

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



Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

DEZEMBER 12/2019



Shenmue III™



Jetzt erhältlich

PS4 EPIC STORE



"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Original Game © SEGA © Ys Net All rights reserved.
Published by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Deep Silver is a Division of Koch Media GmbH. Developed by Ys Net Inc. SEGA and Shenmue are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. Ys Net and its associated logo are trademarks of Ys Net Inc. „Deep Silver“ and the Deep Silver logo are registered trademarks of Koch Media.



DVD-INHALT 12/2019



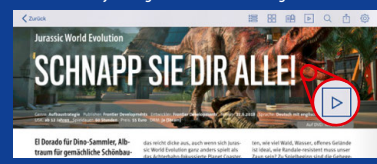
DVDs und Vollversion sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe 12/2019.

ACHTUNG!

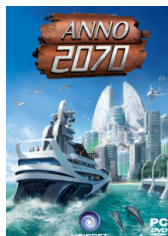
Anno 2070 ist nicht auf dem Datenträger enthalten: Key der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiele-Key einlösen! Für das Spiel wird ein kostenloses Uplay-Konto benötigt.

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.

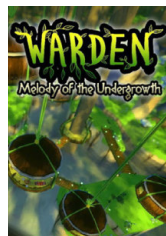


VOLLVERSIONEN



ANNO 2070

Mit Anno 2070 wagt die Aufbauserie erstmals den Sprung in die Zukunft. Im Jahre 2070 sind die Polkappen geschmolzen, und der Wasserspiegel hat einen neuen Höchststand erreicht. In diesem Szenario soll der Spieler mit futuristischen Technologien gegen die Naturgewalten kämpfen und eine florierende Siedlung aufbauen. Je nach Spielstil wählt ihr eine von zwei Fraktionen: die wirtschaftlich effizienten Tycoons oder die umweltbewussten Ecos.



WARDEN: MELODY OF THE UNDERGROWTH

Aus Australien kommt das kunterbunte Action-Adventure Warden: Melody of the Undergrowth, das euch in der Tradition der alten N64-Abenteuer fordert. Als Prinz macht ihr euch auf die Suche nach einem Gott. Der Geist eines Mädchens und ein Kind schließen sich euch an, ihr kontrolliert alle drei, um Kämpfe zu meistern und Puzzles zu lösen. Wer Spiele wie die alten Zeldas mochte, wird auch Warden: Melody of the Undergrowth mögen.

VIDEOS

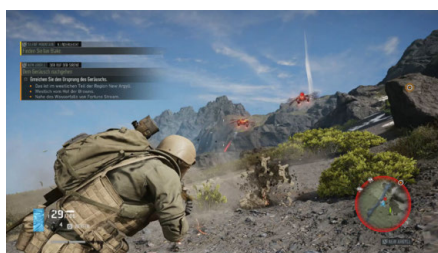
- Destiny 2: Festung der Schatten
- Ghost Recon: Breakpoint
- Rückblick 12/09
- Legendarisch schlecht: Terminator 2 - Chess Wars
- gamescom together - Die Doku, Folge 1
- FIFA ärgert, wird aber trotzdem gekauft
- Riot setzt Blizzards eigene Strategie gegen sie ein
- Guild Wars 2 – Warum ist es 2019 das perfekte Zweit-MMO?

XBOX GAMEPASS FÜR DEN PC

Ganz viele Spiele – nämlich über 100 – könnt ihr mit unserem kostenlosen 30-Tage-Zugang für den Xbox Gamepass ausprobieren. Darunter solche Perlen wie Hellblade: Senua's Sacrifice, Kingdom Come: Deliverance oder Rise of the Tomb Raider. Den Key für den Gamepass findet ihr ebenfalls auf der Code-Karte weiter hinten im Heft.

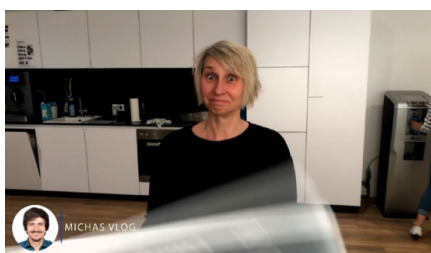


DVD-HIGHLIGHTS



GHOST RECON: BREAKPOINT

Wie Ubisoft ein gutes Spiel vergessen bzw. hinter Loot-Mechanismen und Mikrotransaktionen versteckt hat.



GAMESCOM TOGETHER – DIE DOKU, FOLGE 1

Im ersten Teil unserer Doku erfahrt ihr unter anderem, dass Petra ganz schlecht im Auswendiglernen ist.



RÜCKBLICK 12/09

GameStar vor zehn Jahren. Wir erinnern uns an Aion, Stalker: Call of Pripyat, Borderlands und Dragon Age: Origins.

DVD-XL-INHALT 12/2019



Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle122019

XL-HIGHLIGHTS



QA ZUM FLIGHT SIMULATOR

Markus hat es schon gespielt und sich im Video euren Fragen zu Microsofts ambitionierter Flugsimulation gestellt.



WIE VIEL MACHT HAT CHINA ÜBER BLIZZARD?

In einer langen Diskussion reden René Heuser, Michael Graf und Michael Obermeier über Blizzards Hearthstone-Debakel.

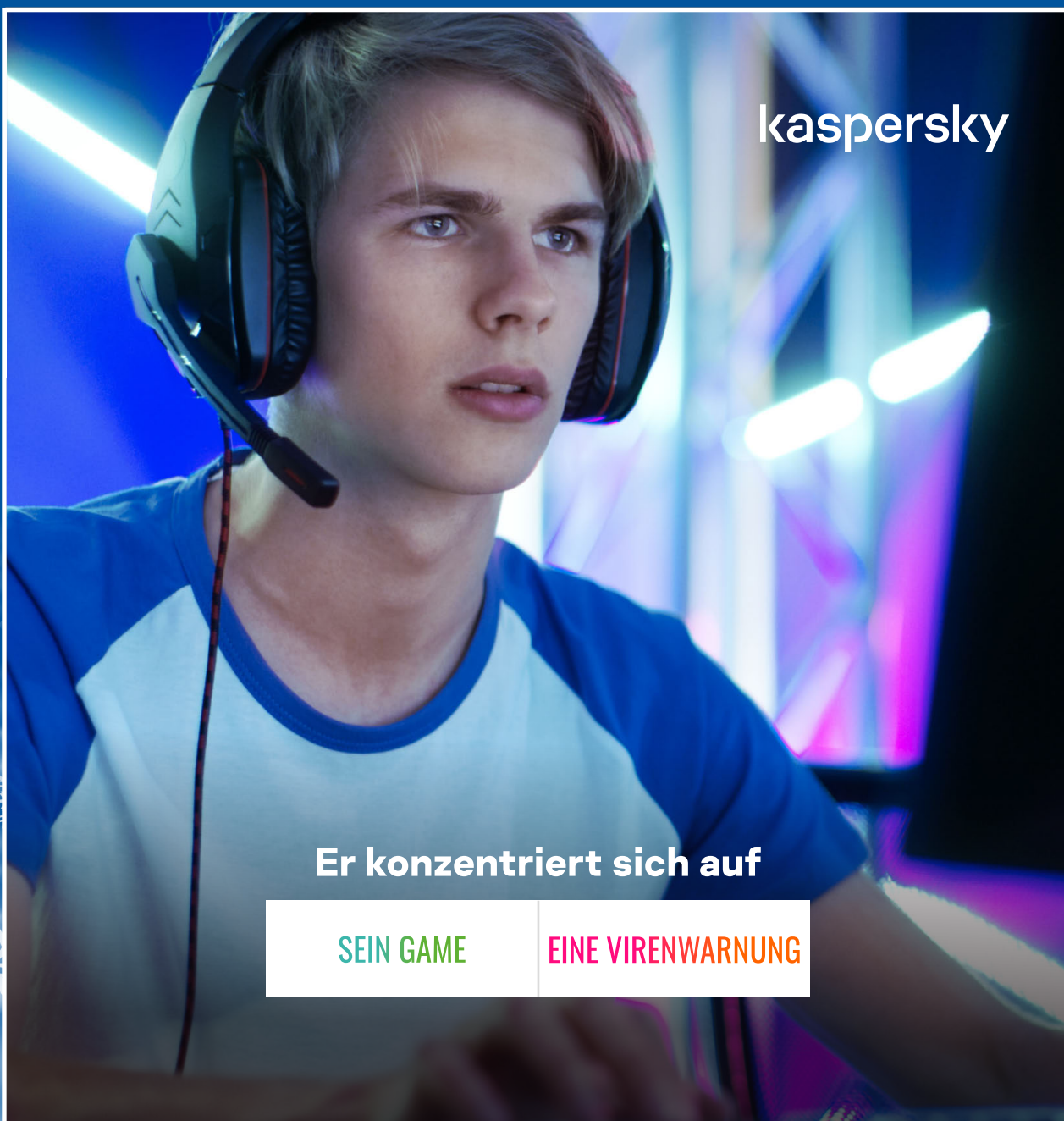


WARUM SERVICE GAMES SCHEITERN

Dimitry Halley erklärt, was viele Service Games neuerer Bauart verbindet und warum diese scheitern.

VIDEOS

- Cube World
- QA zum Microsoft Flight Simulator
- Warum Service Games scheitern
- Talk: Apple Arcade
- Wie viel Macht hat China über Blizzard?
- Wieso ein Indie-Entwickler ein Spiel mit Keanu Reeves machen durfte



kaspersky

Er konzentriert sich auf

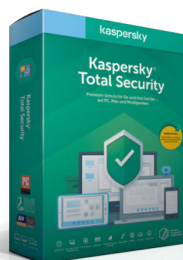
SEIN GAME

EINE VIRENWARNUNG

Mit dem in Kaspersky Total Security enthaltenen Gaming-Modus kannst du ohne Unterbrechungen auf deinem PC zocken. Die Sicherheitslösung schützt auch Macs und Android-Geräte.

**Jetzt im Handel und
auf [Kaspersky.de](https://kaspersky.de)**

© 2019 Kaspersky Labs GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



**Kaspersky
Total
Security**

Am 7.12.2019 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Kaspersky gewinnen!



Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

Editorial

MAURICE LIEBT LILITH?

Ich schreibe das hier am Montag nach der Blizzcon 2019. Und ich bin einigermaßen zufrieden mit der Messe. Immerhin hat man sich entschuldigt für das, was mit Blitzchung nach seiner Solidaritätsbekundung mit den Hongkonger Protesten passiert ist (<https://bit.ly/32j61MB>). Harsche Kritiker sagen zwar, das sei in der Form nicht genug gewesen, aber ich werfe erst Steine, wenn ich mal gänzlich auf in China hergestellte Waren verzichte. Soll heißen: Ich bin mir unserer selbst geschaffenen Abhängigkeit von China sehr bewusst und ich ahne, dass Blizzards erster Schritt gegen Blitzchung weniger eine gut abgewogene Entscheidung als vielmehr ein Reflex war. Ein blöder Reflex, zugegeben.

Man hat die Strafe inzwischen gemildert und sich nun auch entschuldigt. Und zur Beruhigung der Fan-Gemüter auch gleich die Ankündigungen zu Diablo 4, Overwatch 2 und World of Warcraft: Shadowlands hinterhergejagt. Overwatch 2 und das x-te WoW-Addon brauche ich persönlich nicht so dringend, aber Diablo 4? Oh bitte, ja! Her damit! Wer meine Gier nachvollziehen will, lese bitte unsere Titelstory, die Kollege Maurice gleich nach seinem Anspieltermin auf der Blizzcon noch im Hotelzimmer aus den Fingern geflossen ist. Danke, Maurice!

Kein Test für Cowboys?

Nicht so groß ist mein Dank an Rockstar Games, die uns vor Redaktionsschluss und somit Drucklegung des Magazins keine PC-Version von Red Dead Redemption 2 zur Verfügung stellen konnten. Wir hätten euch gerne einen Test, lieber aber noch einen detaillierten Technik-Check dazu geliefert. Diesbezüglich muss ich euch leider auf GameStar.de verweisen.

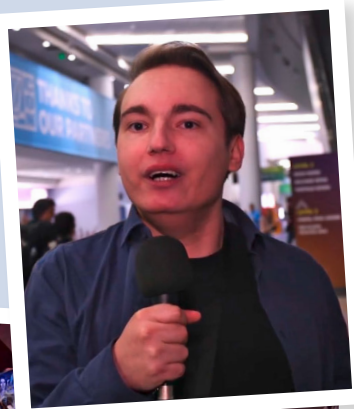
Und wenn ihr schon da seid, dann hüpf doch auch gleich rüber zu www.gamestar.de/codes/ und gebt dort den Code für Anno 2070 und den Xbox Game Pass ein. Letzterer ermöglicht euch, das Game-Pass-Angebot für 30 Tage auszuprobieren – und Spiele wie The Outer Worlds, Lonely Mountains Downhill und die Age of Empires 2: Definitive Edition zu spielen. Ob die Dinger was taugen, erfahrt ihr in den Tests in dieser Ausgabe. In 30 Tagen bekommt man die drei Spiele übrigens locker durch. Sehr wahrscheinlich auch noch ein paar mehr von den über 100 Titeln, die der Game Pass im Angebot hat.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

PS

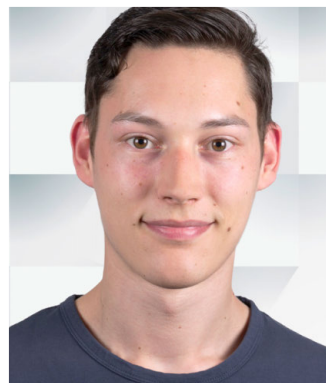
Die Blizzcon zum Anschauen

Maurice hat nicht nur eine lange Preview geschrieben, sondern auch ein Video zu Diablo 4 gemacht. Das könnt ihr euch auf unserem YouTube-Kanal anschauen. Wem das nicht reicht, der holt unseren Monster-and-Explosions-Stream zur Blizzcon auf Twitch nach oder schaut den Zusammenschnitt zu Diablo 4, Overwatch 2 und WoW: Shadowlands auf GameStar.de.



Tschüss, Robin!

Ein halbes Jahr Irland soll's zunächst werden und anschließend ein Studium. Letzteres vielleicht in Kopenhagen. Kollege Robin macht sich also auf, die Welt zu erobern. Wir wünschen ihm alles Gute – mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Wer wie Robin aus dem Sauerland kommt, soll auch mal was von unserem Planeten sehen dürfen. Wir werden ihn aber trotzdem sehr vermissen!



INHALT

TITELSTORY

18 Diablo 4

Auf der Blizzcon hat Blizzard nun endlich Diablo 4 angekündigt. Ja, ein richtiges Diablo, kein Mobile-Ableger. Wir haben schon selbst gespielt und alle Infos für euch zusammengefasst.

24 Red Dead Redemption 2

Rund ein Jahr hat der Ritt von der Konsolenversion auf den PC gedauert. Wie hat Arthur Morgans Abenteuer die Umsetzung überstanden? Wir haben uns in den Sattel geschwungen.

25 Warum noch kein Test

26 Bilder von Rockstar Games

27 Red Dead Online



AKTUELL

8 Fallout 76

8 Death Stranding

9 Deutsche Spieleförderung

9 Wolfenstein 3D

10 Blizzcon-News

12 Intel-Grafikkarten schon Mitte 2020?

12 Mehr Threads für Core i3 & Core i5

13 Ryzen 4000 schneller als erwartet?

13 Neue Super-GPUs von Nvidia

14 Termin-Update

PREVIEWS

30 Crusader Kings 3

Auf der PDXCon haben wir eine Gameplay-Demo von Crusader Kings 3 gesehen und können berichten: Paradox dreht an den richtigen Stellschrauben für noch mehr Mittelalter-Fantasy.

HARDWARE

118 Gigabyte FI27Q-P

124 Core i9 9900KS

126 Einkaufsführer





30

Crusader Kings 3



38

Call of Duty: Modern Warfare



58

Disco Elysium

TESTS

38 Call of Duty: Modern Warfare

Das neue Modern Warfare lässt die Erfinder von Captain Price endlich wieder in der Shooter-Oberklasse mitmischen. Aber es hätte leicht noch besser werden können.

48 The Outer Worlds

54 Age of Empires 2: Definitive Edition

58 Disco Elysium

Mit seiner spielerischen Tiefe, packenden Erzählung und Vielfalt an Möglichkeiten fühlt sich Disco Elysium nicht nur wie ein gewaltiges Rollenspiel an, es ist auch das beste des Jahres.

62 Planet Zoo

66 Crossroads Inn

68 Pine

70 Trine 4

72 John Wick Hex

74 Cube World

76 Lonely Mountains Downhill

78 The Elder Scrolls Online: Dragonhold

80 Star Wars: The Old Republic – Onslaught

MAGAZIN

84 Sieben Jahre Star Citizen

94 Lizenz zum Scheitern

100 Suda51 und der Tod

104 Factorio – Die Menschmaschine

108 Warum Musik in Spielen so wichtig ist

114 Legitär schlecht: Terminator 2 – Chess Wars

RUBRIKEN

3 DVD-Inhalt

5 Editorial

6 Inhalt

15 Feedback

36 Das Team

129 Die Vorletzte

130 Vorschau / Impressum

SPIELE IN DIESER AUSGABE

| | | | | | |
|--|------------------|-----|-----------------------------------|------------------|-----|
| Age of Empires 2: Definitive Edition | Test | 52 | Overwatch | Aktuell | 10 |
| Call Of Duty: Modern Warfare | Test | 36 | Overwatch 2 | Aktuell | 10 |
| Crossroads Inn | Test | 66 | Planet Zoo | Test | 62 |
| Crusader Kings 3 | Preview | 28 | Pine | Test | 68 |
| Cube World | Test | 74 | Red Dead Redemption 2 | Titelstory | 22 |
| Death Stranding | Aktuell | 8 | Star Citizen | Magazin | 84 |
| Diablo 4 | Titelstory | 18 | Star Wars: The Old Republic | Test | 80 |
| Disco Elysium | Test | 56 | Terminator 2: Chess Wars | Magazin | 114 |
| Factorio | Magazin | 104 | The Elder Scrolls Online | Test | 78 |
| Fallout 76 | Aktuell | 8 | The Outer Worlds | Test | 46 |
| Hearthstone | Aktuell | 10 | Trine 4 | Test | 70 |
| John Wick Hex | Test | 72 | Wolfenstein 3D | Aktuell | 9 |
| Lonely Mountains Downhill | Test | 76 | World of Warcraft | Aktuell | 10 |

Fallout 76

TEURES ÖDLAND

Bethesda hat eine neue Premium-Mitgliedschaft für das Survival-MMO Fallout 76 gestartet. Im Kern handelt es sich bei Fallout 1st um ein monatliches Bezahlmodell. Für 15 Euro erhaltet ihr eine Reihe an Vorteilen, die ihr für die Zeit eures Abos nutzen könnt. Es ist auch möglich, anstelle von einem Monat gleich ein ganzes Jahr zu buchen. Eine Jahresmitgliedschaft bei Fallout 1st kostet euch 120 Euro. Zum Vergleich: Mit 15 Euro im Monat übersteigt Fallout 1st sowohl die Kosten von Netflix als auch Gaming-Angebote wie Origin Access. Net-



Fallout 1st kostet im Monat 15 Euro, die Vorteile sind jedoch übersichtlich.



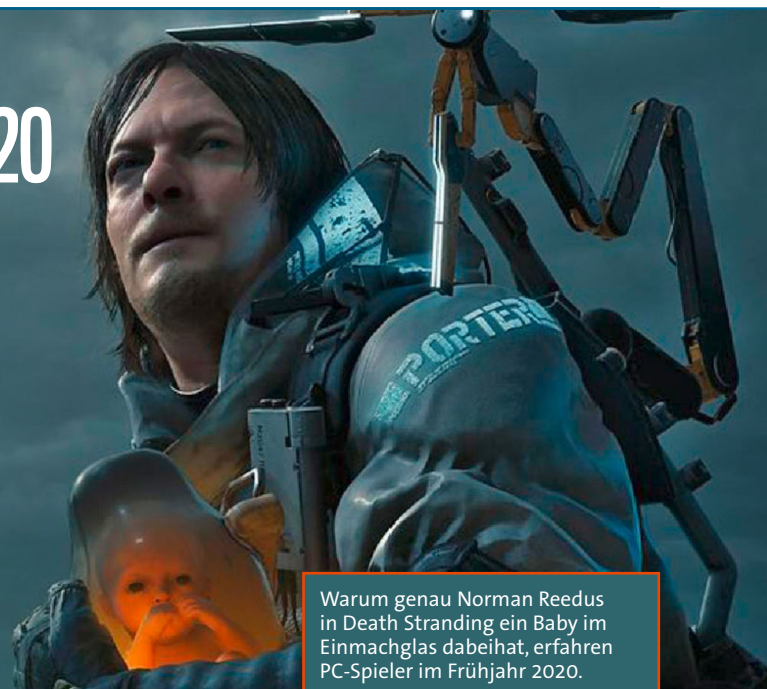
Fallout-1st-Abonnenten erhalten das exklusive Ranger-Outfit aus Fallout: New Vegas.

flix beläuft sich im Basis-Abo auf acht Euro, während Origin Access sogar für lediglich vier Euro zu haben ist. Die Vorteile von Fallout 1st sind zwar für Vielspieler brauchbar, die meisten hätte man sich aber schon zum Start des Spiels im November 2018 gewünscht, etwa die privaten Server oder den frei platzierbaren Schnellreisepunkt im sogenannten Überlebenszelt. Folglich kommt die Ankündigung bei der Community nicht besonders gut an. Ein Spieler hat Bethesda sogar die Internetdomain www.falloutfirst.com weggeschnappt und dort eine ätzende Satire auf das neue Abo-Modell gepostet. Es bleibt spannend, ob Bethesda an diesem Modell festhalten oder zumindest die Preise senken wird. Immerhin kritisieren Fans nicht unbedingt die bloße Existenz von Fallout 1st, sondern, dass Fallout 76 aktuell noch immer unter immensen technischen Problemen leidet, Bethesda aber offensichtlich die Einführung eines Bezahlservice priorisiert. Dass zusätzlich der Release des Wastelanders-Updates auf 2020 verschoben wurde, mit dem NPCs ein Teil der Spielwelt von Fallout 76 werden sollten, ließ die Ankündigung von Fallout 1st natürlich noch schlechter ankommen.

Death Stranding

PC-Fassung im Frühjahr 2020

Für die einen ist er ein Genie, für die anderen maßlos überschätzt – der japanische Designer Hideo Kojima scheidet die Geister. Denn während der Erfinder von Metal Gear Solid auf der einen Seite in vielerlei Hinsicht ein Pionier ist, geht er andererseits vielen Spielern mit seiner Vorliebe für endlose Zwischensequenzen und verschwurbelte Dialoge auf die Nerven. Nach seiner Trennung vom langjährigen Arbeitgeber Konami arbeitete Hideo mit seiner eigenen Firma Kojima Productions am hochkarätig besetzten (Norman Reedus, Mads Mikelsen, Guillermo del Toro uvm.) Action-Adventure Death Stranding, das gerade frisch für Sonys PlayStation 4 erschienen ist. Überraschend hat Kojima nun auch eine PC-Version seines Opus Magnum angekündigt, die im Frühjahr 2020 erscheinen soll. Welche (technischen) Verbesserungen uns dann erwarten, steht noch in den Sternen. Ob die Konsolenversion von Death Stranding taugt (Spoiler: Ja, tut sie.), lest ihr bei den Kollegen von GamePro.de.



Warum genau Norman Reedus in Death Stranding ein Baby im Einmachglas dabei hat, erfahren PC-Spieler im Frühjahr 2020.

SCHWERER SCHLAG

Die Bundesregierung hat entgegen anders lautender Ankündigungen die geplanten 50 Millionen Euro für die Spieleförderung in Deutschland aus dem Haushalt für 2020 gestrichen. Damit fehlt Entwicklern hierzulande im kommenden Jahr voraussichtlich eine wichtige Finanzierungsquelle. Das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur begründete in einem Schreiben an den Grünen-Abgeordneten Sven-Christian Kindler, man habe die Förderung einmalig für 2019 veranschlagt und könne »nicht abgeflossene Haushaltsmittel« nur im nächsten Jahr als »Ausgaberest« verteilen, wie der Tagesspiegel berichtet. Sprich: Die deutsche Spielebranche darf sich im Jahr 2020 um die Reste der 2019er-Förderung bemühen, aber keine neuen Gelder erwarten. Dabei war zunächst noch von einer Fortsetzung der Förderung die Rede: Staatsministerin Dorothee Bär und Bundesminister Andreas Scheuer (beide CSU) hatten im Rahmen der Preisverleihung für den Deutschen Computerspielpreis 2019 noch den Erhalt der Förderung für das Jahr 2020 versprochen, während Scheuer sich auf der gamescom 2019 noch zu derselben Förderung bekannte. Zu diesem Zeitpunkt kursierten allerdings bereits Berichte, dass die Games-Förderung im kommenden Jahr nicht fortgesetzt werden würde. Obwohl das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) in besagtem Brief an Kindler der Förderung für 2020 eine klare Absage erteilt, erklärt das Ministerium gleichzeitig auf Twitter, man setze sich für die

langfristige Förderung ein. Verkehrsminister Scheuer erklärt auf der Website seines Ministeriums zudem: »Über weitere Mittel für das Jahr 2020 entscheidet der Deutsche Bundestag im Herbst. Unser Ministerium setzt sich weiterhin stark dafür ein, dass die Förderung auch langfristig fortgeführt wird. Dafür fighten wir in der Bundesregierung und im Bundestag.«

Kritik an Streichung

Die Absage an eine Fortsetzung der Förderung im kommenden Jahr enttäuscht derweil sowohl die Branche selbst als auch Teile der Politik. Mario Brandenburg, Bundestagsabgeordneter der FPD und tech-

nologiepolitischer Sprecher seiner Fraktion im deutschen Parlament, kritisierte in einer Stellungnahme deutlich die Entscheidung des BMVIs: »Nach der pompösen Ankündigung einer Games-Förderung von Staatsministerin Dorothee Bär und Bundesminister Andreas Scheuer auf dem Computerspielpreis 2019 zeigt unsere Bundesregierung, dass sie außer schönen Kleidern und leeren Worten für Gamer nichts im Gepäck hat. Dabei wäre der



Dorothee Bär und Andreas Scheuer hatten bei der Verleihung des Deutschen Computerspielpreises noch eine Fortsetzung der Games-Förderung versprochen.

versprochene Betrag von 50 Millionen Euro im Vergleich zu anderen Förderungen ohnehin schon äußerst bescheiden gewesen. Unter anderem übernimmt der Bund mit rund 1,3 Milliarden Euro etwa 14 Prozent der Gesamtausgaben für Kunst und Kultur. Schade, dass er keine 50 Millionen Euro für die Kunst 2.0 übrig hat.«

Wolfenstein 3D

VERBOT AUFGEHOBEN



Das mittlerweile 25 Jahre alte Wolfenstein 3D gilt gemeinhin als einer der Urväter des modernen Ego-Shooters – die Reihe hat erst im Juli mit Wolfenstein: Youngblood eine Fortsetzung gefunden. Dabei war das ursprüngliche Wolfenstein 3D lange Zeit in Deutschland nicht legal zu bekommen, es war nicht nur indiziert, sondern sogar beschlagnahmt. Diese Beschlagnahme wurde jedoch im August durch das Amtsgericht München aufgehoben, jetzt fällt das Spiel auch von der Liste indizierter Spiele bei der BPjM. Mittlerweile denkt man beim Publisher Bethesda schon laut über einen »richtigen« dritten Teil nach, Youngblood war eher ein Ableger als ein eigenständiges Spiel. Offenbar blieb der Vorgänger Wolfenstein 2: The New Colossus in Sachen Verkaufszahlen hinter den Erwartungen zurück, trotzdem will man die Serie mit einem klassischen Solo-Shooter abschließen.

World of Warcraft: Shadowlands

EIN NEUES ADDON

World of Warcraft: Shadowlands wurde offiziell auf der Blizzcon 2019 angekündigt. Ein erster Render-Trailer zeigt die dunkle Fürstin der Verlassenen, Sylvanas Windrunner, im Kampf mit Lichkönig Bolvar Fordragon. Sylvanas gewinnt diesen Kampf, entreißt dem König seine Krone, zerstört diese und durchstößt damit den Schleier zwischen Azeroth und dem Reich der Toten. In der neuesten Erweiterung für World of Warcraft werden die Spieler sich mit den Folgen von Sylvanas' Taten auseinandersetzen müssen und es mit den Wundern und

Das neue Addon wird düster, hier ein Bild von den Schlachtfeldern von Maldraxxus.



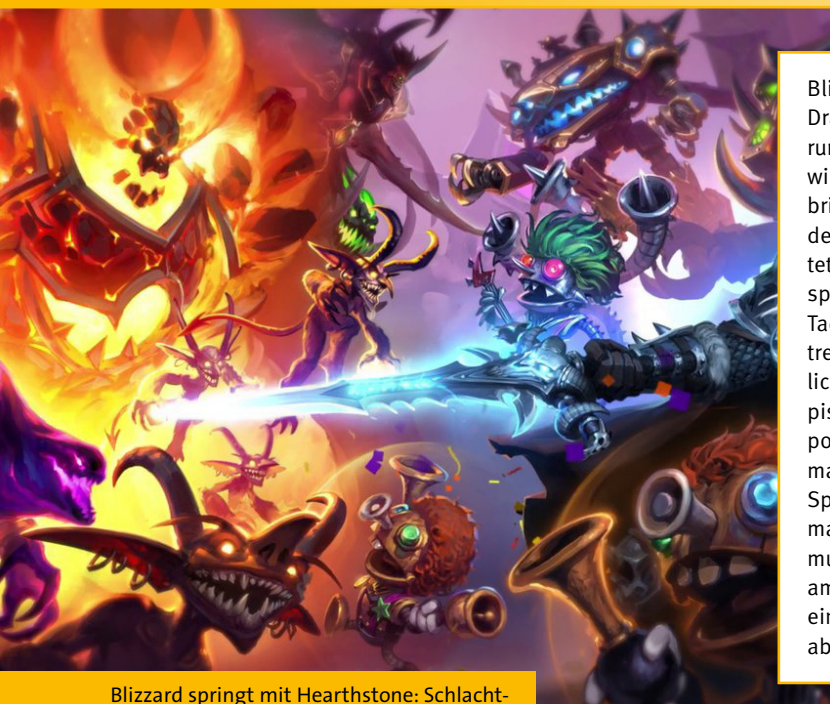
Im Turm der Verdammten werden wir uns wie in einem Roguelike vorankämpfen müssen.

Schrecken des Jenseits auf dem neuen Kontinent der Schattenlande aufnehmen. Im Reich der Toten, den Schattenlanden, herrscht nun großes Chaos: Bislang wurden alle verstorbenen Seelen in ein Land gebracht, das dem von ihnen geführtem Leben angemessen war – doch durch Sylvanas' Taten werden nun alle in den Schlund geleitet, der normalerweise nur für die bösesten Seelen bestimmt ist. Das Ziel der Spieler wird es sein, den ursprünglichen Kreislauf wiederherzustellen und Sylvanas' Pläne zu vereiteln. Und das bietet Shadowlands:

- Fünf neue Zonen: die glänzenden Felder von Bastion, die rauen Schlachtfelder von Maldraxxus, die ewige Dämmerung von Ardenwald, die opulenten Festungen von Rendreth und der Schlund.
- Ihr werdet eine Verbindung mit einem der vier Pakte (Kyrianer, Nachtfäe, Venthryr, Nekrolords) eingehen und so die Richtung eurer Reise durch die neue Erweiterung bestimmen.
- Die Pakte bieten jeweils eine eigene Paktkampagne sowie neue Fähigkeiten und Boni, je nach gewähltem Pakt.
- Ihr findet in der neuen Zone »Der Schlund« den Turm der Verdammten. Dieser soll eine Roguelike-Spielerfahrung bieten: Spieler werden, während sie den Turm erklimmen, die ständig wechselnden Hallen und Kammern des Turmes erkunden und die Schergen des Kerkermeisters bekämpfen.
- Die beliebte Klasse des Todesritters steht mit Shadowlands für alle Rassen zur Verfügung.
- Alle Charaktere, die aktuell die Höchststufe erreicht haben, werden in der Erweiterung auf Level 50 herabgesetzt und werden auf die neue Maximalstufe 60 hinarbeiten (»Level Squeeze«).

Hearthstone

BALD MIT AUTO-BATTLER



Blizzard kündigte auf der Blizzcon 2019 an, dass mit Erbe der Drachen am 10. Dezember die nächste Hearthstone-Erweiterung erscheinen wird. Neben zahlreichen neuen Karten (135) wird sie auch einen neuen Auto-Battler-Spielmodus mit sich bringen, der sich Hearthstone: Schlachtfeld nennen wird. Mit dem neuen Spielmodus will Blizzard nun auch (leicht verspätet) auf einen der größten Gaming-Trends des Jahres 2019 aufspringen: das Auto-Battler-Genre, das Spiele wie Teamfight Tactics und DOTA Underlords hervorbrachte. In jeder Runde treten acht Spieler gegeneinander an, die aus 24 unterschiedlichen Helden wählen können. Dann werden Auto-Chess-typisch Diener rekrutiert, diese strategisch auf dem Spielfeld positioniert und ihnen dann dabei zugesehen, wie sie automatisch mit den Dienern des Gegners kämpfen. Der neue Spielmodus wird eine kostenlose Erweiterung sein, für die man keine eigene Kartensammlung aufbauen oder erweitern muss. Die offene Beta von Hearthstone: Schlachtfeld startet am 12. November 2019, Käufer des Virtual-Ticket und Käufer eines Vorverkaufspakets für Erbe der Drachen dürfen bereits ab dem 5. November 2019 spielen.

Blizzard springt mit Hearthstone: Schlachtfeld auf den Zug der Auto-Battler auf.

MIT KOOP-MODUS

Zur Blizzcon 2019 stellte Blizzard auch Overwatch 2 vor. Das Spiel bleibt seinen Multiplayer-Wurzeln treu und stellt damit ein PvP-fokussiertes Spiel dar. Ihr könnt außerdem in kooperativen Story-Missionen »mit hohem Wiederspielwert« (Aufleveln!) tiefer in die Geschichte des Overwatch-Universums eintauchen. Die Roboterarmee »Null Sector« wird in den Koop-Missionen euren Gegner darstellen. Das soll Overwatch 2 im Detail bieten:

- Alle aus dem Vorgänger bekannten und beliebten Helden sollen auch in Overwatch 2 wieder mit von der Partie sein. Hinzu kommen zum Release auch »mehrere« neue Helden. Bislang bestätigt ist der kanadische Held Sojourn.
- Die Grafik präsentiert sich im gewohnten Comic-Stil. Etwas schöner wird Overwatch 2 trotzdem: Blizzard versieht die Helden mit einem höheren Detailgrad und nimmt Verbesserungen an Beleuchtungs- und Schatteneffekten vor.
- Als neuen Spielmodus für Overwatch 2 kündigte Blizzard »Push« an. Hier treten zwei Teams in symmetrischen Matches an. Jede Seite muss einen Roboter über die Karte von Kontrollpunkt zu Kontrollpunkt schieben. Das Team, das den Roboter am weitesten oder sogar zum letzten Checkpoint bugsiert, gewinnt.
- Eine weitere Besonderheit ist, dass Spieler von Overwatch 1 sowohl auf den neuen Maps wie der kanadischen Metropole Toronto als auch mit den neuen Charakteren des Nachfolgers spielen dürfen. Das soll eine Spaltung der Spieler verhindern. Nur der Koop-Modus bleibt den Käufern von Overwatch 2 vorbehalten.



Hongkong-Kontroverse

BLIZZARD ENTSCHULDIGT SICH



Blizzard-Chef J. Allen Brack richtete zum Beginn der Eröffnungsveranstaltung der Blizzcon das Wort an die Fans. In seiner Rede ging um die Reaktion Blizzards auf die Protestaktion des Hearthstone-Spielers Blitzchung, der in einem Interview Solidarität mit den freiheitlichen Demonstranten in Hongkong bekundet hatte. Blizzard hatte den Spieler zunächst für ein Jahr von allen Hearthstone-Turnieren ausgeschlossen und ihm sein bereits gewonnenes Preisgeld aberkannt. Dies geschah mit Verweis auf die Turnier-Richtlinien. Im Anschluss hatte es massive Proteste im Netz und Boykottaufrufe gegen Blizzard gegeben. J. Allen Brack erklärte, dass man sich nicht richtig verhalten habe. Es habe ihn persönlich geschmerzt, dass »Blizzard die eigenen Standards missachtet« habe. Weiter sprach er lobende Worte über die Fähigkeit der Videospielkultur, Menschen unterschiedlicher Nationen zusammenzubringen: »Das ist die Macht von Videospielen«, so Brack. Blizzard hatte bereits im Nachgang an die zunächst als drakonisch wahrgenommene Bestrafung des Hearthstone-Spielers zurückgerudert, die Strafe reduziert und Blitzchung sein Preisgeld zurückgegeben. Bereits zuvor hatte J. Allen Brack zu der Entscheidung Blizzards Stellung bezogen und erklärt, dass die Bestrafung nichts mit der politischen Aussage als solche zu tun gehabt habe. Auch die von Kritikern angeführte wirtschaftliche Nähe zu China soll keine Rolle gespielt haben.

J. Allen Brack entschuldigt sich in der Eröffnungsrede der Blizzcon 2019 für die Reaktion auf Blitzchungs Solidaritätsbekundung für die Hongkong-Proteste.

Konkurrenz für AMD und Nvidia

Intel-Grafikkarten schon Mitte 2020?

Intel hat mit seiner Xe-Architektur augenscheinlich Großes vor auf dem Grafikkartenmarkt, und das schon in wenigen Monaten, wie die taiwanische Digitimes aus brancheninternen Quellen erfahren haben will. Demnach sollen erste dedizierte Grafikeinheiten auf Basis der Xe-Architektur bereits zur Jahresmitte 2020 erscheinen und in Intels 10-nm-Verfahren gefertigt werden. Ein möglicher Release oder eine Ankündigung noch zur Jahresmitte deckt sich auch mit einem Tweet, den Intels Chief Architect Raja Koduri erst kürzlich gepostet und darin auf Juni 2020 angespielt hat – denkbar wären Termine zur Computex 2020 (2. bis 6. Juni) oder E3 2020 (9. bis 11. Juni). Laut den nicht genau genannten Quellen aus Industriekreisen soll die erste Iteration der Xe-Chips nicht nur auf ein Segment beschränkt bleiben, sondern gleich von Beginn an im Gaming-Markt und in den Bereichen Datacenter, künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen einsteigen. Um eine wettbewerbsfähige

Plattform zu schaffen, sollen Intel GPUs und CPUs zudem kombiniert werden. Teil einer solchen Kombination könnte der Intel Xe DG1 Mobile sein. Laut Notebookcheck.net basiert er auf der Gen12-Architektur, verwendet GDDR6-Speicher und ist trotz einer vermuteten TDP von 25 Watt in Sachen Performance mit Nvidias GeForce GTX 1050 (75 Watt TDP) vergleichbar. Die angegebene Strukturbreite von 14 Nanometern widerspricht allerdings den von den Branchen-Insidern postulierten 10 Nanometern. Jenen Insidern zufolge sollen 2021 sogar schon 7-nm-GPUs auf Basis von Intels »Foveros 3D«-Technologie erscheinen. Dabei werden nicht mehr alle Kernbestandteile auf einer Ebene angeordnet, sondern teils übereinandergestapelt. Auch Komponenten, die bislang nicht Teil des CPU-Packages sind, werden bei Foveros integriert. So ließen sich Compute Units und Video-



Bislang gibt es mit AMD und Nvidia nur zwei Hersteller von Grafikchips für Spieler-GPUs. Bereits im nächsten Jahr könnte sich mit Intel ein dritter dazugesellen.

speicher beispielsweise wesentlich effizienter verknüpfen, was sich wiederum positiv auf die Speicherbandbreite und die Latenzen auswirken soll. 2020 könnte also der Auftakt in eine interessante Ära für Grafikkarten werden, wenn aus dem ewigen Zweikampf zwischen AMD und Nvidia durch Intel plötzlich ein Dreikampf wird. Wir gehen zwar davon aus, dass Intel zunächst maximal im Einsteigersegment mithalten kann, lassen uns aber gerne eines Besseren belehren.

Druck durch AMD

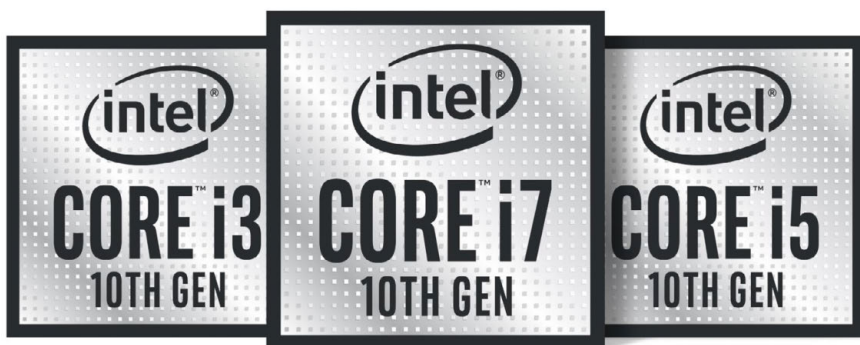
Mehr Threads für Core i3 & Core i5

Derzeit macht Intel bei Desktop-Prozessoren vor allem durch eine neu überdachte Preispolitik von sich reden. So werden die kommenden HEDT (High-End Desktop)-CPUs Cascade Lake-X zum Marktstart erheblich günstiger sein als vorangehende Generationen und die Preise für die noch aktuellen Skylake-X-CPUs sollen sogar halbiert werden. Geschuldet scheint dies in erster Linie dem großen Druck durch AMDs Ryzen (Threadripper) 3000 zu sein, aber auch im Mainstream-Segment hat Intel die Zeichen der Zeit anscheinend erkannt. Die nächste Desktop-Generation (Comet Lake-S) Core i3

und Core i3 kommen mehreren Leaks zufolge mit aktiviertem Hyper-Threading – zuletzt war die virtuelle Kernverdoppelung bei Desktop-CPUs der Core-i-Reihe oft Core-i7- und Core-i9-Modellen vorbehalten.

Den Anfang macht ein Eintrag zu einer als »Core i3 10100« bezeichneten CPU in der Datenbank von SiSoftware vom 11. Oktober 2019, die offenbar der Comet-Lake-S-Reihe angehört. Demnach verfügt der wahrscheinlich kleinste Chip der Reihe neben 7,0 MByte Cache (L2+L3) über vier Kerne und acht Threads, die Taktrate wird mit 3,6 GHz angegeben. Ein weiterer Eintrag in der Online-Da-

tenbank von SiSoftware schlägt in dieselbe Kerbe: Eine »Genuine Intel CPU 0000« wird darin mit sechs Kernen und zwölf Threads, 13,5 MByte Cache (L2+L3) und 2,0 GHz Takt geführt. Da dieser Datensatz bereits vom 5. September 2019 stammt, könnte es sich hier um ein früheres Sample handeln – die niedrigeren Taktraten gegenüber dem Core i3 10100 wären dadurch erklärbar. Getestet wurde der nicht benannte Chip laut SiSoftware auf einem ECS H470-SF110 (vermutlich ein Test- oder Referenz-Mainboard) für den Desktop. Der H470-Chipsatz wiederum wird schon seit einiger Zeit mit Comet Lake-S in Verbindung gebracht und Sechskern-Prozessoren von Intel gehörten zuletzt der Core-i5-Reihe an. Es liegt daher der Schluss nahe, dass es sich bei der »Genuine Intel CPU 0000« um einen Comet Lake-S Core i5 handelt. Damit verdichten sich die Hinweise darauf, dass Intels kommende Mainstream-Prozessoren der inzwischen zehnten Core-i-Generation durchgängig mit aktiviertem Hyper-Threading ausgestattet sind. Intels Comet Lake-S-Prozessoren werden zudem weiterhin im betagten, aber weiter modernisierten 14-nm-Verfahren (14nm++) gefertigt und sind damit die direkten Nachfolger von Coffee Lake-R, zu denen auch Intels aktuelles Top-Modell in Form des Core i9 9900K(S) zählt.



Intel bietet die unter dem Namen »Hyperthreading« bekannte virtuelle Kernverdoppelung in Zukunft vielleicht für deutlich mehr Prozessoren an als bisher.

Ryzen 4000 schneller als erwartet?

Die für 2020 erwartete Zen-3-Architektur, auf der die vermutlich »Ryzen 4000« genannten CPUs basieren werden, könnte ein spürbares Upgrade zur Vorgänger-Generation darstellen. Zumindest, wenn man den jüngsten Gerüchten Glauben schenkt, nach denen nicht nur die Performance pro Taktzyklus (Instructions per Cycle, IPC) gegenüber Zen 2 alias Ryzen 3000 noch einmal deutlich gesteigert, sondern gleichzeitig auch die Taktrate selbst angehoben werden soll. Von über acht Prozent gesteigerter IPC ist bei RedTechGaming die Rede, die sich auf eine nicht genannte, aber als glaubwürdig eingestufte Quelle berufen. Zum Vergleich: AMD versprach von Zen+ (Ryzen 2000) zu Zen 2 (Ryzen 3000) 15 Prozent mehr IPC, was im Wesentlichen auch eingehalten werden konnte. Dass Zen 3 in der Lage sein könnte, gegenüber Zen 2 zuzulegen, legt zudem eine Folie aus einer Entwicklerkonferenz von AMD nahe, die laut RedTechGaming aber bereits wieder offline genommen wurde. Auf dem besagten Slide sind die schematischen Darstellungen eines Zen-2-Chips (Epic Rome) und eines Zen-3-Chips (Epic Milan) zu sehen. Demnach bleibt das Chiplet-De-

sign mit acht Kernen auch in der kommenden Generation erhalten, allerdings mit signifikanten Verbesserungen wie beispielsweise einer überarbeiteten Cache-Hierarchie (32,0 MB L3-Cache für alle acht Kerne statt zwei Mal 16,0 MByte L3-Cache für jeweils vier Kerne), die in Summe zu niedrigeren Latenzen und höherer IPC führen könnten. Das Forenmitglied Zoo der chinesischen Website Chip-hell.com schlägt in dieselbe Kerbe und spricht sogar von einer Steigerung der IPC bei Zen 3 von »1x%«, also zehn Prozent und mehr. Sehr interessant an seinem Post ist auch eine Aussage zu den angeblichen Taktraten der kommenden Zen-3-Chips, welche laut RedTechGaming von der oben genannten, jedoch anonym gehaltenen Quelle bestätigt worden sein sollen. Demnach könnte ein frühes Engineering Sample einer Zen-3-CPU bereits um 100 bis 200 MHz höher



Der Nachfolger von AMDs Ryzen-3000-CPU erscheint voraussichtlich im nächsten Jahr als Ryzen-4000-Generation.

takten als eine Zen-2-CPU. Sollte der Takt auf Zen-3-Chips tatsächlich um 200 MHz (oder sogar mehr) erhöht werden, bei gleichzeitiger gesteigerter IPC, könnte Zen 3 alias Ryzen 4000 ein größeres Update gegenüber Ryzen 3000 darstellen als bisher von vielen vermutet.

Geforce GTX 1660 Super und GTX 1650 Super

Neue Super-GPUs von Nvidia

Nvidia erweitert sein Sortiment an Super-Grafikkarten. Gab es entsprechende Modelle bislang nur bei den RTX-Modellen, kommen nun auch zwei GTX-GPUs mit dem »Super«-Zusatz auf den Markt. Genau genommen handelt es sich um die GeForce GTX 1660 Super und die GeForce GTX 1650 Super. Sie sollen jeweils spürbar schneller als ihre Pendanten ohne »Super«-Zusatz unterwegs sein, nicht zuletzt durch den Wechsel des Videospeichers von GDDR5 zu GDDR6. Den Start macht die GTX 1660 Super, die bereits am 29. Oktober erschienen ist. Statt 6,0 GByte GDDR5-Speicher mit einer effektiven Taktrate von 8,0 GHz wie im Falle der GTX 1660 nutzt sie 6,0 GByte GDDR6-RAM mit 14,0 GHz. Dadurch erhöht sich die Speicherbandbreite deutlich von 192 GByte pro Sekunde auf 336 GByte pro Sekunde. Alle anderen Werte bleiben abseits der minimal höheren TDP (125 Watt statt 120 Watt) beim Alten, die Leistung soll gegenüber der GTX 1660 laut Nvidia aber dennoch um bis zu 20 Prozent steigen. Damit wäre die GTX 1660 Super nicht viel langsamer als eine GTX 1660 Ti, was erste Messungen in unserem Benchmark-Parcours bestätigen. Für einen kompletten Test in dieser Aus-



Die GTX 1660 bietet Nvidia nicht als eigenes Referenz-Design, sondern nur in Form von Custom Designs anderer Hersteller an. Gleiches gilt für die neue GTX 1660 Super.

gabe hat uns die GTX 1660 Super zu spät erreicht, alle Details zu der GPU könnt ihr voraussichtlich im nächsten Heft oder online auf Gamestar.de lesen. Ein Testexemplar der GTX 1650 lag uns bis zum Redaktionsschluss nicht vor, ihr Erscheinungstermin liegt allerdings auch später, genauer gesagt auf dem 22. November. Sie bietet im Vergleich zu der GTX 1650 neben dem Wechsel des weiter 4,0 GByte großen Videospeichers (GDDR6 mit

12,0 GHz statt GDDR5 mit 8,0 GHz) auch mehr Shader-Einheiten (1.280 statt 896) und etwa 50 MHz höhere Taktraten. Die TDP erhöht sich gleichzeitig von 75 Watt auf 100 Watt, was Modelle ohne zusätzlichen Stromanschluss wie im Falle der GTX 1650 unmöglich machen dürfte. Mit Blick auf die Leistung könnte die GTX 1650 Super der GTX 1660 sehr nahekommen, allerdings bei geringerer Speichermenge (4,0 statt 6,0 GByte).

TERMIN-UPDATE

| Spiel | Genre | Entwickler | Preview(s) | Termin |
|---|-----------------------|--------------------------|--|-------------------|
| A Year of Rain | Echtzeitstrategie | Daedalic | 11/19 | 2020 |
| Baldur's Gate 3 | Rollenspiel | Larian | 08/19 | 2020 |
| Beyond Good & Evil 2 | Action-Adventure | Ubisoft Montpellier | 08/17 | 2020 |
| Biomutant | Action-Adventure | Excitemet 101 | 09/17 | 2019 |
| Chivalry 2 | Action | Torn Banner | - | 2020 |
| Comanche | Action | Nuklear | - | 2020 |
| NEU Crusader Kings 3 | Strategiespiel | Paradox | 12/19 | 2020 |
| Cyberpunk 2077 | Rollenspiel | CD Projekt Red | 04/13, 08/18, 08/19, 10/19 | 16. April 2020 |
| UPDATE Darksiders Genesis | Actionspiel | Airship Syndicate | - | 5. Dezember 2019 |
| Desperados 3 | Echtzeit-Taktik | Mimimi | 09/18 | 2020 |
| NEU Death Stranding | Action-Adventure | Kojima Productions | - | 2. Quartal 2020 |
| NEU Diablo 4 | Action-Rollenspiel | Blizzard | 12/19 | 2020 |
| UPDATE Disintegration | Shooter | V1 Interactive | - | Mai 2020 |
| UPDATE Die Siedler | Aufbastrategie | Blue Byte Düsseldorf | 09/18 | 2020 |
| Doom Eternal | Ego-Shooter | id Software | 07/19 | 20. März 2020 |
| Dragon Age 4 | Rollenspiel | Bioware | - | - |
| Dying Light 2 | Actionspiel | Techland | - | 2. Quartal 2020 |
| Elden Ring | Actionspiel | FromSoftware | - | 2020 |
| Escape from Tarkov | MMO-Shooter | Battlestate Games | 03/17 | 2020* |
| Everspace 2 | Weltraum-Action | Rockfish | 10/19 | 2021 |
| UPDATE Factorio | Aufbastrategie | Wube Software | - | 2020* |
| UPDATE Foundation | Aufbastrategie | Polymorph Games | 05/19 | 2020* |
| Gods & Monsters | Action-Rollenspiel | Ubisoft Quebec | 08/19 | 25. Februar 2020 |
| UPDATE Halo Infinite | Ego-Shooter | 343 | - | 4. Quartal 2020 |
| Humankind | Rundenstrategie | Amplitude Studios | 11/19 | 2020 |
| Iron Harvest | Echtzeitstrategie | King Art Games | 03/17, 10/19 | 1. September 2020 |
| Kerbal Space Program 2 | Simulation | Star Theory Games | - | 2020 |
| Knights of Honor 2: Sovereign | Echtzeitstrategie | Black Sea Games | 10/19 | 2020 |
| Marvel's Avengers | Actionspiel | Crystal Dynamics | - | 15. Mai 2020 |
| Microsoft Flight Simulator | Simulation | Asobo Studio | 11/19 | 2020 |
| Minecraft Dungeons | Action-Rollenspiel | Mojang | - | 1. Quartal 2020 |
| Mount & Blade 2: Bannerlord | Rollenspiel | Taleworlds Entertainment | 06/17, 10/18, 10/19 | März 2020 |
| Need for Speed Heat | Rennspiel | Ghost Games | - | 8. November 2019 |
| Ori and the Will of the Wisps | Jump&Run | Moon Studios | - | 11. Februar 2020 |
| NEU Overwatch 2 | Multiplayer-Shooter | Blizzard | - | 2020 |
| Port Royale 4 | Wirtschaftssimulation | Gaming Minds Studios | - | 3. Quartal 2020 |
| Project Cars 3 | Rennspiel | Slightly Mad | - | 2020 |
| Skull & Bones | Actionsimulation | Ubisoft Singapur | - | 2020 |
| UPDATE Squad | Multiplayer-Shooter | Offworld Industries | - | 2020* |
| 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 | - | - |
| Transport Fever 2 | Wirtschaftssimulation | Urban Games | 09/19 | 4. Quartal 2019 |
| Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2 | Rollenspiel | Hardsuit Labs | 05/19 | 2020 |
| Watch Dogs Legion | Actionspiel | Ubisoft | 08/19 | 6. März 2020 |
| UPDATE Wasteland 3 | Rollenspiel | inXile | - | 2. Quartal 2020 |
| NEU World of Warcraft: Shadowlands | Online-Rollenspiel | Blizzard | - | 2020 |

Darksiders: Genesis



Genre: Actionspiel
Termin: 5. Dezember 2019

| UPDATE

Das Spin-off hat nun einen festen Release-Termin. Mit Strife prügeln wir uns anders als vorher in Top-down-Perspektive durch die Gegner.

Factorio



Genre: Aufbastrategie
Termin: 2020

| UPDATE

Bei Factorio dauert es wohl noch etwas bis zum Full Release. Zum Trost haben wir einen tollen Artikel im Magazin-Teil über das Spiel.

Wasteland 3



Genre: Taktikspiel
Termin: 2. Quartal 2020

| UPDATE

Immerhin gibt es nun einen grob eingegrenzten Termin. Zeit wird's, Brian Fargo's offiziell letztes Spiel ist schon seit 2016 in der Mache.

FEEDBACK



Microsoft Flight Simulator

Toller Artikel und offensichtlich eine grandiose Fortsetzung der Serie. Der Einsatz von Azure und Bing sind genau die richtigen Mittel, um einem solchen Spiel tatsächlich den Titel »Simulation« anzuerkennen. Vor allem ein genaues Abbild von aktuellen Satelliten- und Wetterdaten klingt unglaublich. Gespannt bin ich, wie das wird, wenn man über Gegenden fliegt, wo Bing nur sehr niedrig auflösende Bilder liefern kann – gerade hier in Deutschland hängen sie Google Maps ja doch ein ganzes Stück hinterher. Ich habe seit dem FS 98 keinen Simulator mehr angerührt, aber diesmal habe ich wieder Lust. Im Touristenmodus könnte sogar Abheben und Landen klappen.

haep

Danke für den tollen Artikel! Bei dem einen Satz musste ich etwas schmunzeln: »Die Flugzeuge, der Himmel, die Landschaft – ich kenne kein anderes Spiel, das die echte Welt so realistisch darstellt, schon gar nicht in diesem Maßstab.« Das haben wir bei nahezu jedem neuen FluSi gesagt. Mein letztes Mal war bei F22: Air Dominance Fighter!

Der Sanitoeter

Erst mal ein Lob für den tollen Artikel von Markus Schwerdtel, gut recherchiert und toll geschrieben, so viel Zeit muss sein. Ich freue mich sehr, dass Microsoft wieder in dieses Genre investiert. Das tut, nachdem Star Citizen gezeigt hat, dass Interesse besteht, der Flugsim-Entwicklung bestimmt gut. Ich bin beileibe kein MS-Fan, aber dieses Engagement für die Weiterführung des MS Flugsimulators finde ich echt cool, auch fand ich den Gesprächspartner von Markus sehr glaubwürdig, man merkte richtig, wie er für das Projekt brennt. Ich wünsche dem Projekt viel Erfolg, dann kommt ja vielleicht auch noch ein neuer Microsoft Combat Flight Simulator.

Kalumet

Wie spielen Asiaten?

Danke für diesen richtig, richtig guten Artikel! Sehr interessant und aufschlussreich,

sehr gut recherchiert! Dass z.B. die Japaner sehr lange Stunden arbeiten und lernen, wusste ich zwar – habe mir aber tatsächlich nie die Frage gestellt: »Wann spielen die denn dann eigentlich ihre ganzen Spiele?« Den Schluss, dass das im Widerstreit miteinander liegt, hatte ich noch gar nicht gezogen. In Bezug auf China weiß ich, dass dort in der Tat Videospiele oft als Zeitverschwendung angesehen werden, so auch und vor allem von der Regierung und in dem Maße, dass es sogar bei deren Online-Social-Scoring-System (ich weiß nicht, ob es schon eingeführt worden ist, das wird es aber auf jeden Fall) Punktabzüge gibt, wenn man zu viel spielt – was immer die dortige Regierung unter »zu viel« versteht.

frankstahl

Ein hochinteressantes Thema! Besonders das letzte Zitat finde ich schön, worin Spiele als Medium für kulturellen Austausch hervorgehoben werden.

timemperor

Sehr guter Artikel! Und Detention fand ich ebenfalls sehr gut, interessanterweise ziemlich genau aus den im Artikel beschriebenen Gründen.

dvxedge

Was verdienen Streamer auf Twitch?

Kurze Ergänzung zum guten Artikel: Es gab vor ein paar Monaten jemanden auf YouTube, der mit Tränen seinen Abschied vom Streaming-Traum verkündet hat. Das Video war in englischer Sprache. Ich meine, er war Amerikaner. Er habe alles versucht, habe neue Spiele gespielt, habe sehr viel gestreamt, aber er bringe es einfach nicht und müsse jetzt wieder als Fahrradkurier (oder so) arbeiten. Wenn man das Video noch findet, wäre es bestimmt eine gute Ergänzung für den Artikel, weil es zeigt, dass es halt nur ein Bruchteil schafft und viele viel Zeit und Geld in einen Traum stecken und am Ende nichts übrig behalten.

SeaLion

Danke für diese Einblicke. Ich würde gerne einen Antrag stellen auf einen Artikel in fünf bis zehn Jahren, für den heutige Streamer interviewt werden, ob sie mit ihrer Entscheidung hauptberuflich zu streamen, zufrieden sind. Ich kann mir vorstellen, dass sehr viele

aus Level 2 auf der Strecke bleiben werden, weil sie viel reingesteckt haben, aber am Ende doch nicht davon leben können. Letztlich freu ich mich für jeden, der damit seinen Lebensunterhalt bestreitet und damit glücklich wird, aber für mich wird das wohl nie ein Weg sein.

Ikelos

Ghost Recon: Breakpoint

Guter Test! Ich mag Breakpoint trotzdem, kann aber alle Negativpunkte bestätigen. Vielleicht ändert Ubisoft noch ein paar Sachen, es scheint ja insgesamt viel Kritik zu geben, manchmal hilft das ja (Battlefront 2). Es ist schon traurig, wenn so viel Potenzial verschenkt wird, weil irgendwelche Schlips-träger dämliche Entscheidungen treffen – vor allem auch ärgerlich für die eigentlichen Entwickler, die sich mit Sicherheit angestrengt haben und gern ein besseres Ergebnis geliefert hätten.

destiny49

Kein einziger Punkt Abwertung für die Mikrotransaktionsseuche? Albern! Und die fünf Punkte für Bugs sind lächerlich, wenn man an jedem zweiten Ast zum Flugzeug wird.

Susann

65 Punkte? Hut ab, GameStar! Für mich wieder eine Bestätigung, dem ganzen Service-Games-Trubel aus dem Weg zu gehen und mich auf kleinere Produktionen oder vereinzelte AAA-Titel zu konzentrieren, die mir eine in sich schlüssige und tolle Erfahrung bieten, sei es mit oder ohne gut erzählte Geschichte mit Anfang und Ende, optional mit Wiederspielwert durch verschiedene Herangehensweisen. Auch Sandbox-Titel sind bei mir willkommen, wenn es richtig gemacht wird und dieser Service-Mist außen vor bleibt.

SchMoggi

Ausgerechnet Ubisoft! Einer der wenigen Riesen am Markt, die sich nach den Skandalen wie dem Watch-Dogs-Grafikdowngrade und nach dem verbockten Release von Assassin's Creed: Unity in den letzten Jahren erholt haben. Sie machten so vieles richtig. Aber was sie hier abliefern, schadet der Reputation enorm. Warum, Ubi? Hast du nichts, aber auch gar nichts von den Skandalen um EA und Bethesda gelernt? Zu traurig!

sunstorm76

Fallout 1st

SO BEHANDELT MAN KEINE FANS!

Bethesda startet einen Abo-Service für Fallout 76 und der kostet 15 Euro pro Monat. Die Community reagiert mit Kritik, Wut und jeder Menge Hohn. Michael Herold sagt: zu Recht!



Der Autor

Michael hat voller Begeisterung unzählige Stunden im Commonwealth von Fallout 4 verbracht, bei Fallout 76 hat er dagegen ganz schnell den PC wieder ausgemacht. Als Kunde von Netflix, DAZN, PlayStation Network, Spotify und noch manch anderem Abo-Service achtet er ganz genau drauf, welche monatlichen Kosten nun noch zusätzlich auf seiner Rechnung landen. Und für Fallout 1st ist da ganz sicher kein Platz.

Wir erinnern uns: Fallout 76 hatte keinen guten Start, als es im November 2018 erschien, und in den folgenden Monaten gab es (neben positiven Meldungen wie der Rückkehr des Dialogsystems aus Fallout 3) auch weitere Tritte ins Videospielefettöpfchen wie zum Beispiel schimmelnde Power-Armor-Helme in der Collector's Edition. Nun setzt Bethesda aber noch einmal einen drauf mit Fallout 1st. Hinter diesem Namen verbirgt sich ein Abo-Service, bei dem man für 15 Euro pro Monat Zugang zu privaten Servern und einigen weiteren Boni für Fallout 76 erhält. Die Community reagiert mit Empörung und Spott. Allein das Fallout-Subreddit quillt über vor Posts von enttäuschten Fans. Dort lese ich Überschriften wie: »Bethesda, ich hoffe sehr, dass ihr euch die aktuellen Reaktionen anschaut und merkt, was für einen Fehler ihr macht. Ich habe daran geglaubt, dass alles bes-

ser werden würde, aber es wurde nur noch schlimmer, und jetzt fühle ich mich dumm.« Auch auf Twitter findet sich einige Kritik und natürlich auch jede Menge Hohn und Spott für Bethesdas Ankündigung. Ich kann das sehr gut nachvollziehen. Denn Bethesdas Ankündigung ist ein Musterbeispiel für die falsche Kommunikation eines Publishers mit seinen Fans.

Allein der Preis verdient jede Kritik

Um positive Stimmen zu finden, muss man dagegen schon ein wenig suchen. Kein Wunder, schließlich verdient es allein der Preis von Fallout 1st, kritisiert zu werden. 15 Euro pro Monat beziehungsweise 120 Euro pro Jahr sind für ein einzelnes Spiel ein stolzer Preis, der viele Fallout-Spieler ausschließen wird. Ein Vergleich: Für 13 Euro bekommt man Zutritt zu World of Warcraft,



Die versprochenen NPCs gibt es noch immer nicht. Die Bevölkerung von Fallout 76 ist nach wie vor tot.

da steckt aber eine ganze Menge mehr drin als im Fallout-Abo. Bethesda bietet für das Geld derzeit lediglich Zugriff auf private Server. Ein Feature, das die Entwickler bereits vor dem Release für 2019 versprochen hatten – und damals war noch keine Rede davon, dass man dafür extra zahlen muss. Wer Fallout 76 seinerzeit im guten Glauben gekauft hat, irgendwann ohne weitere Kosten private Server betreiben zu können, prallt nun gegen eine Wand. Das schmerzt, nicht nur im Geldbeutel.

Bei den anderen Boni für Fallout-1st-Abonnenten handelt es sich um kosmetische Items wie das Ranger-Rüstungs-Outfit. Außerdem bekommt man 1.650 Atom-Punkte für den Ingame-Shop, dessen Preise ohnehin bereits in der Kritik standen, und es gibt spielerische Vorteile, die einem das Leben in Fallout 76 leichter machen, zum Beispiel unbegrenzten Stauraum für Herstellungskomponenten. Bethesda hätte die Kritik auch auf andere Wege verhindern oder zumindest im Zaum halten können: Warum gewähren die Entwickler nicht wenigstens ihren loyalsten Fans, die seit Release kontinuierlich Fallout 76 die Treue halten, kostenlosen Zugang zu den privaten Servern? Gerade die Spieler, die Fallout 76 von Anfang an unterstützt haben, haben maßgeblich dazu beigetragen, dass es heute ein besseres Spiel ist als zum Release. Warum setzt Bethesda hier kein Zeichen der Wertschätzung, der Anerkennung?

Redet doch mit uns!

Ohnehin hätte eine offenere Kommunikation geholfen. Warum haut Bethesda Fallout 1st einfach so ohne große Ankündigung raus, statt die Idee eines kostenpflichtigen Abo-Services behutsam an die Fans heranzutragen und mit ihnen zu diskutieren. Den Austausch zu suchen, statt Tatsachen zu schaffen. So kam die Nachricht zum Start des Bezahlmodells aus dem Nichts und entsprechend überraschend. Noch dazu fehlt eine Begründung für die Neuerung. Natürlich: Der Betrieb von Servern kostet Geld. Aber weshalb nun dieser sehr drastische Schritt zu auch sehr drastischen Preisen? Was treibt Bethesda? Das würden die Fans – und auch ich – gerne verstehen.

Womöglich hätte Fallout 76 von vornherein eine andere Verkaufsstrategie gutgeheißen. Wäre das Rollenspiel zum Beispiel im November 2018 zunächst für 20 bis 30 Euro in den Early Access gestartet, statt zum Vollpreis zu erscheinen, dann wäre der holprige Release kein solches Drama gewesen. Außerdem hätten wir jetzt, ein Jahr später, eine Preissteigerung schon eher verstanden, wenn das Spiel nach etlichen sinnvollen Updates und inklusive den privaten Servern den Early Access verlassen und als Vollpreistitel erscheinen würde.

Warum also macht Bethesda sowas?

Diese Frage ist schwer zu beantworten. Wir haben Bethesda um ein offizielles Statement zu ihren Beweggründen rund um Fallout 1st gebeten, bislang aber noch keine Antwort erhalten. Ich kann derzeit nur spekulieren, dass dieses Abo-Modell schlicht finanziell notwendig sein dürfte. Warum sonst sollte man so handeln? Bethesdas aktuell prominentester Titel Doom Eternal wurde jüngst auf 2020 verschoben – brauchte man dringend noch dieses Jahr eine positive Meldung für die Unternehmensbilanz? Das ist selbstverständlich Spekulation – umso erhellender wäre vorab eine Erklärung Bethesdas gewesen.

Alle Spieler, die Fallout 76 bislang nicht gemocht oder auf weitere Fortschritte gewartet haben, vergault Bethesda nun erneut. Aber diejenigen, die trotz aller Schwierigkeiten immer noch gerne Fallout 76 zocken, könnten möglicherweise sogar so unbeirrbar sein, dass sie auch diese 15 Euro pro Monat bezahlen. Es mag also durchaus sein, dass Bethesdas Rechnung aufgeht. Das macht sie weder fairer noch kundenfreundlicher.

Bethesda macht Computerspiele ja nicht erst seit gestern und wird sich schon etwas dabei gedacht oder zumindest davon erhofft haben, so eine Premium-Mitgliedschaft rauszubringen. Aber für uns Spieler wirkt das Fallout-1st-Abonnement zunächst einmal wie ein Schlag ins Gesicht. ★

Bethesda Game Studios @BethesdaStudios

We're launching a new service today – Fallout 1st. No matter how you play #Fallout76, it has something for everyone. beth.games/2W5jc27

Tweet übersetzen



6:01 nachm. · 23. Okt. 2019 · Spreddfast

Armored Chocobo @ArmoredChocobo · 23. Okt.
Antwort an @BethesdaStudios



Gabriel Gabe Logan @boricua434 · 24. Okt.
Antwort an @BethesdaStudios



Gaijin Goombah @GaijinGoombah · 24. Okt.
Antwort an @BethesdaStudios



Scream Lord @SpiralMenace · 24. Okt.



Diablo 4

DIE RETTUNG DER SERIE?

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Blizzard Entwickler: Blizzard Termin: 2020

Unser Blizzcon-Abgesandter Maurice hat Diablo 4 gespielt und verrät: Es sieht auf den ersten Blick wie der perfekte Nostalgietrip aus. Aber nicht auf den zweiten.

Von Maurice Weber

»Don't you guys have phones« war doch tatsächlich der erste Satz, den ich bei meiner Blizzcon-Ankunft zu hören bekam. Eine Gruppe Diablo-YouTuber und Fans spielte in der Hotel-Lobby Cards Against Humanity – ihr wisst schon, dieses Spiel, in dem man möglichst gemeine Textbausteine zu noch gemeineren Sätzen zusammenschnipseln muss. Nur eben in einer selbstgemachten Diablo-Variante! Ein interessantes Vorzeichen für die Blizzcon, die diese Serie doch nach dem Debakel von 2018 retten sollte. Nach dem Aufschrei letztes Jahr hatte Blizzard eigentlich gar keine andere Wahl mehr,

als endlich die Katze aus dem Sack zu lassen! Und dieses alberne Kartenspiel illustrierte gleich nochmal sehr prägnant, warum: Das war der harte Kern der Fangemeinde, der da spielte. Influencer, die ihren Lebensunterhalt mit Diablo 4 verdienen, und Community-Mitglieder, die die Reise zur Blizzcon auf sich nehmen. Aber selbst die waren inzwischen verbittert.

Doch wie sich herausstellen sollte, hatte der Entwickler dieses Jahr endlich das im Gepäck, auf das sie alle (genau wie ich!) gewartet hatten: Diablo 4! Aber ist es denn nun auch wirklich das Spiel, auf das wir alle gewartet haben? Das habe ich beim Anspielen auf der Messe und im Interview mit Game Director Luis Barriga und Art Director John Mueller herauszufinden versucht. Und ganz ehrlich: Ich bin mir nicht sicher.

Hello darkness, my old friend

Optisch besinnt sich Diablo 4 tatsächlich genau auf die richtigen Dinge: Es kehrt zum

finsternen gotischen Horror der ersten beiden Teile zurück. Die Entwickler betonen immer wieder, dass es ein düsteres und beklemmendes Spiel sein soll und in einer Welt spielt, in der es keine einfachen Siege gegen das Böse gibt. Diablo 4 kehrt zurück zu dieser tristeren Version von Sanktuarium und will wieder mehr Horror als High Fantasy sein. Diablo 4 sieht viel mehr aus wie eine 3D-Fortsetzung des zweiten Teils als sein Vorgänger, und das ist genau der richtige Weg! Die Farbpalette wirkt zurückhaltender, die bislang gezeigten Designs für Rüstungen und Items sind nicht ganz so ausgefallen. Und die Regionen in der spielbaren Demo erinnern mich sofort an Tristram und den ersten Akt von Diablo 2: Ich durchstreife trostlose Dörfer, kämpfe mich bei strömendem Regen durch matschiges Grasland und steige in düstere Dungeons hinab. Die Tristesse hat übrigens auch einen Story-Hintergrund. Denn Diablo 4 spielt mehrere Jahrzehnte nach dem dritten Teil und die Welt



Die Zauberin soll ein seltenes Licht im Dunkeln sein und mit Elementarmagie die Dungeons erhellen.

Diablo 4 wird finsterer, bodenständiger und blutiger als der dritte Teil.



hat sich noch immer nicht vom Vernichtungsfeldzug des Todesengels Malthael erholt.

Elternzeit

In diesen dunklen Zeiten kehrt ein uraltes Übel zurück: Lilith, die Tochter von Diablos Bruder Mephisto und Mutter der Menschheit. Die Dämonin hatte gemeinsam mit dem Engel Inarius die Welt Sanktuario erschaffen und die ersten Menschen gezeugt. Inarius sah dies ursprünglich als Weg, dem brutalen und in seinen Augen ungerechten Krieg zwischen Himmel und Hölle zu entgehen. Auch Lilith war des ewigen Krieges müde, aber sie hatte insgeheim Pläne geschmiedet, ihn mit Hilfe der Menschheit endgültig für sich zu entscheiden. Als Sprösslinge von Engeln und Dämonen waren die ersten Menschen, die Nephalem, mächtiger als beide allein und damit auch mächtiger als Inarius und Lilith selbst.

Die beiden gingen damit jedoch unterschiedlich um: Inarius erwägte gar kurzzei-

tig, seine Kinder auszuradieren. Lilith dagegen wollte sie als Armee einsetzen. Am Ende entzweite sich das Paar und beide versuchten, die Kontrolle über ihre Nachkommen zu erlangen – doch sie wurden beide bezwungen. Lilith wurde in die Leere verbannt und Inarius in den Kerker ihres Vaters Mephisto geworfen. Dass ihre Rolle damit noch nicht beendet war, deutete aber bereits Diablo 3 an – in Reaper of Souls fanden wir kurz vor dem Kampf gegen Endboss Malthael Tagebücher, die diese Geschichte erzählten.

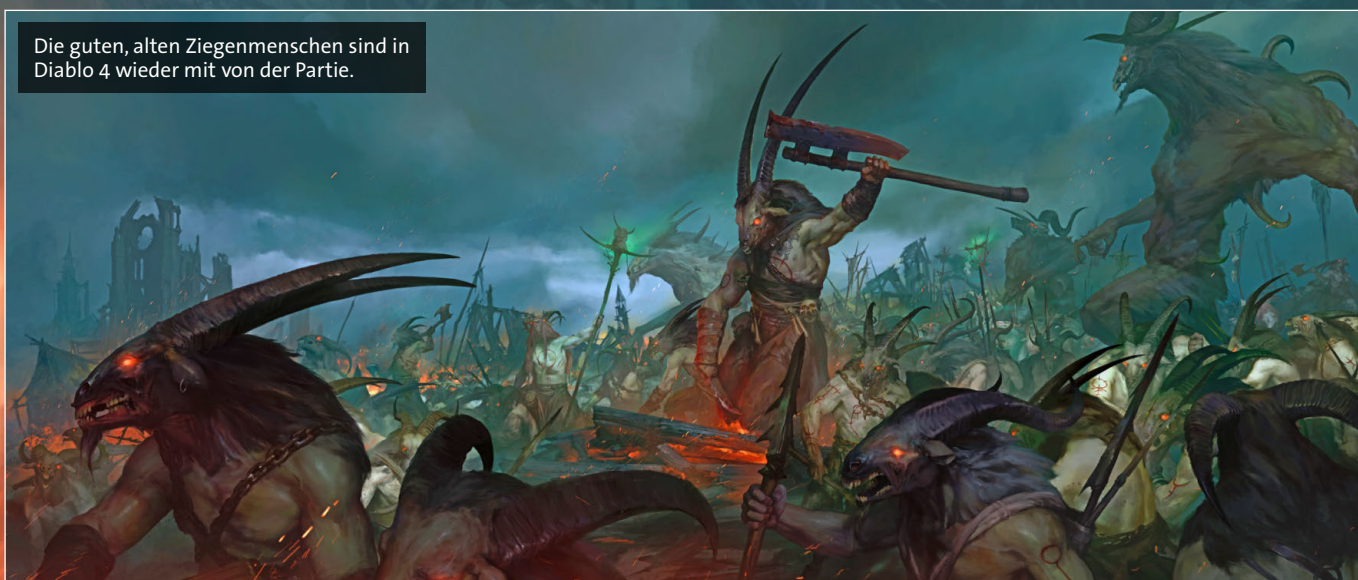
Im Enthüllungstrailer des Spiels kehrt Lilith zurück. Was sie genau vorhat, wollen die Entwickler noch nicht verraten, aber es lässt sich bereits erkennen, dass sie offensichtlich immer noch von manchen als Mutterfigur verehrt wird. Laut den Entwicklern bilden die zerrüttete Welt von Diablo 4 und ihre verzweiferten Bewohner fruchtbaren Boden für allerlei Sekten. Einen Augenblick sieht man im Trailer zudem einen gefesselten Engel, das kann fast nur Inarius sein.

Außerdem ist Liliths ehemaliger Verbündeter in einem Artwork zu sehen. Irgendeine Art von Begegnung mit ihm wird es geben – warum hätten die Autoren ihn sonst extra am Leben gehalten und seine Tagebücher in Reaper of Souls eingestreut?

Viel mehr Diablo 3 als gedacht

Mit seiner düsteren Optik ist Diablo 4 auf den ersten Blick ein purer Diablo-2-Nostalgietrip. Sogar das Lagerfeuer, an dem ich meine Klasse auswähle, ist wieder da! Und alle drei bislang enthüllten Klassen stammen aus Teil 2: Barbar, Zauberin und ein lange vermisster Favorit, der Druide. Ich frage flugs auf Twitter, wen ich zuerst spielen soll, und der Naturmagier entscheidet das Rennen souverän für sich. Aber kaum dass ich mich in die Schlacht stürze, merke ich: Das hat bei allem D2-Flair viel mehr von Diablo 3 als erwartet! Und das zunächst sehr wohl im positiven Sinne, denn die größte Stärke von Teil 3 macht sich sofort bemerk-

Die guten, alten Ziegenmenschen sind in Diablo 4 wieder mit von der Partie.



Die Seehexe ist der erste Boss in der Anspiel-Demo, sie beschwört Strudel. Nein, leider nicht die mit Äpfeln.



bar. Bis heute ist Diablo 3 in Sachen Kampfgefühl ungeschlagen, und auch in Diablo 4 spielen sich die Kämpfe enorm flüssig.

Aber wo die Fähigkeiten des dritten Teils sich deswegen so klasse anfühlten, weil sie durch Dämonenhorden gingen wie ein heißes Messer durch Butter, hämmern sie in Teil 4 wie ein Vorschlaghammer durch brüchigen Stein. Jeder Treffer kracht mit Schma-ckes in die Feinde, die Gerölllawine des Druiden fegt wuchtig durch die ersten Skelette, reißt sie mit und schmettert sie wuchtig gegen die Wand. Saftige Treffersounds und Grafikeffekte tun ihr Übriges – das fühlt sich einfach fantastisch an! Das härtere Trefferfeedback passt auch toll zum brutaleren Ton von Diablo 4. In Sachen purem Metzelspaß übertrifft schon diese frühe Version jedes Action-Rollenspiel, das ich bislang gespielt habe – kein Diablo, kein Torchlight, kein Path of Exile hatte so brachiale Angriffe.

Sogar aus der Konsolenfassung von Diablo 3 haben die Entwickler eins der besten Features übernommen: Jeder Charakter führt jetzt mit der Leertaste einen flotten Ausweichschritt durch, womit sich die Gefechte nochmal zackiger spielen. Wer möchte, soll diesmal auch auf dem PC mit Controller spielen können. Mag ich nicht, aber über die Ausweichfunktion freu ich mich trotzdem! Nur hat Diablo 4 nicht nur Stärken aus Teil 3 übernommen, und darin liegt die Krux der Sache. Vor allem für Fans, die bei Runenwörtern, Talentbäumen und dem Oldschool-Look eine Rückkehr zur Komplexität des zweiten Teils erwartet hätten.

Eine Frage des Skills

Talentbäume gibt es zwar wieder, allerdings nur für passive Talente. Die bauen wir mit Punkten mehrfach aus und schalten damit bessere Eigenschaften weiter unten im Baum frei. Wir können unsere Punkte zwar zurücksetzen, haben aber nie genug für alle Talente. Das ist erst mal eine klare Verbesserung zu den passiven Fähigkeiten aus Teil 3, von denen wir nur vier ausrüsten konnten, die sich obendrein nicht verbessern ließen. Im Detail sind einige der Eigenschaften da-

für recht langweilige Boni wie zehn Prozent mehr Elementar-Resistenz für die Zauberin. Es sind die aktiven Fähigkeiten, die mich vor allem enttäuscht haben: Auch die verbessern wir mit Talentpunkten beim Aufleveln, allerdings gibt's hier keine Skilltrees, sondern wir stecken die Punkte einfach direkt in die Fähigkeiten unserer Wahl. Und wir müssen lediglich entscheiden, in welcher Reihenfolge wir unsere Skills hochstufen wollen, denn nach genügend Spielzeit soll jeder Charakter genug Punkte für alle Skills haben. Was natürlich den Vorteil hat, dass man sich nie derart verskillen kann, dass ein Charakter ruiniert wird, aber langfristig fehlt damit auch der planerische Tiefgang eines Diablo 2 oder gar Path of Exile.

Verlorene Vielfalt

Auf der anderen Seite bietet Diablo 4 aber nach allem, was ich bislang gesehen habe, auch weniger Vielfalt als Teil 3, weil's nicht mehr jede Fähigkeit in mehreren Runenformen gibt. Skillpunkte schrauben in der Regel einfach den Schaden hoch. Was hingegen aus Diablo 3 übernommen wurde, ist der Einsatz der Skills: Man darf bis zu sechs

gleichzeitig ausrüsten, zwei auf die Maustasten und vier auf die Hotkeys. Barbar und Druide haben beide eine Handvoll primärer Fähigkeiten, die Ressourcen generieren, und stärkere, die sie verbrauchen. Die Zauberin nutzt Mana, das sich rasant regeneriert. Klassisches langfristiges Mana-Management mit Tränken gibt's nicht, wobei ich das nicht unbedingt vermisst habe – in diesem Punkt fand ich die Systeme von Diablo 3 immer sehr elegant designt und habe kein Problem damit, dass Teil 4 sie übernimmt.

Klasse ist alles

Dabei sind die drei Klassen grundsätzlich cool gestaltet! Der Druide setzt wie früher auf Naturmagie und Gestaltwandel, aber diesmal deutlich dynamischer. Er schlüpft nicht einfach für längere Zeit in eine Form, sondern springt wild umher. Denn jede Fähigkeit gehört zu einer bestimmten Gestalt, die der Druide sofort automatisch annimmt, wenn ich sie auslöse. So schleudere ich etwa Feinden aus der Distanz eine Steinlawine entgegen, stürme als Werbär in die zersprengten Horden hinein und gebe ihnen dann mit Werwolfkrallen den Rest. Es ent-

Die Blitzmagie der Zauberin unterscheidet sich von der Sturmmagie des Druiden dadurch, dass sie direkte einmalige Effekte entfesselt, während Stürme über längere Zeit über das Schlachtfeld toben.





Inarius und Lilith sind die Schöpfer der Menschen – beide hatten aber nicht unbedingt die reinsten Motive dafür.



Wir werden wohl einige alte Bekannte wiedersehen, hier den notorisch fiesen Bossgegner Duriel aus Diablo 2.

steht ein wilder Gestaltwandel-Tanz, der sich intuitiv steuert und enorm Spaß macht.

Rasendes Erdbeben

Der Barbar ist ähnlich flexibel. Er darf gleich vier Waffen auf einmal ausrüsten: Zwei Bi-händer auf dem Rücken und einen Einhand-Prügel in jeder Hand. Manche Skills erfordern bestimmte Waffen, die er automatisch zückt. Die schnellen Raserei-Hiebe führt er mit seinen beiden Einhändern aus, für einen Erdbeben-Stoß zückt er dann die dicke Keule auf seinem Rücken. Viele klassische Fähigkeiten wie der Sprung oder der Zorn des Berserkers sind ebenfalls wieder dabei.

Bei der Zauberin waren's mir gar etwas zu viele. Die ließ mal wieder Blizzards und Meteore regnen und schleuderte Feuerbälle, aber schien anders als der Druide wenig neue Kniffe zu bieten. Bei ihr habe ich die Runen von Diablo 3 am meisten vermisst, die mir jeden Zauber in mehreren Formen und meist sogar unterschiedlichen Elementen an die Hand gaben. Nur ihre ultimative Fähigkeit machte richtig Laune. Davon hat jeder Charakter ein paar zur Auswahl, sie haben durch die Bank besonders hohe Auf-

ladezeiten und hauen dafür besonders rein. Auch das kennt man aus Diablo 3, der Barbar hat hier erneut neben dem Zorn des Berserkers den Ruf der Urahnen auf Lager. Die Zauberin verwandelt sich in der Demo in ein unverwundbares Blitzelementar, das per Mausclick wild übers Schlachtfeld springt und alle Feinde in der Nähe grillt. Spaßig!

Die anderen beiden Klassen verriet Blizzard noch nicht, ein sonst recht akkurater Leak sprach aber von Paladin und Amazone, was gut ins bisherige Lineup passen würde. Ich bange nur, dass die eindeutig und zweifelsfrei objektiv beste Klasse damit schon wieder aufs Abstellgleis gestellt werden würde. Die können doch nicht erneut den Nekromanten außen vor lassen!

Diablo 4, wie hältst du's mit den Items?

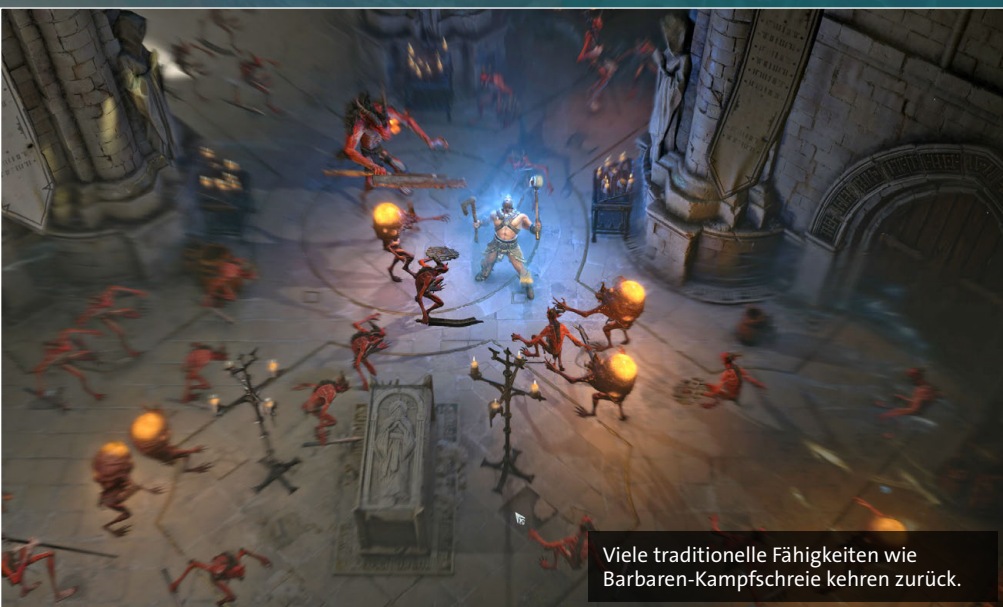
Bei aller Kritik am Skillssystem muss erwähnt werden, dass man erst mit den legendären Items ein volles Bild der Klassen haben soll. Denn wie in Diablo 3 fügen einige davon bestimmten Fähigkeiten völlig neue Funktionen hinzu. Ich fand etwa eine Keule, mit der mein seismisches Schmettern den Boden entzündete. Nun bin ich einerseits ein Fan

von Items, die richtig schön sichtbare Boni bieten und nicht einfach nur bessere Werte. Allerdings war die Kopplung von Items und Skills in Diablo 3 oft problematisch: Solche Items waren so gut, dass der entsprechende Skill erst mit ihren Boni überhaupt was wert wurde. Das schränkte Build-Freiheit ein und machte vor allem Fähigkeiten nutzlos, die kein gutes Unterstützungs-Item hatten.

Interessanter fand ich immer Legendaries mit allgemeineren ausgefallenen Effekten, die sich mit jeder Fähigkeit kombinieren lassen. Und zum Glück gibt's die auch in Diablo 4. Eins verleiht meinen Angriffen etwa eine Chance, eine Hydra zu beschwören, ein anderes platziert Blitzfallen um mich herum. Davon gerne mehr! Ebenfalls interessant klingen die mythischen Items. Die sollen gleich vier legendäre Affixe mitbringen (normale Legendaries haben wie gesagt nur eins!), dafür darf man nur eins ausrüsten.

Diablo schwänzt Mathe

Weniger gut ist nur das grundlegende Design der Items. Sie drehen sich alle um drei enorm simple Attribute: Angriff, Verteidigung und Leben. Jedes Item steigert mindestens eins der drei, manchmal auch zwei. Daneben haben magische Items nur ein Extra-Affix, seltene zwei und legendäre drei. Zum Beispiel verleiht der Stein von Jordan, ein klassischer legendärer Ring, einen dicken Batzen Angriff und Verteidigung, sechs Prozent reduzierte Manakosten, sechs Prozent schnellere Cooldowns und als legendäre Spezial Eigenschaft einen Punkt auf alle Skills. Die klassischen Attribute wie Intelligenz und Stärke, die schon Diablo 3 enorm vereinfachte, fehlten in der Demo komplett. Ich hätte mir nach Teil 3 das genaue Gegenteil gewünscht: mehr Tiefgang bei den Attributen! Ganz zu schweigen, dass es einfach komisch wirkt, wenn ein Ring oder Amulett ganz lapidar 118 Angriff, 126 Verteidigung verleiht. Auch die Vielfalt leidet: Ich fand kein Schmuckstück, das mal keins der drei Grundattribute verbessert und dafür fünf Sondereffekte hat. Alle zahlen sie auf die gleichen simplen Kernwerte ein.



Viele traditionelle Fähigkeiten wie Barbaren-Kampfschreie kehren zurück.

Traditioneller geht's nicht: Unsere Klasse wählen wir am Lagerfeuer aus.



Diesmal können wir unseren Charakter umfangreich optisch anpassen und beispielweise verschiedene Frisuren und Gesichter kombinieren.

Sprechen Sie Runisch?

Interessanter wird's bei den Runenwörtern. Laut Barriga wollten die Entwickler die Attribute bewusst vereinfachen, um mehr Fokus auf interessantere Item-Eigenschaften zu legen. In der Demo wirkten die aber noch nicht merklich spannender als in früheren Teilen. Mit einer Ausnahme, die auch Barriga betont: Durch die Vereinfachung sei Platz für Runenwörter entstanden, und die fand ich klasse! Wir setzen wie in Diablo 2 Runen in gesockelte Items ein, aber diesmal geht's nicht darum, bestimmte Wörter zu entdecken – es geht darum, sie selbst zu bauen!

Manche Runen geben bestimmte Auslösebedingungen vor, andere bestimmte Effekte. Eine besagt etwa: Löse die nächste Rune aus, wenn du einen Heiltrank trinkst. Und eine andere: Wenn diese Rune ausgelöst wird, erhöht sich deine kritische Trefferchance. Beide zusammen verleihen also Crit mit jedem Trank. Das ist ein so einfaches wie

elegantes System, das in der Theorie enorm viel Raum zum Experimentieren bietet und das schwache Attributsystem zumindest zum Teil wettmachen könnte.

Offen für alles

Geteilter Meinung bin ich bei der Welt. Richtig imposant finde ich, dass sie jetzt komplett offen ist: Ihr könnt ohne einen Ladebildschirm durch die komplette Oberwelt reiten. Yep, reiten, denn es gibt jetzt Pferde! Nur Dungeons müssen laden und sind jedes Mal zufallsgeneriert, während die Oberfläche handgebaut und daher immer gleich ist. Für mich eine gute Aufteilung, so können die Dungeons für Wiederspielwert sorgen und die Oberwelt natürlicher aussehen. Tatsächlich passt die offene Welt überraschend gut zu Diablo. Warum nicht auch mal auf der Suche nach Schätzen die Hauptstory links liegen lassen und abseits des Weges ein paar monsterverseuchte Ruinen erkunden?

In sehr storylastigen Spielen beißt sich diese Freiheit gern mal mit der Geschichte, aber Diablos Story war ja noch nie die Hauptattraktion. Außerdem hilft die Open World bei dem Gefühl, dass ich tatsächlich eine echte Welt erkunde und nicht nur eine Reihe von Metzel-Arenen. Kleine Events am Wegesrand beleben die Welt. Etwa stoße ich auf eine Gruppe Bauern, die sich unter den Wägen ihrer Karawane vor Ziegenmännern versteckt haben, und kann sie verteidigen. Das wiederum kommt der bodenständigeren Horrorstimmung zugute, auf die Diablo 4 abzielt. Zumindest so lange, bis ich einer Bande anderer Spieler über den Weg laufe.

Gemeinsam einsam?

Denn Diablo 4 hat nicht nur eine Open World, sondern auch eine Shared World. Und das heißt, in Dörfern und der Wildnis kann ich jederzeit anderen Spielern begegnen. Oder genauer gesagt: Ich muss! Es gibt



Bei Weltbossen zoomt die Kamera heraus, weil mehr Spieler auf einmal gegen sie kämpfen.

Die Wüste von Kehjistan ist vertrautes Territorium für Serien-Veteranen.



keinen Offline-Modus und auch keine Solo-Option. In Dungeons steigen wir nur allein oder mit unserer eigenen Party aus bis zu vier Leuten hinab, aber an der Oberfläche haben wir immer Gesellschaft. Und das schlug in der Demo enorm auf die Stimmung: Da erzählt mir im Dorf eine besorgte Mutter, dass ihr Sohn fiebrige Visionen hat ... und neben mir scharen sich schon vier andere Helden um sein Bett. Ich will dem Mysterium auf den Grund gehen und steige in eine Höhle hinab, in die sich lange niemand mehr wagte ... aber auf dem Weg dahin überholt mich ein anderer Held, der genau die gleiche Quest hat. Komme ich an, fehlt von dem natürlich jede Spur, denn Dungeons sind ja wieder instanziiert. Barriga betont allerdings, dass das in einer Blizzcon-Demo besonders häufig passieren wird, weil mehr Leute in dem einen Demo-Gebiet konzentriert sind. Organisch geschehe das in längeren internen Tests seltener und könne die Stimmung dann sogar verbessern.

SpongeBob als World Boss

Klar, MMO-Spieler werden da nur nicken, so sind diese Spiele eben. Aber Diablo wird dadurch für mich nicht bereichert. Im Gegenteil: Der langweiligste Teil der Demo war der Kampf gegen den riesigen World Boss. Der erscheint mit Ansage in der Region, ich trat daher mit zwölf anderen Spielern an. Aber er erwies sich als öder Bullet (beziehungsweise Magic) Sponge, der viel einsteckte, ohne großes Teamwork zu erfordern.

Der Boss, den ich allein in der mysteriösen Höhle bekämpfte, um den Jungen von vorhin zu retten, lieferte einen viel spaßigeren Kampf! Ein optionaler Solo-Modus stünde dem Spiel daher sehr gut zu Gesicht. Dungeons werden auch ein wichtiger Teil des Endgames. Dazu verrät Barriga noch nicht viele Details, aber er sprach bereits über die Schlüsseldungeons. Die ähneln den Nephalem-Portalen, sind aber bestimmte Orte in der Welt statt komplett aus allen Grafik-Sets des Spiels zusammengewürfelte.

Ein Königreich für ein Pferd

Noch nicht selbst spielen konnte ich die Reittiere, aber sie sehen nach einer schönen

Ergänzung für das Spiel aus. Um schneller durch das Spiel zu kommen, können wir jederzeit unser eigenes Pferd rufen. Und tatsächlich nur Pferde, denn Diablo 4 will ja nicht zu abgedreht werden. War Art Director John Mueller also gar nie versucht, uns auf Drachen oder Pegasi reiten zu lassen? Nein, lacht er – aber ein wenig ausgetobt hat er sich dann doch, zum Beispiel gibt's Skelettrösser. Die Mounts dienen nicht nur der Fortbewegung, sie haben auch ihren Nutzen im Kampf. Etwa mit eigener Absprung-Fähigkeit, die Zauberin fegt zum Beispiel in einem Elementarsturm herab von ihrem Ross in ihre Feinde – cool und wirkungsvoll!

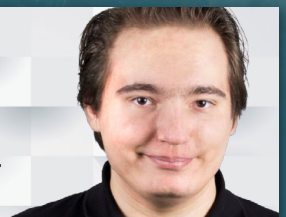
Außerdem passen wir das Tier an, sowohl kosmetisch als auch spielmechanisch. Eigene Items können ihm etwa mehr Geschwindigkeit verleihen. Das soll auch im PvP nützlich sein, um leichter andere Spieler zu überfallen. Moment, PvP? Ja, allerdings nur in eigenen Gebieten. Wir müssen also nicht fürchten, jederzeit überfallen zu werden, wenn wir nicht wollen. Wer sich aber drauf einlässt, kann eigene PvP-Items verdienen. Manche Belohnungen sind auch rein kosmetischer Natur. Aber richtig prunkvolle Cosmetics seien ja auch schon ein starker Anreiz, sich mal in den PvP zu wagen.

Was bringt die Zukunft?

Aber wo Barriga schon Cosmetics erwähnt, kommen wir darauf doch nochmal zurück: Wird's denn einen Kosmetik-Store mit Mikrotransaktionen geben? Schließlich fehlt Diablo seit dem Wegfall des Auktionshauses eine dauerhafte Einnahmequelle. Und für Diablo 4 böten sich kosmetische Mikrotransaktionen sogar mehr an denn je, weil man die Klassen deutlich stärker optisch anpassen können soll. Etwa mit unterschiedlichen Frisuren und Gesichtern. Von den Mounts ganz zu schweigen! Aktuell gebe es dafür aber keine Pläne, sagt Barriga. Konkreter will er aber nicht werden, ausgeschlossen ist es für die Zukunft also nicht. Ganz ehrlich: Ich bin mir recht sicher, dass etwas in dieser Richtung irgendwann kommen wird, denn aktuell ist Diablo Blizzards einzige Marke ohne Mikrotransaktionen. Glaubt mir: Nie im Leben bleibt das so! ★



Maurice Weber
@Froody42



Zwei Herzen schlagen, ach, in meiner Brust! Abgedroschene Phrase, aber sie passt hier nun mal. Als ich da im Saal saß, wie Diablo 4 angekündigt wurde, war ich zunächst einfach nur begeistert. Dieser Trailer! Die finstere Stimmung! Das Gameplay! Genau so muss Diablo aussehen! Als ich dann spielen durfte, war ich weiter begeistert – aber nur noch in Teilen. Diablo 4 erweckt in der Tat die fantastische Atmosphäre des zweiten Teils zu neuem Leben, kombiniert mit dem ungeschlagen flüssigen Kampf-Gameplay des dritten Teils. So weit also genau die richtige Richtung! Aber schaut man etwas tiefer unter die Haube, gibt es auch Grund zur Besorgnis. Gerade die fundamentalen Mechaniken eines Diablo – die Charakterentwicklung und die Items – wirken gerade nicht wie ein Destillat der besten Ansätze der Serie, sondern eher ihrer schwächsten Ideen. Noch einfachere Attribute als in Diablo 3? Warum das denn? Das war doch damals schon der falsche Weg! Und jetzt nicht nur Online-Zwang, sondern auch noch Zwang zur Shared World? Bleibt mir weg damit! Genauso stecken aber jede Menge cooler Ideen drin, zum Beispiel die neuen Runen, die weite offene Welt und einige der Charaktermechaniken. Auch in Diablo 4 schlagen also zwei Herzen. Und noch ist völlig offen, welches sich durchsetzt, das Spiel soll ja selbst nach Blizzard-Maßstäben in weiter Ferne liegen. Ich hoffe, dass die Entwickler sich bis dahin noch zu etwas mehr Tiefgang überreden lassen. Feedback in diese Richtung wird es garantiert geben, zumal Blizzard eigens eine Beta abhalten will, um sich welches einzuholen. Potenzial hat Diablo 4 auf jeden Fall, und zwar jede Menge, denn die Atmosphäre und das Gameplay passen jetzt schon fast perfekt – und das sind ja gerade zwei der schwierigsten Punkte, die sich schwerer mit einzelnen Anpassungen retten lassen. Ich verharre also gespannt, wenn auch mit einem Hauch von Sorge im Hinterkopf.

Red Dead Redemption 2

OUTLAWS IM NEBEL

Genre: Action Publisher: Rockstar Games Entwickler: Rockstar San Diego Termin: 5.11.2019

Rund ein Jahr hat der Ritt von der Konsolenversion auf den PC gedauert. Wie hat Arthur Morgans Abenteuer die Umsetzung überstanden? Wir haben uns in den Sattel geschwungen. Von Markus Schwerdtel

Kennt ihr einen Kufner persönlich? Einen Stellmacher? Einen Reepschläger? Vermutlich nicht, denn diese Berufe sind schon lange ausgestorben. Man hat sie irgendwann einfach nicht mehr gebraucht, die Welt hat sich weitergedreht. So ähnlich geht es auch Arthur Morgan. Der schlägt sich im Jahr 1899 als Outlaw durch den Wilden Westen. In ei-

ner Zeit, in der dieser »Beruf« immer schwieriger wird, weil die Gesetzeshüter und diese verdamnten Pinkerton-Detektive immer lästiger werden. Arthurs »Chef«, der Bandenführer Dutch van der Linde, will diese Zeitenwende jedoch nicht wahrhaben und versucht verzweifelt, seinen Trupp zusammenzuhalten. Ein letzter Coup soll der Bande so viel Geld einbringen, dass sich alle Mitglieder – vom mürrischen Micah über die junge Tilly Jackson bis hin zum Mexikaner Javier Escuella – zur Ruhe setzen können.

Doch nicht alle Banditen sind mit den ehrgeizigen Plänen von Dutch einverstanden. Als sich die Gang dann auch noch mit dem mächtigen Industriellen Leviticus Cornwall anlegt, drohen die Spannungen die Bande

endgültig zu zerreißen. Dieser Konflikt zieht sich durch das ganze Spiel. Die Angst vor Veränderung und die unterschiedlichen Arten, mit Veränderungen umzugehen, sind die großen Themen von Red Dead Redemption 2. Womit wir auch gleich bei der wichtigsten Frage für uns PC-Spieler wären: Wie groß sind diese Veränderungen der PC-Fassung gegenüber den ursprünglichen Versionen für PlayStation 4 und Xbox One?

So groß, so schön!

Schon auf den Konsolen ist Red Dead Redemption 2 ein sehr, sehr schönes Spiel. Vor allem auf PS4 Pro und Xbox One X – also den stärkeren Varianten der aktuellen Konsolengeneration – wirkt die Optik fantastisch. Weit schweift der Blick über die Landschaften, die mit viel Vegetation und wilden Tieren fast wie echt wirken. Apropos Tiere: Was GTA 5 seine Autos sind, sind Red Dead Redemption 2 seine Pferde. Und offenbar haben die Designer bei Fell und Mähne die gleiche Sorgfalt walten lassen wie bei Karosserie und Chrom. Egal ob Zaumzeug, Sattel oder dahinter festgezurte Bettrolle – alles strotzt vor Details und trägt damit zur einzigartigen Atmosphäre des Spiels bei.

Was für die Pferde gilt, stimmt bei den Charakteren erst recht: Haare, Bartstoppeln und Hautunreinheiten verleihen den Menschen im Spiel einen schmutzigen, echten Look – kein Vergleich zu den Plastikgesichtern in vielen anderen Spielen. Sogar der letzte stumme Statisten-Cowboy im Saloon des Präriekaffs Valentine ist noch mit viel Liebe zum Detail gestaltet und hat oft sogar seine eigene Synchronstimme – selbst, wenn er nur kurz »Howdy« sagt. Die Präsentation ist also bombastisch, das war aber

Der Schnee war schon in der Konsolenversion ein optisches Highlight, auf dem PC wirkt er noch kälter.



Felle wie hier beim Reh und auch am Pferd sehen durch die neuen Texturen besonders realistisch aus.

eben auch auf Konsole schon so. Die Verbesserungen liegen im Detail.

Vier Seiten Settings

So gern wir mit der PC-Version von Red Dead Redemption 2 sofort losreiten würden, unser erster Weg führt ins Optionsmenü, genauer zu den Grafikeinstellungen. Offenbar hat man sich bei Rockstar Games am in dieser Hinsicht vorbildlichen Assassin's Creed: Odyssey orientiert, wir können alle erdenklichen Aspekte der Optik manipulieren. Das geht von Standards wie der Auflösung (4K ist möglich) oder einer stabilen Bildrate (in der von uns ausprobierten Version maximal 120 fps) bis hin zur Partikeldichte bei Blut- oder Schmutzeffekten.

Wer zusätzlich die Einstellungen für Fortgeschrittene aktiviert, darf zum Beispiel die Qualität des volumetrischen Nebels einstellen oder festlegen, welche Grafikschnittstelle (etwa Vulkan) das Spiel nutzt. Wer sich gut mit seinem PC auskennt, kann sich auf vier Bildschirmseiten mit Grafikeinstellungen freuen und jedes noch so kleine Detail tunen. Das soll sicherstellen, dass Red Dead Redemption 2 auch auf schwächeren Rechnern noch zum Laufen gebracht werden kann – auch wenn es dann natürlich nicht mehr so gut aussieht.

Red Dead Benchmark

Ein nettes Detail ist der ins Spiel eingebaute Benchmark-Check. Aus dem Grafikenü he-

raus können wir per X-Taste einen Hardware-Test starten. Das Spiel wechselt dann zwischen mehreren typischen Spielsituationen durch – ein Wald im Schneesturm, die Wüste rund um Armadillo bei Sonnenuntergang, Arthur bei einem Raubüberfall in einem Laden – und misst Daten wie die Bilder pro Sekunde. Das schafft Vergleichbarkeit und könnte sich (darauf hofft Rockstar sicher ein bisschen) als einfach zu handhabender Standard-Benchmark etablieren. Eine gute Idee ist so ein Performance-Messgerät allemal. Es wirkt fast schon, als wollten die Entwickler sich mit den vielen Einstellungsmöglichkeiten bei den PC-Spielern für die lange Wartezeit entschuldigen bzw. sie rechtfertigen. Aber grau ist nicht nur die Schriftfarbe in den Menüs, sondern auch alle Theorie. Wie sehen die grafischen Verbesserungen denn im Outlaw-Alltag aus?



Die Gesichter wirken dank vieler Details wie Bärte oder Leberflecken lebensnah.

Warum noch kein Test?

Wenn ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, ist Red Dead Redemption 2 bereits für den PC erschienen. Leider lag aber unser Redaktionsschluss knapp vor dem Release-Datum des Spiels und Rockstar konnte uns vorab keine Testversion besorgen – es wurde bis zuletzt an den Grafiktreiber-Anpassungen gefeilt. Für diesen Text haben wir jedoch eine zu 99,9 Prozent fertige Version gespielt, er ist sozusagen ein Vorabtest ohne Wertung. Wer gerne eine Zahl drunter stehen hat: Auf gamestar.de findet ihr den Test zu Red Dead Redemption 2, komplett mit Wertung und Tipps von unseren Hardware-Profis. Gespielt haben wir für diesen Artikel auf einem starken Intel 9900k mit 5 Ghz und einer Nvidia RTX 2080TI, der Rechner hatte ausschließlich SSD-Platten und als RAM-Ausstattung 32 GByte DDR4 3200 – entsprechend gut und flüssig lief das Spiel darauf.



Vor allem bei den Lichteffekten hat Rockstar noch mal ordentlich nachgelegt, das macht den Ritt in den Sonnenuntergang gleich viel romantischer.

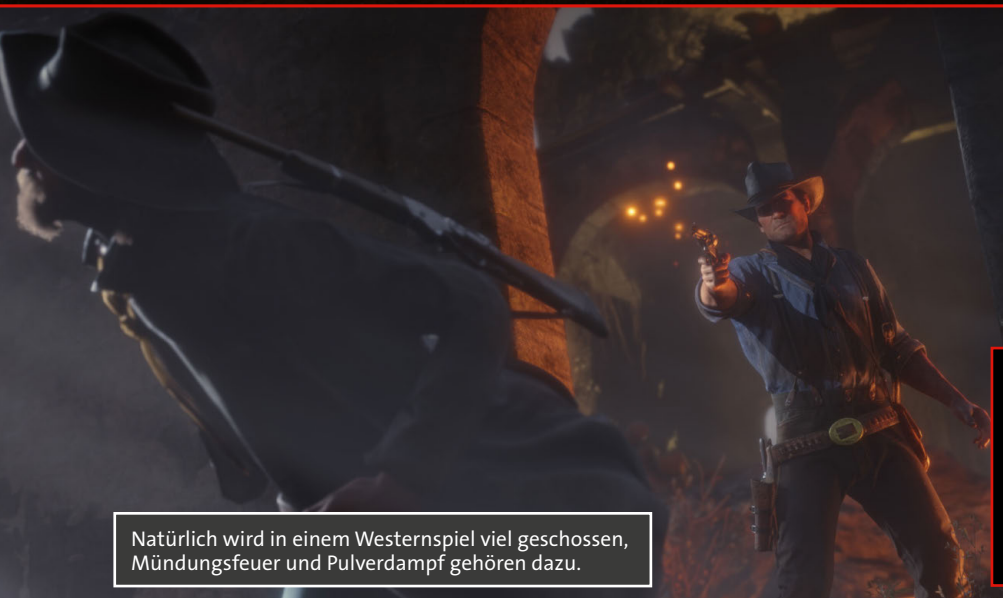
Pferde im Nebel

Vielleicht fangen wir am besten mit dem an, was an der PC-Version in Sachen Präsentation eben nicht neu ist: 3D-Modelle, Animationen, Sprachaufnahmen – all das ist identisch mit der Konsolenfassung. Überarbeitet wurden dagegen die jetzt tesselierten Texturen, vor allem die für Bäume, Tiere und generell die Umgebung. Zwar muss man schon sehr nah hingehen, um an der Baumrinde oder am Fell eines erlegten Rehs einen Unterschied zu sehen, doch der Gesamteindruck ist tatsächlich detaillierter als bei den ursprünglichen Fassungen für PS4 und Xbox One. Kleiner Wermutstropfen: Die schicken Texturen fressen ordentlich Speicherplatz, Red Dead Redemption 2 schlägt mit wuchtigen 150 GByte zu Buche.

Ähnlich subtil fallen die verbesserten Lichteffekte aus. Im Saloon spielen jetzt Sonnenstrahlen durchs Fenster, im Wald greifen sie durch die Blätter. Der Übergang der Tageszeiten ist ebenfalls etwas sanfter, Schatten werden nun auch in größerer Entfernung berechnet. Richtig beeindruckend ist die erhöhte Sichtweite, etwa wenn Arthur auf einer Klippe über einem imposanten Canyon steht und den Blick in die Ferne schweifen lässt. Dann fühlt man selbst vor dem heimischen Rechner die Weite des Westens und möchte am liebsten bis zum Horizont reiten – in solchen Momenten ist Red Dead Redemption 2 am allerbesten.

Besonders gut gefallen hat uns auch eine Mission, in der die Gang von Dutch van der Linde im Morgengrauen losreitet. Zart fällt

das Morgenlicht in den Wald und beleuchtet den volumetrischen Bodennebel, beim Durchreiten eines Flusses spritzt spektakulär das Wasser unter den Hufen. Kurz: Alles ist etwas fluffiger, feiner, flüssiger. Sichtbare Unterschiede zu den Konsolenfassungen fallen jedoch nur im direkten Vergleich auf. Sogar die gelegentlichen Clipping-Fehler kennt man bereits, wenn etwa der Held mit einer sperrigen Flinte ein Haus durchstöbert und der Lauf im Türstock verschwindet. Halt, einen großen Unterschied gibt es dann doch: Wenn irgendwie möglich, solltet ihr Red Dead Redemption 2 mit mindestens 60 Bildern pro Sekunde spielen, auf der Konsole sind es maximal 30 fps. Das sieht nicht nur besser aus, sondern erleichtert obendrein den Cowboy-Alltag – denn der besteht nun mal auch aus Schießereien.



Natürlich wird in einem Westernspiel viel geschossen, Mündungsfeuer und Pulverdampf gehören dazu.

Mr. Morgan mit Maus

Vor allem in Schießereien ist die Steuerung per Maus und Tastatur ein echter Vorteil. Zwar bietet die Konsolenfassung ein »Snap on«-Zielsystem, aber das ist natürlich bei Weitem nicht so präzise. In einer Mission mit mehreren Gegnerwellen schalten wir einen Widersacher nach dem anderen aus, ohne selbst ernsthaft Schaden zu nehmen. In solchen Momenten kommt uns das Spiel fast

Bilder von Rockstar

Obwohl wir die PC-Version von Red Dead Redemption 2 selbst gespielt haben, konnten wir keine eigenen Screenshots machen. Die Bilder auf diesen Seiten stammen also vom Publisher, geben aber tatsächlich gut wieder, wie das Spiel in der Praxis aussieht.

Die Städte im Spiel wirken richtig belebt, das sorgt für ordentlich Western-Atmosphäre.



Red Dead Online

Zum Start von Red Dead Redemption 2 geht auch die Multiplayer-Variante Red Dead Online live. Die konnten wir noch nicht ausprobieren, Rockstar verspricht aber alle bisher für die Konsolenvariante erschienenen Features und Erweiterungen, etwa die kürzlich veröffentlichten Frontier Pursuits mit unterschiedlichen Charakterklassen. Damit ist Red Dead Online deutlich kompletter als die Konsolenvariante bei ihrem Erscheinen, die damals eher wie ein Betatest wirkte.



Showdown im Morgengrauen: Während die Überfallopfer zittern, bewundern wir das schöne Gras und die zarten Sonnenstrahlen im Morgennebel.

schon etwas zu leicht vor. Dafür ist die Bedienung mit der Tastatur in den (zum Glück seltenen) Nahkämpfen etwas unbeholfen. Wer kann, hängt parallel ein Gamepad an den PC und wechselt je nach Situation.

Überhaupt, die Steuerung: Die etwas umständliche Bedienung mit einer Vielzahl von kontextabhängigen Kommandos war bereits bei der Konsolenfassung ein Kritikpunkt. Klar, ein Spiel mit vielen Möglichkeiten braucht auch viele Tasten, um diese Tätigkeiten auszulösen. Doch gerade zu Beginn werdet ihr nicht um einen Spickzettel neben der Tastatur umhinkommen bzw. öfter mal ins Menü wechseln müssen, um ein Kommando nachzuschlagen. Zwar lassen sich alle Funktionen auch umbelegen und nach Wunsch konfigurieren, doch das Grundproblem der überladenen Steuerung bleibt.

Wer seinem Helden ungern die ganze Zeit über die Schulter schauen mag, wechselt in die Ego-Perspektive. Vor allem bei Schießereien wirkt das Spiel dann wie ein klassischer Shooter, spätestens beim Reiten empfiehlt sich jedoch wieder der Wechsel auf die Außenkamera – das Gehoppel geht dafür anfälligen Spielern sonst arg auf den Magen. Apropos Kamera: Bleibt ihr lange auf der Taste V, wechselt das Spiel in die so-

genannte Cinematic Camera, also den Kinomodus mit besonders dramatischen Einstellungen. Folgt ihr dann gerade der Straße zu einem Wegpunkt, galoppiert der Gaul automatisch zum Ziel. Eine Schnellreise-Funktion gibt es allerdings nicht, was vor allem gegen Ende des Spiels nerven kann, wenn

man viel von der Karte aufgedeckt hat und die Wege zur nächsten Mission lang sind.

Sagen Sie »Texas«!

Eine Funktion ist der PC-Version von Red Dead Redemption 2 vorbehalten, auf F6 liegt standardmäßig der (momentan) exklu-



Die Witwe Sadie Adler schließt sich der Gang an, nachdem ihr Mann von der üblen O'Driscoll-Gang ermordet wurde.

Ein wachsamer Blick kann im Wilden Westen nicht schaden. Beachtet die Details an den Taschen!



sive Fotomodus. Egal ob im Spiel oder in einer Zwischensequenz, wir können das Geschehen jederzeit anhalten und ein Bild schießen. Wie man es von so einem Modus erwartet, ist die Kamera frei beweglich und es gibt jede Menge Einstellungen für Belich-

tungszeit, Tiefenunschärfe usw. Außerdem lassen sich die Fotos mit rund 40 Filtern versehen, von »rot eingefärbt« bis hin zu »betrunken«. Diesen Filter verwendet das Spiel auch, wenn sich Arthur Morgan im Saloon einen hinter die Binde kippt. Der Fotomodus ist ein nettes Gimmick, es würde uns nicht wundern, wenn er mit einem der nächsten Updates auch auf Konsolen landen würde.

Zeit für Geschichten

Was Red Dead Redemption 2 abseits der verbesserten Optik zu bieten hat, könnte man im Test der GamePro-Kollegen nachlesen, wir fassen es aber trotzdem hier nochmal kurz zusammen. Rockstar Games fährt mit diesem Spiel die schönste, größte, detaillierteste offene Spielwelt der an solchen Superlativen wahrlich nicht armen Firmengeschichte auf. Und das Spiel nimmt sich alle Zeit der Welt, euch diese Welt näherzubringen. Das fängt mit dem gemächlichen, von vielen Spielern als zu langsam empfundenen Gang von Arthur an und geht beim ebenso bedächtigen Erzähltempo weiter. Das macht die Charakterentwicklung von Arthur und seinen Bandenkollegen nachvollziehbarer, wer jedoch hauptsächlich Action sucht, wird sich unter Umständen langweilen. Vor allem im Mittelteil wird die Story ziemlich zäh, bevor sie gegen Ende mit einer dramatischen Wendung wieder Fahrt aufnimmt und schließlich in einem fantastischen Epilog den Anschluss zum ersten, nie für den PC erschienenen Red Dead Redemption schafft – Teil 2 ist schließlich ein Prequel.

Altmodischer Arthur

Fast schon schmerzhaft konventionell ist die Spielstruktur, sie folgt nämlich grundsätz-

lich der bereits 2001 mit GTA 3 etablierten »Rockstar-Formel«: Auf einer Karte ploppen Auftraggeber-Icons auf, die ihr anreitet (wie gesagt: keine Schnellreisefunktion!). Die Person am Zielort gibt euch dann eine Haupt- oder Nebenmission, die in der Regel auf bewährte Mechaniken (Eskortieren, Beschützen, Umlegen, Einfangen etc.) zurückgreift und dabei recht enge Vorgaben macht, wie die Aufgabe zu erledigen ist. Unterschiedliche Lösungswege oder gar Entscheidungen? Fehlanzeige! Es gibt zwar jede Menge Nebenbeschäftigungen (Angeln, Kartenspielen, Jagd), doch die liefern bestenfalls Geld und Trophäen, zahlen aber nicht auf die Charakterentwicklung ein, etwa durch Erfahrungspunkte.

Dadurch wirkt Red Dead Redemption 2 im Vergleich zu aktuellen Open-World-Titeln wie Assassin's Creed: Odyssey spielerisch stellenweise ganz schön altbacken. Andererseits ermöglichen diese Beschränkungen Rockstar Games, eine extrem dichte Geschichte zu inszenieren, mit genau abgesteckten Höhepunkten und Wendungen. Diese Geschichte – zusammen mit dem Gefühl der Wildwest-Freiheit – ist es schließlich auch, die den Sog und die große Faszination dieses Spiels ausmacht, und die einen die zweifellos vorhandenen Designmängel vergessen lässt. Wollen wir nur hoffen, dass sich Rockstar Games für ihren nächsten Titel (GTA 6? Bully 2? Was anderes?) etwas mehr trauen, und nicht wie Dutch van der Linde als Fortschrittsverweigerer in der eigenen, zugegeben ruhmreichen Vergangenheit steckenbleiben. Wäre doch schade, wenn der Kultentwickler irgendwann den gleichen Weg wie Küfner, Stellmacher und Reepschläger gehen würde. ★



Markus Schwerdtel
@kargbier



Ich liebe Red Dead Redemption 2 allein schon dafür, dass ich mal keinen strahlenden Supersoldaten spiele. Sondern einen schmutzigen, von Zweifeln geplagten Cowboy, der versucht in einer Welt voller Veränderungen den Weg zu finden – damit kann ich mich identifizieren. Mit dem gemächlichen Tempo des Spiels kann ich mich arrangieren. Red Dead Redemption 2 ist eben kein Skill-Shooter, sondern eher eine Wildwest-TV-Serie zum Mitspielen, die sich Zeit für ihre Geschichte und ihre Helden nimmt. Manche Missionen funktionieren fast schon wie Episoden und sind dramaturgisch entsprechend durchgetaktet. Und genau das ist für mich zugleich das große Problem: Viel zu oft fühle ich mich wie ein Schauspieler, der gefälligst das zu tun hat, was die allmächtigen Rockstar-Regisseure für richtig halten. Mir fehlt die Freiheit, die man aus anderen Open-World-Titeln gewohnt ist. Dass Red Dead Redemption 2 trotzdem eine unbedingte Empfehlung auch für PC-Cowboys ist, liegt an der grandiosen Inszenierung, den unfassbar vielen Details und – bei aller Eingengung – an der Geschichte um Arthur Morgan und seinen Aufbruch.

A collage of various electronic products including a smartwatch, headphones, a camera, a game console, a scooter, and a drone, all set against a blue background with a grid pattern and starburst effects.

✓ FLAT TELEFONIE

✓ FLAT INTERNET

✓ FLAT EU-AUSLAND

ab 9,99 €/Monat
12 Monate,
19,99 €/Monat

€/Monat*

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

Suchen Sie sich jetzt zu einem 1&1 All-Net-Flat Tarif Ihren Wunsch-Vorteil aus, z. B. den LEGO Technic Geländewagen. Oder entscheiden Sie sich für unseren 120.- € Preisvorteil in den ersten 12 Monaten.

HONOR 20

HUAWEI P30 Pro

Samsung Galaxy S10+

**Sofort
starten:**

NACHT
OVERNIGHT-
LIEFERUNG

LIEFERUNG

In
ausp

1 MONTH
TESTED



Expert
led

1 ANR GENÜGT



1&1

☎ 02602 / 96 96

1und1.de

*1) Alle Net-Flat mit 3 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-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Lichtenstein und Norwegen. Mit Smartphone ab 11,-€/Monat, mHr, 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 1&1 Vorteilswelt entfällt der Preisvorteil für die ersten 12 Monate, zzgl. 24-monatige Ratenzahlung (von gewähltem Gerät abhängig). Abbildungen ähnlich. Solange der Vorrat reicht. Versicherungskennzeichen nicht enthalten. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur

Crusader Kings 3

DIE KANNIBALEN VON TRIER

Genre: **Strategie** Publisher: **Paradox** Entwickler: **Paradox** Termin: **2020**

Auf der PDXCon haben wir eine Gameplay-Demo von Crusader Kings 3 gesehen und können berichten: Paradox dreht an den richtigen Stellschrauben für noch mehr Mittelalter-Fantasy. Von Michael Graf

Artikel über Crusader Kings kommen immer an den Punkt, an dem man überlegen muss, ob man wirklich weiterschreiben sollte – auch bei Crusader Kings 3. Wir werden im Folgenden über das Kannibalen-Bistum Trier sprechen müssen, über Prinzen, die Bauern niedermähen, über Warteschleifen im Stammbaum und darüber, dass das Besudeln heiliger Schriften zu zweit einfach mehr Spaß macht. Ihr seid also vorgewarnt. Das Mittelalter wird wieder ziemlich wild.

Und ja, Crusader Kings 3. Noch vor wenigen Wochen hatten wir uns im GameStar-Podcast in den kollektiven Irrglauben gesteigert, Paradox werde auf der PDXCon 2019, auf seiner diesjährigen Hausmesse also, ein Fantasy-Strategiespiel enthüllen. Ein Strategiespiel rund um Story-Schnipsel und Mini-Quests à la Stellaris, nur eben mit Magie und Drachen statt Technologie und ... Weltraum-Drachen (kein Scherz, die gibt es in Stellaris). Stattdessen tritt einen Tag vor dem offiziellen PDXCon-Beginn Paradox' wandelnde PR-Boombox Jesse Henning (klein, stimmgewaltig, kalifornisch) vors versammelte Pressepublikum und verkündet: »Nun, wie ihr wisst, machen wir nicht Vicky 3.« Ein Seitenhieb auf die seit Jahren kursierenden Gerüchte, Paradox entwickle einen Nachfolger zum Kolonial-Strategiespiel Victoria 2, liebevoll »Vicky« genannt, was Paradox konsequent mit dem Meme verneint, ihr neues Spiel heiße »Not Vicky 3«.

Diese Worte prangen auch in Hennings Bühnenpräsentation. »Aber wir machen so was Ähnliches!« Henning lässt das »Not«

verblasen, dann die Buchstaben »V«, »i«, »y«. Übrig bleibt »CK 3«. Na klar: Crusader Kings 3! Applaus, Freude durchsetzt mit Erstaunen. Echt? Crusader Kings 3? Sie wagen sich wirklich an einen Nachfolger von Crusader Kings 2, einen Nachfolger dieses sieben Jahre alten Strategiespiel-Monsters mit inzwischen 15 DLC-Erweiterungen? Ja, sie wagen sich, und so überraschend kommt das doch nicht, weil zuvor bereits stolz verkündet wurde, dass Crusader Kings 2 ab sofort kostenlos zu haben ist (ohne DLCs freilich). Warum sonst sollten die Entwickler ausgerechnet jetzt Crusader Kings 2 verschenken, das Paradox mit seinen absurden Mittelaltergeschichten überhaupt erst ins YouTube-Rampenlicht katapultiert und damit maßgeblich zum heutigen Unternehmense Erfolg beigetragen hat?

Mehr Mittelalter-Fantasy

Und irgendwie hatten wir ja trotzdem recht mit unserer Fantasy-These. Crusader Kings ist nämlich Mittelalter-Fantasy, im Zirkus aus vielfältigen Charaktereigenschaften und Story-Events leben wir unsere Fürsten-Fantasien aus wie in einem königlichen Rollenspiel. Rollenspiel Royale statt Battle Royale sozusagen. Als versoffener Herzog von Aragon unsere blinde Schwester heiraten und den Bastard des Bruders ins Verlies stecken, bevor er Ambitionen auf den Thron entwickeln kann? Klassisch Crusader Kings!

Um solche Fantasien geht es auch Game Director Henrik Fahraeus, der uns auf der PDXCon 2019 eine Live-Demo von Crusader Kings 3 vorführt. Bei einem Grand-Strategy-Spiel, das sich generell im Tempo von Kontinentalplatten bewegt, passiert da zwar wenig Action, dafür können wir nun viel besser nachvollziehen, was Fahraeus meint, wenn er sagt: »Crusader Kings soll noch mehr Spieler-Fantasien bedienen, die im ersten Teil zu kurz gekommen sind.« Deshalb setzt Paradox drei besondere Schwerpunkte bei

der Entwicklung des Spiels:

- **Charakterfokus:** Fürsten, Bischöfe & Co. werden noch wichtiger und sollen nun bei wirklich jedem Feature die zentrale Rolle spielen – auch bei den Schlachten!
- **Spielerische Freiheit:** Crusader Kings 3 wird mehr Entwicklungsmöglichkeiten für die eigene Adelsdynastie und sogar die Entwicklung eigener Religionen nach dem Baukastenprinzip erlauben.
- **Bedienbarkeit:** Crusader Kings 3 soll generell leichter bedienbar werden und klarer machen, welche Optionen man in der jeweiligen Situation hat.

Was das bedeutet, konnten wir bereits sehen und mit den Entwicklern besprechen. Mehr Tiefgang soll Crusader Kings 3 bieten – vom Start weg, ohne 15 DLCs. Eine Mammutaufgabe, die Fahraeus und sein Team unserem ersten Eindruck nach durchaus planvoll und clever anpacken. Paradox dreht an den richtigen Stellschrauben, um die Stärken von Crusader Kings 2 auszubauen, ohne dabei viele Errungenschaften des Vorgängers aufzugeben. Zumindest, wenn am Ende alles wie geplant klappt.

Breite raus, Tiefe rein

Denn Crusader Kings 3 ist immer noch der Nachfolger eines absoluten Publikums Lieblings, dessen kritische Community erst mal zufriedengestellt werden möchte. Diesen Druck lässt sich Henrik Fahraeus nicht anmerken. Er spricht ruhig, mit nordisch-kühler Gelassenheit. Silbernes Haar, silberner Bart – es fällt nicht schwer, sich den Schwestern im karierten Hemd vorzustellen, wie er im Schnee vor seiner Hütte Feuerholz hackt. Mit derselben Ruhe hackt er bei Paradox die ellenlange Featureliste von Crusader Kings 2 auf angemessene Länge zusammen. Er rechnet durchaus damit, dass manche Spieler in Crusader Kings 2 liebgezwonnene Features aus den DLCs vermissen werden, sagt Fahraeus. Beispielsweise wird es in Crusader



Kings 3 erst mal keine spielbaren Handelsrepubliken, Nomadenvölker oder ostasiatischen Völker (China, Japan) geben. Das, gesteht der Game Director, bereite ihm aber keine schlaflosen Nächte. Sein Team arbeite hart daran, die beliebtesten Teile von Crusader Kings 2 in den Nachfolger zu übernehmen. Heidnische Religionen und Wikinger etwa, die CK 2 erst mit dem DLC The Old Gods bekam, sind nun von Anfang an mit dabei. Auch die Kartenerweiterung in Richtung Indien aus Rajas of India ist nun vom Start weg drin, Gleiches gilt für die Mongolei. Außerdem dehnt Paradox das Spielfeld in Afrika weiter aus, bis knapp südlich des Horns von Afrika harren neue Ländereien der Eroberung. Auf der Karte stellt Crusader Kings 3 jede mickrige Baronie oder Grafschaft als eigenen Landstrich dar, statt die Mikro-Fürstentümer nur aufzulisten.

Die Kampagnenlänge wird leicht gekürzt, das Startjahr 769 n. Chr. aus dem Charlemagne-DLC entfällt, weil es laut Fahraeus weniger ausbalanciert und interessant war als die Optionen 867 und 1066, die Crusader Kings 3 weiterhin anbieten wird. Enden wird die Adelskarriere wie gehabt im Jahr 1453; wer die Partiregeln entsprechend einstellt, darf jedoch beliebig lange weiterspielen und fantasieren. Womit wir beim Punkt wären: den ausgebauten Spieler-Fantasien. Fahraeus sagt: »Unser Fokus liegt darauf, gute und beliebte Elemente weiter zu verbessern, statt an nebensächlichen Systemen herumzudoktern.« Deshalb wolle man Crusader Kings 3 auch nicht geistlos mit möglichst vielen Features vollstopfen: »Wir wollen nicht in die Breite gehen, sondern in die Tiefe.«

Auch wenn Paradox-typisch wieder jede Fraktion spielbar sein wird, soll es zum Release vor allem mehr Möglichkeiten für europäische Fürsten geben. Spezialisierte Mechaniken für andere Weltregionen (etwa die erwähnten Nomaden) kann dann wieder ein DLC nachreichen, auch wenn Henrik Fahraeus nicht einfach die Addons von Crusader Kings 2 kopieren möchte. »Das haben andere Firmen versucht, und es kam nicht so gut an«, meint er – womöglich eine Anspielung auf das DLC-Recycling der Sims-Serie.

Die Nase meines Großvaters

Die zentrale Rolle in Crusader Kings spielen die Charaktere, entsprechend viel Aufmerk-

samkeit widmet ihnen Paradox in Crusader Kings 3. Das fängt schon bei der Optik an, künftig sollen sich Eigenschaften viel mehr in Aussehen und Körperhaltung bemerkbar machen. Ein »starker« Fürst sieht entsprechend trainiert aus, eine »schöne« Königin hat besonders symmetrische Gesichtszüge, ein »intriganter« Papst verrät sich durch seinen verschlagenen Blick, und was »lustvolle« oder »perverse« Charaktere so anstellen, wollen wir uns gar nicht vorstellen. Die Idee dahinter: Statt wie in Crusader Kings 2 erst in Menüs wühlen zu müssen, sollen wir sofort erkennen, wer da gerade um die Hand unserer Tochter anhält oder Magdeburg belagert (oder beides).

Die Optik kann auch die Familienzugehörigkeit verraten, Kinder erben nämlich die Gesichtszüge ihrer Eltern und sehen tatsächlich aus wie Mischungen aus Vater und Mutter. Wer Pech hat, erbt die Hakennase von Großvater Bernardo, die berühmte Unterlippe des Hauses Habsburg oder gar familientypische Krankheiten wie die im Hause Hohenzollern weitverbreitete Gicht. Das droht natürlich vor allem dann, wenn Erben bevorzugt innerhalb der eigenen Familie gezeugt werden. Wobei Inzucht eine valide Strategie sein kann, weil man mehr Kontrolle über beide Elternteile hat und Nachkommen gezielt heranzüchten kann. Ein Kind mit zwei intelligenten Elternteilen hat beispielsweise eine gesteigerte Chance, zum Genie zu werden. Und ein Kind zweier Genies

könnte sogar zum Jahrhundertgenie werden. Ein Jahrhundertgenie mit chronischer Gicht, aber das ist eben der Preis dieser Art Familienplanung. Und wenn's beim ersten Mal nicht hinhaut mit der Genialität, kann man im Stammbaum ja noch ein paar Warteschleifen drehen.

Hochzeiten außerhalb der eigenen Familie verringern die Gefahr von Erbkrankheiten und dienen wieder zum Bündnisschluss und zum Sammeln von Prestigepunkten, die in Crusader Kings 3 eine wichtige Währung sind. Dazu kommen Geld, Frömmigkeit, Mannstärke (also der Truppen-Pool) und die neuen Ruhmespunkte (dazu gleich mehr).

Spezialisierte Fürsten

Der eigene Regent oder die eigene Regentin lassen sich nun überdies gezielt spezialisieren, und zwar mit dem neuen Lifestyle-System, in dem wir unsere bevorzugte Lebensweise bestimmen. Dafür gibt es fünf separate Kategorien, in denen wir Fähigkeiten freischalten – allerdings nur für unseren Herrscher, nicht für andere Mitglieder unseres Hofes oder unserer Familie. Wir gehen davon aus, dass diese Lifestyle-Wahl immer zur Machtübernahme eines neuen Oberhaupts ansteht, wenn das vorherige Alter Ego stirbt oder anderweitig die Krone abgibt. Henrik Fahraeus bestätigt das aber noch nicht. Die fünf Kategorien sind: Diplomatie, Kriegsführung, Verwaltung, Intrige und Lernbegier. Jede Kategorie umfasst drei



Okay, wirklich schön ist die Karte von Crusader Kings 3 nicht – dafür stellt das Spiel nun jede mickrige Baronie als eigenen Landstrich dar. Die Clausewitz Engine ist in Crusader Kings 3 ungefähr auf demselben Stand wie in Imperator: Rome, sagt uns Game Director Henrik Fahraeus.



Talentbäume. Darin vertiefen wir die Spezialisierung, indem wir mit Talentpunkten besondere Boni freischalten. Die Zähler verdienen wir laut Henrik Fahraeus »durch Entscheidungen bei Events sowie nach und nach passiv«. Bei vielen Aktionen im Spiel sammeln wir nämlich automatisch Erfahrungspunkte in einer der fünf Kategorien. Wer bevorzugt die Schwerter sprechen lässt, kommt im Kriegskunst-Talentbaum schneller voran, Ränkeschmiede baden hingegen in Intrige-Erfahrung. Das Lifestyle-System wirkt also keineswegs künstlich oder aufgesetzt, vielmehr spiegelt unser Fortschritt unsere Entscheidungen im Spiel wider. Daraus können interessante Mischlingscharaktere entstehen, beispielsweise verkörpern wir einen geistlich angehauchten Meisterstrategen oder einen intriganten Mediziner. Wenn wir in einer Kategorie genügend Erfahrung gesammelt haben, steigt sie um eine Stufe auf, bei jedem Aufstieg verdienen wir einen Talentpunkt in dieser Kategorie. In welchen Unter-Talentbaum wir den Zähler stecken, steht uns frei. Wer sich auf einen Bereich konzentriert, schaltet jedoch zusätzliche Fokus-Boni frei. Die bringen Werte-Boni und steigern unseren Erfahrungsgewinn in der jeweiligen Kategorie, sodass wir schneller Talentpunkte anhäufen. Die Lernbegier unterteilt sich beispielsweise in diese drei Kategorien: Körperkunde (erhöhte Abwehrkraft gegen Krankheiten, längere Lebensdauer), Gelehrter (schnellere Forschung) und Theologe (mehr Frömmigkeit). Wer sich hingegen auf die Kriegskunst fokussiert, hat die folgenden Optionen zur Auswahl: Strategie (Vorteile beim Kommandieren von Truppen, Armeen verbrauchen weniger Vorräte), Aufseher (strikte Kontrolle über das eigene Reich, verringerte Gefahr von Aufständen) und Ritterlichkeit (Kampfvorteile, wenn man selbst auf dem Schlachtfeld steht – auch dazu gleich mehr). Zwei weitere Lifestyles samt Unterkategorien zeigt Fahraeus auf der PDXCon, ohne allzu sehr ins Detail zu gehen. Verwaltung unterteilt sich demnach in: Habgier (gesteigertes Einkommen), Architekt (schneller und günstiger Gebäudebau) und Administrator (vermutlich Vorteile beim Nahrungs- oder Rohstoffertag aus Provinzen). Und wer sich der Intrige verschreibt, darf aus diesen drei Rubriken wählen: Verführer (wickelt Charaktere um den kleinen Finger, um Ziele zu erreichen), Verschwörer

(ist besonders effektiv im heimlichen Planen und Meucheln) sowie Folterer (Was in dessen Kerker vorgeht, will niemand wissen).

Mit den Lifestyles und ihren Talentbäumen will Paradox das Rollenspiel fördern: Nun können wir nicht nur einen fetten, faulen Fürsten spielen, sondern einen fetten, faulen, folternden Fürsten! Ein »F« mehr! So soll uns Crusader Kings 3 dabei helfen, unsere mittelalterliche Herrscherfantasie noch facettenreicher und gezielter auszuleben.

Dynastien für Generationen

Selbst der gesündeste Regent lebt bekanntlich nicht ewig, beim Tod gehen die persönlichen Lifestyle-Boni verloren. Deshalb hat sich Paradox ein weiteres, generationsübergreifendes System ausgedacht: die Dynastien. »Dynastien waren in Crusader Kings 2 total unterentwickelt«, gesteht Fahraeus. »Und das war seltsam. In einem Spiel, in dem man nacheinander mehrere Angehörige derselben Familie spielt, sollte diese Familie doch eigentlich eine große Rolle spielen! Es war ein logischer Schritt, das auszubauen.« Womit wir bei den vorhin erwähnten Ruhmepunkten wären, einer Art familieninternem Prestige. Man häuft Ruhm an, indem man die eigene Familie durch Hochzeiten oder die Übernahme von Titeln über die Welt ausbreitet. Im Gegensatz zu Crusader Kings 2 sind familiäre Bande also nicht nur im eigenen Land wichtig, sondern auch über die Grenzen hinaus – eine Parallele zum echten Mittelalter, in dem sich umtriebige Adelsge-

schlechter wie die Habsburger über Landesgrenzen hinweg ausbreiteten.

Eine Dynastie besteht aus mehreren Häusern, der Anführer des größten und mächtigsten Hauses ist der Dynast, das Oberhaupt der gesamten Sippe. Der besitzt innerhalb der Familie besondere Befugnisse und Spezialfähigkeiten, deren Einsatz Ruhmepunkte kostet. Beispielsweise kann man Familienmitglieder denunzieren, um ihre Stellung zu schwächen, oder sogar kurzerhand enterben. Man kann verlangen, dass verfeindete Häuser derselben Dynastie Frieden miteinander schließen, leichter Gebietsforderungen gegen Familienmitglieder durchsetzen oder Verwandte in den Krieg gegen Außenstehende rufen. Familienmitglieder können sich den Aufforderungen des Familienoberhaupts widersetzen und sich gegen das eigene Geschlecht stellen. Wenn wir keinen Frieden mit Cousin Edward schließen wollen, weil der mal wieder unsere Ehefrau vergiftet hat – nun, dann müssen wir das auch nicht. Aber dann dürfen wir uns auch nicht wundern, wenn wir enterbt oder von Großtante Elisabeth angegriffen werden. Die hat uns zu Weihnachten sowieso immer nur dumme Socken geschenkt!

Diese Familiendynamik ist für sich allein gesehen schon spannend, bekanntlich können zwischen Verwandten die engsten Freundschaften und erbittertsten Feindschaften entstehen. Aber hatten wir da nicht ein generationsübergreifendes System erwähnt? Doch! Der Dynast hat nämlich auch die Aufgabe, die Errungenschaften der Familie für die nachfolgenden Generationen zu bewahren. Hier kommen die dynastischen Vermächtnisse ins Spiel. In sieben Kategorien stecken wir Ruhmepunkte in permanente Vorteile, von denen die gesamte Sippe bis zum Spielende profitiert. Crusader Kings 3 stellt die Vermächtnisse als Wandteppiche dar: Je mehr wir in einem Bereich investieren, desto weiter rollt sich der Teppich aus. Die Kategorien sind: Kriegführung, Gesetz, List, Blut, Gelehrtheit, Ruhm und Familie. Der Vorteil: Von den Vermächtnis-Boni profitieren alle Mitglieder der Dynastie. Der



Die Eigenschaften der Charaktere sollen sich nun schon an ihren Porträts (links oben) und ihrer Körperhaltung ablesen lassen.



Nachteil: Von den Vermächtnis-Boni profitieren alle Mitglieder der Dynastie. Wer unter »List« freischaltet, dass Mordversuche an Familienmitgliedern verringerte Erfolgsaussichten haben, sollte besser keinen Anschlag auf den unfähigen Neffen Guillaume planen, dessen Kriegserklärung an England die ganze Dynastie in den Abgrund reißen könnte. So sind die Vermächtnisse ein zweischneidiges Schwert: Sie stärken uns selbst, aber auch unsere innerfamiliären Rivalen.

Zugleich können wir unsere Sippe gezielt auf eine bestimmte Spielweise trimmen, Vermächtnisse der Familien-Kategorie erleichtern etwa Heiraten mit anderen Monarchen und erhöhen die Chance, dass positive Eigenschaften an Nachkommen vererbt werden. Ein fortgeschrittener Bonus namens »Handverlesene Abstammung« erlaubt uns sogar, bestimmte Eigenschaften zu wählen, die in unserer Familie künftig häufiger vorkommen sollen: Wollen wir mehr großgewachsene oder kleinwüchsige Nachkommen haben? Mehr starke oder gutaussehende? Doch Vorsicht, auch das kann der schmierigen Verwandtschaft helfen. Wenn unsere Schwester den Erzbischof von Mainz zum Krieg gegen uns verführt, beißt uns die ganze Erbfolgeplanung in den royalen Hintern.

Religion aus dem Baukasten

Apropos Erzbischof: Neben dem Adelszirkus gab's im Mittelalter ja noch einen weiteren Machtfaktor, die Kirche! Auch das Religionsystem von Crusader Kings 3 vertieft Paradox deutlich. Diesmal erlauben uns die Entwickler nicht nur, wie in Crusader Kings 2 zu einer anderen Religion überzutreten – wir dürfen sogar auch unsere ganz eigene Glaubensrichtung gründen und verbreiten. Was der Papst vermutlich nicht gerne sehen wird, aber dazu kommen wir gleich. Crusader Kings 3 fasst die vielfältigen Glaubensrichtungen des Mittelalters in Gruppen zusammen. Die abrahamitischen Religionen etwa umfassen alle Spielarten des Christen- und Judentums sowie des Islams. Außerdem wird es diesmal vom Start weg heidnische Religionen geben, die in Crusader Kings 2 mit dem DLC The Old Gods nachgeliefert wurden. Darunter fallen beispielsweise die nordischen oder slawischen Götter. Wir rechnen damit, dass als dritte Religionsgruppe die dharmischen Religionen dazu kommen, denn dazu zählen unter anderem

Hinduismus und Buddhismus – und Indien gehört ja nun von Anfang an zur Karte. Diese großen Glaubensgruppen untergliedern sich nochmals in Hunderte separate Richtungen und Sekten. Als Paradox durch eine Liste der islamischen Glaubensvarianten scrollt, sehen wir Dutzende Einträge à la Maturidia, Mu'tazila, Qarmaten und und und. Jede theologische Richtung soll sich tatsächlich unterschiedlich spielen – und verändern lassen. Denn während die Religionen in Crusader Kings 2 statisch waren und sich mit Mods anpassen ließen, dürfen wir diesmal selbst Hand an die heiligen Texte und Gesetze legen. Denn jede Religion besteht aus Bausteinen, die sich in zentrale Grundsätze und Doktrinen unterteilen.

Die Grundsätze sind die Pfeiler der Religion, drei davon besitzt jede Glaubensrichtung. Sie regeln beispielsweise, wie die Kommunion funktioniert, ob bewaffnete Pilgerschaften zu heiligen Stätten (die Vorstufe von Kreuzzügen) gestattet sind, und ob die Religion neben dem Priester- auch das Mönchtum als geistliche »Mittelschicht« unterstützt. Doktrinen verfeinern diese Grundsätze weiter und legen beispielsweise fest, ob beide Geschlechter gleichwertig sind oder die Kirche weiblich oder männlich dominiert sein soll. Oder ob die Kirche Land besitzen und vererben darf. Oder ob die Kirchendiener heiraten dürfen oder das Zölibat einhalten müssen. Außerdem legen Doktrinen fest, was die Glaubensgemeinschaft als Verbrechen oder Sünde ansieht. »Theokrati-

sche« Religionen etwa stellen göttliches Recht über menschliche Gesetze – wer sündigt, hat keine Gnade zu erwarten. Beim Thema Sünde spielen die Ehreregeln eine wichtige Rolle: Darf man mehrere Partner gleichzeitig ehelichen? Darf man heiraten, wen man will – auch innerhalb der eigenen Familie? Muss der Klerus bei Scheidungen zustimmen? Und wie steht die Kirche zu unehelichen Kindern?

Das Kannibalen-Bistum Trier

All diese religiösen Regeln dürfen wir weitgehend frei anpassen – »weitgehend« deshalb, weil manche Grundsätze bestimmten Religionsgruppen vorbehalten sind. Den Rest können wir jedoch durchmischen, wie es uns beliebt. Eine Variante des Christentums mit völlig unbegrenzten Ehen zwischen mehreren Personen (Hallo, Brüder und Schwestern!), Scheidungen nach Belieben und – kein Witz – rituellem Kannibalismus? Das geht, meint Henrik Fahraeus, und wir malen uns schon mal das Kannibalen-Bistum Trier aus, die Geißel des Heiligen Römischen Reichs. Natürlich haben solche Eigenbau-Glaubensrichtungen einen Nachteil: Wer vom »wahren« Glauben abfällt, begeht Ketzerei und erzürnt – im Fall von Katholiken – den Papst. Christliche Fraktionen, die unterschiedlichen Glaubensrichtungen angehören, bekommen zudem einen speziellen Kriegsgrund gegeneinander, den Heiligen Krieg. Einzige Ausnahme: Katholiken und Orthodoxe. Weil sich diese Religionen im



Eines der neuen Events: Wie gehen wir mit einem unangenehmen Charakter um?



Ein Erbe ist geboren: Crusader Kings 3 soll das beliebte Crusader Kings 2 beerben. Allerdings kann ein Erbe in Crusader Kings sehr kurzlebig sein.

wahren Mittelalter niemals bekriegt haben, dürfen sie es auch in Crusader Kings 3 nicht.

Wer seine Religion ändert, muss sich also erstmal der vorherigen Glaubensbrüder erwehren. Wenn (falls!) wir den Heiligen Krieg gewinnen, dürfen wir aber endlich die Früchte der Glaubensgründung ernten. Denn die gibt es! Nicht umsonst sagte sich einst Heinrich VIII. mit der Anglikanischen Kirche vom Katholizismus los – der englische König wollte heiraten und sich scheiden lassen, wie es ihm beliebt. Das hätte auch in Crusader Kings 3 bedeutsame Vorteile, beispielsweise, wenn wir durch mehrfache Hochzeiten zusätzliche Allianzen schmieden oder uns als kinderloser König scheiden lassen und neu heiraten können, um endlich einen Erben zu zeugen. Den wir dann samt Mutter in den Kerker werfen und neu heiraten, weil er leider unfähig war. Das Mittelalter war ja kein Ponyhof. Wobei es durchaus Monarchen gegeben haben soll, die Pferde ... lassen wir das.

Events für noch mehr Wahnsinn

Charaktere, Dynastien, Religionen: Die Neuerungen von Crusader Kings 3 bürgen schon alleine für ein gerüttelt Maß emergenter Geschichten – Geschichten also, die aus Spielmechanik entstehen. Damit wir in Crusader Kings 3 einen steten Strom interessanter Ereignisse und Entscheidungen erleben, baut

Paradox zusätzlich eine Menge neuer Events ein, kleiner Story-Schnipsel, die mal zufällig, mal zu bestimmten Zeitpunkten aufploppen. Als wir Henrik Fahraeus nach seinem Liebling unter den neuen Events fragen, muss er einen Moment überlegen. Sein Favorit, meint er dann, wäre wohl die Geschichte, dass man einen Perversling in den eigenen Gemächern erwischt – beim Versuch, bestimmte Besitztümer zu, äh, besudeln. Dieses Event zeigt Paradox auch auf der PDX-Con: Wir erwischen eine junge Frau, die als Gast auf unserer Burg weilt, bei einem ... nun, einem unheiligen Umgang mit der Heiligen Schrift. Nun haben wir mehrere Optionen: Die Dame in den Kerker werfen, sie verbannen und denunzieren, oder sie an den Hof zurückschicken, von dem sie kommt, und dort für uns spionieren lassen. Oder ... nun, wer selbst den Charakterzug »pervers« besitzt, darf auch einfach mitmachen. Zu zweit besudelt sich's einfach besser.

Ein anderes Event dreht sich um einen geruchsintensiven Charakter, dem wir auf einem Fest begegnen – und der sich prompt mit näselnder Stimme erkundigt, warum wir so das Gesicht verziehen. Was tun wir? Dem Widerling ein »So aromatisch kennt man euch!« entgegenschleudern und damit vielleicht die Eigenschaften »grausam« oder »ehrlich« erlangen? »Schert euch weg, ihr garstiger Schurke!« brüllen (Hier bitte die

Stimme von Maurice vorstellen) und das Gegenüber damit verärgern? Überhaupt nicht reagieren? Oder dem Stinker unbemerkt eine Prise Kreuzdorn in den Wein kippen – ein wirksames Abführmittel (bringt Intrigue-Erfahrung)? Immer diese Entscheidungen!

Vorschläge und Enzyklopädie

Damit uns Entscheidungen grundsätzlich leichter fallen als in Crusader Kings 2, will Paradox die Bedienbarkeit des Nachfolgers deutlich verbessern. »Beim Erklären war Crusader Kings 2 ehrlich gesagt schrecklich«, sagt Henrik Fahraeus. »Es war schwierig, wirklich alles herauszufinden, was man wissen musste. Man wusste nicht mal, dass man bestimmte Dinge wissen musste. Selbst erfahrene Spieler kannten deshalb nicht immer alle Möglichkeiten.«

Nun, wo der Nachfolger noch mehr spielerische Freiheit erlaubt, wollen Fahraeus und sein Team auch den generellen Überblick erhöhen. Eine zentrale Rolle spielt dabei das neue Vorschlags-Tool, das wir in der oberen Bildschirmmitte ausklappen. Die kurze Liste zeigt aktuelle Gelegenheiten, die wir sonst eventuell verpassen könnten. Beispielsweise weist uns Crusader Kings 3 darauf hin, dass wir aufgrund von Gebietsansprüchen oder anderen Gründen einen Krieg erklären könnten, oder dass wir an dritter Stelle der Erbfolge für den Herzogtitel der Normandie stehen – es wäre ein Jammer, wenn unseren bessergestellten Kontrahenten ausgerechnet jetzt Unfälle passieren würden. Diesen Vorschlägen müssen wir nicht folgen – in der Normandie regnet es viel, das wäre schlecht fürs royale Rheuma – Paradox möchte nur nicht, dass wir etwas übersehen. Und wenn wir darauf aufmerksam werden, wollen wir ja auch wissen, worum es geht – mithilfe von Tooltips. In Texten färbt Crusader Kings 3 bestimmte Schlüsselwörter ein, beispielsweise »Attentat«. Das öffnet einen Tooltip mit Infos darüber, wie Auftragsmorde funktionieren, inklusive weiteren eingefärbten Begriffen. Die öffnen wiederum neue Tooltips mit eingefärbten Begriffen und so weiter – in der Gameplay-Demo legen sich mehrere Fenster übereinander, als die Entwickler von Tooltip zu Tooltip navigieren. Wer Dinge lieber in



In der Kriegskunst-Kategorie erwarten uns drei separate Talentbäume.

Ruhe nachschlägt, bekommt zudem eine In-game-Enzyklopädie à la Civilization, die alle wichtigen Infos enthält. Crusader Kings 3 dürfte damit deutlich weniger Wiki-Recherche erfordern als sein Vorgänger. Aus demselben Grund schlüsselt Crusader Kings 3 nun vorab detailliert auf, warum diplomatische Verhandlungspartner auf unsere Forderungen oder Erpressungsversuche eingehen oder nicht. Neue diplomatische Optionen sind allerdings nicht geplant, grundsätzlich werden Verhandlungen so ablaufen wie in Crusader Kings 2.

Selbst ist der Ritter

Auch das Kampfsystem will Paradox überarbeiten. Henrik Fahraeus lässt sich ein paar Infos aus der Nase ziehen. Demnach gilt die Prämisse, dass Charaktere prominenter werden sollen – in den Schlachten spielen sie nun eine wichtigere Rolle. Und zwar nicht nur als Generäle, deren Ernennung erneut ein Politikum darstellt. Der Herzog von Barcelona führt seine Truppen wie ein badendes Kind seine Quetscheentchen? Nun, wir könnten ihn ablösen und damit verärgern. Wer will, darf seine Höflinge und sich selbst auch erstmals direkt ins Getümmel werfen. Henrik Fahraeus verspricht: »Charaktere können als Ritter auf dem Schlachtfeld antreten.« Ein neuer Talentwert namens »Tapferkeit« bestimmt dabei das Kampfgeschick. »Die Idee ist, dass ein gepanzerter Ritter, der sein Leben lang trainiert hat, Bauernregimenter niedermäht wie Weizenhalme«, sagt Fahraeus. Wer möchte, kann also sich selbst – oder den eigenen Sohn – zur regelrechten Kampfmaschine heranzüchten. Was umso besser funktioniert, wenn die eigene Dynastie ohnehin viele »starke« Charaktere hervorbringt. Das hat freilich den Nachteil, dass besagter Schwertprinz in siegreichen Schlachten etwas zu viel Selbstbewusstsein sammeln und überlegen könnte, den Vater frühzeitig vom Thron zu werfen. Da wäre es nicht schlecht, wenn der Sohn gefangen genommen würde, weil er rein zufällig gegen eine überlegene Armee antreten musste. Und das Lösegeld haben wir gerade verlegt, nichts für ungut!



Armeen nach Bedarf

Auch Armeen funktionierten nun anders: Bauernregimenter bilden einen eigenen Einheitentyp, den schwächsten von allen, und sind kein bunt gemischter Haufen unterschiedlicher Truppengattungen mehr. Dafür können wir ihnen spezialisierte Soldaten zur Seite stellen – etwa Armbrustschützen, falls wir gegen gepanzerte Gegner antreten.

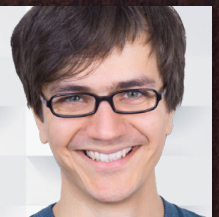
Seeschlachten wird es in Crusader Kings 3 erneut nicht geben, wie im Vorgänger dienen Schiffe nur zum Truppentransport. Der wird laut Henrik Fahraeus diesmal anders funktionieren, »eher wie in Crusader Kings 1«. Darin wurden Heere gegen Bezahlung automatisch verschifft. In Crusader Kings 2 mussten wir Flotten in Küstenprovinzen ausheben und die Truppen von Hand verladen.

Vollwertige Taktikschlachten in denen wir unsere Truppen zu Lande oder zur See selbst kommandieren – beispielsweise wie in Age of Wonders: Planetfall auf separaten Taktikkarten –, kann sich Fahraeus ebenfalls sehr gut vorstellen – aber nicht in Crusader Kings 3: »Ich denke nicht, dass es in Crusader Kings passieren wird, aber womöglich in einem unserer anderen Spiele.« Dafür müssten die Taktikschlachten, jedoch das zentral Feature des Spiels sein – was sich wiederum schwer mit dem Echtzeitablauf der Paradox-Spiele vereinbaren lasse: »Unsere Herausforderung besteht darin, dass unsere Spiele in Pseudo-Echtzeit ablaufen. Im Multiplayer kann man da nicht mal eben in einen anderen Spielmodus wechseln, um

Taktikschlachten auszufechten. Das wäre nervig. Wir müssten einen anderen Weg finden, und Imperator: Rome hat schon einige interessante Dinge ausprobiert. Grundsätzlich sind wir also nicht dagegen, wir müssen nur die richtige Lösung finden.« Vielleicht ja in einem Fantasy-Strategiespiel à la Master of Magic? Vielleicht erwartet uns ja auf der nächsten PDXCon eine Art Fantasy-Stellaris. So lange müssen wir uns mit Mittelalter-Fantasy begnügen. Aber wie Crusader-Kings-Spieler bestätigen werden, ist die manchmal noch abgedrehter als »richtige« Fantasy. ★



Michael Graf
@Greulich



Adel verpflichtet: Mein Nachname allein macht mich zur Zielgruppe von Crusader Kings 3. Und ich finde auch, dass Paradox den richtigen Weg einschlägt – wenn man einen Nachfolger von Crusader Kings 2 machen möchte, dann genau so, mit Schwerpunkten auf Rollenspiel und Möglichkeiten. Das heißt nicht, dass alles gutgehen wird, von Bugs bis zu Performance-Krisen à la Stellaris kann noch vieles passieren. Es heißt auch nicht, dass Crusader Kings 3 bereits zum Release das komplette Rundumsorglos-Paket für Mittelalter-Fans bieten wird. Paradox konzentriert sich erst mal auf Mechaniken für europäische Monarchen, andere Weltgegenden wie der asiatische und der arabische Raum werden anfangs nicht vor Features überquellen. Doch irgendwo muss Paradox ja anfangen, und dieser Anfang sieht erst mal vielversprechend aus. Ich bereite mich schon mal darauf vor, als mordlüsterner Herzog von Baden den Kannibalismus zu verbreiten und eine Dynastie kleinwüchsiger Heiratschwindler aufzubauen. Dass Crusader Kings 3 noch mehr solcher Kopfgeschichten ermöglicht, ist genau der richtige Weg. Und wenn ich ernsthaft spielen und einfach versuchen möchte, meine Dynastie durch kluge Hochzeiten und Allianzen stetig auszubauen und durch die Jahrhunderte zu führen – dann kann ich das ja auch! Crusader Kings muss nicht abdrehen, auch das gehört zu spielerischer Freiheit. Und mehr Freiheit hat bekanntlich noch keinem Spiel geschadet.



Eines unserer Ziele in Crusader Kings 3 kann sein, unsere Familie zu verbreiten.

Wenn Urlaube, Auslandstermine und Krankheiten zusammenfallen, sind plötzlich nur zwei Menschen in der Kernredaktion: Mary und Dimi versuchen, die Arbeit mit guter Laune zu bekämpfen. Es scheint zu klappen.

DAS TEAM



Heiko

Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESPIELT South Park: Die rektakuläre ZerreiBprobe, Slay the Spyre und Ni No Kuni. Urlaubszeit ist Spiele-Nachholzeit.
ZULETZT GEHÖRT Unzählige Playlist-Empfehlungen. Urlaubszeit ist Musik-Entdeckungszeit.
ZULETZT GEDACHT Möglichst wenig. Urlaubszeit ist Abschaltzeit.

ERKÄLTUNGSZEIT UND GROSSRAUMBÜRO. WAS TUT IHR, UM EINE HERBSTLICHE TRIEFNASE ZU VERMEIDEN? Zum einen kneipen. Zum anderen auf mein glücklicherweise sehr robustes Immunsystem vertrauen.

Michael Graf,
Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GEHÖRT Feueralarm in der GameStar-Redaktion. Da kommt man wenigstens mal an die frische Luft.
ZULETZT GESEHEN Living with Yourself auf Netflix. Das wäre super als Adventure à la Life is Strange!
ZULETZT GEDACHT Ob ich wohl in Crusader Kings 3 gleich einen irren Herzog mit Pferd als Kanzler und Hosenverbot spiele?

ERKÄLTUNGSZEIT UND GROSSRAUMBÜRO. WAS TUT IHR, UM EINE HERBSTLICHE TRIEFNASE ZU VERMEIDEN? Nichts härter besser ab, als jeden Morgen mit der S-Bahn zu fahren. Die besteht im Herbst und Winter ja quasi nur aus Keimen.

Micha



Markus

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT AUSGEDRUCKT Songtexte für einen Coverband-Auftritt. So aufregend!
ZULETZT GESEHEN Doom Patrol (Amazon). Bin noch unschlüssig, ob ich das gut finde.
ZULETZT GEDACHT Ich bin eigentlich ganz froh, dass The Outer Worlds so knackig kurz ist.
ERKÄLTUNGSZEIT UND GROSSRAUMBÜRO. WAS TUT IHR, UM EINE HERBSTLICHE TRIEFNASE ZU VERMEIDEN? Täglich Magnesium, viel Salat und Vitamine, und wenn es ganz schlimm wird: Home Office.

Michael Herold,
Redakteur

@michiherold

ZULETZT GESEHEN Terminator 6. Und das war eine Riesenüberraschung: Es gibt doch noch gute Filme mit Arnold Schwarzenegger.
ZULETZT GEMACHT Urlaub. Vor dem nahenden Weihnachtsstress habe ich nochmal schön Arbeit sein lassen.
ZULETZT GEDACHT Wie heißt ein Spanier ohne Auto? Carlos.

ERKÄLTUNGSZEIT UND GROSSRAUMBÜRO. WAS TUT IHR, UM EINE HERBSTLICHE TRIEFNASE ZU VERMEIDEN? Na, Urlaub natürlich. Vor Gefahren einfach wegzurennen, ist eine meiner Lieblingstaktiken im Leben.

Michael





Petra

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT FOTOGRAFIERT Den diesjährigen Herbst in Tirol. Also sowas lächerlich Schönes sieht man auch nur alle paar Jahre.

ZULETZT GESEHEN Die erste Staffel von Star Trek: The Next Generation. Ja, ich geb mir alles noch mal. Und es ist teilweise echt hart.

ZULETZT GEDACHT Wo sind meine Taschentücher jetzt schon wieder?

ERKÄLTUNGSZEIT UND GROSSRAUMBÜRO. WAS TUT IHR, UM EINE HERBSTLICHE TRIEFNASE ZU VERMEIDEN? Siehe Antwort bei »Zuletzt gedacht«. Mich hat es leider voll erwischt. In Tirol. Hatschu!

Philipp Elsner,
Redakteur

@RootsTrusty

ZULETZT GETRUNKEN Das Trigo-Weißbier von der kleinen portugiesischen Brauerei Vadia. Schmeckt lecker nach Banane!

ZULETZT GELESEN Viele verwunderte bis wütende Tweets über das Abo-Modell von Fallout 76. War keine so gute Idee, Bethesda.

ZULETZT GEDACHT Nach all den Verschiebungen sieht der Jahresbeginn 2020 gar nicht mehr so vollgestopft aus. Ist vermutlich auch besser so! Für uns alle.

ERKÄLTUNGSZEIT UND GROSSRAUMBÜRO. WAS TUT IHR, UM EINE HERBSTLICHE TRIEFNASE ZU VERMEIDEN? Vitamine einwerfen oder heimlich das Desinfektionsmittel aus dem Bad klauen und über die Tastatur der Kollegen kippen.

Phil



Peter

Peter Bathge,
Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GELESEN Life After Life von Kate Atkinson. Wunderbar geschrieben, ich bin ein kleines bisschen neidisch!

ZULETZT GESEHEN Die neunte Staffel von Stargate SG-1. Fast ist es (zum zweiten Mal) geschafft! Eigentlich schade.

ZULETZT GEDACHT Wann bekomme ich jetzt eigentlich meinen schwarzen Gürtel im Yoga?

ERKÄLTUNGSZEIT UND GROSSRAUMBÜRO. WAS TUT IHR, UM EINE HERBSTLICHE TRIEFNASE ZU VERMEIDEN? Meine Nase läuft einfach das ganze Jahr über, so spare ich mir besondere Vorkehrungen im Herbst.

Dimitry Halley,
Redakteur

@dimi_halley

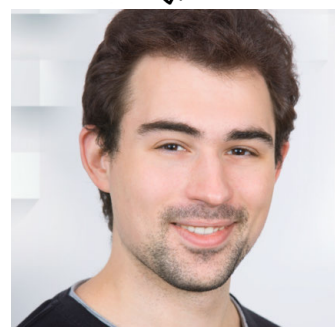
ZULETZT GESPIELT Eine Three-Kingdoms-Kampagne mit Maurice. Wir räumen als niederträchtige Banditen mit der Welt auf. Und im Spiel ebenfalls.

ZULETZT GESEHEN Parasite im Kino. Was für ein großartiger koreanischer Film, bissige Kapitalismuskritik, weder plump noch zu simpel.

ZULETZT GEDACHT Ich bin gerade 30 geworden und hab kaum mehr Antworten als mit 20. Ändert sich das mit 40?

ERKÄLTUNGSZEIT UND GROSSRAUMBÜRO. WAS TUT IHR, UM EINE HERBSTLICHE TRIEFNASE ZU VERMEIDEN? Da ich russische Wurzeln haben, kenne ich das Konzept von Krankheit nicht, sonder wrestle im Winter mit Bären im Wald.

Dmy



Maurice

Maurice Weber,
Redakteur

@Froody42

ZULETZT GESPIELT Die andere Hälfte von meiner und Dimis epischer Koop-Kampagne in Total War: Three Kingdoms. China wird uns gehören! Also bald.

ZULETZT GESEHEN Joker im Kino, wohl einer der besten Comicfilme seit The Dark Knight.

ZULETZT GEDACHT Bethesda hat tatsächlich erreicht, dass Fallout 76 beste Unterhaltung ist – nur halt nicht das Spiel selbst, sondern die absurden Eskapaden drumherum.

ERKÄLTUNGSZEIT UND GROSSRAUMBÜRO. WAS TUT IHR, UM EINE HERBSTLICHE TRIEFNASE ZU VERMEIDEN? Ich strebe immer noch das Lichtum als endgültige Lösung für derlei Probleme des schwachen sterblichen Fleisches an.

Nils Raettig,
Hardware-Redakteur

@nraettig

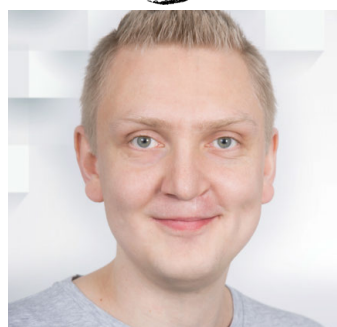
ZULETZT GEHÖRT Fröhliches und vergnügtes Baby-lachen im Doppelpack – da ist das Babyschreien im Doppelpack ganz schnell wieder vergessen!

ZULETZT GESEHEN Viel zu viele Umzugskartons und die neue, alte Heimat. Schon verrückt, wie das Leben manchmal so spielt.

ZULETZT GEDACHT Ach, hallo Teamseite, dich gibt es ja auch noch. Na dann mal losgetippt.

ERKÄLTUNGSZEIT UND GROSSRAUMBÜRO. WAS TUT IHR, UM EINE HERBSTLICHE TRIEFNASE ZU VERMEIDEN? Siehe Antwort bei »Zuletzt gesehen«. Einfach ins Dauer-Home-Office ausweichen. Auch wenn ich das Plaudern mit den Kollegen schon vermisste. Fühlt euch gedrückt!

Nils



Fabiano

Fabiano Uslenghi,
Trainee

@StillAdrony

ZULETZT GESPIELT Endlich wieder die Arkham-Trilogie. Passt perfekt, wenn es draußen kälter wird.

ZULETZT GEHÖRT Kevin Conroy als dunkler Rächer und Mark Hamill als fieser Clown. Wie konnte ich das jemals auf Deutsch spielen?

ZULETZT GEDACHT Ich bin Batman.

ERKÄLTUNGSZEIT UND GROSSRAUMBÜRO. WAS TUT IHR, UM EINE HERBSTLICHE TRIEFNASE ZU VERMEIDEN? Wer früher jährlich im Winter rotznasige Kinder trainiert hat, für den ist das Großraumbüro quasi ein Spaziergang im Park.

Robin Rütter,
Redakteur

@robinruether

ZULETZT GESPIELT The Legend of Zelda: Link's Awakening. Ich kenne noch immer jedes Fleckchen auswendig.

ZULETZT GESPÜRT So ein wohlig warmes Kribbeln im Bauch. Ist das diese Nostalgie, von der jeder spricht? Oder sollte ich aufhören, warmes Frittierfett zu trinken?

ZULETZT GEDACHT Das ist meine letzte Teamseite. Macht's gut!

ERKÄLTUNGSZEIT UND GROSSRAUMBÜRO. WAS TUT IHR, UM EINE HERBSTLICHE TRIEFNASE ZU VERMEIDEN? Ich habe eine Super Soaker dabei und halte so alle Kollegen 20 Meter auf Distanz.

Robin



Call of Duty: Modern Warfare

INFINITY WARD KANN'S DOCH NOCH

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Infinity Ward** Termin: **25.10.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Battle.net)**

Das neue Modern Warfare lässt die Erfinder von Captain Price wieder in der Shooter-Oberklasse mitmischen.

Von Philipp Elsner und Dmitry Halley

Die Kampagne von Call of Duty: Modern Warfare ist wie ein Spec-Ops-Porno. Wer bei Serien wie »Six«, Filmen wie »Sicario« oder den alten Modern-Warfare-Teilen genauso eine Euphorie verspürt wie ein Navy Seal nach der Grundausbildung, der darf sich auf atmosphärische fünf Stunden CoD-Singleplayer freuen. Infinity Ward hat an diversen Schraubchen gedreht, um bei der Spec-Ops-Stimmung voll ins Schwarze zu treffen. Dass die Hauptfigur von »Six« gleich als neuer Captain Price engagiert wurde, bildet da bloß die Glasur auf dem Kuchen. In den 14 Kampagnenmissionen schießt ihr euch so ziemlich durchs ABC der Special-Forces-Szenarien: Mit Nachtsichtgerät werden Terrorzellen bei Nacht infiltriert, an der Seite lokaler Milizen Flugplätze eingenommen, ihr greift auf Drohnen und Sprengstoffzunder zurück. Üppig ist das Waffenarsenal: Von M4 über MP5 sowie FN FAL bis hin zu AK47 und Dragunov hantiert ihr mit einer breiten Palette zeitgenössischer Schießseisen. Die Figuren halten ihre Waffen halbwegs realistisch vor den eigenen Körper, es gibt

taktisches Nachladen und so weiter. Modern Warfare inszeniert seine Missionen erwartungsgemäß opulent, allerdings deutlich geradeter als noch in Teil 3 oder den jüngeren Krachbumm-Orgien. Klar, es explodiert trotzdem häufig irgendwas, aber man merkt doch stark: Infinity Ward will ein nachvollziehbareres Szenario erschaffen. Weniger Feinde, intensivere Gefechte, drastischere Gewaltdarstellungen. Doch gerade beim

letzten Punkt liegt der Hund begraben. Denn das neue Call of Duty will provozieren. Es zeigt Gasangriffe gegen Kinder, Folter von Zivilisten, Waterboarding von Gefangenen. Alle beteiligten Fraktionen begehen permanent irgendwelche Kriegsverbrechen. Wer als Entwickler solch sensible Themen ins Rampenlicht rückt, muss ihnen auch gerecht werden. Schon in unserer ersten Preview haben wir gewarnt, dass aus Kriegsgräuelpro-



Oft sind wir im fiktiven Staat Urzikstan unterwegs und legen uns dort mit Terroristen an.



Mehr Spec Ops auf der PS4

Zum Spec-Ops-Modus gehört auch der Survival-Modus – den gibt es allerdings ein Jahr lang exklusiv lediglich auf der PlayStation 4. PC- und Xbox-Spieler müssen auf den Horde-Modus verzichten, in dem wir zunehmend schwere Wellen von Gegnern abwehren. Zur Story trägt der Survival-Modus allerdings nicht bei. Wer mit Freunden auf Bots ballern will, kann das aber im regulären Spec-Ops-Modus und in Custom Games auch auf dem PC tun.

vokation schnell Geschmacklosigkeit werden kann, wenn das Ganze im Kern bloß Marketing-Mittel ist. Und tatsächlich schöpft das neue Modern Warfare hier nicht am Ansatz sein Potenzial aus.

Worum geht's?

Kurz zur Einordnung: In der Story von Modern Warfare wird eine Biowaffe gestohlen – und die vier Hauptfiguren wollen den

Kampfstoff für ihre jeweilige Fraktion zurückholen. Farah Karim ist eine Widerstandskämpferin im fiktiven Nahoststaat Urzikistan, Captain Price verkörpert wie immer den abgebrühten SAS-Soldaten, »Alex« vertritt als CIA-Agent die Amerikaner, und der britische Neuzugang Kyle Garrick verlässt die Londoner Polizei, weil er Terroristen jagen will. Auf der Gegenseite stehen abtrünnige russische Militärs, die Urzikistan beherr-

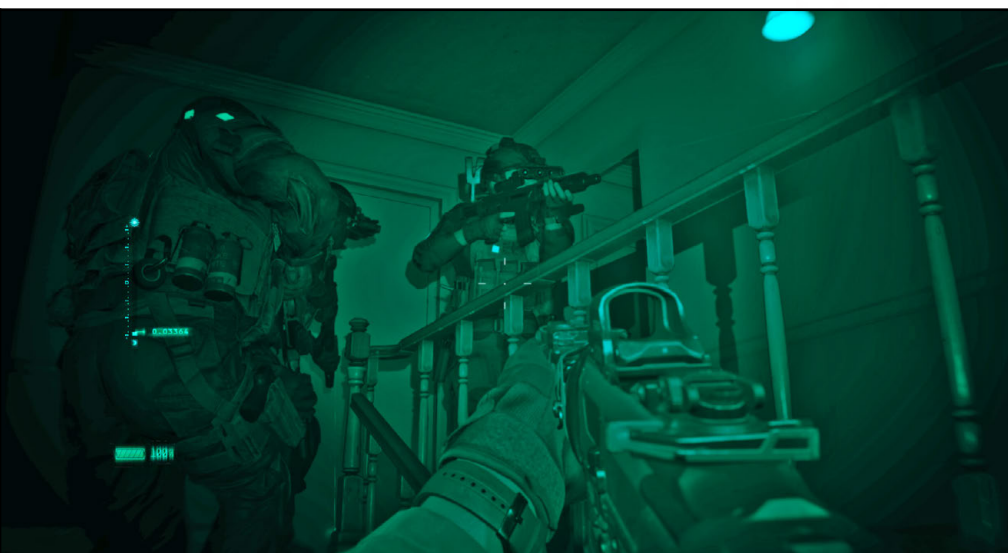


Als CIA-Agent helfen wir den Marines, eine Zielperson in einem Krankenhaus zu stellen.

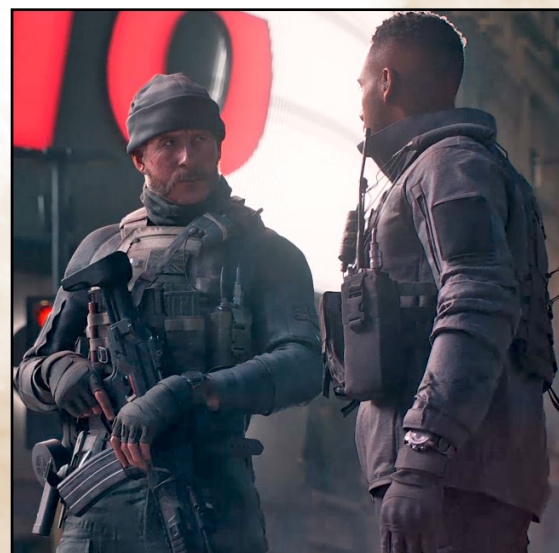
schen, sowie eine terroristische Vereinigung, die Urzikistan mit allen Mitteln von ausländischer Intervention befreien will. Beide Parteien bekämpfen sich deshalb logischerweise auch untereinander – und daraus ergibt sich ein Spannungsfeld, in dem Freund und Feind oft kaum zu unterscheiden sind. Spannende Ausgangslage.

Im Ansatz gelingt Call of Duty: Modern Warfare sogar ab und an, die Schrecken dieses modernen Krieges nachvollziehbar zu illustrieren. Im Gefecht tragen unsere und die feindlichen Leute oft keine Uniformen: Wer versehentlich Zivilisten oder Kollegen trifft, kassiert direkt das Game over. Und das geschieht oft. Gerade während eines Bombenanschlags auf den Londoner Piccadilly Circus entsteht so eine enorme Panik und Anspannung. Doch dieses Momentum verfiegt, sobald uns dämmert, wie mechanisch die Entwickler immer wieder die gleichen Provokationen inszenieren.

Jedes Waterboarding, jede Hinrichtung, jedes Kriegsgräueltat ist bloß ein Fingerzeig, ein »Guckt mal, wie heftig dieser Krieg ist«. Modern Warfare schöpft das Potenzial der



In einem Haus in London arbeiten wir uns mit Nachtsichtgeräten durch die Etagen.



Captain Price und sein neuer Schützling Kyle Garrick.



Hier verstecken wir uns mit Farah im Gras zwischen den rumliegenden Leichen. Ja, wir haben auch gleich ans erste Modern Warfare gedacht.

eigenen Geschichte nicht aus. Den russischen Warlord und Captain Price hätte man beispielsweise wunderbar als Spiegelbilder inszenieren können: Beide wollen um jeden Preis für Frieden sorgen, beide begehen dafür amoralische Taten – und am Ende müsste Price sich wirklich damit auseinandersetzen, was für einen Menschen der Krieg aus ihm gemacht hat. Doch so tief schürft die Story an keiner Stelle. Es bleibt ein oberflächliches »Ja, wir müssen das halt tun, sonst verlieren wir den Krieg«.

Modern Warfare menscht

Soll aber nicht heißen, dass uns die eigentlichen Figuren egal sind. Ganz im Gegenteil: Modern Warfare schafft es tatsächlich besser als die meisten CoD-Teile, die eigenen Charaktere greifbar zu machen. Besonders Farah und Price brillieren in ihrer schauspielerischen Leistung – und in ihrer Gegensätz-

lichkeit. Zudem wechselt mit jeder Mission der Schauplatz. Mal kämpfen wir in London, mal in Russland, mal in Georgien, meist jedoch in Urzikstan.

In einer Mission lotsen wir eine Sekretärin durch Kameraüberwachung durch eine von Terroristen besetzte Botschaft. Dann erobern wir als Drohnenpilot einen russischen Flugplatz. Im nächsten Einsatz infiltrieren wir ein Londoner Appartementgebäude bei Nacht, nur um im Anschluss in einer Flash-back-Zeitreise die Eroberung Urzikstans durch die Russen zu durchleben. Der Rhythmus der Kampagne ist hervorragend, wir hatten zu keiner Sekunde Langeweile. Und damit stecken wir auch schon mitten im Gameplay. Die neue Modern-Warfare-Kampagne spielt sich deutlich bodenständiger als alle anderen CoD-Stories. Oft kämpft ihr in einer Mission bloß gegen wenige Feinde, die schießen allerdings selbst auf dem zwei-

ten der vier Schwierigkeitsgrade wesentlich tödlicher. Umgekehrt reicht meist ein gezielter Schuss von euch, um eine Bedrohung auszuschalten. Doch keine Sorge: Es gibt nach wie vor größere Spektakel, nur stürzt eben kein Eiffelturm mehr ein.

CoD bleibt CoD

Auf höheren Schwierigkeitsgraden müsst ihr auf jede Neuerung zurückgreifen, die euch das Spiel anbietet: Waffen könnt ihr jetzt an Türrahmen anlegen, um besonders vorsichtig um Ecken zu zielen. Türen lassen sich behutsam öffnen. Und das Nachladen funktioniert nun auch, während ihr über Kimme und Korn zielt. Wer nicht gemächlich vorgeht, sieht in vielen Situationen kein Land. Lügen wir hingegen mit Feingefühl um Ecken, werfen eine Blendgranate und überraschen die Gegner, dann entstehen unheimlich atmosphärische Spec-Ops-Situationen. Diese gelungene Atmosphäre bleibt aber dennoch Augenwischerei. Dass die Gegner so tödlich sind, liegt schlicht am sogenannten »Hitscanning«: Statt eine wirklich smarte KI zu entwickeln, treffen euch die Gegner im Prinzip im Moment des Augenkontakts. Gerade auf hohen Härtegraden sorgt das für frustige Trial-&-Error-Passagen, weil Feinde unrealistisch gut Bescheid wissen, wo ihr euch gerade versteckt.

Doch die Feinde machen genügend Druck und suchen (weitestgehend) clever genug Deckung, um die Atmosphäre nicht zu ruinieren. Dass die Waffen sich spürbar wuchtiger anfühlen als in früheren Serienteilen, kommt den Gefechten ebenfalls zugute. In puncto Leveldesign bleibt der Schuster bei seinen Leisten: Die meisten Areale sind enge Levelschläuche, bei denen ihr bloß hier und da mal zwischen mehreren Angriffs-



Nicht nur Terroristen machen Urzikstan zu schaffen, sondern auch die Russen.



Am Piccadilly Circus in London sprengen sich Selbstmordattentäter. Wir müssen aber eine noch größere Sprengung verhindern.

punkten wählen könnt. Was bleibt am Ende also? Ein Call of Duty, das vor allem mit Spec-Ops-Atmosphäre glänzt. Das verbesserte Gunplay, die geerdeten Szenarien, das behutsamere Movement – all diese Dinge münden in eine Kampagne, die sich zwar nicht wie ein Taktik-Shooter spielt, aber doch taktischer anfühlt. Die Geschichte macht neugierig, bedient zwar plakativ, aber doch gezielt den Fan-Service-Wunsch der Modern-Warfare-Fans. Charaktere wie Farah zeigen, dass Infinity Ward sich allmählich fortbewegt vom Macho-Mantra vergangener Serienteile. Umso tragischer, dass Modern Warfare der Mumm für die Storytelling-Meisterklasse fehlt. Das Potenzial wäre vorhanden, eine spannende Anti-Kriegsgeschichte zu erzählen und die Grenzen zwischen Schwarz und Weiß wirklich zu verwischen. Stattdessen bleiben die Russen im Schnitt die Bösen, die Amerikaner die Guten - und die gezeigten Kriegsverbrechen in erster Linie Marketing-Provokation.

Der Star im Multiplayer

Was uns ab der ersten Sekunde im Multiplayer von CoD Modern Warfare positiv aufgefallen ist, sind die Waffen. Noch nie in einem Call of Duty hat sich das Schießen derart wuchtig und rund angefühlt. Das liegt zum einen daran, dass das Sounddesign zur absoluten Spitzenklasse gehört und sich nicht mal mehr hinter einem Battlefeld – dem Meister der Waffengeräusche im Shooter-Genre – verstecken muss. Kugeln zwischen und pfeifen an unserem Kopf vorbei, der Rückstoß ist förmlich spürbar, und Hülsen prasseln klingelnd auf den Boden. Zum anderen merkt man sofort, wie viel Arbeit in die Animationen der Waffen geflossen ist. Egal ob wir unsere FN SCAR nachladen oder

einen Treffer mit dem PILA-Raketenwerfer landen – alles hier fühlt sich flüssig an und vermittelt den Eindruck von realem Gewicht. Diese Liebe zum Detail setzt sich auch bei den Bewegungen fort. Starten wir nach ein paar Runden einen der Vorgänger wie Call of Duty: WW2, scheinen wir beinahe schwerelos über die Map zu gleiten.

Aber was die Waffen zum endgültigen Star der Show macht, ist der Gunsmith. In diesem Menü basteln wir an unseren Knarren herum, bis zu 70 Attachments stehen uns dafür pro Waffe zur Verfügung. Vom Schalldämpfer, über Griffe und Granatwerfer bis zu Visieren bringt jeder Aufsatz nicht nur Vor-, sondern auch handfeste Nachteile mit sich. Rüsten wir vom regulären 30-Schuss-Magazin auf eine Trommel mit 100 Schuss auf, leidet zum Beispiel unsere Geschwindigkeit beim Zielen und Bewegen. Aus dem Attachment-Wahn macht Modern Warfare so eine

Balance-Tugend: Wir sollten uns genau überlegen, was wir an unserer Waffe anbringen wollen, bevor wir sie in den Kampf mitnehmen! Denn wer einfach wild drauflos-schraubt, hat am Ende womöglich für seine Zwecke ein schlechteres Gesamtpaket als zuvor. So bringt der Gunsmith ein taktisches Element in den konstanten Fluss aus Unlocks, mit dem uns Modern Warfare bei Laune halten will.

Gameplay für Puristen

Aber großartige Waffen sind auch in einem Shooter nicht die ganze Miete! Beim Kern-Gameplay geht Modern Warfare zurück zu den Wurzeln und wirft viele der CoD-Konventionen der letzten Jahre über Bord. Statt das Loadout nach dem eher komplizierten Pick-10-System zusammenzustellen, wählen wir einfach stets unsere Waffen samt fünf Attachments, drei Perks, zwei Gadgets und ein



In Modern Warfare stellt jedes Fenster und jeder Balkon eine potenzielle Bedrohung dar.



Killstreaks sind mächtige aber nur selten unfair und können gekontert werden.

Field Upgrade – fertig! Die Specialist-Klassen aus Black Ops 4 mit ihren Helden-Fähigkeiten sind ebenfalls passé, es gibt keine Exo-Suits, kein Wallrunning, keine Körperpanzerung und kein SciFi-Gedöns. Stattdessen reduziert sich Modern Warfare auf das Wesentliche und lässt vorrangig den Skill mit der Waffe entscheiden. Gepaart mit der kurzen Time to Kill (bereits wenige Treffer sind tödlich), spielt sich Call of Duty im Jahr 2019 puristischer als seine Vorgänger – aber auch erbarmungsloser.

Sind wir dem Gegner im direkten Kampf unterlegen, rettet uns keine Spezialfähigkeit und keine Killstreak den Hintern. Das kann einerseits auf Neulinge durchaus abschreckend wirken, fühlt sich aber andererseits unglaublich gut an, wenn man sich Erfolge durch eigene Leistung erkämpft hat und nicht durch die clevere Ausrüstung.

Ein Hauch von Taktik

Zugleich fühlt sich CoD Modern Warfare ein wenig langsamer und weniger chaotisch an, als seine Vorgänger. So ist Feindfeuer zwar im Kompass, aber nicht standardmäßig auf der Mini-Map sichtbar, wir können also nicht die Position, sondern lediglich die Richtung von Gegnern orten. Vorsichtiges Vorantasten ist deshalb oft erfolversprechender als das sonst eigentlich immer recht zielführende Vorstürmen. Neu ist außerdem, dass man Waffen an Hindernissen auflegen und damit Rückstoß kompensieren kann. Das fördert vor allem defensive Waffenklassen wie MGs, die etwa in Call of Duty: WW2 kaum echten Nutzen bringen. Sogar das Schleichen ist eine Option geworden: Statt Türen einzurennen, öffnen wir sie heimlich nur einen Spalt weit und erledigen (hoffentlich) die nichtsahnenden Gegner dahinter!

Field Upgrades wie die Munitionskiste oder die ferngesteuerte Drohne zum Orten von Feinden bringen zudem einen kleinen Hauch Teamplay ins Spiel und liefern einen kleinen Gegenpol zum schnellen Run&Gun-Gameplay, das trotz allem noch immer den Kern des Spiels ausmacht.

Die Maps

Auch bei den Multiplayer-Karten verlassen die Entwickler eingelaufene Pfade und werfen das Drei-Lane-Design mit drei klaren Laufwegen über Bord. Stattdessen sind die Maps asymmetrisch aufgebaut und vollgestopft mit atmosphärischen Details, unzähligen Winkeln und Sichtlinien. Damit stellt Modern Warfare bewusst den kompetitiven Charakter der Karten in den Hintergrund und setzt dagegen voll auf Atmosphäre. Auf urbanen Schlachtfeldern wie Grazna Raid kämpfen wir uns durch halb eingestürzte Häuserruinen, die zum Teil provisorisch mit Holzstegen verbunden sind, über verlassene Kinderspielplätze und offene Straßen. Dabei finden die Kämpfe meist auf verschiedenen Höherebenen statt, die durch Leitern oder Treppen miteinander verbunden sind. Dieses verschachtelte Design eröffnet unglaublich viele Sichtlinien und Laufwege für Flankenmanöver und bietet Distanzen für alle Waffenklassen – ob Sniper oder SMG-Schütze, hier findet jeder seinen Bereich und seine Berechtigung. Allerdings sind die Maps aber dadurch auch ungleich schwieriger zu erlernen als noch in den Vorgängern. Bis wir uns in dem engen Gassengewirr der nahöstlichen Stadtkarte Rammaza auskennen, gingen viele frustrierende Runden ins Land, in denen wir aus unerwarteten Richtungen erschossen wurden.



Wertvoll fürs Team: Wenn wir die Drohne starten, können wir Feinde für unsere Kollegen markieren.

 **GameStar** WÜNSCHT FROHE WEIHNACHTEN!



speedlink

**FOR YOUR
WINNING
POSITION.**

**ZAYNE
GAMING CHAIR**

 **GAMING
TOOLS**
#SMARTCHOICE

www.speedlink.com    

Am 04.12.2019 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Speedlink gewinnen!

Diese steile Lernkurve hat jedoch zwei Seiten: Haben wir mal den Dreh raus, eröffnen sich endlose Möglichkeiten, dem Feind in die Flanke zu fallen oder ein Missionsziel vom Hausdach gegenüber zu verteidigen. Auch hier werden Neueinsteiger zunächst überfordert sein, auf lange Sicht entfalten sich aber mehr taktische Möglichkeiten und eine greifbarere Schlachtenatmosphäre als in den Call of Dutys der vergangenen Jahre.

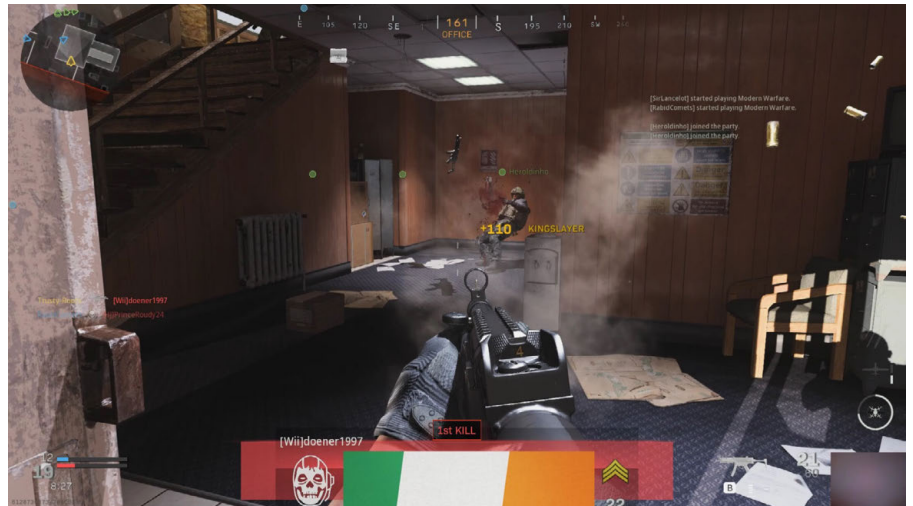
Battlefield mit Chaos-Faktor

Während all diese Dinge im regulären Multiplayer wunderbar ineinandergreifen, leidet ausgerechnet Ground War am meisten unter vielen Neuerungen. Der Modus für 64 Spieler mit steuerbaren Fahrzeugen und Hubschraubern klingt auf dem Papier wie ein Battlefield-Killer, artet aber allzu oft in Planlosigkeit und pures Chaos aus.

Wo die verwinkelten Maps sonst für Anspruch und Dynamik sorgen, kommt es in Ground War ständig zu hektischen Massenschlachten ohne erkennbare Frontlinie, die gefühlt häufiger vom Zufall als durch strategisches Vorgehen bestimmt werden. Mit schuld daran ist auch die unbrauchbare Feinderkennung per Kompass, der bei derartigen Spielerzahlen einfach nur noch durchgehend rot leuchtet, während permanent Killstreaks wie Luftschläge oder Raketen aus Hubschraubern auf uns einprasseln. Hier wird schnell klar, dass 64 Spieler und große Maps das Kernspiel von Call of Duty an seine Grenzen bringen und viele eigentlich durchdachte Systeme versagen. Deutlich besser meistert Modern Warfare da die Verkleinerung: Die neuen 2vs2-Gunfight-Matches auf den kleinen Arena-Karten bieten eine spannende Abwechslung zu den großen Spielmodi und eignen sich für eine kurze Partie zwischendurch mit Freunden ebenso gut wie als handfester Wettkampf mit E-Sport-Charakter.

Die Probleme

Call of Duty: Modern Warfare ist ein sehr guter Multiplayer-Shooter, hat aber auch deutlich erkennbare Schwächen. So ist uns im Test trotz aller Verbesserungen seit der Beta noch immer das Spawn-System negativ aufgefallen. Insbesondere auf der eher kompakten Picadilly-Map wurde unser Team zum Beispiel immer wieder zum eigenen Spawn-Punkt zurückgedrängt, nur um dort immer und immer wieder kurz nach dem Wiedereintritt ins Spiel von campenden Gegenspielern abgeschossen zu werden. Statt einen Spawn-Flip zu forcieren und unserem Team den bitter nötigen Freiraum zu geben, ließ uns das Spiel quasi vor den angelegten Gewehren der Gegner wieder in die Partie einsteigen – ein kleiner Fehler im Spiel, der aber zu enorm großem Frust führen kann und bei einem AAA-Titel von einem erfahrenen Shooter-Team eigentlich nicht vorkommen sollte. Hier müssen die Entwickler dringend weiter an der Logik und der Verteilung von Wiedereinstiegspunkten arbeiten.



Weil die Maps unterschiedliche Spielstile zulassen, hat jede Waffenklasse ihre Berechtigung.



MGs profitieren von der neuen Mount-Funktion und können Korridore effektiv verteidigen.



Teamwork ist nach wie vor kein Fokus, dennoch kann man seine Kollegen unterstützen.

Manche der Maps scheinen außerdem nicht besonders gut auf alle Spielmodi angepasst zu sein. Eine Runde Headquarters auf der riesigen Karte Aniyah Palace artete für uns zum Marathon aus, weil die Missionsziele viel zu weit voneinander entfernt auftauchten. Trotz Dauersprint hatte unser Team nicht den Hauch einer Chance, ein HQ zu erobern – stattdessen hechelten wir der Gegnermannschaft hinterher, die seelenruhig

und ohne Gegenwehr jedes Ziel einnehmen konnte. Statt einem spannenden Tauziehen um die Map-Kontrolle spielten wir die Geschichte vom Hasen und dem Igel nach. Zwar sind die meisten Map-Modi-Kombinationen nicht von solchen Problemen geplagt, dennoch hätte Infinity Ward hier kleinere Bereiche von großen Karten abstecken müssen, um das Terrain für jede Spielvariante gut auszubalancieren.



Die Spec-Ops-Karten sind zum Teil riesig groß. Groß genug, um darauf Battle Royale zu spielen.

One-Hit-Death

Unser letzter, aber keineswegs unwichtiger Kritikpunkt richtet sich an den Netcode von



Natürlich will Activision, dass wir über Call of Duty streiten. Wer in eine Fünf-Stunden-Kampagne so viele Kriegsverbrechen packt, kalkuliert mit Kontroversen. Deswegen will ich dieser Strategie gar nicht erst auf den Leim gehen und fasse mich hier kurz: Wer in Modern Warfare eine ernstzunehmende (Anti-)Kriegsgeschichte erwartet, sucht besser woanders. Infinity Ward spielt mit der Geschmacklosigkeit, ohne ihr gerecht zu werden. Dieser Umstand sorgt übrigens dafür, dass einige hier in der Redaktion mit der Story überhaupt nichts anfangen können. Ich gehöre nicht dazu. Denn wenn ich diese dick aufgetragenen Szenen ausklammere, bekomme ich abseits davon genau das, was ich mir erhofft habe: eine fesselnde Spec-Ops-Erfahrung, die sich mehr wie »Six« und »Sicario« anfühlt als wie Michael-Bay-Krachbumm-Kino. Die Inszenierung der Kampagne trifft voll ins Schwarze, jede Mission setzt eigene Schwerpunkte, das verbesserte Gunplay macht die Gefechte wuchtiger – kurzum: Ich wurde fünf Stunden lang bestens unterhalten. Gerade während der Nachteinsätze ist die Atmosphäre zum Schneiden dicht. Da spreche ich natürlich als jemand, der seit Jahren fesselnde Modern-Military-Kampagnen vermisst. Nach all dem SciFi- und Weltkriegsspektakel und dem Scheitern von Ghost Recon: Breakpoint schafft es das neue Modern Warfare, erfolgreich eine Lücke zu schließen. Trotzdem würde ich davon abraten, nur für die Kampagne 70 Euro auf den Tisch zu legen. Als Appetitanreger für den Multiplayer taugen die Missionen allemal, in die Gaming-Geschichte wird der neue Captain Price aber wahrscheinlich dann doch nicht eingehen.

Modern Warfare. Zwar lief der allergrößte Teil der Feuergefechte nach unseren Beobachtungen fair ab, dennoch gab es Situationen, in denen wir scheinbar um Ecken herum oder mit einem Treffer getötet wurden. Dabei scheint es vor allem noch immer ein Problem mit Bullet Stacking zu geben. Bei diesem Fehler stauen sich mehrere Informationspakete auf dem Weg vom Server zum Spieler auf und werden dann mit einem Schlag übermittelt. Sterben wir in solchen Fällen, dann scheint es so, als hätte ein Gegner nur einmal getroffen (oder noch gar nicht gefeuert) – in Wahrheit sind aber die Daten nur zu spät bei uns angekommen. Diese Probleme können zwar unterschiedlichste Ursachen haben, in Sachen Netcode und Serververbindung scheint aber definitiv noch Verbesserungsbedarf zu herrschen.

Spec Ops als Zombie-Alternative

Die dritte Säule von Call of Duty bildet im Jahr 2019 kein Zombie-Modus, sondern Spec Ops. Infinity Ward will dabei an die Koop-Missionen der alten Modern-Warfare-Teile anknüpfen und schickt uns mit bis zu drei Freunden (oder Fremden, denn es gibt auch Matchmaking) in PvE-Gefechte auf unterschiedlichen Karten. Die Map-Größen rei-

chen dabei je nach Einsatz von kleinen Kampfarenen bis zu gigantisch großen Schlachtfeldern mit mehreren Siedlungen samt Stadion und Flugplatz. Dabei soll die Hintergrundgeschichte von Spec Ops die Handlung der Solo-Kampagne fortführen, de facto merkt man davon in den Koop-Matches relativ wenig. Die Einsätze werden lediglich von ein paar Funksprüchen zusammengehalten, spannende Skript-Sequenzen oder erinnerungswürdige Story-Momente gibt es kaum. Stattdessen führt uns der Koop-Modus durch relativ plump aneinander gereimte Aufgaben. Mal müssen wir bestimmte Zielpersonen ausschalten, an anderer Stelle ein Terminal hacken oder eine Geisel befreien. Vertane Chance.

Schwer, aber nicht clever

Die eigentlich interessanten Schauplätze des Spec-Ops-Modus' bleiben dabei fast durchgehend blass und wirken häufig wie Kulissen, die von seelenlosen KI-Gegnern bevölkert werden. Nirgends gibt es Zivilisten, lebhaftes Treiben auf den Straßen oder unerwartete Ereignisse. Kein Vergleich zur dichten Atmosphäre der Singleplayer-Kampagne, die zeigt, wie es richtig geht. Stattdessen ballern wir auf Horden von austauschbaren Feinden, die vielmehr durch Masse (und gelegentlich auftauchende schwer gepanzerte Juggernauts) als durch ihr cleveres Vorgehen zum Problem werden. Zudem spawnen Feinde auch hin und wieder in unserem Rücken und bereits gesäuberten Räumen, was unserem sorgfältig ausgetüftelten Plan oft einen Strich durch die Rechnung macht. Denn die Spec-Ops-Levels sind alles andere als leicht: Nur wer sich mit Teamkollegen abspricht, seine Ausrüstung aufeinander abstimmt und Killstreaks zur richtigen Zeit einsetzt, erlebt das Ende eines Einsatzes. Je nach gewählter Koop-Klasse (es gibt Assault, Recon, Engineer, Demolition, Medic und Heavy) verfügt unsere Spielfigur über mächtige Boni wie Munitionstaschen, panzerbrechende Kugeln oder einen Heilungs-Buff, der zu Boden gegangene Kameraden wieder auf die Beine stellt.



Wer seine Kameraden nicht wiederbelebt, hat in Spec Ops schlechte Aussichten auf den Sieg.



Philipp Elsner
@RootsTrusty

Call of Duty: Modern Warfare ist sicher kein perfekter Multiplayer-Shooter. Vor allem zu Beginn hat man es auf den labyrinthartigen Levels nicht leicht und die Feuergefechte sind ungewohnt gnadenlos für ein Call of Duty. Und ja, der große Ground-War-Modus ist zwar eine nette Dreingabe, kann aber dennoch Battlefield nicht das Wasser reichen. Was aber einfach hervorragend funktioniert, ist der grundlegende Gameplay-Loop. Hier fährt Modern Warfare die wohl intensivsten Feuergefechte der Seriengeschichte auf, ohne sie mit aberwitzigem Helden-Klimbimm zu verwässern oder mich dauernd mit tödlichen Sci-Fi-Gadgets und Killstreaks zu nerven. Hier gibt es keinen Win-Button, hier zählt in erster Linie Map-Kennntnis und meine Waffe. Infinity Ward hat Ballast über Bord geworfen, der sich in den letzten Jahren in Call of Duty angestaut hat, und schafft es zugleich, die Faszination und das Feeling der ersten Modern-Warfare-Teile zurückzuholen. Mehr braucht es nicht, um mich für die Multiplayer-Matches zurückzugewinnen.

Wird unsere Figur niedergeschossen, können wir noch kriechen und unsere Pistole nutzen. Kommt aber für eine gewisse Zeit keine Hilfe, sind wir zum Zuschauen verdonnert, bis wir nach einigen Sekunden erneut über dem Einsatzgebiet abspringen dürfen. Das kennt man aus vergleichbaren Titeln. Segnen alle Teilnehmer das Zeitliche, müssen wir dank einiger Checkpoints zum Glück nicht immer von vorne beginnen.

Abwertung wegen technischer Mängel

Call of Duty: Modern Warfare macht zum Release keinen komplett runden Eindruck. So stürzte das Spiel auf mehreren Testrechnern häufiger ab, ruckelte in den Zwischensequenzen der Kampagne und lud bei jedem Spielstart teilweise minutenlang Shader nach, was zu nervigen Wartezeiten führte. Wir ziehen daher drei Punkte von der Gesamtwertung ab.



Der Spec-Ops-Modus ist zwar hart, aber nicht sonderlich gut inszeniert.



Gegner stürmen meist auf uns zu. Wir dünne die Reihen mit dem Scharfschützengewehr aus.

Kämpfe wie Bot-Matches

Der Koop besteht aus zwei Bereichen: Für die aus mehreren Einsatzzielen bestehenden Operations dürfen wir in Spec Ops auf unser Arsenal zurückgreifen, das wir im Multiplayer zusammengestellt haben. In den kürzeren und linearen Spec-Ops-Missionen dagegen bekommen wir ein vorgefertigtes Loadout gestellt.

Statt Killstreaks durch Abschusserien wie im Multiplayer freizuschalten, sammeln wir sie aus abgeworfenen Kisten und versteckten Lagern ein. Ein zur rechten Zeit gerufenes AC-130-Kampfflugzeug kann dann schnell den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

Insgesamt hätte Spec Ops enorm von etwas mehr Liebe zum Detail, einer besseren Inszenierung und ein paar atmosphärischen Story-Ereignissen profitiert – also von alledem, was die Singleplayer-Kampagne so gut macht. Stattdessen wirken die Aufgaben al-

lesamt wie schon mal dagewesen. Und die doofe KI offenbart in den großen Arealen, dass sie nur in Masse zum Problem wird. Und dann kam es auf einigen unserer Test-PCs zu langen Matchmaking-Wartezeiten und Abstürzen. Hier müssen Patches her. ★

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4340 / AMD FX-6300
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 175 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2500K / Ryzen R5 1600X
Geforce GTX 1660 / Radeon RX 580
12 GB RAM, 175 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stimmige Licht- & Nachtsichteffekte
- wuchtiger Sound
- detaillierte und abwechslungsreiche Levels
- gute deutsche & englische Vertonung
- butterweiche Animationen

SPIELDESIGN

- Waffen und Charaktere mit spürbarem Gewicht
- taktische Elemente
- Maps ermöglichen alle Spielstile
- jede Mission setzt Gameplay-Schwerpunkte
- Ground War zu chaotisch

BALANCE

- Operator reine Kosmetik
- starke Starter-Loadouts für Anfänger
- Waffenaufsätze mit Vor- & Nachteilen
- Respawn-System noch frustig
- manche Map/Modi-Kombinationen unausgegoren

ATMOSPHÄRE/STORY

- greifbares Special-Forces-Szenario
- bedrückende Momente
- stimmige Details & Intros auf Multiplayer-Maps
- glaubhafte Figuren
- Kriegsverbrechen als Marketing-Instrument

UMFANG

- zahllose Waffenaufsätze zum Freischalten
- spaßiger neuer 2vs2-Modus Gunfight
- 18 Maps
- Kampagne mit nur rund 5 Stunden Spielzeit
- Spec Ops bietet wenig Wiederspielwert

ABWERTUNG

Abstürze, ruckelnde Zwischensequenzen und andere Technikmacken verhindern einen runden Release. Wir werten ab.

FAZIT

Sehr gelungenes Shooter-Paket für Modern-Military-Fans, das am Ende doch die üblichen CoD-Krankheiten von der Perfektion trennt.

87

-3

84



TACO
MiBR

ABSOLUTE CONTROL



RAZER VIPER

Copyright © 2019 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.

Am 6.12.19 bei unserem Online-Adventskalender auf [GameStar.de](https://www.gamestar.de)
mitmachen und einen tollen Preis von Razer gewinnen!

The Outer Worlds

SOLO-ALTERNATIVE FÜR FALLOUT-FANS

MIT DEM GAME-PASS-CODE
AUS DIESER AUSGABE SPIELBAR

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Private Division** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **25.10.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

The Outer Worlds stellt sich als Singleplayer-Alternative für Rollenspiel-Fans heraus, die mit Fallout 76 nicht warm geworden sind. Von Valentin Aschenbrenner

Fallout 4 und Fallout 76 waren nicht unbedingt die Fortsetzungen, die sich Fans für ihre geliebte Rollenspielserie erhofft hätten: Während sich Bethesda mit Siedlungsbau-Gedöns und Multiplayer-Geplänkel austobte, vermissten Veteranen komplexe Lösungswege für Quests oder die Rollenspielelemente, die Fallout 3 oder New Vegas einst so besonders gemacht hatten. Und Fallout: New Vegas, ist auch gleich das richtige Stichwort zu The Outer Worlds. Denn mit seinem neuesten Spiel möchte das Entwicklerstudio Obsidian den Nachfolger im Geiste zu Fallout: New Vegas abliefern, den Fans bis heute nie bekommen haben. Doch worum geht es in The Outer Worlds überhaupt? Und stellt das Rollenspiel tatsächlich eine Alternative für Fallout-Fans dar, die mit den letzten beiden Teilen der Bethesda-Reihe nicht glücklich wurden? Lest weiter, und ihr sollt erleuchtet werden.

Weltall statt Ödland

In The Outer Worlds schlägt es uns anders als in der Fallout-Reihe nicht in das postapokalyptische Ödland, sondern in das Lichtjahre entfernte Halcyon-System. Dort haben sich vor Jahrzehnten Kolonisten und Firmen angesiedelt, um einen neuen Lebensraum und Arbeitsplatz für die Menschheit zu schaffen. Der Traum von der unendlichen Freiheit des Weltraums wurde vor Ort allerdings von geldgierigen Megakonzernen in Knebelverträgen und Sklaverei-ähnlichen Arbeitsbedingungen erstickt. Und hier kommen wir ins Spiel ... im wahrsten Sinne des Wortes. Als Passagier des verschollenen Kolonieschiffs Hope werden wir von Phineas Wells aus dem Winterschlaf geweckt, dem »verrückter Wissenschaftler« geradezu auf die Stirn geschrieben steht. Mit unserer Hilfe will Phineas (der übrigens eine frappierende Ähnlichkeit zu Rick Sanchez aus »Rick & Morty« aufweist) das Halcyon-System aus dem eisernen Griff des machthungrigen Vorstands befreien.

Ein Spiel für jeden Stil

Wie wir das anstellen? So, wie es uns beliebt. The Outer Worlds lässt uns mithilfe eines Charaktereditors, den wir genau so in einem Fallout-Teil finden könnten, die Spielfigur er-

Deutsche Version

The Outer Worlds verfügt über keine deutsche Sprachausgabe. Sämtliche Dialoge des Spiels sind auf Englisch vertont, dafür gibt es aber deutsche Untertitel. Die sind dafür wirklich hervorragend übersetzt: Kein noch so kleiner Wortwitz geht im Deutschen verloren und während unserer Testphase sind uns keine Patzer in der Übersetzung oder Logiklücken über den Weg gelaufen. Auch wenn es keine deutsche Vertonung gibt, können sich andere Spiele an der vorbildlichen Übersetzung von Menüs, Dialogen und Beschreibungen ein Beispiel nehmen.

stellen, die unserer bevorzugten Vorgehensweise entspricht. Dabei kommt es selbstverständlich weder auf Geschlecht, Aussehen oder Nasenlänge an, sondern auf unsere inneren Werte und was wir mit ihnen anstellen. Wollen wir uns als notorischer Lügner sämtlicher Bewohner des Halcyon-Systems um den Finger wickeln und sie hinter ihrem Rücken um ihr Hab und Gut erleichtern? Ziehen wir rohe Gewalt versöhnlichen Worten vor und justieren jedem, der uns blöd kommt, ganz unverblümt die Nase neu? Oder hat man uns als Kind zu oft auf den Kopf fallen lassen und zählen wir damit alles andere als zu den hellsten Kerzen auf der Torte? Wie schon Fallout: New Vegas lässt uns Obsidian The Outer Worlds so spielen, wie wir es möchten. Dafür definieren wir zum Spielstart Werte wie Stärke, Intelligenz oder Charisma, was sich auf den Spielverlauf auswirkt. Obsidian verzichtet jedoch auf ein strafendes Karma-System: Sind wir zu einem braven Mitbürger böse oder zu einem Schurken gut, müssen wir einzig und allein mit unserem Gewissen leben – und eventuell damit, was die Fraktionen des Halcyon-Systems von uns halten.

Krieg der Konzerne

Die Fraktionen wie Monarch Stellar Industries, Sublight Salvage & Shipping oder Auntie Cleo verfolgen allesamt ihre eigenen ego-



Wenn uns danach ist, können wir uns in The Outer Worlds auch gar keine Freunde machen.



Die persönliche Quest der Technikerin Parvati gehört zweifelsohne zu den Highlights von The Outer Worlds.

Lange Finger werden in The Outer Worlds nicht bestraft – außer, ihr lasst euch beim Diebstahl erwischen.

istischen (und natürlich kapitalistischen) Interessen, denen wir mehr oder weniger nachkommen – je nachdem, mit wem wir uns gut stellen wollen. Wer wiederum geschickt vorgeht und nicht gleich jede Tür eintritt, kann die Konzerne gezielt gegeneinander ausspielen: So verlangt zum Beispiel die Vize-Chefin der eher dubiosen Firma Sublight Salvage von uns, den Chef einer Wurstfabrik auszuschalten, um diese übernehmen zu können. Wem der Abzugsfinger juckt, der kann natürlich reinmarschieren und alles und jeden über den Haufen ballern, was auf drei nicht im Einmachglas ist. Zumal der Chefmetzger Clive ein echter Unsympath ist, der eine Abreibung verdienen würde.

Dabei handelt es sich aber keineswegs um den spannendsten Lösungsweg für unser Problem. Die Schießereien bzw. Prügeleien spielen sich solide, stellen aber nicht mehr als bekannte Shooter-Kost dar. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad wird es selten fordernd, was sich auch an der überschaubaren Gegnervielfalt aushängen lässt. Das begrenzte Budget von Obsidian macht sich spätestens dann bemerkbar, wenn wir

die immer gleichen Banditen, Roboter oder Monster aufs Korn nehmen. Dabei stellt das TZD – was dem VATS-Modus aus Fallout entspricht – ein nettes aber eigentlich überflüssiges Feature dar. Ein weiteres Balance-Problem tut sich mit dem Loot von The Outer Worlds auf, das es in Mengen noch und nöcher gibt. Wirklich heiß machen tut uns die Beute allerdings nur selten, stattdessen schwimmen wir bald nur so im Geld – das wir eigentlich nicht benötigen. Waffen lassen sich zwar verstärken oder gezielt modifizieren, ein neues Fernrohr oder alternative Munitionsart machen allerdings auch nur einen überschaubaren Unterschied aus. Mit der Balance hat es Obsidian bei Outer Worlds nicht ganz so gut hingekriegt.

Ballereien in den eigenen vier Wänden findet die C&P-Boarstfabrik übrigens weniger

cool und ehe wir uns versehen, schwindet unser »annehmbares« Ansehen dahin und sämtliche Angestellte stehen uns mit »gemischten Gefühlen« gegenüber. Das resultiert in schlechteren Preisen bei Händlern, weniger Kooperationsbereitschaft von Fraktionsmitgliedern, und allgemein wird uns damit weniger verziehen. Wenn wir das vermeiden wollen, können wir genauso gut durch ein Abflussrohr kriechen oder uns mit Tarnmodul und Mitarbeiterausweis als Angestellter ausgeben, womit wir unseren eigenen Namen nicht durch den Dreck ziehen. Nach dem Reinschleichen (egal ob durch die Kanalisation oder getarnt) können wir dem Chef der C&P-Boarstfabrik noch immer ins Gesicht schießen oder ihm ein Messer in den Rücken rammen, ohne dabei Aufmerksamkeit zu erregen. Wollen wir uns die Hände jedoch

Keine Mikrotransaktionen & Lootboxen

In The Outer Worlds gibt es keine Mikrotransaktionen oder Lootboxen. Spieler können kein Echtgeld verwenden, um den Fortschritt im Spiel zu beschleunigen oder Waffen, Rüstungen, Skins oder Skills freizuschalten. Dass The Outer Worlds früher oder später mit kostenlosen oder kostenpflichtigen DLCs ausgebaut wird, ist jedoch nicht auszuschließen.



Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Nein, The Outer Worlds ist auf keinen Fall das größte, komplexeste oder epischste Rollenspiel der letzten Jahre. Dafür hat der neueste Streich von Obsidian Entertainment sein Herz am rechten Fleck. Auch wenn ich mich teilweise über die häufigen Botengang-Quests ärgern musste oder mich auf Dauer die immer gleichen Gegnertypen langweilten, war dieser Frust schnell vergessen, wenn das nächste hervorragend geschriebene Gespräch mit einem NPC – oder noch besser – einem meiner Begleiter anstand.

Mit The Outer Worlds bekommen wir mal wieder ein Rollenspiel zum Austoben: Immerhin bieten die unterschiedlichen Individualisierungsmöglichkeiten und Lösungswege genügend Fleisch, um einen zweiten oder dritten Durchgang zu rechtfertigen – trotz oder gerade wegen der überschaubaren Spieldauer von 20 bis 30 Stunden. Die Dialoge und der Humor machen The Outer Worlds zu dem inoffiziellen Nachfolger im Geiste, den mein geliebtes Fallout: New Vegas nie von Obsidian bekommen durfte. Wer also mit der neuen Richtung der Fallout-Reihe, die Bethesda mit 4 und 76 einschlug, nichts anfangen kann, sollte sich auf jeden Fall in die weiten Fernen des Halcyon-Systems aufmachen.

überhaupt nicht schmutzig machen (zumindest direkt), können wir den Wurst-Rohstoff, die pickeligen Zystenschweine, vergiften und damit das Unternehmen ruinieren. Oder im Sinne des Tierschutzes lieber an den Bilanzen der Fabrik schrauben und so dem Fabrikleiter das Finanzamt auf den Hals hetzen. Denn wie wir alle wissen, macht das Finanzamt keine Gefangenen.

Kleine und nicht ganz so feine Welten

In The Outer Worlds lässt sich so gut wie jede Haupt- und Nebenquest auf vergleichbar unterschiedliche Weisen absolvieren. Oft müssen wir einfach nur von A über B nach C und wieder zurücklaufen – an drögen Botengang-Quests mangelt es The Outer Worlds nicht.

Hier empfiehlt sich etwas vorausschauende Planung, und wer gut aufpasst, wann und wo etwas am effizientesten erledigt wird, spart sich das Überstrapazieren der Schnellreisefunktion oder die immer gleichen Lauf-



Unsere Fertigkeiten legen wir zu Beginn fest, können sie aber jederzeit nachträglich bearbeiten.

wege. Letztere fallen immerhin nicht allzu ausschweifend aus – The Outer Worlds setzt nicht auf eine große offene Spielwelt, sondern unterteilt sie in kleinere, in sich geschlossene Bereiche. Zwischen diesen Bereichen reisen wir an Bord unseres Raumschiffs – der Unreliable (zu Deutsch: die Unzuverlässige) – und erkunden somit acht unterschiedliche Gebiete, die aber nicht allzu viel an Abwechslung bieten. Tatsächlich stellen die Levels und wie sie befüllt sind, eine der größten Schwächen von The Outer Worlds dar. Hier merkt man, dass Obsidian schlichtweg die Mannstärke bzw. das Budget eines AAA-Rollenspiels in der Größenordnung eines Fallout 4 oder Skyrim gefehlt hat. So sind der Asteroid Scylla, der erdähnliche Planet Terra 2 oder die lebensfeindliche Welt Monarch zwar auf den ersten Blick optisch abwechslungsreich gestaltet, aber man merkt schnell, dass dort die immer gleichen Pflanzen und Pilze wachsen und die Fauna ebenfalls sehr überschaubar ist. Weiterhin fallen die grauen, tristen Raumstationen/-schiffe Relais GB-23, Groundbreaker und HFS-1084 genauso spannend aus, wie die Namen es vermuten lassen. Selbst Byzantium – die Stadt der »Schönen und Reichen« von Halcyon – wirkt weder reich noch schön, weil die Straßen lediglich von wenigen, austauschbaren NPCs bevölkert werden, die alle »Reicher Bürger« heißen und deren größtes Hobby es darstellt, in der Gegend herumzustehen. Natürlich strotzten die Fallout-Spiele auch nie vor blühendem Leben (allein schon durch das postapokalyptische Setting bedingt), kompensierten diesen Umstand allerdings durch Environmental Storytelling, das seinesgleichen sucht. In The Outer Worlds erzählen nur wenige Schauplätze eine richtige Geschichte, stattdessen fin-

den wir viel vom gleichen Loot oder stets dieselben Roboter, Monster oder menschlichen Widersacher. Die Gegnervielfalt des Rollenspiels lässt zu wünschen übrig.

Das witzigste Rollenspiel seit Langem

Was in The Outer Worlds dafür definitiv nicht zu wünschen übrig lässt, sind die Charaktere, die Dialoge und der Humor des Spiels. The Outer Worlds ist alles andere als ein bierernstes RPG und dreht den Obsidian-typischen Humor auf elf: Jede noch so kleine Unterhaltung mit jedem noch so unwichtig wirkenden NPC ist mit Witzen, Anspielungen oder Situationskomik gespickt. Egal, ob wir einen Wachmann an der Bar abfüllen, der mit jedem spendierten Drink redseliger und ehrlicher in Bezug auf seinen Arbeitgeber wird, oder ob wir uns den Respekt einer kriminellen Organisation verdienen, wenn wir im Gespräch Ohrfeigen statt anständiger Antworten liefern – The Outer Worlds hat unsere Lachmuskeln fast durchgehend und ohne Mitleid strapaziert. Dabei werden die Scherze nie zu aufdringlich in den Vordergrund gerückt, sie sind vielmehr Teil einer natürlich und realistisch wirkenden Unterhaltung, und die wenigen Rohrkrepierer lassen sich an der Hand abzählen.

Captain einer eigenen Crew

Hand in Hand mit diesem Highlight von The Outer Worlds gehen die Begleiter des Rollenspiels: Insgesamt sechs unterschiedliche Crew-Mitglieder gabeln wir auf unserer Odyssee durch das Halcyon-System für die Unreliable auf, von denen wir immer jeweils zwei mit auf Außeneinsätze nehmen können. An dieser Stelle appellieren wir an jeden Spieler: Verzichtet niemals darauf, diese Möglichkeit wahrzunehmen! Nicht nur stellen Mechanikerin Parvati oder Vikar Max in Kämpfen eine willkommene Unterstützung dar. Zusätzlich profitieren wir unterwegs von den jeweiligen Expertisen unserer Verbündeten: Mit Parvati haben wir zum Beispiel eine Technik- und mit Chirurgen Ellie eine Medizinexpertin an unserer Seite, die unsere eigenen Defizite in beiden Gebieten ausgleichen. So können wir beispielsweise etwas

Taktische Zeitdilatation statt VATS

In The Outer Worlds gibt es zwar keinen VATS-Modus, aber dafür die sogenannte TZD – die Taktische Zeitdilatation. Damit können wir zwar nicht die Zeit anhalten (so wie in Fallout 3 oder New Vegas), doch dafür verlangsamen. Währenddessen lassen sich Schwachpunkte von Gegnern gezielt ausmachen und angreifen, was bestimmte Effekte nach sich zieht: Treffer ins Gesicht blenden Gegner, Gliedmaßen können verstümmelt oder gelähmt werden. Die TZD lässt sich mithilfe bestimmter Perks verbessern – so kann zum Beispiel die Dauer des Effekts verlängert und die Abklingzeit verringert werden.



Sharkoon

**MITMACHEN
& GEWINNEN**

Ja, ist denn heut' schon Weihnachten?

Macht Platz unter dem Weihnachtsbaum für die ultimative Gaming-Komplettausstattung von Sharkoon: Enthalten im Bundle ist der für höchste ergonomische Ansprüche entworfene ELBRUS 3 Gaming-Stuhl, unser meistverkaufter Tastatur-Bestseller SKILLER MECH SGK3 mit roten Kailh-Schaltern und RGB-Beleuchtung, die drahtlose Gaming-Maus SKILLER SGM3 mit Dual-Mode-Betrieb und 6.000 DPI, das mit 53-mm-Treibern ausgestattete SKILLER SGH3 Headset sowie die schreibtischgroße 1337 RGB XXL Mouse Mat mit RGB-Umlauf.

Am 13.12.2019 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von **SHARKOON** gewinnen!



Markus Schwerdtel
@kargbier



Schon im Vorfeld haben die Macher immer wieder betont, wie klein das Entwicklungsbudget von The Outer Worlds im Vergleich zu den Größen des Genres ist. Und ja, diesen Geldmangel sieht man dem Spiel an allen Ecken und Enden an: Die Landschaften sind gleichförmig und nicht besonders groß, man bekämpft die immer gleichen Gegner, und die Waffen- und Item-Auswahl ist wohlwollend gesagt überschaubar. Aber (und es ist ein sehr großes »aber«) man merkt auch, wie Obsidian tapfer und clever versucht, gegen die Budgetbegrenzung anzukämpfen und die Stärken des Studios auszuspielen. Jede Dialogzeile, ja sogar jeder Notizeintrag auf einem irgendwo versteckten Computer ist exzellent geschrieben, jedes Wort zählt auf die beklemmend-lustige, einzigartige Atmosphäre von The Outer Worlds ein. Dafür nehme ich auch die Mängel des Spiels und die mittlerweile schon arg abgenudelte, hier 1:1 angewendete Bethesda-Formel in Kauf. Ich habe The Outer Worlds mit großer Freude durchgespielt. Jetzt hätte ich aber gern einen Nachfolger mit etwas mehr Mut.

reparieren oder jemanden verarzten, wofür wir eigentlich nicht die nötigen Skills gehabt hätten, was uns unabhängig von unserem eigenen Spielstil flexibler auf unerwartete Situationen reagieren lässt.

Fertigkeiten wie Dialog, Tarnung oder Fernkampf wirken sich nämlich direkt auf unsere Spielweise aus: Je höher bzw. besser die jeweilige Fertigkeit ausfällt, desto größer sind unsere Erfolgchancen. Das heißt konkret, dass wir beispielsweise mehr Schaden einstecken bzw. austeilen können oder mit Dialogoptionen wie Überzeugen, Lügen und Einschüchtern unser Gegenüber gezielt manipulieren. Vorteile, die wir nur jeden zweiten Stufenaufstieg erhalten und am ehesten mit klassischen Skills zu vergleichen sind, wirken sich jedoch erschreckend wenig auf

Kompakte Spieldauer, hoher Wiederspielwert

The Outer Worlds ist kein Rollenspiel, das euch über 100 bis 200 Stunden pro Durchlauf beschäftigen wird. Tatsächlich läuft bereits nach 20 bis maximal 30 Stunden der Abspann über den Bildschirm – je nachdem, wie gründlich ihr Nebenquests und -aufgaben mitgenommen habt. Bereits im Vorfeld gab Obsidian Entertainment an, dafür einen höheren Wiederspielwert bieten und Spieler zu mehreren Durchläufen motivieren zu wollen. Diese Rechnung ist für uns während unserer Testphase durchaus aufgegangen: Da es bei so gut wie jedem Dialog und so gut wie jeder Quest drei bis vier mögliche Lösungswege gibt, waren wir stets daran interessiert, wie die Alternativroute unserer persönlichen Wahl ausgesehen hätte. Natürlich verändert sich das übergeordnete Ganze nicht gleich gravierend mit jeder Alternative, dafür ist jede davon spielsenswert und liefert genügend befriedigende Aha-Momente.

das Spielerlebnis aus. Wir können zwar etwas mehr Loot mit uns herumtragen oder reduzieren die Abklingzeiten der Fähigkeiten unserer Begleiter. Skills, die das Spielgefühl drastisch verändern, fehlen aber komplett. Hier zeigt sich die Fallout-Reihe um einiges kreativer, wenn wir unsere Spielfigur beispielsweise zu einem Kannibalen erziehen konnten oder verheerende Boni auf Schleichattacken bekamen.

Spiel mit Herz

Es lohnt sich jedoch nicht nur aus praktikablen Gründen, die Begleiter mit auf Missionen zu nehmen: Jedes unserer Crew-Mitglieder überzeugt durch eine überraschend tiefgehende Persönlichkeit und seinen jeweils eigenen Charme, was vor allem in Gesprächen mit NPCs zur Geltung kommt. Manche NPCs kennen unseren Begleiter bereits aus früheren Begegnungen, wodurch es manchmal zu schnippischen Wortgefechten oder unterkühlten Wiedersehen kommt. Dadurch werden die Dialoge durch einen dritten Gesprächspartner vertieft, während wir auf diese Art und Weise mehr über bestimmte Personen, das Universum von The Outer Worlds und vor allem unsere Begleiter erfahren. Und da die persönlichen Quests unserer Crew-Mitglieder zu den absoluten Highlights von The Outer Worlds zählen, rentiert es sich, hier nochmal aufmerksamer zuzuhören. So dürfen wir beispielsweise der unbeholfenen Parvati zu ihrem ersten großen Date verhehlen, während wir verhindern müssen, dass die lebenswürdige Technikerin aus Scham und Angst vor sozialen Interaktionen im Erd-

boden versinkt. Die Möchtegern-Piratin Ellie will wiederum gegen ihre schnöseligen Eltern rebellieren, die sich davon jedoch weniger beeindruckt zeigen, wie sie sich erhofft hätte. Tatsächlich haben wir die Mitglieder unserer Crew seit Mass Effect 2 nicht mehr so sehr ins Herz geschlossen.

The Outer Worlds ist ein Titel, dem es an einigen Stellen zwar an Budget oder Feinschliff mangelt, der diese Defizite aber durch seinen einzigartigen Humor, die fantastisch geschriebenen Dialoge, seine liebenswerten Charaktere und die in die Tiefe gehenden Rollenspielelemente ausgleicht. Wer mit Fallout 4 oder Fallout 76 nicht warm wurde, bekommt mit dem neuesten Rollenspiel von Obsidian Entertainment die Singleplayer-Alternative, die vor allem Fans von New Vegas glücklich machen dürfte. ★

THE OUTER WORLDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-3225 / Phenom 2 X6 1100T
Nvidia GTX 650 Ti / AMD HD 7850
4 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-7700K / Ryzen 5 1600
Nvidia GTX 1060 6GB / Radeon RX 470
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- konsequentes Sci-Fi-Feeling
- schön ausgeleuchtete Spielwelt
- hervorragend vertonte Dialoge
- leere und leblose Spielwelt
- starre und ausdruckslose Gesichter

SPIELDESIGN



- Entscheidungen sorgen für Konsequenzen
- Missionen mit mehreren Lösungswegen
- persönliche Begleiter-Quests
- häufige Botengang-Quests
- altbekannte Bethesda-Formel spürbar

BALANCE



- Charakter kann jederzeit neu definiert werden
- Begleiter gleichen Skill-Defizite aus
- drei Schwierigkeitsgrade
- optionaler Survival-Hardcore-Modus
- insgesamt wenig fordernd

ATMOSPHERE / STORY



- witzig geschriebene Dialoge
- glaubhafte Haupt- und Nebencharaktere
- humorvolle, spannende Geschichte
- viele moralische Zwickmühlen
- abseits der Quests wenig zu entdecken

UMFANG

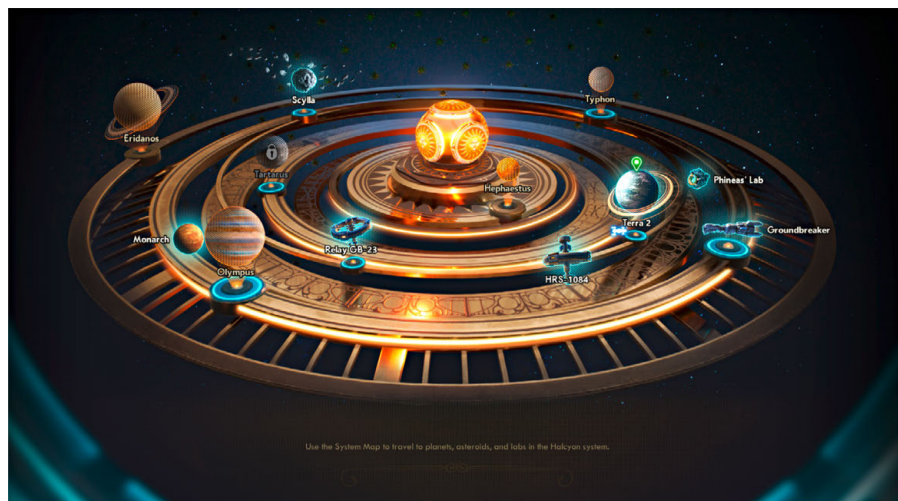


- hoher Wiederspielwert
- mehrere Enden für Haupt- und Nebenquests
- vielschichtige Begleiteraufträge
- kaum Gegnervariation
- wenige Waffen & Rüstungen

FAZIT

The Outer Worlds ist die Singleplayer-Alternative für Fallout-Fans, die nicht mehr länger auf New Vegas 2 warten wollen.

83



The Outer Worlds verzichtet auf eine offene Spielwelt und schickt euch in abgegrenzte Gebiete.



FÜR GAMING FREIGEgeben

DRIVE YOUR GAME

Von und für Gamer getestet –
Vertraue der Speicher-Performance
von WD_BLACK™. Unsere Mission ist
einfach: Deine Spiele speichern
und Dir ein besseres Spielerlebnis
bieten. Mit zuverlässigen und
optimierten Lade- & Speicherzeiten
sowie großer Speicherkapazität
bietet WD_BLACK™ alles was Du
benötigst, um ein besserer Gamer
zu werden.

DISCOVER MORE AT WDBLACK.COM

WD_BLACK

©2019 Western Digital Corporation und Tochterunternehmen. Alle Rechte vorbehalten.

Am 9.12.2019 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von Western Digital gewinnen!

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Xbox Game Studios** Entwickler: **Forgotten Empires, Tantalus Media, Wicked Witch** Termin: **14.11.2019**
Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam, Microsoft Store)**



Microsoft tanzt den Remake-Reigen und liefert die aufgepöpselte Version eines der besten Strategiespiele aller Zeiten. Von Martin Deppe

Herbst 1999: Das epochale Age of Empires 2 schnappt sich nicht nur den Echtzeitstrategie-Thron, sondern setzt sich gleich an die Spitze unserer gesamten Strategie-Charts. Starcraft muss nach immerhin 15 Monaten maulend die Krone abgeben, und Command & Conquer 3 landet grummelnd hinter dem rundenbasierten Alpha Centauri und dem dritten Auftritt der Wuselsiedler.

Herbst 2019: Ein neues Siedler ist in Arbeit, Starcraft hat ein Remaster hinter sich, und über C&C hüllen wir lieber den Mantel des Schweigens, bevor wir uns wieder so aufregen. Und Age of Empires 2? Das kommt in einer Definitive Edition raus, Teil 3 wird ebenfalls generalüberholt, und Age of Empires 4 entsteht gerade bei Relic. Nie war der Spruch »Totgesagte leben länger« wahrer! Aber wie gut schlägt sich die Age of Empires 2 Definitive Edition heute im Test?

Viel mehr als nur 4K

Ein paar Infos vorweg, bevor wir im Detail auf das Spiel eingehen: Anders als Age of Empires 2 HD von 2013, das im Grunde nur das alte Spiel mit höherer Auflösung war, bringt die neue Definitive Edition (kurz: DE) zahlreiche große und kleine Neuerungen, zum Glück ohne das Spielprinzip selbst zu verändern. Neben Auflösungen von 1.267x712 bis 4K, die sich alle fluffig zoomen (!) lassen, sind vor allem die drei neuen

Kampagnen spannend, die sich zu den 24 bisherigen gesellen. Denn die DE enthält nicht nur die Kampagnen des Hauptspiels, sondern auch dessen erste Erweiterung The Conquerors (2001) und die Erweiterungen der HD-Fassung, nämlich The Forgotten (2013), The African Kingdoms (2015) und The Rise of the Rajas (2016). Macht insgesamt mal eben schlappe 27 Feldzüge. Und vier neue Zivilisationen treten neben den 31 bisherigen auch mit an. Einige durchdachte Interface- und Bedienungsverbesserungen sind ebenfalls drin. So viel zum dicken Inhalt – und jetzt gucken wir mal, wie sich das alles spielt, 20 Jahre nach dem Ur-Age 2.

Die Antwort: sehr gut! Anders als bei der Definitive Edition des ersten Age of Empires, die im Februar 2018 erschienen ist, kämpft die Age 2 DE zum Beispiel nicht mit Wegfindungs-Altlasten – schlicht deshalb, weil das Age 2 von 1999 hier schon viel besser war als sein Vorgänger. Anfangs hatten wir in der Testversion zwar arge Ruckler und Framerate-



Die drei neuen, guten Kampagnen sind sehr Kavallerie-fokussiert. Hier fliehen wir mit Kotjan Khan und ein paar Männern (links oben) vor den anstürmenden Mongolen. Die gute Sprachausgabe trägt viel zur Stimmung des Spiels bei.



Eine Szene in 4K ganz herausgezoomt und ...



... hier ganz hereingezoomt. Drehen lassen sich die Karten nicht.



Direktvergleich: Die Grafikelemente wurden neu gemacht, Gebäude wie dieses koreanische Weltwunder sind deutlich detaillierter.



Und hier die gleiche Szene im Original aus dem Jahr 2000 (The Conquerors-Erweiterung in einer Auflösung von 1.280x1.024).

Einbrüche, vor allem beim Scrollen in 4K. Doch das Problem ließ sich leicht lösen: In den Grafikeinstellungen war die »Vertikale Synchronisation« standardmäßig aktiviert, nach dem Ausschalten lief die DE ordentlich, wenn auch nicht immer butterweich. Vor allem direkt nach dem Start oder Laden einer Mission brach die Framerate für ein paar Sekunden ein, erholte sich dann aber wieder. Wir haben das Spiel dann immer pausiert und kurz abgewartet. Auch auf der zweithöchsten Stufe mit 2.880x1.620 sieht das Spiel sehr gut aus, sie ist sogar der bessere Mittelweg zwischen guter Übersicht (rauszoomen, vor allem beim Basisbau und Arbeiterkommandieren) und taktischer Ansicht (reinzoomen, etwa beim Mikromanagement von Truppen). Das Interface skaliert bei jeder Auflösung übrigens auf Wunsch mit, bleibt also stets gleich groß und lesbar.

Einstürzende Altbauten

Dank der höheren Auflösungen und der neu aufgesetzten Grafik (die Entwickler mussten alles neu machen, weil's durch die Schließung der Ensemble Studios 2009 die alten Assets nicht mehr gab), bekommt ihr viele nette Details zu sehen: Einheiten hinterlassen zum Beispiel Fußabdrücke im Schnee, die kurz darauf verschwinden. Gebäude stürzen jetzt schick in sich zusammen. Es gibt zwar keine Physikeffekte wie in Age of Empires 3 (2005) mit seinen titschenden Kanonenkugeln und nach Beschuss unwuchtig rotierenden Windmühlenflügeln. Trotzdem tragen die dezenteren neuen Effekte viel zur klassischen Age-Wohlfühlatmosphäre bei, ohne aufgesetzt zu wirken.

Auch beim Sound hat sich viel getan, vor allem die guten Sprecher bei Missionsbriefings und Ereignissen in einem Szenario sind echte Stimmungsmacher. Die neue Musik ist uns fast einen Tacken zu modern, greift aber die alten Scores gut wieder auf. Und natürlich sind die guten alten Soundeffekte wieder drin, die uns schlagartig wieder nach 1999 verfrachten, allen voran das vertraut-verhasste Angriffssignal.

Heute Schweinehirt, morgen Zar

Die drei neuen Kampagnen, die ihr wie gehabt in beliebiger Reihenfolge spielen könnt, sind unter dem Namen »The Last Khans« zusammengefasst und konzentrieren sich auf den Eurasischen Raum und die Zeit der Mongolen. Mit Khan Kotjan (1202

bis 1241) versammelt ihr das Volk der Kumanen, um vor den anstürmenden Mongolen Westen zu fliehen. Schon die erste Mission bringt dieses Fluchtgefühl gut rüber, denn ihr müsst unterschiedliche Stämme überzeugen, mit euch zu kommen – seid ihr zu langsam, unterwerfen sie sich den Mongolen. In Kampagne Nummer zwei übernimmt ihr die Rolle des jungen Iwajlo, einen mächtigen ... Schweinehirten. Der schafft es 1277, die bulgarischen Bauern gegen die anrückenden Tataren zu vereinen. Doch fieserweise bekämpfen die bulgarischen Adligen den Emporkömmling und seine »Bauerntrampel« bis aufs Blut, sodass ihr ständig zwischen zwei Fronten steckt – bis ihr selbst zum Zar werdet. In der dritten neuen Kampagne spielt ihr schließlich die Feldzüge des



Belagerungsschlachten wie hier in Delhi sind in den neuen Kampagnen seltener.



Martin Deppe
@GameStar_de



Verflixte Hühnerkacke, jetzt habe ich vor lauter Arbeiter-Zugucken den anrückenden Tatarentrupp übersehen! In Nullkommanix galoppieren die Reiter in mein bulgarisches Bauerndorf, nur mit Mühe können meine Bogenschützen, gesichert von Pikenieren, die Angreifer abwehren. Und das auch nur, weil meine beiden teuer zusammengesparten Priester zwei Tataren »umfärben«. Das ist nur eine von unheimlich vielen Déjà-vu-Szenen, die ich in der gelungenen Definitive Edition erlebe. Die Verzahnung zwischen ruhigerem Aufbau und Expansion, Scharmützeln und Schlachten, Forschung und Truppen-Optimieren fesselt mich wie vor 20 Jahren! Denn die drei Entwicklerteams waren so schlau, am eigentlichen Spielprinzip nichts zu verändern, aber jede Menge Verbesserungen an der Optik (nette Zerbröseleffekte und endlich übersichtliches 4K mit Zoom!) sowie am User-Interface (Arbeiter-Übersicht, Produktions- und Forschungsschlange) einzubauen. Die drei neuen Kampagnen sind top und bieten allein schon tagelangen Spielspaß, und da ist der Multiplayer-Modus mit seinen zig Einstellmöglichkeiten nicht mal mitgerechnet. Doch trotz Gamedesign-Botox und Grafikkosmetik: Age of Empires 2 ist ein 20 Jahre altes Spiel, auch wenn es sich höchstens wie zehn anfühlt. Eine 93er-Wertung wie damals ist heute einfach nicht mehr drin. Ich bin dennoch mit dem Gesamtpaket Definitive Edition sehr zufrieden. Zumal der Preis von rund 20 Euro wirklich fair ist.



Glück im Unglück: Unser halbtoter Späher (noch 2 HP Restleben!) findet Verbündete.

Eroberers Timur Lenk (1336 bis 1405) nach, der sich zum Herrscher über ein neues Mongolenreich aufschwingt, trotz eines lahmen Beines, einer Schussverletzung an der Hand und einer verwachsenen Schulter. Fehlt nur noch der berühmte Pfeil ins Knie, der seine Karriere jäh beendet.

Die vier Zivilisationen Bulgarien, Litauen, Kumanen und Tataren haben in der Age of Empires 2 DE Premiere. Bei allen ist Reiterei Trumpf, die Bulgaren können in ihrer Burg zum Beispiel morgensternschwingende Konnik-Reiter ausheben, die bei null Hitpoints nicht sterben, sondern abgesessen weiterkämpfen. Die Keshigs der Tataren hingegen heimsen für jeden erledigten Gegner Gold ein. Und jede neue Zivilisation hat wieder generelle Boni, bei den Litauern beispielsweise macht jedes Artefakt in einer Kirche alle Kavallerieeinheiten um +1 stärker.

Aus dem Vollen geschöpft

Alle drei Kampagnen bieten sehr abwechslungsreiche Missionen. Und flotte noch dazu: Da es rund um die Mongolen und andere Steppenvölker geht, sind die Einsätze sehr Reiterei-fokussiert, Hit-&-Run-Taktiken kommen häufiger vor als großangelegte Belagerungen (obwohl es die auch gibt). Flucht und Widerstand gegen die Mongolen spiegeln sich auch in den Missionszielen spannend wider: Da müssen wir ein halb verhungertes Dorf übernehmen, die vertriebenen Schweine und Gänse auftreiben, langsam eine Ressourcenwirtschaft ankurbeln, das Dorf befestigen – und immer wieder Angriffe abwehren, bis wir endlich zurückschlagen. In vielen Missionen ist Erkunden Trumpf, weil ihr etwa feindliche ungeschützte Mühlen übernehmen könnt oder Truppen findet, die sich euch anschließen. Nur eins findet ihr



Mit einem Reitertrupp kämpfen wir den Weg zum Artefakt frei, das von Türmen gesichert ist. Unser Priester wartet links unten auf seinen Auftritt.

nicht: Leerlauf. Denn es gibt immer was zu tun, wie früher greifen die Zahnräder Wirtschaft, Bauen, Kämpfen, Forschen bestens ineinander.

Übrigens wurden auch die alten Kampagnen angepasst, vor allem die aus dem Ur-Age 2. Nervige Missionsziele wie »Sammle 500 Nahrung« sind zum Beispiel gestrafft, jetzt müsst ihr da nur noch 100 Nahrung anhäufen. Wer lange nicht mehr oder noch nie (pfui!) Age 2 gespielt hat, der kann sich entweder in die gute alte Tutorial-Kampagne rund um William »Freeeeedom!« Wallace werfen. Oder in der Lern-Kampagne »Kunst des Krieges« die typischen Strategien üben, etwa Rush und Rush-Abwehr. Dabei werden die Zeiten gestoppt und am Ende Medaillen vergeben – wer zum Beispiel die Ritterzeit in 14 Minuten erreicht, kriegt Gold. Eine nette Idee, die sich gut zu den Klassikern Skirmish und den 16 historischen Schlachten einfügt.

Holz: 12, Gold: 0

Viele sinnvolle Verbesserungen beim Interface runden die Neuerungen ab. Oben links wird jetzt bei jedem der vier Rohstoffe angezeigt, wie viele Arbeiter ihn gerade abbauen. Darunter zeigt eine Icon-Schlange, woran ihr gerade forscht und welche Truppen ihr rekrutiert. Missionsziele werden auf Wunsch eingeblendet, erledigte abgehakt. Äcker müsst ihr nicht mehr manuell neu aussäen, wenn sie abgeerntet sind, das geht optional auch automatisch. Und ihr könnt die Steuerung so einstellen, dass ihr beim Rahmenziehen auch im dicksten Getümmel nur die Kampfeinheiten auswählt – und nie wieder versehentlich Arbeiter, Gänse oder Schweine mit an die Front schickt!

Auch die KI hat dazugelernt. Zum einen besch...ummt sie uns nicht mehr, indem sie die Karte schon vorher kennt, stattdessen schauen immer wieder mal flinke Späher bei uns vorbei. Es gibt auch deutlich weniger Kamikaze-Angriffe als früher, denn die KI-Gegner greifen bevorzugt in größeren Trupps an, mit gut zusammengestellten Truppen, die auch gern Lücken in unseren Befestigungen schamlos ausnutzen. Aller-



Skirmish-Gefecht: Beim Verteidigen unseres Wunders hilft die 4K-Auflösung enorm, weil wir die komplette Mauer im Blick haben und so Angriffe früh erkennen können.

dings marschieren sie dazu unnötig durch unser Turmfeuer: Statt einen Sicherheitsabstands-Bogen zu schlagen und dann schnurstracks die Bresche anzusteuern, um den Weg durch unser Abwehrfeuer zu minimieren, umrunden sie unser befestigtes Dorf viel zu dicht an der Mauer entlang und werden natürlich die ganze Zeit beharkt. Bei unseren eigenen Angriffen konnten wir außerdem einzelne KI-Truppen mehrmals durch ihre eigenen Mauern bearbeiten, ohne dass die Beschossenen reagiert haben, erst halbtot zogen sie sich zurück, während ihre Kumpanen direkt daneben alles ignoriert haben. Unterm Strich spielt die KI aber solide, zumal sie sich bei Angriffen auf unsere Priester stürzt oder Fernkämpfer mit Kavallerie zusetzt. Und bei starken Verlusten zieht sie sich auch mal zurück. Insgesamt also ein Fortschritt im Vergleich zur alten Original-KI – auf die ihr optional umschalten könnt.

Steam vs. Store

Auch beim Thema Multiplayer klotzt Age of Empires 2 Definitive Definition voll rein. Bis zu acht Spieler prügeln sich online, wahlweise besetzen KI-Herrscher fehlende Mitspieler. Das Spiel unterstützt Crossplay zwischen

der Steam-Version und der aus dem Microsoft Store. Wie gut das in der Praxis funktioniert, konnten wir allerdings noch nicht testen, zum Heftschluss waren schlicht noch nicht genug Spieler da. Die Einstellmöglichkeiten sind aber umfangreich: Kartengröße, Zeitalter, Siegbedingungen, Rohstoffvorkommen – wie früher lässt sich fast alles anpassen. Schade allerdings, dass wir nicht wie Anno 99 im LAN antreten können. ★

AGE OF EMPIRES 2 DEFINITIVE EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E7400 / Athlon 64 X2 5000+
Geforce GT 420 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 43 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 750 / Phenom II X4 840
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 43 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- zoombare Auflösungen bis 4K
- komplett neu gestaltete Grafikelemente
- detaillierte Truppen, einstürzende Gebäude
- gute neue Musik
- Karte nicht drehbar

SPIELDESIGN

- Aufbau, Kampf und Forschung hervorragend verzahnt
- sinnvoll verbessertes Interface
- viel spielerische Freiheit
- Ur-Kampagnen gestrafft
- fummeliger Mauerbau

BALANCE

- Tutorial-Kampagne
- Challenge-Missionen
- grundsätzlich ordentliche, verbesserte KI
- sehr variable Schwierigkeitsgrade
- gelegentliche KI-Patzer

ATMOSPHÄRE / STORY

- spannende historische Kampagnen
- viel Sprachausgabe
- Erkunden lohnt sich
- kein Leerlauf
- kein Introvideo mehr

UMFANG

- enthält Age 2 und alle 4 (HD-)Erweiterungen
- 27 Kampagnen (davon 3 neue)
- 35 Zivilisationen (4 neue)
- umfangreicher Multiplayer-Modus
- Mod-Support

FAZIT

Rappelvolles Gesamtpaket mit 4K-Auflösung, Zoomfunktion, drei guten neuen Kampagnen und vielen Interface-Verbesserungen.

85



Gut: Die Formationen sind wieder mit dabei, hier werden die fragilen Belagerungswaffen in die Mitte genommen. Doof: Wir können nur 60 Einheiten in eine Gruppe packen.

Disco Elysium



ROLLENSPIEL-FREUDENTANZ

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **ZA/UM Studio** Termin: **15.10.2019** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Dank spielerischer Tiefe, packender Erzählung und massiv Möglichkeiten fühlt sich Disco Elysium wie ein Riesen-Rollenspiel an. Von Elena Schulz

Karaoke singen, einem Toten die Schuhe klauen, das Mysterium der blauen Tür lösen oder Drogen nehmen. Was wie eine verstörend seltsame To-Do-Liste klingt, ist in Wahrheit Teil unserer optionalen Aufgaben in Disco Elysium. Das isometrische Rollenspiel des Studios ZA/UM entpuppt sich im Test als einer der spannendsten Titel des Jahres. Denn wer hier ein kleines Indie-Rollenspiel erwartet, wird definitiv überrascht. Disco Elysium bietet alles, was man sonst von einem Baldur's Gate oder Divinity: Original Sin 2 erwarten würde.

Wir betreten eine unglaublich detaillierte und komplexe Welt voller interessanter Charaktere, mit packender Story und tiefgehender Hintergrundgeschichte. Mittendrin erschaffen wir uns einen Polizisten, den wir durch Gedanken, Kleidung und Fähigkeiten von Grund auf individualisieren dürfen, bis er unser Held ist. Allerdings hat die Komplexität einen Nachteil: Wer nicht viel lesen und ausprobieren will, wird schnell überfordert.

Seriöser Inspektor oder Knalltüte?

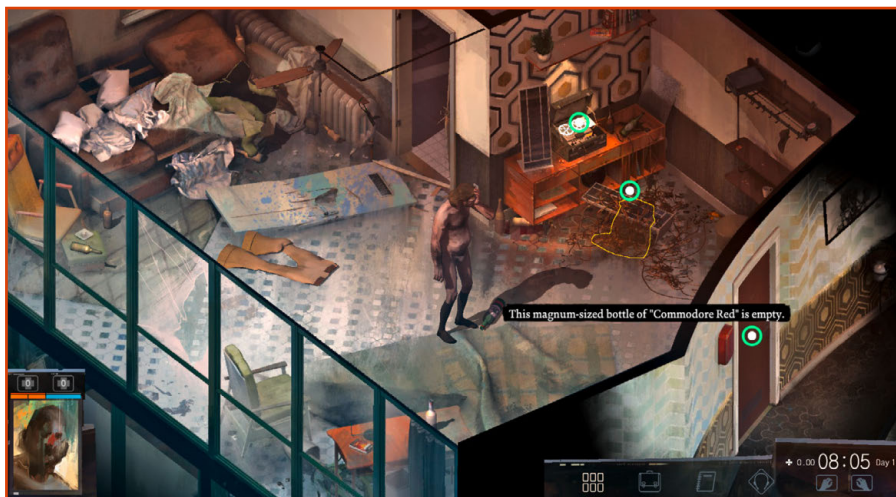
Disco Elysium beginnt ziemlich klischeehaft mit dem Gedächtnisverlust unserer Hauptfigur. Diese Amnesie ist in diesem Fall notwendig, damit wir wirklich ein weißes Blatt Papier vor uns haben. Nicht einmal seinen Namen weiß unser Held, als er mit dem Kater des Jahrhunderts nach einer durchzech-

ten Nacht in einem schäbigen Hotel aufwacht. Erst unser Partner, der unten in der Absteige auf uns wartet, klärt auf: Wir sind Polizist und sollen mit ihm den Mordfall um einen erhängten Mann aufklären.

Dumm nur, dass wir beim Saufen unsere Kleidung, Marke und Dienstwaffe verloren haben und jetzt jeder im an der Küste gelegenen Stadtteil Martinaire weiß, dass wir ein kaputter Alkoholiker sind. Als solcher werden wir zunächst auch behandelt, lernen über Dialoge und Beobachtungen mit der Zeit aber mehr über Polizeiarbeit und die Menschen um uns herum. Dadurch können wir unsere Ehre als Polizist wiederherstellen – oder trotzdem weitersaufen und uns einen großen Spaß aus allem machen. Wenn wir es zulassen, kommt in den Dialogen ständig der schräge Humor von Disco Elysium durch – etwa wenn wir uns überall als Disco-Supercop vorstellen oder ein flottes »Peng Peng« samt Pistolen-Fingergeste in unsere Gespräche einbauen, was unseren Partner halb in den Wahnsinn treibt.

Komplexe Welt ohne Klischees

Die großen Stärken von Disco Elysium sind die Komplexität und Bandbreite bei den Themen, Figuren und Geschichten. Wenn wir nachts einschlafen wollen, während sich in unserem Kopf ein antikes Reptiliengehirn mit unserem limbischen System über unser Schicksal streitet, ist das herrlich absurd. Wenn uns andererseits ein Zwei-Meter-Riese von seiner Rassentheorie erzählt, die uns in seinen Augen minderwertig macht, ist das beklemmend und verstörend. Jede Figur wirkt wie ein eigenständiger Charakter und kein Klischee-Abziehbild. So ist der XXL-Ras-



Per Tab-Taste können wir uns Objekte anzeigen lassen. Die kleinen Kreise bedeuten wiederum, dass unsere Figur etwas zu dem Objekt zu sagen hat.

sist ein großer Schwarzer und der örtliche Schlägertrupp hat eine clevere Anwältin an seiner Seite, die uns ganz ohne Gewalt ziemlich zu schaffen macht. Auch die Hauptgeschichte punktet mit überraschenden Wendungen: So entpuppen sich scheinbar Verdächtige dann doch als unschuldig.

Disco Elysium schreckt nicht vor ernststen Themen wie Politik, Rassismus, Drogenmissbrauch oder sexueller Gewalt zurück und erschafft zudem eine für ein Rollenspiel erfrischend andere Welt. Statt ins Mittelalter geht es in die frühe Moderne der Stadt Revanchol, die nach einer Revolution in Trümmern liegt, während politische Strömungen um die Macht kämpfen. Wir finden uns zwischen Kommunisten, Moralisten, Konservativen und mehr wieder, die teils sehr extreme Ansichten vertreten. Wir können dort versuchen, Fraktionen gezielt zum Sieg zu verhelfen oder sie geschickt gegeneinander ausspielen, indem wir für alle Seiten arbeiten oder uns – so gut es geht – enthalten.

Was wir tun, hat aber immer Folgen für unsere Beziehungen und die Handlung. Alles ist miteinander verzahnt – die Geschichte von Revanchol, der Streik der Arbeiter am Hafen, politische Intrigen und natürlich auch der Mord, den wir aufklären wollen. Allerdings erfordert eine solche Vielfalt an Möglichkeiten auch viele Erklärungen. Die kommen bis auf ein paar vertonte Passagen vor allem in Textform daher, und das auch nur auf Englisch. Disco Elysium ist deshalb nichts für Lesefauler und auch reines Schülenglisch reicht hier auch kaum aus.

Fähigkeiten und Gedankenspiele

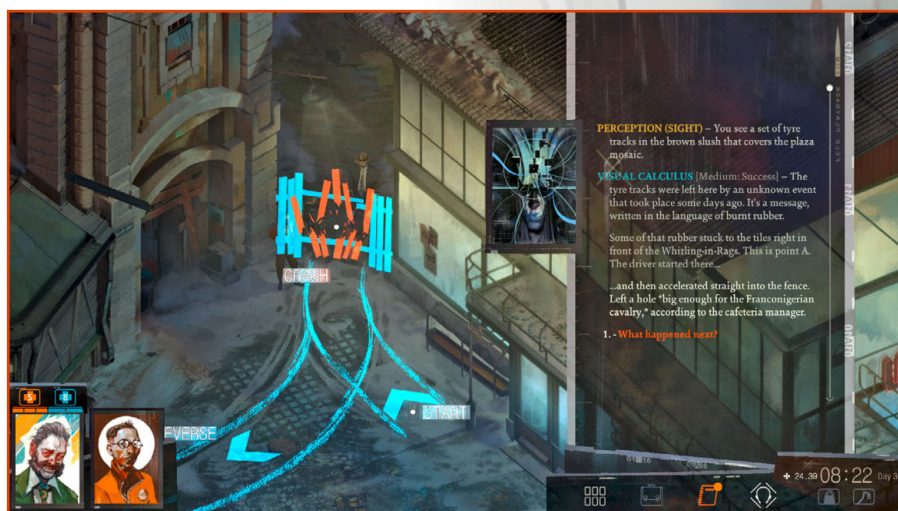
Da es in Disco Elysium keine Kämpfe gibt, basiert alles auf Erkunden, Untersuchen von Objekten und Dialogen. Wir steuern unsere Figur per Mausclick durch die offene Welt (eine Schnellreisefunktion gibt es nicht, der Held kann aber per Doppelclick laufen) und lassen über die Tabulator-Taste Interaktionspunkte aufleuchten. Dort sammeln wir wichtige Beweise auf oder ziehen Schlüsse. Die können wir anschließend in den Dialogen wiederaufgreifen. Eine Zeitbeschleunigung gibt es übrigens nicht. Wenn ein bestimmter Gesprächspartner nur zu einer gewissen Tageszeit parat steht, müssen wir eben bis dahin die Zeit mit dem Lesen von Fallakten totschlagen.

Neben Dialogoptionen gibt es bei der Interaktion mit Figuren auch Herausforderungen, bei denen wie in einem Pen&Paper-Rollenspiel gewürfelt wird. Das entscheidet aber nicht allein über unseren Erfolg. Der ist auch von vorherigen Fragen, Entdeckungen und Fähigkeiten abhängig. Während wir ermitteln, erhalten wir Fertigkeitspunkte, die wir auf insgesamt 24 Fähigkeiten wie Logik, Beobachtungsgabe, körperliche Stärke oder Körpersprache verteilen können.

Schon zu Spielbeginn dürfen wir außerdem zwischen drei Klassen wählen, die mit einem Bonus auf bestimmte Talente starten. Der Denker hat beispielsweise eher einen



Disco Elysium ist ein Rollenspiel mit einer absurden Vielfalt an Aufgaben. Hier singen wir zum Beispiel Karaoke und genießen dabei die schöne Lichtstimmung.



Der Skill »Visual Calculus« hilft uns dabei, Szenen zu rekonstruieren. Jede Fähigkeit kann über Fertigkeitspunkte erlernt werden und uns neue Möglichkeiten bei der Ermittlung eröffnen.



Bei bestimmten Optionen im Dialog wird gewürfelt. Fertigkeiten und vorherige Aktionen entscheiden mit über den Erfolg. Ist uns das Glück hold, kommen wir meist an die beste Lösung.

Hang zu Logik oder Rhetorik und weniger zu roher Gewalt. Anschließend können wir unseren Polizisten aber trotzdem so ausbauen, wie wir wollen. Das System ist sehr flexibel, weil es neben den Fähigkeiten noch das sogenannte Gedankenkabinett gibt.

Beim Erkunden oder in Dialogen greifen wir immer wieder Gedanken auf, die wir im Hintergrund »zu Ende denken«, indem wir sie aktivieren und ein wenig Zeit verstreichen lassen. Der Clou: Jeder Gedanke verleiht mächtige Boni auf Fähigkeiten, wir wis-

sen vorher aber nicht welche. Am Ende können wir klare Vorteile (etwa +1 auf Logik) abstauben oder Pech haben (-1 auf Empathie). Im letzteren Fall müssen wir dann einen Fähigkeitenpunkt investieren, um den lästigen Gedanken wieder zu vergessen. Zusätzlich finden wir regelmäßig Kleidungsstücke wie Mäntel, Schuhe oder Hosen, die ihrerseits Boni und Mali auf die Fertigkeiten mitbringen. Damit ist unser Polizist extrem wandelbar und lässt sich im laufenden Spiel ständig gezielt an Situationen anpassen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



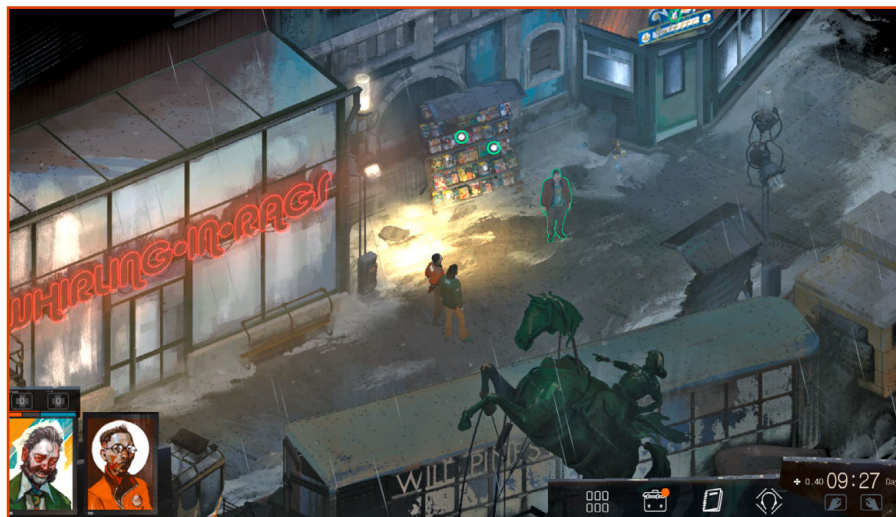
Disco Elysium ist mein Spiel des Jahres. Ich hatte das Rollenspiel, das früher No Truce with the Furies hieß, schon länger auf dem Schirm, wurde aber trotzdem sehr positiv überrascht. Ich erlebe hier eine Welt, die so komplex und tief ist, wie ich es zuletzt in einem Pillars of Eternity erlebt habe – allerdings nicht zum x-ten Mal mit einem Fantasy-Mittelalter, sondern in einem modernen Krimi-Setting. Durch das komplexe Skill-System vermisste ich dabei auch keine Kämpfe. Disco Elysium ist auch so schon anspruchsvoll und vielseitig genug.

Besonders die Figuren haben es mir angetan. Ich mag, wie subtil sich langsam eine Freundschaft zwischen dem steifen und pflichtbewussten Kim Katsuragi, der mir zur Seite steht, und meinem chaotischen Cop anbahnt, wenn ich es zulasse. Genau so, wie er sich langsam vom Alkoholiker zum pflichtbewussten Ermittler entwickeln kann, wenn ich ihm die richtigen Gedanken zur Seite stelle, ihn sauber anziehe und ihm dabei helfe, seine Probleme zu verarbeiten. Plötzlich starrt mir dann kein irre grinsender Wahnsinniger mehr aus dem Charakterporträt entgegen, sondern ein trauriger, alter Mann, der irgendwie doch noch das Richtige tun möchte.

Das Gleiche gilt für die anderen Figuren in der düsteren Stadt. Viele sind unterwegs irgendwo falsch abgebogen, haben einen guten Kern – oder sie wirken sympathisch und offenbaren später aber tiefe Abgründe. In Disco Elysium ist nichts einfach oder so wie es zunächst scheint. Genau das macht für mich einen guten Krimi aus.

(Fast) kein Game over

Man muss aber nicht fürchten, durch die falsche Spezialisierung irgendwo stecken zu bleiben. Verlieren wir beim Würfeln, heißt das nicht automatisch Game over. Es geht



Figuren, mit denen wir interagieren können, werden bei Mouserover grün markiert.

trotzdem weiter und Scheitern eröffnet uns manchmal erst interessante Möglichkeiten. Als der riesige Rassist uns nicht vorbeilässt, greifen wir ihn zum Beispiel trotz niedriger Prozentchance beim Würfeln an, verlieren und erhalten anschließend von einem Beobachter den Tipp, uns mit ihm über seine fadenscheinige Ideologie zu unterhalten, was wiederum neue Dialogoptionen öffnet, die uns einem Erfolg näherbringen.

Disco Elysium geht im Prinzip also eigentlich immer weiter, was Frust vermeidet. Dazu trägt das freie Speichersystem bei – wenn wir an einer Stelle gegen die Wand laufen, erkunden wir eben noch mehr, befragen andere Figuren oder gehen einer der zahlreichen Nebenaufgaben nach, bis wir unsere Fertigkeiten weiter verbessert haben. Ein wenig lästig ist nur, dass wir das meiste davon selbst herausfinden müssen. Ein Tutorial oder eine Hilfe-Funktion für Rollenspiel-Anfänger gibt es nicht.

Kleines Studio, großes Spiel

Disco Elysium beweist, das Iso-Optik auch heute noch zeitgemäß sein kann. Auch von oben wirken die unterschiedlichen Bereiche von Martinaise detailliert und abwechslungsreich. Häuserruinen, eingestaubte Läden oder die zwischendurch auch mal verschneite oder verregnete Küste sind in einem künstlerischen Stil gehalten und auch

die Porträts sehen wie Kunstwerke aus. Die Beleuchtung sorgt ebenfalls nochmal für einen richtigen Atmosphäre-Schub.

Disco Elysium bietet ein in Summe sehr klassisches Rollenspiel-Erlebnis, das sich trotzdem sehr modern und anders anfühlt. Für ein Indie-Projekt beeindruckt außerdem der Umfang: Wer will, kann sich bis zu 50 Stunden mit Hauptgeschichte, Erkunden und Nebentätigkeiten beschäftigen und das Spiel dann trotzdem ein weiteres Mal von vorne beginnen, um andere Fähigkeiten, Lösungswege und Gedanken auszuprobieren. Disco Elysium mausert sich damit für uns zum Rollenspiel-Geheimtipp 2019. ★

DISCO ELYSIUM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 7500 / Ryzen 5 1600X
Intel HD 620 / Radeon R7 240
4 GB RAM, 22 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2
Geforce 1060 / Radeon RX 590
8 GB RAM, 22 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 malerischer Stil 👍 stimmungsvolle Beleuchtung 👍 abwechslungsreiche, detaillierte Umgebungen 👍 wunderschön gezeichnete Charakterporträts 👎 extrem viel (englischer) Text

SPIELDESIGN



👍 24 Fähigkeiten 👍 zahlreiche Möglichkeiten in Dialogen 👍 unterschiedliche Lösungswege 👍 kreatives Gedankenkabinett zum weiteren Individualisieren 👍 vielfältige Aufgaben

BALANCE



👍 freies und automatisches Speichern 👍 alle Fähigkeiten sind nützlich 👍 Spiel geht mit jeder Entscheidung weiter 👍 Heil-Items als letzte Rettung 👎 kein richtiges Tutorial

ATMOSPHÄRE / STORY



👍 erinnerungswürdige Charaktere 👍 überraschende Wendungen 👍 Entscheidungen beeinflussen Beziehungen und Geschichte 👍 komplexe Handlung und Welt 👍 atmosphärische Umgebungen

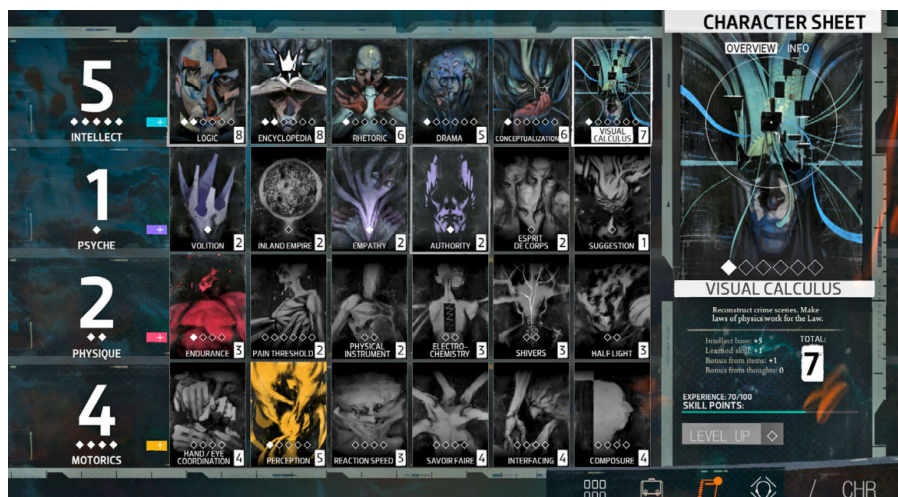
UMFANG



👍 Vielzahl an Nebenaufgaben 👍 offene Welt zum Erkunden 👍 Charakter komplett wandelbar 👍 zahlreiche Objekte zum Interagieren und Analysieren 👍 hoher Wiederspielwert

FAZIT

Disco Elysium fesselt durch die einzigartige Spielwelt und ein komplexes Fähigkeitensystem mit Individualisierungsmöglichkeiten.



Die Fähigkeiten unterteilen sich in Intellekt, Psyche, Körper und Motorik. Wir dürfen unsere Figur auf einen Bereich spezialisieren oder ausgewogen ausbauen.

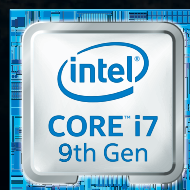


erazer



MEDION® ERAZER® X17805
MD 34439

- Intel® Core™ i7-9750H Prozessor
- Windows 10 Home
- 43,9 cm (17,3") Full HD Display mit 144 Hz
- NVIDIA® GeForce RTX™ 2070



MEDION®

Am 24.12.2019 bei unserem Online-Adventskalender auf [GameStar.de](https://www.GameStar.de)
mitmachen und einen tollen Preis von MEDION® ERAZER® gewinnen!

Planet Zoo

MIT ELEFANTEN UM DIE WELT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments** Termin: **5.11.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **keine Angabe** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Planet Zoo läutet die Rückkehr der Zoo-Simulationen ein und verspricht eine lebendige Tierwelt, die bei Besuchern und Spielern für Staunen sorgt. Von Fabiano Uslenghi

Es herrscht Panik! Menschen suchen verzweifelt nach einem Ausgang. Irgendwo lässt ein Junge vor Schreck seinen Cheeseburger fallen. Der Grund für die Aufregung? Ein putziger Roter Panda, der gerade den Schwanz hinter die Ohren klemmt und einen Purzelbaum schlägt. Irgendwie hat sich das Bärchen aus seinem Gehege befreit. Doch was in Frontiers vorherigem Spiel Jurassic World Evolution noch eine tödliche Katastrophe gewesen wäre, ist in Planet Zoo ein Kuriosum, das uns dann doch eher zum Lachen bringt. Hier hüten wir nämlich keine urzeitlichen Riesenechsen, die unsere Kundschaft verspeisen, sondern eben niedliche kleine Tierchen wie besagten Roten Panda.

Dabei bleibt es natürlich nicht, denn wäre ein Grizzly auf diese Art entkommen, wäre

die Panik wirklich berechtigt. Aber die Anzahl an möglichen Ausbrechern ist in Planet Zoo auch einfach so groß und abwechslungsreich, dass wir Verständnis dafür haben, dass die Entwickler den Besuchern nicht für jedes ausgebüschte Tier eine eigene Panikreaktion einprogrammiert haben.

Dafür haben die Entwickler versprochen, dieses Mal mehr Aufwand in den Management-Teil des Aufbauspiels zu stecken, der bei Planet Coaster und Jurassic World Evolution noch zu kurz kam. Das ist in Planet Zoo auch spürbar, aber nicht an allen Ecken.

Ein Modus für jeden Spielertyp

Planet Zoo gibt sich große Mühe, unterschiedliche Spielertypen abzuholen. Das zeigt sich auch an den insgesamt vier Spielmodi. Anfänger sollten als Erstes in den Karrieremodus schauen. Darin werden uns in insgesamt zwölf Missionen ein paar wichtige Handgriffe gezeigt, um unseren Zoo zu planen. Nebenbei wird eine kleine Geschichte erzählt, die aber eher zweckmäßig als spannend ist. Dummerweise verpennt der Modus ein paar wichtige Anleitungen.

Wir lernen zwar, wie man die Tiere zufrieden stellt, aber nicht wie man das teilweise etwas hakelige Bautool richtig bedient. Die vorgefertigten Zoos sind zudem zwar alle wunderschön, lassen aber wenig Platz für kreative Eigenmaßnahmen. Langfristig wird der Karrieremodus deshalb ziemlich dröge.

In den Modi Herausforderung, Franchise und Sandbox können wir die wahre Stärke, nämlich die kreative Freiheit, voll und ganz auskosten. Wie schon in Planet Coaster dürfen wir auch auf die Kraft der Community-Inhalte zurückgreifen und via Steam-Workshop in unser Spiel importieren. Allerdings handelt es sich beim Herausforderungs- und beim Franchisemodus um nahezu dieselbe Spielart. Hier wählen wir einen Kontinent und eine Region, in der wir unseren eigenen Park bauen wollen. Jede Gegend bietet eine andere Herausforderung, da sich Wetterbedingungen und Temperatur unterscheiden. Im afrikanischen Grasland ist es heiß und trocken, während es in England sowohl schneien als auch regnen kann.

Wir bekommen am Wunschort eine gewaltige ebene Fläche zur Verfügung gestellt und dürfen uns kreativ austoben. Außerdem erforschen wir neue Gebäudetypen. Während der Herausforderungsmodus eine reine Singleplayer-Erfahrung ist, brauchen wir im Franchisemodus eine Internetanbindung, um etwa Tiere mit Freunden zu tauschen.

Alles, was da krecht und fleucht

Ganze 77 Tierarten stehen uns in Planet Zoo zur Verfügung, und so müssen wir bei der Eröffnung unseres Zoos auch direkt eine knifflige Frage beantworten: Welches Tier setzen wir denn als Erstes in unseren Park? Erst wenn wir unser erstes Gehege mit einem Bewohner ausgestattet haben, trudeln nämlich nach und nach zahlungswillige Besucher ein und bringen Geld in unsere Kassen.

Immerhin ist die Auswahl an Tieren anfangs noch begrenzt, da wir nicht gleich unser ganzes Geld für seltene Tiere ausgeben



Gesellige Tiere wie Pandas vereinen sich zur Essenszeit zu kleinen Gesprächsrunden.

Krabbelkäfer im Tierpark

Neben Tausendfüßlern und Spinnen haben sich noch ein paar weitere Vielbeiner in Planet Zoo geschlichen – Bugs. In der von uns getesteten Version gab es stellenweise noch ein paar ärgerliche Spielfehler. Der schlimmste davon sorgte etwa dafür, dass unsere Spendeneimer nicht mehr benutzt wurden, weshalb ein ganzer Park den Bach runter ging. Dieser Fehler trat aber nur ein einziges Mal auf, deshalb verzichteten wir auf eine Abwertung. Häufiger sind unschöne Grafikbugs, sowohl bei den Besuchern als auch den Tieren. So schwebt gerne Mal ein Zoowärter über eine Gehegemauer, und Krokodile laufen auf der Wasseroberfläche. Diese Fehler sind selten von Dauer, kommen aber oft genug vor, um auf die Atmosphäre zu drücken.



Die Übersichtsanzeige gibt uns alle wichtigen Informationen zu Diegos Gefühlslage auf einen Blick. Offenbar hat der Kerl etwas Schlechtes gegessen.

sollten und einige Angebote nur zufällig auftauchen. Da es bei Wirtschaftssimulationen ja gemeinhin besser ist, die Sache erst einmal etwas ruhiger anzugehen, entscheiden wir uns für eine Galapagos-Schildkröte. Die kann uns auch nicht so leicht wegrennen. Ein Klick genügt und das Panzertier gehört uns, wird aber vorerst im Handelszentrum aufbewahrt. Nun gilt es, ihm eine Heimat zu bauen. Doch wie sieht so ein Schildkrötengehege eigentlich aus? Wir ziehen auf gut Glück einen angemessen großen Rahmen. Dann noch eine Futterstelle und etwas zu trinken. Danach stellen wir einen Pfleger ein, der die Schildkröte namens Diego durch ein Tor ins Gehege setzt.

Schöner wohnen

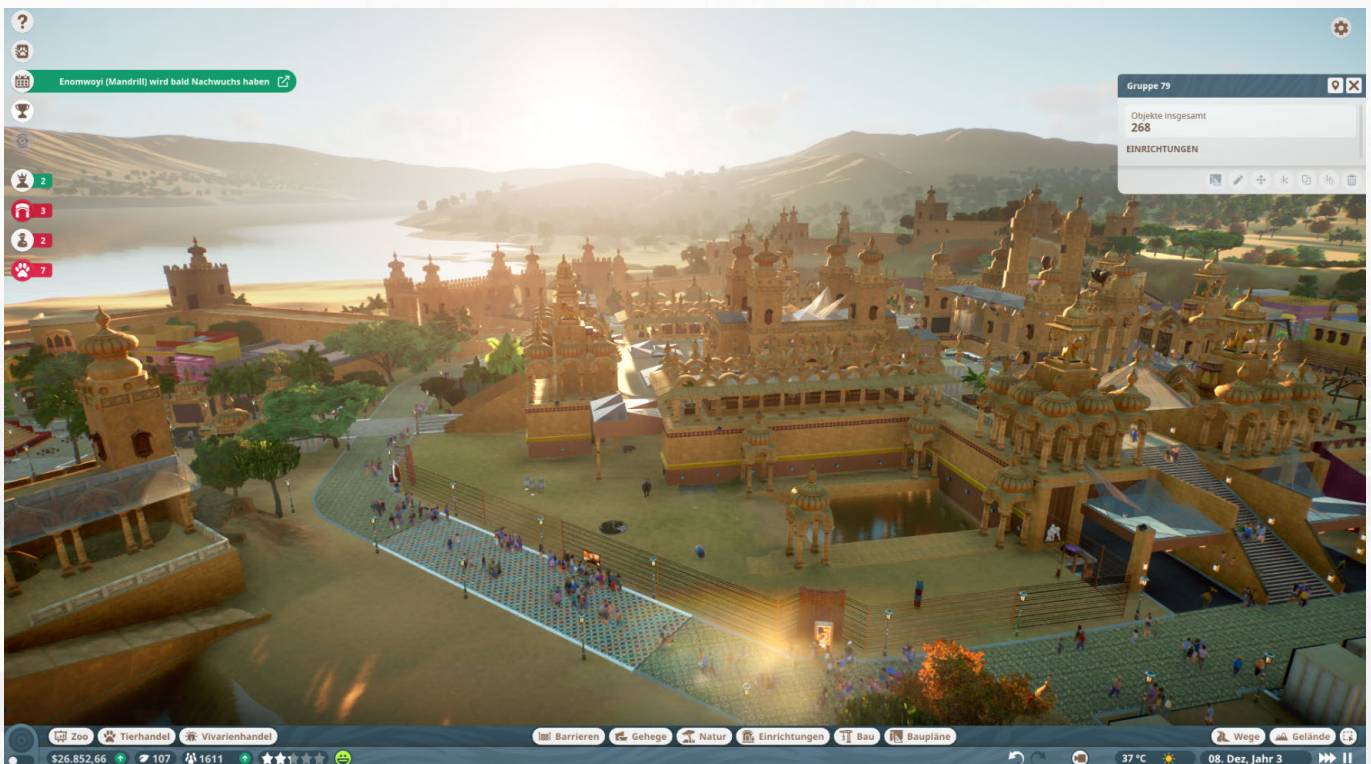
Da sitzt das Vieh nun und sieht ein wenig verlassen aus. Es kommen ein paar Besucher und glotzen unsere Schildkröte an. Die

Schildkröte glotzt zurück. Ein Klick auf das Reptil zeigt uns seinen Gemütszustand. Die Menüs verraten eines auf den ersten Blick: Diego fühlt sich nicht wohl. Glücklicherweise finden wir schnell heraus, was dem Tier fehlt. Planet Zoo vermittelt übersichtlich, was ein jedes Tier braucht, um glücklich zu werden. Unsere Schildkröte findet etwa das hohe Gras nicht gut. Wir wechseln ins Geländemenü und pinseln wie schon bei Planet Coaster einen passenderen Untergrund über das Gras. Anders als im Geschwisterspiel hat die Geländeart diesmal aber nicht nur einen optischen Effekt. In Echtzeit sehen wir, wie sich Diegos Gemütslage verbessert. Hier ein wenig Sand, dort etwas Erde, schon sieht das Tier gelassener aus. So richtig angekommen fühlt er sich aber immer noch nicht. Deshalb vergrößern wir das Gehege artgerecht und setzen Pflanzen und Felsen hinein, die aus Diegos natürlichem Habitat stam-

men, tropische Gewächse aus Südamerika. Jetzt fühlt sich Diego pudelwohl und auch die Besucher freuen sich. Planet Zoo legt großen Wert darauf, dass wir uns um die Tiere kümmern. Wer auf Kosten des Tierwohls Geld scheffeln will, fliegt auf die Nase.

Große und kleine Attraktionen

Nach und nach wird unser Park größer. Wir planen neue Gehege für noch exotischere Tiere. Affen, Flusspferde, Giraffen und Wölfe kommen dazu, jede Kreatur sieht fantastisch aus. Nicht nur optisch sind die Tiere teilweise nicht von ihren realen Gegenstücken zu unterscheiden. Auch ihre Animationen, wie sie sich verhalten und wie sie klingen zeigt, wie viel Mühe in die authentische Darstellung geflossen ist. Sogar Kleinstvieh wie exotische Spinnen locken zahlreiche Besucher an. Allgemein funktioniert die Besucher-KI sehr gut. Irgendwann strömen wahre



Die vorgefertigten Tiergärten im Karrieremodus sehen toll aus, bieten aber wenig Platz, um selbst kreativ zu werden.

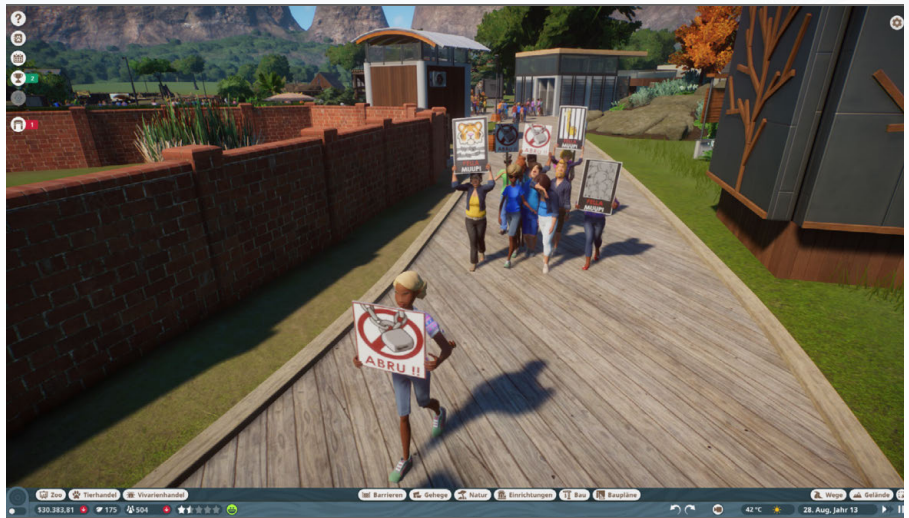
Massen an Schaulustigen über unsere Straßen und die merken sofort, von wo sie den besten Blick auf unsere Tiere haben. Dafür hapert es manchmal bei den Angestellten. Die können wir zwar individuell aufteilen, trotzdem kommt es aber zu Engpässen, wenn etwa ein Forschungsgebäude belegt ist. Dann bilden sich sogar Schlangen aus wartenden Mitarbeitern.

Wo ist denn der Panda?

Beim Bauen der Gehege gilt es nicht nur die Bedürfnisse der Tiere zu bedenken. Besucher kommen ja in den Zoo, um etwas zu sehen. Wir sollten die Absperrung also mit Fenstern ausstatten, oder niedrig genug platzieren, damit auch Kinder drüber gucken können. Planet Zoo registriert hervorragend, von wo unsere Kunden den besten Blick haben, was auch kreative Lösungen möglich macht. Zugegeben, wer so wenig Aufwand wie möglich in ein artgerechtes Gehege stecken möchte, kann einfach ein wenig Untergrund pinseln und Pflanzen setzen, bis das Tier zufrieden ist. Aber das würde bedeuten, freiwillig auf das mächtige Bautool zu verzichten. In Planet Zoo können wir modular aus Einzelteilen unseren Zoo zusammenbauen. Ein Fest für Schönbauer!

Führ mich zum Schotter

Bei all der Tierliebe hat Planet Zoo natürlich noch einen weiteren Anspruch: Es soll eine spannende Wirtschaftssimulation sein. Planet Coaster konnte in diesem Bereich seinerzeit nicht überzeugen, auch Jurassic Park Evolution blieb hinter seinen Möglichkeiten. Planet Zoo bessert hier einiges nach, verpasst an anderen Stellen aber erneut die Komplexität zu erhöhen. Damit unser Park rentabel wird, müssen wir die Kunden nicht nur zufrieden halten, sondern ihnen auch genug Gelegenheiten bieten, ihr Geld auszugeben. Während in Planet Coaster noch die Möglichkeit bestand, auf Eintritt zu verzichten und dafür fett an den Achterbahnen und Karussells abzukassieren, dürfen wir in Planet Zoo für die Attraktionen selbst keinen Preis ausschreiben – man kann schließlich nicht »mit dem Löwen fahren«. Den Eintrittspreis erhöhen wir deshalb immer weiter, je größer der Park wird. Werden wir zu dreist, nehmen die Besucherzahlen ab. Das System funktioniert ganz gut, wird mit der Zeit aber zur Nebensache. Unsere eigentliche Einnahmequelle ist nämlich nicht der Eintritt. Etwa 60 Prozent unseres Gewinns erwirtschaften wir mit Spendenbüchsen, die wir taktisch klug dort aufstellen, wo die meisten Kunden die längste Zeit stehen. Damit unsere Kunden noch zufriedener sind, errichten wir Verkaufsstände für Trank und Speis, oder einen Souvenirladen. Wir können zwar Micromanagement betreiben und die Preise anpassen, wirklich nötig ist das aber nicht. Neben den Preisen können wir auch das Gehalt unserer Mitarbeiter variieren. Unzufriedenes Personal arbeitet schlechter. Aber auch hier kann man die Schieberegler oft ignorieren.



Sollte ein Tier sich zunehmend schlechter fühlen, ruft das Demonstranten auf den Plan.

Rettet die Tiere

Es gibt in Planet Zoo aber noch eine zweite Währung, die sich Naturschutzpunkte nennt. Damit dürfen wir seltene Tiere kaufen. Die Punkte können wir nur erwirtschaften, indem wir Tiere in die Freiheit entlassen oder Community-Herausforderungen bestehen. Das ist spannend, da wir dadurch von der Zuchtmechanik Gebrauch machen müssen. Wir kaufen nicht einfach Tiere ein, sondern sorgen dafür, dass sie sich fortpflanzen – die Nachkommen werden in die Freiheit entlassen. Die schönsten Tiere behalten wir, da sie Menschenmengen anlocken. Wer jedoch nicht aufpasst, hat ruckzuck ein Gehege voller Tiere, die sich aufgrund der Überbe-

legung an die Kehle gehen. Je mehr Tiere in einem Gehege, umso schneller verreckt es außerdem, was Krankheiten verursacht.

Allgemein merkt man Planet Zoo an, wo seine Wurzeln sind. So hat das Spiel sowohl Stärken von Planet Coaster und Jurassic World Evolution, aber eben auch wieder ähnliche Schwächen. Eine komplexe Wirtschaftssimulation sollten Spieler auch dieses Mal nicht erwarten. Doch die liebevoll gestaltete Tierwelt und das Management unserer Attraktionen können darüber hinwegtrösten. ★



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Planet Zoo hat bei mir sofort Erinnerungen an die Kindheit geweckt. Damals, als man noch mit offenem Mund vor einem Gehege stand, in dem sich gerade ein echter Löwe majestätisch aufrichtet. Oder wenn man dann doch irgendwann ins Terrarium-Gebäude gelaufen ist, nur um in scheinbar leere Vivarien zu starren. Die Tiere wirken lebensecht und es ist jedes Mal aufs Neue richtig aufregend, wenn ich ein Exemplar einer seltenen Spezies ergattern konnte und ihm dann in mühseliger Kleinarbeit ein passendes Gehege schuster, in dem es sich austoben kann. Klar, der wirtschaftliche Anspruch ist auch dieses Mal wieder gering. Es gibt viele Schrauben, an denen wir drehen können, müssen das aber nicht. Wenigstens die Tierverwaltung bietet aber einen Anspruch, der bei Planet Coaster noch gefehlt hat. Zudem hätte ich ja gar keine Zeit mehr, all die fantastischen Tierarten zu bestaunen, wenn ich mich stets um meine Finanzen sorgen müsste. Denn darum geht es in Planet Zoo: um die Tiere. Wir wollen nicht reich werden, wir wollen Löwen, Affen, Bären und Echsen ein Zuhause geben.

PLANET ZOO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel i5 2500 / AMD FX-6350
Geforce GTX 770 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 16 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel i7 4770k / AMD Ryzen 5 1600
Geforce GTX 1070 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- Lebenssechte Tieranimationen
- großartige Soundkulisse
- schöne Regen- und Schneeeffekte
- nachvollziehbare Menschenmassen
- (seltene) nervtötende Bugs

SPIELDESIGN

- Baumöglichkeiten fördern Kreativität
- Tier- & Parkmanagement gehen Hand in Hand
- zahlreiche Optimierungsoptionen
- fummelige Bedienung
- zähes Sammeln von Naturschutzpunkten

BALANCE

- sehr angenehme Komplexitätskurve
- Modi für jeden Spielertyp
- kein Leerlauf
- Finanzen werden irgendwann zum Selbstläufer
- Tutorial-Kampagne erklärt zu wenig

ATMOSPHÄRE / STORY

- erlebnisreiche Zoo-Atmosphäre
- realistische Tier- & Pflanzenwelt
- spürbar unterschiedliche Regionen
- mannigfaltige Gebäudedesigns
- unspektakuläre Story-Missionen

UMFANG

- 77 unterschiedliche Tierarten
- lehrreiche Enzyklopädie mit vielen Fakten
- scheinbar unendliche Baumöglichkeiten
- sieben Biome
- gewaltige Bauflächen

FAZIT

Die bislang beste Zoo-Simulation. Reine Manager kommen zwar ein wenig zu kurz, kreative Tierfreunde finden aber ihr Eldorado.

84

FOLLOWER

IST DIE

POLIZEI.

DAS WÄRE DEIN LEBEN OHNE PRESSEFREIHEIT.

UNTERSTÜTZE UNS, UM
auch deine Freiheit ZU SCHÜTZEN.

REPORTER OHNE GRENZEN

WWW.REPORTER-OHNE-GRENZEN.DE/SPENDEN

Crossroads Inn

NA, WIRT'S BALD?

Genre: **Simulation** Publisher: **Klabater** Entwickler: **Kraken Unleashed** Termin: **23.10.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)**

In Crossroads Inn schlüpft ihr in die Rolle eines Tavernenwirts mit geheimnisvoller Vergangenheit – und ärgert euch über viele Bugs.

Von Gloria H. Manderfeld

Unser Leben im Fantasy-Tavernensimulator Crossroads Inn beginnt vergleichsweise beschaulich. Nämlich als Handlanger in der Wirtschaft unseres Onkels Martyn. Der hat aber bald schon (nach dem Tutorial quasi) keinen Bock mehr auf die Kneipe und überschreibt uns den Laden.

Kochen im Konflikt

Dank der Lage unserer Taverne sitzen wir nicht nur an einer Wegkreuzung, an der die Grenzen dreier Reiche aufeinanderstoßen, sondern genau im Zentrum eines beginnenden Konflikts zwischen diesen Mächten. Wir versorgen in unserem zunächst recht bescheidenen Laden Reisende gegen Entgelt mit Getränken, Speisen, Unterkunft und Unterhaltung. Damit das Inn richtig läuft, brauchen wir neben Vorräten und den passenden Räumlichkeiten auch einiges an Personal: Dienerinnen versorgen die Gäste mit Nachschub und reinigen die Gästezimmer, Handlanger tragen Vorräte ins Lager und hacken Feuerholz, Köche bereiten leckere Speisen und so weiter. Da jeder potenzielle



Hier rollt der Rubel – viele Gäste haben sich in unserer Taverne eingefunden.

Mitarbeiter bis zu vier – mal mehr, mal weniger nützliche – Eigenschaften mitbringt, sollten wir genau abwägen, wen wir einstellen. Angsthasen oder Dummköpfe machen uns die Arbeit schließlich nicht leichter.

Wer nichts wird, wird Wirt?

Unser Job ist so abwechslungsreich wie anspruchsvoll: Um immer möglichst billig einzukaufen, vergleichen wir die Preise der verschiedenen Händler, achten auf eine ordentlich geschrubbte Taverne und ausreichend Geschirr, Vorräte und Sitzplätze. Erlangen wir dank zufriedener Gäste neue Ta-

vernen-Ruhmpunkte, schalten wir mit diesen etwa den kostensparenden Feldanbau, geduldigere Gäste oder größere Erträge frei. Besonderen Persönlichkeiten wie reisenden Barden, Abenteurern oder Kurtisanen (Vedeta genannt) offerieren wir ein schickes Gemach, damit sie uns und unseren Gästen ihre Dienste zur Verfügung stellen.

Die gut geschriebene Kampagne bietet uns zwölf mögliche Enden und konfrontiert unseren Anfängerwirt auch mit der Politik der mächtigsten Reiche. Arbeiten wir zunächst noch Martyns Aufträge ab, schneien schon bald bedeutende Persönlichkeiten in unsere Taverne herein. Die machen uns verlockende Angebote. Die kommende Handlung gestaltet sich danach, für welche Antworten wir uns entscheiden: Sollen wir lieber mit der ehemaligen Geliebten des verstorbenen Königs klüngeln, der kriegswütigen Armeekommandantin helfen oder eine geldgierige Kultgemeinschaft unterstützen? Jede Entscheidung fragt die Werte unseres Wirts in den Fähigkeiten Oratorium, Weisheit, Täuschung, Drohung und Leidenschaft ab. Je höher der Wert, desto wahrscheinlicher ist eine positive Reaktion unseres Gegenübers. Verprellen wir unsere Gesprächspartner, kann das ins Geld gehen oder uns neue, mächtige Feinde einhandeln.

Geschwätz ist Gold wert

Unsere möglichen Gäste stammen generell aus fünf Gruppierungen mit sehr unter-



Im Gasthaus-Menü sehen wir unser Angebot und für welche Rezepte aktuell die Zutaten fehlen.



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Schon lange habe ich bei keinem Test mehr so gelitten wie bei Crossroads Inn: Eigentlich springen mich die guten Ideen der Entwickler an jeder Ecke an, die wirklich tolle Musik baut ordentlich Stimmung auf. Aber da ich bislang bei meinen verschiedenen Spieldurchgängen früher oder später knallhart mit verschiedenen Bugs kollidiert bin, bleibt trotzdem einfach nur Frust zurück. Die meisten Bugs mögen zwar harmlos klingen, sind aber gerade für Kampagnenspieler fatal, da wir dort nicht endlos bauen oder neue Leute rekrutieren können. Durch die indirekte Personalsteuerung dauert es ewig, bis akute Probleme beseitigt sind, ohne ausschließlich zum Putzen eingeteilte Angestellte ersäuft mein Inn schnell im Dreck. Glücklicherweise wurden die schlimmsten Auswüchse durch die Patches nach Release abgemildert, aber das Spiel ist nach wie vor eher im Beta- oder Early Access-Zustand denn ein fertiges Produkt. Crossroads Inn kann ich angesichts der vielen Baustellen im momentanen Zustand noch niemandem mit gutem Gewissen empfehlen, vielleicht lohnt sich nach weiteren Patches ein neuer Blick in die Taverne.

schiedlichen Ansprüchen: Während sich die einfachen Leute noch mit einem Becher Bier und Lauchsuppe zufrieden geben, locken wir gut betuchte Adelige nur mit echten Gau-menkitzeln in unsere Taverne. Wer zu viele Blümchen im Schankraum aufstellt, verprellt die Gesetzlosen, die düstere Einrichtung wie Ketten oder Tierschädel bevorzugen. Je nachdem, was wir anbieten und wie wir dekorieren, können wir also recht gut steuern, wer unsere Taverne besucht.

Aber: Neue Rezepte sowie Dekorationen und seltenere Waren erlangen wir nur in anderen Städten. Also tauschen wir gesammelte, politische Gerüchte bei der entsprechenden Stadt gegen mehr Einfluss, bis unsere Köche und Handwerker die gewünschten Rezepte lernen dürfen. Mit Handelsgerüchten drücken wir Einkaufspreise, das Geschwätz von Reisenden hilft, um Gefahren in Aufträgen für unseren Abenteurer zu sehen.

Tolle Welt, schwierige Umsetzung

Zu den Basics: Die Simulation mit Rollenspielelementen vom polnischen Indie-Entwickler Kraken Unleashed wurde über Kickstarter finanziert und in solides Deutsch übersetzt. Neben der Kampagne können wir uns als Wirt im Endlosspiel mit vier Schwierigkeitsgraden erproben. Die Entwickler setzen die Kneipe mit unaufgeregter, zweckmäßiger Optik in Szene, deren schicke Details aber nur bei einem starken Zoom wirklich zur Geltung kommen. Die grandiose Hintergrundmusik und individuelle Stücke der rei-



Auf der Karte können wir sehen, in welcher Region wir bestimmte Zutaten kaufen können.

senden Barden vermitteln richtig viel Stimmung. Hier hat der schon von The Witcher 3 bekannte Marcin Przybyłowicz mit seinem Komponistenteam ganze Arbeit geleistet. Die schick illustrierten und abwechslungsreich geschriebenen Handelnden der Kampagne runden die Immersion ab.

Wären da nicht die allgegenwärtigen Bugs und die umständliche Bedienung, könnte Crossroads Inn ein echtes Kleinod sein. Trotz Tutorials müssen wir viele grundlegende Mechaniken durch Ausprobieren herausfinden, das Baumenü ist umständlich und wenig intuitiv. Für den WiSim-Anteil des Spiels dringend nötige Statistiken oder Personalinfos müssen wir uns in zig Untermenüs mühsam zusammensuchen. Nicht einmal die erlernten Rezepte oder Dekorationen können wir danach sortieren, welche Gästegruppe sie besonders schätzt. Kurz: Spätestens mit einem größeren Mitarbeiterstab und einer vollen Speisekarte geht die Übersicht unweigerlich flöten. Hinweise auf Probleme im Inn bleiben oberflächlich.

Ja, wo laufen sie denn?

Spielabstürze lassen sich dank Autosave-Funktion noch verschmerzen, die größten Probleme entstehen durch die vermurkste Wegfindung und die nicht funktionierende Arbeitspriorisierung. Putzen ist bei unseren Leuten unbeliebt und wird trotz Priorität gern ignoriert. Dass die Gäste bei schmutziger Umgebung ratzfatz negative Zufriedenheitswerte haben, hemmt unsere Tavernenentwicklung in den ersten Spielstunden enorm. Angestellte stehen sich viel zu oft im Weg oder kleben auch nach mehreren Patches auf Treppen oder neben Einrichtungsgegenständen fest. Wenn die Hälfte unserer Angestellten untätig auf der Treppe klemmt, sackt der Zufriedenheitswert zusätzlich in den Keller. Und da neues Personal mit brauchbaren Eigenschaften rar ist, können wir nicht laufend verbuggte Angestellte feuern.

Bewegliche Deko müssen wir zur Bugvermeidung fast immer mit Abstand zu den Wänden aufstellen, was uns zum Bau großer Räume mit viel Platz zwingt. Das verlängert

die Laufwege unnötig, daneben sind Raum-erweiterungen ziemlich teuer und mehr Baupland können wir auch erst im weiteren Spielverlauf freischalten. Kurz: Crossroads Inn ist noch nicht fertig und verlangt aktuell sehr, sehr viel Geduld. Mehr, als man mit angeschiederten Kneipengästen haben muss. ★

CROSSROADS INN

SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| Core i3 2100 / A6-3650 | Core i5 2400 / FX-8150 |
| Geforce GTX 550 Ti / Radeon HD 5850 | Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 240 |
| 4 GB RAM, 7 GB Festplatte | 6 GB RAM, 7 GB Festplatte |

PRÄSENTATION

- grandiose Hintergrundmusik
- schöne Illustrationen
- stimmungsvolle Gesamtopik
- fehlerhafte Animationen
- sieht nur bei hoher Qualität gut aus

SPIELDESIGN

- gute Mischung aus RPG und WiSim
- Gerüchte-Mechanik
- umständlicher Bau-/Dekomodus
- wenig aufschlussreiche Statistiken
- schlechte Wegfindung

BALANCE

- gemächlich ansteigender Anspruch
- holpriger Einstieg
- schlechte Arbeitspriorisierung
- zu häufig Negativ-Merkmale bei Angestellten
- Negativ-Auswirkungen von Schmutz zu hoch

ATMOSPHÄRE / STORY

- detaillierte Fantasy-Hintergrundwelt
- Kampagnenentscheidungen mit Auswirkung
- interessante Gegenspieler
- gelungene Immersion
- Spieltempo in Kampagne unausgewogen

UMFANG

- Wiederspielwert durch zwölf Enden
- viele Barden, Abenteurer, Vedetas
- vier Endlosspiel-Schwierigkeitsgrade
- viele lernbare Rezepte
- Einrichtung in mehreren Qualitätsstufen

ABWERTUNG

Viele kleinere und größere Bugs machen das Spiel vor allem in der Kampagne oder mit eingeschränkten Geldmitteln im Endlosspiel unnötig schwer.

FAZIT

Ambitionierte, stimmungsvolle Fantasy-Tavernensimulation mit RPG-Elementen, die an Bugs und umständlicher Bedienung krankt.

68

-5

63

Pine

TIERE AN DIE MACHT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Kongregate** Entwickler: **Twirlbound** Termin: **10.10.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Wie sähe die Welt aus, wenn der Mensch sich nicht an der Spitze der Nahrungskette festgebissen hätte?

Von Florian Zandt

Aller Anfang ist rosig. Der Stamm des Protagonisten Hue bereitet sich auf eine feierliche Zeremonie zur Einweihung eines neuen Hauses vor. Die Ältesten schicken seinen Bruder Amam und ihn auf sinnbefreite Botengänge, um sie von dummen Ideen abzuhalten. Und die Handwerker feilen an ihrer Holzbearbeitungstechnik – so weit, so normal. Als Hue und Amam allerdings in einer Höhle Hinweise darauf finden, dass ihr Stamm nicht immer in Isolation gelebt und im sogenannten Out mit anderen Spezies Kontakt gehabt hat, bricht die Hölle los. Während der Zeremonie stürzt das neue Haus ein, und zahlreiche Dorfbewohner verlieren bei einem Erdbeben ihr Leben, darunter auch Amam. Zum Entsetzen der Ältesten entscheidet Hue sich, die Außenwelt zu erkunden, um einen neuen Siedlungsplatz für seinen Stamm zu finden. Dabei lernt er schnell, dass diplomatisches Vorgehen in der weiten Welt von Albamare nicht so einfach ist. Denn dass die Insel – wie von den Ältesten behauptet – nur von Monstern bevölkert ist, entspricht nicht der Wahrheit, es gibt auch andere Menschen! Doch die fünf Fraktionen, die ihr im Spielverlauf trifft, sind euch gegenüber erst mal misstrauisch. Gewalt ist aber nicht das einzige Kommunikationsmittel. Gegen die aggressiven Blee-



Die Welt von Pine ist enorm abwechslungsreich und weitläufig. Von Wüstengebieten über Wälder bis hin zu schneebedeckten Gipfeln gibt es viel zu entdecken.

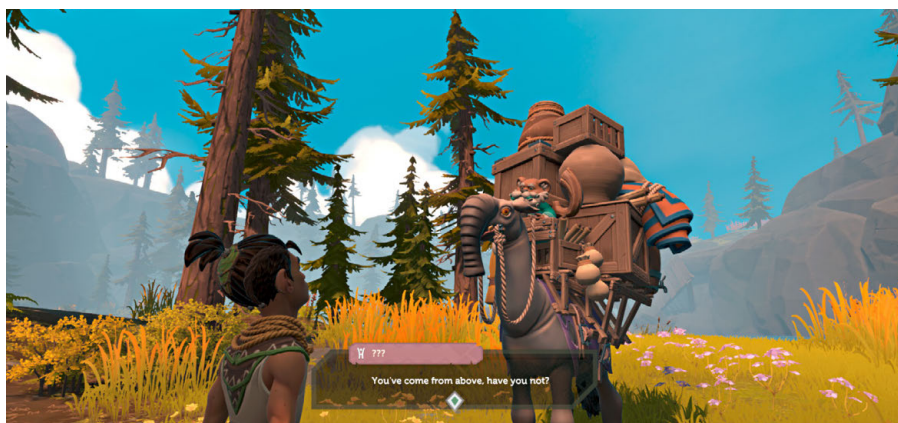
ker, die einzigen wirklich immer feindlichen Bewohner der Insel, verteidigt ihr euch in klassischer Action-Adventure-Manier mit Schwert, Schild und Bogen. Der Umgang mit den elchartigen Cariblin, den Echsenmenschen vom Stamm der Litter oder den fluglosen Vögeln der Gobbledew ist aber weitaus nuancierter. Schade: Die Fraktionen haben zwar unterschiedliche Kulturen und Hintergründe, doch die Charaktere, die ihr kennenlernt, sind meist recht gesichtslos.

Zwischen den Stühlen

Wie genau ihr mit den Völkern interagieren könnt, bringen euch nach der Flucht aus der gewohnten Umgebung die neutralen Tambas

bei, eine Spezies von Händlern, Forschern und Beobachtern. Die Tambas wollen wissen, was es mit dem The Blunder genannten Ereignis auf sich hat und benötigen dazu von den Anführern der jeweiligen Stämme Informationen, die ihr beschaffen müsst. Damit die Fraktionen mit euch reden, ist allerdings viel Vorarbeit nötig. An allererster Stelle steht dabei das Sammeln von Ressourcen. Damit könnt ihr Gegenstände wie bessere Rüstungen und Hochsprung- oder Sprinttränke herstellen – die richtigen Baupläne vorausgesetzt, die ihr beim Erkunden der Welt findet. Alternativ könnt ihr Materialien und Nahrung an die Dörfer der Völker spenden und so euer Ansehen bei der jeweiligen Fraktion steigern. Steigt ihr zum Verbündeten einer Partei auf, dürft ihr bei ihren Händlern sogar exklusive Baupläne erwerben. Durch das Anbieten an eine bestimmte Gruppierung verliert ihr allerdings Rufpunkte bei ihren jeweiligen Feinden.

Wollt ihr einer bestimmten Fraktion nützen oder schaden, könnt ihr zusätzlich Schriftrollen herstellen, die bestimmte Aspekte des jeweiligen Dorfes beeinflussen. So könnt ihr entweder die Aufrüstung beschleunigen, für vollere Vorratskammern sorgen oder mehr Ressourcensammler in die Welt hinausschicken. Habt ihr die auf den Schriftrollen festgehaltenen Konzepte einmal eingeführt, nutzen die Fraktionen diese auch für sich. Das durchsimulierte



Die neutrale Spezies der Tambas dient als eine Art Berater und Helfer für Hue und wird im späteren Spielverlauf wichtig für den Fortschritt der Geschichte.



So dynamisch das Kampfsystem hier auch aussehen mag: In der Praxis ist es träge und oft enorm fummelig.



Florian Zandt
@zandterbird

Die Idee, dass sich der Mensch mal nicht alles Untertan macht, finde ich enorm reizvoll. Entsprechend spannend ist die Prämisse von Pine auch für mich. Wenn da nur nicht die Stolpersteine wären, die junge, kleine, aber ambitionierte Studios sich gerne mal selbst in den Weg legen. Funktioniert die Manipulation der unterschiedlichen Fraktionen durch Handeln und Spenden hervorragend und sorgt für ein lebendiges Ökosystem, wird es bei der Steuerung meines Spielcharakters schon viel hakeliger. Das Kämpfen ist eine Qual, die Hüpferei fummelig und unnötig unkomfortabel. Und dann haben wir immer noch nicht über den Grind nach Ressourcen gesprochen, der wirklich allgegenwärtig ist und mich vom freien Erforschen der wunderhübschen Spielwelt abhält. Ein bisschen mehr Politur und vor allem viel mehr Zeit für die Feinjustierung in den Action-Passagen hätten Pine gut getan und es vielleicht sogar zu einem Indie-Überraschungshit gemacht. So ist es eher etwas für Fans von interessanten Gedankenexperimenten.

Ökosystem aus Freund- und Feindschaft ist während des gesamten Spiels im Fluss und sorgt dafür, dass sich die Spielwelt lebendig anfühlt. Siedlungen wachsen, schrumpfen und werden von anderen Fraktionen erobert, gegnerische Patrouillen hauen sich auf die Mütze, und Sammeltrupps schnappen euch auch schon mal Ressourcen vor der Nase weg. Letzteres ist auch mit einer der Gründe, warum die Ressourcensammelei im späteren Spielverlauf zu ermüdendem Grind verkommt. Natürlich ist die kunterbunte Spiel-

welt mit ihren Biomen zwischen Wüste, Wald und schneebedeckten Bergen wunderhübsch anzusehen, und der hervorragende Soundtrack trägt einen großen Teil zur tollen Atmosphäre von Pine bei. Aber das Durchqueren der Insel für das letzte Bröckchen Sandstein für die neue Waffe oder die stärkere Rüstung ist mehr als monoton.

Kampf statt Kampf

Wie nötig die Suche nach neuen Bauplänen und besserer Ausrüstung allerdings ist, zeigt sich im katastrophalen Kampfsystem. Im letzten Spieldrittel müsst ihr ordentlich einstecken und braucht den bestmöglichen Schutz. Die Steuerung reagiert träge, der Autofokus auf die Gegner funktioniert mäßig, und die Angriffskombos sind so langsam, dass eure Schlaganimationen immer wieder unterbrochen werden. Habt ihr mehrere starke Gegner an der Backe, hilft nur Flucht. Das passt zwar zur internen Logik, da die Menschen in Pine eben nicht die dominante Spezies sind, schadet aber dem Spielfluss. Besser gelingt Pine das Rätseldesign. Ob ihr mit eurer Zille Aufzüge aktiviert, Schalterrätsel löst oder die freigeschalteten Gadgets wie den Teleskopballon einsetzen müsst: Die Knobelpassagen sind kreativ und fordernd, aber nie unfair. Besonders in den drei Vaults, die die genannten Gadgets beherbergen, wird es oft richtig knifflig, aber auch enorm kurzweilig. Anders sieht es da bei den regelmäßig eingestreuten Plattform-Einlagen aus, die ähnlich wie die Kämpfe unter der fummeligen Steuerung leiden. So kann ein und derselbe Hüpfen von Vorsprung zu Vorsprung manchmal daran scheitern, dass ihr den Rand um einen Pixel verfehlt. An anderer Stelle müsstet ihr eigentlich im Abgrund landen, schafft den Sprung aber doch irgendwie.

Auch das passt zur wirklich interessanten Prämisse des Spiels: Was, wenn die Menschen mal nicht die Helden sind, sondern

unfähige Tollpatsche, die das natürliche Gleichgewicht mit ihren Aktionen unnötig durcheinanderbringen? Etwas mehr Ordnung hätte Pine nicht geschadet. Denn das komplexe Beziehungssystem zu beeinflussen, macht nur halb so viel Spaß, wenn man sich durch öde Kämpfe und fummeliges Gehüpfe quälen muss. ★

PINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5 4430 / AMD FX-6300
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i7 860 / AMD FX-8120
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + toller Orchestersoundtrack
- + charmanter Comic-Look
- + abwechslungsreiche Spielareale
- + quälige Soundeffekte
- mäßige Animationen

SPIELEDISIGN



- + diplomatische Möglichkeiten
- + flotter Mix aus Action, Hüpfen und Crafting
- + Forschungsdrang wird belohnt
- enormer Ressourcengrind
- hakelige Steuerung

BALANCE



- + knackige Rätsel
- + zahlreiche Checkpoints
- unfaire Kämpfe
- fummelige Hüpfpassagen
- keine Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHÄRE / STORY



- + unverbrauchte Prämisse
- + wendungsreiche Story
- + lebendige Welt
- + interessante Fraktionen
- flache Charaktere

UMFANG



- + große, frei begehbare Insel
- + umfangreiche Hauptstory
- + großes Arsenal an Waffen und Gegenständen
- kaum Nebenquests
- wenige Gegner- und NPC-Typen

FAZIT

Die Action des Gesellschaftssimulators hinkt, aber die frische Prämisse und beeinflussbare Spielwelt machen Pine dennoch interessant.



Schon im Tutorial zeigt Trine 4, was es grafisch drauf hat. Mit Zoya springen wir durch eine nächtliche Stadt.

Trine 4: The Nightmare Prince

TRINE 2.5

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Modus Games** Entwickler: **Frozenbyte** Termin: **8.10.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Frozenbyte wagt nach Trine 3 lieber keine Experimente, sondern kehrt zurück zu den Wurzeln der Serie.

Von Patrick Mittler

Mit Erwartungshaltungen ist es so eine Sache: Sind die mal geschürt und nicht erfüllt, ist die Enttäuschung groß. Entwickler Frozenbyte hat das mit Trine 3 deutlich zu spüren bekommen. Komplexer, größer und besser als die Vorgänger hätte es werden sollen. Das Resultat war dann eher so mittel. Aus dem märchenhaften 2D-Plattformer mit fordernden Physik-Rätseln und herrlichem Koop-Modus wurde im dritten Teil ein 3D-Experiment, für das sich Frozenbyte zum Release sogar entschuldigte.

Schwamm drüber, das Studio hat die Scherben in die Ecke gekehrt. Für Trine 4: The Nightmare Prince verspricht der Entwickler genau das, was viele Fans insgeheim hoffen: Es geht zurück zum guten alten Trine

(sprich: Teil 2)! Womit wir wieder bei der Erwartungshaltung wären. Ja, Frozenbyte hat die mit Trine 4 erfüllt oder vielmehr übererfüllt, denn neben den bekannten Stärken der Serie sind sogar die alten Schwächen wieder mit dabei!

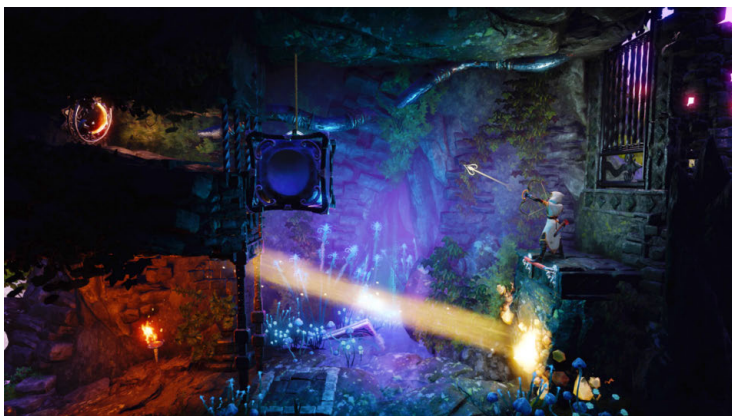
Die üblichen Verdächtigen

Wie sollte es also anders sein: Wir sind erneut mit den drei Helden Amadeus (Zauberer), Zoya (Diebin) und Pontius (Ritter) von links nach rechts durch 2,5D-Levels unterwegs und kombinieren deren Fähigkeiten, um physikbasierte Rätsel zu lösen oder Monster zu verkloppen.

Die Kopfnüsse sind wieder die klaren Glanzlichter von Trine 4, vor allem, weil sie so kurzweilig sind. Wir müssen selten wirklich lange über eine Lösung grübeln, aber das Herumprobieren ist eine wahre Freude. Mit Amadeus lassen wir Objekte schweben oder beschwören Kisten, mit Diebin Zoya frieren wir per Eispeil Wippen ein oder

spannen Seile durch den Raum, und mit Pontius' Schild leiten wir beispielsweise Wasser- oder Lichtstrahlen um. Anfangs steht uns nur ein kleines Set an Fähigkeiten zur Verfügung, das Repertoire wächst aber im Spielverlauf stetig. Dementsprechend werden die Rätsel komplexer, bleiben über weite Teile abwechslungsreich und lassen ab und an gar unterschiedliche Lösungswege zu. Trine-Kennern wird auffallen, dass das Trio wieder ein paar Tricks dazugelernt hat. Zoya lässt nun an ihrem magischen Seil Dinge in die Lüfte steigen.

Solo schalten wir per Knopfdruck durch die drei Helden, im Koop holen wir uns bis zu drei Mitspieler dazu – einen mehr als in den Vorgängern. Das ist die zweite große Stärke von Trine: Das mehr oder weniger kontrollierte Chaos im Koop ist eine Riesengaudi und funktioniert auch deshalb einwandfrei, da sich viele Rätsel mit steigender Spielerzahl dementsprechend verändern. Entweder kann man das klassisch angehen



Ein typisches Trine-Rätsel: Zoya kappt per Pfeil den Strick, an dem eine spiegelnde Kiste hängt. Das Ding fällt auf eine vom Magier beschworene Box, sodass der Ritter mit seinem Schild den Lichtstrahl auf einen Schalter lenken kann.



Amadeus hat mit Spiegeln, einer Box, Plattformen und einer Lichtquelle die Kiste geknackt.

und jeder Spieler übernimmt einen fixen Charakter, oder im sogenannten Unlimited-Modus, der jederzeit fröhliches Charakterwechseln erlaubt. Vier Amadeusse am Schirm, die wild durcheinander Kisten levitieren? Das hat einen Unterhaltungswert, den man erlebt haben muss.

Optische Fülle und inhaltliche Leere

Mehr als nur Unterhaltungswert hat auch wieder die gewohnt famose Grafik. Frozenbyte hat es drauf, unheimlich charmante und detaillierte Märchenwelten zu basteln. Egal ob es nur ein popeliger Kellergang in einer Burg ist, ein verschneiter Berggipfel, eine schmucke Hafenstadt oder ein verwunschenes Labyrinth – alles ist ein Hingucker!

Aber Moment mal, wo kommen all die Schauplätze her? Diese Frage trifft einen wunden Punkt von Trine 4, denn die Story ist wie aus den Vorgängern gewohnt, mal wieder Nebensache. Wir verfolgen einen Prinzen, der nach einem Dasein als Laborratte für durchgeknallte Magier nicht mehr alle Tassen im Schrank hat, sodass seine Albträume zur Realität werden. Nun gut, dank diesem praktikablen Setting kann Frozenbyte allerlei fabelhafte Umgebungen unterbringen, mehr gibt die Geschichte aber wieder nicht her. Wer trotzdem aufpasst, dem fehlt wiederum oft mehr Kontext, etwa warum sich der Sprüche klopfende Ritter Pontius in einem Albtraum einer Gruppe lachen-

der Konkurrenten stellen muss, die sein Ego belasten. Wer sind die Typen und warum sollen sie uns interessieren?

Und täglich grüßt die Kampfarena

Die Storyschwäche ist schade, aber stört zumindest nicht. Ebenso wenig die serientypischen wenigen Bugs. Im Gegenteil: Es ist sogar ziemlich amüsant, wenn etwa das Physikgerüst mal durchdreht. Ein Beispiel: Eigentlich sollten wir eine Wippe einfrieren, damit wir eine Kiste draufstellen können. Beim Herumprobieren bleibt sie aber plötzlich stecken, wir haben eine physikalisch unmögliche Konstruktion und können das Rätsel im besten Wortsinne »überspringen«. Manchmal bleibt aber auch ein Held im Levelinventar stecken, da hilft nur der Neustart. Auch halb so wild: Es gibt gefühlt alle 30 Sekunden einen Checkpoint.

Eine Altlast bleibt aber: Frozenbyte kriegt die Kämpfe wieder nicht gebacken. Alle paar Rätsel lang müssen wir in abgesteckten Arenen eine Handvoll Gegner verkloppen. In der Theorie kombinieren wir auch hier die Talente aller drei Helden, in der Praxis ist das aber zu viel Aufwand. Stupid Button-Mashing mit Pontius genügt fast immer. Als Auflockerung zwischen den Rätseln ist das mit Ach und Krach zu rechtfertigen, Spaß und Herausforderung gehen aber anders. Nichtsdestotrotz hat Frozenbyte seine kleine, aber feine Plattformerserie nun wieder unter Kontrolle, in-



Immer wieder gibt's kleinere Actionsequenzen und sogar Bosskämpfe, die sind aber allesamt wenig anspruchsvoll. Es reicht, mit Pontius ordentlich zuzuhauen.



Patrick Mittler
@thegobetween



Frozenbyte hat aus Trine 3 die richtigen Schlüsse gezogen und sich an den früheren Stärken orientiert. Trine 4 wird die Fans sicherlich wieder mit der Serie versöhnen, schließlich kehrt es abseits der unsäglichen Kämpfe all die guten Seiten von Trine wieder hervor. Trine-Neulingen würde ich Trine 4 sowieso empfehlen, schließlich stimmt der Umfang, und wenn man die ersten beiden Teile nicht kennt, gibt's auch befriedigende Aha- oder Wow-Momente. Für mich ist es trotzdem nicht das beste Trine, sondern eher eine Art Déjà-vu, eine Missions-CD (wer kennt das noch?) zu früheren Teilen, ein Wiedersehen ohne Überraschungen. So sinnvoll er auch ist, der Schritt zurück heißt hier aber auch, dass man wieder dort landet, wo man vor acht Jahren schon war.

dem der Entwickler quasi ein Trine 2.5 abgeliefert hat – im Grunde mehr vom bekannten und geschätzten Trine mit netten, kleinen Neuerungen. Das ist nicht viel, aber mehr braucht es manchmal auch nicht. ★

TRINE 4 THE NIGHTMARE PRINCE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-2115C / Athlon II X3 460
GeForce GTX 560 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 16 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-4770 / AMD FX-8350
GeForce GTX 960 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- märchenhaftes Design
- sehr detaillierte Optik
- fantastische Lichteffekte
- stimmungsvoller Soundtrack
- gute deutsche Vertonung

SPIELDESIGN



- clevere und kurzweilige Rätsel
- toller Koop-Modus
- viele Fähigkeiten zum Experimentieren
- Kämpfe noch nerviger als damals
- Steuerung mitunter fummelig

BALANCE



- Tutorial-Level für jeden Charakter
- neue Fähigkeiten werden gut eingeführt
- Checkpoints an jeder Ecke
- Rätsel »skalieren« für Koop-Modus
- generell zu leicht mit wenigen Ausreißern

ATMOSPHÄRE / STORY



- Albtraum-Thema gut mit Spielwelt verwoben
- charmante Schauplätze
- teils nette Witze über Fantasy-Klischees
- langweilige Story
- Dramaturgie mit vielen Durchhängern

UMFANG



- mindestens zwölf Stunden
- 16 Levels
- viele versteckte Orbs
- Wiederspielwert vor allem mit unterschiedlichen Setups im Koop
- Spielzeit teils durch Kämpfe oder wiederholende Rätsel gestreckt

FAZIT

Rätsel-Plattform mit Koop-Empfehlung, der sich an den 2D-Trines orientiert und zwar wenig neu, aber dafür vieles richtig macht.



Wie in einem Comic wird die Handlung zwischen den Actionsequenzen mit Standbildern weiter erzählt. Originalsprecher aus dem Film reden in Englisch, die Texte sind in Deutsch verfügbar.

John Wick Hex

JOHN WICK UNTER ZUGZWANG

Genre: **Strategie** Publisher: **Good Shepherd Entertainment** Entwickler: **Bithell Games** Termin: **8.10.2019** Sprache: **Englisch, dt. Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **16 Euro** DRM: **ja (Epic Game Store)**

John Wick als rundenbasiertes Taktikspiel in cooler Comicgrafik? Trotz der erfrischenden Genre-Mischung irgendwo zwischen XCOM und SUPERHOT verliert John Wick Hex schnell an Zugkraft. Von Manuel Fritsch

Die Filmserie »John Wick« mit Keanu Reeves steht vor allem für bleihaltige und überdrehte Action. Da verwundert es auf den ersten Blick, dass John Wick Hex ausgerechnet ein rundenbasiertes Taktikspiel geworden ist. Bei genauerer Betrachtung werden die Parallelen jedoch schnell klar: Die Hollywood-Action auf der Leinwand funktioniert nur deswegen so gut, weil jede Bewegung bis ins kleinste Detail perfekt geplant und choreographiert wird. Genau diese Erkenntnis brachte Mike Bithell (Thomas Was Alone, Volume) auf die Idee, mit der Lizenz ein rundenbasiertes Actionballett statt eines hektischen Shooters zu entwickeln.

Actionballett mit Waffen

Die nun fertige Version spielt sich wie eine Mischung aus XCOM und SUPERHOT. Der Clou: Anders als in der klassischen Rundenstrategie sind wir nicht abwechselnd am Zug, sondern bewegen uns gleichzeitig mit den Feinden. Wir können ungestört überlegen und planen, so lange wir möchten, aber sobald wir uns bewegen, sind parallel auch alle Feinde in Aktion. Das Nachladen der Schrotflinte kostet uns zum Beispiel eine Sekunde – in der Zeit wird jedoch auch der grimmig dreinschauende Schläger bei uns sein (in genau 0,4 Sekunden) und zuschlagen (Dauer: 0,5 Sekunden). Kein guter Plan, daher entscheiden wir uns, dem Prügelknaben die Waffe lieber ins Gesicht zu werfen und ihn so kurz zu betäuben (0,3), zwei Schritte auf ihn zuzugehen (0,4) und ihn mit einem Nah-

kampfangriff auszuschalten. Da kein anderer Feind in der Nähe ist, heben wir das Gewehr wieder auf und laden in Ruhe nach, bevor wir uns in den nächsten Raum wagen.

Zeit ist die wichtigste Ressource

Jede Aktion wird als Block auf einer Zeitleiste dargestellt. So haben wir stets im Blick, wie lange die Gegner um uns herum für ihre Angriffe und Aktionen benötigen. Weichen wir aus, gehen wir in Deckung oder haben wir noch die Zeit, einen Schuss zu platzieren, bevor der Gegner auf uns schießt?

Zeit ist zwar die wichtigste, aber nicht die einzige Ressource. Neben Johns Gesundheit müssen wir auch auf den Fokus-Wert achten. Diesen benötigen wir, um Ausweichmanöver oder besonders starke Nahkampfangriffe auszuführen. Ist der Fokus verbraucht, genügt ein kurzer Klick auf »Neu fokussieren«. Dann schüttelt sich der virtuelle Keanu kurz und die Leiste ist wieder voll. Ähnlich wie beim Anlegen von Verbänden zur Heilung sollten wir dazu aber idealerweise in

Deckung sein. Beides kostet wertvolle Sekunden, in denen unser Held verletzlich ist. Munition ist ebenfalls ein knappes Gut, allerdings bringen wir so viele bewaffnete Gegner pro Level um, dass wir eigentlich nie Mangel an neuen Schießgeräten haben. Die liegen dann nämlich herrenlos rum.

Mit einer Schrotflinte schießen wir deutlich langsamer als das Gegenüber mit der Uzi. Bei einem Treffer wird die aktuelle Aktion des Widersachers unterbrochen, daher sind schnelle Waffen mit kurzen Ladezeiten klar Trumpf.

Gesucht: Hohe Frustrationstoleranz

Das perfekte Timing zu finden, ist durchaus reizvoll, erfordert aber auch ein hohes Maß an Frustrationstoleranz. Eine Undo- oder Rückspulfunktion gibt es nicht, und der Schwierigkeitsgrad kann nicht angepasst werden. Fehler werden gnadenlos bestraft und Johns Gesundheit ist stark limitiert. Und sie lässt sich auch nicht steigern. John ist ein fertiger Held, aufleveln durch verdiente Erfahrungspunkte oder Vergleichbares gibt es nicht.



Der Celshading-Look passt gut mit der Licht- und Schattenmechanik zusammen. Feinde sehen wir erst, wenn sie in unser Sichtfeld rücken.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Die Grundidee, einen Action-Blockbuster als Rundentaktik umzusetzen begeistert mich. Rein mechanisch betrachtet funktioniert das Experiment, SUPERHOT und XCOM zu vermischen, aber wirklich gefeselt hat mich das Ergebnis nicht. Der hohe Zufallsfaktor bei den zwingend notwendigen Neustarts in jedem Level, der für meinen Geschmack etwas zu hohe Schwierigkeitsgrad und der damit verbundene Frustfaktor machen aus John Wick Hex zwar kein schlechtes, aber auch kein empfehlenswertes Spiel. Hex ist ein Nischentitel für eine Zielgruppe, die sich gerne festbeißt und einen Level auch gerne 23 Mal neustartet, bis der Run perfekt sitzt. Ich hätte mir dagegen mehr Abwechslung und eine höhere Planbarkeit der Action gewünscht – denn Inszenierung, Grafik und der treibende Elektro-Soundtrack machen Lust auf mehr.

Immerhin: Zu Beginn eines neuen Areal geben wir in der Planungsphase aus einem vorgegebenen Kontingent Münzen aus, um Heilpakete in den Levels zu hinterlegen oder temporäre Perks zu aktivieren. Diese verringern beispielsweise die Fokus-Kosten für Ausweichrollen oder den Nahkampf.

Standardmäßig beginnen wir jedes der sieben Areale mit zwei Verbandskästen. Diese müssen über die rund fünf bis sechs Levelabschnitte bis zum jeweiligen Boss genügen. Haushalten wir schlecht, bleibt uns nichts anderes übrig, als den Level oder gar den gesamten Abschnitt von vorne zu starten. Das bedeutet, dass wir die gleichen Bereiche immer und immer wieder spielen.

Mangelnde Abwechslung

Die spielerische Herausforderung ist in allen Arealen nahezu gleich. Wir treffen auf die immer gleichen Gegnertypen (Fern- und Nah-



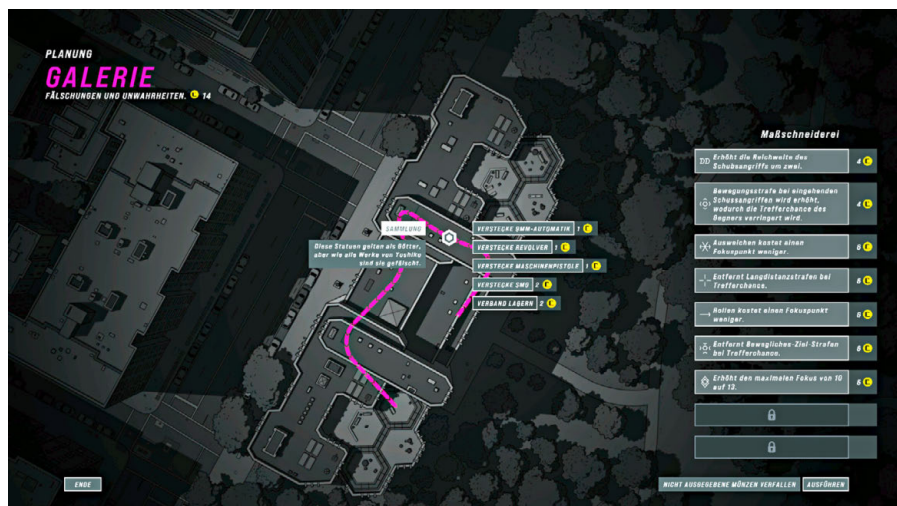
In geduckter Haltung steigt unsere Trefferwahrscheinlichkeit, aber die Bewegungsfreiheit wird eingeschränkt. John kann sich dann nur in bestimmte Richtungen wegrollen.

kämpfer) in unterschiedlich starken Rüstungen. Auch die Waffenarten unterscheiden sich bis auf ihre Geschwindigkeit nur wenig. Wir schießen die komplette Kampagne mit den immer gleichen Handwaffen, Maschinenpistolen und Gewehren durch die Gegend.

Die Gegner-KI ist enttäuschend: Die Schurken stehen ungeschützt in der Gegend rum und waffenlose Bullys laufen auch nach ein paar direkten Treffern noch kerzengerade auf uns zu. Der Nahkampf bietet ebenfalls wenig Abwechslung und läuft nach kürzester Zeit mechanisch und routiniert ab. Allein sind die Gangster in der Regel nur lästig und schnell zu Boden gebracht, doch in der Regel haben wir es mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun.

Besonders nervig: Der Gegnerstrom aus irgendwelchen Türen fließt unendlich, solange wir uns in der Nähe aufhalten. Daher ist das Erkunden eines Areals nicht förderlich für die eigene Gesundheit. Viel zu entdecken gibt es allerdings eh nicht.

Die verschiedenen Abschnitte sorgen zumindest optisch für Abwechslung. Mal durchstreifen wir ein verregnetes Hafenviertel, kämpfen uns durch vergoldete Hallen eines Bankgebäudes oder durch die verwinkelten Ausstellungsräume eines Museums. Jeder Bereich hat seine ganz eigene Lichtstimmung, und die Celshading-Grafik passt gut zum unterkühlten Look der Filmvorlage.



In der Planungsphase können wir wählen, ob wir uns Verbandszeug und Waffen in den Gebieten lagern oder John mit temporären Verbesserungen ausstatten.

Dünne Story mit Originalstimmen

Inhaltlich erzählt John Wick Hex eine dünne Vorgeschichte zur Film-Trilogie. Vorkenntnisse sind nicht nötig, um die belanglose Rahmenhandlung zu verstehen. Fans freuen sich darüber, dass die Schauspieler Ian McShane und Lance Reddick als Sprecher in ihren bekannten Serienrollen mit dabei sind. Die Story wird im Stil einer Visual Novel mit Standbildern erzählt, aber ihr fehlt es an Dramatik und Spannungsmomenten, um zu begeistern. John Wick selbst bleibt das gesamte Spiel über stumm. Alle Texte, Anleitungen und Menüs sind ins Deutsche übersetzt, die Dialoge sind nur in Englisch vertont. ★

JOHN WICK HEX

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-6300 / AMD FX 4100
Geforce GTX 960 / Radeon R9 200
8 GB RAM, xx GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3820 / AMD FX-8370
Geforce GTX 980 Ti / Radeon RX Vega 56
16 GB RAM, xx GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stilsicheres Celshading
- hübsches Licht- und Schattenspiel
- zwei Originalsprecher aus den Filmen
- immer gleiche Kampfanimationen
- lahme Wiederholungsvideos als Belohnung

SPIELDESIGN



- innovative Rundentaktik
- motivierendes Timeline-Management
- nur eine Handvoll ähnlicher Waffen
- wenig Abwechslung bei Feindtypen
- kein Gefühl der Progression

BALANCE



- gutes Tutorial, leichter Einstieg in Mechanik
- Zufallsgenerierung sorgt für unfaire Situationen
- kein freies Speichern
- keine Undo-Funktion
- kein wählbarer Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY



- thematisch abwechslungsreiche Gebiete
- Erzählung als Visual Novel in Zwischensequenzen
- treibender Elektro-Soundtrack
- sehr dünne Hauptstory
- John Wick spricht nicht

UMFANG



- sieben Areale mit mehreren Levelabschnitten
- rund 15 Stunden lang
- zweiter Spielmodus mit nur 5 Sekunden Bedenkzeit
- optionale Levelvorgaben
- keine Items oder Geheimnisse

FAZIT

Hübsch inszenierte Mischung aus Action- und Taktikspiel, die am hohen Frustpotenzial und mangelnder Abwechslung leidet.



Wir haben einen Hänggleiter eingesammelt und schweben über die hübsche Landschaft. Doof: Wir brauchen für jede Region einen separaten Gleiter.

Cube World

BRUCHLANDUNG NACH SECHS JAHREN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Picroma** Entwickler: **Picroma** Termin: **30.9.2019** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Sechs Jahre herrschte Funkstille um Cube World. Doch Ende September steht das totgesagte Action-Rollenspiel im Minecraft-Look plötzlich im Steam Store – und nicht als Early-Access-Version. Aber ist Cube World wirklich fertig?

Von Martin Deppe

Es sieht auf den ersten Blick wie der dröfligste Minecraft-Trittbrettfahrer aus, spielt sich aber ganz anders: Cube World. Das Action-Rollenspiel wurde schon 2013 angekündigt und gleich hoch gehandelt. Es ent-

wickelt sich damals vom Facebook(!)-Geheimtipp zum potenziellen Minecraft-Killer. Im Juli 2013 startet die Alpha, und wer die spielen will, muss bis zu 15 Euro berappen. Diese Early-Access-Version lässt sich auch gut an, unser Kollege Sascha Penzhorn erinnert sich heute noch daran, dass er mit seiner Freundin damals durchaus Spaß am Spiel hat: »Für eine Alpha war es echt okay, es fehlte halt noch viel, aber das wollte der Entwickler ja noch nach und nach umsetzen.« Doch statt der versprochenen Updates gibt es ... gar nichts. Das zweiköpfige Team meldet sich schlicht nicht mehr, es herrscht Funkstille. Im Oktober 2015 verspricht der Entwickler noch mal neue Inhalte, danach taucht er wieder ab. Bis zum 11. September

2019. Denn da kündigt Projektleiter Wolfram »Wollay« von Funck einen Beta-Test an, und schon eine Woche später soll Cube World als vollwertiger Steam-Release starten – also nicht als Early-Access-Version. Und tatsächlich: Für rund 20 Euro steht Cube World seit dem 30. September im Steam Store bereit. Und wer sich das Spiel vorher schon gekauft hat, kann sich über die Homepage cubeworld.com seinen Steam-Key gratis holen. Aber wie gut ist das totgeglaubte Action-Rollenspiel denn nun eigentlich?

Massive Balancing-Probleme

Auch wenn Cube World optisch an Minecraft erinnert, baut ihr hier nichts: Ihr haut keine Bäume um, buddelt keine Steine aus, errichtet keine Gebäude. Stattdessen spielt ihr eine der vier Klassen Krieger, Ranger, Dieb und Magier, erledigt allein oder mit Steam-Freunden Gegner (und das nicht nur nachts), absolviert Quests und verbessert laufend eure Ausrüstung, also Waffen, Klamotten, Tränke und so weiter. Nur über dieses Equipment wird euer Charakter stärker – denn fürs Gegnerplätten und Aufgabenerledigen gibt es weder Erfahrungspunkte noch Level-ups. Und schon haben wir das erste Balancing-Problem: Man kann zwar Equipment von Händlern kaufen, doch deren Warenangebot ist ähnlich dünn wie schlecht. Von Gegnern erbeutete Ausrüstung ist zwar meistens besser, dropt aber schrecklich selten und passt oft nicht zu unserer Klasse – als Ranger haben wir zum Beispiel oft nutzlose Schilde ergattert, die wir anschließend nur zu einem Spottpreis verkaufen



Ein Oger schlägt mit einem Riesenknochen nach uns. Wegen des schlechten Balancings wimmelt schon das Startgebiet von übermächtigen Gegnern.

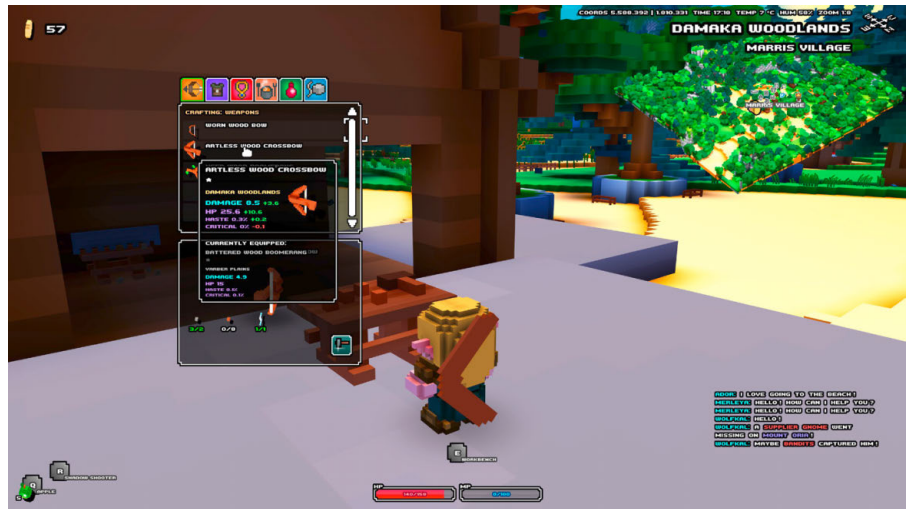


Martin Deppe
@GameStar_de

Eines vorweg: Ich habe größten Respekt vor Entwicklern, die allein oder in einem Mini-Team ihr Ding machen. Ich finde es auch in Ordnung, ein Spiel im Early Access zu veröffentlichen, denn dann ist allen Käufern klar, dass sie etwas Unfertiges erwerben, und sie unterstützen die Entwicklung. Was ich aber absolut nicht in Ordnung finde: ein halbga-res Spiel als »fertiges« Produkt zu verkaufen – mit weniger Inhalten als vor sechs Jahren! Denn so hinterlässt die völlig überraschende Veröffentlichung von Cube World einen mehr als faden Beigeschmack. Das Spiel ist schlicht unfertig, das Balancing quasi nicht existent, das Quest-System unausgegoren. Selbst Elemente wie das Skillssystem, die in der Alpha noch gut funktioniert haben, sind unverständlicherweise rausgefliegen. Dafür kamen Designkatastrophen wie das Zurücksetzen der Ausrüstung beim Regionswechsel ins Spiel. Kein Wunder, dass vor allem die Spieler von damals heute auf die Barrikaden gehen und Cube World mit Negativkommentaren überziehen. Aber auch Neueinsteiger kriegen gleich die volle Frustpackung um die Ohren gehauen, weil sie einfach ins kalte Wasser geworfen werden und die Sterblichkeitsrate schon in der Startphase enorm ist. Dabei hat das Spiel durchaus Potenzial: Ich mag die farbenfrohe Voxel-Welt, die ja grundsätzlich zum Erkunden einlädt. Und mit gescheitem Balancing als erstem Schritt wäre Cube World schon sehr viel geholfen. Mein Tipp an die beiden Entwickler: Auf die Käufer hören, ihre berechtigten Kritikpunkte annehmen und sie nach und nach umsetzen. Aber bitte nicht wieder sechs Jahre lang.

konnten. Es gibt zwar ein Crafting-System, aber hier fehlen euch anfangs gescheite Rezepte, um eure Ausrüstung halbwegs zu verbessern. Die ist aber bitter nötig. Warum? Auftritt Balancing-Problem Nummer zwei!

Die Spielwelt wimmelt nämlich schon im Startgebiet von übermächtigen Gegnern. Neben harmlosen Karnickeln stapfen Oger und andere Riesenviecher durch die Landschaft, schätzungsweise 80 bis 90 Prozent aller KI-Gegner sind deutlich stärker als ihr! Das macht schon die ersten Schritte zum Spießrutenlauf, weil ihr dauernd irgendwelchen IMBA-Mobs ausweichen müsst. Wenn sie euch trotzdem erspähen, seid ihr immer so gut wie tot, denn die Übergegner verfolgen euch auch gern mal eine ganze Minute lang (es sei denn, sie bleiben an einem Hügel oder anderen Hindernis hängen). Wir haben kein Problem damit, wenn uns ein Spiel ins kalte Wasser wirft und von Anfang an knackige Gegner auftischt. Aber hier ist es echt unfair frustrierend und übertrieben, Cube World lässt seine Spieler völlig allein, und wer die Alpha damals nicht gespielt hat,



Game-Design aus der Hölle: Wenn wir die Region wechseln, werden Items abgewertet, da sie gebietsgebunden sind. So werden wir immer wieder zurückgeworfen.

steht wie der Ochse vorm Voxelberg. Doch es kommt noch schlimmer.

Der größte Witz

Die Fantasy-Welt ist in mehrere Dutzend Regionen unterteilt und rund 30 mal 30 km groß (im Gegensatz zur Alpha ist die Welt nicht mehr prozedural zufällig erzeugt und auch nicht unendlich). Neben den umherstreifenden Mobs trifft ihr immer wieder auf NPC-Helden und -Zivilisten, die in Textfeldern entweder einzeiligen Small Talk betreiben (»Nette Schulterüstung!«), uns Tipps geben (»Auf Hügel X liegt Ring Y.«) oder Aufträge erteilen (»Hau doch mal die Hexe im Norden um!«). Die Ortsangaben werden jeweils auf unserer Landkarte markiert. Allerdings ist auch hier das Balancing katastrophal: Besagte Hexe hat mal eben das schlappe Fünzfache unserer Hitpoints, sie verwandelt unseren Heldenkörper per One-shot in Pixelnebel. Wohlgermerkt, das war keine Elite-Quest, sondern die allererste Aufgabe im Spiel. Kann natürlich Zufall sein, doch anderen Spielern ist es genauso ergangen. Überhaupt sind viele auf der Karte offenbaren Gegenstände, die wir dringend für unser Outfit bräuchten, schlicht nicht zu kriegen, weil sich drumherum übermächtige Gegner stapeln. Also wiederholt ihr immer diese Endlosschleife: Schaffbare Gegner suchen, knappen Loot farmen, NPCs anquatschen, die hoffentlich eine schaffbare Aufgabe anbieten, auf brauchbare Beute hoffen, wieder von vorn. Achja, zwischendurch mixt ihr am besten noch Heilränke.

Und wenn wir doch tapfer alle Widrigkeiten überwunden und endlich unsere Ausrüstung optimiert haben, folgt der nächste Schmerz: Die hochwertige Ausrüstung wird zurückgesetzt, wenn wir in ein anderes Gebiet reisen! Aus einer legendären Armbrust wird dann das Standardmodell, und die Endlosschleife beginnt von vorn. Nützliche Items wie ein Hängegleiter oder ein Boot können wir gar nicht mehr nutzen, wenn wir das Gebiet wechseln, denn sie sind an ihre jeweilige Region gebunden. Wenn wir also im neuen Gebiet einen Gleiter nutzen wol-

len, müssen wir ihn erst mühsam finden. Das ist das allergrößte Problem von Cube World: Wir haben nie das Gefühl, dass wir Fortschritte machen, weil wir ja immer wieder zurückgeworfen werden. Dabei ist es doch genau das stetige Verbessern, das den Reiz solcher Spiele ausmacht! Hier haben die Entwickler viel Potenzial verschenkt und falsche Entscheidungen getroffen, indem sie Elemente wie Erfahrungspunkte, Levels und neue Skills rausgeworfen haben – obwohl es sie ja schon in der Alpha gab. ★

CUBE WORLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5-2400 / AMD Ryzen 3 1200
Geforce GTX 660 / Radeon R9 285
2 GB RAM, 300 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i7-3770 / AMD Ryzen 5 1400
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
4 GB RAM, 300 MB Festplatte

PRÄSENTATION

👍 bunter Voxel-Stil 🎵 sehr gute Musik 🎧 nervige Soundeffekte
👎 zu grobe Charaktere 🎭 Minimal-Animationen

SPIELDESIGN

👍 große, offene Spielwelt 🐾 zähmbare Pets
👎 langatmig Equipment-Aufbau 📉 insgesamt unfertiges Spiel
👎 Items werden zurückgesetzt

BALANCE

👍 nützliche Landkarte 📊 unausgeglichene Gegnerstärke
👎 Spieler wird komplett alleingelassen 📋 Quest-System nur rudimentär 🤔 frustrierende Startphase

ATMOSPHERE / STORY

👍 schöne, unterschiedliche Landschaften 🌙 Tag- und Nacht-Wechsel 🌍 Welt lädt zum Erkunden ein 📖 null Story
👎 Textbaustein-Dialoge

UMFANG

👍 vier Klassen plus Unterklassen 🤝 kooperativ spielbar
👍 nützliche Items wie Hängegleiter oder Boot
👎 repetitive Spielmechanik 📉 zu wenig Abwechslung

FAZIT

Cube World hat Potenzial, ist aber unfertig, unbalanciert, frustrierend und sogar schwächer als die Alpha von 2013.

48

MIT DEM GAME-PASS-CODE
AUS DIESER AUSGABE SPIELBAR

Lonely Mountains: Downhill

KURZTRIP IN DIE BERGE

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Thunderful Publishing** Entwickler: **Megaton Industries** Termin: **23.10.2019** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Nachschub für Trials-Fans! Das kleine, aber feine Lonely Mountains: Downhill bietet Geschicklichkeitstests für eine Handvoll lohnender Sessions. Von Patrick Mittler

Frische Luft, Vogelzwitschern, die Geräusche des Waldes, das Rauschen des Windes – das lieben wir beim Radfahren in den Bergen. Aber da ist auch noch der Rausch der Geschwindigkeit, der Adrenalinschub bei engen Kurven und das haarsträubende Prickeln, wenn man nach einem Sprung wieder sicher landet – wer sich in seiner Freizeit gern ein Mountainbike zwischen die Beine klemmt, kennt diese Mischung aus Naturidylle und Extremsport. Und so viel können wir vorweg schicken: Lonely Mountains fängt das Gefühl des Sports so gut ein wie kaum ein anderes Spiel.

Natur ohne Schnickschnack

Vier abwechslungsreiche Berge in unterschiedlichen Klimazonen (Alpen, Wüste etc.) mit jeweils vier unterschiedlichen Strecken warten darauf, dass wir uns in isometrischer Perspektive die Hänge runterstürzen. Als Erstes steht bei jedem Abfahrtskurs die Entdecker-Herausforderung an: Wir müssen einfach nur ins Ziel kommen. Also können wir es gemütlich angehen und ein bisschen was zur simplen Eleganz von Lonely Mountains: Downhill sagen.

Grafik und Soundkulisse sind reduziert gehalten, bringen dadurch aber die Atmosphäre einer einsamen Mountainbike-Tour sehr passend rüber. Durch die bunte, stili-

siert-klobige Optik wirkt die an sich schon malerische Wildnis noch einen Tick idyllischer, dabei hilft auch die modellbaumäßige Tilt-Shift-Optik. Steinhalden gehen in Herbstwälder über, felsige Wüstenplateaus gibt's ebenso wie tiefe Schluchten und rauschende Bäche – alles etwas idealisiert verdichtet, damit jede einzelne Abfahrt schön abwechslungsreich bleibt. Aus den Boxen tönen Naturgeräusche, das Rattern der Fahrradkette und das Schlittern der Reifen. Auf Musik haben die Entwickler verzichtet, was dem Gefühl von freier Wildnis eindeutig gut tut.

Das realistische Trials

Die Steuerung unseres Bikes ist ebenso intuitiv wie simpel. In die Pedale treten, bremsen und ein kurzer Sprint – das war's. Nach ein bis zwei Kurven hat man das bereits ver-

innerlicht, vor allem mit einem Gamepad. Die Herausforderung von Lonely Mountains: Downhill liegt, ebenso wie im realen Sport, in den ausgezeichnet designten Strecken. Die Abfahrten haben stets einen offensichtlichen Hauptweg, der auch meist die einfachste, jedoch nicht die schnellste Variante ist. Daneben verlaufen aber unzählige Abkürzungen und alternative Routen, die wegen der fixen Kameraperspektive meist leicht zu übersehen sind. Aber das ist Absicht und gehört zur Herausforderung.

Da die Physik recht realistisch gehalten ist, bekommt man schnell ein Gefühl für die Abfahrt und versucht, möglichst geschickt den Berg hinunterzuklettern. Da es pro Strecke mehrere Checkpoints gibt, die Abschnitte theoretisch in zehn bis 20 Sekunden machbar sind, und man nach einem Sturz sofort



Allein mit dem Rad: Lonely Mountains: Downhill präsentiert euch pittoreske Berglandschaften, die ihr entweder ohne Druck oder mit einer Herausforderung im Nacken bewältigen könnt.



Alle Strecken haben eine klar ersichtliche Hauptroute, links und rechts davon finden sich aber zahlreiche Möglichkeiten zum Abkürzen.

wieder am letzten Checkpoint im Sattel sitzt, ist das so kurzweilig wie motivierend.

Das alles erinnert natürlich ein bisschen an die Trials-Reihe – nur eben in isometrischer, näher an der Realität und mit mehr Spielraum in der Wahl der besten Route zum Ziel. Wie gesagt können wir diese immer zuerst entspannt und ohne Zeitdruck suchen, was beinahe eine meditative Wirkung entfaltet. Aber gleich danach warten schon Challenges, wie eine bestimmte Zeit zu unterbieten oder eine Limitierung bei den Stürzen. Die Anfänger-Herausforderungen brauchen nur ein bisschen Übung, ab der Schwierigkeitsstufe Experte wird Lonely Mountains: Downhill jedoch zu einem waschechten Trial&Error-Geschicklichkeitstest.

Kleines Spiel – große Leidenschaft

An diesem Punkt entscheidet sich, ob man das Mountainbiking-Game mag oder nicht. Die insgesamt 16 Strecken sind in zwei bis drei Stunden locker freigeschaltet – danach hat man quasi alles gesehen und konzentriert sich auf Bestzeiten oder sturzfreie Abfahrten. Klar gibt es dafür auch Belohnungen abseits des obligatorischen Platzes in

den Bestenlisten – das stachelt die Motivation aber nur bedingt an.

Outfits und Lackierungen, die wir freispielen, sind nicht mehr als eine nette Dreingabe. Interessanter sind die fünf Bikes, die wir freischalten können. Jedes hat spürbare Stärken und Schwächen: Das Rennrad hat kaum Grip, läuft dafür aber wie mit Butter eingeschmiert. Das Geronimo-Bike hat eine gute Federung für hohe Sprünge (oder tiefe Fälle), und mit einem anderen kriegen wir auch die engsten Kurven. Erst durch diese Bikes wird die ein oder andere Abkürzung (und somit auch Bestzeit) überhaupt möglich – jedoch dauert es zu lange, bis wir das erste Zusatzbike freischalten. Um die Teile dafür zu sammeln, müssen wir nämlich nicht nur eine, sondern insgesamt sechs Herausforderungen meistern. Gefühlt gurken wir bis dahin doch etwas zu lange mit unserem Standardbike herum. Abseits dieses kleinen Mankos kann man sich eigentlich nur am Umfang von Lonely Mountains: Downhill stören. Es ist ein überschaubares Spiel (zudem ohne Multiplayer). Wem das reicht, der freut sich über die beste virtuelle Mountainbike-Erfahrung, die es momentan gibt. ★



Hier können wir den Weg über die Felsen wagen, was mit etwas Geschick deutlich schneller ist als der einfache Pfad im Hintergrund.



Patrick Mittler
@thegobetween



Lonely Mountains: Downhill erinnert mich wohl tuend an viele Lieblingsspiele aus meiner Kindheit. Nicht weil es ein Game mit Retro-Flair ist, sondern weil es das, was damals den technischen Limits geschuldet war, zu einer Tugend erklärt – mit möglichst einfachen Mitteln und ohne Schnickschnack eine gute Idee in ein unterhaltsames Spielprinzip zu gießen. Bestzeiten motivieren mich seit jeher kaum, ob ich nach nur zwei Abenden schon alles Wichtige (also Strecken und Bikes) freigespielt habe, ist mir egal – eine Runde mit Lonely Mountains: Downhill macht schlicht und einfach Spaß. Es ist nur schade, dass ich das Ding lediglich weiterempfehlen und nicht mit Freunden die Berghänge runterfetzen kann. Hoffentlich überlegen sich die Entwickler da noch was, denn ein Multiplayer-Modus wäre wohl eine echte Granate.

LONELY MOUNTAINS: DOWNHILL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500 / AMD FX-6300
GeForce GTX 560 / Radeon 7850
4 GB RAM, 1 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4690 / AMD FX-8320
GeForce GTX 950 / Radeon 7970
4 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- elegantes Design
- liebevoll gestaltete Strecken
- stimmungsvolle Naturgeräusche
- passende Partikeleffekte
- vereinzelte Soundeffekt-Schnitzer und Clipping-Fehler

SPIELDESIGN



- verblüffend simples Spielprinzip
- ausgeklügeltes Streckendesign
- intuitive Steuerung
- glaubhafte und nachvollziehbare Physik
- sehr Trial&Error lastig

BALANCE



- entspannter Einstieg
- angenehm knackige Herausforderungen
- faire Rücksetzpunkte
- Schwierigkeitsgrad abhängig von Wahl der Route
- Freischalten neuer Räder dauert zu lange

ATMOSPHÄRE / STORY



- Mountainbiking nahezu perfekt eingefangen
- abwechslungsreiche Strecken
- stimmungsvolle Landschaften
- Progression nur durch Herausforderungen
- kein Kontext oder Hintergrund

UMFANG



- viele Herausforderungen
- sechs spürbar unterschiedliche Räder
- außer Bestenlisten kaum Belohnungen
- kein Multiplayer-Modus
- in fünf Stunden hat man alles Wichtige gesehen

FAZIT

Ein ebenso kurzer wie kurzweiliger Mountainbike-Ritt über malerische Berghänge, den wir nicht nur Trials-Fans ans Herz legen.



The Elder Scrolls Online: Dragonhold

GÖTTERDÄMMERUNG MIT DRACHEN

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online Studios** Termin: **21.10.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **2.000 Kronen (etwa 16 Euro), kostenlos für Abonnenten** DRM: **ja (Steam)**

Mit dem neuen The-Elder-Scrolls-Online-DLC Dragonhold findet das epische »Jahr des Drachen« trotz Mankos ein verdientes Ende.

Von Gloria H. Manderfeld

Zu Beginn des DLCs Dragonhold stehen wir vor einem alten Problem: Drachen! Der ehemalige kaiserliche Hauptmann Sai Sahan hat genug von der geflügelten Plage und gründet die Drachengarde neu, die einst als Drachenjäger und kaiserliche Leibwache große Ehren genoss. Da ausgebildete Drachentöter gerade etwas rar sind, sind wir der naheliegendste Rekrut. Idealerweise spielt ihr Dragonhold erst, nachdem ihr Elsweyr bereits abgeschlossen habt, da ihr erst nach beiden absolvierten Hauptquests die finale Aufgabe im »Jahr des Drachen« erhaltet.

Vom Schmuggler zum Helden

Eure Mitstreiter rekrutiert Sai Sahan aus der Mannschaft eines Schmugglerschiffs und deren Unterstützerin, Generalstochter Aelia. Gerade das aus dem skurrilen Kapitän Za'ji und seiner ruppigen Stellvertreterin Caska bestehende Führungsduo sticht dank seiner Frotzeleien positiv heraus. Auch der Drache Nahfahlaar schließt sich dem Kampf an, hat er doch mit Obermotz Laatvulon noch eine Rechnung offen. Je mehr Drachengarde-Aufgaben wir erledigen, desto lebendiger geht es in unserem Unterschlupf zu!

Kaum haben wir es Laatvulon gezeigt, müssen wir die finsternen Pläne des schwarzen Drachen Kalgrontiid vereiteln, den wir im Elsweyr-Kapitel nicht endgültig vernichten konnten. So wird die Gesamthandlung zu einem runden Abschluss geführt, der auch einige der aus Elsweyr bekannten Gesichter noch einmal in die Schlacht ruft.

Starke Story, gleichbleibendes Prinzip

Wie gewohnt zeigt sich in der Landschaftsgestaltung, den Quests und den detailreichen NPCs das ganze Können der Entwickler: Sai Sahan und Abnur Tharn führen ihre problematische Beziehung aus der persönlichen Hauptgeschichte mit reichlich Sticheleien fort. Eine fiese hochelfische Jagdgesellschaft hetzt anstelle von Tieren lieber Khajiit oder Orcs und entwirft auch ohne große Erklärungen ein bitteres Bild der Lebensrealität vieler Bewohner Tamriels. Vor allem die Aufgabe rings um die Künstlersiedlung Schwarzhöhen geht richtig ans Herz und lässt uns beim Kampf der Bewohner gegen die Finsternis mitfiebern.

Trotz der neuen Drachengarde-Kletterarmbrust, mit der ihr euch an markierte Pfosten auf der anderen Seite von Abgründen oder auf Anhöhen katapultiert, spaßigen Rieswürfel-Schieberätseln und den aufgebohrten Drachenkämpfen sowie Gegnerfähigkeiten in der offenen Welt bleibt das Gefühl zurück, vieles bereits gesehen zu haben. Die Entwickler bleiben ihrer Maxime treu, mehr von bereits beliebten Inhalten zu bieten.



Die Drachen in der offenen Welt haben einige unangenehme neue Tricks auf Lager.



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Mit dem »Jahr des Drachen« hat man den erfolgreichen Versuch gestartet, innerhalb eines Jahres eine in mehreren Veröffentlichungen entwickelte Gesamtgeschichte zu erzählen. Das hat die Welt mit vielen interessanten NPCs und Quests bereichert, sodass ich mich auf das kommende Jahr und eine neue Geschichte freue. Ein Problem sehe ich aber an anderer Stelle: Im Grunde weiß man vor einem neuen Kapitel oder DLC recht genau, was einen erwarten wird und wie der Kampf gegen den finalen Story-Gegner ablaufen wird. Hier sollten die Entwickler dringend neue Wege beschreiben und generell mehr experimentieren. Mechaniken wie die Drachengarde-Armbrust sind ein Schritt in die richtige Richtung, werden aber zu selten bedient, um positiv ins Gewicht zu fallen. Langfristig verblassen die Tugenden des Spiels vor der Gleichförmigkeit des Spielgerüsts. Schade.

Dabei bleiben echte Innovationen wie dynamischere Bosskämpfe, Quests ohne das oft bediente Drei-Gegenstände-drei-Abschnitte-Schema oder wirklich herausfordernde Mechaniken auf der Strecke. So bietet Dragonhold genau das, was wir schon in älteren DLCs mochten, aber auch nicht mehr. ★

THE ELDER SCROLLS ONLINE DRAGONHOLD

- abwechslungsreiche, spannende Quests
- toller Abschluss des »Jahr des Drachen«
- veränderbarer Drachengarde-Unterschlupf
- neue Daily-Quests, Ausrüstungsstile, Weltbosse, Gewölbe
- aufgebohrte Drachenkampf-Fähigkeiten
- keine tiefgreifenden Neuerungen
- Bosskämpfe sehr vorhersehbar
- neue Armbrust-Mechanik kaum genutzt

FAZIT

Der TESO-DLC Dragonhold bietet einen runden, befriedigenden Abschluss zum »Jahr des Drachen«, lässt aber Neuerungen vermissen.



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

Star Wars: The Old Republic – Onslaught

ENDLICH WIEDER ZOFF!

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** Termin: **22.10.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **im Abo enthalten** DRM: **ja (Origin)**

In Onslaught, der neuen Erweiterung von The Old Republic, kehren wir endlich in den Kampf zwischen Republik und Imperium zurück.

Von Gloria H. Manderfeld

Endlich ein Update: In der neuesten Erweiterung Onslaught werden lang gehegte Fan-Wünsche für Star Wars: The Old Republic wahr, der Konflikt zwischen der Galaktischen Republik und dem Sith-Imperium wird wieder angeheizt. Die Rückkehr der Jedi-Ritter nach Ossus Ende 2018 leitete diesen neuen Story-Bogen ein und wurde im Frühjahr 2019 durch ein neues Event mit Stellvertretergefechten beider Fraktionen auf Dantooine ergänzt. Nun gipfeln die Ereignisse in einem ersten, großen Konfliktfall, in dem sich beide Seiten direkt bekämpfen: Auf Corellia steht eine sehr moderne Schiffswerft kurz vor der Vollendung, deren Fertigstellungstempo der Republik im kommenden Krieg einen entscheidenden Vorteil ver-



Beim Endkampf gegen Darth Malgus kommen wir nur mit vereinten Kräften voran.

schaffen könnte. Die Rache der Sith lässt nicht lange auf sich warten.

Eine lange Durststrecke

Die letzten vier Jahre waren für The-Old-Republic-Fans ziemlich hart, da seit der Veröf-

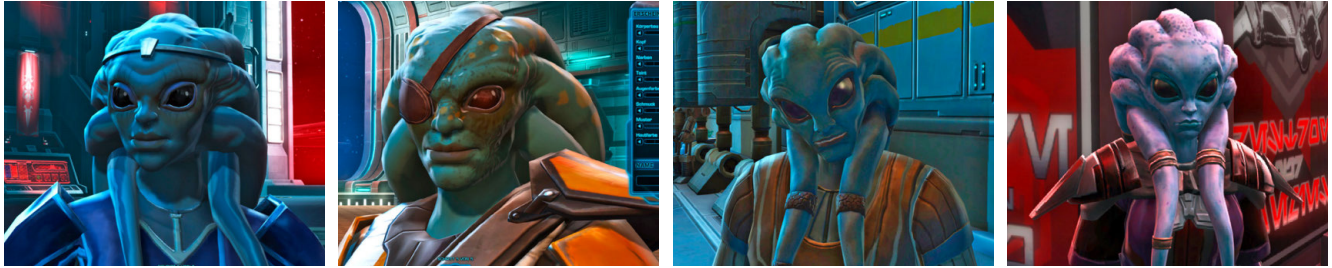
fentlichung der Erweiterung Knights of the Fallen Empire im Herbst 2015 immer weniger neue Inhalte ins Spiel kamen. Das Setting einer galaktischen Allianz gegen das übermächtige Zakuul-Imperium unter Imperator Valkorion fand wenig Anklang. Nach Ende



In Onslaught eskaliert der schwelende Konflikt zwischen Imperium und Republik aufs Neue.

Neue Spezies: Nautolaner

Mit Onslaught kam die neue Spezies der Nautolaner ins Spiel; Free2Play-Spieler können sich diese gegen Kartellmünzen kaufen. Bisher finden die sich recht stark ähnelnden Kopfmodelle nicht so viel Zuspruch, Probleme gibt es auch durch in Kleidungsdetails klippende Kopftentakel. Verglichen mit den bisher vorhandenen Nautolaner-Modellen wirkt ihre spielbare Version daneben deutlich klobiger.



der Zakuul-Story durch Knights of the Eternal Throne (2017) und die 2018 folgenden Storyhäppchen um die Zukunft der Allianz war wegen anhaltender Update-Flaute die Enttäuschung groß.

Für die einzige neue Operation seit Jahren wurden die Bosse beispielsweise nur im Monatsabstand veröffentlicht, das Galaktische Kommando-System (dazu später mehr) oder neue Daily-Gebiete boten insgesamt kaum echte Spielanreize, sondern funktionierten auf Dauer eher gegenteilig.



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken

Als The-Old-Republic-Spielerin der ersten Stunde habe ich mit diesem MMORPG eine Menge Höhen und Tiefen mitgemacht und blieb auch nach der Onslaught-Ankündigung skeptisch. Zu oft gab es für treue Spieler in den letzten Jahren nur ein paar lieblos zusammengestoppelte Brocken. Abseits der täglichen Quests und schnell langweilig werdenden Flashpoints war es einfach frustrierend, monatelang auf ein Lebenszeichen der Entwickler zu warten, das nicht aus neuen Gegenständen im Kartellmarkt (dem Ingame-Shop) bestand. Bei Onslaught leiste ich mir inzwischen aber eine vorsichtige Form von Hoffnung: Gerade die Neuerungen im PvE-Bereich sind sinnvoll und geben Spielern Kontrolle der eigenen Ausrüstungsentwicklung. Auch der Cliffhanger am Ende der Story macht Lust auf mehr, da er eine mystische Komponente in künftigen Ereignissen andeutet – Star Wars war schließlich immer mehr als nur die Geschichte eines Krieges zwischen zwei Extremen. Wirklich versöhnt bin ich zwar noch nicht, dafür ist mir der Umfang des Updates insgesamt zu klein geraten, in Onslaught ist inzwischen aber schon vieles dabei, das in die richtige Richtung deutet. Jetzt muss Bioware diesen Weg nur endlich auch beschreiten – wie wäre es mal mit einem Grafik-Update für Spielercharaktere? Die detaillierten Modelle der Story-Hauptpersonen zeigen schließlich, dass so etwas durchaus möglich ist!

Was steckt in SW:ToR – Onslaught?

Bei beiden Fraktionen erwartet uns jeweils eine etwa fünfstündige, mit vielen gut vertonten Zwischensequenzen angereicherte Geschichte, deren Hauptereignisse locker aufeinander aufbauen. Entscheidungen verändern zwar einige Details, nicht aber die jeweiligen Enden. Mit dem Ausblick auf eine dunkle Bedrohung fügen die Entwickler auch einen Cliffhanger für neue Updates ein. Wer ein Gesamtbild der Lage und alle Hintergrundinformationen zu den handelnden Personen haben möchte, sollte auf jeden Fall beide Story-Stränge spielen. Haben wir uns auf Ossus für die Unterstützung der jeweils anderen Fraktion entschieden, können wir sogar zum fiesen Saboteur werden!

Abseits der Story und des Weges zum neuen Maximallevel 75 bieten die grandios gestalteten Welten Onderon und Mek-Sha viel fürs Auge, die Leveldesigner beweisen hier Können beim Erschaffen einzigartiger Spielumgebungen. Gerade die vielen verwinkelten, düsteren Ecken von Mek-Sha und Onderons prächtige Bauten bleiben lange im Gedächtnis.

Neben den Nautolanern als neuer spielbarer Rasse (siehe Kasten) gibt es frisches Futter für Gruppenspieler mit dem Flashpoint »Meridian-Ziel« und der Operation »Die Natur des Fortschritts«. Deren Bossmechaniken setzen gewohnt auf Beweglichkeit sowie Koordination und bieten neue Herausforderungen in mehreren Schwierigkeitsgraden. Auf Onderon und Mek-Sha erhalten wir nach Abschluss der jeweiligen Hauptgeschichte tägliche Quests, Spieler beider Seiten sammeln Onderon-Ruf für neue Dekorationen im schicken Baustil des Planeten.

Einige weitere gravierende spielmechanische Neuerungen behandeln wir noch weiter unten im Text. Auch die Free2Play-Spieler gehen nicht leer aus: Da Onslaught ausschließlich Abonnenten vorbehalten ist, wurden die Erweiterungen Aufstieg des Huttenkartells und Revans Schatten mitsamt den verbundenen Stufenerhöhungen für Gratisspieler verfügbar gemacht.

Raus mit dem Geld, rein mit neuen Boni

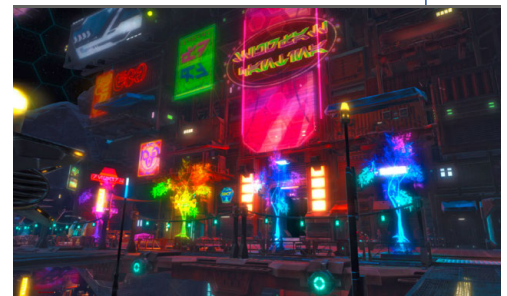
Neben der UI und dem Charakterbildschirm gibt es auch ein verbessertes Inventar samt

Handwerksmaterialien-Box, auf die alle Charaktere des Vermächnisses Zugriff haben. Gesammelte Ressourcen landen darin schon nach dem Aufklauben, das spart euch viele Klicks und Inventarplätze. Auch bei der Aus-

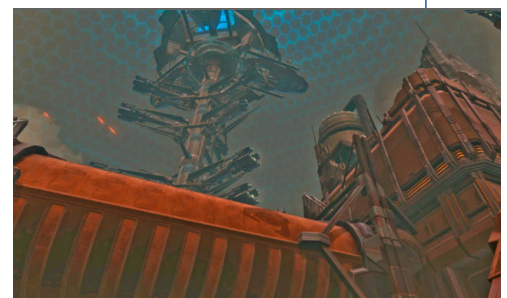
Die wichtigsten Schauplätze



Der prächtige Baustil des Planeten Onderon kontrastiert mit der wilden Natur vor den Toren gut geschützter Siedlungen.



Die ehemals von Hutten beherrschte, jetzt neutrale Raumstation Mek-Sha wurde in einen ausgehöhlten Asteroiden gebaut und steht für beide Fraktionen offen.



Beim imperialen Angriff auf die Meridian-Schiffswerft gibt es auf Corellia viele Kollateralschäden. Das macht die Schlacht umso bedeutsamer für das Geschehen.

Bedeutende Persönlichkeiten

Wie bei jedem Story-Update ist die Handlung in The Old Republic von den Handlungen bedeutender Personen abhängig. Bioware-typisch bekommen wir es mit strahlenden Lichtgestalten, aber auch echten Unsympathen zu tun – und treffen auch alte Bekannte wieder.



Darth Savik setzt als Nachfolgerin von Darth Malora auf Droiden und Intrigen – Republikaner kennen sie bereits aus der Corellia-Planetenstory.



Als herrschender König Onderons ist Petryph eine absolute Katastrophe und erliegt schnell den Einflüsterungen des Imperiums.



Jedi-Ritterin Tau Adair erhält mit dem unsicheren, schwer vercyberten Aron Peralum einen neuen Padawan mit reichlich spannenden Ecken und Kanten.



Nach wie vor dient unser alter Bekannter Darth Malgus (Der falsche Imperator) als Anführer der imperialen Offensive und führt rücksichtslos Krieg gegen die Republik.



Die Anführerin des Aufstands gegen die Hutten auf Mek-Sha versucht, ihren Einfluss im wieder aufflammenden Konflikt zu wahren.

rüstung wurde einiges verändert: Im neuen Taktik-Slot setzen wir taktische Gegenstände ein, mit denen wir die Effekte klassenspezifischer Fähigkeiten verstärken oder dank spezieller Heileffekte unsere Überlebensfähigkeit erhöhen.

Setboni sind künftig nicht mehr auf Modifikationen, sondern auf Kleidungsstücken angebracht; neue Setboni erfordern zwei, vier oder sechs Kleidungsstücke des entsprechenden Sets. Zusätzlich bauen wir wie gehabt Modifikationen ein. Das erleichtert uns zwar spürbar die Verbesserung unserer Ausrüstung, die Händler für die jeweiligen Kleidungsstücke bitten uns aber auch ordentlich zur Kasse: Viele neue Items kosten minimal eine Million Credits, daneben müssen wir reichlich Tech-Fragmente springen lassen. Glücklicherweise verdienen wir uns diese nebenher bei PvE-Aktivitäten wie wöchentlichen Quests, Flashpoints und Operations, können aber auch gefundene Ausrüstung zu Tech-Fragmenten zerlegen.

Stark, stärker, Verstärker

Viele Ausrüstungsgegenstände haben zusätzlich noch einen Verstärker-Wert: Dieser hat kleinere Boni in mehreren Stärkegraden, die unsere Handwerksfähigkeiten effizienter machen, unseren Ertrag aus Missionsbelohnungen erhöhen oder, oder, oder. Passt uns ein Verstärker-Wert nicht, nutzen wir gegen Credits die Rekalibrierungsfunktion und würfeln zwei mögliche neue Werte aus. Das kostet immer ganz nett Geld. An jeder Ecke ist der Versuch erkennbar, die seit Jahren ruinierte Ingame-Wirtschaft durch enormen Geldabfluss wieder auf Kurs zu bringen.

Neue Verpackung, gleicher Inhalt

Und wie beschäftigt das Spiel uns nach dem Erreichen des Maximallevels? Schon mit der Erweiterung Knights of the Eternal Throne im Herbst 2016 fügten die Entwickler mit dem sogenannten Galaktischen Kommando-System eine Art Tretmühle ins Spiel ein. Ab der damaligen Maximalstufe 70 verdiente man statt Erfahrungspunkten neue Kommandopunkte und erhielt pro Levelanstieg eine Kiste mit einigen zur Klasse passenden Gegenständen (oder Haustieren, Fahrzeugen und so weiter), aber belohnend fühlte sich das System durch den Zufallsfaktor beim Auswürfeln des Kisteninhalts nie an. Auch eine Nachbesserung milderte die Auswirkungen nur ab, ohne das eigentliche Problem zu verändern.

Mit Onslaught-Release wurden das Kommando-System und alle erreichten Ränge ersatzlos gestrichen, ab Maximallevel 75 kehrt dasselbe Prinzip allerdings mit dem Ruhmsystem ins Spiel zurück. Verglichen mit den ersten Kommandorängen brauchen wir zudem deutlich mehr Ruhm, um eine weitere Stufe aufzusteigen. Ein Schelm, der Böses dabei denkt und befürchtet, dass dieses System eine neue Beschäftigungskrücke mit Blick auf eine künftige Update-Durststrecke wird. Für eine Weile wird uns der nun aufs Neue tickende Levelzähler eine Art Fortschritt vormachen können. Aber durch eine Neuauflage wird ein nervtötendes, langweiliges System bekanntlich nicht besser.

Hat The Old Republic eine Zukunft?

Insgesamt lassen die vielen Veränderungen im Gesamtspiel trotz des zweifelhaften

Ruhmsystems eine neue Hoffnung für The Old Republic aufkeimen. Endlich finden wieder mehr Aspekte als mit einem Flashpoint garnierte, reine Storyfortsetzungen den Weg ins Spiel. Die arg vernachlässigten Gruppenspieler erhalten durch die neuen Setboni, taktischen Items, Tech-Fragmente und Verstärker nun genug Anreize für Flashpoint- und Operation-Besuche. Generell hat sich unsere Kontrolle über unsere Wunschausrüstung deutlich erhöht.

Die Entwickler scheinen wieder einen Plan für SWTOR zu haben. Künftig bleibt jedoch das Update-Tempo enorm wichtig, damit wir nicht mehr nur einmal pro Dreivierteljahr ein paar Storyhäppchen vorgeworfen bekommen. Dann könnte sich The Old Republic vom vernachlässigten Spiel zu einem MMORPG mit Zukunft entwickeln. ★

STAR WARS THE OLD REPUBLIC – ONSLAUGHT

- gut inszenierte Hauptgeschichte
- tolle Schauplätze, bombastisch gute Musik
- sinnvolle Neuerungen in PvE und Handwerk
- taktische Gegenstände und Verstärker
- neuer Flashpoint, neue Operation
- neue spielbare Rasse Nautolaner
- insgesamt recht kurzer Storyteil
- keine neuen Inhalte für PvP-Spieler
- grindlastiges Ruhm-Rangsystem

FAZIT

Onslaught bringt viele sinnvolle Neuerungen ins Spiel, fällt aber insgesamt etwas zu kurz aus, um langfristig Spieler zu beschäftigen.



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

Von den Anfängen bis heute

SIEBEN JAHRE STAR CITIZEN

Ende 2012 geht Chris Roberts mit seiner Idee von Star Citizen über Kickstarter an die Öffentlichkeit. Mittlerweile sind sieben Jahre vergangen und das ambitionierte Projekt befindet sich immer noch in der Alpha. Was hat Roberts bisher geschafft? Wir fassen die wichtigsten Stationen der letzten Jahre zusammen. Von Benjamin Danneberg und Peter Bathge

Schon 2011 geht die Reise des Wing-Commander-Machers Chris Roberts los: Nach mehreren Jahren in der Filmbranche («Lucky Number Slevin», «Lord of War») inspiriert ihn der Erfolg von Minecraft, seinen lang gehegten Traum in Angriff zu nehmen. Er will zwar in der Tradition der beliebten, erfolgreichen Weltraumsimulationen Wing Commander, Freelancer und Starlancer bleiben, aber auch darüber hinausgehen: »Ich möchte kein Spiel entwickeln. Ich will ein Universum erschaffen«, sagt er zu Beginn dieser Reise, die zu Star Citizen führen wird.

Der ursprüngliche Plan ist es, einen Prototyp zu entwickeln, Investoren zu gewinnen, das Spiel in die Alpha zu bringen und dann ähnlich dem Minecraft-Modell zu finanzieren. Minecraft finanzierte sich damals durch einen sehr günstigen Preis in der frühen Alpha-Phase, der dann in der Beta anstieg, bis hin zum letztendlichen Release-Preis. So

weit Robert's Plan. In den Folgejahren wird sich Star Citizen dann deutlich wandeln, es wird wachsen, es wird Rekorde brechen, und Roberts wird immer größere Ambitionen entwickeln. In diesem Artikel zeichnen wir den Werdegang des Weltraum-Phänomens nach.

Kickstarter als Initialzündung

Mit ein paar Freiberuflern und Freunden macht sich Roberts an den Prototyp zu Star Citizen. Er entscheidet sich als Plattform für die CryEngine 3, da sie im Vergleich zur Unreal Engine 4 zum damaligen Zeitpunkt seiner Meinung nach ausgereifter ist. Mithilfe des Engine-Herstellers Crytek und dem kanadischen Studios Behaviour Interactive beginnen die Arbeiten. Assets werden entworfen, Videoclips gedreht – und mitten in die ganze Arbeit platzt auf einmal Kickstarter. Erfolgreiche Kickstarter-Kampagnen von namhaften Entwicklerstudios wie Double Fine (Broken

Age), InXile Entertainment (Wasteland 2) oder Harebrained Schemes (Shadowrun Returns) bringen Roberts auf die Idee, gar nicht erst den Weg über Investoren zu gehen, die wenig Interesse am Genre zeigen. Über Crowdfunding will er beweisen, dass die Spieler so eine Weltraumsimulation haben wollen. Und mit einem Haufen Unterstützer im Rücken ist der anschließende Gang zu Investoren erheblich leichter.

Zu Beginn nutzt Roberts aber nicht Kickstarter. Für rund 10.000 Dollar aus eigener Tasche lässt er eine Webseite bauen, über die Geld eingesammelt werden soll. Nachdem er zuvor weltweit Journalisten besucht hat, präsentiert Chris Roberts den Prototyp am 10. Oktober 2012 auf der Game Developers Conference (GDC). Unter dem folgenden Ansturm bricht die Webseite zusam-



Wing Commander (1992) gilt bis heute als Meilenstein der Videospielgeschichte.





men, nur wenige Einnahmen sind möglich. Es dauert fast eine ganze Woche, bis die Seite wieder so stabil läuft, dass das Geld der Unterstützer richtig fließt. Gleichzeitig plant Roberts eine Kickstarter-Kampagne.

Phänomenaler finanzieller Erfolg

Das Video zum Kickstarter-Pitch produziert unter anderem Hannes Appell, damals noch Senior Cinematic Artist bei Crytek und heute Director of Cinematics beim Star-Citizen-Entwickler Cloud Imperium Games (CIG). Die Kickstarter-Kampagne wird trotz des mitreißenden Videos und beachtlicher medialer Resonanz bloß mit einem verhältnismäßig kleinen Ziel von 500.000 Dollar veröffentlicht. Der Erfolg ist überwältigend: Am 19. November 2012 sind satte 2.134.374 Dollar im Sack. Über die Finanzierung auf der eigenen Seite nimmt das Team in Folge sogar weitere vier Millionen Dollar ein. Aber was bringt die Unterstützer dazu, Roberts derar-

tig mit Geld zu bewerfen? Er verspricht ein reiches Universum mit epischen Weltraumabenteuern, Handel und Dogfights. Es soll eine Singleplayer-Kampagne (Squadron 42) geben, einen modifizierbaren Multiplayer-Part auf privaten Servern, kein Abomodell und keine Pay2Win-Mechaniken. Die Freiheit des Spielers soll nahezu grenzenlos sein, jede seiner Entscheidungen die Abenteuer und die eigene Entwicklung beeinflussen. Der Spieler soll in der Lage sein, sich seinen Platz im Universum zu erkämpfen. Darüber hinaus verspricht Roberts ernsthafte Konsequenzen für alles, was Spieler tun: Keine weichgespülte Space-Sim der Marke »Fire and forget«, stattdessen muss jeder Schritt gut überlegt werden. Dadurch soll das Spiel an Tiefe gewinnen.

Außerdem sagt Roberts, Star Citizen werde ein reines PC-Spiel und die Leistungsmöglichkeiten der Plattform voll ausnutzen. Konsolen erteilt er von vornherein eine Ab-

sage. Der Update-Rhythmus soll wöchentlich oder zweiwöchentlich erfolgen, das Universum soll ständig erweitert werden. Eine vollständig von Spielern getriebene Wirtschaft, ausgefeilte Gruppenspiel-Mechaniken, Multiplayer-Action auf riesigen Raumschiffen, volle Physiksimulation der Schiffe, austauschbare Schiffskomponenten – und all das mit dem zehnfachen Detailgrad aktueller AAA-Spiele, plus Virtual-Reality-Support. Kurz: Chris Roberts verspricht uns auf Kickstarter den feuchten Traum jedes Space-Nerds. Aber wird er seine Versprechen halten können? Die nächsten Jahre zeigen, dass das Projekt eine extreme Sogwirkung entfaltet und immer mehr Geld in die Kassen von Entwicklerstudio Cloud Imperium Games spült, als Roberts & Co. sich jemals hätten träumen lassen. Damit wachsen die Möglichkeiten, der geplante Umfang des Spiels wird von Monat zu Monat größer – und die Probleme wachsen mit.

Die bisherigen Meilensteine von Star Citizen



- **Oktober 2012:** Vorstellung auf der Game Developers Conference, Start der Kickstarter-Kampagne
- **August 2013:** Veröffentlichung des Hangar-Moduls
- **Juni 2014:** Veröffentlichung Arena Commander (Modul)
- **Dezember 2014:** Veröffentlichung Arena Commander 1.0
- **August 2015:** Veröffentlichung Star Citizen Alpha 1.2 mit Area 18 (Social Module)
- **Dezember 2015:** Veröffentlichung Star Citizen Alpha 2.0 mit persistentem Universum
- **August 2016:** Veröffentlichung Star Citizen Alpha 2.5 mit GrimHEX-Station
- **Dezember 2016:** Veröffentlichung von Star Marine
- **Dezember 2017:** Veröffentlichung Star Citizen Alpha 3.0 mit Planetentechnologie
- **März 2018:** Veröffentlichung Star Citizen Alpha 3.1 mit Charaktereditor und Service Beacons
- **Juni 2018:** Veröffentlichung Star Citizen Alpha 3.2 mit Bergbau-Beruf
- **November 2018:** Veröffentlichung von Star Citizen Alpha 3.3 mit Hurston
- **Dezember 2018:** Veröffentlichung von Star Citizen Alpha 3.4 mit Freelancer & 600 Raumschiffen
- **April 2019:** Veröffentlichung von Star Citizen Alpha 3.5 mit ArcCorp
- **Juli 2019:** Veröffentlichung von Star Citizen Alpha 3.6 mit Law System
- **Oktober 2019:** Veröffentlichung von Star Citizen Alpha 3.7 mit Höhlen

Die Studios

Cloud Imperium Games unterhält mehrere Standorte weltweit, die sich auf jeweils andere Aspekte von Star Citizen und Squadron 42 spezialisieren.

Santa Monica, Los Angeles (US)

- Hauptsitz von Cloud Imperium Games
- Fokus: Raumschiffe, technisches Design, High Level Engineering, Community und Marketing

Austin, Texas (US)

- Fokus: persistentes Universum, DevOps, Server-Administration, Charaktere, Concept Artists

Montreal (CAN)

- Fokus: Webseite, Communication Tools

Wilmslow, Manchester (UK)

- Hauptsitz für Squadron 42
- Fokus: Squadron 42, Raumschiffe, Cinematics, Animationen, Design aller Art

Derby, Manchester (UK)

- Fokus: Gesichtsanimationen

Frankfurt (D)

- Fokus: Engine, Backend-Tech, Tools, Cinematics, Raumschiffe, Waffen



2012 nutzt Chris Roberts die Game Developers Conference, um Star Citizen mit viel Tamtam anzukündigen.

Feature Creep oder Ambitionen?

Auf der eigenen Webseite werden weitere Stretchgoals ausgelobt, darunter verschiedene Raumschiffe, 100 Sternensysteme zum Start, First-Person-Kämpfe auf ausgewählten Planeten und Boarding-Operationen, professionelles Motion-Capturing, prominente Schauspieler in der Singleplayer-Kampagne Squadron 42, professionelle Studios (darunter das erste Büro in Austin, Texas), Spielerstationen und vieles mehr. Mit dem Erreichen des 22-Millionen-Dollar-Ziels verkündet Roberts die komplette Unabhängigkeit von Publishern oder anderen externen Investoren. Star Citizen ist ab sofort vollständig unabhängig. Trotzdem wollen die Unterstützer weitere Stretchgoals und weiteres Crowdfunding. In einer Umfrage stimmen über 80 Prozent der Teilnehmer für die Fortführung der bisherigen Finanzierungsstrategie. Ist Star Citizen anfangs noch ein halbwegs überschaubares Projekt, beginnt es langsam, aber sicher auf Universumsgröße anzuwachsen. Weitere Stretchgoals kommen hinzu. Außenstehende reden schon vom sogenannten »Feature Creep«, also völlig ausufernden Plänen, die realistisch betrachtet nicht erreichbar sind. Dazu gehören verbesserte Systeme für Großkampfschiffe, verbessertes Missionsdesign für Squadron 42, viele weitere Raumschiffe in allen Größen und Rollen,

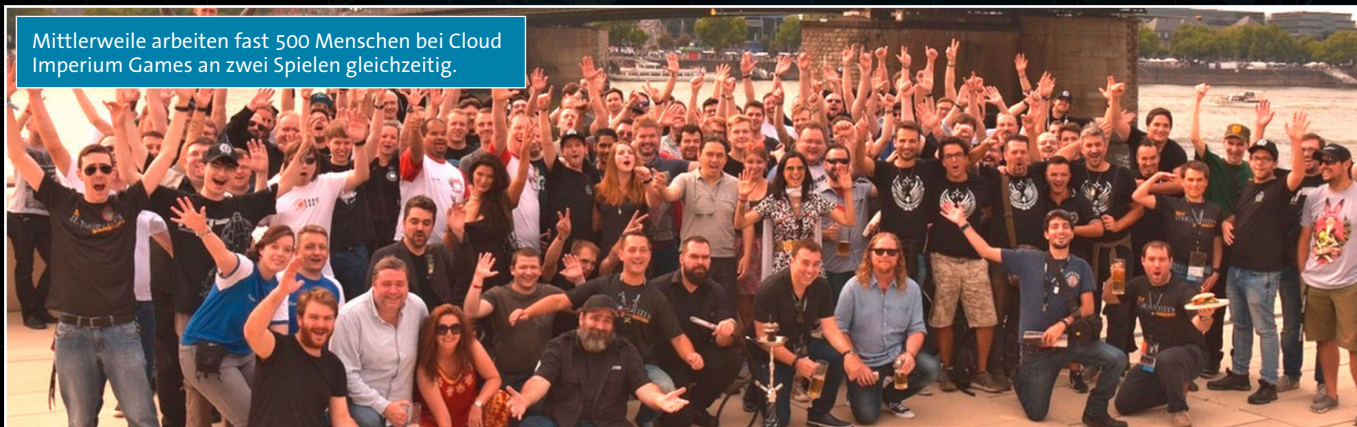
weitere Sternensysteme, prozedurale Planetentechnik (damals allerdings nur als Forschungsziel, die Implementierung soll erst weit nach dem kommerziellen Release erfolgen), Tuning-Kits, Alien-Sprachen, verbesserte KI, eine komplexere Schiffsmodularität und Haustiere. Ja, Haustiere.

Fachkräftemangel und PR-Fallen

»Als wir immer mehr Geld einnahmen, sagten wir uns: Hey, wir haben jetzt die Möglichkeit, es so zu machen, wie wir es wirklich machen wollen«, erzählt Chris Roberts damals im Interview. »Die Herausforderung bestand nun darin, alles unter einen Hut zu bekommen, einen vernünftigen Workflow zu schaffen.« Das wird sich weit schwieriger und in Teilen auch schmerzhafter gestalten als ursprünglich gedacht. 2013 eröffnet CIG in Santa Monica und im englischen Manchester neue Studios, aber es fehlt an fähigen CryEngine-Entwicklern, was die Entwicklung immer wieder verzögert. Trotzdem schafft das Team die Veröffentlichung des Hangar-Moduls im August 2013. Unterstützer können nun die bereits fertiggestellten Schiffe im Hangar begutachten und teilweise auch von innen erkunden. Von der geplanten zweiwöchentlichen Veröffentlichungsstrategie sind die Entwickler aber inzwischen meilenweit entfernt.

Aufgrund des Fachkräftemangels sieht sich Roberts gezwungen, noch stärker auf externe Dienstleister zu setzen. Behaviour Interactive arbeitet bereits mit rund 50 Mitarbeitern an Star Citizen. Das nächste große Ziel ist der Arena Commander, ein Spielmodus, in dem Unterstützer ihre Raumschiffe gegen KI- und menschliche Piloten fliegen können sollen. Außerdem ist ein First-Person-Shooter geplant: Star Marine wird von IllFonic in Denver entwickelt, da das Studio bereits CryEngine-Erfahrung hat. Die KI (damals Kythera genannt) für Star Citizen wird zur gleichen Zeit bei Moon Collider im schottischen Edinburgh zusammengeschraubt. Das sorgt für Probleme, denn die Kommunikation zwischen den einzelnen Studios ist mangelhaft. So baut IllFonic die Assets für Star Marine im falschen Maßstab, sie passen nicht in die von CIG entwickelten Levels. »Als wir das Ganze angefangen haben, gab es für uns nicht viele Optionen«, stellt Roberts klar. »Da waren nicht viele Leute verfügbar, die sich mit der CryEngine auskannten. IllFonic hatte gerade ein CryEngine-Spiel veröffentlicht, und wir hatten damals das Frankfurt-Team noch nicht. Wir hätten nun einfach die Arbeit an den Shooter-Mechaniken liegen lassen und warten können, bis wir genug eigene Profis im Haus gehabt hätten. [...] Ich weiß nicht, ob es damals eine echte andere

Mittlerweile arbeiten fast 500 Menschen bei Cloud Imperium Games an zwei Spielen gleichzeitig.



Option für uns gegeben hätte. Rückblickend hätte ich aber wahrscheinlich ein paar Dinge in der Entwicklung etwas anders organisiert, beispielsweise IllFonic besser in unsere Entwicklungsstruktur integriert. Und wir hätten mehr technische Reviews abgehalten.«

Glück im Unglück

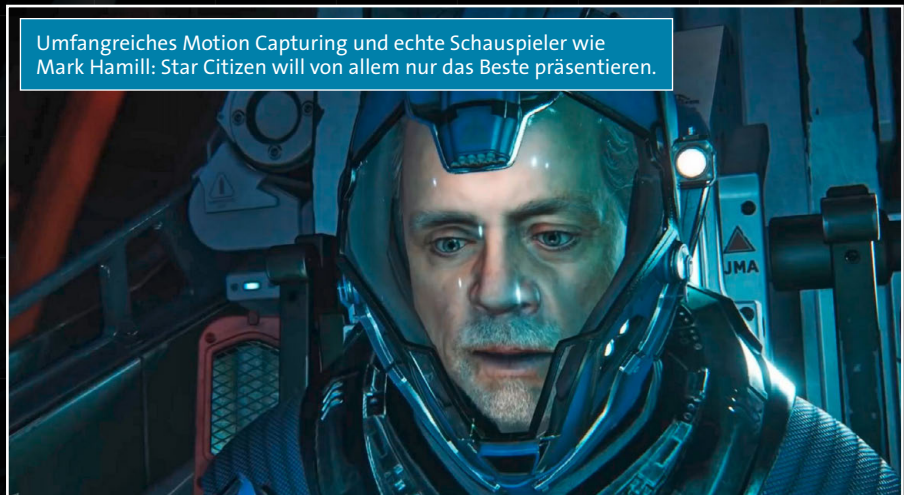
CIG braucht einfach mehr Fachkräfte. Währenddessen wird der Arena Commander immer weiter verschoben. Doch das ambitionierte Projekt hat Glück im Unglück: Crytek gerät 2014 in finanzielle Schieflage und kann seine Mitarbeiter nicht mehr bezahlen. Das nutzt CIG und holt sich eine ganze Menge Spezialisten direkt von der Engine-Quelle. Darunter ist beispielsweise Brian Chambers, Senior Producer von Ryse: Son of Rome. Er wird von Chris Roberts 2014 mit dem Aufbau des dritten Studios in Frankfurt beauftragt. Dort soll vor allem die gesammelte Kompetenz rund um die Engine angesiedelt werden. Andere Angestellte von Crytek folgen Chambers zu CIG, darunter auch der bereits angesprochene Hannes Appell und Marco Corbetta, technischer Direktor von Crysis 2 und Crysis 3. Besonders die letzte Personalie wird sich erheblich auf die Entwicklung von Star Citizen auswirken.

Mit der Eröffnung des Frankfurter Studios geht eine umfangreiche Umstrukturierung bei Cloud Imperium Games einher. Die bisherigen Strukturen sind einfach nicht ausreichend, um eine effiziente Kommunikation und reibungslose Zusammenarbeit zwischen den Studios zu gewährleisten. Die KI-Entwicklung wird nach Frankfurt verlegt, und CIG trennt sich von IllFonic. Fast die gesamte Entwicklung soll endlich unter ein Dach geholt werden, mit Ausnahme von Behavior Interactive (das Studio scheidet erst später aus der Entwicklung aus) sowie dem Entwicklerstudio Turbulent, bei denen in Montreal die Webseite und die Kommunikationsplattform Spectrum entstehen.

Die Neustrukturierung zeigt erste Fortschritte: Im Dezember 2014 wird endlich der Arena Commander veröffentlicht. Von der Einzelspielerkampagne Squadron 42 ist allerdings noch nichts zu sehen. Wir erinnern uns: In der Kickstarter-Kampagne war die Rede von einer Auslieferung des Spiels im November 2014. Allerdings bezog sich das



Kritiker sagen, der FPS-Part sei Teil des späteren Feature Creeps. Allerdings wurde der schon in der ursprünglichen Kampagne so geplant.



Umfangreiches Motion Capturing und echte Schauspieler wie Mark Hamill: Star Citizen will von allem nur das Beste präsentieren.

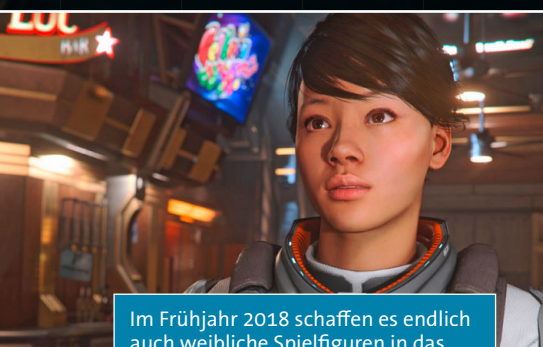
auf den damals sehr viel geringeren Umfang – und die Geburtswehen beim Aufbau einer vernünftigen Studiostruktur waren damals offenbar auch nicht berücksichtigt worden.

Während sich vor allem Chris Roberts lange Zeit immer wieder in die Nesseln setzt, weil er immer wieder viel zu optimistische Termine nennt, die genauso regelmäßig gerissen werden, geht die Restrukturierung des Studios weiter. 2015 soll sich zudem eine weitere signifikante Änderung am Konzept von Star Citizen ergeben.

Schöpfungshürden

Es dauert kein ganzes Jahr mehr bis zur nächsten Modulveröffentlichung. Das sogenannte Social Module wird im August 2015 veröffentlicht und bringt die Landezone Area 18 (eigentlich auf dem Planeten ArcCorp be-

heimatet) als eigene Instanz. Erstmals können sich Spieler mit anderen treffen und einen der zukünftigen Hubs des Spiels erkunden. Allerdings ist das den Entwicklern und den Unterstützern nicht genug Fortschritt. Im Dezember 2015 kommt deshalb mit Update 2.0 endlich das persistente Universum in seiner ersten Version ins Spiel: Das Crusader-System umfasst zu diesem Zeitpunkt die Station Port Olisar, das Covalex Shipping Hub und den Security Post Karea sowie Asteroidenfelder, Comm Arrays und erste rudimentäre Missionen. Die Monde Yela, Cellin und Daymar sind ebenfalls schon vorhanden, allerdings nur als Objekte im Weltraum, das Landen auf diesen Himmelskörpern ist noch nicht möglich. Damit eine riesige Spielfläche von vielen Hunderttausend Quadratkilometern überhaupt funk-



Im Frühjahr 2018 schaffen es endlich auch weibliche Spielfiguren in das Verse. Die Arbeit an den Animationen für weibliche Charaktere hatten zuvor viel Zeit verschlungen.



Wichtiger Schritt auf dem Weg zum Spielalltag: Seit Update 3.7 könnt ihr in Star Citizen eure gesammelten Ressourcen direkt am Körper tragen.



Wir können dank des Engagements von Entwickler Marco Corbetta heute schon auf gigantischen Monden herumdüsen. Allerdings dauert die Entwicklung auch länger.

allerdings führt sie auch dazu, dass die gesamte Entwicklung noch länger dauert. Über das gesamte Jahr 2016 kommen zwar immer wieder und regelmäßig neue Updates, darunter auch signifikante Inhalte wie die Gesetzlosenstation GrimHex, aber ansonsten gibt es wenig Zählbares für Unterstützer.

Das Vertical-Slice-Fiasko

Im Gegenteil: Die für die CitizenCon 2016 angekündigte Demo zur stargespickten Singleplayer-Kampagne Squadron 42 (der sogenannte Vertical Slice) wird direkt auf der Veranstaltung abgesagt. Die Enttäuschung bei den Unterstützern ist gewaltig, vor allem weil Cloud Imperium Games es versäumt, klar zu sagen, warum Squadron 42 nun doch nicht in einem vorzeigefähigen Zustand ist. Denn bis dahin hieß es, dass die Missionen der ersten Episode von Squadron 42 bereits komplett spielbar seien. Stattdessen müssen sich die Unterstützer und wenige gut informierte Journalisten selbst zusammenreimen, dass die Verschiebung nicht allein mit der KI zusammenhängt, die von CIG zu diesem Zeitpunkt komplett überarbeitet wird (bis dahin arbeiteten die Entwickler mit zwei KIs, Kythera und CryAI; beide sollten in die Subsumption-KI zusammengeführt werden). Die Verschiebung hängt auch mit der Planetentechnik zusammen, die Chris Roberts ebenfalls für Squadron 42 verwenden will. Kaum jemand, der die beeindruckende Planetentechnik bereits selbst gesehen hat, kann ihm das verdenken, allerdings sorgt die mangelhafte Kommunikation immer wieder für lautstarke Kritik von allen Seiten.

Neue Engine, neues Spiel

Etwas überraschend kündigt CIG am 23. Dezember 2016 mit dem Release von Star Citizen Alpha 2.6 und dem längst überfälligen Release von Star Marine einen Wechsel der Engine an. Damit CIG die Cloud-Computing-Services und die weltweite Serverstruktur der Amazon-Tochter Amazon Web Services direkt in der Engine verankern kann, wechselt das Team auf die ebenfalls auf der CryEngine basierende Lumberyard Engine von Amazon. Sämtliche Änderungen und

tionieren kann, musste die CryEngine zu einem großen Teil umgeschrieben werden, was auch die lange Zeit bis zur Veröffentlichung von Update 2.0 erklärt. Bislang lief die Engine auf der sogenannten 32-Bit-Präzision, was für die bis dahin üblichen und verhältnismäßig kleinen CryEngine-Levels vollkommen ausreichte, weil die sich in der Regel auf wenige Quadratkilometer beschränkten. Bei den Distanzen, mit denen in Star Citizen geplant wurde, würde die 32-Bit-Präzision aber große Abweichungen zwischen Ziel und tatsächlichem Ankunftsort auslösen. Darüber hinaus würden weitere Spielsysteme (beispielsweise das Nutzer-Interface) nachhaltig darunter leiden. Also muss die Engine auf 64-Bit-Präzision umgeschrieben werden – eine beeindruckende technische Leistung.

Die Planetentechnik kommt viel früher

Genau in diesen Zeitraum fällt eine Errungenschaft, die die gesamte Entwicklung von Star Citizen noch einmal deutlich zurückwerfen soll. Für Chris Roberts sind die Planeten inklusive Landung und beispielbarer Oberflächen ein »Wunschtraum«, wie er im April 2014 in einem Video sagt.

Wir erinnern uns: Die Forschung (!) an der Planetentechnologie war eines der Stretchgoals der Crowdfunding-Kampagne, eine Umsetzung nicht vor Release von Star Citizen geplant. Doch Roberts rechnet nicht mit dem persönlichen Engagement von Techni-

cal Director Marco Corbetta: Der bekommt vom Frankfurter Studiochef Chambers die Erlaubnis, zwischendurch immer mal wieder an der prozeduralen Planetentechnologie zu arbeiten, die so etwas wie sein Steckenpferd ist. »Er machte nicht direkt viele Überstunden für diese Sache«, erzählt Brian Chambers. »Aber er wollte eben unbedingt dran arbeiten, deshalb entschuldigten wir ihn über einen Zeitraum von etwa zwei Monaten für die meisten Meetings. Eines Tages standen wir dann hinter Hannes' [Hannes Appell, Director of Cinematics] Schreibtisch und flogen auf einen winzigen Punkt im All zu. Der Punkt wurde kaum größer, also musste die Fluggeschwindigkeit über die Konsole erhöht werden – und dann, irgendwann nach 40 Minuten, erschien da dieser Planet und alle nur so: Was zum Teufel?«

Kurz darauf erscheint das bekannte »Pupil to Planet«-Video, in dem die nahtlose Reise von einer Station auf einen Planeten gezeigt wird. Das ändert alles. Es muss neu durchdacht werden, wie das Universum gebaut werden soll. Es müssen Techniken entwickelt werden, die die prozedurale Generierung verbessern, und Werkzeuge, um die Planeten schneller gestalten zu können. Ist es das wert? »Für mich ist das eine der tollsten Sachen an Star Citizen«, sagt Studiochef Chambers. »Du kannst von Planet zu Planet zu Planet fliegen, ohne jede Unterbrechung.« Von den Fans und Unterstützern wird diese neue Technologie stark bejubelt,



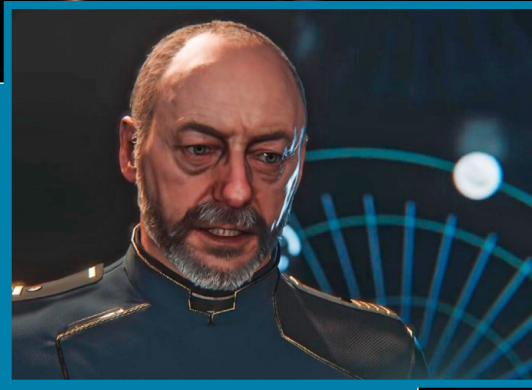
So sieht es auf Port Olisar heute aus: grafisch höchst anspruchsvoll, mit einer Unmenge Details.



Monde wie Cellin wurden – obwohl sie »nur« riesige Gesteinsbrocken sind – sehr fein ausgearbeitet.

Neuer Entwicklungsrhythmus und was das für Squadron 42 bedeutet

Die Singleplayer-Kampagne sollte eigentlich Anfang 2020 in die Beta-Phase starten, stattdessen fällt der Startschuss voraussichtlich drei Monate später. Als Grund nannte Cloud Imperium Games Anfang September 2019 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 hat ein Team an den Inhalten für Update 3.7 gearbeitet, während ein anderes schon 3.8 vorbereitet. Jetzt, wo die Arbeiten an 3.7 abgeschlossen sind, startet das dafür verantwortliche Team mit Update 3.9. Während sich das Team neu strukturiert, werden die Patches wohl etwas weniger neue Features bieten. Im Laufe der Zeit sollen die Updates jedoch wieder so viele neue Elemente bringen wie bereits zuvor.



Verbesserungen, die CIGs Entwickler bis dato vorgenommen hatten, werden in die neue Engine transferiert. Die Integration habe aufgrund der gleichen Grundlage nur wenige Tage gedauert, so Chris Roberts in einer Mitteilung an die Fans.

Die Integration der Planetentechnik und die Entwicklung der neuen KI dauert dagegen bis heute an. Allerdings werden Ende 2017 mit Update 3.0 nach über einem Jahr die Monde Yela, Daymar und Cellin sowie der Planetoid Delamar (samt der Landezone Levski) vollständig in das persistente Universum eingefügt. Trotz ziemlich schlechter Performance sind die neuen Inhalte ein echter Augenöffner: Kein anderes Spiel hat es bis dato geschafft, eine solch gigantische Spielwelt (über drei Millionen Quadratkilometer) und eine so glaubwürdige Tiefe des Weltraums derart überzeugend darzustellen.

Auf den Monden finden wir eine ganze Reihe verschiedener Außenposten, die teilweise mit Missionen verbunden sind. Ein Rufsystem lässt uns neue Auftraggeber und Missionen freischalten. Weitere Raumschiffe sowie das Bodenfahrzeug URSA Rover erweitern die Fahrzeugflotte von Star Citizen. Das sogenannte »Stamina and Actor Status System« sorgt für realistischen Sauerstoffverbrauch, der sich erhöht, wenn der Charakter sich anstrengt, etwa beim Rennen. Springen verbraucht ebenso Ausdauer wie wilde Dogfight-Manöver, schließlich atmet man unter Stress schneller. Und wer es völlig übertreibt, kann durchaus an einem Herzkasper sterben. Chris Roberts' Vision von einem detaillierten Universum, in dem jede Handlung Konsequenzen hat, nimmt doch noch Form

an. Und die Kohle sprudelt: Bis Ende 2017 nimmt CIG über 175 Millionen Dollar ein.

Beeindruckende Demo – und eine Klage

Allein zwischen dem 21. und 28. Dezember 2017 sammelt CIG über eine Million Dollar an Unterstützergeldern. Das liegt vor allem an der mit über einjähriger Verspätung gezeigten Demo zu Squadron 42. Darin sehen wir, wie der Spieler an der Seite von Steve »Old Man« Colton (gespielt von Mark Hamill) eine umfangreiche Mission im Odin-System absolviert. Die Demo entschädigt für die lange Wartezeit: Zwar sieht man ihr ebenfalls Performance-Probleme an, aber Grafik, Locations, Animationen, Acting, Story und Dialoge sind schlicht beeindruckend und lassen auf Großes hoffen. Aber das Jahr 2017 hört nicht gänzlich versöhnlich auf: CIG wird von Engine-Entwickler Crytek verklagt. In der Klageschrift behauptet Crytek, CIG sei vertraglich verpflichtet, die CryEngine zu nutzen, und der Wechsel auf Amazons LumberyardEngine somit rechtswidrig gewesen. Darüber hinaus habe CIG die Verbesserungen an der CryEngine nicht mit Crytek geteilt, wozu sie aber verpflichtet gewesen wären. Zu guter Letzt hätte die Lizenz außerdem nur ein Spiel (das MMO Star Citizen) umfasst, die Verwendung für das nachträglich als eigenständiges Spiel umgemünzte Squadron 42 sei ebenfalls Vertragsbruch. Die grundlegende Klage, die schwammige Formulierung sowie die unklare Zielrichtung der Attacke Cryteks sorgen sogar bei Fachleuten für Stirnrunzeln, der Prozess zieht sich bis heute hin, ohne dass ein einziges Gerichtsverfahren eröffnet worden wäre.

Mit der Roadmap endlich auf Kurs?

CIG lässt sich nicht beirren. Anfang des Jahres 2018 finalisiert das Entwicklerstudio seine Umstrukturierung in der offiziellen Roadmap und findet offenbar endlich die richtigen Prozesse, Kommunikationswege und Verantwortlichkeiten, um eine nachhaltige und effiziente Entwicklung zu betreiben. Der neue Plan der Entwickler sieht vor, regelmäßig alle drei Monate ein signifikantes Update für Star Citizen aufzuspielen. Die Roadmap zeigt den Unterstützern dabei ziemlich genau, welche Features geplant sind und wie weit ihre Entwicklung jeweils fortgeschritten ist. Features, die nicht rechtzeitig zu einem geplanten Update fertig werden, rutschen automatisch in das folgende Update, und Features, die früher fertig werden, werden auch früher veröffentlicht.

Ende März 2018 geschieht Historisches: Cloud Imperium Games veröffentlicht erstmals ein Update pünktlich. Update 3.1 bringt eine beeindruckende grafische Überarbeitung der Himmelskörper-Oberflächen (die Planetentechnik ist noch nicht final und wird mit jedem Update verbessert), die erste Version des Charaktereditors, die sogenannten Service-Beacons (von Spielern erstellte Signale, die mit einem Auftrag verbunden sind), das Wiederverwertungsschiff Reclaimer sowie eine Verbesserung der Performance um durchschnittlich zehn fps.

Update 3.2: Die Ruhe vor dem Sturm

Auch Update 3.2 ist Ende Juni 2018 für alle Unterstützer verfügbar und bringt uns den ersten vollwertigen Beruf in seiner grundlegenden Variante: Ab sofort können wir Berg-



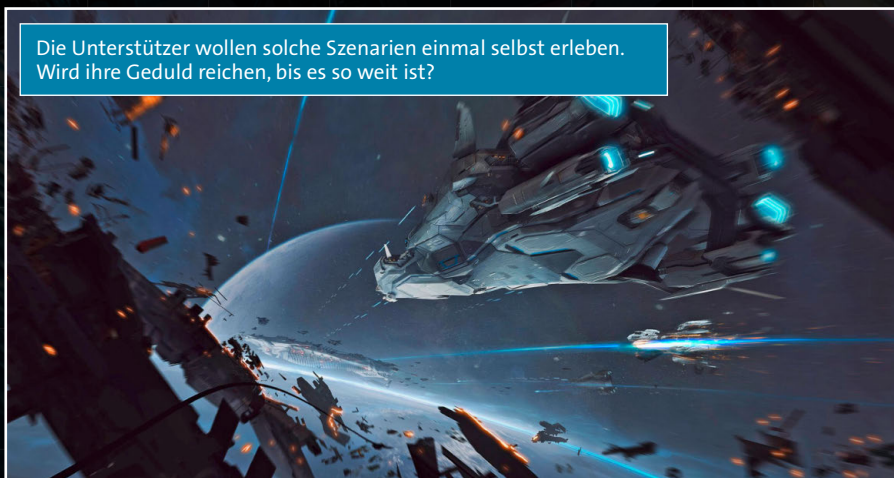
Auf den riesigen Monden finden sich riesige Wracks, wie etwa das des Großkampfschiffs Javelin.

Ist Squadron 42 gar nicht durch die Lizenzierung der CryEngine abgedeckt gewesen? Crytek behauptet das – und zieht vor Gericht.



CIG-Entwickler brauchen Details offenbar wie die Luft zum Atmen – wie wir sogar an den Scheiben der Raumschiffe sehen.

Die Unterstützer wollen solche Szenarien einmal selbst erleben. Wird ihre Geduld reichen, bis es so weit ist?



Die Präsentation von Star Citizen gelang so gut, dass in wenigen Wochen über sechs Millionen Dollar auf die Konten von Roberts' Studio Cloud Imperium Games eingingen.



bau betreiben. Darüber hinaus erhalten wir verbesserte Gruppenspielooptionen, die Quantum-Sprung-Mechanik wird überarbeitet und die Performance erneut ein bisschen verbessert. Zudem können wir erstmals Gegenstände kaufen, um unsere Raumschiffe anders zu konfigurieren.

In der Folge läuft aber auch weiterhin nicht immer alles reibungslos; Patch-Inhalte verschieben sich und neue Alpha-Versionen erscheinen später als geplant. So verzögert sich Version 3.3 sogar um einen ganzen Monat, statt Ende September fällt der Startschuss erst am 9. November 2018. Technische Probleme beim Einbau des Object Container Streaming machen Cloud Imperium Games beim Live-Schalten der Inhalte mehrmals einen Strich durch die Rechnung, am Ende muss sogar die sehnlichst erwartete Veröffentlichung des neuen Planeten Hurston und der Stadt Lorville verschoben werden. Hurston erscheint dann knapp zwei Wochen später mit Patch 3.3.5.

Das Object Container Streaming erweist sich als größter Stolperstein der jüngeren Star-Citizen-Geschichte, letztendlich wird es nur Client-seitig integriert, an der Server-Lösung arbeitet das Team bis heute – und damit auch an einem wahrhaft persistenten Universum aus miteinander verbundenen Servern, möglich gemacht durch das sogenannte Server Meshing. Bis diese Schlüsseltechnologie fertig ist, können nämlich lediglich maximal 50 Spieler gleichzeitig eine Instanz von Star Citizen bevölkern.

Endlich auf Coruscant landen

Sechs neue Raumschiffe sind die größte Neuerung von Star Citizens Alpha 3.4, die kurz vor Weihnachten 2018 live geht; in der Folge gibt sich Cloud Imperium Games größte Mühe, die Anzahl an steuerbaren Schiffen (»Flight ready«) kontinuierlich zu erhöhen. Bis Oktober 2019 haben die Entwickler 97 von 150 geplanten ins Spiel integriert. Am 18. April 2019 lösen Chris Roberts und sein Team ein Versprechen ein, das sie auf der Citizencon 2018 wenige Monate zuvor gegeben haben: Der Stadtplanet ArcCorp ist in all seiner grafischen Opulenz im Spiel verfügbar, auch wenn mit Area18 erstmal nur eine einzige Landezone bereitsteht. Alpha 3.5 bringt zudem einen Charaktereditor für die Gestaltung des eigenen Avatars mit sich – und erstmals auch weibliche Spielfiguren. Cloud Imperium Games nimmt mit Star Citizens Alpha 3.6 zudem tiefgreifende Veränderungen am Flugmodell vor – und bereitet alles für die Einführung eines Features vor, das die Community spalten wird.

Missverständnis Hover Mode

Ab Version 3.6 werden Straftaten wie das Schießen auf Zivilisten und andere Spieler erfasst und geahndet. Damit werden die Grundlagen geschaffen, um KI-gesteuerte Polizisten Jagd auf Verbrecher machen zu lassen, außerdem gibt's Schwarzmarkthandel. Dabei gelten in den verschiedenen Ster-

nensystemen erstmals unterschiedliche Gesetze – es ist die Einführung des Law-Systems in Star Citizen. Das Alpha-Update vom Juli 2019 bringt aber auch eine Neuerung mit sich, die nicht von allen Spielern positiv aufgenommen wird. Der Hover Mode in Version 3.6 soll deutlich sanftere Landungen auf Planeten ermöglichen als bisher. Raumschiffe können beim Atmosphärenflug über der Landschaft schweben und senkrecht abheben, was für VTOL-Flugzeuge mit schwenkbaren Antriebsdüsen wichtig ist (Vertical Take-off and Landing). Jedenfalls in der Theorie. In der Praxis verzweifeln die Spieler aber am neuen Flugmodell, das Landen in Area18 auf ArcCorp wird für viele zum reinen Glücksspiel. Cloud Imperium Games reagiert – mit Patch 3.7 wird der Hover Mode gegen die neue Flugvariante »Proximity Assist« ausgetauscht.

Langsam wird es ein richtiges Spiel

Mit einem Tag Verspätung (es ist immerhin Star Citizen!) gratuliert sich Cloud Imperium Games selbst zum Geburtstag: Sieben Jahre nach dem Beginn der Kickstarter-Kampagne veröffentlicht die Firma von Weltraumvisionär Chris Roberts Update 3.7. Die neue Alpha-Version bringt die in Frankfurt entwickelte Höhlentechnologie ins Spiel, in Minenschächten könnt ihr jetzt auch zu Fuß wertvolle Edelsteine aus dem Gestein brechen. Außerdem können Spieler erstmals Missionen und deren Belohnungen mit Freunden teilen, und es gibt für Ressourcen ein persönliches Inventar für euren Charakter, einen Rucksack. Neben den inzwischen üblichen Neuzugängen im Raumschiff-Hangar löst Star Citizens Alpha 3.7 ein weiteres Versprechen ein, das alte Pay2Win-Vorwürfe im Zusammenhang mit dem Raumschiffkauf endgültig entkräften dürfte: Für Ingame-Währung könnt ihr Pötte mieten, egal ob einen Tag lang oder einen ganzen Monat.

Star Citizen 2019 & 2020: Die Zukunft

Aktuell spekuliert die Fan-Gemeinde munter drauflos, was Chris Roberts & Co. auf der CitizenCon am 23. November im britischen Manchester zeigen werden. Das letzte Up-



Brian Chambers (Mitte) bei unserem Besuch bei Foundry 42 in Frankfurt: Der Entwicklerveteran bekam von Chris Roberts ohne Umschweife die Verantwortung für ein ganzes Studio.

date dieses Jahres auf Version 3.8 soll einen Monat später erscheinen. Laut der Roadmap von Star Citizen könntet ihr darin den Planeten »microTech« mit seinen drei Monden besuchen, ein Eisplanet. Allerdings sprechen dagegen vorherige Aussagen der Entwickler, dass bis zur Integration des Server-seitigen Object Container Streaming und der Folgetechnologie Server Meshing dem PU keine neuen Planeten hinzugefügt werden können. Ein möglicher Ausweg aus der Situation: Die Macher könnten bis auf Weiteres einen aktuell existierenden Himmelskörper wieder aus dem Spiel nehmen.

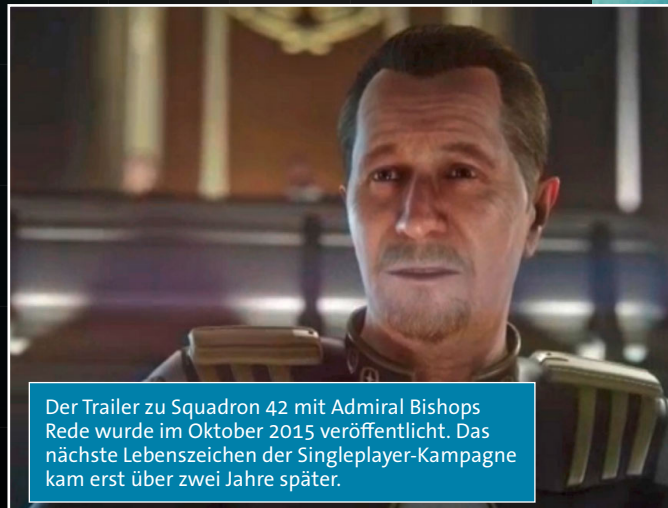
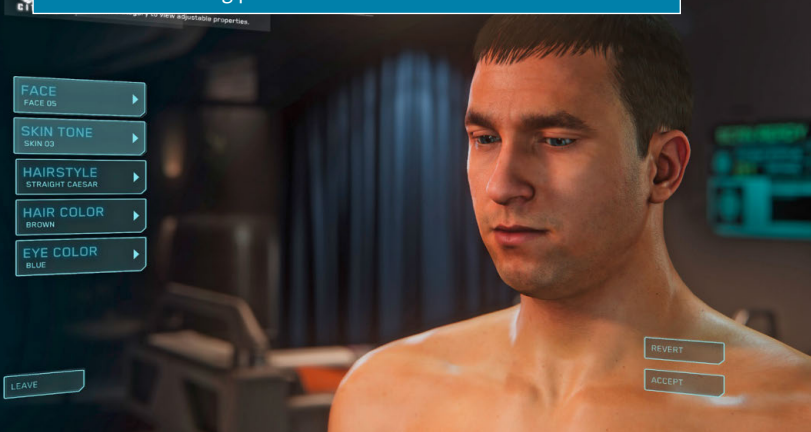
Bis zum 2. Quartal 2020 und Alpha 4.0 kommen laut Plan nicht nur weitere Überarbeitungen bereits integrierter Elemente, sondern abermals komplett neue. Eine der größten Neuerungen wird dann ein dynamisches Missionssystem sein, das Aufgaben anhand der derzeitigen Wirtschaftslage der Planeten erstellt. Weiterhin können Schiffe dann an Raumstationen andocken und auch der Multicrew-Aspekt wird mit einem Kommandosystem stärker hervorgehoben. Wracks im Weltall sind dann zudem keine reine Kulisse mehr: Mit der ersten Version des Salvage-Systems sollt ihr diese ausnehmen können, um so an Rohstoffe zu kommen. Zumindest, wenn bei Star Citizen zur Abwechslung mal alles nach Plan läuft.

Finanzieller Erfolg trotz Veränderungen

Über 238 Millionen Dollar (plus einer für das Marketing vorgesehenen Zahlung von 46

Millionen eines privaten Investors) sind mittlerweile im Crowdfunding-Pott, obwohl ursprüngliche Kickstarter-Versprechen wie der modifizierbare Multiplayer-Part auf privaten Servern auf lange Sicht kein Thema mehr sind. Auch Koop-Missionen in Squadron 42 werden nicht im damals geplanten Umfang vorhanden sein. Im Laufe der Entwicklung haben sich einige Dinge offenbar als wenig praktikabel erwiesen, das damals gepitchte Spiel ist schon lange in etwas viel Größerem aufgegangen. Das gefällt längst nicht jedem der ursprünglichen Backer. Aber obwohl die Dauer der Entwicklung, Verschiebungen und Streichungen oft lautstark kritisiert werden, scheinen die Entwickler mit ihrem Spiel und ihrer Herangehensweise – Details und eine gigantische interstellare Spielwiese – einen Nerv getroffen zu haben. Trotz aller Unkenrufe fließt das Geld, die Mannstärke von CIG ist auf knapp 500 Entwickler angestiegen, und im Oktober 2019 spielen so viele Menschen wie nie regelmäßig Star Citizen. Nachdem der finanzielle Erfolg nach und nach zu einer erheblichen Erweiterung des Gesamtprojekts geführt hat, nach einem schwierigen und holprigen Studioaufbau sowie einer Art Entwicklungs-Resets durch die relativ unerwartete (aber lohnenswerte) Planetentechnologie, scheint Chris Roberts endlich an einem Punkt seiner Reise angekommen zu sein, an dem die Fertigstellung von Star Citizen wenn schon nicht in greifbare Nähe gekommen ist, doch zumindest einigermaßen vorstellbar wird. ★

Auch unser neuer Spielcharakter konnte es kaum glauben: Update 3.1 kam auf den Tag pünktlich bei den Unterstützern an.



Der Trailer zu Squadron 42 mit Admiral Bishops Rede wurde im Oktober 2015 veröffentlicht. Das nächste Lebenszeichen der Singleplayer-Kampagne kam erst über zwei Jahre später.



ONE GAMING GAMESTAR-PC TITAN Z

PROZESSOR Intel Core i9 9900K (8x 3,6 GHz)

MAINBOARD ASUS ROG Strix Z390-E Gaming

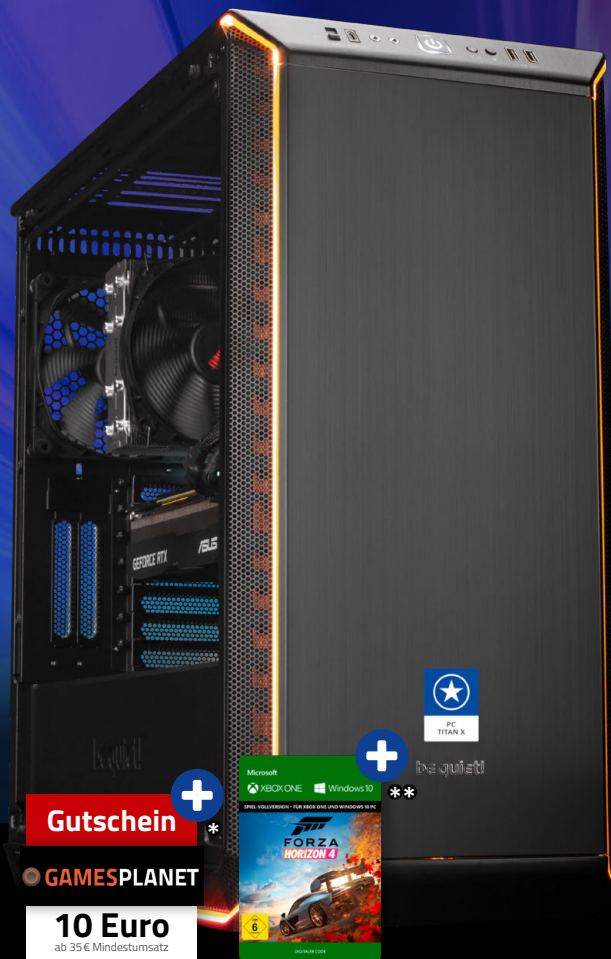
GRAFIKKARTE ASUS GeForce RTX 2080 Ti ROG Strix OC **NEU**

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 31.10.2019. 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 Western Digital

www.gamestarpc.de

Lizenzspiele

LIZENZ ZUM SCHEITERN?

Wo Fans in Scharen begeistert die Kinosäle stürmten, mussten Spieler jahrelang halbgare Umsetzungen ihrer Lieblingsmarken ertragen. Nach Jahren der Tristesse gelten heutzutage aber andere Standards für Spider-Man, James Bond oder Barbie. Von Martin Dietrich

Es ist der Sommer des Jahres 2004. »Spider-Man 2« hat gerade das Kino fest mit seinen klebrigen Netzen umwickelt, da schwingt die Neuinterpretation der Comic-Ikone auch als Videospiel durch Manhattan. Dem Versprechen des Spiels, die Häuserschluchten virtuell unsicher machen zu können, kann man als Fan des Films nur schwer entsagen. Als Konsolenbesitzer ist das auch ein guter Deal. Lange Zeit wird die Spidey-Fortsetzung für den GameCube, die Xbox und die PlayStation 2 als einer der besten Vertreter der sogenannten Lizenzspiele gelten. Ganz anders sieht es auf dem PC aus. Statt einer offenen Welt und ausgetüftelten Gameplay-Mechaniken kraxelt auf dem Rechner ein grobkörniger Peter Parker durch ein lebloses, zusammengestauchtes New York. Die abfällige Umschreibung Lizenzgurke scheint hierfür geschaffen worden zu sein. Als »ziemlich frustrierend« bezeichnet einer der Entwickler des Spiels die Entstehung solcher Titel im Gespräch mit uns.


Spider-Man 2 zeigt damit sowohl die schönen als auch die hässlichen Seiten einer Lizenzumsetzung. Sie kann das Kinogefühl direkt von der Leinwand auf den Bildschirm transportieren oder aber nur die schale Kopie eines aufregenden Blockbusters sein. Bis vor einigen Jahren war Letzteres noch gang und gäbe. Publisher wie THQ,

Activision oder Electronic Arts ließen meist zeitnah zur Veröffentlichung eines Films die entsprechenden Umsetzungen für Konsolen, Handhelds und PC vom Stapel. Die Qualität schwankte oft zwischen »Durchschnittsware« und »absolut grausig«. Heute sind solche Adaptionen fast vollständig von der Bildfläche verschwunden. Kein Marvel-Film und kein neuer »Jurassic Park«-Streifen bekommt mehr eine dedizierte Rekonstruktion in Videospielform im Einklang mit dem Film-

start. Bis sich das Medium das Selbstbewusstsein aufbaute, scheinbar lukrative Angebote aus Hollywood abzulehnen, war es jedoch ein weiter Weg. Die Geschichte der Lizenzspiele ist eine Geschichte voller Lizenz-Quengeleien, viel zu straffen Entwicklungsplänen, restriktiven Verträgen und desinteressierten Filmstudios – aber auch von unwahrscheinlichen Erfolgen.

John Wick Hex ist ein Taktikspiel für den PC. Ein Genre, das auf den ersten Blick nicht so recht zu John Wick zu passen scheint. Viele moderne Lizenzspiele müssen heute aber nicht mehr versuchen, die jeweilige Vorlage zu imitieren, und dürfen stattdessen einfach ein interessantes Videospiel sein.





Das PS4-Exklusivspiel Marvel's Spider-Man war 2018 eine muster-gültige Umsetzung der Comic-Lizenz. Allerdings gab's hier auch keinen Zeitdruck durch einen anstehenden Filmstart.

Durch auslaufende Lizenzverträge ist es meist sehr schwer, an alte Lizenzspiele heranzukommen. Oft müssen hohe Preise bezahlt werden.

Bekanntheit ist die halbe Miete

Jung und ambitioniert waren die Briten Philip Oliver und sein Zwillingsbruder Andrew, als sie sich mit 18 Jahren selbstständig machten, um professionelle Spieleentwickler zu werden. Zu den ersten kommerziell vertriebenen Spielen gehörte Super Robin Hood (1985) für den 8-Bit-Computer Amstrad CPC. Die offizielle Ghostbusters-Umsetzung von Activision erwies sich zuvor als großer Kassenschlager, daher erhoffte man sich von einem bekannten Popkultur-Helden einen ähnlichen Erfolg. In den nächsten fünf Jahren programmierten und veröffentlichten die beiden zusammen sage und schreibe 42 Eigenproduktionen. Darunter befanden sich viele Budget-Spiele für zwei bis drei Pfund, die sich vor allem an Gelegenheitsspieler richteten. Dank offiziellen Sportsimulationen wie dem Grand Prix Simulator und meh-

rerer besonders in Großbritannien sehr populären Adventures mit dem Cartoon-Charakter Dizzy war man eine kleine nationale Berühmtheit. 1991 ergab eine Marktanalyse, dass fast 16 Prozent aller verkauften Spiele im Vereinigten Königreich auf das Konto der Oliver-Brüder gingen.

Diese Erfolgsgeschichte setzte sich mit ihrer nächsten Firma, Blitz Games Studios, fort. Da die Brüder auf dem Lizenzspielmarkt gute Erfahrungen gemacht hatten, konzentrierte sich Blitz Games von der Gründung 1990 bis zur endgültigen Schließung im Jahr 2013 auf die Entwicklung von Spielen wie Arielle 2, Action Man oder Barbie Horse Adventures. In diesem Zeitraum konnten Entwickler mit Lizenzspielen und einem

guten Riecher fürs Geschäft viel Reibach machen. Der Einzelhandel war noch in einer starken Verkaufsposition und hatte einen erheblichen Anteil daran, was zum Verkaufshit avancierte

und wer Staubfänger blieb. Dabei half es sehr, wenn das Spielecover das ein oder andere bekannte Gesicht präsentierte, das gerade sowieso im Kino und auf Werbeplakaten zu sehen war. »Früher dachten viele Leute, es wäre so viel cooler, wenn man an seiner eigenen Idee arbeiten würde. Andrew und mir hat das als Chefs aber nichts ausgemacht. Wir wollten einfach nur sehr erfolgreiche Spiele machen, es war egal, wessen Idee es ursprünglich war«, erzählt mir Philip Oliver. Heute betreibt er mit seinem Bruder eine Beraterfirma für Spieleunternehmen und gibt seinen Erfahrungsschatz weiter.

Als sie noch für Filmstudios wie Disney Lizenzadaptionen produzierten, lief es laut Oliver üblicherweise so ab: Der Rechteinhaber wollte gern simultan zur Filmveröffentlichung auch ein Spiel anbieten. Zur Maximierung des Publikums und damit der Kinobesucher sollte das Ganze möglichst auf vielen, aktuellen Plattformen erscheinen. »Und dann gingen sie zu einer Reihe von Entwicklern und gaben ihnen ein recht knappes Dokument in die Hand über die Art Spiel, die sie sich vorstellten, und wann es rauskommen müsste. Von uns wollten sie dann wissen, was unsere Kostenvorstellung-



Bei The Thing geht es direkt nach dem Film weiter. Spieler erkunden die Überreste der zerstörten Forschungsstation. Dabei werden sie von bis zu drei KI-Soldaten begleitet, die Verrat begehen oder sich in das Ding verwandeln können.

gen wären und welchen kreativen Beitrag wir zum Konzept bringen könnten.« Jeder mit groben Kenntnissen über kapitalistische Marktstrukturen kann sich jetzt wohl denken, was daraus folgt. »Wenn du zu viel Geld für die Entwicklung verlangt hast, dann konntest du einen Vertrag mit dem Publisher vergessen«, sagt Oliver aus eigener bitterer Erfahrung in diesem Bereich. »Also musstest du bei der Budget-Planung sehr vorsichtig sein, um nicht zu teuer zu sein, aber gleichzeitig das bestmögliche Produkt abliefern.«

Hinzu kam, dass viele Lizenzspiele damals unter großem Druck entstanden und oft weniger als ein Jahr Entwicklungszeit hatten. Eine Release-Verschiebung war in den meisten Fällen gar nicht möglich, alles orientierte sich am Filmstart. Mike Bithell, der von 2007 bis 2011 bei Blitz Games als Designer arbeitete und später den Indie-Hit *Thomas Was Alone* veröffentlichte, erinnert sich in einem Interview mit *gamesindustry.biz* an jene Zeit. »Wir hatten sieben Monate, um ein Spiel zu machen, bei dem, und das wurde wörtlich so gesagt, *Prince of Persia: Sands of Time* auf *God of War* treffen sollte. Und wisst ihr was? Wir sind diesem Ziel näher gekommen, als man erwarten würde. Es war das Beste, was wir in dieser Zeit schaffen konnten.«

Jeder will mitreden

Neben finanziellen und zeitlichen Limitationen mussten sich Lizenzspielproduktionen natürlich auch kreativen Einschränkungen unterwerfen. »Mit 95 Prozent unserer Vorschläge waren sie aber zufrieden«, sagt Philip Oliver und erklärt, dass Entwicklerstudios zwar im Grunde die Freiheit hatten, ihre eigenen Gameplay-Ideen in ein bestehendes Universum zu integrieren, jedes ange-

dachte Konzept aber vom Rechteinhaber überprüft wurde, ob es denn der etablierten Logik der Marke entsprach. Für die Spielzeug-Adaption *Action Man* sah der ursprüngliche Plan von Blitz Games vor, dass die Spieler ein Level neustarten mussten, wenn alle drei Leben des Helden aufgebraucht waren. Der Spielzeughersteller und Publisher Hasbro stellte sich aber quer. *Action Man* ist ein Superheld und darf nicht sterben, lautete die Begründung. Der stählerne Muskelprotz wurde in der finalen Fassung stattdessen bewusstlos und startete vom letzten Checkpoint aus neu. Die angedachten Waffen stellten sich ebenfalls als problematisch heraus. Sie wurden durch kinderfreundlichere Betäubungsgewehre und Fangnetze ausgetauscht.

Eine Anekdote des Journalisten Jamie Russell, der für sein Buch »Generation Xbox: How Videogames Invaded Hollywood« mit verschiedenen Entwicklern und Filmproduzenten sprach, gibt weitere Einblicke in das einst sehr angespannte Verhältnis zwischen den beiden Unterhaltungsbranchen. Electronic Arts wollte in *GoldenEye: Rogue Agent* James Bond zum abtrünnigen Spion machen. Als man bei der Eigentümerin der Danjaq-Organisation, die die Rechte an der Bond-Marke hält, um Erlaubnis fragte, soll diese laut Augenzeugen das Telefonat entnervt abgewimmelt haben. Die Anfrage sei längst beantwortet worden und sie habe sowieso keine Zeit, sich um so ein kleines Spiel Sorgen zu machen, war die knappe Antwort. 2004 erschien *Rogue Agent* dann mit einer gänzlich neuen Figur in der Antihelden-Hauptrolle. James Bond trat nur kurz als unwichtige Nebenfigur auf. Das Filmbusiness verkompliziert einen eh schon komplizierten Vorgang wie Spieleentwick-



Rodney Gibbs ist heute Tech-Journalist, er war bis 2009 Chef von Fizz Factor. Das Studio wollte auch eigene Marken abseits vom Lizenzmarkt entwickeln. Es stellte sich jedoch als sehr schwierig heraus, Publisher davon zu überzeugen, dass man nicht nur die Lizenzspiel-Typen sei und auch andere Märkte bedienen könne, sagt Gibbs.

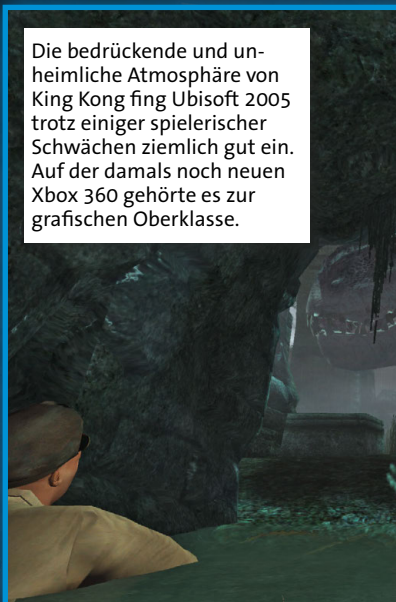
lung so noch einmal um ein Vielfaches. Scherereien im Hintergrund können jedem noch so gut vorbereiteten Team dazwischengrätschen und das Endergebnis negativ beeinflussen. Bei der Entwicklung von *Blade 2* durften die Macher das Aussehen von Hauptdarsteller Wesley Snipes nur für das Cover benutzen. Im Spiel selbst war es aber aufgrund von rechtlichen Problemen nicht möglich, hier musste ein neues Modell her. Die Character Artists wurden Berichten zufolge fast wahnsinnig, weil das Filmstudio ihre Entwürfe ständig zurückschickte und eine Überarbeitung forderte. Mal sah die Figur nicht genug nach *Blade* aus und mal zu sehr nach Wesley Snipes.

Hollywood-Star Matt Damon lehnte eine Zusammenarbeit für den Deckungs-Shooter *Das Bourne Komplotz* gleich kategorisch ab. Die Begründung: Gewalttätige Videospiele wolle er nicht unterstützen, und er hätte lieber ein *Bourne*-Spiel im Stil eines *Puzzle-Adventures* wie *Myst* bevorzugt. Als das Spiel dann 2008 erschien, konnte es sich trotz

Warner Bros. und Atari bezahlten Steven Spielberg 1983 die horrenden Summe von 23 Millionen US-Dollar, um die Lizenz für die Videospielumsetzung von E.T. zu bekommen.



Das Script zu *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* war ursprünglich als Drehbuch für den vierten Teil der Filmreihe gedacht. LucasArts machte daraus eines der beliebtesten *Adventures* der 90er-Jahre.



Die bedrückende und unheimliche Atmosphäre von *King Kong* fing Ubisoft 2005 trotz einiger spielerischer Schwächen ziemlich gut ein. Auf der damals noch neuen Xbox 360 gehörte es zur grafischen Oberklasse.



Wie schon Spider-Man auf der PS4 zuvor ist auch Marvel's Avengers ein eigenständiges Spiel, losgelöst vom Filmuniversum. Es wird sich noch zeigen, ob Entwickler Crystal Dynamics die richtige Balance aus bekannten und neuen Elementen finden wird.

der sechs Jahre, die zwischen Spiel und dem Film lagen, nicht so recht entscheiden, ob es eine eigenständige Adaption des Ursprungsmaterials sein wollte oder doch lieber eine spielbare Nacherzählung des Blockbusters. Einerseits nahm es sich im Vergleich zum Film »Die Bourne Identität« einige Freiheiten, nur um dem Vorbild dann in Aufbau und Inszenierung wieder sklavisch zu folgen, ohne auf Damons bekannte Interpretation des Charakters zurückgreifen zu können. Ähnlich sah es bei »Minority Report« aus, dessen offizielles Spiel Tom Cruise zu einem Blondschopf machte.

Der erste Tron war im Kino zwar ein Flop, die Arcade-Umsetzung erwies sich aber als großer Verkaufserfolg.

Im Abseits

Dass derartige Erlebnisse schnell zu Frustrationen führen können, hat Rodney Gibbs erlebt. Von ihm stammt das eingangs erwähnte Zitat. Der US-Amerikaner war Chef von Fizz Factor, die Spider-Man 2 auf dem PC inszenierten. Als ich ihn kontaktiere, ist er zunächst sehr verduzt darüber, wieso man

sich denn für ein 15 Jahre altes Lizenzspiel interessiert. Er selbst kann sich zwar nicht mehr an alle Details der Entwicklung erinnern, dass das Spiel aber nicht mit den anderen Versionen mithalten konnte, lag an den äußeren Umständen. »Als wir

dazustießen, war das Konsolenspiel schon länger in Entwicklung. Es einfach zu portieren, war nicht möglich«, erzählt Gibbs. Das spätere Call-of-Duty-Studio Treyarch war für die Konsolenfassung zuständig und genoss das Vertrauen des Publishers Activision. Insgesamt hatte Treyarch zwei Jahre Zeit, das Beste aus dem Netzschwinger herauszuholen. Fizz Factor, das 2009 dicht machen musste, zog mit dem PC den Kürzeren. »In der Regel war die Konsolenfassung die Version für den Schlüsselmarkt, dort spürte man Begeisterung und dort flossen die meisten Anstrengungen und Marketingressourcen hinein. Vom PC dachte man oft, dass das etwas für Kinder wäre.« Und Kinder werden wohl nicht die beste und neueste Technik zu Hause stehen haben, ging die



Entwickler Fizz Factor bekam von Activision sehr niedrige Hardware-Anforderungen für die PC-Version von Spider-Man 2 vorgesetzt. Eine Portierung der Konsolenversion war daher nicht möglich. Das Spiel musste mit vielen Kompromissen neu entwickelt werden.

Outright Games produziert heute noch Lizenzumsetzungen. Im November, einen Monat vor der Veröffentlichung der Filmfortsetzung »Jumanji: The Next Level«, erscheint das passende Koop-Action-Adventure für alle aktuellen Plattformen.



Annahme der Entscheidungsträger weiter. Fizz Factor musste daher mit sehr niedrigen Hardware-Anforderungen arbeiten und in weniger als 12 Monaten ein komplett eigenes Spider-Man 2 auf die Beine stellen. »Einmal sind wir nach Los Angeles gefahren und wurden in einen Raum gesteckt. Wir konnten zwar das Drehbuch lesen, durften dort aber nur sitzen, es lesen und uns Notizen machen. Wir bekamen keine Kopien oder konnten Fotos machen oder sonst irgendwas«, sagt Gibbs. Ein Schicksal, das Fizz Factor mit Treyarch teilte, die auch nur einmal das Drehbuch unter Aufsicht lesen durften. Beide Studios erhielten dafür aber die Erlaubnis, vom Script abzuweichen und nur der allgemeinen Rahmehandlung folgen zu müssen. Das ist bei Lizenzspielen bei Weitem nicht selbstverständlich und gibt den Machern immerhin einen Hauch von Freiheit.

Die Macher des auf der TV-Serie »Heroes« basierenden Gemini: Heroes Reborn durften für ihr Action-Adventure als Referenz wiederum nur Material verwenden, das öffentlich zugänglich war, wie Trailer oder offizielle Selfies. Zugang zu Vorabmaterial, Concept Art oder vielleicht sogar den Drehbüchern blieb ihnen gänzlich verwehrt. Geheimhaltung spielt in Hollywood eine große Rolle, und die Angst vor einem Leak macht es Entwicklern fast unmöglich, wie ein gleichberechtigter Partner aufzutreten. »Als wir wegen Harry Potter angesprochen wurden,

hatten wir keine Ahnung, was für ein Film das eigentlich werden sollte. Uns wurde noch nicht einmal gesagt, ob es Live-Action, Cartoon oder ein reiner CGI-Film sein würde«, berichtet Philip Oliver. »Ich glaube, als wir unsere Idee für das Spiel präsentiert haben, dachten wir, dass es CGI wird und kein Film mit echten Schauspielern.«

Warum tat man sich das also alles an? Für all die Probleme, die nach einem Pakt mit Lizenzinhabern verbunden waren, gab es ein einfaches Pro-Argument. »Wenn du eine bekannte Marke verwendet hast, die so berühmt war wie Barbie, Action Man oder Disney's Lilo and Stitch, dann wusstest du, dass es ein Erfolg wird«, meint Oliver und beschreibt die Zweifel, die Entwickler verfolgen, wenn sie an etwas Eigenem arbeiten. Wird es je erscheinen?

Wenn es erscheint, werden es die Leute mögen und spielen wollen? »Diese Zweifel gab es nicht, wenn du mit einer großen Lizenz gearbeitet hast.« Das gilt manchmal sogar für Marken, die ihren Zenit auf der Leinwand schon erreicht haben. 2006 konnte Jaws Unleashed trotz gemischter Kritiken allein auf der Xbox über 250.000 Exemplare absetzen. Ein nicht unwesentlicher Teil der Einnahmen geht zwar als Lizenzgebühren an den Rechteinhaber, der Deal kann sich für alle Beteiligten dennoch durchaus lohnen, wenn genügend Filmfans mobilisiert werden. Brancheninsider schätzen, dass Electronic Arts mit allen Spieleumsetzungen von »Der

Herr der Ringe« insgesamt etwa eine Milliarde US-Dollar einnahm.

Entwickler von Lizenzspielen haben auch einen ziemlich abwechslungsreichen Job. Jedes fremde Eigentum hat seine eigene Identität und eine individuelle Herangehensweise. Als das Team von Blitz Games an Barbie: Rettet die Wildpferde arbeitete, mögen Außenstehende vielleicht vermuten, dass es erwachsenen Menschen schwerfiel, dafür Begeisterung zu empfinden. »Tatsächlich verstanden sie es sehr, sehr schnell. Die Animatoren fanden es extrem cool, Pferde animieren zu können. Die Designer knieten sich in die visuelle Gestaltung hinein, und das Gameplay kam sinnvoll zusammen. Sie hatten alle einen riesigen Spaß«, erinnert sich Oliver. Selbst wenn die Zahl neuer Lizenzspiele im Vergleich zu den Nullerjahren deutlich abgenommen hat und viele darauf

Enter the Matrix hat keine klassischen Zwischensequenzen, sondern 40 Minuten echtes Kinofilmmaterial, geschrieben und gedreht von den Wachowski-Geschwistern.



Philip Oliver gehörte mit seinem Bruder Andrew in den 80er- und 90er-Jahren zu den erfolgreichsten Entwicklern in Großbritannien. Als Gründer und CEOs von Blitz Games arbeiteten sie mit Studios aus Hollywood.

spezialisierte Studios schließen mussten, gänzlich verschwunden ist dieser Sub-Markt aber nicht. Die Nachfrage bedient zum Beispiel Outright Games. Sie haben in den letzten Jahren ein recht erfolgreiches Portfolio mit Begleitspielen zu Filmen wie »Drachenzähmen leicht gemacht« oder »Hotel Transsilvanien« aufgebaut. »Das Tolle an familienfreundlichen Lizenzen ist ihre Langlebigkeit. Es gibt immer eine nächste Generation von Spielern, die diese Charaktere entdecken können«, teilt die offizielle PR-Stelle auf Anfrage mit. Um zu garantieren, dass Outright den Ton der Vorlage trifft, gibt es wöchentliche, manchmal auch tägliche Beratungsgespräche mit den Markenbesitzern. »Es stimmt, dass Lizenzspiele generell mehr Interessensgruppen und ein detaillierteres Zulassungsverfahren haben, aber Lizenzen haben dafür etablierte Charaktere, Persönlichkeiten, Orte und einen bekannten Look. Einige Entscheidungen können dadurch deutlich leichter zu fällen sein«, meint Outright. Gerade als mittelständisches Unternehmen umgeht man ein wenig dem kräftezehrenden Aufmerksamkeitswettbewerb und spricht diejenigen an, die sowieso schon in eine Marke involviert sind.

Die Branche lernt

Wenn es um Lizenzspiele geht, dann ist es leicht, lustlos mit der Schulter zu zucken und den Spielen ihre Berechtigung abzusprechen. Warum sollte ich sowas spielen wollen? Bei aller Häme muss man aber konstatieren, dass Lizenzen tolle Ideengeber sein können und Entwicklern einen fruchtbaren Boden für eine eigene Duftmarke bieten. Als das Filmstudio Universal Anfang der 2000er durch ihren Markenkatalog blätterte und beschloss, aus »The Thing« (»Das Ding aus einer anderen Welt«) von John Carpenter ein Videospiel zu machen, fanden sie mit Computer Artworks genau das richtige Team. Die Briten entwickelten das Squad-System ihres Vorgängerspiels Evolve weiter und stülpten dem Third-Person-Shooter ein recht



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay zeigte auf der ersten Xbox, dass Filmumsetzungen nicht zwangsläufig schlecht sein müssen.

cleveres, aber dennoch simples Vertrauenssystem über. Wenn man die Bedürfnisse der Squad-Kameraden ignorierte und sie über zu viele verstümmelte Leichen stolpern ließ, gerieten sie in Panik und konnten den Spieler angreifen. Manche verwandelten sich sogar in das monströse Alien. The Thing spielte zwar nach den Ereignissen des Films, der dichten und paranoiden Atmosphäre des Gruselklassikers kam man aber ziemlich nah.

Beyond Good and Evil beeindruckte wiederum Regisseur Peter Jackson so sehr, dass er für das offizielle Spiel zu »King Kong« unbedingt dessen Entwicklerteam um Rayman-Erfinder Michel Ancel haben wollte. Ubisoft stimmte zu und lieferte mit der Umsetzung ein intensives Erlebnis, das mit ein wenig mehr Feinschliff und Zeit Ancels anderen Arbeiten wohl in nichts nachgestanden hätte. Für James Camerons »Avatar« arbeitete man wieder mit einem Filmemacher zusammen, der die Ansprüche eines Videospielentwicklers verstand. Zwischen den Teams herrschte ein reger Austausch. Grafiken ließen sich problemlos aus der CGI-Abteilung zu Ubisoft schicken und umgekehrt. Spätestens mit Titeln wie Batman: Arkham Asylum von 2009 hatten Lizenzspiele ihr Grabbeltisch-Image verloren.

Schon ein Jahr später verkündete der damalige EA-Chef Frank Gibeau in einem Interview mit der Fachzeitschrift Develop, dass Lizenzschnellschüsse nicht mehr in die Strategie des Branchenriesen passten. »Wenn du einen Hit machen willst, musst du einem Spiel die nötige Zeit geben. Die Tage von lizenzierten 75-Prozent-Spielen sind so tot wie die Dinosaurier.« Das hat weniger mit rückläufigen Verkäufen oder einem plötzlichen Sinneswandel zu tun. Es lohnt sich für große Videospielfirmen einfach nicht mehr,

so viele Ressourcen in ein lizenzfremdes Produkt zu stecken, das sich seine Rechtfertigung einzig und allein aus dem Fakt herauszieht, der verlängerte Arm einer Filmfirma bzw. Marketingabteilung zu sein.

Je teurer Spieleentwicklung geworden ist, desto unattraktiver und ökonomisch fragwürdiger wurden auch hastig zusammengeschusterte Lizenzspiele. Im Gegensatz zu Ei-

genproduktionen können Entwickler nicht einfach Inhalte recyceln. Wer erst Shrek, dann Eragon und danach Barbie umsetzt, fängt jedes Mal bei null an. Kaum ein grafisches Objekt oder ein einmal erstelltes Gameplay-System lässt sich wiederverwerten, rosa Barbie-Texturen haben in Eragon nichts verloren. »Du

musst auf einem früheren

Spiel aufbauen, um finanziell rentabel zu sein«, erklärt Branchenveteran Philip Oliver. »Du kannst ein neues Assassin's Creed nicht von Grund auf neu entwickeln, du musst an ein vorheriges Spiel anknüpfen.«

Heutige Lizenzspiele wie John Wick Hex, Marvel's Avengers oder Star Wars Jedi: Fallen Order existieren relativ unabhängig von einer aktuellen Filmreihe und brauchen sich um deren Starttermine keine Gedanken machen. Die Branche hat sich von Hollywood ein Stück weit emanzipiert und will stattdessen Marken haben, die auf eigenen Beinen stehen. Die Bedürfnisse und Anforderungen sind schlussendlich zu unterschiedlich, als dass sich ein Spiel einfach an eine Filmveröffentlichung haften und dabei erwarten kann, automatisch zu einem künstlerischen wie finanziellen Erfolg zu werden. Das haben wohl auch die Filmstudios bemerkt und nehmen Spiele nun mehr als eine parallel verlaufende Alternative zum Leinwandlerlebnis wahr. Ein Markenuniversum kann aus verschiedenen, gleichzeitig aktiven Interpretationen des gleichen Stoffes bestehen. Für diese Lektion brauchte es eben nur die ein oder andere Lizenzgurke. ★

The Dallas Quest nutzt kaum Elemente aus der Show »Dallas«. Stattdessen kämpft man gegen riesige Ratten und besucht einen Dschungel.



Jede Lizenz kommt mit einer eigenen Identität. Entwickler stehen im Idealfall im ständigen Kontakt mit Rechteinhabern, um dieser treu zu bleiben. Im Falle von Action Man musste zum Beispiel das Checkpoint-System überarbeitet werden, weil Hasbro nicht zeigen wollte, wie der Held stirbt.

Uncle Death aus Let It Die trägt eine verrückte Sonnenbrille, fährt Skateboard und ist verdammt gut drauf. Das ist Soulslike einmal anders!

Suda51

SEIN SPIEL MIT DEM TOD

SchriII, eigenartig, bizarr – die Spiele des Japaners Goichi Suda und seines Studios Grasshopper fallen auf. Neben seltsamen Geschichten und Grafikstilen ist ein bestimmtes Thema immer präsent: der Tod. Wir sprechen mit dem 51-jährigen Querkopf und finden heraus, wie sein ehemaliger Beruf als Bestatter seine zweite Karriere als Game Designer beeinflusst hat. Von Michael Cherdchupan

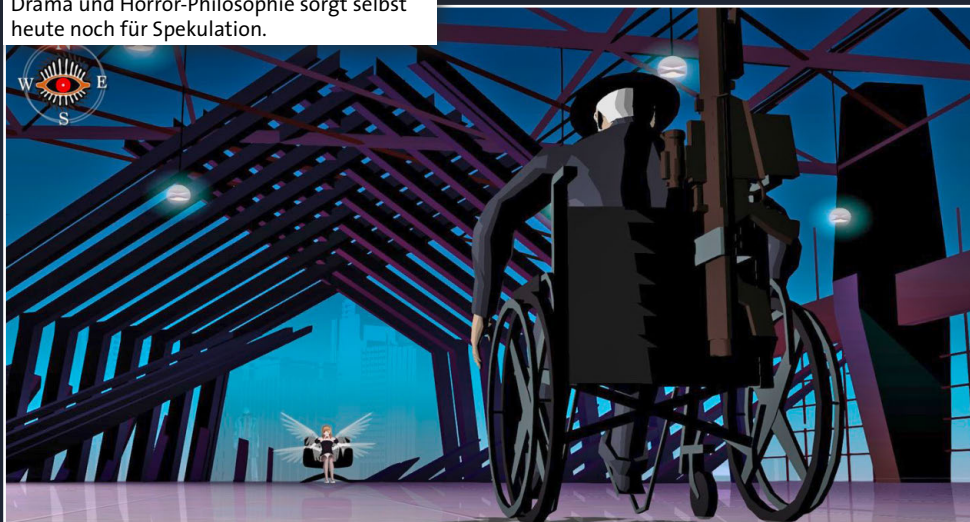
Was stellt man sich unter einem Wrestling-Spiel vor? Viel Energie, viel Schweiß und viel Show. Als Super Fire Pro Wrestling 1994 auf dem Super Nintendo erschien, bot es eine akkurate Darstellung des Entertainment-Sports. Entwickler Human Entertainment

Man mag es kaum glauben: Dieser sympathische Japaner ist für einige der bizarrsten Spiele verantwortlich, die uns in den letzten Jahren untergekommen sind.

war es gewohnt, nach Release eines Spiels Post von Spielern zu erhalten. Darin lasen sie meist freundlich formulierte Kritik oder Lob. Bei diesem Wrestling-Spiel sollte es aber anders sein: Fast jede Einsendung enthielt eine Nachricht voller Wut, Enttäu-

Killer7 ist eines der bekanntesten Werke von Suda. Die kafkaeske Mischung aus Killer-Drama und Horror-Philosophie sorgt selbst heute noch für Spekulation.

schung oder sogar wüsten Beleidigungen. Der Grund war das dramatische Ende der Einzelspielerkampagne: Als Anfänger kämpft man sich an die Spitze der Wrestling-Liga, erlebt auf dem Weg aber viele Tragödien. So stirbt zum Beispiel der Coach durch einen Mord, oder ein nahestehender Freund verliert sein Leben durch einen Un-





No More Heroes ist die langlebteste Reihe von Grasshopper. Über die Jahre ist Hauptfigur Travis Touchdown aber älter und nachdenklicher geworden.



Wer rechnet bei einem Wrestling-Spiel schon damit, dass der Titelheld am Ende Selbstmord begeht? Suda hat mit seiner Story-Kampagne zu Super Fire Pro Wrestling für hitzige Gemüter gesorgt.

fall im Ring. Als dann noch die Beziehung mit der Freundin in die Brüche geht, sieht der Wrestler trotz Champion-Titel keinen anderen Ausweg mehr und begeht Suizid.

»Ich möchte den Tod in Spielen mit dem Respekt behandeln, der ihm zusteht.«

Diese düstere Geschichte macht ihren Autoren in dessen Heimatland über Nacht berühmt: Goichi Suda, der sich später den Künstlernamen Suda51 gibt. Niemand rechnet mit solch düsteren Inhalten in einem Wrestling-Spiel. Sudas Frühwerk legt bereits die Marschrichtung für seine weitere Karriere fest, denn seine Spiele sind ausnahmslos durchsetzt mit dem Thema Sterben. »Ich möchte den Tod in Spielen mit dem Respekt behandeln, der ihm zusteht«, erklärt uns Suda im Interview auf der gamescom 2019. »Die Spielergeneration der 90er hat ihn nicht sonderlich ernst genommen. Die Spielfigur starb und man dachte sich: Was soll's? Bei meinen Spielen möchte ich aber, dass man spürt, was Versagen für den Spielcharakter bedeutet.« Mit so einer Einstellung eckt Suda bei seinen Kollegen an. Er leitet mit Twilight Syndrome (Search und Investigation, PS1, 1996) und Moonlight Syndrome (PS1, 1997) die Entwicklung zweier erstklas-

siger Horrorspiele, aber sehnt sich nach mehr kreativer Freiheit. Also gründet er 1998 sein eigenes Unternehmen: Grasshopper Manufacture. Der Name ist von dem Song »Grasshopper« der britischen Band Ride inspiriert. Den hörte Suda immer in den Pausen an seinem Schreibtisch bei Human Entertainment. Um nie zu vergessen, wie es war, sein erstes Spiel zu entwickeln, wählt er diesen Firmennamen.

Indie, bevor Indie definiert wurde

Grasshopper besteht bis heute und ist bekannt für seine markanten Inhalte. Als Erstes fallen die extravaganten Grafikstile auf. Contact (2006) für den Nintendo DS nutzt zum Beispiel die zwei Bildschirme zur Darstellung von zwei Dimensionen. Beide sehen unterschiedlich aus und die Handlung läuft parallel. Am bekanntesten ist wohl Killer7 (GameCube, PS2, 2005), mit dem Grasshopper der internationale Durchbruch gelingt. Man spielt einen Auftragskiller, der sieben Persönlichkeiten mit unterschiedlichen Fähigkeiten in sich trägt. Mit seiner Mischung aus Rail-Shooter und Adventure ist das Spiel schon sperrig genug. Der bewusst reduzierte Cel-Shading-Grafikstil und die kryptische Erzählweise machen Killer7 aber zu einer lohnenswerten Erfahrung – auch wenn bis heute niemand die Handlung richtig verstanden hat. Im Westen sind besonders die Folgetitel Killer is Dead (PS3, Xbox 360, 2013) oder Shadows of the Damned (PS3, Xbox 360, 2011) bekannt. Die größte Fangemeinde dürfte sicher No More Heroes (2007) haben, das es neben dem Wii-Original auf zwei Fortsetzungen, eine HD-Neuaufgabe und das Spin-off Travis Strikes Again (Switch, 2019) bringt. Rückblickend wird eines klar: Grasshopper war schon Indie, bevor der Begriff etabliert wurde. Alle Spiele stellen sich konsequent dem Mainstream und passen in keine Schublade. Bei allen Grasshopper-Titeln hat Suda seine Finger im Spiel, meistens als Director oder als Autor.

Schauerromantik mit Geistern

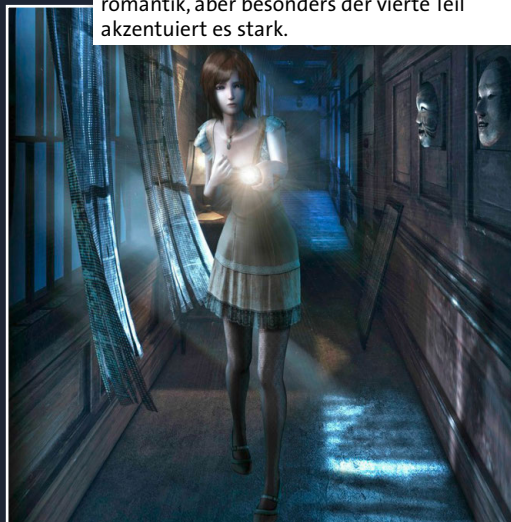
Während die audiovisuelle Gestaltung sofort auffällt und wie die Visitenkarte von Grasshopper wirkt, wird das Thema Tod

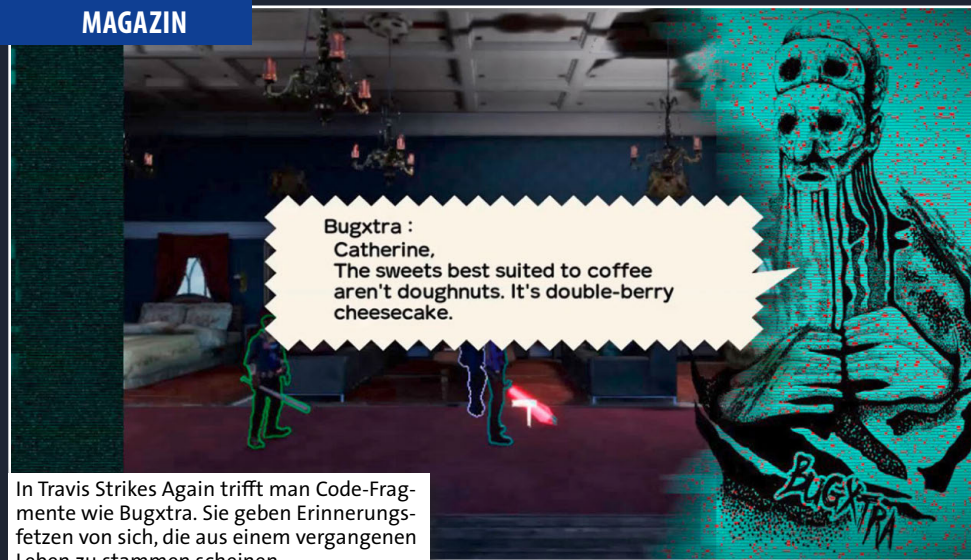
nicht bei allen Spielen auf den ersten Blick ersichtlich. Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse (Wii, 2008) zählt noch zu den offensichtlichen Beispielen: In diesem vierten Teil der Project-Zero-Reihe betreten mehrere Protagonisten verfluchte Gebäude. Dort hausen Geister, die nur mit einer Camera Obscura besiegt werden können. Als Director und Autor hebt Suda ein Motiv besonders hervor: die Schauerromantik. Das ist eine Unterströmung der kulturgeschichtlichen Epoche der Romantik. Dort treffen attraktive Frauen auf Gestalten des Todes, etwa Skelette oder den gruseligen Nachtmahr. Davon inspiriert entlässt Suda elegant und in warmen Farben gekleidete junge Menschen in alte Gemäuer, wo sie sich mit der Totenwelt konfrontiert sehen. Durch die zarten Protagonisten und die Konzentration auf eine kalte, blaue Farbgebung wirkt das Geschehen wie ein morbider Tanz auf dem Parkett des Jenseits.

Ein kopfloser Teenager in der Sinnkrise

Während der japanische Survival-Horror einen ernsten Ton anspricht, setzen andere Titel von Grasshopper auf tiefschwarzen Humor. Lollipop Chainsaw (PS3, Xbox 360, 2012) ist eine Zusammenarbeit mit Filmemacher James Gunn (»Guardians of the Galaxy«, »Slither«), die eine völlig absurde Prämisse hat: Als Cheerleaderin Juliette rettet man die Welt vor einer Zombie-Invasion! Die Darstellung ist komplett überzeichnet. So sprudelt es bei abgetrennten Köpfen nicht nur Blut, sondern auch reichlich Konfetti. Eine Auseinandersetzung mit dem Tod findet hier eher versteckt statt: Als ihr Freund Nick gebissen wird, kann Juliette durch ein Ritual immerhin seinen Kopf retten. Der hängt fortan mit einem Gurt an ihrer Hüfte. Während Juliette wie ein junges Reh durch die Weltgeschichte hüpfte, hinterfragt Nick zunehmend sein Dasein als körperloser Kopf. Ist in seinem Zustand das Leben überhaupt noch lebenswert? Wäre es nicht besser, Juliette würde ihn erlösen? Doch Juliette

Die Horrorserie Fatal Frame (Project Zero) orientierte sich schon immer an Schauerromantik, aber besonders der vierte Teil akzentuiert es stark.





In Travis Strikes Again trifft man Code-Fragmente wie Bugxtra. Sie geben Erinnerungsfetzen von sich, die aus einem vergangenen Leben zu stammen scheinen.



No More Heroes 3 ist noch nicht mit einem festen Datum angekündigt, aber wird uns wieder mit viel Nerdkram unterhalten. Zum Beispiel mit Mechs, die an Sudas Liberation Maiden (3DS, 2012) erinnern.

kümmert es nicht, dass er ohne Körper ist. Sie liebt ihn als Person, als Charakter – was Nick gegen Ende des Spiels erkennt und wieder Lebensfreude gewinnt.

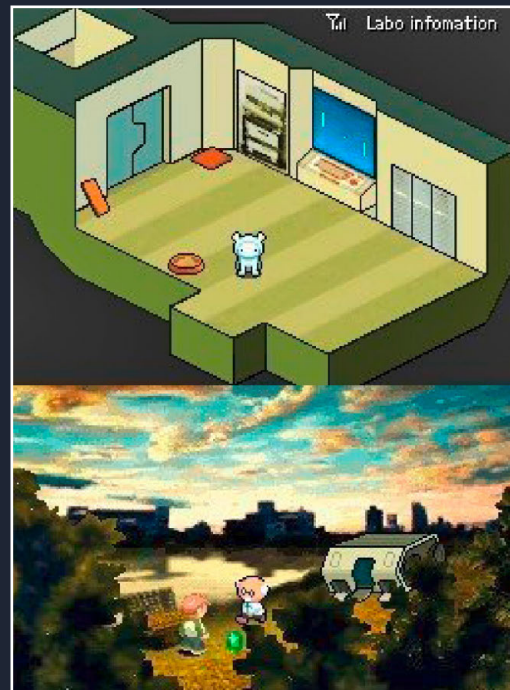
Es gibt noch weitere Beispiele für den schwarzhumorigen, bisweilen bizarren Umgang mit dem Tod: Der 2D-Plattformer Black Knight Sword (PS3, Xbox 360, 2012) beginnt etwa mit dem Selbstmord des Hauptcharakters. Die erste Aktion des Spielers: Man muss seine Figur hin und her pendeln lassen, um ihn aus der Schlinge zu befreien. Der Grafikstil ist einem Kamishibai-Theater nachempfunden, was kein Zufall ist: In Japan war diese Form der Straßenunterhaltung in den 1930ern populär, als das Land unter einer Depression litt.

Verbindungen zur Wirklichkeit

Mit mehr Slapstick arbeitet Let It Die (PS4, 2016), eine Interpretation des Soulslike-Genres. In diesem Spiel geht es um einen langen Kreislauf von Fehlschlag, Tod, noch einmal Fehlschlag und noch einmal Tod. Grasshopper macht sich über dieses Mähdrescher-Design des Genres lustig, indem es den Tod als hippen Typen mit schriller Sonnenbrille und Skateboard inszeniert. Das Spiel wirkt fast wie eine Allegorie auf das Hamsterrad, in dem sich viele Menschen durch ihren Beruf empfinden. Man wird stärker, sammelt Loot und kauft neue Dinge –

nur um beim nächsten großen Hindernis doch zu sterben. Indes macht der Tod gut gelaunt ein paar Kickflips.

Diese Verbindung zum Alltäglichen gibt es auch beim ursprünglich nur für Nintendos Wii erschienen Titel No More Heroes, in dem sich ein junger Mann ein Laserschwert kauft und Auftragskiller wird. »Ich bin mir nicht sicher, ob ich tatsächlich so sehr darauf achte, eine tiefsinnige Botschaft in meinen Spielen unterzubringen«, sagt Suda. »Aber was ich möchte: Meine Spiele sollen eine Relation zum echten Leben haben, und nicht bloß reine Fantasie sein. In No More Heroes ist Travis deshalb nicht bloß ein Auftragskiller, sondern er hat nebenher ein zweites Le-



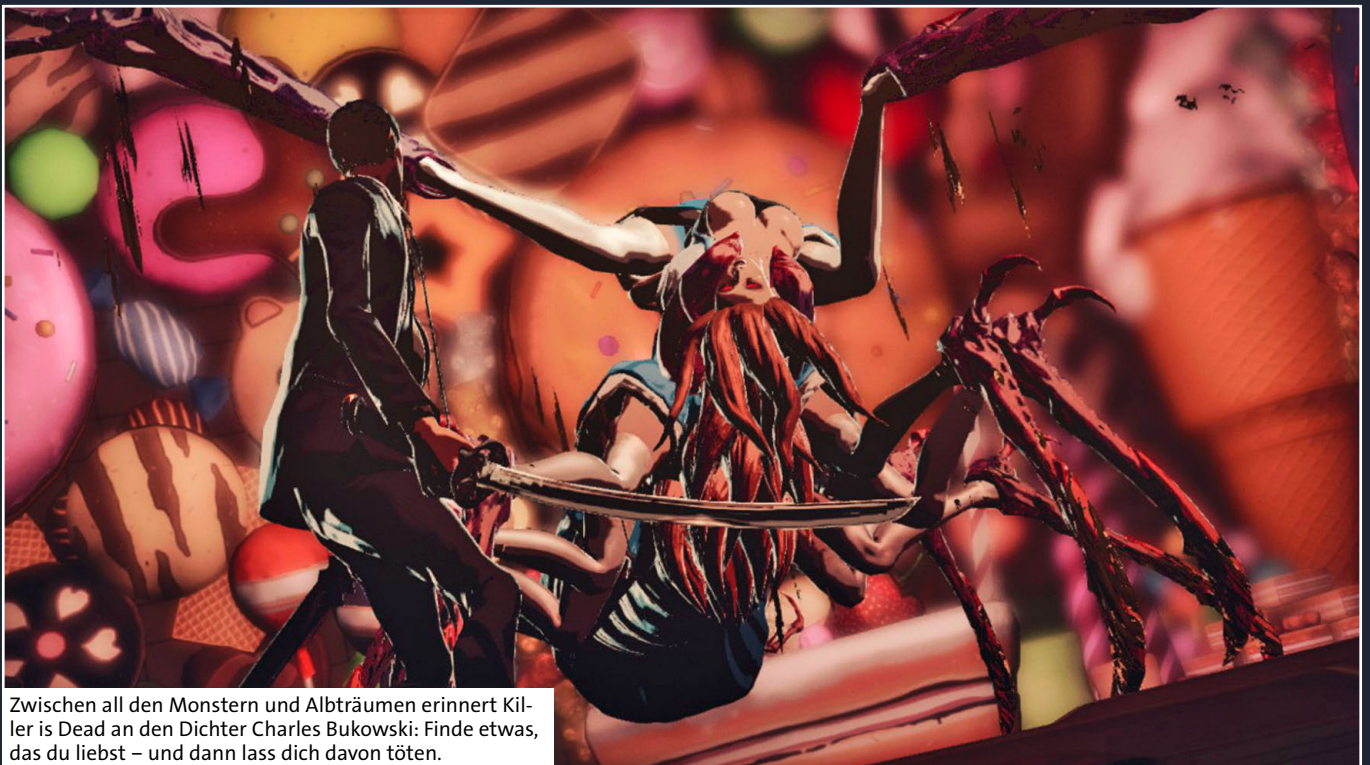
Suda hat mit seiner Firma Grasshopper viele Spiele entwickelt, und alle davon sind auf ihre eigene Weise sonderbar. In Contact für den Nintendo DS schaut man auf zwei Dimensionen gleichzeitig.

ben. Eines mit einem normalen Job, mit Hobbys – eben mit gewöhnlichen Dingen.«

Vom Leichenbestatter zum Spieldesigner

Aber warum beschäftigen sich Sudas Spiele so sehr mit dem Tod? Die Antwort darauf liegt in seiner Vergangenheit: »Ich halte es für wichtig, sich mit dem Tod zu befassen. Bevor ich in die Spieleindustrie gekommen bin, habe ich als Leichenbestatter gearbeitet«, verrät uns Suda. »Durchschnittlich zweimal die Woche war ich bei Begräbnissen zugegen und habe die Anwesenheit des Todes gespürt.« Dann wird er für einen Augenblick nachdenklich und erklärt: »Meine Perspektive als Leichenbestatter ist etwas Besonderes gewesen. Ich habe das gesamte Begräbnis organisiert und war persönlich, ja, irgendwie nah dabei - und doch gehörte ich nicht zu den Verwandten, die natürlich alle todtraurig waren. Am Anfang habe ich mitgeföhlt, doch nach einem Jahr stumpfte ich so langsam ab. Als ich das bemerkt

Black Knight Sword ähnelt Sonys Puppeteer (PS3, 2013) und findet ausschließlich auf einer Bühne statt. Die Grafik läuft auf einer schmalen Linie zwischen morbide und ästhetisch.



Zwischen all den Monstern und Albträumen erinnert Killer is Dead an den Dichter Charles Bukowski: Finde etwas, das du liebst – und dann lass dich davon töten.

habe, fragte ich mich: Was bedeutet Tod eigentlich für mich persönlich? Diese Frage hat mir dabei geholfen, mich auf gewisse Weise wieder emotional mit den Angehörigen zu verbinden. Ich denke, diese Erfahrung führt dazu, dass der Tod so präsent in meinen Spielen ist.»

Während Suda uns das im Interview erzählt, hat er einen nachdenklichen Blick. Er schaut in die Ferne und scheint für einen kurzen Augenblick nicht mit uns im gleichen Raum zu sitzen. Das passt irgendwie zu Travis Strikes Again: Der titelgebende Held ist älter und bedächtiger geworden. Er wird in eine verfluchte Spielkonsole gesogen und durchlebt die goer der Videospiegelgeschichte – die Zeit, in der die Karriere von Suda begann. Das Spiel ist nicht nur eine Retro-Reflexion, sondern auch eine Erinnerung an die kleinen Kostbarkeiten des Lebens. Deutlichstes Zeugnis sind die Geister, denen Travis begegnet. Es sind digitale Code-Reste von Avataren, die sich nur noch an das Wichtigste in ihrem Leben erinnern. Das sind oft Kleinigkeiten wie etwa gutes Essen

oder ein Sprichwort. Ihre Dialogzeilen haben Suda Kopfzerbrechen bereitet: »Als ich Travis Strikes Again geschrieben habe, lagen mir die Geister sehr am Herzen. Ich wollte, dass sie bloß mit einem Satz, manchmal sogar nur mit einem Wort auskommen. [...] Deshalb musste alles auf den Punkt formuliert sein und trotzdem bedeutsam erscheinen.« Durch die Gespräche mit den Geistern werden auch in Travis' Gedächtnis Erinnerungen wach, die auf den ersten Blick trivial wirken. So erinnert er sich an Videospiele und andere Phänomene der Popkultur, die er früher gern konsumierte und die ihn irgendwie beeinflusst haben. Selbst Endbosse sinnieren über ihr Leben, bevor sie im digitalen Nirvana verschwinden.

»Ich denke, in Spielen geht es generell um Sieg oder Tod. Das ist oft ein integraler Bestandteil des Game-Designs«, meint Suda abschließend. »Wenn ich ein Spiel entwerfe, möchte ich, dass auch der Spieler darüber nachdenkt. Ich möchte, dass er in die Rolle eines Charakters schlüpft, der sich an der Schwelle zu Leben und Tod befindet.«

Der Katharsis ein Stück näher

25 Jahre nach seinen Anfängen wird sich für Suda der Kreis schließen: Für Fire Pro Wrestling World (PS4, 2018) schreibt er gerade einen Story-DLC. Das ist der neueste Ableger des Sportspiels, mit dem seine Karriere begann. Der Suizid seiner Hauptfigur war aber noch nicht das Ende, denn deren Sohn entschließt sich in die Wrestling-Szene einzutreten. Wird es um Vergeltung gehen? Die Suche nach Antworten? Oder gar um eine Form der Katharsis? »Ich bin mir nicht sicher, ob bei einem so schwierigen Thema wie dem Tod jemals so etwas wie eine Katharsis einsetzen kann«, überlegt Suda. »Offensichtlich sind wir alle am Leben, und niemand kann genau sagen, was nach dem Tod geschieht. Was ich aber sagen kann: All die Dinge, die ich als Leichenbestatter und darüber hinaus in meinem Leben gesehen und gefühlt habe, versuche ich in meinen Spielen zu verarbeiten. Vielleicht nähere ich mich sehr, sehr langsam so etwas wie meiner persönlichen Katharsis. Aber ich spüre, dass es noch ein langer Weg ist.« ★



Lollipop Chainsaw ist das vielleicht fröhlichste Spiel, das Grasshopper je entwickelt hat. Es atmet den Vibe von Highschool-Musicals der 80er.



Autor Michael trifft sich mit Goichi Suda auf der gamescom 2019 zu einem Interview. Im Herzen ist der Designer Punk – was er auf Fotos gerne zeigt.

Factorio zeigt, dass Spiele so viel mehr sein können

DIE MENSCHMASCHINE

Ausgerechnet das vermeintlich seelenlose Fabrikspiel Factorio belegt, dass Spiele inzwischen mehr zu sagen haben als »Rette die Welt«. Von Nora Beyer und Michael Graf

Stahlarme schaufeln Erz- und Kohlebrocken vom Förderband, stopfen sie in Hochöfen. Einer, zwei, Dutzende Öfen. Andere Greifer zerren Eisenplatten aus der Glut auf ein zweites Förderband hinüber zu den Chemiewerken, die Eisen- und Kupferplatten mit Schwefelsäure zu Batterien verschweißen, die auf einen Zug verladen sofort weiterrattern zur Drohnenfabrik. Ein Ballett aus Greifarmen füttert Maschinen und schichtet Bauteile auf Förderbänder, die sie über braunen Boden tragen, den unsere unaufhaltsam wachsende Fabrik mehr und mehr bedeckt. Es wird geschmolzen und gestanzt, geschweißt und gestapelt. Liefe nicht unsere einsame, kleine Spielfigur zwischen den unermüdlichen Robotern herum, wäre Factorio der perfekt entmenschte Moloch, die Maschine, die Maschinen baut.

Das klingt seelenlos, lehrt uns in Wahrheit aber sehr viel über die menschliche Natur und die Bedeutung von Spielen im Allgemeinen. Oh, und die User-Wertungen auf Steam sind zu 98 Prozent positiv. Wir analysieren die Faszination Factorio, das eindrucksvoll belegt, dass Spiele so viel mehr sein können als Ablenkung und Zeitvertreib.

Eine neue Spielezeit

Achtung, nun folgt viel Theorie, aber die braucht es auch, weil die Spielwelt komplexer geworden ist. Früher war alles einfach. Wir gingen in den Spiel Laden ums Eck, kauften eine bunte Box mit dem fix und fertigen Spiel, spielten es durch – und gut war's. Es war eine weitgehend in sich geschlossene, endliche Form des Spielens. Heute sieht das anders aus. Early-Access-Entwickler beteiligen uns direkt am Entstehungsprozess des Programms, das wir früher nur passiv konsumiert haben. Zugleich organisieren wir uns in Communitys sowohl im (Multiplayer-)Spiel selbst als auch außerhalb des Spiels in dazugehörigen Foren; sodass wir in ständigem Austausch mit Gleichgesinnten stehen. Und: Einen großen Teil des Marktes besetzen Online-Spiele mit ihren oftmals riesigen Welten, ausgerichtet auf vermeintlich endlosen Spaß. The video game must go on. Doch das Spiel läuft nur weiter, wenn die Spieler bei der Stange gehalten werden, entsprechend zentral ist die Kundenbindung. Früher reichte es, den Spieler über die Schwelle zur Kaufentscheidung zu bugsieren. Heute bildet der Kauf lediglich den Beginn eines langen Kundenbindungsprozesses, der über den Aufbau transmedialer Spieleuniversen und verschworener Communitys Zugehörigkeitsgefühle schafft, die uns das machen las-

sen, was das endlose Spiel am Leben hält: weiterspielen. Dafür könnte es kein besseres Beispiel geben als Factorio.

Games go Basisdemokratie

Das Erzeugen von Zugehörigkeitsgefühlen? Eine endlose Weberspielschleife? Klingt alles etwas nach Kulturverdruss und Apokalypse. Natürlich ist nicht alles Einhorn-pink und unschuldig. Aber schauen wir doch mal genauer hin. Früher wurden uns Spiele einfach aufgezwungen. Das fertige Spiel wurde uns vor den Latz geknallt, und dann hieß es eben: »Friss oder stirb.« Die Möglichkeit der Spieler, ihre eigenen Wünsche oder Vorstellungen, ja ihre eigenen Storys einzubringen, war begrenzt. Eigentlich war dieses frühere Modell wie eine Art Produktdiktatur. Seitdem hat sich einiges geändert. Viele Entwickler haben uns von passiven Konsumenten zu aktiven Playern befördert, deren Feedback Gewicht hat und die selbst Inhalte schaffen. Die Community besitzt mehr Macht denn je, weil sie das Spiel am Leben erhält – indem sie es spielt. Spiele sind basisdemokratisch geworden, zumindest manche. Natürlich wirft das auch neue Probleme auf, insgesamt aber ist die Veränderung positiv: weg von der Produktdiktatur hin zur Spieledemokratie.

Geschichten für alle

Dabei sitzt aber nicht jeder im selben Parlament. Heißt: Nicht alle spielen dasselbe Spiel und gehören derselben Community ab. Und da Spiele-Communitys oft eingeschworene Gemeinschaften sind, müsste ja eigentlich sowas wie Isolation entstehen – etwas Ausschließendes. Beispiel: Alle, die nicht World of Warcraft spielen, können nichts mit dem Spiel oder dessen Community anfangen. Gerade, weil es eine ganz eigene Welt ist. Oder? Interessanterweise ist das Gegenteil der Fall. Auch Menschen, die noch nie World of Warcraft gespielt haben, haben doch die eine oder andere Story oder Anekdote darüber gehört, haben ein Bild davon im Kopf und irgendeine Meinung darüber. Weil wir etwas in der Zeitung darüber gelesen haben. Oder weil es da doch diese Filmadaption gibt. Oder weil dieser eine Promi da letztens irgendwas darüber gesagt hat. Oder, und das ist wichtig, weil Spiele eben mehr zu sagen haben als nur »X rettet die Welt«.

Ein zentraler Punkt der gegenwärtigen Spielwelt: Spiele sind längst transmedial. Sie begegnen uns in den unterschiedlichsten medialen Kanälen und Kontexten. Und erregen so mittelbar unsere Aufmerksamkeit, auch wenn wir zu dem



Spiel als solchem eigentlich keinen Zugang haben. Das ändert, wie uns Spiele begegnen und wir ihnen. Nämlich vorrangig über Storys. Es geht mehr um interessante Geschichten über Spiele als um die Spiele selbst. Damit haben Spiele die Schwelle vom reinen Zeitvertreib zur Gegenwartskultur überschritten und rücken zugleich ins Einzugsgebiet gesellschaftlicher Relevanz. Plötzlich beeinflussen Spiele die Gesellschaft und Kultur, ein gehöriger Paradigmenwechsel, der auch bewirkt, dass der Spielejournalismus über Spiele anders sprechen muss. Wir werden Goldgräber auf der Suche nach Story-Schätzen von Spielen, über die man lesen will, selbst wenn man das jeweilige Spiel gar nicht gespielt hat – oder auch nicht spielen will. Wir sind auf der Suche nach Geschichten für alle.

Der unerwartete Schatz

Einer dieser Schätze ist die Wirtschaftssimulation Factorio. Die Eckdaten sind schnell erzählt. Die Szenerie: ein fremder Planet, den wir uns als Spieler untertan machen. Und zwar über die konstante Ressourcenausbeute, die wir mit immer

komplexeren Automatisierungstechnologien vorantreiben. Bis wir am Ende ein hypermechanisiertes Wimmelbild aus Fließbändern, Greifarmen und Montagemaschinen auf den Bildschirm gebaut haben. Das vorgebliche Ziel des Spiels ist erreicht, wenn es uns gelingt, einen Satelliten ins Weltall zu schießen. Vorgeblich deshalb, weil das zwar das formale Spielziel ist, wir dieses aber getrost ignorieren und bis in alle Unendlichkeit an unserer Fabrik weiterwerkeln können – in Kooperation mit oder in Konkurrenz zu anderen Spielern.

Factorio erscheint 2016 im Early Access, seitdem hat es überwältigend gute Kritiken erhalten und eine aktive, engagierte Community aufgebaut. Das verantwortliche tschechische Entwicklerstudio Wube Software verkündet 2017, die Eine-Million-Verkaufsmarke geknackt zu haben. Im Sommer 2018 sind es bereits 1,5 Millionen. Im Winter desselben Jahres listet Steam Factorio als Spitzenreiter im Online-Bereich mit zwischen 15.000 und 25.000 gleichzeitig aktiven Spielern. Doch was lässt das Spiel eigentlich so einschlagen? Die Grafik ist vergleichsweise simpel bis unansehnlich, die Story zu vernachlässigen. Die Antwort muss also woanders liegen. Aber wo?

Kultureller Mehrwert statt Kaufzwang

Einen ersten Hinweis geben die Entwickler selbst in ihren »Friday Facts«. Jeden Freitag werden im studioeigenen Blog Fun



Die gigantischen Fabrikanlagen von Factorio wirken seelenlos, können uns aber über die menschliche Seele nachdenken lassen.



In Factorio gibt es immer etwas zu tun, immer etwas zu optimieren. Zum Beispiel komplexe Förderbänder.



Wer solche kolossalen Fabrikanlagen plant und errichtet, entwickelt einen gewaltigen Stolz auf das eigene Werk.

Facts, Updates und News über das Spiel verkündet. Im Friday Fact #293 vom Mai 2019 entwirft Michal Kovarik, der Gründer des Studios, die Marketingvision für Factorio: »Ich finde eine Marketingstrategie dann vertretbar, wenn sie ein Produkt bewirbt, das wirklich interessant ist. Das ist natürlich von Mensch zu Mensch unterschiedlich, aber generell lässt sich doch sagen: Es sollte nicht darum gehen, den potenziellen Kunden irgendein Produkt unter die Nase zu reiben, sondern ihnen etwas anzubieten, das einen Mehrwert für sie hat, selbst wenn sie das Produkt niemals kaufen!« Zwar gehe es klar darum, Aufmerksamkeit auf das Produkt zu lenken, das aber gelinge am besten über (scheinbare) Umwege: »Artikel über die Geschichte der Entwicklerstudios, Interviews mit Beteiligten und solche Sachen sind doch eigentlich das, was mich auf ein Produkt aufmerksam werden lässt. So gibt es etwa bei Factorio eine ganze Menge interessanter Themen, über die man berichten könnte – seine Entwicklungsgeschichte, die dahinterstehende Denkweise der Automatisierung und der Selbstbe-

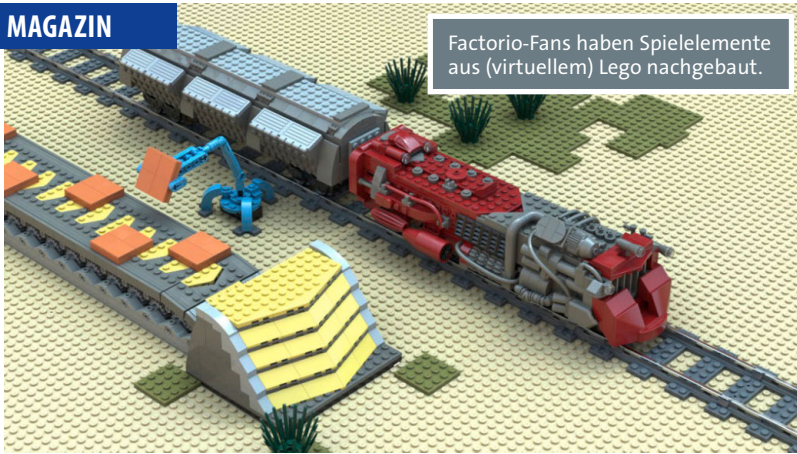
obachtung, dass das Spiel letztlich ein enormer Zeitfresser ist, die Parallele zwischen Programmierer und Ingenieur und all die interessanten Storys aus der Community.« Aufmerksamkeit für das Spiel wird also nicht durch plattes Direktmarketing generiert, sondern über interessante Geschichten. Das ist nur auf den ersten Blick ein Umweg. Auf den zweiten Blick ist das vor allem eines: verdammt gewieft. Denn Storys haben nicht nur eine längere Halbwertszeit. Sie schaffen vor allem Identität.

In den Sozialwissenschaften ist das längst bekannt: Kultur besteht vor allem aus kollektiven Narrativen – also aus Geschichten, die wir miteinander teilen. Das schweißt zusammen und hebt von anderen ab, das schafft (eine gemeinsame) Identität. Indem Factorio also auf die Storys setzt, erschafft es nicht nur eine langfristige, belastbare Kundenbindung über die eigene Identität, die eigene Besonderheit, sondern macht zugleich den letzten Schritt vom reinen Unterhaltungsmedium zum Gegenstand der Kultur. Denn: Es geht gar nicht mehr so sehr um das Spiel selbst, sondern darum, was es transportiert.

Geschichtenerzähler

Es geht um die Storys. Und Factorio bietet eine ganze Menge davon. Angefangen bei der Geschichte des Studios. Bevor Wube Software 2014 gegründet wird, sitzt da ein einzelner Programmierer namens Michal Kovarik im schönen Prag und spielt Mine-

Factorio-Fans haben Spielelemente aus (virtuellem) Lego nachgebaut.



Das Spielziel von Factorio besteht darin, einen Satelliten ins All zu schießen. Aber das ist nicht der Kern des Spiels.



Auf den fernen Factorio-Planeten hausen Alien-Monster, gegen die wir uns zur Wehr setzen. Auch ein interessanter Gedanke: Die Kreaturen beschützen nur ihr Zuhause, das wir mit Fabriken pflastern. Sind wir hier der Böse?



craft-Mods wie IndustrialCraft und BuildCraft rauf und runter. Die Limitierungen des Spiels gehen ihm aber bald gehörig auf den Geist. Eine Idee formt sich: »Ich war ein Fan der Minecraft-Mods und sah großes Potenzial in Spielen zum Thema Automatisierung, dem die Mods aber nicht gerecht wurden. Ich wollte die Limitierungen der Minecraft-Engine aufheben.« Seine Vision: »Riesige Fabrikanlagen mit Hunderten, ja, Tausenden Items, Mechaniken und Transportwegen und einem dennoch flüssigen Gameplay. Ich wollte eine Simulation, in der es um mehr geht als um die übliche Survival-Herausforderung. Ich wollte ein Spiel, das dem historischen Industrialisierungsprozess wirklich nahekommt. Es sollte um Strategie gehen, um Planung und das richtige Timing.« Binnen kurzer Zeit wächst das Team, das 2013 die erste Duftmarke setzt: Die Crowdfunding-Kampagne über Indiegogo verläuft äußerst erfolgreich. Innerhalb von knapp über einem Monat sammelt das Team 21.626 Euro ein. Das Kampagnenziel lag bei nur 17.000 Euro. 2014 wird Wube Software schließlich offiziell gegründet, 2016 erscheint Factorio auf Steam im Early Access, 2017 beschäftigt das Studio bereits fünfzehn Angestellte. Voraussichtlich gegen Ende 2019 soll die Version 1.0 von Factorio veröffentlicht werden.

Eine schöne Geschichte: der Hinterzimmer-Programmierer, der den abenteuerlichen Vorsatz fasst, ein bereits auf Kult-Niveau angekommenes Spiel wie Minecraft irgendwie noch zu ver-

bessern – und das dann auch noch schafft. Die interessanten Storys von Factorio beginnen schon, bevor das Spiel überhaupt erschienen ist.

No Bullshit Policy

Für seine interessante Ursprungsgeschichte kann das Studio freilich gar nicht viel. Anders beim Spiel selbst. Hier macht das tschechische Indie-Team vieles anders und eine Menge richtig. Angefangen bei der konsequenten »No Bullshit Policy«: So offen die Entwickler mit ihrer Marketingstrategie umgehen, so schonungslos benennen sie nämlich auch die Missstände des Spielmarktes. Michal Kovarik dazu: »Die No Bullshit Policy ist etwas, was wir sehr ernst nehmen. Wir setzen den Preis auf 30 Dollar fest statt auf 29,99 Dollar. Bei uns gibt es keine Mikrotransaktionen, und wir verkaufen uns auch nicht an irgendwelche Konzerne, die das Spiel nur als Goldesel missbrauchen würden, während sie dabei die Marke zerstören – tatsächlich haben wir da schon einige Angebote in der Richtung abgelehnt. All das machen wir nicht.«

Das ziehen die Entwickler stringent durch, beteiligen sich nicht mal an Steam-Sales: »Wir haben nicht geplant, dabei mitzumachen oder den Preis in absehbarer Zukunft zu reduzieren.« Das ist transparent, das ist geradeheraus, das ist no Bullshit. Ein kleines Studio mit einem regelrechten Moralkodex? Auch das: eine wirksame Story in einer Zeit der Trumps und Epsteins, in der alles nur eine Frage des Preises zu sein scheint. In der Integrität so antiquiert klingt wie 256 Farben. Erfrischend altbacken, möchte man sagen.

Mach doch, was du willst

Eine fesselnde Entstehungsgeschichte, ein moralisch integrierender Auftritt und transparentes Marketing des Entwicklerstudios. Das sind schon mal zwei interessante Geschichten rund um Factorio. Eine weitere, und die wahrscheinlich zentrale Story des Spiels ist aber die von der künstlerischen Freiheit. Denn sie ist es, die das Spiel so herausragend macht. Wir können unsere überdimensionierten, potenziell endlosen Automatisierungsanlagen nicht nur beliebig aufbauen und erweitern, sondern durch den umfangreichen Mod-Support und Karteneditor auch quasi sämtliche denkbare Grenzen sprengen. Obwohl auch Szenario-Pakete zur

Verfügung stehen, geht es doch primär um das freie Spiel. Das erinnert an den Begriff der »freien Assoziation« aus der Psychoanalyse Sigmund Freuds, in der der Patient aufgefordert wird, zu irgendwelchen ihm genannten Begriffen frei Schnauze zu sagen, was ihm einfällt. Quasi das Aufspringen auf den Flow der eigenen Gedanken. So fühlt sich Factorio spielerisch an. Nach einer Einspielzeit folgt man den Taktiküberlegungen, optischen Reizen und Impulsen, die unser Hirn quasi intuitiv herstellt, und gerät in einen regelrechten Spielfluss. Der Reiz des Erschaffens, Bauens, Optimierens ist wohl deswegen so stark, weil er im Menschen selbst angelegt ist. Factorio macht sich diese Eigenschaft zunutze – und setzt ihr noch die Krone der kreativen Freiheit auf. Wir verlieren uns quasi in unserem eigenen dynamischen, pulsierenden Meisterwerk aus Greifarmen, Fließbändern und Transportnetzen. Das ist die Erfolgsstory hinter Factorio: Es lässt uns nicht nur etwas Eigenes erschaffen, sondern dabei auch noch freie Hand: Mach doch, was du willst!

Und wir machen. Stimmen auf Steam: »Bitte um Hilfe. Mein Leben fällt auseinander wegen diesem Spiel!«, »Dieses Spiel kratzt sämtliche juckende Stellen«, »Schon 70 Stunden in zwei Wochen gespielt«, »Mit meinen 216 Stunden bin ich nur Gelegenheitsspieler« und so weiter. In dieser Hinsicht weist Factorio zugleich über sich selbst hinaus: Denn letztlich geht es in dem Spiel nicht um Züge und Fabriken und Greifarme. Sondern eben

darum, dass wir einen Raum erhalten, in dem wir uns frei entfalten können. Das ist nicht nur Spielkultur. Das ist Kulturpolitik.

Forum Factorium

Eine weitere herausragende Story um Factorio ist die aktive Community-Arbeit des Studios. Wube Software hat längst erkannt, dass eine langfristige Kundenbindung bei Online-Spielen nur über den Aufbau einer aktiven und engagierten Community funktioniert. Und so kann man nicht nur Stunden im Spiel selbst versenken, sondern zusätzlich in zugehörigen Foren und Clubs, man kann mit Mods und Editoren experimentieren, über eine Online-Bibliothek Baupläne austauschen.

In den Foren der Factorio-Webseite wird über die verschiedensten Themen diskutiert – von Konstruktionsphilosophien über den Klimawandel und einen Thread namens »Die Bedeutung von Factorio für mein Leben« bis hin zu Ansätzen, wie man das Spiel in den Schulunterricht einbinden könnte. Factorio bietet nicht nur eine simple Aufbausimulation, sondern allumfassende Integration. Auch wenn die Entwickler es so vielleicht nicht geplant haben, weil man es in diesem Umfang kaum planen kann, tritt damit ein wahnsinnig wertvoller Effekt ein. Denn dadurch bilden sich nicht nur Gemeinschaften, sondern ganze Identitäten. Es ist der »Ich habe Feuer gemacht«-Effekt, das Gefühl, etwas Individuelles erschaffen zu haben, das sich durch das ganze Spiel zieht. Und der Suchtfaktor liegt darin begründet, dass meine Schöpfung kein Ende hat. Wunderbar auf den Punkt gebracht hat das der Redakteur Alec Meer der US-Website Rock Paper Shotgun: »Es ist eine bemerkenswerte Sache. Eine verrückte Sache. Mein erster Instinkt, als ich Screenshots des Spiels gesehen habe, war, mich in einer Ecke zu verkriechen und irgendwas zu murmeln, wie die Jugend von heute künstlerischen Wert dem absurden Exzess opfert. Ich hätte falscher nicht liegen können. Factorio ist zu gleichen Teilen beeindruckend künstlerisch wie auch zugänglich«.

Die Anziehungskraft des Gebauten

Wie anfangs gesagt: Der Grafik von Factorio fehlt der Bombast eines The Witcher 3, die Story ist kaum wahrnehmbar. Die Antwort darauf, was dieses Spiel herausragend macht, liegt einerseits in den Storys, die es umgeben. In der Entstehungsgeschichte, der aktiven und kreativen Community. Und andererseits liegt die Genialität in den Storys, die wir selbst schreiben, indem wir uns hinsetzen und in vollendeter künstlerischer Freiheit unser ganz eigenes Meisterwerk der Automatisierung schaffen und endlos erweitern. Wo andere nur ein Wirrwarr aus Fließbändern und Greifarmen sehen, erkennen wir dann unser System, unser Werk, entstanden aus bescheidenen Ursprüngen und gewachsen zu einem – mal mehr, mal weniger – eleganten Maschinenballett. Das macht uns stolz, und natürlich wollen wir das anderen zeigen. Der »Show your Creation«-Thread des offiziellen »Factorio«-Forums verzeichnet nicht umsonst fast 20.000 Einträge. Die Philosophin Hannah Arendt beschreibt in ihrem Werk »Vita Activa« genau diesen Effekt als den treibenden Motor des Menschen und Anfang aller Kultur: Wir wollen tätig sein im Leben, etwas schaffen, das von Dauer ist. Was wir in Factorio erschaffen, ist nicht nur von Dauer – wenn wir es richtig machen, summt und brummt unsere Fabrik sogar ohne unser Zutun. Das ist der Kern der Automatisierung: Wir Menschen errichten ein System, das uns nicht mehr braucht. Eine effiziente Maschine eben. Das bringt eine ganz neue Ebene ins Spiel: die von Michal Kovarik erwähnte Selbstbeobachtung.

Die Selbstbeobachtung der Spieler

Wer Factorio spielt, driftet nicht selten selbst in philosophische Gedankenspiele ab: Natürlich ist es toll und

motivierend, eine effiziente Maschine zu erschaffen. Aber wozu eigentlich, wenn dabei am Ende gar nicht mehr die Bedürfnisse des Menschen im Vordergrund stehen, sondern nur noch die Bedürfnisse der Maschine selbst? Wir optimieren sie nicht mehr, um unser Ziel zu erfüllen (den Satellitenstart), sondern um der Optimierung selbst willen. Das System muss laufen! Spieler stellen auf YouTube sogar Fabriken vor, die sich ohne menschliches Zutun selbst erweitern. Was sagt das über uns Menschen aus? Technische Hilfsmittel haben wir doch entwickelt, um uns das Leben leichter und angenehmer zu machen – vom Feuersteinmesser bis zum Smartphone. Und Effizienz ist grundsätzlich etwas Gutes, weil sie Zeit, Geld und knappe Rohstoffe spart. Doch Technik, Effizienz und Automatisierung ohne menschliche Züge, ohne Empathie erzeugen Kälte. Die Mondlandung wäre ohne automatisierte und effiziente Systeme genauso unmöglich gewesen wie der millionenfache Mord im Holocaust. Technik folgt keiner Moral, das kann nur der Mensch. Im Forum wiederum schreibt ein Spieler, dass Factorio ihm helfe, mit seiner Einsamkeit klarzukommen. Er scheue soziale Bindungen, erzählt er, sehne sich aber genauso nach Liebe wie jeder andere Mensch. Factorio biete ihm eine Zuflucht, weil die Roboter die einsame Spielfigur niemals betrügen oder im Stich lassen, sie kümmern sich um sie. Ist das etwas Gutes, weil Factorio dem Spieler Halt und Hoffnung gibt? Oder ist es schlecht, weil das Spiel ihn davon abbringt, seine realen Probleme zu konfrontieren? Beide Interpretationen sind valide.

Factorio thematisiert all diese Gedanken nicht etwa selbst, ja es deutet sie nicht einmal wirklich an. Und natürlich beantwortet es diese Fragen nicht. Das bedeutet auch, dass sie uns beim Spielen nicht zwangsläufig im Kopf herumspuken müssen – warum auch? Factorio kann einfach ein Spiel sein, in dem wir coole Maschinen bauen, um abends ein wenig vom täglichen Schul- oder Bürostress abzubauen. Aber es kann eben auch mehr sein als das. Es bietet uns zumindest theoretisch die Freifläche, uns mit den ganz großen Themen auseinanderzusetzen: Wer wir sind, und wohin wir eigentlich wollen mit unseren Maschinen und unserer Technologie. ★

Rauchende Schlote, schuftende Maschinen: Umweltschutz spielt in Factorio keine Rolle. Aber vielleicht denken wir beim Spielen ja ein wenig darüber nach.



WARUM MUSIK IN SPIELEN SO WICHTIG IST

Ob ikonische Titelmelodien, emotionale Momente oder tanzbarer Chiptune: Musik in Spielen ist wichtig und hat ihr eigenes Umfeld geschaffen. In unserem Artikel bringen wir euch die Besonderheiten von Spiele-Soundtracks näher und haben dafür mit mehreren Komponisten gesprochen. Von Michael Cherdchupan

Anfang der 70er-Jahre kam Pong in die Spielhallen. Ein einfaches Tennisspiel mit zwei Farben, das nur eine Handvoll Töne erzeugen konnte. Das waren im Grunde genommen bloß ein paar »Bips« und »Beeps«. Zu dieser Zeit genoss man Tonaufnahmen über Schallplatten oder bestaunte fremde Welten zu orchestralem Soundtrack auf der großen Kinoleinwand. Dass sich eines Tages Videospiele ebenso zu einem Medium entwickeln würden, das große Emotionen erzeugen kann – damals undenkbar. Heute entstehen für Videospiele komplexe Soundtracks, deren Variantenreichtum bloß durch die Fantasie ihrer Komponisten beschränkt ist. Die Ironie: Spiele haben während ihrer Evolution ihre eigene Form der Musik geschaffen, weil aus technischen Gründen keine echten Instrumente aufgezeichnet und abgespielt werden konnten.

Von Piep-Geräuschen zu Chiptunes

»Allem voran war Musik für Spiele lange Zeit etwas Einzigartiges, weil sie über einen Prozessor generiert wurde«, erklärt uns Olivier



Derivière im Gespräch. Der französische Komponist ist bekannt für seine Gänsehaut erzeugenden Soundtracks zu Spielen wie Remember Me (2013) oder Innocence: A Plague Tale (2019). »Die Möglichkeiten für Musik waren früher eher eingeschränkt, weshalb die Melodie schon sehr gut sein musste, um zu überzeugen.« Das erklärt, weshalb viele Retro-Klassiker so ikonische Titelsongs vorzuweisen haben. Die Themen von Super Mario oder Zelda brannten sich auch mit den künstlich klingenden Tönen

fest in das Gedächtnis ein. Der Klang der Audioprozessoren hat einen eigenen Charme, denn jeder Computer und jeder Chip klingt ein wenig anders. Musik auf dem Super Nintendo zum Beispiel hat einen anderen Charakter als die des Mega Drive. Bei Letzterem entscheidet sogar die Hardware-Revision darüber, wie hell zum Beispiel ein Schlagzeug klingt.

Rund um Heimcomputer der 80er- und 90er-Jahre entstand rasch eine eigene Musikform, die vor allem durch die Demoszene beflügelt wurde. In der Blütezeit der 8-Bit-Systeme entwarfen Demoszener mit Demos digitale Kunst. Sie führten nicht nur

technische Tricks vor, sondern entwickelten eine eigene Ästhetik, die von in Echtzeit generierter Musik begleitet war. Mit wenigen Kanälen und wenig Speicher komplexe Tracks erstellen, galt als besonderes Handwerk. Erste Soundchips konnten zum Beispiel nicht mehr als drei Kanäle gleichzeitig bespielen. Ein Akkord, der auf einem Klavier drei Finger benötigt, hat damit schon die ganze Kapazität ausgeschöpft. Also mussten Musiker damals jede Lücke zwischen ih-

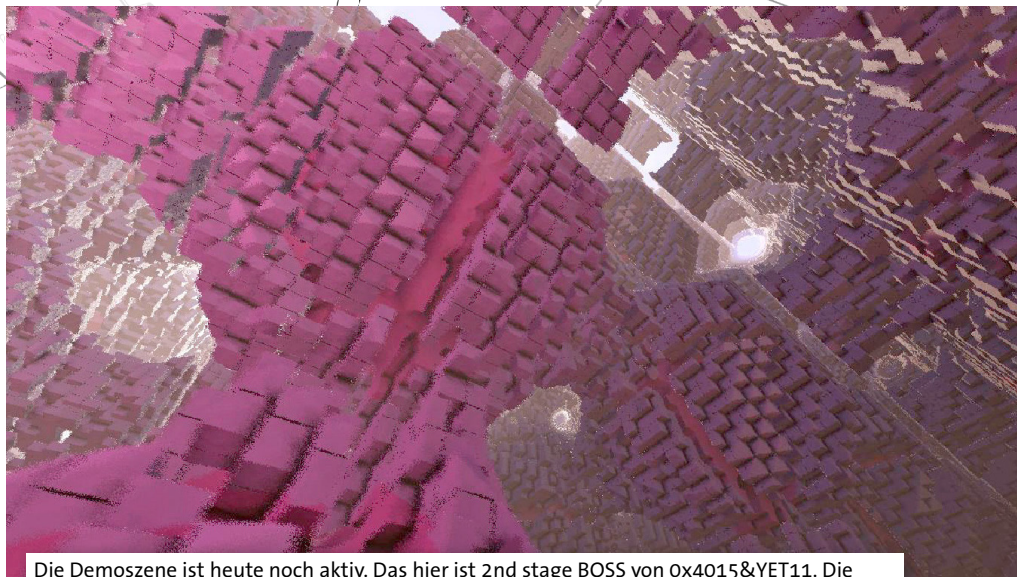
ren Tönen nutzen und psychoakustische Tricks anwenden, um den Eindruck von mehreren Instrumenten zu erzeugen. Aus diesem besonderen Anspruch sind Musikprogramme namens Tracker entstanden, die besonders auf dem Amiga ihren Höhepunkt fanden. In der Hochzeit der Demoszene ist das Genre der Chiptunes entstanden, dessen Einfluss bis in die Mainstream-Popmusik reicht. Schließlich sind auch viele bekannte Musiker in ihrer Kindheit mit Spielkonsolen aufgewachsen, womit bewusst künstlich klingende Töne Teil ihrer musikalischen Sprache geworden sind.

Mit Schönheit kam die Statik

Veränderung brachte das CD-ROM-Laufwerk für Computer, das auch Einzug in die Welt der Spielkonsolen hielt. »Als die PlayStation im Jahre 1995 erschien, konnten wir auf einmal symphonische Musik haben«, erklärt uns Derivière. »Aber es ist auch ein wenig bei dem Prozess verloren gegangen. Wenn Musik in Echtzeit generiert wird, hatte man so viel Kontrolle darüber, dass man sie in jedem Moment dynamisch ändern konnte. Mit der CD-ROM wurde Musik zwar schöner, aber auch sehr passiv.« Für viele Genres war das erst einmal unwesentlich. Ein Beispiel: Bei einem Rennspiel wie Destruction Derby (1995) oder Wipeout (beide zunächst für Sonys Playstation) laufen die Techno-Tracks unentwegt im Hintergrund. Das Geschehen ist immer in Bewegung, da passen also treibende Beats, die sich nicht großartig verändern müssen. Bei Spielen mit Geschichte spürte man diese Einschränkung stärker, denn bei Szenenwechseln kam es etwa bei Point&Click-Adventures zu abrupten Übergängen. Dann hat das Spiel stumpf zu einem anderen Track auf der Disk gewechselt, ohne sanften Übergang. Wenn das Musikstück zu Ende ist, muss der Laser auch wieder zurück an den Anfang springen. Mittlerweile werden Musikstücke in speziellen Dateiformaten abgespeichert, die die klassische Audio-CD obsolet gemacht haben.

Dynamische Musik

Heute arbeitet Olivier Derivière mit dynamisch an Spielszenen angepasster Musik. Bei dem spielbaren Psycho-Thriller Get Even (2017) ist die Musik zum Beispiel genau an den Spielfortschritt angepasst. In einer Szene läuft der Hauptcharakter durch den Gang einer Psychiatrie. Die Insassen sind in Aufregung und brüllen Drohungen, während die Räume zunehmend verrotteter und dunkler werden. Man spürt: Es geht auf einen Höhepunkt zu. Vielleicht ein besonderer Raum? Oder eine harte Konfrontation? Mit jedem Schritt wird auch die Musik intensiver, gewinnt an Instrumenten und Komplexität hinzu. Alles aber angepasst an das Tempo des Spielers. Tastet er sich nur langsam voran, verändert sich auch der Soundtrack langsamer. Auf die gleiche Art inszeniert Derivière auch traurige Musik. In einer anderen, emotionalen Szene erklingen Streicher im Hin-



Die Demoszene ist heute noch aktiv. Das hier ist 2nd stage BOSS von 0x4015&YET11. Die Demo zeigt eine Verfolgungsjagd mit einem Raumschiff und ist nur 4 Kilobyte groß!



Bei den ersten Spielen der ersten CD-ROM-Konsolen lief die Musik direkt von CD. Ein Beispiel ist Destruction Derby 2.



A Plague Tale: Innocence hat viele Spieler überrascht. Die Musik von Olivier Derivière macht die schlimmen Erfahrungen der Geschwister spürbar.

Fragen an Kevin Schulz

Kevin Schulz ist der Gründer und Eigentümer von Black Screen Records. Mit seinem Unternehmen hat sich der Kölner auf die Veröffentlichung von Schallplatten zu Spiele-Soundtracks spezialisiert.

GameStar: Als Verleger hast du Kontakt zu verschiedenen Künstlern aus aller Welt. Haben sie charakterlich etwas gemeinsam?

Schulz: Alle Künstler, mit denen ich bisher zusammengearbeitet habe, sind echt sehr tolle, engagierte, hilfsbereite, passionierte und individuelle Menschen gewesen. Die meisten brennen richtig für die Musik, bringen sich mit Ideen in das Vinyl-Projekt ein. [...] Es gibt auch Komponisten, mit denen ich auch einfach so in Kontakt bin oder mit denen man sich trifft, wenn man gerade auf einer Messe ist. Und dann geht man einen Kaffee trinken. Wie mit ganz normalen Menschen halt, haha.

Haben Spiele, die Musik in ihr Gameplay einbinden, das Potenzial, Spieler für die Bedeutung von Musik zu sensibilisieren? Titel wie REZ, Child of Eden oder Gitaroo Man?

Ich glaube, dass all die genannten Spiele auf jeden Fall sehr intensive und teils witzige Spielerfahrungen sind. Der REZ-Soundtrack ist zudem auch noch unglaublich gut. Ob ein Guitar Hero aber jemanden für Videospielmusik sensibilisiert, bezweifle ich. Da ha-

ben mich Nintendo-Spiele wie Pokémon, Super Mario, The Legend of Zelda als Kind/Jugendlicher emotional definitiv mehr abgeholt und so für Videospielmusik begeistert.

Wenn du einen Wunsch für die Zukunft von Spielemusik hättest, wie würde der aussehen?

Ich würde mir wünschen, dass noch mehr (große) Studios anfangen, ihre Soundtracks verfügbarer zu machen. Die Leute wollen Videospielmusik hören. Sie gehen auf Konzerte, bei denen ihre Lieblingsoundtracks von einem Orchester nachgespielt werden, und kaufen sich die Musik sogar auf Vinyl. Und dann finden sie häufig ihren Lieblingsoundtrack nur als schlecht gerippte und ohne Erlaubnis hochgeladene Version auf YouTube in mieser Qualität. Es muss ja nicht immer gleich Vinyl sein, doch Videospielmusik sollte mindestens auf Spotify, iTunes, Bandcamp und allen gängigen Plattformen erhältlich sein.



Foto: Michael Winkler

tergrund. Sie heulen erst auf, wenn der Spieler besondere Gegenstände entdeckt, die zu Schlüsselmomenten der Handlung gehören. »Tatsächlich war das aus technischer Sicht nicht besonders kompliziert umzusetzen, weil die Tools für dynamisches Sounddesign heutzutage jedem zur Verfügung stehen«, erklärt uns Derivière. »Wirklich schwierig ist es aber, die Ideen mit dem jeweiligen Spiel zu vereinen.« Das ist in der Praxis ein aufwändiger Prozess, da lange Musikstücke in viele kleine Segmente aufgeteilt werden. Haben Komponisten früher eher in Levels oder Orten gedacht – etwa einem Dungeon in Zelda –, ist heute die jeweilige Situation ausschlaggebender.

Komponieren in Loops

Die Komposition in Loops (Wiederholungen) ist auch heute noch gefragt, denn Arcade-Spiele sind nach wie vor beliebt. Wayforward ist zum Beispiel ein Studio, das sich auf Plattformen und Beat 'em ups speziali-

siert hat. Ihr jüngster Spross ist River City Girls (2019), ein geistiger Nachfolger des NES-Prüglers River City Ransom, in dem es schlagkräftige Mädels gegen ganze Banden aufnehmen. Für den pulsierenden elektronischen Soundtrack zeichnet die Komponistin Megan McDuffee aus San Francisco verantwortlich. Um den Arcade-Wurzeln des Spiels Tribut zu zollen, hat sie viele Elemente aus der Popmusik der 80er-Jahre einfließen lassen, inklusive ihrem eigenen Gesang. Da verwundert es nicht, dass einer ihrer Lieblingsoundtracks der von Far Cry 3: Blood Dragon ist, der zu einem großen Teil aus Synthwave-Stücken besteht.

Ihrer Meinung nach unterscheidet sich das Komponieren von Spielen enorm von anderen Medien. »Für mich ist der größte Unterschied, dass man erst einmal lernen muss, in Loops zu denken«, erklärt McDuffee uns im Gespräch. »Sehr oft muss die Musik im Spiel sich nahtlos wiederholen können, ohne dabei aber nervig zu werden

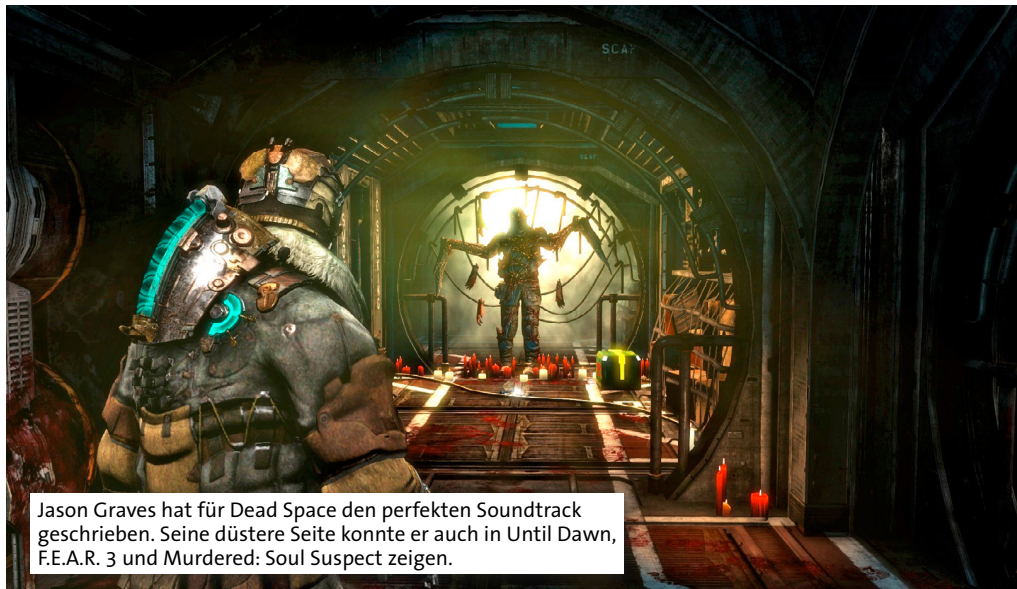
oder zu stagnieren. Herauszufinden, wie man auf diese Art komponiert, dabei aber die Musik sowohl interessant als auch unaufdringlich gestaltet, ist eine große Herausforderung.« McDuffee hat insgesamt acht Monate gebraucht, um den 37 Tracks umfassenden Soundtrack für Wayforward zu schreiben. Das ist eine durchschnittliche Bearbeitungszeit vieler Projekte in der Industrie. Es kann aber auch mehr als zwei Jahre dauern. Es hängt ganz vom jeweiligen Entwickler, seinem Budget und seinem Arbeitstempo ab. Wird ein Komponist aber möglichst früh in ein Projekt involviert, sind die Ergebnisse meistens deutlich besser.

Musik als dramaturgisches Werkzeug

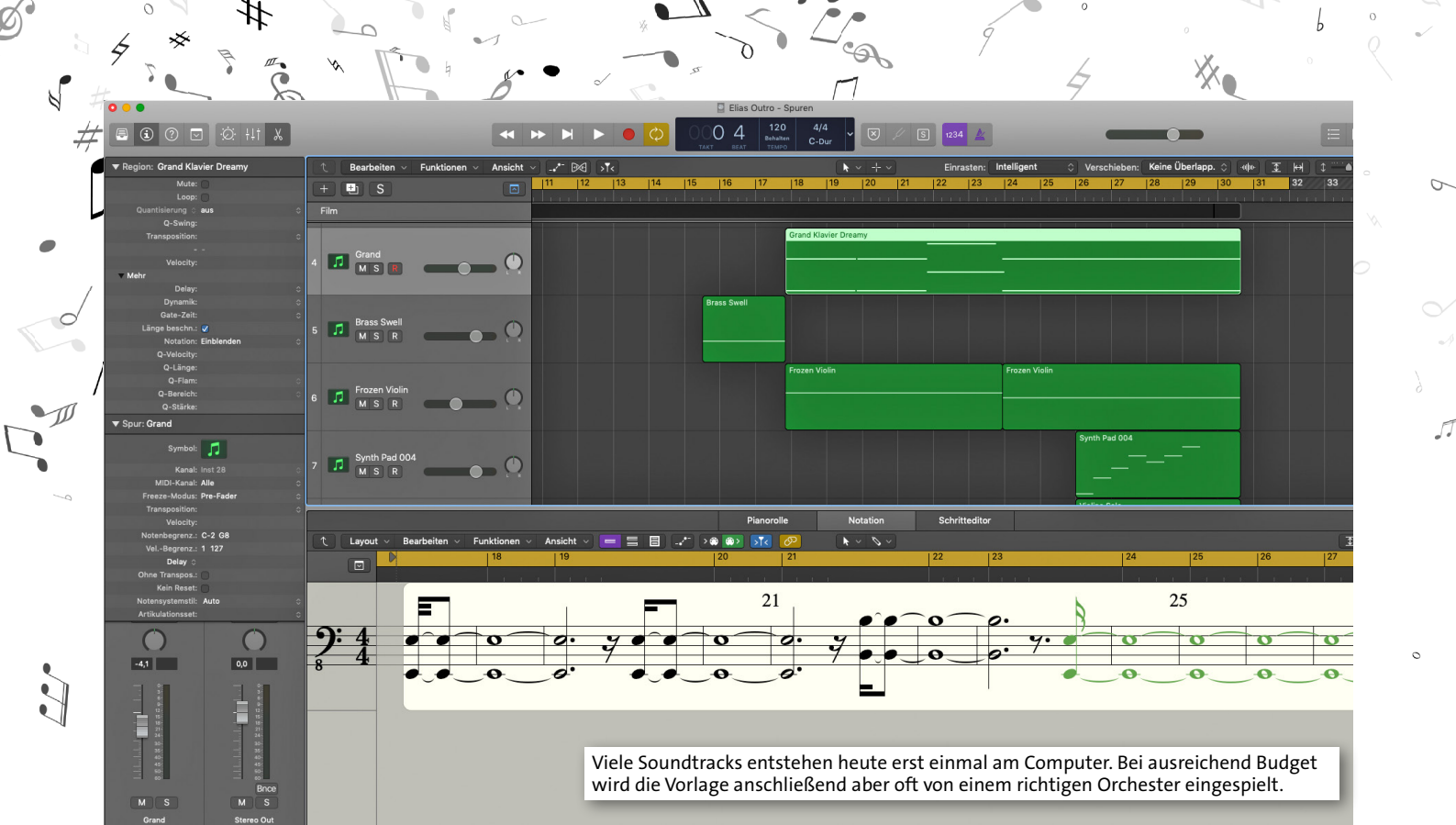
Für den Geschichtenerzähler ist Musik vor allem eines: ein integrales Werkzeug. Töne erzeugen bei uns Menschen Emotionen, und sie können die Stimmung einer Geschichte maßgeblich beeinflussen. Bei Filmen bestimmt die Wahl der musikalischen Beglei-



Olivier Derivière ist einer der auffälligsten Komponisten in der Industrie. Seine Soundtracks zeichnen sich durch hohe Experimentierfreude aus.



Jason Graves hat für Dead Space den perfekten Soundtrack geschrieben. Seine düstere Seite konnte er auch in Until Dawn, F.E.A.R. 3 und Murdered: Soul Suspect zeigen.



tung nicht nur eine einzelne Szene, sondern auch die Wirkung des Gesamtwerks. Ein Drama über Helden im Mittelalter können Filmemacher zum Beispiel mit zeitgemäßer Musik unterstreichen. Eine Drehleiter oder eine Schlüsselfidel sind authentisch und machen die Stimmung glaubwürdiger. Einen Marsch mit vielen Trommeln findet man hingegen eher bei Spielen, die auch von Soldaten handeln. Für welche Art von Musik sich der Komponist entscheidet, ist manchmal von der etablierten Assoziation abhängig. Anime-Spiele haben deshalb oft quirlige Popmusik, wohingegen Romanzen vorwiegend Violine und Klavier benutzen.

Emotion erzeugt Musik durch ihre psychologischen Effekte, die wiederum durch gewisse Klänge zustandekommen. Eine Tuba erzeugt zum Beispiel tiefe und bassige Töne, die durch den Bauch gehen. Ein Harfe hinge-

gen klingt sanft und beruhigend – jedenfalls, wenn man sie so spielt. Die kraftvolle Wirkung von Instrumenten lässt sich am einfachsten an Horrorspielen erklären: In *Dead Space* (2008) zum Beispiel muss sich der Spieler auf einem gespenstischen Raumschiff gegen eine Vielzahl von abstoßenden Monstern wehren. Die Umgebungen sehen lebensfeindlich aus, die Beleuchtung ist mies – hier möchte sich niemand aufhalten. Das Gefühl, auf den menschenleeren Fluren jederzeit von Kreaturen angegriffen werden zu können, erzeugt die Hintergrundmusik durch Streichinstrumente. Sie spielen lange, gedehnte, leise Tonfolgen. Sie vibrieren dabei etwas, wirken unruhig. Man fühlt sich deshalb beobachtet und angespannt. Wenn dann eines der Monster durch einen Lüftungsschacht gebrochen kommt, legt das Orchester los! Lautes Getöse! Cello, Kontra-

bass, Violinen und Violas drehen durch! Die Musik wirkt dabei schrill und arbeitet mit Stakkato. Das sind kurz angespielte Noten, die in diesem Kontext wie Messerstiche wirken. Man denke nur an Alfred Hitchcocks Filmklassiker »Psycho« (1960), der diese Technik beim Duschmord ebenfalls verwendet. Das passt, denn die meisten der Monster im Spiel haben spitze Tentakelarme, die sie als Hieb Waffen benutzen. Ist der Kampf vorbei, wird die Musik mit einem Paukenschlag beendet und kriecht wie ein Raubtier wieder in den Hintergrund. Komponist Jason Graves hat hier ganze Arbeit geleistet und lässt sein Orchester die Streichinstrumente regelrecht quälen. Streicher werden oft eingesetzt, weil sie eine große emotionale Bandbreite haben, die von beruhigend bis schrecklich reicht.

Zwischen Experiment und Kulturexponat

Wo viele Soundtracks auf ein klassisches Orchester oder historisch korrekte Instrumente einer Epoche setzen, sind natürlich auch Experimente möglich. Trotzdem gibt es da Grenzen, wie Taylor Ambrosio Wood findet. Die Komponistin aus Seattle ist passionierte Spielerin der afrikanischen Marimba. Wood hat an Indie-Spielen wie *The Window Box* (2019) oder *Balthazar's Dream* (2017) gearbeitet. »Wir können durch verschiedene Arten von Musik eine Menge über eine Kultur lernen«, erklärt sie uns. »Ich bin mit den simbabwischen Marimbas aufgewachsen, und viele dieser Musiktechniken haben meinen Kompositionsstil geprägt. Ich würde Musikern, die sich an sogenannter World Music versuchen möchten, eine gute Recherche empfehlen. Sie sollten in Erfahrung bringen, wie traditionelle Instrumente ursprünglich genutzt wurden, und vor allem auch, wie man sie richtig spielt.« Ein Kom-



Fragen an Taylor Ambrosio Wood

Taylor Ambrosio Wood ist eine Komponistin und Marimba-Spielerin aus Seattle. Sie schreibt Musik für Indie-Games und hat auch zu Materia Collective beigetragen. Die Künstlergruppe erstellt hochwertige Remixes von bekannten Soundtracks.



GameStar: Spiele können sehr experimentell sein. Gilt das auch für ihre Musik?

Wood: Ja, besonders in der Indie-Game-Szene, in der die Leute bereit sind, musikalisch mehr Risiken einzugehen. Sie können seltsame Instrumente oder interessante Strukturen verwenden, die sie normalerweise in einem Film-, Fernseh- oder AAA-Soundtrack nicht hören. Ich habe jedoch gelernt, dass sie auch den Investoren gefallen müssen. Obwohl Musik sehr avantgardistisch und innovativ sein kann, spielen oft andere Faktoren eine Rolle, und Komponisten werden manchmal überredet, sich an etablierte Normen zu halten und auf Nummer sicher zu gehen.

Der Schaffensprozess von Musik in Spielen wird in der Öffentlichkeit eher oberflächlich behandelt. Ist das ein Problem für die

Künstler, und was kann man dagegen tun?

Ja, ich denke, viele Making-ofs lassen die Komposition zu einfach aussehen. Für die breite Öffentlichkeit scheint Spielemusik etwas zu sein, das schnell erledigt werden kann. Dies führt Entwickler in die Irre, weil sie denken, dass das Komponieren eines vollständigen Soundtracks nicht viel Arbeit kostet. Die Branche benötigt ausführliche Tutorials oder Komponisten-Interviews, die mehr Licht in den Prozess bringen. Gegenwärtig wird ein Großteil der Spielemusik vom Komponisten allein in seinem Studio gemacht – auf seiner Computertastatur. Deshalb wird dieser spezielle Aspekt der Spieleentwicklung oft übersehen. Die breite Öffentlichkeit, Entwickler, aufstrebende Komponisten und Spieler sollten über den gesamten Prozess der Erstellung von Spielemusik informiert werden.

ponist sollte also ein traditionelles Instrument nicht nutzen, bloß weil es anders und exotisch klingt. Wood hat dafür ein konkretes Beispiel: »Wenn man etwa ein heiliges, traditionelles Instrument aus einer Kultur übernehmen möchte, in der es nur von bestimmten Priestern verwendet werden darf, sollte man dieses Instrument nicht unbedingt für eine oberflächliche Verfolgungsjagdsszene verwenden.«

Auf der ganzen Welt gibt es viele erstaunliche Instrumente und Musikstile, die nicht genügend Beachtung finden. Videospiele können wunderbar dabei helfen, sie bei einem großen Publikum auf der ganzen Welt bekannter zu machen. Das Action-Adventure *Mulaka* (2018) ist zum Beispiel tief in der mexikanischen Kultur verwurzelt. Daher verwendet der Soundtrack ausschließlich Instrumente, die von alten Stämmen entwickelt und gespielt wurden. Videospiele können auf diese Weise etwas über fremde Kulturen beibringen, ohne dass man selbst der Spra-

che mächtig sein muss. In den 2000ern waren in Deutschland zum Beispiel Bollywood-Filme und ihre Musik ziemlich beliebt. Sie legen einen großen Fokus auf aufwendig inszenierte Tanzszenen, die Tradition und Moderne mischen. »Wow, ich wusste gar nicht, dass Bollywood in Deutschland so populär war. Das ist cool!«, sagt Muhammad Hanif Bin Ghazali überrascht, als wir ihm von diesem Phänomen erzählen. Er ist einer der drei Entwickler des süßen Musik-Metroidvanias *Songbird Symphony* (2019). »Ich persönlich höre viel japanische Musik, obwohl ich kein Japanisch spreche. Sprache und Kultur sind keine Barrieren, um Musik genießen zu können. Rhythmus und durch Musik transportierte Gefühle überbrücken alle Sprachen und Kulturen.«

Musik mit und für Charakter

Das spiegelt sich in *Songbird Symphony* wider, denn Muhammad hat einen Plattformen und einen Soundtrack geschaffen, die uni-

versell verstanden werden können. Im Spiel geht es um den fröhlichen Vogel Birb, der sich aufmacht in die weite Welt, um seine Herkunft zu erfahren. Die Erforschung der eigenen Vergangenheit ist ein Thema, das viele Menschen nachvollziehen können. Konflikte löst Birb im Spiel durch Musik, indem er sich mit Gegnern zum Beispiel Sing- oder Tanzwettbewerbe liefert. Dann kommen Rhythmus-Sequenzen ins Spiel, bei denen man im richtigen Takt Knöpfe drückt. Das Wechselspiel zwischen Charakter und Musik ist sehr wichtig, denn beides soll sich gegenseitig reflektieren. »Man muss im Hinterkopf haben, dass es immer ein bestimmtes Musikgenre im Spiel geben wird, zu dem sich der Charakter passend bewegen muss«, erklärt uns Muhammad. »Bei *Ulala* aus *Space Channel 5* zum Beispiel kann man anhand ihrer coolen und funky Bewegungen die Art ihrer Musik erkennen. Bei Birb ist es so: Er wippt stetig, und wenn der Spieler ihn länger nicht bewegt, beginnt er zu tanzen. Dieses Verhalten zeigt, dass er sehr fröhlich ist und Musik einfach liebt.«

Abstrakte Musikspiele: Wir sind ganz Ohr

Die Liebe zur Musik kommt schlussendlich bei Spielen voll zum Tragen, die sie zum zentralen Spielelement machen. *Guitar Hero* oder *Just Dance* nutzen dazu lizenzierte Musik, etwa aus den aktuellen Charts, um auch weniger videospieldaffine Menschen vor den Bildschirm zu locken. Während Titel wie *Space Channel 5* (1999) oder *Gitaroo Man* (2001) den Charme eines Musicals rüberbringen, gehen Designer wie Tetsuya Mizuguchi einen anderen Weg: Sie inszenieren ein audiovisuelles Erlebnis, das einem Fiebertraum gleicht. Das bekannteste Spiel von Mizuguchi ist *Rez* (2001), das besonders in der VR-Neuaufgabe für PlayStation 4 einnehmend wirkt. Es folgt dem Konzept der Synästhesie, die vom Künstler Wassily Kandinsky inspiriert ist. Die Idee dahinter: Jeder Klang korrespondiert mit einer Farbe. Einige Menschen können ihre Augen schließen und se-

Rez Infinite ist eine Neuaufgabe für PlayStation 4, die auch die PSVR unterstützt. Das Spiel war Gegenstand zahlreicher Kunstaussstellungen.

hen trotzdem Farben, die die Musik in ihrem Kopf entstehen lässt. Manche schmecken das sogar, was sich der Pixar-Film »Ratatouille« (2007) zunutze macht. Der Held des Films, eine kleine Ratte mit Feinschmeckerzunge, beschreibt leckeres Essen ebenso in Farbenspielen. Mizuguchi hat zuletzt Tetris Effect (2018) entwickelt, das das klassische Puzzlespiel in einen Rausch verwandelt.

Zu dieser Sorte Musikspiel passt Vectronom (2019). In dem abstrakten Geschicklichkeitsspiel bewegt man einen kleinen Würfel über einen Parcours. Der Clou: Im Takt der elektronischen Musik verschwinden und erscheinen Hindernisse. Der Komponist Juan Orjuela hat die gesamte Akustik des Spiels entworfen. »Ich persönlich liebe ja abstrakte Spiele. Für mich fühlen sie sich stärker nach interaktiver Kunst an als herkömmliche Unterhaltungsformen«, meint er. »Ich glaube, da ist ein großes Potenzial, wenn man Spiele abstrahiert. Das schafft Möglichkeiten im Gameplay, die über die etablierten Formen von klassischen Spielen hinausgehen.« Tatsächlich fühlt sich Vectronom sehr andersartig an, obwohl das Spielprinzip so simpel ist. Den Weg durch die Levels zu finden, hat fast den Charakter eines Puzzlespiels. Und man muss dabei sehr, sehr aufmerksam sein.

Zuhören und lernen

Können Musikspiele generell das Taktgefühl und das Gehör schärfen, also zur musikalischen Bildung dienen? Für Orjuela ist das keine Frage: »Absolut! Rhythmusspiele jeder Art basieren auf der Tatsache, dass jeder Spieler sehr genau hinhören und die Musik verstehen muss. Sie beginnen langsam, Musik besser zu analysieren, und trainieren ihr Ohr, was zentrale Fähigkeiten sind, wenn es darum geht ein Instrument zu lernen.« Orjuela sieht da durchaus Parallelen zu einem Schlaginstrument, bei dem man im richtigen



So seltsam japanische Musikspiele auch manchmal sind: Die meisten von ihnen haben ein großes Herz! So wie Gitaroo Man.



Auf die Rückkehr der Weltraum-Reporterin Ulala warten Fans bereits seit 2003. Mit »Kinda Funky News« kehrt sie in einem VR-Spiel zurück.

Moment die richtige Trommel treffen muss. Es gibt sogar Musikspiele wie Taiko No Tatsujin (2018) oder Gal Metal (2018) für die Nintendo Switch, bei denen man auf dem Touchscreen trommelt. »Wenn man Gitarre spielen möchte, kann Guitar Hero einen in

die richtige Richtung schicken«, meint Orjuela. »Auch wenn es definitiv nicht die gleiche Erfahrung ist.« Musik in Spielen lässt uns also nicht nur fühlen, sondern kann uns auch etwas beibringen. Wir sollten in Zukunft genauer hinhören. ★

Fragen an Megan McDuffee

Megan McDuffee ist eine preisgekrönte Komponistin und Sängerin aus Los Angeles. Sie konzentriert sich auf Synthwave und hat als Letztes den Soundtrack zu River City Girls geschrieben.

GameStar: Sollte ein Soundtrack in der Lage sein für sich selbst zu stehen, sodass man ihn auch außerhalb des Spiels und ohne die zugehörigen Bilder genießen kann?

McDuffee: Ich denke, es ist keine Frage des »sollens«, sondern mehr nach der Intention des Komponisten. Vielleicht war es bei einem bestimmten Projekt die Absicht, bloß etwas Hintergrundmusik zu bieten und die Musik später nicht separat als Album zu veröffentlichen. Das ist absolut okay. Aber für mich persönlich ist es schöner, wenn ein Soundtrack für sich stehen kann und in sich geschlossen ist. Als ein eigenständiges Hörerlebnis.

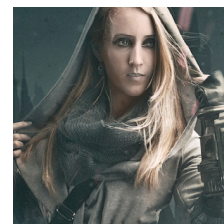
Die Komposition von Themen für Charaktere oder Situationen ist ein Schlüsselement von Soundtracks. Wie gehst du bei deiner täglichen Arbeit an so etwas heran?

Es ist wichtig, dass ich mit den Entwicklern die Hintergrundgeschichte und die Charaktereigenschaften einer bestimmten Figur diskutiere, bevor ich mich mit musikalischen Themen befasse. Ich

möchte ihre Vision verstehen oder zumindest ein Gefühl für die Tiefe des Charakters der jeweiligen Figur bekommen. Wenn ich schon früh im Prozess Konzeptzeichnungen sehe, kann das bereits meine musikalische Richtung bestimmen.

Gibt es einen Rat, den du Nachwuchsmusikern geben kannst?

Am Anfang ist es schwierig. Jobs oder Auftritte zu finden, ist eine raue Angelegenheit. Behaltet euren regulären Job zum Mietezahlen und Essenkaufen so lange bei, bis ihr wirklich 100 Prozent eurer Zeit für Spiele-Soundtracks aufwenden könnt. Und selbst dann muss man hungrig und immer in Bewegung bleiben, um das nächste Projekt zu finden. Das ist eine langfristige Angelegenheit ... es dauert Jahrzehnte, bis diese Karriere für die meisten Menschen richtig in Schwung kommt. Also: hartnäckig sein! Wenn ihr nicht aufgibt, bleibt ihr dem Rudel und den Leuten, die unweigerlich aussteigen, immer einen Schritt voraus.



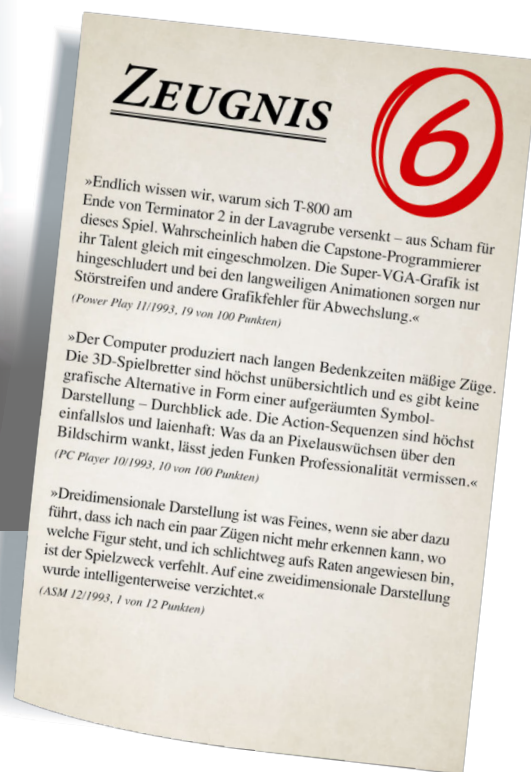
Legendär schlecht: Terminator 2: Chess Wars

VÖLLIGER SCHACHSINN



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Es gibt sogar ein Terminator-Spiel, an das er gute Erinnerungen hat: Future Shock von Bethesda war 1995 einer der ersten Ego-Shooter mit Mauslook-Steuerung.



Skynet baut Schachcomputer statt Kampfmaschinen, um die Menschheit matt zu setzen. Schlechte Spiele zu »Terminator« gab es viele, dieser bizarre Battle-Chess-Klon setzte aber allen die Krone auf.

Von Heinrich Lenhardt

Ein beliebter Kniff aus Action- und Horrorfilmen hält auch bei »Terminator 2« die Zuschauer in Atem: Das Böse ist kurz vor Schluss scheinbar besiegt, doch kaum hat man aufgeatmet, gelingt ihm die Wiederauferstehung. Wenn der T-1000 in tausend kleine Stücke zerspringt, ist das auch so ein Fall von »zu früh gefreut«: Das selbstreparieren-

de Flüssigmetall-Modell ist wenige Minuten später wieder hinter Arnold und Familie Connor her – Schrecken ohne Ende.

Ganz ähnlich ging es Computerspielern, die sich 1993 eigentlich vor weiteren Spielen zum Film sicher wähnten. Da waren der Kinostart von »Terminator 2: Judgment Day« bereits zwei Jahre her und Oceans offizielles Spiel zum Film weitgehend verdrängt, eine schlampige Ansammlung von spaßreduzierten Action- und Puzzle-Levels. Aber so ist das halt mit dem Bösen: Wenn man meint, es überstanden zu haben, schlägt es unerwartet wieder zu. Manchmal sogar mit einem Schachbrett als Geheimwaffe.

Als Schach brutal wurde

Dank eines grafischen Gimmicks wird das altherwürdige Schach 1988 zum heiß ange-

sagten Computerspielgenre. Wenn bei Interplays Battle Chess zwei Figuren auf demselben Feld landen, beginnt eine aufwändige Kampfanimation. Die ist rein kosmetischer Natur, denn die Schachregeln schreiben vor, wer hier wen schlägt. Aber erst auf dem Amiga und 1991 auch auf PC staunt man nicht schlecht über die Grafikpracht. Nur in Deutschland wird die zarte Jugend von Rochaden und »Kopf ab«-Comicgrafik geschützt, da landet der Überraschungshit Battle Chess zunächst auf dem Index.

Neben offiziellen Nachfolgern gibt es Battle-Chess-Klone, die das »Schach plus Kampfanimationen«-Konzept mit prominenten Lizenzen kombinieren. Das Genre erreichte 1993 seinen Gipfel, in diesem Jahr können wir mit Star-Wars- oder Star-Trek-Figuren die Sizilianische Verteidigung üben.



Das Schachbrett wird zum »apokalyptischen Kriegsgebiet«. Dank laienhafter Grafik und KI fühlt sich Chess Wars wie das Ende der Welt an.



Dame Sarah Connor kommentiert das Spielgeschehen mit einem Satz, der auch als ehrlicher Werbeslogan für Chess Wars taugen würde.

Genre: Schach**Publisher:** Capstone**Entwickler:** IntraCorp**Veröffentlichung:** 1993**Legendär, weil:** ... Terminator 2 einer der größten Kassenschlager der frühen Neunziger und Hauptdarsteller Schwarzenegger auf dem Zenit seines Ruhms war. Die Erfolgsformel »Arnie, Action, Spezialeffekte« wirkte wie eine ideale Computerspiel-Vorlage.**Schlecht, weil:** ... ein dilettantischer Battle-Chess-Klon die so ziemlich ungeeignetste Spielidee ist, um dem Film gerecht zu werden. Unübersichtliche Spielfiguren, denkfaule KI und lachhafte Kampfanimationen wecken den Wunsch nach Festplatten-Terminierung.**Fazit:** e2-e4 – nix wie weg hier. Liebslos zusammengepfushtes Computerschach, dessen grafische Bemühungen wie eine gehässige Parodie auf die Filmvorlage wirken. Der Tiefpunkt der Lizenzschachwelle treibt selbst unaufhaltsame Terminatoren an den Rand der Selbsterstörung.

Die Flut an Schachprogrammen führt gar zur Parodie Chess Maniac 5 Billion and 1 – und dann ist da noch ein unfreiwillig komischer Vertreter, der die Battle-Chess-Welle mit einer denkbar ungeeigneten Lizenz reitet.

Mit Skynet aufs Schachbrett

Wer erinnert sich an die Filmszene, in der John Connor dem Terminator-Arnold neben Highfives und Hasta la Vistas auch Schach beibringt? Niemand? Hm, womöglich ging dieser große Moment bei einer Drehbuchrevision verloren. Oder vielleicht hat der Terminator-2-Film auch rein gar nichts mit Schachspiel zu tun, aber das ist halt die einfachste und billigste Methode, schnell noch eine angestaubte Lizenz auszuschlachten. Terminator 2: Chess Wars wird geboren. Diese Veröffentlichung der Filmliebhaber von Capstone (The Dark Half) wird mit spielerischen Mängeln und stümperhafter Grafik zum Sargnagel für ein überstrapaziertes Modegenre: Wirklich erstaunlich, was man bei

der Adaption eines rund tausend Jahre alten Brettspiels so alles vermurksen kann.

Die Filmvorlage war 1991 der bis dato teuerste Kinofilm, Chess Wars wirkt dagegen wie der billigste Kampfschach-Klon. Fünf Hintergrundbilder stehen zur Wahl, auf dem Brett stehen sich Weiß (T-800, Sarah & Co.) und Schwarz (T-1000 und diverse Skynet-Einheiten) gegenüber. Hier ist schon etwas Fantasie gefragt, da die laut Menü »weißen« Figuren dunkel gekleidet und die »schwarzen« Roboter ausgesprochen hell sind. Einige Charaktere sind der Filmvorlage entnommen, der Läufer soll zum Beispiel John Connor auf seinem Mofa sein.

Die Übersicht wird geopfert

Die kruden Figuren sind nicht schön, aber groß – Übersichtlichkeit spielte für die Grafiker eine eher untergeordnete Rolle. Häufig entstehen Konstellationen, bei denen Figuren teilweise verdeckt sind. Für die Extrapolation Umständlichkeit sorgt die Bedienung, denn wir können nicht eine Figur direkt anklicken, sondern müssen das Feld anvisieren, auf dem sie steht. Was gar nicht so leicht ist, wenn besagtes Feld weitgehend vom breitschultrigen »König« Arnold verdeckt wird, der eine Reihe dahinter parkt. Eine alternative 2D-Ansicht ist eigentlich ein Standard-Feature, fehlt aber ausgerechnet beim zugeparkten Chess-Wars-Brett. Werden wir für solche Komfortmängel mit ausufernder Präsentationspracht entschädigt?

Pixelmüll und Krampfsequenzen

Die Computergrafik-Spezialeffekte des Terminator-2-Films sind für ihre Zeit sensationell, die Computerspielgrafik der Chess Wars-Animationen scheußlich. Schlägt eine Figur die andere, wird auf einen separaten Kampfbildschirm umgeschaltet. Was da genau passiert, lässt sich auch bei konzentrierter Betrachtung schwer sagen, so düster und grobkörnig sind diese Sequenzen. Die Hintergrundbilder erinnern nicht etwa an Filmschauplätze, sondern wirken wie Restware vom Postapokalypse-Grabbeltisch. Vorbild Battle Chess garniert seinen Animationschnickschnack mit kleinen Gags, Chess Wars wirkt ebenso witz- wie ideenlos. Und während das Schachbrett in Super-VGA-

Auflösung gezeigt wird, schaltet das Programm für die Kampfsequenzen auf klumpige 320x200 Pixel herunter. Was dabei herauskommt, ist auch nach den Maßstäben von 1993 kein schöner Anblick.

Gut Zug will Weile haben

In spielerischer Hinsicht gibt es durchaus Gutes zu vermelden: Das Schachbrett hat tatsächlich 8 x 8 Felder, und beim Aufstellen der Figuren unterlaufen der KI keine Fehler. Fünf Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, die Gelegenheitspieler durchaus fordern – insbesondere deren Geduld. Würde Skynet mit der Rechengeschwindigkeit der Chess Wars-KI zu Werke gehen, müssten wir noch ein paar Jahrtausende auf den Roboteraufstand warten. Zwar lässt sich in einem Menü ein Zeitlimit pro Zug einstellen, doch darunter leidet die Stärke des Computergegners.

Grübeln möchte man auch bei der Frage, wen dieses Programm eigentlich ansprechen soll. Wer richtig gutes Computerschach will, greift zur Chessmaster-Serie, für Freunde drolliger Animationen gibt es Battle Chess 4000. Bleibt also nur die Zielgruppe der Terminator-Fans, die anspruchslos genug ist, um eine derart laienhafte Vermurkung der Filmcharaktere zu ertragen. Außerdem sollten sie mit Schach vertraut sein, denn Luxusoptionen wie Lektionen für Einsteiger darf man hier nicht erwarten.

Dreikampf der Katastrophenspiele

Zwei Jahre lang sah Ocean wie der sichere Schrottmeister aus, mit ihrem 1991-Spiel zu Terminator 2 hatten sie die Messlatte extrem tief gelegt. In Sachen Unspielbarkeit begegnet Chess Wars dem Rivalen auf Augentiefe, minuspunktet aber stärker in den Kategorien »Ideenmangel« und »Hässlichkeit«. Einen weiteren Schrecken müssen PC-Spieler Ende 1993 überstehen, denn dann folgt die Umsetzung des T2-Spielautomaten. Dieser Rail-Shooter wird von PC Player als »dämlich und eintönig« bezeichnet, erreicht aber nicht die extremen Wertungstiefen von Chess Wars. Terminator-Filme kommen und gehen, doch in einer Hinsicht dürfte Judgment Day schwer zu übertreffen sein: So viele schlechte Spiele zu einem Film gehen auf keine Metallskelett-Kuhhaut. ★



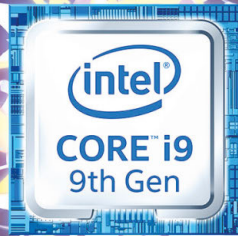
Wenn eine Figur die andere schlägt, wird eine Kampfanimation abgespielt. Hier geht John Connor seiner Läufertätigkeit auf dem Mofa nach.



Hässliche Hintergrundbilder gibt es viele, doch in Sachen Geschmacksverirrung nimmt es keines mit dem roten Totenschädel auf.



ONE GAMING PC SYSTEME MIT ÜBERTAKTBAREM
INTEL CORE i9-9900KS SPECIAL-EDITION-PROZESSOR DER 9. GENERATION



DER BESTE GAMING-PROZESSOR DER WELT IST
KOMPLETT ENTFESSELT – UND SOFORT LIEFERBAR



ONE GAMING ULTRA IN06

Intel Core i9-9900KS mit 8x 5.00 GHz
GeForce RTX 2080 Ti GDDR6 ASUS ROG Strix OC mit 11 GB
32 GB (2x 16 GB) DDR4 3200 MHz RAM
2 TB Intel NVMe SSD
MSI MAG Z390 TOMAHAWK

inkl. Windows 10 Home
inkl. Call of Duty: Modern Warfare

Art-Nr. 24008

Windows 10
Home

2.999,99 €*

oder Finanzkauf¹ z. B. 54,79€ mtl. Laufzeit: 72 Monate
36 Monate Garantie

Dieses und weitere Systeme findest Du unter: one.de/intel-i9-9900ks

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.



DIE 16ER SUPER-SERIE

GEFORCE® GTX 1660 SUPER™



Windows 10
Home

ONE GAMING PREMIUM IN01

Intel Core i5-9600KF mit 6x 4.60 GHz
GeForce GTX 1660 SUPER KFA² OC mit 6 GB
16 GB (2x 8 GB) **DDR4 3200 MHz** RAM
1 TB Intel NVMe SSD
MSI MPG Z390 Gaming Plus

Art-Nr. 22638

999,99 €*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **18,26€** mtl. Laufzeit: 72 Monate
 36 Monate Garantie

inkl. Windows 10 Home



Windows 10
Home

ONE GAMING PREMIUM AN06

AMD Ryzen 5 3600 mit 6x 4.20 GHz
GeForce GTX 1660 SUPER KFA² OC mit 6 GB
16 GB (2x 8 GB) **DDR4 3000 MHz** RAM
1 TB Intel NVMe SSD
MSI B450M Pro-M2 Max

Art-Nr. 24158

949,99 €*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **17,35€** mtl. Laufzeit: 72 Monate
 36 Monate Garantie

inkl. Windows 10 Home
 inkl. dreimonatigen Xbox Game Pass

Diese und weitere Systeme findest Du unter: one.de/1660-super

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.

Auf einen Blick

- 27 Zoll Bildschirmdiagonale
- 2560x1440 Pixel (16:9)
- maximal 165 Hertz
- AMD FreeSync sowie G-Sync compatible (48 bis 165 Hertz)
- DisplayHDR-400-zertifiziert
- mattes IPS-Panel
- 10 Bit Farbtiefe (8 Bit + Frame Rate Control)
- höhenverstellbar sowie dreh- und neigbar



Gigabyte Aorus FI27Q-P

SCHNELLER TFT MIT AIM STABILIZER UND HDR

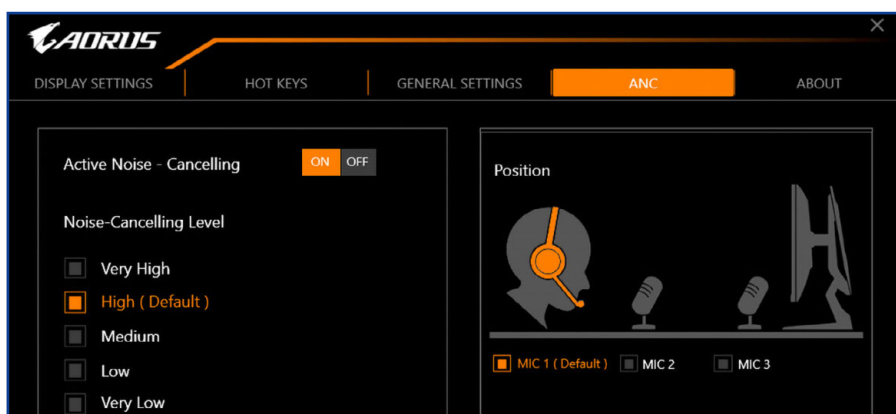
Der Aorus FI27Q-P von Gigabyte kombiniert die WQHD-Auflösung mit 165 Hertz, DisplayHDR 400 und Extras für Spieler. Überzeugt der Gaming-TFT im Praxistest?

Von Nils Raettig

Monitore mit WQHD-Auflösung (2560x1440 Pixel) wie der Gigabyte Aorus FI27Q-P erfreuen sich bei Spielern immer größerer Beliebtheit, und das aus nachvollziehbaren Gründen. Im Vergleich mit den immer noch sehr weit verbreiteten Full-HD-TFTs (1920x1080 Pixel) bieten sie bei gleicher Bilddiagonale dank höherer Pixeldichte ein sichtbar schärferes Bild. Gleichzeitig steigen die Anforderungen an die Hardware in der nativen Auflösung des TFTs nicht so stark wie beim Spielen auf einem 4K-Bildschirm (3840x2160 Pixel). Der Gigabyte-TFT will außerdem mit vielen Extras punkten, die speziell auf Spieler ausgerichtet sind.

Viele Extras für Spieler

Zu den für Spieler gedachten Extras des FI27Q-P zählen vor allem die hohe Bildwiederholrate von 165 Hertz, die Unterstützung von AMD FreeSync und Nvidia G-Sync Compatible sowie das DisplayHDR-400-Zertifikat. Weitere Besonderheiten sind unter anderem ein sogenannter »Aim Stabilizer«, das mit der passenden Software auch per Maus und Tastatur bedienbare Monitormenü sowie die RGB-Beleuchtung auf der Rückseite und im Standfuß. Ob all diese Extras wirklich sinnvoll sind und wie sich der Aorus FI27Q-P mit Blick auf Faktoren wie die Eingabeverzögerung, die Bildqualität oder die Reaktionszeit schlägt, klären wir im Test. Vorab noch ein Hinweis: Neben dem FI27Q-P gibt



Schließen wir ein Headset an den Monitor an, können per Active Noise Cancelling störende Umgebungsgeräusche unterdrückt werden.

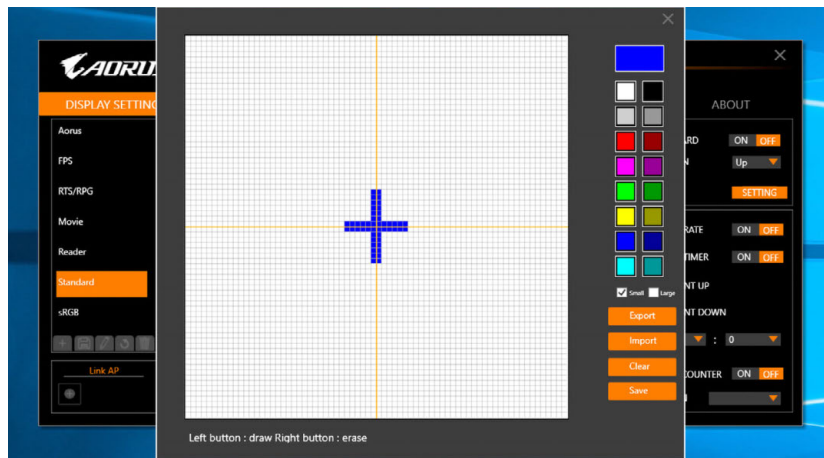
Summary of Performance Differences by Tier

| | Minimum Peak Luminance | Range of Color | Typical Dimming Technology | Maximum Black Level Luminance | Maximum Backlight Adjustment Latency |
|----------------------------|---------------------------------|----------------|----------------------------|---------------------------------|--------------------------------------|
| | Brightness in cd/m ² | Color Gamut | | Brightness in cd/m ² | Number of Video Frames |
| VESA CERTIFIED DisplayHDR™ | | | | | |
| DisplayHDR 400 | 400 | sRGB | Screen-level | 0.4 | 8 |
| DisplayHDR 500 | 500 | WCG* | Zone-level | 0.1 | 8 |
| DisplayHDR 600 | 600 | WCG* | Zone-level | 0.1 | 8 |
| DisplayHDR 1000 | 1000 | WCG* | Zone-level | 0.05 | 8 |
| DisplayHDR 1400 | 1400 | WCG* | Zone-level | 0.02 | 8 |
| DisplayHDR 400 True Black | 400 | WCG* | Pixel-level | 0.0005 | 2 |
| DisplayHDR 500 True Black | 500 | WCG* | Pixel-level | 0.0005 | 2 |

Gigabyte hat für den FI27Q-P ein DisplayHDR-Zertifikat von der VESA erhalten, allerdings nur das mit den geringsten Anforderungen (DisplayHDR 400).

es von Gigabyte auch den FI27Q ohne »P« im Namen. Das hier getestete Modell mit »P« bietet DisplayPort in der Version 1.4 inklusive High Bit Rate 3 für Übertragungsraten von maximal 32,4 GBit/s, das Modell

ohne »P« DisplayPort 1.2 mit maximal 21,6 GBit/s. Laut Gigabyte ist es erst mit DisplayPort 1.4 beziehungsweise HBR3 möglich, alle Funktionen des Monitors wie die WQHD-Auflösung, die hohe Bildwiederholrate, die



Ist der Fl27Q-P per USB-Kabel mit dem PC verbunden, können wir über OSD Sidekick unter anderem ein individuelles Fadenkreuz erstellen, dass in der Bildschirmmitte angezeigt wird.



Wie immer mehr Spieler-Monitore setzt auch der Fl27Q-P auf einen schmalen Rahmen, wobei zur dargestellten Bildfläche noch kleine Abstände von einem Zentimeter links, rechts und oben sowie einem halben Zentimeter unten hinzukommen.

Farbtiefe von 10 Bit und die HDR-Darstellung zuverlässig ohne Farbumterabstimmung gleichzeitig zu nutzen. Außerdem verwendet der Fl27Q-P einen anderen Scaler, der Extras wie den Black Equalizer und das Active Noise Cancelling für angeschlossene Headsets in den Versionen 2.0 verfügbar macht. Im Handel erhältlich ist derzeit nur das Modell ohne »P« für etwa 570 Euro. Wann genau der Fl27Q-P hierzulande verfügbar sein wird, steht noch nicht fest, der Preis dürfte laut Gigabyte aber etwa um 100 Euro höher liegen.

IPS-Panel mit FreeSync und G-Sync

Das IPS-Panel des Fl27Q-P eignet sich aus mehreren Gründen sehr gut zum Spielen. Dazu zählen auch Faktoren, die jeden Monitor mit den entsprechenden Eigenschaften in Spielen gut dastehen lassen. An erster Stelle ist hier die hohe Bildwiederholrate von 165 Hertz zu nennen. Gegenüber dem Spielen mit den immer noch weit verbreiteten 60 Hertz fühlen sich Eingaben durch den geringeren Abstand zwischen den einzelnen Frames klar direkter an. Wie groß der positive Effekt davon ist, hängt zwar sowohl vom jeweiligen Spiel und den erreichten fps ab und wird außerdem subjektiv unterschiedlich stark wahrgenommen. Gerade für Freunde von Shootern bieten sich Monitore mit hoher Bildwiederholrate aber besonders an,

wobei die Unterschiede zu maximal 60 Hertz unseren Eindrücken nach bereits im Desktop-Betrieb klar wahrnehmbar sind.

Dabei ist allerdings zu bedenken, dass das Erreichen von dreistelligen fps-Werten in der WQHD-Auflösung recht schnelle Hardware voraussetzt, zumindest in grafisch anspruchsvollen Titeln und bei hohen bis sehr hohen Grafikdetails. Auch FreeSync (setzt eine AMD-Grafikkarte voraus) und G-Sync (setzt eine Nvidia-Grafikkarte voraus) verbessern das Spielgefühl nochmal spürbar, indem sie die Bildausgabe zwischen der Grafikkarte und dem Monitor synchronisieren. Das lässt noch weniger Zeit zwischen unseren Eingaben und ihrer tatsächlichen Umsetzung auf dem Bildschirm vergehen, was das Spielgefühl vor allem in eher niedrigen fps-Bereichen klar verbessern kann. Gleichzeitig wirken diese Techniken Bildfehlern wie einem horizontalen Zerreißen (Tearing) entgegen. Unterhalb von 48 Hertz kommt dabei die Low Framerate Compensation zum Einsatz, die Frames doppelt anzeigt. Der Aorus Fl27Q-P ist zwar nur »G-Sync compatible« und besitzt dementsprechend kein zusätzliches G-Sync-Modul von Nvidia, was potenziell Probleme wie ein flimmern des Bild mit sich bringen kann. In unserem Test konnten wir G-Sync aber tadellos mit einer passenden Nvidia-Grafikkarte auf dem Monitor aktivieren und nutzen.

Input Lag & Reaktionszeit

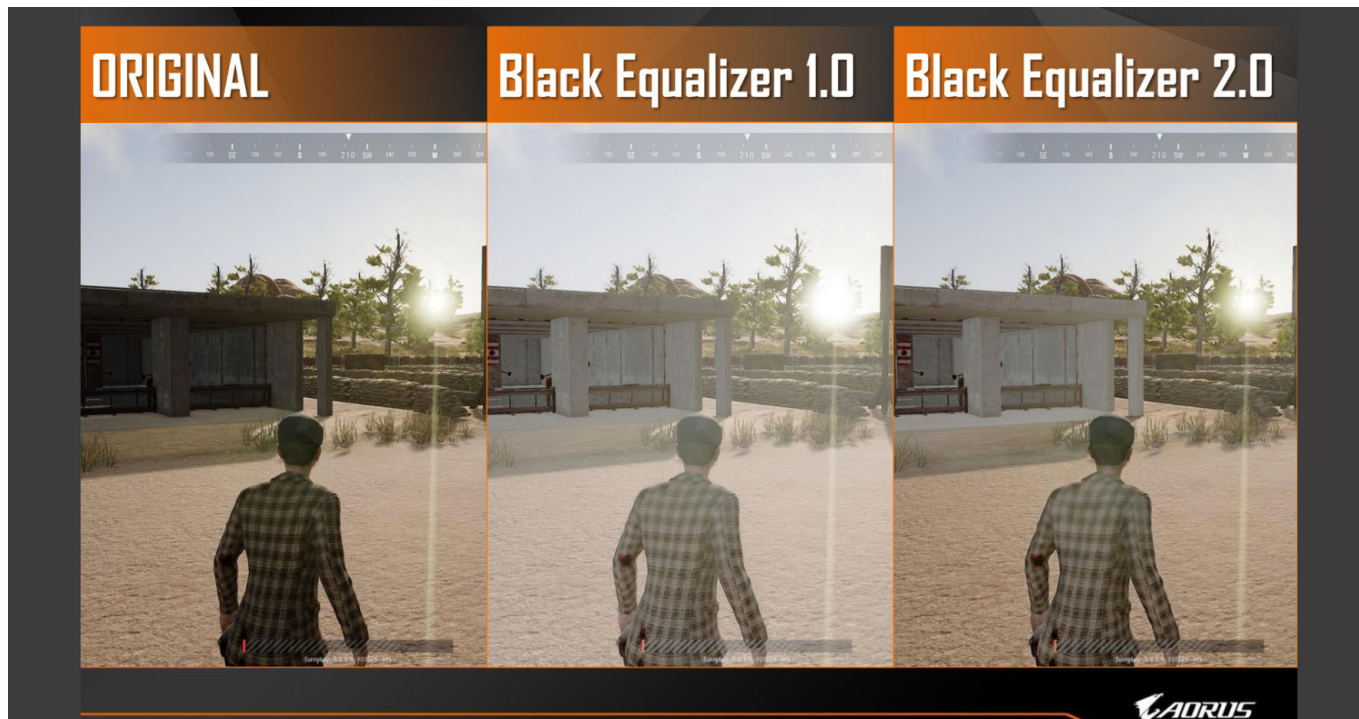
Der Gigabyte-Monitor kann auch in Gerätespezifischen Bereichen punkten, die für Spieler relevant sind. So messen wir mit einem Leo Bodnar am unteren Rand des Bildschirms in Full HD eine Eingabeverzögerung (Input Lag) von nur etwa sieben Millisekunden. Auch die Reaktionszeit stellt unseren Eindrücken nach kein Problem für das Spielen von schnellen Shootern dar. Das ist bei IPS-Panels inzwischen zwar immer häufiger der Fall, aber noch keine Selbstverständlichkeit. Hohe Reaktionszeiten äußern sich bei schnellen Bewegungen in störenden Schlieren und einem trägen Bewegungsgefühl. Dem soll die Overdrive-Funktion von TFTs entgegenwirken – wirklich nötig ist das beim Fl27Q-P aber nicht. Auch auf der niedrigsten Overdrive-Stufe geht er flott zu Werk. TN-Panels sind zwar oft noch schneller unterwegs, groß ist der Unterschied unserem Eindruck nach aber nicht. Außerdem ist die Bildqualität bei TN-Panels in der Regel schlechter. Die höheren Overdrive-Stufen sorgen zwar nur für eine minimale Verbesserung der Reaktionszeit, da sie aber keine der für Overdrive typischen Bildfehler wie Farbsäume an Objektkanten mit sich bringen, empfehlen wir die Nutzung der höchsten Overdrive-Stufe.

Bildqualität auf hohem Niveau

IPS-Panels sind für eine kräftige Farbdarstellung und weite Blickwinkel bekannt, wenig überraschend bietet auch der Fl27Q-P diese beiden Eigenschaften. Die für das Display-HDR-Zertifikat nötige Farbtiefe von 10 Bit wird dabei per 8-Bit-Panel in Kombination mit Frame-Rate-Control erreicht. Mit Blick auf den Kontrast kann der Monitor dank eines ordentlichen Schwarzwerts und der hohen maximalen Helligkeit punkten, zumindest, wenn man die HDR-Darstellung einmal außen vorlässt (dazu später mehr). Bei unseren Messungen mit einem X-Rite iDisplay Pro erzielt der Gigabyte-Monitor in der Bildschirmmitte Werte im Bereich von maximal etwa 420 cd/m², was sowohl mit aktiviertem HDR als auch ohne HDR gilt. Der typische Schwarzwert liegt ebenfalls unabhängig von der Aktivierung von HDR im Bereich von

| | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Luminance % Δ: 9% Luminance: 390 | Luminance % Δ: 10% Luminance: 383 | Luminance % Δ: 16% Luminance: 357 |
| Luminance % Δ: 1% Luminance: 437 | Luminance: 429 | Luminance % Δ: 10% Luminance: 386 |
| Luminance % Δ: 1% Luminance: 423 | Luminance % Δ: 7% Luminance: 397 | Luminance % Δ: 13% Luminance: 373 |

Die Ausleuchtung des Fl27Q-P fällt nicht so überzeugend aus, was bei uns vor allem die rechte Seite betrifft.



Dem Black Equalizer des Fl27Q-P gelingt es auf den niedrigeren Stufen recht gut, primär die dunklen Bildbereiche und nicht das gesamte Bild aufzuhellen.

etwa 0,38 cd/m², was zu einem guten Kontrastverhältnis von ungefähr 1.100:1 führt.

Nicht ganz überzeugend ist dagegen die Ausleuchtung. Unser Testgerät wird vor allem auf der rechten Seite etwas weniger hell. Im normalen PC-Alltag haben wir das aber nicht wirklich wahrgenommen, Gleiches gilt für das gewisse Backlight Bleeding an den Rändern.

HDR mit gewissen Abstrichen

Der Aorus Fl27Q-P besitzt das DisplayHDR-Zertifikat mit den geringsten Anforderungen (DisplayHDR 400). Das deutet bereits darauf hin, dass die HDR-Darstellung nicht zu den kräftigsten gehört. Ein Grund dafür ist die im Vergleich zu den höheren DisplayHDR-Standards recht niedrige maximal erreichbare Helligkeit. Auch in kleinen Bildschirmbereichen und für kurze Zeit kann der Gigabyte-

TFT nur Werte von knapp über 400 cd/m² erreichen, was nicht weit von den maximalen Helligkeitswerten typischer SDR-Monitore entfernt ist. TFTs wie der PG27UQ von Asus erreichen dagegen in diesem Szenario Werte von über 1.000 cd/m² (ermittelt mit dem über den Windows-Store kostenlos verfügbaren DisplayHDR-Test), noch sind solche Bildschirme im PC-Bereich aber sehr selten. Auch das Fehlen der Möglichkeit, einzelne Bereiche des Bildes unabhängig von den anderen Bereichen heller oder dunkler darzustellen (Local Dimming) schränkt die positive Wirkung der HDR-Darstellung ein. Ein allzu großes Problem ist das aber nicht. Die Zahl an Titeln mit HDR-Unterstützung wächst zwar langsam, aber stetig. Unserer Erfahrung nach kann es aber immer noch zu Problemen mit der HDR-Darstellung kommen und nicht in jedem Spiel ist HDR wirklich gut umgesetzt.

»P« im Namen) als den weltweit ersten »taktischen Monitor«, unter anderem aufgrund des sogenannten Aim Stabilizers. Die Option reduziert die Bewegungsunschärfe durch die zusätzliche Einblendung von schwarzen Frames zwischen den einzelnen Bildern. Neu ist dieser Ansatz nicht, er sorgt auf dem Aorus-TFT aber tatsächlich für ein noch besseres Eingabegefühl bei schnellen Bewegungen. Die Option hat aber zwei Haken. Einerseits ist sie nicht in Kombination mit FreeSync oder G-Sync nutzbar. Andererseits reduziert sich die maximale Helligkeit von etwa 400 cd/m² auf 150 cd/m². Ausreichend hell ist der TFT damit unserer Meinung nach immer noch, zumindest in nicht allzu hellen Umgebungen. Letztlich ist es aber eine subjektive Frage, ob man lieber die Vorteile von FreeSync oder G-Sync bei einem helleren Bild oder die reduzierte Bewegungsunschärfe bei einem dunkleren Bild bevorzugt.



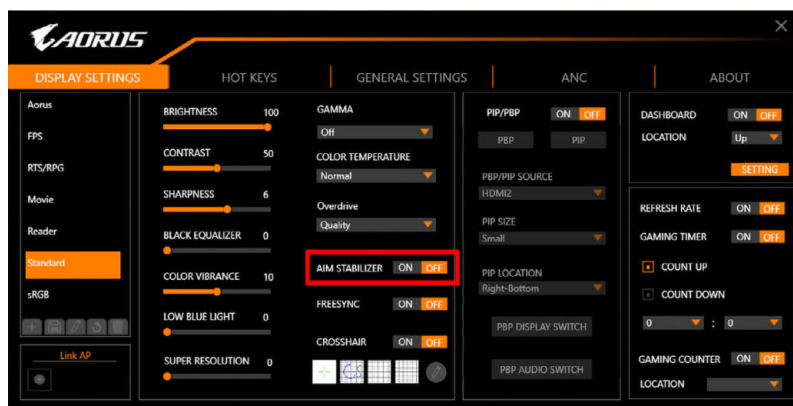
Die Rückseite und der Standfuß verfügen über eine RGB-Beleuchtung. Die Optik soll an Flügel erinnern, im PC-Alltag sieht man davon aber die meiste Zeit nichts, weil man eben vor dem TFT und nicht dahinter sitzt.

Besser Zielen dank Aim Stabilizer?

Gigabyte bewirbt den Fl27Q-P (und das praktisch identische Modell ohne

Black Equalizer, Game Assist und mehr

Neben dem Aim Stabilizer hat der Aorus-TFT weitere Extras zu bieten, die ihn zu einem



Der Aim Stabilizer lässt sich über die Sidekick-Software aktivieren. Alternativ können wir dazu auch das normale Monitormenü nutzen.



beyerdynamic

ELEVATE YOUR GAMING EXPERIENCE

20 %*
SPAREN

Es kommt die Zeit, da wird aus einem Spiel eine Challenge. Es kommt die Zeit, da werden aus einem Abend viele Nächte. Es kommt die Zeit, da will man nicht mehr nur mitspielen, sondern gewinnen. Jetzt kommt die Zeit für deinen beyerdynamic Gaming Kopfhörer - Für Gamer die das nächste Level erreichen wollen!

your beyerdynamic

*Der Rabatt wird beim MMX 300 Manufaktur direkt im Warenkorb abgezogen. Beim TEAM TYGR ist der Rabatt im Angebotspreis im Onlineshop bereits enthalten. Gültig vom 24.11. bis einschließlich 20.12.2019. Nicht mit anderen Gutscheinen/Aktionen kombinierbar, nicht auszählbar.

Am 2.12.2019 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von beyerdynamic gewinnen!



Nils Raettig
@nraettig

Der Aorus FI27Q-P von Gigabyte bietet im Test die für Spieler mit ausreichend flotter Hardware sehr gut geeignete Kombination aus WQHD-Auflösung sowie hoher und gleichzeitig per FreeSync und G-Sync variabler Bildwiederholrate. Da außerdem die Reaktionszeit trotz IPS-Panel nicht störend hoch ausfällt und der Input Lag sehr gering ist, eignet sich der Gigabyte-Monitor auch für das Zocken von schnellen Shootern sehr gut. Die HDR-Darstellung lässt zwar mangels Local Dimming und aufgrund der für ein HDR-Display eher geringen maximalen Helligkeit etwas zu wünschen übrig, weil HDR aber immer noch nicht so richtig in PC-Spielen (und Windows 10) angekommen ist, lässt sich das leicht verschmerzen. Da der Aorus-TFT zudem auch mit Blick auf die Ergonomie-Optionen, die Bedienung und die Verarbeitung überzeugt, handelt es sich insgesamt um einen technisch überzeugenden Monitor für Spieler, der allerdings vergleichsweise teuer ausfällt.

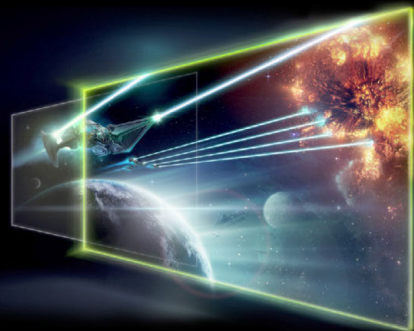
»taktischen« Monitor machen sollen: OSD-Sidekick (Software zur Einstellung des Monitors per Maus und Tastatur), Dashboard (Overlay zur Anzeige von Hardware-Daten wie der CPU-Auslastung oder der Temperatur der Grafikkarte), Game Assist (Teil der Sidekick-Software; erlaubt das Anzeigen eines Fadenkreuzes oder Timers auf dem Bildschirm) und den Black Equalizer (Menü-Option zur Aufhellung dunkler Bildbereiche). Die Sidekick-Software erleichtert das Ändern von Einstellungen, auch wenn die Bedienung des Monitor-Menüs per Joystick in der Mitte des unteren Rands grundsätzlich leicht und präzise von der Hand geht. Ob man Extras wie ein eingeblendetes Fadenkreuz nutzen will, bleibt jedem selbst überlassen. Das Dashboard ist grundsätzlich eine nette Idee, aber

G-SYNC MONITORS

G-SYNC AND G-SYNC COMPATIBLE GAMING MONITORS

G-SYNC and G-SYNC Compatible monitors are tested for quality and compatibility with the GeForce® gaming platform.

Learn more about G-SYNC Certification and G-SYNC Compatible monitors



Nvidia führt den Aorus-Monitor in der offiziellen Liste zu den G-Sync-Compatible-TFTs auf. Bei unseren Tests mit einer Nvidia-Grafikkarte konnten wir G-Sync problemlos auf dem FI27Q-P aktivieren.

etwas umständlich zu konfigurieren, sodass wir für die Anzeigen von Informationen zu der Hardware lieber weiterhin Software wie den MSI Afterburner einsetzen.

Für das Spielerlebnis potenziell relevant ist der Black Equalizer, der dunkle Bildbereiche aufhellen soll, etwa um Gegner besser sichtbar zu machen. Vergleichbare Funktionen bieten viele Spieler-TFTs, allerdings werden dabei oft bereits auf den niedrigen Stufen die anderen Bildbereiche so stark mit aufgeleuchtet, dass das Bild insgesamt zu blass wirkt. Das löst Gigabyte insbesondere auf der ersten Stufe des Black Equalizers besser, da hier wirklich primär die dunkleren Bildbereiche aufgeleuchtet werden, das allerdings recht stark. Ihren Zweck erfüllt die Funktion damit gut, ob man so etwas nutzen möchte, muss aber natürlich jeder für sich selbst entscheiden.

Gut verarbeitet und flexibel einstellbar

Abschließend noch ein paar Worte zur Verarbeitung und Ergonomie des FI27Q-P, wobei der Aorus-TFT in beiden Disziplinen überzeugt. Er lässt sich seitlich drehen, nach oben und unten neigen, in der Höhe verstellen und per Pivot-Funktion auch um 90 Grad drehen – hier ist also alles an Ergonomie-Optionen vertreten, was das Herz begehrt. Mit Blick auf die Verarbeitung weiß vor allem

der sehr robust wirkende Standfuß aus Metall zu gefallen, mit dem sich der Bildschirm auch tragen lässt. Am Panel selbst kommt viel Plastik zum Einsatz, es ist aber stabil und neigt auch bei gewissem Druck nicht zum Nachgeben oder Knarzen.

Optisch wirkt die Rückseite für unseren Geschmack zwar mit der RGB-Beleuchtung und dem etwas ungewöhnlichen Design, das wohl an Flügel erinnern soll, etwas zu verspielt, doch das fällt von vorne natürlich nicht mehr ins Gewicht, außerdem besitzt der FI27Q-P einen angenehm schmalen Rahmen. Die eigentliche Bildfläche des Geräts beginnt zwar erst etwa einen Zentimeter abseits des eigentlichen Gehäuserahmens, der Aorus-Monitor wirkt aber dennoch trotz seiner 27 Zoll nicht klobig. ★

AORUS FI27Q-P MONITOR

| | |
|--------------------------|---|
| Hersteller | Gigabyte |
| Größe | 27 Zoll |
| Auflösung | 2560x1440 |
| Bildwiederholrate | 165 Hertz |
| Panel-Typ | IPS |
| Reaktionszeit | 1 Millisekunde (Moving Picture Response Time) |
| Ergonomie | neigbar, drehbar, höhenverstellbar |
| Besonderheiten | AMD FreeSync, Nvidia G-Sync compatible, DisplayHDR 400; RGB-Beleuchtung |

- 165 Hertz
- FreeSync / G-Sync compatible
- niedriger Input Lag
- niedrige Reaktionszeit
- guter Kontrast
- gute Verarbeitung
- hohe Blickwinkelstabilität
- viele Ergonomieoptionen
- gut strukturiertes Monitor-Menü
- kein Local Dimming
- maximale Helligkeit für HDR-Inhalte gering
- FreeSync greift ohne Low-Framerate-Compensation erst ab 48 Hertz
- Ausleuchtung könnte gleichmäßiger sein
- leichtes Backlight-Bleeding

FAZIT

Gigabytes FI27Q-P ist sehr schnell, bietet eine hohe Bildqualität und sinnvolle Extras, die HDR-Darstellung überzeugt aber nur bedingt.

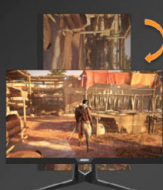
PREIS/LEISTUNG: Mangelhaft



Ergonomic Design

Easy to get the perfect viewing angle

The AORUS FI27Q-P Gaming monitor's features an exclusive stand that's ergonomically designed to offer an extensive range of height, tilt, pivot, stroke, and swivel adjustments.



Pivot : +90°



Swivel : -20° ~ +20°



Tilt : -5° ~ +21°



Height Adjustment : 130mm

Cable Management

In Sachen Ergonomie bleiben beim Aorus FI27Q-P keine Wünsche offen.

THE GAME CHANGER

Soft Cable (180 cm)

Vorsortierte mechanische
OMRON 50M-Haupttaster für
ein ideales Klickgefühl

Patentierte Analog-Technologie für
echte <1ms Taster-Reaktionszeit

Pixart PMW3389 Flaggschiff-
Sensor für Low/Mid/High-
Sense-Gamer (50 - 16.000 CPI)

Ergonomische Rechtshänder-Maus für
Claw Grip, Palm Grip & Finger Grip

Ultra-leichtgewichtige Konstruktion
mit 70 g Gesamtgewicht

XM1 Gaming-Maus

Superschnelle Signalverarbeitung macht
diese ultraleichte Maus zu einem mächtigen
esport-Werkzeug für ambitionierte und
professionelle Gamer.

Pro Gamersware GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin
E-Mail: info@gamersware.com | Bestell-Hotline: +49 (0)30 40 36 642 - 00
www.endgamegear.com

Alle Preisangaben inkl. 19 % MwSt., exkl. Versandkosten.
Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

UVP: 59,90 €
2 Jahre Herstellergarantie

Erhältlich bei  **CASEKING.de**

Intel Core i9 9900KS

SCHNELL – UND UNNÖTIG



Der Core i9 9900KS von Intel bietet als erste CPU 5,0 GHz Turbotakt auf allen Kernen. Im Test klären wir, was das bringt und ob sich die CPU für Spieler lohnt. Von Nils Raettig



Intel bezeichnet den Core i9 9900KS aus diesem Test als Special Edition, wenig bescheiden ist auch die Verpackung. Ein Kühler wird nicht mitgeliefert.

Intel dreht mit dem Core i9 9900KS im Test im Vergleich zu dem bisherigen Top-Modell Core i9 9900K an der Taktschraube. Damit soll der Core i9 9900KS laut Intel der weltbeste Prozessor für Spieler sein. Eine Aussage, die wir mit Benchmarks überprüfen. Wirklich nötig wäre der 9900KS indes nicht gewesen, schließlich ist Intels Core i9 9900K laut unseren Messungen und Tests zahlreicher Kollegen bereits die schnellste CPU für Spieler. Die Testergebnisse scheinen gleichzeitig aufgrund der geringen Änderungen gegenüber dem 9900K vorhersehbar zu sein: Neben der Taktrate (maximal 5,0 statt 4,7 GHz auf allen Kernen) ändert sich nur die TDP (127 statt 95 Watt). Der ohnehin knappe und in der Praxis kaum relevante Vorsprung von Intel gegen-

über AMD bei der Spieleleistung ist mit dem Release der Ryzen-3000-CPU's im Sommer 2019 weiter geschrumpft, was der Grund für die Veröffentlichung des 9900KS sein dürfte. Es wirkt so, als wolle Intel sich von der starken Konkurrenz durch AMD absetzen, wo es nur geht. Wie gut das mit dem Core i9 9900KS gelingt und wie sinnvoll die CPU für Spieler ist, klären wir im folgenden Artikel.

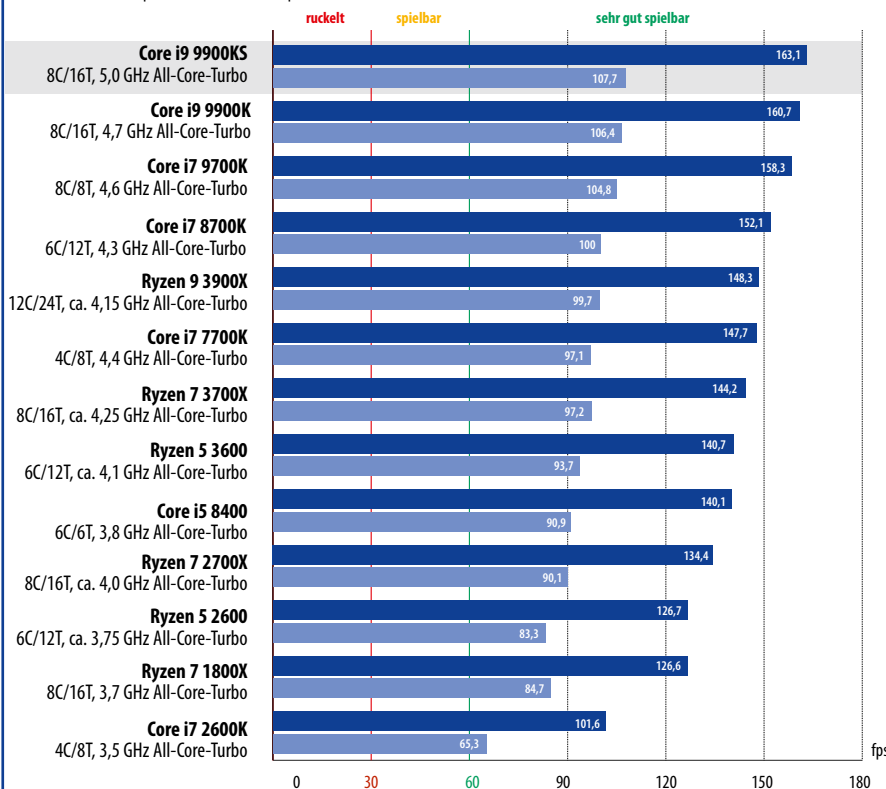
Die offizielle Preisangabe liegt bei 513 US-Dollar, mit Blick auf die Kosten hierzulande gehen wir davon aus, dass der 9900KS etwa 100 bis 150 Euro teurer sein wird als der 9900K, der momentan für etwa 510 Euro zu haben ist. Genau wie der Core i7 8086K aus dem letzten Jahr wird auch der Core i9 9900KS nur in begrenzter Stückzahl angeboten, wir rechnen aber zumindest in den ersten Wochen nach Release mit einer guten Verfügbarkeit im Handel.

Spiele-Benchmarks

Performance-Rating Full HD

Durchschnitt aus Assassin's Creed: Origins, Kingdom Come: Deliverance, Project Cars 2, Total War: Warhammer 2, Wolfenstein 2 und Civilization 6.

■ durchschnittliche fps ■ 99th Percentile fps



Angaben in fps. Je höher, desto besser. Unter 45 fps nicht mehr optimal spielbar.

Spiele-Benchmarks

In unseren Spiele-Benchmarks kann sich der Core i9 9900KS insgesamt erwartungsgemäß als die schnellste CPU behaupten, der



Nils Raettig
@nraettig



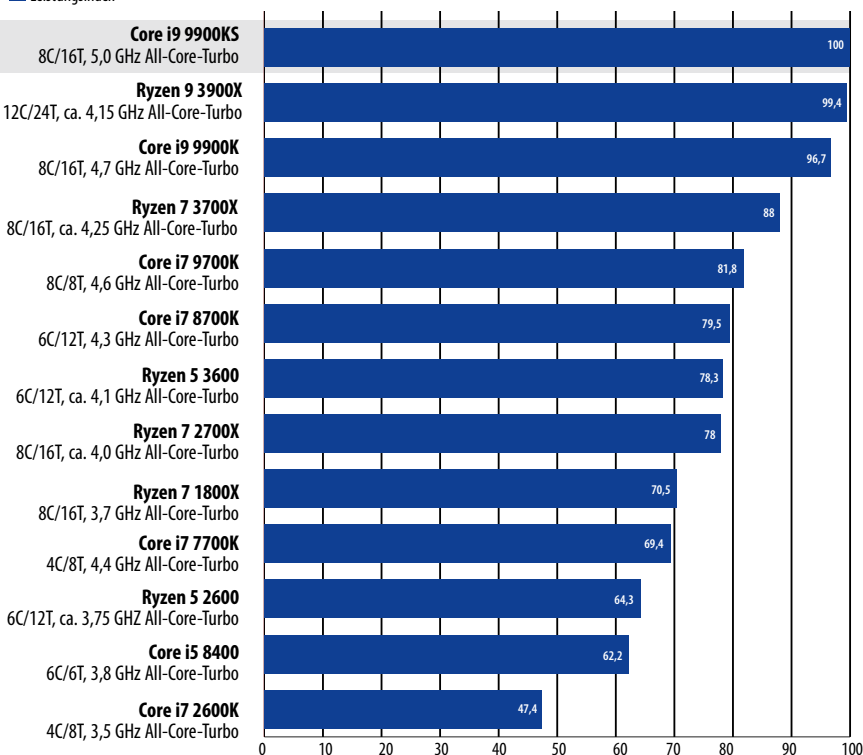
Intels Core i9 9900KS erweist sich zwar knapp als die momentan schnellste CPU für Spieler, in meinen Augen hätte es diesen Prozessor aber nicht gebraucht. Die etwas höheren Taktraten führen insgesamt zu einem kleinen Leistungsplus gegenüber dem Core i9 9900K, in der Praxis relevant ist das aber nicht. Mit Blick auf die Spieleleistung gilt das auch für die höhere TDP, da sie meinen Testerfahrungen nach nur dann zum Tragen kommt, wenn die acht Kerne stärker belastet werden, als das in Spielen in der Regel (noch) der Fall ist. Allerdings ist bereits der Core i9 9900K aus meiner Sicht in Anbetracht der starken Konkurrenz durch AMD zu teuer, was für den 9900KS nur noch umso mehr gilt. Seine Käufer wird der Core i9 9900KS vermutlich trotzdem finden, allein aufgrund des Reizes, die schnellste Spiele-CPU auf dem Markt zu besitzen. Mit Blick auf das Preis-Leistungs-Verhältnis kann ich den Kauf des 9900KS aber nicht empfehlen.

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.

Vorsprung gegenüber dem Core i9 9900K ist aber sehr gering. Vom Taktplus auf dem Papier, das etwa sechs Prozent beträgt (5,0 GHz All-Core-Turbo vs. 4,7 GHz All-Core-Turbo), bleiben keine zwei übrig. Zumindest unsere Benchmark-Titel können also nur geringfügig von der um 300 MHz höheren Taktrate profitieren. Bei den Einzelergebnissen landet der 9900KS teilweise sogar minimal hinter dem Core i 9900K – oder besser gesagt, beide CPUs liegen mit Ausnahme des erfahrungsgemäß überdurchschnittlich stark von höheren Taktraten profitierenden Civilization 6 praktisch gleichauf. Das deutet darauf hin, dass weitere Taktsteigerungen bei gleichbleibender Architektur in Spielen keine nennenswerten Vorteile mehr für die Intel-CPU mit sich bringen. Es ist zwar denkbar, dass die Ergebnisse mit einer noch schnelleren Grafikkarte (RTX 2080 Ti statt GTX 1080 Ti) oder in anderen Titeln und Einstellungen mehr zu Gunsten des 9900KS ausfallen. Einen in der Praxis relevanten Vorsprung dürfte er aber nie haben.

Anwendungs-Benchmarks

Bei den Anwendungs-Benchmarks macht sich die höhere Taktrate des 9900KS etwas stärker bemerkbar als in Spielen. Dadurch kann er den Ryzen 9 3900X knapp vom Spitzenplatz verdrängen. Im Schnitt liegt der Vorsprung gegenüber dem Core i9 9900K bei etwa drei Prozent, der Abstand zur Ryzen-CPU beträgt dagegen nur ein Prozent.

Wie schon beim Core i9 9900K gilt dabei auch für den Core i9 9900KS, dass er seinen maximalen Turbotakt bei der Belastung aller Kerne nicht über einen längeren Zeitraum halten kann, wenn die Kerne wirklich stark beansprucht werden. Spiele erzeugen zwar oft Last auf allen acht Kernen, aber in einem insgesamt eher geringen Umfang. In unseren Benchmark-Titeln lag die Leistungsaufnahme der CPU deshalb meist unter 100 Watt, sodass die 5,0 GHz auf jedem Kern gehalten werden konnten. Werden dagegen alle Kerne stark belastet, steigt die Leistungsaufnahme der CPU auf Werte im Bereich von 180 Watt. Nach etwa zwanzig Sekunden wird sie auf die offiziell angegebenen 127 Watt begrenzt, was aber auch niedrigere Taktraten im Bereich von 4,5 GHz bedeutet. In unserem offenen Testaufbau mit einem potenten Luftkühler messen wir dabei in Spielen Temperaturen von etwa 75 bis 80 Grad, während es unter voller Last auf allen Kernen Werte im Bereich von 90 Grad sind. Wer also plant, die TDP-Limitierung über das BIOS aufzuheben und/oder die CPU zu übertakten, der sollte für eine ausreichend starke (Wasser-)Kühlung sorgen.

Streaming und Leistungsaufnahme

In Sachen Streaming hat AMD klare Vorteile gegenüber Intel, das ändert sich auch nicht durch den Core i9 9900KS. Die Vorteile bestehen einerseits deshalb, weil Ryzen-CPU bei ähnlichen Kosten oft mehr Kerne und



Der Core i9 9900KS passt als Coffee-Lake-Refresh-CPU wie der Core i9 9900K auf den Sockel 1151 v2 und entsprechende Mainboards mit 300er-Chipsatz.

Threads bieten, was für das Streaming sehr vorteilhaft ist. Andererseits legen Intel-CPU von Haus aus den Fokus deutlich stärker auf die Performance im Spiel selbst als auf das Streaming. Das führt dazu, dass auch der Core i9 9900KS kein völlig flüssiges Stream-Bild mit einer Auflösung von 1920x1080 bei 60 Bildern pro Sekunde darstellen kann. Er ist zwar sehr nahe dran, knapp zwei Prozent verlorene Bilder im Stream äußern sich aber ab und an eben doch in einem kurzen Stocken des Streams. Im Spiel selbst ist der fps-Verlust gleichzeitig wie bei allen Intel-CPU so gering, dass das Spielerlebnis weitgehend unbeeinträchtigt bleibt.

Zu guter Letzt werfen wir einen Blick auf die Leistungsaufnahme, wobei das Ergebnis je nach Szenario unterschiedlich ausfällt. In unserem Spieltest steigt die Leistungsaufnahme des gesamten PCs trotz der um 300 MHz höheren Taktrate im Vergleich zum 9900K fast gar nicht an (ca. 365 Watt). Im Anwendungstest mit Cinebench bei voller Last auf allen acht Kernen ist dagegen ein Plus von etwa elf Prozent zu verzeichnen (ca. 268 Watt). Zu den energieeffizientesten CPUs gehören weder der Core i9 9900KS noch der Core i9 9900K, auch wenn das sicher nicht Intels Hauptaugenmerk bei diesen Prozessoren gewesen sein dürfte. ★

CORE i9 9900KS PROZESSOR

| | |
|-------------------------------|------------------------|
| Hersteller | Intel |
| Kerne / Threads | 8 / 16 |
| Standardtakt / max. Turbotakt | 3,6 GHz / 5,0 GHz |
| Fertigung / Sockel | 14 nm / 1151 v2 |
| Architektur | Coffee Lake-Refresh |
| Speicher | DDR4-2666 |
| L2- / L3-Cache | 2,0 MByte / 16,0 MByte |
| Thermische Verlustleistung | 127 Watt |

- 8 Kerne
- virtuelle Kernverdoppelung
- sehr hohe Spiele- und Anwendungsleistung
- niedrige Leistungsaufnahme unter Last
- freier Multiplikator für leichtes Übertakten
- CPU-Die und Heatspreader verlötet
- bei Last auf allen Kernen/Threads Taktrosselung möglich
- hohe Leistungsaufnahme unter Last
- hohe Temperaturen lassen wenig Spielraum für Overclocking

FAZIT

Intels Core i9 9900KS löst den Core i9 9900K als schnellste Spieler-CPU ab, der Vorsprung ist aber gering und die Anschaffungskosten hoch.

PREIS/LEISTUNG: Mangelhaft



EINKAUFSFÜHRER

Erstmals schafft es diesen Monat eine Radeon RX 5700 XT in einen unserer PCs. Powercolors RX 5700 XT ist mit zwei Lüftern deutlich leiser als AMDs Referenz-Design und kostet mit 400 Euro so viel wie die GeForce RTX 2060 Super. Vor allem in höheren Auflösungen ist die RX 5700 XT aber rund 20 Prozent schneller! Dafür fehlt der Radeon RX 5700 XT im Vergleich zur GeForce RTX 2060 Super die Raytracing-Unterstützung.

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 | UPDATE |
| Asrock B450 Pro4 | 80 € |
| Arbeitsspeicher (DDR4-3000) | UPDATE |
| G.Skill Aegis - 16,0 GByte Kit | 60 € |
| Grafikkarte (8,0 GByte VRAM) | UPDATE |
| MSI RX 580 Armor 8G | 170 € |
| SSD | UPDATE |
| Crucial BX500 - 480 GByte | 55 € |
| Gehäuse | |
| Bitfenix Neo | 40 € |
| Netzteil | |
| be Quiet! Pure Power 11 - 500 Watt | 60 € |

GESAMTPREIS 515 €

| | |
|-----------------------------------|---------------|
| Größere SSD | +35 € |
| Sandisk SSD Plus 1.000 GByte | 90 € |
| Schnellere Grafikkarte | +105 € |
| Asus Ares Strix RX Vega 56 (8 GB) | 275 € |

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 | 205 € |
| Prozessorkühler | |
| EKL Alpenföhn Ben nevis Adv. | 25 € |
| Mainboard-Sockel AM4 | |
| MSI B450 Gaming Plus Max | 95 € |
| Arbeitsspeicher (DDR4-3600) | |
| Corsair Vengeance LPX - 16,0 GB Kit | 90 € |
| Grafikkarte (8,0 GByte VRAM) | NEU |
| Powercolor RX 5700 XT (Dual Fan) | 400 € |
| SSD | UPDATE |
| Sandisk SSD Plus - 1,0 TByte | 90 € |
| Gehäuse | |
| Fractal Design Core 2500 | 50 € |
| Netzteil | |
| be Quiet! Pure Power 11 - 500 Watt | 60 € |

GESAMTPREIS 1.015 €

| | |
|-------------------------------|--------------|
| Günstigere Grafikkarte | -50 € |
| MSI Radeon RX 5700 MECH OC | 350 € |
| PCI-Express-SSD | +15 € |
| Crucial P1 m.2 NVMe 1,0 TByte | 105 € |

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 | 325 € |
| Prozessorkühler | UPDATE |
| Scythe Mugen 5 (Rev. B) | 40 € |
| Mainboard-Sockel AM4 | NEU |
| MSI B450 Gaming Plus Max | 95 € |
| Arbeitsspeicher (DDR4-3466) | |
| Corsair Vengeance LPX - 16,0 GB Kit | 90 € |
| Grafikkarte (8,0 GByte VRAM) | NEU |
| KFA² RTX 2080 Super EX | 720 € |
| SSD | UPDATE |
| Crucial P1 m.2 NVMe 1,0 TByte | 105 € |
| Gehäuse | |
| be Quiet! Pure Base 600 | 70 € |
| Netzteil | NEU |
| be Quiet! Straight P. 11 - 600 Watt | 70 € |

GESAMTPREIS 1.515 €

| | |
|-------------------------------|---------------|
| Günstigerer Kühler | -15 € |
| EKL Alpenföhn Ben nevis Adv. | 25 € |
| Günstigere Grafikkarte | -190 € |
| MSI RTX 2070 Super Ventus OC | 530 € |

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 | RX 5700 | 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

► 240 € ► — ► —
schnell, kaum hörbar / GeForce GTX 1660 / 6,0 GByte

MSI RX 580 Armor 8G

► 170 € ► — ► —
schnell, kaum hörbar / Radeon RX 580 / 8,0 GByte

Asus Cerberus GTX 1050 Ti OC

► 150 € ► — ► —
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

► 530 € ► — ► —
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

► 325 € ► online ► bit.ly/2MC2nZH
8 Kerne / 3,6 – 4,4 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

AMD Ryzen 7 2700X

► 190 € ► 06/2018 ► bit.ly/2VqbkN
8 Kerne / 3,7 – 4,3 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

AMD Ryzen 5 3600

► 205 € ► online ► bit.ly/2YITrs3
6 Kerne / 3,6 – 4,2 GHz / SMT 12 Threads / AM4

Intel Core i5 9400F

► 150 € ► — ► —
6 Kerne / 2,9 – 4,1 GHz / S1151

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

► 40 € ► — ► —
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 G305

► 45 € ► online ► bit.ly/1IHYSp
Optisch 16.000 dpi, sehr schnelle Funkverbindung

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

Logitech G Pro Wireless

► 115 € ► online ► bit.ly/1wHEKfd
Optisch 16.000 dpi, sehr leicht, sehr schnelle Funkverbindung

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

► 55 € ► 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

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, halbhocher 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/1zXX3QT
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.

► 790 € ► — ► —
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

► 100 € ► — ► —
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

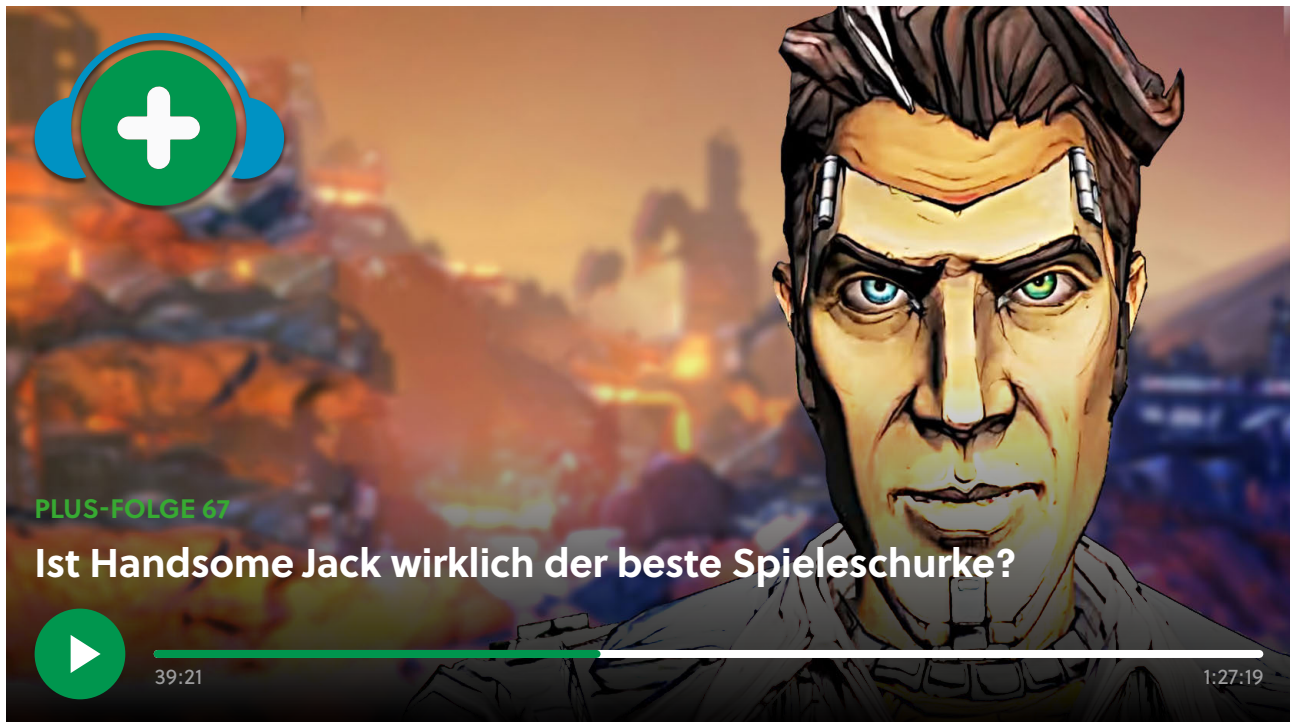
Logitech Extreme 3D Pro

► 45 € ► — ► —
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

Jede zweite Folge kostenlos!



FOLGE 66

Die ultimativ besten Rollenspiele aller Zeiten

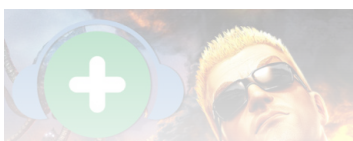
50 Minuten



FOLGE 67

Warum wir PC-Spiele lieben

1 Stunde 6 Minuten



HINTER DEN PIXELN, FOLGE 14

Wenn aus der Idee kein Spiel wird

56 Minuten



GameStar



PLUS

Noch mehr Podcasts gibt's mit GameStar Plus
www.gamestar.de/podcast

HATSCHI!

Physik, Wettereffekte, Kugelflugbahnen – all das bekommen Videospiele realistisch hin. Aber wie ist es mit einem der menschlichsten Dinge überhaupt, einer profanen Erkältung?! Wir fordern diese Addons! Von Markus Schwerdtel



Surgeon Simulator: Cold War

Blinddarmentzündungen, Amputationen, eingewachsene Zehennägel – all das sind anspruchsvolle chirurgische Herausforderungen. Höchste ärztliche Kunst ist jedoch gefragt, wenn alljährlich im Herbst die wahre Geißel der Menschheit wieder zuschlägt, die Erkältung! Dieses Addon zum Fumblecore-Meisterwerk Surgeon Simulator versetzt uns in die Rolle eines Hausarztes in einer von Zugluft und U-Bahn-Hustern geplagten Stadt. In aufwändigen Operationen entfernen wir eingetrocknete Nasenborke mit Zange und Meißel; dabei immer darauf bedacht, keine empfindlichen Schleimhäute zu verletzen. Kunstvoll führen wir den Nasensauger, um überschüssiges Nasensekret begleitet von beeindruckenden Dolby-Atmos-Soundeffekten abzuführen. Verpönt (und mit Punktabzug bestraft) ist jedoch der Einsatz des Fingers – Popeln kann schließlich jeder. Auch Mukophagie (googelt selbst, ihr Ferkell) wird in diesem Spiel mit einem fetten Malus bestraft.

The Witcher 3: Snot & Snivel

Katastrophe im Hause Hexer! Eine schwere Männergrippe fesselt Geralt ans Bett, vermutlich wird er nicht überleben. In dieser Erweiterung übernehmen wir abwechselnd die Rollen von Yennefer von Vengerberg und Triss Merigold, die unseren Helden durch aufopferungsvolle Pflege vor dem Tod bewahren. Wir sammeln in einer langwierigen Quest auf dem Meer treibende Fässer mit Kräutertee auf, ziehen Bären ihr Fell ab (Nierenwärmer!) und lassen dem Patienten heilende Bäder ein (Bild). Neu für die Witcher-Reihe ist in diesem Addon der Wirtschaftsteil: Um die horrend teuren Medikamente zu bezahlen, müssen Yennefer und Triss Geld beschaffen. Zum Beispiel, in dem sie Geralts hochgefährlichen Mutanten-Hexer-Schnodder in einem Minispiel extrahieren und dann an fahrende Alchemisten verkaufen. Nach 14 Echtzeit-Spieltagen – eine schlimme Männergrippe dauert nun mal doppelt so lange wie eine normal, die Frauen auch kriegen können – ist Geralt geheilt. Oder eben nicht.



Frostpunk: Final Pharmacy

In einer kalten, grausamen Endzeitwelt herrscht ewiger Winter. Nur eine Handvoll Überlebender scharft sich um die letzten verbliebenen Hitzequellen und versucht jeden Tag aufs Neue, der unbarmherzigen Natur das Nötigste zum Überleben abzutrotzen. Mitten in dieser schrecklichen Dystopie betreiben wir die letzte Apotheke. Die Pharmafabriken sind längst vereist, wir bunkern die letzten Vorräte an Ibuprofen, Paracetamol und Salbeitee. Das stellt uns täglich vor schwere Entscheidungen: Sollen wir Kopfwhe-tabletten an den Jägertrupp ausgeben, damit er fette Beute für die Gemeinschaft macht? Oder doch lieber an den Bürgermeister, damit der mit klarem Kopf Entscheidungen treffen und zum Beispiel Kinderarbeit einführen kann? In Final Pharmacy stürzen wir als eiskalter Apotheker (Bild) von einem moralischen Dilemma ins andere. Zum Glück füllen manchmal Zufallsereignisse (etwa ein Besuch der Ratiopharm-Zwillinge) unseren Medikamentenvorrat wieder auf.

Slime Rancher: Bronchi-Party!

Im Indie-Geheimtipp Slime Rancher geht es normalerweise darum, auf einem fernen Planeten bunte Schleimkugeln zu züchten. Die Erweiterung Bronchi-Party wechselt die Perspektive drastisch, hier verrichten wir unsere Rancher-Arbeit im Bronchialbereich eines schwer erkälteten (Männergrippe, siehe oben!) Kettenrauchers. Statt in Rosa, Gelb oder Blau zu erstrahlen, changieren die Slimes hier zwischen ungesundem Entzündungsgelb, aschfahlem Nikotinocker, leuchtendem Schnoddergrün (Bild) oder – im Endstadium – beklemmendem Lungenkrebsbraun. Unsere Aufgabe ist es, die schädlichen Slimes im Zaum zu halten und durch bunte Batzen zu ersetzen. Blöd nur, dass in regelmäßigen Abständen Rauch in die Spielwelt geblasen wird, der »böse« Schleimkugeln stärkt. Das bringt einen angenehmen Rhythmus ins Spiel, dessen Endziel es ist, die Erkältung zu heilen. Und – im höchsten Schwierigkeitsgrad – dem Patienten das Rauchen abzugewöhnen.



Skyrim: Dr. Drachenblut

Kalt ist es in Himmelsrand, unwirtlich und lebensfeindlich. Kein Wunder also, dass die Bewohner ständig mit Erkältungskrankheiten zu kämpfen haben. Eine Goldgrube für einen reisenden Arzt, den Helden dieser Erweiterung, aber eben auch viel Arbeit. In Dr. Drachenblut ziehen wir von Dorf zu Dorf und helfen den Bewohnern. Natürlich tun wir das nicht umsonst, allerdings wird der gute Doktor meist in Naturalien bezahlt. Braucht übrigens jemand einen Besen? Neben herkömmlichen Tees und Tinkturen macht unser magischer Mediziner vor allem von seinen Fähigkeiten als Drachengeborener Gebrauch und brüllt seine Patienten an. Der Drachenschrei »Reiß-Dich-Zu-Sam-Men« heilt etwa dem Tode nahe Krieger (Männergrippe, siehe oben!), die Formel »Ab-Hus-Ten« hilft gegen verschleimte Atemwege, ein Feuerzauber (Bild) bei Unterkühlung. Ein Spielziel gibt es in Dr. Drachenblut nicht. Außer vielleicht reich zu werden, genau wie bei echten Ärzten eben auch.

Die GameStar-Ausgabe 01/2020 erscheint am 18.12.2019.



1 Star Wars Jedi: Fallen Order **TEST**
Kann uns Respawn ein Singleplayer-Star-Wars-Spiel liefern, mit dem wir glücklich sind? Wir schleifen die Lichtschwerter!

2 Rune 2 **TEST**
Hat dieses Rune mit dem alten Spiel mehr gemein als den Namen und das Setting? Wir hoffen es inständig.

3 Need for Speed Heat **TEST**
Unsere Eindrücke nach der gamescom-Demo waren nicht sehr positiv. Vielleicht kriegt Heat aber doch die Kurve.

4 Shenmue 3 **TEST**
Jetzt aber! Der dritte Teil des Rollenspiels erscheint. Und wehe, wir können darin nicht Gabelstapler fahren!

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, Nils Raettig, Robin Rütter, Natalie Schermann, Kai Schmidt, Stefan Seiler, Fabiano Uslenghi, Maurice Weber

Community Management Mary Marx

Social Media Laila Schmitt, 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 Nora Beyer, Michael Cherdchuphan, Benjamin Danneberg, Martin Deppe, Martin Dietrich, Manuel Fritsch, Heinrich Lenhardt, Gloria H. Manderfeld, Patrick Mittler, Elena Schulz, Florian Zandt

Fotos Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.stock.adobe.de

Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in 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: PBNKDEFF

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar Anschrift der Redaktion

Ansprechpartner Ralf Sattelberger (ltd.) (-730)
Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),
Martin Schmaus (-735), Christoph Walter (-734), 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

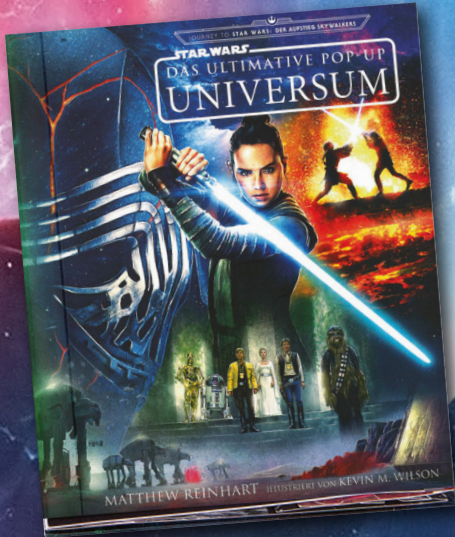


In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:

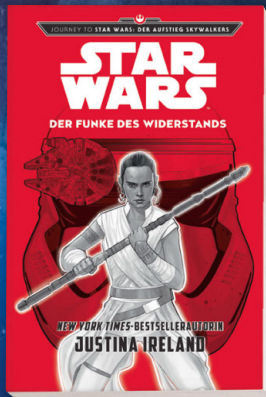


STAR WARS

**NEUER LESESTOFF AUS EINER
WEIT, WEIT ENTFERNTEN GALAXIS
DIE IDEALE ERGÄNZUNG ZUM
KINOHIGHLIGHT DES JAHRES!**



**STAR WARS:
DAS ULTIMATIVE POP-UP UNIVERSUM**
ISBN 978-3-8332-3828-4
Hardcover, großflächig aufklappbar.
Ein 3D-Meisterwerk von Papier-
künstler Matthew Reinhart.



STAR WARS: DER FUNKE DES WIDERSTANDS
Roman, Softcover, ISBN 978-3-8332-3825-3



STAR WARS: DER SAMMLER
Roman, Softcover, ISBN 978-3-8332-3831-4



STAR WARS: TREUEPFLICHT
Comicband zum Film, ISBN 978-3-7416-1574-0

AUSSERDEM NEU:

Die offiziellen Bücher
zum mega-erfolgreichen
Themenpark.



**STAR WARS Galaxy's Edge:
Schicksalsschlag**
Roman, Softcover,
ISBN 978-3-8332-3830-7



**STAR WARS Galaxy's Edge:
Das offizielle Kochbuch des
Black-Spire-Außenpostens**
ISBN 978-3-8332-3856-7

**JETZT IM
BUCHHANDEL**

Erhältlich auch als E-Books
www.paninishop.de

LC-POWER™

www.lc-power.com

34" / 86,36cm
21:9

CURVED GAMING SERIES

LC-M34-UWQHD-100-C

Erleben Sie das ultimative Gaming-Feeling mit dem 34"/86,36 cm-21:9-UltraWide-Breitbild-Monitor von LC-Power!

Durch die Ultra WQHD-Bildschirmauflösung von 3440 x 1440 Pixeln liefert Ihnen der Monitor um 2,5-mal gestochen schärfere Bilder als herkömmliches Full HD.

Durch die hochentwickelte VA-Panel-Technologie wird die Lichtstreuung über den gesamten Bildschirm minimiert und bietet Ihnen tiefe Schwarztöne dank einem Kontrastverhältnis von 3000:1.

Weitere Features des Monitors sind u.a. eine Bildschirmaktualisierungsrate von 100 Hz für eine flüssige Darstellung, FreeSync für einen reibungslosen Spieleablauf sowie Picture-by-Picture (PBP) und Picture-in-Picture (PiP).

Tauchen Sie förmlich ein in eine faszinierende, gestochen scharfe Gaming- & Entertainment-Welt!

Weitere Modelle:



LC-M32-QHD-144-C



LC-M27-FHD-144-C



LC-M24-FHD-144-C

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

* Ausstattung abhängig vom jeweiligen Modell

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch