



Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

OKTOBER 10/2019





BRILLANTE
RGB-BELEUCHTUNG,
KABELLOSE FREIHEIT

K57 RGB WIRELESS

Gaming-Tastatur

Die K57 RGB Wireless Gaming-Tastatur bringt Gamer-Augen zum Leuchten und kann via SLIPSTREAM WIRELESS (Latenz unter 1 ms), Bluetooth oder USB-Kabel angeschlossen werden. CAPELLIX-LEDs, die heller und energieeffizienter sind als konventionelle LEDs, sorgen für eine brillante RGB-Beleuchtung der einzelnen Tasten.

Sechs Sondertasten zur Makroprogrammierung verschaffen einen wertvollen Vorteil im Spiel, während eine abnehmbare Handballauflage den Komfort bei längerer Nutzung erhöht.



Découvrez les meilleurs effets d'éclairage avec le logiciel CORSAIR iCUE
COMPATIBLE WINDOWS® 7, 8.1 ET 10

DVD-INHALT 10/2019



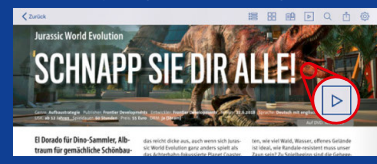
DVDs und Vollversion sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe 10/2019.

ACHTUNG!

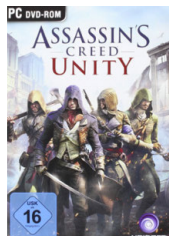
Unity und Skyhill sind nicht auf dem Datenträger enthalten: Keys der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiele-Key einlösen! Für Skyhill wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt. Die Keys zu Assassin's Creed sind erst ab dem Kiosk-Termin (18.9.2019) dieser Ausgabe gültig, zudem ist ein kostenloses Uplay-Konto nötig.

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.



VOLLVERSIONEN



ASSASSIN'S CREED UNITY

Ubisofts Action-Adventure spielt im Paris zur Zeit der Französischen Revolution. Wie schon in den Vorgängern schlüpft ihr in die Rolle eines Attentäters, in diesem Fall des Assassinen Arno Victor Dorian, dürft diesmal jedoch auch im Koop-Modus mit bis zu drei Mitstreitern gegen Ziele aus der korrupten französischen Oberschicht vorgehen. **Achtung: Die Keys zu Assassin's Creed Unity sind erst ab dem 18.9. 2019 gültig!**



SKYHILL

In Skyhill hat die Menschheit gerade erst den dritten Weltkrieg überstanden, da muss sie die nächste Katastrophe verkraften: Der Einsatz von Biowaffen hat den Großteil der Bevölkerung in aggressive Mutanten verwandelt. Ihr steuert einen der Überlebenden, der den Krieg in seiner Penthouse-Suite im 100. Stock des Skyhill Hotels ausgesessen hat. Nach Ausbruch der Seuche gilt es nun, in Roguelike-Manier aus dem Hotel zu entkommen.

VIDEOS

PREVIEWS

Borderlands 3
Ghost Recon: Breakpoint
Everspace 2
Iron Harvest
Mount & Blade 2
The Outer Worlds

TESTS

Ion Fury
Pagan Online

SPECIALS

Cyberpunk 2077: Die Welt
Wie Iron Harvest das RTS-Genre wiederaufleben lassen will
Brauchen gute Rollenspiele heute eine Open World?

DVD-HIGHLIGHTS



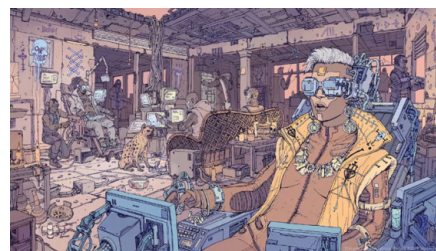
BORDERLANDS 3

Im Vorschauvideo reisen wir nach Pandora, um im abgedrehten Shooter die Children of the Vault zu bekämpfen.



IRON HARVEST

Das Spiel, in dem der Erste Weltkrieg mit Mechs ausgetragen wurde, ist ein heißes Echtzeitstrategie-Eisen.



CYBERPUNK 2077: DIE WELT

In unserem ausführlichen Special erfahrt ihr alles zu den Hintergründen und Ursprüngen des Rollenspiels.

DVD-XL-INHALT 10/2019



Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle102019

XL-HIGHLIGHTS



LOST EMBER

In der wunderschönen Welt dieses Action-Adventures spielt ihr einen Wolf, der andere Tiere kontrollieren kann.



REBEL GALAXY OUTLAW

Erfahrt, warum die Weltraum-Action mit Western-Soundtrack ein Muss für Wing-Commander-Fans ist.



LEAKS UND NDAs

Wir klären auf, was es mit Leaks und NDAs auf sich hat und warum wir solche Verträge sehr ernst nehmen.

VIDEOS

PREVIEWS

Remnant: From the Ashes
Control
Lost Ember

Pine
Riftbreaker
Startopia
Weakless

TESTS

Rebel Galaxy Outlaw

SPECIALS

Anno 1800: DLC-Frust
Warframe: Einsteiger-Guide
Unsere größten Messe-Fails
Leaks und NDAs

ELBRUS²

GAMING CHAIR



 sharkoon

- Minimalismus-inspiriertes Gaming-Stuhl-Design
- Perforierter, atmungsaktiver Kunstlederbezug
- Robuste Stahlrahmenkonstruktion
- Individuell einstellbare Rückenlehne in einem weiten Winkel von 90° bis 160°


BELASTBAR BIS
150 KG



**DESIGNED IN
GERMANY**

WEITERE INFOS:



www.sharkoon.de



Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

Editorial

ZU VIEL FREIHEIT GIBT ES NICHT, ODER?

Die gamescom 2019 ist eigentlich schon Schnee von gestern, wenn ihr dieses Heft in Händen haltet, aber Papier ... für Papier muss man nun mal geduldig sein. Das will erst aufwändig bedruckt, gebunden und dann verschickt werden. Irgendwie so lautet der Spruch doch, oder? Oder anders: Die Messe als solche mag Schnee von gestern sein, aber die Spiele, die wir dort sehen und ausprobieren konnten, sind es noch lange nicht. Die erscheinen nämlich erst noch. Und deswegen findet ihr in der Ausgabe 10/19 auch noch eine Menge Artikel, die sich konkret mit unseren Spielerfahrungen im Messeumfeld auseinandersetzen. Kollege Peter etwa hat sich für unsere Titelseite an Mount & Blade 2: Bannerlord (Seite 16) gewagt. Und das, obwohl er dem Titel und seinen Versprechungen bisher nicht allzu viel abgewinnen konnte. Aber sie scheinen ihn beim Anspielen wirklich gepackt zu haben, diese nahezu grenzenlosen Möglichkeiten, die Taleworlds uns bieten wollen. Ich gebe zu: Nach dem Lesen des Artikels bin ich mindestens neugierig, ob das eine Open World ist, die mich auch mitnehmen könnte. Oder ob ich doch recht bald an der Hürde der fehlenden festen Vorgaben scheitern würde. Ich werde es in nicht allzu langer Zeit herausfinden können, denn Bannerlord hat endlich so etwas ähnliches wie einen Release-Termin.

Apropos Release-Termine

Das Ende der gamescom bedeutet auch immer den nahenden Herbstanfang und damit das Ende des Sommerlochs. Es folgen Releases noch und nöcher! Hatten wir in der letzten Ausgabe gerade mal vier Tests, sind es in dieser Ausgabe schon wieder 14 – darunter einige ganz schöne Kaliber. Am positivsten überrascht hat mich

Hunt: Showdown von Crytek. Dieses Spiel ist der perfekte Beweis, dass man mit einem Ohr nah an der Community das Maximum aus einer Early-Access-Phase rausholen kann. Bitte so weitermachen. Knapp dahinter Children of Morta vom amerikanischen Indie-Team Dead Mage. Ich glaube, ich habe noch nie ein schöneres Pixelspiel gesehen. Und auch sonst macht das Ding lächerlich viel richtig. Publisher des Spiels sind übrigens die polnischen 11 Bit Studios (This War of Mine und Frostpunk). Wie toll ich das übrigens finde, dass ein amerikanisches Spiel über einen polnischen Publisher und Entwickler läuft, das lässt sich ja auch kaum in Worte fassen. Während die Welt durchdreht, praktiziert die Spielebranche Völkerverständigung. Und mit diesem Gedanken entlasse ich euch in einen hoffentlich spannenden Spieleherbst.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Petra

PS: Abonnenten und regelmäßigen Käufern wird auffallen, dass in diesem Monat der traditionelle Rückblick auf die Ausgabe von vor zehn Jahren auf der DVD fehlt. Das Video ist in diesem Monat leider einem personellen Engpass zum Opfer gefallen. Wir reichen es in der kommenden Ausgabe nach.



WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

Ist das echt schon 15 Jahre her, dass wir staunend durch Stormwind und Orgrimmar, Darnassus und Undercity, Thunderbluff oder Ironforge gezogen sind? World of Warcraft Classic lässt die wilden Jahre auferstehen, in jeder Zone treffen wir auf alte Bekannte, legendäre Geschichten und unsere ganz eigenen Erinnerungen. Klasse!

Aber ganz ehrlich: Wir haben auch viel vergessen. Darum haben sich unsere WoW-Veteranen auf eine epische Sonderheft-Quest begeben: »Spielt World of Warcraft Classic bis zum Umfallen und füllt über 140 Seiten mit Guides, Stories, Rückblicken rund um die Ur-Welt von WoW!« In unserem Shop ist das Heft bereits vergriffen, aber ihr findet es (hoffentlich) noch im Zeitschriftenhandel eures Vertrauens. Oder ihr ordert einfach unsere E-Paper-Ausgabe unter www.gamestar.de/wow.

Hier nur einige Themen aus dem 148-Seiten-Sonderheft:

- Das ist »neu«: Mehr Zusammenhalt, mehr Taktik, mehr Anspruch – warum sich Classic ganz anders spielt als WoW 8.2
- Wilde Pionierzeit: Making of, Anekdoten, Fun Facts, WoWVerse
- Die glorreichen Neun: So cool spielen sich die Ur-Klassen! Mit ausführlichen Klassenguides, Crafting-Tipps, PvP-Taktiken, Addon-Empfehlungen
- Leveln & Scheffeln: Wir haben Tipps zum Leveln, Reichwerden, Mountkaufen
- Überblick: Diese MMOs sind echte Konkurrenten!

INHALT

TITELSTORY

16 Mount & Blade 2: Bannerlord

Es ist offiziell: Witze über den bestimmt eh nie eintretenden Release von Mount & Blade 2 sind seit Ankündigung des Early-Access-Starttermins passé. Wir erklären mit Hilfe der Entwickler, wieso sich Fans völlig freier Sandbox-RPGs wie Bolle auf den März 2020 freuen sollten.

PREVIEWS

24 Cyberpunk 2077

Verzeihung, aber die deutsche Version von Cyberpunk 2077 haut mächtig auf die Kacke. Wir wissen alles über die garantiert nicht jugendfreie Übersetzung mit ihren Schwächen, Synchronsprechern und Schimpfwörtern.

29 Knights of Honor 2: Sovereign

34 Iron Harvest

40 Everspace 2

TESTS

46 Hunt: Showdown

Hunt macht es niemandem leicht, schon gar nicht den Spielern. Im Test erläutern wir, warum es trotzdem ein Unikat in der Spielelandschaft und für Hardcore-Fans fast schon ein Pflichtprogramm ist.

52 Age of Wonders: Planetfall

56 World of Warcraft Classic

60 Man of Medan

64 Ancestors: Humankind Odyssey

68 Control

72 Remnant: From the Ashes

76 Children of Morta

78 Apsulov: End of Gods

80 Rebel Galaxy Outlaw

82 Telling Lies

Mit Her Story gelang Sam Barlow 2015 ein Überraschungserfolg. Der spirituelle Nachfolger Telling Lies führt die Idee eines interaktiven Realfilm-Adventures konsequent und überzeugend fort, behält aber auch ein paar kleine Macken bei.

84 Ion Fury

86 Pagan Online

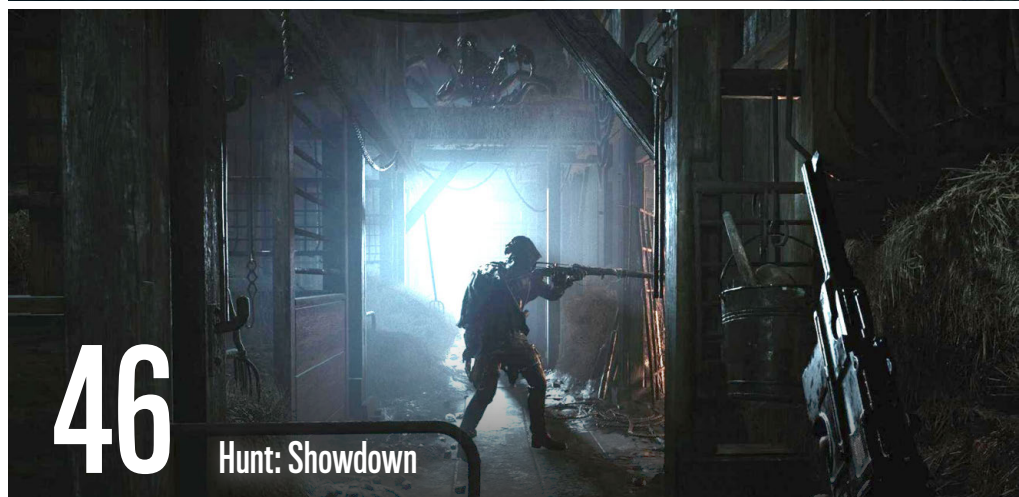
88 Blair Witch



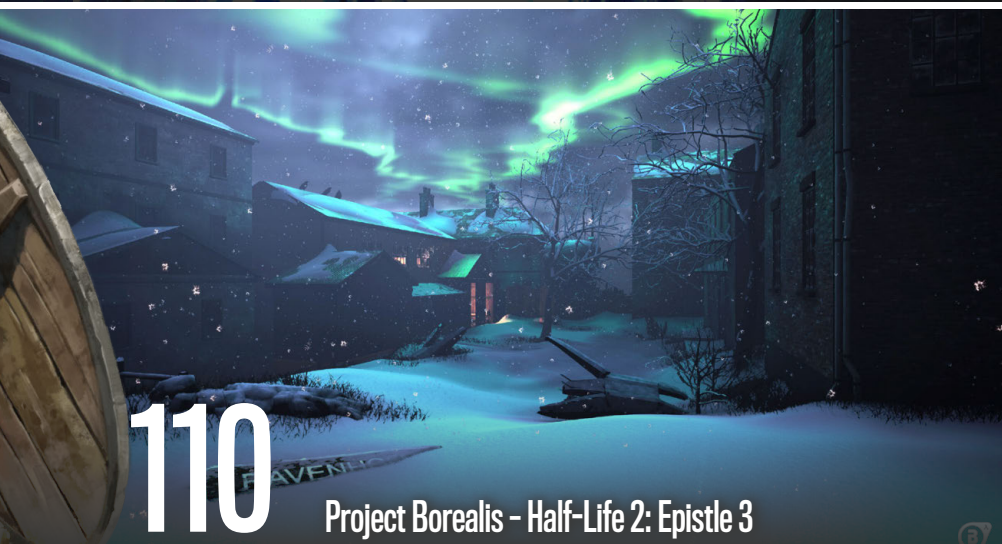
Mount & Blade 2: Bannerlord



Cyberpunk 2077



Hunt: Showdown



AKTUELL

- 8 Need for Speed Heat
- 8 Marvel's Avengers
- 8 Watch Dogs Legion
- 9 Star Citizen: Squadron 42
- 9 Stalker-Mod Anomaly
- 9 Ubisoft will deutsche Studios ausbauen
- 10 Sammelklage gegen AMD
- 10 Umfrage: Wie viele Kerne besitzt euer Prozessor?
- 11 Neue Einsteiger-GPU von Nvidia?
- 11 Radeon VII schon wieder eingestellt
- 12 Termin-Update
- 15 Kolumne: Was der Erfolg von World of Warcraft Classic verrät

MAGAZIN

- 92 Das soll ein RPG sein? – Paradox und seine Rollenspiele
- 96 Merkwürdige Metamorphosen – Wie Spiele sich während der Entwicklung verändern
- 106 Telepathie am PC – Gedankensteuerung in Spielen
- 110 **Project Borealis – Half-Life 2: Epistle 3**

Ein Heer von Freiwilligen will schaffen, was der milliardenschweren Firma Valve nicht gelang: die Story von Half-Life 2 mit Episode 3 abschließen. Das Borealis-Team packt Gordon Freeman warm für die Antarktis ein – ausgerechnet in der Unreal-Engine.

HARDWARE

- 118 **Raytracing in Control**
Mit Control erscheint das vierte Spiel, das Raytracing unterstützt. Was bringt das für die Grafik und wie ist die Performance mit und ohne Raytracing?
- 122 Ryzen 5 3600X
- 126 Einkaufsführer

RUBRIKEN

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

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Empire of Sin	Magazin	92	Rebel Galaxy Outlaw.....	Test	80
Everspace 2	Preview	40	Remember Me.....	Magazin.....	96
Fallout	Magazin.....	96	Remnant: From the Ashes.....	Test	72
God of War	Magazin.....	96	Resident Evil 4.....	Magazin.....	96
Hunt: Showdown.....	Test	46	Stalker.....	Aktuell.....	9
Ion Fury.....	Test	84	Star Citizen: Squadron 42.....	Aktuell.....	9
Iron Harvest	Preview	34	Telling Lies.....	Test	82
Knights of Honor 2: Sovereign.....	Preview	29	The Bureau: XCOM Declassified	Magazin.....	96
Man of Medan	Test	60	Tomb Raider.....	Magazin.....	96
Marvel's Avengers	Aktuell.....	8	Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2	Magazin	92
Mount & Blade 2: Bannerlord.....	Titelstory.....	16	Warframe	Magazin.....	96
Need for Speed Heat	Aktuell.....	8	Watch Dogs Legion	Aktuell.....	8
Pagan Online	Test	86	Watchdogs.....	Magazin.....	96
Portal 2	Magazin.....	96	World of Warcraft Classic	Test	56

Tuning, Cops & **keine** Lootboxen

Iron Man spielt sich deutlich anders als der Hulk oder Captain America. Das verleiht den Figuren Charakter.



Kein Superheld ist wie der andere

Watch Dogs Legion

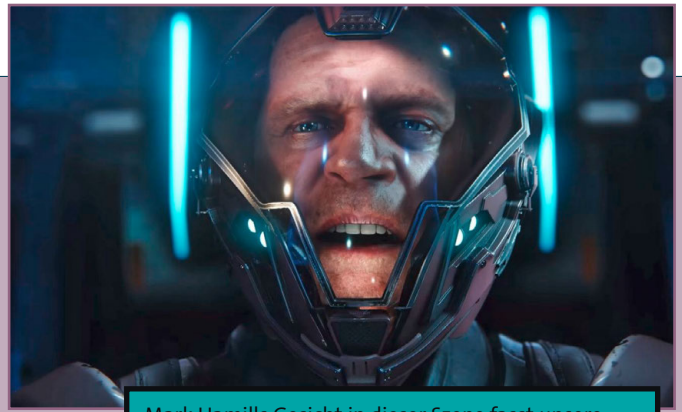
Rentner mit Knarre



Ubisoft hat das System genauer erklärt, mit dem ihr in Watch Dogs Legion die Kontrolle über jeden beliebigen NPC übernehmen könnt, um ihn für den Londoner Widerstand zu rekrutieren und auch selbst die Kontrolle über ihn zu übernehmen. Jeder einzelne NPC besitzt dabei seine eigenen individuellen Eigenschaften. Als Beispiel stellt Ubisoft einige der Figuren vor. Da wäre etwa Viktor, der nach einem Bier nur noch den halben Schaden einsteckt. Ein weiteres Beispiel ist Sue, die eure Mitglieder automatisch aus dem Gefängnis befreien kann. Etwas außergewöhnlich ist der Rentner Alan: Er teilt mit Gewehren richtig viel Schaden aus, kann aber auch einfach ganz zufällig sterben. Dadurch hat jeder einzelne NPC einen sehr individuellen Gameplay-Stil. Euer Team stellt ihr dabei ganz nach euren eigenen Vorstellungen auf. Die Rekrutierung hängt daei mit den persönlichen Geschichten der NPCs zusammen. Wenn ihr den Passanten bei ihren Problemen hilft, schließen sie sich euch an. Einmal in eurer Gruppe könnt ihr jeden einzelnen zudem hochleveln, seine Fertigkeiten verbessern und auch die Kleidung anpassen. Watch Dogs Legion erscheint am 6. März 2020.

Betaphase startet später

Die Star-Citizen-Kampagne Squadron 42 sollte eigentlich Anfang 2020 in die Betaphase starten. Dieser Release wird sich jetzt jedoch noch einmal um mindestens drei weitere Monate verzögern. Als Grund nennt der Entwickler in einem Blogbeitrag einen neuen Entwicklungsrhythmus namens »Staggered Development«. Der Begriff erklärt, wie die einzelnen Teams von Cloud Imperium Games (CIG) an den unterschiedlichen Inhalten von Star Citizen arbeiten. So wird in Zukunft ein Team an den Inhalten für Update 3.7 arbeiten, während ein anderes schon 3.8 vorbereitet. Sobald die Arbeiten an 3.7 fertig sind, fängt das Team mit Update 3.9 an. Welche Vorteile hat das für den Entwickler? Anstatt an jedem Patch nur drei Monate zu arbeiten, kann man das Doppelte an Zeit investieren. Damit verlängert sich die Entwicklungszeit eines jeden Updates auf ein halbes Jahr, während dennoch jedes Vierteljahr eine neue Version veröffentlicht werden kann. Die zusätzliche Zeit soll vor allem in den Feinschliff fließen, damit CIG jeden weiteren Release mit weniger Fehl-



Mark Hamills Gesicht in dieser Szene fasst unsere Reaktion auf die Verschiebung ganz gut zusammen.

ern veröffentlichen kann. Und was werden die Spieler davon merken? Während sich das Team neu strukturiert, werden die kommenden Patches wohl etwas weniger neue Features bieten. Im Laufe der Zeit sollen die Updates jedoch wieder so viele neue Elemente bringen wie bereits zuvor. Diese strukturellen Änderungen sind der Grund, wieso der Release von Squadron 42 im neuesten Update der Roadmap ganze drei Monate nach hinten verschoben wurde.

Anomaly

Riesige Stalker-Mod

Mit massig Inhalten und neuen Spielmöglichkeiten lockt euch die Stand-Alone-Mod Stalker: Anomaly zurück nach Tschernobyl. Uns erinnert Anomaly mit dem ganzheitlichen Ansatz an Enderal. Auf ModDB rangiert Anomaly unter den beliebtesten Mods aktuell auf dem zweiten Platz des User-Rankings. Kein Wunder, lässt die Mod doch das inzwischen zwölf Jahre alte Stalker: Shadow of Chernobyl wortwörtlich in ganz neuem Licht erstrahlen. Anomaly ist wie Enderal komplett kostenlos. Anders als bei der Skyrim-Mod braucht ihr fürs Spielen von Anomaly aber nicht mal das Original-Stalker, da die Modder die Zone vollständig in der Open-Source-Engine X-Ray nachgebaut haben. Mit dem Release der neuesten Version 1.5 kommt sogar eine eigene Engine zum Einsatz, die auf der X-Ray-Engine basiert. Ihr könnt euch die Installation des Spiels einfach auf ModDB



Anomaly: dank Mod zurück in die Zone um den havarierten Reaktor von Tschernobyl.

herunterladen und Stalker: Anomaly direkt starten. Stalker: Anomaly kombiniert alle bisherigen Spielwelten der Hauptserie zu einer großen Karte. Allerdings könnt ihr wie im Original die Orte nicht nahtlos bereisen, sondern seht zwischen zwei Gebieten einen Ladebildschirm. Die Spielwelt wurde an zahlreichen Stellen überarbeitet, etwa wurden Beleuchtungseffekte general-überholt. Zudem bietet sie

dynamisches Wetter und die Option, die Häufigkeit jedes Wettertyps per Editor einzustellen. Besonders starke Leistung: Alle NPCs und Fraktionen verfolgen in Stalker: Anomaly ihre eigenen Ziele, ganz nach dem großen Vorbild Stalker: Shadow of Chernobyl. Man trifft sie in der Spielwelt, und sie können je nach eigener Fraktionszugehörigkeit freundlich oder feindlich eingestellt sein.

Ubisoft

Mehr Mitarbeiter in Deutschland

Ubisoft gab auf der gamescom 2019 bekannt, künftig seine deutschen Studios stärken zu wollen. Dafür werden die zwei Niederlassungen Düsseldorf und Mainz des Entwicklers Blue Byte in Ubisoft Düsseldorf und Ubisoft Mainz umbenannt, heißt es via Pressemitteilung. Diese stärkere regionale Repräsentation soll auch dazu beitragen, lo-

kale Talente anzuziehen. Ubisoft sehe das Potenzial, die Mitarbeiterzahl in den deutschen Studios in den kommenden Jahren zu verdoppeln. Managing Director der deutschen Ubisoft-Studios Benedikt Grindel dazu: »Wir möchten, dass unsere drei Studios in Berlin, Düsseldorf und Mainz ihre eigenen lokalen Identitäten prägen und weiter

ausbauen, da unsere Mitarbeiterzahl in Deutschland sich in kurzer Zeit verdoppeln könnte. Wir sehen das Potenzial, bis Ende 2023 auf mehr als 1.000 Entwickler zu wachsen. Wir haben sehr ambitionierte Pläne für unsere existierenden und zukünftigen Projekte und suchen dafür kreative Talente aus allen Bereichen der Spielentwicklung.«

Doch keine acht Kerne

AMD zahlt 12,1 Millionen US-Dollar an FX-Käufer

Eine Sammelklage in den USA ist zu Ungunsten AMDs ausgegangen. Mehrere Käufer von Prozessoren der FX-Bulldozer-Reihe hatten sich zusammengeschlossen und via Rechtsbeistand eine Klage wegen irreführender Werbung vor einem kalifornischen Gericht eingereicht. Um den Rechtsstreit beizulegen, willigte AMD nun ein, Zahlungen in Höhe von 12,1 Millionen US-Dollar zu leisten. Die Bulldozer-Architektur wurde 2011 in Form der FX-Prozessoren für den Sockel AM3+ eingeführt. Die Modellpalette reichte von den FX-4xxx mit vier Kernen über FX-6xxx mit sechs Kernen bis hin zu den Achtkernen der FX-8xxx-Reihe. Letztere bewarb AMD bei Markteinführung unter anderem als »erste native 8-Core-Desktop-Prozessoren«. Doch genau in dieser Frage sind sich Verteidigung und Anklage uneins.

Die Kläger vertreten die Ansicht, dass es sich nicht um acht separat operierende Recheneinheiten handelt, da sich jeweils zwei Kerne auf einem Dual-Core-Modul einige Hardware-Ressourcen teilen müssen. Das Frontend etwa steht jeweils beiden Integer-Clustern zur Verfügung, gleiches gilt für die Floating-Point-Unit (FPU). Der Level-2-Cache wird sogar von allen drei Funktionseinheiten genutzt (zwei Kerne + FPU). Demzufolge können zwei Kerne auf einem Modul bei der FX-Architektur nicht vollständig unabhängig voneinander arbeiten. Nach Ansicht von AMD entsprechen vier Module mit jeweils



zwei CPU-Kernen dennoch acht separaten Prozessor-Kernen – eine »signifikante Mehrheit« sähe dies genauso. Ein kalifornisches Gericht wies diese Behauptung allerdings bereits im Januar zurück und ließ nach vierjähriger Vorbereitung durch die Klägergemeinschaft ein Verfahren zu.

Zu einem Prozess wird es aber nicht mehr kommen, denn Verteidigung und Anklage einigten sich nun auf Schadenersatzzahlungen durch AMD in Höhe von 12,1 Millionen US-Dollar. Damit kommt AMD noch relativ glimpflich davon, denn das Gericht nimmt an, dass Käufer entsprechend irreführend beworbener CPUs insgesamt über 60 Millionen US-Dollar zu viel bezahlt hätten. Laut

AMD hat die Topmodelle der FX-Reihe ihrerzeit als Acht-Kern-Prozessoren beworben, muss dafür nun aber wegen Irreführung Schadenersatz zahlen.

der Klagschrift ist jeder, der einen oder mehrere Prozessoren des betroffenen Typs im Bundesstaat Kalifornien oder via AMDs Webseite erworben hat, berechtigt, Schadenersatz zu fordern – 35 US-Dollar pro CPU sollen so erstattet werden. Bei den betroffenen Prozessoren handelt es sich um die Modelle FX-8120, FX-8150, FX-8320, FX-8350, FX-8370, FX-9370 und FX-9590.

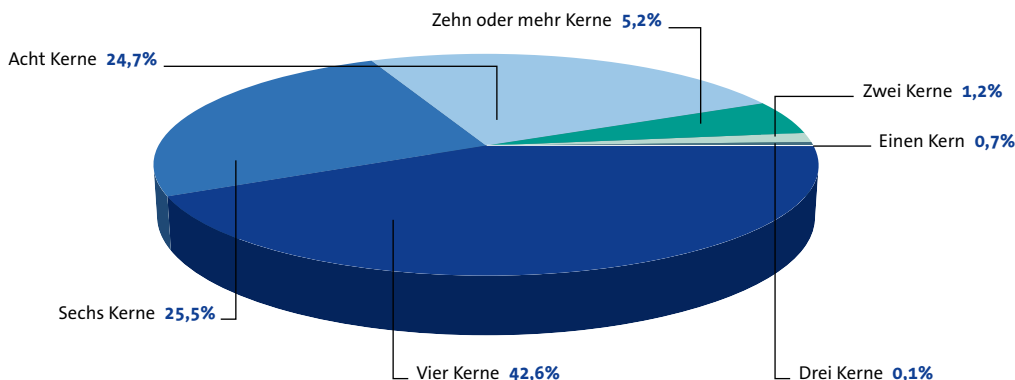
Umfrage

Wie viele Kerne besitzt euer Prozessor?

Auf eine einzelne Kernzahl heruntergebrochen setzt die Mehrheit der Umfrageteilnehmer noch auf eine CPU mit vier Kernen. Gleichzeitig besitzen allerdings über die Hälfte der Befragten eine CPU mit mindes-

tens sechs Kernen – Vierkern-Prozessoren sind damit längst nicht mehr so dominant, wie sie es viele Jahre lang waren. Das verdanken wir vor allem AMDs Ryzen-Prozessoren, die mit hohen Kernzahlen zu bezahlba-

ren Preisen auch Hauptkonkurrent Intel unter Druck gesetzt haben. Das Mainstream-Topmodell Intel Core i9 9900K bietet aktuell acht Kerne, Gerüchte über einen Nachfolger mit zehn Kernen gibt es schon länger.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 8.051 Teilnehmer

Neue Einsteiger-GPU?

In den vergangenen Monaten hat Nvidia sein Grafikkarten-Portfolio unterhalb der RTX-2000-Serie sukzessive ausgebaut. Die Modelle GeForce GTX 1660 und GTX 1660 Ti gibt es bereits seit Ende Februar, die GTX 1650 wurde im April 2019 auf den Markt gebracht. Doch noch klafft eine Lücke im preislich dazwischen angesiedelten Segment, das bislang die sehr beliebte GTX 1050 Ti besetzte – eine GTX 1650 Ti soll diese Lücke nun noch im Herbst 2019 schließen. Laut der chinesischen Website fashyou.net wird Nvidia die GTX 1650 Ti bereits zwischen Ende September und Anfang Oktober auf den Markt bringen und zwischen GTX 1650 und GTX 1660 platzieren. Das gibt zugleich auch Auskunft über mögliche Daten einer GeForce GTX 1650 Ti von Nvidia.

Der TU117 der GTX 1650 bietet 896 Cuda-Recheneinheiten, die in der Founders Edition mit 1.485 MHz in der Basis und 1.665 MHz Turbo takten – Partnerkarten bieten oftmals werksseitiges OC und entsprechend höhere Taktraten. Verbaut werden zudem

4,0 GByte des älteren GDDR5-VRAM, der effektiv 8,0 GHz (8 Gbps) liefert. Ein 128-Bit-Interface bindet den Videospeicher an. Nvidias TU116 verfügt im Falle der GTX 1660 mit 1.408 Shadern im Vergleich über deutlich mehr Rechenkerne. Zudem taktet die GPU mit 1.530 MHz (1.785 MHz Turbo) bereits im Referenzdesign höher. Wie bei der GTX 1650 kommt auch hier GDDR5 zum Einsatz, jedoch 6,0 GByte, die außerdem mit einem 192-Bit-Interface angebunden werden. Der effektive Speichertakt bleibt auf 8,0 GHz beschränkt.

Eine vermeintliche GTX 1650 Ti sollte sich demnach zwischen den beiden bisherigen Einsteiger-Modellen wiederfinden. Denkbar wären 1.024 Cuda-Kerne, entsprechend dem Vollausbau der TU117-GPU, mit 4,0 GByte



Nvidia bietet kein eigenes Referenz-Design der GeForce GTX 1050 Ti an, gleiches dürfte für den möglichen Nachfolger GeForce GTX 1650 Ti gelten.

GDDR5 und leicht höheren Taktraten gegenüber der GTX 1650. Nvidia könnte aber auch auf einen TU116-Chip setzen, mit mehr Kernen – Overclock3D vermutet bis zu 1.280 Recheneinheiten. Preislich dürfte die GTX 1650 Ti im Bereich von 170 bis 180 Euro angesiedelt sein, eine offizielle Bestätigung seitens Nvidia lag bis Redaktionsschluss aber weder zum Preis noch zum möglichen Release-Termin vor.

AMD Radeon VII eingestellt

Die wohl kurzlebigste Grafikkarte bislang

Anfang 2019 hat AMD überraschend eine neue Grafikkarte in Form der Radeon VII vorgestellt, die bereits kurze Zeit danach im Handel verfügbar war. Etwa ein halbes Jahr später wird die Produktion der GPU aber wohl schon wieder eingestellt. Das soll AMD gegenüber Matt Bach von Puget Systems bestätigt haben, wie er in einem Artikel zum Duell zwischen Nvidias Supermodellen und AMDs Radeon RX 5700 XT verlauten lässt.

Erste Hinweise auf die Einstellung der Radeon VII gab es bereits vor einigen Wochen, allzu überraschend das Ende der GPU aber auch unabhängig davon nicht. Die Radeon VII schien bereits zu ihrem Release eher wie ein Lebenszeichen für AMDs Produktion von Grafikkarten in neuer 7-Nanometer-Fertigung, um die Zeit bis zur Veröffentlichung der Navi-Karten Radeon RX 5700 XT und Radeon RX 5700 zu überbrücken. Zum Redakti-

onsschluss war die Radeon VII, die es nur in AMDs recht lauten Referenzdesign gibt, noch bei einigen Händlern ab Preisen im Bereich von 660 Euro sofort verfügbar. Die vergleichsweise hohen Kosten machen die Radeon VII indes zu keinem guten Angebot: AMDs meist nur wenig langsamere Radeon RX 5700 XT ist ab ungefähr 400 Euro zu haben, Nvidias oft etwas flottere GeForce RTX 2070 Super kostet circa 520 Euro.

Neben der wohl kürzesten Produktionszeit einer Grafikkarte überhaupt besitzt die Radeon VII auch ein technisches Alleinstellungsmerkmal im (hochpreisigen) Mainstream-Segment: Sie verfügt über 16,0 GByte VRAM. Sowohl die Menge als auch die Art des Speichers in Form von HBM2 statt des sonst momentan meist genutzten GDDR6-Speichers dürften zu dem stets vergleichsweise hohen Preis der Radeon VII beigetragen haben. In Spielen sind 16,0 GByte VRAM gleichzeitig wohl auch auf längere Sicht bei derzeit gängigen Auflösungen bis hinauf zu 4K in aller Regel überdimensioniert. Bedenkt man außerdem den ziemlich lauten Lüfter der Radeon VII, dürften wohl höchstens Käufer aus dem (semi-)professionellen Bereich der Radeon VII nachtrauern.



AMDs Radeon VII wird vergleichsweise kurze Zeit nach ihrer Ankündigung zu Beginn des Jahres 2019 bereits nicht mehr produziert.

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Baldur's Gate 3	Rollenspiel	Larian	08/19	2020
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	08/17	2019
	Biomutant	Action-Adventure	Excitement 101	09/17	3. Quartal 2019
	Call of Duty: Modern Warfare	Ego-Shooter	Infinity Ward	07/19	25. Oktober 2019
	Chivalry 2	Action	Torn Banner	-	2020
NEU	Comanche	Action	Nukklear	-	2020
UPDATE	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/18, 08/19, 10/19	16. April 2020
	Darksiders Genesis	Actionspiel	Airship Syndicate	-	2019
	Desperados 3	Echtzeit-Taktik	Mimimi	09/18	2019
	Deathloop	Ego-Shooter	Arkane	-	2020
NEU	Disintegration	Shooter	V1 Interactive	-	1. Quartal 2020
	Die Siedler	Aufbastrategie	Blue Byte Düsseldorf	09/18	4. Quartal 2019
	Doom Eternal	Ego-Shooter	id Software	07/19	22. November 2019
	Dragon Age 4	Rollenspiel	Bioware	-	-
	Dying Light 2	Actionspiel	Techland	-	2. Quartal 2020
	Elden Ring	Actionspiel	FromSoftware	-	2020
NEU	Everspace 2	Weltraum-Action	Rockfish	10/19	2021
	Foundation	Aufbastrategie	Polymorph Games	05/19	2019
	Ghost Recon: Breakpoint	Shooter	Ubisoft Paris	06/19, 08/19	5. Oktober 2019
	Gods & Monsters	Action-Rollenspiel	Ubisoft Quebec	08/19	25. Februar 2020
	Halo Infinite	Ego-Shooter	343	-	2020
NEU	Humankind	Rundenstrategie	Amplitude Studios	-	2020
UPDATE	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art Games	03/17, 10/19	1. September 2020
NEU	Kerbal Space Program 2	Simulation	Star Theory Games	-	2020
NEU	Knights of Honor 2: Sovereign	Echtzeitstrategie	Black Sea Games	10/19	2020
	Marvel's Avengers	Actionspiel	Crystal Dynamics	-	15. Mai 2020
	MechWarrior 5: Mercenaries	Simulation	Piranha Games	-	10. September 2019
	Minecraft Dungeons	Action-Rollenspiel	Mojang	-	1. Quartal 2020
UPDATE	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17, 10/18, 10/19	2020
UPDATE	Need for Speed: Heat	Rennspiel	Ghost Games	-	8. November 2019
	Ori and the Will of the Wisps	Jump&Run	Moon Studios	-	11. Februar 2020
	Planet Zoo	Aufbauspiel	Frontier Developments	06/19	5. November 2019
NEU	Port Royale 4	Wirtschaftssimulation	Gaming Minds Studios	-	3. Quartal 2020
	Project Cars 3	Rennspiel	Slightly Mad	-	2020
	Shenmue 3	Action-Adventure	Deep Silver	-	27. August 2019
	Skull & Bones	Actionsimulation	Ubisoft Singapur	-	2020
	Squad	Multiplayer-Shooter	Offworld Industries	-	2019*
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 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	06/19	15. November 2019
	The Elder Scrolls 6	Rollenspiel	Bethesda	-	-
	The Outer Worlds	Rollenspiel	Obsidian	01/19, 09/19	25. Oktober 2019
	Transport Fever 2	Wirtschaftssimulation	Urban Games	09/19	4. Quartal 2019
	Trine 4: The Nightmare Prince	Action	Frozenbyte	-	2019
	Twelve Minutes	Adventure	Luis Antonio	-	2020
UPDATE	Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2	Rollenspiel	Hardsuit Labs	05/19	1. Quartal 2020
	Watch Dogs Legion	Actionspiel	Ubisoft	08/19	6. März 2020
	Wasteland 3	Rollenspiel	inXile	-	2019

Comanche

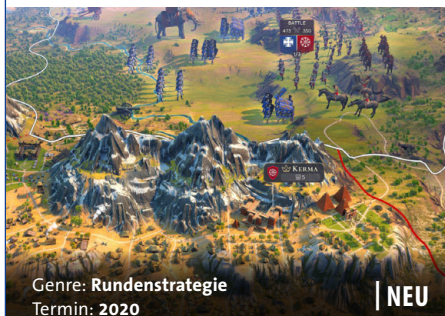


Genre: Actionspiel
Termin: 2020

| NEU

Die Helikoptersimulation kehrt zurück – fast. Für das neue Comanche werden wir wohl keine bibeldicken Handbücher lesen müssen.

Humankind

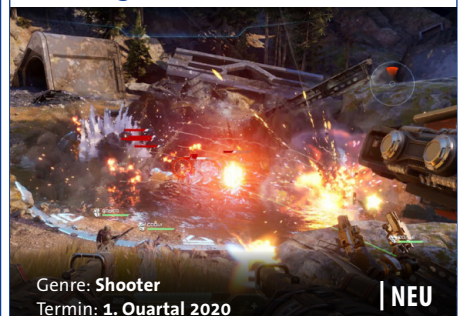


Genre: Rundenstrategie
Termin: 2020

| NEU

Da schau an: Civilization bekommt endlich mal Konkurrenz. Amplitude Studios will gleich 60 Kulturen ins Spiel packen.

Disintegration



Genre: Shooter
Termin: 1. Quartal 2020

| NEU

Es gibt nicht genug Mech-Shooter. Das wollen V1 nun mit ihrem Erstling ändern. Ein bisschen Echtzeitstrategie ist auch dabei.

NEU



Samsung Galaxy S10+

HUAWEI P30 Pro

ab

€/Monat*

**12 Monate, danach
19,99 €/Monat. Ohne Gadget.**



Top-Gadget auf Wunden
Sichern Sie sich jetzt ein
Ihr Smartphone, z. B. der
Oder entscheiden Sie sich
in den ersten 12 Monaten

E-Scooter von
mit Stra



* 181 All-Net-Flat mit 2 GB Highspeed-Volumen/Monat (bis zu 21,6 Mbit/s im Download/bis zu 11 Mbit/s im Upload, danach jew. max. 64 kbit/s) für die ersten 12 Monate 9,99 €/Monat, danach 19,99 €/Monat. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslandes und aus EU nach Deutschland plus Island, Liechtenstein und Norwegen. Mit Smartphone ab 8,- €/Mon. mehr, ggf. zzgl. einmaligen Gerätepreises (Höhe geräteabhängig). Kostenlose Overnight-Lieferung. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat möglich. Bei Auswahl eines Zusatzgerätes aus der 181 Vorteilswelt, erhältlich ab 181 All-Net-Flat M, entfällt der Preisvorteil für die ersten 12 Monate, zzgl. Einmalzahlung oder 24-monatige Ratezahlung (von gewähltem Gerät abhängig). Abbildungen ähnlich. Solange der Vorrat reicht. Versicherungskennzeichen nicht enthalten. Preise inkl. MwSt. 181 Telecom GmbH, 56403 Montabaur



Die 100 besten Rollenspiele

Für mich ist die Top 100 der besten Rollenspiele eine große Enttäuschung. Hier werden Äpfel mit Birnen verglichen. Diablo 2, System Shock 2, World of Warcraft, Baldur's Gate 2, die gehen einfach nicht zusammen. Hinzu kommt, dass hier Spiele der letzten 20 Jahre verglichen werden. Es befinden sich so viele »Hab ich niemals durchgespielt, ist aber Kult«-Spiele in der Liste, dass ich mir nicht vorstellen kann, wie ihr hier über die Platzierung entschieden habt. Wie viele beteiligte Schreiberlinge haben denn mehr als 10 Prozent durchgespielt? Eine Top-10-Liste wäre ehrlicher gewesen.

EnterTheVortex

Danke für diese ausführliche Reihe. Die Liste gefällt mir so weit gut, persönlich würde ich aber die Platzierungen anders anordnen. Ob Witcher 3 das beste Rollenspiel aller Zeiten ist, sei mal dahingestellt, im oberen Bereich ist die Vergleichbarkeit aber auch echt schwierig, da kann die Platzierung stark nach persönlichen Präferenzen variieren. Die JRPGs sind mir eindeutig zu kurz gekommen, deren Historie ist in einem PC-Ranking historisch bedingt aber auch ein wenig fehl am Platz.

Firebreather

Mit der Liste kann man leben. Schön, dass viele vergessene Spiele dabei sind, die trotzdem eben ihre Qualitäten haben. Man wird niemals eine Liste erschaffen können, die jeden zu 100 Prozent zufrieden stellt, schon gar keine in diesem Umfang, schließlich sind Geschmäcker verschieden und ändern sich auch mit der Zeit. Ich möchte auch wetten, wenn in fünf Jahren die gleichen Leute nochmal diese Liste machen würden, mit der gleichen Spieleauswahl, sie würde ziemlich anders aussehen. Ein Titan Quest ist zum Beispiel für mich kein richtiges Rollenspiel, während ich Deus Ex: Mankind Divided weiter oben angesiedelt hätte. Aber ich würde sowieso das meiste anders platzieren.

Vitex

Die Liste ist durch und ich bin zufrieden. Sehr zufrieden. Nicht, weil ich mit allen Plat-

zierungen zu 100 Prozent übereinstimme. Einige der Spiele kenne ich ja nicht einmal. Sondern weil sie mir die Gelegenheit gegeben hat, alte und neue Schätze (wieder-) zu entdecken. Ich habe damals Fallout 3 durchgezockt und war danach Fallout-müde. New Vegas habe ich angespielt, dann deinstalliert. Immer wenn ich es in Top-10-Listen gesehen habe, habe ich gedacht: Musst du nochmal ran. Diesmal habe ich es getan. Habe das Spiel installiert und losgezockt. Bin gerade in Novac angekommen und genieße es. Dafür sind solche Listen da. Insofern: Vielen Dank für die Mühe, die Inspirationen und die unterhaltsamen Texte, liebe GameStar!

Chabernuk

Klar, über Geschmack lässt sich streiten, aber Ultima Underworld 2 gehört in die Top 10. Dragon Age 2 davor? Das hat nichts mehr mit Geschmack zu tun. Ultima Underworld 2 bietet mehr Story als der ganze Casual-Mist, der heute auf den Markt geschmissen wird. Flüssige Bewegung in einer »3D-Umgebung«? Damals legendär. Die unterschiedlichen Welten? Der Wahnsinn. Und dann noch das viele Loot. Ich habe es neulich noch einmal gespielt, und auch ohne die Nostalgiebrille ist und bleibt es eins der besten Rollenspiele – neben Baldur's Gate 2.

Gasher

Ich liebe solche Listen, und grade bei Rollenspielen sind Rückblicke sinnvoll, weil sie nun mal die schönsten Geschichten liefern und so zeitintensiv sind, dass sich manch ein Spiel regelrecht nach einer zweiten Heimat anfühlt. Tides of Numenera wäre bei mir definitiv in den Top 5.

Teut Busnet

Was für eine schwachsinnige Liste! Es gibt keine 100 außergewöhnlichen Rollenspiele! Vielleicht 20, wenn überhaupt. Das sieht man daran, dass Dragon Age 2 in der Liste vorkommt! Die Story kann keinen Spannungsbogen aufbauen! In Wirklichkeit ist das: 100 Rollenspiele, die die GameStar-Redaktion mag!

slicer777

Ich selbst bin aus diversen Gründen kein großer Fan dieser Art von Artikeln. Einer der Hauptgründe ist die Qualität. Oft fühlt es sich an (und das dürfte wohl auch der Realität entsprechen), als hätte man eine Liste zusammengestellt und für den Artikel ein paar Screenshots und Satzketzen draufgeklatscht, fertig. Das bekommt in der Qualität jeder Dödel hin. Wenig Arbeit, viel Ertrag.

Zum Glück scheint dieser Listenartikel zu den Besseren zu gehören. Ein paar aussagekräftige Abschnitte von Kennern des Spiels aus der Redaktion und Freelancern, welche die Stärken hervorheben sowie interessante Trivia. Passt für mich. Über Titelreihenfolge und Vollständigkeit der Liste braucht man wiederum kaum zu reden. 100 Titel sind viel, aber alles werden sie nicht abdecken, und über die Reihenfolge gibt es so viele Meinungen wie Spieler auf der Welt.

NoRd87

Transport Fever 2

Beim Querlesen habe ich jetzt nicht entdecken können, ob es auch Computergegner gibt. Gehe ich recht in der Annahme, dass das kein Feature sein wird? Das fehlt mir aktuell noch sehr.

matssa

Das wird es nicht geben. Es gab ja in der Community auch den starken Wunsch nach Multiplayer, da hat man bei Urban Games viel gegrübelt. Aber es ist halt wirklich schwer, das gut umzusetzen, denke ich, ohne dass das Spiel darunter leidet.

Alexander Krützfeldt

Sehr schöner Artikel, toll geschrieben. Freue mich schon sehr auf das Spiel. Was ich an dem Vorgehen von Urban Games besonders finde: Sie wollen ihr Spiel evolutionär verbessern. Sie hören auf ihre Community, behalten sich die Stärken ihrer Vorgänger, überarbeiten die Schwächen und bauen Gelungenes weiter aus. So funktionieren Nachfolger.

master_mck

Danke für den Artikel, mir war gar nicht bewusst, dass sich ein zweiter Teil in Entwicklung befindet. Habe das erste Transport Fever gesucht und hatte zwischen 100 und 200 Mods laufen. Die Verbesserungen hören sich gut an, und ich bin sehr gespannt. »Und ich kann zum Beispiel Transport Fever spielen«, sage ich, »und alles ordentlich machen, während ich in meiner Wohnung komplett verwahrloste!« Die pure Wahrheit.

Cassini

Toller Artikel. Großartig geschrieben. Bin gespannt! Ich liebhasse diese Serie ja. Das Bauen ist manchmal ein Gräuel und die Größenverhältnisse sind in den Vorgängern irgendwie meh. Aber dennoch kann ich von der Serie nicht die Finger lassen.

m1yagi



World of Warcraft Classic

WAS UNS DER ERFOLG VERRÄT

Auf Google suchen am 27. August plötzlich mehr Leute nach World of Warcraft als nach Fortnite.
Für GameStar-Chefredakteur Heiko ist das ein wichtiges Signal an die gesamte Spielebranche.



Der Autor

Heiko ist Jahrgang 1977 und hat 1984 seine Faszination für Computer- und Videospiele entdeckt. Los ging es auf dem Commodore Plus 4. Später bekam er einen C64 geschenkt. Seinen ersten PC kaufte er sich erst 1998 beim Umzug in die erste eigene Bude.

Erst neulich habe ich auf dem gamescom congress einen 15-minütigen Vortrag gehalten, in dem es sinngemäß darum ging, warum jeder eine gepaddelt bekommt, der mich als »Gamer« bezeichnet. Denn genauso gut könnte er mich auch Leser, Hörer oder Schauer nennen. Computer- und Videospiele durchziehen längst alle Schichten der Gesellschaft und sind entsprechend seit Jahren der Phase erwachsen, in der man alle, die in irgendeiner Form Spiele mögen, unter einem Sammelbegriff zusammenfassen kann. Oder sollte. Metal- und Schlagerfans sind schließlich auch allesamt Musikkonsumenten, haben ansonsten aber in der Regel nur wenig gemein.

Jüngst habe ich in einem Interview lesen dürfen, dass ich in neun Jahren offiziell als Silver Gamer gelte. Als ob ich mit 50 irgendwie anders spielen würde als jetzt! Und mit 70 bin ich dann ein Golden Gamer oder was? Fakt ist: Wer sich einmal in Computer- und Videospiele verliebt hat, der hört damit nicht plötzlich auf, nur weil er älter wird. Vielleicht ändern sich Spielgewohnheiten, -zeiten oder möglicherweise auch der -geschmack. Aber nicht die Faszination und Liebe für Spiele! Ich werde nicht damit aufhören, solange ich atme. Genauso wenig wie ich mit Musik hören, Lesen oder Fußballschauen aufhören werde.

Verdammt, ich werde alt!

Aber ich bin anders mit Spielen aufgewachsen, als etwa Teenager, die sich heute täglich mit Freude in Fortnite stürzen. Ich höre auch andere Musik als sie, lese andere Bücher, schaue andere Serien. Verdammt, ich feiere gerade das neue Album von

New Model Army, deren größter Hit (»51st State«) aus dem Jahr 1986 stammt. Ja, ich werde alt! Und ich verstehe beileibe nicht mehr alles, was die »Jugend von heute« so cool findet. Genau wie meine Eltern nicht alles verstanden haben, was ich als Kind oder Teenager cool fand.

Was das jetzt alles mit dem Riesen-Hype um World of Warcraft Classic zu tun hat? Es ist der finale und unumstößliche Beweis, welch riesiges Kundenpotenzial die Spielebranche jahrelang hat brach liegen lassen. Ja, natürlich gab's immer schon Remakes, Remaster oder Retro-Spiele. Aber viel zu häufig wurde dabei so getan, als seien das so Nischendinger für Liebhaber. Spätestens der Erfolg von WoW Classic beweist: Das ist keine Nische, sondern ein gigantischer Markt, der vielleicht nicht die Jugend von heute abholt, aber Millionen von Spielern jenseits der 30, die genau auf solch ein Comeback gewartet haben.

Wo sind die Spiele für die Generation 30 plus?

Und Blizzard beweist noch etwas anderes. Nämlich, dass es eine Lücke zwischen aufwendigen Remakes wie Final Fantasy 7 oder Resident Evil 2 und einer bloßen 1:1-Neuaufgabe gibt. WoW Classic transportiert das Spielgefühl von 2004 in die Moderne, aber eben so, wie wir es in Erinnerung haben. Nicht so, wie es tatsächlich war. Genau wie auch eine erfolgreiche Band ihre größten Hits für die Comeback-Tour behutsam anpasst, sodass die Fans ab der ersten Sekunde mitsingen können und es trotzdem zur modernen Bühnenshow passt.

Nicht falsch verstehen: Das Letzte, was ich möchte, ist eine große Remake-Welle, auch wenn ich mich persönlich riesig auf Warcraft 3: Reforged und Command & Conquer Remastered freue. Aber ich möchte mehr Spiele, die sich an die Generation 30 plus wenden. Spiele, die genau verstehen, was wir in den 90ern und Anfang des Jahrtausends geliebt haben. So wie der Dungeon Crawler Operencia, oder die Weltraum-Action Rebel Galaxy Outlaw. Bislang halten dort vor allem Indie-Entwickler die Fahne hoch. Es wird Zeit, dass nach Blizzard nun auch die anderen großen Publisher die Zeichen der Zeit erkennen. Wir sind alt genug! ★

Mount & Blade 2: Bannerlord

DAS EINZIG WAHRE ROLLENSPIEL?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Taleworlds** Entwickler: **Taleworlds** Termin: **März 2020**

Auf DVD: Preview-Video

Es ist offiziell: Witze über den bestimmt eh nie eintretenden Release von Mount & Blade 2 sind seit Verkündung des Early-Access-Starttermins passé. Wir erklären mit Hilfe der Entwickler, wieso sich Fans völlig freier Sandbox-RPGs wie Bolle auf den März 2020 freuen sollten. Von Peter Bathge

Der Running Gag hat das Ende seiner Laufzeit erreicht. Schluss mit den Witzen, dass wahrscheinlich selbst Star Citizen früher fertig wird! Es hat ein Weilchen gedauert, aber sieben Jahre nach der ersten Ankündigung und acht Jahre nach Beginn der Entwicklung hat Mount & Blade 2: Bannerlord endlich einen Release-Termin. Ja, das Mittelalter-Mammutwerk, das für seine Fans so etwas wie der Heilige Gral der Rollenspiele ist, wird erscheinen. Aber es wäre nicht Mount & Blade 2, wenn nicht selbst diese frohe Kunde mit einem »Ja, aber...« verknüpft wäre. Ja, Bannerlord erscheint im März 2020, aber es ist nur die Early-Access-Version. Und die soll laut dem Chef von Entwickler Taleworlds gar nur eine rudimentäre Fassung sein. Wir haben Mount & Blade 2

bereits gespielt, wir sprachen für euch mit den Entwicklern, wir hatten sie auf der gamescom sogar zu Gast bei unserem Live-Streaming-Programm #gctogether (kann man sich auf Twitch noch in der Aufzeichnung anschauen). Und am Ende dieser Vorschau werdet ihr wissen, warum selbst gestandene Redakteure den Early-Access-Release nicht abwarten können und Bugs, fehlende Spielinhalte und mögliche Performance-Probleme bei Mount & Blade 2: Bannerlord bereitwillig in Kauf nehmen. Denn sie hoffen darauf, bereits in ein



Obwohl Bannerlord deutlich hübscher aussieht als der Vorgänger, wirkt manches an der Grafik vergleichsweise billig. Etwa die übertrieben flatternde Mähne unseres Pferdes.





Kingdom Come: Deliverance trifft Crusader Kings 2: Mit Mount & Blade 2 erwartet uns im März 2020 ein absoluter Leckerbissen für Mittelalter-Fans.



paar Monaten den Spaß ihres Lebens zu haben. Ihres Ritterlebens, wohlgemerkt.

Mount & Blade 2 bietet die ultimative Freiheit

Im realen Leben ist ein Jahr seit der letzten gamescom-Demo und unserer dazugehörigen Mount-&Blade-2-Preview vergangen. In der Welt Calradia sind zehn Jahre ins Land gezogen: In der Demo (Version 0.3.2.) stehen zu Beginn zwar dieselben drei Charaktere wie damals zur Auswahl, aber sie sind eine Dekade älter. Wichtig: Das ist nur ein Gag für die Journalisten; wer Mount & Blade

2: Bannerlord zum (Early-Access-)Release spielt, wird seine eigene Figur erstellen, das Auswahlmenü zu Beginn gibt's lediglich in der Demo. Die Spielzeit des Mittelalter-Rollenspiels verteilt sich gleichmäßig auf die Echtzeitschlachten aus Third-Person- oder Ego-Perspektive und das Management der eigenen Truppe auf der Weltkarte. Euer Held gehört einem Clan an, der wiederum in den Diensten einer Fraktion steht, etwa eines Königreichs mit einem Herrscher an der Spitze und vielen KI-Untertanen.

Mount & Blade 2 ist eine Sandbox: Bereits zu Beginn dürft ihr in jeden Winkel der



Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, bietet Mount & Blade 2: Bannerlord ein Inventar mit vier Waffen- und zahlreichen Ausrüstungsslots für jeden Helden.

Spielwelt reisen und machen, was ihr wollt. Händler, Räuberjäger, Söldner – euch stehen viele Karrieren offen. Kämpfe sind kein Muss, man kann das Spiel Hunderte Stunden lang spielen, ohne auch nur ein Gefecht auszutragen, darf sich mit Gold praktisch zum Sieg kaufen. Wie ein solcher Sieg aussieht, das definiert jeder Spieler für sich selbst, denn feste Ziele gibt es abseits des Tutorials nicht. Macht doch einfach, was ihr wollt; reist dahin, wo es euch gefällt! Es gibt Wüsten und Wälder, Steppen und mitteleuropäische Landstriche mit gemäßigttem Klima. Calradia ist zwar ein fiktives Setting, aber ähnlich wie Kingdom Come: Deliverance setzt Mount & Blade 2: Bannerlord auf den Anstrich von Realismus. Drachen oder andere Fantasy-Kreaturen? Nein!

Viel zu tun

Alles läuft in Echtzeit ab, das Geschehen auf der Weltkarte könnt ihr beschleunigen oder pausieren. Zu jedem Zeitpunkt reisen Hunderte KI-gesteuerte Gruppen von Stadt zu Stadt. Denn Mount & Blade 2 simuliert eine lebendige Welt, die sich auch weiterdreht, wenn der Spieler gar nichts macht und zum Beispiel im Gefängnis sitzt. Königreiche erklären einander den Krieg und Clans kämpfen um die Vorherrschaft, Waren werden verladen und das dynamische Handelssystem reagiert in Echtzeit auf Lieferungen. So werden die Preise für Lehm, Fell oder Holz, Datteln, Trauben und Eisenerz, Flachs oder Fisch gemäß Angebot und Nachfrage ständig angepasst. Logisch: Nahe der Produktionsstätten ist der Einkauf von Handelsgütern billig, je größer die Entfernung zum Herstellungsort, desto wertvoller wird die Ware. Und natürlich ist es profitabler, verarbeitete Produkte wie Werkzeuge und Waffen statt



Äxte eignen sich prima, um Schilde zu durchbrechen – mit einem Speer habt ihr dagegen wenig Chancen, die Abwehr dieser Soldaten zu überwinden.

der Basisrohstoffe zu verkaufen. So stellt eine Schmiede aus Eisen und Holz beispielsweise Speere her. Besonders begehrt sind Luxuswaren wie Seide oder Vasen; das Bedürfnis danach steigt bei den Bürgern ab einer bestimmten Größe einer Stadt.

Der Spieler darf Handelsrouten erstellen und Karawanen losschicken, die er im Idealfall vor Räubern schützt – entweder durch KI-Wachen oder manuell, indem er selbst mitreitet. Alle Spieler außer den strengsten Pazifisten sollten sich ohnehin eine Eskorte zulegen und schlagkräftige Truppen anheuern, die euren Helden begleiten.

Neben solch gesichtslosen Kriegerern en masse gibt's auch KI-Begleiter, die in Tavernen & Co. ihre Dienste anbieten. Genau wie der Hauptheld lassen sie sich individuell ausrüsten. Es gibt unzählige Items und Waffen, vom Bogen über Äxte und Schwerter bis hin zu Speeren und Lanzen. Rüstungen ver-

ändern das Aussehen der Figuren radikal, selbst euer Pferd könnt ihr mit unterschiedlicher Schutzkleidung ausstaffieren.

Eure Begleiter haben zwar eigene Hintergrundgeschichten, es handelt sich aber nicht um so detailliert ausgearbeitete Figuren wie die NPCs in Bioware-Rollenspielen. Vieles in Mount & Blade 2 ist nämlich prozedural generiert, manches wiederholt sich, die vorwiegend unvertonten Dialoge mit Auftraggebern bestehen aus sich wiederholenden Textbausteinen. Das ist der Preis des großartigen Sandbox-Gameplays: Es geht nicht um eine vordefinierte Geschichte, die ihr nachspielt, stattdessen erlebt ihr mit jedem Charakter ganz eigene Abenteuer. Wer will, verdingt sich als Arenakämpfer und nimmt an Turnieren in den Städten teil. Ihr könnt euch darauf konzentrieren, Quests zu erfüllen oder auf Banditenjagd gehen. Oder ihr werdet selbst zum Outlaw und lauert mit



Die Zahlen stehen für Soldatengruppen, die in Echtzeit durch die Lande ziehen – mit eigener Agenda, unabhängig von unserem Helden.

Waren beladenen Karawanen im Wald auf, um überraschend zuzuschlagen. Eurer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt.

Mein Clan, meine Armee, meine Stadt

Dass ihr Teil eines größeren Ganzen seid, solltet ihr bei Mount & Blade 2: Bannerlord stets im Hinterkopf behalten. Denn es hat Vor- und Nachteile. Euer Clan ist euch stets loyal, er besteht aus mehreren Figuren ähnlich eurem Avatar, die mit ihren eigenen Soldaten durch die Spielwelt schwirren. Indem ihr Ruhmpunkte sammelt, etwa durch das Erfüllen von Aufträgen oder geschlagene Schlachten, gewinnt ihr an Einfluss und könnt Verbündete an eure Seite rufen.

Dann schmiedet ihr aus mehreren Gruppen große Heere, die eurem Kommando folgen, aber auch erstmal in Echtzeit zu euch stoßen müssen. Und Vorsicht, die Integrität der Truppe schwindet mit der Zeit, wenn ihr nicht regelmäßig Siege einfahrt! Auch auf die Moral der Soldaten müsst ihr achten, jeden Tag werden Nahrungsmittel und Gold von eurem Konto abgebucht; wer nichts hat, um leere Mägen zu füllen und den Sold seiner Leute zu bezahlen, steht bald mutterseelenallein da. Sogar die Zusammensetzung des Heeres beeinflusst die Laune: Zwar könnt ihr theoretisch Truppen aus allen Nationen anheuern, in der Praxis arbeiten die aber nicht so gut zusammen; die kulturellen Unterschiede drücken auf die Stimmung. Als kleines Licht könnt ihr natürlich auch selbst Teil einer Armee werden, dann kommandiert ihr in Kämpfen lediglich eure unmittelbaren Begleiter, während die KI-Verbündeten den Rest übernehmen. Denn das ist ein wiederkehrendes Motiv von Mount & Blade 2 – in diesem Mittelalter-Setting ist der Spieler nur einer von vielen. Statt der Auserwählten zu sein, seid ihr anfangs eben nur ein Glücksritter, wie es sie zuhauf gibt. Erst nach und nach erlangt ihr mehr Ansehen und Einfluss. Euer König oder Fraktionsanführer weist euch und eurem Clan in diesem Fall vielleicht die Kontrolle über Regionen zu, sogenannte Fiefs, also Lehnsgelände. Städte und Burgen lassen sich ausbauen, die Gebäude erhöhen Einkommen und Bedeutung der Region, umgebende Dörfer zahlen mehr Steuern, und es stehen bessere Truppen zum Anheuern bereit. Viele Dörfer besitzen Spezial-Ressourcen wie Zugang zu Pferden oder eine Eisenmine; wer diese Regionen den Feinden abluchst, nimmt unmittelbar negativen Einfluss auf die Rekrutierungsmöglichkeiten der Gegner, etwa wenn sie mangels Pferden keine Kavallerie mehr aufstellen können.

Demokratie im Mittelalter? Von wegen!

Allerdings reicht es nicht, im Rahmen einer Belagerung eine Stadt oder Burg einzunehmen, um die Kontrolle darüber zu erhalten. Denn letzten Endes entscheidet der König, was mit der neuen Provinz eures Reiches passiert. Ihr könnt zwar je nach Einfluss eures Clans mit darüber bestimmen, wer der

Komplexe Hintergrundberechnung

Das (abschaltbare) Kampf-Log am unteren linken Bildschirmrand verrät, dass Mount & Blade 2 keine simplen Arcade-Kämpfe bietet. Hier werden Stich- und Hiebsschaden unterschiedlich und je nach Waffe berechnet. Führt ihr oder der Gegner einen Schlag oder Stoß aus, welche Rüstung tragen die Soldaten, wie viel Schaden wird absorbiert? Und welches Körperteil wird getroffen? All das hat gravierende Auswirkungen, wodurch die Kämpfe einen sehr glaubwürdigen Eindruck machen. So kann ein einziger, verirrter Pfeil das Aus bedeuten: Seid ihr unvorsichtig genug, euren Helden ohne Helm ins Gefecht zu schicken, reicht ein Kopftreffer, um den Permadeath herbeizuführen. Fair: Im Optionsmenü lässt sich einstellen, dass Helden nicht ganz so schnell den Löffel abgeben, dann werden sie im Gefecht nur temporär ausgeschaltet und verlieren alle bis auf einen Lebenspunkt.

Übrigens: Auch die Reittiere besitzen detailliert ausgearbeitete Hintergrundwerte. Es gibt verschiedene Arten von Pferden, die unterschiedlich schnell und manövrierfähig sind.

Schlachtrösser verursachen beim Sturmangriff besonders viel Schaden; wer auf einem Esel reitet, darf zwar viele Gegenstände ins Inventar stopfen, hat in der Schlacht aber andere Nachteile. Zum Beispiel den, dass sich die Feinde über einen schlapp lachen.



neue Gouverneur wird (und müsst Ruhmpunkte ausgeben, um weitere Stimmenanteile zu kaufen), aber am Ende kann sich der oder die Fraktionsführer/in über die Ergebnisse dieser Wahl auch einfach so hinwegsetzen und die Region einem anderen Clan-Chef zuschlagen, der ihm oder ihr schlicht sympathischer ist. Wen so viel Willkür stört, versucht möglicherweise, das Reich zu reformieren. Durch die Verabschiedung von Verordnungen können die einflussreichsten Clans der Fraktion die Macht des Königs beschneiden oder die zu zahlenden Steuern senken. Darüber hinaus steht es euch natürlich offen, selbst die Königswürde anzustre-

ben – oder ihr lasst euren Clan seine Siebensachen packen und wechselt gleich ganz die Seiten. Mit solch einem Verhalten schafft man sich natürlich Feinde und das ist Teil des einzigartigen Charmes von Mount & Blade 2: Bannerlord. Eure Taten haben langfristige und nachvollziehbare Auswirkungen. Fehden entstehen, Rivalitäten zwischen Clans entwickeln sich, und irgendwann sitzt man grummelnd vorm Bildschirm und schüttelt die vor Zorn geballte Faust: Verdammt noch mal, jetzt wird die Familie meines Erzrivalen ein für alle Mal ausgelöscht! »Game of Thrones« lässt grüßen. Aber Vorsicht! Weil die Uhr unerbittlich tickt und euer Avatar äl-



Die Masse an gleichzeitig dargestellten Einheiten lässt die Gefechte sehr intensiv wirken.



Ihr dürft jederzeit per Knopfdruck in die Ego-Perspektive wechseln, das hilft besonders beim Zielen mit dem Bogen. Richtig einfach wird es so aber auch nicht.

ter wird sowie den Permadeath sterben kann (lässt sich im Menü abstellen), müsst ihr rechtzeitig einen Erben bestimmen. Solange ihr einen anderen Charakter in eurem Clan habt, der im Notfall den Mantel eures verstorbenen Spielcharakters aufnimmt, könnt ihr Mount & Blade 2 immer weiter spielen, potenziell Hunderte Stunden lang. Am besten geeignet ist natürlich ein direkter Nachkomme, der nach der Heirat mit einem Partner automatisch gezeugt wird. Frauen und Männer sind im Spiel übrigens absolut gleichberechtigt. Das bedeutet auch, dass sie das gleiche Schicksal ereilen kann: Wendet sich das Schlachtenglück gegen euch, können euer Held und seine Begleiter in Gefangenschaft geraten, dann müsst ihr Lösegeld zahlen oder eine Weile im Kerker her-

umlungern, während die Zeit vorgespult wird. Erbitterte KI-Rivalen könnten euren Avatar aber auch einfach hinrichten.

Die Option der Exekution besitzt ihr bei euren eigenen Gefangenen ebenfalls, entsprechender Ansehensverlust bei der Fraktion des Getöteten (und logischerweise gestiegener Ruhm bei seinen Feinden) inklusive. Alternativ zeigt ihr Gnade und lasst die Gefangenen frei. Aber derartige Milde ist nicht automatisch eine gute Sache: Während einige Fraktionen euch für eure Ehrhaftigkeit loben werden, sehen es andere als ein Zeichen der Schwäche an.

Total War ohne Vogelperspektive

Auch reguläre Truppen können in einer Schlacht gefangen genommen werden, an-

schließend darf man sie gegen einen Obolus selbst anheuern. Lanzenträger, Bogen- und Armbrustschützen, Schwertkämpfer, zig Varianten von Kavallerie – die Fraktionen setzen auf unterschiedliche Einheiten, und jeder, der zum Beispiel Medieval 2: Total War geliebt hat oder sich auf Knights of Honor 2: Sovereign freut, wird sich verzückt die Hände reiben ob der großen Mittelaltervielfalt in Mount & Blade 2.

Die Truppen sind aber nicht nur dazu da, schön auszusehen und euch das letzte Haar vom Kopf zu fressen. Ihre große Stunde schlägt in den taktischen Schlachten, die den zweiten Grundstein für den Spielspaß der Mount-&-Blade-Serie legen. Die spielen sich kurz gesagt wie in Total War – nur dass ihr eben im Getümmel auf eurem Pferd oder zu Fuß unterwegs seid, statt von oben aufs Geschehen zu blicken, und eure Waffe dank eingängiger Maussteuerung selbst gegen die Feinde schwingt. Ihr bestimmt die Schlagrichtung, pariert feindliche Hiebe mit Waffe oder Schild und müsst ein Gespür fürs richtige Timing entwickeln. Dabei helfen euch standardmäßig Pfeile auf dem Bildschirm, das ist aber optional, denn laut Taleworlds lassen sich alle Elemente der Benutzeroberfläche abschalten. Wer also ohne HUD inklusive detailliertem Kampf-Log (Welche Einheit tötet welchen Gegner? Wie viel Schaden hat der letzte Lanzenstoß an welcher Stelle des Feindkörpers verursacht?) spielen will, kann das tun.

Manche Einblendungen sind jedoch durchaus nützlich, etwa beim Kommandieren von Truppenverbänden. Mit den Funktionstasten gebt ihr den Einheiten Befehle, lasst sie etwa eine Schildwall-Formation einnehmen oder verdonnert sie dazu, euch zu folgen. Das macht irre viel Spaß, weil man



Mit gesammeltem Einfluss überzeugt ihr Verbündete, sich euch anzuschließen. Auf Dauer verliert die neue Armee aber an Zusammenhalt.



Stoßt ihr auf andere Soldaten oder Händler, werden im Dialog erst einmal Nettigkeiten ausgetauscht – oder Drohungen.

sich wirklich wie ein General fühlt, der während des großen Metzels versuchen muss, den Überblick zu behalten. Die KI der Verbündeten und Gegner macht dabei soweit einen ordentlichen Job und leistete sich bisher keine groben Schnitzer.

Der Tag-Nacht-Wechsel hat Einfluss auf das Gameplay, so zielen Bogenschützen etwa in der Finsternis naturgemäß schlechter. Außerdem gibt's Wettereinflüsse wie Regen und Nebel. Wer aber darauf hofft, sich auf diese Weise vor den Blicken des Gegners zu verbergen, wird enttäuscht: In Mount & Blade 2 gibt's keine realistischen Sichtlinien, die KI-Gegner wissen stets, wo sich eure Truppen befinden. Im Mehrspielermodus sieht es dagegen anders aus, durch den Verzicht auf eine Mini-Map funktionieren bei den PvP-Gefechten Ablenkungs- und Schleichmanöver sehr gut.

Nach der Schlacht gibt's dann Erfahrungspunkte für die überlebenden Truppen: Gewöhnliche Soldaten werden gegen Gold aufgewertet, manchmal kann man sich dabei auch zwischen zwei Auswahloptionen entscheiden. Einige Spezialtruppen brauchen dazu bestimmte Rohstoffe, für schwere Reiterei benötigt ihr etwa Schlachtrösser. Benannte Charaktere dagegen haben einen Talentbaum; mit Skill-Punkten formt ihr euren Helden für die ihm vorgesehene Rolle, ihr erhöht etwa sein Charisma (das bestimmt, wie viele Truppen ihm folgen) oder ganz schlicht sein Kampfgeschick.

Danach dürft ihr noch die Überreste der besiegten Armee nach Ausrüstungsgegenständen durchsuchen und im Gruppeninventar parken oder Items gleich anziehen. Das mit einer Gewichtsbegrenzung versehene Inventar ist übersichtlich, lässt sich gut

mit der Maus bedienen und bietet eine tolle Komfortfunktion: Ihr markiert mit einem Klick Gegenstände, die ihr behalten wollt (die angelegte Ausrüstung zählt automatisch dazu), der Rest kann beim Besuch in der Stadt ebenfalls mit einem einzigen Klick an die Händler verkauft werden.

Hoch auf die Mauern!

Ein großes Mittelalterspiel wäre natürlich nicht komplett, wenn ihr keine Burgen schleifen könntet. Belagerungen sind in Mount & Blade 2: Bannerlord eine spektakuläre Angelegenheit, sie bedürfen aber einiger Vorbereitung. Auf der Weltkarte umzingelt ihr zunächst eine Siedlung und beginnt automatisch damit, ein Lager vor den Mauern aufzuschlagen. Anschließend lasst ihr eure Handwerker Belagerungsgerät zimmern; je erfahrener euer Held und seine Begleiter, umso schneller entstehen Katapulte,

Speerwerfer, Belagerungstürme, Rammböcke und Trebuchets. Wer auf den Bau eines Belagerungsturms verzichtet, dessen Truppen stürmen die Mauer mit Leitern.

Derweil wird auch auf Verteidigerseite fleißig gehämmert, aus Balance-Gründen entstehen bei jeder Belagerung von Neuem zur Abwehr gedachte Gerätschaften. Die nehmen nach kurzer Zeit unsere belagernden Truppen aufs Korn und jetzt kommt es darauf an, wer länger aushält: Reichen den Verteidigern die Vorräte? Haben die Angreifer genug Essen und Moral, um die Feinde in der Burg auszuhungern?

