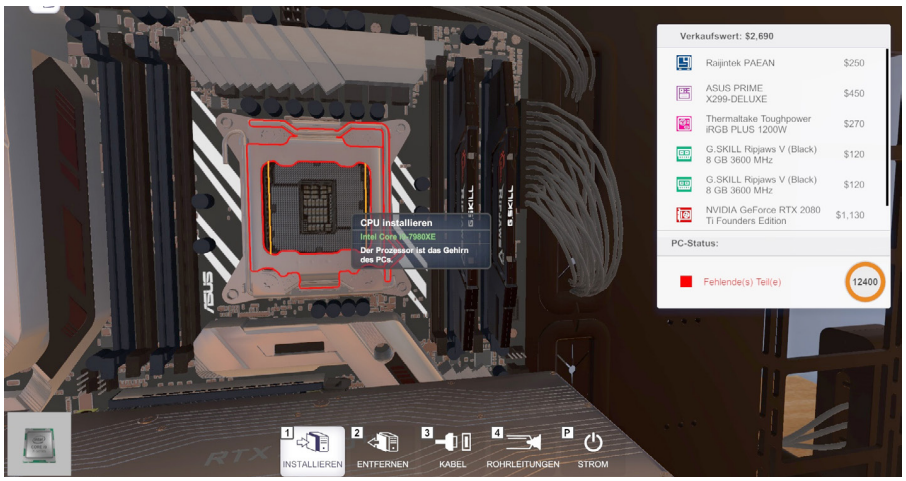
Auf den PCs läuft ein rudimentäres Betriebssystem, auch die Installation von verschiedenen Tools zur Systemüberwachung oder zum Abspielen Musik ist möglich.



Die Unterseite am Fractal Design Node 202 anzubringen, ist in der Praxis etwas umständlich, im Spiel wird das aber nicht entsprechend vermittelt.

belführung in der Realität gerade bei kompakten Gehäusen (die es erfreulicherweise auch im Spiel gibt) oft als ein umständliches Unterfangen, das Geduld und Übersicht erfordert. Im PCBS sind Komponenten wie das Netzteil und die Grafikkarte dagegen nach zwei Klicks sofort verbunden, ohne dass der Prozess des Kabelverlegens optisch angemessen und nachvollziehbar darstellt wird.

Das ist sicher auch deshalb der Fall, weil es die Programmierung des PC Building Simulators deutlich aufwändiger gestaltet hätte. Darum lassen sich vermutlich auch die verschiedenen CPU-Kühler mit einem Klick platzieren, ohne dass die für die Montage in der Realität nötigen Schritte wie etwa das Anbringen einer Backplate oder von passenden Halterungen nötig wären.



Um die CPU in ihrem Sockel einsetzen zu können, müssen wir wie bei einem echten Mainboard erst den Hebel und die entsprechende Halterung öffnen.



Im Karrieremodus weist uns direkt die erste E-Mail darauf hin, dass wir nicht vergessen sollen, die hier noch fehlende Wärmeleitpaste auf die CPU aufzutragen.

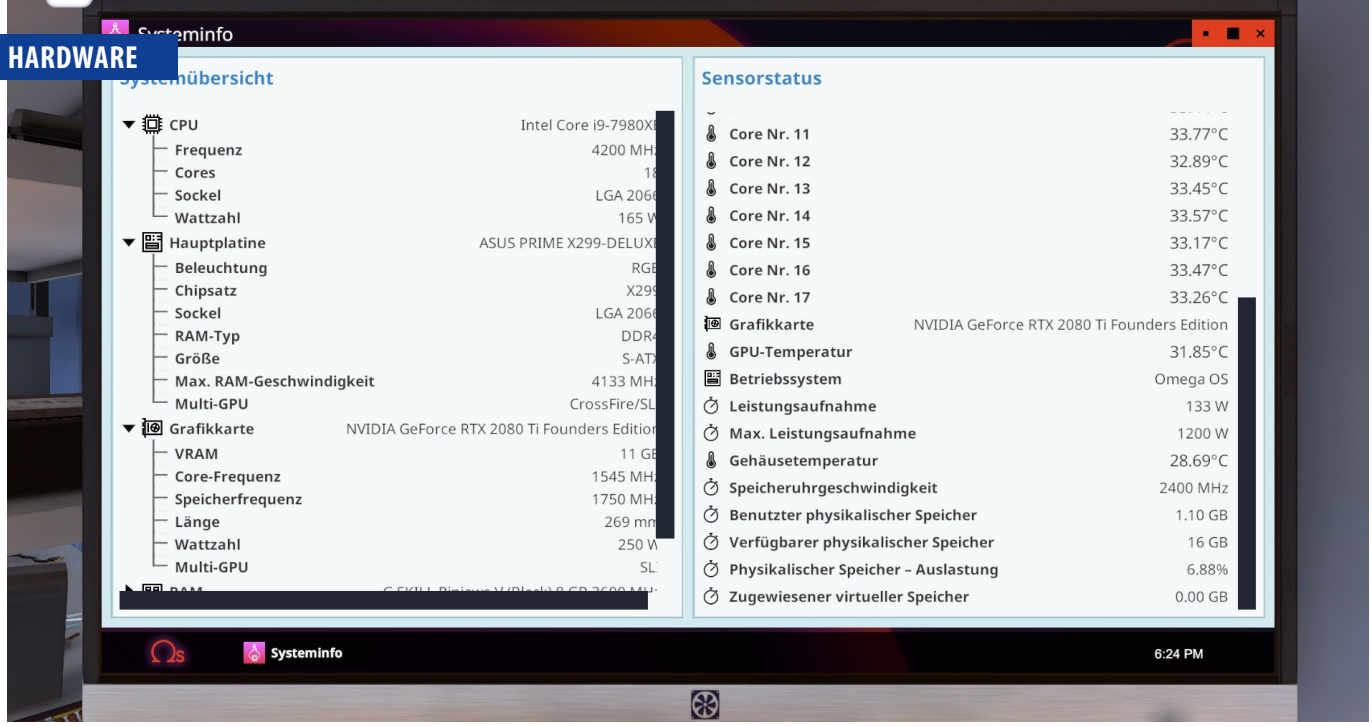
Der Teufel steckt im Detail

Auch Eigenheiten von bestimmten Gehäusen erfasst der PCBS teils nicht gut. So müssen wir beim Zusammenbau des Fractal Design Node 202 zwar wie in der Realität erst das Innenleben an der Unterseite des Gehäuses anbringen, bevor wir die Oberseite befestigen können. Der etwas fummelige Vorgang des angewinkelten Einsetzens des Innenlebens samt Einrasten in den entsprechenden Halterungen an der Seite wird aber in keiner Weise dargestellt. Beim Einbau der Grafikkarte in dasselbe Gehäuse, der wegen der geringen Bauhöhe des Node 202 angewinkelt über eine PCI-Express-Riser-Card erfolgt, wird sie einfach automatisch nach dem Linksklick auf den entsprechenden Slot mitsamt der Riser-Card eingesetzt, ohne näher auf diese etwas ungewöhnliche Konstruktion einzugehen.

Es gelingt dem PC Building Simulator aber trotz dieser Einschränkungen, ein gewisses Gefühl für den Zusammenbau eines Rechners in der Realität zu vermitteln. Dazu trägt entscheidend bei, dass wir Komponenten in den meisten Fällen nur in der richtigen Reihenfolge anbringen und auch wieder entfernen können: Solange der Hebel der CPU-Halterung eingerastet ist, lässt sie sich nicht öffnen. Haben wir die Befestigung für die Grafikkarte an der Gehäuserückseite nicht abgeschraubt, können wir die Karte nicht einbauen. Sind die kleinen Schalter zur Montage der Speicher-Clips ungeöffnet, lässt sich der Arbeitsspeicher nicht einsetzen. Und bevor wir das Mainboard anbringen, müssen erstmal die nötigen Abstandshalter im Gehäuse befestigt werden.

Neben einigen Fantasieprodukten finden sich außerdem viele echte und auch aktuelle Komponenten im Inventar des Spiels, was zum Realismus beiträgt. Nvidias aktuelle Geforce-RTX-Grafikkarten sind ebenso vertreten wie Intels erste Core-i-9000-Prozessoren. Und wer sein eigenes Gehäuse im Sortiment entdeckt, der hat sicher genau wie wir


CASEKING.de
twitch
2019 CON
BURST FIRE
SPROUT
AGON
TWITCHCON - CITY CUBE BERLIN - STAND K35 - 13.-14.04.19
WWW.CASEKING.DE/TWITCHCONEU
AOC
audio-technica
cablemod
ekwb
KING MOD SYSTEMS
intel
NITRO CONCEPTS
noblechairs
PHANTEKS
Seasonic
THE HEART OF YOUR SYSTEM
NVIDIA GEFORCE RTX
elgato
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.



Dank AiO-Wasserkühlung erreichen wir laut per USB-Stick installiertem Info-Tool im Leerlauf trotz 18 Kernen niedrige CPU-Temperaturen.

viel Spaß daran, den eigenen PC darin virtuell nachzubauen – Inception lässt grüßen.

Hilfe erwünscht

Auch wenn es gewisse Hilfestellungen gibt – beispielsweise in Form von rot umrandeten Komponenten, die wir aktuell nicht entfernen können – wären für Einsteiger mehr Tipps wünschenswert. So könnte das Spiel auf Anfrage genau sagen, welche Teile den Aus- oder Einbau gerade verhindern oder wo eine bestimmte neue Komponente untergebracht werden kann. Schließlich dürften grade Neulinge nicht auf den ersten Blick erkennen, an welcher Stelle sich der passende Slot für eine M.2-SSD oder für ein 2,5-Zoll-Laufwerk befindet. In der rechts beim Zusammenbau eingeblendeten Übersicht der bislang verwendeten Komponenten (die teilweise den Blick auf das Innenleben verdeckt) gibt es zwar grobe Hinweise auf Probleme wie zum Beispiel »fehlendes Kabel«. Um welches Kabel es sich genau handelt, wird dort aber nicht verraten.

Nützlich ist dagegen die Möglichkeit, die auswählbare Hardware im Inventar auf die Komponenten zu beschränken, die zu dem Gehäuse unserer Wahl passen. Tun wir das nicht, können wir zwar beispielsweise in einem kompakten Mini-ITX-Gehäuse ohnehin keine großen ATX-Mainboards einbauen, weil sie in roter Schrift mit einem großen »Inkompatibel« markiert und gar nicht auswählbar sind. Es ist aber dennoch praktisch, die inkompatiblen Komponenten über den entsprechenden Filter von vornherein auszublenden. Dabei können sich aber Fehler einschleichen: So bietet das Fractal Design Node 202 überhaupt keinen Slot für Festplatten im 3,5-Zoll-Format, auswählbar sind sie bei diesem Gehäuse aber dennoch.

Wie viel können wir kaputt machen?

Mit dem Zusammenbau des Rechners sind die Möglichkeiten des PCBS noch nicht erschöpft: Sein Detailverliebtheit reicht auch bis zu einem (rudimentären) Betriebssystem mit Tools wie dem 3D Mark, einem MP3-Player und Systeminfos, die sogar die aktuelle Temperatur und den Stromverbrauch anzeigen - und ein waschechtes BIOS gibt es auch! Die Einstellungsmöglichkeiten sind gegenüber einem echten PC zwar deutlich eingeschränkt und passen nicht immer zu der angeschlossenen Hardware, wenn etwa ein angebrachter USB-Stick nicht als mögliches Boot-Device auftaucht. Wir können aber immerhin den Prozessor und den Arbeitsspeicher übertakten, was im Falle der Grafikkarte per Software aus dem Betriebssystem heraus möglich ist.

Dabei würden wir uns allerdings noch Warnhinweise für unerfahrene Nutzer und ein realistischeres Verhalten des PC wünschen. So ist es weder plausibel, dass unser Core i7 7980XE mit 18 Kernen bei einer Taktrate von 8,4 GHz (!) mit einer simplen AiO-Wasserkühlung überhaupt bootet, noch empfehlenswert, die Spannung mal eben so von 1,35 Volt auf 2,0 Volt zu erhöhen. Immerhin zeigt das virtuelle Info-Tool nach dem Laden des Betriebssystems für die CPU-Kerne Temperaturen von 100 Grad an (auch wenn die maximal zulässige Temperatur des 7980XE eigentlich bei 94 Grad liegt), und wir bekommen kurze Zeit später einen Bluescreen zu sehen.

Das Spiel sollte aber unserer Meinung nach auch im Modus für freies Bauen besser explizit darauf hinweisen, dass es beim Erhöhen der Taktrate und der anliegenden Spannung zu einer Beschädigung der Hardware kommen kann. Auch beim Entfernen von Stromkabeln im laufenden Betrieb fehlt eine Warnung dazu, dass das in der Realität keine so gute Idee ist, stattdessen geht der Rechner einfach nur aus.

Vergessen wir übrigens, das Stromkabel für den CPU-Lüfter anzuschließen, ist ein baldiger Bluescreen vorprogrammiert. Und wenn die Stromanschlüsse für die Grafikkarte fehlen, bekommen wir nur ein schwarzes Bild zu sehen – wobei in so einem Fall in der Realität inzwischen oft ein Hinweis auf die fehlende Stromversorgung auf dem Monitor erscheint. Der PC Building Simulator kommt also oft nahe an die Wirklichkeit heran, bis ins letzte Detail geht er aber (verständlicherweise) nicht immer. Anfänger können dennoch etwas durch den PCBS lernen – und konsequenzlosen Bastelspaß haben ist damit sowohl für Einsteiger als auch für erfahrener PC-Schrauber möglich. ★



Nils Raettig
@nraettig

Simulationen genießen bei mir keinen guten Ruf, ich bin deshalb eher kritisch an den PC Building Simulator herangegangen. Man merkt ihm aber an allen Ecken und Enden an, dass er von Menschen mit Ahnung und mit viel Liebe zum Detail gemacht wurde. Fehler und Probleme gibt es natürlich trotzdem: So hält sich der Spaß beim immer wieder nötigen Linksklicken auf einzelne Schrauben und Kabel in Grenzen, teils würde ich mir mehr Tipps und Warnhinweise wünschen, und einige Vorgänge werden stark vereinfacht dargestellt. Insbesondere Letzteres ist bei einem PC-Spiel aber kaum zu verhindern. Gleiches gilt für den Umstand, dass es natürlich etwas völlig anderes ist, eine CPU oder eine Grafikkarte selbst in den passenden Slot einzusetzen oder die linke Maustaste zu betätigen. Meiner Meinung nach kann der PC Building Simulator aber trotzdem ein Gefühl für das Zusammenspiel der einzelnen Komponenten und für ihren Zusammenbau vermitteln. Und ich hatte auch als erfahrener PC-Schrauber Spaß daran, meinen eigenen Rechner virtuell nachzubauen und mit außergewöhnlichen Konstruktionen zu experimentieren.

AIRAZOR™

RGB



RAMBOT

GAMING 998B

*Wasserkühlung/Radiator, Mainboard, Grafikkarte, PSU, RAM-Speicher sowie weitere Lüfter sind optional erhältlich

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.airazor-gaming.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

EINKAUFSFÜHRER

Wer sich eine neue Grafikkarte kaufen will, hat mittlerweile wieder viel Auswahl ab 200 Euro. Die brandneue GTX 1660 Ti (siehe Test in dieser Ausgabe) ist zwar noch etwas teuer und hat nur 6,0 statt 8,0 GByte Videospeicher im Vergleich zur Radeon-Konkurrenz. Mit Radeon RX 570, RX 580 und RX 590 sowie Auslaufmodellen der Geforce GTX 1060 und GTX 1070 gibt es aber derzeit wieder viel Auswahl im Preisbereich bis 300 Euro.

Legende

NEU	Markiert Neuzugänge.
UPDATE	Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.
bit.ly	Über die bit.ly-Links kommt ihr direkt zum Test- oder Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de.

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Kaufberatungen unter GameStar.de/hardware/praxis

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor-Sockel AM4 UPDATE	
AMD Ryzen 3 1200	70 €
Prozessorkühler	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard-Sockel AM4 NEU	
ASRock B450 Pro4	80 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2666) UPDATE	
Crucial Ballistix Sport LT - 8,0 GByte Kit	55 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)	
Powercolor RX 570 Red Dragon V2	150 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue - 1,0 TByte	40 €
SSD UPDATE	
Kingston A400 SSD 240 GByte	30 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
be Quiet! Pure Power 11 - 400 Watt	50 €
GESAMTPREIS	**515 €**
Größere SSD	**+30 €**
Sandisk Plus 480 GByte	60 €
Schnellere Grafikkarte	**+80 €**
XFX RX590 Fatboy 8G	230€

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	155 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Sella	20 €
Mainboard-Sockel AM4 UPDATE	
ASRock B450 Pro4	80 €
Arbeitsspeicher (DDR4-3000)	
Corsair Vengeance LPX 16,0 GB Kit	105 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM) NEU	
KFA² Geforce RTX 2070 EX	500 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue - 1,0 TByte	40 €
SSD UPDATE	
Crucial MX500 m.2 500 GByte	70 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	50 €
Netzteil	
be Quiet! Pure Power 11 - 500 Watt	60 €
GESAMTPREIS	**1.080 €**
Günstigere Grafikkarte	**-270€**
XFX RX590 Fatboy 8G	230 €
Größere SSD	**+60 €**
Crucial MX500 1,0 TByte	130 €

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	
AMD Ryzen 7 2700 Boxed	265 €
Prozessorkühler	
Noctua NH-U12S SE-AM4	60 €
Mainboard-Sockel AM4	
MSI X470 Gaming Plus	130€
Arbeitsspeicher (DDR4-3000)	
Corsair Vengeance LPX 16,0 GB Kit	105 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM) NEU	
KFA² Geforce RTX 2080 OC	700 €
Festplatte	
Seagate Barracuda Compute - 2,0 TByte	60 €
SSD UPDATE	
Crucial MX500 m.2 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	**-15 €**
Scythe Mugen 5 Revision B	45 €
Schnellere Grafikkarte	**+390 €**
KFA² RTX 2080 Ti Dual Black	1.090 €

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			GTX 1160(Ti), 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
▸ 230 € ▸ 01/2019 ▸ bit.ly/2AaMIOR
schnell, unter Last hörbar / Radeon RX 590 / 8,0 GByte

KFA² Geforce GTX 1060 OC 6G UPDATE
▸ 200 € ▸ online ▸ bit.ly/2AvqYZt
schnell, kaum hörbar / Geforce GTX 1060 / 6,0 GByte

Gigabyte Aorus Radeon RX 580 8G UPDATE
▸ 200 € ▸ online ▸ bit.ly/2s5WPvh
schnell, kaum hörbar / Radeon RX 580 / 8,0 GByte

Asus Cerberus GTX 1050 Ti OC UPDATE
▸ 170 € ▸ – ▸ –
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 UPDATE
▸ 750 € ▸ – ▸ –
extrem schnell, leise / Geforce RTX 2080 / 8,0 GByte

MSI Geforce RTX 2070 Armor 8G UPDATE
▸ 540 € ▸ online ▸ bit.ly/2fQY2Rf
extrem schnell, leise / Geforce RTX 2070 / 8,0 GByte

Asus ROG Strix RX Vega 64 OC UPDATE
▸ 420 € ▸ – ▸ –
extrem schnell, kaum hörbar / Radeon RX Vega 64 / 8,0 GByte

Zotac Gaming RTX 2060 Twin Fan
▸ 360 € ▸ – ▸ –
schnell / Geforce RTX 2060 / 6,0 GByte

Gigabyte RX Vega 56 Gaming OC UPDATE
▸ 320 € ▸ – ▸ –
sehr schnell, leise / Radeon RX Vega 56 / 8,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

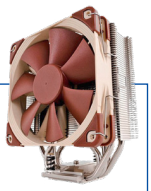
Intel Core i7 9700K
▸ 430 € ▸ 02/2019 ▸ bit.ly/2BX0jte
8 Kerne / 3,6 – 4,9 GHz / freier Multiplikator / S1151

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
▸ 190 € ▸ 01/2018 ▸ bit.ly/2Tpkfas
6 Kerne / 2,8 – 4,0 GHz / S1151

AMD Ryzen 5 1600X UPDATE
▸ 135 € ▸ 06/2017 ▸ bit.ly/1YfP1k2
6 Kerne / 3,6 – 4,0 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / AM4

AMD Ryzen 3 1200 UPDATE
▸ 70 € ▸ 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
▸ 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 UPDATE
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/1wHEkfd
Optisch 16.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Zowie FK1+ UPDATE
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/1W4SH6c
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände

Logitech G305 UPDATE
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/1IIHYsp
Optisch 16.000 dpi, sehr schnelle Funkverbindung

Logitech G502 Hero
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/1BnWII
Optisch 16.000 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

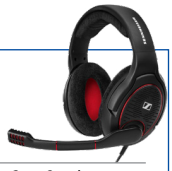
Logitech G910 UPDATE
▸ 110 € ▸ – ▸ –
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

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
▸ 150 € ▸ online ▸ bit.ly/2ylrxg2
Stereo, offene Bauweise, extrem komfortabel

Kingston HyperX Cloud II UPDATE
▸ 85 € ▸ online ▸ bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, USB (opt.), sehr komfortabel

Creative Sound BlasterX H5 TE UPDATE
▸ 60 € ▸ 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
▸ 760 € ▸ – ▸ –
35 Zoll / 3440x1440 / 120 Hz / VA-Panel / G-Sync

Asus MG279Q UPDATE
▸ 510 € ▸ – ▸ 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
▸ 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
▸ 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
▸ 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

40% SPAREN BEI GAMESTAR PLUS

Hol Dir als Heftabonnent GameStar Plus zum Vorzugspreis

- **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 März: Trackmania 2: Valley

SPIELE NOCH GÜNSTIGER

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

GameStar PLUS

ES IST NICHT ALLES GOLD

Loot, Loot, überall Loot! Und zwar meist in den vier Qualitätsstufen Normal (grau), Magisch (blau), Selten (lila) und Episch (gold). Wenn die Entwickler damit die Spielerschaft fesseln (und schröpfen) können, dann können wir das schon lange! Deshalb liefern unsere Redakteure in Zukunft ihre Arbeit auch nach dieser Einteilung ab – und müssen sich natürlich jeweils speziell darauf vorbereiten. Von Markus Schwerdtel

TESTS



Maurice Weber

»Graue« Tests entstehen montagmorgens, wenn die Kaffeemaschine kaputt ist und die U-Bahn Verspätung hat. Beim Spielen schaut Maurice nebenbei Katzenvideos, den Testtext klickt er aus alten ungarischen GameStar-Ausgaben zusammen, die er durch den Google-Translator jagt. Die Wertung wird aus der U-Bahn-Verspätungszeit, Mauricens Kontostand und den aktuellen Arbeitslosenzahlen berechnet. Echt trostlos.

Nicht super, aber brauchbar – so sind die »blauen« GameStar-Tests. Maurice kommt ausgeschlafen ins Büro und vertippt sich beim Eingeben des Steam-Keys nur zwei Mal. Das Geplapper im Großraumbüro inspiriert ihn beim Schreiben zu launigen Wortspielen und Redewendungen. Die Wertung entsteht durch den Vergleich mit anderen Spielen, in der Diskussion mit Kollegen und anhand unseres Wertungssystem-Leitfadens.

Dieser Test wird etwas ganz Besonderes! Viele Wochen hat Maurice ins Spielen investiert, schon währenddessen macht er sich schlaue Notizen auf Bachmann-Preis-Niveau und schießt Screenshots, die man sich auch ins Wohnzimmer hängen könnte. Bei der Wertungsfindung helfen neben dem Bundesverfassungsgericht und der DSDS-Jury auch der Bundespräsident sowie der Club of Rome (bei Rennspielen der ADAC).

Artikel wie dieser entstehen nur einmal pro Dekade. Mit Monaten der Meditation (und Salamipizzas) bereitet sich Maurice auf das Spielen vor. Sehnsüchtig wartet man in Stockholm bei der Literaturpreis-Kommission auf den Text, im Louvre auf die Screenshots. Der G20-Gipfel berät schon im Vorfeld über die Wertung, die schließlich von der UNO-Vollversammlung – natürlich unter dem Vorsitz von Maurice – abgesegnet wird. Epochal!

GEGENLESEN



Petra Schmitz

Extra die Augen aufmachen zum Gegenlesen? Wozu? Für die niedrigste Qualitätsstufe tut es auch ein Drüberstreichen mit der Hand. Oder ein Kopfdrauflegen, schließlich ist Petra noch etwas müde vom langen Spielen gestern. So lange die Buchstaben schwarz sind und der Hintergrund weiß, wird so ein Text einfach durchgewunken. Soll sich doch später das Lektorat damit rumärgern. Die wissen ohnehin immer alles besser.

Fit und ausgeruht widmet sich Petra den Texten der Redakteure und Autoren. Mit dem Duden in der Hand spürt sie zielsicher Rechtschreibfehler auf und lenkt die Kollegen auf die orthografisch und stilistisch richtigen Bahnen. Nur hin und wieder lässt sie absichtlich einen Fehler drin, damit wir ein paar schöne Zuschriften von Besserwis… äh, engagierten Lesern bekommen. Man hat ja sonst auch keinen Kontakt mehr zur Community …

Petra kommt extra schon um fünf Uhr früh in die Redaktion, wenn im Großraumbüro noch absolute Ruhe herrscht. So kann sie sich voll auf die Werke ihrer Kollegen konzentrieren, die sie sich zum Gegenlesen extragroß ausdruckt, damit auch wirklich jeder Fehler sofort ins Auge springt. Etwaige Interpunktions-Rowdys und grammatikalische Wildschweine züchtigt sie gnadenlos – die sollen auch was lernen von ihr!

Für besonders wichtige Texte (Titelstorys, Termin-Update, Die Vorletzte) zieht sich Petra in ihr abgeschiedenes Retreat auf einer einsamen Lofoten-Insel zurück. Nur dort findet sie die innere Ruhe, um auch feinste Nuancen textlich herauszuarbeiten. Zur Seite stehen ihr nicht nur literarische Größen der Gegenwart, per Medium hält sie zudem Kontakt zu Douglas Adams und Terry Pratchett. Schließlich sollen sich die Texte witzig lesen.

PODCAST



Michael Graf

Kratziger Hals, Stimme belegt und keinen Plan vom Thema? Optimale Voraussetzungen für einen »grauen« Podcast! Zielsicher suchen sich Micha und seine Mit-Talker ein Spiel aus, von dem sie garantiert keine Ahnung haben und bei dem das Leserinteresse gegen null geht. Keiner darf auf Wikipedia spicken! Im Podcast sprechen sie dann über die kaputte Kaffeemaschine im Büro und die Milchpreise in der belgischen Provinz Ostflandern.

Hier steht umfassende Recherche am Anfang, am besten mit vielen, vielen Spielstunden im besprochenen Titel. Oder mit massenhaft Erfahrung im jeweiligen Thema. Zu Gast sind in der Regel Kollegen, die ebenfalls Ahnung haben. Oder zumindest eine starke Meinung, die sie eloquent und wortreich verteidigen. Nach der Aufnahme folgt eine aufwändige Post-Produktion durch einen Profi (Hallo, Thomas!), bevor der Podcast live geht.

Diese Podcasts werden ausschließlich an Sonn- und Feiertagen aufgenommen. Denn nur dann herrscht im GameStar-Büro die andächtige, ja fast schon sakrale Stille, die diese Meisterwerke der Audiokunst verdienen. Sprechen darf nur, wer im jeweiligen Thema wissenschaftlich gearbeitet, besser noch promoviert hat. Micha selbst bereitet sich mit Sprechunterricht an der Otto-Falckenberg-Schule vor, bevor er ans Mikro tritt.

Sobald einer dieser Podcasts live geht, steht der Preisträger der Grimme Online Awards automatisch fest. In allen Kategorien. Ein 50-köpfiges Rechercheteam steht 24/7 Gewehr bei Fuß, um strittige Fragen zu klären. Vor der Teilnahme coacht Anna Netrebko die Sprecher in Stimmbildung. Die Jingles werden von der WDR Big Band live eingespielt, der Podcast später in 20 Sprachen übersetzt. Ein Premium… äh, Plus-Produkt!

DIE VORLETZTE



Markus Schwerdtel

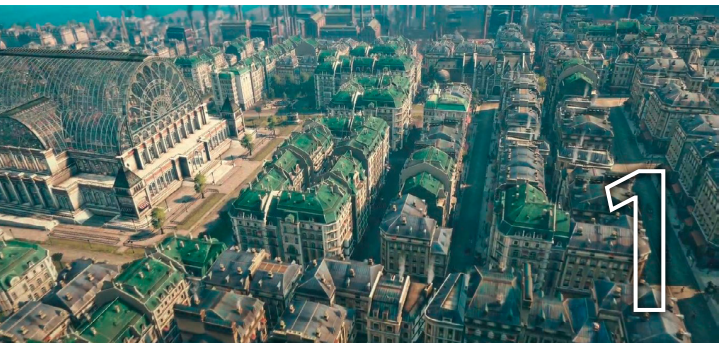
Ein altes Buch von Fips Asmussen (»Witze am laufenden Band«) dient Markus als Inspirationsquelle für diese unterirdische Sammlung peinlicher Fremdschäm-Witze. Dabei wird kein Tiefpunkt ausgelassen, vom pubertären Klo-Humor auf Mario-Barth-Niveau bis hin zu abgedroschenen Kalauern, die sogar dem Ex-Kollegen Toni Schwaiger zu blöd gewesen wären (und das heißt was). Diese Vorletzte ist das Allerletzte!

Beim Probevorlesen müssen die Kollegen nicht sofort peinlich berührt die Augen verdrehen, manche lassen sich sogar ein gnädiges Schmunzeln entlocken. Damit das funktioniert. schreibt Markus die Gags bei diversen Comedy-Shows im Fernsehen ab und versucht dann krampfhaft, sie in einen Spielezusammenhang zu pressen (»Was haben Brexit-UK und Battle-Royale-Sieger gemeinsam? Am Ende stehen sie alleine da!«).

Diese Perlen des Humors sprühen nur so vor geistreichem Witz und funkelndem Intellekt. Kein Wunder, denn Markus schreibt sie nicht allein, sondern zusammen mit den albernsten Kollegen der Redaktion. Die Brainstorming-Sessions sind legendär (Gin! Bier! Rum!) und gehen bis zum Morgengrauen, der Gag-Output ist enorm. Allerdings landen 99 Prozent des Materials im Müll, schließlich haben wir auch jugendliche Leser.

Ihr fragt euch, wieso Jan Böhmermann, Otto Waalkes, Carolin Kebekus und Oliver Welke nicht öfter im TV zu sehen sind? Sie haben schlichtweg keine Zeit, seitdem sie als freie Autoren für unsere Vorletzte arbeiten. Dabei sortiert der Artikelverantwortliche Markus gnadenlos alle Gags aus, die nicht den hohen Spaßfaktor erreichen, den unsere verwöhnten Leser verdienen. Für diese Vorletzten ist uns das Lustigste grade mal lustig genug.

Die GameStar-Ausgabe 05/2019 erscheint am 17.04.2019









1 Anno 1800 TEST

Wir testen, ob Blue Byte Mainz nach Anno 2070 und Anno 2205 die Vergangenheit nicht verlernt hat.

2 Assassin's Creed 3 Remastered TEST

Neue Optik und verbesserte Mechaniken verspricht Ubisoft für die Neuauflage. Wir polieren den Tomahawk.

3 Trüberbrook TEST

Aufwendige Technik, prominente Sprecher und ein Mysterium. Wird Trüberbrook das nächste große Adventure?

4 Copyright in Spielen REPORT

Warum Anwälte beim Gamedesign mitreden, und wem das Wort »Conflict« eigentlich gehört.

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, Tobias Veltin
Community Management	Mary Marx
Social Media	Laila Schmidt, Natascha Seuser
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	Nora Beyer, Michael Cherdchupan, Martin Deppe, Manuel Fritsch, Jonas Gössling, Dennis Kogel, Heinrich Lenhardt, Gloria H. Manderfeld, Sara Petzhold, Florian Zandt
Fotos	Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.stock.adobe.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 Edition

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.

GameStar

FROHE OSTERN!



SEI KEIN ANGSTHASE
JAGE MIT DER RAZER ELITE!

razer.com

Copyright © 2018 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.

POWERED BY RAZER CHROMA

Am 14.04.2019 bei unserem Ostergewinnspiel auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Razer gewinnen!