Praktisch: Auch nachträglich lassen sich noch Verstärkungen vor die Stadttore beordern. Oder ihr zieht einen Teil der Truppen ab, um zum nächsten Dorf zu reiten und dort Vorräte zu plündern beziehungsweise zu kaufen, ohne dass die Belagerung abgebrochen wird. Natürlich steht es euch zu jedem



Bei Belagerungen lassen sich die Angreifer vor den Mauern nieder. Die Verteidiger können einen Ausfallangriff wagen oder auf das Eintreffen von Entsatztruppen hoffen.



Im Politikmenü dürft ihr euren Einfluss in der Fraktion geltend machen, etwa wenn ihr in den Kronrat berufen werdet und Gesetze verabschieden dürft. Aber wenn es um die Verteilung erobelter Städte und Burgen geht, seid ihr letztlich doch immer der absoluten Autorität eures Herrschers/eurer Herrscherin unterworfen. Der/die kann Abstimmungen nämlich einfach ignorieren und die Pfründe den Spießgesellen zuschaufeln.



Euer Held brüllt erteilte Kommandos (die Icons am linken Bildschirmrand) über das Schlachtfeld. Gänsehaut pur!

Zeitpunkt frei, den Sturmangriff zu befehlen oder einfach den Computer das Ergebnis berechnen zu lassen, wie bei jeder Schlacht. Selbst im eigentlichen Gefecht habt ihr die Möglichkeit, der KI Aufgaben zu übertragen. Wenn ihr euch aufs Kämpfen konzentrieren wollt, überlasst ihr eure Einheiten sich selbst, die verhalten sich bereits in der Alpha-Version clever und durchbrechen eigenständig das Tor oder erklimmen die Mauern. Zu Beginn einer Belagerungsschlacht dürft ihr noch die Position der mitgebrachten Belagerungsgeräte anpassen, dazu gibt es auf jeder Karte (es gibt unterschiedliche Varianten je nach Größe der Stadt oder Burg und dem umgebenden Terrain) vorgegebene Stellungen sowie aufgestellte Schutzschilde. Lust auf ein bisschen Tontaubenschießen? Dann legt doch selbst Hand an und versucht, Mauern, feindliche Katapulte oder das Tor mit einem Trebuchet zu treffen. Gar nicht so einfach, denn Zielhilfen gibt es nicht! Obacht: Während einer Belagerung beschädigte Gebäude müssen anschließend

auf der Weltkarte repariert werden, wenn ihr die Region eingenommen habt.

Systemanforderungen, Performance & Mods

Im Vergleich zum ersten Teil und dem Ableger Warband macht Mount & Blade 2 grafisch einen großen Sprung nach vorne. Das Rollenspiel sieht gut aus, die Strategiekarte lässt sich stufenlos zoomen, und die Gefechte punkten trotz manch grober Textur mit viel Atmosphäre. Schick: Im Kampf breiten sich Blutflecken auf der Kleidung von Soldaten und der Haut der Pferde aus, beim Marsch durch Bäche spritzt Schlamm auf und verdeckt die Truppen. Dazu bleiben Pfeile im Körper stecken und Katapultgeschosse schlagen donnernd in Boden und Mauern ein.

Zu Mount & Blade 2: Bannerlord sind noch keine offiziellen Systemanforderungen bekannt. Für die gamescom-Demo nutzte Taleworlds Entertainment einen Laptop mit Core i7 6700, 32 GB RAM und GeForce GTX 1080 – trotz drei Jahre alter Grafikkarte war

die Performance gut. Ladezeiten zwischen Strategiekarte und Schlachtenmodus gestalteten sich dank einer SSD-Festplatte mit 500 Gigabyte Speicher angenehm kurz. Die Entwickler wollen den Spielern mit ihrer Engine größtmögliche Anpassungsmöglichkeiten erlauben: Im Optionsmenü lässt sich dazu neben den üblichen Grafikdetails auch die Größe der Truppenkontingente einstellen. In der gamescom-Demo konnte Mount & Blade 2: Bannerlord bereits ein Maximum von 450 einzelnen Soldaten gleichzeitig darstellen. Laut der Entwickler habe man jedoch den Plan, zum finalen Release mehr als das Doppelte zu erlauben: »Wir spielen mit der Idee, 1.000 Einheiten gleichzeitig auf dem Bildschirm darzustellen.« Sind die an einem Kampf beteiligten Armeen größer, tröpfelt Nachschub aufs Schlachtfeld, sobald Krieger getötet wurden und somit Speicherkapazitäten freigegeben sind.

Bei der Physikdarstellung im Spiel geht Spielbarkeit vor Glaubwürdigkeit. Eigentlich waren realistische Kollisionen zwischen



Die Rübe muss ab: Gefangene Helden könnt ihr blöderweise nicht rekrutieren, die verweigern den Seitenwechsel. Entweder lasst ihr sie frei, verkauft sie in die Sklaverei, erpresst ein Lösegeld – oder richtet sie kurzerhand hin.

Pferden und Soldaten für Mount & Blade 2 geplant. Aber dies hätte den Spielern laut Entwickler zu oft die Kontrolle entzogen und fühlte sich nicht spaßig genug an. Irgendwo muss man Abstriche für die Unterhaltung machen, logisch. Trotzdem gibt's immer noch reichlich Intensität und Körperlichkeit im Kampf. Wenn Pferde über kauende Soldaten hinwegspringen oder sie einfach in vollem Galopp niederreiten, man mit einem gut gezielten Wurfspeer ein herzzerreißend wieherndes Ross zu Fall bringt oder reiterlose Pferde panisch durch die feindlichen Linien sprengen, kommt das unserer Vorstellung von einer schmutzigen, chaotischen Schlacht im Mittelalter schon sehr nahe. Was jetzt noch fehlt? Dass man sich unter einem toten Pferd bis zum Ende der Klopperei

verstecken kann. Hey! Auch das ist Rollenspiel. Wenn auch nur wenig heroisches. Aber wer Kinder zeugen will, muss nun mal leben. Und wenn am Ende noch mehr fehlt, um dieses vielversprechende Spiel zur ultimativen Rollenspiel-Sandbox zu machen, dann ist ja wie schon bei den Vorgängern Verlass auf die begeisterte Community und deren begabte Hobby-Entwickler. Denn auch Mount & Blade 2: Bannerlord bietet wieder vollen Mod-Support. »Wir machen dieses Spiel so leicht zu modden wie irgend möglich«, verspricht Taleworlds Entertainment. Wir rechnen fest damit, dass bereits kurz nach Early-Access-Release erste Modifikationen zum Download auftauchen. Vielleicht auch diese Option, sich unter einem toten Pferd zu verstecken? ★



Es folgt ein Geständnis: Ich bin damals weder mit Mount & Blade noch mit Warband richtig warm geworden. Die Grafik war mir zu schaurig, der Einstieg zu kompliziert, das Interface zu sperrig. Dabei klingt es eigentlich wie das perfekte Rollenspiel, eine Art weitergedachtes Elder Scrolls in einem annähernd realistischen Mittelalterszenario, bei dem ich wirklich meinen Charakter spielen kann, wie ich das will. Ohne Story-Korsett und geskriptete Ereignisse, in einer Welt, die auf meine Aktionen reagiert und die sich dabei dennoch nicht nur um mich dreht. Ich hätte das so gerne gespielt! Wenn es euch auch so geht, dann ist Mount & Blade 2: Bannerlord allem Anschein nach der perfekte Einstiegspunkt in die Serie. Taleworlds hat Einstiegshürden abgebaut, die Präsentation aufgemöbelt und zahlreiche spannende Features hinzugefügt. Besonders das Clan- und Fraktions-system bietet potenziell viel Spieltiefe. Bereits in den ersten Probepartien habe ich mich über die Willkür meines Königs geärgert und ehrgeizig den Ruhm meiner Ingame-Familie vermehrt. Die außergewöhnlich lange Entwicklungszeit von Mount & Blade 2 war auch für mich eine abenteuerliche Reise, aber wenn Bannerlord im März 2020 in die Early-Access-Phase startet, geht der Spaß wohl erst richtig los. Ich jedenfalls freue mich darauf, meinen Aufstieg vom Söldner zum Kaiser anzugehen – und jeder Rollenspielfan mit einer Schwäche für klirrende Schwerter sollte das auch tun.



Auf den vorgefertigten Belagerungskarten habt ihr meist die Wahl zwischen drei Angriffsrouten. KI-Soldaten bedienen das Belagerungsgerät automatisch – alternativ greift ihr selbst ein.

Cyberpunk 2077

KOMPROMITTIERE IHN?

Genre: Rollenspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: CD Projekt Red Termin: 16.4.2020

Auf DVD: Video-Special

Verzeihung, aber man kann es nicht anders sagen: Die deutsche Version von Cyberpunk 2077 haut mächtig auf die Kacke. Hier lest ihr alles zur garantiert nicht jugendfreien Übersetzung mit all ihren Schwächen, Synchronsprechern und Schimpfwörtern. Von Peter Bathge

In einem Punkt unterscheidet sich die deutsche gamescom-Demo von Cyberpunk 2077 dann doch dramatisch von der englischen Vorführung: Am Ende ist der Applaus des heimischen Publikums um einiges lauter und länger als bei der internationalen Präsentation. So sind wir Deutschen eben: höflich und auf Etikette bedacht. Selbst wenn

wir vorher als »Roboschla***« beleidigt werden. Cyberpunk 2077 ist ein erwachsenes Spiel – die Story kreist um düstere Themen, es gibt Sex im Spiel, und die Gewaltdarstellung ist garantiert nicht für Kinder geeignet. Aber als wir uns auf der gamescom 2019 zur ersten deutschen Gameplay-Demo von Cyberpunk 2077 am CD-Projekt-Stand einfinden, macht uns vor allem eines die Ab-18-Mentalität des Rollenspiels bewusst: die explizite deutsche Sprachausgabe mit ihren derben Flüchen und kreativen Beleidigungen.

Wir waren zwei Mal in der Cyberpunk-2077-Präsentation: Erst schauten wir uns die Gameplay-Demo auf Englisch an und dann noch einmal auf Deutsch, mit übersetzten Bildschirmtexten, deutscher Sprachausgabe und dem Synchronsprecher von Keanu Reeves, Benjamin Völz. In unserer Preview gehen wir auf die Pros und Contras

der deutschen Übersetzung ein. Wir erklären, ob die deutschen Stimmen von Cyberpunk 2077 die starke Atmosphäre von Night City gut rüberbringen, wie CD Projekt und Publisher Bandai Namco mit für das Szenario wichtigen Begriffen wie Netrunner oder Cyberspace im Deutschen umgehen, und welche kleinen und großen Fehler (oder Fehlbesetzungen) Entwickler und Übersetzungsstudio bis zum Release am 16. April 2020 noch ausbessern sollten.

Streetkid bleibt Streetkid

Für Senior Quest Designer Philipp Weber ist es eine Premiere: Die bisherigen Gameplay-Präsentationen von Cyberpunk 2077 hat er immer auf Englisch gehalten, nun soll er also gut 40 Journalisten, Influencern und Branchenvertretern auf Deutsch erklären, was CD Projekts RPG-Highlight auszeichnet. Er nimmt's mit Humor: »Ich komme aus dem Schwabenland, Hochdeutsch ist für mich quasi eine Fremdsprache.« Und dann geht's auch schon los mit der Demo, deren genauer Ablauf in Ausgabe 08/2019 genau beschrieben steht. Inhaltlich ist das Gezeigte nahezu identisch zur E3-Vorführung, nur dass diesmal eben der deutsche Schriftzug »Noch nicht final« über den Szenen prangt. Im Charakterbildschirm lesen wir etwas von »Vorteilspunkten« statt Perks und aus dem Lifepath-System, mit dem wir festlegen, was für einen Hintergrund unser Protagonist V hat, ist der »Lebensweg« geworden.

Die Corporate-Biographie (V hat in diesem Fall früher für eine der nahezu allmächtigen Firmen gearbeitet) heißt in der deutschen Version »Konzerner«, beim Streetkid hat sich CD Projekt eine Übersetzung und uns das Grauen vor dem »Straßenkind« erspart. Kein Einzelfall: Eigennamen bleiben in Cy-



Cyberpunk 2077 ist brutal, das wussten wir vorher schon. Die (deutsche) Sprache des Spiels ist aber nicht weniger derb, wie die Gameplay-Demo auf der gamescom belegt.



Cyberpunk 2077 tut alles dafür, eine lebendige Welt mit dichter Atmosphäre zu erzeugen. Unstimmigkeiten bei der Übersetzung könnten den Spieler dann umso stärker aus der Illusion herausreißen.

berpunk 2077 auf Englisch: Betty's Hotel, der Stadtteil Pacifica, die Gangs Voodoo Boys und Animals finden sich alle auch in der deutschen Fassung. Wo in »Game of Thrones« aus King's Landing Königsmund und Jon Snow zu Jon Schnee verunstaltet wurde, übertreibt es die Lokalisierung bei Cyberpunk 2077 nicht mit dem Eindeutschen. Für das Setting wichtige Begriffe werden einfach auf Englisch in deutsche Sätze eingebaut: Technische Augmentierungen heißen Cyberware, Vs Ansehen in Night City wird mit Street Cred bezeichnet, Nahkampfangriffe aus dem Hinterhalt nennt man Take-downs, und euer Cyberdeck bestückt ihr auch hierzulande mit Daemons, kleinen Hacking-Programmen. Allerdings werden einige Item-Bezeichnungen dann doch übersetzt – und das ist nicht immer gelungen.

allzu wörtlichen Übersetzung ins Deutsche einfach nicht. Das merken wir auch, als sich der von CD Projekt gesteuerte V im Spiel ins Datennetzwerk der Animals hackt. Künftig hat er aus der Entfernung Zugriff auf Kameras und Gehirnplatinen seiner Feinde. Ein Tastendruck genügt, im Original steht dazu das Wort »Breach«. Die deutsche Übersetzung in Cyberpunk 2077? »Durchbruch«. Dabei ist »Breach« hier eher als Verb zu verstehen, als Aufforderung an den Spieler und Erklärung, was der Tastendruck bewirkt. »Hacken« wäre in der deutschen Version vielleicht die bessere Wahl gewesen.

Insgesamt wirkt die Arbeit der Übersetzer inkonsequent. CD Projekt und der deutsche Publisher Bandai Namco haben dafür jedoch eine einfache Erklärung: Bislang ist noch nichts, was wir auf der gamescom von

Cyberpunk 2077 sehen, wirklich final. Am allerwenigsten die deutsche Version. So wurden Texte und Sprachaufnahmen für die vorgestellte Demo nicht etwa aus dem komplett fertigen Skript entnommen; sie wurden extra für den Messeauftritt erstellt. Daher kann und wird sich noch vieles an der Übersetzung ändern, vom Ausbessern kleiner Fehlerchen bis zum Überdenken bestimmter Formulierungen. In einer Hinsicht dürfen die Macher den eingeschlagenen Kurs aber gerne beibehalten: Die Dialogregie ist auch in der deutschen Version exzellent!

Lebendige Sprache und gestelzte Rede

Die deutsche Gameplay-Demo von Cyberpunk 2077 bekommt eines bereits richtig gut hin: Gespräche mit NPCs fühlen und hören sich wie aus dem Leben gegriffen an.

Hacking oder Toiletten-Notfall?

Bleiben wir doch mal bei den Daemons: In der englischen Demo verwendet der Spieler einen Virus mit dem Namen »Hard Shut-down«. Die deutsche Version macht daraus »Hartes Runterfahren« – klingt irgendwie komisch, oder? Eine andere Hacking-App sorgt dafür, dass ein damit infizierter Feind von seiner eigenen Granate getötet wird, die auf euren Befehl hin explodiert. Die deutsche Bezeichnung dafür? »Stiftzieher«.

Anderes Beispiel: Die Animals, eine gewalttätige Gang, verwenden Steroide, um ihre Muskeln ins Groteske zu vergrößern. Im Englischen wird dieser Cocktail aus Medikamenten »Juice« genannt – als Philipp Weber aber auf der gamescom vom »Saft« spricht, der den Gangstern ihre Kräfte verleiht, wird im Publikum gekichert. Manch ein im Englischen cooler Begriff funktioniert bei einer



Gelungene Übersetzung: Aus dem englischen »floor rags« wird im Deutschen »Fußabtreter«.

Deutsche Übersetzungen in Videospielen haben oft damit zu kämpfen, dass die Sprecher ihren Job zwar sehr gut machen, dabei aber zu viel Wert auf perfektes Hochdeutsch und exakte Aussprache legen. Es bleibt kein Platz für die von der Straße gefärbte Sprache des englischen Originals, wie sie etwa die Gangster in Grand Theft Auto zum Besten geben. Oder in Cyberpunk 2077. V und Placide sind keine Hochschulprofessoren, sondern Kriminelle, Söldner, harte Hunde. Das macht sich auch in ihrer knappen, verkürzten Sprache bemerkbar, erst recht beim schweigsamen Placide. Letzterer ist berüchtigt für seine einsilbigen Antworten, manchmal grunzt er auch nur wortlos, statt eine Frage zu bejahen. Genau diesen Eindruck von den Charakteren, der zur Atmosphäre beiträgt und mit dem die Autoren von Cyberpunk 2077 dem Spieler etwas mitteilen, ohne es ihm ins Gesicht zu schreien, genau den fängt auch die deutsche Version der gamescom-Demo hervorragend ein. Als V zur Grand Imperial Mall fährt, einem von den Animals besetzten Einkaufszentrum, und vor der Tür mit Placides Spähern redet, ist das keine voll ausformulierte, wohl gesitete Unterhaltung. Sondern er fragt nur: »Ihr kennt den Weg rein? Wurde mir gesagt.«

Doch perfekt ist die Übersetzung von Cyberpunk 2077 bei Weitem nicht. Immer wieder fallen uns kleine Ungereimheiten auf. Als der mit V verlinkte Placide gegen die Hacking-Versuche eines Agenten der Behörde Netwatch kämpft und dabei große Anstrengung verspürt, sagt er etwa: »Ich kann nicht lange halten.« – Englisch: »I can't hold out much longer.« Und wird es wohl jeder Spieler verstehen, was Placide meint, wenn er V



Das Setting von Cyberpunk 2077 ist düster, auf den Straßen von Night City regiert das Verbrechen. Entsprechend rau ist der Umgangston.

mit folgendem Satz dazu anstachelt, den Netwatch-Agenten auszuschalten und sich in dessen Gehirn reinzuhacken: »Kompromittiere ihn!«?

Statt »Geh mir aus dem Weg!« sagt ein Charakter »Tritt beiseite!«, das wirkt dann doch unnötig gestelzt. Verschmerzbar dagegen, dass V offenbar von jeder Person im Spiel geduzt wird. Mal schauen, ob das auch bei Dialogen mit Konzern-Mitarbeitern oder Stadtbeamten so ist. Im Gespräch mit Kriminellen passt das, aber beim Showdown mit dem Netwatch-Agenten wäre ein etwas förmlicherer Umgang angebracht gewesen.

Unerfreulich: In ganz wenigen Fällen gehen bei der Übersetzung auch Informationen verloren und Aussagen werden minimal verfälscht. Als V an einer Stelle unbemerkt ein

Gespräch zwischen mehreren Gangmitgliedern belauscht, sagt etwa einer der Kerle, der »Obermacker« habe Probleme, weshalb sich die Abreise der Animals verzögert. In der englischen Version wird vom »guy up top« gesprochen – also der Typ oben im Gebäude, nicht irgendein Obermacker oder Anführer. Denn die Animals werden ja von Sasquatch angeführt, einer Frau. Im Dialog ist aber der Netwatch-Agent gemeint, der die Animals angeheuert hat.

Der deutsche Keanu Reeves

Nun ist für eine Übersetzung natürlich nicht nur wichtig, wie der Text aus dem Englischen ins Deutsche übertragen wurde, sondern vor allem, wie ihn die Sprecher zum Leben erwecken. Einer dieser Menschen vor dem Mikro-



Die Mitglieder der Animals-Gang nutzen Steroide, um sich in wahre Muskelberge zu verwandeln. Entsprechend markant müssen sie klingen.



Die Bewohner von Night City fluchen in Cyberpunk 2077, dass sich die Balken biegen. Auch in der deutschen Fassung.

fon ist Benjamin Völz, die deutsche Stimme von Johnny Silverhand. Und der gefällt uns in Cyberpunk 2077 sogar noch eine Ecke besser als der echte Keanu! Völz projiziert ganz wunderbar Ärger und Anarchismus des Charakters in seine Rolle. Etwa wenn der digitale Keanu Reeves sich am Ende der Demo für einen gefährlichen Ausflug in den Cyberspace bereit erklärt, seine Kippe wegschnippt und ein inbrünstiges »Scheiß drauf!« von sich gibt. Egal ob trockener Humor oder Ungeduld angesichts von Vs Trödeln vor dem Spiegel: Johnny Silverhand ist auf Deutsch ein Erlebnis!

Die komplette Liste mit allen Synchronsprechern, den Cast von Cyberpunk 2077, will CD Projekt trotz Nachfrage noch nicht veröffentlichen, das hebt man sich auf. Allerdings soll das Aufgebot an erfahrenen

Sprechern und Stars durchaus beeindruckend sein. Wobei: Bekanntheit sei keine Garantie dafür, dass eine Stimme auch wirklich im Spiel lande. Die Entwickler haben laut eigener Aussage einen strengen Auswahlprozess: Wenn ein Sprecher nicht zum Charakter passt, fliegt er wieder raus.

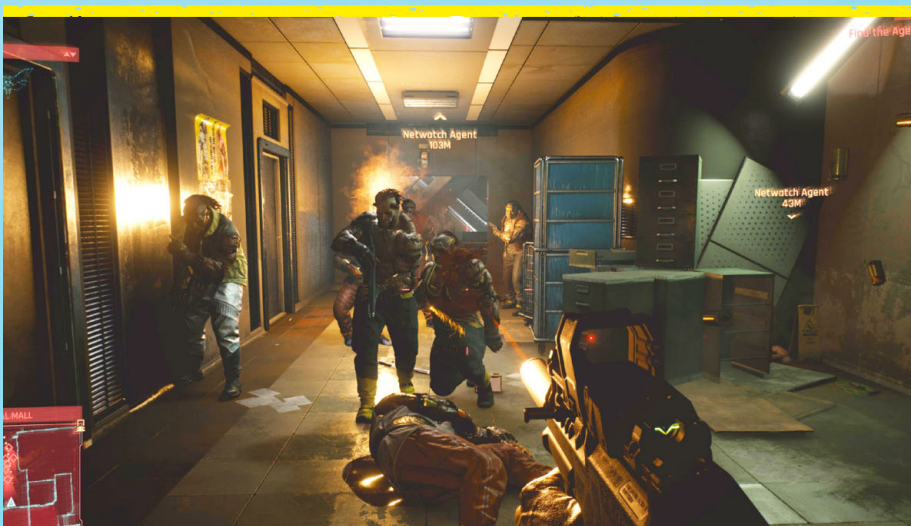
Wenn das so sein sollte, dann wundern wir uns aber, dass die Animal-Ganganführerin Sasquatch keine andere Stimme verpasst bekommen hat. In der deutschen Demo von Cyberpunk 2077 war sie der wunde Punkt der Synchronisation; ihre sehr helle, weibliche Stimme passt überhaupt nicht zum Auftreten der Figur. Muskelberge, grobes Gesicht und dominantes Gebaren auf der einen, aber eine regelrechte Girlie-Stimme auf der anderen Seite? Das geht sich unserem Empfinden nach nicht aus. Das Feedback will CD Projekt

weitergeben, die Sprecherriege für den Release des fertigen Spiels wird nach den abgeschlossenen Demo-Aufnahmen möglicherweise noch angepasst.

Von besonderer Bedeutung sind natürlich die Sprecher von V, die es in weiblicher und männlicher Form gibt. Beim ersten Hören erkennen wir keinen von beiden eindeutig, die weibliche V soll sogar ein bislang gänzlich unbekanntes Talent sein. Was den Mann angeht, äußert ein Journalist anschließend den Verdacht, es könnte sich um die deutsche Stimme des Charakters Stifler aus der Teenie-Komödie »American Pie« handeln (Björn Schalla). Unabhängig von ihrer Identität machen beide Sprecher einen sehr guten Job. Der männliche V bringt den Spott des Charakters gut rüber, als der sich über die Hasenfüßigkeit von Placides Spähern vor der Grand Imperial Mall lustig macht. Die Sprecher flüstern, wenn sie durch gefährliche Bereiche schleichen, oder werden laut, als V Placide eine reinhaut. Und als die weibliche V am Ende der Demo in ein Eisbad steigt, um anschließend den Cyberspace zu betreten, klappern ihre Zähne, sie bibbert und ruft mit bebender Stimme nach dem verschwundenen Abbild von Rockmusiker Silverhand: »J-Johnny?«

Beleidigungen in Cyberpunk 2077

Beeindruckend auch, wie Cyberpunk 2077 in der deutschen Version mit Fremdsprachen umgeht. Die Voodoo Boys sprechen Kreolisch, sie sind haitianischer Abstammung. Sowohl im Englischen wie im Deutschen sind ihre Dialoge von einzelnen kreolischen Wörtern wie »kamyonèt« und immer wieder auch ganzen Sätzen durchsetzt, die von den neuen deutschen Sprechern ebenfalls ver-



Auch während der Kämpfe wird geredet: Die Gegner verhöhnen uns oder sprechen sich ab.

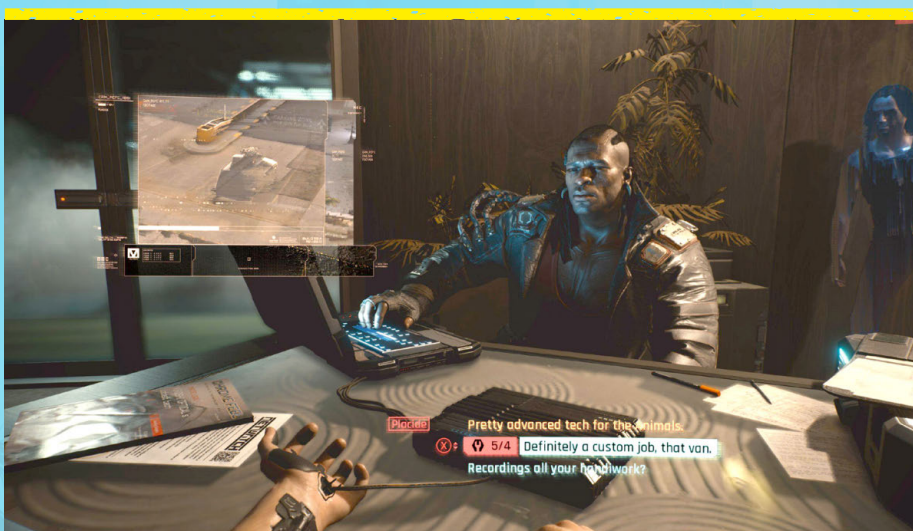


Beim Kampf gegen Sasquatch irritiert uns die helle Frauenstimme in der deutschen Version.

tont wurden. Lediglich bei Figuren, die ausschließlich Kreolisch sprechen, hat CD Projekt logischerweise die Originalstimmen beibehalten. Aber nicht immer treffen Übersetzer und Sprecher den perfekten Ton, gerade Nebencharaktere wirken in ihrer Darstellung der haitianischen Kultur sehr platt und eindimensional. Und die Mitglieder der Animals-Gang? Sprechen unverständlicherweise alle perfektes Hochdeutsch. Dabei ist auch ein deutlicher Abfall der Sprecherqualität zu beobachten, die weniger wichtigen NPCs können es nicht mit der fein ausbalancierten Darstellung von Placide und seiner Chefin Brigitte aufnehmen. Die Anführerin der Voodoo Boys ist besonders gut getroffen und steht im Deutschen auf einer Stufe mit dem englischen Original, ihre herrische Art kommt hervorragend rüber.

Was Brigitte dabei von gefühlt 99 Prozent aller Bewohner von Night City unterscheidet: Sie verwendet in der Gameplay-Demo von Cyberpunk 2077 keine Schimpfwörter. Dafür machen das alle anderen umso öfter, besonders im Kampf schmettern die Gegner regelmäßig Schmährufe Richtung Spieler. Deren Ton schwankt zwischen kreativ und

lächerlich, sie sind aber immer eines: derb. »Im Ernst?«, fragt ein Animals-Gangmitglied, als eine große Schießerei in der Grand Imperial Mall ausbricht. »So ein Scheißdreck!« Das ist noch einer der harmloseren Sprüche, viele andere sind nicht dafür geeignet, abgedruckt zu werden. Wir versuchen es trotzdem mal: Als V mit ihren Hacker-Fähigkeiten einen Geschützturm umprogrammiert, der fortan Gegner eigenständig aufs Korn nimmt, brüllt ein Gangster: »Die Schla*** cheatet!« Ein Animal-Gangster, der mit einer Infusion »Saft« seine Reflexe beschleunigt und sich anschließend übermenschlich schnell bewegen kann, verkündet lauthals: »Woohoo, meine scheiß Venen kochen!« Das im englischen Sprachgebrauch alltägliche »fuck« als Ausruf der Frustration und fast schon unbewusst eingestreutes Stilmittel wird in Cyberpunk 2077 teilweise 1:1 übersetzt, teils mit »Scheiße« ausgetauscht. Als V einen Trainingsroboter hackt, die Sicherheitsvorkehrungen deaktiviert, und der Animal-Boxer im Ring so eine tödliche rechte Gerade einstecken muss, kommentiert das ein Kumpel des Getöteten folgendermaßen: »Die Robof**** hat dich gefi***, Alter!«



Placide behält seinen stoischen Charme auch in der deutschen Version.

Johnny Silverhand würde sich in dieser Gesellschaft wohl fühlen; auf einen Verrat am Ende der Demo reagiert er mit der deutschen Stimme von Keanu Reeves lakonisch: »Die Voodoo Boys haben dich gefi***.«

Gott sei Dank werden deutsche Spieler mit der Übersetzung von Cyberpunk 2077 nicht ge... na ja, ihr wisst schon. Das erste Probehören der Synchronsprecher und der Ausblick auf die deutschen Dialoge machen Mut; jetzt müssen CD Projekt, Bandai Namco und die Übersetzungsprofis die restlichen Monate bis zum Release von Cyberpunk 2077 am 16. April 2020 nutzen, um noch bestehende Kritikpunkte anzugehen und Spielern eine ebenso einwandfreie deutsche Fassung wie bei The Witcher 3 vorzulegen. Ein Anfang ist jedenfalls gemacht, jetzt heißt es nachlegen. Oder um es mit den Worten von Placide zu sagen, der das plötzliche Auftauchen eines getarnten Überwachungs-Vans vor einem Kameraobjektiv kommentiert: »Wusch!« ★



Peter Bathge
@GameStar_de



»Hat das Spiel eigentlich auch deutsche Sprachausgabe?« Auf der einen Seite wundert es mich immer wieder, wie oft diese Frage auf Steam, in den Kommentaren unter Testartikeln bei GameStar.de oder in Foren gestellt wird. Versteht heutzutage nicht nahezu jeder Englisch? Auf der anderen Seite kann ich nachvollziehen, dass sich nicht jeder deutsche Spieler mit übersetzten Bildschirmtexten und Untertiteln zufriedengeben will. Es ist eben noch mal ein ganz anderes Gefühl, ein Spiel in seiner Muttersprache genießen zu können, ohne im Kopf immer jeden Satz übersetzen zu müssen. Daher freut es für mich für alle Auf-Deutsch-Spieler, dass CD Projekt offenbar viel Aufwand in die Lokalisierung von Cyberpunk 2077 steckt. Die gamescom-Demo gehörte auf Deutsch zu den besseren deutschen Versionen der Spielebranche, besonders die Übersetzungsarbeit bei den Dialogen war auf hohem Niveau. Klar, es gab auch den ein oder anderen Aussetzer, der den Sinn des Originaltextes minimal verfälscht hat – und manch eine Formulierung klingt auf Deutsch nicht so elegant wie im englischen Original. Ich sage nur: Durchbruch! Aber bis die fertige deutsche Version im Laden und auf den Download-Portalen verfügbar ist, bleibt noch viel Zeit für Feintuning. Bislang umfassen die Sprachaufnahmen ja nur den kleinen bekannten Demo-Bereich, die Verantwortlichen können also noch einzelne Sprecher austauschen (Sasquatch!) und weiter am Skript feilen. Dann erwartet uns zum Release am 16. April 2020 aller Voraussicht nach ein sehr gut ins Deutsche übersetztes Rollenspiel-Highlight, das dann nur noch Spaß machen muss. Na, wenn's weiter nichts ist!

KEIN MEDIEVAL 3? KEIN PROBLEM!

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Black Sea Games** Termin: **2020**

Dieses Strategiespiel von THQ Nordic hat eine Feature-Liste, die sich für Mittelalter-Fans liest wie ein Traum.

Von Peter Bathge

Ja, am liebsten würden wir Producer Brad Logston von THQ Nordic auf die Schultern klopfen. Denn Knights of Honor 2 macht alles, was sich Creative Assembly mit Total War schon seit Jahren nicht mehr traut: Mittelalter-Szenario, Kreuzzüge, Burgbelagerungen. Ist dieses Spiel das Medieval 3, das wir uns alle wünschen? Ja! Und gleichzeitig nein. Aber zu 93,67 Prozent ja.

Ein Geheimtipp wird fortgesetzt

Logston nimmt uns mit auf eine Reise 15 Jahre in die Vergangenheit. Na gut, eigentlich spielt Knights of Honor 2: Sovereign noch viel früher, nämlich im Hoch- bis Spätmittelalter. Aber bei dem angedeuteten Zeitsprung geht's auch nicht ums Setting, sondern um die Tatsache, dass Black Sea Games schon einmal den fast perfekten Total-War-Konkurrenten veröffentlicht hat. Nur kann sich daran kaum noch jemand erin-

nern. Schade, denn Knights of Honor war 2004 ein absoluter Geheimtipp!

Und Sovereign? Das bringt das famos-zugängliche Grand-Strategy-Spielprinzip des Vorgängers ins 3D-Zeitalter, ohne dass man wie bei Spielen von Paradox Interactive von Komplexität und Interface bereits zu Beginn erschlagen wird. Knights of Honor 2 fühlt sich ganz stark wie der Vorgänger an und hat dennoch ein paar gelungene Neuerungen im Mid- und Endgame zu bieten, welche die wiederbelebte Serie von einem Liebhaberspiel in ein Echtzeitstrategie-Schwergewicht verwandeln könnten!

Der König braucht Berater

In Knights of Honor 2 übernehmt ihr die Rolle eines mittelalterlichen Herrschers. Als König habt ihr absolute Befehlsgewalt, müsst euch aber auch auf eure Untergebenen bei Hofe verlassen, insbesondere den Kronrat. Dieses zehnköpfige Gremium besetzt ihr im Spiel mit mehr oder weniger begabten Figuren, die einer von fünf Klassen angehören: Marschall, Händler, Diplomat, Kleriker oder Spion. Marschälle oder Generäle führen eure Armeen an, abseits der städtischen

Garnisonen müssen Truppen stets einem Charakter zugeordnet sein. Das war schon im ersten Knights of Honor so, doch Sovereign bietet einen neuen Kniff: Diesmal können alle Klassen Armeen anführen (wenn auch nicht so große wie ein Marschall), solange sie den richtigen Skill besitzen. Die Berater sammeln mit der Zeit Erfahrung und steigen auf, dann dürft ihr aus drei (zufällig bestimmten) Fähigkeiten eine neue Begaubung auswählen. Erinnert das noch jemandem an Heroes of Might & Magic?

Wer bestimmte Talente gezielt fördern will, braucht seltene, aufwändig herzustellende Bücher. Für deren Produktion muss sich einer euer Kleriker eine Zeitlang weg-schließen und kann währenddessen zum Beispiel nicht die Bevölkerung von Provinzen zum eigenen Glauben bekehren. Spione infiltrieren auf euer Geheiß gegnerische Königshöfe, verführen deren Mitglieder zur Revolte und können letztendlich sogar Attentate ausüben – aber dabei natürlich auch scheitern und im Kerker oder auf dem Schafott landen. Im ersten Fall könnt ihr euren Agenten vielleicht mit der Zahlung eines Lösegelds zurückholen, im zweiten ist der Cha-



Knights of Honor 2: Sovereign könnte zum Release 2020 der perfekte Ersatz für das immer noch fehlende Total War: Medieval 3 werden.



Zusätzlich zur 3D-Weltkarte gibt es eine 2D-Übersicht im Pergament-Look. Dort lassen sich farbige Filter für Handel, diplomatische Beziehungen, Religion und mehr einblenden.



Bei den Echtzeitschlachten von Knights of Honor 2: Sovereign ist noch am wenigsten entschieden, hier stecken die Entwickler mittendrin in der Konzeptionsphase.



Weil jeder Anführer maximal acht bis zwölf Einheiten befehligt, sind riesige Massenschlachten wie in Total War mit weit über 1.000 Soldaten kein Thema.

rakter und seine ganze Erfahrung für immer futsch. Permadeath!

Händler erhöhen die Einkünfte aus Handelsverträgen mit anderen Nationen, die – einmal angelegt – automatisch über (See-) Straßen von Stadt zu Stadt und Hafen zu Hafen tingeln. Diplomaten erlauben dem Spieler derweil, Bündnisse einzugehen, Prinzessinnen zu verheiraten oder KI-Fraktionen zur Kriegserklärung gegen eine dritte Gruppierung zu überreden.

Momentan denken die Entwickler noch darüber nach, ob man in Knights of Honor 2 so auch Provinzen tauschen können sollte. 200 dieser Gebiete gibt es im Spiel, die schön gestaltete und detailreich animierte Weltkarte von Sovereign (springende Delfine, zuckelnde Marktkarren, kreisende Möwen, alles auf Basis der Unity-Engine) reicht von Nordafrika bis nach Schweden und Norwegen, von Portugal bis zu den Ausläufern Russlands und in den Nahen Osten. Jerusalem, Dänemark, Madrid, Moskau.

Eure Berater aus dem Kronrat könnt ihr als Gouverneure in Provinzen einsetzen, da bringen sie euch zusätzliche Boni, etwa mehr Einnahmen, schnellere Rekrutierung von Truppen oder eine geringere Chance, dass die unzufriedene Bevölkerung rebelliert und einen eigenen Splitterstaat ausruft. Solche Revolten verhindert ihr, indem ihr die Moral in der Stadt im grünen Bereich haltet – unter anderem mit den richtigen Gebäuden. Das Baumenü ist umfangreich und bietet in jeder Stadt andere Optionen feil. Denn in einer Provinz ist die zentrale Siedlung umgeben von mehreren kleinen Gehöften, Burgen oder Minen. Deren Verteilung wird beim Spielstart bis zu einem gewissen Grad zufällig ausgewürfelt.

Je nachdem, welche Dörfer in einer Provinz existieren, stehen in der zentralen Stadt andere Gebäude zur Wahl, das Ganze ist wie ein Puzzle. Ihr habt eine Rinderfarm? Dann könnt ihr einen Metzger ansiedeln, der die Nahrungsproduktion erhöht. In einer Provinz stehen drei Burgen? In dem Fall erhaltet ihr für jedes Gebäude, das dieser Baukette zugeordnet ist, den dreifachen Bonus.

Die Zeit läuft, die Pause lockt

Knights of Honor 2: Sovereign ist Echtzeitstrategie pur. Die Zeit läuft beständig weiter, ganz wie bei den Grand-Strategy-Games von Paradox Interactive könnt ihr den Zeitablauf in mehreren Stufen beschleunigen, verlangsamen oder ganz pausieren. Bauvorhaben und das Rekrutieren von Einheiten benötigen stets eine gewisse Zeit, genannte Gouverneure müssen erstmal zum Ort ihrer neuen Statthaltertätigkeit reisen.

Auch das Wirtschaftssystem ist auf diese ständig tickende Uhr ausgerichtet: Eure mit der Zeit wachsenden Städte erzeugen mehrere Rohstoffe. Das können Spezialressourcen wie Rinder sein – aber vor allem Allergeweltmaterialien wie Nahrung, Rekruten und ein abstrakter Produktionswert. Letzterer beeinflusst die Baugeschwindigkeit in der

Provinz, die beiden anderen sind für das Ausheben von Soldaten von Bedeutung. Wer das Glück hat, ein Söldnerlager in seiner Provinz zu haben, kann natürlich auch einfach Steuergelder für den Direktkauf neuer Einheiten aufwenden.

Die Anzahl der verfügbaren Rekruten wird mit kleinen Soldatensymbolen angezeigt. Erschöpfte Vorräte füllen sich nach einer Weile wieder auf, je nachdem wie groß die Einwohnerzahl der Stadt ist und wie fortschrittlich die errichteten Kasernen sind. Wer zu Spielbeginn schnell eine Armee aufstellen will (etwa im neuen Multiplayer-Modus von Knights of Honor 2 für mindestens vier Spieler), kann seine Städte auf fixe Rekrutierung ausrichten und anschließend nicht mehr benötigte Gebäude wieder abreißen, denn die Slots für Bauwerke sind begrenzt. Möglicherweise ist es lohnender, in einer Küstenstadt einen Hafen zu errichten, mit dem ihr Luxuswaren aus fremden Nationen importiert. Ein Hafen erweist sich zudem beim Verschiffen von Truppen als praktisch.

Mittelalterschlachten als Deko

Knights of Honor 2: Sovereign hat keine Seeschlachten mit Schiffen, die ihr selbst steuern könnt. Flotten entstehen, wenn ihr eine Armee übers Meer schickt, Kämpfe auf hoher See werden automatisch vom Computer berechnet. Bis die Schiffe in See stechen, dauert es eine Weile: An der Küste müssen die Soldaten erst einmal Transporter zusammenzimmern, im feindlichen Gebiet benötigen sie dafür noch deutlich länger als ohnehin schon. Aber wer einen Hafen hat, der kann sein Heer ohne Verzögerung auslaufen lassen und ferne Küsten oder isolierte Mittelmeerinseln angreifen. Klar, im Mittelalter des neuen Echtzeitstrategiespiels sind bluti-

ge Auseinandersetzungen mit Schwert und Schild, Armbrust und Langbogen, Kavalleriepferd und Katapult an der Tagesordnung. Diese Landgefechte lassen sich ebenfalls automatisch austragen. Oder aber ihr fechtet sie selbst in Echtzeit aus, auf vorgefertigten Schlachtkarten. Und da kommen wir zu den fehlenden 6,33 Prozent, die Knights of Honor 2: Sovereign im Vergleich von einem wahren Total War: Medieval 3 unterscheiden. Denn, so ehrlich ist Producer Brad Logston selbst, die Kämpfe sind »nur ein Geschmacksverstärker«. Der Fokus liege klar auf der Weltkarte. Eben genau wie im 15 Jahre alten Vorgänger. Logston: »Die Kämpfe sind der Teil des Spiels, an dem wir bisher am wenigsten gearbeitet haben.« So befinden sich die Schlachten auf der gamescom dann auch noch nicht in einem vorzeigbaren Zustand. Logston kann uns lediglich eine der Belagerungs-Maps zeigen, auf der es später mal zur Sache gehen soll, spielbar ist das aber noch nicht. Derzeit befasse sich das Team noch mit elementaren Fragen: Gibt es Kontrollpunkte im Kampf, die einem bei Eroberung bestimmte Boni verleihen? Werden die Kämpfe länger als 15 Minuten dauern? All das steht weiterhin zur Debatte, oder wie es der Producer ausdrückt: »Es könnte sich alles noch dramatisch verändern.«

Im originalen Knights of Honor wurde das Selber-Ausfechten der Kämpfe schnell fad. Brad Logston hofft, dass die Spieler in Teil 2 zumindest bei wichtigen Entscheidungsschlachten gerne die Kontrolle über die Truppen übernehmen. Aber er macht sich nichts vor, schließlich gehört er selbst zu den Menschen, die in Globalstrategiespielen gerne den Computer das Ergebnis berechnen lässt. Und damit ist er wohl nicht allein: Bei einer Community-Befragung unter

Fans des ersten Teils bewertete die Mehrheit der Spieler spannende Echtzeitkämpfe in Knights of Honor als »nicht so wichtig«.

Aussagen zu künstlicher Intelligenz, Wegfindung oder Truppentypen verbieten sich in diesem frühen Stadium logischerweise. Dafür sorgt ein Blick auf die kleinen, aber feinen Verbesserungen im Wirtschafts- und Aufbauteil von Sovereign bereits jetzt für Vorfreude bei Strategie-Fans.

Wie Knights of Honor 2 das Endgame aufmöbelt

Das neue Knights of Honor ist darauf ausgelegt, wieder und wieder gespielt zu werden, in Endlospartien, die bis zu 100 Stunden dauern können. Damit es uns dabei auf Dauer nicht langweilig wird, bemüht sich Black Sea Games rund um Game Director Vesselin Handjiev, das Mid- und Endgame intelligent zu erweitern. Handjiev hat übrigens schon Teil 1 entworfen, er ist einer von mehreren Menschen, die bereits 2004 bei Black Sea Games gearbeitet haben.

Mehr Komplexität im späteren Spielverlauf ist die Maxime – aber ohne die Zugänglichkeit des Spiels zu opfern, denn auch Sovereign soll kein ausgiebiges Studium von Handbuch oder Video-Tutorials erfordern, um die Zusammenhänge zu verstehen. Man will sich damit in der Nische zwischen Total War und Paradox-Spielen positionieren. Ganz wichtig dafür: der Prestige-Bildschirm. Unser Prestige wird prominent im Interface angezeigt, es handelt sich dabei um eine ein- oder zweistellige Zahl. Sie speist sich aus unserem Rang im globalen Vergleich in den Bereichen Gesellschaft, Reichtum, Politik, Kultur und Eroberung. Je größer unsere Errungenschaften (mehr Armeen, höhere Bevölkerungszahlen, dickere Geldbörsen),



Die neue 3D-Weltkarte ist hübsch und zeigt alle wichtigen Infos an. Hinten rechts wird gerade Marseille belagert.



Truppen können in Knights of Honor2: Sovereign auch auf Mauern platziert werden.



Die Gefechte finden auf vorgefertigten Karten statt. Es gibt unterschiedliche Maps je nach Klimazone, geografischer Lage (Wälder, Berge) und Ausbaustufe der belagerten Stadt.



Damit euch in Knights of Honor 2: Sovereign auf Dauer nicht langweilig wird, wollen euch die Entwickler besondere Endgame-Herausforderungen und neue Ziele bieten.

umso höher unser Rang und umso mehr Prestige sammeln wir. Dies bringt zum einen zusätzliche Bonus-Perks, zum anderen soll es uns motivieren, unser Imperium zu spezialisieren und bestimmte Zweige von Verbesserungen aktiv zu verfolgen.

Zudem spielt Black Sea Games aktuell mit der ... nun, der Idee von »Ideen«. Das ist eine Art mittelalterliche Forschung, mit der wir die Mitglieder unseres Kronrats betrauen können. Logston etwa erklärt, dass Kleriker womöglich ein gefundenes Artefakt untersuchen. Zufallsereignisse und Entscheidungsmomente könnten in dieses Gameplay-Element mit hineinspielen, aber die Pläne dafür sind noch vage. Bis zum Release von Knights of Honor 2 im Jahr 2020 wollen die Entwickler weiter darüber diskutieren.

Noch nicht final ist auch das Familien-Management eures königlichen Geschlechts. Klar ist nur: Knights of Honor 2 bietet einen Stammbaum, und euer König zeugt Nachkommen, deren Entwicklung und Erziehung ihr bereits im jungen Alter lenken könnt. Dementsprechend schließt sich das volljährige Familienmitglied einer der fünf Klassen an – und kann anschließend auch eine Position im Kronrat übernehmen oder eine Provinz verwalten, was euch besondere Vorteile einbringt. Wie weit dieses Schachern um Machtpositionen geht, ob ihr ähnlich wie in Crusader Kings 2 euren Bastardsohn zum Erben ernennen und eure leiblichen Kinder in den Kerker werfen könnt, das bleibt abzuwarten. Auch über die Art der Skills und Attribute der Familienmitglieder beratschlagt Black Sea Games noch: Soll es zum Beispiel auch negative Traits geben?

Papst, Dschihad und eure Ideen

Wo familiäre Bande definitiv nicht schaden können: in der katholischen Kirche. Denn wer sich als christlicher Herrscher mit dem Papst gutstellt, muss keine Exkommunikation fürchten. PC-Spieler wissen ja seit Medieval 2: Total War, dass der Heilige Vater recht großzügig mit diesem Werkzeug der Verbannung aus der Kirche umgeht. Auch in Knights of Honor 2: Sovereign schweben allzu expansionsfreudige Herrscher in Gefahr, ausgeschlossen zu werden. Da hilft es, wenn der eigene Bischof nach dem Tod des Papstes zu dessen Nachfolger erklärt wird. Weißer Rauch aus dem Vatikan zieht in diesem Fall ein Freudenfeuer im eigenen Thronsaal nach sich, verbessert ein solches Ereignis die Beziehung zu Rom doch enorm.

Aber auch unsere Frömmigkeit beeinflusst den Papst: Wenn wir etwa Klöster, Kirchen und Kathedralen errichten, verdienen wir Pluspunkte beim Heiligen Vater und erhalten Boni auf Baugeschwindigkeit oder Handelserträge. Das Gleiche gilt, wenn wir uns einem Kreuzzug anschließen, Jerusalem erobern oder das von Feinden eingenommene Rom zurück an die Kirche geben.

Knights of Honor 2: Sovereign erlaubt euch jedoch auch, eine östliche, afrikanische oder nordische Zivilisation zu spielen,



Kleine Rohstoffsymbole zeigen an, dass die Siedlungen rund um Granada Gold (Taler), Nahrung (Getreide) und Produktion (Hammer) erzeugen. Die Anzahl der verfügbaren Rekruten wird über der Stadt selbst eingeblendet.

weshalb es insgesamt vier Glaubensrichtungen im Spiel gibt. Neben orthodoxen Christen und Muslimen sind auch Anhänger der nordischen Götter spielbar, bei Letzteren kann die Wahl des Schutzgottes sogar Auswirkungen auf das Gameplay haben. Unter Umständen dürft ihr später sogar die Staatsreligion ändern, etwa zum orthodoxen Glauben übertreten. Und wenn das wider Erwarten noch nicht in der Release-Fassung von Sovereign funktioniert, dann werden es findige Modder ganz sicher kurz darauf einbauen. »Wir haben das Spiel bewusst auf vollen Mod-Support ausgelegt«, vertraut uns Producer Brad Logston an.

Über eine Stunde hat er uns die Demo des neuen Mittelalter-Strategiespiels gezeigt, unsere Fragen beantwortet, und jetzt will er wissen, was die Spieler da draußen vom Projekt von Black Sea Games halten. Knights

of Honor 2: Sovereign soll eine geschlossene Beta erhalten, um die Multiplayer-Balance zu testen und Feedback einzuholen, die Entwickler planen regelmäßige Blog-Einträge und Videostreams. Dank der Mod-Unterstützung sollen Spieler sehr einfach neue Skills ins Spiel einbauen, Einheiten verändern und Werte anpassen können. Und wenn die Fans Knights of Honor 2 gespielt haben, dann berichten sie einander hoffentlich von all den Geschichten, die im dynamischen Spielablauf wie von selbst entstehen. Etwa von der Partie, in der sie nur von Spionen angeführte Armeen befehligten. Als sie mit Frankreich in Ägypten landeten und plötzlich zwei weit entfernte Machtzentren gleichzeitig gegen Angreifer verteidigen mussten. Oder die Sarazenen erfolgreich gegen Byzanz in die Schlacht führten, nur um anschließend von Rebellen

im eigenen Hinterland überrascht zu werden. Solche Geschichten erzählt nur das virtuelle Mittelalter. Und 2020 kehren Echtzeitstrategie-Spieler mit Knights of Honor 2: Sovereign endlich in dieses wohl beliebteste aller Settings zurück. ★



Peter Bathge

@GameStar_de



Die Präsentation von Knights of Honor 2: Sovereign hat mich überrascht. 15 Jahre später – und die bulgarischen Entwickler machen einfach (fast) noch einmal das gleiche Spiel, mit dem gleichen Charme, den gleichen Gameplay-Pfeilern – aber diesmal gibt's eben kein Mittelalter-Total-War, das am Ende als das viel populärere Strategiespiel mit Echtzeitschlachten in die Geschichte eingehen wird. Gerade deshalb bin ich überzeugt, dass Knights of Honor 2 seine Fans finden wird, nicht nur in der GameStar-Redaktion. Black Sea Studios' Ideen für subtile Gameplay-Verbesserungen klingen spannend, die 3D-Darstellung ist prächtig, Multiplayer-Modus und Mod-Support sind ebenfalls an Bord. Na gut, die Schlachten werden wieder nur ein Anhängsel des Wirtschafts- und Armeeverschiebungs-Parts sein. Das sagen die Entwickler selbst, das ist okay, zumal der Spieler hier zumindest eine aktivere Rolle einnimmt als in Europa Universalis, Crusader Kings oder Grand Ages: Medieval. Ich bin ja eh einer von diesen Auto-Kampf-Spielern in Total War & Co. Eben genau wie ein richtiger König, ob mit Wahnvorstellungen oder ohne.



Euer König in Knights of Honor 2 setzt Erben in die Welt – möglicherweise sogar mit Konkubinen zusätzlich zur regulären Ehefrau. Völlig normal für einen König.

Iron Harvest

WIDER DEN TREND

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **King Art** Termin: **4. Quartal 2019**

King Art Games macht ein Echtzeitstrategiespiel in einer Zeit, da die Echtzeitstrategie scheintot wirkt. Und veröffentlicht es bewusst auf Steam in einer Zeit, da viele Hersteller auf Epic-Exklusivdeals setzen. Von Peter Bathge

Eins kann man der modernen PC-Spielelandschaft nun wahrlich nicht vorwerfen: dass sie langweilig ist. Aktueller Garant für wortreiche Diskussionen und erhitzte Gemüter ist die große Welle an Exklusivspielen im Epic Games Store und der Kampf zwischen den Fortnite-Entwicklern und Steam-Gigant Valve um den Download-Markt. Zuletzt verging kein Monat, ohne dass ein Studio, ein Publisher oder der neueste Teil einer beliebten Spieleserie ins Epic-Lager wechselte. Das ging so weit, dass es heutzutage im Umkehrschluss schon einer besonderen Erwäh-

nung bedarf, wenn ein Spiel mal nicht im Epic Games Store erscheint. So wie bei Iron Harvest. Das Echtzeitstrategiespiel von King Art Games wurde auf der gamescom 2019 verschoben, der Release ist nun für den 1. September 2020 angesetzt – auf Steam. Dies zu betonen »war den Entwicklern sehr wichtig«, teilt uns ein Sprecher von Publisher Deep Silver mit, als wir Anfang August beim Bremer Studio vorbeischaute. Wohl auch, um den üblichen Epic-Shitstorm bei einem Exklusivdeal zu vermeiden. Das Liebesgeständnis an die Steam-Fans ist aber nicht auf reinem Opportunismus gewachsen. Die Nähe zur Community kommt beim Kickstarter-Projekt Iron Harvest schließlich nicht von ungefähr, Unterstützer geben anhand spielbarer Alpha-Versionen ihre Meinung zu Designentscheidungen der Entwickler ab. »Feedback wird bei uns mit einem großen F geschrieben«, meint PR-Manager Tobias Stolz-Zwilling.

Die neue Alpha 3 hat King Art Games auch auf der gamescom im Gepäck und erstmals



sind nicht nur Skirmish-Partien gegen die KI sowie der Multiplayer-Modus spielbar; auch eine allererste Mission aus der aufwendig produzierten Story-Kampagne von Iron Harvest gibt's zu sehen. Wir konnten sie bereits vorab exklusiv ausprobieren. Und selbst ein gewisser RTS-Skeptiker muss danach in dieser Preview neidlos anerkennen: Iron Harvest zeigt, dass die Echtzeitstrategie noch lange nicht zum alten Eisen gehört – mit viel Company of Heroes, spannenden Deckungsschirmmützen, toller Schlachtfeld-Atmosphäre und dicken Mechs könnte die deutsche



Iron Harvest macht bereits einen sehr guten Eindruck. Aber kann das deutsche Spiel die Echtzeitstrategie wirklich im Alleingang wiederbeleben?



Antwort auf Age of Empires 4 dem Genre zu einem Mini-Comeback verhelfen. Sofern Entwickler King Art die zusätzliche Entwicklungszeit richtig nutzt.

Die Russen kommen!

King Art Games vereint in der Singleplayer-Story seines Echtzeitstrategiespiels drei Feldzüge in einem, nacheinander kommandiert ihr die Truppen der halbaktuellen Republik Polania, des Sächsischen Imperiums und des Zarenreichs Rusviet im Jahr 1920. »Wir orientieren uns an der Kampagnenstruktur von Warcraft 3«, meint Jan Theysen, Gründer und Creative Director von King Art Games. Kein schlechtes Vorbild: Der Spieler absolviert voraussichtlich sieben Missionen pro Fraktion, insgesamt soll die Kampagne von Iron Harvest gut 20 Einsätze aufweisen. Alles beginnt im beschaulichen Polania, ihr schlüpft in die Rolle der jungen Anna Kos. Ihr Vater, Professor Dybonski, wurde vom bösen Colonel Zubov und seiner Rusviet-Einsatztruppe entführt. Die Aggressoren haben die Grenze überschritten und eine Reihe von Wissenschaftlern gefangen genommen, Motivation unbekannt.

Nebenbei plündern und brandschatzen die Russen alles, was sie in die Finger bekommen, weshalb sich versprengte Soldaten nur zu gerne unter Annas Führung vereinen, um die Invasoren zu vertreiben. Die Geschichte, versprechen die Entwickler, soll einige überraschende Wendungen bieten – die Entführung von Professor Dybonski ist erst der Anfang, später deckt ihr aufseiten von Sachsen und Russen eine Verschwörung auf, woraufhin alle drei Erzählstränge in einem gemeinsamen Finale enden.

Dreh- und Angelpunkt der Story sind dabei die Helden. Je einer pro Seite stellt euren Anker in den Kampagnen dar, insgesamt

Drei Helden stehen in den Kampagnen im Fokus; abseits der Story gibt's pro Fraktion noch zwei andere Supersoldaten. Links: die polnische Freiheitskämpferin Anna Kos.



Annas Bär Wojtek (Mitte links) stürzt eigenständig Richtung Feind, auf Wunsch gebt ihr ihm ein spezifisches Ziel vor, das er sich dann zwischen die Pranken klemmt.

gibt es drei dieser Figuren mit besonderen Fähigkeiten pro Fraktion, die auch in Einzelgefechten zum Einsatz kommen. Es handelt sich um mächtige Spezialisten, Anna Kos etwa kann mit ihrem Scharfschützengewehr aus großer Entfernung einen besonders starken Angriff ausführen und ihren Bären Wojtek auf Gegner hetzen. Das riesige Haustier haut kräftig zu, kann nach seinem Tod einfach wieder an Annas Seite gerufen werden und heilt mit einem späteren Upgrade sogar nahe Truppen aus den umgeschallten Taschen mit medizinischen Vorräten. Wojtek wäre eigentlich der perfekte Begleiter, würde er nicht ständig lautstark herumbrüllen – so ähnlich wie Chewbacca in »Star Wars«, nur nerviger. Das lässt selbst Executive Producer und Sounddesigner Julian Strzoda ins Grübeln kommen: »Vielleicht sollte ich ihn doch ein bisschen leiser machen.«

Loot dir deine Einsatztruppe!

Mit Bärchen-Chewie im Gepäck bekommt Anna in der dritten Mission der Polania-Kampagne Unterstützung von zwei Einheiten Infanteristen (einfache Soldaten treten in Iron Harvest stets als fünfköpfige Squads auf) und muss sich ohne Nachschub zum Bahnhof im Norden vorarbeiten. Gut 40 Minuten dauert das, weil wir unterwegs noch sekundäre Ziele erfüllen können. Die bieten die meisten Missionen, in diesem Fall hilft uns ihre Erfüllung direkt weiter: Wir befreien Gefangene, indem wir Kontrollpunkte an feindlichen Lagern einnehmen, zum Dank gesellen sich weitere Truppen zu uns.

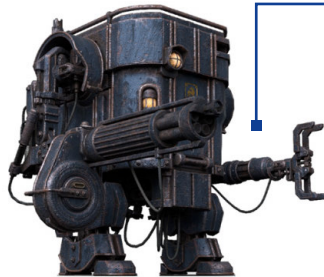
Ein Briefing zu Missionsbeginn zeigt uns die grobe Position der Zielpunkte an, die dabei verwendete taktische Karte können wir aus Gründen der Übersichtlichkeit auch während des Einsatzes mit einem Druck auf

Kleine Mech-Kunde



ARTILLERIE: Langsame Riesenkanone, perfekt geeignet zum Zusammenschießen der gegnerischen Basis. Wehrlos auf kurze Distanz.

GATLING: Kompakter, billiger Mech mit geringer Feuerrate, der als Veteran in einem Halbkreis mehrere Ziele schnell hintereinander beschießt.



TANK: Mittelklasse-Allrounder mit typischer Panzerkanone, gut gegen andere Mechs.



STINGER: Polnischer Mech mit dem Spitznamen Lowca, verschießt panzerbrechende Bolzen, die andere Kampfschreiter und Gebäude schnell zerlegen.



euren. Letztere errichten Stacheldraht, Sandsäcke, legen Minen – oder bauen in anderen Missionen Gebäude.

Cooler Idee: Erledigte Feinde hinterlassen ebenfalls ihre Ausrüstung, der blinkende Loot verschwindet nach einer Weile und kann aufgesammelt werden. Beim Wechsel der Ausrüstung gibt's keine Einschränkungen, ihr könnt also ein MG-Squad (muss sich zum Schießen hinlegen) auch wieder zur simplen Gewehrtruppe degradieren oder es mit einer aufgesammelten Spritze in eine Gruppe Sanitäter verwandeln. Alternativ lassen sich all diese Spezialtruppen natürlich auch in einer Baracke ausbilden, sofern eine Basis vorhanden ist. Mit diesem dynamischen System habt ihr auch mitten auf dem Schlachtfeld immer die Einheiten zur Hand, die in der jetzigen Situation gerade am wichtigsten sind. Sehr clever, Iron Harvest!

Zwischen Bahnhof und Blödelei

Die gespielte Mission aus der Kickstarter-Alpha 3 ist nun freilich nicht der allkomplexeste Einsatz, den wir je gespielt haben. Wer fleißig erkundet, findet noch ein paar stillgelegte Mechs, die den munter vor sich hin stampfenden Panzerersatz im Szenario des als Vorlage dienenden Brettspiels Scythe geben. Danach wartet der große Showdown am Bahnhof; ein paar Minuten haben wir Zeit zur Vorbereitung, dann rollen zahllose Gegner in drei Wellen an und wir müssen die Position halten. Das ist auch schon das Maximum an Zeitlimits, mit denen King Art Games in Iron Harvest arbeiten will; ein Game over, weil wir es in so und so viel Minuten nicht bis zum Missionsziel geschafft haben, soll es in der Kampagne niemals geben. Mit gekaperten Panzerabwehrkanonen (PAKS) und einem mobilen schweren Ma-

die M-Taste jederzeit aufrufen. Basisbau ist in dieser Mission nicht vorgesehen; die Kampagne führt den Spieler langsam an die einzelnen Gameplay-Systeme heran, soll aber nicht einfach nur ein besseres Tutorial werden. Das merken wir, als uns auf dem normalen Schwierigkeitsgrad der Zusammenstoß mit einer Mech-Patrouille zahlreicher Einheiten kostet. Besser ist es, dem verlustreichen Gefecht ganz aus dem Weg zu gehen, denn Schleichen ist eine Option – oder aber wir schieben die Konfrontation

auf, bis wir neben simplen Gewehrschützen besser bewaffnete Infanterie unserer Eigenen nennen. Einheiten-Upgrades lassen sich denkbar einfach anordnen, denn in Versorgungskisten stoßen wir nicht nur auf kleine Heilpäckchen, sondern finden auch Spezialausrüstung wie Granaten oder Schaufeln. Nehmt ihr mit einem Infanterie-Squad ein solches rotierendes Symbol auf, haben die Gewehrschützen anschließend Zugriff auf eine mit einem Cooldown versehene Granaten-Spezialfähigkeit oder werden zu Ingeni-



Schützengräben durchziehen viele Levels, es gibt reichlich Deckungsmöglichkeiten. Die sollte man auch tunlichst nutzen!

schinengewehr (das sich mittels vieler kleiner, mechanischer Füße fortbewegt und genau wie die PAK von einem Infanterie-Squad besetzt werden muss) verteidigen wir den Bahnhof so lange gegen die Russen, bis Verstärkung in Form von Annas Onkel Lech Kos eintrifft und Colonel Zubov zumindest fürs Erste in die Flucht schlägt.

Ingame-Zwischensequenzen treiben die Handlung voran und machen dabei auch nicht Halt vor dem ein oder anderen Witzchen. Ja, das Weltkriegsszenario von Iron Harvest ist grundsätzlich eher ernst gehalten, erklärt uns Executive Producer Julian Strzoda. Aber dann und wann schimmert doch mal der Humor von King Art Games durch; die Bremer haben sich eben einst einen Namen mit der albernen Adventure-Reihe The Book of Unwritten Tales gemacht. Die Dialoge sind dabei vollständig vertont – bislang nur auf Englisch, auch wenn das Iron-Harvest-Team eine deutsche Übersetzung bei unserem Besuch stark andeutet. Die soll dann genau wie in der internationalen Version Sprecher aus den drei portraitierten Nationen bieten: In unserer Demo sprechen gebürtige Deutsche, Polen und Russen ihre englischen Kommentare mit starkem lokalen Akzent. Die Besonderheiten der Rusviet-Fraktion will King Art Games aber noch eine Weile für sich behalten. Klar ist nur, dass das Zarenreich auf eine Mischung aus Masse und starken Einzeleinheiten setzt, während die Sachsen über die besten Truppen verfügen, dafür aber auch besonders viele Ressourcen ausgeben müssen, und Polania mobile Infanterie sowie leichte Mechs in großer Stückzahl für Guerrilla-Angriffe auffährt. Wie wichtig das Balancing dieser drei Fraktionen ist, davon überzeugen wir uns nach der Kampagnenmission im Skirmish-Modus und einer ersten Multiplayer-Partie gegen PR-Manager Tobias Stolz-Zwilling.

Stress, der Spaß macht

»An Iron Harvest arbeiten so viele Game Designer wie bei keinem anderen unserer Spiele«, sagt Julian Strzoda. Und das merkt man: Das Echtzeitstrategiespiel wirkt enorm durchdacht, der Spielfluss ist bereits in der Alpha-Fassung sehr gut, und die einzelnen Elemente greifen hervorragend ineinander. Zu Beginn einer Partie heißt es, schnell sein: Von unserem Hauptquartier senden wir unsere Starttruppen aus, um umstehende Minengebäude und Ölfördertürme zu erobern. Ähnlich wie bei Command & Conquer: Generals finden sich immer wieder Kisten mit Rohstoffen auf der Karte. Diese Einmal-Boosts fürs Konto sind in der Startphase willkommen, regelmäßige Erträge in Form von Eisen und Öl liefern aber nur die Gebäude – und das automatisch, ohne dass zwischen Mine/Förderturm und Hauptquartier Arbeiter oder Transporter hin und her gondeln. Mit Rohstoffen habt ihr Zugriff auf Bauoptionen, dafür braucht es Ingenieure. Schnell ist eine erste Kaserne errichtet, um weitere Infanteristen zu rekrutieren (das



Aufsammelbare Ausrüstungsgegenstände werden mit weiß umrahmten Symbolen dargestellt (oben). Mit Granaten ausgerüstete Trupps werfen Bomben an die Mauszeigerposition (unten). Nach dem Aufprall bleiben wenige Augenblicke, um der Explosion aus dem Weg zu gehen.



Auch im Winter wird in Iron Harvest gekämpft. Unter dem Gewicht von Einheiten einbrechende Eisschollen wie in Company of Heroes 2 gibt es aber nicht.



Für die große Schlacht bietet es sich an, Sandsäcke zu platzieren. Dahinter können Infanteristen in Deckung gehen. Für kleinere Mechs stellen sie zudem ein Hindernis dar.

Hauptquartier bietet anfangs nur eine beschränkte Auswahl). Anschließend erhöht ihr das Bevölkerungslimit schrittweise durch den Bau weiterer Barracken.

In der Werkstatt entstehen derweil die Mechs, die es in allen möglichen Größen gibt, von langsamen Artillerievarianten und schnellen MG-Schreitern über schwer gepanzerte Allrounder auf Spinnenbeinen bis hin zu den Riesen der Kategorie 3, die gegenwärtiges Fußvolk einfach plattwalzen und über Sandsäcke hinweglaufen. Bunker sichern zusammen mit Sandsäcken und Stacheldraht Engstellen ab; wer sein HQ verliert, der sieht den Game-over-Bildschirm. Jenseits der Basis zu bauen, ist nicht vorgesehen, da hilft auch das Erobern von Kontrollpunkten nichts. Ob deren Einnahme in Einzelgefechten über den Sieg mitbestimmt, dürft ihr vor dem Start einer Partie in den Optionen einstellen, zudem lassen sich Modifikatoren festlegen. Die erhöhen sowohl

den Schwierigkeitsgrad als auch die Ausbeute an Erfahrung für euer Spielprofil: Wer so im Level aufsteigt, schaltet nach und nach Belohnungen wie besondere Skins frei, aufs Gameplay hat das keinen Einfluss.

Apropos Gameplay: In der Basis lassen sich Gebäude aufwerten, um Zugriff auf mächtigere Einheiten zu erlangen. Dann könnt ihr etwa den deutschen Eisenhans rekrutieren. Die schwerfälligen Infanteristen besitzen eine große Reichweite. In Skirmish-Gefechten entwickelt sich eine packende Dynamik: Auf der Karte eilt man mit seinen Einheiten wie in Company of Heroes von einem Ressourcenpunkt zum nächsten, wechselt zwischendurch immer wieder in die Basis, um Nachschub zu ordern, und muss gleichzeitig nach Angriffen des feindlichen Spielers oder der ab Stufe drei von vier reichlich aggressiven KI-Gegner Ausschau halten. Schweißperlen bilden sich dabei nach und nach auf der Stirn, denn wie die

Genrebezeichnung schon verrät, findet all das in Echtzeit statt. Im Solomodus gegen den Computer habt ihr als letzten Ausweg allerdings immer noch die Möglichkeit, das Geschehen mit der Pausetaste einzufrieren. Währenddessen könnt ihr sogar Befehle geben, etwa Wegpunkte setzen oder Truppen den Rückzug befehlen. Solche zur Flucht angetriebenen Einheiten rennen ohne Umwege zurück zur Basis und lassen sich bis dahin nicht mehr kontrollieren. Dabei sind sie flotter unterwegs als normalerweise, rennen aber auch schon mal mitten ins Kreuzfeuer. Wer überlebt, wird vielleicht schon bald in den Veteranenstatus erhoben: In Iron Harvest sammeln alle Soldaten Erfahrung, nach einem einmaligen Levelaufstieg erhalten sie eine Spezialfähigkeit. Es lohnt sich also, Einheiten nicht einfach zu verheizen, sondern sie möglichst lange am Leben zu halten!

Von Deckung zu Deckung

Ein Nachteil der Kampfschreiter: Mechs können nicht in Deckung gehen. Es fühlt sich herrlich an, mit einer Handvoll Kanoniere einen gefährlichen Mech zu umgehen und ihm von hinten Saures zu geben, wo seine Panzerung am schwächsten ist. Oder mit einer Panzerabwehrkanone und einer verschanzten Maschinengewehr-Truppe eine Brücke gegen eine Übermacht abzuwehren, eine feindliche Einheit hinzuhalten, bis Verstärkung eintrudelt, oder mit Spezialfähigkeiten wie den Granaten ein Gefecht zu drehen.

Intelligent in Deckung platzierte Infanteristen halten stets länger aus als auf offenem Feld überraschte Feinde, die sich unter Feuer automatisch zu Boden werfen und auf extrem kurze Distanz im Nahkampf mit ihren Gewehrkolben zuhauen. Taktiker werden ihre Freude an Iron Harvest haben, denn die Schlachten bieten viel Raum für gewitzte



Nicht wundern: Die Texturen haben hier noch nicht ganz korrekt nachgeladen. Zubovs Mech sieht aber auch so recht imposant aus.

Manöver, über die man sich am meisten im Mehrspielermodus freut. Oder eher: hässlich lacht. Denn Iron Harvest erlaubt fiese Strategien. Warum nicht einfach die Ressourcenpunkte zerstören, die man dem Gegner nicht gönnt? Auch das Kartendesign fordert: Wir bekamen bei unserem Besuch fünf unterschiedliche Maps zu sehen, eine davon spielt in Eis und Schnee zu beiden Seiten eines Flusses, eine andere rund um ein Eisenbahndepot, die nächste hat einen großen Ösee in der Mitte. Die dicken Mechs können schmale Holzbrücken nicht überqueren, sie brauchen Steinbrücken oder flache Furten. Aber die Entwickler haben auf den nicht immer streng symmetrischen Karten die kleinen Brücken als Hintertürchen für überraschende Infanterieangriffe strategisch geschickt platziert. All diese Routen im Blick zu behalten, sorgte bereits in der Alpha-Demo für viele »Ah, verdammt, wo kommt der denn her?!«-Momente in den Online-Gefechten. Wem das zu antagonistisch ist, der kann im fertigen Spiel auch kooperativ agieren, denn Iron Harvest soll einen Koop-Modus bieten – sogar die Kampagne lässt sich zu zweit im Team absolvieren.

Zerstörung wie in Battlefield

Die Details in Iron Harvest sind eindrucksvoll: Kanonen hinterlassen Einschusslöcher in der Panzerung von Mechs, Explosionen wirbeln Einheiten meterweit durch die Luft, Häuser stürzen mehrstufig und dynamisch zusammen, inklusive herumfliegender Ziegel- und Backsteine. Zusammengeschoffene Mechs vergehen in einem spektakulären Höllenfeuer, ihre menschenhohen Arme und Beine werden abgesprengt, Geschütztürme fliegen auf einer Flammenzunge weg.

Als wir eine Skirmish-Partie im 2v2 mit drei Computerfraktionen spielen, blitzt, röhrt und spritzt es allorten. Die Gefechte fühlen sich dem Wort »Weltkrieg« angemessen an. Dabei tragen die Zerstörungseffekte einerseits zur Atmosphäre bei, sind aber andererseits auch spielerisch von Nutzen. Ein Beispiel: Zerstörte Mechs bleiben als Wracks auf dem Schlachtfeld liegen, in ihrem Schatten können Soldaten Deckung su-

chen oder man kann sie zur Rückgewinnung von Ressourcen recyceln. Aber auch als taktisches Mittel eignen sich die Wracks: Sie können Engstellen blockieren oder durch erneuten Beschuss zur Explosion gebracht werden. Diese Detonationen klingen schön kräftig, die Musik dazu kommt von Adam Skorupa, der bereits als Komponist für The Witcher 1+2 tätig war, und slawische Orchesterklänge mit Industrial-Sounds vermischt.

Ähnlich gelungen wie der Sound ist die Optik von Iron Harvest, wenn auch die Unity-Engine nicht zu Höchstleistungen aufläuft. Abseits der schicken Zerstörungseffekte sieht das Echtzeitstrategiespiel gut, aber nicht überwältigend aus, einige der Mech-Designs wirken zudem etwas arg kastenförmig. Mal schauen, wie gut die Identifikation der Einheiten in der fertigen Version gelingt, wenn sich Dutzende Kampfpläuer gleichzeitig auf einer Karte tummeln.

Eine sinnvolle Release-Verschiebung

»Unsere« Version entspricht noch längst nicht dem fertigen Spiel, selbst bei unserem Besuch Anfang August fehlte sogenanntes »Polishing«, also das Feintuning der Technik in dieser inhaltlich begrenzten Version. Das machte sich zum einen in mehreren Abstürzen bemerkbar, an denen aber wohl der Präsentationsrechner die Hauptschuld trug und die auch nach einem live eingespielten Update noch vorhanden waren. Zum anderen war es der Framerate anzumerken, die bei großen Multiplayer- und Skirmish-Schlachten schon mal ins Stocken geriet. Aber um genau solche Probleme anzugehen, haben die Entwickler noch über ein Jahr Zeit. Der Publisher-Deal mit Deep Silver für den Vertrieb von Iron Harvest habe laut Executive Producer Julian Strzoda »ein im Grunde ganz anderes Spiel« ermöglicht. Statt Iron Harvest auf Teufel komm raus für einen Release im Jahr 2019 fit zu machen, wie in der Kickstarter-Kampagne im März 2018 versprochen, habe man nun die Zeit und das Geld, an allen Spielelementen zu feilen. Das auf zwei Büros in Bremen verteilte Studio betreibt etwa Motion Capturing für die Kampagnen-Zwischensequenzen und beschäftigt

zusätzlich zu den knapp über 30 festangestellten Mitarbeitern rund 20 externe Zuarbeiter, hauptsächlich Grafiker.

King Art Games will nach eigener Aussage die Zeit nutzen, um wichtige Grundlagen für einen reibungslosen Spielablauf zu schaffen: An Wegfindung und Netcode wurde bereits kräftig geschraubt, bis zur Veröffentlichung am 1. September 2020 sind weitere Verbesserungen geplant. Dafür wartet man doch gerne ein bisschen länger. Und ohnehin: Es ist ja nicht so, als ob Echtzeitstrategie-Fans längere Dürreperioden in ihrem Genre nicht gewohnt wären. ★



Peter Bathge
@GameStar_de



Fehler sind dazu da, um aus ihnen zu lernen. Fehleinschätzungen passieren mir als Redakteur, als Mensch immer wieder mal, das ist normal. Wenn ich dann zugeben muss »Ich hab mich geirrt!«, bin ich üblicherweise ziemlich zerknirscht. Aber in diesem Fall freue ich mich, dass ich mit einer meiner Aussagen der letzten Monate wohl Unrecht behalten werde: Die Echtzeitstrategie ist nämlich doch noch nicht tot. Iron Harvest hat die lebensverlängernden Maßnahmen erfolgreich eingeleitet, nach dem Anspielen hat das Genre von mir offiziell eine Gnadenfrist bis zum Release am 1. September 2020 erhalten. Und danach könnte es tatsächlich so richtig abheben.

Was mir an Iron Harvest am besten gefällt? Dass es nicht einfach »Company of Heroes mit Mechs« ist, sondern eigene Ideen hat! Der Basenbau und das Ressourcenmanagement sind gerade komplex genug, um eine wohltuenede Hektik zu erzeugen, im Multiplayer-Modus oder einem Gefecht gegen die KI auf der Stufe »Schwer« komme ich richtig ins Schwitzen bei dem Versuch, die ganze Karte im Blick zu behalten und nebenbei auch noch taktisch geschickt meine Truppen einzusetzen. Aber es funktioniert! Und, noch besser: Es macht auch noch einen Heidenspaß!

Dass King Art Games jetzt noch ein saftiges Jahr Zeit hat, um die Missionen auszutüfeln, am Balancing zu schrauben und die aktuell noch rudimentäre Wegfindung zu verbessern, lässt auf Großes hoffen. Zumindest wenn die Entwickler die Unity-Engine in den Griff kriegen und am Ende angesichts all der schönen Zerstörungseffekte und explodierenden Mechs die Framerate nicht in die Knie geht. Noch unsicher bin ich mir auch ob der angedeuteten Slapstick-Einlagen Marke The Book of Unwritten Tales, die im Lauf der Story-Kampagne hoffentlich nicht allzu häufig zum Einsatz kommen. Denn dann könnten sie möglicherweise von der ansonsten sehr gelungenen Atmosphäre ablenken. Aber vielleicht passen sie ja auch super zum Spiel – es wäre nicht das erste Mal, dass ich mich irre.



In den Missionen gibt's immer wieder mal Zwischensequenzen in der Ingame-Grafik.

Everspace 2

IM ALL IST ALLES OFFEN

Genre: Rollenspiel Publisher: Rockfish Games Entwickler: Rockfish Games Termin: 2021

Auf DVD: Preview-Video

Everspace 2 will die Freiheit des Weltalls mit der Loot-Spirale eines Diablo verknüpfen. Wir durften exklusiv Probe fliegen und erklären, warum das ambitionierte Vorhaben tatsächlich klappen könnte.

Von Michael Herold

Wir rasen mit Hyper-Geschwindigkeit durch den Weltraum in Richtung des nächstgelegenen Sterns. Kaum bremsen wir unseren Antrieb ab, befinden wir uns im Schwebeflug mitten in einem Asteroidenfeld aus Tausenden ziellos umhertreibenden Gesteinsbro-

cken, manche nur wenige Meter groß, andere so riesig, dass sie beim Vorbeisweben unseren halben Bildschirm bedecken. Überschattet wird all das von einer gigantischen blauen Sonne, die im Hintergrund brennt und lodert. Noch bevor wir diesen atemberaubenden Anblick fertig genossen haben, blinken am Bildschirmrand bereits ein Dutzend rote Markierungen von näherkommenen Gegnern. Wir blicken uns um und erspähen nicht weit entfernt eine Festung von Outlaws auf einem der Riesen-Asteroiden. Also geht's ab ins Schlachtengetümmel.

Die ersten zwei feindlichen Flieger schießen wir mit wenigen Schüssen unseres schnellen Impulslasers ab, schon ploppen Zahlen für den ausgeteilten Schaden und

So entstand diese Preview

Offiziell vorgestellt wurde Everspace 2 zwar erst zur Eröffnung der gamescom 2019, wir hatten allerdings schon vorab Zugang zu einer Tech-Demo des Spiels und konnten selbst ausgiebig Probe fliegen. Von dieser Version stammen auch die Bilder auf diesen Seiten. Zudem besuchte uns Michael Schade, seines Zeichens Mitbegründer und CEO des Hamburger Entwicklerstudios Rockfish Games, einen Tag lang in der Redaktion und wir konnten ihm allerlei Fragen zu Everspace 2 stellen.

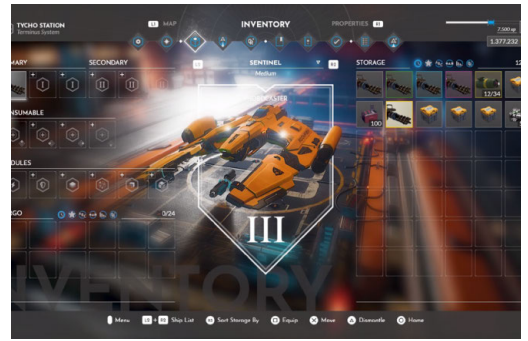
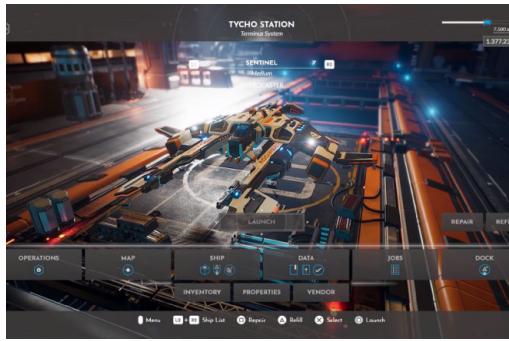
unsere gewonnenen Erfahrungspunkte auf. Sobald wir die Basis erreichen, zischen uns



Bei unseren Flügen durchs All treffen wir auch mal auf dickere Gegnerschiffe. Ein Lasertreffer dieses Destroyers kann unserem kleinen Schiff mäch-

Schaffe, Schaffe, Schiffe baue

Im Hangar statten wir unser Schiff mit Waffen, Items, Schilden, Panzerungen und anderen Extras aus. Der Schiffsbau ließ sich in unserer Tech-Demo zwar nur begrenzt nutzen, aber der Trailer und die Entwickler versprechen unzählige Möglichkeiten. Mit ein paar neuen Waffen, neuen Spoilern und einer neuen Lackierung kann unser Sentinel-Raumerschiff dadurch komplett anders aussehen und funktionieren, obwohl es immer noch das gleiche Modell bleibt.



Bei den Kämpfen verliert man manchmal die Übersicht vor lauter Gegnern, Schadenszahlen und HUD-Einblendungen. Notfalls hilft immer die Flucht, um die Lage und sich selbst zu beruhigen.



Aus der Ferne sah dieser blaue Stern nur wie ein kleines Licht im Schwarz des Alls aus, von Nahem strahlt und lodert er in grellem Blau. Und das so hell, dass man kaum die Raumstation vor ihm erkennt.

Flugabwehrraketen um die Ohren, also ist ein schneller Kurswechsel angesagt, um auszuweichen. Den Raketenstellungen machen unsere Laserschüsse nicht viel aus, aber weil sie sich nicht bewegen, sind sie ein hervorragendes Ziel für unsere aufladbare Railgun. Schnell schalten wir also um auf die nächste Primärwaffe.

Während uns weitere Outlaw-Drohnen ins Visier nehmen und ihre Schüsse an unserem starken Schild abprallen, zielen wir auf die Raketen. Kurze Aufladung, Abschuss, Treffer, ein raketenspuckendes Problem weniger. Bleiben nur noch sechs weitere von diesen Stellungen und jede Menge fliegende Gegner. Die nächsten 30 Sekunden schießen wir

weiter aus allen Laserrohren und beenden die Raumfahrt zweier weiterer feindlicher Flieger an Ort und Stelle. Doch gerade als wir uns wie der König des Weltalls fühlen, erwischt es uns doch. Wir schaffen es nicht mehr, den Rückzug anzutreten, ehe uns die gesammelten Raketen und Laser der Outlaw-Schurken in den Game-over-Bildschirm schicken. Der König des Weltalls ist tot.

Nach dem Tod geht's einfach weiter

»Na toll, alles nochmal von vorne!« Das fürchten wir nun zumindest, weil wir vom ersten Everspace und seinem Roguelike-System noch gewohnt sind, dass wir nach jedem Ableben in unserer Heimatbasis wieder

bei null starten müssen. Doch diesmal läuft das anders: Wir können einfach den letzten Checkpoint laden, an unserer Raumschiff-Ausstattung feilen und gleich wieder in den Kampf einsteigen. Everspace 2 wirft die ewigen Neustarts über Bord, und das ist eine verdammt gute Entscheidung. Wir spielen nur einen Helden und schlüpfen nicht immer wieder in die Rolle eines Klons wie noch in Teil 1. Dadurch behalten wir auch dauerhaft all unsere Erfahrungspunkte, unseren Levelfortschritt und unsere Talente. Der Space-Shooter eignet sich dabei viele Rollenspiелеlemente an. Zum Beispiel steigen mit jedem Level-up dauerhaft die Schadenswerte, die unser Pilot samt Raumschiff austeilen und einstecken kann. Auch andere Talente und Fähigkeiten erhalten wir nun nicht mehr nach jedem Tod, sondern wir schalten sie einfach während des Spiels frei.

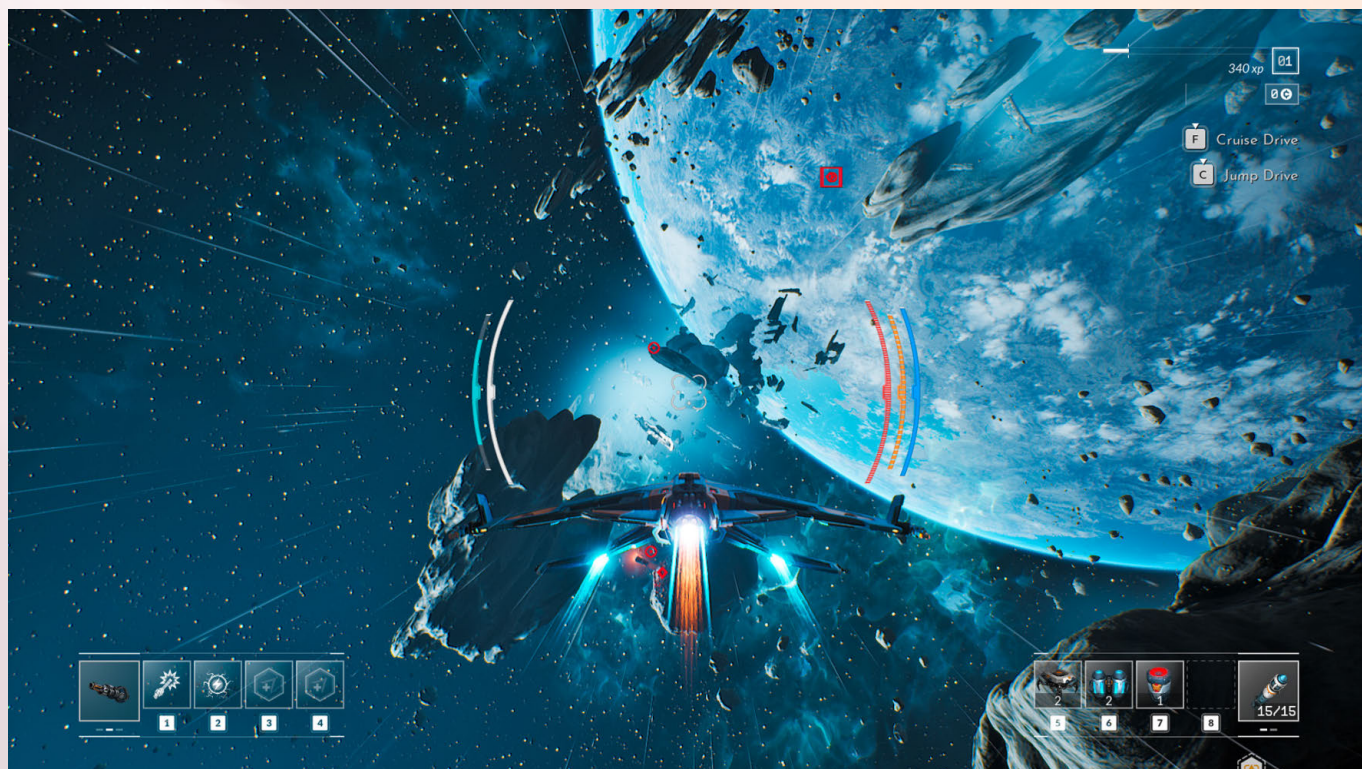
Das ergibt auch aus Story-Sicht Sinn: Während wir im ersten Everspace zunächst herausfinden mussten, wer wir eigentlich sind und warum wir nach jedem Ableben neu auferstehen konnten, herrscht in Everspace 2 mehr Klarheit. Wir steuern einen überlebenden Klonpiloten aus dem ersten Teil, allerdings wurde das Klonprogramm offiziell eingestellt. Deswegen sind wir auf der Flucht und versuchen uns unter falscher Identität als Minenarbeiter ein wenig Kleingeld dazuzuverdienen.

Klone sind auch nur Menschen

Unser Hauptziel lautet, irgendwie aus der demilitarisierten Zone zu entkommen. Außerdem wollen wir nebenbei lernen, was es



Mit unserem Cruise Jump reisen wir in Windeseile zum nächsten Gebiet. So geht die offene Spielwelt von Everspace 2 nahtlos ineinander über und versteckt geschickt etwaige Ladezeiten.



Everspace 2 vermittelt ein tolles Geschwindigkeitsgefühl. Dank der hervorragenden Steuerung überbrücken wir Tausende Kilometer in Sekunden und haben gleichzeitig im Nahkampf die volle Kontrolle. Das Spiel soll mit Joystick-Support ausgeliefert werden.

heißt, ein normaler Mensch zu sein. In der auf 20 Stunden Spielzeit ausgelegten Kampagne lernen wir dann jede Menge Figuren und Freunde kennen, für die wir Aufträge erledigen und die uns im Gegenzug weiterhelfen und mit Boni ausstatten. Eigene Entscheidungen können wir in den Dialogen aber nicht selbst fällen, das erklärt uns zumindest Michael Schade, Mitbegründer und CEO des Hamburger Entwicklerstudios Rockfish Games. In der frühen Tech-Demo auf dem PC konnten wir ohnehin selbst noch nichts von der Story erleben. Aber so viel wissen wir aus unserem Gespräch mit Michael und den ersten Trailern schon: Everspace 2 wird erneut ein reines Singleplayer-Spiel mit einer linearen Kampagne. Die Story wird wieder in komplett vertonten Comic-Sequenzen erzählt, und um ihre Geschichte aufzupäppeln, haben sich die Ent-

wickler von Autoren von Horizon: Zero Dawn, Destiny und sogar von »Game of Thrones« beraten lassen. Wenn wir keine Lust haben, der Hauptquest zu folgen, können wir uns außerdem an kleinen Mini-Nebenquests versuchen. Wir haben beim Anspielen zum Beispiel Lecks in einer Raumstation flicken und nebenbei angreifende Outlaws abwehren müssen, weil der Stationsmechaniker sich selbst nicht getraut hat.

Mehr Raumschiffe, mehr Waffen

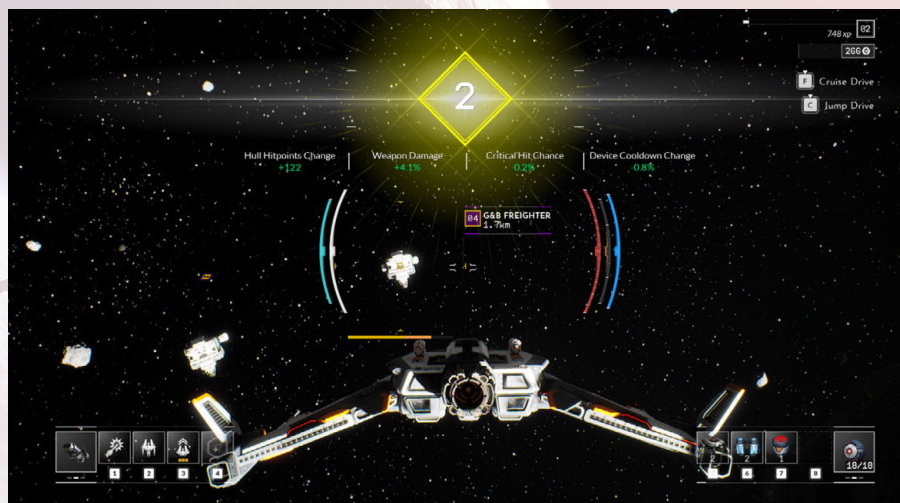
Statt durch mehrere Sektoren reisen wir im zweiten Everspace zudem durch eine offene Spielwelt mit einem Dutzend unterschiedlicher Sonnensysteme. Laut Michael Schade können wir über 100 per Hand designte Orte, Stationen und Handelsposten besuchen und erkunden. Im Trailer sind sogar Kämpfe in Planetennähe zu sehen, landen

und zu Fuß aussteigen wird im Spiel aber nicht möglich sein. An allen Ecken und Enden von Everspace 2 bemerkt man, wie viel größer es im Vergleich zu seinem Vorgänger werden soll. Und das ist auch kein Wunder, schließlich hat sich die Teamgröße von Entwickler Rockfish Games inzwischen verdoppelt und das Studio geht mit deutlich mehr Budget an die Entwicklung von Everspace 2 ran. So soll natürlich auch das Spiel besser und größer werden und das sieht man zum Beispiel an den neuen Möglichkeiten beim Schiffsbau: Statt nur neun Primär- und acht Sekundärwaffen wie im ersten Everspace können wir unsere Schiffe im zweiten Teil mit jeweils über 50 unterschiedlichen Kanonen und Alternativwaffen ausstatten. Und statt drei Schiffstypen (ein vierter kam erst mit dem Encounters-DLC hinzu) sollen uns im Nachfolger »Dutzende« Flieger zur Verfügung stehen, eingeteilt in drei Hauptklassen mit je drei Unterklassen.

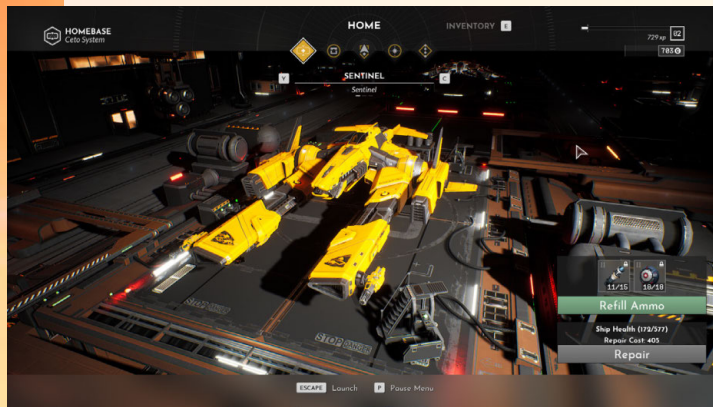
Das Rumbasteln an der Raumschifflotte bleibt ein wichtiges Element. Wir sammeln auf unseren Flügen ständig Items, Materialien und neue Waffen ein, die wir entweder beim Händler für Credits verhöckern oder direkt in unsere Flieger einbauen. Wie in einem Diablo oder auch in Loot-Shootern à la Division oder Destiny motiviert diese ewige Verbesserungsspirale bereits in unserer frühen Demo extrem, und wir wollen ständig wieder losdüsen, um im Weltall einen noch effektiveren Blaster oder einen noch stärkeren Schutzschild zu finden.

Kontrolle im Weltraum

Die spannenden Kämpfe vor den schicken Weltraumkulissen laufen bereits superflüssig und fordern uns immer wieder aufs



Ein Levelaufstieg erhöht unsere Werte dauerhaft. Weil Everspace 2 kein Roguelike mehr ist, behalten wir unser Level und unsere Skills auch dauerhaft.



In unserer Heimatbasis können wir im Hangar unsere Schiffsflotte bewundern. In der Demo gab es zwar nur drei unterschiedliche Schiffe, im fertigen Spiel sollen es aber Dutzende werden.

Neue. Dazu trägt die hervorragende Steuerung bei, die quasi eins zu eins aus dem ersten Everspace übernommen wurde. Damit behalten wir jederzeit in allen drei Dimensionen die Kontrolle über unser Schiff und sind bestens für den Nahkampf gerüstet, wenn ein Gegner mal aufdringlich werden sollte. Über weite Distanzen reisen wir mit dem Cruise- und dem Jump-Drive außerdem noch in zwei schnelleren Geschwindigkeitsstufen. Dadurch brauchen wir selbst für interstellare Sprünge nur ein paar Sekunden. In der Tech-Demo zwar noch nicht vorhanden, aber für das finale Spiel fest eingeplant sind natürlich auch wieder eine Cockpit-Perspektive sowie für gut ausgestattete Piloten eine Joystick-Steuerung (HOTAS).

Im Gegensatz zu anderen Weltraumspielen wie Elite Dangerous oder auch der schier unendlichen Geschichte Star Citizen setzt Everspace 2 sehr viel mehr auf arcadeige und schnelle Kämpfe – und diese Rechnung könnte für Rockfish Games sehr gut aufge-

hen. Denn Everspace 2 spielt sich schon jetzt wie ein modernes Freelancer, was ja nicht unbedingt was Schlechtes ist.

Wann erscheint Everspace 2?

Nicht zu früh freuen: Bis zum Release von Everspace 2 dauert es noch eine ganze Weile. Am 9. September 2019 startet zunächst einmal die Kickstarter-Kampagne, von der sich die Entwickler wenigstens 450.000 Euro an Unterstützereinnahmen erhoffen. Im Herbst 2020 soll das Spiel dann für PC-Piloten auf Steam in den Early Access starten und wieder ein Jahr später dann final auch für Konsolen herauskommen – möglicherweise gar für PS5 und die nächste Xbox. Die Kickstarter-Kampagne soll nun erst mal dabei helfen, dass Michael Schade und sein Team unabhängig bleiben können und kein Eingreifen eines Publishers nötig wird. Und bislang halten wir das für den richtigen Weg, denn was die Hamburger Entwickler vorhaben, geht genau in die richtige Richtung. ★



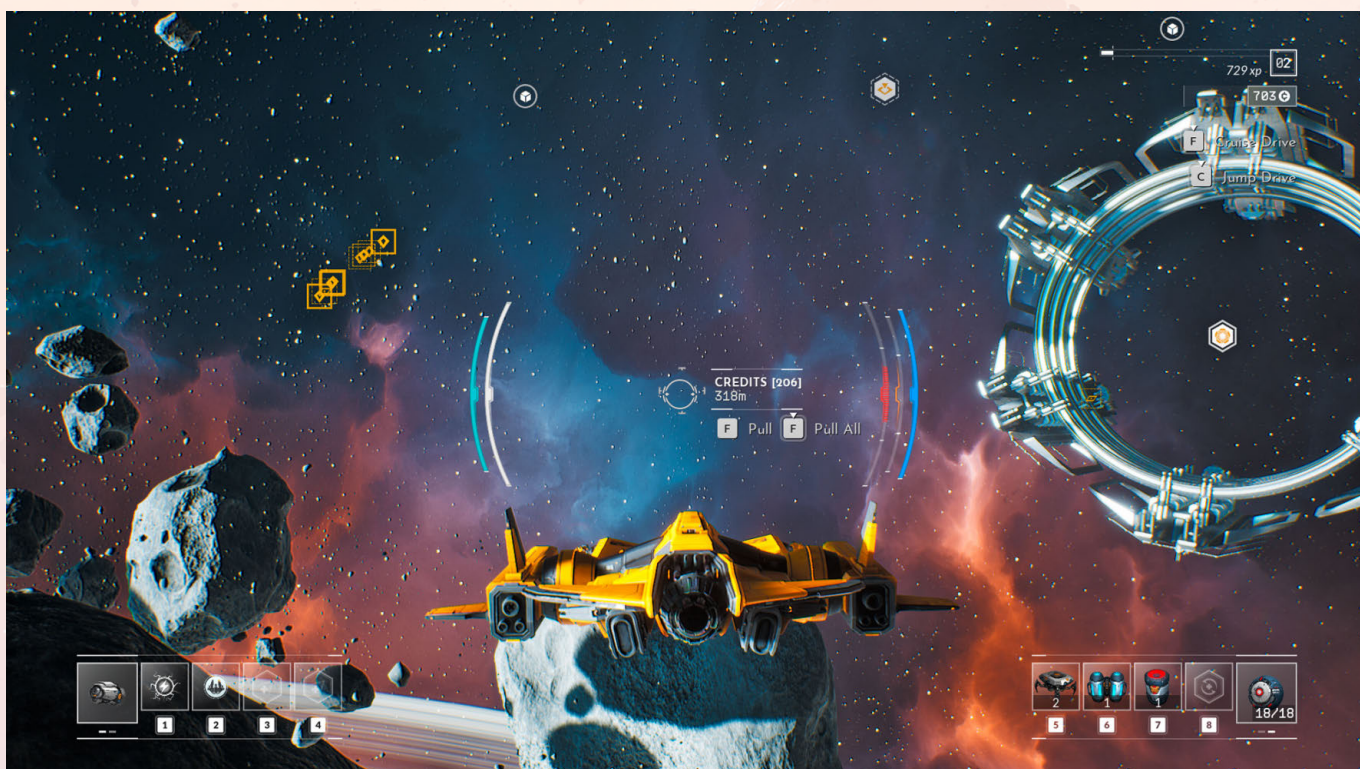
Alle paar Minuten finden oder kaufen wir bessere Ausrüstung und Waffen für unser Raumschiff. Destiny 2 war in Sachen Loot-Spirale ein wichtiges Vorbild für die Entwickler.



Michael Herold
@michiherold



Im Gespräch hat mir Studiochef Michael Schade erzählt, dass die meisten Spieler das letzte Drittel von Everspace nicht erreicht haben, weil sie vorher keine Lust mehr auf die ständigen Neustarts hatten. Und ja, das ging mir ähnlich. Aber nun muss ich nicht mehr ständig Angst vor dem Bildschirmtod haben. Und das macht schon in der aktuellen Version, zwei Jahre vor geplantem Release, mächtig Laune. Die Kämpfe liefern genau die richtige Mischung aus Hektik und Fairness, sodass ich mich ständig gefordert, aber nie überfordert fühle. Mein persönliches Highlight in Everspace 2 dürfte aber das schicke Weltraumdesign werden.



Die fünf Anzeigen neben dem Fadenkreuz zeigen den Zustand unseres Schiffs an. Sie stehen von links nach rechts für Boost, Waffenaufladung, Gesundheit, Panzerung und Schild. Das sind wichtige Infos, die wir so nicht am Rand des Bildschirms suchen müssen.



Im Bild: Teile unseres großartigen gctoegether-Teams, das die gamescom mit dem besten Stream der Welt gerockt hat! (Foto: James Zabel)



Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN Den Bundesliga-Start. Endlich geht's wieder los!

ZULETZT GESPURT Einen dicken Fuß, weil ich auf der gamescom umgeknickt bin. So fühlt sich also eine veritable Bänderdehnung an.

ZULETZT GEDACHT Wie soll ich humpelnd noch pünktlich zu den eng getakteten Messeterminen gelangen?

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE: WAS MACHT IHR AUF DER NÄCHSTEN GAMESCOM ANDERS? Jeden Messestand genauestens auf Stolperfallen untersuchen, bevor ich zum nächsten Termin hetze! Und nicht mehr beim Hetzen aufs Handy schauen.

Michael Graf,
Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT INTERVIEWT Mike Pondsmith. Der Schöpfer von Cyberpunk 2020 ist ein unglaublich netter Mensch, der Holger und mir nach dem Gespräch noch von Urlauben erzählte und Familienfotos gezeigt hat.

ZULETZT GESEHEN Den Trailer zu Star Wars: Episode 9. Ich fand Episode 8 echt schwach, aber jetzt freue ich mich doch wie Luke aufs Womprattenschießen.

ZULETZT GEDACHT Nettes Weltraumspiel, das mir Marketing-Kollege Christoph da empfohlen hat. Bald mehr dazu bei GameStar.

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE: WAS MACHT IHR AUF DER NÄCHSTEN GAMESCOM ANDERS? Wir hatten dieses Jahr zwei Podcasts von der Messe, aber da geht mehr! MEHR!



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GEGESSEN Viel zu viel überbeurteilten Messefräß fragwürdiger Herkunft.

ZULETZT GESPIELT Remnant: From the Ashes, hätte nicht gedacht, dass mich das so packt.

ZULETZT GEDACHT Und wenn ich doch noch mal mit World of Warcraft anfangen, jetzt wo Classic da ist?

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE: WAS MACHT IHR AUF DER NÄCHSTEN GAMESCOM ANDERS? Mit fast 20 Jahren Spielemesse-Erfahrung bin ich schon ganz gut »gestreamlined«. Vielleicht ein paar Müsliriegel mehr einpacken (siehe oben)?

Michael Herold,
Redakteur

@michiherold

ZULETZT MIR SELBST GESCHENKT Die Breaking-Bad-Komplettbox auf Blu-ray.

ZULETZT GESEHEN Wenig verwunderlich, aber Breaking Bad. Nochmal schön von Anfang an, als Vorbereitung auf den Netflix-Film, der im Oktober rauskommt.

ZULETZT GEDACHT 62 Folgen von einer Serie kann man viel schneller weggucken als ich es befürchtet habe. Ach, und Walter White ist noch immer der Größte!

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE: WAS MACHT IHR AUF DER NÄCHSTEN GAMESCOM ANDERS? Allen Leuten Autogramme geben, auch wenn sie gar nicht danach fragen. So werde ich hoffentlich zum Selfmade-Influencer und weltberühmt.





Petra

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT Gesehen Nach etlichen Jahren mal wieder Alien. Herrgott nochmal, wie gut dieser Film doch einfach ist!

ZULETZT Gespendet Zwei Schmerztabletten an Heiko, die er dann doch nicht genommen hat.

ZULETZT Gedacht Irgendwie ist dieses vermaledeite Köln dann doch Heimat.

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE: WAS MACHT IHR AUF DER NÄCHSTEN GAMESCOM ANDERS? Ich werde zuhause alle möglichen Schuh-Socken-Kombinationen probelaufen, um eventuellen Rutschsocken-vorfällen vorzubeugen.

Philipp Elsner,
Redakteur

@RootsTrusty

ZULETZT GETRUNKEN Pigs on Synthesizers von Frau Gruber Brewing, ein extrem aromatisches IPA mit Hopfenüberdosis. Lecker!

ZULETZT Gesehen Once Upon a Time in Hollywood. Selbst wenn minutenlang nichts passiert ist, hab ich mich irgendwie unterhalten gefühlt. Kommt selten genug vor.

ZULETZT Gedacht Je mehr ich von Dying Light 2 sehe, umso weniger kann ich es abwarten, die Endzeit mit Parkour-Moves und einer improvisierten Axt aufzumischen!

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE: WAS MACHT IHR AUF DER NÄCHSTEN GAMESCOM ANDERS? Vielleicht fahre ich einfach mal wieder hin und überlasse den ganzen Ruhm und das Kölsch nicht den Kollegen. Obwohl ...

Phil



Peter

Peter Bathge,
Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT Gespielt Rebel Galaxy Outlaw und Control. Dafür kann man den Epic-Launcher ruhig mal installieren.

ZULETZT Gelesen Viele, teils unentzifferbare, weil zwangsweise im Dunkeln geschriebene Notizen von der gamescom.

ZULETZT Gedacht Ich glaub, ich werde Soldat. Bahnfreifahrten, ich komme! Wer möchte meine BahnCard 100 kaufen?

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE: WAS MACHT IHR AUF DER NÄCHSTEN GAMESCOM ANDERS? Mehr Party, weniger Artikelschreiben. Geht in Ordnung, Micha, oder?

Dimitry Halley,
Redakteur

@dimi_halley

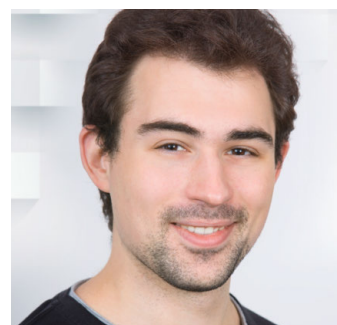
ZULETZT Gespielt Mal wieder Star Wars: Battlefront 2, denn bald gibt's spielbare Republic Commandos im Spiel! Vode An!

ZULETZT Gehört Die zwei riesigen Maschinen, die mir den Wasserschaden aus dem Haus pumpen. Das tun sie sehr laut. Mit immenser Hitze. Zehn Stunden am Tag. Für zwei Wochen.

ZULETZT Gedacht Immerhin trocknet meine Wäsche jetzt ungelogen in zwei Stunden.

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE: WAS MACHT IHR AUF DER NÄCHSTEN GAMESCOM ANDERS? Deutlich mehr Termine mit »kleinen« Entwicklern. Die plaudern lockerer als durchgetaktete Triple-A-PR-Menschen. Und geben deshalb die spannendsten Einblicke.

Dmy



Maurice

Maurice Weber,
Redakteur

@Froody42

ZULETZT Gespielt Habe mein allererstes RTS mal wieder herausgekratzt: Kreuzzug ins Ungewisse von den Halo-Machern. Sieht inzwischen grotesk aus, spielt sich aber immer noch überraschend gut!

ZULETZT Gelesen Das Handbuch von Kreuzzug ins Ungewisse.

ZULETZT Gedacht Es gibt kaum schönere Erleichterung, als statt Hunderten Euro für einen neuen Rechner doch nur 20 Euro für einen neuen Kühler hinblättern zu müssen ...

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE: WAS MACHT IHR AUF DER NÄCHSTEN GAMESCOM ANDERS? Einen anderen und schnelleren Zug nach Hause nehmen, nämlich einen, der nicht die ganze Nacht durchfährt!

Florian Klein,
Leitender Hardware-Redakteur

@Opi_Flo

ZULETZT Gespielt Nach vier Jahren Mal wieder GTA 5 Online – mit Freunden rockt das immer noch total!

ZULETZT Gespürt Tennisarm vom Gitarrespielen! Das habe ich nun davon, dass ich mir zum Wiedereinstieg eine gute Klampfe gekauft habe.

ZULETZT Gedacht Eile mit Weile beim Gitarrespielen im Alter!

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE: WAS MACHT IHR AUF DER NÄCHSTEN GAMESCOM ANDERS? Länger bleiben! (Bitte, Heiko!) Die gamescom ist einfach mein Lieblings-Games-Festival ... ähm, meine Lieblings-Arbeits-Kontaktpflege-Messe!

Flo



Fabiano

Fabiano Uslenghi,
Trainee

@StillAdrony

ZULETZT Gespielt Rebel Galaxy Outlaw. Dieses Spiel mit Star-Wars-Lizenz und der Spieler als Weltraum-Schmuggler ... Hach!

ZULETZT Gesehen Das erste Mal Birdman. Cool, aber grundsätzlich habe ich auch nichts gegen konkrete Enden.

ZULETZT Gedacht Ob Birdman mit einem anderen Schauspieler als Michael Keaton überhaupt funktionieren würde?

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE: WAS MACHT IHR AUF DER NÄCHSTEN GAMESCOM ANDERS? Ich verkleide mich als Besucher und bitte Miguel um ein Autogramm. Im Büro traue ich mich nie, ihn zu fragen.

Robin Rütter,
Redakteur

@robinruether

ZULETZT Gespielt Bossgard mit Kollegin Mary. Eine historisch nicht ganz akkurate Nachbildung der Wikinger-Riesenpümpel-Kriege.

ZULETZT Gesehen Monthy Python's Flying Circus auf Netflix. Schräg, albern, genau mein Humor.

ZULETZT Gedacht Der Ankündigungs-Trailer zu Kerbal Space Program 2 ist eine wundervolle Hommage an seine Spieler.

NACH DER MESSE IST VOR DER MESSE: WAS MACHT IHR AUF DER NÄCHSTEN GAMESCOM ANDERS? Hinfahren! Ich habe diese gamescom nämlich in der Redaktion verbracht. Um mittendrin statt nur dabei zu sein, muss ich aber wohl doch nach Köln.

Robin



Hunt: Showdown

MEISTERWERK ODER MASSENSCHRECK



Genre: **Actionspiel** Publisher: **Crytek** Entwickler: **Crytek** Termin: **27.8.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Hunt macht es niemandem leicht, schon gar nicht den Spielern. Im Test erläutern wir, warum es trotzdem ein Unikat in der Spielelandschaft und für Hardcore-Fans fast schon ein Pflichtprogramm ist.

Von Christian Just

Machen wir nicht lange rum: Während seiner rund anderthalbjährigen Early-Access-Phase ist aus Hunt: Showdown ein hervorragendes Spiel geworden. Warum wir trotzdem keine uneingeschränkte Kaufempfehlung aussprechen, erläutern wir euch in diesem Test.

Das ist Hunt

Hunt: Showdown ist ein Koop-Ego-Shooter vom deutschen Entwickler Crytek (Crisis),

der PvE- und PvP-Elemente auf ungewöhnliche Weise miteinander kombiniert. Die Hauptattraktion von Hunt ist der Modus »Kopfgeldjagd«, der wie folgt funktioniert: Im Louisiana des späten 19. Jahrhunderts haben sich Pforten zur Hölle geöffnet. Ein Sumpfgebiet wird von Dämonen und Monstern heimgesucht, wie sie düsterer kaum ausfallen könnten. Faulige Zombies, Frauengestalten, denen Bienenstöcke aus dem Brustkorb wachsen, und gemeingefährliche Höllenhunde durchstreifen die bildhübsche CryEngine-Welt. Der totale Horror also. Wir gehen in Kopfgeldjagd allein oder mit einem bzw. zwei menschlichen Partnern auf einer der beiden Ein-Quadratkilometer großen Karten auf die Jagd nach einem besonders schrecklichen Monster. Dafür nutzen wir unsere »Schattensicht«, mit der wir Hinweise orte. Haben wir drei davon gefunden, offenbart sich uns der zu Beginn der Runde

zufällig festgelegte Unterschlupf des Monsters. Blöd: Bis zu neun andere Spieler haben genau das Gleiche vor.

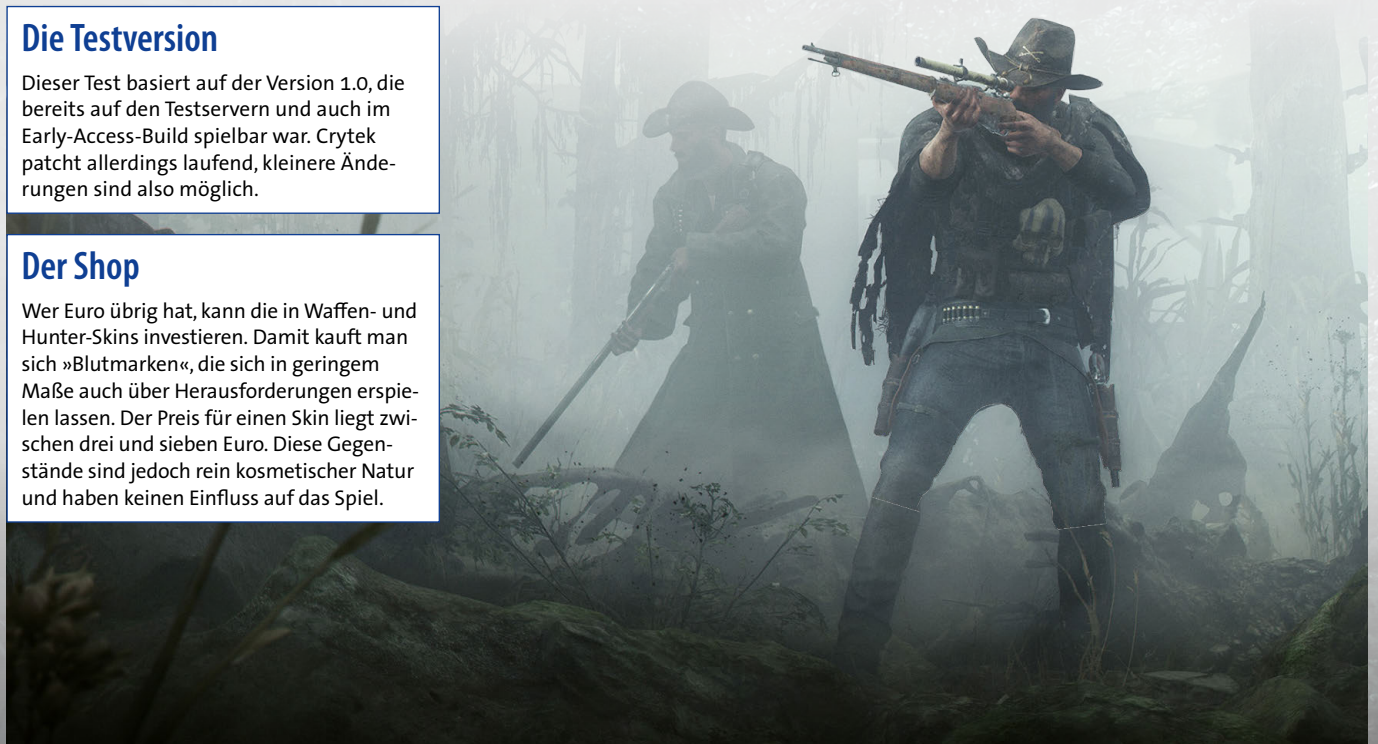
Haben uns unterwegs nicht schon Zombies, Höllenhunde oder andere Jäger ausgeknipst und haben wir die eklige Riesenspinne, den kolossalen Schlachter oder den agilen Assassinen vor allen anderen ausfindig gemacht, erledigen wir das Biest und verbannen es zurück in die Hölle. Diese elende Verbannung dauert allerdings geschlagene drei Minuten – in denen die Gegenspieler genau sehen, wo wir uns auf der Karte befinden. Und was das bedeutet, kann sich jeder denken! Statt gemütlich die Zeit abzusetzen, müssen wir abermals kämpfen. Und das ist alles andere als trivial, wenn man gerade erst einen Boss überlebt hat und sich gefühlt nur noch drei Kugeln im Magazin der Waffe befinden. Bevor die Gegner eintrudeln, müssen wir uns also nicht

Die Testversion

Dieser Test basiert auf der Version 1.0, die bereits auf den Testservern und auch im Early-Access-Build spielbar war. Crytek patcht allerdings laufend, kleinere Änderungen sind also möglich.

Der Shop

Wer Euro übrig hat, kann die in Waffen- und Hunter-Skins investieren. Damit kauft man sich »Blutmarken«, die sich in geringem Maße auch über Herausforderungen erspielen lassen. Der Preis für einen Skin liegt zwischen drei und sieben Euro. Diese Gegenstände sind jedoch rein kosmetischer Natur und haben keinen Einfluss auf das Spiel.



nur clever positionieren, sondern auch schauen, dass wir neue Munition einsammeln und Bandagen zum Heilen benutzen. Wer Hunt eine Weile spielt, entwickelt ein Gefühl dafür, wo er danach schauen muss.

Nehmen wir aber dennoch mal an, dass wir mit viel Glück und einer cleveren Taktik die auflaufenden Gegner erledigt haben und die Überbleibsel der Bestie (der Gegenwert des Kopfgelds) in unsere Taschen packen können. Dann müssen wir nur noch von der Map verduften. Genau wie die Position des Bossgegners werden auch die Ausgänge an den Kartenrändern zufällig festgelegt. Drei davon gibt es, wir müssen uns entscheiden, ob wir den nehmen, den wir am vermeintlich leichtesten erreichen oder lieber einen Umweg wagen und uns von den vielleicht noch übrigen Jägern so schnell wie möglich wegbewegen – obwohl das so leicht auch nicht ist, die Trophäen in unseren Taschen zeigen unsere Position wie Leuchtfener auf der Karte. Schaffen wir es von der Map: Juhu! Schaffen wir es nicht, ist unser Hunter tot und bleibt es auch. Hallo Permadeath!

Nettes Extra: Zum Kopfgeld-Modus kommt ein kurzweiliger, an Battle Royale erinnernder Einzelspieler-Modus hinzu, in dem ihr gegen andere Spieler lediglich um euer eigenes Überleben kämpft. Dieses »Schnellspiel« eignet sich als Abwechslung für Zwischendurch, ist also eher eine Dreingabe.

Unser Jäger

Wir bauen uns in Hunt also nicht den einen Jäger, mit dem wir dann für immer durch den Sumpf streifen. Wir rekrutieren unseren Hunter gegen Ingame-Geld. Dabei gilt: je teurer, desto besser. Und je öfter unser Jäger eine Runde überlebt, desto weiter können wir den Mann oder die Frau ausbauen. So können wir dann etwa zwei große Waffen



Besondere KI-Gegner wie der leicht entflammbare Immolator verlangen angemessene Taktiken.

tragen, schneller durch Wasser waten oder ein paar zusätzliche Gadgets wie ein Fernrohr oder eine Stolperfalle tragen.

So ein ausgebauter Hunter ist schon eine feine Sache, aber die Verlustängste, die das zur Folge hat, muss man auch erstmal ertragen können. Doch keine Panik: Wer gut spielt, hat auch mit einem der Billo-Hunter eine Chance, sollte sich aber vielleicht ein paar Runden lang besser zurückhalten und Hinweise sammeln, um seinen Helden hochzuleveln, denn auch das spült Punkte aufs Erfahrungskonto. Und wenn wir schon mit Begriffen wie Erfahrungskonto um uns werfen, gehen wir doch mal Schritt für Schritt durch, was Hunt kann. Und was nicht.

Schöne Waffen

Wir gehen mit einer Auswahl historisch inspirierter, teils fies aufgemotzter Schieß- und Klopp-Prügel auf Monsterjagd. Von Nahkampfswaffen wie Messern, Äxten und Kaval-

eriesäbeln über Schusswaffen wie Revolver, Karabiner und Scharfschützengewehre bis hin zu leisen (Armbrust) oder abgefahrenen (Bombenlanze) Waffen ist die Palette breit und taktisch vielfältig. Viele Waffen, wie etwa der Vetterli-Karabiner, verfügen über Varianten mit kürzerem und längerem Zielfernrohr, wodurch sie sich für unterschiedliche Entfernungen eignen. Einige Pistolen wie der Nagant-Revolver kommen zudem mit Schulterstützen oder Munitions-Konversion, wodurch Handhabung beziehungsweise Durchschlagskraft verbessert werden.

Die wichtigste Frage für viele Shooter-Fans dabei: Wie fühlen sich die Waffen an? Kurze Antwort: richtig gut. Aber die Ballistik orientiert sich an wirklich alten Knarren. Die virtuellen Projektile können also je nach Waffe relativ lange unterwegs sein, bevor sie ihr Ziel erreichen. Hinzu kommen eine berechnete Flugbahn, mitunter sehr kleine Magazine sowie manuelles Nachladen von einzel-



Als Monsterjäger im sumpfigen Louisiana haben wir mit einer Mischung aus Heimlichkeit und Schießkunst die besten Aussichten auf Erfolg.



Die Nächte in Hunt sind gefährlich. Taschenlampen und Fackeln erhellen unseren Weg, lenken aber auch die Aufmerksamkeit auf uns.

nen Kugeln. Daran muss man sich erst mal gewöhnen. Immerhin ist das Zielen über Kimme und Korn seit der Version 1.0 wahlweise nicht mehr ganz so umständlich. Mit Version 1.0 addierte Crytek den Shooter-Standard. Bisher mussten wir zwei Tasten drücken, um über Visierung zu zielen.

KI-Gegner und Bosse

Mit etwas Übung können wir es mit fast allen KI-Monstern in der Spielwelt aufnehmen, ohne die ganze Karte über unseren aktuellen Aufenthaltsort zu informieren. So kloppen wir Zombies mit unserem Gewehrkolben aus dem Weg oder langen mit dem Messer zu, wir erledigen die wandelnden Bienenstöcke mit einem gezielten Schuss unserer

schallgedämpften Pistole oder lenken den auf Geräusche reagierenden sogenannten Fleischkopf einfach ab, damit unser Partner schnell einen Hinweis einsammeln kann.

Haben wir schließlich den Boss gefunden, kommen wir um einen Kampf aber nicht so elegant herum. Und da wir für eine Weile unsere stärksten Geschütze auffahren müssen, schallt der Kampf gegen ein Chefmonster auch Hunderte Meter weit in die kompakte Spielwelt hinein. Das bleibt selbstredend nicht unbemerkt. Und jeder Boss erfordert eine eigene Taktik: Die Spinne mag kein Feuer, der Schlachter ist relativ träge und kann mit Gewehrfeuer bezwungen werden. Und der Assassine lässt sich verwirren, wenn wir ihn von zwei Seiten angreifen.



Faulige Zombies erledigen wir am liebsten leise und heimlich, sonst machen wir andere Spieler auf uns aufmerksam.

Die Taktik

Jede Runde Hunt ist wie eine kleine Taktik-Sandbox, in der die Jäger-Teams quasi gegeneinander Sandburgen bauen, und selbst das größte Schloss am Ende in sich zusammenfallen kann. Schaffen wir es, unbemerkt durch den flachen See zu waten, oder schrecken wir versehentlich die lärmenden Enten auf, die unsere Position verraten? Springt das Monster, das uns da hinten den Weg versperrt, auf unseren Köder an, oder rennt das blöde Ding genau auf uns zu und wir müssen lärmend um uns schießen? Traut sich irgendeines der anderen Teams aus der Deckung und greift den Boss an, oder wartet es, bis wir die Arbeit erledigt haben? Allein diese drei Beispiele deuten das riesige



Wer ist hier wohl schneller, unser Kumpel mit dem Messer oder der Gegner mit Mini-Schrotflinte? Wir gucken uns das mal gemütlich an.



Das Lesen der Karte ist unverzichtbar. Hier nähern wir uns vorsichtig einem gegnerischen Team, das eine Monster-Verbannung aktiviert hat.



Wir verbannen die Überreste des Assassinen geschlagene drei Minuten, bevor wir uns mit den Überbleibseln aus dem Staub machen können.

Spektrum von möglichen Wendungen an, denen man nur mit Erfahrung, taktischem Geschick und größter Konzentration Herr werden kann. So horchen wir mit etwas Übung auf das warnende Schnattern der Vögel und halten genug Abstand, um sie nicht aufzuschrecken. Wir nutzen am besten das Ping-System, um unserem Partner zu signalisieren, den Fleischkopf abzulenken. Oder wir spielen Psycho-Spielchen mit unseren menschlichen Gegnern, indem wir sie vollquatschen. Das geht nämlich über das integrierte VoIP, wenn die Feinde sich entsprechend nah aufhalten. »Buh! Hinter dir!«

Die Progression

Überleben Hunter eine oder gar mehrere Runden, leveln sie auf und schalten neue Perks frei. Außerdem können wir verlorene Lebensbalken wiederherstellen, die uns nach einem K.o. verloren gegangen sind.

Übergeordnet existiert mit der »Blutlinie« ein Konto-Fortschritt, der zum Freischalten von besseren Waffen sowie Gadgets wie Fallen, Ködern und Munitionskisten dient. Durch das Abschließen von täglich und wöchentlich wechselnden Herausforderungen können wir überdies zufällige Waffen erspielen. Außerdem decken wir die Hintergrundgeschichte der Monsterjagd auf und erfah-

ren mehr über die unterschiedlichen Monster, indem wir viele von ihnen besiegen. Auch bei Niederlagen oder Tod nehmen wir stets noch die Hälfte der Erfahrungspunkte für unser Blutlinie-Konto mit, was den Verlust zumindest etwas mildert.

Bin ich hardcore genug?

Hunt ist kein Spiel für Fans von schneller Action, weil das Bewegungstempo sehr gemächlich ausfällt. Jeder Schuss will wohlüberlegt sein. Jeder eurer Schüsse könnte nämlich die Gegner auf den Plan rufen und am Ende euch selbst töten. Hunt bietet keine einfach zu verstehende Spielwelt, sondern ein dynamisches und komplexes Zusammenspiel von Mechaniken, das ihr lesen lernen müsst. Erst nach rund 20 Stunden Anlaufphase kann man eine entspannte Runde spielen, in der man sich zumindest so fühlt, als sei man Herr der Lage.

Hunt ist zwar ein Hardcore-Shooter, aber beileibe kein klassischer: Auch Fans von Squad, Insurgency oder PUBG könnten trotz gewisser Gemeinsamkeiten mit Hunt mächtig auf die Nase fallen, weil es eben wesentliche Dinge anders macht als so ziemlich jeder andere Shooter. Ihr müsst euch im Detail mit den zahlreichen Waffen beschäftigen, ein Gespür für die richtige Ausrüstung

entwickeln, viel Wert auf entrümpelte und klare Kommunikation legen und nicht zuletzt auch den Willen haben, trotz Pechsträhnen nicht aufzugeben. Dabei bleibt Hunt stets fair, auch wenn es sich manchmal unfair anfühlen kann. Die KI-Monster werden zum Beispiel mitten in einer Schießerei mit anderen Spielern auf uns aufmerksam und geben uns den Rest. Das passiert aber den anderen ebenfalls – niemand ist davor gefeit. Apropos andere Spieler: Die lassen sich wirklich nur sehr schlecht einschätzen. Und das ist etwas, das Hunt in diesem Sumpf aus Risiko und Belohnung zu etwas ganz Besonderem macht: Alles ist erlaubt, und für alles gibt es einen wirksamen Konter. Glaubt das gegnerische Team zum Beispiel, es könnte uns das Kopfgeld abluchsen, indem es sich am Ausgang verschanzte, nutzen wir die zeitlich begrenzte Spezial-Schattensicht, um Spieler im Umkreis deutlich als orange Punkte zu erkennen. Wir sind also nicht hilf-



Zu dritt spielt sich Hunt komplizierter. Hier ist Kommunikation noch wichtiger.



Petra Schmitz
@Flausensieb

Herrje, wie ich mich freue, dass Hunt: Showdown am Ende so gut geworden ist! Natürlich zunächst einmal für uns alle, die an Spielen dieser Art ihre Freude haben. Dann für Crytek, weil die dort arbeitenden Menschen nach all den Jahren wirklich mal wieder einen Erfolg gebrauchen konnten. Und dann ganz persönlich für mich, weil ich mit meiner Prognose von Ende 2017 recht hatte. Nach den ersten noch arg holprigen Runden Hunt während eines exklusiven Entwicklerbesuchs prophezeite ich, dass das Ding wirklich groß werden könne. Groß im Sinne von gut ist es also nun. Jetzt soll es aber auch bitte, bitte richtig erfolgreich werden. Es muss ja keine Fortnite-Dimensionen annehmen, aber wachsen darf es doch noch. Die bisherige Spielerspitze liegt bei 14.000 Jägern gleichzeitig. Da geht noch was! Da geht noch viel mehr!

los, sondern haben eine direkte Antwort auf einen möglichen Hinterhalt.

Schon weicher, aber immer noch hart

Zur finalen Veröffentlichung ist Hunt: Showdown deutlich einsteigerfreundlicher geworden. Eure Jäger können während der ersten zehn Levels eurer Blutlinie, dem spielübergreifenden Progressions-System, nicht sterben, bevor das gnadenlose Permadeath-Reglement greift. Das Spiel stellt euch gegen Teams mit ähnlich weit vorangeschrittenen Spielen auf. Übrigens funktioniert das Matchmaking reibungslos, wir finden schnell Mitspieler sowie eine passende Partie.

Zahlreiche Balance-Anpassungen haben zudem das Campen deutlich erschwert und insgesamt für belohnende Runden gesorgt. Übermächtige Waffen wie die Endgame-Pistole »Dolch« wurden generft, wobei das mit dem Wechsel auf Spezial-Munition ein Gefühl zu harter Nerf-Hammer war. Aber auch hier muss ja das letzte Wort noch nicht gecodet worden sein.

Zum Start der Early-Access-Phase war Hunt noch viel roher und unbarmherziger,



Ein Hinweis! Die blaue Farbe signalisiert: Wir sind allein. Ist der Fleck rot, sind andere in der Nähe.

aber Crytek hat wie versprochen ständig mit der Community kommuniziert und beim Feedback genau hingehört. Das merkt man heute deutlich an der Spielbalance. Super!

Grafik und Spielwelt

Aber ein Sumpfgebiet? Ja, doch langweilig sieht das »Bayou« Louisianas trotzdem nicht aus. Hier ein kleiner Wald, da Gebäudekomplexe wie Fabriken oder Kirchen, dort ein riesiges Militär-Fort, alles schick ausgeleuchtet – und in der Nacht- und Tagversion ganz anders im Erleben und Bespielen. Hinzu kommen detaillierte Waffen- und Hunter-Modelle, die sich gut in das düstere Artde-sign von Hunt: Showdown einfügen. Ein Kritikpunkt dagegen betrifft die Animationen der Spielfiguren und Monster, die in allen Situationen insgesamt zu steif und simpel wirken. Hier wäre ein flüssigerer Bewegungsablauf schön gewesen.

Entwarnung von der Performance-Seite: Nach einem wortwörtlich holprigen Early-Access-Start läuft Hunt inzwischen tadellos, bei unserem Test gab es keine Spur mehr von instabilen Bildraten. Negativ aufgefallen sind uns die teilweise falschen und spät wechselnden LOD-Einstellungen bei einigen Umgebungselementen wie Bäumen. Das Phänomen trat bei mittleren und hohen Grafikoptionen auf und war komischerweise mit Ultra-Einstellungen nicht mehr festzustellen. Zwei Karten sind zudem nicht wirklich viel, wir hätten uns zumindest eine dritte Map gewünscht. Hier ist nach dem Release also noch Luft nach oben, wobei in der Post-Release-Roadmap kein Hinweis auf weitere geplante Karten zu finden ist.

Also, Meisterwerk oder Massen-Schreck?

Hunt: Showdown kann für manche Spieler grandios sein und für andere immer ein Buch mit sieben Siegeln bleiben. Es ist ein Meisterwerk für engagierte Shooter-Spieler, die sowohl eine große Einstiegshürde nehmen können, als auch ein unheimlich schwer zu meistern Endgame begrüßen. Alle anderen, die vielleicht eher abends gemütlich eine Stunde spielen und tagsüber bei der

Arbeit mehr an den Job und weniger an neue Kampfstrategien denken, ist Hunt womöglich einfach zu viel des Guten. Auch mögen das Western-Setting und der starke Horror-Einschlag nicht jedem Spieler gefallen. Hunt verschreckt also möglicherweise einige Fans von Multiplayer-Shootern mit seinem für das Genre sehr speziellen Konzept. Wer aber leidenschaftlich gerne versagt, aus Fehlern lernt und schließlich als Spieler daran wächst, der könnte in Hunt: Showdown sein neues Lieblingsspiel finden. ★

HUNT: SHOWDOWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5-4590 / AMD Ryzen 3 1200
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5-6600 / AMD Ryzen 5 1400
Geforce GTX 970 / Radeon R9 390X
12 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- beeindruckende Sumpf-Spielwelten
- detaillierte Waffenmodelle
- konsistenter Western-Stil
- atmosphärische Soundkulisse
- steife Animationen

SPIELDESIGN



- Mischung aus Taktik und Schießkunst
- gelungenes Gunplay
- motivierender Fortschritt
- Map-Layout durchdacht
- funktionierende Kommunikation mit VoIP und Ping-System

BALANCE



- gutes Matchmaking
- Tutorial und Bambi-Schonfrist
- starke Waffen haben spürbare Nachteile
- gut austarierte Spielgeschwindigkeit
- Exit-Camper sind effektiv konterbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- abwechslungsreiche Spielwelt
- furchteinflößende Monster
- Gänsehaut-Soundkulisse
- mysteriöse Hintergrundgeschichte
- Story per Herausforderungen freischaltbar

UMFANG



- Spiel Design liefert Hunderte Stunden Spielspaß
- viele Waffen und Gadgets
- Modi für einen, zwei oder drei Spieler
- nur zwei Maps
- nur drei Boss-Gegner

FAZIT

Hunt: Showdown ist ein großartiger Multiplayer-Shooter, der seine Klasse aber erst nach etlichen Stunden grimmiger Hingabe entfaltet.



Christian Just
@Akkat84

Innovativ, hochspannend und taktisch tiefer als jeder Sumpf. Ich könnte den ganzen Tag Hunt spielen, weil es mir ständig vor Augen führt, dass ich wie Jon Schnee eigentlich nichts weiß.

Das weckt in mir das Verlangen, diesem verfluchten Hunt zu zeigen, dass es sich irrt. Und wenn ich dann mit einem guten Partner unterwegs bin, vier Gegenspieler ummiete und schließlich mit der Beute entkomme – dann ist das wie ein Rausch! Weil ich weiß, warum wir Erfolg hatten. Indem wir Hunt bewiesen haben, dass es Unrecht hatte – dieses Mal zumindest. Wie der Abspann einer erfolgreichen Runde sagt: »Du überlebst, um an einem anderen Tag zu sterben.«

Jeder Shooter-Fan sollte Hunt: Showdown gespielt haben, vorausgesetzt man mag Hardcore-Gameplay und bevorzugt langsames Planen und Taktieren vor schnellem Geballer. Taktik kann man in Hunt als Religion ausüben. Wer auf sowas steht, darf sich gerne eine 94er-Wertung mit Bleistift an den Rand schreiben.

Alle anderen sollten lieber unsere offizielle 89 nehmen und bei Gelegenheit in Hunt reinspielen, um die Frage, ob der Titel ins eigene Beuteschema passt, abschließend für sich zu beantworten. Trotz der mutigen Setting-Wahl und des hohen Anspruchs ist Hunt: Showdown ein Ausnahme-Shooter, der in Zeiten des abflauenden Battle-Royale-Hypes mit innovativen Ideen und gen Perfektion ausbalanciertem Gameplay seine eigene kleine Nische besetzt.

WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

148 SEITEN PLUS XXL-WENDEPOSTER

World of Warcraft Classic lässt die wilden Jahre des MMOs wieder auferstehen. Wir helfen euch beim (Wieder-)Einstieg.



DAS IST »NEU«

Warum sich Classic ganz anders spielt als WoW 8.2

DIE GLORREICHEN NEUN

Guides und Empfehlungen zu den Ur-Klassen, Crafting und Addons

LEVELN & SCHEFFELN

Wir haben Tipps zum Leveln, Reichwerden, Mountkaufen

Jetzt bestellen

1 Formular ausfüllen

Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle

das GameStar MMO Special World of Warcraft Classic für 9,99 € zzgl. Versand.*

Vorname, Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Handy

E-Mail

AUSVERKAUFT, aber ...

In unserem Online-Shop gibt es von diesem Sonderheft leider keine gedruckten Ausgaben mehr zu bestellen. Überprüfe auf www.mykiosk.com wo es in deiner Nähe noch verfügbar ist, oder hol dir die E-Paper-Version auf www.gamestar.de/wow

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

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

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

Available on the App Store

Get it on Google play



Age of Wonders: Planetfall

HEROES OF BEYOND CIVILIZATION

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Triumph Studios** Termin: **6.8.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Schluss mit Elfen und Zwergen, her mit Cyborgs, Kampfkäfern und Laserpanzern: Planetfall versetzt Age of Wonders aus dem Fantasyreich in die ferne Zukunft. Eine gute Entscheidung? Von Martin Deppe

Auch in der Spielebranche ist knallhartes Hire&Fire angesagt. Aktuelles Beispiel: Da haben gestandene Mitarbeiter wie Zwerge, Elfen oder Orks 20 Jahre lang für das Unternehmen Age of Wonders gebaut, gekämpft, geforscht, sind für ihre Arbeit sogar gestorben – und nun? Werden sie einfach gefeuert! Cyborgs, Insektoide, Psi-Fanatiker und andere neumodische Fraktionen übernehmen jetzt ihren Job! Aber können die das wirklich besser? War es eine gute Entscheidung, das 4X-Spielprinzip in eine Science-Fiction-Welt outzusourcen? Klare Antwort: jein.

Grundsätzlich spielt sich Planetfall wie der letzte Serienteil, Age of Wonders 3. Und wie eine Mischung aus den ewigen Konkurrenten Civilization, seinem SciFi-Ableger Beyond Earth und vor allem Heroes of Might & Magic. Rundenweise zieht ihr über eine Weltkarte, bekämpft neutrale Monsteransammlungen, klaubt Ressourcen auf, erobert Städte, baut sie aus, forscht, verhandelt und kämpft gegen andere Fraktionen. Gefechte toben ebenfalls rundenbasiert auf separaten Hexfeld-Schlachtfeldern.

Sixpack auf Sechsecken

Die Story ist dabei eher nebensächlich wie belanglos: In einer fernen Zukunft ist die

einstmals mächtige Star Union der Menschen völlig auseinandergefallen. Daraus haben sich sechs Fraktionen entwickelt, die ihr spielen könnt, und jede bringt spürbar unterschiedliche Eigenheiten und Einheiten mit. Die insektoiden Kir'Ko zum Beispiel fokussieren sich auf schnelles Wachstum, Bio- und Psi-Waffen. Die Amazonen trumpfen in Waldgebieten auf und reiten gern auf Dinos mit Laserwaffen herum. Die Assembly-Fraktion wiederum spielt sich wie eine Mischung aus Borg und Zombies, da sie gefallene Einheiten wiederverwerten. In den 14 Kampagnenmissionen und in selbst zusammengestellten Freien Partien (dazu später mehr)

startet ihr mit einem Sektor und einem Kommandanten plus einer Handvoll Einheiten.

»Age of Wonders 4« hat uns beim Testen sofort in das neue Setting gezogen, denn die fremdartigen Planeten fühlen sich wirklich ... fremdartig an. Und gleichsam vertraut: Ein Waldsektor ist gleich als solcher zu erkennen, auch wenn er nicht aus Eichen, Buchen oder Nordmantannen besteht, sondern aus merkwürdig geformten Gewächsen. Über dem Meer (hier können wir auch Basen anlegen!) flattern keine Möwen, sondern fliegende Alien-Rochen. Und in Wüsten liegen Skelette herum, die so groß wie unsere Basen sind. Das trägt viel zur At-



Bei den rundenbasierten Gefechten gibt's jetzt ein rudimentäres Deckungssystem, das sich weit weniger auswirkt als etwa in XCOM 2 und auch nicht ganz so komplex ist.



Gerade haben wir die feindliche Kolonie übernommen, rechts warten schon wieder zwei NPC-Armeen, die wir für einen Questgeber zerlegen sollen.

mosphäre bei! Allerdings dauert es auch etwas, sich bei einigen der Fraktionen zurechtzufinden. Vor allem bei den Assembly mit ihren Kolonie- und Kommandantennamen wie CIELYX-9, Oxyr-D2 oder Z3LM-8. Mal ehrlich, die klingen doch wie WLAN-Passwörter!

Meins, meins, meins!

Da eines der vier Xe des 4X-Genres für Expand steht, expandieren wir unser angehenes Imperium auch brav: Jeder Sektor besteht je nach Größe aus mehreren Dutzend Hexfeldern, und wenn wir das zentrale Hexfeld mit einer Armee besetzen, können wir hier eine vorläufige Basis aufschlagen oder gleich mit einer Siedlereinheit eine Koloniestadt gründen. Alternativ belassen wir es beim Vorposten, dann kriegen wir zwar kein Einkommen, aber zum Beispiel Sichtweite.

Außerdem reservieren wir das Gebiet schon mal für uns – quasi wie das Handtuch auf dem Malle-Liegestuhl. Cool: Je mehr Einwohner eine Stadt durch Ausbauten bekommt, desto mehr angrenzende Sektoren kann sie anflanschen und ebenfalls ausbauen. Ein Sektor voller Wiesen wirft dann mit einem Biokuppel-Upgrade künftig mehr Nahrung ab, ein Gebiet mit uralten Ruinen erhöht den Forschungs-Output. Viele Sektoren bergen außerdem Gebäude, die wir oft von Monstern befreien müssen, uns dann aber handfeste Boni bringen. Beispielsweise spendiert eine befreite DNA-Kammer jeder vorbeischaudenden Armee im nächsten Kampf 50 Prozent mehr Erfahrungspunkte.

Anfangs scheinen die Möglichkeiten, Städte und Sektoren auszubauen, sehr umfangreich zu sein, schließlich stehen schon

beim ersten Bauwerk mehrere Optionen offen. Darf es ein Reaktorkern sein, eine zentrale Biofarm oder ein Laborzentrum? Damit legen wir schon mal die wirtschaftliche Ausrichtung der neuen Kolonie fest. Doch schnell macht sich Ernüchterung breit: So viel steckt bei näherer Betrachtung gar nicht dahinter, je nach Ausrichtung gibt's meistens nur stärkere Varianten für immer mehr Output an Strom, Nahrung und Wissenschaftspunkten. Zudem sind bis auf je eine Ausnahme die Bauwerke der sechs Fraktionen identisch, als Assembly-Spieler bauen wir also dasselbe wie als Kir'Ko-Anführer. Sogar die Icons sind gleich! Ein Atmosphärekiller, der jedoch erst auffällt, wenn man eine andere Fraktion spielt.

Einheiten-Overkill

Hinzu kommt, dass das Wirtschaftssystem letztendlich nur auf eines abzielt: das Militär. Energie brauchen wir für einfache Truppen, für stärkere Einheiten und Mods (siehe unten) benötigen wir das seltene Kosmit, das wir aus Knotenpunkten gewinnen, die über die ganze Weltkarte verteilt und entsprechend begehrt sind. Über 200 Truppentypen tummeln sich in Planetfall, schon die einfachsten fahren ein ganzes Statistikfeuerwerk auf, das auf den ersten Blick beeindruckt. Laserschaden, Biowaffen, Abwehrschirme und so weiter – doch vieles davon ist Augenwischerei, denn letztlich ist es oft egal, ob eine Waffe nun Psi- oder elektrischen Schaden anrichtet, die Unterschiede wirken sich kaum aus, wenn überhaupt. Hier wäre weniger mehr gewesen.

Dafür haben (auch einfache) Einheiten oft Spezialfähigkeiten und können zum Beispiel Granaten schleudern, Nebel werfen oder Nachbarn heilen. Die Soldaten gewinnen außerdem Erfahrung, was automatisch



Ihr könnt teure taktische »Operationen« erforschen und freischalten, die euch zum Beispiel einen deftigen Einmal-Laserangriff spendieren, der euch im Kampf etwas Luft verschafft.



Verbundene Sektoren profitieren auch von einem automatisch verlegten Straßennetz. So sieht man auf einen Blick, welche Siedlungen zum eigenen »Reich« gehören.



Das ist kein Platinenlayout, sondern ein übergangslos herausgezoomter Ausschnitt der Weltkarte.

ihre Werte erhöht. Und ihr könnt jeden eurer Truppentypen mit Mods ausrüsten: Die schaltet ihr entweder durch Forschung frei, oder ihr bekommt sie für erledigte Gegner und Aufgaben. Wer seine Armeen gerne bis aufs i-Tüpfelchen optimiert, kann sie mit



Martin Deppe
@GameStar_de



Age of Wonders war für mich immer ein Geheimtipp, der vielleicht mal zu seinen großen Brüdern Civilization und Heroes of Might & Magic aufschließen würde. Denn mit jedem Teil wurde die Serie besser. Und im bisher besten, Age of Wonders 3, habe ich viel zu viele Stunden versenkt (von der ich keine einzige bereue). Auch Planetfall hat wieder viele Stärken, allen voran das motivierende Questsystem, das auch im Freien Spiel gut funktioniert und das Erkunden der schön animierten außerirdischen Spielwelten zusätzlich belohnt. Aber dafür patzt das Spiel im Wirtschafts- und Bausystem, das hinter der Konkurrenz zurückfällt: Civilization 6 und sein SciFi-Ableger Beyond Earth bieten einfach wesentlich mehr wirtschaftlichen Tiefgang und mehr Vielfalt beim Stadtausbau bis hin zu den Civ-Weltwundern. Bei Planetfall wiederholen sich die Baubefehle mangels Alternativen schnell, im Prinzip muss ich nur darauf achten, je nach Ressourcensektor die passenden Bauten zu errichten. Auch die Diplomatie und strategische KI sind zwei Achillesfersen – da können sich Civ 6 und Planetfall echt die Hand schütteln. Dafür mag ich bei Planetfall wiederum die anspruchsvollen Rundenkämpfe mehr, die jetzt zumindest ein rudimentäres Deckungssystem auffahren. Und das Mod-Feintuning meiner Science-Fiction-Truppen und Kommandanten bringt zusätzliche Tiefe. Wenn ihr so was mögt und euch Quests plus Story wichtig sind, seid ihr bei Planetfall gut aufgehoben. Wer aber vor allem intensiv wirtschaften, aufbauen und verhandeln will, dem muss ich abraten.

den Mods ganz an seine Spielweise anpassen, zum Beispiel Ätz-Schaden oben draufpacken, der Rüstungen optimal durchdringt. Euren Kommandanten dürft ihr nicht nur Mods spendieren, sondern auch Waffen, etwa je eine für den Nah- und Fernkampf. Per Skillssystem passt ihr die Anführer weiter an, bei jedem Levelanstieg verbessert ihr unter anderem die Zielgenauigkeit, den Schadensausstoß oder Boni für mitgeführte Bodentruppen, Fahrzeuge oder Flieger. Auch fraktionsspezifische Skills sind dabei, ein Assembly-Kommandant kann im Gefecht durch »Kybernetisches Hacken« die Aktionspunkte von Cyborg-Einheiten auffüllen. Womit wir beim Thema Kampf wären.

Volle Deckung! Oder?

Gefechte gegen Monster, verfeindete Herrscher oder gelegentlich marodierende NPC-Armeen könnt ihr entweder berechnen lassen (der Ausgang ist meistens fair und realistisch, nur selten haben wir trotz starker Überzahl eine Einheit verloren) oder selbst austragen. Dann schaltet Planetfall auf den separaten Hexfeld-Kampfschirm um, und beide Armeen machen abwechselnd ihren

Zug. Jede Einheit hat drei Aktionspunkte, die ihr für Bewegung, Angriff oder Spezialfähigkeiten ausgeben.

Prinzipiell spielt sich das also wie in Age of Wonders 3, allerdings mit einer Neuerung: Es gibt jetzt ein Deckungssystem. Das ist auch sinnvoll, denn Planetfall hat mehr Fernkämpfer als der Fantasy-Vorgänger. Also könnt ihr eine Einheit hinter Felsen, Mauern und sonstigen Hindernissen platzieren, um die feindliche Trefferwahrscheinlichkeit zu senken. Eigentlich eine prima Sache – die allerdings ein paar Haken mitbringt. Erstens: Es wird immer nur eine einzige der sechs Hexfeldseiten gedeckt. Wenn der Gegner also etwas seitlich marschiert und feuert, kann er euch schon ungedeckt beharren. Zweitens: Viele Truppentypen hebeln eine Deckung wieder aus, indem sie darunter krabbeln oder darüber hüpfen. Flieger können sowieso von oben auf euch feuern, und Flächenwaffen treffen fast immer die Deckung (logisch, die bewegt sich ja auch nicht), richten dahinter aber fast denselben Schaden an. Unterm Strich ist das neue Deckungssystem spielerisch schwächer als etwa bei XCOM 2, wertet die Kämpfe aber im



Ein Fest für Feintuner: Kommandanten bekommen unter anderem fraktionsspezifische Skills und Spezialwaffen. Prima: Die Waffen sind auch auf der globalen Karte am Charaktermodell zu sehen.



Dieser Kampfpläuer setzt seinen Feuersturm-Rundumschlag ein – auf einem ohnehin heißen Planeten, der bei unseren Einheiten regelmäßig fiesen Hitzeschaden erzeugt!

Vergleich zu Age of Wonders 3 trotzdem auf. Die KI spielt taktisch angenehm gut. Sie nutzt die vielen Spezialfähigkeiten, flankiert gerne und lässt sich nicht stumpf in Hinterhalte locken (ihr könnt wie bei XCOM 2 einen Überwachungsmodus aktivieren, dann feuert eure Einheit auf Gegner, die in ihren zugewiesenen Bereich ziehen). Die meisten Kämpfe sind nach einer Handvoll Runden erledigt, weil die beteiligten Armeen recht dicht beieinander starten, oft nur zwei Verbände mit ihren maximal sechs Einheiten gegeneinander kämpfen und eben viele Fernkämpfer beteiligt sind.

Erkunden hui, Diplomatie pfui

Während die KI-Gegner also taktisch gut kämpfen, spielen sie strategisch ... naja. Auf der einfachen und normalen Stufe nehmen sie Sektoren zum Beispiel eher zögerlich ein, erst darüber wird's besser. Auch das Diplomatiesystem verspricht mehr, als es hält. Ihr könnt zwar ganz klassisch Nichtangriffspakte, Bündnisse und Vasallenabkommen schließen, aber die KI-Spieler sind sprunghafter als Pubertierende: Eben noch wurden wir in einer Nachricht voll geliked, kurz dar-

auf erklärte uns derselbe Mitspieler den Krieg – um dann rundenlang nicht anzugreifen, weil seine Armeen auf der anderen Seite seines Reichs unterwegs waren. Pech für ihn: Unsere drei Hauptarmeen waren zufällig (ehrlich!) an seiner Grenze und konnten fast ohne Gegenwehr drei Kolonien einsacken. Das ist wie bei Civ 6: Ein KI-Spieler greift selten konzentriert an, sondern fast immer nur in halbherzigen Einzelaktionen.

Zu den sechs spielbaren Fraktionen kommen noch bis zu fünf neutrale Völker wie die Psi-Fische oder Spacer, die vor allem als Questgeber fungieren. Solche Aufgaben und die kleinen Geschichten dahinter sind nämlich eine große Stärke von Planetfall: In den 14 Kampagnenmissionen und in freien Partien, die wir uns detailliert zusammenstellen können (Weltgröße, Beschaffenheit, Mitspieler, Siegbedingungen etc.), gibt es nicht nur Hauptaufgaben, sondern jede Menge Minijobs bis hin zur netten Questkette. Die Psi-Fische entdecken ihre Liebe zur Kleidung, die wir ihnen bitte produzieren sollen. Oder sie haben Angst vor einer marodierenden Armee – ob wir die mal kurz ausschalten könnten? Klar, solche Aufgaben folgen

häufig nur Schema F (besorge, vernichte, suche), aber sie erzählen auch kleine Hintergrundgeschichten und wedeln immer mit einer Extrakarotte vor unserer Herrschnase herum. Außerdem winken durchaus gute Belohnungen wie eine schicke Waffe oder ein Stapel Diplomatiepunkte, mit denen wir zum Beispiel eine begehrte Siedlung kampflös übernehmen können. Wie gesagt, solche Storyhappen und Quests warten nicht nur in der Kampagne, sondern auch im Freien Spiel, das dadurch noch lebendiger wird. ★

AGE OF WONDERS PLANETFALL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3330 / AMD FX-4100
Geforce GTX 650Ti / Radeon HD 7770
6 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 7200U / Ryzen 5 2600
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schöne Landschaften
- überall Monster und NPC-Armeen
- sehr gute Musik
- Kommandanten-Ausrüstung auf Weltkarte sichtbar
- maue Kampfanimationen

SPIELDESIGN



- gutes Sektorensystem
- anpassbare Kommandanten und Einheiten (!)
- motivierende Quests
- ordentliche Rundenkämpfe
- Wirtschaft und Forschung zu simpel

BALANCE



- individuell einstellbare Schwierigkeitsgrade
- gut konfigurierbares freies Spiel
- KI kämpft taktisch gut
- strategisch aber schwache KI
- sprunghafte Diplomatie

ATMOSPHÄRE / STORY



- realistisch fremdartige Welten
- kaum Leerlauf
- kleine Geschichten, auch im Freien Spiel
- Erkunden wird belohnt
- viel Text, wenig Sprachausgabe

UMFANG



- gute Kampagne mit 14 Missionen
- Multiplayer mit bis zu acht Spielern
- Mod-Unterstützung
- sechs Fraktionen mit über 200 Einheiten
- identische Fraktionsgebäude

FAZIT

Bewährtes Age-of-Wonders-Spielprinzip mit überschaubaren Neuerungen. Solide Kämpfe, gute Quests, schwache Wirtschaft.



Mit der passenden Forschung und einer Siedlereinheit könnt ihr auch auf dem Wasser Kolonien errichten. Es gibt auch Marineeinheiten wie U-Boote und Schlachtschiffe.

World of Warcraft Classic

KLASSENTREFFEN

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **27.8.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren**
 Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **11 bis 13 Euro/Monat (kostenlos für Abonnenten des regulären WoW)** DRM: **ja (Battlenet)**

Auf DVD: Test-Video

WoW Classic, das ist wie ein Klassentreffen nach 15 Jahren: Voller Erinnerungen kehren wir in die »gute alte Zeit« zurück. In die gemütliche Welt von damals, die sich seitdem rapide verändert hat, hektischer geworden ist, aber auch einfacher. Doch welche Welt ist am Ende die Bessere? Von Martin Deppe

Der erste umgehauene Mob. Das erste Level-up. Der erste Greifenflug. Das erste Goldstück. Das erste Reittier. Die erste Instanz. World of Warcraft Classic, das ist nicht nur eine Reise weit zurück in die Spielegeschichte, sondern auch in die eigene Vergangenheit. Wer damals im Jahr 2004 dabei war, als die Server online gingen, hat viele magische Momente erlebt. In einem MMO-



Auch wenn hier reger Luftverkehr herrscht: Flugpunkte sind extrem rar, ihr müsst viel laufen.

RPG, das Spielgeschichte geschrieben hat wie kein anderes. Das auch nach 15 Jahren und sieben (!) Erweiterungen noch die meisten Spieler fesselt. Und das zahlreiche

selbsternannte WoW-Killer hat kommen und gehen sehen – darunter Hochkaräter wie Age of Conan, Warhammer Online und Star Wars Galaxies.



Instanzen erfordern in Classic mehr Absprachen. Auch die Klassenrollen sind mit Tank, Heiler, Damage Dealer stärker festgelegt.

So haben wir getestet

Unser Test basiert auf der Beta-Version von World of Warcraft Classic, die wir zu viert ausführlichst gespielt haben, bis hin zum Beta-Levelcap von Stufe 40. Die vier Spieler bringen völlig unterschiedliche WoW-Biografien mit: Benjamin Danneberg zum Beispiel kennt sich in zahlreichen MMOs aus, hat um WoW aber immer einen möglichst großen Bogen geschlagen. Gloria H. Manderfeld lebt seit 2004 eine On-Off-Beziehung mit WoW. Oliver Hartmann hingegen ist Hardcore-WoWler – er hat spaßeshalber mal per /played-Befehl nachgeschaut, wie viel Zeit er seit 2004 darin versenkt hat. Das Ergebnis: ein Jahr, netto! Das erklärt auch, wie er nebenbei eine ganze Herde aus 270 Mounts gesammelt hat. Unser Haupttester Martin Deppe ist irgendwo dazwischen, er hat seit 2004 bei jeder Erweiterung immer wieder mal für Monate reingespielt, wurde dann aber schnell wieder »clean«. Dasselbe Team hat übrigens auch unser GameStar-Sonderheft zu WoW Classic gemacht – mehr dazu unter www.gamestar.de/wow.

Oh. Mein. Gott.

Aber 15 Jahre sind in der Spielegeschichte eine Ewigkeit, und entsprechend ernüchternd sind unsere ersten Schritte in der neuen alten Welt. Technisch ist WoW Classic schon mal völlig veraltet, selbst grafische Verbesserungen wie mehr Pflanzenwuchs oder Spiegeleffekte auf Gewässern können die grob aufgelösten Texturen kaum kaschieren. Auch die hüftsteifen Animationen der Mobs und Spieler sind kein Vergleich zu aktuellen Konkurrenten wie The Elder Scrolls



Im Gegensatz zu heute dauert es länger, bis ein Mob aus den Latschen kippt. Das macht vor allem Stoffklassen anfällig für Resawns. Lowlevel-Spieler sind bei einem Add schnell tot.

Online. Allerdings war 2004 auch das Ur-WoW kein optisches Meisterwerk, sondern punktete vor allem mit zwei Stärken: dem durchgehend stimmigen, comicartigen Look und dem großen Warcraft-Bonus dank Einheiten, Charakteren und Gebäuden aus den drei Echtzeitstrategie-Vorfahren. Und diese beiden Stärken wirken heute immer noch, lassen uns gnädiger über das längst abgelaufene technische Verfallsdatum hinwegsehen. Und wir wissen ja: Azeroth ist riesig und voller abwechslungsreicher Landschaften, und die Startgebiete bilden nur einen winzigen Teil davon. Auf geht's!

Doch die zweite Ernüchterung kommt schnell: Warum erscheinen die Questgeber-texte so langsam, und warum redet der Typ

von Gegnern »irgendwo im Nordosten«, statt uns gleich das Gebiet zu markieren? Während sich das erste Problem gleich in den Optionen beheben lässt, indem ihr »Questtexte sofort einblenden« aktiviert (am besten gleich noch »Schnell-Plündern« anhängen), ist das zweite schon problematischer. Denn es gibt zwar einen rudimentären Questtracker, aber auf der Minimap werden lediglich nahe Questgeber markiert. Also keine Suchgebiete oder konkrete Markierungen wie seit Äonen im regulären WoW. Das ist eine große Umstellung, denn ihr müsst die Questtexte mit den Ortsbeschreibungen oft wirklich aufmerksam lesen, statt nur Richtungspfeile zu folgen. Selbst mit unserer langen Erfahrung im alten Azeroth



In der Beta wurde der Klassiker Horde gegen Allianz wieder angepöffen: Vor Taurens Mühle (hier im Bild) und Crossroads bekämpften sich Dutzende Spieler. Dieses traditionelle Umklatsch-Happening dürfte auf dem Live-PvP-Server auch wieder toben.



In Classic gibt's zwar mehr Pflanzendichte als noch 2004, trotzdem sind die groben Texturen und Hoppelanimationen schon echt antik.

haben wir einige Questgegenstände echt lang suchen müssen. Falls euch das zu mühselig ist oder ihr mal an einer Aufgabe verzweifelt: Das Addon »Questie Classic« (gibt's zum Beispiel auf www.wowinterface.com) markiert euch nicht nur gesuchte Items und Gegner auf der Karte, sondern auch alle Questgeber für euren Levelbereich – auf ganz Azeroth! Ob es sinnvoll ist, das Urspiel dann doch wieder mit einer Questhilfe zu verwässern, müsst ihr euch selbst beantworten. Aber ihr könnt Questie ja auch jederzeit wieder ausschalten.

Lauf, Forrest, lauf!

World of Warcraft Classic schafft es aber auch ohne Questkomfort und Luxusgrafik wieder verdammt schnell, Mohrrüben vor unseren Heldennasen zu schwenken. Hier lockt das nächste Levelup, dort die nächste Questbelohnung mit einem etwas besseren Schwert. Allerdings läuft das Ganze langsa-

mer ab als im aktuellen WoW 8.3: Während die ersten Levels noch ruckzuck zusammengespielt sind, wird es ungefähr ab Stufe 10 zäher. Sehr viel zäher. Erstens, weil Classic wieder unsere Beinmuskeln trainiert. Flugpunkte sind rar gesät. Wo heute jede Zone gleich mehrere davon hat, gibt's in Classic nur einen Bruchteil davon, wir müssen also verdammt oft hin und her joggen. Nicht umsonst hatte WoW damals den Spitznamen World of Walking!

Zweitens dauert es eine Ewigkeit, bis wir uns ein Mount zulegen können. Nämlich erst mit Stufe 40, nicht wie heute schon mit 20. Level 40 erfordert für Ottonormalspieler locker eine Woche Netto-Spielzeit (zum Vergleich: im aktuellen WoW schafft ihr Level 20 an einem Abend). Außerdem müsst ihr noch 90 Gold für Reitunterricht und Mount löhnen, es sei denn, ihr spielt Paladin oder Hexenmeister. 90 Gold sind allerdings ein Vermögen, viele Spieler haben mit Level 40



Gold ist knapp, der Pflichtgang zum Klassentrainer teuer. Für Fernkampfwaffen braucht ihr Geschosse oder Pfeile (rechts im Bild).

nicht mal einen Bruchteil davon. Denn Gold ist bis zum 60er-Levelcap ständig Mangelware, weil etwa die Questbezahlung viel niedriger ist als heute, und ihr eure Skills teuer beim Klassenlehrer kaufen müsst.

Ihr seht allein schon daran, dass WoW Classic nichts für Ungeduldige ist. Doch es kommt noch mehr Aufwand hinzu, der früher völlig normal war, heute aber oft vergessen oder verdrängt ist. Als Jäger zum Beispiel müsst ihr euer Pet regelmäßig mit dem passenden Futter versorgen. Ihr braucht Geschosse und Pfeile für Fernkampfwaffen, Schurken müssen ihre Waffen teuer vergiften. Sämtliche Waffenarten haben eigene Skills, die ihr erst durch Kämpfe mit diesem Waffentyp steigert. Taschen sind rar und teuer, eure Inventarplätze also Mangelware. Und ihr werdet öfter sterben, denn vor allem im niedrigen Levelbereich reicht ein zweiter dazustoßender Gegner, um euch in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Wobei – so



Handwerk lohnt sich wieder: Da wir in Classic um jedes Kupferstück, jeden Buff und jeden Gearbonus kämpfen, ist Selberbasteln angesagt.

ewig sind die bekanntlich nicht, denn ihr werdet ja am nächsten Friedhof wiederbelebt. Haben wir schon erwähnt, dass es früher auch weniger Friedhöfe gab, der Rückweg zur Leiche also länger dauern kann?

Wir waren Helden

Entscheidend für euren Spielspaß ist aber nicht eure Geduld, sondern die Klassenwahl. Anders als heute unterscheiden sich die neun Klassen deutlicher, ihre Rollen im Gruppenspiel sind ausgeprägter. Krieger sind etwa die ideale Tankklasse, spielen sich solo aber zäh und leveln langsam. Auch als Paladin oder Priester zieht sich die Levelphase. Auf der anderen Seite stehen die Jäger, die mit Stufe zehn ihr Pet kriegen und dann auch gegen starke Gegner am besten klarkommen, gefolgt von Hexenmeistern, Magiern und Schurken. Alle haben eins gemeinsam: Bei Classic ist viel, viel mehr Taktik gefragt als im aktuellen WoW. Vor allem als Stoffi müsst ihr die Laufwege von Mobs sowie Resawns beachten, um nicht plötzlich Gegner am Robenzipfel zu haben. Aber umso größer ist auch das Erfolgserlebnis, wenn ihr euch Ziele erarbeitet habt: der Mount-Kauf, der erste gelegte Boss, ein absolvierter Raid. Weil es auf jedes bisschen Ausdauer und Rüstungsfitzelchen ankommen kann, ist auch Crafting wichtiger. Ihr braucht Tränke, Buff-Food, Rüstungsflicken und so weiter. Viel Equipment könnt ihr euch nur durch Do-it-yourself leisten. Und wegen der Taschenknappheit haben Schneider und Lederer richtig viele Freunde!

Unser Tipp: Spielt Classic am besten mit Freunden von damals und mit gut verteilten



72 Gold – und noch mal 18 für den Reitunterricht: Ein Mount kostet trotz Rufrabatt ein Vermögen! Umso stolzer sind wir, wenn wir uns den Tiger endlich leisten können.

Rollen, denn solo ist die Neuauflage extrem zäh. Ein gut eingespieltes Team erspart euch auch die Suche nach Begleitern für Instanzen und Raids, denn es gibt in Classic traditionell keinen Gruppenfinder! Klar, das bedeutet mehr Kommunikationsaufwand – das finden wir aber besser als die heute üblichen automatisch zusammengewürfelten Random-Gruppen, bei denen höchstens mal ein »Hi!« ausgetauscht wird. Wir hatten bei unserer Rückkehr in die Todesminen mit unserer Testergruppe jedenfalls viel Spaß – weil wir die Instanz selbst zwar wie unsere Westentasche kennen, aber erst mal ewig lang nach dem Eingangsportal gesucht haben. Da fordern 15 Jahre doch ihren Tribut ...

In einem Land vor unserer Zeit

Das alte Azeroth ist auch ohne die Erweiterungsgebiete wie die Scherbenwelt aus Burning Crusade (2007) oder die Kontinente Kul Tiras und Zandalar aus der letztjährigen Erweiterung Battle for Azeroth riesig. Denkt aber daran, dass die Classic-Gebiete nicht mit eurem Level skalieren, sondern wieder nur für bestimmte Levelbereiche geeignet sind. Wer zum Beispiel ins Schlingendorntal will, sollte mindestens ein Enddreißiger sein, die Östlichen Pestländer sind für Helden gedacht, die am 60er-Levelcap kratzen. Das schränkt euch bei der Gebietswahl natürlich ein, trotzdem bleiben genug Zonen, die für euch infrage kommen. Classic hat übrigens noch einen letzten Nostalgie-Pluspunkt: Ihr erlebt das Ur-Azeroth wie es vor der Erweiterung Cataclysm vom Dezember 2010 ausgesehen hat. Als das Brachland also noch keine Narbe hatte, die Schimmernde Ebene nicht überschwemmt war, Booty Bay noch nicht von Flutwellen-Trümmern bedeckt wurde.

Um die Eingangsfrage unseres Tests zu beantworten: Die Welt von Classic ist nicht besser oder schlechter als das aktuelle WoW. Sie ist nur anders. Es fällt schwer, Classic subjektiv zu beurteilen, da allein schon jeder unserer Tester andere Erfahrungen

mit WoW gemacht hat und unterschiedlich frustresistent ist. Classic kann in Arbeit ausarten und braucht Geduld – was für den einen Spieler zum entschleunigten Nostalgietrip wird, ist für den anderen pure Zeitverschwendung. Dementsprechend könnt ihr auch unsere Wertung für euch ganz persönlich anpassen: Nostalgiker packen ein paar Punkte obendrauf, wer lieber flott spielt und schnelle Erfolge braucht, zieht kräftig Punkte ab. ★

WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 760 / AMD FX-8100
Geforce GTX 260 / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770 / AMD FX-8310
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stimmiger Comicstil
- stilistisch alles aus einem Guss
- grafisch völlig veraltet
- teils hässliche Landschaften (Desolace!)
- steife Animationen

SPIELDESIGN

- immer was zu tun
- sehr viele Belohnungen
- motivierende Rollenspiel-Elemente
- teils sehr lange Laufwege
- repetitiver Questablauf

BALANCE

- für Solospieler und Gruppen
- Inhalte für Einsteiger bis Profis
- Tutorial
- gute Lernkurve
- Klassen in den niedrigeren Stufen unausgeglichen

ATMOSPHÄRE / STORY

- sehr stimmige, detailreiche Welt
- Warcraft-RTS-Universum
- kleine und große Geschichten
- viel zu entdecken
- Quests nur in Textform

UMFANG

- riesige Spielwelt
- Items ohne Ende
- Instanzen und Raids
- umfangreiches, nützliches Crafting
- PvP-Schlachtfelder

FAZIT

WoW Classic bringt das Spielgefühl von 2004 wieder zurück: mehr Zusammenarbeit, mehr Taktik – aber auch viel mehr laufen und sterben!



Martin Deppe
@GameStar_de

Nüchtern betrachtet ist Classic ein 15 Jahre altes Spiel mit vielen heute völlig undenkbar Auflagen: Ich renne oft minutenlang von Questgebern ins Zielgebiet und zurück, häufig mehrfach dieselbe Strecke. Ortsangaben in Questtexten sind vage, und es gibt nur einen Flugpunkt pro Gebiet, also ist wieder Dauerlauf angesagt. Okay, dafür kriege ich ja ein Reittier... oh Moment, dazu brauche ich Level 40 und viel Gold. Wer wie ich damals in der Beta seine ersten Schritte gemacht hat, findet in Classic an jeder Ecke Erinnerungen, trifft liebgewonnene Charaktere und Landschaften, haut seine Nemesisgegner von damals um. Allein ein Greifenflug ist pure Nostalgie, weil ich jede Ecke des alten Azeroth kenne. Classic ist für mich wie »Friends« gucken: Ich habe zwar alle Folgen x-mal gesehen, aber alle paar Jahre muss ich zurück ins Central Perk!

The Dark Pictures Anthology: Man of Medan

HORROR-TRIP FÜR EINEN (FILM)ABEND

Genre: **Adventure** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Supermassive Games** Termin: **30.8.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **4 bis 5 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Man of Medan lässt uns wie Until Dawn eine packende interaktive Horrorgeschichte erleben. Allerdings macht sich bei der Erzählung die kurze Spielzeit bemerkbar.

Von Elena Schulz

Until Dawn von Entwickler Supermassive Games war 2015 ein Überraschungs-Hit auf der PlayStation 4. Falls ihr es als PC-Spieler nicht mitbekommen habt: Der interaktive Film präsentierte sich zunächst als Horror-B-Movie mit Abziehbildcharakteren. Im Spielverlauf hatte Until Dawn aber ein paar überraschende Wendungen parat und zeigte uns, dass hinter den Figuren und auch der Geschichte mehr steckt, als man auf den ersten Blick vermutet. Das Adventure mit dem unaussprechlich anmutenden Titel The Dark Pictures Anthology: Man of Medan vom selben Entwickler will nun in die gleiche Kerbe schlagen – diesmal allerdings auch auf PC und Xbox One. Außerdem soll aus The Dark Pictures eine Reihe mit insgesamt drei Horrspielen dieser Art werden, die sich mit

beliebten Gruselmotiven auseinandersetzen. Man of Medan macht den Anfang mit dem klassischen Geisterschiff. Allerdings gibt es einen Haken: die kurze Spielzeit von vier bis fünf Stunden.

Schatzsuche auf hoher See

In Man of Medan begleiten wir eine Gruppe junger Leute, die sich eigentlich nur zu einem entspannten Tauchausflug treffen wollten. Allerdings entdecken sie unter Wasser das Wrack eines Weltkriegsbombers und darin Koordinaten, die zu einem vermeintlichen Schatz führen sollen. Dummerweise werden ein paar Fischer auf sie aufmerksam, die einen großen »Fang« wittern. Sie fackeln nicht lange und überrumpeln die Taucher mit gezückter Waffe. Wir sollen sie zum Schatz führen. Bei den Koordinaten wartet allerdings erst einmal kein Gold, sondern ein altes Frachtschiff aus dem Zweiten Weltkrieg, dem ganz groß »Geisterschiff« auf den Rumpf geschrieben steht – zumindest in unserem Kopf.

Unsere chaotische Heldengruppe in Man of Medan besteht aus Mr. Perfect alias Medizinstudent Alex, seinem schüchternen

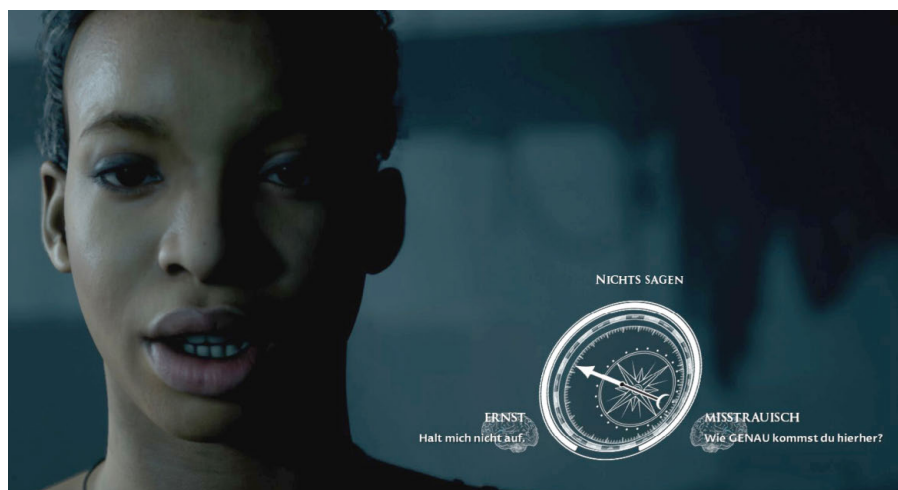
Nerd-Bruder Brad, seiner draufgängerischen, stinkreichen Freundin Julia sowie ihrem Aufreißer-Bruder Conrad, der sich prompt an die von allen genervte Kapitänin Fliss ranschmeißt. Deren Schiff haben die jungen Leute vorher für ihren Tauchausflug gemietet. Auch wenn wir keine Teenager vor uns haben, handelt es sich also wieder um ziemlich Klischee-Figuren.

Depp bleibt Depp

Die teils aufgesetzten Dialoge unterstützen diesen Eindruck noch. Man hat das Gefühl, dass Charaktere zu Beginn künstlich unsympathisch gemacht werden sollen, damit später eine Veränderung sichtbar wird, die eigentlich nicht gegeben ist. Die Brüder Brad und Alex sind ein gutes Beispiel: Brad wird beispielsweise gleich zu Beginn von seinem großen Bruder angeschnauzt, weil er noch nie getaucht ist. Alex behandelt ihn deshalb von oben herab und möchte, dass er ihn nicht vor seiner reichen und coolen Freundin blamiert, die Brad erst kennenlernen wird. Später stellt sich aber heraus, dass die beiden ein sehr enges Verhältnis haben, was die Frage aufwirft, warum dem Spieler dieser irreführende erste Eindruck vermittelt wird und warum Alex nicht längst weiß, dass sein Bruder nicht tauchen kann.

Später im Spiel gibt es dann eine Szene, bei der Alex Brad zugesteht, dass er sich verdient gemacht hat und mutiger geworden ist. Die Stelle wirkt aber deplatziert, weil es bis auf das anfängliche Gespräch, dass Brad nicht locker und cool genug sei, keinerlei Konflikt in dieser Richtung gab. Das ganze restliche Spiel über benimmt sich Brad genauso mutig wie der Rest der Bande. Eine Entwicklung vom schüchternen Nerd zum mutigen Helden, wie offenbar vom Entwickler geplant, wird also nicht wirklich sichtbar.

Die Figuren werden uns mit der Zeit zwar sympathischer, das liegt allerdings nicht an einer charakterlichen Entwicklung. Vielmehr fühlt man einfach mit ihnen mit, weil sie sich in einer Notsituation befinden. Zwar



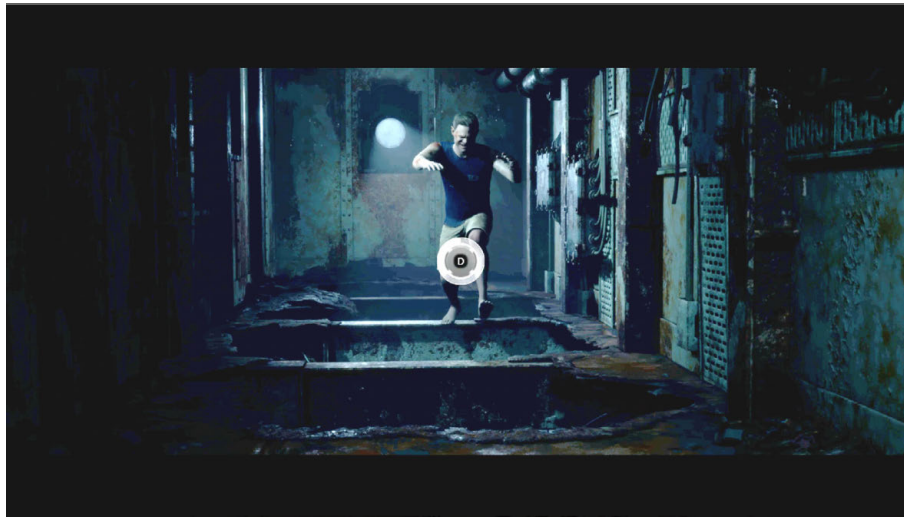
Bei Dialogentscheidungen steht unsere Stimmung bei der Antwort als Hilfe dabei. »Wie genau kommst du hierher?« könnte schließlich auch überrascht statt misstrauisch klingen.

klopfen sie noch vereinzelt dumme Sprüche, im Kern merkt man aber, dass sie einfach nur vom Schiff runter und einander helfen wollen. Dadurch fühlen sich die Figuren aber auch etwas charakterlos an – sie reagieren basierend auf unseren Entscheidungen alle mal mit Mut, mal mit Widerwillen oder Panik auf eine Situation, bringen aber keine echte Persönlichkeit mit, die darüber hinausgeht.

Geisterschiff oder fauler Zauber?

Nachdem wir mit Mühe und Not den Fischern entkommen sind, müssen wir uns verstecken. Dabei schleichen wir durch das Schiff und finden zahlreiche Hinweise darauf, dass etwas schrecklich schiefgelaufen ist. Der riesige Dampfer ist übersät mit Leichen, die aussehen, als wären sie vor Angst gestorben. Diesem Geheimnis müssen wir auf den Grund gehen, während wir gleichzeitig nach einem Fluchtweg suchen. Dafür brauchen wir aber die Verteilerkappe unseres Boots, die die Fischer konfisziert haben. Oder wir finden einen anderen Fluchtweg.

Beim Erkunden fällt die ungemein dichte Horroratmosphäre auf. Es ist bis auf den Schein von Taschenlampen stockdunkel, und immer wieder hören wir unheimliche Geräusche wie Zischen oder Poltern. Außerdem beginnen unsere Spielfiguren mit der Zeit scheinbar, den Verstand zu verlieren. Sie hören und sehen Dinge, die offenbar gar nicht da sind, und die auch nur manche von ihnen wahrnehmen können. Beispielsweise verändern sich Leichen, wenn wir sie genauer betrachten, eine Patrone verwandelt sich plötzlich in einen Blutegel, und in der Raumecke stand eben noch eine wunderschöne Matrosin, die im nächsten Moment verschwunden ist. Sogar vereinzelte Jumpsc-



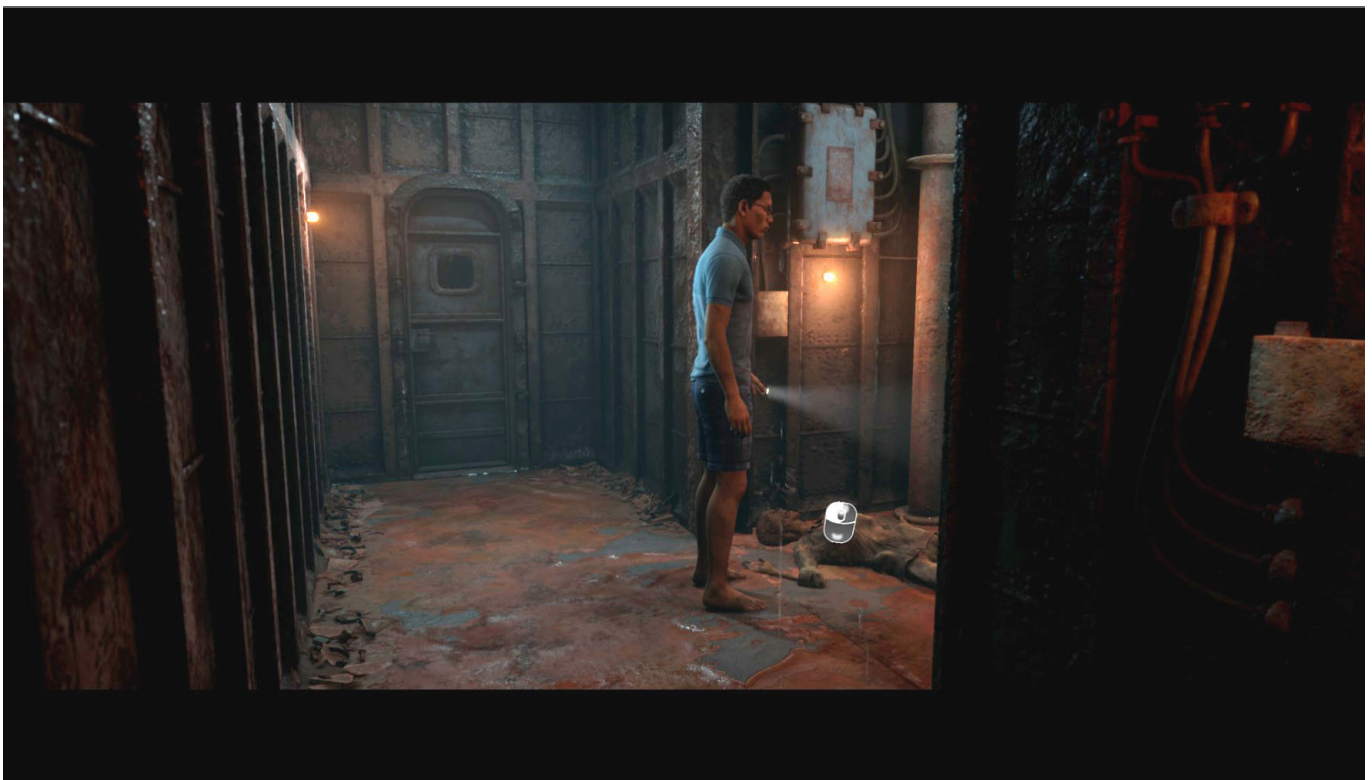
In Quick-Time-Events müssen wir meist schnelle und gefährliche Aktionen meistern.

res wie aus Schränken fallende Tote sorgen für gelungene Schocks. Was Man of Medan bei den Figuren nicht leistet, macht es bei Horror und Anspannung wieder wett.

Spukt es also wirklich auf dem Schiff? Oder ist in Man of Medan nichts, wie es scheint? Leider ist das Mysterium von Man of Medan für aufmerksame Spieler sehr schnell zu durchschauen. Neben zahlreichen Hinweisen auf dem Schiff selbst landen wir zwischen den Spielabschnitten immer wieder beim sogenannten Kurator, der den Spielfortschritt begleitet und unsere bisherigen Entscheidungen (etwas kryptisch) beurteilt. Wollen wir das, gibt er uns sogar einen eindeutigen Tipp, was auf dem Schiff wirklich los ist. Als die Helden dann endlich das Geheimnis lüften, sitzen wir als Spieler deshalb schon etwas gelangweilt vor der großen Enthüllung.

Die Qual der Wahl

Die Auflösung bleibt immer gleich, aber sonst ändert sich eine ganze Menge durch unsere Entscheidungen. Manche wirken subtiler, andere können Charaktertode oder gar ein vollkommen anderes Ende zur Folge haben. Bei allen Wahlmöglichkeiten läuft dabei ein Timer mit, der uns nicht allzu lange überlegen lässt. Einige Entscheidungen beeinflussen, welche Art von Charakter wir spielen. Beispielsweise können wir Alex als Brad raten, Julia einen Heiratsantrag zu machen. Das tut er dann auch. Anschließend wird das Verhältnis von Julia und Alex noch enger, und die Gespräche ändern sich. Diese Kursänderungen machen aber oft nur Nuancen aus und dienen mehr dazu, die Figuren sanft in eine Richtung zu schubsen, indem man etwa entscheidet, ob Alex eher ein Romantiker oder Skeptiker ist.



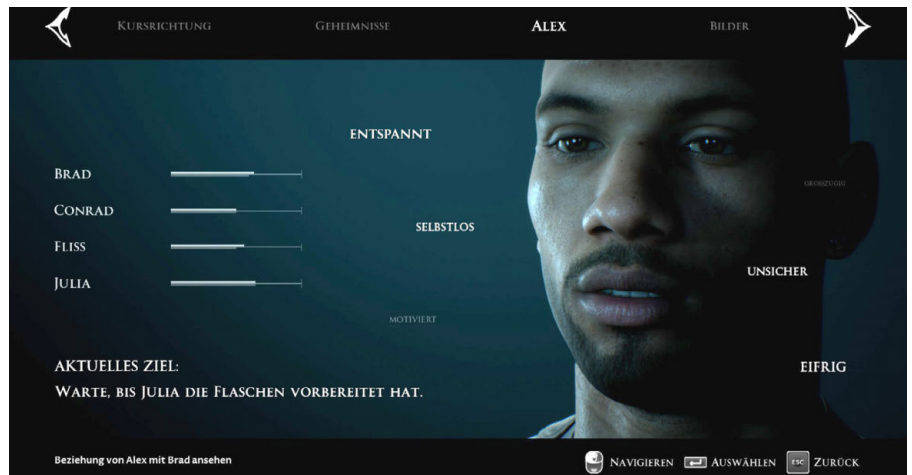
Stehen wir nahe genug an Objekten, erscheint ein Maussymbol, um eine Interaktionsmöglichkeit anzuzeigen.

Andere Entscheidungen finden direkt in Dialogen statt, wobei neben der Antwortmöglichkeit auch die zugehörige Gefühlslage (etwa »wütend«) abgebildet wird. Das ist hilfreich, damit man nicht aus Versehen eine ungewünschte Reaktion zeigt. Auch diese Optionen beeinflussen hauptsächlich die Beziehungen und Charakterzüge der Figuren. Wie erwähnt macht sich das im Spielverlauf aber eher peripher bemerkbar – die Charaktere unterhalten sich vielleicht etwas freundlicher oder genervter, bleiben insgesamt aber zu blass und gleichförmig.

Die letzte Form von Entscheidung läuft ähnlich wie in Telltale-Adventures ab. In meist brenzligen Situationen haben wir zwei Möglichkeiten und können zum Beispiel unsere aktive Spielfigur retten oder einer anderen Person helfen. Oder wir wählen zwischen Aktionen wie einen Gegner abzulenken oder uns zu verstecken. An einer Stelle versteckt Brad sich zum Beispiel vor den Fischern. Entscheiden wir uns als Conrad falsch bei »Ablenken« und »Weglocken«, wird Brad geschnappt. Allerdings macht das keinen großen Unterschied. In einer späteren Sequenz landet Brad am selben Punkt, egal ob er sich bislang allein versteckt hat oder bei den Fischern war. Generell ändern Entscheidungen über die erste Spielhälfte hinweg oft nur Details. Zum Beispiel variieren die Gruppen, wenn die Figuren getrennt werden, und man hört neue Dialoge oder man landet in neuen Räumen und findet vielleicht andere Hinweise. Der grundlegende Ablauf bis zu einem bestimmten Punkt bleibt aber gleich.

Eine Taste kann alles entscheiden

Gegen Ende wird es dann dramatischer. Dann kann jede Entscheidung zum Charak-



Über Dialoge und Entscheidungen etablieren wir die Persönlichkeit unserer Figur und ihre Beziehung zu den anderen. Richtig bemerkbar macht sich das beim Spielen aber nicht.

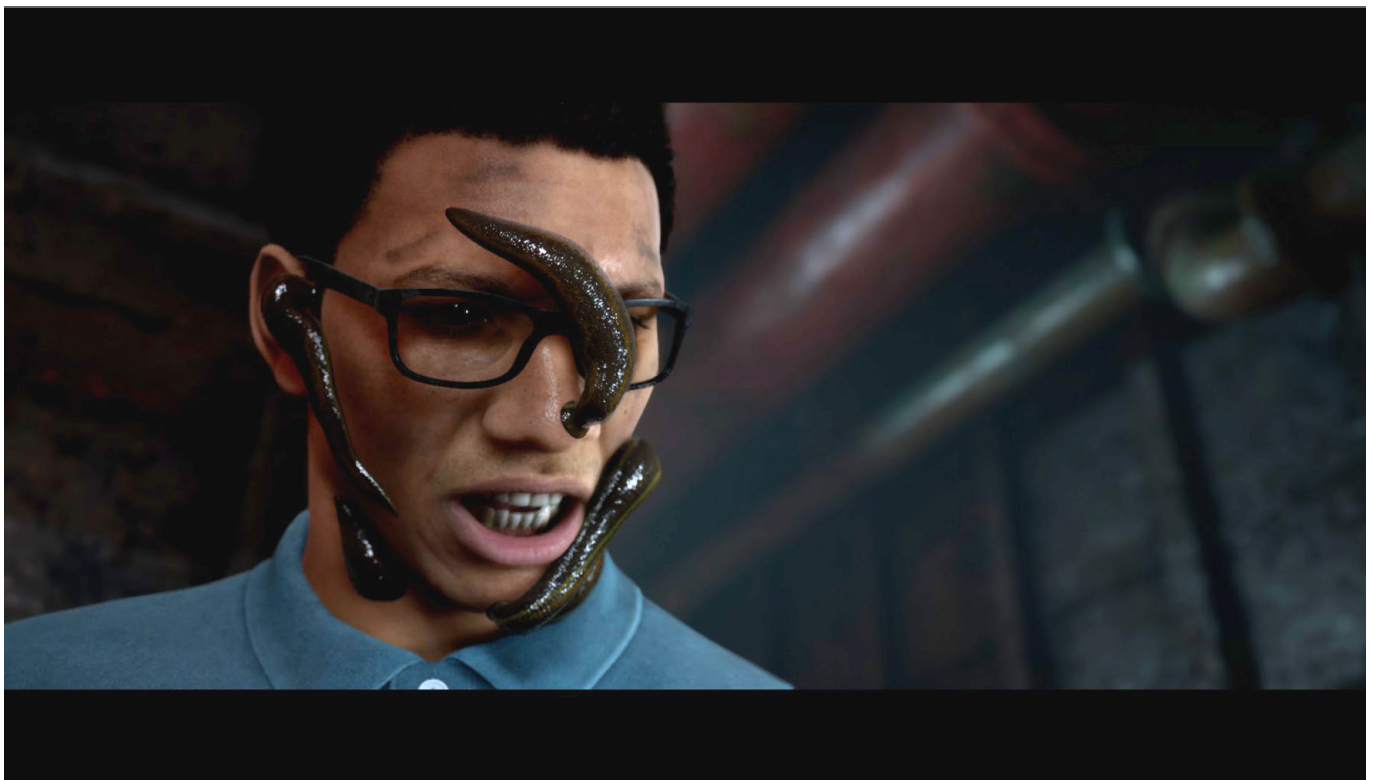
tertod führen, was die Geschichte schon allein dadurch ändert, dass eine Figur wegfällt. Jeder Charakter kommt irgendwann in eine Situation, die ihn theoretisch das Leben kosten kann, wenn man die falsche Entscheidung trifft oder falsch reagiert. Teilweise ändern sich hier auch große Teile des Finales. Man darf beispielsweise wählen, ob man Brad oder Alex losschickt, um den Strom im Schiff wieder anzustellen. Je nachdem, wer es tut oder ob es gelingt, erlebt man ganz unterschiedliche Passagen. Es kann etwa zu einem Kampf zwischen Brad und einem der Fischer kommen, oder Alex muss die Verteilerkappe vor Ratten retten.

Über die Verteilerkappe entscheidet sich auch, wie das Spiel für alle ausgeht. Verlieren wir sie endgültig, fällt ein Weg weg, das Schiff zu verlassen. Es gibt noch andere Möglichkeiten, aber wer Pech hat, kommt damit vom Regen in die Traufe. Pech ist ein

gutes Stichwort, denn die Verteilerkappe zeigt einen großen Frustfaktor von Man of Medan: Ein falscher Tastendruck an irgend-einer Stelle kann hier schon bedeuten, dass ein gutes Ende komplett unerreichbar wird, oder an anderer Stelle, dass ein Charakter stirbt. Das ist ärgerlich, weil man ein einzelnes Quick-Time-Event zwischendurch sehr leicht vermasseln kann und es darauf ankommt, einen Großteil der Reaktionstests gut genug zu bewältigen. Vereinzelt gibt es aber auch Momente im Spiel, in denen es auf einmal um alles geht. Beim ersten Versuch hat man hier manchmal kaum eine Chance, so schnell richtig zu reagieren, oder man weiß schlicht nicht, wie man in einem Dialog am besten antworten soll.

Wie viel Spiel steckt im Film?

Wirklich viele »echte« Spielmechaniken hat Man of Medan nicht zu bieten. Neben den



Horror wird großgeschrieben. Neben der ständig präsenten Gruselatmosphäre gibt es auch kleine Schockmomente wie hier mit dem Blutegel. Bäh!

Dialogen und Entscheidungen gibt es die angesprochenen Quick-Time-Events. Die fallen anfangs noch sehr einfach aus und nehmen beim Verpatzen wenig Einfluss – ein Charakter stolpert zum Beispiel, rappelt sich aber wieder auf und läuft weiter. Später kann ein falsch ausgeführtes Quick-Time-Event, bei dem man in der Regel schnell die Tasten W, A, S oder D betätigen muss, aber zu einem tödlichen Sturz führen. Es gibt zudem auch Sequenzen, in denen wir im richtigen Rhythmus die Taste S drücken müssen, um einen ruhigen Herzschlag zu simulieren. Versagen wir hier, müssen wir meist schwierige Verfolgungsjagden überstehen.

Diese Momente sind oft die spannendsten von Man of Medan, auch weil sie nicht überstrapaziert werden. Solche Reaktionstests kommen überraschend selten vor. Die meiste Zeit neben den Zwischensequenzen sind wir so auf dem Schiff unterwegs und erkunden. Es gibt Schriftstücke mit neuen Informationen zu Crew und Schiff zu finden, aber auch nützliche Objekte wie Messer oder Geheimnisse, die uns mehr darüber verraten, was wirklich passiert ist. Zudem hängen vereinzelt Bilder an der Wand, die uns sogenannte Vorahnungen erleben lassen und kurz mögliche Todesszenen andeuten. Die sind aber eher dazu da, die Spannung zu steigern, als uns wirklich die Option zu bieten, irgendwas zu verhindern. Dafür sind die gezeigten Momente zu kurz.

Beim Erkunden steuern wir die Figuren relativ frei – relativ, weil die Kamera extrem eingeschränkt und auf bestimmte Winkel festgelegt ist. Das kann einen schnell durch-



In Bildern verstecken sich Vorahnungen, die uns Ausblicke auf mögliche Todesszenen geben.

einanderbringen, wenn die Kamera plötzlich von direkt hinter dem Charakter auf links neben ihm umschwenkt. Ähnlich nervig ist die träge Steuerung: Mit Tastatur und Controller bewegen sich die Figuren sehr schwerfällig und wenden wie große Ozeandampfer. So kann schon das Untersuchen eines Objekts zur Geduldsprobe werden.

Immerhin kann man die ruhigen Momente auch nutzen, um sich das Schiff genauer anzuschauen. Die Kulisse ist in einen kinoreifen Film-Look getaucht und glänzt durch scharfe Texturen, viele Details und eine sehr stimmungsvolle Beleuchtung. Nur vereinzelt sind uns kleine, flimmerige Bildfehler aufgefallen, die etwas stören. Auch die Sprecher machen sowohl auf Deutsch als auch Englisch einen guten Job und unterstützen die insgesamt dichte Atmosphäre durch Angst und Anspannung in der Stimme.

Ein Durchlauf reicht nicht

Damit bietet Man of Medan in seiner kurzen Spielzeit insgesamt durchaus ein spannendes Paket für Horrorfans, das allerdings nicht an Until Dawn herankommt – zumindest nicht, wenn man es nur einmal durchspielt. Denn Man of Medan ist komplett darauf ausgelegt, mehrmals erlebt zu werden.

Allein die Entscheidungen rechtfertigen einen erneuten Durchlauf. Zusätzlich bietet das Spiel aber den sogenannten Curator's Cut an, über den man das gesamte Spiel aus alternativen Perspektiven erleben kann, wenn man die Story bereits durchgespielt hat. Statt Brad steuert man zum Beispiel in der ersten Szene auf dem Schiff dann Alex und kann verhindern, dass er seinen Bruder anblafft. Damit kann man die Geschichte noch einmal auf eine völlig andere Art beeinflussen. So beantwortet Man of Medan auch geschickte Fragen, die nach dem ersten Durchlauf offen blieben. Hinzu kommen zwei Koop-Modi. Der eine ist ein sogenannter Kinomodus, bei dem man seinen Freunden Figuren zuweist und dann abwechselnd spielt. Das passt wunderbar zur kurzen Spielzeit. Man of Medan lässt sich mit knapp fünf Stunden gut an einem Abend schaffen und wird so zu einer idealen Party-

Unterhaltung. Der andere ist ein Online-Koop, den ihr gemeinsam mit Freunden spielen könnt: Hier wird der Curator's Cut mit der normalen Geschichte verknüpft, und jeder Spieler übernimmt eine Perspektive. Dieser Modus bietet sozusagen das vollständige Erlebnis. Dabei könnt ihr selbst entscheiden, ob ihr euch per Voicechat absprechen oder euch lieber überraschen lassen wollt. Gerade beim mehrmaligen Spielen bietet Man of Medan damit deutlich mehr, als es zunächst den Anschein hat. ★

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY MAN OF MEDAN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5-3470 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5-8400 / AMD Ryzen 5 1600
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- filmreifer Look
- atmosphärische Beleuchtung
- viele Details und scharfe Texturen
- gute Sprecher
- Schiff sieht überall gleich aus

SPIELDESIGN

- Entscheidungen mit Konsequenzen
- fordern Quick-Time-Events
- Dialoge beeinflussen Handlungen
- viel zu erkunden
- schwerfällige Steuerung

BALANCE

- Schwierigkeit steigt
- guter Spielfluss aus Erkunden, QTEs und Dialogen
- speichert jede Entscheidung
- überflüssiges Beziehungssystem
- einzelne Quick-Time-Events haben zu viel Einfluss

ATMOSPHÄRE / STORY

- interessantes Mysterium
- spannende Horrorgeschichte
- dichte Gruselatmosphäre
- Figuren bleiben blass
- Ende sehr abrupt und unspektakulär

UMFANG

- hoher Wiederspielwert
- Online-Koop und Kinomodus
- alternative Geschichte nach dem Durchspielen
- viele Geheimnisse, Bonusinhalte und Hinweise zu entdecken
- kurze Spielzeit

FAZIT

Man of Medan ist ein kurzes, aber packendes Horror-Adventure, bei dem wir das Schicksal der etwas farblosen Helden bestimmen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Man of Medan hat mich ähnlich gefesselt wie Until Dawn. Allein die tolle Gruselatmosphäre hat bei mir permanent Anspannung erzeugt. Als beispielsweise die geisterhafte Matrosin in meinem Augenwinkel aufgetaucht ist, war ich so irritiert, dass ich später das aufgenommene Videomaterial prüfen musste, um nachzuschauen, ob ich sie mir nicht nur eingebildet hatte. Man of Medan spielt gekonnt mit Wahrnehmung und Wirklichkeit und führt damit Spieler und Charaktere gleichermaßen aufs Glatteis. Und wem das noch nicht ausreicht – die fiesigen Quick-Time-Events sind definitiv für eine gute Portion Panik (und auch Flüche) gut. Für Geschichte und Horror funktioniert die kurze Spielzeit problemlos. Leider bleiben dafür die Figuren aber etwas auf der Strecke. Am Ende waren sie dann nicht einmal mehr Klischees, sondern tatsächlich komplett untereinander austauschbar. Trotzdem bin ich gespannt, wie es mit den anderen Horrorgeschichten der Anthologie weitergeht und welche bekannten Horrormotive noch bedient werden.

Ancestors: The Humankind Odyssey

TAUSCHE ASSASSINEN GEGEN AFFEN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Private Division** Entwickler: **Panache Digital Games** Termin: **27.8.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: nicht geprüft Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Auf DVD: Test-Video

Das neue Spiel des Assassin's-Creed-Schöpfers lässt uns die Evolution des Menschen nachspielen. Dabei verschläft es jedoch in einigen Fällen die Evolution des guten Game-Designs. Von Florian Zandt

Patrice Désilets als Geschichtsnerd zu bezeichnen wäre eine Untertreibung. 2007 legt der Kreativkopf mit dem ersten Teil von Assassin's Creed den Grundstein für eine der erfolgreichsten Spieleserien der Welt. Schon damals ist seinem Team und ihm ein hoher Grad an historischer Genauigkeit

wichtig. Zumindest solange sie in den Kontext eines Spiels über Geheimbünde und Verschwörungen passt. Die daraus entstehende historische Fiktion basiert in ihren Grundsätzen auf handfesten, überlieferten Quellen. Sein neues Spiel Ancestors: The Humankind Odyssey, das euch 10 Millionen Jahre in die Vergangenheit versetzt, genießt diesen Luxus allerdings nicht.

Denn wo Szenarien wie die Kreuzzüge, die frühe Neuzeit in Italien oder der amerikanische Unabhängigkeitskrieg auch visuell enorm gut dokumentiert sind, tappen wir, was die menschliche Evolutionsgeschichte angeht, größtenteils im Dunkeln. Den exakten Ablauf kennt niemand, weswegen er anhand von archäologischen Funden, so gut es

geht, nachgebaut werden muss. Diesen groben Rahmen verwurstet das Action-Adventure zu einem kunterbunten Spielplatz, dem es allerdings an wirklich spannenden Aktivitäten fehlt. Dabei machen gerade der Beginn des Spiels und das dazugehörige Mini-Tutorial zunächst mal Lust auf mehr.

Jeder gegen jeden

Ein kurzes Intro zeigt bereits, wie feindselig die Spielwelt von Ancestors: The Humankind Odyssey euch gegenüber eingestellt ist. In einem dicht bewachsenen Dschungel gehen sich allerlei Tiere gegenseitig an den Kragen – Warzenschweine, Mambas, eine Frühform des Säbelzähntigers. In dem ganzen Trubel verliert auch eine tapfere Affenmutter ihr Leben, die mit ihrem Baby auf Entdeckungsreise fröhlich von Baum zu Baum schwingt, bis sie von einem übergroßen Vogel aus den Wipfeln geschubst wird.

Nach dem unrühmlichen Ableben des Menschenaffen schlüpfen wir in die Haut ihres Babys und werden in eine völlig unbekannte Welt geworfen. Optische und akustische Halluzinationen sollen die Angst vor dem Neuen verdeutlichen, und anhand dieser Gefahrensituation zeigt uns das Spiel, wie wichtig das Erkunden später noch wird.

Mit unseren drei Sinnen – Hören, Riechen und, etwas unglücklich betitelt, Intelligenz – müssen wir im optisch abwechslungsreichen Dschungel ein Versteck finden. Haben wir dieses erreicht, übernehmen wir die Kontrolle über einen erwachsenen Menschenaffen aus unserem Clan, der das Kind



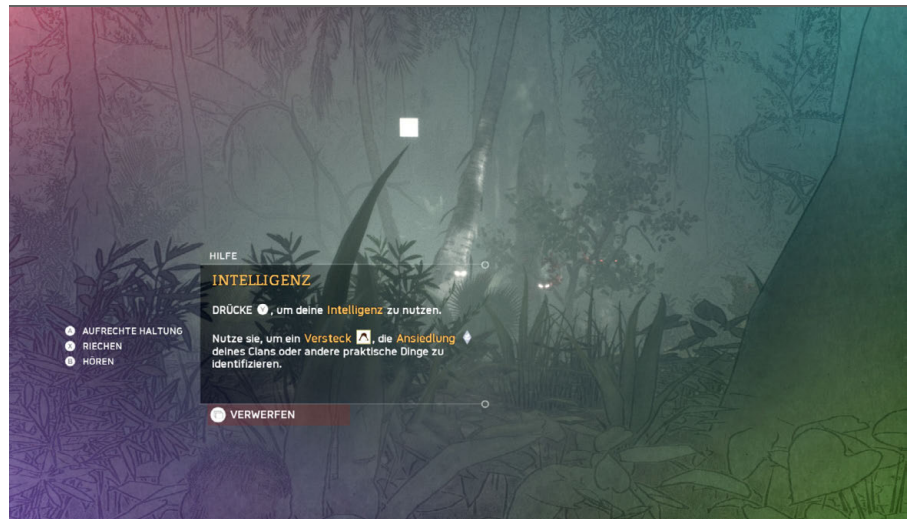
Die richtigen Werkzeuge herzustellen ist das A und O im Überlebenskampf im urzeitlichen Afrika.

aufspüren muss, um die Zukunft seiner Spezies zu sichern. Ist das gelungen, erforschen wir die weitere Umgebung, um Pflanzen, Tiere und mineralische Ressourcen zu entdecken. So viel verrät euch das Spiel durch Bildschirmblendungen, bevor es euch, abgesehen von Tooltips im Pausemenü, ohne weitere Hinweise die wirklich enorm große Welt und ihre abwechslungsreichen Biotope zwischen Savanne, Wald und Höhlen auf eigene Faust erforschen lässt.

Unbekannte Urzeit

Die Idee dahinter: Ihr sollt selbst kreativ werden und durch Selbstversuche herausfinden, wie genau ihr mit der Spielwelt interagieren könnt. Einzig und allein die offene Frage, ob ihr euren Clan schneller zum Homo Sapiens entwickeln könnt als die Wissenschaft belegt hat, schwebt als grobes Ziel über euren Unternehmungen. Um dieses Ziel zu erreichen, müsst ihr euch um das Wohlbefinden eures Clans kümmern.

Dort tummeln sich zu Spielbeginn diverse Menschenaffen in drei Lebensstufen: Baby, Erwachsener und Greis. Während sich die ausgewachsenen Tiere um das Erkunden kümmern, spielen die Kinder wohl die wichtigste Rolle. Nicht nur, dass ihr Single-Männchen und -Weibchen zur Paarbildung anregen müsst, um somit durch Geburten das Überleben eures Stammes zu sichern. Geht ihr ohne ein oder zwei Jungtiere auf dem Rücken auf Streifzug, erhaltet ihr für die durchgeführten Aktionen keine neuronale Energie, das Äquivalent zu Erfahrungspunkten im Spiel – ein kluger Schachzug seitens der Entwickler und eine interessante neue Idee.



Bis auf das Steuerungstutorial lässt euch das Spiel freie Hand beim Erkunden der riesigen Welt.

Obwohl jedes Clanmitglied damit eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen hat, stellt sich keine wirkliche Identifikation mit ihnen ein. Die Soundbibliothek mit Affenschreien in verschiedenen Ausführungen erschöpft sich schnell, und abgesehen von den unterschiedlichen Namen der Tiere haben diese keinen eigenen Charakter, der sie besonders machen würde. Da ist es auch nicht weiter tragisch, wenn eines der Tiere das Zeitliche segnet – schließlich steht seine Quasi-Kopie schon für die nächste Erkundungstour bereit.

Auf Butterfahrt mit Lucy

Mit diesen Touren verbringt ihr auch einen Großteil eurer Zeit. Denn in der Spielwelt von Ancestors: The Humankind Odyssey gibt

es viel zu sehen und viel zu entdecken. Ein beispielhafter Tag im Leben eures Menschenaffen könnte so aussehen: Ihr verlasst die Siedlung und spürt mit eurem Geruchssinn erst mal die nächste Nahrungsquelle auf. Unbekannte Früchte und Pflanzen wie Feigen, Schachtelhalme oder Kokosnüsse identifiziert ihr durch Halten einer der frei definierbaren Aktionstasten oder dem X-Button auf dem Controller. Erst dann könnt ihr sie essen und so Ausdauer für Sprints, Klettern und Aktionen sowie Buffs wie Schutz vor Gift oder Debuffs wie Lebensmittelvergiftungen bekommen. Welches Nahrungsmittel was hervorruft, verrät euch das Spiel getreu seiner Grundidee nicht.

Habt ihr euch sattgegessen und -getrunken, durchstreift ihr Dschungel, Savanne



Ein gesunder und vor allem kinderreicher Stamm ist elementar. Nur durch Kinder erhaltet ihr Erfahrungspunkte und könnt euch weiterentwickeln.



Auch wenn die Technik nicht die neueste ist, haben die Entwickler die Spielwelt doch mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

oder Wüste auf der Suche nach Werkzeugen. Ihr findet einen Haufen Granitsteine, mit denen ihr wiederum tote Äste, die ihr von Büschen abreißt, zu stumpfen und spitzen Stöcken zurechtkloppen könnt. Damit könnt ihr nicht nur in Löchern nach Nahrung stochern, sondern auch die aggressive Fauna abwehren. Die Steine selbst wiederum können zu Kräutermühlen (im Spiel als »Schleifer« übersetzt) weiterverarbeitet werden, mit denen ihr Pflanzen zu heilenden Pasten verarbeiten könnt, oder zu Spachteln, die das Zerteilen von Tierkadavern oder das Anspitzen von Stöcken schneller von der Hand gehen lassen. Welches Werkzeug welchen Gegenstand wie verändert, müsst ihr ebenfalls selbst herausfinden. Kombiniert ihr zwei Gegenstände per Tastendruck miteinander und

lasst im richtigen Moment los, nämlich wenn euch das Spiel ein Audiosignal gibt, verarbeitet ihr diese weiter.

Ein weiteres wichtiges Element eures Tagestrips: die Auseinandersetzung mit dem prähistorischen, nicht immer friedlichen Tierreich. Genau wie bei den Spielercharakteren ist hier viel Liebe zum Detail in die Gestaltung von Hyänen, Urzeitelefanten, Nilpferden und Raubkatzen geflossen: Die Animationen sind flüssig, die Bedrohung gerade durch große Gegner greifbar. Greift euch ein Tier an, schaltet das Spiel in Zeitlupe, und ihr könnt mit richtig getimtem Tastendruck ausweichen. Oder ihr setzt euch mit improvisierten Waffen zur Wehr, bis ihr euren Widersacher schließlich tötet und zum Nahrungsgewinn zerlegen könnt.

Gehirnschmalz gesucht

Eure Sinne könnt ihr allerdings nicht nur zum Aufspüren von neuen Nahrungsquellen, Tieren und Ressourcen nutzen, sondern



Florian Zandt
@zandterbird



Wenn mich jemand nach der Definition eines Growers fragt, also eines Unterhaltungsprodukts, das erst nach einiger Zeit seine wahren Werte offenbart, würde ich derzeit wie aus der Pistole geschossen das neue Spiel von Patrice Désilets nennen. Denn dass einen Ancestors so gar nicht an die Hand nimmt, ist gerade am Anfang gewöhnungsbedürftig. Zumal die angepriesene totale Freiheit eigentlich eine ziemliche Täuschung ist: Die meisten Gegenstände haben zwei bis drei Funktionen, mehr lässt sich damit nicht anstellen, und so wahrscheinlich viel gibt es im optisch immerhin halbwegs passablen Afrika des Miozäns nicht zu entdecken. Dafür überzeugt Ancestors: The Humankind Odyssey mit seinen klug ineinandergreifenden Systemen zwischen Neuronentraining, Generationswechsel und dem Mikromanagement meines eigenen Clans. Obwohl dieses Fundament stabil genug für ein großes Spiel ist, wackelt es tatsächlich in den höheren Etagen gewaltig. Zu viel Grind, zu wenig sichtbarer Fortschritt, zu wenig Variabilität. Ein interessanter »Was wäre wenn?«-Blick auf die Menschheitsgeschichte ist es aber allemal.



Mit euren drei Sinnen erkundet ihr die Welt und spürt Ressourcen, Nahrung und andere Tiere auf.

auch zum Kartografieren der Welt. Denn auch eine Mini-Map fehlt in Ancestors. Stattdessen orientiert ihr euch an natürlichen Landmarken wie einem zerbrochenen Felsbogen, einem Flussdelta oder einem Hain aus Baobab-Bäumen. Nebenbei erschließt ihr euch auch unbekannte Gebiete, in denen ihr wie zu Beginn so lange von Halluzinationen geplagt werdet, bis ihr genug bekannte Gerüche und Geräusche geortet habt, um auf Knopfdruck eure Angst zu überwinden und euer Revier zu erweitern.

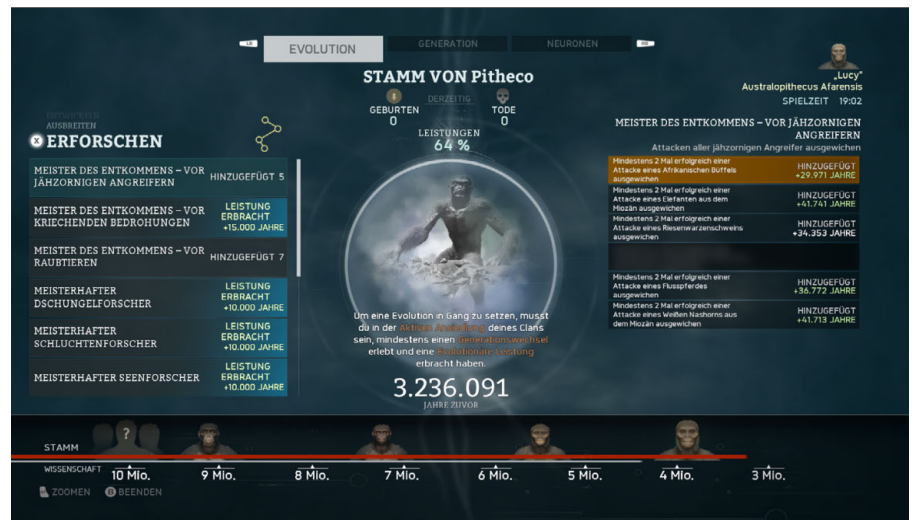
All diese Abläufe gehen schnell in Fleisch und Blut über, gerade weil sie simpel gestrickt sind. Das Spiel kommuniziert zwar nicht, was genau passiert, aber dafür sehr präzise, wie ihr mit eurer Umgebung interagieren könnt. Zudem ist die Steuerung, zumindest mit dem Controller, relativ genau und perfekt abgestimmt. Mit Maus und Tastatur ist zwar etwas Eingewöhnung nötig, aber einmal gelernt lässt sich euer Menschenaffe auch mehr als annehmbar durch die Spielwelt bugsieren.

Keht ihr nun nach einem langen Tag im Dschungel in euer Lager zurück, habt ihr genug Energie gesammelt, um euren Fertigkeitenbaum auszubauen. Der ist klassisch strukturiert: Durch die Ausübung von Tätigkeiten schaltet ihr Neuronen frei, die ihr mit Energie versorgt und dadurch dauerhaft als Boni bekommt. So könnt ihr beispielsweise mit genug Gehirnschmalz Werkzeuge schneller herstellen, Nahrung besser verdauen oder braucht weniger Ressourcen, um grobe Bauwerke wie eine Astbarriere oder einen Schlafplatz aus Blättern zu bauen.

Der tägliche Grind

Das Problem: Diesen oben beschriebenen Tagesablauf verlangt euch das Spiel jeden einzelnen Tag mit jeweils nur minimalen Variationen ab. Auf dem Papier ist die Kombination aus Survival, Crafting und Erkundung allein deswegen spannend, weil die unterschiedlichen Biotope liebevoll von Hand gebaut und mit viel Leben gefüllt sind. Unterschiedliche Wettereffekte, ein wirklich toller, abwechslungsreicher Soundtrack und eine trotz der etwas angestaubten Grafik glaubhafte Welt klingen erst mal wie Argumente für einen guten Spielfluss. Aber in der Praxis wird das schnell zum immer gleichen Trott. An den drei Steintypen und den lediglich fünf Werkzeugen, die man im Spielverlauf basteln kann, hat man sich schnell satt gesehen. Leerlauf wird dadurch zwar vermieden, weil Werkzeuge auch kaputt gehen können, aber wirklich griffig fühlt sich das Spielerlebnis auch nicht an.

Das Potenzial für mehr Abwechslung wäre allerdings da. Denn habt ihr mindestens ein Baby in eurem Clan, könnt ihr einen Generationswechsel einleiten, der die Zeit 15 Jahre vorspult und eure Stammesmitglieder in die nächste Altersgruppe verfrachtet – inklusive maximal kitschiger Zwischensequenz, die für manchen Geschmack vielleicht doch etwas zu dick aufträgt. Dieser Generations-



Das Kernstück: Evolutionssprünge beim Erreichen von sogenannten Achievements.

wechsel ist auch die Voraussetzung für einen sogenannten Evolutionssprung, eine zentrale Mechanik des Spiels.

Eine weitere ist das Sammeln von Errungenschaften, den sogenannten Evolutionsleistungen, was ihr aber im normalen Spielverlauf eigentlich fast nebenbei macht: Bestimmte Tiere erlegen oder ihnen ausweichen, neue Sehenswürdigkeiten auskundschaften oder euch fünf Mal selbst von einer Verletzung heilen – das geht locker von der Hand, ist aber auch nicht wirklich abwechslungsreich und wirkt oft etwas aufgesetzt.

In der Zeitschleife

Habt ihr alle Voraussetzungen beisammen, dreht ihr die Zeit vor. Jede dieser Evolutionsleistungen lässt euch dabei weiter nach vorne springen. Habt ihr beispielsweise eine Oase gefunden, bekommt ihr zwischen 20.000 und 30.000 Jahre auf euer Zeitkonto gutgeschrieben. An bestimmten Punkten auf dem Zeitstrahl verwandeln sich die Mitglieder eures Clans in neue Spezies wie beispielsweise den Australopithecus.

Diese Entwicklung bringt genetische Vorteile wie mehr Vitalität oder stärkere Muskulatur mit sich. Faktisch wirken sich diese Verbesserungen aber kaum auf das Spiel aus, der Wechsel zu einer neuen Spezies ist also hauptsächlich kosmetisch. Besonders kurios, aber vermutlich dem Budget geschuldet: Die Spielwelt verändert sich bei Zeitsprüngen nicht mit. Das Afrika von vor zehn Millionen Jahren sieht exakt so aus wie das Afrika vor drei Millionen Jahren – Pflanzen, Tiere und Umgebung eingeschlossen.

Diese Designentscheidung zeigt, wie schwer sich Ancestors: The Humankind Odyssey mit dem Spagat zwischen kreativer Freiheit und Spielerführung tut. Die grundsätzlichen Systeme vom Mikromanagement des Stamms bis hin zu Evolutionssprüngen greifen gut ineinander, sind in sich schlüssig und aufeinander abgestimmt, auch wenn es im späteren Spielverlauf an vielen Stellen an Herausforderungen mangelt.

Die Präsentation und das tatsächliche Arbeiten mit diesen Systemen allerdings blei-

ben oft auf der Strecke und hinter ihren Möglichkeiten. Natürlich kann ein Spiel nicht die gesamte Evolutionsgeschichte abbilden, auch wenn es von einem absoluten Geschichtsnerd entwickelt wird und das dazugehörige Team viel Liebe zum Detail in die Gestaltung von Charakteren und Spielwelt steckt. Aber etwas mehr Fortschritt in Sachen Interaktion und Abwechslung hätte man sich von einem Veteranen wie Désilets dann doch erhoffen dürfen. ★

ANCESTORS THE HUMANKIND ODYSSEY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500K / Phenom II X6 1100T
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770 / Ryzen R5 1600
Geforce GTX 980 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + toll animierte Charaktere
- + schicke Wettereffekte
- + stimmiger Soundtrack
- + individuell gestaltete Biotope
- Grafik leicht angestaubt

SPIELDESIGN

- + Evolutionssysteme greifen schlüssig ineinander
- + innovatives Erfahrungspunktesystem
- + kaum Leerlauf
- + abwechslungsarme Evolutionsleistungen
- + neue Spezies fast nur kosmetisch

BALANCE

- + sinniges Mini-Tutorial
- + Fehler werden schnell verziehen
- + nach bestimmter Spielzeit keine Herausforderung mehr
- kein manuelles Speichern
- Crafting zu grindlastig

ATMOSPHÄRE / STORY

- + unverbrauchtes Setting
- + stimmige Urzeitatmosphäre
- + lebendige Welt
- leicht kitschige Inszenierung
- charakterlose Clanmitglieder

UMFANG

- + riesige Spielwelt
- + viel Flora und Fauna zu entdecken
- + zehn Millionen Jahre Evolutionsgeschichte
- + zahlreiche genetische Modifikationen
- wenig Werkzeuge und Bauwerke

FAZIT

Zwischen Grind und Leerlauf versteckt Ancestors: The Humankind Odyssey starke Systeme und einen tollen Ansatz mit Luft nach oben.

73

Control

(ZU) KONTROLLIERTES CHAOS

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Remedy Entertainment** Termin: **27.8.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Control spielt sich zu oft wie ein gewöhnlicher Shooter, glänzt in seinen besten Momenten aber mit seiner verrückten Story und absurdem Leveldesign. Von Elena Schulz

Wer die Arbeit des finnischen Studios Remedy Entertainment über die letzten Jahre verfolgt hat, sieht deutlich: Control fühlt sich nach Alan Wake und Quantum Break wie der nächste logische Schritt an. Beide Titel hatten schon übernatürliche Elemente wie sich verändernde Räume oder Zeitkräfte samt entsprechendem Temporalchaos, waren im Kern aber lineare Action-Adventures. Diesmal will sich Remedy komplett auf das Seltsame einlassen und macht Control richtig schräg: Da ist ein Haus mitten in New York, das sich von selbst verändert und zu leben scheint, eine durchgeknallte Behörde, die mit anderen Dimensionen spielt, und ein Hausmeister, der mehr weiß als alle anderen im Spiel, der aber nur in Rätseln spricht.

Unsere Heldin Jesse Faden redet mit sich selbst, wir hören permanent Stimmen und dürfen uns auch nicht von den fliegenden Menschen oder schiefen Räumen irritieren lassen. Wir verstehen anfangs nur Bahnhof und das ist großartig. Sobald wir mehr von Control begreifen, zeigt sich aber ein Problem: Hinter alledem steckt ein gewöhnlicher Shooter – spielerisch und erzählerisch.

Ein Haus voller Fragen

Schon bei unserer Ankunft im Ältesten Haus haben wir ein paar Fragen. Warum kann das Gebäude der Behörde für Kontrolle nur von denen gefunden werden, die es suchen? Und warum hängt auf einmal überall das Porträt unserer Spielfigur Jesse Faden? Die zweite Frage ist schnell beantwortet: Jesse ist die neue Direktorin der Behörde, die sich mit anderen Dimensionen befasst.

Aus einer dieser anderen Welten ist mit dem Zischen eine Bedrohung in unsere Realität gelangt. Das Zischen ist wie ein Virus, das Menschen befällt und sie in Monster verwandelt, zum Glück wird es aber von ei-

ner Quarantäne im Ältesten Haus eingedämmt. Weil Jesse aus irgendeinem Grund als einzige immun ist, wird sie von den Überlebenden gebeten, das Zischen zu beseitigen. Jesse wiederum ist eigentlich nur dort, weil sie ihren kleinen Bruder finden will. Dylan wurde vor vielen Jahren vom Büro für Kontrolle entführt und ist seitdem verschwunden. Sie verspricht mit dem Zischen zu helfen, möchte dafür aber Antworten. Ja, die wollen wir zu diesem Zeitpunkt auch.

Sind denn alle übergeschnappt hier?

Gerade am Anfang ergibt nichts in Control wirklich Sinn. Jesse betritt das Haus, führt ein wirres Gespräch mit Hausmeister Ahti und findet den toten Direktor. Weil sie seine Waffe aufhebt, wird sie spontan zu seiner Nachfolgerin. Das wundert niemanden dort, weder Jesse noch die Nebenfiguren.

Obwohl Jesse nun der Boss ist, erledigt sie wie ein Praktikant Aufgaben für andere Agenten des Büros, statt einfach die Freilassung ihres Bruders zu fordern. Man könnte erwarten, dass sie das wütend macht. Statt-



Schleudern ist eine spaßige und mächtige Fähigkeit. Dieser unfreundliche Herr bekommt gleich ein Stück Stein ins Gesicht geschmettert.

dessen hören wir von Jesse nur unzusammenhängende Gedankengespräche mit einer (anfangs noch) namenlosen Stimme in ihrem Kopf.

Auch wenn das seltsam und nicht nachvollziehbar klingt, ist es eigentlich die große Stärke von Control. Denn das Spiel versucht gar nicht, verstanden zu werden. Control traut sich, seltsam zu sein und dem Spieler Informationen erst mal vorzuenthalten. Weil alles so abgedreht ist und zunächst nichts Sinn ergibt, wollen wir weiterspielen und herausfinden, was in aller Welt dahintersteckt. Es macht uns neugierig, statt uns abzuschrecken, weil wir eben nicht wie in vielen Spielen alles auf dem Silbertablett serviert bekommen.

Und tatsächlich erhalten wir mit der Zeit Antworten. Wir erfahren zum Beispiel, was es mit der Stimme in Jesses Kopf auf sich hat, oder was wirklich hinter dem Büro für Kontrolle steckt: Andere Dimensionen bauen manchmal über Gegenstände, sogenannte Objekte der Macht, eine Verbindung zu unserer Welt auf. Das kann schnell gefährlich werden, weil dann Katastrophen geschehen – Menschen verschwinden, werden getötet oder verändert. Deshalb muss das Büro sie ausfindig machen und sichern. So ein Objekt der Macht ist auch Jesse begegnet und hat die Aufmerksamkeit des Büros auf sie und ihren Bruder gelenkt.

Vom Boss zum Handlanger

Diese Hintergründe sind spannend und glaubwürdig, sie sorgen dafür, dass man weiterspielen will. Weniger überzeugen uns da aber die Figuren. Vielleicht ist es eine bewusste Entscheidung der Designer, dass sich Jesses Ansprechpartner ebenfalls seltsam und sehr emotionsbefreit verhalten, es ist aber keine gute. Denn dadurch fehlt uns der persönliche Bezug zur Geschichte. Selbst wenn es um ihren Bruder geht, wirkt Jesse distanziert und kalt. Wenn jemand stirbt, den sie retten wollte, zuckt die Heldin ebenfalls nur unbeteiligt mit den Schultern. Auch sonst scheint sich niemand im Büro wirklich Gedanken um all die toten und verschwundenen Kollegen zu machen, die dem Zischen



Control sieht am besten aus, wenn es surreale Elemente wie seltsam verzogene Gänge einbaut.

zum Opfer gefallen sind. Die meiste Zeit plaudern Charaktere einfach nett mit uns und freuen sich über unseren Fortschritt.

Die Hauptgeschichte wird der fesselnden Ausgangslage zudem nicht wirklich gerecht. Trotz Zischbefehl, Dimensionstoren und durchgeknallten Objekten muss Jesse meistens nur von A nach B laufen, Gegenstände holen, etwas aktivieren oder mit jemandem reden. Dabei haben wir selten das Gefühl, irgendetwas Großes zu leisten, sondern kommen uns eher wie ein Laufbursche vor.

Nichts ist wie es scheint

Für Staun-Momente sorgen dafür die filmische Inszenierung in Zwischensequenzen sowie der Schauplatz selbst. Das Älteste Haus verändert sich in seinen besten Momenten komplett, überrascht uns mit schiefen Fluren, einem Labyrinth mit verschwindenden Türen oder einem plötzlichen Sprung in ein altes Motel. Das sorgt für viel Atmosphäre und ein angenehmes Gefühl der Unvorhersehbarkeit. Allerdings müssen wir neben diesen Highlights oft aber die immer gleichen Büroräume, Lagerhallen und Labore durchqueren, in denen man sich mangels Orientierungspunkten nur allzu schnell verläuft. Das Leveldesign an sich ist auch hier gut gestaltet. Alles ist miteinander verzahnt und verbunden, aber der Kontrast zu den außergewöhnlichen Passagen ist etwas zu extrem. Weil die nur einen kleinen

Teil ausmachen, kommen uns die Standardumgebungen noch dröger vor.

Immerhin unterscheiden sich die einzelnen Abteilungen wie Forschung, Wartung oder auch der Schwarzstein-Steinbruch zumindest optisch. Je weiter wir in der Handlung fortschreiten, desto mehr Bereiche vom Ältesten Haus stehen uns offen. Überall können wir sogenannte Kontrollpunkte aktivieren, über die wir dann per Schnellreise hin und her springen dürfen. Controls Struktur ist deutlich weniger geradlinig als zum Beispiel bei Quantum Break. Bei der Orientierung hilft zudem eine rudimentäre Karte.

Das können wir nach dem Metroidvania-Prinzip nutzen, um später zurückzukehren und Türen mit neuen Zugangskarten zu öffnen, die uns vorher verschlossen waren. Das Erkunden der immer offeneren Welt macht Spaß und zahlt sich aus. Jesse findet Unterlagen und Aufnahmen rund um die Story oder auch Crafting-Materialien. Besonders lohnt sich das Umschauen aber für die teils



Uns stehen durch die Verwandlungsfunktion der Amtswaffe unterschiedliche Knarrentypen zur Verfügung. Die Dreh-Variante der Amtswaffe hier funktioniert wie eine automatische Pistole.



Ich mag Remedy, das Studio schreckt nicht vor Experimenten zurück. Von Control bin ich jedoch auf hohem Niveau enttäuscht. Zu Beginn ziehen mich die Mysterien und damit meine Neugier durch das Spiel, doch nach ein paar Stunden macht sich Ernüchterung breit. Die Charaktere sind so blass wie die Gänge des Ältesten Hauses eintönig. Kaum ein Gegner stellt eine Herausforderung dar, wenn man Jesses Waffen und Fähigkeiten ausbaut. Gerade bei den Fertigkeiten und den Mods für Waffen und Jesse selbst wäre noch viel Raum für Innovation gewesen. Ein paar Prozent mehr Gesundheit oder Schaden – mehr ist oft nicht geboten. Damit bleibt der Eindruck, dass Control auf dreiviertelter Strecke stehen und Remedy damit unter seinen Möglichkeiten geblieben ist. Vielleicht war das Geld aus, vielleicht die Zeit. So oder so kann das Spiel nicht ganz mit der Erwartungshaltung mithalten, die es selbst zu Beginn aufbaut.



Die Geschichte ist in aufwändigen Zwischensequenzen inszeniert, die zum generell sehr filmischen Look von Control passen.

versteckten Nebenmissionen, die eigene Geschichten mitbringen. So müssen wir einen Spiegel untersuchen – ein Objekt der Macht, das uns in eine Parallelwelt katapultiert, in der wir plötzlich gegen unser eigenes Spiegelbild kämpfen müssen. Abseits der Nebenaufträge gibt es gesonderte Herausforderungen, zum Beispiel eine bestimmte Anzahl eines Gegnertyps zu erledigen.

Multifunktionspistole

Bei den Kämpfen steht die Pistole im Mittelpunkt, die Jesse zu Beginn dem toten Direk-

tor abgenommen hat. Die nennt sich Amtswaffe und kann unterschiedliche Formen annehmen, die wir mit der Zeit an Kontrollpunkten freischalten, indem wir genug Crafting-Material in der Welt sammeln und Feinde besiegen. Griff funktioniert zum Beispiel präzise auf lange und kurze Distanz, verursacht aber nicht so viel Schaden. Dreh ist eine automatische Pistole mit schneller Schussfolge, aber weniger Präzision. Schmetterer erinnert dafür eher an eine Schrotflinte und kann auf kurze Distanz ganze Gegnergruppen niedermähen. Wir können zwei Waffentypen gleichzeitig ausrüsten und im Kampf per Tastendruck wechseln – zum Beispiel zwischen Schmetterer für den Nahkampf und Griff für den Fernkampf. Hinzu kommen Fähigkeiten, Schleudern lässt uns beispielsweise Gegenstände aus der Umgebung aufheben und auf Gegner werfen. Mit Übernehmen können wir geschwächte Feinde zu verbündeten Marionetten umfunktionieren.

Jede Fähigkeit kostet Energie und die entsprechende Leiste leert sich, während wir sie einsetzen. Ist die Energie alle, muss man erst etwas warten, bis sie sich wieder aufgeladen hat. Zusätzlich verfügen wir über eine

Gesundheitsleiste. Die lässt sich nur über kleine blaue Kristalle aufladen, die besiegte Gegner fallen lassen. Bei niedriger Gesundheit schafft also nur die Offensive Abhilfe. Gesundheit, Energie und Fähigkeiten werden über Fertigkeitspunkte verbessert, die wir nach Missionen erhalten. Zusätzlich können wir Mods finden oder nach dem Zufallsprinzip herstellen. Über die dürfen wir dann Jesse oder die Waffen verbessern und damit zum Beispiel ihre Gesundheit oder den Schaden zusätzlich erhöhen. Die Verbesserungsspirale funktioniert gut und motiviert, auch wenn Überraschungen fehlen.

Beim Zischen ist schnell die Luft raus

Damit gibt es im Kampf eine Menge Komponenten, die sich kombinieren lassen. Das macht anfangs viel Spaß und deutet eine taktische Tiefe an, die auf Dauer jedoch nicht vorhanden ist. Wir sind die meiste Zeit über mit einer Kombination aus Griff und Schmetterer sowie Upgrades für Schaden und Gesundheit gut zurechtgekommen.

Die Fähigkeiten mussten wir beim Spielen dafür deutlich vielfältiger einsetzen, Schweben, Schild und blitzschnelles Ausweichen



Ich finde es großartig, wie verrückt Control ist. Schon bei Alan Wake mochte ich die DLC-Passagen sehr, in denen man plötzlich Wörter anleuchten musste, um Objekte zu erschaffen. Oder wenn sich Alan durch seltsam deformierte Räume kämpfen musste. Control setzt stellenweise nicht nur optisch und spielerisch auf diesen Irrsinn, sondern verwirrt mich auch mit herrlich absurden Dialogen. Besonders Hausmeister Ahti hat es mir angetan, der mir ständig irgendwelche verwirrenden Aussagen an den Kopf wirft: »Wenn sie dich nicht einstellen ... Es gibt Arbeit für die Axt, nimm sie hinter die Sauna!« Äh ... ok? Allerdings versteckt sich Control hinter dieser Verrücktheit. Geschichte und Spielmechaniken unterscheiden sich nicht groß von anderen Shootern, daran ändert auch eine teilweise seltsam schrullige Präsentation nichts. Ich hätte mir von Control deshalb etwas weniger Fokus auf Stil und dafür mehr Substanz gewünscht. Denn mit den Fähigkeiten, Gegnern und sich verändernden Räumen gäbe es spielerisch mindestens genauso viele verrückte Möglichkeiten wie beim Setting.



An Kontrollpunkten dürfen wir speichern, unsere Fähigkeiten und Waffen aufwerten und mehr.

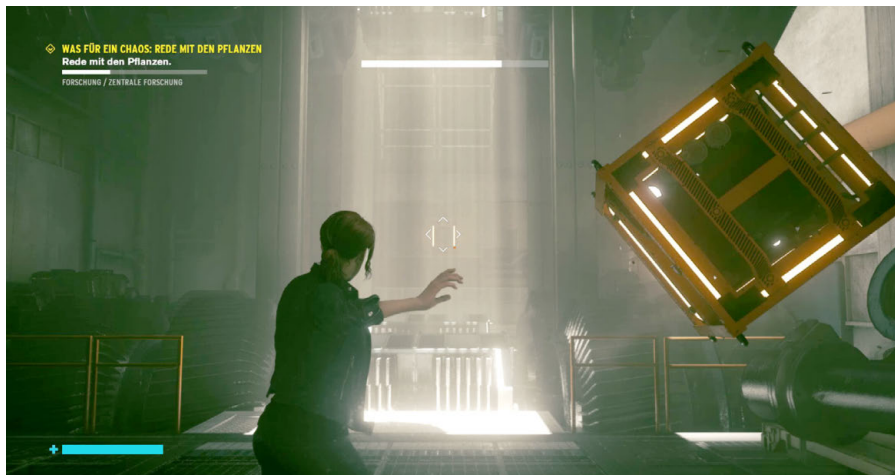
helfen in der Defensive, während Schleudern ordentlich Schaden austellt und Übernehmen uns Verbündete beschert, die uns den Rücken freihalten. Es gibt zwar unterschiedliche Gagnetypen, eine bestimmte Taktik erfordern die aber nur selten.

Selbst bei den Bosskämpfen ist selten viel Grips gefragt. Einer der Obermotze macht sich zum Beispiel unsichtbar und taucht irgendwo wieder auf. Solange wir dann schnell ausweichen und etwas zum Werfen bereithalten, macht er aber kaum Probleme. Andere Bosse setzen uns wiederum nur dadurch zu, dass sie zahlreiche Untergründe mitbringen, die uns ablenken. Auch die sonstigen Aufgaben profitieren wenig von den coolen Kräften. Meistens müssen wir nur Maschinen aktivieren und Gegenwärtigen überstehen oder uns von einem Raum zum nächsten schießen.

Etwas lästig sind dabei auch die Kontrollpunkte, an die wir beim Tod zurückgesetzt werden. Manche Dinge wie gefundene Dokumente bleiben gespeichert. Allerdings kann es vorkommen, dass man in einem Kampf oft stirbt und dann immer einen langen Weg dorthin zurücklaufen muss, auf dem zwischendurch zufällige Gegner auftauchen. Das sorgt für unnötigen Frust und streckt die Spielzeit unnötig. Besser wäre ein System gewesen, das uns wahlweise an den Kampfbeginn oder zum Kontrollpunkt zurück lässt.

Zu weit um die Ecke gedacht

Neben den Kämpfen gibt es auch Rätsel in Control. Die sorgen für Abwechslung, sind aber meist kein Glanzstück an Puzzle-Design. Oft fallen sie simpel aus und man muss nur eine der vielen elektrisch aufgeladenen Kisten im Spiel finden und sie irgendwo einsetzen, um Strom zu erzeugen oder abzustellen. Manchmal wissen wir aber auch nicht wirklich, was das Spiel von uns will. Jesse landet zum Beispiel immer wieder in einem alten Motel und muss dort immer die gleiche Tür öffnen. Dazu betreten wir die anderen Räume nacheinander und interagieren so lange mit Objekten, bis irgendwann wie von Geisterhand ein Schlüssel auftaucht. Logisch ist das nicht unbedingt.



Die Rätsel im Spiel fallen meist simpel aus: Hier müssen wir über elektrisch aufgeladene Kisten Turbinen in Gang setzen oder stoppen, um weiterzukommen.



Die Welt von Control ist offen. Über Kontrollpunkte reisen wir zwischen den unterschiedlichen Bereichen des Ältesten Hauses hin und her.

Andere Rätsel funktionieren dagegen gut, wenn man das Prinzip einmal durchschaut hat. Die Hinweise sind manchmal aber etwas unglücklich gestaltet. Einmal soll Jesse beispielsweise eine Maschine aktivieren, indem sie Lochkarten richtig einsetzt. Dabei helfen sollen unterschiedliche Tafeln mit den gleichen Symbolen wie auf den Lochkarten. Allerdings sind die gleichen Symbole auch sonst überall im Raum verteilt, sodass man als Spieler nicht genau weiß, was nun ein Hinweis ist und was Deko.

Technisch eine Wucht

Optisch ist Control beeindruckend. Uns begegnen lichtdurchflutete Hallen, knackig scharfe Texturen und extrem detailliert gestaltete Objekte. Selbst Standardbüros und -Labore sehen realistisch aus und sind in einem sehr filmischen Look gehalten. Das wirkt sehr atmosphärisch – besonders wenn es zwischendurch doch surrealer wird und Gänge sich verschieben oder plötzlich alles in ein gleißendes Licht getaucht wird. Nur bei den Animationen merkt man das offensichtlich kleinere Budget im Vergleich zu Quantum Break. Die wirken sowohl bei den Bewegungen als auch in den Gesichtern der sonst sehr detailreich gestalteten Figuren etwas steif und abgehackt. Die Dialoge sind auch in der deutschen Fassung brauchbar vertont und tragen zur Atmosphäre bei.

Das für manche Grafikkarten verfügbare Raytracing setzt mit realistischen Reflektio-

nen, akkurateren Schatten und indirekter Beleuchtung optisch noch eine Schippe drauf. Ihr könnt die Option mit einer unterstützenden Grafikkarte ab einer Nvidia GeForce RTX 2060 zuschalten. Allerdings hat Control bei uns schon auf den hohen Einstellungen ohne Raytracing stellenweise etwas geruckelt und mit Raytracing wurde es nur noch schlimmer – trotz einer RTX 2070.

Wollt ihr bei der Performance auf der sicheren Seite sein, verzichtet ihr also lieber auf Raytracing – Control sieht auch ohne fantastisch aus. Insgesamt bietet Control damit ein solides Shooter-Erlebnis mit sehr kreativen und vielseitigen Ansätzen, die nicht ganz bis zu Ende gedacht wurden. ★

CONTROL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4690 / AMD FX 4350
GeForce GTX 780 / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 7600K / AMD Ryzen 5 1600X
GeForce GTX 1660 / Radeon RX 580
16 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- beeindruckende Lichteffekte
- detaillierte Umgebungen
- zu viele gleichförmige Büroräume
- scharfe Texturen
- filmische Anmutung

SPIELDESIGN



- spaßige Fähigkeiten
- gute Mischung aus Erkunden, Kämpfen und Rätseln
- unterschiedliche Waffentypen
- Kämpfe werden mit der Zeit monoton
- gleichförmige Missionen

BALANCE



- angenehme Lernkurve
- hilfreiches Upgrade-System für Waffen und Kräfte
- teilweise frustrierende Rückschläge
- wenig intuitive Rätsel
- nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY



- zwischen durch herrlich verrückt und surreal
- filmische Inszenierung
- emotionslose Charaktere
- interessante Hintergründe
- schwer nachvollziehbar

UMFANG



- zahlreiche Nebenmissionen
- vielen Upgrades und Kombis
- Dokumente und Aufnahmen als Story-Sammelobjekte
- immer offenere Spielwelt zum Erkunden
- lange Kampagne

FAZIT

Control spielt sich meist wie ein gewöhnlicher Shooter, überrascht zwischendurch aber mit verrückten Ideen und einer surrealen Spielwelt.



Remnant: From the Ashes

EIN SHOOTER ZUM ER-SPIELEN

Genre: Action Publisher: Perfect World Entwickler: Gunfire Games Termin: 20.8.2019 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 25 Stunden Preis: 40 Euro DRM: Online-Registrierung (Steam, Arc Games Launcher)

Auf DVD: Test-Video

Auf den ersten Blick handelt es sich hier um einen ganz netten, wenn auch höllisch schweren Mittelklasse-Shooter. Doch mit jeder gespielten Stunde zeigt Remnant mehr, wie großartig es ist. Von Sascha Penzhorn

Mein erster Spielstart in Remnant: From the Ashes. Ich stelle mir aus einer Handvoll Gesichtern, Behaarungsoptionen, Stimmen und anderen Details einen passablen Charakter zusammen. Nicht wunderschön, aber auch nicht furchtbar hässlich – Entwickler Gunfire Games ist eben eher ein AA-Studio ohne Riesenbudget, also schraube ich meine Erwartungen besser gleich ein Stückchen

runter. Dann geht's ab ins Tutorial. Ich habe ein großes Schwert, das ich in einer einfachen Kombo schwingen kann, wenn ich auf der Angriffstaste herumtatsche. Oder ich halte sie für einen schweren Angriff gedrückt. Die obligatorische Ausweichrolle gibt's auch. Parade? Spezialattacke? Blocken? Geht nicht. Na gut, haue ich meinen ersten Gegner – eine mit Wurzeln und Ranken bedeckte Gestalt – eben mit leichten Angriffen kaputt. So weit, so einfach. Dann erscheint wieder so ein Wurzelsepp und hat Kollegen mitgebracht. Ich bin schnell umzingelt, beiße ins Gras. Na super!

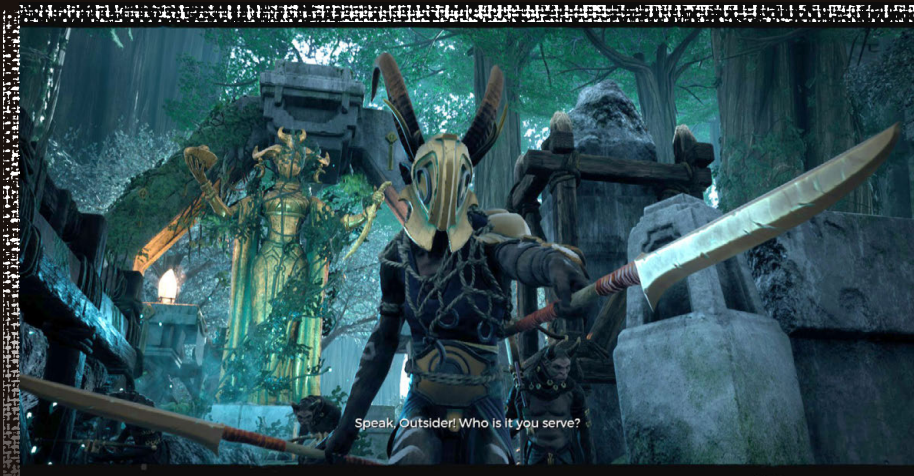
Held mit Profil

Ich erwache in einem Bunker (der Exitus im Tutorial war von den Designern so gewollt)

und freue mich über schicke Dialog-Zwischensequenzen und gute englische Sprecher. Zum Spaß stelle ich die Spracheinstellungen auf Deutsch um, und was höre ich? Richtig gute deutsche Stimmen! Die deutschen Texte sind ebenfalls in Ordnung. Cool!

Jetzt darf ich mir meinen Start-Archetypen auswählen. Will ich lieber mit der Jagdflinte aus sicherer Entfernung angreifen, oder mit der doppeläufigen Schrotflinte und einer Heil-Aura als Unterstützer spielen? Quatsch – ich wähle natürlich den mächtigen Plünderer, der mit der Pumpgun loszieht, einen Vorschlaghammer schwingt und schwere improvisierte Rüstung trägt. Mein Schulterpolster ist ein alter Autoreifen. Gefällt mir!

Nach einer kurzen Einführung in die etwas konfuse, wenig packende Story (Postapokalypse, kaum Überlebende, ich bin aus nicht näher erläuterten Gründen irgendein prophezeiter Held) stapfe ich aus dem Bunker in die Ruinen einer Stadt. Zerfallene Wolkenkratzer, Dreck, Rost und Geröll, hier und da ein paar Bäume. Deprimierende Grau- und Rottöne. Und überall wuseln diese komischen Wurzelgestalten herum, die von den deutschen Sprechern als »Die Saat« bezeichnet werden. Ich marschiere auf einen von ihnen zu, um endlich selbst mal ein paar Körnchen auszusäen, und betätige den Abzug meiner Schrotflinte. BÄM! Das Teil kracht ohrenbetäubend, es fliegen haufenweise Zahlen durchs Bild, und meine Wurzelbehandlung endet nach nur einem Treffer – mein Feind hat keine Fragen mehr! Ich visiere seinen Kollegen an, der ist ein Stück weiter entfernt und überlebt den ersten Schuss,



Ein Alien bedroht uns in einer Zwischensequenz. Die Story ist mäßig, die Präsentation jedoch toll.



In den ersten Spielstunden kämpfen wir uns durch diese Stadtlandschaft und einige unterirdische Tunnel und Gewölbe.

taumelt aber ordentlich zurück. Ich setze nach – das war's! Okay, so wenig überzeugend meine ersten Versuche im Nahkampf waren, so begeistert bin ich von dieser Schrotflinte. Der Sound, das Treffer-Feedback, die Schadenswirkung – so machen Computerspiel-Schusswaffen Spaß! Auch toll: Mein Held kommentiert das Geschehen und brüllt seinen Gegnern die Meinung. Richtig so, schweigende Protagonisten sind nämlich doof. Außer Doomguy.

Plötzlich Elitegegner

Für weiter entfernte Feinde wechsele ich auf meine Handknarre. Die ist zielgenau und ebenfalls sehr spaßig, zumal Kopftreffer mehr Schaden verursachen. Und die fallen dank hervorragender Maus- und Tastatursteuerung kinderleicht. Ich nieße Wurzelheinis um, weiche ganz locker aus, wenn einer von ihnen mal sein Beil nach mir wirft, und meine Welt ist in Ordnung. Dann taucht ein Obermoltz in einer Kutte auf, durchsiebt

mich mit seinem Bogen und teleportiert sich weg, als ich zurückschießen will. Sauerei!

Das lasse ich natürlich nicht auf mir sitzen und stürme auf den Unhold zu. Und schon bin ich von noch mehr Wurzelnasen umzingelt, der Kuttenkasper mit dem Bogen hat auf einmal einen Zwilling, und ich sehe keine Sonne mehr. Als ich in Sekundenbruchteilen den Löffel abgebe, wache ich am nächstgelegenen Checkpoint auf und stelle fest, dass mir nichts fehlt: Inventar, Spielwährung, Erfahrung – alles noch da. Okay, so kann ich den Tod einigermaßen verkraften. Und ich lerne: Caramba-Karacho ist nicht immer die beste Strategie. Beim nächsten Anlauf kriegt der komische Kuttenonkel eins mit der Pistole und lockt mich nicht länger auf sein Familientreffen. Langsam und vorsichtig ist zwar nicht unbedingt mein Stil, hilft aber.

Höllische Bossmonster

Eine Weile später kämpfe ich mich durch die Kanalisation. Mit meinem Vorschlaghammer

mähe ich ganze Rudel mutierter Knirpse nieder, die mich von allen Seiten anspringen. Ab und zu erscheint ihr Chef, ein Obermacker mit zwei riesigen Schwertern, an denen sämtliche Frontalangriffe einfach so abprallen. Der rast auf mich zu und hackt auf mich ein, ich werfe mich zur Seite und verpasse ihm die volle Packung mit meiner Schrotflinte in seine nun ungeschützte Visage. Noch eine Ausweichrolle, um den nächsten Angriff zu vermeiden, dann gibt's von mir eine mit dem Hammer und es herrscht wieder Ruhe. Der Nahkampf ist mehr so was für den Notfall, wenn man mal bedrängt wird und keine Munition mehr hat. Das Kampfsystem ist deutlich auf Schusswaffen ausgelegt, dennoch macht es tierisch Laune.

Im Alleingang ist das Spiel bockschwer. Doch ich beiße mich durch, will weiterkommen, habe keine Zeit für Frust. Zumindest bis zum ersten Endgegner. Der verprügelt mich mit einem Schwert in der Größe eines mittleren Reihenhauses, gerne auch mal durch irgendwelche vermeintlich schützenden Wände. Diese Attacken durch Objekte hindurch passieren später öfter. Nicht pausenlos, aber genug, um störend aufzufallen.

Vor allem erscheinen aber pausenlos irgendwelche kleinen Kobolde um mich herum, die wie Teekessel pfeifen, schließlich explodieren und flächendeckend Seuchenschaden verursachen. Und damit habe ich noch Glück – in einem Forum sehe ich, dass man in jedem Spieldurchgang unterschiedliche Bossmonster vorgesetzt bekommt. Professor Reihenhause (gut, sein richtiger Name ist Gorefist) und die Teekessel-Gang gehören noch zu den leichteren.

Kooperativ am schönsten

Auf Steam sehe ich meine Freunde, nennen wir sie Sonja und Thorsten (denn das haben ihre Eltern auch schon getan), die ebenfalls



Wir wählen unsere erste Ausrüstung und ein paar Fähigkeiten. Charakterklassen gibt es nicht.



Die Schrotflinte haut ordentlich rein und legt auch die stärksten Monster mit wenigen Treffern um.

kürzlich mit Remnant angefangen haben. Denen klage ich mein Leid, eine Minute später spielen wir in derselben Sitzung. Einfach so, ohne Verbindungsprobleme, Lags oder Ruckler. Zu dritt bekämpfen wir den Boss. Irgendwas verletzt mich dabei mehrmals von hinten. Kann es sein, dass ... nein, das bilde ich mir sicher ein. Ich laufe zu Thorsten und schieße ihm ein Loch in den Lebensbalken. Tatsächlich: Friendly Fire! Nicht viel, aber wenn man es drauf anlegt, kann man einander umbringen. Wenige Augenblicke darauf sind wir tatsächlich tot – aus Gründen, die ich mir auch nicht erklären kann.

Doch einige Versuche später haben wir den Bogen raus. Wer gerade den Boss an der Backe hat, zerrt ihn jetzt im Kreis um einen Pfeiler, während ihm ein Kollege in den Rücken ballert, der andere kümmert sich um die pfeifenden Explosionsknitche. Ab und zu löst Sonja eine heilende Aura aus, die unsere Lebenspunkte regeneriert. Ich aktiviere derweil Brandmunition und setze den End-

gegner in Flammen. Diese und ähnliche Spezialfähigkeiten aktivieren wir über Waffenmodifikationen. Jetzt volle Konzentration, keine Fehler machen – die Monsterstärke skaliert in Gruppen nach oben. Wer seinen Job nicht macht, fällt den Kollegen zur Last.

Als der Obermacker endlich das Zeitliche segnet, ist das Gejubil in Discord (es gibt in Remnant: From the Ashes keinen Ingame-Chat) groß. Teamwork ist also absolut Pflicht, das Erfolgserlebnis danach kaum zu überbieten. Bei der Rückreise in den Bunker stellen wir fest, dass immer nur ein Spieler gleichzeitig einen Händler für Gegenstände und Upgrades anquatschen kann. Ich erschieße Thorsten und kaufe in Ruhe ein.

Alternative Tötungen

Als sich unsere Wege trennen, fühle ich mich langsam einigermaßen zu Hause in Remnant. Ich erforsche die Straßen, Bahnschächte und Abwasserkanäle, finde versteckte Materialien für Aufwertungen und

kleinere Neben-Dungeons mit Bossen. Die Levels sind übrigens von Hand erstellt. Wirklich geniales Design mit cleveren Abkürzungen wie einst in Lordran gibt es hier nicht, stattdessen bin ich auf die regelmäßige Schnellreise per Checkpoint-System angewiesen. Immerhin: Einige Dungeons und Bosse werden für jeden Spieler in jedem Durchlauf per Zufall ausgewürfelt. So begegnet man beim erneuten Durchspielen einigen neuen Endgegnern und Nebenarealen.

Einer meiner Bosse ist ein riesiges Baumwesen, das unterschiedliche Waffen hinterlässt, abhängig davon, wie man ihn umlegt. Ballert man den Endgegner einfach nur weg, gibt's zur Belohnung eine Sporen-Schrotflinte. Schießt man ihm vorher die Beine ab, erhält man einen schweren Hammer. Wer alles will, muss Remnant mehrfach durchspielen oder die Sitzungen anderer Spieler besuchen. Immerhin: Öffentliche Sitzungen sind in Sekundenschnelle gefunden und schon spielt man mit fremden Abenteurern aus dem Internet, falls man das möchte.

Nebenher schalte ich beim Spielen immer mehr passive Talente frei, die ich nach und nach steigern kann – mehr Ausdauer, mehr Lebenspunkte, schnelleres Nachladen und so weiter. Irgendwelche Attributpunkte darf ich nicht verteilen. Das Charactersystem könnte also ruhig etwas mehr Tiefgang haben, das ist aber kein Weltuntergang. Ich finde einen Schrein, an dem ich mir ein neues Rüstungsset herstellen kann. Der Setbonus gewährt etwas automatische Heilung über Zeit. Nicht furchtbar aufregend, aber wenigstens mal ein paar neue Klamotten. Zu diesem Zeitpunkt bin ich überzeugt, dass ich so ziemlich alles gesehen habe, was dieses Spiel zu bieten hat. Ist halt ein netter, schwieriger Mittelklasse-Shooter für zwischendurch. Ich habe ja keine Ahnung!



Freundliche Charaktere in der Spielwelt verkaufen Gegenstände und erzählen Geschichten.



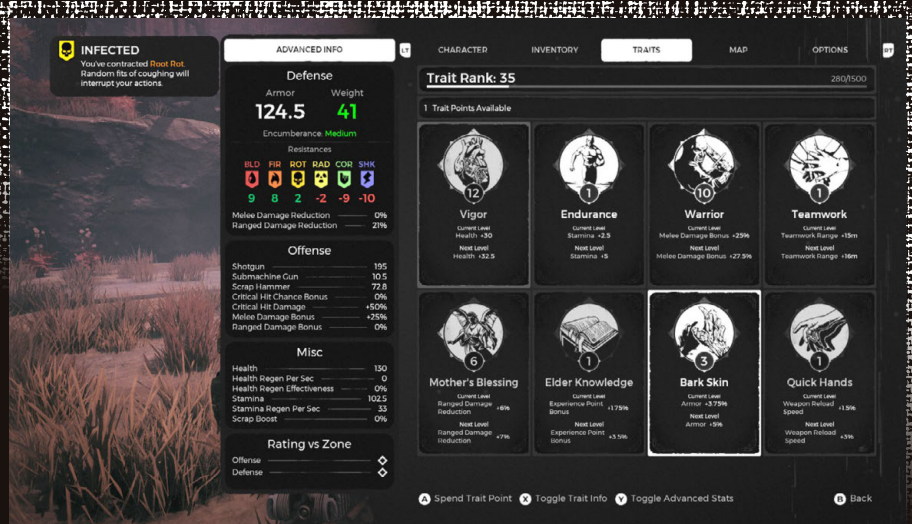
Sascha Penzhorn
@Berserkerritten

Okay, Hand aufs Herz: So ganz kommt Remnant: From the Ashes nicht an die knüppel-harten Vorbilder von From Software heran. Bei der Auswahl an Ausrüstung, Spielweisen und Charakteranpassungen, sowohl optisch als auch mechanisch, haben die Soulsborne-Titel die Nase vorn. Die meisten Bosse überwinden die Spieler in Remnant gerne mal mit tonnenweise Adds (also kleineren Gehilfen) statt mit cleveren Mechaniken und Taktiken. Das Leveldesign ist eher zweckmäßig, der Schwierigkeitsgrad überschreitet manchmal die Grenze zwischen fair und unfair. Derlei Macken sind für sich gesehen kein Weltuntergang, sorgen in Summe aber doch dafür, dass Remnant ein paar Punkte an einem Gold-Award vorbeischlittert. Aber das Teil ist verdammt nahe dran am Platzhirsch, nach dem ein komplettes Genre benannt wurde. Dass man immer wieder Neues entdeckt, bei jedem Anlauf, auch nach Dutzenden Spielstunden, ist Wahnsinn und erhöht die Langzeitmotivation enorm. Vor allem ist es aber fantastisch im Koop-Modus! Wir haben jubelt wie die kleinen Kinder und meine Nachbarn hassan mich jetzt. Das ist kein Spiel, das man mal nebenher für eine Stunde zum Entspannen anwirft. Es ist ein Spiel, das man bezwingen muss.

Welten öffnen sich

Ich bin überzeugt, dass hier nicht mehr viel passiert, da taucht vor mir ein rie... ähem. Ich will die Überraschung nicht verderben. Doch mit den Stadtruinen und Kanälen ist jetzt Schluss. Ich bereise vier neue Welten. Jede davon hat ein eigenes Erscheinungsbild, einzigartige Monster und Endgegner. Die Umgebungen sehen großartig aus, der Art-Style von Remnant ist fantastisch. In einem extra knackigen Bosskampf stecke ich als Salami in einem Sandwich zwischen zwei Monstern. Ab und zu entstehen regelrechte Arena-Gemetzel, in denen ich mehrere Minuten lang unzählige Feinde zurückschlagen muss. In jedem neuen Gebiet fühle ich den Druck. Gründlich erforschen oder lieber erst mal den nächsten Wegpunkt freischalten? Ich habe kaum noch Munition, mit Heilung ist es auch Essig – und da kommen die ersten Gegner angerannt. Zwei links, zwei rechts, zwei falalaaaa ich bin tot! Die Gegnermassen, auch innerhalb der Bosskämpfe, bringt Remnant ständig. Damit kann ich leben, etwas mehr Taktik und weniger Horde wäre aber späßiger gewesen.

Wieder und wieder segne ich das Zeitliche, doch ich gebe nicht auf, kämpfe mich durch. Zur Belohnung gibt es immer wieder coole Upgrades – das treibt mich an. Ich habe jetzt ein Strahlengewehr und schmelze Gesichter wie ein Schattenpriester. Meine Waffen-Mods beschwören Monster, die an meiner Seite kämpfen. Quests, Entdeckun-



Im Spielverlauf schaltet man passive Eigenschaften frei, die man allesamt aufpowern kann.

gen und Erfolge belohnen mich mit immer besseren Passivboni. Mehr kritische Treffer, mehr Widerstände, verbesserte Selbstheilung. Das Charaktersystem hat eben doch mehr Tiefgang, als ich zunächst dachte.

Die Anzahl meiner Waffen ist überschaubar, doch jeder Schießprügel ist einzigartig und fühlt sich hervorragend an, vom Elektro-Scharfschützengewehr, das mich wiederbelebt, über die Seuchenkanone mit Flächen-schaden bis zur im tiefsten Keller des Bunkers versteckten Maschinenpistole. Überhaupt gibt es im Spiel zahlreiche Geheimnisse und versteckte Goodies. Ich tausche mich im Kommentarbereich unter einer News zu Remnant mit unseren Lesern darüber aus, was wir bisher alles entdeckt haben, und erhalte einen Hinweis auf ein verborgenes Rüstungsset, versteckt hinter einem Rätsel aus beweglichen Bodenplatten. Das Set sieht affengeil aus, irgendwie außerirdisch und nicht mehr nach Schrott und alten Fahrzeugteilen. Außerdem gewährt es einen Schadensbonus, wenn man gegnerische Treffer einsteckt. Super!

Liebe auf den zweiten Blick

Nach etwas über 20 Stunden habe ich den finalen Endkampf hinter mir und bin beeindruckt. Von wegen Mittelklasse-Shooter! Die Umgebungen werden mit jedem Moment beeindruckender, die Feinde ausgefallener und gefährlicher. Am Ende habe ich ein Dutzend Rüstungssets im Gepäck, habe tonnenweise Passivboni und eine schicke Waffensammlung. Okay, bei den Knarren ist die Auswahl vielleicht nicht überwältigend groß. Doch lieber habe ich ein etwas kleineres Arsenal, in dem jedes Werkzeug so richtig Spaß macht, als mit Hunderten von Waffen überschüttet zu werden, von denen sich jede gleich anfühlt. Vor allem kann ich das Teil jetzt aber auch locker noch mal auf den Schwierigkeitsgraden Schwer und Albtraum durchspielen und dort Dungeons, Endgegner und Belohnungen entdecken, die mir beim ersten Durchlauf niemals begegnet sind. Genau so geht Wiederspielwert!

Zudem spiele ich auch weiterhin mit Sonja und Thorsten, denn dermaßen viel Spaß hatte ich im Dreier-Koop schon lange nicht

mehr. Auch im Team ist Remnant sauschwer. Über Teamplay-Buffs sowie heilende und schützende Auren, gegenseitige Wiederbelebung und ähnliche kooperative Fähigkeiten und Mods wird der Kampf etwas leichter, doch um es noch mal deutlich zu sagen: Die Gegnerstärke skaliert mit der Gruppengröße – Dreiergruppen haben härtere Feinde zu bekämpfen als Einzelgänger. Immerhin ist es dann nicht mehr ganz so schlimm, wenn man wieder mal von allen Seiten attackiert wird. Immer schön gegenseitig den Rücken freihalten. Wir legen jetzt erst richtig los! ★

REMNANT FROM THE ASHES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel i5 4690K / AMD FX-8320
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i7 3930K / AMD Ryzen 5 1600
Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

tolle Art-Style + brachiale Waffensounds + gute (deutsche!) Sprecher + eingängige Musik + mittelprächtige Charaktermodelle

SPIELDESIGN

grandioses Waffenhandling + sehr gute Steuerung + makelloser Multiplayer-Modus + gutes Checkpoint-System + mäßiger Nahkampf

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade + Waffen und Rüstungen bis zum Endgame nützlich + keine harten Strafen beim Tod + Gegnerhorden manchmal unfair + gelegentliche Attacken durch Wände

ATMOSPHÄRE / STORY

Endzeit-Flair + schön inszenierte Welten + gute Zwischensequenzen + coole, gruselige Bossmuster + relativ lahme Story

UMFANG

bei jedem Durchlauf wechselnde Bosse + alternative Bosskills + vier große Welten und weitere Areale + Geheimnisse und versteckte Schätze + vergleichsweise wenig Ausrüstungsgegenstände

FAZIT

Knüppelharter Soulslike-Shooter, der inhaltlich und qualitativ sehr nahe an die From-Software-Vorbilder herankommt.

82

Children of Morta

EINE SCHRECKLICH MÄCHTIGE FAMILIE



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **11 bit studios** Entwickler: **Dead Mage** Termin: **03.9.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Bildschöne Pixel, fordernde Mechanik und nachdenkliche Töne. Dieses Roguelite macht sehr viel richtig.

Von Florian Zandt

Das Leben in einem Mehrgenerationenhaus kann anstrengend sein. Doch die meisten Großfamilien müssen wohl nicht die eigene Haut riskieren, um den Weltuntergang zu verhindern. Wenigstens sind die Bergsons aber gut darauf vorbereitet. Denn statt normalen Hobbys widmen sie sich dem Training mit Schwert oder Bogen und lernen Zaubersprüche – um die Fäulnis zu bezwingen. Dabei handelt es sich um eine uralte Macht, die Lebewesen in Monster verwandelt und alles zu verschlingen droht.

Die Geister die ich rief

Ihr müsst nun die Kontrolle über die Mitglieder der Familie übernehmen und euch aus

isometrischer Sicht durch bezaubernd schöne, prozedural generierte Pixel-Dungeons zwischen Höhlen, Wüstenstädten und Wäldern schnetzeln. Das Ziel: drei Naturgeister befreien und mit ihrer Hilfe den Oberbösewicht Ou zur Strecke bringen. So weit, so bekannt. Aber die Stärken von Children of Morta stecken im Detail.

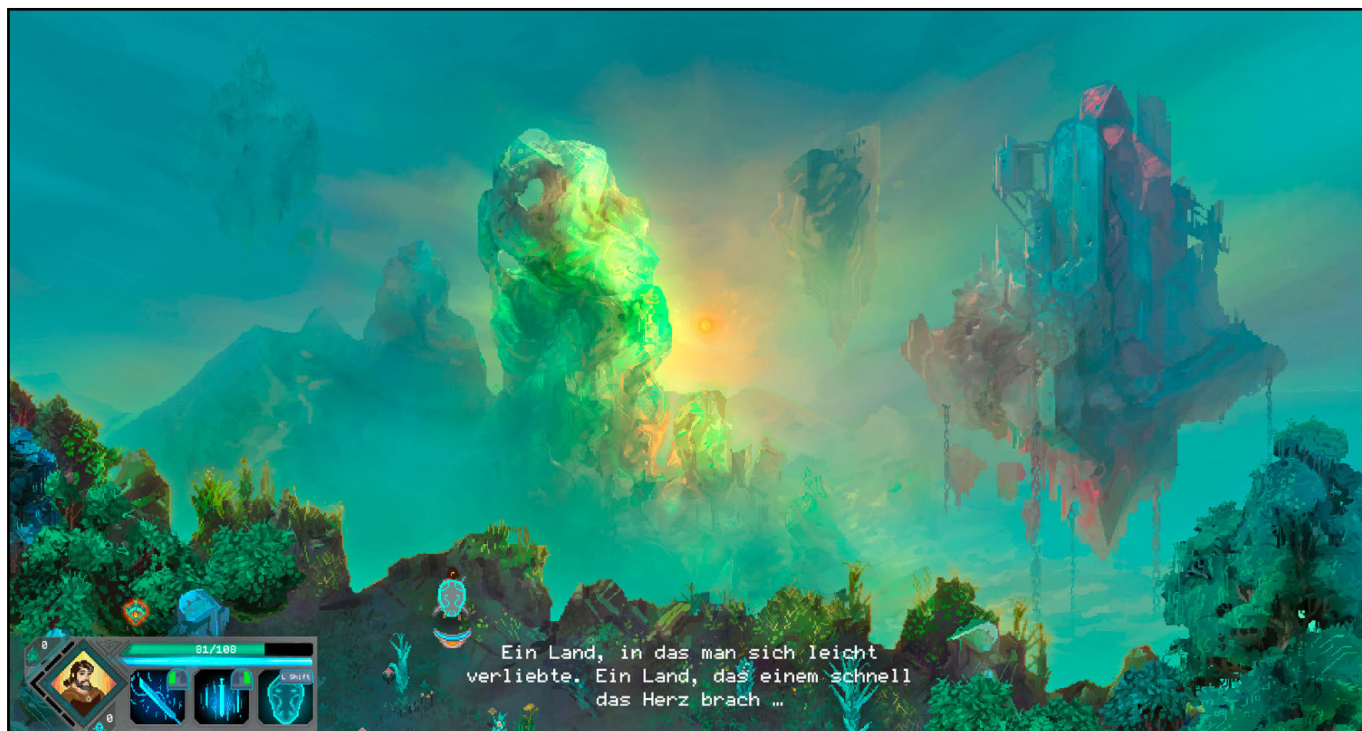
Zu Beginn wirkt das Spiel wie ein Roguelite nach Schema F. Ihr übernehmt zuerst die Kontrolle über Vater John, der mit Schwert und Schild um sich schlägt und bei einem Schrein nach dem Rechten sehen soll. Was dabei direkt auffällt: Die etwas behäbige Steuerung, die gerade in hektischen Momenten etwas präziser reagieren könnte. Und davon gibt es in Children of Morta genug. Nicht nur, dass die unterschiedlichen Gegnertypen von simplen Schlangen über unsichtbare Assassinen bis zu mächtigen Bossgegnern enorm vielfältig sind, sie sind auch immer in der Überzahl. Ein nettes Gim-

mick: Die in der Spielwelt verteilten Fallen wie explodierende Pflanzen schaden auch euren Gegnern. Wer seine Umgebung nutzt, macht sich das Leben also definitiv leichter.

Dennoch fällt es oft schwer, die hervorragend ausgeleuchtete und wirklich enorm detaillierte Spielwelt und die butterweichen Animationen zu genießen – besonders wenn der Zufallsgenerator wieder zu viele mächtige Gegner auf einen Haufen gespuckt hat. Dann ist der gerade erst gestartete Lauf dank nur eines Schwierigkeitsgrads oft schneller zu Ende, als einem lieb ist.

Zusammen sind wir stark

Wie es sich für ein Roguelite gehört, ist das nicht weiter tragisch, denn der Charakterfortschritt überträgt sich von Lauf zu Lauf. Durch das Erlegen von Gegnern erhaltet ihr Fertigkeitspunkte, die ihr beispielsweise in die Stärke eurer sekundären Attacke investieren könnt. John kann beispielsweise ma-



Das Action-RPG erzählt seine Geschichten nicht nur in den Zwischensequenzen, sondern auch in unerwarteten Momenten wie diesen – ein toller Weg, um Spieler bei der Stange zu halten und das Hack&Slay-Gameplay aufzulockern.

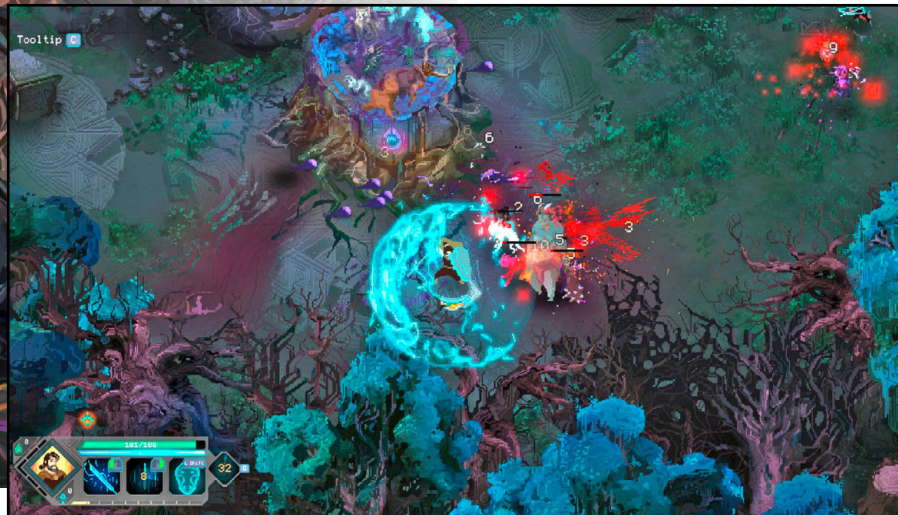


Florian Zandt
@zandterbird

Ein Roguelite muss keine tolle Geschichte und keine total moderne Optik haben, um mich zu begeistern. Denn gerade bei diesem Genre geht es für mich primär darum, dass die Mechaniken gut ineinandergreifen und dafür sorgen, dass auch der hundertste Lauf nicht langweilig wird. Das gelingt Children of Morta ohnehin schon enorm gut. Dass das Spiel dann auch noch mit sechs Spielfiguren aufwartet, die alle ihren eigenen Charakter und ihre eigenen Motivationen haben, ist das Sahnehäubchen auf dem hervorragenden inszenierten Gesamtpaket aus wunderschönen Spielumgebungen und konstant begeisterndem Spielfluss. Children of Morta beweist für mich dass wir in Sachen Innovation auf den Indie-Sektor setzen müssen. Zumindest wenn es um spielerischen Fortschritt abseits fotorealistischer Grafik geht.

gische Schwertprojekte vom Himmel regnen lassen. Jeder investierte Punkt steigert zudem eure Fertigungsstufe, quasi euer Level. Das Besondere: An bestimmten Punkten schaltet ihr passive Fähigkeiten frei, die sich auf die gesamte Familie auswirken, beispielsweise einen Bonus auf Ausweichen oder Lebensenergie.

Mit dieser Mechanik ermutigt euch Children of Morta, auch die anderen Figuren anzuspüren. Die schaltet ihr im Laufe der Story frei, die euch im Anwesen der Familie zwischen den Läufen erstaunlich tiefe Einblicke in das Leben der Charaktere bietet. Mangelndes Selbstwertgefühl, der Zwiespalt zwischen einem friedvollen Leben und notwendiger Gewalt, verlorene Söhne, die nach Hause zurückkehren: In jeder Zwischensequenz, die von einem exzellenten Erzähler untermauert wird, erfahrt ihr mehr über die Familiengeschichte und knüpft engere Bande



Die vielen Lichtquellen tragen viel zur dichten Atmosphäre des Spiels bei.

zu den Protagonisten. Manchmal wird diese Immersion allerdings durch kleinere Logikfehlerchen gebrochen.

Die Qual der Wahl

Die Figuren zeichnen sich nicht nur durch eine eigene Persönlichkeit, sondern auch durch unterschiedliche Spielstile aus. John ist beispielsweise ein guter Allrounder, während der jüngste Sohn Kevin mit jedem Treffer seiner Dolche mehr Angriffsgeschwindigkeit aufbaut, die aber nach wenigen Sekunden Inaktivität wieder abebbt. Töchterchen Lucy kann ihre Feuerbälle nur aus dem Stehen schleudern, dafür werden diese mit jedem Abfeuern mächtiger und fliegen schneller. Und Cousin Joey ist so wuchtig, dass er selbst beim Ausweichen Schaden verursacht. All das erklärt euch das Spiel in knackigen Tooltips. Auf dem Papier klingt das nach gut ausbalancierten Pros und Kontras. In der Praxis haben die wendigeren Charaktere wie Lucy und Kevin in den großen Gegnermassen oft Vorteile. Ähnlich verhält es sich mit den göttlichen Gefallen (passive Buffs wie mehr Schaden bei geringer Lebensenergie) und göttlichen Reliquien (besonders mächtige Fähigkeiten mit langem Cooldown) die ihr auf euren Abenteuern für den jeweiligen Lauf aufsammeln könnt. Mit Pech macht die Zufallsgenerierung der Boni euren aktuellen Run aber unmöglich. Segnet

ihr das Zeitliche, bekommt ihr ein weiteres Intermezzo aus dem Familienalltag im Haus der Bergsons serviert und dürft für das von Gegnern erbeutete Gold charakterübergreifend Attribute wie Lebensenergie und Ausweichwahrscheinlichkeit verbessern. Aufgrund geringer Ladezeiten und flottem Spielfluss fallen diese Auszeiten aber nicht weiter ins Gewicht. Vor allem, weil es bei jedem Durchgang Neues zu entdecken gibt.

Children of Morta schafft es, seine wunderschöne Spielwelt an jeder Ecke mit kleinen Geschichten zum Leben zu erwecken. Und diese kleinen Geschichten sind es, die dieses Action-RPG so besonders machen. ★

CHILDREN OF MORTA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 4 3.46 GHz / Athlon 64 4000+	Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+
Geforce GT 120 / Radeon HD 2600 XT	Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT
2 GB RAM, 500 MB Festplatte	2 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION



exzellente Animationen tolle Waffeneffekte stimmiger Erzähler charmante Pixel-Optik toller Soundtrack

SPIELEDISIGN



sechs Charaktere für jeden Spielstil kluges Fertigkeitensystem flottes Hack&Slay-Spielgefühl guter Spielfluss leicht verzögerte Steuerung

BALANCE



sinnige Tooltips kaum Downtime Scheitern wird kaum bestraft nur ein Schwierigkeitsgrad Zufallsgenerierung erschwert Spiel manchmal unnötig

ATMOSPHERE / STORY



tolles Fantasy-Setting emotionale Geschichte abwechslungsreiches Environmental Storytelling Spielfiguren mit eigener Persönlichkeit unlogische Zwischensequenzen

UMFANG

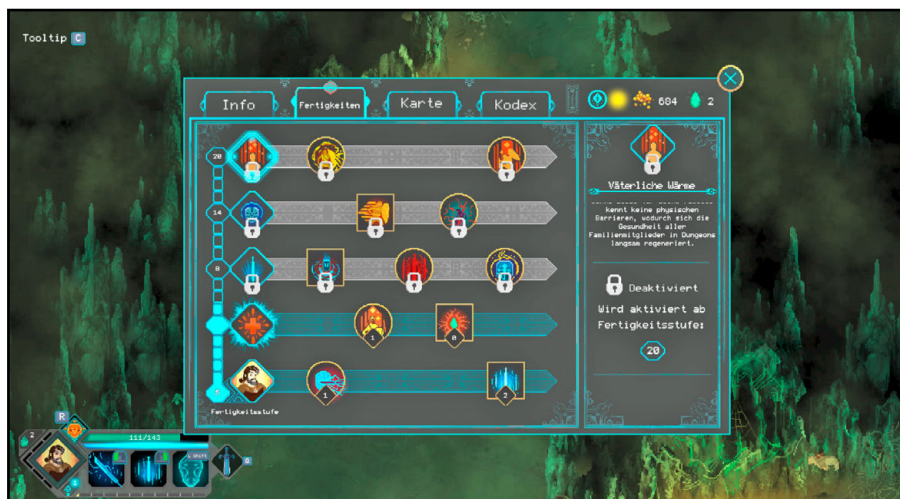


fünf unterschiedliche Spielumgebungen große Bandbreite an Gegnertypen etliche passive und aktive Fertigkeiten prozedurale Generierung zahlreiche Nebenquests

FAZIT

Gut geschriebene Charaktere, anspruchsvolle Action, innovatives Skillssystem – so muss ein echter Roguelite-Hit aussehen.

86



Der Fertigkeitenbaum ist durchdacht und übersichtlich, besticht aber vor allem durch die Familienboni, die ihr an bestimmten Punkten eurer Fertigungsstufe freischaltet.

Apsulov: End of Gods

CYBERPUNK-WIKINGERIN

Genre: **Survival-Horror** Publisher: **Angry Demon Studio** Entwickler: **Angry Demon Studio** Termin: **8.8.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **keine Jugendfreigabe** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Während sich die meisten Horror-spiele in Spukhäusern ausruhen, wagt Apsulov: End of Gods eine Verquickung von Cyberpunk und Wiking-Mythen. Von Alex Ney

Für eine Survival-Horror-Nummer hat sich Apsulov: End of Gods ein sehr ungewöhnliches Setting ausgesucht: das mythologische Midgard einer fernen (und ziemlich düsteren) Zukunft, so ähnlich wie damals im glücklosen Too Human für die Xbox 360. Hier existieren uralter nordischer Götterglaube und modernste Technik einfach so nebeneinander, manchmal bilden sie sogar Symbiosen. Etwa im Hauptschauplatz des Spiels, einer unterirdischen Forschungsanlage der Firma Borr Corp., die ihre Energie aus Thors Hammer bezieht. Dort werden wir – auf einem steinalten Runenaltar – vermutlich von



Durch die Korridore jagt uns hier ein Wesen, das an den keltischen Gott Cernunnos erinnert.

einer KI mittels medizinischer Roboterarme geschaffen; und zwar als identitätslose und mit einem Superauge augmentierte Frau. Die Frage ist nur: wozu?

Auf der Suche nach Antworten treffen wir früh den (stets bescheuert gestikulierenden) Gründer von Borr Corp., Dr. Henrik Andersson. Er scheint etwas über unsere Erschaffung zu wissen, quatscht aber um den heißen Brei herum. Der gute Mann verrät uns nur, dass er zu viel mit dem Apsulov (ein Artefakt, das Reisen zwischen den Welten Yggdrasils ermöglicht) herumgespielt hat. Die Folge: Fast überall im Gebäude erscheinen Wurzeln des Weltenbaums, die an sich nicht gefährlich sind. Allerdings fungieren manche davon wie Wurmlöcher zwischen den Welten, sodass sie – in Ermangelung eines Schurkenfilters – jede Menge Trolle und Schlimmeres in die Anlage spucken. Kurz: Alle anderen sind tot. Und nur wir können helfen, Henriks »Fehler zu korrigieren«, indem wir diverse Siegel suchen, mit denen sich die Wurmlöcher schließen lassen.

Mit Superauge und Cyborg-Arm

In der Ego-Perspektive laufen, rennen und springen wir durch den stählernen-sterilen Untergrundkomplex; außerdem erklimmen wir Leitern, lugen hinter Objekten hervor und vermissen freies Speichern. Dabei werden wir zuweilen von sehr agilen Trollen sowie Typen mit Hirschgeweihen gejagt – und zwar über sechs (später frei begehbare) Etagen,

die größtenteils in Dunkel gehüllt sind. Hier kommt unser tolles Augmento-Auge ins Spiel, das wie ein Nachtsichtgerät die Konturen der Umgebung verstärkt und ein wenig aufhellt. Dadurch wird allerdings eine Power-Anzeige dezimiert, die sich nach Gebrauch einige Sekunden lang aufladen muss, und das allzu gerne in brenzligen Situationen. Klingt doof? Ist es aber nicht, denn genau das macht die Versteckspielchen zwischen Kisten und herumliegenden Rohren erst richtig spannend.

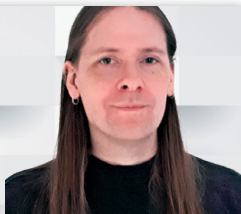
Es ist aber nicht so, dass wir uns die ganze Zeit verstecken müssten. Nach etwa einem Stündchen Spielzeit bekommen wir nämlich den Jarngreipr an den Oberarmknochen genäht, einen Cyborg-Arm mit zweierlei Nutzen. Zum einen kann er (im Rahmen eines konfuse Minispiels) Türen öffnen, die nicht – wie sonst im Spiel üblich – per Zahlencode geknackt werden können. Zum anderen ist das Teil eine upgradefähige Energiewaffe, deren Stromhunger mittels tragbarer Energiezellen und Aufladestationen gestillt wird. Zu Beginn eignet sich der Jarngreipr lediglich zum Verscheuchen bestimmter, kleinerer Gegner, später kann er aber selbst starke Feinde pulverisieren.

Gigantische Giganten sind gigantisch

So, und das war's jetzt? Aber nein! Seine Stärken offenbart Apsulov vor allem fern der Borr'schen Troll-Anstalt, wenn uns die Geschichte in andere Yggdrasil-Welten führt.



Alex Ney
@AlexNey18



Danke, Angry Demon Studio – danke, dass ihr einfach unbeirrt euer Ding macht. Für mich ist Apsulov: End of Gods genau der Stoff, den es im Horror-Genre dringend braucht: packend von vorne bis hinten, mit frischen Feindtypen und abwechslungsreichem Spielablauf. Schade ist allerdings, dass die Entwickler nicht ein bisschen mehr aus dem Thema herausgeholt haben. Möglichkeiten gäbe es in Hülle und Fülle, sogar philosophische Ansätze.

Immerhin wird die Protagonistin von, so scheint es zumindest, einer total schizophrenen Künstlichen Intelligenz zusammengebaut, die ihrer Schöpfung nicht sonderlich zugeneigt ist. Hier hätte man die menschliche Vorstellung vom lieben Herrgott im Himmel mal komplett auf den Kopf stellen können, ähnlich wie im »Alien«-Prequel »Prometheus«. Aber gut, gegen eine Lehrstunde in Sachen nordische Mythologie ist ja nie was einzuwenden. Vor dem Spielen wusste ich nämlich nicht einmal, dass Loki ein kleiner Schwindler ist.



In Apsulov bekommen wir es mit den unfreundlichsten Göttern des Nordens zu tun. Dieses seltsame Gebilde hört auf den Namen Loki.

Da wäre zum Beispiel Niflheim, das a-kalte Reich der Frostriesen, wo wir im Zuge der Siegelsuche pure Grafikgewalt zu sehen bekommen. Im Kern mag es ja nur ein Stealth-Level im Stile von Metal Gear Solid sein. Aber so etwas stelle man sich bitte einmal auf einem Bergpfad inmitten einer Gruppe godzillagroßer Giganten vor. Versprochen: Das ist ein Anblick, wie man ihn in Videospielen selten zu sehen bekommt – und neben dem alle anderen Levels eigentlich nur noch abfallen können, oder? Nein, Apsulov hat tatsächlich noch mehr davon in petto.

So beeindruckt das Totenreich Hel nicht nur mit einer epischen Zwischensequenz in Spielgrafik, sondern auch mit bombastischen Gebäuden, schicken Farbspielereien, fetten Blutegeln und einem der furchterregendsten Gegner des ganzen Spiels, dem Hüter Helheims. Dieses Mistvieh klingt so eklig und sieht so widerwärtig aus, dass es schwer ist, ihn überhaupt zu beschreiben. Belassen wir es daher bei »eine Mischung aus Arachnoid und Mensch«, die, Odin sei Dank, mit dem Jarngreipr zum Glück dematerialisiert werden kann. Würge!

Verdammt frischer Nordwind

Die Präsentation von Apsulov punktet in den wichtigsten Bereichen, beginnend bei dem für Horrorspiele so elementaren Sound. Kurz: Er ist absolut exzellent! Abgesehen von kleinen Ausfällen bei den (zum Glück) rar gesäten Jumpscare, baut er regelmäßig eine solche Klanggewalt auf, dass wir ehrfürchtig im Stuhl versinken. Die trommelnden Ambient-Fetzen wie auch die breiten Soundeffekte untermalen das Geschehen nicht einfach nur, sondern sie halten es hoch. Die durchwachsene Optik kann da jedoch nicht mithalten. Allerdings hat auch sie tolle Momente, zum Beispiel im famosen Helheim oder beim finalen Bosskampf.

Den Entwicklern ist außerdem das beachtliche Kunststück gelungen, mit einer durchschnittlichen Story und mäßig geschriebenen Dialogen voll und ganz zu fesseln. Die Frage nach der Identität unserer Heldin brennt derart unter den Nägeln, dass wir der Auflösung irgendwann förmlich entgegenhubbeln – und darüber auch vergessen, dass Apsulov eigentlich kein krasser Schocker ist. Es gibt durchaus gruselige Momente, unap-

petitliche Gore-Einlagen und all das Zeug, das man erwartet. Durch sein Szenario ist das Werk von Angry Demon Studio aber eine Frischekur fürs Horror-Genre, da es den Geist der nordischen Mythologie durch und durch atmet; selbst in den hochtechnisierten Hallen der Borr-Corp.-Einrichtung. ★

APSULOV END OF GODS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 7350K / AMD FX-8120
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 8250U / AMD Ryzen 7 2700U
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280X
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- bombastisch inszenierte Gegner
- enorm bedrohliche Soundkulisse
- glaubwürdige Beleuchtung
- Optik nicht immer zeitgemäß
- ungelenke Animationen

SPIELDESIGN



- sinnvolle Augmentationen
- spannende Stealth-Passagen
- dynamische Verfolgungsjagden
- Backtracking im Endgame
- Nachtsichtaufladung erzeugt Wartezeiten

BALANCE



- keine öden Tutorialphasen
- hohe wechselnde Anforderungen
- Mechaniken teils schwammig erklärt
- wenige Speicherpunkte
- oftmals nervige Rücksetzpunkte

ATMOSPHÄRE/STORY



- originelles Setting
- starkes Mittendringefühl
- eindrucksvolle Sagenwelten
- göttlicher Endkampf
- Forschungsanlage zuweilen sehr monoton

UMFANG



- 12 Stunden lange Kampagne
- große, halboffene Spielwelt
- zwei unterschiedliche Enden
- Erkundung wird kaum belohnt
- etwas zu schmale Gegnerpalette

FAZIT

Der Tapetenwechsel, den Horrorfans herbeisehnen. Apsulov beeindruckt mit gigantischen Gegnern, vernachlässigt aber das Potenzial der Story.



Henrik Andersson, der Leiter von Borr Corp., spendiert uns diesen Cyborg-Arm – den Jarngreipr. Mit ihm öffnen wir so manche Tür und verscheuchen lästige Gegner.

Rebel Galaxy Outlaw

IM WELTALL HÖRT DICH NIEMAND JUBELN

Genre: **Weltraumaction** Publisher: **Double Damage Games** Entwickler: **Double Damage Games** Termin: **13.8.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Im Vorgänger mussten wir riesige Kreuzer befehligen, jetzt dürfen wir in Raumschiffen Platz nehmen und Weltraumschlachten ausfechten. Gelingt der Wechsel von Strategie zu Action? Von Florian Zandt

Schummrige Kneipen mit ausschließlich Country in der Jukebox, korrupte Gesetzeshüter im Clinch mit zwielichtigen Schmugglergangs und – Photonenkanonen? Ganz richtig. Rebel Galaxy Outlaw bedient sich stark beim Look & Feel von »Firefly« und »Cowboy Bebop«. Und das ist wahrlich keine allzu doofe Entscheidung.

Wir schlüpfen in der Weltraumaction in die Haut von Juno Markev. Die schlagfertige und triefend sarkastische ehemalige Piratin hat zu Beginn des Spiels ihre wilden Tage längst hinter sich gelassen und sich mit ihrem Mann Brace zur Ruhe gesetzt. Als der Auftragskiller Ruthless Brace umlegt, schwört Juno Rache. Die erste Begegnung mit dem Mörder ihres Mannes geht allerdings schief, er kann entkommen. Bei der Verfolgungsjagd wird Junos Schiff irreparabel beschädigt und stürzt auf einem kleinen Planeten im Texas-Sektor ab. Zum Glück hat ihr alter Bekannter und Casinobesitzer Arvo dort einen umgewandelten Mülltransporter zur Hand, mit dem Juno die Jagd nach dem Killer wieder aufnehmen kann – aber natürlich nicht, ohne ihrem Gönner vorher einen Gefallen erweisen zu müssen.

Eine Hand wäscht die andere

Aus diesem kleinen Gefallen entspinnt sich relativ schnell eine Geschichte um Bruderstreitigkeiten, Machtkämpfe zwischen Pira- tengangs und die Frage, ob es im wilden Weltall überhaupt etwas wie Ethik und Moral geben kann. Die gut sichtbar herumliegenden Fäden greift das Spiel allerdings kaum auf; die Story spielt hier definitiv die zweite Geige, was bei den teils recht eindimensionalen Charakteren auch nicht weiter wild ist.

Hauptsächlich nehmen wir an den verschiedenen Stationen Aufträge wie Eskortieren, Kopfgeldjagden oder Frachtlieferungen an, schlagen uns entweder auf die Seite der Gesetzeshüter oder der Gesetzlosen und zer-pusten in rasanten Auseinandersetzungen Gegner verschiedenster Fraktionen zu Sternenstaub. All das bringt uns auf verschiedene Art und Weise Credits ein. Mit denen können wir uns im Spielverlauf neue Schiffe aus den zwei Kategorien Frachter und Jäger kaufen. Je nach Typ verfügen diese dann über mehr Waffenbuchten oder größeren Frachtraum. Auch unsere Ausrüstung wie Schildgeneratoren, Waffen und Extras wie Bergbaulaser können wir ausbauen und verbessern. Ein toller Bonus: Wer möchte, kann sein Schiff in einem Bildbearbeitungsprogramm nach seinen Vorstellungen anpinseln und sich sogar ein 3D-Modell davon ausdrucken.

Neben dem wirtschaftlichen Aspekt ermöglicht Rebel Galaxy Outlaw trotz arcadigem Spielfluss auch weiterführendes Feintuning. So müssen wir bei der Zusammenstellung unserer Waffen auf die Generatorauslastung achten. Haben wir beispielsweise nur mächtige Strahlenwaffen verbaut, können wir vielleicht nur drei bis vier Sekunden Dauer-

feuer aus dem Reaktor kitzeln. Projektilwaffen hingegen tangieren unseren Reaktor gar nicht, dafür müssen wir aber mit Nachladezeiten rechnen. Dieses interessante Mikro-management verleiht dem Spiel eine unerwartete taktische Komponente, die sich auch in den Kämpfen widerspiegelt.

Weltallschlachten nach Maß

Abgesehen von der anfänglichen Wahl des Schwierigkeitsgrads, der Zielhilfen und KI regelt, dürfen wir beispielsweise auch in der Hitze des Gefechts Energie auf Schilde oder Triebwerk umverteilen und uns somit taktische Vorteile verschaffen. Das geht dank der perfekt abgestimmten Controllersteuerung enorm leicht von der Hand.

Ohnehin ist das Spiel in dieser Hinsicht auf Komfort getrimmt. Mit dem linken Trigger schalten wir zum Beispiel die Auto-Verfolgung unseres aktuellen Ziels ein. Das ist nicht nur ein Segen für die, die sich im Weltraumaction-Genre erst mal zurechtfinden müssen, sondern manchmal auch zwingend nötig. Denn gespeichert wird nur beim Andocken an Raumstationen. Trotz dieser Hilfestellung verlieren die dynamischen Kämpfe nicht an Wucht und sorgen für ordentliche



Die Raumstationen und Planetenbasen sind Marktplatz und Missionsbörse in einem. Bis auf wenige Ausnahmen sehen diese allerdings immer relativ gleich aus.



Mächtige Schiffe wie Piraten-Fregatten brauchen jede Menge Feuerkraft, um sie zu bezwingen.

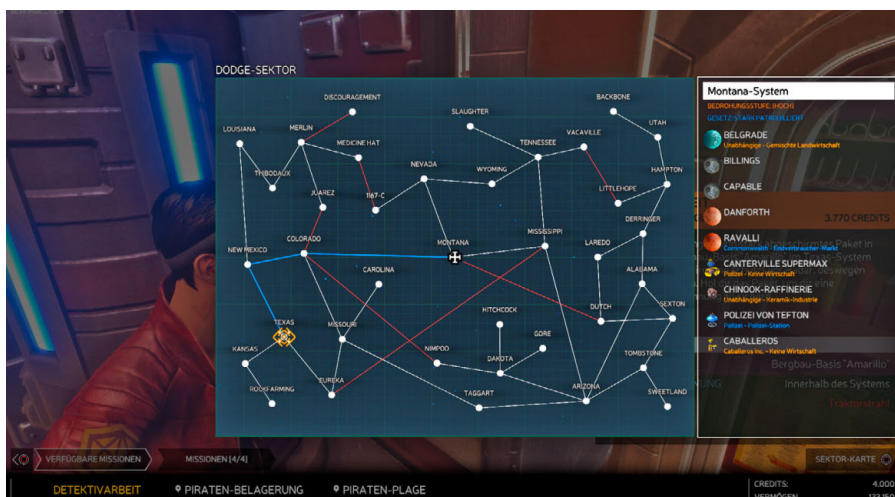
Adrenalinschübe. Das liegt zum einen an der wirklich guten KI, zum anderen am Gefühl, das die Schlachten vermitteln. Mit Flugrollen Raketen auszuweichen, das letzte bisschen Saft aus dem schwächelnden Generator für die entscheidende Lasersalve zu nutzen oder gegen übermächtige Piraten-Fregatten in die Schlacht zu ziehen – all das setzt Rebel Galaxy Outlaw mit tollem Sound-design und beeindruckenden Effekten hervorragend um. Weniger komfortabel ist die Steuerung mit Maus und Tastatur. Zwar sind die Tasten frei belegbar, aber die oft bitter nötige Fadenkreuz-Feinjustierung fällt ohne Analogsticks einfach deutlich schwerer und fühlt sich behäbiger an. Schade auch, dass die Raumsektoren, die Raumstationen und die planetaren Basen relativ schnell an optischem Reiz verlieren und man sich nur noch durch die Menüs klickt, um Ausrüstung zu kaufen, sein Schiff zu reparieren und den nächsten Auftrag anzunehmen.

Spiel mir das Lied vom Grind

Mit dem Erfüllen von Aufgaben aus einem immer wieder neu generierten Pool verbringen wir neben den Kämpfen auch die meisten Stunden. Das Gute daran: Das Spiel gibt uns alle Zeit der Welt, die zahlreichen Sektoren frei zu erkunden. Allerdings ist das auch bitter nötig, denn die Aufträge werden auf Dauer doch recht eintönig. So detaillreich

die Schiffe auch gestaltet sind, die wir eskortieren, beschützen oder abschießen müssen, so schnell hat man sich daran auch satt gesehen. Vor allem vor dem Hintergrund, dass viele der Story-Missionen keine Credits einbringen und sich auch wenig zusätzliche Ausrüstung dadurch freischalten lässt. Das heißt im Klartext: Um den teuersten Jäger erwerben zu können, müsst ihr häufig dieselben Missionen grinden. Das lässt sich zwar noch durch Bergbau und Handel auflockern, aber finanziell lohnt es sich nicht wirklich – ein weiteres Indiz dafür, dass das Spiel seinen Fokus überdeutlich auf interstellare Schiffsschlachten legt.

Immerhin bei der Hintergrundbeschallung dieser Schlachten haben sich die Entwickler wirklich Mühe gegeben. Die sieben Radiostationen bieten ganz im gewohnten GTA-Stil lizenzierte Musik zwischen Country, Metal, Klassik und lateinamerikanischen Rhythmen, und die zwischendurch eingespielten Werbespots sind eine gekonnte Satire auf Western- und Redneck-Klischees, die genau ins Schwarze treffen. Das trägt ungemein zur Immersion bei, die dann aber leider in den Zwischensequenzen durch sehr schwache Charakteranimationen wieder gebrochen wird. Immerhin präsentiert sich Juno darin als liebenswerter, aber auch harter Knochen, der sich nichts gefallen lässt – wie ein echter Outlaw eben sein muss. ★



Die Spielwelt von Rebel Galaxy Outlaw ist riesig. Abseits von Schiffskämpfen und Raumstationen gibt es allerdings nicht wirklich viel zu sehen.



Florian Zandt
@zandterbird



Die Privateer-Spin-offs der Wing-Commander-Reihe waren mir zwar immer ein Begriff, aber ich hatte trotzdem immer nur Augen für das Hauptspiel. Gut, dass Rebel Galaxy Outlaw diese Lücke in meiner Spielerhistorie jetzt irgendwie füllt. In der zu gleichen Teilen vom erwähnten Dogfight-Simulator und von »Cowboy Bebop« mit seinen lässigen Charakteren und zwielichtigem Setting inspirierten Welt fühle ich mich schon nach den ersten Minuten zu Hause. Man muss den Entwicklern hoch anrechnen, wie viel Fan-Service und Konfigurierbarkeit sie in das Spiel gepackt haben. In einer Light-Version von Photoshop darf ich mein Schiff komplett selbst bemalen, mir eigene Radiosender zusammenstellen und den Schwierigkeitsgrad an meine Bedürfnisse anpassen. Lediglich die Missionsarten dürften etwas abwechslungsreicher ausfallen. Am Ende geht es immer nur darum, wer die größere Kanone hat. Und auch, dass die Charaktere mehr schlecht als recht animiert sind, muss 2019 nicht mehr sein. Aber den tollen Western- und Outlaw-Charme macht das nicht kaputt.

REBEL GALAXY OUTLAW

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-750 / Phenom II X4 840
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6850
6 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2300 / Athlon X4 760K
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle Explosionseffekte
- exzellentes Sounddesign
- einfallsreiche Schiffsmodelle
- viel Liebe zum Detail
- Charakteranimationen nicht mehr zeitgemäß

SPIELDESIGN



- moralische Entscheidungen
- großartige Raumschiffkämpfe
- Steuerung perfekt auf Controller getrimmt
- Steuerung zäh mit Maus und Tastatur
- Missionen wiederholen sich

BALANCE



- variable Schwierigkeitsgrade
- viel Schiffsfeintuning möglich
- fordernde KI
- kein manuelles Speichern
- kein richtiges Tutorial

ATMOSPHÄRE / STORY



- satirisches Setting
- großartige Space-Western-Atmosphäre
- gut geschriebene Protagonistin
- stimmungsvolle Radiosender
- eher langweilige Story

UMFANG



- unendlich viele Nebenmissionen
- umfangreiche Hauptquest
- großes Waffenarsenal
- riesiges Spielareal
- lediglich zwei Schiffsklassen

FAZIT

Das All-Abenteuer punktet mit einem tollen Soundtrack und rasanten Schiffskämpfen, könnte aber etwas abwechslungsreicher sein.



Telling Lies

SEX, LÜGEN UND VIDEOCLIPS



Genre: **Adventure** Publisher: **Annapurna Interactive** Entwickler: **Sam Barlow / Furious Bee** Termin: **23.8.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Mit Her Story gelang Sam Barlow 2015 ein Überraschungserfolg. Der spirituelle Nachfolger Telling Lies führt die Idee eines interaktiven Realfilm-Adventures konsequent und überzeugend fort, behält aber auch ein paar kleine Macken bei.

Von Manuel Fritsch

Man muss kein Verschwörungstheoretiker sein, um zu wissen, dass wir alle permanent von Kameras beobachtet werden. Jeder Laptop und jedes Smartphone sind potenzielle Überwachungskameras, und Gespräche lassen sich im Verdachtsfall auch von Sicherheitsbehörden mitschneiden. Doch was wäre, wenn so eine geheime Datenbank mit Hunderten von privaten Videotelefonaten in die Öffentlichkeit gelangen würde? Ist es legitim oder moralisch vertretbar, als Whistleblower und Journalist in die intimste Privatsphäre von Menschen einzudringen, um der Wahrheit auf die Spur zu kommen?

Genau vor dieses Dilemma stellt uns Telling Lies, das neue Spiel von Autor Sam Barlow, der 2015 mit seinem ungewöhnlichen Adventure-Experiment Her Story einen Überraschungserfolg feiern konnte. Die innovative Erzähltechnik bleibt auch im deutlich ambitionierteren Nachfolger die Kernmechanik: Wir erleben die Geschichte nicht chronologisch, sondern müssen sie uns in bester De-

tektivmanier Stück für Stück aus über 170 Videoschnipseln selbst zusammenpuzzeln.

Mission

Dazu steht uns eine Suchmaske auf einem virtuellen Desktop zur Verfügung. Geben wir dort Begriffe wie »Liebe« oder »Drogen« ein, spuckt uns diese bis zu fünf Videos aus, in denen diese Wörter vorkommen. Die Aufzeichnungen decken die Privatgespräche über einen Zeitraum von zwei Jahren des FBI-Agenten »David« ab, der in einen Skandal verwickelt ist, den wir als Investigativjournalistin aufdecken wollen. Dabei ist uns anfangs überhaupt nicht klar, nach was wir eigentlich genau suchen. Anders als in Her Story, in dem wir nur die polizeilichen Aussagen einer Person durchstöbern, ist Davids Geschichte deutlich komplexer.

Telling Lies umfasst mehrere ineinander verwobene Erzählstränge mit unterschiedlichen Menschen, die wir zueinander in Verbindung bringen müssen. Erschwerend kommt hinzu, dass die Videos immer nur eine Seite der Konversation zeigen. Um ein Gespräch zu verstehen, ist es also nötig, herausfinden, mit wem David spricht. Der große Reiz liegt darin, die richtigen Schlüsselwörter zu entdecken, die uns dann zur anderen Seite des Dialogs führen.

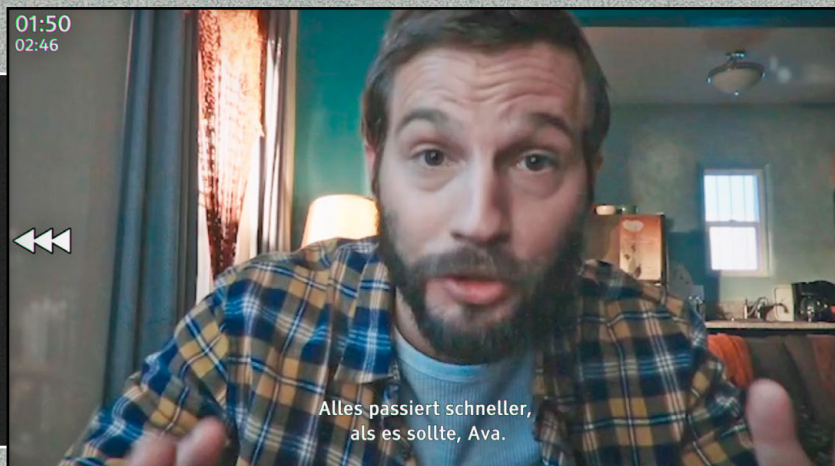
Fast schon unangenehm wird es, wenn wir in unserer Recherche auf sehr intime Momente stoßen. Denn natürlich haben nicht alle Videos etwas mit Davids Job als FBI-Agent zu tun. Ist es wirklich relevant, dass

wir ihn und seine Frau dabei belauschen, wie sie ihre Ehe hinterfragen oder über ihr Liebesleben sinnieren? Auch lassen sich viele familiäre und rührende Szenen finden. Etwa, wie er seiner Tochter eine Gutenachtgeschichte aus ihrem Lieblingsbuch vorliest. Mit den richtigen Suchbegriffen finden wir aber auch entlarvende Gespräche, die den Hauptcharakter mit einer erotischen Webcam-Schönheit in einem Sexchat zeigt und stoßen auf seine erhellenden Einsatzbesprechungen mit Vorgesetzten.

Puzzle

Mit jedem Suchbegriff und jedem neuen Videofund wird der riesige Flickenteppich weniger löchrig. Nach rund zwei bis drei Stunden verstehen wir so langsam, wie Davids Mission abgelaufen ist und wie diese ihn und die Menschen um ihn herum verändert hat. Die eigentliche Erzählung ist dabei gar nicht das, was das Story-Experiment trägt und so bemerkenswert macht. Telling Lies funktioniert so gut, weil es Sam Barlow mehr um die Beziehung der Figuren und ihren Umgang mit Loyalität, Liebe und natürlich der Wahrheit geht. Er stellt die Charaktere, ihre Gefühle und ihre Gedanken in den Mittelpunkt unserer Recherche.

Die Rahmenhandlung liefert dabei nur genau das: einen Rahmen. Er ist der Grund, warum sich diese bestimmte Gruppe von Menschen begegnet und ihre Wege sich kreuzen. Nur ein paar wenige Clips zeigen direkte Handlungen. Die meiste Zeit verbrin-



Alle Dialoge sind in klar verständlichem Englisch, eine deutsche Tonspur gibt es nicht. Die Suche nach den Begriffen funktioniert aber auch auf Deutsch.



Wörter lassen sich mit der Maus markieren und als Suchanfrage absenden, um Videos zu diesem Begriff zu finden.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Telling Lies wirkt nach. Auch Tage nach dem ersten Durchgang hängen meine Gedanken bei David und welche Auswirkungen seine Lügen und Taten auf die Menschen in seinem Umfeld hatten. Immer wieder kehre ich zurück und gebe noch einen weiteren Suchbegriff ein, mit dem ich vielleicht doch noch das letzte fehlende Puzzlestück finde. Der hochvoyeuristische Charakter und das authentische Schauspiel tragen außerdem dazu bei, dass ich mich mit den Schicksalen dieser Charaktere verbunden fühle. Sam Barlow ist es gelungen, das packende Konzept seines Experiments Her Story weiter auszubauen und sinnvoll zu erweitern. Ich fühle mich beim Stöbern in der Datenbank nicht wie in einem interaktiven Film, sondern wie ein investigativer Journalist auf der Suche nach der Wahrheit. Doch eines ist sicher: Meine Laptop-Kamera bleibt jedenfalls vorerst weiter zugeklebt.

gen wir damit, Menschen zu beobachten, die sich streiten, sich ihre Liebe erklären, die sich drohen und verzeihen, die singen, flirten und hitzig diskutieren oder sich auch einfach beim Einschlafen zuschauen. Wie reale Menschen eben (Fern-)Beziehungen leben, wenn vermeintlich niemand zusieht.

Ensemble

Dass dieses hochvoyeuristische Erlebnis so gut funktioniert, liegt vor allem am authentischen Schauspiel des großartigen Ensembles. Die professionellen Schauspieler, die man teilweise aus TV-Serien wie »Westworld« oder »24« kennt, bringen die gut geschriebenen Dialoge mit einer enorm starken Intimität rüber. Dankenswerterweise verzichtet Barlow darauf, den Charakteren Dialekte zu geben. Alle Sprecher sind klar und deutlich zu verstehen und dank der guten deutschen Untertitel und der komplett übersetzten



Auch intimes Bettgeflüster und liebevolle Flirts lassen sich in den Videos der Datenbank finden.

Oberfläche ist das Adventure auch ohne Englischkenntnisse spielbar.

Schwächen

Leider hat Telling Lies auch ein paar Schwächen des Vorgängers geerbt. Während die etwas umständliche Bedienung der Datenbank bei Her Story noch inhaltlich mit der veralteten Datenbank-Software aus den 80er-Jahren erklärbar ist, fallen diese Unzulänglichkeiten hier negativ auf. Die Geschichte spielt zwischen 2017 und 2018, und die Art, wie wir mit Videos interagieren, hat sich spätestens seit YouTube und Netflix grundlegend verändert. In der fiktiven Datenbank dagegen gibt es keine der üblichen und bekannten Videotools. Wir können zwar mit der gedrückten Maustaste vor- und zurückspulen, aber nur sehr langsam. Auch gibt es keine Möglichkeit, den Abspielknopf an eine bestimmte Stelle zu ziehen oder direkt zum Anfang eines Videos zu springen. Finden wir ein Video über ein Wort, das der Protagonist am Ende eines siebenminütigen Monologs sagt, müssen wir das komplette Video händisch zurückspulen. Das nervt!

Außerdem empfiehlt es sich, Notizen mit Stift und Papier festzuhalten. Die integrierten Werkzeuge (Notizblock-App, Tags und Lesezeichen-Feature) sind ähnlich rudimen-

tär umgesetzt und sind in dieser Form keine wirklich brauchbare Unterstützung.

Trotz dieser kleinen Makel ist auch Barlows zweites Spiel dieser Reihe ein empfehlenswertes Erlebnis. Der Reiz, wirklich alle Videos zu finden und die kleinsten Details der parallelen Handlungsstränge in seiner Gänge zu verstehen, ist in dieser ungewöhnlichen Erzählform erneut hoch motivierend. Für einen hoffentlich in Planung befindlichen dritten Teil wünschen wir uns aber dringend eine neue Benutzerführung. ★

TELLING LIES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-3240 / AMD Phenom II X4 40
Geforce GTX 650 / Radeon HD 6770
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-3240 / AMD Phenom II X4 40
Geforce GTX 650 / Radeon HD 6770
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



überzeugende Schauspieler englische Sprachausgabe sehr deutlich stimmungsvoller Musikeinsatz abwechslungsreiche Szenarien und Kulissen nervige Gesichtsreflektion auf Bildschirm

SPIELDESIGN



intuitive Steuerung klickbare Begriffe in Untertiteln einfaches, aber brillantes Grundkonzept Videoplayer ohne zeitgemäße Komfortfunktionen halbgares Notizsystem, keine Sortierfunktion

BALANCE



kein Tutorial nötig clever gesetzte Schlüsselwörter kein Zeitdruck Spiel belohnt genaues Zuhören und Mitdenken keinerlei Hilfesystem

ATMOSPHERE / STORY



authentische Dialoge glaubwürdige Charaktere vielschichtige Geschichte Hauptfokus auf Beziehungen und Partnerschaft brisante politische Themen werden nicht ausgeschöpft

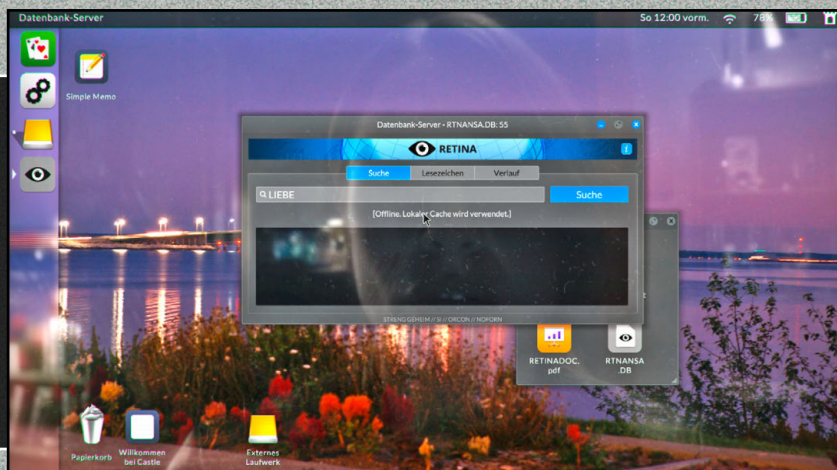
UMFANG



zwischen vier und acht Stunden cleveres Rätseln über 150 verschiedene Videoclips drei verschiedene Post-Credit-Szenen kein wirklicher Wiederspielwert

FAZIT

Spannender Investigativ-Thriller mit überzeugenden Schauspielern und tollen Dialogen, aber leichten Schwächen in der Benutzerführung.



Unser zentrales Werkzeug: Die Datenbank-Suche, die zu unseren Stichworten die passenden Stellen der Videos ausspuckt. Im Monitor spiegelt sich unser virtuelles Alter-Ego.

Ion Fury

LAUTER DOOMKÖPFE

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **3D Realms** Entwickler: **Voidpoint** Termin: **15.8.2019** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video



Shelly »Bombshell« Harrison, die weibliche Reinkarnation von Duke Nukem, benutzt gerne mal zwei Dosenöffner gleichzeitig.

Wie schlägt sich eine Hommage an die Ego-Shooter der 90er-Jahre gegen heutige Spiele?

Von Harald Fränkel

Nach dem Test ist uns sofort klar: Dieser Ego-Shooter bietet tiefgründige Charaktere, eine wendungsreiche Story, filmreife Zwischensequenzen, optisch abwechslungsreiche Levels und eine faszinierende Antagonistin in einem spannenden Szenario. Doch genug vom grandiosen Wolfenstein 2: The New Colossus, jetzt steht Ion Fury auf dem Prüfstand. Das bietet keinen einzigen der erwähnten Aspekte. Dabei beginnt das Abenteuer stark: Heldin Shelly »Bombshell« Harrison streift durch eine düstere Stadt, deren Neonbeleuchtung förmlich »Cyberpunk!« schreit. Die depressive Zukunftsvision entsteht vor allem durch die teils bedrohliche Geräuschkulisse und die abwechslungsreiche Synthie-Musik. Splatter-Effekte sind ein launiger Bonus. Zu tun bekommt es Shelly, Soldatin der Global Defense Force, mit den Schergen eines gewissen Dr. Jadus Heskell.

Der verrückte Sektenführer sorgt mit kybernetisch verbesserten Schurken und Monstern für Angst und Schrecken.

Spaß mit Jaqueline Norris

Das Spielprinzip ist klassisch: Unsere Jaqueline Norris ballert sich in der Ich-Perspektive durch die Levels. Sie startet jeweils am Eingang und muss den Weg zum Ausgang finden, was wegen des oft verschachtelten Aufbaus an einen Laborratten-Labyrinthtest erinnert. Bisweilen sind die Levels fast schon modern designt, mehrstöckig nämlich. Erschwert wird die Aufgabe durch verschlossene Türen. Die öffnet Shelly zum Beispiel mit mehr oder weniger versteckten Schaltern und Hebeln oder – ganz klassisch – mithilfe von Keycards. Für manche Aufgaben existieren mehrere Lösungsmöglichkeiten. Mal helfen Luftschächte weiter, mal eröffnet eine Sprengladung neue Wege, mal pusten Ventilatoren die junge Dame in höher gelegene Bereiche. Ab und an gilt es, Fahrstühle mit Strom zu versorgen. Glücklicherweise hat Shelly einen Taser-Schlagstock im Gepäck.

Damit gibt sie Generatoren Starthilfe. Die Entwickler von Ion Fury hätten gern noch mehr Puzzles, Sprungeinlagen und Kletterrätsel aufstischen dürfen. Denn bisweilen artet das Ganze in Sucherei aus. Angesichts langweiliger Leerlaufphasen sehnt man sich dann doch hin und wieder danach, etwas Spannenderes tun zu dürfen – einem Stalaktiten beim Tropfen zuschauen oder so.

Die Waffen der Frau

Kommen wir zum Thema Schießgewehr: Shelly nennt ihren Revolver liebevoll »Lovely-boy«. Jedes Schießeszenario verfügt über eine Zweitfunktion. Mit dem Revolver lassen sich etwa mehrere Gegner markieren. Die Knarre legt die Typen anschließend – »Bäm! Bäm! Bäm!« – automatisch um. Die Schrotflinte dient – entsprechende Munition vorausgesetzt – wahlweise als Granatwerfer. Etwas seltsam ist im normalen Modus die unrealistisch hohe Reichweite dieses Argumentverstärkers. Maschinenpistolen lassen sich auch zweihändig, also im praktischen Akimbo-Doppelpack abfeuern. Außerdem gibt es



Harald Fränkel
@GameStar_de



Ion Fury zu spielen fühlte sich an, als hätte ich meinen Bugatti La Voiture Noire gegen ein 25 Jahre altes Bobby-Car getauscht. Ich mag Oldschool-Spiele, wenn ich in Nostalgie schwelgen möchte, tu ich das aber mit echten Retro-Titeln. Die habe ich geliebt, nur sie wecken wirkliche Erinnerungen. Eine Option ist das aufgepeppte Duke Nukem 3D, das 2017 als 20th Anniversary World Tour erschien. Jugendlichen Spielern kann man Ion Fury nicht unterjubeln, weil sie sonst freitags die Schule schwänzen, um zu Recht gegen psychische Grausamkeit zu demonstrieren. Vergleiche ich das Spiel mit der Doom-Neuaufgabe von 2016, sieht Ion Fury auch im übertragenen Sinn alt aus. Es will kein moderner Shooter sein, das ist schon klar, etwas mehr Tiefgang hätte trotzdem nicht geschadet. Die Heldin mit Augmentierungen verbessern zu können, ähnlich wie bei Deus Ex: Human Revolution, was wäre das fein gewesen! Als Lehrkraft der Staatlichen Oldschool Würzburg verbeige ich dennoch die Schulnote 3. Für Ion Fury sprechen besonders die rasanten Ballerineinlagen, die Cyberpunk-Atmosphäre, die Soundeffekte und die Musik.

eine Armbrust, die Energieladungen verschießt. Und ja, die Bowling-Granaten sind im Einsatz so unterhaltsam, wie es die Bezeichnung andeutet. Die Feuergefechte machen dennoch viel Spaß. Ion Fury glänzt mit seiner schnellen Action und der präzisen Steuerung. Wer auf virtuelle Schießbuden steht, kommt voll auf seine Kosten.

Was reimt sich schon auf Kuttchen?

Nach dem ersten von sieben Schauplätzen geht's mit der Spaßkurve zunächst bergab. Innenlevels sehen oft gleich aus, außerdem begegnen dem Spieler im ersten Drittel des Spiels vor allem Kultisten in roten Kuttchen,



Ups! Unsere Iron Maiden wollte nur ein bisschen Blut als Rouge auftragen. Blöd, dass sie versehentlich die Herrentoilette erwischt, wo schon ein paar Gegner warten.

Kultisten in braunen Kuttchen, Kultisten in roten Kuttchen, manchmal aber auch Kultisten in braunen Kuttchen oder Kultisten in roten Kuttchen. Erst mit Level 4 nimmt Ion Fury wieder Fahrt auf.

Die Heldin ist eine Art Doppel-X-Chromosomen-Variante von Duke Nukem. Sie ballert also nicht nur mit Waffen, sondern auch mit sarkastischen Sprüchen. Alte Menschen versetzt ein »Domo arigato, Mr. Roboto!« schon mal in nostalgische Gefühle, aber mit dem legendären, muskelbepackten Alien- und Schürzenjäger aus dem Hause 3D Realms kann das Frollein nicht mithalten.

Doom gelaufen

Zu erwarten war, dass der düstere Science-Fiction-Shooter altbacken aussieht wie ein Brötchen im Ententeich. Immerhin basiert er auf der (zumindest dezent modernisierten) Build-Engine von 1995, mit der zum Beispiel Duke Nukem 3D lief. Entwickler Voidpoint hat aus dem antiken Grafikmotor herausgeholt, was ging, um Atmosphäre zu erzeugen. Es wirkt in der heutigen Zeit trotzdem merkwürdig, wenn Gegner als zweidimensionale Sprite-Objekte mit gefühlt zwei Animationsphasen dargestellt werden. Auch blöd: Die

Gegner stecken dauerhaft in der intellektuellen Fastenzeit. Was sie in puncto Künstliche Intelligenz sehr gut können: Sie rennen bei Gefechten umher wie aufgeschreckte Hühner, beherrschen perfekt das Nicht-in-Deckung-Gehen und öffnen meisterhaft keine Türen. Es gibt so gut wie keine Zwischensequenzen. Die Story wird nur durch Dialoge zwischen unserer taffen Duchess Nukem und ihrem Widersacher weitergesponnen, was zu einem mageren Ergebnis führt. ★

ION FURY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core Duo T2400 / AMD Phenom II x2
Geforce 9600 GT / Radeon 4650
4 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2500 / AMD FX-6300
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 370
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ✓ satte Waffensounds
- ✓ abwechslungsreiche Synthie-Musik
- ✗ altbackene Grafik
- ✗ so gut wie keine Zwischensequenzen
- ✗ keine deutsche Übersetzung

SPIELDESIGN



- ✓ schnörkellose Feuergefechte
- ✓ Waffen mit Zweifunktion
- ✓ Erkunden wird belohnt
- ✗ nervige Such- und Leerlaufphasen
- ✗ unterirdisch schlechte KI

BALANCE



- ✓ vier Schwierigkeitsgrade
- ✓ eingängige Oldschool-Spielmechanik
- ✓ automatisches und freies Speichern
- ✗ Levelbosse teils frustrierend stark
- ✗ Schwierigkeitsgrad nicht nachträglich änderbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- ✓ düsteres Cyberpunk-Ambiente
- ✓ launige Splatter-Szenen
- ✓ spannende Geräuschkulisse
- ✓ charismatische englische Sprecher
- ✗ dünne, stereotype Story

UMFANG



- ✓ sieben große Levels
- ✓ acht Schießbeisen und Granaten plus ein Schlagstock
- ✗ anfangs viel Gegner-Recycling
- ✗ kaum Wiederspielwert
- ✗ keine Mehrspielerfunktion

FAZIT

Ion Fury ist so konsequent 90s, dass es fast alle Gameplay-Stärken und -Schwächen der damaligen Zeit serviert.



Shellys kleinste Knarre hat eine Revolverheld-Funktion: Sie markiert mehrere Gegner mit Totenköpfen und legt sie dann blitzschnell per Abzugshahn-Fächern (das heißt echt so) um.

Pagan Online

WASD HILFT AUCH NICHT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Wargaming.net** Entwickler: **Mad Head Games** Termin: **27.8.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Online-Registrierung)**

Auf DVD: Test-Video

Das Action-Rollenspiel ist für zwischendurch gar nicht übel, aber ...

Von Sascha Penzhorn

Pagan Online ist ein Action-RPG mit Fantasy-Setting und hat damit reichlich hervorragende Konkurrenz. Anders als bei vielen vergleichbaren Spielen steuert ihr eure Helden hier aber standardmäßig über WASD. Schießen, zaubern und angreifen aus der Bewegung heraus. Alternativ gibt's zwar auch eine Point&Click-Steuerung, darauf ist das Gameplay aber nicht ausgelegt. Zudem ist die Steuerung per Gamepad mit zwei Analog-Sticks möglich – zumindest theoretisch. Die funktionierte bei unserem Test aber wenig bis überhaupt nicht. Überhaupt läuft trotz mehrerer Monate in Steams Early-Access-Programm einiges noch nicht so ganz rund.

Auf Kurzweil getrimmt

Grundsätzlich machen die Kämpfe Spaß. In Missionen latscht ihr eine Karte ab, neue Räume werden bei Betreten versiegelt, dann ploppen überall um euch herum haufenweise Monster hervor. Die macht ihr platt, dann regnet es Beute, dann geht es weiter. So arbeitet ihr euch von Raum zu Raum, bis die Mission erledigt ist. Die Levels sind dabei nicht zufallsgeneriert, sondern relativ kleine Maps, die sich im Verlauf der Kampagne sehr häufig wiederholen.



Held Hector zieht mit seiner Donnerbüchse und seinen Hausratten in die Schlacht.

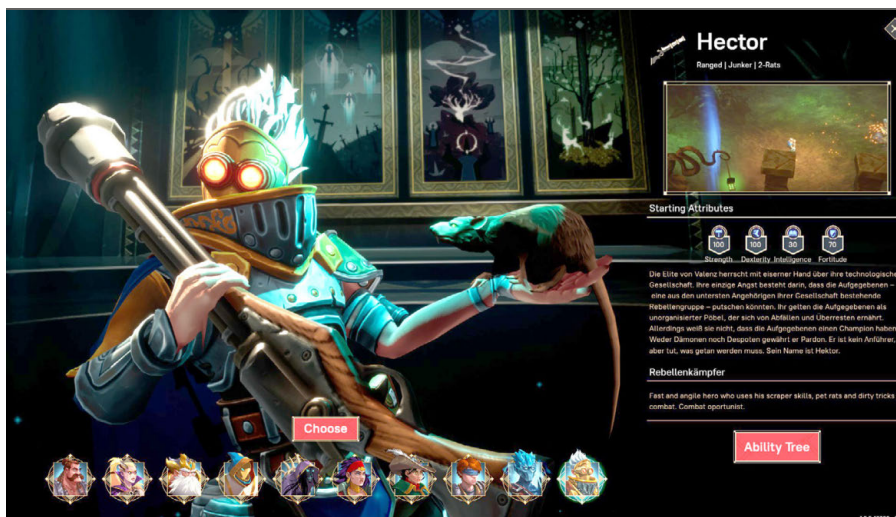
Die meisten Missionen sind kurz und knackig und oft in fünf bis zehn Minuten erledigt. Über abgestaubte Ausrüstung und Erfahrungspunkte werden die gegenwärtig zehn spielbaren Helden stärker. Das macht eine Weile Spaß und eignet sich vor allem prima für ein paar schnelle Runden zwischendurch. Und weil solche Kloppeereien mit Freunden im kooperativen Multiplayer bekanntlich den meisten Spaß machen, könnt ihr auch mit einem Freund losziehen. Zumindest, wenn ihr keine der acht Story-Kapitel umfassenden Kampagnenmissionen spielen möchtet, denn die funktionieren

derzeit nur solo. Nebenmissionen funktionieren im Multiplayer, solange ihr nicht mehr als einen Freund habt. Die maximale Gruppengröße in der von uns getesteten Release-Fassung lag bei zwei Spielern – in der Zukunft sollen es mal vier Spieler werden.

Flache Charakterentwicklung

Die zehn Helden sind grundsätzlich Spaß und abwechslungsreich. Der Steampunk-Schütze Hector ballert Gegner mit seiner Donnerbüchse weg und wird von zwei Ratten unterstützt, die Geschütztürme aufstellen und damit Gegner aufs Korn nehmen. Held Damir kämpft derweil mit Wurfaffen und hat einen riesigen Grizzly als Begleiter, der wahlweise als Tank oder Schadensausleister fungiert. Damit kann man sogar kurzzeitig die Kontrolle über seinen Bären übernehmen und ihn und einen Mitspieler heilen.

Charakterentwicklung wie in Diablo 3 sollte man nicht erwarten. Die Helden verfügen über eine Handvoll Fertigkeiten und ein paar passive Buffs in einem überschaubaren Talentbaum. Stärker wird man in erster Linie über Ausrüstung, die sich zwar auf die Werte, aber nicht auf das Aussehen auswirkt. Einzige Ausnahme sind die Waffen und einige Endgame-Gegenstände, ansonsten ändert sich die Optik eines Helden ausschließlich über freischaltbare Skins. Apropos: Den ersten Helden könnt ihr zu Spielbeginn frei auswählen, den Rest schaltet ihr im späteren Spielverlauf stückweise frei.



Pagan Online hat seine Probleme und Schwächen, doch die Bosskämpfe sind klasse.



Sascha Penzhorn
@Berserkerritten

Ich wünsche Mad Head, dass sie die Probleme schnellstmöglich in den Griff kriegen. Aber selbst dann wäre Pagan Online allenfalls ein knapp überdurchschnittliches Spiel mit merkwürdigen Designentscheidungen. Wieso muss ich Helden stückweise freischalten? Wieso hat Ausrüstung keinerlei Einfluss auf das Aussehen der Figuren, die stattdessen über freischaltbare Skins angepasst werden? In einem Buy2Play-Spiel ohne Cash Shop. Immerhin: Das Kampfsystem macht Laune, die Helden sind abwechslungsreich und eine Weile ganz spannend, auch wenn sie alle nur über winzige Talentbäume und jeweils bloß eine Spielweise verfügen. Auch die Bosskämpfe sind richtig klasse. Das tröstet mich aber nicht über die immer gleichen Umgebungen und Karten und die sehr kurzen, kaum abwechslungsreichen Missionen hinweg.

Die Bosskämpfe rocken

Die Missionen spielen sich allesamt sehr ähnlich – ihr begeht euch von Raum zu Raum und nietet Monster um. In Nebenmissionen müsst ihr auch mal ein Ziel verteidigen oder Feindwellen zurückschlagen. Für Abwechslung sorgen die Bosskämpfe, die mit jedem Kapitel größer und anspruchsvoller werden. Einige Kämpfe sind in Phasen unterteilt und Draufhauen reicht meist nicht aus – etwa, wenn ihr einen Drachen erst anketten und zu Boden zerren müsst, bevor ihr ihm etwas anhaben könnt. Das eindeutige Highlight von Pagan Online, von dem sich andere Action-Rollenspiele gern ein paar Endgegner-Scheiben abschneiden dürfen!

Dazu packen die Entwickler eine passable Story aus der slawischen Mythologie. Die kommt aber nur sehr träge in Fahrt, bietet jedoch ein paar nette Zwischensequenzen und sehr viele gut vertonte englische Dialoge.



Zwischen den Kämpfen gibt's Story-Sequenzen. Die Präsentation ist okay.

ge und deutsche Bildschirmtexte. Dabei gibt es noch einige Lücken, sodass gerade bei Fähigkeitsbeschreibungen und im Talentbaum haufenweise englische Texte erscheinen. Und die stecken, im Gegensatz zu den überwiegend guten deutschen Textzeilen, voller Rechtschreib- und Grammatikfehler.

Löcherige Lagerkiste

Das wohl wichtigste Element jedes Action-RPGs ist die Beute. Und die gibt's hier reichlich, sowohl über Missionen als auch über Crafting. Gerade in den ersten Spielstunden kommt es öfter mal vor, dass ihr legendäre Waffen für Helden erbeutet, die ihr noch gar nicht freigeschaltet habt. Wie gut, dass Pagan Online eine Lagerkiste bietet. Blöd nur, dass der Inhalt dieser Kiste ohne ersichtlichen Grund gelöscht wird. Unsere gesammelte Beute verschwand mehrmals auf zwei Accounts und zwei verschiedenen Systemen. Ein Blick in die Foren zeigt, dass wir mit diesem Problem nicht alleine sind. Und wir haben nicht die Early-Access-Version, sondern die Release-Fassung getestet.

Nebenher setzte auf beiden Testsystemen vor allem im Koop oft die Musik aus. Auf höherer Schwierigkeitsstufe friert zudem bei größeren Monster-Spawns gerne mal für ei-

nen Augenblick das Spiel ein. Wer sich nicht daran stört, dass der Koop-Modus derzeit nur mit einem Mitspieler und in der Kampagne überhaupt nicht funktioniert, sollte zumindest abwarten, bis die größten technischen Mängel behoben sind. Wer ohne WASD-Steuerung leben kann, findet im Genre aber auch diverse hervorragende Alternativen. ★

PAGAN ONLINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E6700 / Athlon II X3 455 Geforce GTX 650 Ti / Radeon HD 7850 4 GB RAM, 5 GB Festplatte	Core i5-3470 / Ryzen 3 2300X 4-Core Geforce GTX 1050 Ti / Radeon RX 560 8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- schicke Helden und Monster
- cool inszenierte Bosse
- altbackene Grafik
- kaum Abwechslung in den Umgebungen
- Musik hat Aussetzer

SPIELEDISIGN

- spaßiges Kampfsystem
- tolle Bosskämpfe
- grausige Gamepad-Steuerung
- mangelhafter Multiplayer
- mühsames Feilschen von Helden und Skins

BALANCE

- drei wählbare Schwierigkeitsgrade
- gut ausbalancierte Helden
- WASD-Steuerung belohnt Skill
- nervige Bonus-Herausforderungen
- höchster Schwierigkeitsgrad nahezu unschaffbar

ATMOSPHÄRE / STORY

- passable Story
- schicke Zwischensequenzen
- gute englische Sprecher
- lückenhafte Übersetzung
- Geschichte kommt nur langsam in Fahrt

UMFANG

- zehn spielbare Helden
- acht Story-Kapitel
- Crafting-System
- zahlreiche kosmetische Skins und Pets
- kaum unterschiedliche Karten

ABWERTUNG

Verschundene Gegenstände, grausige Gamepad-Steuerung und andere technische Probleme und Bugs sorgen regelmäßig für Frust.

FAZIT

Mittelklasse-Action-RPG mit WASD-Steuerung und actionlastigem Kampfsystem. Technische Probleme trüben den Spielspaß.

60

-5

55



Mittels Crafting stellen wir neue Ausrüstung her und schmieden Gegenstände um.

Blair Witch

MIT HEXE, ABER ...

Genre: **Action** Publisher: **Blobber Team** Entwickler: **Blobber Team** Termin: **30.8.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

In Blair Witch gehen wir mit einem Hund und einem ausgewachsenen Kriegstrauma in den Wald.

Von Sascha Penzhorn

In Burkittsville ist ein Junge verschwunden. Nicht einfach irgendwo, sondern ausgerechnet in dem Wald, in dem sich angeblich die namensgebende Blair Witch aus dem fiktiven Mythos und dem Horrorfilm »The Blair Witch Project« (1999) herumtreibt.

Wir schlüpfen in die Rolle des ehemaligen Cops Ellis, der mit seinem Schäferhund Bullet durch die Wälder streift und auf mysteriöse, teils auch schauerliche Funde stößt, die der ihm vorausgeeilte Suchtrupp wohl übersehen hat. Oder ist alles ganz anders?

Tragische Vergangenheit

Per Funk stehen wir mit dem Suchtrupp in Kontakt, der sich ungläubig bis abfällig äußert, wenn wir auf Spuren stoßen, die vor uns niemand entdeckt hat. So finden wir mit Bullet's Hilfe beispielsweise die Kappe des verschollenen Jungen. Über ein Befehlsmenü können wir unseren Schäferhund nach Spuren suchen lassen, zurück an unsere Seite rufen, tadeln und streicheln. Wie jeder Hund hat Bullet seinen eigenen Kopf, flitzt manchmal einfach davon und kommt eine Weile nicht zurück, was bei unserer Hauptfigur eine Panikattacke auslöst. Dann bekommen wir Flashbacks. So war Ellis zum Beispiel beim Militär und hat dort Dinge erlebt, die er niemals verarbeitet hat. Diese Rückblicke führen bei ihm zu regelrechten Black-

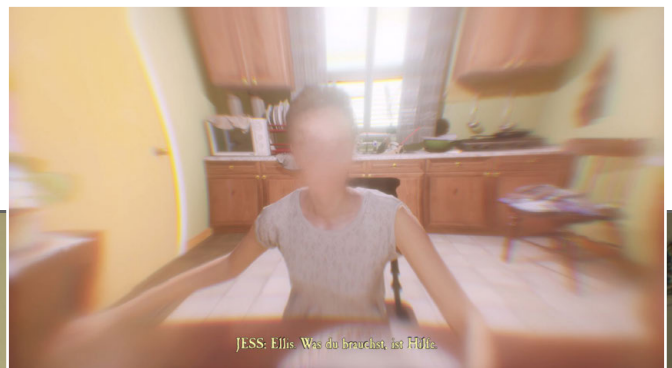
outs. Wann immer Ellis zu sich kommt, scheint sich der Wald um ihn herum zu verändern. Dann sieht er Bunker und Schützengräben – Dinge, die ihn an den Krieg erinnern. In den Bäumen hängen seltsame Figuren aus Zweigen und Garn, denen unscharfe Polaroid-Bilder von Menschen anhängen. Was davon ist echt?

Keine Waffen

Neben Schäferhund Bullet und einem Funkgerät besitzen wir auch eine Taschenlampe. Mit der verscheuchen wir schemenhafte, kaum sichtbare Gestalten, die uns in der Nacht auflauern. Bullet knurrt und bellt die Wesen an und gibt uns so einen Hinweis darauf, wo sie sich befinden. Leuchten wir diese mit der Taschenlampe an, verschwinden



Bullet bewahrt uns davor, durchzudrehen. Wir können ihm Befehle wie »Such«, »Halt«, »Bleib bei mir«, »Kommen« und »Haustier« erteilen.



Regelmäßige Flashbacks gewähren Einblicke in die Vergangenheit der Hauptfigur. Mit dem Blair-Witch-Setting hat das nicht viel zu tun.



Der Black Hills Forest ist wahnsinnig atmosphärisch in Szene gesetzt. Ein Highlight des Spiels!



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Die Bewertung von Horror-Spielen ist ein undankbarer Job, schon weil Horror so subjektiv ist. Wenn in Blair Witch irgendwelche schemenhaften Astmonster zwischen den Bäumen hin und her zucken oder irgendwo ein Laubhaufen raschelt, lässt mich das eher kalt. Wirklich unheimlich wird es für mich erst gegen Ende des Spiels, wenn der Wahnsinn langsam überhandnimmt und die Spielwelt auf spektakuläre Weise vollkommen verrücktspielt. Andere Spieler gruseln sich womöglich schon viel eher als ich, aber nach Titeln wie Outlast oder Resident Evil 7 finde ich Blair Witch über weite Strecken ausgesprochen harmlos. Unabhängig davon, wo beim Horror die persönliche Schmerzgrenze liegt, muss man aber die fantastische Atmosphäre des Spiels loben. Blair Witch sieht klasse aus und klingt auch hervorragend. Die Anspannung entsteht über weite Strecken einfach nur durch die Umgebung, den Sound und die Musik, auch wenn oft eigentlich gar nichts passiert.

sie. Lassen wir eins zu lange unbeleuchtet, haut es uns was von hinten auf die Birne und wir finden uns wieder beim letzten komfortabel gesetzten Speicherpunkt – oder einem manuellen Spielstand, wenn wir uns von Hand ums Speichern kümmern.

Zudem finden wir recht früh im Spiel einen Camcorder. Mit dem manipulieren wir die Spielwelt um uns herum. So versperrt uns an einer Stelle ein umgestürzter Baum den Weg. In der Nähe sammeln wir ein Tape auf, das zeigt, wie der Baum umgefallen ist. Spulen wir das Band an eine Stelle vor dem Fall zurück, ist der Weg plötzlich frei. Das ist technisch beeindruckend, gar keine Frage. Anspruchsvoll oder gar schwierig sind diese und andere Puzzles im Spiel allerdings selten. Beispielsweise dann, wenn uns der obligatorische streikende Generator begegnet und wir kreuz und quer durch den Wald eilen, nach Ersatzteilen suchen und an Sicherungskästen herumfingern. Der Dienstbotengang hat den Zweck, dass wir angespannt durch die Nacht irren und zwischendurch auch mal ein paar verschwommene Kreaturen mit der Taschenlampe verscheuchen. Ob das wirklich spannend oder gar unheimlich ist, hängt in erster Linie davon ab, wie schreckhaft man ist.

Später Horror

Von ein paar grausigen Funden abgesehen, hält sich der Horror anfangs in Grenzen. Das ändert sich zum Ende hin, wenn die Flashbacks immer intensiver werden. Dann verändert sich die Umgebung ständig, alles ist verschwommen, surreal. Hier warten einige echte Schockmomente. Technisch ist das grandios und noch eine Spur abgedrehter



Auf unserer Suche nach dem verschollenen Jungen hantieren wir mit allerlei Objekten herum.

als in Layers of Fear. Richtig zur Geltung kommen diese Augenblicke durch das fabelhafte Sound-Design, von der dramatischen Musik über schauerliche Umgebungsgeräusche und das hervorragende (englische) Voice-Acting. Spielmechanisch ziehen sich diese Passagen allerdings, bombardieren uns mit Jumpscars und werden stellenweise frustrierend. So schauerlich es sein mag, sich nur mithilfe des Suchers in unserem Camcorder durch einen stockfinsternen Raum zu tasten, so umständlich spielen sich diese Stellen. Und so beeindruckend und schauerlich Ellis' Terror-Attacken sind, in denen alles um uns herum immer dunkler wird, immer weiter verschwimmt, dröhnt, kracht und schaukelt, so unangenehm spielen sich diese Momente. Klar, ist natürlich Sinn der Sache, stellenweise wird man aber regelrecht seekrank.

Schwache Story und Technikmacken

Ein wichtiger Gegenstand im Gepäck des Helden ist sein Handy. Damit telefonieren wir während unseres Abenteuers mit Ellis' Ex, falls wir das möchten. Und dann gibt es Dialoge wie aus einer Seifenoper: »Was ist nur mit uns passiert?« »Das Leben, Ellis.« Ob wir Anrufe tätigen und annehmen wollen, liegt ganz an uns. Das wirkt sich ebenso auf das Ende aus wie zum Beispiel unser Umgang mit Bullet. Das ist ein nettes Feature und regt zum mehrmaligen Durchspielen der lediglich rund vierstündigen Geschichte an. Wirklich umgehauen hat uns die Story aber nie, denn dafür ist das Ende einfach viel zu vorhersehbar. Fairerweise muss man aber auch sagen, dass der Schluss weniger überraschen und vielmehr dazu anregen soll, herauszufinden, wie es überhaupt zum berechenbaren Ende kommen kann und ob sich dieses doch noch abwenden lässt. Letztendlich war es uns aber zu viel Kriegstrauma und zu wenig Blair Witch. Immerhin gibt es unterwegs viel zu erkunden – in jedem Levelabschnitt sind haufenweise sammelbare Objekte wie Fotos, Schnitzereien und Müll (Bullet hasst Müll!) versteckt, wenn man auf Sammlungen und damit verbundene Erfolge steht.

Wer keine guten Englischkenntnisse hat, kann die Story mit deutschen Untertiteln erleben. Die sind größtenteils in Ordnung, wurden anscheinend aber ohne Kontext übersetzt. Der Streichelbefehl für den Hund (pet) wurde beispielsweise mit »Haustier« übersetzt. Ab und zu haben wir uns so arg im Gestrüpp verfangen, dass sich unsere Figur nicht mehr bewegen wollte. An einer anderen Stelle fror das Spiel ein. Nichts davon ist katastrophal, im Augenblick fehlt es Blair Witch aber noch am letzten Feinschliff. ★

BLAIR WITCH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i3-3220 / AMD A8-7600
GeForce GTX 750 Ti / Radeon R7 265
4 GB RAM, 16 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5-6500 / AMD Ryzen 5 1600
GeForce GTX 1070 / Radeon RX 590
8 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stimmungsvolle und technisch beeindruckende Optik ☒ exzellentes Sound-Design ☒ sehr gute englische Sprecher ☒ beeindruckende Spezialeffekte ☒ ein paar Fehler in den deutschen Texten

SPIELDESIGN



Bullet ist ein toller Begleiter ☒ Handlungen wirken sich auf das Ende aus ☒ Camcorder-Manipulation ☒ Dunkelheits-Passagen wiederholen sich zu oft ☒ ein paar spielerische Längen

BALANCE



gutes Autosave-System ☒ freies Speichern ☒ ohne Tutorial selbsterklärend ☒ größtenteils lahme Puzzles ☒ ein paar frustrierende Spielmechaniken

ATMOSPHERE / STORY



tolle Umgebungen ☒ Gänsehautgeräusche und -musik ☒ fantastische Schockmomente ☒ gut dargestellter Wahnsinn ☒ Blair-Witch-Mythos spielt nur untergeordnete Rolle

UMFANG



unterschiedliche Enden sorgen für Wiederspielwert ☒ zig sammelbare Objekte ☒ es gibt viel zu erforschen ☒ arg kurze Story

FAZIT

Gruseliges Action-Adventure mit grandioser Atmosphäre, ein paar Story-Schwächen und einigen spielerischen Längen.





ONE GAMING GAMESTAR-PC TITAN Z

PROZESSOR Intel Core i9 9900K (8x 3,6 GHz)

MAINBOARD ASUS ROG Strix Z390-E Gaming

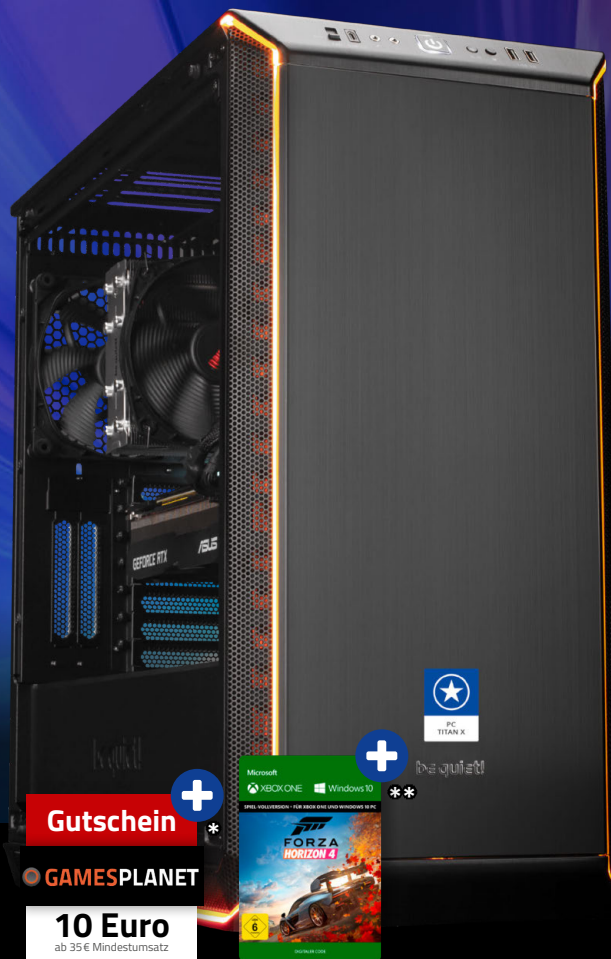
GRAFIKKARTE ASUS GeForce RTX 2080 Ti ROG Strix OC **NEU**

ARBEITSSPEICHER 32 GB DDR4-3000 Corsair Vengeance **NEU**

SSD 1.000 GB WD BLACK SN750 NVME **NEU**

FESTPLATTE 4.000 GB WD Blue

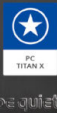
nur **3499,-**



Gutschein

GAMESPLANET

10 Euro
ab 35 € Mindestumsatz



the quiet



★ **GameStar**
PC XL

- ▶ AMD Ryzen 5 3600 (6x 3,4 GHz) **NEU**
- ▶ ASUS Radeon RX Vega 56 8 GB
- ▶ 16 GB DDR4-3000 RAM
- ▶ 500 GB SSD WD Blue 3D NAND
- ▶ 1.000 GB HDD WD Blue

nur **1249,-**



★ **GameStar**
PC XXL

- ▶ AMD Ryzen 5 3600X (6x 3,6 GHz) **NEU**
- ▶ ASUS GeForce GTX 1660 Ti 6 GB **NEU**
- ▶ 16 GB DDR4-3000 RAM
- ▶ 500 GB SSD WD Blue 3D NAND
- ▶ 1.000 GB HDD WD Blue

nur **1349,-**



★ **GameStar**
PC ULTRA XTREME

- ▶ Intel Core i7 9700K (8x 3,6 GHz)
- ▶ ASUS ROG GeForce RTX 2080 8 GB OC
- ▶ 16 GB DDR4-3000 RAM
- ▶ 500 GB SSD WD Blue 3D NAND
- ▶ 2.000 GB WD Blue

nur **2399,-**



★ **GameStar**
NOTEBOOK XTREME

- ▶ Intel Core i7 9700K (8x 3,6 GHz)
- ▶ GeForce RTX 2080 8 GB
- ▶ 16 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 500 GB SSD WD Blue 3D NAND
- ▶ 2.000 GB HDD WD Blue

nur **2999,-**



Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 02.09.2019. Änderungen vorbehalten. Angebote nur solange der Vorrat reicht. *Gamesplanet-Rabattgutschein nur gültig bei Gamesplanet Deutschland ab 35 Euro Mindestumsatz. **Spielevollversion als digitaler Code. Online-Benutzerkonto erforderlich.

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

Konfiguriert von den Hardware-Experten von GameStar

ONE GAMING GAMESTAR-PC **NEU** ULTIMATE RYZEN 2

Zukunftssicheres Full-HD-Gaming!

Unsere neue Sonderedition garantiert höchste Details dank

AMD Ryzen 7 2700 und ASUS GeForce RTX 2060 Dual OC – streng limitiert!



PROZESSOR AMD Ryzen 7 2700 (8x 3,2 GHz)

GRAFIKKARTE ASUS GeForce RTX 2060 Dual OC

ARBEITSSPEICHER 16 GB DDR-3000 Corsair Vengeance LPX

SSD 500 GB WD Blue 3D NAND **FESTPLATTE** 1.000 GB WD Blue

GEHÄUSE Corsair Carbide Series 275R

nur **1399,-**



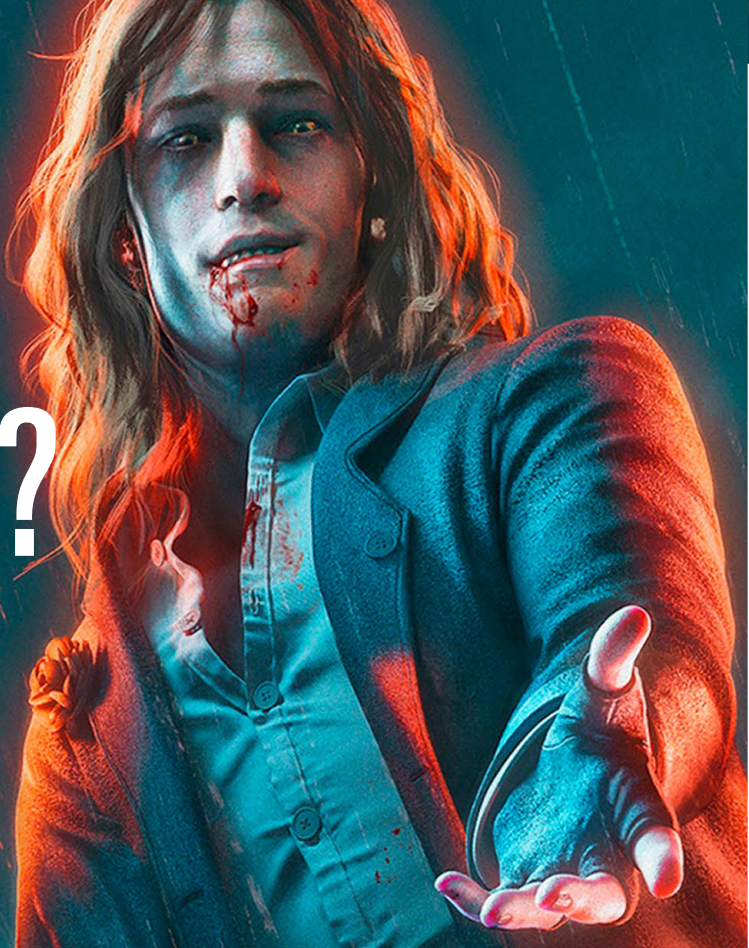
POWERED BY
ASUS Western Digital

www.gamestarpc.de

Paradox Interactive und seine RPGs

DAS SOLL EIN RPG SEIN?

Paradox Interactive macht vornehmlich Strategiespiele, aber selbst in denen steckt mehr Rollenspiel, als man auf den ersten Blick vermuten könnte. Wir sprachen mit den Entwicklern von *Empire of Sin*, *Vampire: Bloodlines 2* und *Age of Wonders: Planetfall*. Von Dom Schott



Rollenspiel – kaum ein Genre weckt so viele Erwartungen und Vorstellungen, die sich nicht selten miteinander beißen. Für manche bedeutet »Rollenspiel« in erster Linie spielerische Freiheit, also einen Charakter zu basteln und mit ihm eine Spielwelt völlig frei zu erkunden. Andere denken an epische Geschichten, die Spieler von einer Attraktion zur nächsten führen und nur wenig Raum für Abenteuer auf eigene Faust lassen: Die filmreifen Questreihen von *The Witcher 3*, die Sandbox von *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, die Schlauchlevels von *Diablo 3* – all das sind Bausteine von Rollenspielen, obwohl sie sich eigentlich nicht deutlicher voneinander unterscheiden könnten. Kurz, ein gutes RPG ist für jeden Abenteuerer etwas anderes, jeder hat seine ganz eigene Idee vom perfekten Rollenspiel im Kopf.

Es ist dieses Wissen um einen so aufgeladenen Begriff, der seit Monaten die rund 200 Programmierer, Grafiker, Designer und Künstler von Paradox Interactive täglich beschäftigt. Auf den Klemmbrettern des schwedischen Studios stehen beziehungsweise standen gleich drei Spiele, die auf den ersten Blick zunächst nicht unterschiedlicher sein könnten: *Vampire: Bloodlines 2*, das uns zum untoten Blutsauger in einer düsteren Welt macht. *Empire of Sin*, eine Kombination aus XCOM-Geplänkeln und Mafia-Unterweltssimulator. Und schließlich *Age of Wonders: Planetfall*, ein rundenstrategischer Eroberungssimulator à la *Civilization* (Test in dieser Ausgabe). Trotz der augenscheinlichen Unterschiede verbindet dieses Trio eine große Gemeinsamkeit: Sie werden bzw. wurden in erster Linie als Rollenspiele entwickelt. Gleich drei Mal mussten sich die

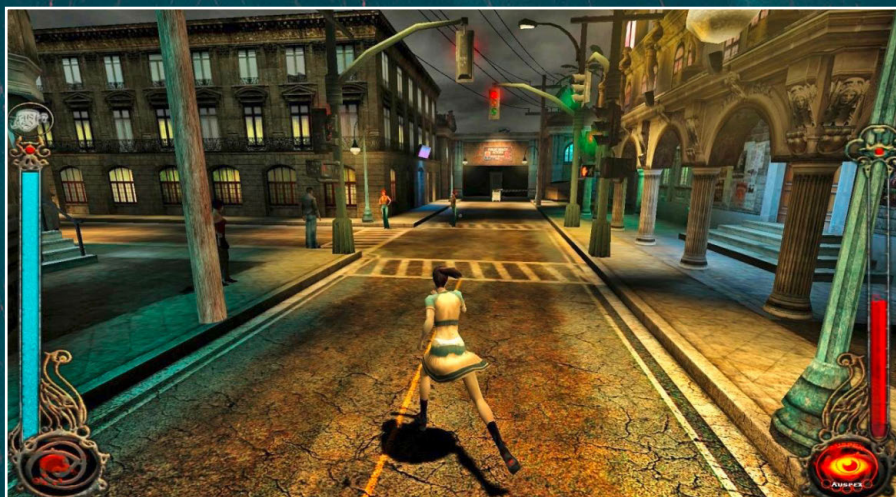
zuständigen Entwicklerteams also die schwierige Frage stellen, was für sie dieses Genre ausmacht – und wie sie daraus drei möglichst gute Spiele basteln können.

Die Vergangenheit immer vor Augen

Wenige Stunden nach Release von *Vampire: Bloodlines* im Jahr 2004 wäre das damalige Entwicklerteam von Troika Games wohl in schallendes Gelächter ausgebrochen, wenn ihnen jemand gesagt hätte: »Ihr habt da gerade einen Rollenspielklassiker veröffentlicht.« Das Abenteuer als Vampir unter Menschen hatte seine Qualitäten, keine Frage: Gesprächspartner reagierten nicht nur mit Worten, sondern sogar mit ihrer Mimik dynamisch auf unser Verhalten. Ob wir uns als Attentäter oder brutaler Schläger durch die Spielwelt bewegten, blieb völlig uns über-

lassen. Und je nach Wahl unseres Clans durften wir nicht nur auf unterschiedliche Fähigkeiten zugreifen, sondern auch komplett neue Handlungsoptionen freischalten. Ein Rollenspiel, das so viele spielerische Freiheiten bot, wie es die beschränkte Technik des Jahres 2004 eben zuließ.

Brian Mitsoda, Autor der wendungsreichen Geschichte von *Bloodlines*, hatte kurz nach Release allerdings nur Augen für alles, was schief lief, wie uns die Entwickler von damals im Interview verraten: Technische Fehler, Glitches und Bugs plagten die Release-Version und frustrierten das Entwicklerteam, das schon fieberhaft an den ersten Patches arbeitete. Einige von ihnen sitzen heute beim von Paradox unterstützten Entwickler Hardsuit Labs am Nachfolger *Bloodlines 2* und erinnern sich mit Bauchschmer-



Weitreichende Entscheidungsfreiheit, eine unheimliche Großstadt, eine filmreife Geschichte und wir mittendrin. *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* gilt heute als Rollenspielklassiker.



Eine der größten Herausforderungen für das Bloodlines-Entwicklerteam ist die Balance zwischen den Ansprüchen heutiger Rollenspielfans und der DNA des 14 Jahre alten Bloodline-Vorgängers, die unbedingt erhalten bleiben soll. Eine große Rolle spielen hierfür die Kulissen der Spielwelt, die ebenso gruselig und unheimlich wie die des Vorgängers inszeniert werden.

zen an den schwierigen Release vor rund 15 Jahren. Totgeschwiegen wird diese Vergangenheit allerdings nicht, im Gegenteil: Veteranen des Entwicklerteams spielten zur Vorbereitung wochenlang gemeinsam mit den jüngeren Mitgliedern den ersten Bloodlines-Teil, führten im Rahmen dieser Let's-Play-Runden die Frischlinge in die Welt der Vampire ein und sprachen über die Fehler, die heute unbedingt vermieden werden sollen.

Diese regelmäßigen Happenings riefen dem Entwicklerteam in Erinnerung, was Bloodlines trotz technischer Mängel vor über einer Dekade zu einem so besonderen Rollenspiel gemacht hat: »Drei Dinge, die Bloodlines gut hingekriegt hat, fielen uns immer wieder besonders ins Auge: faszinierende Charaktere, die der Spieler kennenlernen kann, die bedrohliche Atmosphäre, die

über allem liegt, und eine riesige Stadt im Zentrum der Spielwelt, die wie ein eigenständiger Charakter präsentiert und erkundet werden kann.«

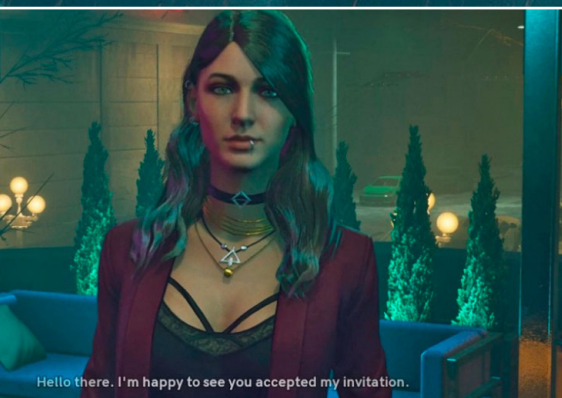
Auf diesen Qualitäten soll Bloodlines 2 nun aufbauen und Spielern noch mehr als der Vorgänger das Gefühl geben, in der Haut eines Vampirs zu stecken: »Das ist unser oberstes Ziel, das jedes einzelne Team von uns ganz weit oben auf dem Zettel hat: angefangen von den Art und Sound Designern, die an den Animationen feilen, bis zu den Level Designern und KI-Programmierern.«

Entscheidungen!

Um Bloodlines 2 zu diesem möglichst immersiven Rollenspiel zu machen, konzentrieren sich die Entwickler auf ein Schlagwort, das schon 2004 im Zentrum der

Bloodlines-Rollenspielwelt stand und das mit den heutigen technischen Möglichkeiten noch konsequenter verfolgt werden soll: Entscheidungsfreiheit, der sich jeder andere Aspekt des Rollenspiels unterordnen muss. Das Entwicklerteam erklärt uns, was das konkret für Bloodlines 2 bedeuten soll: »Zuallererst wird unser Spiel das bieten, was fast alle modernen Vertreter des Genres versprechen: Die Entscheidungen des Spielers sollen Konsequenzen haben und den Verlauf unserer Geschichte beeinflussen.«

Doch es sind nicht nur die großen Entscheidungsmomente, in denen wir den Verlauf unseres Abenteuers formen, selbst in kurzen Gesprächen mit NPCs können wir mit unseren Antworten Stellschrauben drehen, die unter Umständen ganz maßgebliche Konsequenzen haben können: »Egal wie



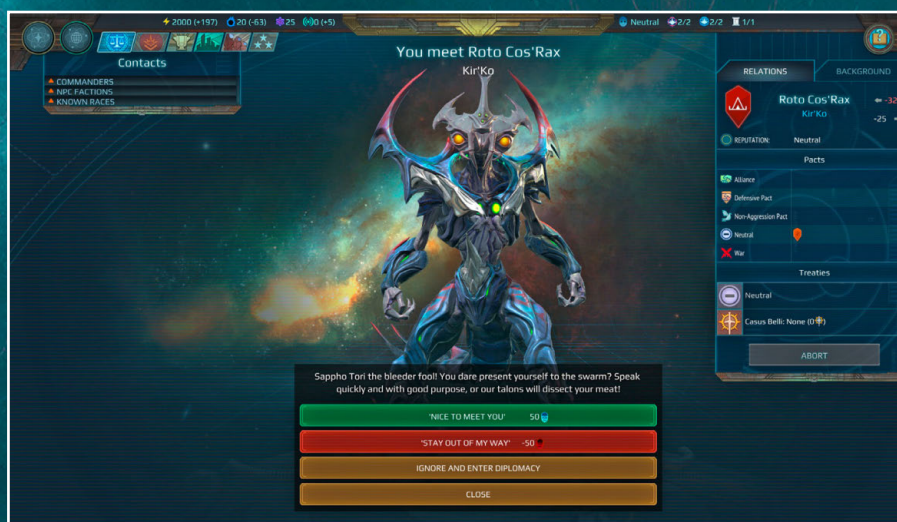
Bloodlines 2 will dem Vorgänger vor allem in Sachen Entscheidungsfreiheit nicht nachstehen: Unser Verhalten in der Spielwelt, aber auch in jedem noch so unbedeutend erscheinenden Gespräch kann spürbare Konsequenzen für den Verlauf der Geschichte haben.



Die rundenbasierten Taktikkämpfe von Planetfall erinnern stark an XCOM. Hier schmerzt das Fehlen eines Truppenverbands, den wir zuvor persönlich ausgerüstet und trainiert haben.



Age of Wonders: Planetfall experimentiert mit Möglichkeiten, noch mehr Rollenspielaspekte in ihre Spielwelt zu injizieren. Das beginnt bereits im komplexen Charakter-Editor, in dem Spieler ihren eigenen Fraktionsanführer zusammenbasteln dürfen.



Für Planetfall wurde das zuvor etwas biedere Diplomatie-System aufgebohrt und um neue Funktionen erweitert. Das soll die Beziehungen zu den KI-Anführern komplexer gestalten und garantieren, dass die Spieler sich auch wirklich so verhalten und ausdrücken können, wie sie wollen — ein wichtiger Aspekt für ein gelungenes Rollenspiel, wie das Entwicklerteam betont.

und was der Spieler in diesen Situationen antwortet — die Spielwelt reagiert darauf.«

Und es gibt noch eine dritte Ebene, auf der der Spieler mit seinen Entscheidungen bestimmt, was für ein Abenteuer er in Bloodlines 2 erlebt: der Charakter-Editor, in dem beispielsweise die Wahl unseres vampirischen Clans weitreichende Konsequenzen haben soll. Obwohl das ironischerweise ein Kapitalverbrechen an der Freiheit des Spielers bedeutet — immerhin verbaut hier die Wahl eines Clans bestimmte Handlungsstränge —, ist dieses Feature zentral für das Vampire-Universum. »Dass man schon im Charakter-Editor bestimmt, wie die Welt einen wahrnimmt und umgekehrt, das hat Bloodlines damals schon sehr gut gemacht und das wollen wir unbedingt noch stärker herausarbeiten«, erklären die Entwickler.

Rollenspiel mit Scheuklappen

Während es in der Spielebranche alles andere als unüblich ist, die Konkurrenz im Auge zu behalten und bewährte Features für eigene Spiele zu übernehmen, hat das Bloodlines-Team den allzu häufigen Seiten-

blick gescheut. Im Interview erklären die Entwickler, dass von Tag 1 der Entwicklung an die größte Befürchtung war, sich zu weit von dem Vorgängerspiel aus dem Jahr 2004 zu entfernen, das die Fans so lieben.

Stattdessen habe das Team vor allem innerhalb des Bloodlines-Universum nach Inspiration gesucht, von den Büchern bis zum Pen&Paper-Spiel — und diese Suche war offenbar überaus erfolgreich: »Wir hatten am Ende eine riesige Feature-Liste, die einem mittelgroßen Entwicklerteam wie uns durchaus Angst einjagen kann. Es hat ein wenig gedauert, hier den richtigen Mittelweg zwischen spannenden Spielmechaniken und den Features zu finden, die unser Spiel wirklich zu einem Bloodlines-Spiel machen.«

Wie unterschiedlich die Erwartungen an ein Rollenspiel wie Bloodlines 2 selbst innerhalb des Entwicklerteams zu Beginn aussahen, war für die leitenden Entwickler ebenso eine schöne Überraschung wie eine Herausforderung: »Ein paar von uns liebten an Bloodlines die unterschiedlichen Wege, eine Mission zu spielen, andere verbrachten extrem viel Spielzeit damit, andere NPCs so

gut kennenzulernen wie nur irgendwie möglich.« Diese unterschiedlichen Sichtweisen zu vereinen und in ein einziges, kohärentes Spiel zu konzentrieren, das ist und wird für die verbleibenden Monate bis zum Release Anfang 2020 die große Herausforderung des Bloodlines-Teams sein.

Ein Sandkasten voller Möglichkeiten

Spielerische Freiheit ist auch bei einem anderen Entwicklerteam von Paradox Interactive derzeit ein großes Thema: Age of Wonders: Planetfall setzt die mittlerweile 20 Jahre alte Strategiespielreihe fort und schwimmt dabei eher unfreiwillig auf einer Trendwelle mit, wie uns Triumph Studios erklärt: »Rollenspielelemente wie Charakter-Editoren und Progressionssysteme ploppen derzeit in sehr vielen Genres auf. Aber das sind nur einige, wenige Bausteine, die noch kein gutes Rollenspiel ausmachen.«

Um diesen Trend zu erkennen, musste das Entwicklerteam nicht einmal das Strategiegenre verlassen. Heute ist es vor allem das Total-War-Franchise, das seine rundenstrategischen Taktikkarten und die Echtzeitschlachten mit immer mehr Rollenspielelementen anreichert: So pflegen etwa alle Familienmitglieder im neuesten Serienableger Total War: Three Kingdoms zueinander komplexe Beziehungen, besitzen jeweils einen eigenen Talentbaum und können mit unterschiedlichen Waffen und Rüstungsteilen ausgestattet werden.

Das Entwicklerteam von Age of Wonders: Planetfall beobachtet diese Trends genau, will aber mit den Rollenspielelementen für ihr eigenes Spiel noch weiter gehen als die Konkurrenz: »Den Anführer eines Reichs zu rollenspielen, ist der Kern von Planetfall. Spieler basteln sich im Editor einen eigenen Helden, wählen seine Rasse, seine Stärken und Schwächen, die sich direkt auf die Möglichkeiten des gesamten Reichs auswirken.« So will Triumph Studios den Spielern möglichst viel freie Hand darüber lassen, wie sie als Anführer auftreten wollen: »Ob nun ein gewissenloser Space-Kriegsfürst, ein dekadenter, schleimiger Diplomat oder ein Weltraum-Hippie, all das und mehr ist möglich.«

Dieser Fokus auf Freiheit scheint sich laut erster User-Reviews ausgezahlt zu haben: Rund eine Woche nach Release haben sich die Steam-Wertungen bei »größtenteils positiv« eingependelt und Spieler loben insbesondere die variantenreiche Vielfalt der Weltraumzivilisationen und die zahlreichen Möglichkeiten, eigene Truppen individuell auszurüsten und weiterzuentwickeln.

»Player Agency« für den Spielspaß

Im GameStar-Interview kommen die Planetfall-Entwickler immer wieder auf einen Begriff zurück, der zum Einmaleins jedes Game-Design-Lehrbuchs gehört: »Player Agency«, also Spielern die Freiheit zu lassen, mit ihren eigenen Entscheidungen einen echten Einfluss auf die Spielwelt zu haben, der über das Auswählen mehrerer

vorgeschriebener Handlungswege hinausgeht. Das macht für das Planetfall-Team ein gutes Rollenspiel aus und klingt ganz ähnlich wie die Stoßrichtung, in die auch das Entwicklerteam von Bloodlines 2 marschiert. Doch es gibt einen kleinen, aber feinen Unterschied, der das Rollenspielverständnis der Strategiespiel- von dem der Vampir-Entwickler unterscheidet. Denn während Bloodlines-Spieler mit ihrem Verhalten und Entscheidungen zwischen vorgeschriebenen Pfaden der Geschichte hin und her wechseln, reagiert die Planetfall-Welt komplett dynamisch und spontan auf unsere Spielweise. Dafür braucht es komplexe, belastbare Spielsysteme, an denen das Entwicklerteam auch nach Release noch weiter feilt: »Wir haben ein neues Diplomatie-System konzipiert, das auch mehr Möglichkeiten bieten soll, mit NPCs zu interagieren.«

Mafiosi aus dem Nichts erschaffen

Trotz der hochgesteckten Ziele, den Rollenspielbegriff für sich ganz neu zu definieren, haben die Entwickler von Bloodlines 2 und Age of Wonders: Planetfall einen großen Vorteil: Sie müssen nicht ganz von vorne anfangen, sondern können auf Spieluniversen, System und Feature-Listen aufbauen, die bereits erprobt sind. Das Entwicklerteam von Empire of Sin hat diesen Vorteil hingegen nicht: Romero Games unter der Leitung des einstigen Doom-Designers John Romero und seiner Frau Brenda (Wizardry 8) erschafft eine komplett neue Spielwelt, die von den Al Capones Mafia-Mobs inspiriert wurde und die möglichst viel Raum für Rollenspiel erlauben soll. Was genau das bedeutet, erklärt uns Paradox Interactive im Interview: »Das, was in Empire of Sin passiert, nennen wir »Emergent Storytelling«: Die Geschichten, die die Spieler erleben, ergeben sich aus dem Zusammenspiel unzähliger Systeme und Faktoren, die alle miteinander verbunden sind.« Als Anführer einer aufstrebenden Untergrundorganisation ist es unsere Aufgabe, im Chicago der 1920er-Jahre ein eigenes Imperium aufzubauen. Das verlangt viel taktisches Geschick und noch mehr gute Entscheidungen, die allesamt das Schicksal unserer Gang und der gesamten Organisation beeinflussen sollen.

Für die Entwickler bedeutet Rollenspiel bei Empire of Sin, lediglich erzählerische Grundlagen zu schaffen, die dann Spieler durch ihre Handlungen formen und so im Rahmen der vorhandenen Systeme eine eigene Geschichte schreiben lassen. Diese Idee ist nicht radikal neu, sondern seit Jahren im Paradox-Portfolio erprobt, wie uns der Publisher verrät: »Dieses System hat in der Vergangenheit bereits gut in Crusader Kings 2 und Stellaris funktioniert, auch wenn sich in Empire of Sin alles noch viel stärker um die einzelnen Charaktere dreht.« Die größte Herausforderung dieses Konzepts liege für Romero Games in der Aufgabe, das Universum mit so vielen Inhalten zu füttern, dass die Spielwelt möglichst flexibel

und dynamisch auf die Entscheidungen der Spieler reagieren kann: »Wir fühlen uns mit dieser Formel sehr wohl, weil wir bereits wissen, dass sie gut funktioniert. Es bleibt aber natürlich schwierig, so viele Systeme mit so vielen Inhalten zu füllen, dass die Simulation auch wirklich funktioniert.« Deswegen stünden Empire of Sin noch viele, viele Monate Arbeit bevor, in denen die ineinandergreifenden Systeme immer umfangreicher werden sollen: »Dieses Konzept erfordert viel Geduld und Mühe, aber mit Romero Games, mit denen wir gemeinsam dieses Spiel konzipieren, haben wir dafür den richtigen Partner gefunden. Die haben Erfahrung, Talent, und wir vertrauen einander.«

Rollenspiel ist, was man draus macht

In den letzten Monaten sezierte Paradox Interactive den Begriff des Rollenspiels immer wieder aufs Neue und wandte ihn auf drei völlig unterschiedliche Spiele an. Spannenderweise landeten alle drei Entwicklerteams augenscheinlich bei der gleichen Priorität für ihre so unterschiedlichen Projekte: dem

Wunsch, uns die maximale spielerische Freiheit zu ermöglichen. Rollenspiel als experimenteller Sandkasten, in dem möglichst jeder Schritt des Spielers Konsequenzen hat. Doch es gibt Unterschiede im Detail: In Bloodlines 2 erarbeiten die Entwickler unterschiedliche Handlungsstränge. Die Welten von Empire of Sin und Planetfall hingegen bestehen aus einer Vielzahl von Systemen und Faktoren, die weniger linear jederzeit im Austausch stehen.

Für Paradox stellen diese beiden Herangehensweisen die optimale Annäherung an den Rollenspielbegriff für ihre drei aktuellsten Titel dar. Dass nach Release trotzdem einige Paradox-Fans Unmut äußern werden, lässt sich kaum verhindern. Zu groß, zu diffus, zu facettenreich bleibt das Genre. Trotzdem fühlt sich Paradox mit den selbstgewählten Schwerpunkten wohl, die sie ihrem Rollenspieltrio verpasst haben: »Unsere Spiele haben kein Ablaufdatum, ab dem sie keinen Spaß machen. Wir wollen quasi endlosen Wiederspielwert erreichen – und dafür lohnt sich jede Wartezeit.« ★



Empire of Sin macht euch zum aufstrebenden Gangsterboss der goldenen 20er-Jahre, der in Chicago ein eigenes Unterweltimperium errichten will. Das geht nur mit den richtigen Handlangern – und hier schlummert bereits eine große Portion Rollenspiel, denn jeder rekrutierbare Charakter bringt eigene Stärken, Schwächen und einzigartige Fähigkeiten mit in die Gang.



Im Zentrum von Empire of Sin stehen die Entscheidungen des Spielers, die nach und nach das eigene Untergrundimperium formen sollen. Damit das funktioniert, muss die Spielwelt auf möglichst viele Eventualitäten vorbereitet sein – und das klappt nur mit geeigneten Systemen und natürlich genügend »Content«, woran die Entwickler aktuell arbeiten.

Wie sich Videospiele verändern

MERKWÜRDIGE METAMORPHOSEN

Auch aus einer klaren Vision kann etwas werden, mit dem nie jemand gerechnet hat. Das wissen die Macher von Videospielen genau. Denn kaum eines kommt so auf den PC und in die Konsole, wie es ursprünglich gedacht war. Bioshock, Tomb Raider, Fallout und viele mehr: Sie hätten ganz anders werden können. Von Michael Förtsch

Es ist eines der größten Missverständnisse der Biologie bzw. der Populärwissenschaft, aber einfach nicht tot zu kriegen: Nach weiten Reisen und ausgiebigem Theoretisieren veröffentlicht der britische Naturforscher Charles Darwin Mitte des 19. Jahrhunderts seine etwas sperrige Abhandlung »On the Origin of Species«, zu Deutsch »Über die

Entstehung der Arten«. Er beschreibt darin seine These, auf welche Weise all die unterschiedlichen Spezies von Tieren in aller Welt entstanden sind. Und das tut er ziemlich ausufernd und kleinteilig. Wohl auch daher bleibt im kollektiven Gedächtnis nur die eine Erkenntnis des Bartträgers hängen: nämlich, dass in der Evolution das Prinzip

»Survival of the Fittest« gilt. Das wurde vielfach mit »Überleben des Stärksten« übersetzt; also nur der besteht, der groß und mächtig ist. Aber das ist falsch! Darwin meinte mit »fit« etwas anderes. Nämlich die Fähigkeit, sich anzupassen, um zu überleben. Also Überleben des Angepasstesten. Die gleiche Überlebensregel gilt auch für Vi-



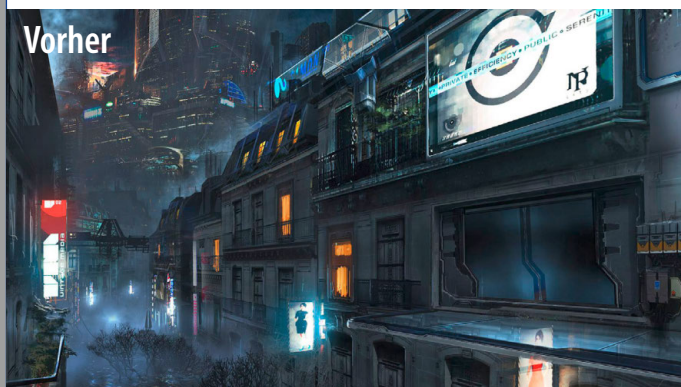
Das sieht nicht wirklich nach Borderlands aus, oder? Aber genau diese Optik wollte Gearbox dem Shooter einst verpassen. Doch dann beunruhigte die schiere Zahl allzu ähnlich aussehender Videospiele die Macher – darunter Fallout 3, Haze und vor allem Rage.



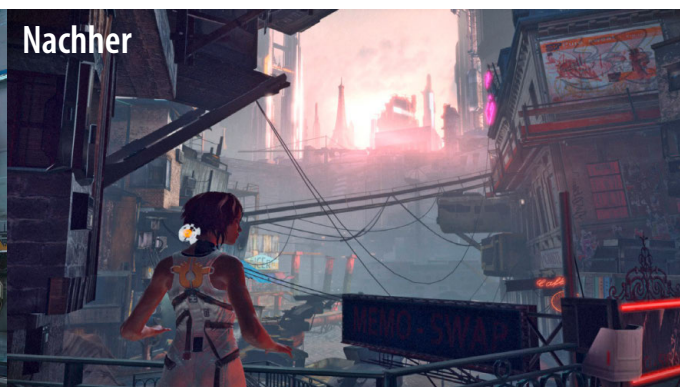
Datenschutz statt Rennboote: Remember Me

Das französische Studio Dontnod ist heute vor allem für Life is Strange bekannt. Das Debütwerk des Teams war allerdings das Action-Abenteuer Remember Me, das gern mal mit der Uncharted-Reihe verglichen wird. Das hätte auch anders aussehen können, denn ursprünglich sollte sich das Videospiel um die globale Erwärmung drehen und in einer Küstenstadt wie Sydney, Tokio oder San Francisco angesiedelt sein. Dort wäre der Spieler mit der Heldin auf Wakeboards durch überflutete Straßen einer offenen Spielwelt gespritzt und hätte sich mit Magnet-Enterhaken an Schnellboote gehängt. Doch dann wechselten die Entwickler auf das Thema Erinnerungen bzw. Datensicherheit und verlegten Remember Me nach Paris.

Vorher



Nachher





Als Vorbild für Borderlands' neuen Look hielt der Zeichenstil der Konzeptbilder her. Deren breite Farbflächen und Kanten — so etwas hatte es zuletzt 2003 mit dem Comic-Ego-Shooter XIII gegeben, der aber eher als Geheimtipp gilt.



deospiele. Denn deren Entwicklung ist ein ebenso komplexer, wenn auch nicht ganz so langwieriger Prozess wie die Evolution. Ideen werden geboren und in Designdokumente gegossen, Konzepte, Prototypen und Mechaniken werden ausgearbeitet. Dabei stoßen Entwickler auf Probleme, Herausforderungen und neue Einfälle. Die Spiele durchlaufen eine stete Metamorphose. Sie passen sich an – und das immer mit dem Ziel, am Ende den Spielern zu gefallen und erfolgreich zu sein. Kurz: Sie müssen »fit« für den harten Wettbewerb mit anderen Titeln

werden. »Ich selbst habe noch nie erlebt, dass ein Videospiel so in den Laden kommt, wie es am Anfang gedacht war«, sagt etwa Randy Pitchford, der Gründer von Gearbox Studios, dem Team hinter der Borderlands-Saga. »Vom ersten Gedanken bis zur finalen Fassung braucht es gerne mal Jahre. Und in dieser Zeit kann sehr, sehr viel passieren.«

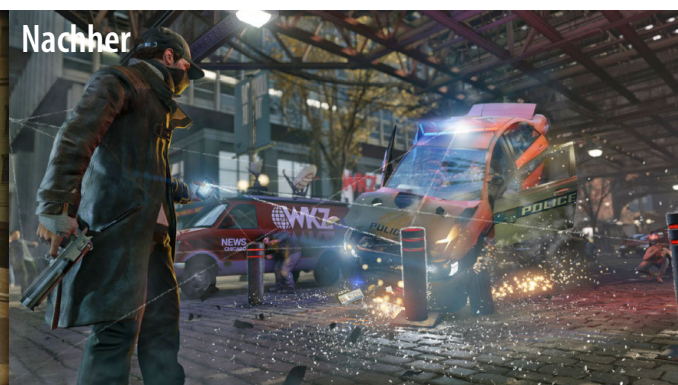
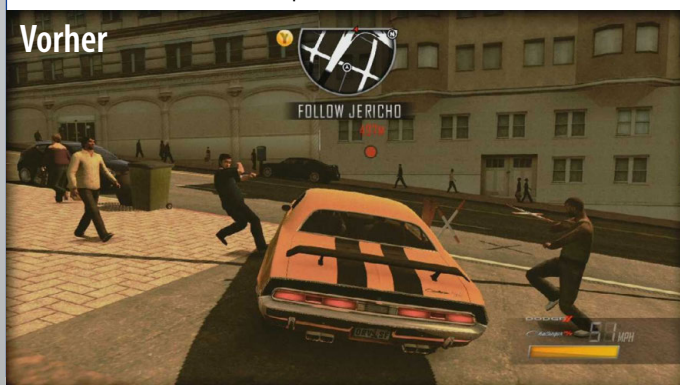
Farbexplosion statt Grau und Braun

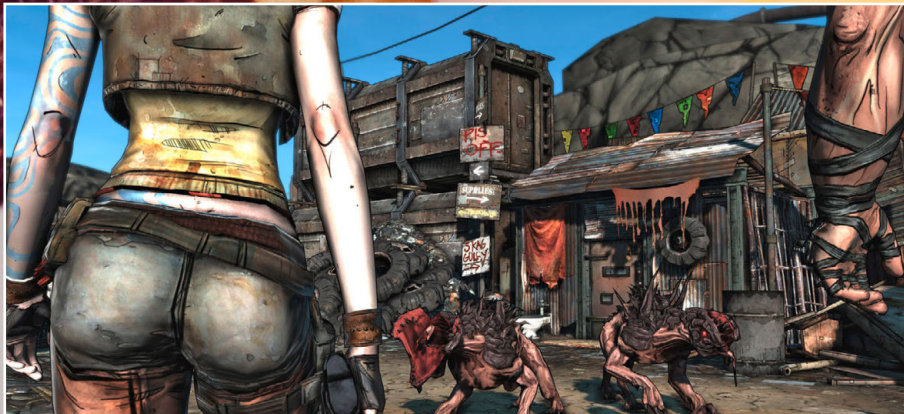
Es ist noch nicht so lange her, da hat Pitchford den nunmehr dritten Teil der Borderlands-Reihe enthüllt. Die ist für drei Dinge

bekannt: derben Humor, unendlich viele Waffen und einen absurd überzeichneten Comic- und Cel-Shading-Look. Nur wenige werden sich noch erinnern, dass das mal ganz anders geplant war. Im ersten Trailer zur E3 2009 war bei Borderlands nichts mit bunten Farben und knalligen Effekten. Stattdessen zeigte der Ankündigungsschnipsel eine in blasse Orange- und Brauntöne getünchte Wüstenlandschaft. Die ersten Screenshots sahen zudem ausgerechnet dem erst kurz zuvor geflopten PlayStation-Shooter Haze von Ubisoft zum Verwechseln

Irgendwie schon noch mit Autos: Watch Dogs

Die Arbeit an Watch Dogs, Ubisofts Antwort auf Rockstars überaus erfolgreiche Grand-Theft-Auto-Serie, hatte einst einen sehr ungewissen Start. Das Team werkelte nicht an einem konkreten Projekt, sondern lediglich an einer Engine für ein Videospiel mit dem Fokus auf Autofahren. »Ein neues Driver«, so hatte Laurent Detoc, Chef von Ubisoft Nordamerika, enthüllt, hätte es vielleicht werden können. »Es ist zwar nicht so, dass Driver zu Watch Dogs wurde, denn das wäre nicht wahr«, erklärte Detoc. »Aber was passierte, ist, dass ein Spiel abgebrochen wurde und aus dessen Teilen ein neuer Titel entstand.« Denn zahlreiche der technischen Versatzstücke und Mechaniken des abgebrochenen Projekts wurden letztlich zum Unterbau des Open-World-Hacker-Abenteuers von 2014.





Die harte Wende beim Design von Borderlands kam, wie die Gearbox-Entwickler sagen, »zur elften Stunde«. Denn eigentlich war die Entwicklung schon zu 75 Prozent abgeschlossen. Da alles nochmal umzukrempeln, grenzte an Wahnsinn.



ähnlich. Das brachte einige Mitglieder des Gearbox-Teams ziemlich ins Grübeln. Vor allem, als dann auch noch Rage von id Software angekündigt wurde, das eine ähnliche Szenerie bot, aber optisch deutlich opulenter wirkte. »Wir mussten also auffallen, um wahrgenommen zu werden«, erinnert sich Pitchford. Ansonsten wäre Borderlands »nur ein weiterer Grau-Braun-Shooter« gewesen.

Die Krux an der Sache: Borderlands ist zu dem Zeitpunkt schon zu 75 Prozent fertig. Dennoch wird von Gearbox-Co-Gründer Brian Martel ein kleines Team abgestellt, um eine wagemutige Idee auszutesten. Es soll Teile von Borderlands nehmen und mit flächigen Texturen und einem neuen Grafikfilter überziehen. »Als Richtschnur nahmen wir die Konzeptbilder«, so Pitchford. »Ein

Shooter, der so aussieht, der würde hervorstechen wie eine rosa Kuh.« Das alles ist natürlich top secret. Schließlich soll keiner der Kollegen aus dem restlichen Team verunsichert werden. Denn es ist eben zunächst nur ein Experiment. Aber eines, das tatsächlich einzigartig aussieht! Sowohl das Studio als auch Publisher 2K Games entscheiden, dass es sich lohnt, für den Wechsel auf den neuen Grafikstil einen guten Teil der bisherigen Arbeit umzuwerfen. »Es gehört dazu, einzusehen, dass du auf dem Holzweg warst«, sagt Randy Pitchford. »Trotzdem hatte ich echt Schiss. Unser Team hätte jedes Recht gehabt, uns an die Gurgel zu gehen.« Aber das Gegenteil ist der Fall. Der neue Look sorgt für kräftig Schwung.

Eigentlich sollte das GURPS-Regelsystem die Basis für das Endzeitrollenspiel darstellen, das später Fallout wurde. Das sollte auch groß im Titel zu lesen sein. Als Name war daher zu Anfang Vault 13: A GURPS Post-Nuclear Adventure angedacht.

Ein Zeitreise-Abenteuer, der Kampf gegen Tiermutanten und Aliens? Es war echt wild, welche Haken die Entwicklung von Fallout geschlagen hat. Doch letztlich stand dann eines der größten Rollenspiele der 90er im Regal – und damit die Grundlage für eine der bekanntesten Videospielreihen überhaupt.



Nicht nur tauschen Grafiker nun reihenweise Texturen aus. Auch alle anderen drehen plötzlich vollkommen frei. »Es war, als hätte jemand einen Riegel entsperrt«, so Pitchford. »Wir wollten unser Spiel vor dem Schicksal der Bedeutungslosigkeit retten.« Obendrein ist im durchgeknallten Comic-Szenario nun vieles an Spielelementen vorstellbar, was zuvor undenkbar gewesen wäre: heilende Kugeln; Pistolen, die man leerballert und dann auf den Feind wirft, wo sie wie Granaten explodieren. Eben all der

Doch kein Call of Duty mit Dämonen: Doom

Schnell, wuchtig, brutal und höllisch gut: Im Mai 2016 hat id Software Doom einen Neustart verpasst. Aber der Weg dahin war offenbar noch holpriger als der von Crystal Dynamics' Tomb Raider. Als das vierte Doom im Jahr 2008 angekündigt wurde, war id Software nämlich dabei, es in ein Call of Duty mit Dämonen zu verwandeln. Als Teil einer Rebellengruppe sollte der Spieler in Straßenschluchten, Militärbasen und Wolkenkratzen die von den Höllenarmeen überrannte Erde zurückerobern. Davon waren aber offenbar weder die Entwickler noch Publisher Bethesda überzeugt, weshalb die Entwicklung nach über drei Jahren nochmal von vorne begonnen wurde. Zum Glück, wie wir heute sagen können.

Vorher



Nachher





Vor allem Columbia hat sich über die Entwicklung von Bioshock Infinite gewandelt. Das sollte zu Beginn ein Art-nouveau-Gegenstück zu Rapture werden. Duster und dunkel hätte es in den Wolken hängen sollen.

herrliche Unfug, der heute die Welt von Borderlands ausmacht. »Hätte mir damals jemand gesagt, dass wir dieses Spiel so rausbringen«, so Pitchford, »ganz ehrlich, ich hätte ihn für verrückt erklärt.«

Zeitreise mit Aussicht auf Ödland

Tatsächlich ist die Spontanmutation von Borderlands beeindruckend. Aber verglichen mit der Wandlung eines anderen großen Namens fast schon dezent und drollig. »Episch« und »ziemlich irre« sind etwa die Begriffe, die Tim Cain für die Entwicklung und Wandlung von Fallout am passendsten erachtet. Die beginnt 1994, als Cain beim Interplay-Studio Black Isle an einer Engine für ein neues Rollenspiel tüfelt. Nur fehlt noch eine passende Spielidee für die neue Technologie. Eher zufällig gelingt es, dafür das Pen&Paper-Rollenspielsystem GURPS von Steve Jackson Games zu lizenzieren, also ein Regelwerk wie Dungeons & Dragons. Nur, dass dieses sowohl für Fantasy- als auch Science-Fiction-, Western- oder sogar Horror-Szenarien genutzt werden kann.

»Das Tolle war, dass wir unser Projekt also überall spielen lassen konnten«, sagt Cain. »Auf einem Raumschiff, in einem Zauberwald, in einer alternativen Dimension ...

wirklich überall.« Genau das will er daher auch tun. Also alles davon. In einer Nacht »mit sehr viel Bier« schreiben er und Konzeptzeichner Scott Campbell eine Geschichte herunter. Darin wird die Freundin der Heldinfigur von einem bösen Kult entführt. Durch ein misslungenes Ritual dieser Zauberer wird er in der Zeit zurückgeworfen, tötet versehentlich den Affen, aus dem später einmal die Menschheit entsteht, landet deshalb in einer Zukunft, in der Dinosaurier über die Erde herrschen, und strandet auf einem Zauberplaneten. Klingt schräg, aber: »Ernsthaft«, beteuert Tim Cain. »Wir waren drauf und dran, das zu machen.« Nur der Einspruch von Kollegen hat die Autoren dieser irren Story davon abgehalten.

Fortan hangelt sich das Team durch zahlreiche weitere Szenarien, die teilweise schon entfernt an Fallout denken lassen. In einem soll etwa der Spieler die Menschheit vor einer Horde von mutierten Tierwesen retten. In einem anderen wäre der Held aus der letzten Stadt der Menschheit ausgezogen, um gegen Aliens anzutreten, die den gesamten Planeten verklavt haben. Von da ist der Sprung zum Fallout-Szenario nicht mehr so weit. Erfolglos versucht die Truppe zeitweise, die Lizenz zum Ödland-Klassiker Waste-

land zu bekommen. Aber Electronic Arts, denen damals die Rechte gehören, will sie nicht hergeben. Dennoch: Die verstrahlte Postapokalypse kann Tim Cain niemand verbieten. Und die Eingebung mit den Bunkern, die Fallout definieren, sei ihm dann in einem Traum gekommen. Wie Tim Cain verrät, gehört es zu den Fähigkeiten eines Spielermachers, »mal kräftig rumzuspinnen«, aber auch die Meinung der Mitarbeiter zu hören; Kritik anzunehmen und gemeinsam die richtige Richtung zu finden. »Wir waren dann auch recht sicher, dass wir etwas Tolles geschaffen haben«, so Cain. Und ja, Fallout mischt den bis dato von Zauberern und Elfen dominierten Rollenspielmarkt Ende der 90er-Jahre kräftig auf. Trotzdem grübelt der Veteran dann und wann, was wohl gewesen wäre, wenn sich seine »bekloppte Zeitreisegeschichte« durchgesetzt hätte. Diese Frage stellt sich auch für viele andere Spiele, die eher ungewöhnlich gestartet sind.

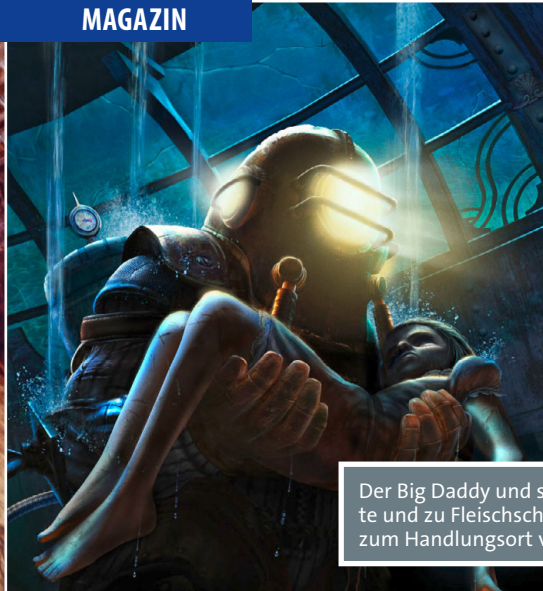
Traditionsbrüche

Wer an Bioshock denkt, hat sicher die düstere Art-déco-Kulisse von Rapture vor Augen – und natürlich Big Baddys und Little Sisters. Aber auch die Truppe um Designer Ken Levine bei Irrational Games brauchte mehre-

Shooter statt Strategie: Halo

Heute ist Halo eine der größten Ego-Shooter-Marken überhaupt. Witzig, dass der erste Teil der Saga ein Echtzeitstrategiespiel hätte werden sollen – nämlich ein Science-Fiction-Ableger von Myth. Als das Studio Bungie aber sah, dass Shooter beliebter wurden, bogen sie das Projekt in einen Third-Person-Taktik-Shooter um, der in offenen Umgebungen auf der Ringwelt spielen sollte. Erscheinen sollte Halo exklusiv für den Apple Mac und wurde 1999 von Steve Jobs auf der Mac World präsentiert. Alles änderte sich, als Microsoft Bungie kaufte und anordnete, Halo auf die Xbox zu versetzen. Das war ein Kraftakt, dem sowohl die Third-Person-Perspektive, die Taktik-Note als auch weitere Ideen geopfert wurden.





Der Big Daddy und seine Urahnen, wenn man so will. Mit Insekten gekreuzte Gen-Experimente und zu Fleischschleim zerfließende Mutanten hätte es geben können. Denn bevor Rapture zum Handlungsort von Bioshock wurde, waren auch andere Szenarien im Gespräch.



jellyman

re Ideen-Neustarts. Ein erster Prototyp von 2002 spielt auf einer Raumstation, ganz wie der Vorläufer System Shock. Der Spieler soll dort als Carlos Cuervo die Tochter eines Senators aus einer Wissenschaftssekte befreien. Doch fiese Aliens haben alle Bewohner

in eklige Glibberwesen verwandelt. Noch im gleichen Jahr wird diese Handlung in die Jetztzeit und auf die Insel Salvación verlegt. Bei der ersten offiziellen Ankündigung von 2004 spricht Ken Levine wiederum über einen Nazi-Bunker, eine Tropeninsel und Mili-

tärexperimente. »Damals fanden wir diese Idee [mit der Nazi-Forschungsanstalt] auch echt großartig«, meint Levine bei einem Interview. Die zündende Idee kommt ihm bei einem Spaziergang durch New York City. Als er am Rockefeller Center vorbeikommt, sticht ihm die Einzigartigkeit der Art-déco-Architektur ins Auge. Und er begreift, dass diese Epoche bislang noch nie im Shooter-Genre vorkam. Jungfräuliches Terrain also, riskant und visionär zugleich. So wie eine Unterwasserstadt als Schauplatz.

Auch die Little Sisters durchlaufen mehrere Entwicklungsphasen. Dass Bioshock eine Art »Capture the Flag«-Mechanik bieten soll, bei der man computergesteuerten Charakteren wertvolle Rohstoffe abjagt, zurt Irrational Games schon früh fest. Welche Charaktere das sein sollen, ist aber lange unklar. Levines Team probiert diverse Ideen aus – darunter madenartige Kreaturen, Hunde in Rollstühlen und kleine Maulwurf-Kreaturen, die putzig klingen, auf Konzeptzeichnungen aber eher einem Albtraum zu entspringen scheinen. Wie sollen die Spieler dazu eine emotionale Beziehung aufbauen? Schließlich kommt man auf den Trichter: Menschen bauen emotionale Beziehungen vor allem



Angekündigt wurde Bioshock 2004 als Ego-Shooter in einer alten Nazi-Forschungsanlage. Über Jahrzehnte hätte sich durch die Gen-Experimente dort eine gänzlich eigene Ökologie entwickelt. Unter anderem sollte es kleine Roboter geben, die Leichen suchen und verwerten. Sie waren die gedanklichen Vorläufer der Little Sisters.

Elf, Mönch oder Knacki: God of War

Erst 2018 hat der Spartaner Kratos seine gloriose Rückkehr gefeiert. Die breite Brust, die Glatze, die weiße Haut samt rotem Tattoo – eine echte Ikone! Doch die war eine echt schwere Geburt. Die Entwickler der Santa Monica Studios verschlissen nämlich so einige Heldenfiguren, bis sie bei Kratos ankamen. Ein hystischer Elf, ein blinder Mönch und ein entfloher Gefangener mit Ketten an den Armen hätten beinahe die Hauptrolle ergattert. Das wäre eigentlich schon bizarr genug. Aber das Team um Kratos-Papa David Jaffe spielte auch mit dem Gedanken, den Götterschlächter als Ego-Shooter und Open-World-Game aufzuziehen. Gut, dass sie dieses Experiment gelassen haben.

Vorher



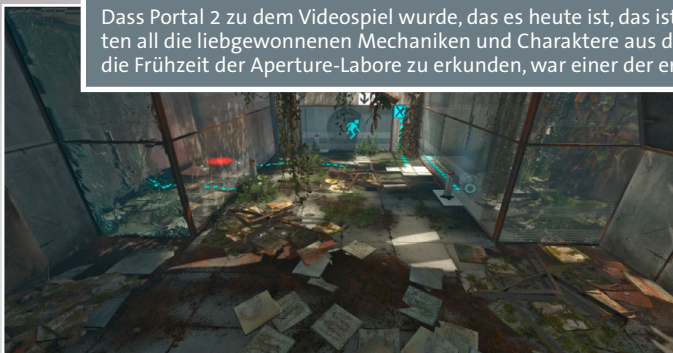
Nachher



Portal ohne Portale? Das war tatsächlich die erste Stoßrichtung für den Nachfolger zum Überraschungshit von Valve. Auch Chell und GLaDOS sollte es nicht geben. Dafür aber ein riesiges Huhn, das durch die Büros von Aperture marodiert. Warum auch immer.



Dass Portal 2 zu dem Videospiel wurde, das es heute ist, das ist der Meinung erster Testspieler zu verdanken. Die vermissen all die liebgewonnenen Mechaniken und Charaktere aus dem Original. Dennoch wurde nicht alles verworfen. Die Idee, die Frühzeit der Aperture-Labore zu erkunden, war einer der ersten Einfälle der Entwickler gewesen.



auf zu ... richtig, zu anderen Menschen! Und noch besser: zu Kindern, deren Verletzlichkeit und Unschuld uns alle berührt. Die Geburtsstunde der Little Sisters – und damit des Bioshock, das wir alle kennen.

Eine weniger sprunghafte, aber dennoch vergleichbar absurde Metamorphose hat Portal 2 hinter sich. Das sollte dereinst ohne die Heldin Chell, den Supercomputer GLa-

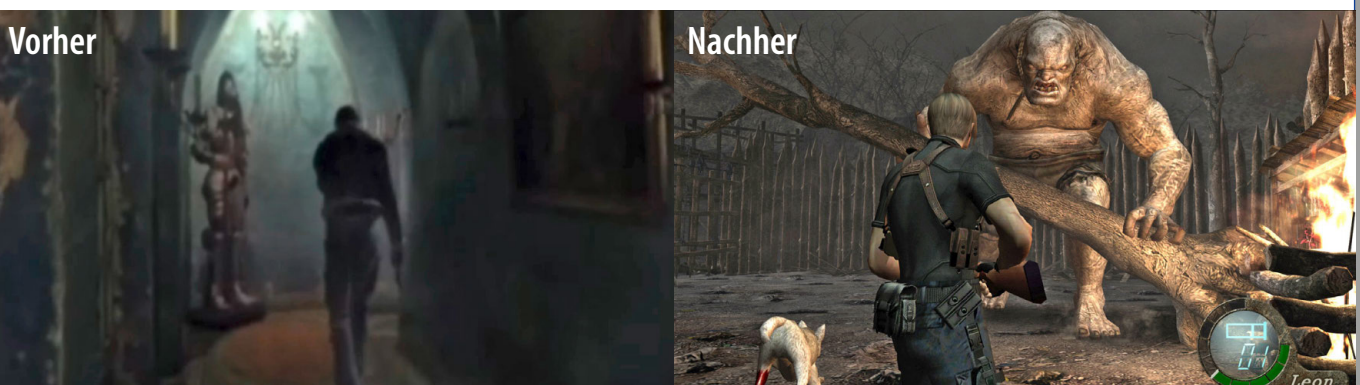
DOS und sogar die Portale auskommen. »Wer braucht das schon?«, scherzt Entwickler Chet Faliszek auf der Game Developers Conference 2012. Daher hätte die Handlung in der Frühzeit der Labors von Aperture und damit vor GLaDOS' Machtergreifung stattgefunden. Und das Portalgewehr sollte durch eine neue Spielmechanik namens F-Stop ersetzt werden. Wie die funktioniert? Das wird

von Valve bis heute geheim gehalten. »Klar, die Portale sind der Titel des Spiels«, so Chet Faliszek. »Aber wir dachten: Hey, darum sorgen wir uns dann später – irgendwann, wenn's nötig ist.«

Das Portal-2-Team ist während der Konzeptionsphase fest von seinem radikalen Ansatz überzeugt. Aber bei ersten internen Tests schneidet der nicht so gut ab. Probe-

Doch kein Jump&Schwert: Resident Evil 4

Resident Evil 4 ist eines der einflussreichsten Spiele der vergangenen Dekade. Aber es hat auch eine verworrene Entstehungsgeschichte – über die die Macher nur sehr zurückhaltend reden. Zunächst sollte Resident Evil 4 viel bieten: hohe Sprünge, schnelles Geballer und Schwertkampf. Doch das hatte wenig mit Resident Evil zu tun und wurde verworfen – aber nicht ganz: Aus dem gescheiterten Ansatz entstand das »Schwester-spiel« Devil May Cry. Danach folgte eine mystische Interpretation, die Held Leon durch Burgen, Spukhäuser und ein Luftschiff führen sollte. Neben Zombies wäre er auf Geister und Dämonenpuppen getroffen. Serienerfinder Shinji Mikami griff aber ein und brachte das Spiel auf Kurs.





Der Neustart von Tomb Raider ging durch zahlreiche Iterationen. Im frühen Entwicklungsstadium wollten die Macher Lara Croft einen Helfer an die Hand geben. Zunächst ein magisch begabtes Mädchen, dann einen kleinen Affen. Die Inspiration dafür kam durch den PlayStation-2-Klassiker Ico.



spieler eines Prototypen monieren, »dass das alles einfach nicht Portal-mäßig« sei. Das ist niederschmetternd. »Aber sie hatten recht«, sagt Chet Faliszek später. »Wir haben ignoriert, was Portal ist und ausmacht.« Das Entwicklerteam hätte sich in einer Echo-kammer verloren, wo es sich gegenseitig bestätigte. Also starten die Macher neu: Mit Chell, GLaDOS und den Portalen. Wobei einige der Kulissen aus der Urfassung im fertigen und zurecht gefeierten Portal 2 noch zu sehen sind. Das Scheitern und der Neuanfang, sagt Chet Faliszek, sei absolut »keine Schande für einen Spielemacher«. Es sei ein Zeichen von Offenheit und Einsicht – und von »Respekt gegenüber den Spielern«.

Horror, Zaubermädchen, Affen

Ein komplett neues, originelles Videospiel vom wilden Konzept zum spaßmachenden Titel zu domestizieren, das ist also schon schwierig genug. Aber nochmal eine ganz besondere Herausforderung ist es, eine von Spielern liebgewonnene und popkulturell verwachsene Serie neu zu züchten. Daran sind deswegen bereits zahlreiche Entwickler gescheitert. Dennoch war es genau das, was das Studio Crystal Dynamics getan hat. Nämlich mit der 1996 vom kleinen britischen Studio Core Design gestarteten Tomb-Raider-Saga. Die hatte 2003 nach vielen Erfolgen mit dem unsäglich sechsten Teil Angel of Darkness den Anschluss an die Moderne verloren. Fans und Kritiker würden sich nicht mit noch einem Aufguss des alten Konzepts zufriedengeben.

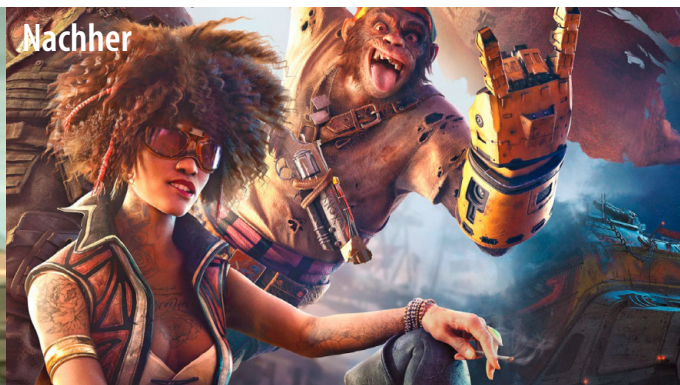
Es war 2008, als sich Crystal Dynamics entschloss, das Wagnis eines Neustarts einzugehen und sowohl die Heldin Lara Croft selbst als auch das Spielprinzip von Tomb Raider neu zu denken. »Wir hatten keine Vorgaben oder einen Zeitplan«, erinnert sich Darrell Gallagher, der damals als Art Designer mit dem Tomb-Raider-Reboot beauftragt wird. »Und genau das machte es so spannend, aber auch schwierig.« Das Team beginnt damit, all das, was Tomb Raider aus-

Zwölf Jahre Metamorphose: Beyond Good & Evil 2

Es ist noch nicht einmal erschienen, trotzdem wurde Beyond Good & Evil 2 schon kräftig durcheinandergewirbelt – und wird es wohl noch. Bereits seit 2007 soll an der Fortsetzung des Kult-Action-Abenteuers von Michel Ancel gearbeitet worden sein. Ein Jahr später kam ein erster Trailer, der eine Fortsetzung der Geschichte um Jade und ihren Schweineonkel Pey'j andeutete. Ein geleakter Trailer mit Spielszenen bestätigte 2009 dieses Szenario. Doch offenbar war das Konzept eine Sackgasse. Als Beyond Good & Evil 2 dann 2017 neu angekündigt wurde, zeigte sich ein komplett anderes Videospiel. Nämlich ein Koop-Weltraumabenteuer mit offenen Planetenwelten, das zeitlich weit vor dem Original ansetzt.



Vorher



Nachher



Unter dem Arbeitstitel Tomb Raider: Ascension wollte das Studio Crystal Dynamics den Videospiel-Neustart zunächst in eine Open-World-Horror-Richtung schieben. Lara sollte gegen Zombie-Kreaturen kämpfen und mit einem Pferd eine Insel erkunden. Eine faszinierende Idee. Doch wäre das noch Tomb Raider gewesen?



Wandel als Service?



Warframe erzählt durch die vielen Updates mittlerweile eine komplexe Sci-Fi-Geschichte.

Fast ebenso dramatisch ist die Evolution des Free2Play-Koop-Shooters Warframe. Der erscheint erstmals 2013 und wird zunächst kaum beachtet. Doch seitdem wurde aus dem Science-Fantasy-Werk durch einen kontinuierlichen Strom von Updates und gigantischen Erweiterungen ein hochkomplexer Mehrspieler-Actiontitel. Nicht nur neue Waffen, Rassen, Spielsysteme und Fähigkeiten wurden von Entwickler Digital Extremes eingebaut, sondern vor allem auch epische Geschichten, die das bizarre Universum und seine titelgebenden Kampfanzüge erklären. Wer Warframe vor sechs Jahren angespielt hat, würde sich heute nicht mehr zurechtfinden. Die ständige Veränderung gehört – wie auch bei ähnlichen Multiplayer-Titeln – mittlerweile zum Geschäftsmodell! Dezent, aber ebenso spürbar ist nämlich auch, wie sich andere sogenannte Games-as-a-Service-Spiele wie Destiny, Sea of Thieves, Anthem oder auch Fortnite Battle Royale wandeln. Genau das ist ihr Konzept: Die Spieler sollen durch stetige Neuerungen wie ungewöhnliche Waffen, veränderte Mechaniken und faszinierende Erlebnisse wie staffelartig erzählte »Geschichten« an das Spiel gebunden werden. Nur so lassen sich Season-Pässe verkaufen oder Geld durch Mikrotransaktionen für Waffen und Kosmetika einnehmen. Spiele, die sich stetig weiterentwickeln – ob nun zum Guten oder Schlechten – werden vor allem im Mehrspieler-Bereich zukünftig der Alltag sein.

zumachen schien, zu dekonstruieren, um den Kern der Serie freizulegen. Und dieser Kern ist eben die Abenteurerin Lara Croft, die sich an einem unbekannten und feindlichen Ort mit Grips und Gewalt gegen unberechenbare Gefahren wehrt. Genau das galt es also, auf eine clevere Art neu zu inszenieren und spielbar zu machen.

Die Entwickler schauen für den Neustart nicht nur auf derzeit angesagte Action-Adventure-Titel, sondern auch Videospielikonen wie Ico, Shadow of the Colossus und das erste Resident Evil. Daher kommt als

eine der ersten Ideen auf, die junge Lara Croft auf einer offenen Inselwelt stranden zu lassen, wo sie ein magisch begabtes Mädchen namens Azumi vor Geisterwesen und Monstern beschützen muss. Ein Motorrad soll sie dabei von A nach B tragen. Wenig später wird das Mädchen durch einen kleinen Affen ersetzt, da die Beschützerrolle nicht so wirklich zu Lara zu passen scheint. »Aber auch das war einfach nicht das richtige«, summiert Gallagher. Stattdessen schieben die Entwickler das zu diesem Zeitpunkt Tomb Raider: Ascension getaufte Projekt

Prince of Attentat: Assassin's Creed

Das erste Assassin's Creed war ursprünglich als Ableger der Prince-of-Persia-Serie gestartet. 2004 sollte der junge Designer Patrice Désilets ausloten, wie sich die Reihe neu erfinden ließe. Er wollte historische Umgebungen, die sich von der Märchenatmosphäre entfernen. Sein Team entwickelte die Idee eines Assassinen, der sich den Thron erkämpfen muss oder einen Prinz beschützt. Das war kreativ und neu – aber passte nicht in die Saga: Assassin's Creed war geboren. Aber dann machte das Spiel noch einige Sprünge. Unter anderem spielten die Macher mit der Idee, den Spieler schon im ersten Teil in unterschiedlichen Epochen bekannte Attentate ausführen zu lassen – unter anderem die Ermordung von JFK.





Tomb Raider neu zu erfinden kostete einige Opfer: Nicht nur wurde über ein Jahrzehnt an spielerischem Ballast gekappt. Ebenso wurden zahlreiche Entwickler gefeuert, die lange bei Crystal Dynamics angestellt gewesen waren.

von seinen Graberforschungsanfängen mehr und mehr in Richtung eines gnadenlosen Survival-Horror-Abenteuers.

Reiterhof-Lara vs. Megazombie

Lara soll mit Pferd, Sturmgewehr und Flammenwerfer gegen riesige Zombie-Kreaturen und weißhäutige Krallenwesen antreten. Dieser Entwurf schafft es bis in einen spielbaren Prototyp. Aber das Team ist unsicher, ob das noch die spielerischen Gene der Tomb-Raider-Saga in sich trägt; ob die Verschiebung nicht zu weit geht. Das Studio lässt daher von Marktforschern eine geheime Befragung der angepeilten Zielgruppe durchführen. Die dabei vorgezeigten Konzeptbilder gelangen im Sommer 2009 an die Öffentlichkeit. Sowohl die Ergebnisse der Studie als auch die Reaktionen auf die geleakten Bilder sind eindeutig: »Wir versuchten zu stark, etwas anderes zu machen«, stellt Gallagher im Nachhinein fest. »Wir spielten mit diesen Ideen, aber hatten nicht bedacht, wen wir erreichen wol-

len und ob das auch Spaß machen würde.« Trotz etlicher Monate, die das Team schon aufgewendet hat, geht es an den Anfang zurück und in ein großes Meeting, um einen neuen Fokus zu finden. Nämlich den auf Lara, ihre Entwicklung als Mensch, und welche realen Hürden sie meistern muss, um zur Überlebenskünstlerin zu werden, die sie verkörpert: Zweifel, körperliche Schmerzen und sogar den Tod selbst. Damit ist der Neustart von Tomb Raider – der 2013 erscheint – selbst ein ziemlicher Kampf. »Ich glaube, wir mussten in all diese Richtungen gehen, um zu erkennen, was nicht funktioniert«, sagt Darrell Gallagher. »Aber auch um zu erkennen, welches Spiel wir wirklich machen wollten, und wer Lara Croft in der heutigen Zeit für uns und die Menschen da draußen eigentlich ist oder besser sein sollte.«

Scheitern zum Erfolg?

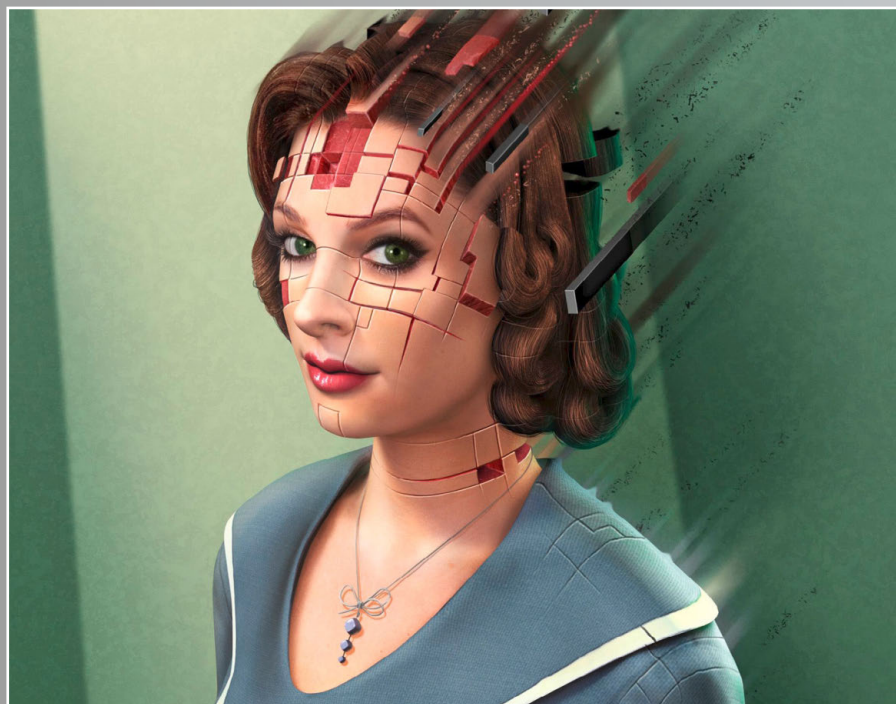
Sicherlich, das sind bisher alles Geschichten, die Designer recht offen und sogar ganz

gerne erzählen. Schließlich steht nach den evolutionären Sackgassen, Wendungen und Irritationen letztlich doch noch ein hochklassiger Titel in den Regalen. Doch es geht auch anders. Nämlich wenn das Videospiel trotz oder vielleicht gerade wegen seiner Wandlung hinter seinen Artgenossen zurückbleibt, die Entwickler sich selbst nicht mehr in ihrer Schöpfung wiederfinden, oder der Evolutionsakt für alle Beteiligten einfach zu schmerzvoll gewesen war.

Ein bisschen von alledem trifft wohl auf The Bureau: XCOM Declassified von 2013 zu, das von Spielern und Kritikern eher lau aufgenommene Taktik-Shooter-Prequel zur Strategiesaga XCOM. Wie Monate nach dem Erscheinen durch das Magazin Polygon enthüllt wird, ist das Videospiel nämlich satte acht Jahre in der Mache gewesen. Der Bioshock-Entwickler Irrational Games hatte es einst als einen dystopischen Taktik-, dann als Ego-Shooter erdacht, der vom irdischen Widerstand nach einer Alien-Invasion erzählen sollte. Aber dann fiel das Projekt an das Studio 2K Australia, das die Chance sah, die Vorgeschichte der wackeren Erdenbeschützer-Agentur zu erzählen. Nämlich unter dem simplen Titel: XCOM.

Wie Entwickler Jordan Thomas auf der E3 2010 verrät, soll es ein »First-Person-Detektiv-Game« werden, inspiriert von »Akte X« und dem John-Carpenter-Klassiker »Das Ding aus einer anderen Welt«. Denn angesiedelt zwischen den 50er- und 60er-Jahren hätte der Spieler zwar hin und wieder mit Tesla-Gewehr und Pistole gegen Aliens gekämpft, aber doch einen Großteil der Spielzeit Proben gesammelt, Fotos geschossen und Relikte sichergestellt. Immer mit dem Ziel, herauszufinden, wer die Invasoren eigentlich sind, die sich als Menschen tarnen können. Kantig und wie auf Werbeplakaten der »Mad Men«-Epoche sollte die Optik daherkommen. Das sieht in den Prototypen von damals fantastisch aus. Aber die Studioführung zweifelt an der Zugänglichkeit, will mehr Action und weniger Mystery.

Ein halber Neustart und ein Wechsel bei den Entwicklerspitzen folgt: Das Schwesterstudio 2K Marin übernimmt die Führung. Statt einem Detektiv-Videospiel soll nun ein Third-Person-Taktik-Shooter à la Spec Ops: The Line daraus werden, der die Paranoia des Kalten Krieges adaptiert. »Es waren gute Ideen. Aber nicht das richtige Spiel«, sagt Alyssa Finlay, die die Entwicklung später leitet, bei einem Vorschau-Event. »Alles hat sich weiterentwickelt, und wir sind stolz darauf, was wir geschaffen haben.« Das Videospiel, das 2013 letztlich erscheint, ist damit weit weg vom eigensinnigen, aber betörenden Ansatz von 2010. Kein Thriller, sondern ein Actionwerk ist es, das zwar unterhaltsam, aber eben leider kein bemerkens- oder gar erinnerenswertes Erlebnis darstellt. »Es musste ein Spiel erscheinen«, erklärt ein ehemaliger Entwickler einige Jahre später im Online-Forum Neogaf. »Es war okay, es funktionierte, das war in dieser Si-



Der ungewöhnliche Stil von XCOM sollte von Werbeplakaten der 50er-Jahre inspiriert sein und Alien-Artefakte als schwebende Monolithen und kantige Strukturen in Erscheinung treten lassen. Mystisch sollte all das wirken – und tat es auch. Aber die Macher selbst waren nicht ganz von ihrem Projekt überzeugt.

Die Zukunft ist der Wandel

Dass sich Videospiele über ihre Entwicklungszeit hin verändern, ist eigentlich immer schon so gewesen. Auch dass Patches und Updates an Stellschrauben drehen, ist schon seit über zwei Jahrzehnten – seitdem Konsolen wie PCs leicht ans Netz zu bringen sind – schlichtweg normal. Ebenso wie Erweiterungspacks und Addons, die auf einen Schlag zahlreiche neue Spielinhalte mitbringen. Doch mittlerweile ist es so, dass immer mehr Videospiele nach ihrem Erscheinen einer kontinuierlichen Wandlung unterliegen; sie nicht mehr stillstehen – dem Internet sei Dank. Denn das Netz erlaubt es Spielern, dauerhaft an ihren Werken zu feilen und sie fortschreitend auszubauen, im Monats-, Wochen- oder sogar Tagesrhythmus.

Als etwa das über Jahre heiß erwartete No Man's Sky im August 2016 erscheint, ist es weit weg von den Erwartungen vieler Spieler, die sich ein grenzenloses Weltraumabenteuer erhoffen. Stattdessen ist es ein Survival-Titel im Stil von Minecraft oder Subnautica – nur eben im Kosmos.

Die Kritiken sind harsch und viele Spieler wütend, weil die Trailer so viel mehr versprochen hatten. Schon am ersten Tag erscheint ein Patch, der das Inventar, die Story und den Algorithmus zur Erstellung der Planeten umkrempelt. Zwei Monate darauf kommt das erste große Update, das Basisbau und den Kauf von Frachtern erlaubt. Später folgen Mehrspieler-Möglichkeiten, Fahrzeuge, neue Grafiken, Planetenklassen und vieles, vieles mehr. Das gehasste No Man's Sky vom Release-Tag ist dadurch heute Geschichte. Wer es jetzt lädt und startet, den erwartet ein gänzlich anderes Erlebnis. Und zwar eines, das viele Spieler lieben, auch wenn es noch immer nicht zu 100 Prozent die ursprünglichen Erwartungen erfüllt.



No Man's Sky ist dank unermüdlicher Update-Arbeit von Entwickler Hello Games heute ein anderes Spiel als zum Start.



tuation gut genug.« Allerdings war es nicht genug, um die kreativen Köpfe von 2K Marin von einer Kündigung abzuhalten oder das Studio 2K Australia vor der endgültigen Schließung zu bewahren.

Perfekte Evolution

Dass Charles Darwin – würde er heute noch leben – Videospiele auch in seine Evolutionstheorie einbeziehen würde, darf wohl eher bezweifelt werden. Aber wie sich zeigt, sind sie eben doch auch ein kleines bisschen wie lebendige Spezies. Sie werden aus einem Sud von Ideen und Einfällen geboren, verän-

dern ihre Gestalt und ihre Essenz, machen eine Entwicklung durch oder unterliegen spontanen Mutationen, um auf neue Bedingungen und Herausforderungen zu reagieren. Manchmal ist die Veränderung so tiefgreifend, dass vom einstigen Bauplan wenig bis fast gar nichts übrig bleibt. Selbst ihre Schöpfer können die Endform nicht immer vorhersagen, wenn ihnen die Evolution aufgrund von äußeren Einflüssen oder inneren Prozessen davonrennt und Pirouetten dreht. »Totale Kontrolle hast du nie«, bestätigt der ehemalige Portal-2-Macher Chet Faliszek. »Vor allem wenn das Videospiel mehr wer-

den soll; etwas, das besonders ist. Du tust, was du für richtig hältst, betreust und lenkst ein.« Aber ob und was dabei herauskommen, das wissen auch die Entwickler erst, wenn sie ihr Videospiel fertig vor sich haben. Scheitern, einsichtig werden, »dass die Arbeit von Wochen und Monaten für die Tonne war«, das gehört einfach dazu, meint auch Randy Pitchford. Letztendlich geht es immer darum, ein Videospiel zu erschaffen, das den Spielern und am besten auch den Entwicklern selbst eine Freude bereitet. Und das geht eben nicht ohne die Veränderung und Weiterentwicklung. ★



Ziemlich anders, aber auch ziemlich interessant sah das Ego-Shooter-Projekt XCOM aus, als es 2010 angekündigt wurde. Es sollte ein Detektiv-Abenteuer werden, das die Vorgeschichte der Alien-Jäger aus der XCOM-Saga erzählt.



Als XCOM das nächste Mal gezeigt wurde, trat es als The Bureau: XCOM Declassified neu an die Öffentlichkeit. Aus dem Detektiv-Thriller war ein Third-Person-Shooter geworden. Der hatte nur noch wenig mit dem einst angekündigten Videospiel zu tun.

Telepathie am PC

GEDANKEN- STEUERUNG IN SPIELEN

Sieht so die Zukunft des Gaming aus? In der Folge »Playtest« der Netflix-Serie »Black Mirror« nimmt ein gestrandeter US-Backpacker aus Geldnot einen vermeintlich lukrativen Job an: Er soll bei der Firma SaitoGemu ein Horrorspiel Probe spielen. Ihm wird ein winziger Chip in den Nacken implantiert, der sein Gehirn anzapft. Aus seinen Ängsten, Erinnerungen und Fantasien komponiert SaitoGemu daraufhin das perfekte Horrorerlebnis. »Black Mirror«-typisch verläuft das Experiment alles andere als erfreulich – der Backpacker jedenfalls hätte sich wohl kaum darauf eingelassen, wenn er gewusst hätte, was ihn erwartet.

»Black Mirror« zeigt, was Technik mit uns anstellt – und wirft dabei sehr düstere Blicke in die Zukunft. Doch wie weit ist die Zukunft noch entfernt, die »Playtest« uns präsentiert? Schon heute ist oft die Rede von Brain-Computer Interfaces (BCIs), die nicht nur Gedanken lesen, sondern auch Inhalte ins Gehirn schreiben sollen – wie auf eine organische Festplatte. Besonders das Silicon Valley ist fasziniert von der Idee einer Hirn-Computer-Schnittstelle: Mark Zuckerberg will, dass User ihre Gedanken ganz unmittelbar auf Facebook teilen, ohne sie umständlich einzutippen. Die Firma Openwater möchte mit Brain-Scans telepathische Fähig-

keiten entfesseln. Und Elon Musk plant mit Neuralink, Schwärme winziger Elektroden direkt ins Gehirn zu injizieren (»neural dust«), damit Menschen ihre kognitiven Fähigkeiten steigern und langfristig mit Künstlicher Intelligenz mithalten können.

Maus und Tastatur adé

Wie weit Musk & Co. mit ihrer Forschung sind, ist unklar. Die meisten BCI-Projekte laufen derzeit noch hinter verschlossenen Labortüren ab. Für Spieler und Spielehersteller jedenfalls ist die Vorstellung einer Hirn-Computer-Schnittstelle hochinteressant. Was wäre, wenn wir Spiele nicht mehr mit Maus, Tastatur und Controller, sondern direkt mit unseren Gedanken steuern könnten? Wie würde sich das in Fortnite, Overwatch und Counter-Strike anfühlen? Und könnten wir uns dann blitzschnell Skills beibringen wie Neo seine Kung-Fu-Künste in »Matrix«? Aber würden Spiele überhaupt noch Spaß machen, wenn wir sie nicht mehr lernen und meistern müssten?

Vielleicht läge der Reiz aber auch ganz woanders. Entwickler könnten per BCI genau verfolgen, wie wir auf ein Spiel reagieren: ob wir gelangweilt, überfordert, gerührt oder im Flow sind. Und dann die Spielinhalte blitzschnell an unsere Bedürfnisse anpassen, ja sogar jedes einzelne Spiel genau auf unsere Persönlichkeit zuschneiden. Es gäbe kein schlechtes Balancing mehr, keine 08/15-Stories, keinen Frust und keine Langeweile.

Immer mehr Firmen arbeiten an Gehirn-Computer-Schnittstellen. Das könnte große Auswirkungen darauf haben, wie wir spielen. Ein Blick in die Zukunft, die bereits begonnen hat. Von Achim Fehrenbach

Klingt doch eigentlich ganz gut, oder?

Viele Experten sind allerdings skeptisch, ob sich das Ganze in absehbarer Zeit bewerkstelligen lässt. Denn schließlich ist unser Gehirn nicht irgendeine simple Maschine, sondern ein bis heute weitgehend unerforschtes Organ. Zwar wissen wir mittlerweile ungefähr, wie es aufgebaut ist, mit Großhirn, Zwischenhirn, Kleinhirn und so weiter, doch wie die Bestandteile im Detail miteinander interagieren, darüber rätseln Forscher seit Jahrhunderten. Fakt ist: In unserem Oberstübchen laufen unglaublich komplexe Vorgänge mit wahnwitziger Geschwindigkeit ab. Das menschliche Gehirn besteht aus rund 86 Milliarden Nervenzellen (Neuronen), die über rund 100 Billionen Synapsen miteinander verbunden sind. Millisekundenschnell finden hier komplexe chemische und elektrische Prozesse statt:

Unzählige Neuronen »feuern«, selbst wenn wir nur einfache Handbewegungen vollziehen. Wissenschaftler des Blue Brain Projects in Genf gehen inzwischen davon aus, dass unser Gehirn neuronale Strukturen von bis zu elf Dimensionen entwickelt, wenn es Informationen verarbeitet. Ein Brain-Computer-Interface, das solche Inhalte lesen oder schreiben kann, müsste nicht nur selbst hochgradig komplex sein. Es bräuhete auch eine massive Bandbreite, um die gewaltigen Datenmengen zu transportieren.

Starker Eingriff

Schon das Auslesen neuronaler Aktivität ist kein Klacks. Grundsätzlich unterscheidet man dabei zwischen invasiven und nicht-invasiven Methoden. Beim invasiven Vorgehen werden Elektroden ins Gehirn eingepflanzt, um dort die Signale direkt abgreifen zu können. Dieses Verfahren birgt verschiedene Risiken, zum Beispiel Abstoßungsreaktionen oder Narbenbildung, die das Leistungsvermögen des Gehirns nachhaltig beeinträchtigen können.

Allein schon die Vorstellung, sich in den Kopf bohren zu lassen, um dann mit einem verdrahteten Gehirn durch die Gegend zu laufen, ist für viele Menschen mindestens unangenehm. Forscher führten jahrzehntelang hochumstrittene Tierversuche durch, bevor sie in den 1990ern erstmals Neuroprothesen in menschliche Gehirne einpflanzten. Heute kommen invasive BCIs unter anderem bei Menschen mit Blindheit und Querschnittslähmung zum Einsatz, und zwar durchaus mit Erfolg.



Für einen Vortrag auf der Game Developer's Conference (GDC) in San Francisco ließ sich Valve-Chef Gabe Newell (rechts) einen Gehirnchip einpflanzen. Natürlich nur ein Scherz – Ernst ist es Valve aber mit dem Versuch, die Gedanken und Emotionen der Spieler auszulesen.



Die Eye-Tracking-Leiste von Tobii erlaubt schon jetzt, Pupillenbewegungen zu interpretieren, um etwa die Blickrichtung im Spiel anzupassen.



In Videospielen ist die Manipulation der Umwelt durch Gedankenkraft allein längst nichts Besonderes mehr, etwa im Actionspiel Second Sight.

Doch wer würde sich allein für bessere Spiele Elektroden oder einen Chip ins Gehirn einpflanzen lassen? Längst nicht jeder ist so mutig (oder töricht) wie der Protagonist der »Playtest«-Folge von »Black Mirror«. Die Bereitschaft zu non-invasiven Methoden ist da doch durchaus größer.

Das bekannteste Verfahren dieser Art ist die Elektroenzephalografie (EEG), bei der die elektrische Aktivität des Gehirns durch Aufzeichnung der Spannungsschwankungen an der Kopfoberfläche gemessen wird. Hirnströme erzeugen je nach Zustand und Denktätigkeit der Versuchsperson Wellen verschiedener Frequenzen und Spannungen. Von denen lassen sich Rückschlüsse darauf ziehen, welche Hirnregionen gerade besonders aktiv sind. In Medizin und Forschung kommen meist EEG-Hauben zum Einsatz, die ein wenig an Badekappen erinnern.

Invasion der Kopfbänder

Um Gamer anzusprechen, hat die Industrie nach der Jahrtausendwende Headsets entwickelt, die deutlich cooler aussehen und angenehmer zu tragen sind. GameStar stellte bereits 2010 in einem Beitrag namens »Das Interface der Zukunft« verschiedene Geräte vor, darunter das NeuroSky Mindset und das Emotiv EPOC. Andere Headsets (SenzeBand, InteraXon MUSE, Melon Dreamband, iWinks Aurora) richten sich mehr an Menschen, die ihre Konzentration trainieren oder sich entspannen wollen. Die entsprechenden Apps sind meist ein-

fach gestrickt und erscheinen wahlweise für PC oder Smartphone. Einige Apps kombinieren auch Spiel und Therapie, etwa wenn es darum geht, durch reine Konzentration eine Tür zu öffnen. Gerade Hardcore-Spieler dürften von diesen Minispielchen nur mäßig amüsiert sein – von dem anfänglichen Aha-Effekt einmal abgesehen. Im Praxistest für diesen Report scheiterten wir jedoch schon lange vor Spielstart an der Technik: Weder das Mindwave Mobile 2 noch das SenzeBand ließen sich per Bluetooth mit anderen Geräten koppeln, und wir haben nun wahrlich nichts unversucht gelassen. Doch die Gedankenlese-Geräte verweigerten die Zusammenarbeit sowohl mit dem PC als auch zwei unterschiedlichen Android-Smartphones, einem iPhone und einem Amazon-Fire-Tablet. Dann eben nicht, muss die schöne, neue Kopfband-Zukunft halt weiter warten! Spannender wird es, wenn technologische Neuerungen ins Spiel kommen. Die US-Firma Neurale ist auf Machine Learning spezialisiert und nennt sich selbst »the brain's best interpreter«. Das High-Tech-Unternehmen analysiert mit Hilfe spezieller Algorithmen die Daten, die aus EEG-Messungen stammen. Dabei konzentriert sich Neurale auf sogenannte ereigniskorrelierte Potenziale, was der Firma offenbar ermöglicht, bestimmte Entscheidungsprozesse besser abzubilden als mit anderen Methoden. Als Machbarkeitsnachweis hat Neurale die Spieledemo Awakening entwickelt und auf diversen Messen gezeigt. Awakening ist ein

VR-Spiel, bei dem man Objekte anhebt, Laser stoppt oder auch einen Roboterhund in ein Ballontier verwandelt. Alles mit der Kraft der Gedanken.

»Wir wollten ein System erschaffen, das quasi kein Training erfordert«, so Neurable-CEO Ramses Alcaide gegenüber IEEE Spectrum. »Man sagt den Spielern einfach nur, sie sollen etwas in der Spielwelt wollen, und das ist das Einzige, was sie tun müssen. Das Hirn wird ganz natürlich mit einem ereigniskorrelierten Potenzial reagieren.«

Die Kombination des EEG-Meters mit einem VR-Headset hat aus Sicht von Neurable einen klaren Vorteil: VR dient als Trägermedium, um den Mainstream zu erreichen. Wobei die Firma ihre EEG-Analyse natürlich auch in anderen Bereichen wie Gesundheitswesen, Ausbildung und Industriefertigung zum Einsatz bringen will.

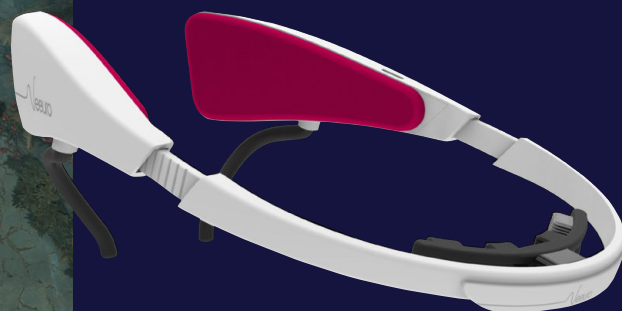
Start-up lässt Muskeln spielen

EEG-Scans sind aber längst nicht die einzige Methode, um Hirnaktivitäten nicht-invasiv auszulesen. Vergangenes Jahr präsentierte das New Yorker Start-up CTRL-labs auf der Konferenz Slush ein Armband, das Bewegungssignale an die Muskeln ausliest. »Damit können wir die neuromuskulären und biophysischen Signale entschlüsseln, die man immer dann generiert, wenn man sich bewegt und mit Dingen interagiert«, sagt Chief Strategy Officer Josh Duyan im Interview. »Mittels Signalverarbeitung und Machine Learning sind wir in der Lage, die einzelnen Motoneuronen im Rückenmark zu identifizieren, wenn sie feuern.«

In einem YouTube-Video ist Firmenchef Thomas Reardon zu sehen, wie er Asteroids



Die per Gehirnmonitor aufgezeichneten Reaktionen der Spieler auf Valve-Titel wie Dota 2 (hier der Auto-Chess-Mod) wären in Entwicklung und Marketing potenziell Gold wert.



Das Senze-Band soll Gehirn und Computer verbinden – bei uns klappt aber nicht mal die Bluetooth-Verbindung von Gerät und PC.

»Einstöpseln wie bei Neuromancer oder Matrix«

Noah Falstein ist wahrlich ein Veteran der Spielebranche. Der US-Amerikaner ist bereits seit 1980 Game-Designer und -Produzent, er gehörte zu den ersten zehn Mitarbeitern von Lucasfilm Games, The 3DO Company und Dreamworks Interactive. Als Spieleentwickler schuf er unter anderem zwei klassische Indiana-Jones-Adventures (1989, 1992). Seit knapp zwei Jahrzehnten beschäftigt sich Falstein nun auch mit Neurogaming – also den unterschiedlichen Anwendungsmöglichkeiten von Brain-Computer Interfaces (BCIs) in Games. Wir haben mit ihm über die Chancen und Risiken der Sparte gesprochen.



GameStar: Noah, du hast verschiedene Neurogaming-Projekte am Laufen. Erzähl uns davon!

Noah Falstein: Ich wurde im Jahr 2000 auf Neurogaming aufmerksam – durch ein Projekt namens East 3, das allerdings nie veröffentlicht wurde. Dabei kam der Prototyp eines Consumer-EEG-Helms zum Einsatz, der Kindern mit Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHD) helfen sollte. Zusammen mit Dr. Adam Gazzaley von der University of California in San Francisco habe ich viele Jahre an NeuroRacer gearbeitet. Aus diesem Projekt entstand die Firma Akili Interactive, die hofft, dass ihre Game-Software – in dem Fall ohne EEG-Anbindung – von der Food and Drug Administration (FDA) freigegeben wird, damit sie ADHD behandeln kann. Ich arbeite auch für die Schweizer Firma Mindmaze, die eine Vielzahl von Gaming-, VR-, Gesundheits- und Entertainment-Projekten vorantreibt. Inklusive Mask – einem Gerät, das unter VR-Brillen getragen wird und Gesichtsausdrücke erkennen kann.

Wo sind BCIs beim Gaming sinnvoll und wo nicht?

In ihrem jetzigen Entwicklungsstadium sind BCIs für Gaming kaum zu gebrauchen. Jedes System, das angeblich Hirnwellen oder andere Hirnimpulse nutzt, um Games zu steuern, hat große Nachteile. Anders sieht es bei Gesundheitsanwendungen aus – besonders zur Schmerzlinderung, Stimmungsverbesserung und Depressionsbekämpfung und Ähnlichem. Dafür gibt es sehr vielversprechende Therapien, die Hirnwellen mit Games oder Gaming-Technologie kombinieren. Aber dieses »Steuere den Roboter nur mit deinem Gehirn« ist als Entertainment momentan einfach noch nicht praktikabel. Nicht mal in der nahen Zukunft, zumindest nicht in den nächsten fünf Jahren. Die beste Hirnsteuerung, die ich gesehen habe, ist im Vergleich zu Standardcontrollern mit Handsteuerung immer noch furchtbar schlecht.

Wie könnte Gaming in der Zukunft durch BCIs beeinflusst werden?

Wenn wir die Struktur von Hirnwellen besser verstehen lernen und sehr viel genauere nicht-invasive Systeme entwickeln, dann wer-

den wir mit großer Wahrscheinlichkeit einige spannende Game-Gehirn-Crossover erleben. CTRL-labs arbeitet daran, Nervenimpulse im Arm abzufangen und die Reaktionszeit um etliche Millisekunden zu reduzieren. Das könnte zum Beispiel große Auswirkungen auf den E-Sport haben, ist aber nur mittelbar BCI. Auch Eye-Tracking besitzt enormes Potenzial, sowohl Games als auch Firmen- und Gesundheits-Apps zu verbessern. Und bis zur Marktreife sind es nur ein oder zwei Jahre.

Glaubst du überhaupt, dass invasive Brain-Computer Interfaces ein Potenzial für den Massenmarkt haben – beim Gaming und auch abseits davon?

Kurz gesagt: nein. Ich glaube, es sind nur äußerst wenige Menschen dazu bereit, sich Drähte in ihre Schädel stecken zu lassen, geschweige denn magnetische oder elektrische Ströme in ihre Köpfe zu induzieren. Das wird noch sehr lange so bleiben und den Massenmarkt auch in Jahrzehnten noch nicht erobern – wenn überhaupt irgendwann.

Technologien, die ins Gehirn »schreiben« oder daraus »lesen«, kann man ethisch mindestens fragwürdig finden. Bist du auch dieser Meinung?

Ich finde, die direkte Verdrahtung des Hirns – wie sie bei invasiven Drähten oder Stromstimulation vorkommt – sollte nur mit höchster Vorsicht und unter Aufsicht angegangen werden. Das Einstöpseln wie bei Neuromancer oder Matrix wird noch sehr lange keine brauchbare Lösung sein. Meiner Meinung nach wird es uns in der Zukunft genauso abstrus und primitiv vorkommen wie die Idee von Jules Verne, Menschen mit einer riesigen Kanone auf den Mond zu schießen. Das Ziel mag legitim und wünschenswert sein, aber die Mittel dazu werden wahrscheinlich sehr viel komplexer und subtiler sein. Ich finde, Ethik ist da noch kein Thema. Erst müssen wir beweisen, dass wir das tatsächlich hinbekommen. Erst dann können wir uns Sorgen machen, ob es für Gehirnwäsche oder einen Neuralyzer wie in »Men in Black« missbraucht werden kann.

mit dem Armband spielt. Die Handbewegungen sind allerdings noch in Ansätzen zu erkennen, CTRL-labs arbeitet daran, die Aufzeichnung der Signale weiter zu verfeinern.

Schöne neue Spielewelt

BCIs und Gaming könnten in der Zukunft eine große Sache werden. Das lässt sich spätestens seit dem Auftritt von Mike

Ambinder bei der GCD 2019 vermuten. Ambinder ist tatsächlich der Chef-Psychologe bei Valve. Auf der GDC hielt er einen Vortrag mit dem Titel: »Brain-Computer Interfaces. One possible future on how we play.« Dass Valve seit Längerem mit Biofeedback arbeitet, um die Reaktionen der Spieler zu erforschen, war bereits bekannt. Und aus Unternehmenssicht auch äußerst logisch: Herzfrequenz, Hautwiderstand, Augenbewegungen, Gesichtsausdruck, Muskelspannung und Körperhaltung sagen schließlich viel darüber aus, wie ein Proband ein Spiel wahr-

nimmt. Mit BCIs will Valve nun allerdings die nächste Stufe der Spielentwicklung erklimmen und noch mehr über Spieler erfahren. »Sind sie glücklich? Sind sie traurig? Sind sie voll bei der Sache? Sind sie gleichgültig? Sind sie herausgefordert? Sind sie gelangweilt und frustriert? Oder erkunden sie und lösen sie Rätsel?« All das möchte Ambinder per BCI über Spieler herausfinden. Für ihn sind nicht-invasive Methoden allerdings sehr störanfällig: Ambinder vergleicht die EEG-Messung mit einem Fußballspiel, das man von außerhalb des Stadiums verfolgt. Man bekommt nur wenig mit. Invasive Methoden seien sehr viel aussagekräftiger, sagt Ambinder und lässt offen, ob Valve bereits an einem solchen System arbeitet.

Wir haben also noch ein bisschen Zeit, uns zu überlegen, ob wir gerne mit verdrahteten Hirnen zocken möchten. Intensiv wäre es. Aber auch angenehm? ★

Das CTRL-Kit liest per Armband die Bewegungssignale aus, die vom Gehirn an die Muskeln gesendet werden.



LIVE

DEIN TREUESTER FOLLOWER

IST DIE

POLIZEI.

DAS WÄRE DEIN LEBEN OHNE PRESSEFREIHEIT.

UNTERSTÜTZE UNS, UM
#auchdeinefreiheit ZU SCHÜTZEN.

25 | **REPORTER OHNE GRENZEN**
JAHRE FÜR INFORMATIONSFREIHEIT

WWW.REPORTER-OHNE-GRENZEN.DE/SPENDEN

无国界记者网中...
#无国界记者网...
民主政体中...
益为根据的...
自由

Chinese
they wish to
Bay, publishers,
ever they
freedom

Farah K. Cruz told
Today, my blog that was running for 7 years was
taken down by the government. Not because I
harmed the law, but because I am befriended with
people who are in the opposition. #still speaking
#things away. #freedom of speech #press freedom

Sara
L' @
à cou
fonta
sène
journa

David D. Free
Taking away the freedom
journalist is like taking
#press freedom #freedom

ایپ نولسار
امیر: دی بنات
لل قیدی ریل
نک ادا ایلا
قیزیل چال
شان ایپ انقروم
کلا و امیر
علا

Jana D. @Saraspeakssssss
I want to read the truth I want to know what is
happening I want to be part of the world.
#press freedom #freedom of speech

LWIT @Helmkopf
Wenn sich jemand mehr beschwert, ist das
automatisch gut. #pressfreiheit
#meinungsfreiheit #speakup #complain

Mäx R. @xammax
Jeder Fortschritt in jedem Land auf dieser Erde
ist mit Informations- und Pressefreiheit verknüpft.
Je mehr Informationen vorhanden sind, desto mehr wir
zensieren, desto geringer werden unsere Chancen
sein. #press freedom #freedom

无国界记者网中...
#无国界记者网...
西纳斯于今日会面
查2006年至今年西
哥是全球对读者来

Penoprepi B
Уператророна
храритророна
снордтророна
нордтророна
нордтророна



Half-Life 2: Epistle 3

FANPISODE 3: EINE NEUE HOFFNUNG

Ein Heer von Freiwilligen will schaffen, was der milliardenschweren Firma Valve nicht gelang: die Story von Half-Life 2 mit Episode 3 abschließen. Das Borealis-Team packt Gordon Freeman warm für die Antarktis ein – ausgerechnet in die Unreal-Engine. Von Heinrich Lenhardt



Wie bei einem professionellen Spiel dienen Konzeptgrafiken als Grundlage für die Gestaltung neuer Schauplätze. Dieser unheimliche Combine-Lauschposten verheißt nichts Gutes.

Die Hoffnung stirbt gerne zuletzt, in diesem Fall konkret am 25. August 2017. An diesem Tag veröffentlicht der Autor und langjährige Valve-Angestellte Marc Laidlaw einen Blog-Post namens »Epistle 3«. Dieser Abschiedsbrief von »Gertrude Fremont« ist eine Zusammenfassung der Story-Ereignisse von Half-Life 2: Episode 3, so wie Laidlaw sie sich ausgedacht hatte. Doch seit der Veröffentlichung von Episode 2 im Oktober 2007 verharrt Publisher Valve in einer Art Half-Life-Starre, gegen die kein G-Man etwas auszurichten vermag: Dank der Gelddruckmaschine Steam ist man frei vom Druck, die beliebte Actionserie fortsetzen zu müssen. Und so macht Valve in den Folgejahren so ziemlich alles (Linux-Spielkonsolen, MOBAs, VR-Brillen, Sammelkartenspiele ...), nur nicht Half-Life. Das geht soweit, dass selbst Story-Architekt Laidlaw kapituliert. Auf seiner Webseite veröffentlicht er die Zusammenfassung der ausstehenden Geschichte, mit kleinen Namensänderungen, aber eindeutig Episode 3. Dass wir jemals selbst mit Gordon und Alyx die Antarktis besuchen und das Forschungsschiff Borealis finden würden, konnten wir uns wohl abschminken. Aber die Invasoren haben die Rechnung ohne die Half-Life-Community gemacht.

Project Borealis: Gordon braucht Hilfe

Sam Walton ging es wie Millionen anderen Fans, als er Laidlaws Abschiedstext las: »Ich war ziemlich bestürzt, denn ich hatte nicht damit gerechnet, auf diese Weise [von Episode 3] zu hören. Und ich glaube, dass die Half-Life-Community es als ein Zeichen sah, dass da wohl nichts mehr kommen wird.«

Und Jessica L. erinnert sich an ihre gemischten Gefühle: »Ich war ganz schön aufgeregt, es lesen zu können, aber zugleich schockiert: Was hatte Laidlaw dazu gebracht, das einfach so zu veröffentlichen?«

Heute gehören beide zu einem über die Welt verstreuten Freiwilligenteam. Die meisten von ihnen sind sich noch nie persönlich begegnet, doch sie arbeiten an einem gemeinsamen Ziel: aus Laidlaws Version der Episode-3-Geschichte ein Spiel zu machen. An diesem Trauertag vor rund zwei Jahren



Um Episode 3 zu retten, ist internationale Zusammenarbeit nötig: Die orangenen Punkte zeigen, wie das Personal von Team Borealis über den Globus verteilt ist. Die meisten Mitglieder kennen sich nicht persönlich, kommuniziert wird vor allem per Discord-Server.



Spaß mit Physik in einem Antarktis-Testlevel: In Gameplay-Videos demonstrieren die Macher des ehrgeizigen Fanprojekts ihre Fortschritte.

schlägt die Geburtsstunde von Project Borealis. Unter zahlreichen Beileidsbekundungen und Gabe-Newell-Memes findet sich auf der Half-Life-Seite des News-Aggregators Reddit auch ein Aufruf: »Wir versuchen ein Team für ein Fanspiel zu organisieren und können eure Hilfe gebrauchen!« Alle Interessierten sollen sich im neuen Subreddit »Dreams of Half-Life 3« treffen, um aus all den enthusiastischen Ideen ein konkretes Projekt zu machen. Reddit-User SkullFiddle bringt damit einen Stein ins Rollen, der zu-

nächst etwas ziellos ins tiefe Tal der Fanspielhoffnungen zu kullern droht.

Von der fixen Idee zum 80-Leute-Team

»Am Anfang wurde so ziemlich jeder ins Team aufgenommen, der sich beworben hat«, erinnert sich Jessica an die ersten Wo-



Trotz Engine-Wechsel soll »echtes« Half-Life-2-Spielgefühl aufkommen. Dafür wurde Programmcode geschrieben, der die Eigenheiten der klassischen Bewegungssteuerung reproduziert.

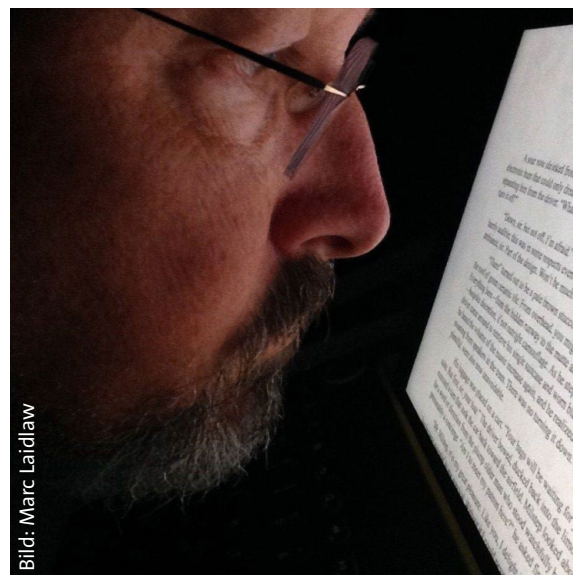


Bild: Marc Laidlaw

Nachdem die Spieler rund ein Jahrzehnt vergeblich gewartet haben, veröffentlicht Autor Marc Laidlaw am 25.8.2017 seine Zusammenfassung der geplanten Episode-3-Handlung als »Epistle 3«.

chen, »Aber aus dem Chaos formte sich eine Struktur. Leute mit Projektmanagement-Erfahrung meldeten sich zu Wort und sagten, wie das Projekt organisiert werden sollte.«

Nach über einem Monat erklärt Initiator SkullFiddle seinen Rückzug von der eigentlichen Entwicklung: »Es war meine Absicht, eine Community zu starten, die ein Spiel machen könnte, und das habe ich erreicht. Die leitenden Manager sind bestens qualifiziert, das Projekt zu realisieren.« Heute besteht Team Borealis aus rund 80 ehrenamtlichen Mitstreitern. Es gibt Strukturen und Terminpläne, fachliche Leiter für bestimmte Bereiche wie Programmierung oder Animationen. Die meisten Mitglieder können nur in ihrer Freizeit an dem Projekt arbeiten. Doch der Erfahrungsschatz ist für ein Fanspielteam beachtlich; mit dabei sind Entwickler, die bereits bei Firmen wie Blizzard, Ubisoft, Obsidian oder dem Halo-Studio 343 Industries gearbeitet haben. Inzwischen gibt es eine Webseite (www.projectborealis.com) mit Entwickler-Blogs und Video-Updates. Und spätestens seit der im Juni 2019 veröffentlichten Gameplay-Vorführung hat man das Gefühl: Die meinen es wirklich ernst.

»Source ist eine veraltete Engine«

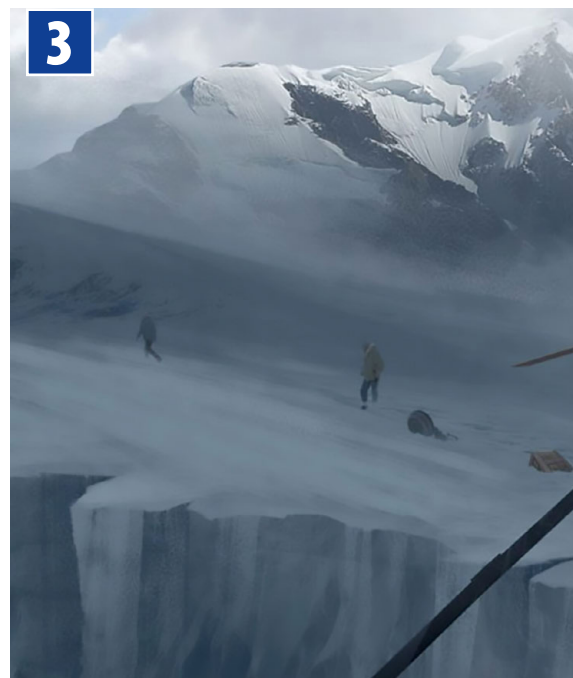
Headcrabs und Combine-Schergen, Gravity Gun und Physikeffekte: Auch wenn in dem



Die Entwickler experimentieren derzeit mit einer Zusatzfunktion für die Gravity Gun. Im Vortex-Modus kann die Schwerkraftknarre mehrere Objekte gleichzeitig ergreifen.

Testlevel noch Texturen fehlen und die Gegner Platzhalter-KI haben, lösen die Feuergefechte in eisiger Kulisse wohlige Half-Life-Schauer aus. Dieses Zwischenzeugnis der Kompetenz des Borealis-Teams ist umso bemerkenswerter, weil nicht wie bei Mods üblich möglichst viele Grafik-Assets vom Original übernommen sind. Alles wurde neu nachgebaut, denn die Entwickler verschmähen die altbewährte Source-Engine, mit der Half-Life 2 und dessen beide Zusatzepisoden entwickelt wurden.

Das ambitionierte Fanspiel wird vielmehr mit Epic-Technologie realisiert: »Im Vergleich zu Unreal Engine 4 ist Source eine veraltete und weniger effiziente Engine«, heißt es zur Begründung. Mag schon sein, aber für manchen alten Half-Life-Fan klingt das wenig vertrauenerweckend. »Es gab da einen beträchtlichen Aufschrei in der Community, es hieß: ›Das könnt ihr nicht machen, es muss sich doch genauso anfühlen wie Half-Life 2‹«, erinnert sich Sam. Um dieses Spielgefühl einzufangen, verkneift sich das Borealis-Team zu starke Annäherungen an moderne Shooter-Gewohnheiten. Mit der rechten Maustaste zielen? Nein, das gab es bei Half-Life 2 nicht, also wird auch die inoffizielle Episode 3 das alte Schema beibehalten. Um das Steuerungsgefühl hinzukriegen, denkt man auch an subtile Details. Die Programmierer veröffentlichten bereits den Code von Project Borealis, mit dem sie die ganz eigene Trägheit der Bewegungen in der Unreal Engine 4 reproduzieren. »Damit wollen wir sagen: Es wird sich so anfühlen, wie ihr es erwartet«, meint Sam, »Die Engine ist egal.« Mitglieder der Speedrunner-Commu-





Ravenholm ist einer der Schauplätze von Half-Life 2. Für eine Tech-Demo konstruierte das Borealis-Team diese winterliche Interpretation.

nity helfen beim Austesten, damit vom Wall Strafig bis zum Bunny Hopping alles passt.

Eis, Schnee und größere Karten

»Wir programmieren alles neu, wir können jeden einzelnen Aspekt von Half-Life 2 umsetzen«, verteidigt Jessica den Engine-Wechsel. Lediglich unnütze Glitches und Bugs sollen außen vor bleiben. Zum Beispiel das sogenannte Wallclimbing, mit dem man durch Gebrauch von Objekten und Wänden quasi nach oben fliegen kann: »Das entfernen wir, da wir nicht das Gefühl hatten, dass es dem Gameplay etwas bringt.« Aber wäre es nicht einfacher gewesen, mit der alten Source-Engine weiterzumachen? Im ersten Moment vielleicht, aber laut Jessica wird es

durch die Unreal-Technologie viel leichter, neue Spielinhalte und Assets anzufertigen. Und das klapprige alte Source-Modell wäre beim neuen Schauplatz überfordert, der durch Laidlaws Story vorgegeben ist: »Damit eine arktische Umgebung wirklich interessant aussieht, muss man alle möglichen verschiedenen Strukturen wie zum Beispiel Höhlen erstellen und größere Spielgebiete haben, als es sie in Half-Life 2 gibt. Die Source-Engine ist nicht gut dafür geeignet, so etwas zu rendern.«

Gravity Gun mit erhöhter Saugkraft

Bei aller Liebe zur Reproduktion des vertrauten Spielgefühls denkt das Borealis-Team auch über neue Objekte und Waffenvariatio-

nen nach, die interessante Spielsituationen ermöglichen. Bereits gezeigt wurde der Vortex-Modus für die beliebte Gravity Gun, mit dem sich Dutzende von Objekten gleichzeitig ansaugen lassen.

»Das ist so ein Beispiel, wo wir etwas nehmen, das die Leute aus den anderen Spielen kennen, und uns fragen: »Was könnte man noch damit anstellen, was wäre mit der heutigen Technologie möglich?«, meint Sam. Durch neue Tricks für vertraute Hilfsmittel sollen sich spannende spielerische Möglichkeiten ergeben, wie Jessica erläutert: »Statt Gordon mehr und mehr Optionen zu geben und damit den Spieler zu überfordern, können wir vielleicht mit seinen vorhandenen Tools bessere Interaktionen erzie-



1 Diese flauschige Headcrab ist nicht etwa einem Streichelzoo entlaufen. Die kleinen Nasenbeißer passen sich mit dem Pelz ans Antarktis-Klima an. **2** Project Borealis verschmähst die alte Source-Technologie und will das Half-Life-Spielgefühl mit Unreal Engine 4 rekonstruieren. Davon verspricht man sich eine effizientere Entwicklung von Spielinhalten und mehr technische Freiheiten, um zum Beispiel größere Levels zu bauen. **3** Zu Beginn der Handlung stürzt der Hubschrauber ab, mit dem Gordon und Alyx zur Borealis reisen wollen. In der harschen Umgebung müssen sie sich Aliens und Combine-Soldaten erwehren. **4** Combine mit neuer KI: Das Gegnerverhalten gehört zu den Aspekten von Half-Life 2, die das Borealis-Team überarbeiten will.





1 Borealis-Konzeptzeichnungen von Alyx Vance, die nach dem tragischen Ende von Episode 2 den Tod ihres Vaters rächen will. **2** Die Combine-Soldaten bekommen in Project Borealis ein neues Design verpasst. **3** Zu Gegnertypen wie den Zombies existieren bereits Renderbilder.

len, indem wir neue Geganertypen und neue Objekte hinzufügen, mit denen Gordon auf interessante Weise interagieren kann.« Es gäbe im Team auch Ideen für ganz neue Waffentypen, aber da ist noch nichts spruchreif. Am wichtigsten ist den Entwicklern, dass das typische Half-Life-2-Gefühl nicht zu sehr durch ausufernden Innovationseifer beeinträchtigt wird.

Laidlaws Story-Vermächtnis

Half-Life 2 und seine Zusatzepisoden spielt man nicht allein wegen Schießereien und Physikpuzzles. Wir wollen wissen, wie die Story um die geheimnisvollen Combine-Aliens weitergeht, in deren Verlauf uns die Charaktere ans Herz gewachsen sind. Auch wenn die Gesichter der Akteure heute nicht mehr ganz so beeindruckend wirken wie früher, sorgen Zwischensequenzen und Dialoge von Episode 2 immer noch für Spannung und Atmosphäre. Und natürlich endet die Handlung da mit dem gemeinsten aller Cliffhanger (Achtung, Spoiler!): Just als unser Heldenpärchen in einem Helikopter aufbrechen will, um das Forschungsschiff Borealis zu suchen, wird Eli Vance von einem Combine-Advisor auf grausame Weise getötet. Das Schluchzen seiner trauernden Tochter Alyx ist das Letzte, was wir seit 2007 von Half-Life 2 gehört haben.

Wie es danach eigentlich weitergehen sollte, hat Marc Laidlaw in den rund 2.000 Wörtern seiner Epistel verraten. Dieser Brief aus der Sicht von »Gertrude Fremont« hat das Borealis-Projekt überhaupt erst ins Le-



Half-Life 2: Episode 2 ist das bislang letzte offizielle Spiel der Serie. Die Handlung endet 2007 mit einem Cliffhanger, den dann die abschließende dritte Episode aufgreifen sollte.

ben gerufen, wie eng fühlt man sich an diese Vorlage gebunden? »Der Kerngedanke ist, die Hauptereignisse zu verketteten und die Lücken in der Handlung aufzufüllen«, erklärt Sam. »Wir wollen nichts Grundlegendes ändern, aber Laidlaw selbst meinte, dass es in der Praxis so nicht funktionieren könnte. Es ist also möglich, dass ein Ereignis keinen Sinn ergibt, wenn man es wirklich spielt. Dann würden wir versuchen, es anzupassen und irgendwie hinzukriegen. Wir schließen Handlungsänderungen [gegenüber Epistle 3] also nicht grundsätzlich aus, doch wir wollen uns soweit wie möglich daran halten.« Aber während wir uns so viele Gedanken um das Schicksal von Gordon Freeman machen,

steht eine Frage stets im Raum: Was sagt eigentlich die Firma, der er gehört?

Lässt Valve mit sich reden?

»Das ist eine Frage, die wir oft aus der Community hören: Habt ihr eine Genehmigung, wird Valve euch stoppen?«, meint Sam. Ziel des Borealis-Teams sei es, Valves offiziellen Segen zu erhalten, ähnlich wie es dem Half-Life-Remake Black Mesa gelungen ist. Das ist bei Project Borealis noch nicht der Fall, aber es gibt inzwischen einen Draht. »Am Anfang hatten wir eine Reihe von Mails an Valve geschickt: »Hey, wir machen da dieses Spiel ...« Solche Anfragen bekommen sie bestimmt ständig und sie haben uns die ersten Wochen einfach ignoriert«, meint Sam. Inzwischen gab es wohl eine offizielle Antwort, auch wenn er nicht bestätigen kann, auf welcher Ebene derzeit mit Valve kommuniziert wird: »Wir hoffen, dass es nicht mehr lange dauern wird, bis wir etwas Offizielles sagen können.« Auf unsere eigenen Anfragen bei Valve zum Thema Project Borealis erhielten wir bis zur Veröffentlichung dieses Artikels leider keine Antwort.

Nein, Anwälte gehören nicht zum Borealis-Team, aber die rechtliche Situation bereitet Sam keine schlaflosen Nächte: »Bei vielen Fanspielen gibt es die Sorge, dass schnell eine Unterlassungserklärung in der Post sein könnte, aber Valve war in der Hinsicht immer sehr gut [zur Community]. Mal abgesehen von Fällen, in denen es irgendwelche Sicherheitsbedenken gab, ist mir



Die aus Half-Life 2 bekannte Pulse Rifle haben die Entwickler für Project Borealis in der Unreal Engine 4 nachgebaut – mit deutlich mehr Details und höher aufgelösten Texturen als im Original.

nicht bekannt, dass Valve jemals ein Fanprojekt formell dichtgemacht hat. Wir glauben, dass wir mit Project Borealis in einer ziemlich guten Position sind und werden herausfinden, ob wir diese offizielle Genehmigung erhalten und das Spiel vielleicht auf Steam veröffentlichen können.«

Träume und Motivationen

Und wenn Valve vom fertigen Fanspiel so begeistert ist, dass man Project Borealis sogar offiziell zur Episode 3 erklärt? Bei diesem kühnen Gedanken muss Sam erst einmal lachen: »Das wäre ja ein Ding! Bei Valve kam es ja schon öfters vor, dass sie Sachen sehen, die ihnen gefallen, und dann die entsprechenden Studios zu sich holen. Aber bei einer etablierten Marke wie Half-Life würde mich das überraschen. Wenn ich in ihrer Lage wäre, hätte ich große Bedenken, diese Gruppe von dahergelaufenen Freiwilligen zu nehmen und denen zu sagen: ›Ihr macht jetzt Half-Life.‹« Abgesehen davon sei es fraglich, ob das den Mitgliedern des Borealis-Teams recht wäre: »Zum einen würde das eine Menge Druck bedeuten, zum anderen haben die meisten unserer Leute bereits Vollzeitjobs.« Irgendwoher muss das Geld für die Miete ja kommen, wenn die Arbeit an Project Borealis nicht bezahlt wird. Was treibt die Leute an, für einen Ego-Shooter ihre freie Zeit zu opfern?

»Da wirst du wahrscheinlich von jedem Teammitglied eine andere Antwort kriegen«, meint Sam. »Für mich als Half-Life-Fan ist es so, dass ich schon seit Ewigkeiten auf ein neues Spiel warte. Da ist es schon umwerfend, nicht nur mitzukriegen, wie so etwas entsteht, sondern auch dazu beitragen zu können. Bei mir ist es zum einen also die



Winterliche Straßenverhältnisse: Auch in der inoffiziellen Fanversion von Episode 3 dürften Fahrzeuge eine Rolle spielen, das Schneemobil ist neu.

Liebe zu Half-Life, zum anderen finde ich es toll, dass es eine ganze Community gibt, die total aufgeregt ist und uns ermutigt.«

Und Jessica betont: »Ich bin immer noch erstaunt, wie weit wir bei der Struktur des Projekts gekommen sind. Es ist schon unglaublich, wie aus einer Idee dieses internationale, komplett dezentralisierte Team geworden ist. Zuvor hatte ich gedacht, dass man zusammen in einem Büro arbeiten muss, damit etwas Produktives herauskommt. Aber die Zeiten ändern sich, und du kannst tatsächlich ein ganzes Team von externen Freiwilligen organisieren. Für mich ist es wirklich eine tolle Gelegenheit, mit so vielen talentierten Leuten zu arbeiten.«

Wie Episode 3, nicht Half-Life 3

Die Spieldauer von Project Borealis soll der von Episode 2 ähneln, das könnte also etwa fünf bis sieben Stunden für den inoffiziellen

Abschluss der Half-Life-2-Story bedeuten. Derzeit ist eine kostenlose Veröffentlichung geplant, was sich je nach Verlauf der Verhandlungen noch ändern könnte. Vielleicht besteht Valve darauf, dass das Fanspiel gratis angeboten wird, vielleicht ist die Firma eher daran interessiert, es auf Steam zum Verkauf anzubieten. Auch der genaue Zeitpunkt von Gordons Antarktisexpedition ist noch unklar: »Wir haben interne Deadlines und Milestones, die wir einhalten wollen«, meint Sam, »Aber bei jedem Spielprojekt ist es schwierig, einen Veröffentlichungstermin anzusetzen, wenn man noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium ist – das gilt insbesondere für ein Projekt, an dem alle in ihrer Freizeit arbeiten.« Halb so wild: Wir hatten eigentlich schon 2008 mit Episode 3 gerechnet, da kommt's auf ein Erdenjahr mehr oder weniger auch nicht an. Wann kommt eigentlich Half-Life 3? ★



Der Zombie, der aus der Kälte kommt, hat keine Frostbeule, sondern eine Headcrab am Kopf.

Premiumversand
mit **DHL**



TRUSTPILOT



GAMING CHAIRS



edles **DESIGN** &
maximaler **KOMFORT**

one.de/chairs

ab **149,99 €**

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr



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



NOTEBOOKS



**DIE NEUESTEN INTEL
PROZESSOREN**



**BELEUCHTETE
RGB-TASTATUREN**



**DIE NEUESTEN
RTX-GRAFIKKARTEN**

ENTDECKE DIE VIELFALT DER **ONE.DE/GAMING-NOTEBOOKS**



ONE GAMING K56-9NB-QI7

Intel Core i7-9750H mit 6x 4.50 GHz

8 GB (2x 4 GB) DDR4 Samsung RAM

NVIDIA GeForce GTX 1650 mit 4 GB

512 GB NVMe SSD

24 MONATE GARANTIE

1.049,99 €*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. 19,18 € mtl.
Laufzeit: 72 Monate

Windows 10
Home



1x microUSB 3.1, 3x USB, 6-in-1-Cardreader
1x HDMI, 1x miniDP, Sound Blaster Cinema 5
inkl. Windows 10 Home
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2019

Art-Nr. 24366



ONE GAMING K73-9NB-L

Intel Core i7-9750H mit 6x 4.50 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 Crucial RAM

NVIDIA GeForce RTX 2070 mit 8 GB

250 GB NVMe SSD + 500 GB SSD

24 MONATE GARANTIE

1.899,99 €*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. 34,70 € mtl.
Laufzeit: 72 Monate

Windows 10
Home



1x microUSB 3.1, 2x USB, 6-in-1-Cardreader,
1x HDMI, 1x miniDP, DP
Sound BlasterX Pro-Gaming 360
inkl. Windows 10 Home

inkl. ONE GAMING Mauspad XL im Wert von 24,99 €

Art-Nr. 24368

ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€, Effektiver Jahreszins von 9,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,47% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die CONSORS FINANZ, 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.



Control im Technik-Check

RAYTRACING AUF DEM VORMARSCH?

Mit Control erscheint das vierte Spiel, das Raytracing unterstützt. Was bringt das für die Grafik und wie ist die Performance mit und ohne Raytracing? Von Nils Raettig

Control von Remedy gehört zu den wenigen Spielen, die bislang Raytracing unterstützen. Neben der wichtigen Frage, was das Ganze optisch bringt, steht auch der Einfluss von Raytracing auf die Performance im Mittelpunkt dieses Artikels. Das Spiel stammt von den Machern von Quantum Break, was man ihm optisch durchaus ansieht. Viel wichtiger als die Ähnlichkeiten im Grafikstil ist aber die Klärung der Frage, ob Control auch vergleichbare technische Probleme wie seinerzeit Quantum Break hat.

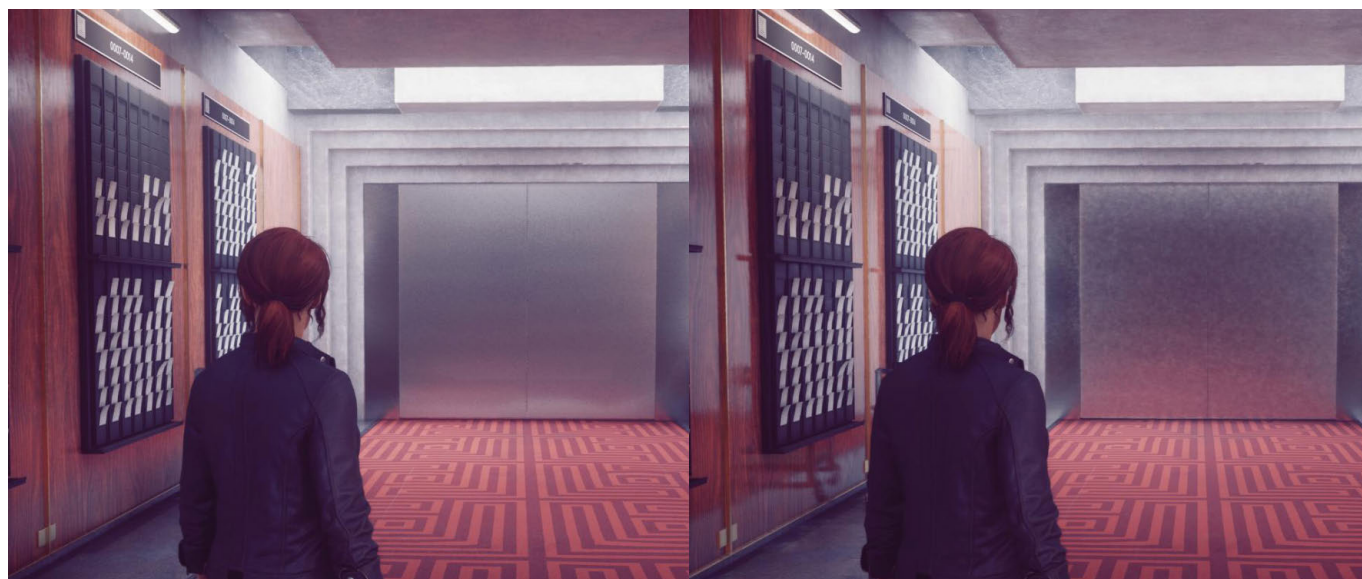
Bevor wir uns die Leistung mit und ohne

Raytracing sowie die optischen Unterschiede durch die Render-Technik näher ansehen, werfen wir deshalb einen allgemeinen Blick auf die Technik von Control und die gewissen Probleme, die das Spiel hat. Eines sei schon an dieser Stelle gesagt: Control läuft trotz dieser Probleme zum Release deutlich runder als Quantum Break.

Control vs. Quantum Break

Wir erinnern uns: Quantum Break erschien damals zunächst exklusiv im Microsoft Store und hatte auch in Folge dessen mit so mancher Unzulänglichkeit in Sachen Performance und Optik zu kämpfen. Dazu zählten ein zunächst nicht abschaltbares Up-Sampling der Auflösung (was zu einem unscharfen Bild geführt hat), erzwungenes V-Sync (was die Performance auf die maximale Bildwiederholrate des Monitors begrenzt) sowie Performance-Probleme in Zusammenhang mit dem Videospeicher.

Für das ein Jahr lang exklusiv im Epic Store verfügbare Control, das wie Quantum Break auf der Northlight-Engine basiert, können wir in Bezug auf die oben beschriebenen Probleme Entwarnung geben. Up-Sampling und V-Sync lassen sich deaktivieren und auch ältere Grafikkarten mit für heutige Verhältnisse wenig VRAM wie die Radeon R9 290X mit 4,0 GByte erreichen in Full HD bei maximalen Details spielbare fps-Werte im Bereich von 35 bis 40 Bildern pro Sekunde (gemessen mit einem Core i9 9900K und 16,0 GByte RAM), ohne von Einbrüchen geplagt zu sein. Apropos fps-Einbrüche: Unter DirectX 12 (das für Raytracing zwingend benötigt wird) kommt es im Gegensatz zu DirectX 11 auch mit schneller Hardware teils zu einem kurzen Stocken des Bildes. Mit der R9 290X ist das unserer Erfahrung nach aber nicht nennenswert häufiger der Fall als mit einer RTX 2080 Ti.



Links ohne Raytracing sind die Reflexionen im Bild zwar deutlich weniger detailliert, dafür rauscht die nur matt spiegelnde Oberfläche der Fahrstuhltür rechts mit Raytracing sichtbar, was in Bewegung noch stärker auffällt.

CONTROL™

Play DirectX 11

Play DirectX 12

Exit

DirectX® 11 Mode is recommended for most users
Raytracing is only available in DirectX® 12 Mode

Das Startmenü von Control empfiehlt für die meisten Spieler DirectX 11, Raytracing funktioniert dagegen nur unter DirectX 12.

Technisch nicht einwandfrei

Abseits der nicht immer ganz runden Performance unter DirectX 12 gibt es noch ein paar technische Baustellen in Control. Diese wiegen allerdings klar weniger schwer als damals in Quantum Break, auch weil sie primär die Optik betreffen. So neigt das Spiel selbst ohne aktivierte Filmkörnung zu einem gewissen Rauschen der Grafik. Das ist ein von Raytracing bekannter Nebeneffekt, der in Control teils auch ohne aktiviertes RT auftritt. Mit RT ist das Rauschen dann vor allem an größeren und weniger stark reflektierenden Objekten deutlich zu erkennen, wie der Bildvergleich zeigt. Außerdem verändert sich die Beleuchtung von Arealen sowohl mit als auch ohne Raytracing nicht immer nachvollziehbar und es kann zu Artefakten wie nachgezogenen Rändern von sich bewegenden Objekten und Figuren kommen. Das könnte mit einer temporalen Berechnung von Bildinhalten zusammenhängen, bei der Informationen von vorangegangenen Frames für die Darstellung neuer Frames genutzt werden, um Rechenzeit zu sparen. Ein solcher Ansatz wurde teilweise auch in Quantum Break genutzt.

Raytracing in Control

Um Raytracing in Control nutzen zu können, benötigt ihr das Mai-Update für Windows 10 (Version 1903), eine passende Grafikkarte von Nvidia (es muss kein RTX-Modell sein, da Nvidia Raytracing per Treiber auch für Karten ab der GTX 1060 ermöglicht) sowie DirectX 12. Während Raytracing in Spielen bislang für einen Hauptzweck wie Reflexionen (Battlefield 5), Schatten (Shadow of the Tomb Raider) oder globale Beleuchtung (Metro: Exodus) eingesetzt wurde, erfüllt es in Control verschiedene Funktionen, die im Menü über insgesamt fünf entsprechende Raytracing-Optionen unabhängig voneinander zu- und abschaltbar sind.

Sie betreffen die Reflexionen von nicht-transparenten und transparenten Objekten, die indirekte Beleuchtung und die Kontaktschatten. Die Option »Raytracing Schutt« sorgt dafür, dass die anderen Raytracing-Ef-



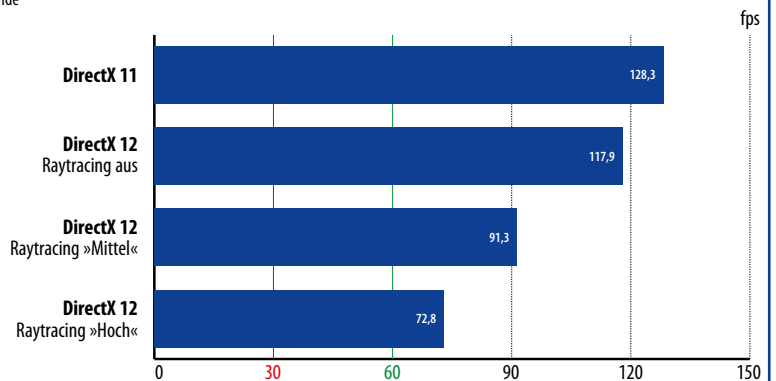
Selbst eine Dual-Core-CPU mit Hyperthreading wird von Control in Full HD nicht komplett ausgelastet, der Prozessor ist dementsprechend für die Performance im Spiel nicht sehr wichtig.

Raytracing-Benchmarks

Testsystem: Geforce RTX 2080 Ti, Core i9 9900K, 16 GB RAM, Windows 10

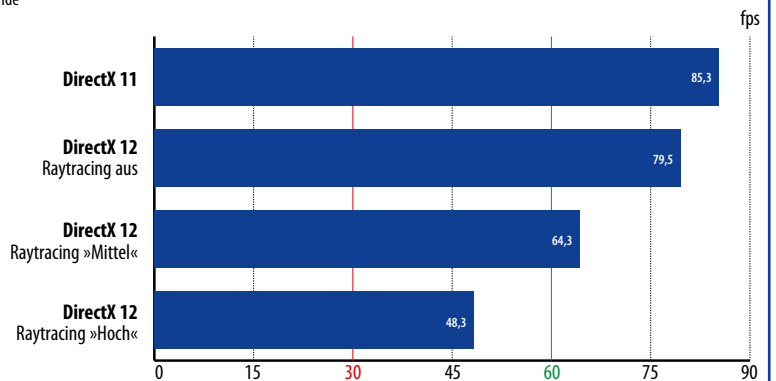
1920x1080

■ Bilder pro Sekunde



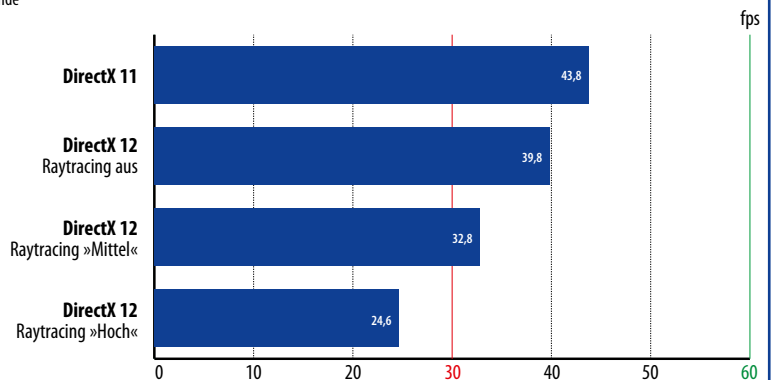
2560x1440

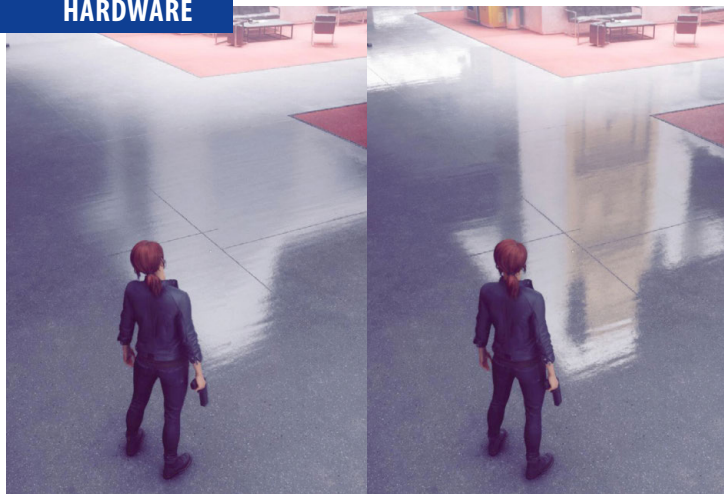
■ Bilder pro Sekunde



3840x2160

■ Bilder pro Sekunde





Mit Raytracing (rechts) fallen die Reflexionen klar detailreicher aus, an manchen Stellen übertreibt es das Spiel aber auch mit dem Effekt.



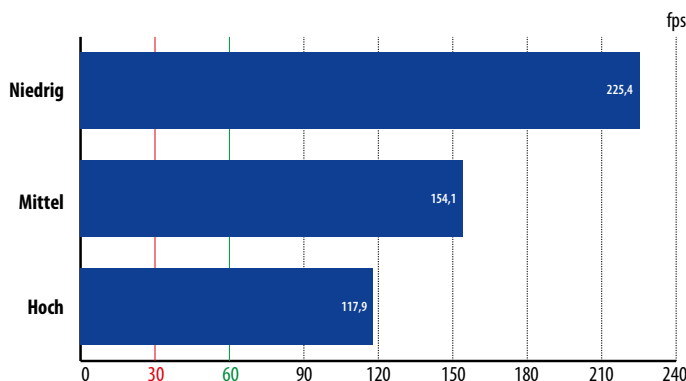
Hier erzeugt die Antenne des Radios ohne die RT-Option für die indirekte Beleuchtung (links) einen unrealistischen Schattenwurf.

Preset-Vergleich

Testsystem: GeForce RTX 2080 Ti, Core i9 9900K, 16 GB RAM, Windows 10

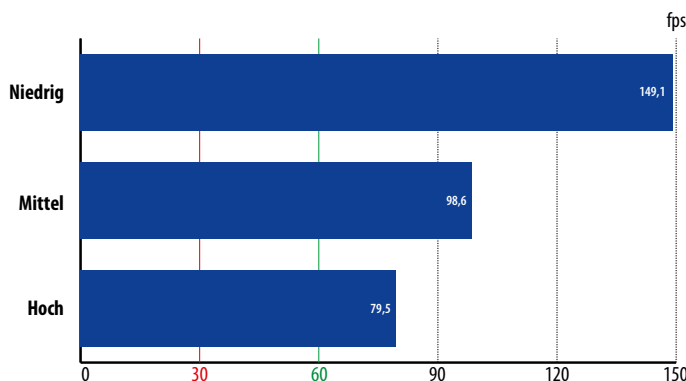
1920x1080

■ Bilder pro Sekunde



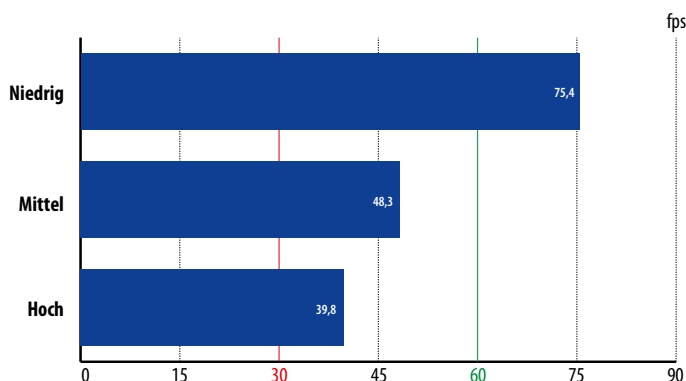
2560x1440

■ Bilder pro Sekunde



3840x2160

■ Bilder pro Sekunde



fekte auch auf durch die Zerstörung der Spielwelt entstandene Objekte angewendet werden, da das aber immer etwas anders aussieht, gibt es dazu keine Vergleichsbilder. Den meist am deutlichsten sichtbaren Unterschied machen die beiden Optionen zu den Reflexionen, wobei aber auch die anderen Optionen die Optik des Spiels durchaus nennenswert verbessern können – wenn auch eher bei genauem Hinsehen als auf den ersten Blick und im Spielgeschehen selbst. Die Vergleichsbilder in diesem Artikel veranschaulichen das, wobei links stets die Version des Spiels ohne Raytracing zu sehen ist und rechts die mit Raytracing.

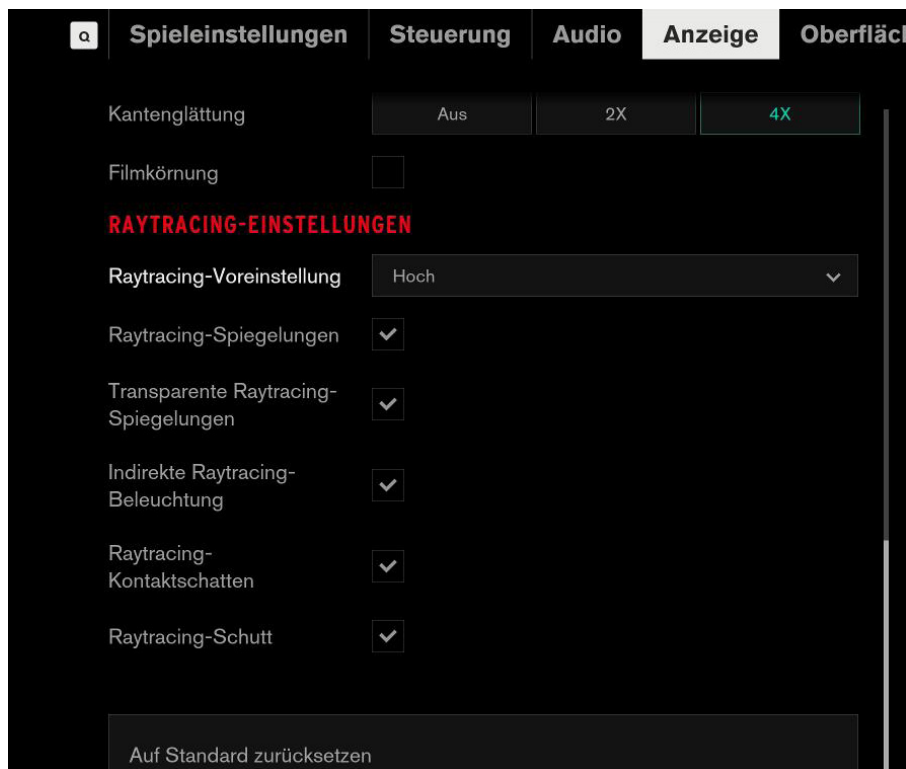
Performance in Control

Die Performance von Control sehen wir uns mit und ohne Raytracing anhand einer GeForce RTX 2080 Ti in Kombination mit Intels Core i9 9900K und 16,0 GByte RAM näher an. Außer dem oben angesprochenen Zusatztest mit einer deutlich langsameren Grafikkarte in Form der Radeon R9 290X haben wir auch Messungen mit wesentlich weniger CPU-Leistung durchgeführt.

Nutzen wir eine Dual-Core-CPU samt Hyper-Threading (zwei Kerne, vier Threads) bei einer für heutige Verhältnisse niedrigen Taktrate von nur 3,0 GHz, verändert sich die Performance in Control mit der GeForce RTX 2080 Ti in Full HD um gerade mal knapp fünf Prozent, wobei auch die Zahl der kurzen Framedrops nur minimal steigt. In Control ist die Grafikkarte also der klar bestimmende Faktor für die Performance, was in Anbetracht der eher kleineren Areale und meist eher begrenzten Spielwelt wenig überrascht.

Benchmarks mit und ohne Raytracing

Wie unsere Messungen mit sehr schneller Spieler-Hardware zeigen, ist Control auch ohne Raytracing ein sehr anspruchsvoller Titel – von einer RTX 2080 Ti sind wir in 4K auch bei maximalen Details höhere fps-Werte als circa 44 Bilder pro Sekunde (unter DX11) gewöhnt. Wie der Performance-Vergleich der insgesamt drei Presets zeigt, ist auf der Stufe »Mittel« statt »Hoch« aber bereits ein ordentlicher Performance-Schub von etwa 20 bis 30 Prozent drin, ohne dass



Control bietet insgesamt fünf verschiedene Raytracing-Optionen, die sich unabhängig voneinander ein- und ausschalten lassen. Außerdem gibt es zwei Presets.

die Optik allzu stark leiden würde. Für Raytracing gibt es dagegen zwei Presets: Die Stufe »Mittel« aktiviert nur die beiden Optionen für die Reflexionen, die Stufe »Hoch« dagegen alle fünf Optionen. Deaktiviertes Raytracing ermöglicht in unseren Messungen unter DirectX 12 etwa 20 bis 30 Prozent höhere fps als die RT-Stufe »Niedrig«. Gegenüber der RT-Stufe »Hoch« steigen die fps ohne Raytracing um über stolze 60 Prozent.

DirectX 11, das laut Startmenü des Spiels für die meisten Spieler empfohlen wird, aber kein Raytracing ermöglicht, liefert zumindest mit der RTX 2080 Ti etwas mehr Bilder pro Sekunde, außerdem fallen die vereinzelt auftretenden Framedrops damit größtenteils weg. Im Falle der Radeon R9 290X und Radeon R9 390 (nicht in den Benchmarks aufgeführt) erhöhen sich die fps mit DirectX 12 dagegen minimal, die ins-

gesamt etwas rundere Performance liefert aber auch hier DirectX 11.

Control unterstützt Nvidia DLSS

Um die Performance spürbar zu verbessern, kann die interne Render-Auflösung in Control auf zwei Wegen gesenkt und wieder zur gewünschten Auflösung hochskaliert werden: entweder über das Upscaling der Engine selbst oder über Nvidias DLSS. Je niedriger die gewählte Render-Auflösung, desto unschärfer wird das Bild. Dafür erhöht sich die Performance potenziell deutlich und erreicht erwartungsgemäß in etwa das Niveau des nativen Spielens in der entsprechenden gewählten Render-Auflösung.

Theoretisch sollte DLSS dank des über die Tensor-Kerne der dafür nötigen RTX-Grafikkarten von Nvidia berechneten KI-Algorithmus' dafür sorgen, dass das Bild qualitativ



Control bestätigt weitgehend die Eindrücke, die ich bisher in den wenigen verfügbaren Titeln mit Raytracing gewonnen habe. Die Render-Technik kann also auch in diesem Spiel durchaus für eine klare Verbesserung der Optik sorgen, vor allem mit Blick auf die sehr detaillierten Reflexionen, aber nicht ohne spürbaren fps-Verlust und gewisse Darstellungsprobleme. Außerdem sind die grafischen Unterschiede je nach Szene und Raytracing-Option mal mehr, mal weniger gravierend, sodass sich auch im Falle von Control die Frage stellt, ob Raytracing die damit einhergehenden Performance-Einbußen wirklich wert ist. Immerhin handelt es sich um einen Singleplayer-Titel. Der generell eher hohe Hardware-Anspruch des Spiels lässt den fps-Verlust aber potenziell stärker ins Gewicht fallen. Ich persönlich finde eine realistischere Darstellung wichtig und neige deshalb in Singleplayer-Spielen dazu, mit aktiviertem Raytracing zu spielen, sofern die Bilder pro Sekunde noch ausreichend hoch genug liegen. Letztlich ist das aber eine sehr subjektive Frage, da die Gewichtung hoher fps-Werte und optischer Veränderungen individuell stark variieren kann.

besonders hochwertig hochskaliert wird. Bislang konnten wir aber keine nennenswerten Unterschiede zum Upscaling über die Engine selbst feststellen. Insgesamt erweist sich Control aber vor allem dank Raytracing als ein technisch in vieler Hinsicht interessanter und durchaus beeindruckender Titel, der aber auch mit Problemen zu kämpfen hat. Außerdem kostet die volle Raytracing-Pracht wie in den anderen Titeln mit der Technik sehr viel Leistung. Control zeigt damit einmal mehr, dass wir uns mit Blick auf die alte, neue Render-Technik immer noch in einem frühen Stadium befinden. ★



Aktivieren wir die Raytracing-Kontaktschatten, werfen die Stuhlbeine klar besser sichtbare Schatten, Ähnliches gilt für die Griffe der Schubladen.



Ist Raytracing für transparente Oberflächen aktiv, spiegeln sich die Spielfigur und auch der Raum hinter ihr größtenteils sehr genau in Glasscheiben.

AMD Ryzen 5 3600X im Test

WIE VIEL MACHT DAS X WIRKLICH AUS?



Im Test muss der Ryzen 5 3600X von AMD anhand unserer Benchmarks zeigen, ob es sich lohnt, den höheren Preis im Vergleich zum Ryzen 5 3600 zu zahlen. Von Nils Raettig

Der Ryzen 5 3600X für circa 240 Euro ist nach dem Ryzen 5 3600 die bislang günstigste CPU mit Zen2-Architektur aus der Ryzen-3000-Generation. Die Sechskern-Prozessoren unterscheiden sich mit Blick auf das Datenblatt lediglich bei der Taktrate und der thermischen Verlustleistung (TDP) voneinander, der 3600X kostet derzeit aber etwa 40 Euro mehr als der 3600 ohne »X«.

Während der Unterschied bei der TDP mit 95 statt 65 Watt zu Gunsten des Ryzen 5 3600 recht groß ausfällt, halten sich die Differenzen bei der Taktrate mit 200 MHz für den Basis- und Boost-Takt deutlich stärker in Grenzen. Der naheliegenden Frage, ob es sich lohnt, das zusätzliche Geld gegenüber dem Ryzen 5 3600 auszugeben, gehen wir im Test mit Benchmarks nach.

Spieleleistung

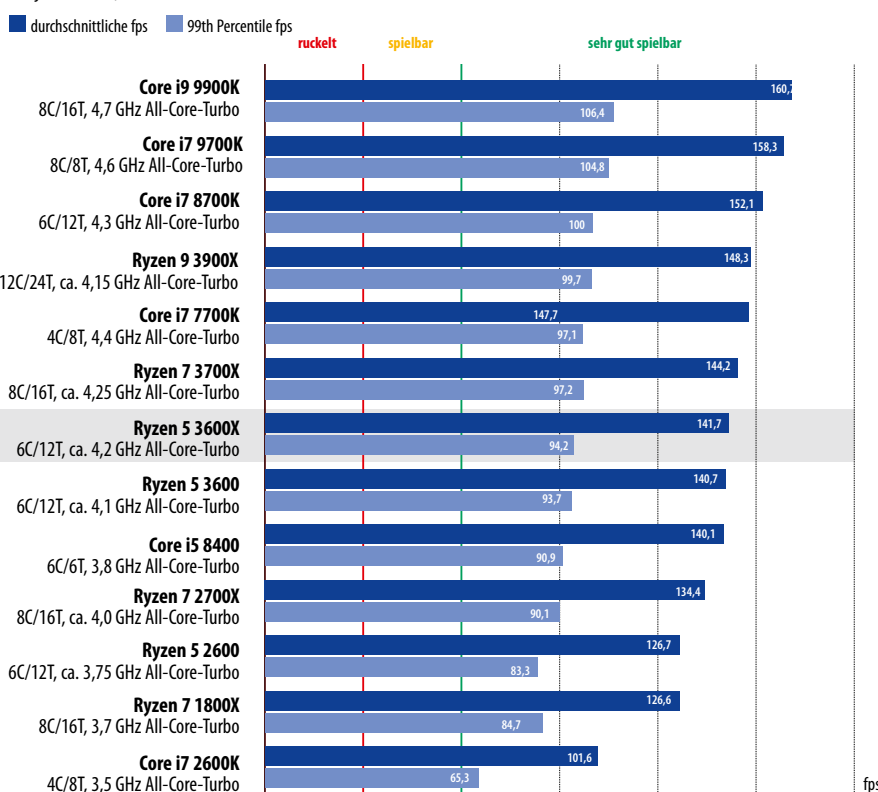
Wenn zwei Prozessoren wie der Ryzen 5 3600X und der Ryzen 5 3600 auf eine identische Architektur setzen, gleich viele Kerne und Threads besitzen und es keine Unterschiede mit Blick auf die Cache-Größen gibt, bleibt praktisch nur noch die Taktrate unter typischer Spielelast als ein potenziell für die Performance wichtiger Faktor übrig. Unserer Erfahrung nach profitieren Ryzen-CPU's aber einerseits ohnehin nicht sehr stark von höheren Taktraten, andererseits besteht hier wie oben bereits angedeutet zwischen unseren Test-Samples der beiden CPUs nur ein geringer Unterschied.

Der Ryzen 5 3600X taktet in unseren Benchmark-Titeln im Schnitt mit 4,2 GHz, während es im Falle des 3600 meist 4,1 GHz sind. Diese geringe Taktdifferenz schlägt sich in Spielen so gut wie gar nicht nieder, beide Prozessoren liefern praktisch die identische Performance. Unabhängig davon kann sich die Leistung des Ryzen 5 3600X in unseren Messungen absolut sehen lassen: Er geht nur geringfügig langsamer zu Werke als die klar teureren Ryzen-3000-Prozessoren mit zwei (Ryzen 7 3700X, ca. 340 Euro)

Spiele-Benchmarks

Performance-Rating Full HD

Durchschnitt aus Assassin's Creed: Origins, Civilization 6, Kingdom Come, Project Cars 2, Total War: Warhammer 2 und Wolfenstein 2



Angaben in fps. Je höher, desto besser.



Der CPU-Kühler Wraith Spire des Ryzen 5 3600X fällt etwas größer aus als der Wraith Stealth, der beim Ryzen 5 3600 mitgeliefert wird.



Nils Raettig
@nraettig

In unseren Benchmarks liefern der Ryzen 5 3600X und der Ryzen 5 3600 fast die identische Leistung, was in Anbetracht der sehr ähnlichen technischen Daten zu erwarten war. Es ist zwar durchaus denkbar, dass der Ryzen 5 3600X etwas bessere Ergebnisse beim Übertakten erzielt, allerdings ist hier bei den Ryzen(-3000)-CPUs meiner Erfahrung nach ohnehin nicht mehr viel Spielraum vorhanden. Bleibt zu guter Letzt der etwas bessere mitgelieferte Kühler (Wraith Spire statt Wraith Stealth) als ein mögliches Argument zu Gunsten des Ryzen 5 3600X übrig. Für mich persönlich ist das allerdings unerheblich, da ich auf separat erworbene CPU-Kühler setze. Die Modelle von AMD liefern zwar eine solide Performance, mit Blick auf die Kühlleistung und die Lautstärke können sie aber nicht mit vielen Modellen von anderen Herstellern konkurrieren. Ich persönlich würde deshalb jederzeit zum Ryzen 5 3600 statt zum Ryzen 5 3600X greifen, solange das Modell mit »X« mehr kostet.

beziehungsweise vier zusätzlichen Kernen (Ryzen 9 3900X, ca. 530 Euro).

Anwendungen und Leistungsaufnahme

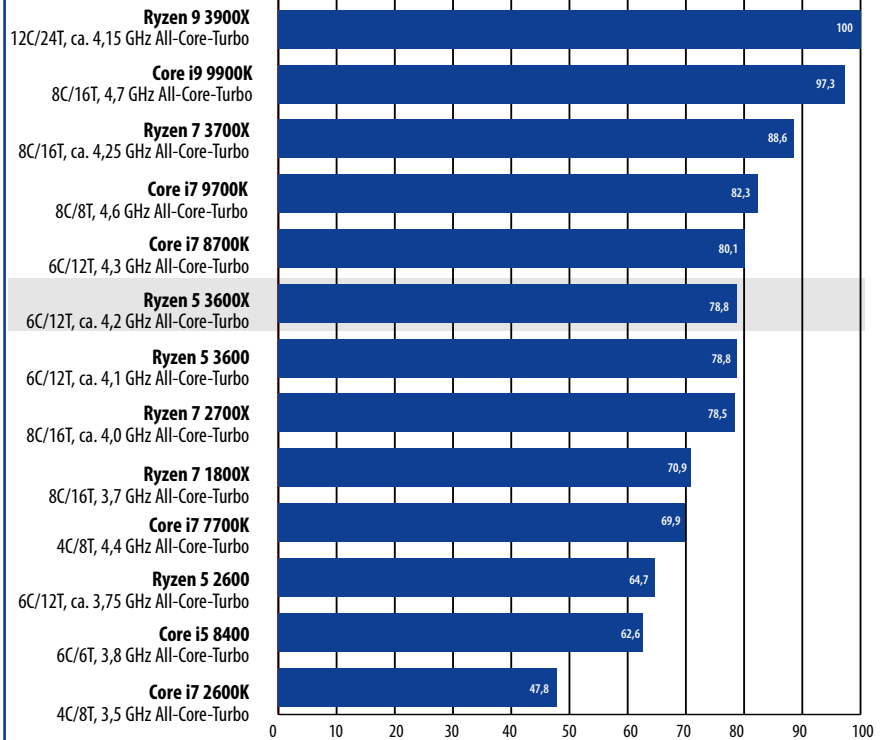
Bei den Anwendungen ergibt sich das gleiche Bild wie in den Spieltests, was sich in unserem Performance-Rating durch ein identisches Ergebnis des Ryzen 5 3600X und des Ryzen 5 3600 äußert. Auch hier macht die geringe Taktdifferenz zwischen den beiden Prozessoren keinen Unterschied aus. Dank sechs Kernen und der virtuellen Kernverdoppelung erzielen gleichzeitig sowohl der Ryzen 5 3600X als auch der Ryzen 5 3600 ein beachtliches Ergebnis im Duell mit den meist deutlich teureren Prozessoren, die über acht und mehr Kerne verfügen. Wenig überraschend setzt sich das Leistungs-

Anwendungs-Benchmarks

Performance-Rating

Ermittelt in Cinebench, Civilization 6 (Ladezeiten), Handbrake (Video-Encodierung) und WinRAR (Dateien packen)

■ Leistungsindex



Angaben in Prozent. Je mehr, desto besser.

bild des Ryzen 5 3600X im Duell mit dem Ryzen 5 3600 bei den Streaming-Benchmarks fort, hier liefern die CPUs ebenfalls weitgehend identische Ergebnisse (Benchmarks online unter bit.ly/z2nopqX). Für das Streaming in 1080p bei hoher Bildqualität mit 60 fps sind beide Prozessoren nur bedingt geeignet. Der Wechsel zu der niedrigeren 720p-Auflösung sorgt dagegen für einen absolut ruckelfreien Stream bei einem erfreulich geringen fps-Verlust im Spiel selbst.

Zu guter Letzt erzielt der Ryzen 5 3600X in unseren Messungen auch mit Blick auf die Leistungsaufnahme trotz höherer TDP sehr

ähnliche Ergebnisse wie der Ryzen 5 3600: In Assassins's Creed: Origins verbraucht der Ryzen 5 3600 in unser Testsequenz etwa 306 Watt für das ganze System, beim Ryzen 5 3600X messen wir minimal höhere 308 Watt. Beide Prozessoren erweisen sich dabei dank 7-nm-Fertigung als effiziente Modelle, die den Vergleich mit der Konkurrenz von Intel nicht scheuen müssen. ★

RYZEN 5 3600X PROZESSOR

Hersteller / Preis	AMD / ca. 240 Euro
Kerne / Threads	6 / 12
Standardtakt / max. Turbotakt	3,8 GHz / 4,4 GHz
Fertigung / Sockel	7 nm / AM4
Architektur	Zen 2
Speicher	DDR4-3200
L2- / L3-Cache	3 MByte / 32,0 MByte
Thermische Verlustleistung	95 Watt

- sechs Kerne
- virtuelle Kernverdoppelung
- sehr hohe Spieleleistung
- hohe Anwendungsleistung
- sehr niedrige Leistungsaufnahme unter Last
- niedrige Temperaturen unter Last
- freier Multiplikator und hilfreiche Software für leichtes Übertakten
- CPU-Die und Heatspreader verlötet

FAZIT

AMDs Ryzen 5 3600X ist eine schnelle CPU für Spieler, im Vergleich mit dem günstigeren Ryzen 5 3600 bietet er aber kaum einen Mehrwert.

PREIS/LEISTUNG: Befriedigend



In Total War: Warhammer 2 erzielt der Ryzen 5 3600X genau wie in unseren anderen Benchmark-Titeln praktisch die identische Leistung wie der günstigere Ryzen 5 3600.

3x GameStar XL zum Sparpreis

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



**33%
SPAREN**

**3x GameStar XL
nach Hause**

**nur
13,99€**

VERSANDKOSTENFREI

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

EXKLUSIVES COVER

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

ZWEI DVDs

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

Ganz einfach

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

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

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

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

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

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

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

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

GameStar digital

Alle GameStar-Hefte und Videos in unserer App „GameStar Kiosk“ kaufen und als E-Paper auf Tablet und Smartphone sofort und überall lesen.



EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolauzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper



*Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter www.gamestar.de/shop. Kein Archivzugriff beim Abokauf über Google Play oder Apple App Store. GameStar erscheint im Verlag 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

EINKAUFSFÜHRER

Die großen Neuerscheinungen in Sachen CPUs und Grafikkarten sind erstmal vorbei, und die Ryzen-3000-CPU's erobern sich einen festen Platz in den teureren Selbstbau-PCs – aktuell in Kombination mit Nvidias GeForce 2060 und 2070 der Super-Serie. Das mag sich mit der Verfügbarkeit von mehr Custom Designs der Radeon RX 5700 und 5700 XT aber ändern – bei Redaktionsschluss waren diese zwar angekündigt, aber noch nicht erhältlich.

Legende

- NEU** Markiert Neuzugänge.
UPDATE Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.
bit.ly Über die bit.ly-Links kommt ihr direkt zum Test des Produkts auf GameStar.de (sofern vorhanden).

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Kaufberatungen unter GameStar.de/hardware/praxis

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

Preise

Prozessor-Sockel AM4	
AMD Ryzen 3 1200	50 €
Prozessorkühler	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard-Sockel AM4	NEU
Asrock B450 Pro4	80 €
Arbeitsspeicher (DDR4-3000)	
G.Skill Aegis - 16,0 GByte Kit	70 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	
PowerColor RX 580 Red Dragon V2	170 €
SSD	
Crucial BX500 - 480 GByte	50 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	NEU
be Quiet! Pure Power 11 - 500 Watt	60 €

GESAMTPREIS 520 €

Größere SSD	+45 €
Sandisk SSD Plus 1.000 GByte	95 €
Schnellere Grafikkarte	+95 €
Sapphire Pulse RX Vega 56 (8 GB)	265 €

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 3600 Boxed	200 €
Prozessorkühler	NEU
EKL Alpenföhn Ben nevis Adv.	25 €
Mainboard-Sockel AM4	UPDATE
MSI B450 Gaming Plus Max	95 €
Arbeitsspeicher (DDR4-3600)	NEU
Corsair Vengeance LPX - 16,0 GB Kit	90 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	UPDATE
Palit GeForce RTX 2060 Super Dual	400 €
SSD	NEU
Sandisk SSD Plus - 1,0 TByte	95 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	50 €
Netzteil	
be Quiet! Pure Power 11 - 500 Watt	60 €

GESAMTPREIS 1.015 €

Günstigere Grafikkarte	-80 €
KFA² GeForce RTX 2060 [1-Click-OC]	330 €
Größere SSD	+45 €
Sandisk SSD Plus 1.000 GByte	95 €

Fazit Schneller Spielerechner mit überlegendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem ihr bestens gewappnet seid für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.500-Euro-PC

Preise

Prozessor-Sockel AM4	UPDATE
AMD Ryzen 7 3700X Boxed	340 €
Prozessorkühler	NEU
Scythe Mugen 5 (Rev. B)	45 €
Mainboard-Sockel AM4	UPDATE
MSI X470 Gaming Plus	120 €
Arbeitsspeicher (DDR4-3466)	NEU
Corsair Vengeance LPX - 16,0 GB Kit	90 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	NEU
Gigabyte RTX 2070S Gaming OC	560 €
SSD	NEU
Crucial P1 m.2 NVMe 1,0 TByte	115 €
Gehäuse	
be Quiet! Pure Base 600	70 €
Netzteil	NEU
be Quiet! Straight P. 11 - 650 Watt	105 €

GESAMTPREIS 1.445 €

Günstigere SATA-SSD	-15 €
Scythe Mugen 5 Revision B	45 €
Günstigere Grafikkarte	-160 €
Palit GeForce RTX 2060 Super Dual	400 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Radeon HD 7000	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970 GHz					
GeForce 600/700	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	GTX 770	GTX 780 Ti					
R7 / R9 2XX3XX / Fury	R7 360	R7 370	R9 380		R9 380X	R9 390	R9 390X	R9 Fury				
GeForce 900					GTX 950	GTX 960	GTX 970	GTX 980	GTX 980 Ti			
RX 400/500/Vega				RX 550	RX 460	RX 560	RX 470	RX 580 8GB	Vega 56	5700 XT		
GeForce 1000					GTX 1050	GTX 1050 Ti	GTX 1060 6GB		GTX 1070(Ti)	GTX 1080	GTX 1080 Ti	
GeForce 2000									GTX 1160(Ti)	RTX 2060S	RTX 2070S	RTX 2080 Ti
Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Athlon II / Phenom II	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T								
FX	4100	4170	6300	8350								
AMD Ryzen			3 2200G	3 1300X	5 2400G	5 1500	5 1600(X)	5 2600(X)	7 1700(X)	7 1800X	7 2700(X)	7 3700X
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

Sapphire Pulse Radeon RX Vega 56

► 250 € ► – ► –
schnell, kaum hörbar / Radeon RX Vega 56 / 8,0 GByte

Asus Phoenix Gf GTX 1660 OC 6G

► 235 € ► – ► –
schnell, kaum hörbar / GeForce GTX 1660 / 6,0 GByte

PowerColor RX 580 Red Dragon V2

► 170 € ► – ► –
schnell, kaum hörbar / Radeon RX 580 / 8,0 GByte

Asus Cerberus GTX 1050 Ti OC

► 160 € ► – ► –
flott, leise / GeForce GTX 1050 Ti / 4,0 GByte

MSI RX 570 Armor 4G OC

► 135 € ► – ► –
flott, leise / Radeon RX 570 / 4,0 GByte

GRAFIKKARTEN

AB 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

Gigabyte RTX 2070S Windforce OC

► 550 € ► – ► –
sehr schnell, leise / GeForce RTX 2070 Super / 8,0 GByte

Palit RTX 2060 Super Dual 8G

► 400 € ► – ► –
sehr schnell, leise / GeForce RTX 2060 Super / 8,0 GByte

PNY RTX 2060 Super Dual Fan

► 390 € ► – ► –
sehr schnell, leise / GeForce RTX 2060 Super / 8,0 GByte

Sapphire Nitro+ RX Vega 64

► 350 € ► – ► –
sehr schnell, kaum hörbar / Radeon RX Vega 64 / 8,0 GByte

KFA² GeForce RTX 2060 [1-Click-OC]

► 330 € ► – ► –
schnell, leise / GeForce RTX 2060 / 8,0 GByte

PROZESSOREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

AMD Ryzen 7 3700X

► 340 € ► online ► bit.ly/2MC2nZH
8 Kerne / 3,6 – 4,4 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

AMD Ryzen 7 2700X

► 230 € ► 06/2018 ► bit.ly/2VqbkN
8 Kerne / 3,7 – 4,3 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

AMD Ryzen 5 3600

► 200 € ► online ► bit.ly/2YITr3
6 Kerne / 3,6 – 4,2 GHz / SMT 12 Threads / AM4

Intel Core i5 9400F

► 145 € ► – ► –
6 Kerne / 2,9 – 4,1 GHz / 51151

AMD Ryzen 3 1200

► 50 € ► 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 € ► – ► –
hochwertig verarbeitet, hohe Kühlleistung, leise

Scythe Mugen 5 Rev. B

► 45 € ► – ► –
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

Be Quiet Pure Rock

► 30 € ► – ► –
Clip-Befestigung für AM4, leise

EKL Ben Nevis Advanced

► 25 € ► – ► –
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, lauffähig

Arctic Cooling Freezer 13

► 20 € ► – ► –
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler

MÄUSE

BIS 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

Logitech G403 Hero 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

► 25 € ► 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

► 60 € ► – ► –
Optisch 16.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Zowie FK1+

► 65 € ► – ► –
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände

Logitech G502 Hero

► 60 € ► online ► bit.ly/1BnWII
Optisch 16.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

Logitech G603 Lightspeed

► 50 € ► online ► bit.ly/2hzixSJ
Optisch 12.000 dpi, kabellos, nur rechte Hände

Logitech G305

► 45 € ► online ► bit.ly/1IIHYsp
Optisch 16.000 dpi, sehr schnelle Funkverbindung

TASTATUREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

Logitech G910

► 115 € ► – ► –
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

Steelseries Apex M800

► 85 € ► – ► –
mechanisch (QST), Multimedia-Tasten, RGB

Sharkoon Skiller Mech SGK3

► 60 € ► online ► bit.ly/2u01Md0
mechanisch (Kailh nach Wahl), Onboard-Speicher, RGB

Logitech Prodigy G213

► 50 € ► online ► bit.ly/2IMqfvd
Rubberdome, Makros, Multimedia-Tasten

Cherry Stream 3.0

► 20 € ► – ► –
Rubberdome, halboher Hub, MM-Tasten

HEADSETS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

Sennheiser Game One

► 160 € ► online ► bit.ly/2ylrxg2
Stereo, offene Bauweise, extrem komfortabel

Kingston HyperX Cloud II

► 80 € ► online ► bit.ly/1zX3QT
Stereo, geschlossen, USB (opt.), sehr komfortabel

Creative Sound BlasterX H5 TE

► 55 € ► 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 € ► – ► –
Surround, geschlossen, solider Klang

MONITORE

► Preis ► Test in ► GameStar.de

AOC Agon AG352UCG6 Black Ed.

► 800 € ► – ► –
35 Zoll / 3440x1440 / 120 Hz / VA-Panel / G-Sync

Asus MG279Q

► 460 € ► – ► –
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

Samsung U28E590D

► 240 € ► – ► –
28 Zoll / 3840x2160 / 60 Hz / TN-Panel / FreeSync

AOC g2460Fq

► 200 € ► – ► –
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

Iiyama ProLite X2483HSU B3

► 140 € ► – ► –
24 Zoll / 1920x1080 / 75 Hz / MVA-Panel

SSDs

► Preis ► Test in ► GameStar.de

WD Black SN750 M.2 NVMe

► 200 € ► – ► –
NVMe 1.3 / 1,0 TByte / Wartungs-Tool / 5 Jahre Garantie

Samsung SSD 970 Evo Plus

► 105 € ► – ► –
NVMe 1.3 / 500 GByte / Wartungs-, Klon-Tool

SanDisk Ultra 3D

► 65 € ► – ► –
SATA3 / 500 GByte / 5 Jahre Garantie

Crucial MX500 M.2

► 65 € ► – ► –
SATA3 / 500 GByte / 5 Jahre Garantie

Sandisk Plus

► 35 € ► – ► –
SATA 3 / 240 GByte / 3 Jahre Garantie

GAMEPADS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

Xbox One Wireless+ Adapter

► 50 € ► – ► –
präzise, angenehme Oberflächen, kabellos per Bluetooth

Logitech F310 Gamepad

► 25 € ► online ► bit.ly/2yGfv7S
präzise, viele Tasten, Kabel

SOUNDKARTEN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

Creative Sound Blaster AE-7

► 230 € ► – ► –
hervorragender Klang, Surround-Simulation

Creative Sound Blaster Z bulk

► 70 € ► online ► bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

LENKRÄDER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

Logitech Driving Force G920

► 210 € ► – ► –
sehr präzise, umfangreiche Ausstattung, gut verarbeitet

Logitech G29 Driving Force

► 200 € ► – ► –
präzise, gutes Force Feedback

JOYSTICKS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

Thrustmaster T.16000M HOTAS

► 120 € ► – ► –
sehr präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

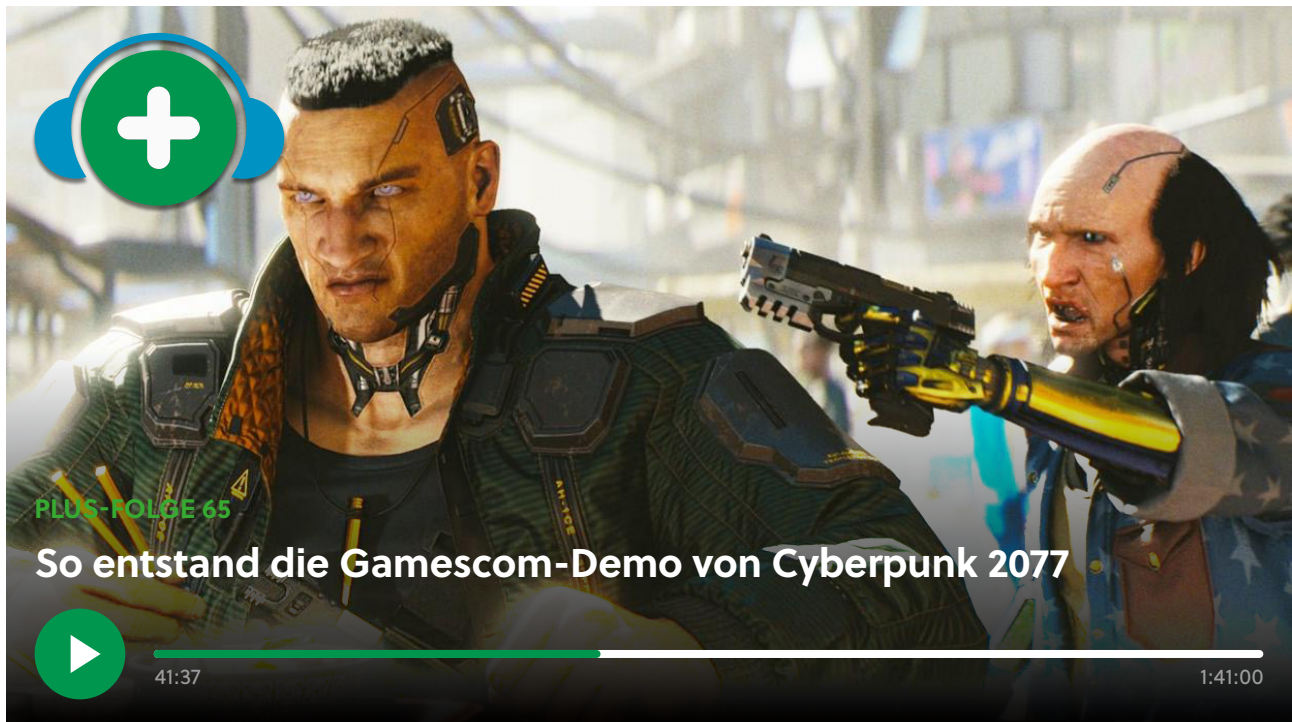
Logitech Extreme 3D Pro

► 45 € ► – ► –
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

Jede zweite Folge kostenlos!



FOLGE 65

Unbekannte Spiele, die (nur) uns begeistern

1 Stunde 12 Minuten



PLUS-FOLGE 64

Maurice testet Shooter?! - Unsere ersten Artikel und Videos

1 Stunde 12 Minuten



FOLGE 64

The Witcher auf Netflix, kann das gut werden?

1 Stunde 17 Minuten



GameStar



PLUS

Noch mehr Podcasts gibt's mit GameStar Plus
www.gamestar.de/podcast

Die Vorletzte

GAMESCOM-TALK

Das Beste an der gamescom sind nicht etwa die dort gezeigten Spiele, die prickelnde Messe-Atmosphäre oder gar irgendwelcher Merchandise-Plunder. Nein, wir fahren allein wegen der anregenden Gespräche mit interessanten Menschen hin. Hier unsere gamescom-Talk-Highlights 2019. Von Markus Schwerdtel

KÖLN IST SCHÖN! (mit Ann-Kathrin Kuhls und Patrice Désilets)



WICHTIGE FEATURES! (mit Corinna Beckmann, Volker Wertich und Maurice Weber)



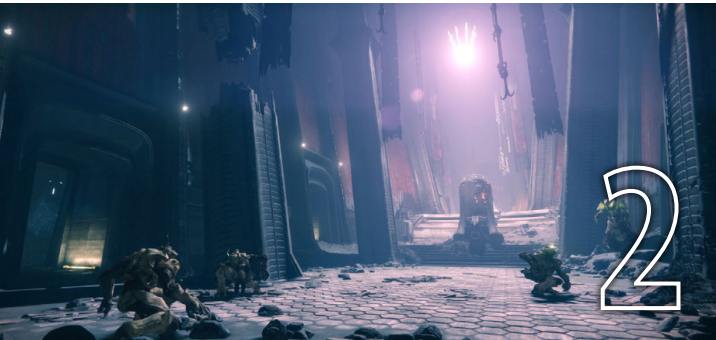
GESUNDER GEIST IM GESUNDEN KÖRPER (mit Michael Graf und André Peschke)



BACKSTAGE-REPORTER (mit Benjamin Krüger und Christoph Klapetek)



Die GameStar-Ausgabe 11/2019 erscheint am 23.10.2019.



1 Ghost Recon: Breakpoint **TEST**

Breakpoint will vieles von Anfang an besser machen als Wildlands. Wir überprüfen das im Test.

2 Destiny 2: Shadowkeep **TEST**

Shadowkeep ist nicht nur eine neue Erweiterung, sondern auch der Startschuss für die Free2Play-Version von Destiny 2.

3 The Surge 2 **TEST**

Deck 13 schickt uns abermals in knüppelharte Kämpfe. Kann The Surge 2 mehr als Robotergemetzel?

4 The Outer Worlds **TEST**

Obsidians neues Rollenspiel wird zwar nicht riesig groß, aber vielleicht riesig gut? Der Test wird es zeigen.

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 Rae Grimm – 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.), Valentin Aschenbrenner, Peter Bathge, Philipp Elsner, Dimitry Halley, Michael Herold, Christoph Liedtke, Nils Raettig, Robin Rütter, Kai Schmidt, Stefan Seiler, Fabiano Uslenghi, Maurice Weber

Community Management Mary Marx

Social Media Laila Schmidt, Natascha Seuser

Director Business Development Daniel Visarius

Medien-Produktion Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Natascha Becker, Holger Harth, Michael Obermeier, Christian Schneider, Tobias Drexel, Tobias Kluge

Layout und Design Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck, Christian Müller

Redaktionsassistent Nicole Zeugner, Veronika Brestenska

Lektorat Bettina Wilding

Freie Mitarbeiter Manuel Fritsch, Martin Deppe, Achim Fehrenbach, Michael Förtisch, Harald Fränkel, Christian Just, Heinrich Lenhardt, Alexander Ney, Sascha Penzhorn, Dominik Schott, Elena Schulz, Florian Zandt, Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.stock.adobe.de

Fotos Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop

Kunden-Support Jakob 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 €
Österreich und sonstiges Ausland: 86,50 €
Schweiz: 129,- SFR
Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abokündigung 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: PBNKDE33

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar Anschrift der Redaktion

Ansprechpartner Ralf Sattelberger (ltd.) (-730)
Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),
Martin Schmaus (-735), Christoph Walter (-734), Maja Davydov (-733)

Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de

Zahlungsmöglichkeiten HypoVereinsbank München
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVDEMMXXX

Erfüllungsort, Gerichtsstand München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



**GameStar und alle Sonderhefte
auf allen Tablets und Smart-
phones mit iOS oder Android**

Lest die digitale GameStar schon einige Tage
vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:



Mercedes-AMG Petronas Motorsport Special Edition

Hergestellt in Lizenz von Mercedes-Benz Grand Prix Limited.



FEATURES

- Entworfen in Zusammenarbeit mit Mercedes-AMG Petronas Motorsport
- Inspiriert von der Lackierung des F1 W09 EQ Power+, dem Gewinner der 2018 FIA Formula One™ World Constructors Meisterschaft
- Nacken- und Lendenkissen bestickt mit dem Mercedes-AMG Petronas Motorsport Logo
- 'PETRONAS-grüne' Rollen
- Exquisite 'PETRONAS grün'-Bestickung
- Seitenpolster mit Carbon-Effekt-Optik
- Justierbare 4D-Armlehnen



Pro Gamersware GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin | E-Mail: info@noblechairs.com | www.noblechairs.com
Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Erhältlich bei

 **CASEKING.de**

LC-POWER™



21:9 ULTRAWIDE CURVED GAMING MONITOR

LC-M34-UWQHD-100-C - 34" - FreeSync - Overdrive - UWQHD @ 100 Hz



Erleben Sie das ultimative Curved-Gaming-Feeling
mit den gestochen scharfen PC-Monitoren
von LC-Power!

TERMINATOR DARK FATE



NUR IM KINO



Großes TERMINATOR: DARK FATE-Gewinnspiel
auf www.lc-power.com

© 2019 Skydance Productions, LLC, Paramount Pictures Corporation and Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch