



Die ganze Faszination der PC-Spiele

GameStar

JANUAR 01/2020



UNGLAUBLICHER
SOUND
HERVORRAGENDE
KLARHEIT



VIRTUOSO RGB WIRELESS

Hi-Fi-Gaming-Headset

Das CORSAIR Virtuoso RGB Wireless bietet ein Hi-Fi-Audioerlebnis für anspruchsvolle Gamer. Das Headset kombiniert kompromisslose Klangqualität mit hohem Tragekomfort dank Memory-Schaumstoff für die hochwertigen Ohrpolster und den bequemen Kopfbügel.

Die Verbindung mit nahezu allen Geräten kann kabellos per SLIPSTREAM CORSAIR WIRELESS-TECHNOLOGIE bei extrem niedriger Latenz oder per 3,5-mm-Kabel bzw. 24-Bit/96 KHz-USB-Kabel erfolgen. Verschaffen Sie sich Gehör mit außerordentlich klarer Sprachwiedergabe dank hochwertigem, omnidirektionalem Mikrofon in Broadcast-Qualität mit breitem Dynamikbereich.



Mehr auf: [CORSAIR.COM](https://www.corsair.com)

DVD-INHALT 01/2020

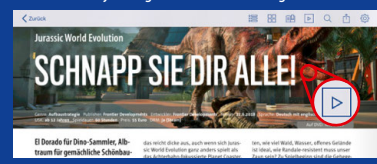


DVDs und Vollversion sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe 01/2020.

ACHTUNG! Watch Dogs ist nicht auf dem Datenträger enthalten: Key der Codekarte auf GameStar.de/codes gegen Spiele-Key einlösen! Für das Spiel muss man mind. 18 Jahre alt sein und braucht ein kostenloses Uplay-Konto.

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.



VOLLVERSION



WATCH DOGS

Watch Dogs spielt im Chicago der nahen Zukunft. Ihr schlüpft in die Rolle des rachsüchtigen Aiden Pearce. Via Handy hackt Aiden Ampelschaltungen, in der offenen Welt verteilte Bankautomaten oder das Stromnetz und ruft bei Bedarf Informationen über jeden Bürger der Stadt ab. Außerdem nutzt er auch Schusswaffen, schleicht oder schwingt im Nahkampf die Fäuste. Interessant ist der Multiplayer: andere Spieler können sich in laufende Spiele anderer einklinken, in denen sie dann als feindliche oder befreundete Agenten Einfluss nehmen.



VIDEOS

PREVIEWS

Age of Empires 4
Overwatch 2

TESTS

Star Wars Jedi: Fallen Order
Age of Empires 2: Definitive Edition
Call of Duty: Modern Warfare
Google Stadia
Red Dead Redemption 2

SPECIALS

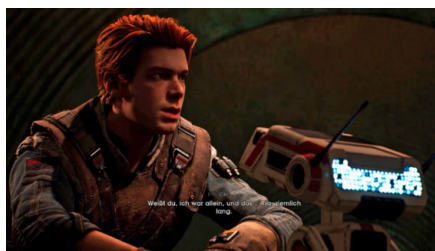
Rückblick 01/10
Legendär schlecht: Rainbow Warrior
30 Jahre Soundblaster

DVD-HIGHLIGHTS



AGE OF EMPIRES 4

Age-of-Empires-Experte Maurice erklärt anhand des Trailers die Neuerungen von Age of Empires 4.



STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Im Test erfahrt ihr, wieso Star-Wars-Fans das Solo-Abenteuer der Titanfall-Macher unbedingt spielen sollten.



RÜCKBLICK 01/10

Wir erinnern uns an Torchlight, Colin McRae: Dirt 2, Star Wars: The Force Unleashed und Call of Duty: Modern Warfare 2.

DVD-XL-INHALT 01/2020



Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle012020

XL-HIGHLIGHTS



THE OUTER WORLDS

Im Testvideo zu Obsidians Science-Fiction-Rollenspiel The Outer Worlds entführen wir euch in ferne Welten.



SHENMUE 3

Im Talk analysieren wir, ob das Action-Adventure 18 Jahre nach dem Vorgänger noch relevant ist.



DIE BAUSTELLEN VON MODERN WARFARE

Philipp Elsner erklärt, welche fünf großen Baustellen im Multiplayer noch angegangen werden müssen.

VIDEOS

PREVIEWS

Chernobylite
Kubifaktorium

TESTS

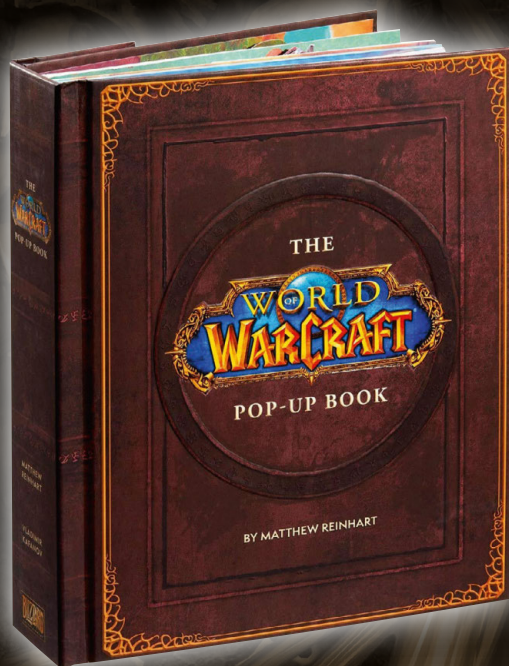
The Outer Worlds
Planet Zoo
Shenmue 3
Need for Speed Heat

SPECIALS

Die Baustellen von Modern Warfare
Was ist so toll an Unity of Command 2?
Legends of Runeterra: Das könnte selbst Jan Böhmermann gefallen



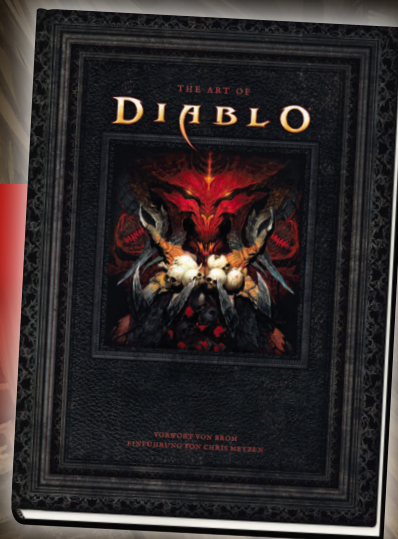
JETZT NEU IM BUCHHANDEL ERHÄLTlich



Wähle deine Fraktion, ergreife deine Waffe und werde Zeuge einer höchst beeindruckenden Version der Welt von Azeroth – gestaltet von Papierfaltkünstler Matthew Reinhart!

World of Warcraft: Pop-Up Buch
Komplett aufklappbar: ISBN 978-3-8332-3829-1

Mit über 500 Artworks aus *Diablo*, *Diablo II*, *Diablo III* und *Diablo IV* präsentiert dieses Buch zahlreiche bemerkenswerte Kunstwerke, die für das ikonische Action-Rollenspiel von Blizzard Entertainment kreiert wurden, das Generationen von Fans ewig währende Albträume beschert hat.



The Art of Diablo
Hardcover, ISBN 978-3-8332-3835-2



The Cinematic Art of World of Warcraft
Hardcover, ISBN 978-3-8332-3836-9

Jedes legendäre Kapitel der Warcraft-Historie ist geprägt von atemberaubenden Cinematics – von Filmsequenzen in spektakulärer Hollywood-Qualität. *The Cinematic Art of World of Warcraft* bietet einen umfassenden Einblick in das visuelle Design und die Erzähltechniken, die Azeroth und seine Helden in diesen Kurzfilmen so unglaublich detailliert zum Leben erwecken.

panini BOOKS
www.paninibooks.de



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

Editorial

ALTER FREUND, NEUE NUMMER

Habt ihr unseren Code für den Xbox Game Pass aus der letzten GameStar-Ausgabe schon eingelöst? Und damit fleißig die Definitive Edition von Age of Empires 2 gespielt? Exzellent, dann seid ihr nämlich optimal auf die Titelstory dieser Ausgabe vorbereitet: Age of Empires 4 (Seite 14)! Wir waren in London und haben uns von den Entwicklern ihr neues altes Echtzeitstrategiespiel zeigen lassen. Neu, weil Age 4 (wie es von seinen Freunden genannt wird) ein in jeder Hinsicht modernes Spiel wird, mit Komfortfunktionen, dynamischer Zerstörung und natürlich aktueller Grafik. Alt, weil die Macher in diesem Spiel zum bekanntlich besten aller Strategiespiel-Szenarios zurückkehren, zum Mittelalter (siehe auch die Kolumne auf Seite 20). Einziger Wermutstropfen: Bis Age of Empires 4 wirklich fertig ist, wird noch einige Zeit ins Land gehen, wir tippen momentan auf einen Release Ende 2020. Bis dahin müssen wir uns wohl oder übel mit Age of Empires 2 trösten.

Ist das die Killer-Application?

Wo wir gerade bei Spieleserien mit heiß ersehnten Fortsetzungen sind: Die Ankündigung von Half-Life: Alyx (Seite 34) hat für ordentlich Aufregung gesorgt. Denn Valves Rückkehr nach City 17 ist eben nicht das erhoffte Half-Life 3, sondern »nur« ein VR-Ableger mit Gordon Freemans Freundin Alyx Vance in der Hauptrolle. Was für Fans vielleicht enttäuschend wirkt, ist aus der Perspektive von Valve absolut richtig. Mit einem Spiel wie Half-Life: Alyx als sogenannte Killer-Application verkauft sich das firmeneigene VR-Headset Valve Index wie von selbst – das »Valve Index VR Kit« führt trotz seines stolzen Preises von 1.079 Euro die Topseller-Charts auf Steam an. Und wer weiß, vielleicht sorgt Half-Life: Alyx so indirekt dafür, dass die Verbreitung von VR-Hardware steigt und vielleicht sogar ein Quasi-Standard »Index-kompatibel« entsteht. Dann hätten auch jetzt schon existierende VR-Topspiele wie Asgard's Wrath (Seite 74) eine Chance auf kommerziellen Erfolg. Doch egal ob mit Brille oder klassischem Monitor vor Augen, wir wünschen euch

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

MARKUS

Black Edition: Warframe

Warframe ist nicht nur gratis, sondern auch grandios. Der Shooter von Digital Extremes macht einen Heidenspaß, ist aber auch ziemlich komplex. 42 Frames mit ihren Spezialfähigkeiten, Tausende Mods und Waffen – da ist es schwer, den Überblick zu behalten. Unsere Black Edition hilft euch beim Einstieg. Und zwar nicht nur mit Insider-Tipps, sondern zudem mit Booster-Codes im Wert von 22 Euro, die euch den Start gehörig erleichtern.

Hier eine kleine Themenauswahl aus der Black Edition:

- Detaillierte Profi-Guides zu allen 42 Frames: Spielweise, Skills, Modding, Taktiken
- Waffen, Mastery, Modding: So werden eure Frames mächtiger.
- Schadenssystem & Gegneranalyse: Mit diesen Guides ist jeder gegnerische Widerstand zwecklos!
- Durchstarthilfe: Handel und Pets, Mods und Missionen, Open Worlds und umfangreiches Glossar
- Empyrean & The Old Blood: Alles über die großen Updates
- Gratis-Code im Heft: 100 Platinum, Rüstungspaket und drei Super-Booster im Gegenwert von über 22 Euro – damit habt ihr den Heftpreis doppelt wieder drin!
- Riesen-Doppelposter: mit offiziellem Warframe-Artwork und Daten zu allen Warframes

Unsere Black Edition Warframe: Jetzt am Kiosk oder unter www.gamestar.de/warframe bestellen!



250 Spiele, 250 Geschichten

Im Laufe jeder Spielerkarriere gibt es Spiele, die man nie vergisst. Die findet ihr in unserem Sonderheft »Die 250 besten PC-Spiele«. Dazu gibt's Storys aus der Branche: Der Weg von der ersten Ankündigung bis zur Testversion, Blicke hinter die Entwicklungskulissen, wilde Gerüchte und harte Fakten. Dieses Sonderheft ist der auf vielfachen Wunsch entstandene »Director's Cut« des entsprechenden Artikels aus unserer 250. Ausgabe, mit längeren Texten und vielen Infoschnipseln zu den einzelnen Spielen. Dazu: XXL-Doppelposter mit allen 250 Spielen zum »Ja, habe ich gespielt«-Abhaken sowie einer epischen Schlachtszene aus Diablo 4.

»Die 250 besten PC-Spiele«: am Kiosk oder unter www.gamestar.de/250spiele

INHALT

TITELSTORY

14 Age of Empires 4

Noch bevor es erstmals Gameplay aus Age of Empires 4 zu sehen gab, haben wir mit den Entwicklern gesprochen. Es wird Age of Empires 2 – in modern!

17 Wahnwitziger Detailgrad

18 Keine Mikrotransaktionen

20 Kolumne: Das Mittelalter ist die beste Entscheidung

Age of Empires 4 kehrt zurück ins Mittelalter. Für Fabiano ist das die absolut richtige Entscheidung, denn dadurch bringt sich das RTS in eine unschlagbar gute Position.

22 20 Jahre Lieblingsspiel

20 Jahre nach Release kehrt Age of Empires 2 mit der Definitive Edition zurück. Die Wahrheit aber ist: Age of Empires 2 war niemals weg. Und das verdankt das Spiel seinen Fans.

24 Was nach dem Launch passierte

AKTUELL

8 Assassin's Creed: Ragnarok

8 Neue Heimat für Uncharted-Schöpferin Amy Hennig

9 Microsoft: VR bleibt Nischenthema

9 Cyberpunk 2077: Kürzer als Witcher 3

9 Dead Island 2: Schleppt sich heran

10 G-Sync künftig mit AMD-Grafikkarten

10 AMD Ryzen Threadripper 3990X

11 Erste Benchmarks der RX 5500

11 Oculus Link

12 Termin-Update

PREVIEWS

8 Path of Exile 2

34 Half-Life: Alyx

Valve kehrt in die Welt von Half-Life zurück. Aber zu früh gefreut, denn wir bekommen nicht den überfälligen dritten Teil, sondern einen VR-Ableger. Doch das muss ja beileibe nicht schlecht sein.





42

Star Wars Jedi: Fallen Order



60

Red Dead Online



118

Google Stadia

TESTS

42 Star Wars Jedi: Fallen Order

Cal Kestis' Abenteuer erweist sich nicht nur als fameses Star-Wars-Spiel, sondern auch als machtvolle Ode an die Blütezeit von schnörkellosen Singleplayer-Abenteuern.

48 Phoenix Point

52 Need for Speed Heat

56 Football Manager 2020

60 Red Dead Online

Im Outlaw-Test zeigt sich, dass das Wildwest-MMO Red Dead Online in vielen Belangen die Qualität des Singleplayer-Teils erreicht, aber (noch) nicht in allen.

66 Darksiders Genesis

68 Blacksad

70 Terminator: Resistance

72 Lost Ember

74 Asgard's Wrath

76 Sniper: Ghost Warrior Contracts

78 Superliminal

80 Rune 2

82 Shenmue 3

84 Die Sims 4: An die Uni

HARDWARE

118 Google Stadia

Google bietet mit Stadia einen neuen Dienst für das Spiele-Streaming an. Wie gut schlägt sich das Cloud-Gaming im Vergleich zum Spielen auf dem PC?

124 Kolumne: Google verspricht zu viel

126 Einkaufsführer

MAGAZIN

88 Making of Diablo 2

96 Deepfakes

100 So bekämpft ihr euren Pile of Shame

106 Doppelsprung und Ausweichrolle

111 30 Jahre Soundblaster

114 Legendar schlecht: Rainbow Warrior

RUBRIKEN

3 DVD-Inhalt

5 Editorial

6 Inhalt

13 Feedback

38 Das Team

129 Die Vorletzte

130 Vorschau / Impressum

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Age of Empires 4	Titelstory.....	14	Lost Ember.....	Test	72
Age of Empires 2	Titelstory.....	20	Need for Speed Heat	Test	52
Asgard's Wrath.....	Test	74	Path of Exile 2	Preview	28
Assassin's Creed: Ragnarok.....	News	8	Phoenix Point.....	Test	48
Blacksad.....	Test	68	Rainbow Warrior.....	Magazin.....	114
Cyberpunk 2077	News	9	Red Dead Online	Test	60
Darksiders Genesis	Test	66	Rune 2	Test	80
Dead Island 2.....	News	9	Shenmue 3	Test	82
Diablo 2.....	Magazin.....	88	Sniper: Ghost Warrior - Contracts.....	Test	76
Die Sims 4: An die Uni.....	Test	84	Star Wars Jedi: Fallen Order	Test	42
Football Manager 2020.....	Test	56	Superliminal	Test	78
Half-Life: Alyx.....	Preview.....	34	Terminator: Resistance	Test	70

Assassin's Creed: Ragnarok?

HEY, HEY, WICKIE!

Dass uns im nächsten Jahr wieder ein neuer Ableger der Assassin's-Creed-Reihe ins Haus steht, ist (wenn Ubisoft seiner Taktung folgt) sehr wahrscheinlich. Nur wo die Reise hingeht, wissen wir bislang noch nicht. Vor einigen Monaten kam allerdings das Gerücht auf, dass uns das neue Abenteuer auf die Spuren der Wikinger schickt. Nun sind bei den Kollegen von DailyGamingReport angebliche Details aufgetaucht: Assassin's Creed Ragnarok entführt uns angeblich in ein Wikinger-Setting und soll für PS5 und Xbox Scarlett erscheinen. Eine Veröffentlichung für die noch aktuellen Konsolen ist damit aber nicht ausgeschlossen, Assassin's Creed 4: Black Flag erschien schließlich auch als Cross-Gen-Titel und bediente sowohl PS3 und Xbox 360 als auch PS4 und Xbox One. Beim Wechsel auf eine neue Konsolengeneration sind solche »Übergangstitel« keine Seltenheit.

Die Geschichte soll sich um die erste Zivilisation drehen und im Zeitstrahl soweit zurück gehen wie kein anderer Serienableger zuvor. Meuchelmörder-Veteranen wissen natürlich, dass es sich bei der sogenannten ersten Zivilisation um ein uraltes, technologisch aber sehr fortschrittliches Volk handelt, das tief in der Hintergrundgeschichte der Reihe verankert ist. Deren Anfänge zu erkunden, dürfte

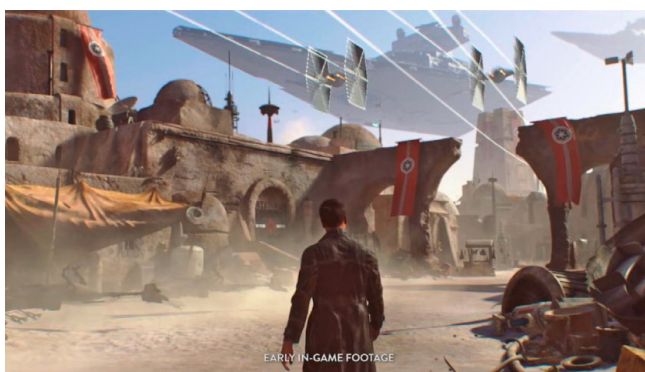


für die Story als großes Ganzes definitiv spannend und erhellend sein. Aber es sind nicht nur angebliche erzählerische, sondern auch spielerische Details aufgetaucht. Ragnarok soll die in Origins und OdysseY erfolgreich etablierten Rollenspielmechaniken (Fertigkeitsbaum etc.) weiter ausbauen. Seeschlachten kehren zurück, diesmal dann natürlich mit Wikingerschiffen. Rekrutierbare NPCs sollen zurückkehren, das Konzept wurde erstmals in Assassin's Creed: Brotherhood eingeführt. Angeblich besuchen wir sogar Asgard, wo wir womöglich den nordischen Göttern gegenüberreten. Klingt alles super, bisher sind es aber leider nur Gerüchte.

Uncharted-Schöpferin

NEUE HEIMAT FÜR AMY HENNIG

Amy Hennig zählt zu den einflussreichsten Autorinnen der Spielebranche. Sie hat unzählige Preise für ihre Arbeit gewonnen und Kollegen sowie Spieler inspiriert. Auf das Konto von Hennig gehen zum Beispiel die Legacy-of-Kain- bzw. Soul-Reaver-Spiele sowie Uncharted 2 (PS4), auf das sie besonders stolz ist. Zuletzt war sie für Electronic Arts und Visceral Games an einem neuen Star Wars-Spiel beteiligt. Der Titel wurde aber bekanntlich eingestampft und das Studio geschlossen. Jetzt hat Amy Hennig bei der Filmproduktionsfirma Skydance eine neue Studio-Heimat gefunden. In einem Interview von Gamesbeat erklärt Hennig die Scheidung für Skydance. Nach zweieinhalb Jahren, in denen sie keinen Partner gefunden worden, der die künstlerische Freiheit biete. Außerdem, was Amy Hennig und ihr Partner (Julian Beak) vorhaben, abgesprochen zu haben, eingeschüchtert gewesen. »Es wird einige der Dinge denken muss, die



Amy Hennig ist Spezialistin für Solospiele mit packender Story, ihr Star-Wars-Projekt (Bild aus einem Prototypen) wurde jedoch zusammen mit dem Studio Visceral eingestampft.

Eines davon ist Qualität: visuelle Qualität, Charakterqualität, Performance. Das gibt es nicht billig.« Amy Hennig wird ihren Aussagen zufolge bei Skydance als eine Art »Interactive Showrunner« fungieren, während Julian Beak die Rolle des Produzenten einnehmen könnte. Aktuell gibt es wohl noch keine detaillierten Pläne zu einem konkreten Spiel, aber zumindest schon mal eine ziemlich genaue Vorstellung von dem, was bei dem neuen Studio entstehen soll. Ähnlich wie bei den Uncharted-Titeln stehe ein Erlebnis im Vordergrund, das

auch Menschen ansprechen kann, die sich selbst nicht unbedingt als Gamer bezeichnen würden. Die Geschichte sowie das zugehörige Storytelling stehen bei Amy Hennig nach wie vor ganz klar im Mittelpunkt. Darum ist mit einem »kürzerem, fokussiertem, narrativ-interaktivem« Ansatz zu rechnen. Von Skydance kommen bisher Filme wie »Mission Impossible«, »Terminator: Dark Fate«, »Auslöschung« oder »Gemini Man«. Da liegt es nahe, nach Spiele-Ablegern von bekannten Marken zu fragen. Laut Amy Hennig kommt das zwar durchaus in Frage, sei aber nicht sicher.

VR bleibt Nischenthema

Während Half-Life: Alyx (siehe Seite 38) das Interesse an VR-Brillen zumindest bei Steam deutlich vergrößert hat und Sony bereits vor drei Jahren als Konsolenhersteller mit PlayStation VR den Sprung ins Virtual-Reality-Geschäft wagte, hält sich Microsoft seit jeher vornehm zurück – und daran wird sich in naher Zukunft wohl auch nichts ändern. Microsofts Gaming-Chef Phil Spencer erwiderte in einem Interview mit der US-Website Stevivor, dass VR derzeit nicht im Fokus des Unternehmens liege: »Ich habe einige Vorbehalte gegen VR. Es isoliert und ich halte Spiele für eine gemeinschaftliche Aktivität, eine gemeinsame Erfahrung. Wir reagieren darauf, was unsere Kunden sich wünschen und [...] niemand fragt nach VR.« Spencer gibt außerdem zu, dass auch das Verkaufspotenzial von VR eine Rolle bei der Entscheidung Microsofts gegen die Technologie spiele. Niemand verkaufe »Millionen über Millionen« an VR-Geräten, sagt er. Zugleich setzt Microsoft aber schon länger auf ein anderes Pferd, nämlich Augmented Reality. Dass das Redmonder Unternehmen dieser Technologie deutlich mehr Potenzial zuspricht als VR, zeigt die Entwicklung von Microsoft HoloLens. Die richtet sich allerdings noch eher an Industrie und Forschung, was sich auch im Preis von rund 3.500 US-Dollar widerspiegelt. Ganz abschwören will Spencer dem Thema Virtual Reality noch nicht: »Ich denke, wir werden irgendwann dorthin gelangen«.



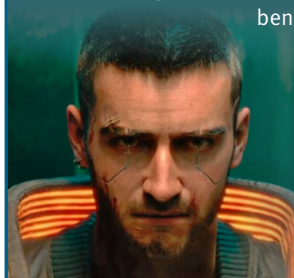
Microsofts HoloLens richtet sich trotz Minecraft-Demo (noch) eher an Industriekunden als an Spieler.

Cyberpunk 2077

Kürzer als Witcher 3

Der Reddit-Nutzer »shavod« hat in einem Posting ein polnisches Q&A mit den Entwicklern von CD Projekt Red zusammengefasst. Das offenbart einige Informationen zu Hauptgeschichte, Quests und Wiederspielwert in Cyberpunk 2077 im Vergleich zu The Witcher 3. Die Infos stammen zwar nicht direkt von CD Projekt Red, klingen aber sehr plausibel. Unterhalb des Posts reagieren die Entwickler außerdem darauf, ohne die Richtigkeit der Infos anzuzweifeln. Die Hauptstory von Cyberpunk 2077 soll kleiner als bei The Witcher 3 ausfallen. Das klingt zunächst ernüchternd, muss aber nicht zwangsläufig schlechter sein: Zum einen betonen die Entwickler, dass das Sci-Fi-Spiel insgesamt mehr Wiederspielwert bieten soll. Zum anderen vergleicht man hier wirklich nur die Hauptgeschichte mitsamt wichtigen Nebenhandlungen. Alle anderen kleineren Begegnungen und Aufgaben in Cyberpunk 2077 fließen nicht mit ein, sodass das Open-World-Abenteuer letztlich doch umfangreicher ausfallen könnte. Zumal die Entwickler bereits bestätigt haben, dass die Spielwelt zwar kleiner, aber auch viel dichter ausfällt. Den höheren Wiederspielwert soll eine größere Verzahnung garantieren, was die Aufgaben im Spiel angeht. Bei Cyberpunk 2077 sei es so, dass die Verästelungen sich immer weiter auftrennen und dafür sorgen, dass unterschiedliche Aufträge miteinander ver-

weben werden oder neue Quests aus anderen entstehen. Je nachdem, wie man sich entscheidet, kann man also ganz andere Aufträge erhalten oder sogar die Hauptgeschichte verändert sich entsprechend. Irgendeine Form von New Game Plus oder eine andere Möglichkeit seine Reise nach dem Spielende fortzusetzen, soll es auch geben. CD Projekt Red will die Spieler damit aber überraschen und verrät deshalb nicht mehr.



Die Hauptgeschichte von Cyberpunk 2077 wird kürzer als beim Hexer.

Dead Island 2

SCHLEPPT SICH HERAN

Totgesagte leben länger? Dead Island 2 wurde bereits 2014 angekündigt und sollte eigentlich auch schon längst draußen sein. Wie wir aber alle wissen, ist das Zombiespiel-Sequel noch nicht erschie-



Dead Island 2 wurde bereits auf der E3 2014 angekündigt und hat seitdem eine Entwickler-Odyssee hinter sich.

nen. Stattdessen wurde mehrfach das Entwicklerstudio gewechselt. Zuletzt hat Dambuster (Homefront: Revolution) das Ruder übernommen. Im Gespräch mit GamesIndustry.biz erklärt der Koch-Media-CEO Dr. Klemens Kundratitz, dass Dead Island 2 nach wie vor entwickelt werde. Dass das so lange dauert, sei nur ein Zeichen dafür, wie wichtig es sei, es richtig zu machen. Wie der Publisher betont, bleibe man bei Koch Media weiterhin optimistisch. Wenn Dead Island 2 erscheine, werde es ein »Kick-ass-Zombiespiel«, da sei er sich sicher. Koch Media kümmert sich gleichzeitig auch um den Vertrieb von Dying Light 2, sieht darin aber keinerlei Konfliktpotenzial. Entwickler Techland war ursprünglich auch mit Dead Island 2 betraut und bringt stattdessen bald schon den zweiten Teil der Zombiespiel-Alternative auf den Markt. Die Titel sollen sich laut Koch Media nicht in die Quere kommen. Dying Light 2 soll im zweiten Quartal 2020 auf den Markt kommen (und im Übrigen auch für PS5 und Xbox Scarlett erscheinen). Dementsprechend dürfte Dead Island 2, wenn es einen gewissen Abstand einhält, wohl erst nach dem Launch der nächsten Konsolengeneration erscheinen. Offenbar kommt das neue Zombiespiel dann frühestens 2021 für PS5 und Xbox Scarlett.

Bestätigung von Nvidia

G-Sync künftig mit AMD-Grafikkarten nutzbar

Wer lästiges Zerreißen des Bildes bei hohen fps vermeiden und dazu auch keine Latenz-Nachteile durch die vertikale Synchronisation beziehungsweise V-Sync haben will, für den galt lange Zeit die strikte Trennung zwischen Nvidias G-Sync und AMDs Freesync. Im vergangenen Januar lockerte Nvidia dies erstmals mit dem GeForce-Treiber 417.71 und schaltete unter dem Label »G-Sync Compatible« die Nutzung von Adaptive Sync/Freesync auch mit GeForce-Karten frei. Nun fällt offenbar eine weitere Hürde: Wie TFT-Central im Interview mit Nvidia erfahren haben will, werden G-Sync-TFTs künftig auch mit AMD-Grafikkarten nutzbar sein. Ein erster Bildschirm, der neben G-Sync auch Freesync unterstützt, wurde bereits im September 2019 vorgestellt. Der Acer Predator X27P bietet im Gegensatz zum normalen X27 Variable Refresh Rates (VRR) nicht nur über G-Sync, sondern auch über Freesync via HDMI 2.1 und kann dadurch mit Radeons gleichermaßen wie mit GeForce-Modellen die variable

Bildwiederholrate nutzen. Der im November präsentierte Acer Predator XB273 X beherrscht zusätzlich nun auch Adaptive-Sync (Freesync) via DisplayPort 1.2a – weitere TFTs, die sowohl G-Sync als auch Freesync unterstützen, dürften bald folgen. Ermöglicht wird dies durch ein Firmware-Update der G-Sync-Module v1 und v2, das man aber nicht selbst nachträglich aufspielen kann und das bei älteren G-Sync-TFTs auch nicht auf Anfrage bei Nvidia durchgeführt wird. Da nur künftige respektive bereits mit der Aktualisierung ausgestattete Monitore frei aus beiden Synchronisations-Standards wählen lassen, ist beim Kauf darauf zu achten, dass man nicht ein älteres, noch auf einen der beiden Standards beschränktes TFT-Modell bekommt. Außerdem ist es denkbar, dass beim Einsatz von G-Sync über eine Radeon-Karte teils Probleme wie ein gewisses Bild-



Die strikte Trennung zwischen Nvidia G-Sync und AMD Freesync soll bald der Vergangenheit angehören.

flackern auftreten können, wie es auch der Fall sein kann, wenn FreeSync mit einer GeForce-GPU verwendet wird. Begrüßenswert ist die Öffnung der Standards aber dennoch.

AMD Ryzen Threadripper 3990X

64 Kerne und 128 Threads für 2020 bestätigt

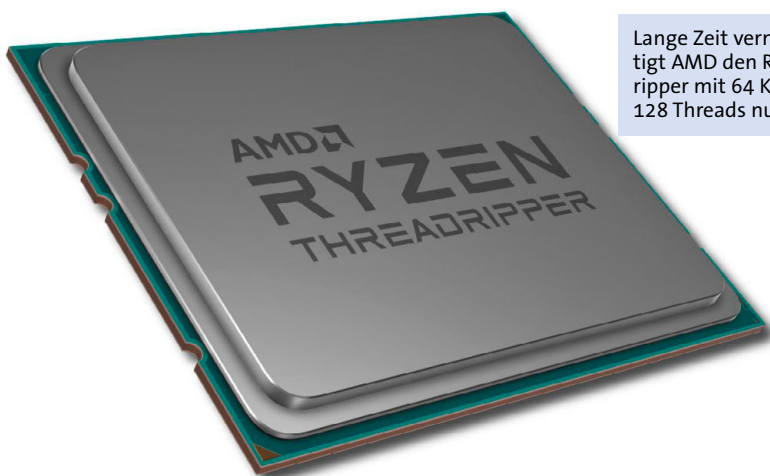
AMD lotet die Grenzen für Desktop-PCs derzeit neu aus, ob mit dem Ryzen 9 3950X und seinen 16 Kernen für das Mainstream-Segment oder mit den Modellen Threadripper 3960X und 3970X mit 24 respektive 32 Kernen samt virtueller Kernverdoppelung für den HEDT-Bereich (High-End Desktop). Doch damit ist das Ende der Fahnenstange noch nicht erreicht: Wie AMD bestätigte, kommen mit dem Ryzen Threadripper 3990X ganze 64 Kerne und 128 Threads für den Desktop.

Vermutet wurde das neue Flaggschiff bereits seit Längerem, konkrete Details zu Spezifikationen und Release gab es allerdings

nicht. Durch die Bestätigung von AMD wissen wir jetzt zumindest etwas mehr, wie Videocardz und ComputerBase berichten. Neben der bekannt gegebenen Anzahl an Kernen und Threads kommen noch die Angaben zur Leistungsaufnahme von 280 Watt und dem satte 288 MB großen Cache (L2 + L3) hinzu, auch wenn sie ebenfalls nicht völlig unerwartet sind.

Der bereits veröffentlichte Serverprozessor AMD Epyc 7742 (Epyc Rome) bietet gleichsam 64 Kerne und 128 Threads, 256 MByte L3-Cache, 2,25 GHz Basis- und 3,4 GHz Turbotakt bei einer TDP von 225 Watt.

Für den Threadripper 3990X sind höhere Taktraten zu erwarten, auch wenn genaue Angaben dazu noch nicht vorliegen. Der Threadripper 3970X beispielsweise bietet 3,7 GHz Standardtakt und in der Spitze bis zu 4,5 GHz (auf einem Kern) bei ebenfalls 280 Watt TDP. Demnach wären für den 3990X ein leicht niedrigerer Grundtakt und eventuell eine um 100 bis 200 MHz gesteigerte Singlecore-Leistung denkbar. Wie viel das kommende HEDT-Flaggschiff kosten wird, ist noch nicht bekannt, aber auch hier liefern die kleineren Geschwister erste Anhaltspunkte: So werden für den 3970X aktuell rund 2.200 Euro aufgerufen, der 3960X schlägt mit 1.550 Euro zu Buche. AMD erhöht damit den Druck auf Intel im HEDT-Bereich weiter. Die maximale Kernzahl liegt hier im Falle von Intel bei 18, was auch für den neuen Core i9 10980XE gilt. Um zumindest preislich konkurrenzfähig zu bleiben, hat Intel die Kosten im Vergleich zu den Vorgängern deutlich reduziert: Während die Top-Modelle aus dem HEDT-Bereich zuletzt im Bereich von 2.000 Euro lagen, werden im Falle des Core i9 10980XE mit 1.000 US-Dollar nur noch die Hälfte aufgerufen. Für reine Gaming-PCs sind solche CPUs indes weniger interessant, da Spiele aktuell zumindest spätestens ab acht Kernen nichts mehr mit weiteren Cores anzufangen wissen.



Lange Zeit vermutet, bestätigt AMD den Ryzen Threadripper mit 64 Kernen und 128 Threads nun offiziell.

Erste Benchmarks der RX 5500

Die neue Radeon RX 5500 ließ im Handel bis zum Redaktionsschluss noch auf sich warten – einige Komplett-PCs sind aber bereits mit der frischen AMD-Grafikkarte ausgestattet. Heise hat sich einen dieser Rechner vorgenommen (HP Pavilion TP01-0004ng) und die GPU für einen ersten Test in einem System mit Intel Core i7 8700K und 32,0 GByte RAM verbaut. Die Redaktion ließ die RX 5500 im Referenzdesign mit 4,0 GByte Videospeicher – eine Version mit 8,0 GByte VRAM wird es ebenfalls geben – durch mehrere Benchmarks laufen und verglich sie mit einer Sapphire RX580 Nitro+ sowie einer Gigabyte GeForce GTX 1660 OC.

Demnach kommt die RX 5500 im 3DMark Fire Strike auf 12.111 Punkte, womit sie knapp hinter der RX 580 (12.744 Punkte) und der GTX 1660 (12.525 Punkte) landet. In Shadow of the Tomb Raider ergibt sich ein ähnliches Bild: Die RX 5500 schafft mit 59 fps den niedrigsten Wert, hier liegt aber die GTX 1660 mit 69 fps vor der RX 580 mit 65

fps. Diese Reihenfolge gilt auch für Far Cry 5, wo die Radeon RX 5500 auf 72 fps kommt, die RX 580 auf 75 fps und die GTX 1660 auf 85 fps.

Während die RX 5500 damit knapp unter dem Leistungsniveau der RX 580 liegt, besitzt die neue AMD-Karte eine höhere Energieeffizienz als das Vorgängermodell: Die Heise-Redaktion hat eine Leistungsaufnahme von 120 bis 133 Watt unter 3D-Last und von sieben Watt im Leerlauf gemessen. Das entspricht etwa dem Bedarf der GeForce GTX 1660 (128 Watt beziehungsweise 10 Watt), liegt aber deutlich unter den Werten der alten Radeon RX 580 mit 207 Watt beziehungsweise 12 Watt. Wie gut sich die RX 5500 am Markt schlagen wird und ob



Die Radeon RX 580 gibt es derzeit ab etwa 160 Euro mit 4 GB VRAM – die RX 5500 müsste ebenfalls diese Preisregionen erreichen, um das attraktivere Angebot zu werden.

sich der Kauf für Spieler lohnt, wird am Ende auch der Preis entscheiden. Die Benchmarks von Heise legen nahe, dass die RX 5500 etwas langsamer als die neue GTX 1650 Super von Nvidia sein wird, die ab ungefähr 170 Euro zu haben ist. Dementsprechend wären für die RX 5500 Preise im Bereich von 150 Euro wohl angebracht.

Oculus Link

Oculus Quest wird zu VR-Brille für den PC

Besitzer der mobilen VR-Konsole Oculus Quest konnten sich bisher zwar über eine angenehme Beinfreiheit dank kabelloser Funktionsweise freuen, allerdings sorgt der Smartphone-Prozessor im Inneren der Quest nicht für die Grafikqualität eines PCs.

Mit Oculus Link lässt sich die Beinfreiheit nun gegen eine Kabelverbindung zum PC eintauschen: Seit dem 18. November ist es offiziell möglich, aus der mobilen VR-Brille eine PC-VR-Brille zu machen. Benötigt wird dafür nur ein ausreichend schneller PC mit USB 3.0, eine Oculus Quest und ein USB-Anschlusskabel. Das von Oculus ebenfalls angekündigte fünf Meter lange USB-C-Kabel für 79,99 US-Dollar erscheint erst später im Jahr, es können aber auch Standard-USB-Kabel funktionieren. Dazu sollten sie zumindest auf einer Seite einen USB-C Stecker besitzen, da die Quest diesen voraussetzt – Adapter funktionieren aber ebenfalls. Auf dem PC muss außerdem die kostenlose Oculus Software gestartet sein, mit der auch die Einrichtung der VR-Brille vorgenommen wird. Erweist sich das genutzte Kabel als kompatibel, könnt ihr ohne Umwege loslegen: Die Quest zeigt nun das Oculus-PC-Dashboard statt die mobile Quest-Variante davon.



Oculus Link ist schnell eingerichtet und erfordert nur ein USB-Kabel.

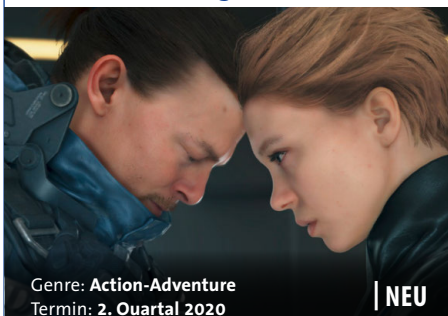
Wir haben bereits einige Kabel getestet, allerdings ist es nicht einfach, ein zuverlässig funktionierendes Kabel zu finden, das eine Länge von mehr als drei Metern vorweisen kann. Besser geht es mit geringeren Kabellängen und einer (möglichst aktiven) USB-Verlängerung. Latenz und Grafikqualität leiden indes nicht: Bis auf den schlechteren Tragekomfort gibt es gegenüber den PC-Brillen von Oculus nur wenig zu beanstanden, die Rift CV1 wird problemlos deklassiert, die Rift S bietet ein etwas besseres Bild. Oculus Link ermöglicht damit das Spielen von Titeln

wie Asgard's Wrath und Stormland, den beiden aktuellen Oculus-Exklusivspielen. SteamVR wird ebenfalls unterstützt, dort erscheint die Oculus Quest als Rift S und funktioniert auch genauso. Als Grafikkarte rät Oculus aktuell zu einer Nvidia-GPU ab der GTX 1070, AMD steht nicht auf der Kompatibilitätsliste für die Beta von Oculus Link. Wir haben Stormland auch mit einer GTX 1060 spielen können und sogar eine Radeon RX 570 funktionierte, rechnet aber nicht schnell genug. Schnellere Modelle von AMD sollten aber ebenfalls kompatibel sein.

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
UPDATE	A Year of Rain	Echtzeitstrategie	Daedalic	11/19	4. Quartal 2020*
NEU	Age of Empires 4	Echtzeitstrategie	Relic	01/20	2020
	Baldur's Gate 3	Rollenspiel	Larian	08/19	2020
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	08/17	2020
UPDATE	Biomutant	Action-Adventure	Excitemet 101	09/17	2. Quartal 2020
NEU	Chernobylite	Ego-Shooter	The Farm 51	-	2020
	Chivalry 2	Action	Torn Banner	-	2020
	Comanche	Action	Nuklear	-	2020
	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	Desperados 3	Echtzeittaktik	Mimimi	09/18	2. Quartal 2020
	Deathloop	Ego-Shooter	Arkane	-	2020
NEU	Death Stranding	Action-Adventure	Kojima Productions	-	2. Quartal 2020
	Diablo 4	Action-Rollenspiel	Blizzard	-	2020
	Disintegration	Shooter	V1 Interactive	-	Mai 2020
	Die Siedler	Aufbaustategie	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
	Everspace 2	Weltraum-Action	Rockfish	10/19	2021
UPDATE	Factorio	Aufbaustategie	Wube Software	-	25. September 2020
	Foundation	Aufbaustategie	Polymorph Games	05/19	2020*
	Gods & Monsters	Action-Rollenspiel	Ubisoft Quebec	08/19	25. Februar 2020
NEU	Half-Life: Alyx	VR-Ego-Shooter	Valve	01/20	März 2020
	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
	Ori and the Will of the Wisps	Jump&Run	Moon Studios	-	11. Februar 2020
NEU	Path of Exile 2	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	01/20	2020
	Port Royale 4	Wirtschaftssimulation	Gaming Minds Studios	-	3. Quartal 2020
	Project Cars 3	Rennspiel	Slightly Mad	-	2020
	Skull & Bones	Actionsimulation	Ubisoft Singapur	-	2020
	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	-
	The Elder Scrolls 6	Rollenspiel	Bethesda	-	-
	Twelve Minutes	Adventure	Luis Antonio	-	2020
	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	-	19. Mai 2020

Death Stranding

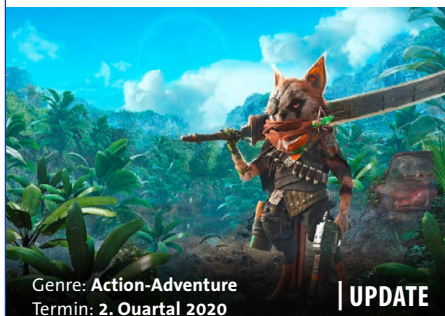


Genre: Action-Adventure
Termin: 2. Quartal 2020

| NEU

Hideo Kojimas schräges Action-Adventure für die PlayStation 4 findet 2020 seinen Weg auch auf den PC. Und zwar im zweiten Quartal.

Biomutant

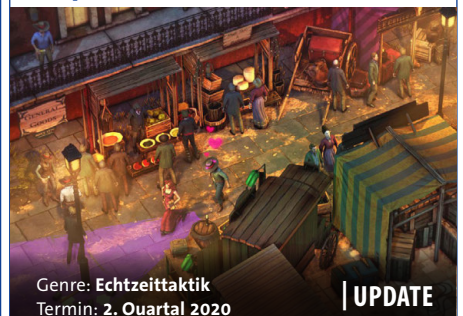


Genre: Action-Adventure
Termin: 2. Quartal 2020

| UPDATE

Und auch das schräge Tierabenteuer soll nun erst im kommenden Jahr erscheinen. Grobe Zeitmarke: zweites Quartal 2020.

Desperados 3



Genre: Echtzeittaktik
Termin: 2. Quartal 2020

| UPDATE

Auch Desperados 3 ist nun offiziell auf das zweite Quartal 2020 verschoben. Obwohl es kein schräges Action-Adventure ist.

FEEDBACK



Call of Duty: Modern Warfare

Den Test kann ich im Großen und Ganzen so unterschreiben, allerdings finde ich fast alle Maps schwächer als die Maps von Call of Duty 4: Modern Warfare. Dass die Three-Lanes-Logik über Bord geworfen wurde – okay. Aber allzu häufig artet es nun in ein komplett unübersichtliches Rumgeholze aus, da vollkommen unklar ist, woher der Gegner denn nun überhaupt kommen kann. Zu den Spawn-Punkten muss man nicht mehr viel sagen, das schlechteste Spawn-System, was ich je gesehen habe. Wie häufig man direkt vor Feinden spawnet, ist unglaublich. Ergänzend fühlt es sich für mich so an, als wäre auch das Waffen-Balancing noch nicht wirklich gut. Gewisse Waffen werden inflationär häufig gespielt, andere Waffen sind in fast allen Belangen unterlegen.

Brandark

Sehr guter und absolut richtiger Bericht von Herrn Elsner. Eigentlich habe ich nichts mehr hinzuzufügen. Aber da man sonst ja oft geneigt ist, in die negative Richtung zu kritisieren, möchte ich hier mal festhalten, dass der Redakteur weiß, wovon er schreibt. Plus- und Minuspunkte sind ein exaktes Spiegelbild der Erfahrungen, die ich und Freunde von mir am ersten Wochenende gemacht haben. Die Negativpunkte sind aber allesamt in den Griff zu kriegen. Vor allem die Spawns sollten über die nächsten Patches gleichgezogen werden.

ZZZ

Fünf Stunden? Naja, ich habe drei Tage gespielt à drei bis vier Stunden. Wenn ihr auch auf Rekrut spielt, kein Wunder. Im Großen und Ganzen verdient das Spiel eine gute 90 und vielleicht einen Abzug wegen minimalen Rucklern in den Videos (die ja nun nicht wirklich den Spielfluss behindern). Und kontrovers, naja ... »Kriegsverbrechen als banales Marketing-Instrument«: Jeder Action- und Kriegsfilm der letzten Jahre bedient sich ähnlichen Mustern und zögert keine Sekunde, mit brutalen und drastischen Szenen, in denen der »Held« mal eben jemandem die Finger abschneidet oder Mamis kleinen Liebling mit einer Knarre bedroht. Ich verstehe das nicht wirklich, dass man sich daran stört.

Master Chief666

Disco Elysium

Für mich ist es nicht nachvollziehbar, wie ein Spiel, dessen Technik genauso gut aus dem vergangenen Jahrzehnt stammen könnte und das den Großteil der Handlung über ellenlange, englische Textpassagen transportiert, hier eine 90-Punkte-Wertung bekommen kann, während Greedfall gerade mal mit etwas über 70 bewertet wurde. Der Aufwand, eine stimmungsvolle 3D-Umgebung mit unzähligen Interaktionsmöglichkeiten, Wettersystem, Tag- und Nacht-Wechsel usw. zu entwickeln, ist ungleich höher, als eine Art interaktives E-Book über den Bildschirm laufen zu lassen. Die Präsentationswertung ist für mich ein Witz.

Frostfeuer

Wow! 90 Punkte. Das ist mal eine Ansage. Ich bin erst am Anfang, bisher aber begeistert. Wenn sich das Niveau hält, ist diese Wertung durchaus gerechtfertigt. Persönlich bin ich besonders über das neue Setting erfreut. Keine Elfen, Zwerge, Zaubersprüche und das ganze Gedöns. Erinnert mich an die Zeit, als das erste Fallout gezeigt hat, was in diesem Genre alles möglich ist.

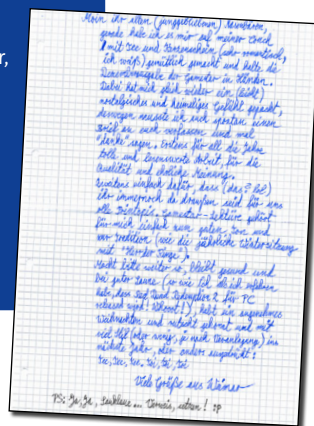
kurosawa

Ich habe es fast durch und bin von der Wertung nicht überrascht. Für mich persönlich ist es das Spiele-Highlight seit Langem. Unkonventionell und schräg. Auch wenn meine mittelmäßigen Englischkenntnisse oft überfordert werden, möchte ich dieses Spielgefühl nicht missen. Eine tolle abgefahrte Story, und ein Rollenspielsystem, das der Bezeichnung Rollenspiel wirklich gerecht

Na sowas! Papierpost!

Unser Leser Sebastian Neumayer aus Weimar hat uns ganz klassisch einen Brief geschrieben, sehr spontan, weil ihn beim Lesen der Dezemberausgabe »gleich wieder ein (leicht) nostalgisches und heimeliges Gefühl« gepackt hat. Er wollte Danke sagen, für all die Jahre tolle und leistungswerte Arbeit, für die Qualität und ehrliche Meinung sowie dafür, dass wir immer noch da draußen sind für die Print-Opis.

Vielen Dank für deinen Brief, Sebastian. Der hat uns wirklich besonders gefreut. Wir planen, auch noch ganz lange da draußen zu sein. Für die Print-Opis, die Print-Omis und alle anderen.



wird. Aber es ist definitiv ein Nischenspiel. Wer es schräg mag, David-Lynch- und Von-Trier-Filme mag, ist dort bestens aufgehoben. Die Menge an meistens toll geschriebenem Text ist mit Sicherheit nichts für die Masse. Und seit Behebung des Schuhbugs ist die 90 auch ok. Spaß beiseite, ein tolles, mutiges und überraschend anderes Spielerlebnis. Wow! Geht doch.

Kirkegard

Diablo 4

Irgendwie hab ich immer Herrn Webers Stimme im Kopf, die den Text laut mit-spricht, wenn ich ihn mir durchlese. Schade, dass bei mir die Gründe zur Besorgnis so gewichtig sind – bzw. deren Umsetzung – dass ich warte, was in den ersten Wochen und Monaten passiert. Sollte es so bleiben, wie hier angedeutet und auch in den Gameplay-Videos zu sehen ist, lehne ich mich weiter bei Diablo 2: Lord of Destruction zurück und überlasse den Drei-Stats-Casual-Gamern die Shared World und ihre generischen Dungeons.

Der Sanitoeter

Schöner Artikel, ich bin gespannt! Aber man muss sich bewusst sein, dass dies kein Diablo 2 sein wird! Es hört sich hier und da so an, als hätte oder würde man das erwarten! Nein, Blizzard muss es schaffen, das gute alte Feeling mit modernem Komfort und zeitgemäßem Gameplay zu verknüpfen, und ich denke, dass sie das auch schaffen werden! Wenn auch nicht für alle zufriedenstellend, aber so ist das ja immer, dass man nie alle gleichermaßen beglücken kann.

nOofy

Mir schmeckt der Shared-World-Aspekt ebenfalls nicht. Wenn mir andere die Mobs vor der Nase weghauen, ist für mich Schicht im Schacht. Generell bin ich ein MMO-Verweigerer und will sowas nicht in Diablo sehen. Leider muss bezweifelt werden, dass

sich Blizzard bei so einem zentralen Feature breitschlagen lässt und zumindest eine Option zur Abkopplung von der Shared World einbaut. Ich könnte auf Raids und ständige Spielerbegegnungen gut und gerne verzichten.

NightFright

Age of Empires 4



MODERNES MITTELALTER

Noch bevor es erstmals Gameplay aus Age of Empires 4 zu sehen gab, haben wir mit den Entwicklern gesprochen. Es wird Age of Empires 2 – in modern! Von Peter Bathge

Manchmal überrascht es mich, wie bekannt GameStar auf der ganzen Welt ist. Chris Rubyor jedenfalls, Design Director bei Xbox

Game Studios und dem neuen Echtzeitstrategie-Entwickler World's Edge, kann sich noch gut an Jörg Langer und Martin Deppe erinnern. Denn beide waren in den letzten 25 Jahren immer mal wieder bei den Entwicklern zu Besuch, bei denen Rubyor an RTS-Perlen wie Command & Conquer, Star Wars: Empire at War oder Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde gearbeitet hat. Jetzt verleiht Rubyor Age of Empires 4 zusammen mit Relic Entertainment, den Machern von

Company of Heroes, den letzten Schliff – und er ist nicht der einzige an diesem Mammutprojekt beteiligte Entwickler, der das Genre in den 90ern und frühen 2000ern groß gemacht hat. Age of Empires 4 steht jedoch vor einer ungleich schwierigeren Aufgabe als all die alten Klassiker: Es soll die Echtzeitstrategie aus der Krise holen, den Mix aus Basisbau und Riesenschlachten modernisieren, ein im Dornröschenschlaf liegendes Genre wachküssen und Millionen



Die Khane (rechts unten) sind Spezialeinheiten mit besonderen Fähigkeiten und führen die Armeen der Mongolen an.



Die Gebäude der Briten sind für Serienfans sofort wiederzuerkennen, Age of Empires 4 ruft trotz neuer Grafik-Engine nostalgische Gefühle hervor.

potenzieller RTS-Spieler begeistern. Und dafür kehrt Age of Empires 4 zurück zum beliebtesten Serienszenario: dem Mittelalter.

Wie Age of Empires 2, aber hübscher

Adam Isgreen kann es nicht abwarten. Er will, dass ich unbedingt den ersten Gameplay-Trailer von Age of Empires 4 sehe. Und zwar noch vor allen anderen Journalisten und Zuschauern des XO-Events in London am 14. November 2019. Isgreen, seines Zeichens Creative Director für das gesamte Franchise, sitzt mir am Vorabend der Show in einem Restaurant gegenüber, zwischen uns die Vorspeisenplatte. Er zückt sein Handy. »Wehe!«, droht ihm Shannon Loftis. Die Studiochefin von World's Edge, Microsofts neuer RTS-Abteilung, kann es nicht fassen: »Es ist nicht okay, das Spiel dem allerersten Menschen außerhalb des Studios auf einem Handy zu zeigen!« Adam Isgreen grinst reumütig: »Ja, okay, du willst diesen wunderschönen 4K-Trailer wahrscheinlich wirklich nicht auf meinem kleinen Smartphone-Display sehen.« Dann zeigen sie mir Age of Empires 4 auf einem mitgebrachten Laptop – und es sieht aus wie das Beste aus Age of Empires 2 in modernem 3D.

Ich sehe eine Stadt, umgeben von mächtigen Mauern. Organisch wirkenden Mauern, viel verschlungener und runder als es im strikten, eckigen Bausystem von Age of Empires 2 jemals möglich gewesen wäre. Zwischen den Zinnen patrouillieren erstmals Bogenschützen, Einheiten lassen sich durch Zugänge am Fuß des Walls nach oben zur Verteidigung schicken. Mächtige Steintürme (ein Upgrade für instabile Holz-Spähposten) sitzen wie Felsen im Flusslauf in der Mauer, an ihren Seiten hölzerne Vorbauten. Fackeln

brennen auf den Wehrgängen, ein paar Meter weiter zur Verzierung platzierte Waffengestelle. Draußen vor den Toren, die sich automatisch öffnen, wenn eigene Einheiten Zugang erbitten, wabert das goldene Getreide im Wind, Farmen umgeben eine AoE2-typische Mühle. Beim Anblick der Stadt kommen Serienveteranen, die schon Age of Empires 2: Definitive Edition abgefeiert haben, die Tränen: All die aus Teil 2 bekannten Gebäude sind wieder mit dabei und sofort erkennbar, trotz neuer 3D-Grafik. Barracken, Universität, Schützen- und Marktplatz. Die Kirche, wo Kleriker ausgebildet werden. Eine Schmiede. Und gekrönt wird das Städtchen von einer typisch mittelalterlichen Burg. Dorfbewohner laufen zwischen den Bauwerken herum, Militäreinheiten schreiten in Formation auf und ab. In einer Ecke der Stadt

stehen Wohnhäuser, sie sehen aus, als hätte Entwickler Relic sie nach Vorlage aus dem 2D-Look des beliebtesten Vorgängers in den neuesten Teil der Reihe und dessen prächtige, farbenfrohe 3D-Optik übertragen.

Die Vertrautheit kommt nicht von ungefähr, es ist eine Siedlung der Briten, die wir im Trailer sehen. In Age of Empires 4 sind die Engländer eine der Fraktionen, die optisch wie spielerisch am meisten an die alten Serienteile erinnern. Ihre Gegenspieler in dem Gameplay-Ausschnitt und am gänzlich anderen Spektrum der Zivilisationen angesiedelt: die Mongolen.

Große Neuerungen abseits des Szenarios

»Die Zivilisationen spielen sich diesmal sehr unterschiedlich«, verrät Adam Isgreen. Vorerst zeigt Microsoft nur Briten und Mongo-



Die neue 3D-Engine erlaubt deutlich höhere Berge als zuvor. Höhenunterschiede werden sich auch taktisch auswirken. Und etwas anderes erwarten wir auch nicht im Jahr 2019.



Beim Design von Age of Empires 4 hat Microsoft viel Unterstützung und Feedback von der Community der vorherigen Serienteile erhalten.

len, es soll aber zum Release von Age of Empires 4 natürlich mehr geben. Allerdings wollen die Entwickler lieber die Unterschiede betonen, als eine große Anzahl an Fraktionen ins Spiel einzubauen, die sich wie bei Age of Empires 2 letztlich nur in gewissen Spezialeinheiten unterscheiden. Daher gibt's in Age of Empires 4 laut Isgreen auch weniger Volksgruppen als zum Start von Age of Empires 2 – damals waren es 13 spielbare Völker ohne Addons. »Alle Zivilisationen nutzen die vier Rohstoffe Nahrung, Holz, Stein und Gold, aber nicht alle sammeln sie auf die gleiche Art, verwenden sie in gleicher Weise und brauchen sie im gleichen Verhältnis.« Während sich die Briten klassisch spielen – vom Basisbau mit Dorfzentrum bis hin zum Erhöhen des Bevölkerungslimits durch Errichten neuer Wohnhäuser – sind die Mongolen eine sehr starke Rush-Nation, die dank ihrer Kavallerie schnelle Angriffe zu Be-

ginn einer Partie ausführen können. Aber auch ihre Wirtschaft und Einheitenrekrutierung könnte sich extrem von den anderen Nationen unterscheiden, wie Isgreen andeutet, ohne ins Details zu gehen.

Und was ist mit den Mongolen?

Ich frage ihn: Spielen sich die Mongolen in Age of Empires 4 vielleicht so wie die Hunnen in Total War: Atilla, also als ein umherziehendes Steppenvolk, das sich nur ab und zu in Zelten niederlässt, um neue Truppen auszuheben? Er grinst. Und schweigt. Ich nutze die Atempause, um den Trailer noch einmal anzuschauen. Da zieht ein riesiges Heer der Mongolen vor den Toren der eben noch so friedlichen Stadt auf. Trebuchets werden aufgebaut, die Mauern mit Felsbrocken beschossen, ein Turm fällt dank aufwendiger Zerstörungssimulation effektiv zusammen, die Armee der Briten rückt aus

und es kommt zu einer riesigen Schlacht vor den Toren der Stadt. Mehrere Hundert Einheiten kloppen aufeinander ein – wie hoch ist das Einheitenlimit von Age of Empires 4? Konkrete Angaben will man noch nicht machen. »Wir wollen keine Features versprechen, bevor wir sicher sind, dass wir sie mit unserer Technik garantieren können«, erklärt Shannon Loftis. Ihr Creative Director Adam Isgreen versichert uns aber, dass man für das Gameplay-Video nicht geschummelt habe. So werde Age of Empires 4 im Multiplayer-Modus Parteien für acht Spieler unterstützen und jeder solle eine stattliche Armee kommandieren. Im Einzelspielermodus und der Kampagne könne man dieses gemeinsame Einheitenmaximum dann aber auf Computer-KI und den Solo-Spieler verteilen, um wahrlich gigantische Kämpfe zu inszenieren. So wie im Trailer.

Knackpunkt Kampagne

Das Video von der XO ist ein Teaser, auch beim Abendessen geben sich die Mitarbeiter des neuen Studios World's Edge sehr zurückhaltend, wollen nicht zu viel verraten. Adam Isgreen verrät mir aber dann doch ein paar Details. So sind im Video die Höhenunterschiede sehr deutlich zu erkennen, die Topografie der vorgestellten Karte weist extrem hohe, in 3D modellierte Berge auf. Und Truppen, die nun erstmals auf den Mauern stehen dürfen, haben einen Höhenvorteil gegenüber am Boden platzierten Angreifern. »Das Problem ist aber immer, wie wir es erkennbar machen«, gibt der Creative Director zu bedenken. »Geben wir Projektilen, die von erhöhter Position abgefeuert werden, eine andere Farbe? Das war eine Idee. Alles auf dem Bildschirm soll eine Verbindung zum Gameplay haben, jedes Einheiten-Up-



Eine Spezialfähigkeit der Mongolen-Khane: Der Falke deckt auch im Spiel den Nebel des Krieges auf.



Für unseren Geschmack könnte noch ein bisschen mehr Leben in den Siedlungen herrschen.

grade muss optisch erkennbar sein.« Formationen könnten in Age of Empires 4 eine größere Rolle als zuvor spielen, die Entwickler überdenken aber selbst die Grundlagen der Echtzeitstrategie: Wie kann man den Attack Move verändern (eine Einheit bewegt sich zum Ziel und greift unterwegs selbstständig Gegner an), braucht die Patrouillenfunktion ein Update? Gleichzeitig will man sich sehr stark an der DNA von Age of Empires orientieren. »Das wird ein Drahtseilakt«, meint Adam Isgreen. Er und seine Kollegen bei World's Edge, dem rund 30-köpfigen internen Microsoft-Team, arbeiten deshalb eng mit Hauptentwickler Relic zusammen. Befragt nach der Zusammenarbeit sind alle Anwesenden voll des Lobes für das Studio, das zuletzt für Warhammer 40.000: Dawn of War 3 Kritik einstecken musste. »Relic unternimmt extreme Anstrengungen, um zu garantieren, dass es sich wie Age of Empires anfühlt«, sagt Isgreen. »Ich bin derjenige, der ihnen ab und zu sagen muss, dass sie sich auch mal neuen Ideen zuwenden sollen.«

Was aber ist wirklich neu in Age of Empires 4? Nun, das ist zum großen Teil noch geheim, aber Isgreen verspricht für die Kampagnen, dass »du noch nie etwas Vergleichbares gespielt hast«. Woran macht er das fest? »Wir sprechen intern von vermenschlichter Geschichte [humanized history, Anm. d. Red.].« Unsere Vermutung? Isgreen spielt auf eine besondere Form des Storytellings an, wahrscheinlich stellt auch Age of Empires 4 wieder historische Persönlichkeiten wie Jeanne d'Arc in den Vordergrund der Feldzüge. »Wir haben uns viel Mühe gegeben, die im Spiel vorhandenen Kulturen authentisch zu repräsentieren.« Und dann orakelt Isgreen noch, bevor er böse Blicke von seinen auf Geheimniskrämerei bedachten

Kollegen erntet: »Das ist wichtig für die Kampagnen. Mehr kann ich nicht sagen.«

Na gut, dann reden wir eben über Fakten, die kein Geheimnis mehr sind: Spezial- und Heldeneinheiten sind für Age of Empires 4 bestätigt, bei den Mongolen übernehmen diese Funktion die Khane. Eine der Fähigkeiten dieser Anführer wird im Trailer prominent vorgestellt, ohne dass es der Zuschauer auf den ersten Blick bemerkt: Der Falke, der am Anfang des Videos die britische Siedlung aufdeckt, macht das auch im Spiel so. Der geflügelte Scout lässt sich per Spezialfähigkeit (wahrscheinlich mit Abklingzeit) aussenden, um den Nebel des Krieges auf der ausgewählten Stelle der Karte aufzudecken, er kreist dann eine Weile und liefert den Mongolen so wichtige Informationen über die feindlichen Streitkräfte. Sagt hallo zur Drohne des Mittelalters!

Zeitalter und Belagerungen

Apropos Mittelalter. Was der Trailer zum Szenario nicht verrät: Age of Empires 4 wird eine etwas längere Zeitperiode umfassen als das originale Age of Empires 2 (damals etwa 1100 bis 1431 nach Christus). Ihr werdet sowohl früher in die Kampagnen einsteigen als auch später im Mittelalter aufhören. Der Fokus liegt zwar erneut auf Europa, »wir wollen es aber etwas weiter fassen«, meint Adam Isgreen. Also Asien oder Afrika als zusätzliche Schauplätze, fragen wir neugierig? Der Creative Director lächelt und schweigt. Kein Kommentar – natürlich.

Dann reden wir eben über das Gameplay! Das wird wieder vier Zivilisationsstufen oder Zeitalter umfassen, durch die ihr nach und nach voranschreitet und dadurch neue Gebäude, Technologien und Einheiten freischaltet. Aber auch hier gibt's Besonderheiten

bei den einzelnen Zivilisationen: Die Mongolen etwa erreichen maximal die dritte Stufe, ein großer Nachteil im späten Spiel.

Die neuen Optionen beim Mauerbau (ihr könnt jetzt auch Wälle an Klippen und Flüssen anlegen, ohne dass es fummelig wird) passen zum größeren Fokus auf Belagerungsschlachten in Age of Empires 4. Es ist kein Zufall, dass die Entwickler für ihr erstes Video einen Sturmangriff auf eine Stadt gewählt haben: Mit Katapulten, Trebuchets, Rammböcken und Belagerungstürmen (wichtig, um erstmals Angreifer auf die Mauern zu bringen, wo schon die Verteidiger warten) schleift ihr gegnerische Festungen. Adam Isgreen deutet sogar weitere Möglich-

Wahnwitziger Detailgrad

Relic Entertainment und World's Edge unternehmen laut eigener Aussage einen gewaltigen Rechercheaufwand, um das Mittelalter in Age of Empires 4 so authentisch wie möglich abzubilden. Neben mehreren Reisen an Örtlichkeiten in aller Welt standen auch intensive Gespräche mit Historikern auf dem Programm – und zwar mit Experten, die auch der jeweiligen im Spiel dargestellten Kultur angehören. So wurden etwa mongolische Professoren befragt, um Details wie Aussehen der Reiter oder Tagesablauf der Bevölkerung in Erfahrung zu bringen. Creative Director Adam Isgreens Lieblingsdetail: Mit dem Fortschreiten der vier Zeitalter in Age of Empires 4 verändert sich nämlich auch die Sprache der Einheiten im Spiel, wird moderner und für unsere Ohren verständlicher. Isgreen grinst: »Einen Experten in altertümlichem Mongolisch aufzutreiben, war verdammt schwierig! Aber die Leute von Relic sind einfach totale Geschichts-Fans.«



Die Trebuchets aus Age of Kings kehren in Teil 4 zurück. Schicke Zerstörungseffekte sind der kleinste Teil des neuen Belagerungsfokus.



keiten an, die Mauern zu überwinden: Gibt's am Ende wie in Stronghold gar Mineure, die Tunnel graben und so die Wälle zum Einsturz bringen? Vielleicht. Egal, welche neuen Mittel und Wege dazukommen, den Gegner zu besiegen: Es soll sich immer noch wie Age of Empires anfühlen – deshalb pflanzt man in frühen Zeitaltern auch noch die altbekannten hölzernen Palisaden, statt sofort steinerne Festungen hochzuziehen. »Wir wollen niemanden vergraulen, der Age of Empires mag«, betont Creative Director Isgreen das Offensichtliche. Dafür hat man sich früh in der Entwicklung die Community ins Boot geholt und auf deren Feedback gehört – auch wenn Age of Empires 4 letztlich nicht jeden Fan-Wunsch erfüllen wird. Und das ist vielleicht auch besser so.

Mit Hilfe der Community

»In Age of Empires 4 wirst du keinen Ritter sehen, der mit seinem Schwert auf ein Gebäude einschlägt«, erklärt mir Adam Is-

green. »Einige Leute aus unserer Community haben sich das wirklich gewünscht, die waren sauer, dass es in Teil 4 nicht genauso funktioniert wie in Age of Empires 2.« Aller Voraussicht nach schmeißen Soldaten ohne Projektilwaffen Fackeln, um Schaden an Bauwerken zu verursachen. Das ist nur eines von vielen Features, für das die Entwickler das Feedback der Fans eingeholt haben – seit nunmehr zwei Jahren steht ein sogenanntes »Community Council« aus Fans mit den Machern im Austausch. »Diese Integration der Spieler in die Entwicklung ist für AAA-Spiele einmalig, soweit ich weiß«, sagt Design Director Chris Rubyor.

Für seine Chefin Shannon Loftis sind Amplitude Studios, die französischen Entwickler von Endless Legend und Humankind, in dieser Hinsicht ein großes Vorbild. Age of Empires 4 soll nach und nach mehr Spielern zugänglich gemacht werden, eine Closed Beta ist geplant. »Sie wird mit der Zeit immer größer werden«, sagt Executive Produ-

cer Michael Mann. »Age of Empires 2: Definitive Edition haben wir bis zum letzten Tag der Produktion von Fans spielen lassen«, fügt Adam Isgreen hinzu.

»Das Feedback der Fans war zuweilen unverblümt«, erinnert sich Mann. Die Spieler wissen, was sie wollen. Aber man dürfe ihren Wünschen nicht blind folgen. »Wir hatten Spieler von Age of Empires Online, die gerne das Kartensystem aus diesem Spiel in Teil 4 gehabt hätten«, erzählt Isgreen ungläubig. Mit einer Technik namens »bridging« versuchen World's Edge und Relic Entertainment, die nostalgischen Gefühle der Fans zu bedienen und gleichzeitig das RTS-Genre zu modernisieren – »ohne dass Age of Empires 4 ein MOBA oder so wird«, versichert mir Isgreen.

Beim »bridging« versucht man, eine Neuerung in einer Art Sandwich zu verstecken: Man gibt den Spielern etwas Altbekanntes und Beliebtes (etwa das Mittelalter-Szenario), konfrontiert sie dann mit einer mehr oder weniger radikalen Neuerung (die starken Unterschiede bei den Zivilisationen) und beruhigt sie im Anschluss sogleich wieder mit einer weiteren nostalgischen Funktion (Basisbau funktioniert wie eh und je). Daraus lässt sich schließen, dass Age of Empires 4 letzten Endes wohl mehr vertraute

Keine Mikrotransaktionen

Laut Creative Director Adam Isgreen soll Age of Empires 4 vollständig auf Ingame-Käufe wie Mikrotransaktionen verzichten. Stattdessen will man auf klassische DLCs und Erweiterungen setzen, um Age of Empires 4 über längere Zeit in den Köpfen und auf den PCs der Spieler zu behalten.



Formationen spielen in Age of Empires 4 wieder eine Rolle. Wie genau sie Relic überarbeitet, wollten die Entwickler aber noch nicht verraten.

Elemente als komplett neue Features enthalten wird. »Wir versuchen Brücken zu schlagen. Die Community von Age of Empires 2 ist ohne Zweifel die größte, wenn man die ganze Age-Serie betrachtet«, gibt Studiochefin Loftis zu bedenken. Und Adam Isgreen ergänzt mit Blick auf die Zukunft der Reihe: »[Das Szenario] fühlte sich für uns wie der beste Ausgangspunkt an.« Denn Age of Empires 4 soll nur der Start eines ganz neuen Kapitels in der Age-Geschichte werden – und dafür braucht es ein starkes technisches Fundament.

Die Engine von Age of Empires 4

Als Age of Empires 4 auf der gamescom 2017 angekündigt wurde, war es im Studio schon voll spielbar, wenn auch natürlich noch weit entfernt vom gewünschten Funktionsumfang. »Wir hatten fast vom ersten Tag der Entwicklung an eine spielbare Version«, erklärt mir Adam Isgreen. Auch wenn Relic Entertainment die Technik seiner bisherigen Echtzeitstrategiespiele adaptieren konnte, wurde sie dennoch erst einmal zu großen Teilen umgeschrieben. Das Ziel: »Age of Empires 4 soll auf einer möglichst großen Zahl von PC-Konfigurationen spielbar sein.« Trotz großer Maps, vieler Einheiten und dynamischer Zerstörung von Mauern sowie Gebäuden. Dafür verspricht das Team von World's Edge eine Fülle an Einstellungen: Nicht nur die Grafikdetails dürft ihr herunter- oder heraufregeln, auch viele Steuerungsoptionen und Komfortfunktionen lassen sich nach Gutdünken anpassen. »Age of Empires hat seinen eigenen Rhythmus«, erklärt mir Adam Isgreen. »Es geht nicht so sehr darum, möglichst viele Aktionen pro Minute durchzuführen. Du kannst es so spielen wie die Profis, aber wir wollen ja alle Spielertypen

glücklich machen.« Zu diesem Zweck sollen Hardcore-Strategiespieler auf Wunsch etwa auch Vereinfachungen bei der Steuerung rückgängig machen können.

Für Shannon Loftis war es wichtig, dass die Technik zu 100 Prozent stand, noch bevor Gameplay-Konzepte final abgesegnet wurden. Und Adam Isgreen spricht von der »tech debt«, die man vermeiden wollte – also das Mitschleppen alter Flaschenhälse in der Engine, um die man herumprogrammieren muss. Das ist auch ein Grund dafür, dass Age of Empires 4 noch keinen Release-Termin hat – es ist noch nicht einmal bekannt, ob es bereits 2020 erscheint. Aktuell würde ich eher auf 2021 tippen, aber das ist nur mein Bauchgefühl.

Bei Server-Architektur und Accounts nutzen alle aktuellen Age-of-Empires-Teile die gleichen Standards, Relic Link ist die übergeordnete Plattform für Teil 1 bis 4 – auch die Definitive Edition von Age of Empires 3 wird im Multiplayer-Modus darüber laufen. Und World's Edge will dieses Gerüst für die Zukunft von Age of Empires weiter nutzen: Nachfolger, Addons, DLCs – die Möglichkeiten scheinen endlos. Nicht schlecht für eine Serie, die lange als eingeschlafen galt, in einem Genre, das ich selbst schon mal für tot erklärt habe. »Wir machen hier in erster Linie ein PC-Spiel«, versichert mir Isgreen noch, bevor ich das Diktiergerät auf dem Restauranttisch gegen einen Teller mit Putenschnitzel und Kartoffelbrei tausche. Und sein Executive Producer Michael Mann hebt die Faust wie während einer politischen Rede: »PC zuerst!« Eine Konsolenversion von Age of Empires 4? Möglich, aber derzeit kein Thema bei den Entwicklern. Ob das wohl auch Jörg Langer und Martin Deppe gerne hören werden? ★



Peter Bathge

@GameStar_de



Den Trailer zu Age of Empires 4 anzuschauen, ist wie einen alten Freund zu begrüßen, den man seit Jahren nicht gesehen hat. Und wenn man dann bei Tisch sitzt und sich eingehender mit dem Bekannten unterhält, so wie ich es mit den Entwicklern getan habe, erfährt man mehr und mehr Details aus dem Leben des anderen: Was sich geändert hat, wo er heute arbeitet, dass er verheiratet ist und man jetzt Bogenschützen und Pikeniere auf die Stadtmauern schicken kann. Age of Empires 4 sieht großartig aus, das weiß nach dem ersten Gameplay-Trailer jeder. Aber ich weiß inzwischen etwas viel Wichtigeres: Die Menschen hinter diesem Projekt nutzen ihre ganze gewaltige Erfahrung im Design von Echtzeitstrategiespielen, um die bestmögliche Symbiose aus altem Spielgefühl und neuen Ideen zu erschaffen. Ob das so gut klappt wie erhofft, darüber kann ich mir natürlich noch längst kein Urteil erlauben. Zu wenig ging unser Gespräch ins Detail, bei zu vielen Features wollten sich die Entwickler nicht vorab festnageln lassen. Aber in all meine Vorfreude mischte sich auch eine Spur Enttäuschung: Ist ja toll, dass das so beliebte Mittelalter wieder als Szenario erhält und die Gebäude in 3D sofort an ihre alten 2D-Vorlagen erinnern. Aber ich hätte dann doch gerne mehr von den oft nur angedeuteten Neuerungen etwa in der Kampagnenstruktur gesehen, mit denen Age of Empires 4 die Serie zukunftssicher machen soll. Na ja, vielleicht 2020, wenn ich bei Relic zum Studiobesuch vorbeischaue!

Age of Empires 4

DAS MITTELALTER IST DIE BESTE ENTSCHEIDUNG

Age of Empires 4 kehrt zurück ins Mittelalter. Für Fabiano ist das die absolut richtige Entscheidung, denn dadurch bringt sich das RTS in eine unschlagbar gute Position.



Der Autor

Fabiano Uslenghi verdankt Spielen wie Age of Empires 2 und Stronghold, dass er schon im jungen Alter im Geschichtsunterricht angeben konnte. Letztlich führte das sogar zu einem Geschichtsstudium (im Nebenfach), bei dem das Vorwissen aus PC-Spielen allein dann aber nicht mehr ausreichend war. Weshalb er auch mal ein Buch über Agrargeschichte lesen musste. Trotzdem prägten diese Spiele seine Liebe fürs Mittelalter, und auch, wenn er allen historischen Epochen etwas abgewinnt, fühlt er sich trotzdem in einer gedanklichen Trutzborg am wohlsten, von wo er seine Vassallen über Getreidefelder und in den Krieg scheuchen darf. Husch, husch.



Age of Empires 4 muss mehr können als Age of Empires 2, das gerade erst in der Definitive Edition erschienen ist.

Lange wurde über das Setting von Age of Empires 4 spekuliert. Der erste Teaser lies dahingehend nämlich ziemlich viele Möglichkeiten offen. Aber seit der X0 wissen wir: Wir werden in Age of Empires 4 wieder Burgen bauen und Ritter ausbilden, denn das Strategiespiel schickt uns abermals ins Mittelalter. Und das ist die einzige richtige Entscheidung. Microsoft hat mit Age of Empires 4 eine größere Aufgabe vor sich, als man vielleicht glauben könnte. Age of Empires 2 ist eine Strategielegende und ist dank der gerade frisch erschienenen Definitive Edition sogar wieder in den Köpfen der Menschen, die für eine Weile abstinert waren. Age of Empires 3 indes war zwar weit davon entfernt, schlecht zu sein, konnte sich aber bei nicht annähernd so vielen Spielern einen dauerhaften Platz auf der Festplatte sichern. Zudem liegt der Release von Age of Empires 3 schon eine gefühlte Ewigkeit in der Vergangenheit.

Die Erwartungshaltung an Teil 4 ist also entsprechend groß. Dass dabei die Fans von Age of Empires 2 die Diskussion um die Epoche, in der AoE4 spielen soll, anführen – geschenkt. Und dass die Fans in der Mehrheit das Mittelalter bevorzugen? Doppelt geschenkt. Und wenn schon nicht im Mittelalter, dann doch bitte mehrere Epochen. Immerhin wäre das »Dunkle Zeitalter« dann sehr wahrscheinlich dabei. Die Tendenz zeigte sich ja bereits in unserer Umfrage nach der Ankündigung auf der gamescom 2017. Dort lag das Mittelalter als bevorzugte Epoche mit 28 Prozent vorne und wurde lediglich von den »Verschiedenen Epochen« mit 21 Prozent bedroht.

Microsoft hätte einen fatalen Fehler begangen, wenn sie die Fans in dieser Sache ignoriert hätten. Manche Sachen sind offensichtlich, weil sie richtig sind. Und wenn Age of Empires 4 erscheint, dann muss es einschlagen wie eine Bombe. Die Echt-



Andere aktuelle beziehungsweise kommende Echtzeitstrategie verzichtet auf das Mittelalter. Stattdessen bekommen wir Fantasy (Warcraft 3: Reforged) und Roboter (Iron Harvest).



zeitstrategie hat jahrelang gewankt, und Age of Empires 4 hätte das Zeug, hier wieder ein stabiles Fundament zu setzen, auf das ein ganzes Genre bauen kann. Dafür muss aber die Masse der Spielerschaft bedient werden. Und die fordert in diesem Fall nun mal Ritter, Katapulte und Langbögen.

Fruchtbarer Boden

Obwohl das Mittelalter wie wohl kein anderes Setting jahrelang nicht aus dem Strategiegenre wegzudenken war, findet die Epoche zumindest im Untergenre der Echtzeitstrategie nicht statt. Natürlich stehen Warcraft 3: Reforged und A Year of Rain mit ihren Fantasy-Szenarien dem Mittelalter recht nahe, aber dann mit Magie und Untoten auch wieder gar nicht. Der einzige andere größere Echtzeitstrategie-Konkurrent der näheren Zukunft wäre Iron Harvest und da laufen mechanisierte Kampfroboter über die Karte. Sogar Stronghold hat sich inzwischen zumindest vom europäischen Mittelalter verabschiedet. Und gleichzeitig liegt das Szenario in anderen Bereichen wieder total im Trend. Kingdom Come: Deliverance hat schon letztes Jahr im Rollenspielsektor Erfolge gefeiert, zudem kündigte Paradox Crusader Kings 3 an, und sogar Knights of Honor feiert ein Comeback. Age of Empires 4 wird dank seiner Rückbesinnung auf das Mittelalter also sowohl im Trend liegen und gleichzeitig mit der Echtzeitstrategie einen Bereich abdecken, der aktuell mehr als ausreichend Platz bietet. Bessere Voraussetzungen kann es für Microsoft gar nicht geben.

Das passt wie Helm auf Ritter

Gut, eine Sache muss ich dann aber auch zugeben. Ich freu mich einfach auch persönlich über das Setting. Das Mittelalter ist für mich schon immer die mit Abstand spannendste Epoche unserer Geschichte und passt am besten zu der historischen

Atmosphäre, die ich mit Age of Empires verbinde. Dabei zusehen, wie meine Untertanen ihre Felder bestellen, Wildschweine jagen und Mauern errichten, ist im Mittelalter einfach stimmungsvoller als während der Industriellen Revolution oder zu Zeiten der Weltkriege. Hier wird der Mensch ja größtenteils bereits von Maschinen abgelöst, und richtige Mauern baut eh niemand mehr. In Age of Empires 4 kann ich gemächlich meine Siedlung hochziehen und dieses Mal sogar Bogenschützen auf die Zinnen schicken. Ich sehe schon jetzt wieder waschechte Belagerungsschlachten vor mir, bei denen gewaltige Belagerungstürme angerollt kommen und Rammböcke gegen die Tore donnern. Dahinter wartet ein ganzes Regiment gepanzerter Reiter, die auf einen Ausfall lauern. Oder eine Schar wildgewordener Berserker, denn auch kulturell bietet das Mittelalter viel Abwechslung, wenn die Entwickler das nutzen.

Wird Age 4 ein Selbstläufer?

Bei all dem Lob für die Entscheidung fürs Mittelalter muss eine Sache trotzdem gesagt sein. Das Setting allein wird Age of Empires 4 keinen langfristigen Erfolg beschern. In erster Linie auch deshalb, weil es sich ja mit seinem hervorragenden Vorgänger selbst Konkurrenz macht. Die Age of Empires 2: Definitive Edition bietet ja exakt dieselben Vorteile des Mittelalters. Die Entwickler bei Relic müssen also einen Weg finden, noch mehr aus dem Szenario rauszuholen. Ein erster Schritt ist hier mit den bemannbaren Mauern ja schon getan. Auch spielerisch muss Age of Empires 4 Fortschritte machen und darf sich nicht wie ein etwas hübscheres Age of Empires 2.5 anfühlen. Sei es durch einen noch größeren Variantenreichtum der Einheiten oder wirklich kreative und vor allem taktische Möglichkeiten, um unsere Siedlung zu vergrößern. Sonst nutzt selbst das Mittelalter-Setting nichts. ★

Wie die Community Age of Empires 2 am Leben hielt

ZWANZIG JAHRE LIEBLINGSSPIEL

20 Jahre nach Release kehrt Age of Empires 2 mit der Definitive Edition zurück. Die Wahrheit aber ist: Age of Empires 2 war niemals weg. Und das verdankt das Spiel seinen Fans.

Von Dom Schott

Für Strategiespielliebhaber kommt die Veröffentlichung der Definitive Edition von Age of Empires 2 Mitte November einer Reise in die Vergangenheit gleich: Erinnerungen an persische Kriegselefanten, britische Langbogenschützen und ziemlich skurrile Cheatcodes werden wach, die die mittelalterlichen Schlachtfelder mit Panzerfahrzeugen oder unendlichen Ressourcen überzogen. All das liegt für viele Fans Jahre zurück: Age of Empires 2 ist spielgewordene Nostalgie. Dabei war Age of Empires 2 tatsächlich niemals weg: Eine kleine, aber leidenschaftliche Community blieb dem Klassiker treu, entwickelte sogar neue Mods und inoffiziell-

le Erweiterungen, veranstaltete regelmäßig Turniere und durchleuchtete die Eigenheiten und Besonderheiten des Klassikers bis in die hintersten Code-Ecken. Es sind die Hardcore-Fans, die Age of Empires 2 zwei Jahrzehnte lang am Leben gehalten haben – und GameStar hat diese Entwickler, E-Sportler und Fans getroffen.

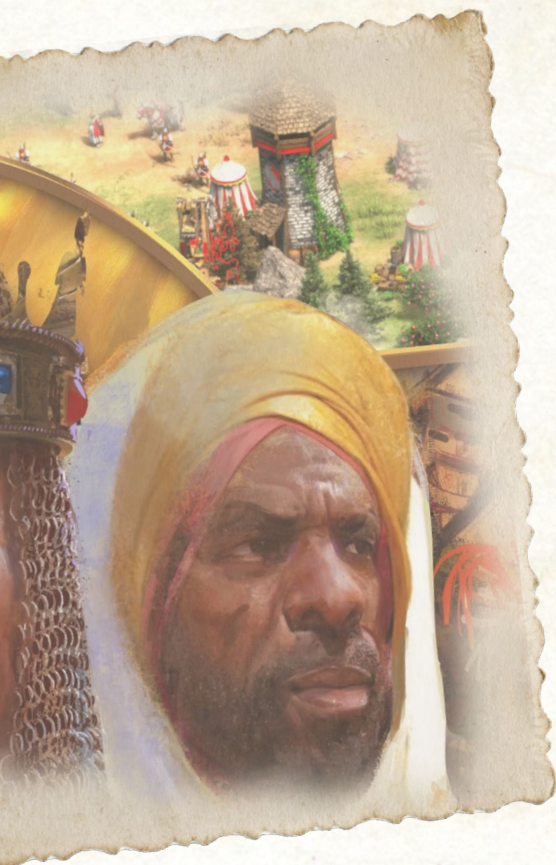
Ein prägender Moment

Einer dieser Community-Urgesteine ist Sven »Nili« Reichardt. Für den 31-Jährigen gehört der Release von Age of Empires 2 am 30. September 1999 bis heute zu den prägendsten Momenten seines Lebens, der bald jede Freizeitplanung dominieren sollte: »Schon zu meiner eigenen Schulzeit haben wir im Freundeskreis viele Strategiespiele gespielt: angefangen mit Siedler, Anno und dann Age of Empires. Als AoE 2 dann erschien, ging

der komplette Fokus da drauf und wir sind mit Freunden jeden Samstag ins Internetcafé gegangen.« Dort spielte die Clique online gegen andere Fans – und für Nili wurde aus den regelmäßigen Multiplayer-Runden bald mehr als nur ein Hobby: 2004 begann er sich als einer der ersten Kommentatoren von Ranglistenspielen überhaupt einen Namen zu machen, lange vor Twitch oder YouTube: »Damals gab es noch keine Live-Streams, stattdessen haben sich die Leute



Während in Europa Age of Empires (1) kaum noch eine Rolle spielt, gehört der Titel in Vietnam bis heute zu den meistgespielten E-Sport-Titeln.



die aufgezeichneten Spiele zu Hause angeschaut und meinen separat aufgenommenen Audiokommentar dazu laufen lassen. Ein Problem war da allerdings, dass das Spiel abhängig von der Leistungsfähigkeit des Computers unterschiedlich schnell lief. Deswegen musste ich alle drei Minuten die Zeit durchsagen, damit die Leute wussten, ob sie pausieren oder vorspuhlen müssen. «Age of Empires 2 hat Nili niemals losgelassen: Vor einem Jahr kündigte er schließlich seinen Job als Grundschullehrer und arbeitet seitdem als Vollzeit-Streamer auf Twitch. Seine Begeisterung für den Klassiker ist ungebrochen – und er weiß auch, warum: »Ich glaube, das Spiel zeichnet sich so sehr dadurch aus, dass es ein Ding unserer Jugend war. AoE 2 ist außerdem einfach so ein Spiel, in dem man entspannt nach Feierabend beim Bier ein paar Dorfbewohner rumschicken und eine Burg bauen kann – oder das man auf hohem Niveau mit intensiven Micro-Battles und tiefgehenden strategischen Entscheidungen spielen kann.« Damit spricht Nili, der selbst Anfang 2020 ein großes Turnier organisiert, den wichtigsten Grund an, warum es um Age of Empires 2 in den letzten 20 Jahren nie ruhig wurde: die aktive professionelle E-Sport-Szene.

Age of E-Sport: König der Nische

Age of Empires 2 bot schon 1999 alles, was ein Spiel für spannende Turnier-Matches benötigte: unterschiedliche Fraktionen mit eigenen Spielstilen, Stärken und Schwächen – und ebenso abwechslungsreiche Schlachtfelder, die Raum und Möglichkeiten für ausgeklügelte Taktiken ließen. Fans wie Nili erkannten schnell das Potenzial, das in Age 2 schlummerte: Sie gründeten Clans, belager-



Autos in Age of Empires 2? Von »Lumberjack« bis zu »How do you turn this on«: Die Cheat-Codes des Strategiespiels sind bis heute vielen Fans in wohliger Erinnerung geblieben.



Forgotten Empires ergänzten AoE 2 um insgesamt drei neue Erweiterungen, die dem Hauptspiel nicht nur neue Völker und Einheiten, sondern auch umfangreiche Kampagnen spendierten.

ten am Wochenende Internetcafés und organisierten Turniere. Einige wurden zu Profispielern, die bis heute in der gesamten Community bekannt sind. Zu ihnen gehört Ørjan Larsen, besser bekannt als: TheViper. Der Nickname des 27-jährigen Norwegers ist nahezu jedem AoE-Spieler ein Begriff: Seit über zehn Jahren spielt TheViper Age of Empires 2 kompetitiv auf höchstem Niveau, gewinnt regelmäßig Turniere und inspiriert die Community zu neuen Taktiken und Strategien. Seit rund drei Jahren produziert der Norweger außerdem auf seinem YouTube-Kanal Guide-Videos, kommentiert Showmatches und beantwortet Fragen rund um Age of Empires 2 – eine Arbeit, von der TheViper mittlerweile leben kann. Und das verdanke er schlussendlich den Entwicklern, die mit AoE 2 ein so gelungenes Spiel gemacht haben, wie er im Interview mit uns erklärt: »Es ist zwar ein altes Spiel, aber in meinen Augen hat Ensemble Studios einen unglaublichen Titel für damalige Verhältnisse abgeliefert. Selbst heute finden Spieler immer noch neue Strategien und Taktiken, die noch niemand ausprobiert hat. Kein Match in Age of Empires 2 ist gleich. Jede Runde verläuft an-

ders, es gibt so viele unterschiedliche Völker, zufallsgenerierte Karten, unterschiedliche Spielmodi – die Möglichkeiten und taktischen Entscheidungen sind unendlich!«

Aber obwohl sich Age of Empires 2 in den Augen der Fans und Profispielern so gut als E-Sport-Titel eignet, blieb die Wettbewerbsszene des 20 Jahre alten Spiels eine Nische in der Nische: Zwar finden regelmäßig Turniere und Showmatches statt, doch der Sprung zum großen Bühnensport wie es beispielsweise die Fighting-Game-Community schon Ende der 1990er vorgemacht hatte, blieb bis heute aus. Turniere werden für einige hundert, manchmal tausend Zuschauer auf Twitch und YouTube übertragen, die Preisgelder im meist niedrigen vierstelligen Bereich stammen aus den Geldbeuteln der Hobby-Organisatoren oder Mitspieler. Auch TheViper beobachtet seit Jahren, wie die E-Sport-Szene seines Lieblingsspiels daran scheitert, wirklich Fahrt aufzunehmen: »Ich glaube, was uns tatsächlich am meisten fehlt, sind große Preisgelder und mehr Werbung. Der Anreiz für Profispielern muss groß genug sein, ihre echten Jobs hintenanzustellen und hart zu trainieren, um diese riesigen

Age of Empires 2: Was nach dem Launch passierte

1999: Age of Empires 2 erscheint und wird ein kommerzieller Erfolg.

2001 - 2004: Erste Standardstrategien und Taktiken etablieren sich in der noch jungen kompetitiven Szene, Profispieler beginnen, sich zu vernetzen und verstärkt über ihre Tipps und Tricks auszutauschen. Erste Clans entstehen.

2006: MSN Zone, der Gaming Client von Microsoft, über den ein Großteil der AoE-Spieler ihre Matches spielten, stellt seinen Dienst ein. Die Community verteilt sich in der Folge auf eine Reihe von Drittanbieter-Clients wie Ranger, GameSpy Arcade und Hamachi.

2009: Die ersten großen YouTube-Channels, die sich einzig und allein um Age of Empires 2 drehen, entstehen und locken neue Spieler an. Die Community wächst spürbar und belebt die Online-Szene mit neuen, frischen Taktiken und Strategien.

2008 - 2010: Voobly etabliert sich als bevorzugte Plattform von AoE2-Spielern, um gemeinsam zu spielen und sich zu vernetzen. Ein funktionierendes Anti-Cheat-System, benutzerfreundliche Interfaces und eine integrierte Rangliste locken die Profiszene, die bis heute auf Voobly als optimales Tool schwört.

2013: Age of Empires: HD Edition erscheint. Der Launch ist von Bugs und technischen Problemen geplagt, die Microsoft aber bald lösen kann. Dank der Zusammenarbeit mit Forgotten Empires wird die HD-Edition die bevorzugte Spielfassung für die Community.

2014-2017: Mit der zunehmenden Verbreitung von Live-Streams schießt eine neue Generation von AoE-Streamern und -YouTubern aus dem Boden, die professionell auf hohem Niveau spielen. Das bis dato größte Turnier »War is Coming« mit einem Preisgeld von 100.000 US-Dollar findet statt, während insgesamt drei neue offizielle Erweiterungen die Community mit neuen Inhalten versorgen. Age of Empires 2 boomt.

2017 - 2019: Während die HD Edition der Favorit der Community bleibt, veröffentlichen einige Fans neue, umfangreiche Mods für die Ursprungsversion des Spiels. Die Community ist aber nicht gespalten, sondern schätzt die Vorteile beider Spielversionen, wie Fans erklären.

2019: Die Definitive Edition erscheint und die Community fragt sich: »Wird dieses Spiel uns einen – oder etwa doch auseinanderreißen?«

Preisgelder zu gewinnen. Wenn es diesen Anreiz nicht gibt, werden diese Spieler auch niemals rechtfertigen können, so viel Zeit in ihr Training zu investieren.« Wer mit Age of Empires 2 heutzutage Geld verdienen will, müsse Streamer werden, wie TheViper weiter erklärt. Das ist ein massiver Nachteil, ge-

rade im Vergleich zu anderen Spielen wie beispielsweise League of Legends oder Overwatch, wo Spieler mit Teamverträgen genug Zeit haben, jede freie Minute in ihr Training zu stecken und das Niveau – und damit schlussendlich auch den Schauwert – der Profispiele zu steigern.



Während die Community von AoE 2 leidenschaftlich für das Überleben ihres Spiels kämpfte, landete der Nachfolgetitel von Ensemble nahezu im Vergessen: Age of Mythology.

Meilenstein »Forgotten Empires«

Dennoch: Für die AoE2-Community ist der E-Sport und die kompetitive Szene der wichtigste Faktor, der für die lange Lebenszeit dieses Klassikers verantwortlich ist. Guides, kommentierte Showmatches, Tutorials und Q&A-Videos dominieren den Output der wichtigsten Persönlichkeiten der Szene und sorgen dafür, dass der Klassiker im Gespräch und interessant bleibt. Auch gerade deswegen verwundert es nicht, dass alle Fans und Spieler im Interview mit GameStar früher oder später auf den gleichen, wichtigen Meilenstein in der Geschichte zu sprechen kommen: Forgotten Empires.

Forgotten Empires war ursprünglich der Name einer Gruppe von Hobby-Entwicklern, die gemeinschaftlich über Forengrenzen hinweg an einer inoffiziellen Erweiterung für Age of Empires 2: The Conquerors arbeiteten. The Forgotten Empires erschien 2012 als inoffizielle Mod und bereicherte AoE 2 um fünf neue Zivilisationen – inklusive eigenen Einheiten, Technologien und Story-Kampagnen. Die Erweiterung war ein voller Erfolg: Hunderttausende Spieler installierten die Mod in den folgenden Wochen, bis heute ist diese Zahl auf rund eine Millionen Downloads gestiegen. Nach über zehn Jahren hatte die AoE2-Community endlich Nachschub und einen Anreiz, sich mal wieder intensiv mit dem Klassiker auseinanderzusetzen – und das sollte erst der Anfang sein. 2013 veröffentlichte Microsoft Age of Empires 2: HD Edition auf Steam. Forgotten Empires nahm das zum Anlass, Microsoft zu kontaktieren und vorzuschlagen, mit gemeinsamen Kräften an neuen Inhalten für den Strategieklassiker zu arbeiten. Der Deal kam zustande und in den folgenden fünf Jahren veröffentlichte Forgotten Empires drei offizielle Erweiterungen für das Hauptspiel, insgesamt 15 neue Zivilisationen, Hunderte neue Technologien und Dutzende Balance-Updates.

Troy Hetzler, in der Szene besser bekannt als »Resonance22«, verfolgte diese Entwicklung mit neugierigem Blick. Der 25-jährige spielt AoE2 seit seiner Kindheit und rief 2009 einen der ersten YouTube-Kanäle überhaupt ins Leben, der sich ausschließlich um den Strategiespielklassiker drehen sollte. Seine Mission, damals wie heute: So viele Menschen wie möglich für AoE 2 zu begeistern und ihnen mit anfängerfreundlichen Guide-Videos und kommentierten Matches den Zugang zu dieser Welt zu erleichtern: »Der Release der HD-Edition war für mich die perfekte Gelegenheit, den vielen Casual-Spielern, die jetzt auf das Spiel aufmerksam wurden, die Tiefe zu zeigen, die Age of Empires 2 auf Profi-Niveau zu bieten hatte.« Es war nur eine Frage der Zeit, bis sich die Wege des ehrgeizigen YouTubers, der so viele Anfänger für AoE2 begeisterte, mit den Plänen von Forgotten Empires kreuzen sollten: »2013 begann die Zusammenarbeit von Microsoft und Forgotten Empires, die nun nach und nach dazu übergingen, fähige Modder, Entwickler und Community Mana-



Age of Empires 2 erschien 1999 und gilt seitdem als eines der besten Strategiespiele überhaupt. Und in der HD-Edition ist es echt hübsch.

ger zu engagieren. Das war der Moment, als ich mit dem Team erstmals in Kontakt kam.« Ab 2015 engagierte sich Resonance22 drei Jahre lang aktiv bei der Entwicklung der Forgotten Empires-Erweiterungen, erst als QA- und Balance-Tester, später auch als leitender Community Manager. Mehrere Aufgaben gleichzeitig zu erfüllen, war bei Forgotten Realms, wo selbst zu Höchstzeiten nur etwa 50 Mitarbeiter angestellt waren, ganz normal, wie Resonance22 im GameStar-Interview verrät: »Bei so einem kleinen Team war es klar, dass sich alle mit mehreren Dingen gleichzeitig beschäftigen mussten. Forgotten Empires hat immer einen Wert auf Zusammenarbeit und Dialog gelegt, während jeder aber auch eigene, ganz klar zugewiesene Aufgaben und Verantwortungen tragen musste. Alle hatten unterschiedliche Biografien und Erfahrungen mit AoE 2, wovon das Projekt profitierte. Schlussendlich waren wir nicht nur Kollegen, sondern auch Fans des gleichen Spiels, mit dem jeder seine eigenen Geschichten verband.«

Zerreißprobe für die Community?

Nach den drei Erweiterungen »The Forgotten«, »The African Kingdom« und »Rise of the Rajas« arbeitete Forgotten Empires mit Microsoft an der Definitive Edition, die Grafiken, Sounds, Einheiten und Interfaces von Age of Empires 2 generalüberholte.

Dass das Forgotten Empires-Team, das eng mit der Spielerschaft verbunden ist, an der Definitive Edition mitarbeitet, ist besonders für die langjährigen Fans ein wichtiges Zeichen. Denn in den Augen dieser Spieler könnte ironischerweise ausgerechnet der Release der Definitive Edition zur Zerreißprobe für die Community werden. Diese Einschätzung vertreten nicht nur Fans, sondern

auch prominente Streamer und Profispieler im Interview mit GameStar, die auf eigenen Wunsch anonym bleiben wollen. Sie erklären wiederholt, dass es im Grunde gar keinen allzu großen Bedarf für die bestehende Szene an einer Definitive Edition gebe. Im Gegenteil: Die im Jahr 2013 veröffentlichte HD-Neuaufgabe stelle in den Augen vieler Core-Fans das Optimum dar, weil sie die alte, liebevoll gewonnene Grafik des Spiels mit Komfortfeatures, einem funktionierenden Mod-Support und überschaubaren Hardware-Anforderungen kombiniert. Ein langjähriger Streamer und Hobby-Entwickler fasst die Sorgen der Fans zusammen: »Wird Age of Empires 2: Definitive Edition die Community wirklich zusammenhalten können? Oder wird der Launch buggy sein, mit Performance-Problemen kämpfen, zu viele Features – überhaupt das gesamte Balancing –

verändern und damit die Spielerschaft spalten? Werden am Ende die Veteranen und langjährigen Fans der HD-Version treu bleiben, während neue Spieler die aufgeputzte Definitive Edition bevorzugen? Keiner kann das voraussehen, aber wir alle machen uns Sorgen.«

Nach über 20 Jahren, in denen vor allem die kleine, aber leidenschaftliche E-Sport-Szene Age of Empires 2 in den Köpfen einiger Tausend Fans gehalten hat, steht die Community nun an einem überraschenden Scheideweg: Die Akzeptanz der Definitive Edition wird darüber entscheiden, ob eine der ältesten Spielergemeinschaften überhaupt weiterhin bestehen, wachsen und vielleicht sogar seine kompetitive Szene im Mainstream verankern kann – oder ob die langjährigen Fans für immer von der Vergangenheit geschluckt werden. ★



Die Definitive Edition überarbeitet Age of Empires 2 mit neuen Grafiken, Animationen, Sounds und Balancing-Updates – eigentlich eine gute Nachricht, aber die Hardcore-Fans sind besorgt.

Path of Exile 2



19 neue Ascendancies sind geplant. Viel bekannt ist noch nicht dazu, dafür gibt's schöne Konzeptkunst.

DAS BESTE AUS ZWEI WELTEN

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Grinding Gear Games Entwickler: Grinding Gear Games Termin: 2020

Path of Exile 2 setzt das knüppelharte Free2Play-Action-Rollenspiel fort: Eine neue Story-Kampagne in sieben Akten, 19 neue Charakterklassen, Gestaltwandlung, aufgemotzte Grafik, ein einfacheres Skill-System – Path of Exile 2 wird gewaltig! Von Sascha Penzhorn

Path of Exile 2 verspricht nicht weniger als ein völlig überarbeitetes Spielerlebnis. Eine vollwertige Fortsetzung, die sich ins existierende Path of Exile einfügt, die Original-Kampagne und alle bestehenden Charaktere und Fortschritte beibehält. Das klingt fast zu schön, um wahr zu sein. Jetzt könnte man böswillig den Entwicklern cleveres Marketing unterstellen und behaupten, dass es sich bei der angeblichen Fortsetzung, auch als Update 4.0 bekannt, lediglich um eine große Inhaltserweiterung handelt, die als neues Spiel angepriesen wird. Passt ja auch zeitlich ganz schön, so kurz nach der Ankündigung von Blizzards Diablo 4.

Doch schon anhand der ersten Gameplay-Ausschnitte, die Grinding Gear Games im Rahmen der Exilecon (Hausmesse, fand am 16. und 17. November in Auckland, Neuseeland statt) aus dem ersten Kapitel der neuen Story zeigte, wird klar, dass hier mehr läuft als einfach nur ein neues Areal mit ein paar neuen Gegnern. Wir haben uns die Demo nicht nur ganz genau angeschaut, sondern

auch mit Chris Wilson, Managing Director und Mitgründer von Grinding Gear Games, über die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft von Path of Exile gesprochen.

Das ist nicht nur ein Update

Schon das erste Path of Exile kann Sehnerven allein durch coole Effekte zertrümmern und im Laufe der Jahre wurde das Ding stückweise auch immer ein bisschen hübscher, aber dass es weitaus besser geht, das hat nun die Demo von Path of Exile 2 bewiesen. Durch Physically-Based Rendering (PBR) wirkt die Spielwelt plastischer als je zuvor. Der Waldboden in einem der neuen Spielabschnitte ist über und über mit dichtem Gras bedeckt. Die neuen Charaktermo-

delle sind butterweich und viel natürlicher animiert als zuvor. Als die Ranger-Heldin in der Demo einen Pfeilhagel aus ihrem Bogen lässt, prallen ihre Geschosse an Wänden ab und bleiben sogar zum Teil darin stecken. Die Schulterpolster einer Rüstung bewegen sich unabhängig vom Rest des Panzers, passend zur Animation des Trägers. Die Physik des Spiels wurde überarbeitet. Veteranen erkennen unzählige neue Monster. Modelle und Inventar-Grafiken sämtlicher Ausrüstungsgegenstände sind komplett neu. Wichtiger noch: Die Starter-Ausrüstung in der Demo sieht echt cool aus! Vorbei sind offenbar die Zeiten, in denen die Helden aussehen wie abgehalfterte Obdachlose, bis man echtes Geld in kosmetische Rüstung steckt.

Neue Bosse, neue Karten, neue Skills, neues Endgame – Conquerors of the Atlas wird eine der bisher größten Erweiterungen.





In der nächsten Endgame-Erweiterung gibt's fünf richtig fiese neue Endbosse.

Des Spielers neue Kleider

Famos, ist das doch schon immer einer der Hauptkritikpunkte der Spieler an Path of Exile gewesen. Doch wir wollen es genau wissen. Wir setzen Chris Wilson im Interview das Messer auf die Brust und pieksen ein bisschen: »Inzwischen habt ihr die Unterstützung von Tencent, der weltgrößten Spielefirma und einem der größten Unternehmen für Technologie. Braucht es da eigentlich wirklich noch sowas wie Unterstützerpakete für bis zu 480 Dollar? Für Kosmetik?« Wilson bleibt locker und erklärt die Haltung von Grinding Gear: »Tencent ist zwar ein großer Teilhaber an unserem Unternehmen, doch das ändert nichts daran, wie unsere Prozesse ablaufen. Wir hatten auch vorher schon Teilhaber, und auch jetzt haben wir wieder welche, aber wir bekommen ja nicht wahllos Geld zur Verfügung gestellt. [...] Das ändert nichts an unseren Entscheidungen in Bezug auf Supporter Packs. Was die preisliche Gestaltung der Packs angeht, das geht von ei-

20 Jahre nach Path of Exile: Die neue Kampagne

In der Story von Path of Exile 2 spielt ihr neue Helden und erforscht ein neues Wraeclass. Das befindet sich zwei Jahrzehnte nach dem Fall Kitavas, des Widersachers aus der ersten Kampagne, im Wiederaufbau. Neue finstere Mächte ringen um die Macht auf der Insel der Verbannten. Die Rede ist von einem unheimlichen Fürsten und dessen Hang zum Okkultismus und zum Übernatürlichen. Weitere Details gibt's noch nicht. Fest steht allerdings, dass die neue Story sieben Kapitel umfassen soll und nur von neu erstellten Charakteren gespielt werden kann. Eure alten Helden aus dem ersten Path of Exile treffen erst im Endgame auf Figuren aus der neuen Story – alle Helden teilen sich dasselbe Finale nach der Geschichte. Grundsätzlich werdet ihr beim Erschaffen eines neuen Helden künftig die Wahl haben, ob ihr lieber die Kampagne aus dem ersten Path of Exile oder die neue Story aus Path of Exile 2 spielen wollt.

Dass beide Spiele auf diese Art vereint und nicht komplett getrennt werden, hat zwei Gründe. So sollen Spieler von Path of Exile einerseits nicht die Motivation am ersten Teil verlieren, während sie sehnsüchtig auf die Fortsetzung warten. Alle Reichtümer und Schätze, sämtliche Ausrüstung, gesammelte Erfahrung und Fortschritte bleiben deshalb auch für die Fortsetzung erhalten. Also anders als beispielsweise in einem Diablo 3, in dem euch all eure Paragon-Levels und legendären Ausrüstungsgegenstände voraussichtlich nicht in den vierten Teil folgen werden. Zudem sind da noch die Mikrotransaktionen. Wer nämlich haufenweise Geld in Truhenplätze, Haustiere, Rüstungen und andere Deko-Gegenstände gesteckt hat, möchte diese ungern mit Erscheinung einer Fortsetzung entwertet sehen. Path of Exile 2 auf irgendeine Weise in das bestehende Spiel zu integrieren, ist darum nur logisch.

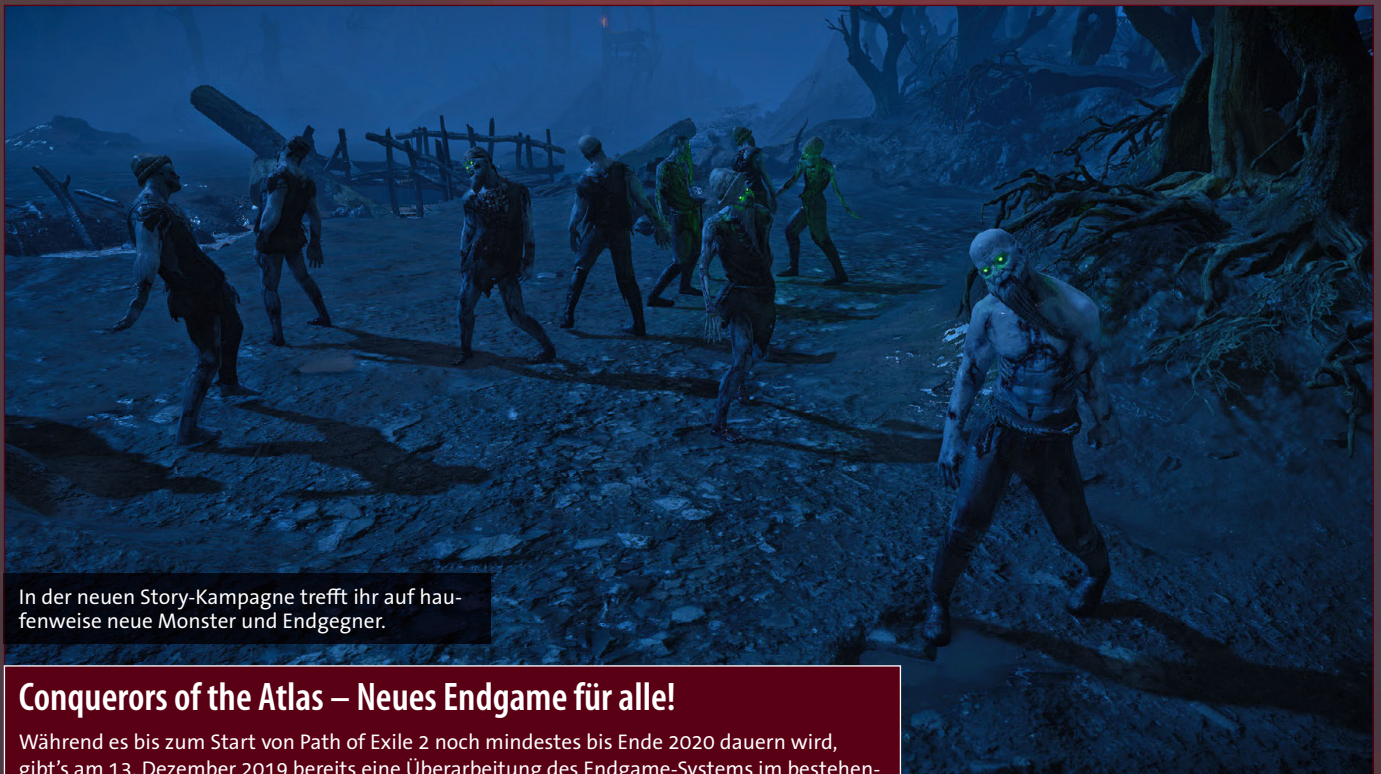
ner bestimmten Nachfrage aus. Spieler, die entsprechend viel Einkommen zur Hand haben, wollen richtig fette Packs, um ihren Supporter-Level zu zeigen. Und in den Pake-

ten für 480 Dollar steckt auch Premium-Währung im Wert von 480 Dollar, zusätzlich zum Rüstungsset. Das ist im Prinzip ein Bonus, mit dem du zeigen kannst, auf welchem Level du das Spiel unterstützt. Und ich kann verstehen, wenn das Spielern missfällt, die sich solche Packs nicht regelmäßig leisten können. Das macht für reichere Spieler unter anderem den Reiz aus, wenn ihr versteht, was ich meine. Und ehrlich gesagt gehen die Packs preislich nur deshalb nicht höher als bis 480 Dollar, weil wir mit Plattformen arbeiten, die eine Obergrenze von um die 500 Dollar haben [...] Wir haben in der Vergangenheit Packs für 1.000 Dollar und mehr verkauft und die waren wahnsinnig beliebt. Von daher sehen wir die Packs für 480 als etwas Gutes und Leute wollen und kaufen sie. Aber ich bin mir sicher: Könnten wir Packs für mehr anbieten, würden Spieler sie kaufen.«

Trotzdem ist die Kritik der Spieler offenbar bei Grinding Gear Games angekommen, zur



Wer im kommenden Content-Update die neuen Bosse plättet, bekommt mächtige neue Gegenstände und Support Gems, die alles in den Schatten stellen.



In der neuen Story-Kampagne trifft ihr auf haufenweise neue Monster und Endgegner.

Conquerors of the Atlas – Neues Endgame für alle!

Während es bis zum Start von Path of Exile 2 noch mindestens bis Ende 2020 dauern wird, gibt's am 13. Dezember 2019 bereits eine Überarbeitung des Endgame-Systems im bestehenden Spiel. Die Erweiterung Conquerors of the Atlas bringt fünf extraharte neue Endgame-Bosse sowie die Möglichkeit, alle Karten in eurem Atlas über sogenannte Watchstones aufzumotzen und so schwierig und fordernd zu machen, wie ihr möchtet. Wer es maximal hart mag, kann theoretisch den gesamten Atlas auf Tier (sprich: Schwierigkeitsstufe) 14-16 aufwerten, fortan nur noch rote Karten spielen und Path of Exile so noch härter machen als je zuvor. Zur Belohnung gibt es neben haufenweise neuen Gegenständen und Unique Items die sogenannten Support Gems Plus. Dabei handelt es sich um besonders mächtige Varianten existierender Support Gems, die alle miteinander deutlich stärker sind als maximal aufgewertete reguläre Support Gems. Um es euch mit eurer neu entdeckten Macht nicht zu einfach zu machen, kündigten die Entwickler Änderungen am Balancing an – wo es stärkere Helden gibt, müssen dann eben auch zähere Monster her.

Mit dem Update kommen zudem Verbesserungen am Fernkampf mit Bögen. Fünf völlig neue Skills für diese Fernwaffen sind geplant, zudem werden existierende Fähigkeiten für diese Waffengattung verbessert und auch an den Bögen selbst wird stellenweise geschraubt, damit diese anderen Spielweisen in nichts nachstehen.

Zudem startet mit Conquerors of the Atlas die neue Metamorph League, in der ihr frankensteinmäßig eigene Bossmonster zusammenbastelt. Wie bei vielen Inhalten in Path of Exile gilt auch hier: Je größer das Risiko, desto besser die Belohnung.

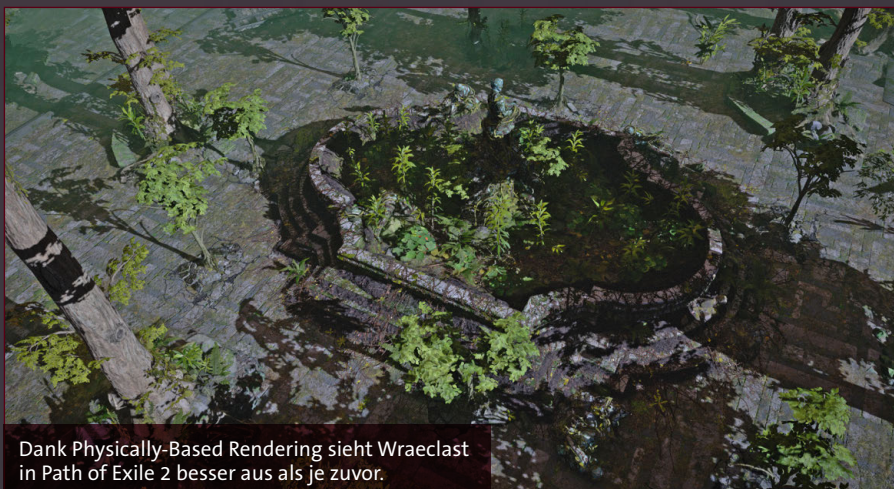
gehend Geld in kosmetische Rüstung zu stecken. Andererseits fühlen sie eine größere Bindung zu ihren Charakteren, weil sie cool aussehen. Es ist schwierig, das zu balancieren. Aber das Feedback in der Vergangenheit war, dass die Charaktere in ihrer Starter-Ausrüstung etwas zu gammelig wirken. Manche Spieler glaubten, dass wir Leute zu stark dazu treiben wollten, Mikrotransaktionen zu kaufen, um cool auszusehen. Grundsätzlich möchte ich der Philosophie folgen, dass Spieler unser Spiel mögen sollen. Und wenn sie Spaß daran haben und uns unterstützen wollen, indem sie in Mikrotransaktionen investieren, ist das ein Bonus.»

Unterstützerpakete? Jetzt noch?

Zur Erklärung: Über die Unterstützerpakete, die sogenannten Supporter Packs, hat Grinding Gear Games seinerzeit die Entwicklung von Path of Exile in großen Teilen gestemmt. Das kam allerdings erst später. Anfangen hat alles in einer ... ja, in einer Garage. »Ich habe 2006 sehr viele Action-RPGs gespielt. Titan Quest, Diablo, Dungeon Siege ... und ich hatte das Gefühl, dass einfach keine neuen ARPGs mehr kommen«, erzählt Wilson auf unsere Frage, warum er als Neuseeländer nicht in Schafzucht gemacht hat. »Das war, bevor Blizzard Diablo 3 angekündigt hat. Und die meisten Spiele in dieser Zeit kamen nicht an das heran, was Diablo 2 richtig gemacht hat. Also sichere Server, ein richtig gutes Item-System und so fort. Also habe ich mit meinen Freunden, Jonathan und Erik, beschlossen, dass wir gemeinsam das nächste große Action-RPG machen. Und das war absolut verrückt, denn wir hatten keinerlei Erfahrung mit der Entwicklung von Spielen. Jonathan und ich waren Programmierer, Erik war ein Künstler, den ich in Diablo 2 kennengelernt habe. Erik kam rüber

Sicherheit bohren wir noch mal nach: »Wäre es nicht vielleicht eine gute Idee, die neuen In-Game-Gegenstände in Path of Exile 2 allgemein etwas cooler zu gestalten, damit man auch ganz ohne Mikrotransaktionen gut aussieht? Wir lieben das Art Design im

Spiel, aber gerade zu Spielbeginn sehen die Helden von Wraecclast aus wie Obdachlose, die einen Baumarkt geplündert haben.« »Tatsächlich arbeiten wir an etwas in dieser Richtung«, bestätigt Wilson. »Natürlich senkt das den Druck auf neue Spieler, um-



Dank Physically-Based Rendering sieht Wraecclast in Path of Exile 2 besser aus als je zuvor.

Art. 68412

145,90 €



Art. 8324679

153,00 €



Art. 8324685

38,00 €



GXT 711 Dominus Gaming Desk

- ▶ Gaming-Desk mit hochwertiger PU-Beschichtung
- ▶ Ergonomische, abgewinkelte Vorderkante für komfortable Positionierung von Handgelenk und Unterarm
- ▶ Tisch mit 116 cm Breite und fein strukturierter Oberfläche, groß genug für 2 Monitore
- ▶ Stahlgestell, hochwertige 18 mm MDF-Tischplatte und höhenverstellbare Füße
- ▶ Kabelmanagementsystem für die unsichtbare Verlegung und Bündelung Ihrer Kabel
- ▶ Optionaler Headset- und Getränkehalter inbegriffen
- ▶ Einfache Einrichtung, in kürzester Zeit spielbereit

WWW.KMCOMPUTER.DE

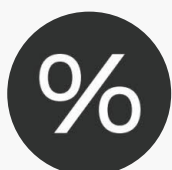
WWW.BORA-COMPUTER.DE

GXT 705R Ryon Gaming Chair - red

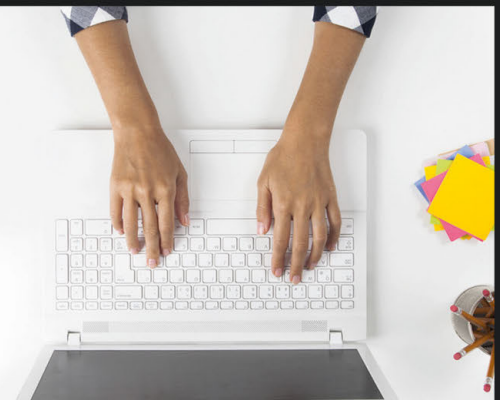
- ▶ Rundum drehbar (360°)
- ▶ Gasdruckfeder der Klasse 4 für die Höhenverstellung
- ▶ Armlehne mit bequemen Polstern
- ▶ Kippsitz mit Arretierungsmöglichkeiten

GXT 715 Chair mat

- ▶ Vermeidet zerkratzte Böden, beschädigte Teppiche oder Flecken von verschütteten Getränken
- ▶ Flexible Verwendung auf Teppichen und Hartböden
- ▶ Harte, abriebfeste Oberfläche, auf der sich der Stuhl gut bewegen lässt
- ▶ Größe: 99 x 120 cm (1,20 m²)



Jetzt NEU!
RABATTE
für Schüler & Studenten



WWW.KMCOMPUTER.DE

WWW.BORA-COMPUTER.DE

WWW.SCHWANTHALER-COMPUTER.DE



Riesengroßes
SORTIMENT



Professionelle
BERATUNG



Technischer
SERVICE



Online
PC-KONFIGURATOR



Path of Exile 2 soll tatsächlich noch düsterer und dreckiger werden als der Vorgänger.



aus Schweden, wir haben uns in meiner Garage eingerichtet und unsere Ersparnisse zusammengerastet. Und von tausend Entwicklern, die so was versuchen, hat vielleicht einer mit viel Glück dann am Ende auch Erfolg. Und das waren wir. Die Leute mochten das Spiel und wir sind richtig durchgestar-

tet. Und jetzt sind wir hier, 13 Jahre später, mit einem richtig großen Spiel.»

Blizzards Diablo-Reihe war also ein ständiger Begleiter in der Entwicklung von Path of Exile. Und ist es noch heute, wie Wilson später noch deutlich macht.

Eine Prise Dark Souls

Ein Abschnitt der Exilecon-Demo von Path of Exile 2 spielt auf einem Friedhof. Zwischen den, zugegeben, altbekannten Skeletten von Wraecclast erwachen riesige geflügelte Gargoyles mit Einhandwaffen und Schilden zum Leben. Ein Untoter erhebt sich mitsamt seinem Grabmal, das er fortan auf seinem Rücken mit sich herumschleppt und auch gerne mal als Hiebwaaffe einsetzt. Bossgegner wie The Crowbell, ein übergroßes, muskelbepacktes Krähenmonster, stecken nicht einfach nur haufenweise Treffer ein, sondern machen unvorsichtige Spieler auch recht locker mit ein paar saftigen Hieben platt. Dabei sind die verheerendsten Attacken aus der Demo vorhersehbar, werden durch Animationen angekündigt und geben Spielern ausreichend Zeit, sich über Movement-Skills in Sicherheit zu bringen.

Einfach nur totklicken, »mein Gesicht ist mein Schild« funktioniert hier nicht. Vielmehr müsst ihr Endgegner beobachten, Angriffe voraussehen und sie vermeiden und solltet selbst immer nur zum rechten Zeit-

punkt zur Waffe greifen. Taktik und spielerischer Skill statt einfach nur wegbraten. Ersten Spielberichten zufolge fühlt sich das tatsächlich wie ein komplett neues Spiel an. Ob das ausreicht, um mit der Wucht und dem Spielfluss aus dem Kampfsystem eines Diablo 3 (oder einmal Diablo 4) mitzuhalten, muss sich aber erst noch zeigen. Zumindest in Hinsicht auf die Spielmechanik geht es auch in Path of Exile 2 wieder deutlich komplexer zu als bei Blizzard.

Wir wollen von Chris wissen, ob man nicht doch ein wenig damit liebäugelt Path of Exile 2 einfacher zu machen, um (noch) mehr Menschen zu erreichen. Aber Wilson ist kein Freund dieser Idee. »Wir haben die Befürchtung, dass wir das untergraben, was unser jetziges Publikum anspricht, wenn wir versuchen, unser Spiel massentauglich zu machen. Dieses Risiko wollen wir nicht eingehen. Natürlich wollen wir unser Spiel zugänglicher machen, aber nicht, indem wir Dinge abändern, an denen Fans des Spiels ihren Spaß haben. Wir haben intern gerade eine riesige Debatte darüber, was wir in Path of Exile 2 mit dem Talentbaum machen sollen. Immerhin wäre dies eine gute Gelegenheit, ihn schön simpel für neue Spieler zu machen. Wir können die Tiefe ja für den späteren Spielverlauf beibehalten, aber den Einstieg erleichtern. Andererseits ist da dieser Symbolmoment, wenn man zum ersten

Schrittweise Verbesserungen

Bis zum Start von Path of Exile 2 wird es noch eine ganze Weile dauern. Viele der geplanten Überarbeitungen aus dem nächsten Teil sollen in kommenden Updates aber schon ins bestehende Spiel eingebaut werden. Neben Verbesserungen an und neuen Fertigkeiten für Bögen wird auch die Grafik nach und nach verbessert. So soll Lioneye's Watch, das Lager aus dem ersten Akt des Spiels, mit Update 3.9 dank sogenanntem Physically-Based Rendering merklich verschönert werden. Weitere Verbesserungen dieser Art in anderen Arealen sind denkbar, ähnlich wie im Free2Play-Shooter Warframe, in dem seit Jahren immer wieder bestehende Inhalte über PBR verschönert und grafisch aufgewertet werden.

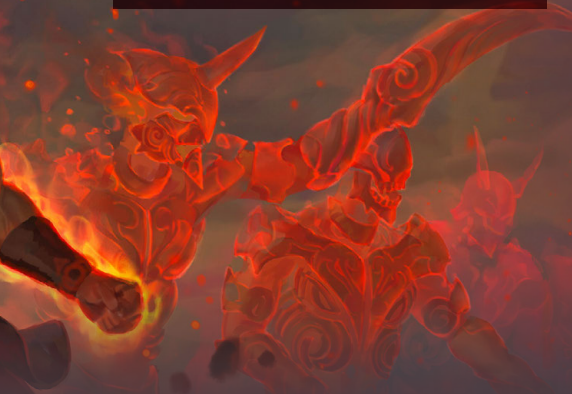
Damit verspricht Chris Wilson übrigens auch Verbesserungen an der Performance. »Wir erstellen tatsächlich die meisten Assets von Grund auf neu und achten dabei verstärkt auf Leistung.« Wilson erwähnt einen Feind aus einem vergangenen Update, dessen Dolchknauf ungefähr die Größe eines Pixels hatte, dabei aber aus einer Million Polygonen bestand. Tauchten 30 Stück davon auf einer Karte auf, war das Abenteuer gelaufen. Das soll künftig nicht mehr passieren. »Wir lernen aber auch viele neue Tricks, auch durch die Mobile-Version. Unter unserem dichten neuen Gras brauchen wir beispielsweise keine sehr hoch aufgelösten Bodentexturen.«

Zudem wird es Spiel-Updates im üblichen 3-Monats-Zyklus mit neuen Ligen und Spielmechaniken geben, während Features vergangener Ligen zum Teil der Standardliga werden. Die Entwicklung des Spiels geht also im gewohnten Tempo weiter. Fans von Path of Exile werden bis zum Erscheinen des Nachfolgers nicht untätig herumsitzen müssen und bekommen weiterhin regelmäßig frische Inhalte spendiert.



Bosskämpfe verlangen euch künftig viel früher spielerisches Können ab. Einfach nur Draufkloppen führt nicht ans Ziel.

Die Starter-Charakterklassen in Teil 2 sind dieselben wie im Vorgänger. Die neuen Helden sehen aber allesamt etwas anders aus als die Figuren aus der ersten Story.



Path of Exile 2 spielt 20 Jahre nach dem ersten Teil. Zu Spielbeginn erschafft ihr völlig neue Helden.



Mal den Talentbaum von Path of Exile aufruft und komplett umgehauen wird. Identität, wer wir sind und wen wir ansprechen wollen, sind ein hitziges Diskussionsthema bei uns. Zudem denke ich, dass Blizzard den Casual-Bereich vollständig kontrolliert. Ein Wettkampf mit einer etablierten Firma dieser Größenordnung ist keine gute Idee. Ich ziehe es vor, unsere jetzige Zielgruppe anzusprechen und nicht zu stark von unserem bisherigen Pfad abzuweichen.«

Angst vor dem Teufel?

Apropos Blizzard! Wir haben es ja bereits angedeutet, dass die Ankündigung von Path of Exile 2 erstaunlich dicht auf die von Diablo 4 fiel. Da drängen sich weitere Fragen auf. Etwa die nach den Anfängen von Path of Exile, das etwa ein Jahr nach Diablo 3 erschien. Wir wollen wissen, ob Chris und Kollegen damals Angst vor dem Konkurrenten hatten. »Die Lehre, die wir aus Diablo 3 gezogen haben, ist, dass es gut ist, wenn Leute Action-RPGs spielen«, beginnt Chris. »Wenn eine Menge Leute Diablo 3 mögen und es spielen, sind das eine Menge Leute, die auch Path of Exile ausprobieren würden. Der gewaltige Start und große Erfolg von Diablo 3 war enorm hilfreich für uns. Und ich hoffe, dass dies auch für zukünftige Action-RPGs der Fall sein wird. Je besser sie sind, desto mehr Leute spielen und umso mehr

profitiert das Genre davon. Etwas Rivalität ist gut und sorgt für Innovation. Natürlich waren wir anfangs echt nervös. Aber seit wir gelernt haben, wie gut es ist, viele Spieler mit Interesse an einem Genre zu haben, hat sich das schnell gelegt.« Wir haken nach: »Also drückt ihr Diablo 4 jetzt im Prinzip die Daumen?« Wilson bestätigt: »Absolut, ja! Spiele haben nicht unendlich viele Inhalte. Aber bei uns gibt es sehr viel davon, was ja ganz praktisch ist. Ich meine, wenn Spieler irgendwann in Diablo 4 fertig sind und alles mal gemacht haben, was es dort zu tun gibt, dann ist unser Spiel die nächste logische Haltestelle.« Ein schlauer Plan, Chris!

Verbessertes Skill-System

Zurück zu Path of Exile 2, das dann doch in einem Belang einfacher werden soll als der Vorgänger: In Path of Exile 2 setzt ihr Support Gems zum Verbessern eurer Spezialattacken und Zauber nicht länger in eure Ausrüstung, sondern direkt in die entsprechenden Skill Gems (Gemmen für Fähigkeiten) ein. Soll heißen: Euer Feuerball (oder jeder andere Angriff und Zauber) kommt in Zukunft mit bis zu fünf zusätzlichen Sockeln für Support Gems. Die Anzahl der Links, also der verbundenen Sockel, die ihr zum Aufwerten einer Fähigkeit verwenden könnt, hängt dann nicht länger von Sockeln in euren Waffen und Rüstungen, sondern direkt von den

Gems für eure aktiven Fähigkeiten ab. Ihr müsst künftig also nicht mehr ständig neue Sockel auswürfeln, wann immer ihr einen Ausrüstungsgegenstand auswechselt. Zudem bedeutet dies, dass ihr bald deutlich mehr Six-Link-Skills zur Verfügung habt. Statt wie bisher maximal zwei Stück (Rüstung und Zweihänder) können in Zukunft theoretisch all eure Fähigkeiten über die höchstmögliche Anzahl von Verbindungen aufgewertet werden.

Wer sich nicht mit dem Spiel auskennt und gerade kein Wort versteht, muss nur wissen: Künftig wird es einfacher, aktive Fähigkeiten und Zauber zu verbessern. Spieler werden die Möglichkeit haben, eine größere Auswahl an Spezialfertigkeiten maximal aufzuwerten als je zuvor. Das macht sie einerseits viel stärker als bisher möglich und bietet andererseits mehr Möglichkeiten, neue Spielweisen und Kampfstile zu probieren.

Ich werd zum Tier!

Mit der Fortsetzung kommen auch einige neue Fähigkeiten und Zauber ins Spiel – allem voran Shape-Shifting, also Gestaltwandlung. Über entsprechende Gemmen könnt ihr euch beispielsweise aktiv in einen Werwolf verwandeln. In der Gameplay-Demo funktionierte das bereits zu jeder Zeit, auch aus der Bewegung oder aus kompatiblen Angriffen heraus und wieder zurück. Auch eine Gestalt als Werbär wurde angekündigt. In Bestienform erhaltet ihr bestimmte Boni und Vorzüge im Kampf, was sich auf einige Nahkampfattacken auswirken wird. All das wird grundsätzlich jeder spielbaren Klasse zur Verfügung stehen und nicht nur dem Berseker wie in Diablo 4. Obendrauf wurde eine Katzenform angekündigt, die der neuen Beastmaster-Klasse vorbehalten ist. Dabei handelt es sich um eine von insgesamt 19 komplett neuen Ascendancies (sprich: erweiterten Charakterklassen).

Mit den bestehenden 19 Ascendancies aus dem ersten Teil kommt ihr so auf stolze 38 spielbare Klassen. Anders als bisher wird die Freischaltung dieser Klassen auch nicht länger an das kontroverse Labyrinth gebunden sein. Dabei handelt es sich um einen mit Fallen gespickten Irrgarten, den Spieler



Dank Technologien wie PBR sieht Path of Exile 2 eine ganze Ecke besser aus als der erste Teil.

mehrmals auf immer härterem Schwierigkeitsgrad durchlaufen müssen, um ihre erweiterte Charakterklasse freizuschalten und deren gesamte Macht zu entfalten. Tatsächlich denkt Grinding Gear Games sogar darüber nach, die 19 alten Klassen künftig von Izaro's Labyrinth loszulösen.

Furchtbar viel zu den neuen Klassen wurde leider noch nicht enthüllt. Neben dem bereits erwähnten Beastmaster (Ranger-Ascendancy) wurden zwei weitere Ranger-Ascendancies vorgestellt: der Survivalist, der seine Fernkampf-Attacken aktiv auf Knopfdruck für Flächen- und Einzelzielschaden aufmotzen kann, ohne extra dafür die Support Gems wechseln zu müssen, sowie der Tactician, der unter anderem Nahkampfangriffe für Schwerter und Äxte im Kampf mit dem Bogen verwenden kann. Interessant ist das Artwork zu dieser Klasse, auf dem die Heldin einen Feind mit einer Stangenwaffe aufspießt. Laut Entwickler-Panel auf der Convention könnte es sich dabei um die Enthüllung einer neuen Waffengattung handeln. In diesem Zusammenhang wollen wir nicht unerwähnt lassen, dass Einhar, einer der Charaktere aus dem Spiel, live auf der Bühne auftrat und Zuschauer mit einer Armbrust bedrohte – eine weitere Waffengattung, die so (noch?) nicht im Spiel existiert.

Umstieg für Standardspieler

Wer Path of Exile bevorzugt in den regelmäßig wechselnden Ligen spielt und dafür immer fleißig neue Helden erstellt, dem wird auch die Umstellung auf Path of Exile 2 nicht schwerfallen. Für Spieler, die überwiegend in der Standardliga unterwegs sind und dort viel Zeit in ihre bestehenden Helden investieren, sieht die Sache etwas anders aus. Das geht los mit eurer Ausrüstung: Zwar bleiben eure gesammelten Waffen und Rüstungen mit dem Start der Fortsetzung erhalten, doch da die Sockel für Support Gems künftig von Ausrüstung auf die Skill Gems selbst wandern, verlieren eure Waffen und Rüstungen mit sechs Verbindungen zwangsläufig an Wert. Euer Endgame-Zweihänder mit sechs Verbindungen ist danach einfach nur noch ein Endgame-Zweihänder. Ihr sollt



Es bleibt gruselig – zu Path of Exile gehörte auch immer eine ordentliche Portion Body Horror. Daran wird sich in der Fortsetzung nichts ändern.

zum Ausgleich ähnlich wertige Gegenstände in der Fortsetzung erhalten – wie genau das ablaufen wird, ist noch nicht bekannt. Eure ehemaligen Endgame-Helden werden ihren ersten Spielstunden voraussichtlich mit der Suche nach Skill Gems mit maximalen Verbindungen verbringen. Und wo es keine Sockelverbindungen mehr auf Ausrüstung gibt, wird es auch keine Orbs of Fusing (Sphären der Verbindung) mehr geben. Diese Währungseinheit wird dann voraussichtlich verschwinden beziehungsweise in andere Währung umgewandelt.

Auch an den Charakteren selbst, an Fähigkeiten, Ascendancies und am Talentsystem wird intensiver gebastelt als je zuvor. Es ist von Änderungen die Rede, die schon lange geplant waren, aber niemals umgesetzt wurden, weil sie bestehende Charaktere komplett umkrempeln würden. Path of Exile 2 bietet Grinding Gear Games die Möglichkeit, all diese Änderungen in einem großen Update einzuführen. Wer also nicht regelmäßig mit neuen Ligen von vorne anfängt und seinen bestehenden Helden treu bleibt, sollte sich darum schon mal darauf einstellen, sehr viele Punkte auf komplett überarbeitete Talentbäume zu verteilen. Wohl dem, der genug Reuesphären (setzen die verteilten Werte zurück) auf Halde hat!

Alles bleibt bestehen, doch nichts bleibt, wie es ist. Denn am Ende wird Path of Exile 2 tatsächlich ein komplett neues Spiel. Da

lohnt sich dann auch ein erneuter (oder erster?) Blick ins Spiel, wenn euch Wraecast schon immer neugierig gemacht hat. Zumindest, wenn ihr für eine beschwerliche Reise gewappnet seid – denn auch 20 Jahre in der Zukunft wird die Insel der Verbannten ganz bestimmt kein Casual-Kurort. ★



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Chris Wilson ist der Meister der Überraschung. Kein anderes Spiel übertrifft wiederholt in solchem Ausmaß die Erwartungen der Fans. Anfang 2016 waren wir uns mit Izaro's Labyrinth noch sicher: Path of Exile hat seinen Zenit überschritten. Stand so im Fazit, weil wir Spielekritiker uns voll mit so was auskennen. Dann kam ein völlig neues Endgame-System mit Atlas of Worlds. Kurz darauf folgte ein Trailer für das versprochene fünfte Kapitel der Story, nur dass dort eben mal locker die Kapitel fünf bis zehn (!) enthüllt wurden. Vollkommen unerwartet, ohne irgendwelche Leaks oder Vorankündigungen. Zur Exilecon 2019 wussten wir dann alle: Das übertreffen die niemals. Vielleicht gibt's noch mal fünf neue Kapitel, vielleicht einen neuen Endgame-Modus. Hauptsache neuer Content. Und die wilden Neuseeländer zeigen dann eiskalt einen Trailer zu Path of Exile 2.

Ich kann mich nicht erinnern, wann ich mich zuletzt so auf ein Spiel gefreut habe. Ich habe so Bock darauf, einen Beastmaster auszuprobieren, die neue Story zu spielen, alle neuen Gegner und Bosskämpfe zu sehen! Und bevor mir böse Menschen unterstellen, ich hätte irgendwas gegen Blizzard – ich freue mich auch total auf Diablo 4! Aber ganz ehrlich? 38 spielbare Klassen, Gestaltwandlung, bockschwere Endgegner, zig neue Fertigkeiten, Spielweisen, Möglichkeiten und Kombinationen? Da können mir offene Spielwelten und Pferde so ein ganz klein wenig gestohlen bleiben. Ich bin mir sicher, dass die neueste Fassung von Sanktuarium trotzdem toll wird. Aber Ende 2020 verlege ich meinen Wohnsitz trotzdem vorübergehend nach Wraecast.



Das Starter-Dorf im neuen ersten Akt ist so deprimierend wie alles in Wraecast. Hier hat sich in 20 Jahren nichts zum Besseren gewendet.

sharkoon



ESPORTS PARTNER

sharkoon

AUF GEHT'S, ADLER!

MMO, MOBA oder Battle Royale – egal welchen Titel du gerade spielst, deine erste große Liebe wird immer die Eintracht bleiben! Für Gamer wie dich haben wir unsere Bestseller in Schwarz-Weiß und Rot gehüllt. Überspringe die Ersatzbank und schnappe dir mit unserem ergonomischen SKILLER SGS4 Gaming-Stuhl gleich den Spitzenplatz. Die ideale Grundlage für reibungslose Spielzüge bildet die SKILLER SGP1 Mouse

Mat, die in drei verschiedenen Ausführungen stets Größe zeigt. Für eine starke Offensive sorgt eine Zweierspitze bestehend aus der Drakonia II Gaming-Maus mit 15.000 DPI und zwölf Tasten sowie der SKILLER MECH SGK3 Gaming-Tastatur mit RGB-Beleuchtung und roten, mechanischen Schaltern.

www.sharkoon.de

Half-Life: Alyx

NA ENDLICH!

Genre: **VR-Ego-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve** Termin: **März 2020**

Wir wussten es schon jahrelang, nun hat es Valve offiziell gemacht: Die Firma arbeitet an einem Half-Life-Spiel exklusiv für VR. Nur auf Gordon müssen wir dabei wohl verzichten. Von Petra Schmitz und Nils Raettig

Für die wenigsten unter uns dürfte die Ankündigung von Half-Life: Alyx eine Überraschung gewesen sein. Seit Valve und HTC gemeinsam an SteamVR und dem Headset Vive arbeiteten, lauerten wir förmlich auf die Ankündigung eines großen reinen VR-Titels. Nachdem Valve schließlich sein hauseigenes System Valve Index Mitte 2019 auf den Markt brachte, war es nur noch eine Frage der Zeit. Die Annahme, dass es sich dabei um den nächsten Half-Life-Teil handeln würde? Eine Selbstverständlichkeit. Und doch wollte sich zumindest bei mir zu Beginn nach den ersten Bildern und Spielszenen keine rechte Euphorie einstellen. Half-Life: Alyx? Was ist mit Gordon, was ist mit Half-Life 3? Irgendwie kam ich mir veräppelt vor.

Nach ein bisschen Überlegung entschied ich mich dann aber zu der Meinung, dass Valve tatsächlich alles richtig macht.

Warum eigentlich Alyx?

Half-Life: Alyx spielt zeitlich bevor Gordon seine Füße auf City-17-Boden setzt. Wir schlüpfen in die Haut der namensgebenden jungen Frau, die uns in Half-Life 2 mit ihren für damalige Verhältnisse lächerlich lebensecht wirkenden Gesichtsanimationen verzauberte. Aber deswegen ist sie uns nicht im Gedächtnis geblieben. Alyx war die erste Person, die uns suggerierte, dass es einen Gordon abseits des Forscher- und Weltenretter-Daseins gibt. Sie war – ohne dass es jemals laut artikuliert wurde – eine Art Love Interest, eine mögliche Partnerin für den Helden. Die Szene, in der sie ihn von der Seite mit »Man of few words, aren't you?« oder im Deutschen »Du sagst nicht viel, oder?« anspricht, ist uns allen noch gut im Gedächtnis. Wegen der Ironie (Gordon ist ein stummer Held) und wegen ihrem offenen Interesse. Diese angedeutete Verbindung wurde in Episode 1 und 2 noch vertieft.

Alyx ist also wichtig für Half-Life. Aber sie und ihre Geschichte sind immer noch Randnotiz genug, um die Menschen, die kein Interesse an VR haben und gleichzeitig noch von einem Half-Life 3 träumen, nicht komplett gegen Valve aufzubringen. Hätte Valve ein Gordon-Half-Life exklusiv für VR angekündigt, das die Story endlich weitererzählt oder gar beendet, wären sicherlich noch mehr Menschen und noch drastischer verbal auf die Internet-Barrikaden gegangen. Hier ein paar der vergleichsweise moderaten Unmutsäußerungen aus dem Kommentarbereich unter unserer Ankündigungs-News auf GameStar.de:

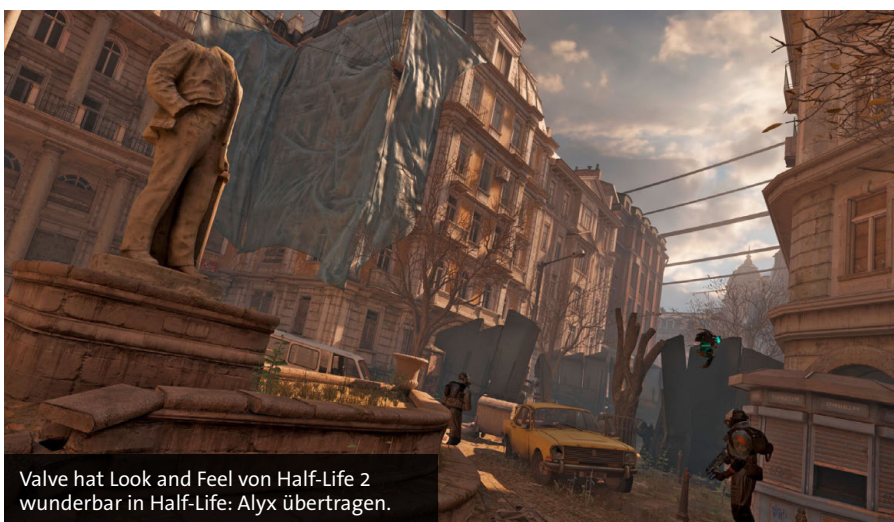
- »Meh, ein Schlag ins Gesicht aller Half-Life-Fans (abgesehen von den 42 VR-Fans natürlich).«
- »Valve hat wirklich ein seltenes Talent dafür, seine langjährigen Half-Life-Fans komplett zu verarschen. Allen VR-Besitzern trotzdem viel Spaß!«
- »Na, immerhin kein Mobile-Spiel.«

Die offensichtliche Kalkulation von Valve scheint also insgesamt aufzugehen. Beweis dafür? Für das VR-System Valve Index wur-

Die Combine-Zitadelle! Das offenbar noch im Aufbau befindliche Konstrukt werden wir in Half-Life: Alyx wohl auch betreten.



Kein City 17 ohne Auseinandersetzungen in heruntergekommenen Häusern. Wir haben keine Ahnung, was Alyx da in der linken Hand hält. Eine Art Granate?



Valve hat Look and Feel von Half-Life 2 wunderbar in Half-Life: Alyx übertragen.

den inzwischen Lieferengpässe für die USA und Kanada gemeldet, während die Absatzzahlen in den Monaten vor der Ankündigung von Half-Life: Alyx noch im normalen Bereich lagen. Kein Wunder, bekommen sowohl Besitzer als auch Neukäufer der Index das Spiel doch gratis. Aber auch anderen VR-Brillen wird dieser Titel guttun, denn das neue Half-Life soll mit allen gängigen VR-Systemen kompatibel sein.

Was brauchen wir für Alyx?

Bislang nennt Valve nur minimale Voraussetzungen für Half-Life: Alyx, für ein wirklich flüssiges VR-Erlebnis in hoher Qualität wird man also sehr wahrscheinlich schnellere Hardware brauchen, da hohe und konstante Bildraten hier sehr wichtig sind: Als Prozessor gibt man bisher einen i5 7500 oder einen Ryzen 5 1600 an. Bei den Grafikkarten redet Valve von einer GeForce GTX 1060 be-

ziehungsweise einer Radeon RX 580. Und 12 GByte RAM sollten es sein. Wie gesagt, das sind die minimalen Anforderungen. Dazu gesellt sich noch das VR-System. Als kompatibel werden ausgegeben: die Valve Index, die HTC Vive, Oculus Rift sowie Oculus Quest mit PC und Link-Kabel und Windows Mixed Reality. Auch wenn sie nicht explizit genannt werden, dürften darin auch die neuere Modelle Vive Pro und Vive Cosmos von HTC sowie die Rift S von Oculus eingeschlossen sein, da sie zu SteamVR kompatibel sind. Die Displays dieser VR-Brillen haben meist Bildwiederholraten von 80 Hertz (Oculus Rift S) oder 90 Hertz (HTC Vive Cosmos), während Valves VR-Headset Index sogar bis zu 144 Hertz erreicht. Die genutzte VR-Brille spielt für die Systemanforderungen auch aufgrund der Auflösung eine Rolle. So müssen etwa beim Display der Oculus Rift S insgesamt knapp 3,7 Millionen Pixel dargestellt werden, bei der Vive Cosmos sind es 4,6 Millionen Pixel und bei der Index fast 4,9 Millionen Pixel. Half-Life: Alyx wird zu den bislang sehr wenigen Spielen gehören, die auf die Source 2 Engine setzen. Ihr Debüt feierte diese Engine dabei schon 2015 mit Dota 2 Reborn. Wie auch Dota 2 setzt Alyx auf einen eher comichaften als einen realistischen Look. Erfahrungsgemäß bringt das selten sehr hohe Systemanforderungen



Dass Half-Life: Alyx eher comicartig und weniger realistisch aussieht, erkennt man am besten an den Charakteren.



Offensichtlich gibt es im Spiel eine Art Progression für Alyx. Zunächst trägt sie normale Handschuhe, später sind die Finger mit Lebensanzeige (Herzchen) und allerlei Technik ausgestattet. Damit kann sie auch Stromkreise manipulieren.



mit sich, konkrete Aussagen dazu lassen sich aber erst mit einer Testversion treffen.

Was passiert in Half-Life: Alyx?

Allzu viel über die Handlung ist auch noch nicht bekannt, aber wichtige Eckdaten lassen sich bereits aus dem Trailer und ersten Infos extrahieren. Wie bereits gesagt spielt Half-Life: Alyx noch bevor Gordon sich in die Geschehnisse in City 17 einmischt. Die Combine haben die Stadt allerdings schon fest im Griff, und Alyx gehört zusammen mit ihrem Vater Dr. Eli Vance (wir kennen auch ihn schon aus Half-Life 2) längst zur Widerstandsbewegung. Die junge Frau soll wohl zunächst in die Zitadelle der Combine eindringen, um dort einen Waffen-Prototyp zu stehlen (Die Gravity Gun? Oh bitte!), der den Widerständlern einen Vorteil einräumen soll. Dann aber wird ihr Vater von den Combine entführt. Dass Alyx Eli befreien kann, wissen wir, weil wir Half-Life 2 kennen. Was dazwischen passiert, erzählt uns das Spiel.

Und wie das aussieht!

Ich bin nun wirklich nicht der größte VR-Verfechter unter der Sonne, und dass ich in VR-Spielen oft nur zwei körperlose Hände lenke (hat mit der Position des Kopfes und der Arme beim Halten der zwei Controller zu tun), schmeckt mir auch nicht sonderlich. Aber ich will Half-Life: Alyx spielen. Valve hat Look and Feel von City 17 beibehalten, aber an moderne Standards angepasst. Der Detailgrad und die Animationen, die wir im Trailer zu sehen bekommen, sind schlicht herausragend. Und die Vorstellung, nach oben zu blicken und einen gewaltigen Strider über mir durch die Straßen der Stadt stampfen zu sehen – der Gedanke macht mich noch mehr an, als irgendwann mal mit Gordon dem G-Man seine dämliche Kryptik aus dem Gesicht ... zu wischen.

Valve achtet offenbar sehr genau darauf, was VR ermöglicht. Aktives Wühlen in einem Regal? Check! Aktives Fangen von Gegenständen, die in meine Richtung geworfen



Petra Schmitz
@Flausensieb



Damit hier niemand glaubt, ich würde Geld für VR-Werbung bekommen: Ja, ich muss mir dafür auch erst einen passenden Rechner sowie ein VR-System zulegen. Bis dato habe ich mich diesem neumodischen Zeug verweigert und nur in der Redaktion probeweise so ein Ding übergestülpt. Das war allerdings in einer Zeit, in der die VR-Spiele noch nicht so richtig ausgereift waren und sich gerne mal auf etwas im Spektrum von Achterbahnsimulationen (mit entsprechendem Brechfaktor) beschränkten.

Half-Life: Alyx ist der erste Titel, der mich dazu bewegen könnte, meine Haltung zu überdenken. Das liegt an diversen Faktoren. Half-Life: City 17! Strider! Was mich aber am meisten freut, ist die Tatsache, dass vielleicht ein Spiel, in dem ich eine Frau verkörpere, der ganzen VR-Kiste so richtig Schwung geben könnte. Das macht mich tatsächlich sehr, sehr glücklich.

werden? Check! Die Immersion, die mir allein schon die ersten Spielszenen vermitteln, lässt mich auf ein fantastisches Erlebnis hoffen. Außerdem hoffe ich, dass es sich nicht nur auf ein paar Stündchen beschränkt. Asgard's Wrath (Test auf Seite 74) hat zuletzt sehr eindrücklich gezeigt, dass reine VR-Spiele nicht nur toll aussehen, sondern auch problemlos die Länge von normalen Titeln erreichen können. Und ich will auf jeden Fall in Half-Life: Alyx mit Dog* in VR Fangen spielen! Wehe, das ist nicht drin! ★

MEINMMO BLACK EDITION WARFRAME

148 SEITEN PLUS XXL-WENDEPOSTER

Mächtige Fähigkeiten, tausende Mods und Waffen, sowie 42 völlig unterschiedliche Warframes.
Mit unserer Black Edition meistert ihr den umfangreichen MMO-Shooter.



PROFI-GUIDES

Alle 42 Frames: Spielweise, Skills, Modding,
Taktiken – inklusive Neuzugang Grendel

EMPYREAN & THE OLD BLOOD

Alles was ihr jetzt über die großen
Updates wissen müsst

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

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »Warframe« für nur 9,99€ zzgl. Versand.*

Vorname, Name					<input type="radio"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="radio"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.					Geldinstitut			
PLZ / Ort					IBAN			
Telefon / Handy			Geburts- tag	TT	MM	JJJJ		
E-Mail					Datum Unterschrift			

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

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

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



DAS TEAM

Diesen Monat haben wir richtig viel zum Lesen für euch. Neben dieser regulären Ausgabe gibt's gleich zwei Sonderhefte, »Die 250 besten PC-Spiele aller Zeiten« und Warframe. Mehr dazu lest ihr auf Seite 5.



Heiko

Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GEHÖRT Kontrastprogramm: Erst Schmus-Indie von The National, dann amtliches Hardcore-Geballer von Boyssetsfire.
ZULETZT GESPURT Die 6,5 Kilo meines Katers, als er es sich mitten in einem ebenso wüsten wie lauten RDR2-Feuergefecht auf meinem Brustkorb bequem machen wollte. Mit Anlauf.
ZULETZT GEDACHT Ich ahne, warum mein Kater selbst bei Silvesterknallerei ruhig bleibt.
HABT IHR EIN TRADITIONSSPIEL FÜR DIE WEIHNACHTSFEIERTAGE? Kein spezifisches Spiel. Aber ich nehme mir jedes Weihnachten einen Titel vor, den ich verpasst habe, aber unbedingt nachholen möchte. Das kann ein Klassiker sein wie Planescape: Tormont oder auch was Neues wie dieses Jahr Disco Elysium.

Michael Graf,
Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT Gesehen Einen Info-Zettel der Post, dass meine Founder's Edition von Google Stadia in einer Filiale am anderen Ende der Stadt liegt. Und ich dachte, Spiele-Streaming mache alles einfacher!
ZULETZT GEHÖRT Bunt gemischte Film- und Games-Soundtracks. Das geht immer.
ZULETZT GEDACHT Ich hatte noch nie so viel Respekt vor Sturmtruppen wie auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad von Jedi: Fallen Order.
HABT IHR EIN TRADITIONSSPIEL FÜR DIE WEIHNACHTSFEIERTAGE? Diablo 3! Jedes Jahr zieht mich mein Bruder mit seinem hochgezuchteten Season-Helden durch Nephalem-Portale, bis uns das Dauermetzeln wieder zum Hals raushängt.

Micha



Markus

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GEHÖRT Das Kettcar-Livealbum »...und das geht so«. Jetzt freue ich mich noch mehr auf das Konzert im Januar.
ZULETZT GEKAUFT Einen Slow-Cooker, mein Weihnachtsgeschenk an mich. Man hört, dieser Topf kann Wunderdinge!
ZULETZT GEDACHT Kann man eigentlich jeden Tag Gulasch essen? Ja, oder?
HABT IHR EIN TRADITIONSSPIEL FÜR DIE WEIHNACHTSFEIERTAGE? Wie jedes Jahr steige ich in den Keller, hole meinen alten C64 raus – hoffentlich mag den mein neuer Fernseher – und spiele Wizball durch.

Michael Herold,
Redakteur

@michiherold

ZULETZT GESPIELT Pokémon Schwert. Und weil ich die Generation Sonne/Mond ausgelassen habe, sind fast alle Monster neu für mich. Hach, es ist wie früher!
ZULETZT Gesehen Nochmal die drei Star Wars-Prequels. Nach Episode 8 finde ich die übrigens besser denn je.
ZULETZT GEDACHT Hoffentlich wird Star Wars 9 besser als Episode 8. Sollte aber leicht sein.
HABT IHR EIN TRADITIONSSPIEL FÜR DIE WEIHNACHTSFEIERTAGE? Früher war Monopoly mein Traditionsbrettspiel zum Jahresende. Heute schenke ich mir lieber selbst ein neues PC-Spiel, das ich das Jahr über verpasst habe. Ist auch eine Art von Tradition geworden.

Michael





Petra

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GEHÖRT Ja, es ist auf Deutsch, aber niemand liest Kings »Die Augen des Drachen« so gut wie David Nathan. Herbsttradition.

ZULETZT GEKAUFT Gefütterte Schuhe. In der Mittagspause. Weil ich grausame Eisfüße hatte.

ZULETZT GEDACHT Wieso ist immer dann toller Nebel, wenn ich ins Büro muss und nicht fotografieren kann?

HABT IHR EIN TRADITIONSSPIEL FÜR DIE WEIHNACHTSFEIERTAGE? Auch in diesem Jahr ziehe ich mich wieder mit der Switch und Breath of the Wild zurück, wenn mir die Familie auf den Keks geht. Vielleicht kann ich das Spiel so in vier bis fünf Jahren beenden.

Philipp Elsner,
Redakteur

@RootsTrusty

ZULETZT GETRUNKEN Nachtflug von Propeller Bier, ein pechschwarzes Imperial Stout. Schmeckt nach dunkler Schokolade und Kaffee.

ZULETZT GEFAHREN Eine völlig überfüllte Münchener U-Bahn mit eindeutig zu hohem Kuschelfaktor. Dann lieber Metro Exodus!

ZULETZT GEDACHT Warum hat eigentlich kein Spiel einen Ingame-Adventskalender, wo man jeden Tag ein neues Item rauszieht?

HABT IHR EIN TRADITIONSSPIEL FÜR DIE WEIHNACHTSFEIERTAGE? Zur Weihnachtszeit schürfe ich gern mit Freunden in Deep Rock Galactic gemütlich nach Weltraum-Erz.

Phil



Peter

Peter Bathge,
Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GESAGT Star Citizen spiele ich nie, diesen MMO-Quatsch!

ZULETZT INSTALLIERT Star Citizen.

ZULETZT GEDACHT Ich brauche auch unbedingt gefütterte Schuhe.

HABT IHR EIN TRADITIONSSPIEL FÜR DIE WEIHNACHTSFEIERTAGE? Natürlich Risiko, das Brettspiel. Im Hause Bathge werden auch 2019 wie jedes Jahr ganze Kontinente ans Würfelpech verloren und Soldatenheere vor Wut unter die Sitzbank gepfeffert.

Dimitry Halley,
Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN The Mandalorian – und ich schwebte auf Wolke Sieben.

ZULETZT GELESEN Das erste Gears-of-War-Buch, und es war erstaunlich unterhaltsam.

ZULETZT GEDACHT Ich bin keinen Monat 30 Jahre alt und musste schon einen U30-Rabatt an mir vorbeiziehen lassen.

HABT IHR EIN TRADITIONSSPIEL FÜR DIE WEIHNACHTSFEIERTAGE? In meinem Elternhaus steht noch ein alter Röhrenfernseher mit Gamecube dran. Dort spiele ich an Weihnachten einmal querbeet – und stelle danach fest, wie furchtbar verwöhnt ich doch von modernen Spielen bin.

Dmy



Maurice

Maurice Weber,
Redakteur

@Froody42

ZULETZT GELESEN Tausche grade eifrig Comics mit der wertigen Kollegin Mary. Zuletz: Ich gebe Order of the Stick und kriege dafür The Adventure Zone, jeder gewinnt!

ZULETZT GESEHEN Frozen 2. Was für ein überraschend laihmes Sequel zu so einem schönen Film.

ZULETZT GEDACHT Warum halten sich Entwickler nicht an meine Zeitpläne und veröffentlichen neues Age-4-Material eine Stunde nach meiner Traileranalyse?

HABT IHR EIN TRADITIONSSPIEL FÜR DIE WEIHNACHTSFEIERTAGE? Ich konnte leider nie jemanden im Weberschen Haushalt groß für Spiele begeistern!

Valentin Aschenbrenner,
Redakteur

@valivarlow

ZULETZT GESEHEN Die TV-Serie Watchmen.

ZULETZT GELESEN Den Comic Watchmen.

ZULETZT GEDACHT Ich liebe Watchmen. Glaub ich. Muss ich noch mal überprüfen.

HABT IHR EIN TRADITIONSSPIEL FÜR DIE WEIHNACHTSFEIERTAGE? Was auch immer unter dem Weihnachtsbaum liegt. (Hoffentlich ist es nicht das absolut mittelmäßige Watchmen-Spiel. Aber so grausam kann eigentlich niemand sein.)

Valentin



Fabiano

Fabiano Uslenghi,
Trainee

@StillAdrony

ZULETZT GELESEN Der Name des Windes von Patrick Rothfuss. Wirklich sehr schön geschrieben, es braucht aber 600 Seiten Text, bevor es dann mal spannend wird.

ZULETZT GESPIELT Das brandneue Age of Empires 2: Definitive Edition. Noch nie sah es so gut aus, Relikte zu plündern.

ZULETZT GEDACHT Kaum ist Dezember, liegt in München wieder Schnee. Ich sollte wirklich von PKW auf Schlittenhund umsteigen.

HABT IHR EIN TRADITIONSSPIEL FÜR DIE WEIHNACHTSFEIERTAGE? Meine Tradition: alles zu Ende bringen, was ich über das Jahr nur angebrochen hab. Ganz vorne steht dabei dieses Mal The Outer Worlds.

Elena Schulz,
Redakteurin

@Ellie_Libelle

ZULETZT GESEHEN: The Dragon Prince, Staffel 3 – Fantasy von den Avatar-Machern!

ZULETZT GELESEN The Words of Radiance, Sanderson ist einfach immer gut.

ZULETZT GEDACHT Allein für den täglichen Kuchen, den immer wer mitbringt, hat es sich gelohnt, zur GameStar zurückzukommen.

HABT IHR EIN TRADITIONSSPIEL FÜR DIE WEIHNACHTSFEIERTAGE? Ich schmeiße daheim immer gerne wieder die Wii an und spiele Okami und Endless Ocean 2. Beides spannende Spiele, mit denen ich viele schöne Stunden verbinde. Natürlich werden über Weihnachten aber noch verpasste Spiele nachgeholt – dieses Jahr ist Pokémon dran.

Elena



GENRE-CHARTS

ACTION-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Red Dead Redemption 2	Actionspiel	92
2	Shadow of the Tomb Raider	Action-Adventure	91
3	Metro: Exodus	Ego-Shooter	90
4	Celeste	Jump&Run	90
5	Resident Evil 2	Actionspiel	90



EMPFEHLUNG STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Fallen Order ist ein Liebesbrief an die klassische Trilogie, respektiert die Klonkriege und zeigt mir die düstere Ära des Imperiums wie keine Star-Wars-Geschichte zuvor.



DIMITRY

ABENTEUER-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Divinity: Original Sin 2 – Definitive Edition	Rollenspiel	93
2	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	92
3	Disco Elysium	Rollenspiel	90
4	Assassin's Creed: Odyssey	Action-Adventure	89
5	Path of Exile: The Fall of Oriath	Action-Rollenspiel	89



EMPFEHLUNG BLACKSAD – UNDER THE SKIN

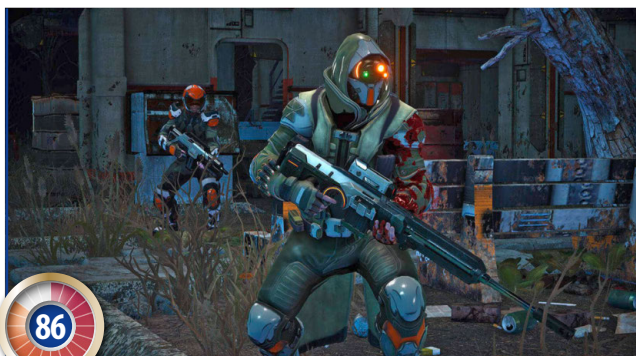
Als großer Noir-Krimi-Fan habe ich mir gleich die passenden Graphic Novels bestellt, um noch tiefer in die Welt von Detektiv Blacksad eintauchen zu können.



ELENA

STRATEGIE-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Anno 1800	Aufbaustrategie	89
2	Frostpunk	Aufbaustrategie	89
3	XCOM 2: War of the Chosen	Rundenstrategie	89
4	Civilization 6: Rise & Fall	Rundenstrategie	88
5	The Banner Saga 3	Rundenstrategie	88



EMPFEHLUNG PHOENIX POINT

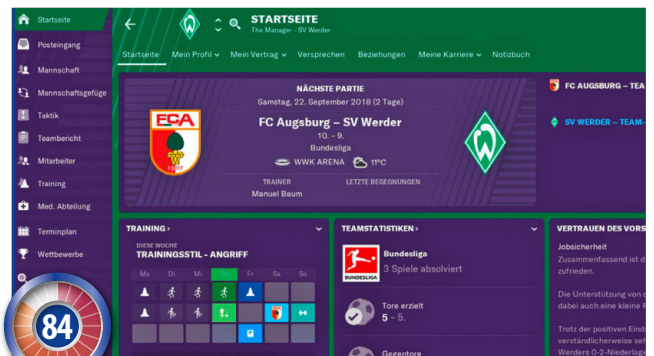
Wer etwas mehr taktischen Tiefgang als in XCOM 2 sucht und auf schnittige Zwischensequenzen und Kamerafahrten verzichten kann, ist mit Phoenix Point sehr gut beraten.



MARTIN

SPORT-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Forza Horizon 4	Rennspiel	92
2	Dirt Rally 2.0	Rennspiel	90
3	Trials Rising	Rennspiel	89
4	F1 2019	Rennspiel	86
5	FIFA 20	Fußballsimulation	89



EMPFEHLUNG FOOTBALL MANAGER 2020

Die neuen Vereinsziele bieten ständig frische Herausforderungen, und das Leistungszentrum macht es interessanter denn je, auf die eigene Jugend zu setzen.



DENNIS

TEST

SO WERTEN WIR



Genre: **Online-Actionspiel** Publisher: **Rockstar Games**
Entwickler: **Rockstar San Diego** Termin: **5.11.2019**
Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **48** DRM: **ja (Rockstar Launcher, Epic Store)**

Details & Fakten

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

Awards

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

1 Systemanforderungen

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

2 Wertungskategorien

Präsentation:

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

Spieldesign:

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

Balance:

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

Atmosphäre/Story:

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

Umfang:

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

3 Abwertung / Aufwertung

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

4 Fazit

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

5 Wertung

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

RED DEAD ONLINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

1

MINIMUM

Core i5-2500K / FX-6300
Geforce 770 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 150 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-4770K / Ryzen 5 1500X
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
12 GB RAM, 150 GB Festplatte

PRÄSENTATION



sehr gute Animationen lebenssechte Pferde grandiose Lichteffekte authentisches Wildwest-Art-Design stimmige Soundeffekte

2

SPIELDESIGN



abwechslungsreiche Berufe motivierendes Aufsteigen moralische Entscheidungen mit Konsequenzen schnelles und meist problemloses Matchmaking Waffengefühl nicht optimal

BALANCE



flache Lernkurve stetiger Fortschritt fühlt sich belohnend an optionaler friedlicher Modus viele Inhalte solo und zu viert spielbar Grind für Gold dauert ewig

ATMOSPHÄRE / STORY



lebendige Spielwelt NPCs mit Tagesabläufen stimmvolle Musik kurze, aber spannende Story vergleichsweise wenige NPCs

UMFANG



viele Waffen- und Ausrüstungsteile drei Berufe mit zahlreichen Unlocks riesige Spielwelt viele Nebenmissionen fehlende Endgame-Aktivitäten

ABWERTUNG

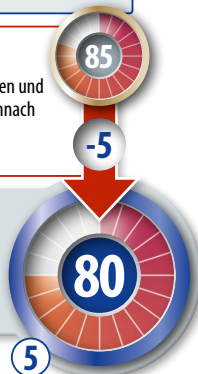
3

Wer extra zahlt, kommt schneller an Waffen und Ausrüstung. Red Dead Online enthält demnach Pay2Win-Elemente.

FAZIT

4

Abwechslungsreiche Western-Sandbox à la GTA Online, die vor allem mit Spielwelt-Faszination und Authentizität überzeugen kann.



Star Wars Jedi: Fallen Order



DIE MACHT IST STARK IN DIESEM DA

Genre: **Action** Publisher: **EA** Entwickler: **Respawn Entertainment** Termin: **15.11.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video

Jedi: Fallen Order erweist sich nicht nur als famoses Star-Wars-Action-Adventure, sondern auch als machtvolle Ode an die Blütezeit von schnörkellosen Singleplayer-Abenteuern. Von Dmitry Halley

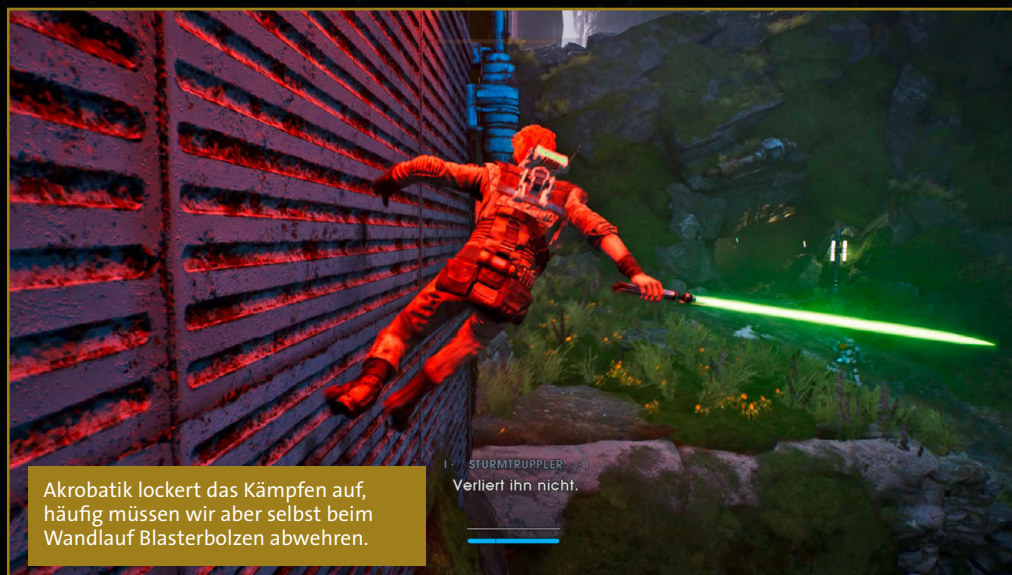
Star Wars Jedi: Fallen Order fühlt sich an wie ein Spiel aus einer anderen Zeit. Passt ja auch zum Krieg-der-Sterne-Motto. Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis, als große Publisher sich noch an reinrassige Singleplayer-Erfahrungen wagten – ganz ohne Season Pass, Skin-Shop, DLC-Roadmap oder Vorbesteller-exklusiven Missionen. Fallen Order ist kein Service Game, keine Freischalt-Loot-Organie, sondern durch und durch ein Story-Abenteuer. Das Hauptmenü schenkt sich jeden Schnickschnack, bietet einfach nur »Reise starten« und »Optionen« an.

In knapp 20 Stunden Spielzeit erkundet ihr als Jedi-Padawan Cal Kestis eine Handvoll Planeten, durchlebt die düstere Terrorherrschaft des galaktischen Imperiums, erlernt natürlich den Umgang mit der Macht und dem Lichtschwert, kämpft mit und für eure Gefährten, die man auch teilweise aus den Filmen und Serien kennt. Und puh, was

fällt es uns schwer, die wichtigsten Säulen des Spiels – Story, Erkundung, Kampf – so nüchtern aufzuzählen.

Denn Fallen Order ist ein fantastisches Star-Wars-Spiel! Es hat die düstere Atmosphäre eines »Das Imperium schlägt zurück«, die martialische Tragik von »Die Rache der Sith«, den leidenschaftlichen Zauber aus »Eine neue Hoffnung«. Und darüber hinaus noch ganz eigene Stärken, etwa die

herzerwärmende Freundschaft von Außen-seiter Cal Kestis und dessen kleinem Droiden BD-1 (erinnert stark an Wall-E). Nach einem Spiel wie Fallen Order hungern Fans seit dem gescheiterten Star Wars: 1313, seit The Force Unleashed oder gar Jedi Knight. Der Krieg der Sterne kann endlich wieder famosen Singleplayer – auch wenn es im Test am Ende nicht ganz zum Jediritterschlag einer goer-Wertung reicht.





Hauptfigur Cal Kestis wird unerbittlich vom Imperium gejagt.

Eine gute Star-Wars-Geschichte?

Auf den ersten Blick wird manch Star-Wars-Nerd angesichts der Geschichte von Fallen Order die Äuglein rollen. Ein Padawan, der das Massaker an den Jedi am Ende von Star Wars 3 überlebt, sich im Untergrund durchschlägt, dann aber in die Wirren der Rebellion verwickelt wird? Diese Story gab es doch schon so oft! In der Animationsserie »Star Wars: Rebels« zum Beispiel. Oder in den Büchern. Und auch The Force Unleashed entspinnt eine ähnliche Idee. Wie kann Luke Skywalker in Episode 4 eigentlich der letzte Jedi-Sprössling sein, wenn Cal Kestis, Ezra Bridger oder Ahsoka Tano ebenfalls irgendwo rumhopsen?

Aber das »Was« ist nicht die große Stärke von Fallen Order, sondern das »Wie«: Star Wars Jedi mag keine revolutionär neue Geschichte erzählen, schlägt jedoch alle oben genannten Beispiele in der Umsetzung. Cal

Wie rund läuft Fallen Order auf PC?

Auf unseren Testsystemen verzeichnen wir keine gravierenden technischen Probleme, Fallen Order läuft schon mit einer GeForce GTX 1070 samt Mittelklasse-Prozessor in FullHD und maximalen Details mit ziemlich konstanten 60 Bildern pro Sekunde. Allerdings sorgt das Nachladen von Umgebungen im Hintergrund häufiger mal für kurze Ruckler, sodass in Zwischensequenzen ab und an der Ton asynchron wird und ihr beim Landen auf einem Planeten Bildstottern in Kauf nehmen müsst. Dabei handelt es sich aber um sehr kurze Ausreißer, die sich so schnell stabilisieren, dass Fallen Order nicht unter seiner Performance leidet. Mehr dazu findet ihr in unserem ausführlichen Technik-Check.

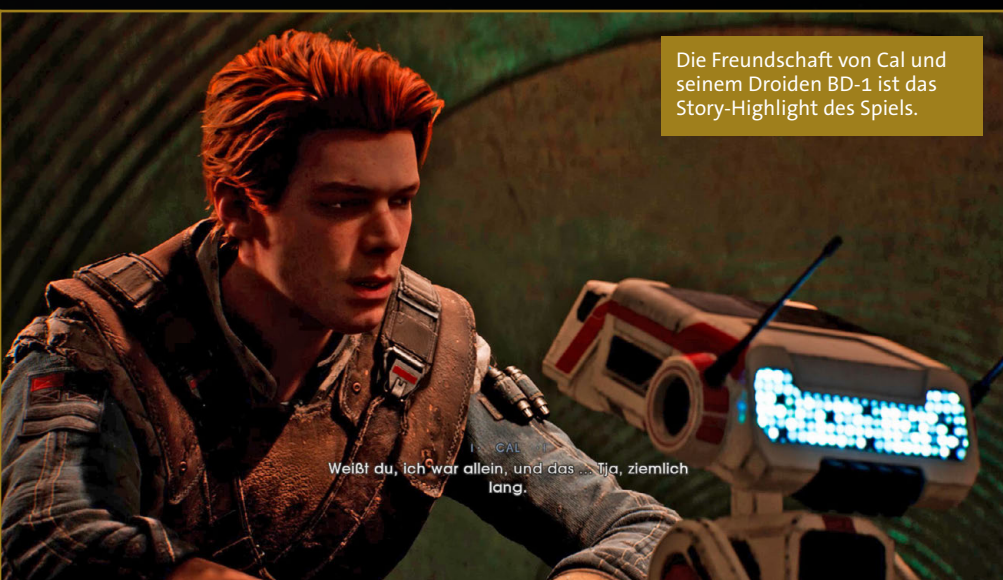
Kestis' innerer Kampf wird einfühlsam inszeniert, seine Verzweiflung und Hoffnung über den Untergang der Jedi bleiben gleichermaßen greifbar. Jede Figur in Fallen Order hat etwas verloren, hadert mit einem äußeren, aber auch einem inneren Konflikt. Und dieses Ringen mit den eigenen Dämonen verwebt das Spiel immer wieder pfiffig mit dem Gameplay. Ein spoilerfreies Beispiel: Jedes Mal, wenn wir im Spiel eine neue Fähigkeit

erlernen, erlebt Cal das dazugehörige Tutorial als interaktive Erinnerung aus den Klonkriegen. Dadurch erfahren wir von seiner Beziehung zu seinem Meister, von dem Verrat der Klonen und von Cals Schuldgefühlen. Doch an keinem Punkt verschmelzen Gameplay und Story so exzellent wie bei Cals kleinem Droiden BD-1.

Der kleine Star

Im Spiel braucht ihr euren Robo-Kollegen andauernd – in Kämpfen, zum Hacken, selbst beim Öffnen von Truhen. In der Ödnis von Planeten wie Dathomir oder Zeffo sind Cal und BD-1 aufeinander angewiesen, sowohl spielmechanisch als auch in puncto Story. Und dadurch knüpft sich zwischen den beiden ein einzigartiges und herzerwärmendes Band der Freundschaft, das wir als Spieler unheimlich gut nachempfinden können, gerade weil uns das Kerlchen so häufig hilft. Diese Idee von Mensch-Robo-Freundschaft war schon in Respawn's Titanfall 2 die heimliche Story-Stärke, und auch in Fallen Order wird diese ungleiche Beziehung zum Star der Jedi-Show.

Das übrige Ensemble von Helden und Schurken kann sich ebenfalls sehen lassen, doch nicht jeder Aspekt der Geschichte glänzt. Einige Story-Wendungen entpuppen sich als vorhersehbar und gelegentlich



Die Freundschaft von Cal und seinem Droiden BD-1 ist das Story-Highlight des Spiels.

Weißt du, ich war allein, und das ... tja, ziemlich lang.



Sturmtruppen sind nicht die einzigen Feinde. Große Bestien müssen präzise ausgekontert werden, damit der Sieg gelingt.

streckt sich das Melodrama zu sehr in die Länge, weil sich die (toll vertonten) Gesprächsthemen häufig wiederholen.

Doch das sind kleine Kritikpunkte in einer ansonsten unheimlich lebendigen und greifbaren Erzählung, die sich in unzähligen großen und kleinen Dialogen präsentiert. Von der belanglosen Plauderei unserer Crew über das Essen an Bord bis zu herzerreißenden Schicksalsmomenten – Respawn hat unheimlich viel Liebe zum Detail in diese Story gesteckt. Und das wirkt sich auch auf die Spielwelt aus.

Spielwelten, wie es sie nicht mehr gibt

Das Gamedesign von Fallen Order lässt sich von vielen anderen Spielen inspirieren. Dark Souls, God of War, Uncharted, den neuen Tomb-Raider-Spielen – aber beim Erkunden der fünf großen und zwei kleinen Planeten wird keine Vorlage so deutlich wie Metroid Prime. Wie im Gamecube-Metroidvania-Klassiker durchstreift ihr offene, weitgehend verlassene Welten, scannt Flora wie Fauna und offenbart damit längst vergessene Geschichten. So spüren wir auf Zeffo einer ausgestorbenen, machtbegabten Spezies nach. Auf Kashyyyk stoßen wir in den gigantischen Wracks alter Klonkriegsschiffe auf Kriegsaufzeichnungen längst verstorbener Jedi. Und dann hat jeder Planet natürlich seine eigene, oft tödliche Tierwelt – es gibt schlicht unheimlich viel zu erforschen.

Allerdings erreicht dieses sogenannte »Environmental Storytelling« (also das Geschichtenerzählen über Umgebungen) nicht die Meisterklasse eines Dark Souls. Was wir über die fremden Welten erfahren können, motiviert zwar zum Erkunden, bereichert die Geschichte jedoch nur in seltenen Fällen um wirklich substanzielle und augenöffnende Hintergrundinformationen, die in den Menü-Datenbanken zudem nur als spröde Texte archiviert werden. Aber sei's drum, in Fallen Order haben wir schließlich weit mehr zu tun, als bloß Tiere und Blumen zu knipsen.

Ein toller Jedi-Mix

Eigentlich folgt Star Wars Jedi: Fallen Order einer streng linearen Geschichte. Es gibt kei-

ne Nebenquests, sondern eine vorgegebene Abfolge von Story-Ereignissen bis hin zum Finale – abgesehen von kleineren Minigeschichten, die wir beim Erkunden der Planeten entdecken können. Allerdings gestaltet sich der Weg von A nach B deutlich komplexer als in den Schlauchlevels eines Call of Duty. Die Level-Areale fallen groß und verschachtelt aus, überall gibt es versteckte Outfits, Lichtschwertteile, Story-Geheimnisse und Abkürzungen zu entdecken.

Wenn Cal neue Machtfertigkeiten wie den Stoß oder Doppelsprung erlernt, eröffnen sich in alten Gebieten weitere Pfade. Klassi-

sches Metroidvania also. Im Prinzip geht der Jedi-Jüngling auf seinen Reisen vier Hauptbeschäftigungen nach: Er nutzt sein akrobatisches Talent für irrsinnige Wandlauf-Kletter-Sprung-Schwing-Manöver, knackt Rätsel mit der Macht, verbessert sein Arsenal und zersäbelt Feinde mit dem Lichtschwert.

All diese Tätigkeiten gehen locker von der Hand, mit dem Gamepad allerdings deutlich lockerer als mit Maus und Tastatur. Die Rätsel fordern, ohne zu überfordern. Mal müssen wir die Zeit anhalten, Kugeln mit der Macht bugsieren oder die richtigen Stromkästen lahmlegen. Die Akrobatikeinlagen lo-





Schatzkisten sind teils sehr gut versteckt, enthalten aber meist nur Kosmetik wie neue Klamotten oder Lichtschwertteile.

Der Droide BD-1 erinnert sofort an Wall-E, den Helden aus dem gleichnamigen Pixar-Film.

ckern diese Köpfchen-Passagen auf, spielen sich ähnlich geschmeidig wie in Uncharted oder Tomb Raider, wenn auch nicht immer ganz so präzise. Doch als Königsklasse des Jedi-Handwerks brilliert natürlich der Lichtschwertkampf! Und wie!

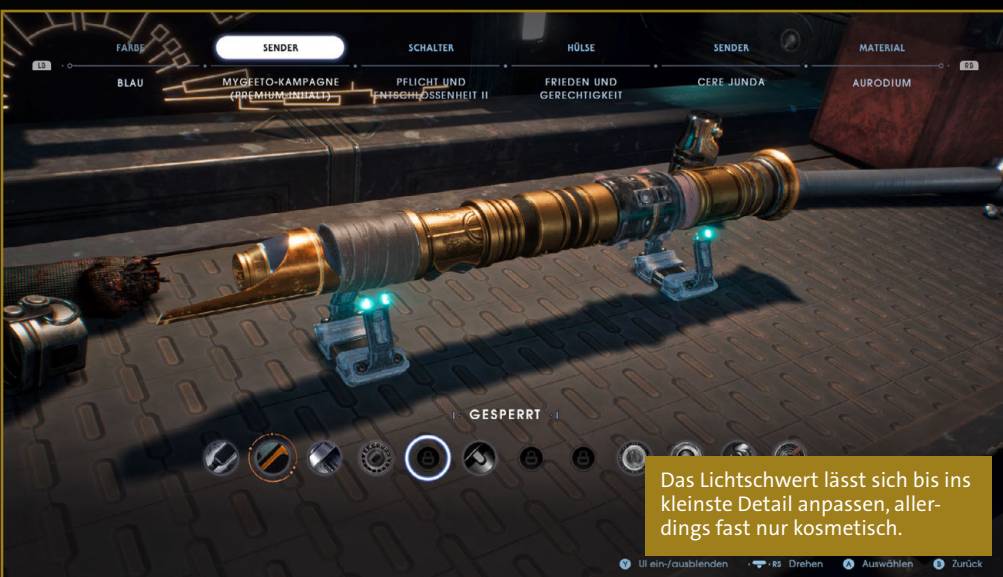
Entwickler Respawn gelingt hier ein Kunststück. Das Lichtschwert fühlt sich genauso unmittelbar tödlich wie in den Filmen an, die Kämpfe bleiben aber trotzdem fordernd. Wer sich gegen Sturmtruppen, Bestien, Kopfgeldjäger oder AT-STs doof anstellt, beißt schon auf dem zweiten von vier Härtegraden zuverlässig ins Gras. Und auf der

höchsten Stufe ist Jedi: Fallen Order wirklich, wirklich hart!

Ein schwieriger Krieg der Sterne

Jeder der Dutzenden Gegnertypen im Spiel hat ein eigenes Angriffsmuster, besondere Stärken und Schwächen. Gegen die schweren Purge Trooper des Imperiums bringt einfaches Draufhauen gar nichts, weil sie alles mit ihren Vibrolanzen blocken. Nur wenn wir deren Angriffe sekundengenau parieren, öffnen sich Angriffsfenster für uns. Ein wütender Mini-Rancor reißt uns indes bereits mit drei Angriffen in Stücke, kann aber durch ei-

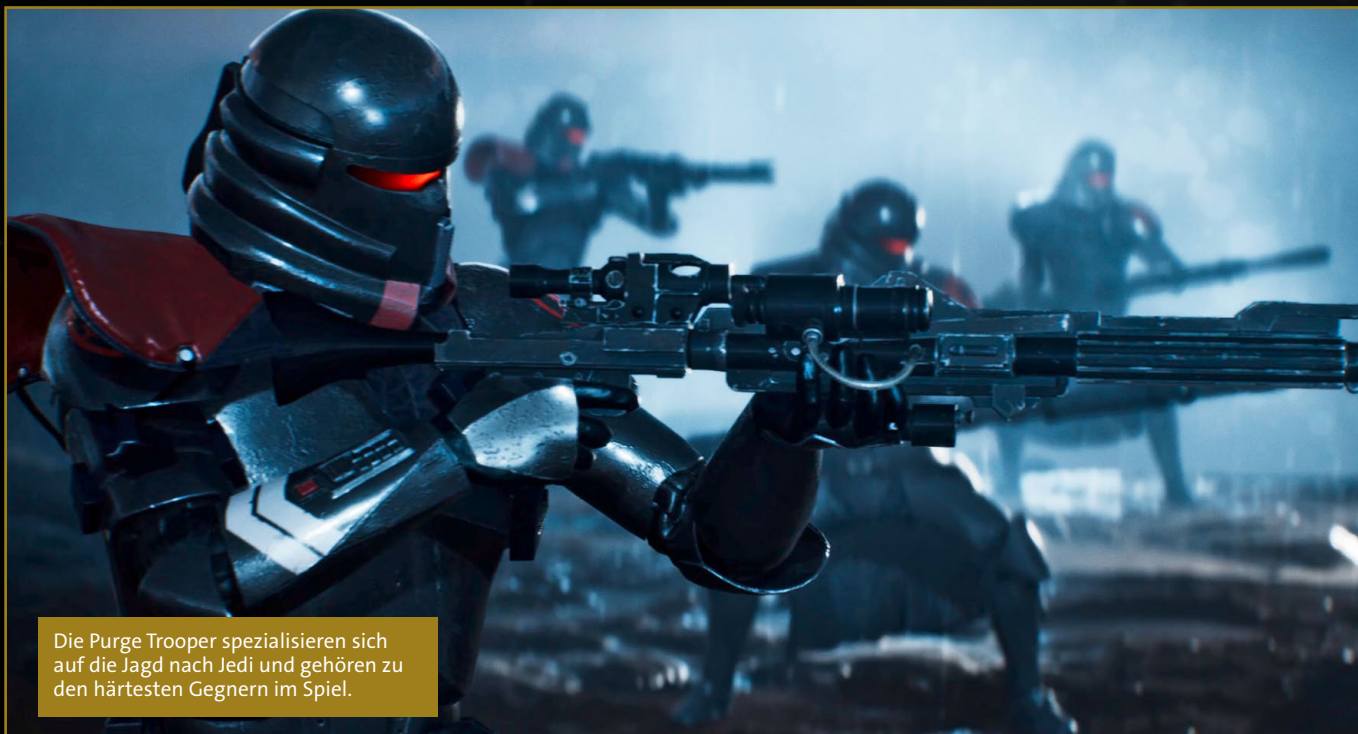
nen präzisen Machtschub im Angriffssprung auf die Bretter geschickt werden. Gelingen solche Kunststücke, zersäbelt unser Lichtschwert selbst mit wenigen Treffern einen Feind. Misslingen sie, sind wir schneller Jedi-Gulasch, als wir »Engage!« (sorry, der wollte raus) sagen können. Ähnlich wie bei Sekiro ziehen sich Duelle nicht ewig in die Länge, stattdessen triumphieren Präzision und Taktik – sehr gut! Für jeden Feind gibt es mehrere »Lösungsansätze«. Doch um die Schwächen zu enttarnen, braucht Cal Kestis ebenso viel Geschick wie Köpfchen. Außerdem agieren die Feinde häufig in gemischten Gruppen, sodass wir sehr genau und schnell überlegen müssen, in welcher Reihenfolge wir sie am besten angehen. Und es steht viel auf dem Spiel, denn wenn Cal stirbt, verlieren wir alle Erfahrung, die wir seit dem letzten Skill-Punkt gewonnen haben. Wie bei Dark Souls respawnen wir nach jedem Tod an einer Art Leuchtf Feuer und müssen verlorene Erfahrungspunkte von dem Feind zurückholen, der uns um die Ecke gebracht hat. Und den Weg dahin logischerweise erneut überleben. In der Theorie sorgt das für angenehmen Nervenkitzel, diese Fallhöhe funktioniert aber deutlich schlechter als in Dark Souls.



Das Lichtschwert lässt sich bis ins kleinste Detail anpassen, allerdings fast nur kosmetisch.

Ein non-lineares lineares Abenteuer

Denn in den Souls-Spielen haben wir sehr viel Flexibilität, mit diesem Risk-Reward-System zu spielen. Wir können leichte Gegner für wenig Erfahrung bekämpfen, um uns für die härteren Gebiete fit zu machen. Oder wir wagen uns in die schwierigen Areale, um mit dicker Beute und großer Not zurück zum Leuchtf Feuer zu fliehen. In Jedi: Fallen Order stehen Cal Kestis weit weniger Möglichkeiten zur Verfügung, sich für harte Gebiete zu wappnen. Abseits des Weges findet man nämlich fast ausschließlich Story-Geheimnisse und kosmetische Upgrades. Äußerst selten stoßen wir auf (gut versteckte) Lebens- und Machterweiterungen oder zusätzliche Heilpholen, die wir dringend brauchen. Cal heilt nicht von selbst. Auch am Leuchtf Feuer schränkt uns das Spiel stark ein. Mit erledigten Gegnern verdient ihr



Die Purge Trooper spezialisieren sich auf die Jagd nach Jedi und gehören zu den härtesten Gegnern im Spiel.

euch Skillpunkte, durch die sich Cals Fähigkeiten in der Theorie verbessern lassen. Wir erweitern beispielsweise unseren



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



So ganz kann ich Dimis Euphorie dann doch nicht teilen, was ganz einfach daran liegt, dass ich nicht so ein Riesen-Star-Wars-Fan bin wie er. Deshalb kann Jedi: Fallen Order bei mir seine größte Stärke auch weniger ausspielen als bei ihm. Und wenn man die wirklich mit viel Liebe umgesetzte Star-Wars-Atmosphäre mal außen vor lässt, bleibt für mich halt »nur« ein sehr gutes, aber eben bei Weitem nicht herausragendes Action-Adventure übrig.

Ein Action-Adventure, das zudem in den einzelnen Disziplinen die Klasse seiner offensichtlichen Vorbilder nie erreicht. Die Kämpfe spielen sich weniger präzise als in Sekiro, die Akrobatikeinlagen sind selten so spektakulär wie in Shadow of the Tomb Raider, und die Rätsel kommen nicht an die Cleverness der Uncharted-Reihe heran.

Aber – und da kann ich Dimi wiederum schon verstehen – Fallen Order ist mehr als die Summe seiner Teile. Und vor allem hat Fallen Order eben auch keine großen Schwächen, sondern mich wirklich von der ersten bis zur letzten Spielminute wunderbar unterhalten. Außerdem kann man Respawn nicht dankbar genug sein, in Zeiten von Season Pässen, DLCs und Freischaltwahn ein derart kompromissloses Einzelspieler-Abenteuer auf die Beine zu stellen. Allein schon deshalb hoffe ich, dass Jedi: Fallen Order ein großer Erfolg und damit auch ein Signal an die Branche wird.

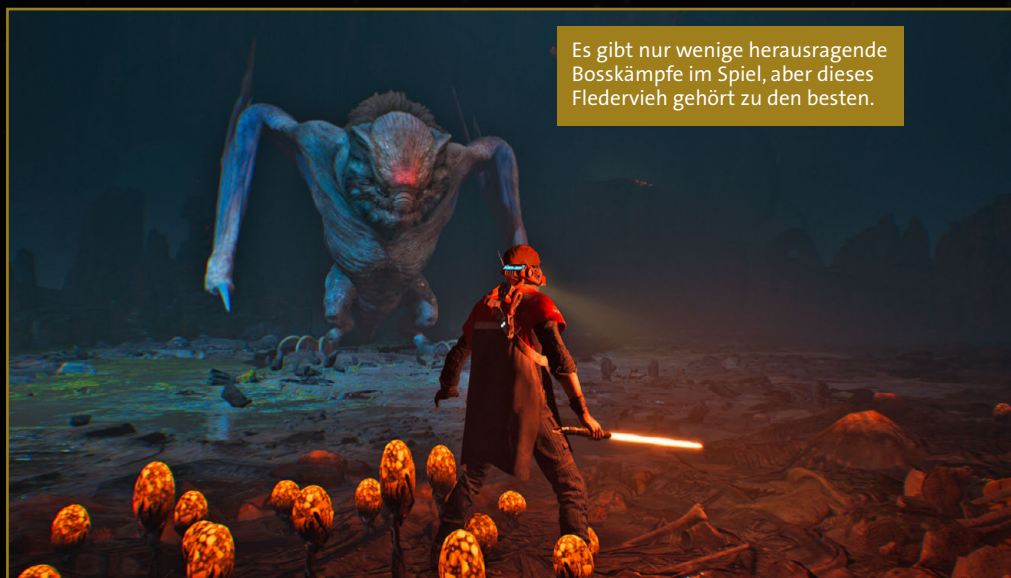
Machtstoß, lernen den Lichtschwert-Wurf oder erhöhen ganz plump Cals Lebensenergie. Eigentlich eine coole Sache, in der Praxis begrenzt die Kampagne aber permanent unsere Entwicklungsmöglichkeiten. Auf den ersten Planeten könnt ihr bloß eine Handvoll Skills ausbilden, wodurch sich eure Chancen in haarigen Situationen oft nur marginal verbessern. Viele der Fähigkeiten werden erst später in der Kampagne mächtig, weil sich euer Machtvorrat ausreichend erhöht hat, um Stöße, Zeitmanipulation und coole Lichtschwert-Manöver effektiv aneinanderzureihen. Bis dahin verrennt man sich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad häufig in einer Sackgasse, muss dauernd wieder zu dem einen Boss laufen, der uns dann immer und immer wieder auf die Matte wirft. Immerhin können wir den Schwierigkeitsgrad jederzeit senken. Lange Rede, kurzer Sinn: Jedi: Fallen Order präsentiert sich häufig offener, als es eigentlich ist.

Die Macken von Fallen Order

Generell sind unnötige Einschränkungen das größte Problem des Spiels. Am Anfang der Kampagne gaukelt euch Fallen Order Erkundungsfreiheit vor, gibt euch zwei Planeten zur Auswahl, allerdings stoßt ihr auf Dathomir selbst dann auf eine Sackgasse, wenn ihr die knallharten Gegner dort besiegt. Es gibt lediglich ein paar Story-Nebensächlichkeiten zu entdecken.

Später öffnet sich das Spiel, die Erkundungsmöglichkeiten gewinnen an Vielfalt, allerdings fehlt jede Form von Schnellreise-System. Ihr müsst also bei jedem Besuch auf Kashyyyk das gesamte Gebiet durchlaufen, nur um irgendeine vermeintliche Sackgasse mit neuer Fertigkeit zu öffnen. Und nachdem ihr die eine Truhe einsackt, steht der gesamte Rückweg an.

Wenigstens zwei oder drei Anflugpunkte pro Planet würden dem Spieltempo guttun. Wer Fallen Order einfach nur irgendwie



Es gibt nur wenige herausragende Bosskämpfe im Spiel, aber dieses Fledervieh gehört zu den besten.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Ich würde euch am liebsten mit Spoilern zuballern, um vernünftig zu illustrieren, warum Fallen Order für mich die perfekte Star-Wars-Magie entfaltet. Kann ich natürlich nicht machen, denn die Geschichte mit all ihren Wendungen, emotionalen Augenblicken, den tollen BD-1-Gesprächen ist eines der Highlights von Respawn's Krieg der Sterne. Und freilich fürchte ich auch wütende Sith-Lords in den Kommentaren. Selbst einige Gameplay-Überraschungen halte ich im Test hinterm Berg, weil ich mich beim Spielen so über meine Entdeckungen gefreut habe und euch das nicht nehmen möchte.

Fallen Order ist nicht perfekt. Es leiht sich seine besten Mechaniken von anderen Titeln, folgt in vielen Punkten formelhaft dem Action-Adventure- und Metroidvania-Kodex. Ab und an trägt das Melodrama zudem zu dick auf, Gesprächsthemen wiederholen sich häufig, ein Schleichsystem wäre toll gewesen – aber anders als beispielsweise das 2015er Star Wars: Battlefront wäre Fallen Order auch ohne Krieg-der-Sterne-Lizenz noch ein gutes Spiel. Auf dieser Grundlage errichtet Entwickler Respawn ein Star-Wars-Abenteuer, das mich daran erinnert, warum ich mich als Kind in die Skywalker-Saga verguckt habe. Fallen Order ist ein Liebesbrief an die klassische Trilogie, statt nur bekannte Helden und Schurken ins Bild zu klatschen (das kommt trotzdem ab und an vor). Gerade Letzteres sage ich auch über Jedi Knight 2, das beste Star-Wars-Spiel aller Zeiten. Und auch wenn Fallen Order nicht ganz an dessen Meisterklasse herankommt, ist diese Ähnlichkeit doch ein (Jedi-)Ritterschlag.

durchspielt, wird unter diesem Tempo-Problem nicht groß leiden. Sucht ihr hingegen 100 Prozent aller Geheimnisse, geratet ihr

Gegen große Gegnertruppen wird es schnell brenzlig. Manchmal kämpfen verfeindete Fraktionen aber auch gegeneinander.



Unsere übrigen Crew-Mitglieder haben ihre eigenen inneren Konflikte, die direkt mit unserer Geschichte verbunden sind.

Obi-Wan Kenobi
Hier spricht Meister Obi-Wan Kenobi.

an die Grenzen von Gegner- und Levelvielfalt. So könnte euch auf dem Weg bis ins Finale unter Umständen die Puste ausgehen, auch in etwas geraffter Form wäre das Spiel noch exzellent gewesen. Umso belohnender fällt übrigens der Showdown aus, aber wir spoilern hier natürlich nichts.

Eine neue Hoffnung

Star Wars Jedi: Fallen Order ist also nicht das beste Metroidvania-Spiel unter der Sonne. Es schlägt seine vielen Vorbilder in fast keiner Kategorie – aber das muss es auch überhaupt nicht, weil die Entwickler ein ganz anderes Ziel erreichen: Respawn schnappt sich die besten Stücke einiger großartiger Action-Adventures, verheiratet dieses Best-of mit der Star-Wars-Magie und formt daraus ein fantastisches Krieg-der-Sterne-Abenteuer.

Cal Kestis' Geschichte hat uns mitgerissen, seine Freundschaft mit dem Droiden BD-1 hat uns bewegt, der Lichtschwertkampf hat uns gefordert. Zudem sieht das Spiel zum Anbeißen gut aus, es wird musikalisch stimmungsvoll begleitet und von den deutschen und englischen Sprechern überzeu-

gend vertont. Natürlich sind wir über die Macken gestolpert, doch das ändert nichts an dem wohligen warmen Gefühl, mit dem wir die Kampagne nach 20 Stunden beendet haben. Fallen Order braucht keine weiteren DLCs, keinen Service-Plan oder Roadmap. Es fühlt sich abgeschlossen, wie aus einem Guss an – und brilliert unter anderem deshalb als bestes Singleplayer-Star-Wars seit den alten Jedi Knights. ★

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3220 / AMD FX 6100
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7750
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 6700K / AMD Ryzen 7 1700
Geforce GTX 1070 / RX Vega 56
16 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- zum Anbeißen hübsche Grafik
- toller Soundtrack
- überzeugend vertont
- beeindruckende Physikeffekte
- holt aus der betagten Engine teils zu wenig raus

SPIELDESIGN



- facettenreiches Kampfsystem
- toller Mix aus Akrobatik, Rätseln und Kämpfen
- spannende Planeten zu erkunden
- vielseitige Machtfertigkeiten
- zu lange Laufwege und keine Schnellreise

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- Kämpfe hart, aber fair
- gelungenes Rätseldesign
- viele unterschiedliche Gegnertypen
- unnötige Einschränkungen im Skill-System

ATMOSPHÄRE / STORY



- tolle Star-Wars-Atmosphäre
- Freundschaft zwischen BD-1 und Cal
- spannende Figuren
- Gameplay & Story gehen Hand in Hand
- Secrets erzählen selten spannende Geschichten

UMFANG



- 20 Stunden Singleplayer-Kampagne
- optionale Entdeckungen
- freischaltbare Skins für Lichtschwert & Co
- fast kein Wieder-spielwert
- Metroidvania-Freiheit wird nicht genug ausgeschöpft

FAZIT

Das beste Singleplayer-Star-Wars seit Jedi Knight 2. Famose Kämpfe, fesselnde Geschichte, aber auch klare Anleihen aus anderen Spielen.



Phoenix Point

XCOMS HARTER ZWILLING

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Snapshot Games** Entwickler: **Snapshot Games** Termin: **3.12.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic Game Store)**



Wir können Körperteile eines Gegners anvisieren. Die Kreise markieren die Streuung. Aber es bleibt ein Restrisiko, dass wir die Kameradin erwischen.

Lieber gut geklaut als schlecht selbstgemacht: Phoenix Point spielt sich im Test fast exakt wie XCOM 2 – und sieht auch nahezu genauso aus. Trotzdem stecken jede Menge guter eigener Ideen darin. Von Martin Deppe



Mit Flügen und Scans deckt ihr die Weltkarte auf und schaltet etwa Einsatzorte frei.



Taktische Infanteriegefechte gegen Ungeheuer, die unsere Erde unterjochen wollen? Rundenweise auf den Feind feuern? Von Deckung zu Deckung huschen, flankieren, angreifen, bis das letzte Monster am Boden liegt? Hm, kommt uns irgendwie bekannt vor. Auf der Weltkarte in Echtzeit umherfliegen, um Stoßtrupps abzusetzen? Gleichzeitig unsere Operationsbasis ausbauen und neue, fremdartige Technologien erforschen, mit denen wir es den Gegnern heimzahlen? Ja, das Spielprinzip von Phoenix Point klingt verdächtig nach XCOM. Und sieht den beiden Firaxis-Neuaufgaben von 2014 und 2016

auch frappierend ähnlich, bis hin zu Interface-Details. Ist Phoenix Point nur ein dreister Klon? Klare Antwort: jein. Vor allem ist es aber ein hervorragendes Strategie-Epos!

Terror from the Deep

Schon das Setting ähnelt den Alien-Invasionen aus den XCOM-Spielen. In Phoenix Point sind die Angreifer allerdings hausgemacht: In der nahen Zukunft setzt die Erderwärmung ein mächtiges Virus in der Antarktis frei. Das sogenannte Pandora-Virus mutiert Krabben und andere Meerestiere zu aggressiven Monstern, die Ölplattformen und Küsten angreifen. Durch Gedankenkontrolle werden Menschen ins Meer gelockt, aus dem sie ebenfalls mutiert wieder auftauchen. Roter Nebel wabert über immer größeren Gebieten, und niemand weiß, was sich darunter verbirgt. Stecken vielleicht doch Außerirdische dahinter? Wer nicht infiziert wird, zieht sich in befestigte Zufluchten zurück. Als der globale Notstand ausgerufen wird, übernehmt ihr die Leitung der Notfallbasis Phoenix Point. Die wurde schon vor langer Zeit just für globale Krisen angelegt (übrigens bei jedem neuen Spiel an einer anderen Position – bei uns war sie am Horn von Afrika). Es liegt an euch, die Bedrohung zu beseitigen, indem ihr die Basis ausbaut, neue Technologien erforscht, mit anderen Überlebenden kooperiert oder sie bekämpft. Ihr rekrutiert neue Soldaten, trainiert eure Veteranen, fliegt rund um den Globus, um Story- und Nebenmissionen zu absolvieren, die Pandora-Wesen zu bekämpfen oder Zivilisten zu verteidigen. Dabei haben wir übrigens keine einzige Mission mit Rundenlimit erlebt – das war ja einer der wenigen Kritikpunkte an XCOM 2.

Bauch, Beine, Po

Dass Phoenix Point sich wie eine weitere Neuauflage der XCOM-Reihe spielt, ist aber kein Wunder: Das Spiel wurde von Snapshot Games entwickelt. Und deren Gründer und Chef ist Julian Gollop, der 1994 das allererste X-COM (damals noch mit Bindestrich) erfunden und mit seinem Bruder Nick maß-



Kampffahrzeuge wie dieser Armadillo belegen drei Soldatenplätze im Transportflieger.

geblich entwickelt hat. Julian war damals Designer, Programmierer und Grafiker in Personalunion. Mit Viechern aus dem Meer kennt er sich ebenfalls aus, denn er hat auch für den 1995er Nachfolger X-COM: Terror from the Deep das Konzept entwickelt.

Aber jetzt mal weg von den vielen Gemeinsamkeiten mit den beiden Firaxis-Spielen, hin zu den Unterschieden. Den größten werdet ihr gleich beim ersten Schusswechsel bemerken. Ihr könnt nämlich gezielt Körperteile von Gegnern anvisieren. Das funktioniert ähnlich wie beim VATS-Zielen in den Fallout-Spielen. Mit dem Unterschied, dass keine Trefferwahrscheinlichkeit angezeigt wird, wenn ihr zum Beispiel auf einen Arm, Tentakel, was auch immer zielt. Stattdessen erscheinen zwei Zielkreise, die euch anzeigen, wohin der Schuss oder die Salve gehen kann. Je nach Waffe, Entfernung und Fähigkeit des Schützen sind die Kreise unterschiedlich groß. Bei einem Scharfschützengewehr zum Beispiel sind sie klein, bei einer schweren Kanone auf gleicher Kampfdistanz hingegen viel größer – so eine Wumme bringt halt viel Bumms ins Ziel, ist aber unpräziser. Auch die optimale Kampfer Entfernung wird so mitberechnet, ein MG hat auf größere Distanz mehr Streuung und

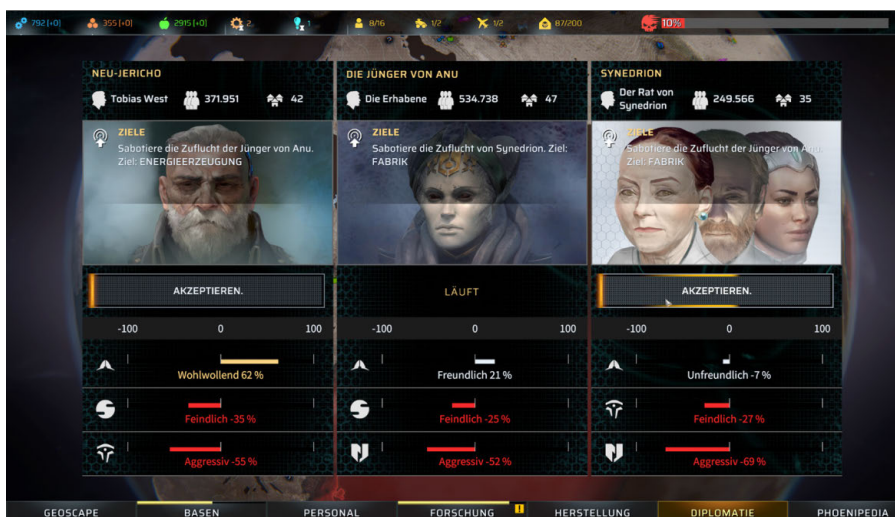


Martin Deppe
@GameStar_de



Seit dem ersten X-COM bin ich bei der Serie dabei. Denn sie verbindet ebenso elegant wie durchdacht meine beiden absoluten Lieblingsgenres: viel Rudentaktik inklusive Truppenverbessern auf der einen Seite, strategische Planung mit Forschung auf der anderen – und das alles verpackt in ein spannendes Setting. Vor allem aber hat es die Reihe hinbekommen, dass ich bei jedem Schusswechsel gebannt mitzittere. Die beiden XCOM-Teile von Firaxis haben dieses Mitfiebers perfektioniert: Ich darf meine Kämpfer sogar mit eigens bemalten Waffen ausstaffieren und coole Heldenposter mit ihnen gestalten. In Phoenix Point ist diese Bindung nicht ganz so stark. Die Soldaten reden weniger, beim Feuern sehe ich sie in der Nahansicht meist nur von hinten, und sie tragen immer Helme, sodass ich ihre Gesichter nur in kleinen Icons sehe. Dass die Kämpfe trotzdem spannend sind, liegt am hervorragend implementierten Zielsystem mit Körpertrefferzonen. Denn das erlaubt viele weitere Taktiken: Feuere ich auf die Beine eines Gegners, um ihn mir vom Leib zu halten? Schieße ich auf die Arme oder die Waffe? Oder zielen ich auf den Kopf und riskiere einen Fehlschuss?

Ich mag dieses Zielsystem, das schon bei Fallout und meinem Rudentaktik-Liebling Jagged Alliance 2 prima funktioniert hat. Friendly Fire und Fehlschüsse, die andere Truppen erwischen oder eine Deckung zerbröseln, runden das Kampfsystem schön ab. Wer also etwas mehr taktischen Tiefgang als in XCOM 2 sucht und auf schnittige Zwischensequenzen und Kamerafahrten mit sprintenden Kämpfern verzichten kann, ist mit Phoenix Point sehr gut beraten. Man muss allerdings hinnehmen, dass es sich ansonsten sehr ähnlich spielt – und auch so aussieht. Aber es soll ja Leute geben, die von diesem Spielprinzip nie genug bekommen können. Habe ich gehört.



Die drei Fraktionen mögen sich nicht. Wir müssen uns arrangieren oder Partei ergreifen.

weniger Durchschlag, logisch. Jeder Schuss wird einzeln berechnet und folgt einer realistischen Flugroute. Wer danebenschießt, kann also trotzdem was treffen und viel Schaden anrichten: eine Deckung (gut!), einen anderen Gegner (sehr gut!), einen eigenen Soldaten (verdammt!).

Sirenenalarm

Netterweise zeigt euch das Zielsystem auch gleich genau an, welche Auswirkungen ein

Treffer auf das anvisierte Körperteil haben kann. Beispielsweise verringert ein erfolgreicher Beinschuss den Bewegungsbereich des Ziels, und verursacht vielleicht eine Blutung, die jede Runde Trefferpunkte abzieht. Ein Kämpfer mit verletztem Arm kann kein Gewehr mehr abfeuern. Ihr könnt auch direkt auf die Waffe zielen – bei großen Waffen ist das gar nicht so schwer, und ein Treffer kann sie beschädigen oder gar ganz zerstören. Aber nicht vergessen: Das gilt

auch alles für eure eigenen Leute! Darum ist es auch eine gute Idee, eine Einhandwaffe als Reserve mitzunehmen, um mit einem kauputten Arm trotzdem noch kämpfen zu können. Es gibt zwar Medikits, aber die füllen nur Hitpoints wieder auf und beseitigen Blutungen, Vergiftungen und so weiter. Außer Gefecht gesetzte Körperteile dürft ihr hingegen ausschließlich im Lazarett flicken, nicht im Kampfeinsatz.

Viele Gegner lassen sich fast nur mit solchen zielgerichteten Schüssen stoppen. Die Sirenen etwa: Die erinnern an einen Mix aus Gottesanbeterin und Meerjungfrau Arielle – allerdings in hässlich und mit klingartigen Klauen. Noch gefährlicher ist ihr namensgebender Gedankenkontrolle-Skill, mit denen sie unsere Soldaten bezirzen, sodass sie die Seite wechseln und uns bekämpfen. Das lässt sich nur mit erfolgreichen Kopfschüssen auf die kontrollierende Sirene beenden, oder mit ihrem kompletten Ableben. Wir hatten in einer Mission jedenfalls viel »Spaß« mit einem Sirenenpaar, die abwechselnd unsere Kämpfer umpolt. Die Kontrollierten haben die Sirenen sogar geheilt und beschützt – sobald wir eine Sirene beschossen haben, feuerten unsere Ex-Kameraden sofort zurück! Die KI spielt generell ordentlich: Gegner nutzen Deckung und ihre Spezialfähigkeiten, sie machen sich unsichtbar und verschießen giftige oder explosive Larven. »Mindfragger« springen wie ihre Facehugger-Verwandten aus den Alien-Filmen ihre Opfer an, um sie zu kontrollieren. Im Spielverlauf stoßt ihr auch auf mächtige Bossgegner, die sich nur knacken lassen, wenn ihr geschickt ihre Schwachstellen behakt.

Klassenkämpfer

Unsere Truppen gewinnen an Erfahrung, steigen bis Rang 7 auf und dürfen jedes Mal neue Skills lernen. Anfangs gibt's nur die drei Klassen Sturmsoldat, Scharfschütze und Schwere Infanterie, später kommen weitere hinzu. Etwa der Techniker, der stationäre Geschütze aufstellen oder feindliche hacken kann (und schon winkt XCOM wieder freundlich rüber). Schleichspezialisten nutzen Stealth-Taktiken und hantieren ausgezeichnet mit schallgedämpften Waffen. Ihr könnt Klassen auch kombinieren, wobei natürlich nicht alle Kombos sinnvoll sind – Stichwort »Schwerer Schleicher«. Über die Ausrüstung spezialisiert ihr Kämpfer noch weiter, zum Beispiel mit Tarnanzügen oder extradicken Panzerungen. Der Umfang an Klassen und Skills ist etwa gleich groß wie bei XCOM 2, kommt aber nicht an die beliebte Mod Long War heran.

Anders als in XCOM 2 fliegt ihr auch nicht mit einem kompletten Avenger-Hauptquartier durch die Gegend, sondern baut eure stationäre Basis aus. Der Basisbau ist deutlich schlichter animiert als in den Firaxis-Konkurrenten, aber funktional identisch: Ihr braucht eine Klinik, Labore, Fabriken und so weiter. Im Spielverlauf könnt ihr auch weitere Basen übernehmen, ausbauen und mit



Unsere Agentin wird von einem Mindfragger angesprungen, der sich über ihren Kopf stülpt. Um die Gedankenkontrolle zu verhindern, setzt unsere beste Schützin einen Präzisionsschuss. Das Opfer hat zwar dezente Kopfschmerzen, ist aber wieder Herrin ihrer Sinne.



Unsere Scharfschützin sichert den roten Sichtbereich. Wenn beim gegnerischen Zug ein Mutant reintapst, kriegt er eine verpasst.

eigenen Truppentransportern ausstaffieren. Was schon deswegen wichtig ist, um bei Pandoraner-Angriffen auf Verbündete und Zivilisten schnell eingreifen zu können. Oder mit Schwerverwundeten nicht ewig zu fliegen, bis sie sich im Lazarett erholen können.

Freund oder Feind?

Wenn ihr auf der Weltkarte mit eurem fliegenden Truppentransporter die Umgebung scannt, stoßt ihr nach und nach auf Zufluchten von drei weiteren menschlichen Fraktionen. Alle drei verfolgen unterschiedliche Ziele und sind sich untereinander nicht sonderlich grün. Die Syndedion versuchen, eine technisierte, demokratische Welt aufzubauen. New-Jericho setzt auf eine straffe Führung und ein starkes Militär. Die Jünger von Anu hingegen sind auf dem Mystik-Trip und experimentieren gern selbst mit Mutationen

herum. Jede eurer Handlungen wirkt sich auf die Reputation bei den dreien aus. Oft bekommt ihr sogar Aufträge angeboten, eine Konkurrenz-Fraktion anzugreifen. Ihr müsst also gut überlegen, ob ihr mit allen halbwegs gut klarkommen wollt oder euch einen Favoriten rauspickt. Denn eine hohe Reputation bringt dicke Vorteile, ihr könnt zum Beispiel Forschungsergebnisse sofort teilen. Wohlwollende Zufluchten geben auch mal Rekruten, Nahrung und Ressourcen ab. Manche Skills könnt ihr auch nur erlernen, wenn ihr mit einer Fraktion freundlich verbunden seid. Wenn ihr es euch mit einer Partei so richtig verscherzt, wird sie sogar eure Basen angreifen. Trotzdem empfehlen wir euch keinen diplomatischen Mittelweg, sondern eine klare Entscheidung. Denn die dynamische Kampagne verläuft als Syndedion-Verbündeter deutlich anders als bei Anu-Sympathisanten. Ein

guter Grund, die Welt noch ein weiteres Mal zu retten. Wie es sich für ein XCOM ... pardon ... Phoenix Point gehört. ★

PHOENIX POINT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 / Phenom II X3
Geforce GTX 1060 / Radeon R9 270
8 GB RAM, 21 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3 GHz / AMD FX 3,2 GHz
Geforce GTX 1060 / Radeon R9 390X
16 GB RAM, 21 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- gute Animationen
- abwechslungsreiche Maps
- gute Waffeneffekte
- langweilige Weltkarte
- spartanischer Basis-Bildschirm

SPIELDESIGN

- intuitive Taktikgefechte mit Tiefgang
- gezieltes Feuer auf Körperteile
- motivierendes Forschen, Erkunden und Bauen
- abwechslungsreiche Gegner
- etwas fummelige Steuerung

BALANCE

- kurzes, aber hilfreiches Tutorial
- vier Schwierigkeitsgrade
- ordentliche KI
- unterschiedliche Spielweisen möglich
- teils schwankender Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY

- Mitfieberei bei jedem Schuss
- greifbare Weltuntergangsstimmung
- kein Leerlauf
- wenig Bindung zu den Soldaten
- keine direkte Ansprache wie bei XCOM (»Commander!«)

UMFANG

- lange Kampagne
- hoher Wiederspielwert
- zahlreiche Waffen, Rüstungen, Skills
- zufallsgenerierte Karten und Zuflucht-Positionen
- drei Konkurrenzfraktionen

FAZIT

Nicht so durchgestylt wie das spielerisch und optisch fast identische XCOM 2, bietet aber zum Beispiel mit Trefferzonen mehr Taktiktiefe.

86



Die gelben Markierungen zeigen: Nach dem Angriff können wir noch ein paar Felder wegziehen.

Need for Speed Heat

NACHTEULEN RASEN BESSER!

Genre: Rennspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Ghost Games Termin: 8.11.2019 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 25 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Origin)

Was sagen euch diese beiden Zahlen? 70 Prozent. 69 Prozent. Genau, es sind die GameStar-Wertungen der letzten Ableger von Need for Speed. Seit Jahren kommt die Raserreihe nicht mehr richtig in Schwung – wir haben uns für den Test der aktuellen Episode hinter das Lenkrad geklemmt. Von Nedžad Hurabašić

Eine gute Nachricht vorab: Entwickler Ghost Games verzichtet bei Need for Speed Heat glücklicherweise darauf, uns abermals in den Zwischensequenzen von einer Peinlichkeit in die nächste zu stürzen. Die Handlung balanciert trotzdem immer an der Grenze zu freudschämig, orientiert sich dabei an Kino-Vorbildern wie »The Fast and the Furious« und erzählt eine Geschichte, die wir bereits zig Mal erlebt haben. Ein unbekanntes Racing-Talent will sich in der glitzernden Neon-

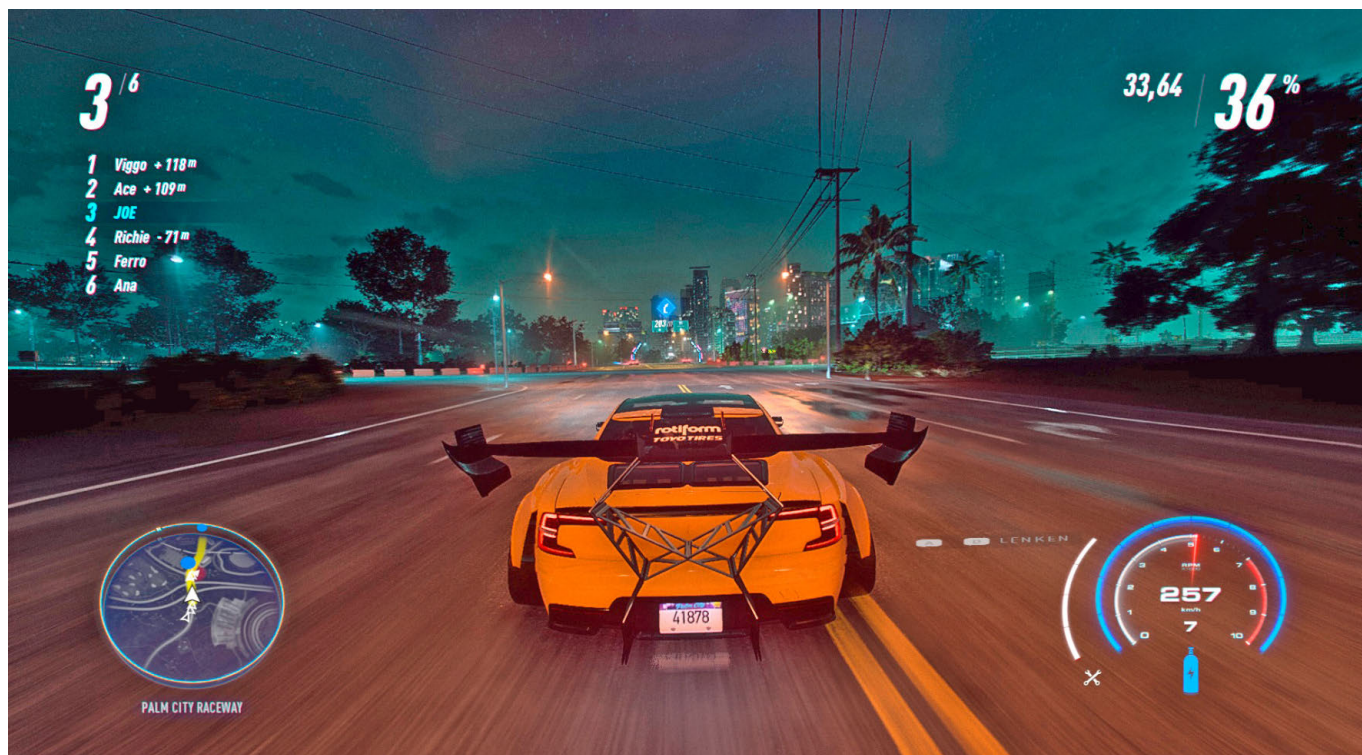
Metropole Palm City – angelehnt an die US-Großstadt Miami – an die Spitze der Untergrundszene fahren, braucht dazu aber lokale Unterstützung. Und einen fahrbaren Untersatz. Denn natürlich hat man als Rookie keinen eigenen Wagen. Und keine Wohnung. Und auch keine Freunde ... Ja, ihr merkt schon – es bedarf anderer Motivationen als der Handlung, um hier über längere Zeit am Lenker zu bleiben.

Geht das nicht schneller?

Bei einem Arcade-Racer wären das die Rennen und ein stetig wachsender Fuhrpark. Als Referenz ziehen wir Forza Horizon 4 heran, das in Sachen Rennerlebnis und Wagenflotte Maßstäbe setzt. Im Vergleich dazu schwächelt Need for Speed Heat, der Einstieg ist zäh. Dabei geht es gar nicht so sehr darum, gleich zu Beginn mit einem fetten Ferrari über den Asphalt der offenen Spielwelt zu brettern. Der BMW M3 ist zum Beispiel ein absolut akzeptables Einstiegsmodell. Das Problem ist vielmehr, dass man in den ersten Stunden vorwiegend mit diesem einen

Wagen oder zumindest Fahrzeugen ähnlicher Kategorie unterwegs ist. Bis man sich mühevoll einen ganzen Haufen Kohle und Reputation erspielt hat, bleibt es beim Autohändler vorerst bei neidvollen Blicken auf die heißen Boliden. Diese Belohnungs- und Motivationsspirale ist zum Beispiel bei Forza Horizon 4 viel besser gelöst. Ähnliches gilt im Übrigen auch für Upgrades, die an dieses System gekoppelt sind.

Okay, hier müssen wir erst mal einen Gang zurückschalten und dieses System kurz aufdröseln: Tagsüber nimmt unser Held an offiziellen und legalen »Speedhunters Showdowns« teil und füllt sein blankes Konto auf. Mit der Knete bezahlt ihr Upgrades und Tuning. Nachts herrscht dagegen eine vollkommen andere Währung, wir müssen uns einen Namen machen. In illegalen Rennen geht es um Reputationspunkte – diese bestimmen quasi euren Level. Nur, wenn dieser hoch genug ist und ihr ausreichend Geld habt, werden richtig geile Autos freigeschaltet. Und irgendwann braucht ihr die fetten Karren einfach, weil viele Rennen an



Need for Speed Heat sieht vor allem nachts spektakulär aus.



Nedžad Hurabašić
@NedžadHurabasic



Mit Need for Speed: Heat ist es wie mit Tag und Nacht – der Arcade-Racer hat seine hellen und dunklen Seiten. Gerade der zähe Anfang macht es mir nicht leicht, in die Faszination hineinzufinden. Über Stunden bin ich erst mal nur mit einem untermotorisierten Wagen unterwegs. Das lässt das Raserherz in mir nicht unbedingt schneller schlagen – da ist es eher im Zweitakter-Rhythmus bei der Sache.

Doch zum Glück bekommt das Spiel im späteren Verlauf trotz schwacher Story noch die Kurve: Mit dem richtigen Boliden unterm Hintern steigt die Fahrfreude deutlich an, sind insbesondere die nächtlichen Raser-Ausflüge in der blinkenden Metropole ein absolutes Highlight des Spiels.

Hinterlässt das Raserspiel sonst einen eher durchwachsenen Eindruck, hat man in den Duellen gegen die Polizeieinheiten auch mal etwas zu verlieren – das ist verdammt spannend und motivierend! Selbst wenn ich manches Mal gegen die übermotivierten Cops scheitere und einen Teil meiner Ersparnisse einbüße, ist das eine Herausforderung, die ich gerne annehme.

die Leistungsstärke der Wagen gekoppelt sind. Und die Handlung wiederum an die Teilnahme an diesen Rennen.

In der Nacht schlägt das Herz von »Heat«

Der Übergang von Tag zu Nacht ist den Machern hervorragend gelungen. Mit nur einem Knopfdruck verschlägt es uns auf die dunkle Seite der Stadt: Wo uns gerade noch schicke Beleuchtungseffekte von der Sommersonne träumen ließen, dominieren plötzlich harte Neonlichter die Szenerie. Was die ansehnlichen Licht- und Wettereffekte kaschieren, ist, dass Palm City eine langweilige Stadt



Auch solch mächtige Crashes können den Fahrzeugen aufgrund des minimalistischen Schadensmodells nichts anhaben – wir verlieren schlimmstenfalls Zeit und Platzierungen.

ohne große Höhepunkte ist. Tagsüber badet der regennasse Asphalt in reflektierendem Sonnenlicht, Lichtstrahlen lugen frech hinter Wolkenkratzern hervor, und Palmen werfen lange Schatten in die Straßenschluchten. Das sieht toll aus, noch sehenswerter sind aber die Nächte in Palm City. Blau-pinke Neonbeleuchtung weist Rasern den Weg, bunte Rauchsäulen markieren Startpositionen, und die LED-Beleuchtung der Karossen zerschneidet die Dunkelheit des Betons. Doch das wunderbar anzuschauende Lichtspektakel ist kalt und beleuchtet letztlich eine leblose, austauschbare Welt.

Doch noch mal zurück zur Nachtphase: Die Polizeieinheiten des Palm City PD, angeführt von Leutnant Frank Mercer, sind nun deutlich aggressiver und machen Jagd auf Raser. Das ist auch deshalb spannend, weil es eine »Heat«-Stufe gibt. Sie hat im Prinzip zwei Bedeutungen: Zum einen zeigt sie, wie sehr ihr euch danebenbenommen habt und wie sauer die Cops sind. Mit entsprechend harten Gegenmaßnahmen müsst ihr rechnen. Gleichzeitig ist die Wertung ein Multiplikator, der eure in der Nacht verdienten Reputationspunkte hochkatapultiert. Schafft

ihr es, mit vielen Punkten und einer hohen »Heat«-Einstufung in die rettende Garage, rattert es auf dem Konto. Schnappen euch die Cops, verliert ihr einen guten Batzen eures Zasters und ein Teil der erspielten Reputation geht ebenfalls flöten.

Dummerweise ist das System nicht ganz ohne Tücken: Während einer Verfolgungsjagd versteckten wir uns etwa unter einer Brücke vor den Polizisten und wähten uns dort sicher. Für das Spiel standen wir aber offenbar auf der Brücke und wurden festgenommen, obwohl es keinerlei Sichtlinie geben konnte. Die Gesetzeshüter abzuschütteln ist gerade auf höheren »Heat«-Stufen extrem schwierig, zumal sie oft so fahren, dass man sie kaum rammen und ausschalten kann. Für diejenigen, die gerne Risiken eingehen, sind diese Duelle mit der Staatsmacht aber eine gute Herausforderung. Dass die Cops in den Rennen nur uns attackieren, Kontrahenten jedoch munter vor sich hin rasen dürfen, kommt erschwerend hinzu. Wenn man sich keine allzu großen Patzer erlaubt, ist oft aber immer noch der Sieg oder eine gute Platzierung drin. Das liegt an dem zwar schwachen,





Die belanglose Story des Spiels rast von einem Tiefpunkt zum nächsten, mit peinlichen Dialogen zum Vergessen.

aber durchaus vorhandenen Gummiband, das vor allem den Spieler bevorteilt, während sich Gegner sogar überrunden lassen. Ausnahmen sind die Story-Missionen – hier nehmen die Spitzenfahrer anderer Crews keine Rücksicht auf uns.

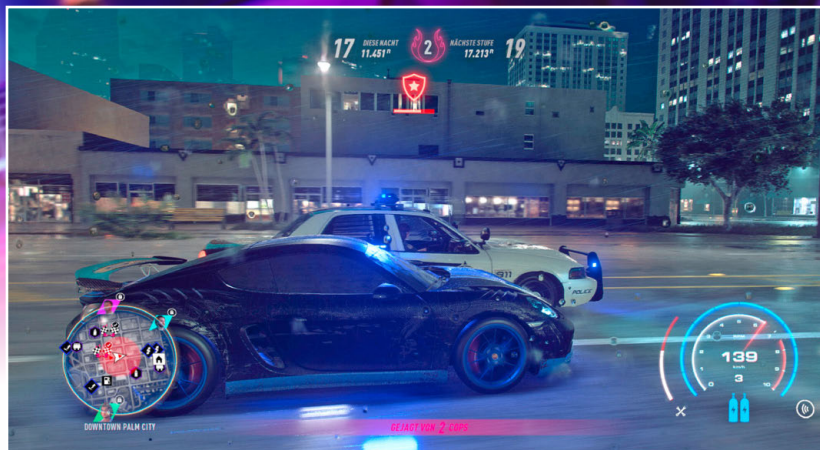
Apropos: Need for Speed Heat besitzt eine offene Welt, die man mit anderen teilen kann. Wer online fährt, betritt eine Shared World, in der sich auch andere Spieler tummeln. Auf Wunsch tritt man in Rennen nicht nur gegen die eher dummen KI-Fahrer an, sondern gegen clevere menschliche Gegenüber oder gründet eigene Crews mit Kumpels. Das klappt meist ganz gut, allerdings werden oft Fahrzeuge unterschiedlichster Leistungsstärke zusammengewürfelt – mit entsprechend unfairer Renngestaltung.

Besser ist nicht gut (genug)

Und das Rasen selbst? Das macht schon Spaß, was zu guten Teilen auch an den richtig kernigen Sounds der Boliden liegt – da knattert und rasselt es, dass es eine wahre Freude ist. Bei der Fahrphysik fehlt es uns an Präzision, die wir bei anderen Arcade-Racern wie Forza zu schätzen gelernt haben. Die Steuerung ist zwar bei Weitem nicht so schwammig wie bei Need for Speed Payback, gerade in Kurven ist es oft jedoch schwierig zu beurteilen, warum das Heck

jetzt nun wegbricht oder doch kein vernünftiger Drift einsetzt. Obendrein sind vor allem die schwächeren Fahrzeuge trotz hochgetunter Bremsen in Kurven oft schwer kontrollierbar und reagieren zu behäbig.

Speziell nachts setzt aber ungeachtet der fehlenden Cockpit-Perspektive ein befriedigendes Geschwindigkeitsgefühl ein, das uns im Test allerdings tagsüber nicht vollends überzeugt. Während im Dunkeln die Lichter an uns vorbeihuschen, scheinen die Fahrzeuge im Hellen manchmal auf der Stelle zu verharren. Es ist ein bisschen so, wie nach langer Autobahnfahrt wieder in der Stadt zu fahren – alles kommt einem ein bisschen langsam vor. Nachts bei Regen eine Straße im dicht befahrenen Verkehr entlangzurasen, ist dagegen schon, sorry, ziemlich geil. Im Vergleich zu vorherigen Need-for-Speed-Teilen ist definitiv ein Fortschritt erkennbar, zu Spielen wie Forza Horizon 4 fehlt aber ein gutes Stück an fahrerischer Klasse. In manchen Szenen zeigte Heat eine schwankende Framerate, was der aktuelle Nvidia-Grafikkartentreiber aber meist in den Griff bekommt. Nachts leidet das Spielgefühl manchmal an einem geradezu blenden den Übermaß von Neonanzeigen und blinkenden Richtungsanzeigen. Ab und zu lässt sich deshalb die Fahrtrichtung nicht eindeutig einschätzen und wir landen in der Botanik. Eine Rück-



Die Duelle mit den Cops sind die spielerischen Höhepunkte des Raserspiels, die Streetracer-Jäger von Palm City sind nämlich ziemlich hartnäckig.

spulfunktion, die Fehler ungeschehen macht, fehlt übrigens genauso wie ein vernünftiges Schadensmodell, das über oberflächliche Kratzer hinausgeht.

Die Tuning-Möglichkeiten sind durchaus vielfältig, fast jedes Teil am Wagen lässt sich austauschen, bemalen oder irgendwie hochzüchten. Ob ihr den Auspuff verändern wollt, farbigen Nitrorauch, fette Spoiler oder LED-Lichter – hier wird viel fürs Tuning-Herz geboten. Cool ist, dass das eigene Auto mit allen Veränderungen Teil der Zwischensequenzen ist – das zieht ins Spiel hinein und sorgt für Atmosphäre. ★

NEED FOR SPEED HEAT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3570 / AMD FX-6350
Geforce GTX 760 / Radeon 7970
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / Ryzen 3 1300X
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gute Automodelle
- tolle Wetter-, Rauch-, und Lichteffekte
- einstellbare, kernige Motorsounds
- keine Cockpitsicht
- minimalistisches Schadensmodell

SPIELDESIGN



- vielseitige Tuning-Möglichkeiten
- spaßiges Arcade-Fahrgefühl
- gelungenes Tag/Nacht-System
- Cops teils zu stark
- zäher Spielbeginn

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- nur schwacher Gummibandeffect
- Grad der Herausforderung gut justierbar
- stumpfe KI-Fahrer
- anfällig zäher Level-Fortschritt

ATMOSPHÄRE / STORY



- packende Nachtfahrten
- eigenes Auto in Zwischensequenzen
- schwache Story
- peinliche Dialoge, die sich oft wiederholen
- recht eintönige Spielwelt

UMFANG



- riesige offene Spielwelt
- optionale Sammelobjekte
- Online-Racing
- 127 freischaltbare Autos
- keine Drag-Rennen

FAZIT

Nach den schwachen Auftritten ist Need for Speed auf der Straße der Besserer, fährt im Vergleich zu Forza Horizon 4 aber noch hinterher.



Beim Tuning werden viele Bastlerwünsche erfüllt, von der Karosserie über diverse Bauteile bis hin zur Nitro-Farbe lassen sich viele Wagentdetails verändern.



LEIPZIGER
MESSE

DREAMHACK

LEIPZIG

24. – 26. JANUAR 2020

DAS GAMING FESTIVAL



EINTRITT
AB

12

JAHREN

DREAMHACK-LEIPZIG.DE

Football Manager 2020

FÜR VEREINSLIEBHABER

Genre: **Simulation** Publisher: **Sega** Entwickler: **Sports Interactive** Termin: **19.11.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Der Football Manager 2020 liefert auch diese Saison die beste Simulation der Bundesliga. Im Test zeigt sich aber, dass nur bestimmte Spielertypen von den wichtigsten Neuerungen profitieren. Von Dennis Zirkler

Jeder, der schon mal einen Fußballmanager gespielt hat, kann sie erzählen: Diese eine Geschichte, in der er sein Team nach einer Saison voller Höhen und Tiefen letzten Endes doch noch zur Meisterschaft geführt hat. Diese eine Geschichte, die bei den FIFA-spielenden Freunden nur mitleidige Blicke und Fragen wie »Und du hast da nur zugeguckt und gar nicht selbst gespielt?« auslöst. Mit dem Football Manager 2020 könnt ihr nun weitere Geschichten schreiben, denn Sports Interactive liefert uns ein kleines Meisterwerk. Für eine möglichst erfolgreiche Geschichte wird im Football Manager 2020 den Spielern wieder allerhand abverlangt: Wir müssen Spieler verpflichten und bei Laune halten, neue Taktiken probieren und eintrainieren sowie Jugendspieler ausbilden und an die erste Mannschaft herantführen – während der lästige Vorstand natürlich immer ein Auge auf unsere Arbeit und unsere Finanzen hat. Für all diese Aufgaben liefert auch die diesjährige Version wieder alle denkbaren Tools und Handlungs-

freiheiten, die man sich als PC-Fußballmanager nur wünschen kann.

Ein Traum für Taktikfuchse

Die Wahl der richtigen Taktik für das vorhandene Spielermaterial ist der Grundstein jedes Football-Manager-Erfolgs. Besonders für Anfänger ist der Taktik-Assistent hilfreich, der in der Vorjahresversion den Einzugs ins Spiel gehalten hat. Mit ihm können wir zwischen unterschiedlichen Spielweisen wie einem Gegenpressing à la Jürgen Klopp oder einem Abwehrbollwerk feinsten italienischer Catenaccio-Baukunst wählen.

Doch Achtung: Nur weil wir eine Taktik auswählen, heißt das noch lange nicht, dass die auch funktionieren wird. Wer zum Beispiel mit dem MSV Duisburg plötzlich ein vom FC Barcelona inspiriertes Tiki-Taka spielen will, darf seiner Mannschaft vermutlich dabei zusehen, wie sie mehr Pässe in die Füße des Gegners als zu den eigenen Teamkameraden spielt. Zum Glück analysiert der Taktik-Assistent aber auch immer unseren Kader und empfiehlt darauf basierend eine passende Spielweise. Dabei trifft die KI stets sinnvolle Entscheidungen und erleichtert so vor allem Anfängern den Einstieg in den komplexen Taktikbildschirm.

Football-Manager-Profis werden hingegen lieber ihre ganz eigene Taktik bis ins kleinste Detail planen. Unzählige Anpassungsmöglichkeiten für das Team und einzelne

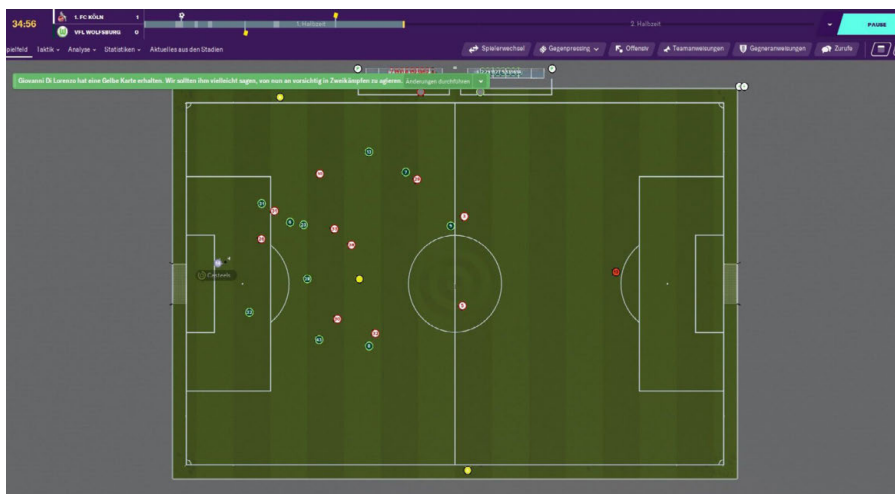
Spieler in den drei Phasen (im Ballbesitz, Umschaltspiel, Gegner in Ballbesitz) lassen für wahre Taktikfuchse keine Wünsche offen. Wer im Vorfeld einer Partie auch noch die Stärken und Schwächen seines Gegners analysiert und die eigene Mannschaft haargenau darauf einstellt, kann allein dafür locker 30 Minuten pro Spieltag einplanen.

Hochrealistische Live-Spiele

In den in Echtzeit simulierten Live-Spielen werden unsere an der Taktiktafel getroffenen Entscheidungen realistisch umgesetzt. In der Regel machen die Spieler das, was wir ihnen aufgetragen haben – doch es gibt auch Ausnahmen: Extremfälle wie ein Mario Balotelli, der nur wenige Punkte in Teamwork und Einsatzbereitschaft hat, ziehen gerne auch einfach mal ihr eigenes Ding durch. Es sind vor allem solche Details, die jede einzelne Partie zu einem einzigartigen und vor allem glaubwürdigen Erlebnis machen. Jede Stellschraube, an der wir drehen, lässt sich 1:1 auf dem Rasen nachvollziehen. Und wenn eine über Monate einstudierte Kontervariante erstmals zum Torerfolg führt, fühlt sich das besser an als jeder noch so spektakuläre FIFA-Treffer.

Die Match-Engine, die für die Simulation und Darstellung der Spiele zuständig ist, wurde auch in der diesjährigen Version weiter verbessert: So bekommen wir dank dutzender neuer Animationen noch abwechslungsreichere Spielzüge zu sehen, weil unsere Spieler ein sichtbar größeres Bewegungspotenzial abrufen können – von kurzen Dribblings über wichtige Kopfballverlängerungen bis zu extravaganten und zielsicheren Hackenpässen.

Doch auch wenn Sports Interactive an den Animationen geschraubt und die 3D-Modelle der Spieler etwas aufgehübscht hat, bleibt der Football Manager 2020 auch in dieser Saison weit von einem optischen Leckerbissen entfernt. Die Sportler rutschen weiterhin wie Schlittschuhläufer über den Rasen und wechseln immer noch abrupt von der einen Animationsphase in die nächste, was beides extrem unnatürlich und unbeholden aussieht. Die Grafik könnte sich also allerhöchstens mit einem zehn Jahre alten FIFA- oder PES-Serienteil messen. Deshalb haben wir im Test auch nach kurzer Zeit in



Der 2D-Modus ist wahrlich kein Augenschmaus, aber Spielzüge und taktische Veränderungen lassen sich in dieser Ansicht am besten nachvollziehen.

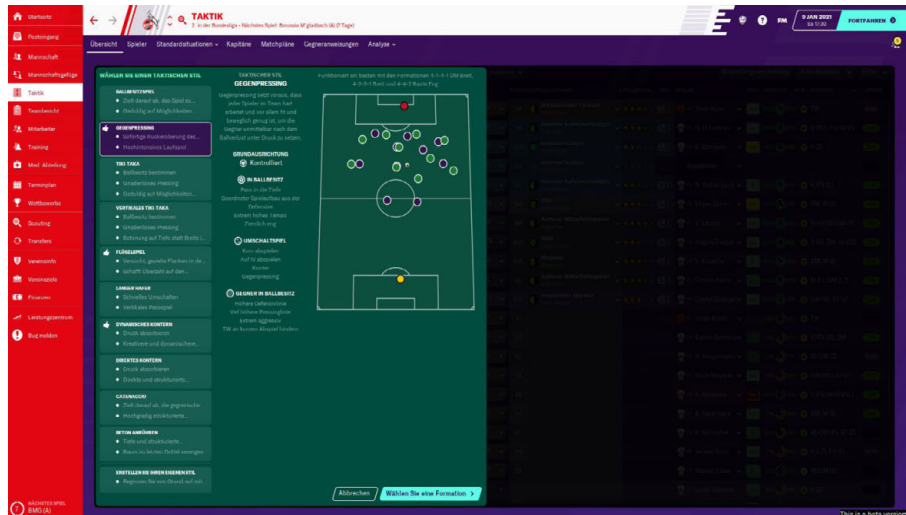
Multiplayer

Der Football Manager 2020 bietet zwei Multiplayer-Spielmodi: Einerseits den ganz normalen Karrieremodus, in dem jeder Spieler wie im Einzelspielermodus einen Verein übernimmt. Andererseits gibt es noch den Fantasy-Draft-Modus, in dem alle Mitspieler ein vorher bestimmtes Budget nutzen können, um abwechselnd Spieler in ihr Team zu rekrutieren – dabei können fast alle in der Datenbank vorhandenen Spieler verpflichtet werden. Im Anschluss lassen die Manager ihre Fantasiemannschaften in einem Turnier oder einer kleinen Liga antreten. Lewandowski? Immer her mit dem!

den 2D-Modus gewechselt. Hier agieren die Akteure zwar nur als Punkte auf dem Rasen, unsere Entscheidungen und deren Einfluss aufs Match lassen sich dank der besseren Übersicht aber viel präziser analysieren – und mit etwas Fantasie sehen wir nach einiger Zeit genau so schöne Spiele wie in 3D.

Kleine Bugs mit großem Frustrationspotenzial

Das größte Problem des Football Managers 2020 sind aber nicht seine mangelhafte Präsentation, sondern diverse Bugs und Unausgewogenheiten: Einer der auffälligsten Fehler in unserer Testversion ist die Unfähigkeit der KI, aus Eins-gegen-eins-Situationen Tore zu erzielen. Selbst in Pokalspielen gegen unterklassige Gegner gewinnt der Torhüter fast jedes Duell – oder der Stürmer schießt den Ball gleich in Richtung Eckfahne. Deutlich zu stark sind hingegen die Weitschüsse: Auch wenn Tore von außerhalb des Strafraums in der Regel schön anzusehen sind, fallen sie im Vergleich zu realen Fußballspie-



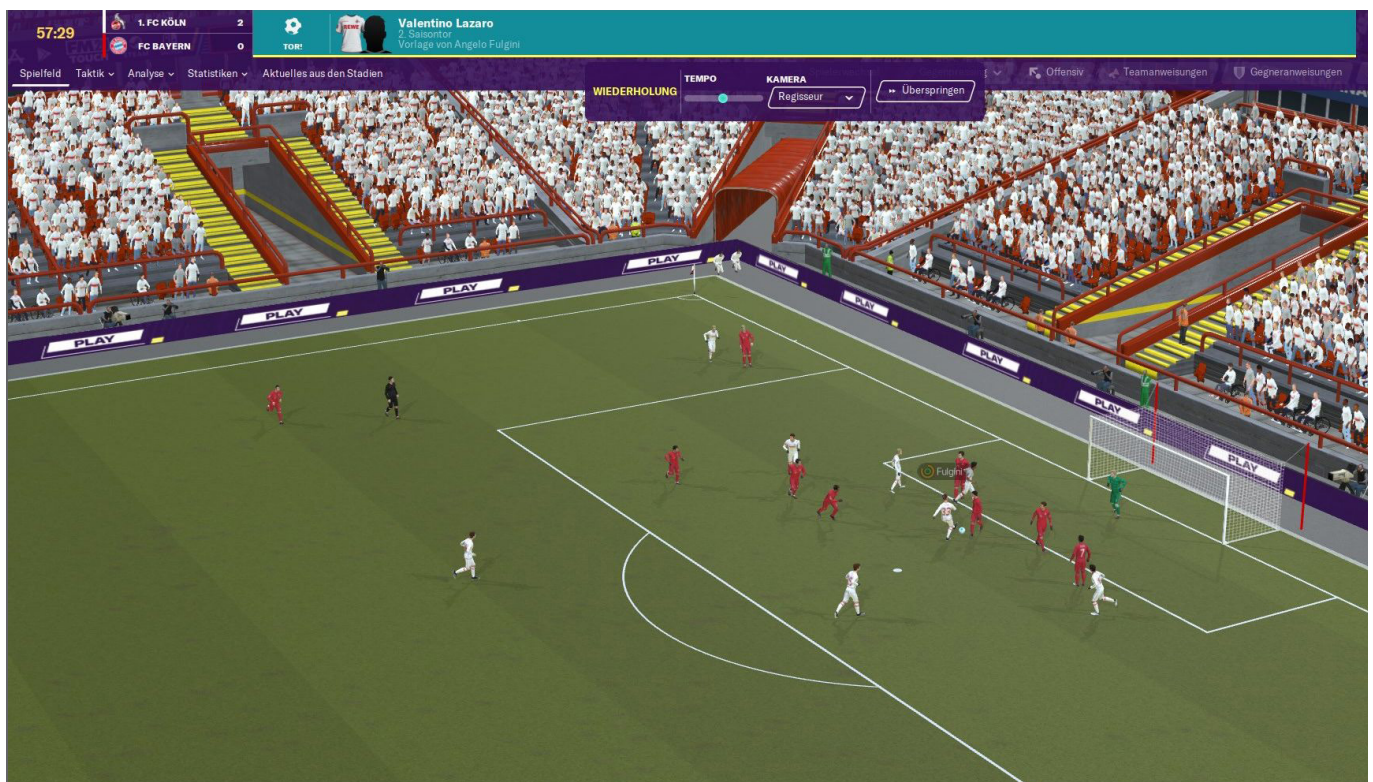
Vor allem Anfänger profitieren vom recht kompetenten Taktik-Assistenten, der mehrere Spielstile zur Auswahl stellt und für unser Team geeignete Spielweisen markiert.

len viel zu häufig. Es ist auf jeden Fall verwunderlich, dass Sports Interactive diese Bugs beim Testen nicht aufgefallen sind.

Ebenfalls ziemlich ärgerlich: Die Gegenpressing-Taktik ist – wie bereits im Vorgänger – wieder deutlich zu stark. In unserem Test konnten wir uns beispielsweise mit dem 1. FC Köln mit dieser Spielweise nach nur einer Saison direkt fürs internationale Geschäft qualifizieren, obwohl wir mit dem Kader realistischerweise eher gegen den Abstieg spielen sollten – und das, ohne einen einzigen Spieler zu verpflichten! Auch mit einer Handvoll anderer Vereine lief die Taktik von Anfang an viel zu gut. Dadurch fühlten wir uns zeitweise entmutigt, etwas Neues auszuprobieren, da mit dem Gegenpressing ohne große Arbeit fast immer das bestmögliche Ergebnis herauskam.

Abseits vom Platz: alles super!

Doch auch wenn wir bei den Live-Spielen gelegentlich mit dem Kopf schütteln mussten: Neben dem Platz ist – abgesehen von sich ständig wiederholenden Interviews und Pressekonferenzen – alles wieder nahezu perfekt. Wie gewohnt können wir aus Hunderten lizenzierten Vereinen unseren Arbeitsplatz frei wählen. Von der ersten bis zur dritten Liga sind alle Mannschaften wieder mit echtem Namen, Wappen, Spielern und Mitarbeitern ausgestattet – lediglich der frisch gefeuerte Bayern-Trainer Niko Kovac heißt im Spiel Max Freund. Auch Juventus Turin muss aufgrund seiner exklusiven Partnerschaft mit Konami einen anderen Namen tragen und heißt dieses Jahr Zebra (italienisch für Zebra). Football-Manager-Neulinge können sich jederzeit ein Tutorial einblen-



Die Spielszenen des Football Manager 2020 wirken dank Dutzender neuer Animationen noch glaubwürdiger als im Vorgänger.



Unsere Spieler treffen in Eins-gegen-eins-Situationen quasi nie – hier hat es mal geklappt.

den lassen, das die Grundlagen jedes Bereichs vollständig und verständlich erklärt – die gebotenen Tipps helfen dabei, die steile Lernkurve abzuflachen. Auch stehen uns im aktuellen Serienteil wieder die sehr hilfreichen KI-Kollegen zur Verfügung, an die wir alle Aufgaben abtreten können, die wir selbst nicht übernehmen wollen. Dabei gibt es so gut wie keine Einschränkungen: Wenn wir wollen, können wir sogar den Co-Trainer bei den Spielen auf die Trainerbank setzen und den Sportdirektor alle Spielertransfers im Alleingang abwickeln lassen – in den meisten Fällen liefern die Helfer dabei gute bis sehr gute Arbeit ab.

Mehr Langzeitmotivation

Die größten Änderungen am Management-Teil sind jedoch zwei neue Features, die dafür sorgen wollen, dass wir noch mehr kostbare Zeit in unsere Spielstände stecken.

Mit den überarbeiteten Vereinszielen bekommen wir es schon zu tun, bevor das eigentliche Spiel losgeht: Bereits nach der Wahl des Wunschteams geht es in ein Meeting mit der Führungsetage, die uns einen Fünfjahresplan vorsetzt. Die vorgegebenen Ziele sind dabei deutlich an die jeweilige Vereinsphilosophie in der Realität angelehnt. Wer etwa seine Karriere bei RB Leipzig beginnt, muss unbedingt attraktiven Offensivfußball spielen lassen und soll hauptsächlich Talente unter 21 Jahren verpflichten, während der Kauf von Spielern über 28 sogar komplett verboten ist (und jeder darf hier über RB Leipzig denken, was er möchte, es soll ja sogar Fans geben). Wir müssen also permanent darauf achten, die Vorgaben der Führungsetage zu berücksichtigen, da es sonst trotz sportlichem Erfolg schon mal

zu einer Entlassung kommen kann. Die zweite wichtige Neuerung ist das Leistungszentrum. Zum Anfang unserer Laufbahn hat dieses noch keinen großen Nutzen, nach etwa einer halben Saison lässt sich hier aber detailliertes Feedback zur Entwicklung der Jugendspieler finden. Unsere Jugendtrainer informieren uns nun fortwährend, welche Talente bereit für die erste Mannschaft sind – sei es die eigene oder die eines niedrigklassigen Vereins als Teil eines Leihgeschäfts. Auch welche Spieler gerade besondere Aufmerksamkeit brauchen, damit sie ihr vollständiges Potenzial erreichen können, wird uns übersichtlich dargestellt. Das ganze Leistungszentrum ist optisch zwar simpel aufgebaut, aber hilft äußerst effektiv bei der Planung unserer Jugendarbeit.

Einen Nachteil haben die beiden Neuerungen jedoch auch: Sie wirken sich erst nach mehreren Saisons, also je nach Spielweise erst nach mehreren Dutzend Stunden wirklich spürbar aus. Wer vor allem mit den aktuellen Kadern die Bundesliga-Saison nachspielen möchte, kann Vereinsziele und Leistungszentrum getrost ignorieren. Und ob die restlichen, eher subtilen Verbesserungen wirklich einen Neukauf rechtfertigen, muss jeder für sich entscheiden, zumal ihr ja auch den Vorgänger dank der fleißigen Community und kinderleichtem Datenimport problemlos mit aktuellen Vereinen und Ligen erleben könnt. Wer seinen Lieblingsverein aber bevorzugt über mehrere Jahre trainieren oder gar von der untersten Spielklasse bis zum Champions-League-Titel führen möchte, bekommt mit dem Football Manager 2020 einen klaren Fortschritt zur letzten Saison und damit auch den bislang besten Serienteil. ★

Mod-Support

Wir bemängeln zwar die zum Teil fehlenden Lizenzen, die Football-Manager-Serie hat aber eine treue Community, die den jeweils aktuellen Serienableger bis in die untersten Ligen immer fleißig mit allen fehlenden Vereinslogos, Spielerbildern und mehr versorgt. Diese lassen sich auf diversen Fanseiten im Internet finden. Im Steam Workshop lassen sich außerdem kleinere Community-Inhalte wie vorgefertigte Taktiken oder Listen der besten Talente im Spiel direkt ins Spiel herunterladen.



Dennis Zirkler

@YungWerner



Der Football Manager ist auch dieses Jahr wieder die erste Wahl für alle, die ihren Lieblingsverein zum Erfolg führen wollen. Wer die nach wie vor recht lange Einarbeitungszeit nicht scheut, wird mit einem Motivationswunder belohnt, bei dem ich selbst nach Hunderten Spielstunden noch neue Feinheiten und Details entdecke. Bei den diesjährigen Neuerungen hat Sports Interactive vor allem an besonders vereinstreue Manager gedacht. Vereinsziele und Leistungszentrum entfalten erst nach mehreren Saisons ihre volle Wirkung. Für mich ist das großartig, da ich nicht mal im Traum daran denken würde, einen anderen Club als den 1. FC Köln zu coachen. Wer vor allem mit wechselnden Clubs die aktuelle Saison nachspielen möchte, verpasst nicht allzu viel, wenn er beim Vorgänger bleibt und lediglich die neuen Daten als Community-Mod installiert.

FOOTBALL MANAGER 2020

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 / Athlon XP 3200+
Geforce 9600 GS / Radeon HD 3650
2 GB RAM, 7 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E8300 / Phenom II X3 700e
Geforce GT 640 / Radeon R7 7650K
4 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gut durchdachte Menüs
- taktisch wertvoller 2D-Modus
- minimalistischer Sound
- grobe 3D-Grafik
- holzerne Animationen

SPIELDESIGN



- zahllose Taktikmöglichkeiten
- Taktik wirkt sich sichtbar aus
- nachvollziehbare Spielerentwicklungen
- langfristige Planung wird belohnt
- Pressearbeit nur Beiwerk

BALANCE



- hilfreiche Vereinsmitarbeiter
- Grundlagen-Tutorial
- Einsteiger werden dennoch überwältigt
- diverse Bugs in den Live-Spielen
- Gegenpressing ist viel zu stark

ATMOSPHÄRE / STORY



- hoher Realismus auf und neben dem Platz
- spannende Partien
- noch realistischere Spielzüge als im Vorjahr
- KI-Manager handeln geschickt
- kaum Stadionatmosphäre

UMFANG



- hoher Wiederspielwert
- neue Elemente erhöhen Langzeitmotivation
- mehrere (Multiplayer-)Modi
- Editor & Mod-Support
- teilweise fehlende Lizenzen

ABWERTUNG

Diverse Bugs und Ungereimtheiten in unserer Testversion sorgen gelegentlich für Frust und Unverständnis in den ansonsten tollen und realitätsnahen Live-Spielen.

FAZIT

Der FM 2020 bleibt die einzige ernstzunehmende Wahl für PC-Fußballmanager. Die Neuerungen verbessern die Langzeitmotivation.

86

-2

84

DIE 250 BESTEN PC-SPIELE ALLER ZEITEN

148 SEITEN PLUS XXL-WENDEPOSTER

250 Spiele. 250 Geschichten. Im Laufe jeder Spielerkarriere gibt es Spiele, die man nie vergisst. Hier findet ihr handverlesene Spiele, die uns begeistert, gefesselt, nachdenklich gemacht haben.



DIE 250 FAVORITEN DER REDAKTION

Eine Zeitreise durch die besten Spiele der letzten Jahrzehnte.

SIEGESZUG DES PCS

Vom Großrechner im Einfamilienhausformat zum modernen PC-Geschoss

ALBTRAUMJOB SPIELETESTER

Legendär schlechte Testkandidaten aus der GameStar-Geschichte

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

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »Die 250 besten Spiele« für nur 9,99€ zzgl. Versand.*

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			Geburts- tag	TT	MM	JJJJ		
E-Mail					Datum Unterschrift			

oder E-Paper online bestellen: www.gamestar.de/250spiele

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

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

Available on the
App Store

Get it on
Google play

Red Dead Online

DER BESTE WILDWEST-SANDKASTEN

Genre: **Online-Actionspiel** Publisher: **Rockstar Games** Entwickler: **Rockstar San Diego** Termin: **5.11.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **48 Euro** DRM: **ja (Rockstar Launcher, Epic Store)**



Wir stellen fest: Das Wildwest-MMO erreicht in vielen Belangen die Qualität von RDR 2, aber (noch) nicht in allen.

Von Christian Just

Für viele wurde ein Traum wahr, als Red Dead Redemption 2 Anfang November 2019 für PC erschien. Endlich Cowboy spielen – mit all den Systemvorteilen eines Rechners. Auch der MMO-Modus Red Dead Online ist direkt ab Release im Paket. Wie schon bei GTA Online trennen wir in der Bewertung das Hauptspiel von der Online-Erweiterung und testen Red Dead Online separat.

Dein Kopf, mein Geld

Henry Shaw ist ein Feigling. Allerdings ein einfallsreicher, hat der Typ doch versucht, Waren mit bemalten Kieselsteinen anstelle von echten Edelsteinen zu bezahlen. Und nun ist ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt. Das holen wir uns! Nicht umsonst haben wir 15 Goldbarren für die Berufslizenz gelöhnt. Das Problem: Shaw hat sich in die Obhut einer Ban-

de von Gesetzlosen begeben, die gerade dabei sind, einen Zug zu überfallen. Kein Problem, denken wir uns und heuern noch drei weitere Typen unseres Schlags an.

Kaum haben wir den fahrenden Zug erreicht, fliegen uns bereits blaue Bohnen um die Ohren. Wir geben unserem Pferd die Sporen, und weil es ein starker Bretone ist, gibt es auch ordentlich Fersengeld. Die Muskeln des Tiers arbeiten, Adern pulsieren unter der Haut. Wir feuern ein paar Schüsse vom Rücken unserer Stute ab, aber weil wir beim Reiten schlechter zielen können, entscheiden wir uns für einen kleinen Stunt.

Mit einem Satz springen wir aus unserem Sattel auf einen offenen Waggon und rollen uns elegant ab. Ein schneller Pfiff signalisiert unserem treuen Pferd, dass es uns weiter folgen soll. Jetzt wechseln wir zur Schrotflinte und befreien den Zug Stück für Stück von den wild kämpfenden Outlaws.

Unsere Kollegen reiten indes weiter an den Schienen entlang und geben uns Deckung. Als irgendwann nur noch das Rattern des Zuges durch die Prärie schallt, liegt

auch Henry Shaw tot im Staub. Unser Herz klopft, das Adrenalin fließt – Red Dead Online macht in solchen Momenten einen Riesenspaß. Wir verschnüren den Toten auf dem Rücken unseres Pferds.

Ein Gewitter zieht auf, in der Ferne schlagen Blitze ein, die Wolken verdunkeln Teile der Landschaft, während die Sonne immer wieder durchbricht und wir zu unserer Belohnung reiten. Wir sehen die Prärie an uns vorbeiziehen, hören den Wind pfeifen, dann und wann schrecken wir ein Rudel Kojoten auf. Der Sheriff schließlich freut sich, dass wir seine Arbeit erledigt haben, und zahlt uns ein paar müde Dollars. Mehr hätten wir bekommen, hätten wir den Gesuchten mit dem Lasso eingefangen und lebend abgeliefert. Doch das wäre schwieriger gewesen, wenngleich mindestens ebenso Spaßig.

Ein Job für einen Cowboy

Wenn wir statt als gnadenloser Kopfgeldjäger durch die Prärie zu jagen lieber etwas



Wenn man mit anderen nachts durch St. Denis auf dem Weg zu einem Kopfgeldauftrag reitet, ist die Atmosphäre zum Schneiden dicht.

Ist das wie auf den Konsolen?

Wir erinnern uns: Die ersten Schlagzeilen, die Red Dead Online machte, waren nicht sonderlich lobend. Vieles fühlte sich noch unfertig an, sonderlich umfangreich war das Spiel auch nicht, aber: Wir reden hier von der Beta. Mit dem regulären Release bekam Red Dead Online dann gleich ein ordentliches Inhaltspaket spendiert. Und das Ding wächst beständig weiter. Inzwischen sind die Konsolenversionen und die PC-Version fast deckungsgleich. Das Einzige, was es auf dem PC noch nicht gibt, sind die Seasons (Outlaw Pass), in denen das Spiel spezielle Belohnungen und Items anbietet. An einer Season kann man kostenlos teilnehmen oder man zahlt 35 Gold, also ca. 14 Euro, um schneller an Belohnungen zu gelangen oder für zahlende Kunden exklusive Items abzustauben.



geruhsamer spielen möchten, hält Red Dead Online zwei weitere Berufspfade bereit. Löhen wir erneut 15 Goldbarren, können wir uns ein eigenes Handelsunternehmen aufbauen. Der alte Cripps, unser Partner und Lagerverwalter, ist nämlich firm in der Kunst, tote Tiere in lukrative Waren zu verwandeln.

Da der Knacker für die Jagd aber zu eingestrotzt ist, gehen wir eben los und schießen Wildtiere. Was so einfach klingt, braucht aber die passende Ausrüstung, das nötige Know-how und nicht zuletzt eine große Portion Geduld. So schleichen wir mit dem Flitzbogen bewaffnet durch die Landschaft, um Kleintiere wie Hasen oder Eichhörnchen möglichst waidgerecht zu erlegen. Benutzen wir die falsche Waffe, beschädigen wir das Fell und mindern damit auch den Verkaufswert. Größeres Wild wie das Bison verlangt entsprechend größere Kaliber. Beim Jagen haben also besonders Spieler ihren Spaß, die ruhiges und bedachtes Vorgehen schätzen und am Ende auch dem ein oder ande-

Als Kopfgeldjäger schnappen wir uns die Bountys »tot oder leberdig«.

ren Dollar nicht abgeneigt sind. Hat Cripps nämlich genug Waren produziert, fahren wir in einer speziellen Mission mit einem Karren zum Kunden, um die Felle und anderen Tierprodukte zu verkaufen.

Wir haben die Wahl, entweder eine kurze oder eine lange Strecke zu fahren. Letztere bringt mehr Geld, wir können allerdings unterwegs von konkurrierenden Spielern attackiert werden. Organisieren wir uns aber wie beim Kopfgeldjäger im Vorfeld eine Gruppe von Mitstreitern, die uns beschützt, klappt die Tour ziemlich sicher. Nichtsdestotrotz kommt dabei Spannung auf, weil wir schließlich auch alles verlieren könnten.

Der dritte Beruf im Bunde ist der des Sammlers. Wir zahlen der Wahrsagerin Madam Nazar 15 Goldbarren, damit wir für sie auf die Suche nach wertvollen Schätzen gehen können, die quer über die Weltkarte verstreut liegen. Schatzkarten zeigen uns

das ungefähre Gebiet, wir schnappen uns unsere Schaufel und gehen auf fröhliche Schatzsuche. Dieser Beruf ist besonders interessant für Spieler, die die wunderschöne und lebendig wirkende Spielwelt erkunden möchten. Aber auch hier lockt eine Menge Geld, wenn wir etwa eine neunteilige Sammlung seltener Schnapsflaschen auf einen Schlag austri.... ähm, verkaufen!

Guter Cowboy, böser Cowboy

Unseren persönlichen Westernhelden haben wir uns zu Spielbeginn nach unseren optischen Vorlieben erstellt. Ein mysteriöser Gentleman befreit uns aus dem Knast, wo wir einsitzen, weil uns ein Mord vorgeworfen wird. Um unsere Unschuld zu beweisen und nebenbei zum echten Hadegegnen zu werden, folgen wir einer Reihe von Story-Missionen, die mit netten Zwischensequenzen erzählt werden. Immer wieder können wir uns ent-



Verbissene Kämpfe auf rollenden Zügen sind ein besonderes Highlight in Red Dead Online.



Atmosphärische Umgebungseffekte wie dieses Unwetter jagen uns einen wohligen Schauer über den Rücken.

weder für einen ehrenhaften oder einen unehrenhaften Weg entscheiden. So stehen uns manche Aufträge nur zur Auswahl, wenn wir zuvor moralische Entscheidungen getroffen haben. Lassen wir die gefangenen Pferdediebe auf den Schienen liegen, bis der Zug kommt, oder retten wir die armen Teufel vor dem sicheren Tod? Die zwar kurze, aber abwechslungsreiche Story von Red Dead Online ist spannend erzählt und kann uns etwa zehn Stunden gut unterhalten.

Weit mehr Zeit verbringen wir hingegen in den Nebenmissionen, die wir von NPCs allorten angeboten bekommen. Für die finden wir verlorene Karren, verfolgen gefährliche Gangster oder befreien hilflose Gefangene. Auch diese Aufträge wirken sich auf unser Ansehen aus. Dadurch bekommen wir das Gefühl, dass wir wie in einem Rollenspiel unseren eigenen Weg gehen und einen persönlichen Charakter erschaffen.

Es darf geschossen werden

Verhalten wir uns böse, etwa indem wir wahllos Leute über den Haufen schießen, wird ein Kopfgeld auf uns ausgesetzt. Irgendwann tauchen dann Gesetzeshüter auf, die uns verfolgen. Sobald wir 20 Dollar wert sind, können sogar andere Spieler auf uns Jagd machen. Das ist ein spannender PvP-Aspekt für Endgame-Cowboys. Zusätzlich gibt es auch noch verschiedene spezielle PvP-Modi, unter anderem sogar eine Art Battle Royale namens »Make it count«.

Wer aber partout keine Lust auf PvP hat, kann sich in den defensiven Modus begeben und erhält so einige Erleichterungen. So kann ein defensiver Spieler nicht mehr so einfach anvisiert werden, zudem wird der kritische Schaden bei Kopftreffern ausgesetzt. Im Gegenzug gilt das dann aber auch für uns. Eine gute Option, wenn wir mal in Ruhe unser eigenes Ding machen wollen.

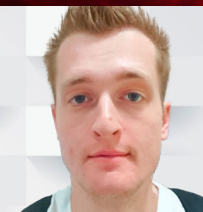
Schließlich treffen wir ständig auf einen der bis zu 32 Mitspieler pro Server, wenn nicht sogar auf vierköpfige Trupps. Meistens ist uns das PvP aber nicht bei unseren Plänen in die Quere gekommen: Wir wurden im freien Spiel nicht übermäßig oft angegriffen.

Stetiger Fortschritt

Wir schreiten in Red Dead Online sowohl in den Berufen als auch in unserer Charakter-



Christian Just
@Akkat84



Heiliger Strosack! Was habe ich mich gefreut, als RDR 2 für den PC veröffentlicht wurde. Mit glänzenden Augen habe ich zehn Stunden lang die Story gespielt, bevor ich den großen Fehler machte, Red Dead Online zu starten. Seitdem habe ich keine Minute mehr in der Einzelspieler-Geschichte verbracht und bin stattdessen komplett im MMO-Modus versunken. Schließlich enthält dieser fast alle Stärken des Hauptspiels in puncto Spielwelt, Grafik, Lebenssimulation und Charakter-Animationen. Eine AAA-Sandbox quasi, in der ich meine Kindheitsfantasie vom Cowboyleben in vollen Zügen (höhö) ausleben kann. Ich will kein Blatt vor den Mund nehmen: Red Dead Online erfüllt mir einen lang gehegten Traum. Da ich davon ausgehe, dass Rockstar hier eine ähnliche Gelddruckmaschine wie GTA Online etablieren möchte, freue ich mich auch auf zukünftigen Content. Als Fan der Heists in GTA Online bin ich gespannt, wie Rockstar das Endgame ihrer Wildwest-Simulation gestalten wird.



Auf dem Weg zurück zum Sheriff können uns jederzeit Banditen oder andere Spieler angreifen.

So geht es 2020 weiter

Rockstar plant das bisherige Fundament von Red Dead Online auch 2020 weiter auszubauen. Wir haben die vier wichtigsten Punkte aufgelistet, um die das Spiel in den nächsten Monaten erweitert werden soll.

Neue Berufe

Rockstar will die bestehenden Berufspfade weiter ausbauen, wodurch ihr euch beispielsweise als Händler zum waschechten Western-Industrialisten aufschwingen könnt. Außerdem sollen neue Berufe addiert werden. So denken die Entwickler zum Beispiel darüber nach, den Job des Fotografen zu implementieren.

Auf den Berufspfaden aufbauen

Die Entwickler beobachten die Spielerbasis, um zu erkennen, auf welche Weise die Berufe genutzt werden. Daraus leiten die Entwickler neue Features ab, die etwa eine Bösewicht- oder eine Gute-Samariter-Rolle vertiefen könnten.

Housing

Zu einem späteren Zeitpunkt möchte Rockstar vermögenden Spielern den Besitz von Grundstücken und Gebäuden ermöglichen. Dabei sei es aber wichtig, genau auf die Balance zu achten, um der sonst nomadischen Lebensweise mit Lagerstätten nicht gänzlich den Reiz zu nehmen.

Neue Missionen

Rockstar plant neue Aufgaben für die Spielwelt, um die Auswahl an verfügbaren Beschäftigungen konstant zu vergrößern.



Nebenaktivitäten wie das Pokerspiel machen Spaß und werfen (potenziell) auch Dollar ab.

stufe voran. Die Charakterlevels staffeln sich von eins bis 100 und schalten bei jedem Aufstieg neue kosmetische Items und Ausrüstungsgegenstände frei, mit denen wir langsam zum stilvoll gekleideten und waffenstarken Westernhelden werden.

So haben wir uns ziemlich gefreut, als wir unser altes Schießseisen endlich gegen einen schmucken Schofield-Revolver eintauschen konnten, der schnellere Schussfolgen erlaubt und in wilden Nahbereichsschießereien eine gute Figur macht.

Wobei »gute Figur« hier relativ zu sehen ist: Die Waffenhandhabung in Red Dead Online erinnert stark an GTA Online. Wir zielen über die Schulter unseres Charakters, wenn wir nicht die eher schwammige Steuerung in der Ego-Perspektive benutzen wollen. Aber selbst da bekommen wir kein »richtiges« Gunplay, etwa mit Zielen über Kimme und Korn. Stattdessen zielen wir immer über ei-

nen Punkt in der Bildmitte. So fühlen sich die Schießereien zwar in Ordnung an – richtig präzise zu zielen fällt uns aber selten leicht, da sich die Maussteuerung besonders auf Distanz etwas ungenau anfühlt. Das ist bei GTA Online schon seit Release genauso, große Änderungen von Rockstar sollten wir hier also nicht erwarten.

Vom Azubi zum Meister

Wie schon gesagt: In den Berufen leveln wir ebenfalls auf, mit dem besonderen Dreh, dass wir für den Fortschritt nach und nach berufsspezifische Spezialfähigkeiten und Items freispielen. So können wir als Kopfgeldjäger ein verstärktes Lasso verwenden, aus dem sich Gefesselte nicht mehr so leicht befreien können. Oder wir besorgen uns ein Revolver-Skin mit schicker Gravur für den persönlichen Touch. Auch unser Lager, das als Dreh- und Angelpunkt für unsere Gruppenak-

tivitäten dient, bauen wir im Laufe unserer Westernkarriere weiter aus. So schalten wir gegen harte Dollars einen Schnellreisepunkt frei und können fortan vom Camp aus binnen Sekunden zu jeder entlegenen Ecke der Spielwelt reisen. Oder wir bauen uns einen großen Eintopf-Kübel ins Camp, der unserer Lebensenergie einen Boost verleiht.



Wenn wir Cripps (hinten kniend) in unserem Lager mit toten Tieren versorgen, erledigt er die Dicksarbeit für uns.



Das Schießgefühl in RDO ist in Ordnung, aber nicht herausragend. Dafür ist alles ein bisschen zu unpräzise.

Die Langzeitmotivation und das Endgame

So richtig große Ziele, auf die wir hinarbeiten können, fehlen aber bislang in Red Dead Online. Wir erinnern uns: In GTA Online können wir Apartments kaufen, eine Motorrad-Bande samt organisierter Kriminalität ins Leben rufen oder als CEO unsere eigene Firma leiten. In Red Dead Online existiert etwas Ähnliches in Form der Berufe, aber großer materieller Besitz abseits von Pferden und einem ausgebauten Lager fehlt – noch.

Rockstar hat bereits angekündigt, stetig neue Inhalte hinzuzufügen. Das soll nicht heißen, dass Red Dead Online Stand jetzt unter mangelndem Content leidet. Mit allen Berufen und hin zu einem Endlevel-Charakter hat man viel Abwechslung und ist Hunderte Stunden beschäftigt.

Schade, Pay2Win

In Red Dead Online könnt ihr die meisten Items entweder mit der reinen Spielwährung Dollars oder mit der Premium-Währung Gold erstehen. Gold könnt ihr von Rockstar in Paketen von zehn bis zu 100 Euro kaufen. Alternativ erhaltet ihr Gold in geringen Mengen durch Aktivitäten im Spiel. Einige kosmetische Items sind ausschließlich per Gold erhältlich und fordern entsprechend viel Grind oder den Griff zur Brieftasche von euch. Auch Balance-relevante Items wie Waffen lassen sich per Gold freischalten. Obgleich auch frühe Waffen bereits potent genug sind, um in den Händen eines fähigen Spielers mächtig zu sein, sind zahlende Spieler im Vorteil. Wer Gold ausgibt, kann schneller auf ein größeres und besseres Waffenarsenal zurückgreifen. Daher enthält Red Dead Online Pay2Win-Elemente, für die wir fünf Punkte bei der Wertung abziehen.

Dennoch werden Spieler, die Red Dead Online wirklich als Langzeit-MMO spielen, irgendwann an die Grenzen dessen stoßen, was das Spiel ihnen an neuen und spannenden Inhalten bieten kann. Etwas richtig Großes wie die von langer Hand geplanten Heists in GTA Online fehlen derzeit noch. Rockstar erklärte allerdings, dass große Inhalte kommen werden – sie müssen nur zum »langsameren und intimeren« Gameplay des Western-MMOs passen.

Angeln, Pokern, Pferderennen

Wer den Open-World-Aspekt mal links liegen lassen möchte und auch nicht schießen will, nimmt an Free-Roam-Events teil oder liefert sich ein gepflegtes Pferderennen. Freizeitaktivitäten in der offenen Spielwelt dagegen sorgen für reichlich Abwechslung und runden das Gesamtpaket von Red Dead Online ab. So können wir etwa Fische fangen und verkaufen oder eine spannende Runde Poker um Ingame-Dollars spielen. Auch in diesen kleinen Aktivitäten steckt viel Unterhaltung – vor allem durch die Liebe zum Detail, die Rockstar investiert hat. Ein Manko im direkten Vergleich mit RDR 2 bleibt die relative NPC-Dichte, die im Einzelspieler deutlich höher ausfällt. In Red Dead Online wirken die Städte vergleichsweise ruhig und weniger lebendig. Das können auch die anderen Spieler nicht ändern.

Dennoch: In Sachen authentischer Spielweltgestaltung und lebensnahen Charakterdesigns setzt Red Dead Online Maßstäbe. Wenngleich bei der Steuerung und der grundsätzlichen Spielstruktur gewisse Ähnlichkeiten zu GTA Online vorhanden sind, sorgt vor allem das Wild-West-Setting und das insgesamt ruhigere Spieltempo für eine ganz eigene Erfahrung. ★

RED DEAD ONLINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500K / FX-6300
Geforce 770 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 150 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770K / Ryzen 5 1500X
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
12 GB RAM, 150 GB Festplatte

PRÄSENTATION

sehr gute Animationen lebensechte Pferde grandiose Lichteffekte authentisches Wildwest-Art-Design stimmige Soundeffekte

SPIELEDISIGN

abwechslungsreiche Berufe motivierendes Aufsteigen moralische Entscheidungen mit Konsequenzen schnelles und meist problemloses Matchmaking Waffengefühl nicht optimal

BALANCE

flache Lernkurve stetiger Fortschritt fühlt sich belohnend an optionaler friedlicher Modus viele Inhalte solo und zu viert spielbar Grind für Gold dauert ewig

ATMOSPHERE / STORY

lebendige Spielwelt NPCs mit Tagesabläufen stimmig-volle Musik kurze, aber spannende Story vergleichsweise wenige NPCs

UMFANG

viele Waffen- und Ausrüstungsteile drei Berufe mit zahlreichen Unlocks riesige Spielwelt viele Nebenmissionen fehlende Endgame-Aktivitäten

ABWERTUNG

Wer extra zahlt, kommt schneller an Waffen und Ausrüstung. Red Dead Online enthält demnach Pay2Win-Elemente.

FAZIT

Abwechslungsreiche Western-Sandbox à la GTA Online, die vor allem mit Spielwelt-Faszination und Authentizität überzeugen kann.

85

-5

80

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

Darksiders Genesis

ALTE TUGEND, NEUES GEWAND

Genre: **Action** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Airship Syndicate** Termin: **5.12.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **29 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Auf den ersten Blick sieht das Prequel zum ersten Darksiders-Teil nach einem Diablo-Abklatsch aus. Doch das täuscht! Von Florian Zandt

Eine Spielereihe über die vier apokalyptischen Reiter, die sich mit smarten Sprüchen auf den Lippen durch Horden von Dämonen und Engeln schnetzeln – das klingt nach einem bombensicheren Erfolgsrezept, oder? Nicht für Darksiders. Zwar waren die ersten beiden Teile um die Reiter War und Death Achtungserfolge, doch rüttelten die Pleiten

von Publisher THQ und Entwickler Vigil kurz danach ordentlich an der Zukunft der Serie. Darksiders 3 von Gunfire Games (Remnant: From the Ashes) erreichte mit seiner Action-Ausrichtung und dem Verzicht auf Rollenspielelemente nicht die Klasse der Vorgänger. Jetzt soll das Prequel Darksiders Genesis der Reihe mit isometrischer Perspektive und Koop-Modus neues Leben einhauchen. Genesis ist die Vorgeschichte zum ersten Teil. Wir übernehmen für den feurigen Rat (eine Art Höllen-Aufsichtskomitee) eine heikle Aufgabe und sollen herausfinden, was Luzifer mit der Menschheit vorhat. Und

warum die niederen Fürsten der Hölle wie Mammon, Belial und Dagon plötzlich rebellieren. Anders als in den Vorgängern steuern wir allerdings nicht nur einen, sondern zwei Reiter mit Maus und Tastatur beziehungsweise Controller im Twin-Stick-Shooter-Stil. Je nach Situation wechseln wir jederzeit den Haupthelden, der gerade »abgewählte« verschwindet einfach und läuft uns nicht etwa selbstständig kämpfend hinterher. Während unser alter Bekannter War (auch in der deutschen Version des Spiels werden konsequent die englischen Reiternamen benutzt) mit seinem Schwert Chaosfresser im Nahkampf Schneisen durch die Gegnerhorden schlägt, nutzt der agile Schurke Strife die Pistolen Gnade und Erlösung, um sich gegen Dämonen und gefallene Engel zu wehren.

Alles wie früher

Unsere erste Mission führt uns gleich nach dem Intro direkt zur Festung des Höllenfürsten Samael, die von der Dämonenarmee seines Konkurrenten Moloch angegriffen wird. Schon hier wird deutlich, wie viel Liebe in die Optik des gesamten Spiels gesteckt wurde. Ob in den herausragenden Comic-Zwischensequenzen oder den stimmungsvollen Arealen, die von anfänglichen Wüstengegenden über düstere Höhlen später im Spiel bis hin zu Kriegsfabriken eine enorme Bandbreite haben: Die Handschrift von Comic-Zeichner und Vigil-Gründer Joe Madureira, die im dritten Teil vielen Fans fehlte, sorgt direkt für ein wohliges Nostalgiegefühl. Daran ändert auch die neue Perspektive nichts, die eher an Diablo erinnert.

Blizzards Hackbrett liefert auch spielerisch die Vorlage, zumindest teilweise. War und Strife bekommen es während ihrer Höhlenfahrt mit einer bunten Gegnermischung zu tun, von leichtgewichtigen Nahkämpfern wie Panzerflöhen über Skelettbogenschützen bis hin zu riesigen Keulen schwingenden geflügelten Dämonen. Abseits vom allgegenwärtigen Kanonenfutter bietet Darksiders Genesis auch zahlreiche Minibosse und vier Oberbösewichte. Dazu gehört etwa der Tentakeldämon Dagon, der mit Blitzen um sich feuert und riesige Wellen kontrolliert. Doch auch wenn wir uns durch Gegnerwellen klicken, bleibt der genretypische Loot-Schauer aus, den man von einem Spiel dieser Art erwarten würde.



Die spektakulären Bosskämpfe gehören zu den absoluten Highlights des Spiels – auch wenn es vor lauter Effekten gerne mal etwas unübersichtlich wird.



In den stimmungsvollen Zwischensequenzen wird die Geschichte von War und Strife in toller Comic-Optik und mit sehr guten (deutschen) Sprechern weitererzählt.

Kernkraft? Ja, bitte!

Neben Power-ups wie Gesundheits- oder Zornkugeln (die unsere Leiste für Spezialfähigkeiten wie einen Flächenangriff auffüllen) lassen besiegte Gegner hauptsächlich Kreaturenkerne fallen. Die sind die Grundlage für das Levelsystem von Darksiders Genesis. Statt in Attribute oder Fertigkeiten zu investieren, können wir im Menü jederzeit neue Kerne in die dazugehörigen Slots platzieren. Dadurch steigern wir unsere Angriffskraft sowie Lebensenergie und können zusätzlich die Eigenschaften des jeweiligen Kerns nutzen. Die reichen von einem Bonus auf die Drop-Rate von Gesundheitskugeln bis hin zu Modifikationen unserer Angriffe. Wer jetzt auf eine spannende Jagd nach seltenen Kernen für raffinierte Charakter-Builds spekuliert, wird enttäuscht werden. Seltenheitsstufen gibt es keine, obendrein bekommt man die Kerne fast hinterhergeworfen.

Unser Arsenal lässt sich aber nicht nur durch Kerne, sondern auch durch Waffen-Upgrades wie einen Kettenblitzschuss oder eine flammende Klinge modifizieren. Diese Upgrades sind zum Teil in den Levels versteckt, teils können wir sie beim Serienfans wohlbekannten Händler Vulgrim im zentralen Hub des Spiels erwerben, den wir nach jedem abgeschlossenen Kapitel ansteuern. Neben Waffenverbesserungen überlässt uns Vulgrim im Tausch gegen gesammelte Seelen und Fährmannsmünzen auch Aufwertungen für unsere Gesundheits- und Zornleiste.

Gemeinsam gegen den Rest der Welt

Dieses Tüfteln an der perfekten Zusammensetzung von Kreaturenkernen und Upgrades, um das Maximum aus unseren Cha-



Mit Hilfe der je drei Spezialausrüstungsteile pro Charakter lösen wir Umgebungsrätsel.

raktern herauszuholen, ist im Solomodus elementar und macht Spaß. Im gut gestalteten Koop-Modus, egal ob online oder lokal, ist die Abstimmung mit unseren Mitspielern allerdings wichtiger als die Heldenbastelei. Das gilt weniger für sich ergänzende Builds, sondern vor allem für die Rätsel. Jeder unserer Charaktere schaltet im Lauf des Spiels drei Werkzeuge frei, mit denen sich die Umgebung an bestimmten Punkten manipulieren lässt. Strife kann beispielsweise mit der Leerebombe zwei fest definierte Orte mit einem Portal verbinden, während War mit der Vorpaklinge nicht nur weit entfernte Schalter aktivieren, sondern auch Feuer von einer Quelle zur nächsten transportieren und damit beispielsweise Stachelbomben anzünden kann. Gerade im späteren Spielverlauf setzen die Entwickler auf die Kombination der Fähigkeiten der Charaktere, und die Knebelei ist eine angenehme Abwechslung zur Haudrauf-Action. Spielen wir allein, wechseln wir unseren Reiter simpel per Tastendruck, was für einen konstanten Spielfluss sorgt. Selbst wenn einer der Helden das Zeitliche segnet, können wir mit dem anderen weiterkämpfen – und nach einem kurzen Countdown ist auch der verstorbene Charakter wieder bereit für die Schlacht.

Sprung ins Nichts

Eine weitere Ablenkung vom Hack&Slay-Spielprinzip hätten sich die Macher allerdings sparen können: die Hüpfpassagen. Wegen der starren Kamera, die manchmal den Blick auf das Wesentliche versperrt, und der schrägen Perspektive sorgt das Hin- und Herhüpfen zwischen Plattformen oft für unnötigen Frust. Zum Glück halten sich diese Abschnitte in Grenzen, und dank der fair verteilten Checkpoints ist es auch nicht weiter schlimm, wenn mal beide Charaktere abstürzen sollten. Die vielen Checkpoints sind ohnehin bitter nötig, denn die drei Schwierigkeitsgrade sind eher mäßig aufeinander abgestimmt. Schon auf »Normal« werden manche der spektakulär inszenierten Bosskämpfe zum reinen Glücksspiel, während wir auf »Einfach« theoretisch mit lediglich einer Hand auf dem Rücken spielen und

trotzdem noch als Sieger aus jedem Kampf hervorgehen könnten.

Immerhin können wir auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad die Dynamik zwischen War und Strife ohne Ablenkungen genießen – und das lohnt sich. Denn die Hauptcharaktere sind wirklich hervorragend geschrieben und die deutschen Synchronsprecher passen perfekt. Allerdings fallen die anderen NPCs dagegen etwas ab. Durchgehend klasse ist dafür der Soundtrack, der diese Wiederauferstehung der Darksiders-Welt angemessen episch untermalt. ★

DARKSIDERS GENESIS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4690K / AMD FX-8320
Geforce GTX 960 / Radeon RX 560
4 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3930K / Ryzen 5 1600
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 590
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 schicke Comic-Optik
- 👍 gute deutsche Synchronisation
- 👍 großartige Zwischensequenzen
- 👍 stimmiger Soundtrack
- 👎 Soundeffekte etwas dumpf

SPIELDESIGN



- 👍 spaßiger Koop-Modus
- 👍 kluge Umgebungsrätsel
- 👍 unterschiedliche Spielstile für jeden Charakter
- 👎 Hüpfpassagen unpräzise
- 👎 starre Kamera manchmal im Weg

BALANCE



- 👍 faire Checkpoints
- 👍 ausführliches Tutorial
- 👍 Tasten und Buttons frei belegbar
- 👎 stärkere Gegner oft reine Kugelschwämme
- 👎 Schwierigkeitsgrade schlecht abgestimmt

ATMOSPHERE / STORY



- 👍 toll inszenierte Bosskämpfe
- 👍 gut geschriebene Hauptcharaktere
- 👍 Wiedersehen mit alten Bekannten
- 👍 stimmungsvolle Arealen
- 👎 NPCs etwas blass

UMFANG



- 👍 zusätzlicher Arena-Modus
- 👍 umfangreiche Kampagne
- 👍 Vielzahl an Kreaturenkernen
- 👍 großes Arsenal an Waffen-Upgrades
- 👎 einzelne Levels eher klein

FAZIT

Das isometrische Hack&lay ist ein Segen für die leicht angestaubte Spielereihe – tollen Protagonisten und flottem Spielfluss sei Dank.



Florian Zandt
@zandterbird

Während ich den ersten Darksiders-Teil damals gern gespielt hatte, verlor ich die Reife danach relativ schnell aus den Augen. Denn trotz des interessanten Settings fühlte sich für mich vieles einfach nach Schema F an. Glücklicherweise ist Darksiders Genesis genau das Gegenteil davon. Ja, die Schwierigkeitsgrade sind eher mäßig ausbalanciert, und die nervigen Hüpfpassagen hätten sich die Entwickler auch sparen können. Trotzdem sieht die Habenseite bei Darksiders Genesis enorm üppig aus. Nicht nur, dass das Spiel mit War und Strife zwei tolle Protagonisten aufführt, die sich gegenseitig die humorigen Bälle nur so zu spielen, auch die Flexibilität des Levelsystems mit seinen Kernkombinationen ist ein dickes Plus. Eine ausnahmsweise mal wirklich gute deutsche Synchro, die enorm hübsche Optik und das wohlige Nostalgiegefühl sorgt dafür, dass sich Darksiders Genesis den zweiten Platz auf meinem Darksiders-Treppchen sichert.

Blacksad: Under the Skin

DIE IDEALE TELLTALE-ALTERNATIVE

Genre: **Adventure** Publisher: **Microïds** Entwickler: **Pendulo Studios** Termin: **14.11.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **34 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Blacksad ist ein fesselndes Detektiv-Adventure mit spielerischen Schwächen. Telltale-Fans dürften aber trotzdem auf ihre Kosten kommen. Von Elena Schulz

Vorsicht, schwarze Katze! Unglück bringt Detektiv John Blacksad aber zum Glück nur Verbrechen. Zumindest, wenn er nicht gerade versucht, einem Nashorn eine Kopfnuss zu geben, weil wir uns bei den Auswahlmöglichkeiten im Spiel verlickt haben – aua. Oder wenn wir aus Versehen unseren Freund vom Dach fallen lassen, weil wir nicht schnell genug die vom Quick-Time-Event gewünschte Taste drücken.

Nein, Telltale ist nicht zurück. Das Adventure Blacksad: Under the Skin klingt zwar so, stammt aber von den Pendulo Studios, den

Entwicklern der Runaway-Adventures. Atmosphärisch und erzählerisch macht das Adventure eine gute Figur: Blacksad entführt uns wie die gleichnamige Comic-Vorlage in eine fiktive Version des New Yorks der 50er-Jahre, das von anthropomorphen Tieren bevölkert wird. Katzendetektiv Blacksad ist dort in besonderem Krimi-Noir-Manier auf Verbrecherjagd.

Tierischer Noir-Krimi

Blacksad dauert ungefähr zehn Stunden und in denen passiert eine ganze Menge: Unser Detektiv sehnt sich nach einem prestigeträchtigen Auftrag. Der landet dank einer Luchs-Frau namens Sonia Dunn auf unserem Schreibtisch: Sie leitet nach dem Selbstmord ihres Vaters einen Box-Club, dessen Superstar Bobby Yale spurlos verschwunden ist. Und an Papa Dunns Ableben scheint auch irgendetwas faul zu sein. Die Suche nach Antworten führt uns schnell in den Untergrund von New York, wo allerlei Verbrecher wie der Glücksspiel-Mogul O'Leary (ein Wolf) ihr Unwesen treiben.

Die Geschichte ist definitiv das Highlight von Blacksad. Das Adventure präsentiert uns zahlreiche interessante Figuren, denen wir große und kleine Geheimnisse entlocken können. Da ist zum Beispiel die Katzen-Putzfrau, die die Leiche gefunden hat und scheinbar ein Verhältnis mit Sonias Vater hatte. Und wer hat rassistische Schmierereien auf dem Spind des Verschwundenen hinterlassen? Ein paar Wendungen sind für ein-

gefleischte Krimi-Fans vorhersehbar, zwischendurch überrascht uns das Spiel aber positiv mit seinen Figuren. Beispielsweise wenn sich ein sonst typischer Bösewicht als gute Seele herausstellt. Besonders gut macht sich auch John Blacksad als düster-melancholischer Noir-Detektiv, der das Herz eigentlich am rechten Fleck hat – zumindest, wenn wir ihn lassen. Wir dürfen unseren Kater über Entscheidungen zum kaltblütigen Ermittler formen, der nur für seinen Job lebt, oder eben zum gefühlvollen Helden, der für die Gerechtigkeit einsteht.

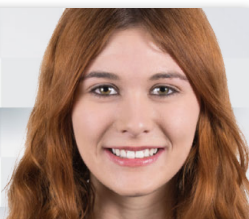
Dass wir Tiere statt Menschen spielen, liegt übrigens daran, dass die Comic-Autoren eine moderne Geschichte mit einer Fabel mischen wollten. Dort stehen die Tiere genau wie im Spiel für bestimmte Eigenschaften – der Kommissar wird als treuer und pflichtbewusster Charakter zum Beispiel von einem Hund verkörpert. Die Figuren haben trotz Fell, Federn und Schuppen aber mit sehr menschlichen Problemen zu kämpfen. Gerade in den 50er-Jahren der USA gehören hier auch noch Unterdrückung von Frauen, Rassismus und Kriegstraumata dazu. Blacksad schreckt nicht vor ernstesten Themen zurück, was die Noir-Stimmung unterstützt.

Bitte noch weniger Spiel!

Spielerisch fällt Blacksad gerade mit Maus und Tastatur aber unangenehm durch die fummelige Bedienung auf. Wenn wir die Umgebung erkunden, ärgern wir uns immer wie-



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Blacksad fühlt sich wie schon die Telltale-Adventures eher wie ein interaktiver Film an. Eigentlich hätte das Adventure sogar gut daran getan, die Spielmechaniken noch weiter zu reduzieren, wenn ich ehrlich bin. Das Ermitteln und die Entscheidungen machen zwar Spaß und bereichern die Geschichte. Gerade die Quicktime-Events fühlen sich aber überflüssig an, wenn ich manche wiederholen darf und sie keinen großen Einfluss nehmen.

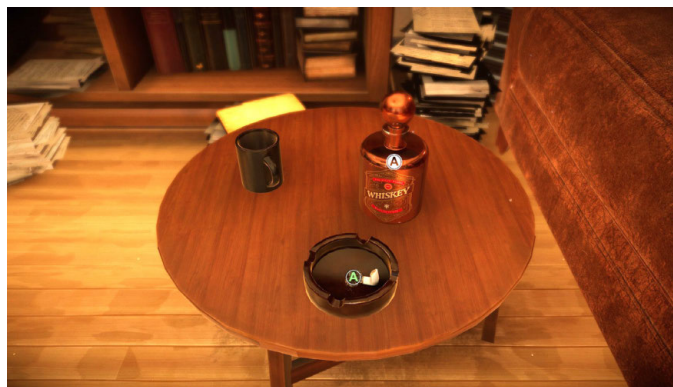
Die schwerfälligen Steuerungspassagen stören zudem den Spielfluss mehr, als irgendwas für Blacksad zu tun. Dafür gefällt mir die Geschichte umso besser. Als großer Noir-Krimi-Fan habe ich mir gleich die passenden Graphic Novels bestellt, um noch tiefer in die Welt von Detektiv Blacksad einzutauchen. Das Szenario mit seinen menschlichen Tieren erinnert mich an Fables mit seinen schrägen Märchenfiguren, die sich in der Moderne durchschlagen müssen. Damit könnte Blacksad vor allem die Fans glücklich machen, die die ganze Zeit auf ein The Wolf Among Us 2 gehofft haben.



Hier befragen wir eine Angestellte, die offenbar enger mit dem Toten verbandelt war.



Wir können die Zeit anhalten und unser Gegenüber unter die Lupe nehmen. Das Wissen setzen wir dann wieder geschickt im Gespräch ein.



Wie in einem Point&Click-Adventure dürfen wir zwischendurch die Umgebung auch frei erkunden und mit Objekten interagieren.

der, dass sich unser Detektiv so schwerfällig wie ein Ozeandampfer bewegt. Mit dem Gamepad läuft es sich etwas besser. Bei Entscheidungen wählen wir einfach eine Antwort im Dialog aus und unser Gegenüber reagiert entsprechend. Meist geht es hier darum, wie Blacksad von anderen wahrgenommen wird und wie er sich als Figur entwickelt. Die Geschichte selbst bleibt bis zum Ende recht linear. Sie mündet dann je nachdem, wie wir uns im Showdown verhalten, in unterschiedlichen Enden.

Bei Quick-Time-Events fällt der Einfluss unserer Handlungen sehr unterschiedlich aus, was sich etwas inkonsequent anfühlt. Manche Passagen wie die schon erwähnte auf dem Dach dürfen wir wiederholen. An anderer Stelle müssen wir blitzschnell reagieren oder mit üblen Folgen leben. Wenig begeistert waren wir auch von den etwas aufgesetzten Passagen zwischendurch, bei denen man zum Beispiel eine Lichtquelle finden muss, bevor das eigene Feuerzeug ausgeht. Sie wirken, als wollten die Entwickler um jeden Preis ein bisschen mehr Spiel aus Blacksad ma-

chen. Immerhin ist das Ermitteln spannend: Wir können per Tastendruck an vorgeschriebenen Stellen die Zeit einfrieren, um Personen bis ins Detail zu untersuchen und dazu zu befragen. Auch eine Ermittlungsfunktion im Stil der Sherlock-Holmes-Adventures gibt es. Wir kombinieren so Hinweise und ziehen Schlüsse zum Fall. Allerdings keine falschen, sonst schüttelt unser Katzendetektiv nur den Kopf.

Toller Schauplatz, schwache Technik

Die tierischen Figuren verfügen über eine ausgeprägte Mimik: Blacksads Gesichtszüge transportieren wunderbar, ob er gerade genervt ist, frustriert, erschöpft oder fröhlich. Seine rauchige Stimme passt auch sogar in der deutschen Version sehr gut. Auch die New Yorker Umgebungen sind detailliert gestaltet und atmosphärisch ausgeleuchtet. Abgerundet wird der gute Eindruck von passender Jazz-Musik als Untermalung.

Blacksad zeigt aber auch Schwächen. Texturen fallen verwaschen aus, wenn man genau hinschaut, und Animationen wirken hölzern. Außerdem leidet das Adventure

zwischendurch immer wieder unter Dialoge verschluckenden Bugs oder lästigen Rucklern. Hin und wieder hängt es sich auch mal ganz auf. Immerhin liegen die Speicherpunkte so fair, dass man selbst beim erzwungenen Neustart kaum Fortschritt verliert. Wir verzeihen die Unzulänglichkeiten meist, weil wir unbedingt wissen wollen, wie die Geschichte um unseren Katzendetektiv ausgeht. ★

BLACKSAD UNDER THE SKIN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 8250U / Ryzen 5 2500U
Geforce GTX 750 Ti / AMD R7 260X
8 GB RAM / 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 9700K / Ryzen 7 2700X
Geforce GTX 1080 / RX Vega 64
16 GB RAM / 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 detaillierte Umgebungen
- 👍 stimmungsvolle Beleuchtung
- 👍 gelungene Vertonung
- 👎 verwaschene Texturen
- 👎 hölzerne Animationen

SPIELDESIGN

- 👍 Entscheidungen formen Geschichte und Charakter
- 👍 nützliche Ermittlungsfunktionen
- 👎 öde Minispiel-Sequenzen
- 👎 fummelige Steuerung
- 👎 aufgesetzte Quick-Time-Events

BALANCE

- 👍 faire Speicherpunkte
- 👍 Tutorials
- 👍 angenehmer Spielfluss
- 👎 keine Hilfe-Funktion
- 👎 keine falschen Schlussfolgerungen

ATMOSPHERE / STORY

- 👍 intensive Noir-Atmosphäre
- 👍 vielschichtige und interessante Figuren
- 👍 spannende Handlung
- 👍 teils überraschende Wendungen
- 👎 für Krimi-Fans oft vorhersehbar

UMFANG

- 👍 angemessene Spielzeit
- 👍 Wiederspielwert durch Entscheidungen
- 👍 Sticker zum Finden und Sammeln
- 👍 viele unterschiedliche Schauplätze
- 👎 Handlung insgesamt doch sehr linear

ABWERTUNG

Blacksad leidet unter technischen Problemen wie Rucklern, Bugs, teilweise verschluckten Dialogzeilen oder vereinzelt Hängern, die sich nur durch einen Neustart beheben lassen.

FAZIT

Blacksad hat technische und spielerische Schwächen, liefert aber eine packende Adventure-Story voller interessanter Figuren ab.

75

-3

72

Was wurde eigentlich aus Telltale?

2018 war Schluss für Telltale: Das Adventure-Studio musste schließen und die Spiele des Unternehmens wurden teilweise von Steam und Co. entfernt. Nur für Walking Dead: The Final Season ging es weiter. Das wurde von Skybound Games fertiggestellt und im Epic Store veröffentlicht. Theoretisch existiert Telltale noch weiter, das Studio wurde von LCG Entertainment gekauft, die sich um den Vertrieb älterer Telltale-Spiele kümmern.



Manche Quicktime-Events wirken dramatisch, entpuppen sich aber als zahnlos.

Terminator: Resistance

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Teyon** Entwickler: **Reef Entertainment** Termin: **15.11.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

FÜR ALTMETALL-LIEBHABER

Dieses Spiel ist weder Hit noch Murks – das ist sein Problem.

Von Florian Zandt und Valentin Aschenbrenner

Man kann von den aktuellen Ablegern der legendären »Terminator«-Filmreihe halten, was man will, aber die ersten beiden Teile stellen auch heute noch Meisterwerke des Actionkinos dar. So richtig legendär waren die bisherigen Terminator-Spiele allerdings nicht. Der Shooter Terminator: Resistance will das mit dem Zusammenschweißen von Rollenspielelementen, Entscheidungen und einem spielerischen Gerüst aus der vergangenen Videospielgeneration ändern. Das klingt angesichts moderner Titel etwas aus der Zeit gefallen, auch technisch verströmt das Spiel Last-Gen-Vibes. Aber damit passt die Roboterhatz auch irgendwie zu den Filmen, an denen sie sich orientiert.

Flucht aus Pasadena

Terminator: Resistance folgt nicht der Geschichte des aktuellen Films »Terminator: Dark Fate«, sondern ist ein Prequel zu den ersten beiden »Terminator«-Filmen – genau genommen ist es die Vorgeschichte zu den Zukunftsszenen. Wir spielen Private Jacob Rivers, einen Otto-Normal-Soldaten aus der Widerstandsarmee von John Connor, der 2028 bekanntlich einen aussichtslosen Kampf gegen Skynet führt. Die feindliche Armee aus allerlei robotischem Flieg- und Kriechzeug – von Drohnen über die klassischen humanoiden Roboter wie den T-800 bis hin zu riesigen Mechs – rückt Tag für Tag näher, als letzter Überlebender unserer Division müssen wir direkt zu Beginn des Spiels

aus dem umkämpften Pasadena fliehen. Auf dem Weg zu einer Zuflucht treffen wir auf eine kleine Gruppe Überlebender um den knorrigen Colin, die Ärztin Erin, die Sammlerin Jennifer und ihren Bruder Patrick sowie den Quasi-Anführer Ryan. In einem alten Schulbus gelingt es uns schließlich, die robotischen Verfolger abzuhängen und ein verstecktes Lager in einer alten Kneipe aufzuschlagen – vorerst. Denn die Maschinen ruhen nicht, und unser Held Rivers steht aus zu Spielbeginn noch mysteriösen Gründen ganz oben auf Skynets Abschussliste.

Never change a winning team?

Schon das erste Kapitel liefert einen Vorgegeschmack darauf, was uns einen Großteil der knapp achtestündigen Kampagne beschäf-

tigt: schießen, ballern, dann wieder schießen. Zu Beginn noch mit konventionellen Waffen wie Pistolen und Maschinengewehren, später dann mit Raketenwerfern und Plasmaknarren. Allerdings fühlen sich die Kämpfe selbst bei schweren Geschützen nicht wuchtig genug an. Zwar rüttelt der Bildschirm bei Raketeneinschlägen ordentlich, aber abgesehen davon wirken die Waffen eher wie übergroßes Spielzeug.

Dazu kommt, dass die Gegner einfach nur kreuzdämlich sind und selbst in den wenigen Bosskämpfen nur als Kugelschwämme fungieren. Sogar die ach so furchteinflößenden Terminatoren kriegen wir auf dem normalen Schwierigkeitsgrad schnell klein. Theoretisch gibt es zwar auch die Möglichkeit, zwischen zerbombten Häusern, durch mod-



Schleichen ist in Terminator: Resistance nicht die schlechteste Option. Mit so vielen Terminatoren auf einmal können wir es beispielsweise selbst mit einem Plasmagewehr nicht aufnehmen.



Unter anderem in den nicht zu knappen Dialogen können wir mehr über unsere Kameraden erfahren und teilweise sogar den Verlauf ihrer Geschichten beeinflussen.

rige Keller und in Wäldern an den Gegnern vorbeizuschleichen. Aber da Abschlüsse die meisten Erfahrungspunkte bringen, lohnt es sich eher, sämtliche Gegner lahmzulegen. Moment, Erfahrungspunkte? Ja, denn haben wir genug Roboter zu Metallschrott verarbeitet, steigt unser Held im Level auf und wir dürfen einen Fertigkeitspunkt auf Skills verteilen, die uns höheren Schaden anrichten oder mehr tragen lassen. Auch Rollenspiel-Light-Fähigkeiten wie Schlösser knacken oder Hacken können erlernt werden. Ersteres ist allerdings nur eine enorm dreiste Kopie des aus Fallout oder The Elder Scrolls bekannten Systems. Letzteres erinnert an Frogger mit Hindernissen, ist aber zumindest Spaßig. Als Lohn erreicht man Depots mit Crafting-Material oder alternative Wege. Die Levels sind vergleichsweise klein und grundsätzlich linear, auch wenn wir uns frei darin bewegen können.

Crafting für die Katz

Merklich anders spielt sich Terminator: Resistance durch die Rollenspielelemente nicht. Erst mit der Freischaltung der Plasmawaffen kommt eine nette Crafting-Komponente dazu. Erlegten Gegnern luchschen wir Chips ab, die beispielsweise den Waffenschaden, die Feuerrate oder die Stabilität erhöhen. Sinnvoller wird das Crafting ab dann aber nicht mehr. Obwohl wir mit Fertigkeitspunkten auch Gegenstände wie Granaten oder Laserfallen zur Herstellung freischalten können, finden wir davon (genau wie Munition) mehr als genug in der Spielwelt. Sollten uns dann doch mal Patronen oder Erste-Hilfe-Sets ausgehen, sammeln wir einfach unterwegs Handelsressourcen wie Zigaretten oder Schnaps ein (liegen überall in den Levels herum) und tauschen diese in unserer Basis gegen Verbrauchsgegenstände ein.

Unsere Zuflucht, die wir im Lauf des Spiels mehrere Male wechseln, ist nicht nur eine Tauschbörse, sondern auch ein Quasi-Stammtisch. Dort tummeln sich die bereits erwähnten Überlebenden, für die wir während der Hauptmissionen Nebenquests erledigen. So sollen wir zum Beispiel für Kumpel

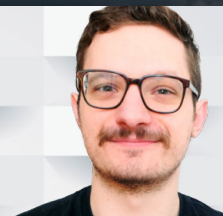
Ryan einen alten Kassettenrekorder einsammeln, wenn wir auf dem Weg zur Hauptaufgabe (Skynet-Raketentürme fotografieren) ohnehin gerade dran vorbeikommen. Zurück in der Basis lauschen wir dann teilweise emotionalen Geschichten der Mitstreiter. Wenn die Sammlerin beispielsweise von ihrem selbstlosen Vater redet oder der Mechaniker von der gemeinsamen Band mit seinem Bruder erzählt, wird uns durchaus warm ums Herz – wenn die Charaktere im Dialog nur nicht aussehen würden wie schlecht geschnitzte Holzpuppen.

Konsequenzen ohne Gewicht

Während uns die ab einem bestimmten Punkt mehr als vorhersehbare Hauptgeschichte kaum mitgenommen hat, hätten die kleinen Schicksale unserer Begleiter durchaus etwas mehr Gewicht bekommen können. Immerhin: Je nachdem, wie sympathisch uns die Überlebenden finden und wie wir uns in manchen Gesprächen entscheiden, zeigt uns das Spiel unterschiedliche Enden. Die Präsentation lockt einen jedoch nicht unbedingt zurück in die Zukunft. Umgebungen sind in der Regel graubraun und trostlos, sogar die Wälder wirken steril. Dafür besticht Terminator: Resistance durch eine Atmosphäre, die teilweise der aus den ersten beiden Filmen des Franchises in nichts nachsteht. Trotz der mauen Technik hat uns gerade der ikonische Score, den wir bereits aus dem Kino kennen, nicht zu knapp kalte Schauer über den Rücken gejagt, während zerstörte Ruinen nur durch den Schweinwerfer eines Hunter-Killers erhellt werden. Gerade eine Szene zu Beginn des Spiels, in der wir durch ein verlassenes Krankenhaus voller T-800 schleichen, gehört zu den stimmungsvollsten Abschnitten von Resistance. Außerdem hat man nicht mit Anspielungen und Querverweisen an die Terminator-Filme geizt, die Herzen von Fans höherschlagen lassen. Unterm Strich ist Terminator: Resistance kein kompletter Reinfall, sondern ein »okayes« Lizenzspiel – und das ist ja schon mehr, als man über vergleichbare Titel sagen kann. ★



Florian Zandt
@zandterbird



Es gibt sie natürlich, die herausragenden Lizenzspiele: die Jedi-Knight-Reihe, Rockstea-dys Batman-Spiele, das tolle MMO Herr der Ringe Online und noch etliche Beispiele mehr. Terminator: Resistance gehört nicht dazu. Dabei liegt es nicht mal daran, dass die Entwickler die Versatzstücke, die sie aus anderen Reihen stibitzen, schlecht zusammenbasteln. Im Gegenteil: Die Hacking- und Schlösser knack-Mechaniken sind kompetent eingesetzt, das Crafting ist nett bis okay, der Fertigkeitenbaum durchaus weitläufig. Bei einer derart legendären Vorlage reicht das aber nicht. Vor allem, weil die Technik bei mir immer wieder für Augenrollen gesorgt hat. Natürlich ist Optik nicht alles, aber Marionettencharaktere mit Knopf-Augen, teilweise grotte Frameraten und eine so dermaßen dröge Spielwelt müssen heutzutage einfach nicht mehr sein. Dann lieber den Umfang des Spiels etwas zurückfahren, sich auf wenige, wichtige Aspekte konzentrieren und da abliefern. Stand jetzt ist auch Terminator: Resistance nicht mehr als ein Grabbeltistenkandidat für Fans der Filme oder des Genres.

TERMINATOR: RESISTANCE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4160 / AMD FX-8350
Geforce GTX 1050 / Radeon RX 560
8 GB RAM, 32 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 8400 / Ryzen 5 2600
Geforce GTX 1070 / Radeon RX 590
8 GB RAM, 32 GB Festplatte

PRÄSENTATION



flüssige Animationen satte Soundeffekte abwechslungsreiche Levels
arme Levels Framerate-Einbrüche angestaubte Optik

SPIELDESIGN



mehrere Spielstile möglich umfangreiches Fertigkeitssystem
kurzweilige Minispiele größtenteils unnötiges Crafting
minderbemittelte KI

BALANCE



faire Checkpoints variable Schwierigkeitsgrade
stumpfe Kämpfe Munition und Material im Überfluss
Terminator keine Bedrohung

ATMOSPHÄRE / STORY



Endzeit-Stimmung gut geschriebene Charaktere
viele Hinweise für Terminator-Fans dröge Hauptgeschichte
vorhersehbare Twists

UMFANG



großes Waffenarsenal zahlreiche Nebenquests
mehrere Enden kurze Kampagne kleine Levels

FAZIT

Ein typischer Lizenztitel mit Macken und ausgelutschten Spielelementen, der sich dank einiger emotionaler Momente über Wasser halten kann.



Lost Ember

JOURNEY AUF VIER PFOTEN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Mooneye Studios** Entwickler: **Mooneye Studios**
 Termin: **22.11.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden**
 Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**



Das verlorene Licht und der Wolf müssen sich in Lost Ember gegenseitig helfen.

Das deutsche Kickstarter-Projekt ist endlich erschienen. Kann das Indie-Abenteuer die hohen Erwartungen erfüllen?

Von Manuel Fritsch

Die Sonne steht bereits tief am Horizont. In der Ferne erblicken wir eine riesige Rauchsäule, die uns den Weg weist. Wir rennen als Wolf durch das hohe Gras einer weitläufigen, pastellfarbenen Landschaft. Die Schatten werden länger, und als die Dämmerung endgültig einsetzt, erkennen wir mit ehrfürchtigem Staunen, dass unser Sprint durch das Gras Tausende von Glühwürmchen auf-

Zini und der Wolf

Erzählt wird die Geschichte des fiktiven Volks der Yanrana. Wir finden uns zu Spielbeginn aus unbekannten Gründen im Körper eines Wolfs wieder. Ein rotglühendes Astralwesen spricht uns an. Es sucht nach dem Weg in die Stadt des Lichts. Im Glauben der Yanrana ist dies der Ort, an den die Seelen der Verstorbenen gelangen. Doch der Weg da-

hin ist durch eine magische Kuppel versperrt, die über der Landschaft liegt. Die Leuchtkugel bittet um unsere Hilfe, diese Schranke zu durchbrechen. Wir beschließen unseren neu gefundenen Freund zu begleiten und machen uns als Duo auf eine spirituelle Reise, um das Geheimnis der Barriere



Lost Ember lebt vor allem von und besticht durch seine sehr künstlerische und farbenfrohe Welt, die auf Screenshots schon fast wie eine Art Gemälde wirkt.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Die Reise des Wolfs und seines glühenden Begleiters hat mich tief berührt. Denn Lost Ember behandelt Themen, die uns als Menschen definieren. Dabei gelingt es den Autoren, diese großen Fragen komplett kitschfrei und ohne Pathos zu behandeln. Die Erzählung ist visuell stimmig und sorgt dafür, dass ich mich stets motiviert auf die Reise zum nächsten Erzählpunkt aufmache. Spielerisch bin ich dagegen vom großen Versprechen, sich in jedes Tier verwandeln zu können, eher enttäuscht. Das Potenzial für aufwändige Verwandlungsrätsel wäre da, wird aber zu keinem Zeitpunkt wirklich ausgeschöpft. Lost Ember lebt von seiner einfühlsam erzählten Geschichte und der malerischen Stimmung. Die tierischen Eigenschaften wirken durch die vollständige Abwesenheit von Rätseln dagegen leider wie ein verschleudertes Gimmick.

und den Grund für unsere Tierform zu ergründen. Das klingt esoterisch, doch Lost Ember ist ein handfestes Action-Adventure im Stil von Journey oder Fe. Als Wolf können wir nicht nur rennen und die Landschaft erkunden, sondern besitzen eine ganz besondere Gabe: Auf Knopfdruck schlüpfen wir in jedes andere Tier, das uns begegnet. Auf diese Weise lassen sich auch für den Wolf unüberwindbare Abgründe und Hindernisse umgehen. Im Körper eines Vogels fliegen wir über große Schluchten, klettern als Bergziege an steilen Felswänden empor oder tauchen als Forelle unter Wasser durch unterirdische Höhlensysteme. Jede der rund zehn Tierarten im Spiel steuert sich unterschiedlich und ist liebevoll animiert.

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft

Aus spielerischer Sicht bleiben wir allerdings trotz der (Verzeihung) tierisch guten Idee etwas enttäuscht zurück. Für die Story hinter der rund fünfstündigen Kampagne spielen die Tierverwandlungen keine große Rolle. Das Spiel verzichtet auf jegliche Form von Rätseln, Kämpfe oder sonstige Herausforderungen, in denen diese Fähigkeiten kreativer zum Einsatz kommen. In der Regel dienen die tierischen Talente lediglich zur Überwindung einzelner Hindernisse auf dem Weg zum nächsten Handlungsort.

Die weitläufige Landschaft mit ihren offenen Arealen lädt zum Erkunden ein. Wer nicht immer direkt zur nächsten Rauchsäule rennt, um die Story voranzutreiben, findet etwa Pilze oder Relikte. Doch die Umwege lohnen sich nur für Sammler und bieten kaum spielerischen oder erzählerischen Mehrwert. Sie fügen der Atmosphäre nichts hinzu, und auch der Weg ist in der Regel nicht besonders reizvoll oder fordernd.

Gut gefallen hat uns dagegen, dass nicht jedes Tier wirklich »nützliche« Eigenschaften hat, die uns im klassischen Sinne weiterhelfen. Wer hat nicht schon immer davon geträumt, mal für einige Minuten als verflitztes Faultier im Baum abzuhängen oder sich als Elefant mit einer Ladung Wasser im Rüssel selbst den Rücken zu befeuchten? Von



Die Besonderheit im Spieldesign von Lost Ember: Auf Tastendruck wechseln wir in jedes beliebige Tier, auf das wir treffen, und übernehmen dessen Fähigkeiten.

solchen verspielten kleinen Ideen und witzigen Entdeckungen hätten wir uns mehr gewünscht, um noch tiefer in die Welt von Lost Ember eintauchen zu können.

Einfühlsame Geschichte ohne Kitsch

So harmonisch die weitläufige Naturlandschaft und die friedliebende Tierwelt wirkt, der Schein trügt: Denn im Kern geht es in Lost Ember um die großen Themen der Menschheit: Verlust, Trauer, Familie, Loyalität und die ewige Suche nach der Sinnhaftigkeit unseres Handelns. Was bedeutet es, ein »guter« Mensch zu sein? Was passiert mir uns nach dem Tod und was macht das mit den Hinterbliebenen?

In Form von Erinnerungssequenzen erleben wir die wichtigsten Schlüsselmomente zweier eng miteinander verwobenen Lebenslinien. Diese werden teils in kurzen Animationen gezeigt oder erscheinen uns als leuchtende »3D-Standbilder« in der Szenerie der Spielwelt. Zum Beispiel zeigt uns so ein Hologramm, wie zwei Streitende den Tempel um uns herum zur Ruine reduzieren. Unsere Begleitung kommentiert diese Situationen wie ein Erzähler aus dem Off und ergänzt sie mit Informationen. Die Geschichte nimmt einige interessante und überraschen-

de Wendungen und ist zusammen mit der gelungenen Präsentation und der Hologramm-Sprecher-Erzählform das Highlight von Lost Ember. Menschen mit einer Vorliebe für Storyspiele können wir diese »Tier-Walking-Sim« wärmstens empfehlen. Auf die ein oder andere Träne der Rührung sollte man sich beim emotionalen Finale gefasst machen. Wer dagegen spielerische Innovationen und Herausforderungen durch den Wechsel der Tierarten erwartet, wird mit Lost Ember nicht glücklich werden. ★

LOST EMBER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E8400 / AMD A6-7400K
Geforce GTX 550 Ti / Radeon HD 6950
4 GB RAM, 13 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Quad Q6600 / Phenom II X4 900e
Geforce GTX 770 / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 13 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stilsicheres Welt- und Tierdesign
stilsicheres Welt- und Tierdesign
stilsicheres Welt- und Tierdesign
stilsicheres Welt- und Tierdesign
stilsicheres Welt- und Tierdesign

SPIELDESIGN



innovative »Tier-Übernahme«
Suche nach dem nächsten
Storysnipsel motiviert
wenig Abwechslung bei Tierarten
Fähigkeiten zu wenig eingesetzt
Verstecke ohne Mehrwert

BALANCE



intuitive Steuerung
vereinfachbare Steuerung für Menschen
mit Behinderung
Spiel kommt ohne Kämpfe aus
kein Scheitern möglich
Orientierung nicht immer leicht

ATMOSPHÄRE / STORY



gefühlvolle, packende Geschichte
gute Wendungen und überzeugendes Ende
große Themen ohne Kitsch
gut platzierte Musikuntermalung
hübsch inszenierte Zwischensequenzen

UMFANG



riesige Welt mit abwechslungsreichen Landschaften
fünf Stunden Story-Kampagne
zwölf Tierarten
lieblose Pilz-Collectibles
kaum Wiederspielwert

FAZIT

Das Erzählabenteuer lebt von seiner Story und der Naturkulisse. Die innovative Tierwechsel-Mechanik schöpft ihr Potenzial nicht aus.



Über und durch gewisse Hindernisse kommen wir als Wolf nicht. Um durch diesen kleinen Tunnel zu kriechen, schlüpfen wir einfach in ein umherlaufendes Murmeltier.

Asgard's Wrath

DIE AAA-VR-HOFFNUNG

Genre: **Action** Publisher: **Oculus Studios** Entwickler: **Sanzaru Games** Termin: **10.10.2019** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Oculus Store, Launcher und DRM)**

Mit Asgard's Wrath bringt Oculus ein hochwertiges Action-Adventure exklusiv für die virtuelle Realität. Wir haben uns in die Kampagne gestürzt. Von Dennis Ziesecke

Virtual Reality fehlt es spätestens seit dem Erscheinen von Oculus Rift S und Valve Index nicht mehr an technisch überzeugender Hardware, sondern an Software, die den Kauf rechtfertigen kann. Zwar sind in den letzten Jahren hochwertige Umsetzungen bekannter Spiele wie Skyrim VR, No Man's Sky oder Borderlands 2 VR erschienen, teure Produktionen allein für VR rechnen sich allerdings noch nicht für Publisher und Entwickler.

Abhilfe schaffen Exklusivtitel, produziert von Headset-Herstellern und damit natürlich als Aushängeschild für den eigenen Store und die eigene Hardware. Mit Lone Echo bewies Oculus bereits ein gutes Händchen, das von Sanzaru entwickelte Marvel Powers United hingegen fiel qualitativ etwas ab.

Nun folgt mit Asgard's Wrath der nächste Titel von Sanzaru für den Oculus Store, und glücklicherweise haben die Entwickler nicht nur Superhelden gegen nordische Mythologie getauscht, sondern ein nach AAA-Maßstäben produziertes Action-Adventure mit gut 40 Stunden Spielzeit geschaffen. Wir haben uns mit Loki ein paar Hörner Honigwein



Kämpfe sind in der virtuellen Realität anstrengend, wir müssen die Axt tatsächlich schwingen.

geteilt, die VR-Brille aufgesetzt und das Spiel bezwungen. Nicht unbedingt in dieser Reihenfolge allerdings, zugegeben.

Endlich einmal Gott sein

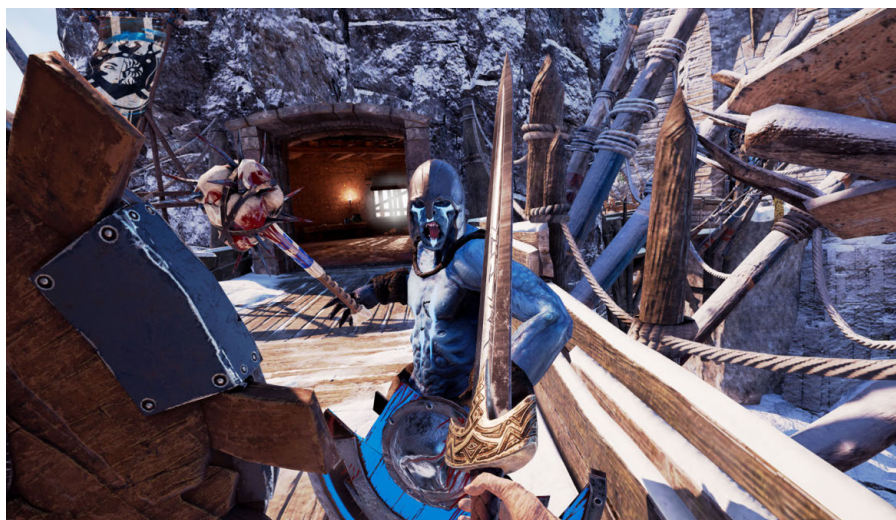
Eine der Stärken von VR liegt bekanntlich in der Immersion: In der virtuellen Realität nehmt ihr Größenverhältnisse real wahr, ihr befindet euch mitten in der Spielwelt, statt nur von außen darauf zu schauen. Um uns den Effekt so richtig ins Gesicht zu drücken, startet Asgard's Wrath mit einer Seeschlacht, in der wir Loki im Kampf gegen monströse Meeresfrüchte beistehen.

Fortan nimmt uns Loki ein wenig bei der Hand und zeigt, uns, dem noch unbekannten Götteranwärter, in eingestreuten Tutorials das Kampfsystem und die Bedienung. Nicht unpraktisch, denn nun warten gut 40 Stunden VR-Action-Adventure mit zahlreichen Kämpfen sowie Rätseln auf uns, in denen wir die Prüfungen meistern, um selbst zu einem vollwertigen Gott zu werden.

Die Spielwelt orientiert sich folglich an der nordischen Mythologie rund um Thor, Totengöttin Hel und natürlich unseren neuen Kumpel Loki. Die Ladebildschirme erklären auch im nordischem Sagenwesen wenig belesenen Spielern die Hintergründe. Seine Geschichte erzählt das Spiel augenzwinkernd mit ein wenig Slapstick-Humor, was aber nie störend oder albern wirkt, sondern gut zur Atmosphäre passt. Große zwischengöttliche Dramen bieten die eher flach gehaltenen Charaktere zwar nicht, Asgard's Wrath macht aber auch keinen Hehl daraus, unterhalten zu wollen, statt auf ein Studium der nordischen Götterwelt vorzubereiten.

Tierische Kämpfe

Im Laufe des Spiels nehmen wir diverse menschliche Körper in Besitz, mit deren Hilfe wir irdische Rätsel lösen und Kämpfe bestreiten. In den Levelabschnitten gilt es zudem, Runensteine zu finden, mit denen wir uns in unsere göttliche Gestalt verwandeln können. In dieser bietet sich eine sehr gute Übersicht über den jeweiligen Spielbereich,



Mit dem weiteren Spielverlauf erarbeiten wir uns immer bessere Ausrüstung.

Nicht nur mit Oculus!

Asgard's Wrath ist exklusiv im Oculus Store für Oculus Rift CV1 und Oculus Rift S erschienen. Mit dem kostenlosen und von Oculus geduldeten Programm Revive lässt es sich mit etwas Mühe aber auch mit anderen Headsets wie Valve Index, Windows Mixed Reality oder HTC Vive spielen. Das Pimax-Headset startet Oculus-Spiele sogar ohne Revive und auch hier funktioniert Asgard's Wrath, wie wir testen konnten.

außerdem können wir so auch Tiere in praktische Helfer mutieren lassen. Als Gott nehmen wir das Geschehen eher als Diorama wahr, was ein gutes Gefühl für die erhöhte Perspektive unserer spirituellen Form bietet.

Die Tierbegleiter lassen sich befehlen: So dient uns ein in halb-menschliche Gestalt verwandelter Hai als Kampfgefährte – und schaut dabei auch noch sehr cool aus. Eine Schildkröte blockiert hingegen Feuerfallen, später im Spiel kommen noch weitere Tiere mit zusätzlichen Fähigkeiten hinzu.

In Asgard's Wrath wechseln sich Kämpfe und Puzzles ab. Das Kampfsystem basiert auf Timing: Zwar lassen sich einige Gegner mit wenigen Schwertschlägen im wahrsten Sinne des Wortes zerteilen, viele Kontrahenten erweisen sich aber als zäher. Hier gilt es, im richtigen Moment zuzuschlagen, um erst die Rüstung und dann den Gegner selbst zu vernichten. Das Spiel hilft dabei mit farblichen Markierungen, im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade müssen wir uns aber darüber keine Gedanken machen.

Als Kontrahenten stehen zahlreiche menschenähnliche Wesen aus der nordischen Sagenwelt parat, vom an Zombies erinnernden Standardgegner bis zu Zwischenbossen



Dennis Ziesecke
@Dod1977



Asgard's Wrath ist nicht nur eines der umfangreichsten ausschließlich für VR entwickelten Spiele, es bringt auch noch Spaß. Mir persönlich wäre zwar ein physikbasiertes Kampfsystem wie in Blade & Sorcery lieber gewesen, das auf Timing basierte System von Asgard's Wrath ist aber auch gut umgesetzt und bietet eigene Herausforderungen. Dank verschiedener Schwierigkeitsgrade lässt es sich auch ohne die meiner Meinung nach in VR eher störenden Quick-Time-Anlehnungen nutzen. Von den speziellen Möglichkeiten der virtuellen Realität macht das Spiel zudem reichlich Gebrauch, was für zahlreiche sehr beeindruckende Spielszenen sorgt. Die Steuerung ist durchdacht und nicht so überladen wie beispielsweise bei No Man's Sky. Asgard's Wrath ist ein wirkliches VR-Highlight, das sogar überzeugte Monitor-Spieler konvertieren könnte – wenn die sich rantrauen.



Loki lässt uns Tierbegleiter erschaffen, die uns bei Puzzles und in Kämpfen helfen.

wie einer ebenso unfreundlichen wie fülligen Dame mit erstaunlicher Schlagkraft. Besonders beeindruckend sind aber die Endbosse am Ende der jeweiligen Abschnitte: Hier kämpfen wir auch mal in Götterform gegen andere Götter, über einer aus der Höhe wie eine Puppenwelt aussehenden Landschaft – das fühlt sich episch an. In der Göttertaverne von Asgard tauschen wir Loot gegen Waffenmodifikationen und Ausrüstung, trinken alkoholische Getränke und genießen die Grafik- und Soundkulisse. Eine schöne Auflockerung – allerdings ohne dass eine Ausrüstungsspirale wirklich greifen würde.

Gott des Knobels

Die Rätsel erfordern Kombinationsgabe und mitunter ein gutes Auge beim Absuchen der Levels, lassen sich aber auch von Einsteigern gut lösen. Als Gott bereiten wir unserer menschlichen Gestalt etwa oft den Weg, indem wir unsere Begleiter für uns unerreichbare Schalter betätigen lassen. Die Rätsel sind aber eher entspannendes Beiwerk zwischen den Kämpfen und dem Erforschen der wunderschön gestalteten Spielwelt als eine Hauptaufgabe. Dafür können wir außerdem die zahlreichen Nebenquests erledigen, die uns etwas tiefer in die Spielwelt führen. Das Niveau eines The Witcher 3 erreicht Asgard's Wrath dabei zwar lange nicht, Langweiler-Quests, in denen wir zig identische Kräuter suchen müssen, verkneift sich das Spiel aber glücklicherweise. Eine Open World bietet Asgard's Wrath nicht, die begrenzten Areale sind aber kein Nachteil, da sie die Atmosphäre des Spieles konzentrieren.

Technisch erste Sahne

Mit über 100 entpackten Gigabyte auf der Festplatte ist Asgard's Wrath ein Schwergewicht, beim ersten Starten zeigt sich aber bereits, wo die Datenmengen herkommen: Kaum ein anderer VR-Titel bietet eine so gute Grafik. Die Texturen sind detailreich, Animationen glaubhaft und einige Spielszenen vor allem dank der gut wahrnehmbaren Größenverhältnisse schlicht episch. Auch in punkto Sound gibt es nichts zu meckern, in-

klusive guter (englischer) Dialoge. Deutsche Untertitel sind laut Oculus bereits in Arbeit.

Dabei stellt Asgard's Wrath zwar gewisse Anforderungen an den PC, für die höheren Detailstufen in Verbindung mit hochauflösenden VR-Brillen kann eure Grafikkarte nicht schnell genug sein. Mit mittleren Detaileinstellungen sieht das Spiel aber immer noch sehr gut aus. Diverse Komfortfunktionen bieten unter anderem die Möglichkeit, das Spiel auch für von Motion Sickness geplagte VR-Gamer behaglicher zu machen. ★

ASGARD'S WRATH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500K / AMD Ryzen 3
Geforce GTX 1660 / Radeon RX 590
8 GB RAM, 121 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 7700K / AMD Ryzen 5 1600
Geforce RTX 2070 / Radeon RX 5700XT
16 GB RAM, 121 GB Festplatte

PRÄSENTATION



überzeugende VR-Darstellung sehr hohe Grafikqualität
gute Animationen erstklassige Vertonung einige sehr flache Texturen ohne Tiefenwirkung

SPIELEDIGN



gelungene Mischung aus Kämpfen und Rätseln Abwechslung in Haupt- und Sidequests gute Umsetzung eines timingbasierten Kampfsystems Schnelleisepunkte keine Ausrüstungsspirale

BALANCE



gut gestaltetes Tutorial ausgewogener Schwierigkeitsgrad
Kampfsystem anpassbar einige Rätsel sind eher verwirrend
wenig fordernde Gegner-KI

ATMOSPHÄRE / STORY



großartige Immersion nachvollziehbare Umgebungsphysik
interessante nordische Mythologie inklusive Loki nutzt die Möglichkeiten von VR gut aus angenehmer Slapstick-Humor

UMFANG



große Spielwelt lange Story-Kampagne zahlreiche Erkundungsmöglichkeiten zusätzliche Begleiter erschließen neue Areale Kämpfe strecken das Spiel ein wenig

FAZIT

Die bisher größte reine VR-Erfahrung punktet mit toller Grafik, guter Bedienbarkeit und einer unterhaltsamen Göttergeschichte.



Sniper Ghost Warrior Contracts

PASSABLER AUFTRAGSKILLER FÜR DEN KLEINEN GELDBEUTEL

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **City Interactive** Entwickler: **CI Games** Termin: **22.11.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Die AA-Scharfschützensimulation hat keine packende Story und keine atemberaubende Grafik. Dafür gibt's ein (überwiegend) spaßiges Spiel und viel zu tun fürs Geld.

Von Sascha Penzhorn

Jeder kennt dieses Problem: Ein Widersacher muss schnell und unauffällig beseitigt werden. Ihr braucht einen kreativen Profi mit schlagkräftiger Ausrüstung, der kalt, emotionslos und vor allem effektiv arbeitet. Doch ihr wollt nicht gleich sämtliche Ersparnisse in die Sniper Elite investieren. Und die Preisliste von Agent 47 ist viel zu verwirrend.

Dabei wollt ihr einfach nur mal ein paar böse Menschen spurlos verschwinden lassen, ohne viel Schnickschnack, ohne versteckte Kosten und ohne Stress. Zeit für Sniper Ghost Warrior Contracts!

Aufs Wesentliche reduziert

Das Spiel beginnt mit etwas seichter Story. Böse Menschen in Sibirien, die mit biologischen Waffen experimentieren. Politiker, die Reichtümer horten, während das Volk hungert. Typen, die ganz allgemein so fies sind, dass man sie alle bedenkenlos aus sicherer Entfernung mit dem Präzisionsgewehr umnieten darf, ohne sich schlecht zu fühlen. Zu keinem davon bauen wir irgendein Verhält-



Unser komfortables HUD zeigt uns an, wenn wir etwas vorhalten müssen, weil starker Wind weht.

nis auf, das uns motiviert, den entsprechenden Schurken endlich abzumurksen

Die Render-Sequenzen haben englische Sprachausgabe mit deutschen Bildschirmtexten und ruckeln teilweise so stark, dass wir uns vorkommen wie beim neuen Call of Duty: Modern Warfare. Die Handlung ist vollkommen uninteressant, was für ein Spiel dieser Art natürlich nicht unbedingt ein Beinbruch ist. Wer auf eine gute Geschichte steht, findet sie hier jedoch sicher nicht.

Und weil wir gerade so schön am Motzen sind, machen wir auch gleich mit unserem zweiten großen Kritikpunkt weiter: Das Spiel

ist kein Hingucker. Die Texturen sind matschig, die Grafikeinstellungen dürftig. Es gibt Settings wie »Nachbearbeitung«, »Shading« sowie noch »Shader-Qualität« mit Einstellungsmöglichkeiten von niedrig bis sehr hoch. Ambient Occlusion oder Anti-Aliasing-Filter fehlen. Das macht

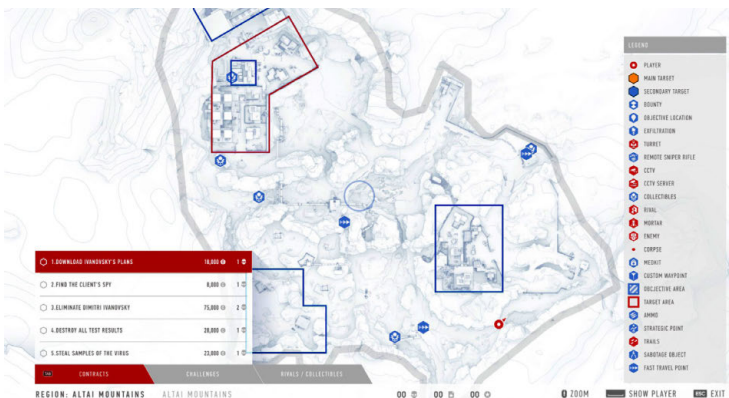
Sniper Ghost Warrior Contracts zwar nicht zwingend hässlich, wegen seiner überwältigenden Grafikpracht werdet ihr es aber wohl eher nicht installieren.

Immerhin: Mangels hoch aufgelöster Texturen nimmt das Spiel trotz seiner fünf riesengroßen Karten nur bescheidene zwölf GB auf eurer Festplatte ein und läuft auch auf mittelprächtiger Hardware ruckelfrei – zumindest außerhalb der Filmsequenzen. Immerhin sind die Karten abwechslungsreich gestaltet. Und ja – man kann tatsächlich Spaß mit der Ballerei haben!

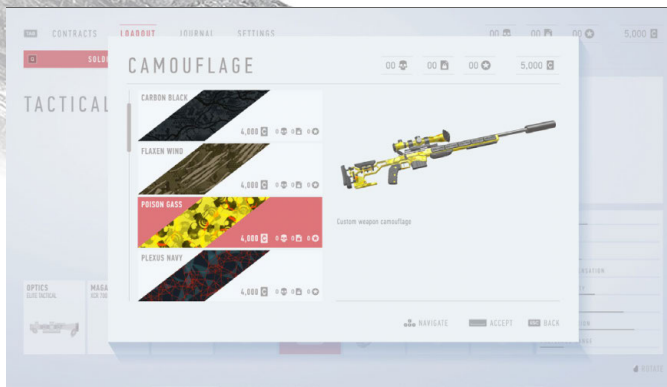
Viele Lösungswege

Okay, es ist keine Liebe auf den ersten Blick. Aber wenn man aus einem halben Kilometer Entfernung einen Kill hinlegt, dann macht das Laune. Das liegt einerseits daran, dass es ... nun, interessant aussieht, wenn die Kamera dem Geschoss folgt und zeigt, wie es mit dem Ziel kollidiert. Zum anderen fühlt es sich ganz einfach gut an, weil Kills gegen bewegliche Ziele auf sehr große Distanz Übung und Fingerspitzengefühl erfordern.

Unser Projektil fliegt nicht einfach exakt geradeaus, sondern sinkt auf jedem Meter etwas, wird vom Wind beeinflusst und findet sein Ziel nicht, wenn wir einfach nur stur mit dem Fadenkreuz draufhalten. Unser justier-



Auf den fünf großen Karten im Spiel gibt's reichlich zu tun!



Einen fiesen Auftragsmörder erkennt man am neongelben Waffen-Skin.



Wir haben unser Ziel ausgeschaltet, dabei aber den Alarm ausgelöst.

bares Zielfernrohr und die Wind-Anzeige im HUD machen den Kampf komfortabler, ohne ihn zu sehr zu vereinfachen.

Nebenher legen wir Minen aus und verursachen dann ordentlich Krach, um Feinde aufzuschrecken und in ihr Verderben zu locken. Auch Drohnen und ferngesteuerte Geschütze gehören zu unserem Repertoire. Wer es persönlicher mag, schleicht sich direkt an Feinde heran und beseitigt sie mit dem Messer oder einer Pistole mit Schalldämpfer. Natürlich stehen auch die obligatorischen Benzinkanister, Fässer mit Giftgas und explodierende Fahrzeuge herum, falls wir es mal eine Ecke lauter mögen. Das ist besonders dann hilfreich, wenn wir von einem Gegner oder einer Kamera entdeckt werden oder eine Leiche allzu sichtbar herumliegen lassen und nicht wegräumen.

Wenn die Alarmsirenen schrillen, ist sofort die Hölle los! Verstecken wir uns jetzt nicht sofort, war es das schlimmstenfalls. Als letzte Rettung hilft dann höchstens noch der Griff zum Sturmgewehr oder zu ein paar Handgranaten. Und dazu kommt es durch-

aus öfter, denn statt einfach nur gemütlich Ziele auszuschalten, müssen wir auch immer wieder mal feindliche Basen infiltrieren und dort Dinge mitgehen lassen. Für den Adrenalinkick sorgt hier vor allem der Sound – überall krachen Schüsse, Soldaten brüllen durcheinander und die nervigen Sirenen heulen überall um uns herum.

Von dumm bis übermenschlich

Das Spielerlebnis variiert sehr stark mit dem Schwierigkeitsgrad. Auf dem niedrigsten Level schleichen wir uns recht gemütlich an Patrouillen heran und erledigen sie nacheinander mit dem Messer, bevor sie je auf uns aufmerksam werden. Das eignet sich vor allem für Spieler, die für Präzision keine Geduld haben und lieber mit dem Feind auf Tuchfühlung gehen – auch wenn eine allzu offene Auseinandersetzung mit zu vielen Gegnern natürlich nie lange gutgeht.

Auf höheren Schwierigkeitsgraden müsst ihr geschickter agieren, denn hier werdet ihr oft schon auf große Distanz entdeckt. Hier achten Gegner auf jede Bewegung und jedes Geräusch und treffen zielsicher auf weite Entfernung. Stellenweise legen sie dabei regelrecht paranormale Fähigkeiten an den Tag – erspürt euch ein Feind, wissen für gewöhnlich auch direkt all seine Kollegen exakt, wo ihr euch versteckt haltet.

Wirklich frustrierend wird es aber nie – dafür sorgen einerseits regelmäßige Checkpoints, falls wir doch mal das Zeitliche segnen. Andererseits kann man die Missionen auf jeder Karte nie wirklich komplett vermasseln. Machen wir ein gesuchtes Ziel mal auf uns aufmerksam und lassen es dann entkommen, verschanzt es sich an anderer Stelle und wird womöglich noch besser geschützt als bei unserem ersten Anlauf. Wir können die Sache aber nicht so hart verbocken, dass sie unrettbar verloren geht. Recht so! Allein das Extrahieren nach einem perfekten Einsatz ist wenig spannend. Wenn man alle Feinde beseitigt hat und quälend langsam zum Missionsende latschen muss, kann man immerhin noch mal in aller Ruhe das gerade Erlebte Revue passieren lassen. Schnellreise ist während der Exfiltrierungsphase nämlich nicht erlaubt. Menno!

Motivation durch Upgrades

Für jedes Problem gibt es unterschiedliche Lösungen, für besonders geschicktes Vorgehen (z.B. einen Boss ausschalten, ohne den

Alarm auszulösen) gibt's extra dicke Belohnungen. Überhaupt bekommen wir für jede erledigte Aufgabe reichlich Spielwährung, mit der wir neue Schießprügel, Waffen-Skins und diverse Charakter-Upgrades (bessere Panzerung und Regeneration, Resistenz gegen Gas, Nachtsicht uvm.) freischalten. Und mit zusätzlichen Fähigkeiten, Gegenständen und Upgrades erweitern sich auch unsere Möglichkeiten, Missionsziele zu erreichen.

Das erhöht den Wiederspielwert. Wer alle Hauptziele auf allen fünf Karten absolvieren möchte, muss je nach Schwierigkeitsgrad und Vorgehensweise zehn bis 15 Stunden einplanen. Mit optionalen Zielen und Herausforderungen spielt ihr entsprechend länger. Und das ist für den Kaufpreis von aktuell 30 Euro doch gar nicht übel. ★

SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3240 / FX 6350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / FX 8350
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- optisch abwechslungsreiche Karten
- gutes Sounddesign
- matschige Texturen
- mangelhafte Grafikeinstellungen
- ruckelige Filmsequenzen

SPIELDESIGN

- gute Sniper-Simulation
- viele unterschiedliche Lösungswege
- Upgrades motivieren
- spaßige Gadgets und Ausrüstung
- langweilige Exfiltrierung

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- faire Checkpoints
- Missionen nie unrettbar verloren
- Sniper-Gameplay genau richtig schwer
- manchmal übermächtige KI

ATMOSPHÄRE / STORY

- ein paar nette Story-Rendersequenzen
- eisige Karten mit Sibirien-Feeling
- Handlung komplett belanglos
- keine interessanten Figuren
- keine Schurken, denen man es so richtig gönnt

UMFANG

- fünf riesige Karten
- mehrere Ziele pro Karte
- extra knackige Bonus-Herausforderungen
- viele Charakter-Upgrades zum Freischalten
- große Waffenauswahl

FAZIT

Passabler Sniper-Simulator, jedoch mit grafischen Schwächen und belangloser Story.



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Wenn dein Ziel 500 Meter von dir entfernt ist, sich bewegt und dann auch noch starker Wind weht, ist der Abschuss alles andere als eine sichere Sache. Falls dann beim Betätigen des Auslösers die Bullet-Cam startet und der Kugel von deinem Gewehrlauf bis zum Ziel folgt, fühlt sich das tatsächlich gut an. Wenn man ein Missionsziel ausschaltet, dabei erwischt wird und um sein Leben rennt, während überall um einen herum die Scheinwerfer blitzen und Feinde aus allen Rohren feuern, dann ist das ein Adrenalinstoß. In seinen besten Momenten macht Sniper Ghost Warrior Contracts Spaß, auch wenn es kein Blockbuster ist. Die schwache Story ist kein Weltuntergang, denn die ist in einem Titel dieser Art Nebensache. Die Grafikoptionen sind mir als PC-Spieler aber zu mangelhaft. Auch die KI schwankt zu stark zwischen hirntot und göttlich. Auf dem hohen Schwierigkeitsgrad wird man schnell entdeckt – und die Kollegen schießen auch auf große Distanz sehr genau!

Superliminal

EINE FRISCHE PERSPEKTIVE

Genre: **Denk- & Ratespiel** Publisher: **Pillow Castle** Entwickler: **Pillow Castle** Termin: **12.11.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **ja (Epic)**



Hinter den Kulissen von Somnasculpt sieht es eher traurig aus – und das ist nur ein Beispiel für die unterschiedlichen Umgebungen.



Audiologs und Monologe unserer Testaufsicht lockern das Spielgeschehen auf und geben Hintergrundinfos zum Somnasculpt-Programm.

First-Person-Rätselspiele haben inzwischen eine Tradition. Das Debüt von Pillow Castle will einen neuen Blickwinkel auf das Genre bieten – wortwörtlich. Von Florian Zandt



Florian Zandt
@zandterbird

Spiele, die einen wirklich neuen Blickwinkel auf bekannte Probleme, Mechaniken und Themen liefern, haben bei mir direkt einen Stein im Brett. Und wenn sie das Ganze von der metaphorischen auf die tatsächliche Ebene hieven wie Superliminal, erst recht.

Dabei hat der First-Person-Puzzler natürlich auch seine Schwächen. Technisch gesehen sieht das Spiel nicht mehr wirklich frisch aus, man merkt ihm die sechs Jahre an, kontert das aber mit tollem Leveldesign. Und für Menschen, die Spiele hauptsächlich nach dem Verhältnis zwischen Anschaffungskosten und Spieldauer bewerten, ist Superliminal definitiv ein Flop.

Was der Titel in seinen knapp zwei Stunden allerdings mit mir anstellt, wie er meine Erwartungen mit kleinen Wendungen untergräbt, und zu welchem simplen, aber bedeutungsvollen Schluss er schließlich am Ende gebracht wird, unterhält mich auf seine Art nur wenig schlechter als damals Portal oder The Stanley Parable.

Sechs Jahre Entwicklungszeit für ein augenscheinlich simples und kurzes Rätselspiel wie Superliminal wirken erst mal relativ lang. Schließlich geht es in dem Titel nur darum, durch das Manipulieren von Objekten immer abstraktere Levels in Ego-Perspektive zu durchqueren. Wer bei dem ersten Titel von Pillow Castle allerdings einen Walking Simulator Plus erwartet, täuscht sich.

Das fängt allein bei der Vorgeschichte an. Uns wird zu Beginn erklärt, dass die Firma Somnasculpt mit fortschrittlicher Technologie die Träume von Menschen begehbar gemacht hat. Damit soll es möglich sein, Probleme wie Stimmungsschwankungen oder Selbstzweifel an der Wurzel zu beseitigen. Woran genau unsere nicht näher definierte Protagonistin leidet, ist nicht klar. Es wird lediglich deutlich, dass ihr keine Wahl als diese Therapie bleibt und wir sie durch ihr Unterbewusstsein steuern müssen. Damit werden auch die stellenweise ziemlich abgefahrenen Spielumgebungen gerechtfertigt. In Träumen ist schließlich vieles möglich. Zum Beispiel mit dem Fahrstuhl von Unterbewusstseinsebene zu Unterbewusstseinsebene zu fahren oder eine Renovierungsaktion als Horrorgeschichte zu verkaufen.

Alles eine Frage des Blickwinkels

Diese oft unerwarteten Wendungen ziehen sich wie ein roter Faden durch Superliminal. Den Kontext liefern die humorigen Ansagen des Computerprogramms, das uns mit beißenden Kommentaren durch das gut gemachte Tutorial und das weitere Geschehen führt, und die Audiologs von Dr. Glenn Pierce, dem Gründer von Somnasculpt. In

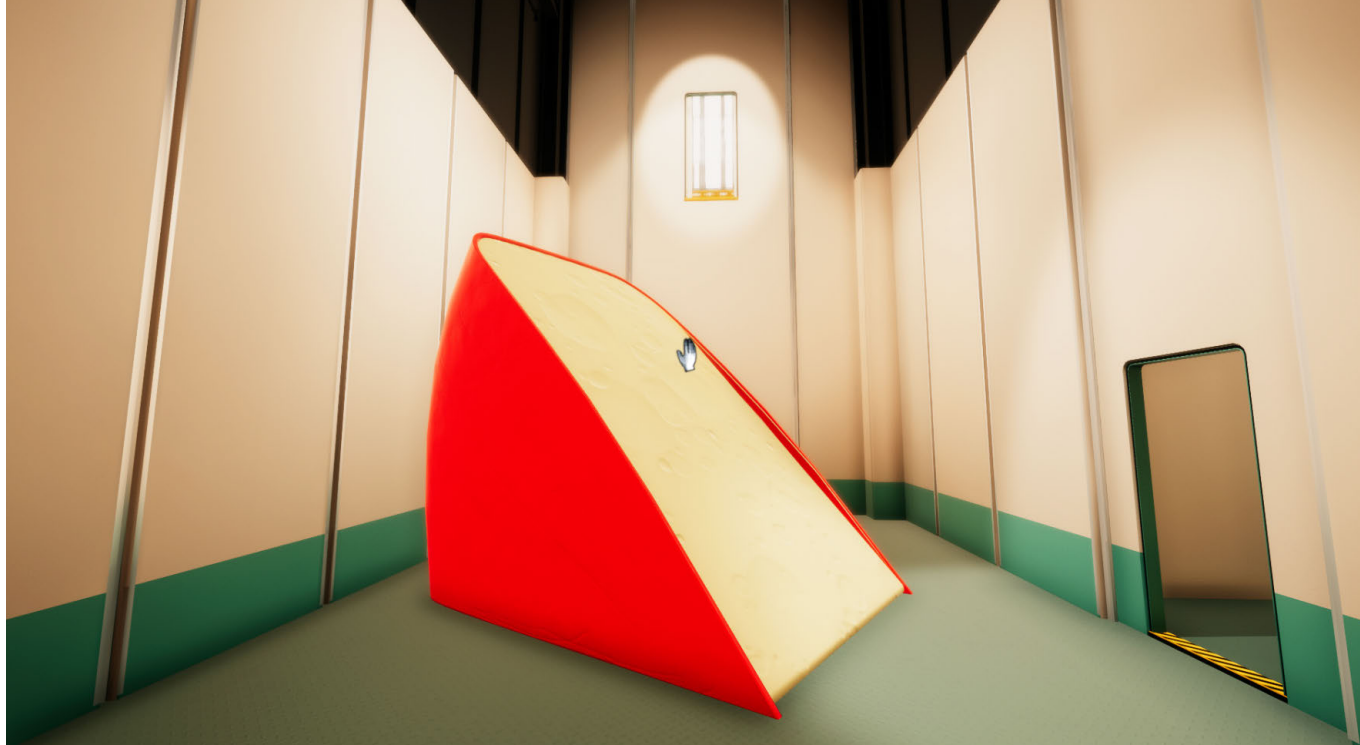
Kombination erinnern diese hervorragend gesprochenen Ausführungen an Portal und The Stanley Parable, obwohl Superliminal letzten Endes doch ein anderes Spiel ist.

Schließlich geht es hier wortwörtlich um neue Blickwinkel. Das Rätseldesign ist auf der Idee der erzwungenen Perspektive aufgebaut. Diese Technik aus Film, Kunst und Architektur sorgt je nach Position des Betrachters oder der Kamera für optische Täuschungen. So wirken Gegenstände, die in der Realität winzig sind, je nach Einstellung riesengroß. Dieser Gegensatz ist der Kern eines Großteils der frühen Puzzles. Ein Beispiel: Um eine hoch in der Wand eingelassene Tür zu erreichen, müssen wir aus einem Stück Käse eine Rampe bauen. Das Stück ist dafür nicht groß genug. Gehen wir aber nah genug ran, heben es mit einem Mausklick auf und lassen es mit einem weiteren Klick so fallen, dass es im Verhältnis zur Umgebung in unserem direkten Sichtfeld groß wirkt, verwandelt sich das Lebensmittel in eine gigantischere Version seiner selbst.

Auch die Umgebung kann in die Lösung der Rätsel einbezogen werden. Beispielsweise finden wir uns an einer Stelle in einer Art Filmset wieder. Dessen Wände können wir durch das Bauen von Rampen überwinden – oder einen anderen Weg suchen. Und spätestens an der Stelle mit dem Ventilator und den Äpfeln waren wir über alternative Lösungsansätze dankbar – solltet ihr Superliminal spielen, wisst ihr, was wir meinen.

Technisch nicht mehr taufrisch

Für jedes Unterlevel, vom Puppenhaus über den schon erwähnten Horrortrip durch



In den ersten Levels lernen wir anhand einfacher Beispiele, wie die Rätsel prinzipiell funktionieren.

schummrige Flure bis zur abstrakten Welt aus Licht und Schatten haben sich die Macher auch unterschiedliche Ergebnisse bei der Interaktion mit Objekten überlegt. Heben wir in einem Level noch Gegenstände mit einem Klick auf, verdoppeln wir diese im nächsten Level vielleicht durch Draufklicken. Das täuscht allerdings nicht darüber hinweg, dass es in den meisten Rätseln nur darum geht, Treppen zu bauen und Schalter zu aktivieren. Wenn das Spiel allerdings diese Erwartung umkehrt, scheint das Potenzial durch. Leider wird es gerade in den optisch interessantesten späteren Levels manchmal schwierig, die Mechaniken zu entschlüsseln. So gab es ein oder zwei Stellen, an denen wir ein auf den ersten Blick simples Rätsel nur durch Herumprobieren lösen konnten. Wird das Spiel zu abstrakt und verliert sich zu sehr in seiner Designphilosophie, kommt es also durchaus mal zu Frustramenten. Die werden auch durch die reduzierte und deswegen manchmal etwas detailarme Optik nicht wieder aufgefangen. Ärgerlich: Wenn einem der nicht abschaltbare Weichzeichner-Effekt an den Rändern des Blickfelds einmal aufgefal-

len ist, nervt er bei jedem Kameraschwenk und lässt sich nicht mehr ins Unterbewusstsein zurückverbannen.

Realität ist, was du draus machst

Thematisch passt dieser Effekt zwar zur Traumreise, auf die wir uns begeben, die besondere Atmosphäre und das traumwandlerische Gefühl erschafft das Spiel aber auf anderem Weg. Zum Beispiel dadurch, dass wir uns immer wieder fragen, ob wir denn wirklich noch schlummern oder nach der letzten Fahrstuhlfahrt schon längst wieder aufgewacht sind und jetzt die Flure der Somnasculpt-Klinik durchlaufen. Dieses Spiel mit der wahrgenommenen und tatsächlichen Realität verleiht Superliminal eine weitere Bedeutungsebene und macht die Aneinanderreihung der tendenziell ähnlichen Puzzles spannender als erwartet. Vor allem auch, weil so kein Leerlauf aufkommt. Während wir darüber grübeln, welche Realitätsverdrehung hinter der nächsten Ecke auf uns wartet, kommt einem selbst der längste Spaziergang durch Puppenhausflure oder Testkammern nämlich eher kurz vor.

Letztlich will uns das Spiel beweisen, dass die Lösung vieler Probleme Ansichtssache ist. Dass nicht jedes Hindernis in der echten Welt durch das Betrachten aus einem anderen Blickwinkel überwunden werden kann, ist klar. Aber schließlich flimmert zum Ende des Spiels nicht umsonst der Satz »Danke fürs Träumen« über den Bildschirm. ★

SUPERLIMINAL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500 / Athlon X4 845
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7950
4 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3330 / AMD FX-8350
Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- minimalistische Optik
- tolle Synchronsprecher
- abwechslungsreicher Soundtrack
- Objekte teilweise detailarm
- unpassender Unschärfeeffect am Bildschirmrand

SPIELEDISIGN



- fokussiertes Leveldesign
- herausragende Puzzlemechaniken
- unvorhersehbare Wendungen
- innovativer Ansatz
- wenig echte Interaktionsmöglichkeiten

BALANCE



- generell faires Rätseldesign
- kein Scheitern möglich
- solides Tutorial
- oft mehrere Lösungen möglich
- manche Puzzles schwierig zu entziffern

ATMOSPHÄRE / STORY



- philosophischer Unterbau
- interessante Geschichte
- humorvolle Monologe im Hintergrund
- surreale Traumwelt
- frisches Setting

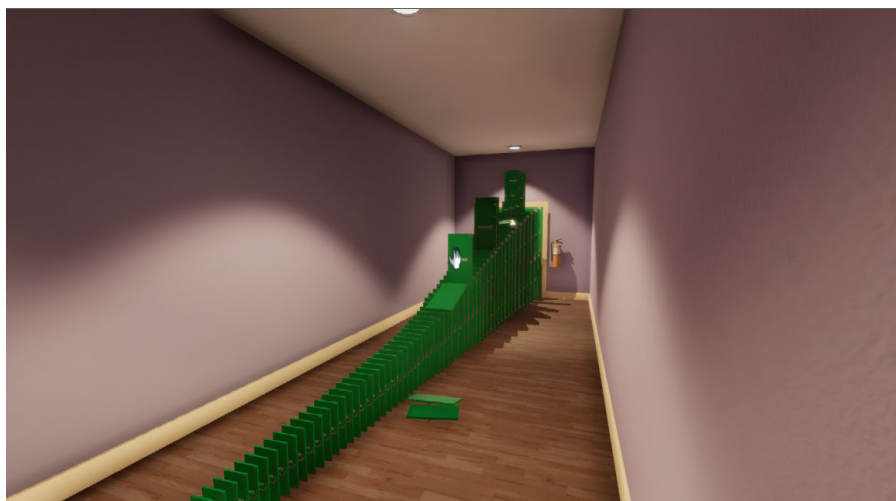
UMFANG



- kein Leerlauf
- unterschiedlichste Spielumgebungen
- begrenzte Anzahl an unterschiedlichen Rätseltypen
- kein Wiederspielwert
- enorm kurze Spielzeit

FAZIT

Philosophischer Unterbau, kluge Knobelpassagen, abwechslungsreiche Mechaniken: Superliminal ist vor allem für Puzzlefans ein Muss.



Nicht immer löst ein Klick das aus, was uns vorher beigebracht wurde.

Rune 2

ZEHN JAHRE ZU SPÄT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ragnarok Game LLC** Entwickler: **Human Head** Termin: **12.11.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Im Test von Rune 2 finden wir einen technisch veralteten und unausgereiften Nachfolger, der wie aus der Zeit gefallen wirkt.

Von Christian Just

Rune 2 musste wohl ganz dringend erscheinen. Kurz nach dem Release machte Entwickler Human Head nämlich dicht (formierte sich inzwischen unter dem Dach von Bethesda neu). Die Eile merkt man dem Titel an, denn obwohl in Rune 2 einige nette Ideen stecken, wirkt die Umsetzung unausgegoren und wird von vielen Nickeligkeiten geplagt.

Der Nachfolger zum gleichnamigen Actionspiel (November 2000) wird Interessierte enttäuschen, weil er weder technisch auf der Höhe der Zeit ist noch beim Haupt-Verkaufsargument, dem Kampf, wirklich überzeugen kann. Ob aber vielleicht Fans von nordischer Mythologie ihren Spaß mit diesem Titel haben können, klären wir im Test.

Nordische Apokalypse

Rune 2 lässt sich als Action-Adventure mit Rollenspielelementen bezeichnen. Darin sollen wir Ragnarök verhindern und zu guter Letzt sogar Loki auf die Nase hauen. Zu Beginn erstellen wir einen Charakter (männlich oder weiblich), der uns optisch taugt, Werte können wir nicht festlegen, die ergeben sich später im Spiel automatisch durch Levelaufstiege. Ein Pluspunkt: Die Charaktermodelle sind ansprechend designt und sehen überzeugend archaisch aus. Die Animationen indes sind eine andere Geschichte, die wirken, als würde da die eine oder andere Bewegungsstufe einfach fehlen. Das macht insbesondere die Kämpfe noch unbefriedigender, als sie es ohnehin schon sind, doch dazu später mehr.

Es fehlen nämlich nicht nur Animationsstufen, sondern es fehlt auch eine Motivation. NPCs, die mit uns reden, die gar um ihr Leben fürchten? Fehlanzeige. Ansonsten schickt uns die Stimme von Gott Heimdall (gut vertont) von Insel zu Insel, um dort Ru-

nensteine von ihren Fesseln zu befreien und Artefakte zu sammeln. Am Ende jeder Inselaufgabe wartet ein Zwischenboss wie etwa Hrym, der Entehrte. Dieser drahtige Geselle versucht uns mit den immer gleichen Attacken zu entleiben. Danach machen wir uns via Floß auf zum nächsten Eiland. Dort warten dann die Draugr oder die Riesen. Heißt: Je weiter wir kommen, desto stärker (und zahlreicher) werden die Gegner.

Um unsere Chancen zu verbessern, entscheiden wir uns im Laufe einer Partie für einen der drei Götter Odin, Thor oder Hel, die jeweils eigene Boni, Nachteile und Spezialfähigkeiten gewähren. Unter Hels Flagge bekommen wir etwa spürbar erhöhte Geschwindigkeit, müssen dafür aber mit verringerter Gesundheit leben. Abseits davon gibt's zahlreiche Infos über die nordische Mythologie zu lesen, und auch Heimdall versorgt uns immer mal wieder mit Hintergründen. Trotzdem bleibt's unterm Strich recht mechanisch, das Spiel schafft es nicht, dass wir uns wirklich wie ein Welten-



Wer in Rune 2 einen modernisierten und technisch runden Nachfolger erwartet, sollte sich auf eine Riesenenttäuschung einstellen.



Haben wir ein Langhaus repariert, können wir kostenlos unsere Ausrüstung aufpolieren und in sicheren vier Wänden Nahrung zubereiten.



Gelegentliche Farbtupfer wie die von Magie-Effekten frisken die sonst eintönige Kolorierung von Rune 2 kurzfristig auf.

retter fühlen, der gegen die Götterdämmerung und Loki ankämpft.

Für unterschiedliche Durchläufe der Kampagne lassen sich Modifikatoren aktivieren, etwa für durchgängige Dunkelheit oder stärkere Gegner. Aber das macht den Kohl nicht fett – außer, wir spielen mit bis zu drei Freunden zusammen im Koop. Zu dritt lässt sich Finsternis deutlich besser ertragen. Und wer keine Lust auf Teamarbeit hat, der probiert sich an den PvP-Modi. Oder lässt es, denn im PvP wird ja nahezu nur zugehauen. Und das kann Rune 2 – wie schon gesagt – nicht sonderlich gut.

Zum Draufhauen!

Wir schlagen, wir blocken, ein bisschen Magie gibt es auch. Das war's mit dem Kampf in Rune 2. Gut, mehr braucht man zuweilen auch nicht zum Action-Glück, und nicht alles muss hardcore kompliziert sein, aber unpräzise Hitboxes, unbefriedigendes Trefferfeed-

back und häufige Glitches wie durch die Landschaft schwebende Gegner machen es nicht besser. Die Kämpfe gegen Monster und Wildtiere fallen anspruchslos und repetitiv aus, das eigentlich gut gemeinte Ausdauermanagement nervt da nur. Immerhin gibt es hin und wieder was zu lachen, wenn Monster etwa wie an einer Schnur aufgezogen hintereinander herlaufen, während wir auf sie eindreschen.

Doch mit was hauen wir eigentlich? Mit Gefundenem und Selbstgemachtem. Das Crafting ist zwar auf den ersten Blick unübersichtlich, nachdem man sich etwas eingearbeitet hat, gehen das Herstellen neuer Waffen und Rüstungen, das Zubereiten von Nahrung und Bandagen sowie das Verschrotten ungenutzter Items aber flüssig von der Hand. Ach ja, um Kram herstellen zu können, müssen wir ja auch welchen sammeln. Das machen wir, indem wir auf Steine und Bäume eindreschen. Das kann Spielern mit einem großen Herzen für derlei Aufgaben Spaß machen, reinen Action-Fans dürfte das Feature aber auch schnell auf den Geist gehen. In Nebenaufgaben jagen wir Wildschweine, um Belohnungen in Form von Erfahrungspunkten und Items zu bekommen. Das funktioniert quasi im Vorbeigehen und ist tatsächlich eine schöne Aufgabe-Belohnung-Schleife. Und auch nicht schlecht: Wir können auf jeder Insel alte Langhäuser reparieren. Die Gebäude dienen uns dann als Basis, wo wir Items lagern, unsere Ausrüstung kostenlos reparieren und auch mal durchschnaufen. Das Prinzip dieser Basen funktioniert gut und fühlt sich belohnend an.

Zum Weglaufen

Aber auch dieses nette Feature wird von der veralteten Technik gefühlt wieder zunichte gemacht. Rune 2 sieht einfach nicht zeitgemäß aus. Matschige Texturen, ein graubrauner Einheitsbrei, weitgehend uninspirierte Weltgestaltung – die Liste ließe sich fortsetzen. Positiv sind uns dagegen einige Lichteffekte bei magischen Fähigkeiten aufgefallen. Doch Performance-Probleme wie regelmäßige Mikro-Ruckler, Bugs und eine für die schwache Optik zu geringe Bildwiederholungsrate plagen die Release-Fassung oben drein. Stellt man die Grafikeinstellungen etwas herunter, läuft Rune 2 zwar deutlich

runder, sieht aber noch schlechter aus, als es das auf »epischen« oder »filmreifen« Einstellungen ohnehin schon tut.

Um Rune 2 zu einem lohnenden Erlebnis zu machen, fehlen aber unter Umständen die Ressourcen. Publisher Ragnarok verspricht zwar, ein Team zusammenzustellen und Rune 2 weiter zu unterstützen, unter anderem mit neuen Inhalten, Spielern wäre allerdings zu wünschen, dass erst die bestehenden Probleme angegangen würden. ★

RUNE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4340 / FX-6300
Geforce 760 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4590 / FX-8150
Geforce GTX 970 / Radeon RX 470
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- einige hübsche Lichteffekte
- Spieler-Charakterdesigns
- veraltete Grafik
- schlechte Animationen
- schwachbrüstige Soundeffekte

SPIELEDISIGN

- motivierende Nebenaufgaben
- viele Crafting-Optionen
- schlechtes Kampfgefühl
- mögliche Taktiken repetitiv und langweilig
- Gegner agieren vorhersehbar

BALANCE

- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- einfacher Einstieg
- Schwierigkeit erhöht sich wohldosiert
- Ausdauersystem bremsst unnötig
- Kämpfe zu simpel gestrickt

ATMOSPHÄRE / STORY

- spannende Story-Schnipsel
- ordentliche Vertonung
- atmosphärische Musik
- leblose Spielwelt
- keine NPCs

UMFANG

- viele Waffen- und Ausrüstungsteile
- legendäre Spezialitems
- viele Aufgaben
- überschaubare Größe der Landflächen
- Gegnervielfalt erschöpft sich schon nach einer Stunde

ABWERTUNG

Die zahlreichen technischen Mängel beeinträchtigen das Spielerlebnis in ihrer Masse über weite Strecken.

FAZIT

Viele Bugs und veraltete Technik überschatten eine wenig aufregende Götterdämmerung und mindern den Spielspaß erheblich.

59

-5

54



Christian Just
@Akkat84

Rune 2 lässt mich enttäuscht zurück, dabei war der erste Teil (hierzulande übrigens noch immer indiziert) damals nur eine Randnotiz für mich. Wie sich Fans, die fast 20 Jahre auf den Nachfolger gewartet haben, mit Rune 2 fühlen müssen, kann ich mir nur vage vorstellen.

Dabei liest sich das Konzept auf dem Papier wirklich interessant. Auch die Story und Mythologie kann für geneigte Spieler durchaus ansprechend wirken. Aber die ganzen Baustellen verringern den Spielspaß an den entscheidenden Stellen.

Ich glaube nicht, dass Rune 2 sich eines Tages zu einem großartigen Spiel entwickelt, dafür sind die Schwächen beim Kampfsystem und der veralteten Technik zu tiefgehend. Obgleich man ja niemals nie sagen sollte. In ein paar Monaten wissen Spieler, ob Publisher Ragnarok sein Versprechen einlöst und den Support fortsetzt. Bis dahin habe ich persönlich kein allzu tiefes Bedürfnis, Rune 2 weiterzuspielen.



Tätigkeiten und Verfügbarkeit von NPCs verändern sich im Laufe des Tages. Abends finden sich viele beim Restaurant des Dorfes.



Dieser Laden ist ein gutes Beispiel für die hohe Detailliebe, etwa die Verzierungen auf den Gefäßen oder den Statuen.

Shenmue 3

NIX ALS NOSTALGIE?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **YS Net / Neilo** Termin: **19.11.2019** Sprache: **Englisch, Japanisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Shenmue 3 führt die Dreamcast-Vorgänger fort und bietet eine einzigartige, melancholische Reiseerfahrung.

Von Michael Cherdchupan

Die Existenz von Shenmue 3 grenzt an ein Wunder. Fast zwei Jahrzehnte hat die Fortsetzung der Geschichte aus der Feder von Yu Suzuki auf sich warten lassen. Das Spiel ist daher vor allem für jene ein Geschenk, die die Hoffnung nach Teil 2 nie aufgegeben haben. Shenmue 3 ist entschleunigt, altmodisch und manchmal sogar ziemlich kit-

schig. Und strahlt einen rustikalen Charme aus, dem man sich kaum entziehen kann.

Meditativer als auf der Dreamcast

Dabei begann die Saga des jugendlichen Kampfkünstlers Ryo Hazuki damals mit dem Gedanken an Rache: Schon im ersten Teil (erschien auf Segas Dreamcast) will er den Mörder seines Vaters ausfindig machen. Seine Suche führt ihn in Teil 3 in die chinesische Provinz Guilin, wo er das Mädchen Shenhua Ling trifft. Die ist ihm mysteriöserweise bereits in seinen Träumen erschienen. Und so entwickelte sich Shenmue von einer

Rachegeschichte zunehmend zu einer spirituellen Reise mit esoterischer Note.

In Guilin scheint die Zeit stehengeblieben zu sein. Es dominieren traditionelle chinesische Bauwerke, alles ist umgeben von Bergketten und üppigen Naturflächen. Das ist ein starker Kontrast zu den Vorgängern, denn da ging es noch durch die Betonschluchten Hongkongs oder durch die verwinkelten Gassen von Yokosuka, Ryos japanischer Heimatstadt. Ein romantischer, schwelgender Soundtrack mit chinesischen Instrumenten untermalt das Geschehen. Ja, da kann man richtig Fernweh bekommen.



Auf dem Land hat man viel Zeit zum Nachdenken. Shenmue 3 legt in jeder Hinsicht eine langsame Gangart vor.



Solche romantischen Momente gibt es oft. Shenmue 3 zelebriert die Idylle der Natur und lädt zum genau Hinschauen ein.



Rätsel gibt es nicht besonders oft, aber sie sind nett gemacht. Hier muss Ryo beschriftete Holzscheiben richtig anordnen.

Zwischen Komik und Mystik

Shenmue 3 steckt voller Widersprüche. Die Handlung ist mit all ihren Mythen und Mysterien spannend, aber sie wird vor allem durch zahlreiche skurrile Charaktere vorangetrieben. Da ist zum Beispiel das spießige alte Ehepaar, das sich selbst über ein opulent eingerichtetes Hotelzimmer beschwert. Oder der obdachlose Kampfkunst-Meister, der Ryo erst einmal Hühner fangen lässt, bevor er seine Geheimtechnik preisgibt. Die englischen (oder wahlweise japanischen) Sprecher tragen ihre Dialoge bewusst mit übertriebener Betonung vor. Kurioserweise werden die Begegnungen dadurch umso unterhaltsamer. Vor allem Ryo stellt herrlich naive Fragen zu offensichtlichen Dingen. Einmal fragt er Shenhua zum Beispiel, wo er das Sonnenblumenfeld beim Dorf finden könne. Trocken antwortet sie: »Naja, eben da, wo viele Sonnenblumen sind!« Klatscht man sich bei solchen Dialogen noch an die Stirn, wirken andere Gespräche regelrecht tiefsinnig. Vor allem, wenn Ryo mit älteren

Menschen spricht, geben die schon einmal brauchbare Lebensweisheiten zum Besten. Diese sonderbare Mischung aus Kindlichkeit und Weisheit zeichnet eine lebendige Welt, bei der man nie weiß, was einen erwartet.

Passt in wenig Schubladen

Beim Spielverlauf werden sich Fans gleich wie zu Hause fühlen: Obwohl Ryo ab und zu in Kämpfe verwickelt wird, besteht ein Großteil aus Erkundung und Gesprächen. Ab und an gibt es auch kleine Rätsel. Man erledigt für die Bewohner Aufgaben und lernt dabei neue Kampfkünste im Dojo. An sie ist die wesentliche Progression gebunden, denn es gibt während des Abenteuers Gegner, die sich nur mit bestimmten Techniken besiegen lassen. Um diese zu lernen, braucht es Schriftrollen, und die bekommt man wiederum durch Geld. Hinzuverdienen kann Ryo hauptsächlich durch Jobs (in Form von durchwachsenen Minispielen), dem Sammeln von Kräutern oder Glücksspiel. Strukturiert ist der Ablauf in Tagen, die im Spiel selbstverständlich schneller vergehen als in Echtzeit. Ist es 21:00 Uhr, geht Ryo zu Bett. Durch diesen Rhythmus entsteht eine alltägliche Routine, die die Welt glaubwürdiger macht. Manche NPCs tauchen sogar nur zu bestimmten Uhrzeiten oder Tagen auf. Gleichzeitig ärgert man sich aber, wenn man deswegen eine Aufgabe unterbrechen und am nächsten Morgen den gleichen Weg nochmal laufen muss. Bei aller Gemütlichkeit streckt das die Spielzeit unnötig.

Ein reduziertes Rollenspielsystem zeigt Ryos körperlichen Fortschritt an, den er mit Training beschleunigen kann. Das geht im Dojo oder im optionalen Match gegen NPCs, die in der Umgebung verteilt sind. Die Kämpfe wirken gegenüber den Vorgängern aber weniger ausgearbeitet. Es fehlt den Schlägen an Wucht und die Kollisionsabfrage ist ungenau. Hat Ryo erst einmal ein paar Fähigkeiten gelernt, kommt durchaus Spaß auf, aber elegant wirkt es trotzdem nicht.

Eine Welt voller kleiner Geschichten

In der zweiten Spielhälfte wechselt der Handlungsort von der Idylle Guilins in eine weitläufige Hafenstadt. Dort hat Ryo sogar noch mehr zu tun, das Bergdorf wirkt dagegen fast wie eine Aufwärmübung. Entdeckenswert sind die vielen Details. Ryo kann nicht nur etliche Schränke und Schubladen

durchwühlen, sondern auch mit vielen Gegenständen interagieren. Die stehen und liegen nie grundlos rum, sondern erzählen etwas über den Ort oder ihre Eigentümer. Umso besser, dass die Grafik wirklich schick ist. Während die Charaktere noch mit einem Fuß in der Dreamcast-Ära stecken und so viel ihres früheren Charmes beibehalten haben, wirken die Handlungsorte prachtvoll. Besonders die Lichtstimmung hat es uns angetan. Bei Sonnenuntergang sieht alles so romantisch aus! Aber Romantik hin oder her: Nachdem wir nun so lange auf den dritten Teil gewartet haben, hätte man die Geschichte ja mal abschließen können. Aber Yu Suzuki will Shenmue so beenden, wie er sich das schon 1999 ausgemalt hat: mit mindestens noch einem weiteren Teil. ★

SHENMUE 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4460 / FX-8350
Geforce GTX 650 Ti / Radeon R7 260
4 GB RAM, 100 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 7700 / Ryzen 5 2500X
Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
16 GB RAM, 100 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- sehr schöne Landschaften
- stimmungsvolle Musik
- detaillierte Innenräume
- behält den Dreamcast-Stil bei
- hölzerne Gesichtsanimationen

SPIELEDISIGN



- viel Erkundung
- guter Mix aus Kampf und Adventure
- ruhiges, entspanntes Gameplay
- mäßiges Kampfsystem
- einige langweilige Minispiele

BALANCE



- freies Speichern und Laden
- übersichtliche Menüs
- vier Schwierigkeitsgrade
- zugängliche Steuerung
- Tagesablauf manchmal störend

ATMOSPHÄRE / STORY



- skurrile Charaktere
- unterhaltsame Gespräche
- lebendige Orte
- entspannt und meditativ
- mystische Hintergrundstory

UMFANG



- viele Items im Shop
- viele Easter Eggs für Fans
- große Palette an erlernbaren Moves
- optionale Nebenquests
- unnötige Spielzeitstreckung durch Tagesstruktur

FAZIT

Das langsam erzählte Action-Adventure fasziniert mit skurrilem Humor und entspannter Stimmung, hat aber Schwächen in der Mechanik.



Michael Cherdchupan
@the_whispering

Wenn man als Ryo das erste Dorf betritt, hat man bereits ein paar Gegenstände im Inventar. Es sind Erinnerungstücker aus den Vorgängern, zum Beispiel Fotos von Bekannten aus der Heimat. Das hat mich gerührt, und spätestens, wenn Ryo dann Telefonate mit alten Freunden führt, hatte ich ein Tränchen im Auge. Manchmal ärgert mich die strenge Tagesablauf, und trotzdem komme ich durch ihn in eine entspannte Stimmung. Ich schüttelte über die überzeichneten Charaktere den Kopf, und doch kann ich nicht aufhören, die Welt zu erforschen, um dabei immer mehr NPCs kennenzulernen. Ich durchwühle Shops nach mehr Essen, mehr Sammelgegenständen und skurrilem Zeug. Keine Ecke der Spielwelt ist vor mir sicher, weil ich wirklich jedes noch so kleine Geheimnis entdecken möchte. Dass Shenmue 3 diese Neugier bei mir auslösen kann, rechne ich ihm hoch an. Trotzdem ärgert mich die unnötige Streckung der Spielzeit. Das Spiel wäre besser, wenn es nur halb so lang wäre.

Die Sims 4: An die Uni

PRALLES STUDENTENLEBEN?

Genre: **Lebenssimulation** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis Software** Termin: **15.11.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Im Erweiterungspack An die Uni kämpfen eure Sims gegen Berge an Lehrstoff, feiern Partys oder knüpfen in Studentengruppen neue Kontakte. Wie viel Spaß die Uni-Ausbildung macht, haben wir für euch getestet Von Gloria H. Manderfeld



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Bei den alten Sims-Spielen war das Uni-Thema immer eines meiner Favoriten – zusammen mit den Robotern hätte dieses Erweiterungspack für mich also ein Knaller sein sollen. Klar macht es Spaß, die unterschiedlichen Gruppen und Aktivitäten auszuprobieren, der Campus wirkt dadurch deutlich lebendiger. Auch das Leben im Studentenwohnheim lässt so einige Erinnerungen an meine eigene Studienzeit und die Erfahrungen mit Gruppenwohnen zurückkehren, das sich entwickelnde Chaos fühlt sich authentisch und Sim-typisch an.

Allerdings fällt mir das eigentliche Lehr- und Lerngeschehen viel zu gleichförmig aus. Gerade mit straffem Stundenplan ist das dauernde Starren auf Fortschrittsbalken extrem langweilig, nur mit einem Bummelstudenten wird das Spiel abwechslungsreicher. Generell fehlten mir auch klare Kennzeichnungen für Professoren und Mitbewohner, die Kursübersicht gerät zur unnötigen Scroll-Orgie. Der Roboterbau hat mich regelrecht abgeschreckt, weil das Basteln kombiniert mit den dauernden Stromschlägen ein übler Zeitfresser ist – obwohl die Servos wirklich viel Charme haben!

Inzwischen stellt sich in Die Sims 4 auch das alte Problem der Reihe mit sehr vielen aktiven Erweiterungen ein: Die Bug-Menge vergrößert sich mit jedem Addon und wird nur viel zu langsam gefixt. Gerade bei diesem Test ist mir das sehr unangenehm aufgefallen, und es lässt mich mit einem richtig mulmigen Gefühl für noch folgende neue Inhalte zurück.

Nur dank Stipendium zieht unser extra hochgespielter Alien-Sim Caron in eine WG der Britechester-Uni ein, um einen renommierten Bildende-Künste-Abschluss zu machen. Schnell merken wir, dass unser angehender Diplomkünstler mit einigen Herausforderungen zu kämpfen hat: Der Stundenplan ist straff, der Hausaufgabenberg hoch. Wie sollen die wenigen Stunden für Essen, Schlafen und Spaß ausreichen?

Wenig Schlaf, viel zu tun

Schon nach drei Tagen im ersten Semester leidet Caron unter Schlafmangel, ist vom Mikrowellen-Fastfood genervt und muss permanent den Müll der Mitbewohner wegräumen. Blöd, dass sein Zimmernachbar am liebsten Geige übt – stundenlang, vor allem spätnachts! Eine Mitbewohnerin beschwert sich dauernd mit passiv-aggressiven Zettelbotschaften über die miesen Angelegenheiten der anderen. Da wir die anderen nicht aus der von der Uni angemieteten WG rauswerfen können, müssen wir uns das Leben an anderer Stelle erleichtern! Vielleicht eine Hausarbeit schamlos kopieren? Oder sollte sich Caron bei seinen Profs für bessere Noten einschleimen? Brillante Idee: Wir überreden den Teufelsgeiger, die Abschlussarbeit für uns zu schreiben! Dann reicht unsere Zeit endlich für einen

Abend in der Bar. Wer mit einem guten Diplom von einer der beiden verfeindeten Universitäten abgehen will, hat vor allem viel repetitive Arbeit vor sich. Hausaufgaben, Präsentationen und Abschlussarbeiten sollen neben den Kursen fertiggestellt werden. Insgesamt zwölf Wahl- und Pflichtkurse müssen wir bestehen, um unser Studium abzuschließen. Als Bummelstudent mit vielen außerschulischen Interessen können wir es uns natürlich mit nur einem oder zwei Kursen im Semester bequem machen, aber dann hängen wir mindestens sechs Sim-Wochen an der Uni herum! Wählen wir das Maximum (vier Kurse), haben wir eine knackige Zeitmanagementaufgabe vor uns.

Geduld lernen

Sitzt unser Sim-Student in der Vorlesung oder erledigt Lernaufgaben, schauen wir bis zum Umfallen Fortschrittsbalken an. Bei durchschnittlicher Studiendauer von vier Semesterwochen mit je drei Kursen ist das ziemlich viel mit Zuschauen verbrachte Zeit, was auch in der höchsten Spielgeschwindigkeit schnell langweilt. Richtig abwechslungsreich wird dieser Kern des Studiums auch mit Mogeln nie, da sich die Mechaniken der Studienfächer bis auf die erlernten Fähigkeiten ziemlich gleichen. Viele Aktivitäten auf dem Campus degradieren uns zu Abwartenden: Der Uni-



Das Britechester-Maskottchen hilft unserem Sim beim Faß-Stand – leider nicht erfolgreich!



So macht Studieren Spaß: Ein Mitbewohner kommt zum Plaudern vorbei, während unsere Simfrau eine Präsentation vorbereitet.

Sportmannschaft können wir zwar beitreten. Deren Training findet jedoch genau wie die Turniere, Vorlesungen und selbst die Studien-Abschlussfeier in einem nicht betretbaren Gebäude statt, in dem unser Sim für eine bestimmte Zeitdauer verschwindet. Und wir gucken wieder auf den Fortschrittsbalken und schalten gelangweilt die Geschwindigkeit auf die höchste Stufe.

Bauen, schauen, warten

Auch die drei neuen Karrieren in Recht-, Ingenieurs- und Bildungswesen bieten auf dem Papier zwar eine gewisse Abwechslung – Ingenieure verfügen sogar über besondere Baumöglichkeiten dank der Robotik-Fähigkeit – aber wie bei allen Standardkarrieren warten wir ebenfalls, bis die Arbeitszeit vorüber ist und unsere Sims nach Hause zurückkehren. Den unrühmlichen Gipfel der Dauerwarterei bildet ausgerechnet die neue Robotik-Fähigkeit. Mit der stellen wir auf Maximallevel eigene, Servo genannte Roboter her, die wie lebendige Sims handeln und Mitglied eines Haushalts sein können. Gut die Hälfte der benötigten mechanischen Teile müssen wir aber selbst basteln. Allein

das dauert gut 30 Sim-Stunden nur für die Herstellung, unterbrochen von Verletzungen und Stromschlägen. Da lernen wir doch lieber einen fertigen Servo in der Spielwelt kennen und lassen ihn bei uns einziehen!

Feste feiern, wie sie fallen

Kaum haben wir uns mal aus der Lernhöhle losgeseigt, treten wir Studentengruppen mit jeweils eigenen Aktivitäten und einer geheimen Verbindung bei: Lieber mit den Kunstliebhabern malen, uns im Debattierclub den Mund fusselig reden, mit selbstgebaute Bots wetteifern oder das Uni-Sportteam anfeuern? Die dafür dekorierten Bereiche erinnern stark an die Feste in Großstadtleben oder die Happenings von Inselleben, die Gruppenmechanik grob an Zeit für Freunde. Neue Impulse bleiben aus.

Über mangelndes Sozialleben können sich unsere Studenten glücklicherweise nicht beklagen, auf dem Campus tummeln sich nicht nur reichlich Studenten, sondern auch die Bewohner anderer Nachbarschaften. Doof nur, dass sich deswegen auch ständig andere in das Tun unserer Sims einmischen. Das zwingt uns, die Gespräche mit

den Mitstudenten wegzuklicken, was irgendwann einfach nur noch nervt.

Wilde Wohnzimmerradler

Dank der schicken Räder bewegen wir uns deutlich schneller von unserem Zuhause zu den Uni-Gebäuden. Nervig, dass unsere Sims gern auch mal mitten ins Wohnzimmer hinein radeln oder sich zwischen einem Möbelstück und dem Rad einklemmen. Das führt dann zu endlosen Schleifen, in denen unser Sim versucht, aufs Rad aufzusteigen, obwohl nicht genug Platz dafür da ist. Passt das auf einem normalen Grundstück, bewegen wir das Rad im Baumenü an eine andere Stelle. In Wohnheimen und den Uni-WGs dürfen wir aber die Einrichtung nicht verändern. Ohne ein Neuladen des Spielstands geht es dann nicht weiter – und das ist nur einer von vielen kleineren, nervigen Bugs! Trotz der schicken Nachbarschaft mit den beiden Unis, den spaßigen Gruppen und dem lebendigen Wohnheimgeschehen bleibt der Innovationsfaktor gering. Wenn ihr nicht wirklich viel Spaß am Uni-Szenario oder den Robotern habt, könnt ihr euch hier getrost den Kauf sparen. ★



Auf dem Britechester-Campus findet eine öffentliche Debatte statt.

DIE SIMS 4 AN DIE UNI

- 👤 zwei unterschiedlich gestaltete Unis samt Nachbarschaft
- 📚 13 Studienfächer, zwei Abschlussarten
- 👥 sechs Studentengruppen, eine Geheimverbindung
- 👤 drei neue Karrieren, zwei neue Fähigkeiten
- 🤖 herstellbare Roboter eigenständige Haushaltsmitglieder
- 📅 sehr gleichförmiger Lernalltag
- 🤖 Robotik extrem zeitaufwendig
- 🚫 keine echten Innovationen
- 🐛 viele kleinere Bugs

FAZIT

Schickes Uni-Szenario mit vielen außerschulischen Aktivitäten und charmanten Robotern, das am repetitiven Lernsystem krankt.





ONE GAMING GAMESTAR-PC TITAN Z

PROZESSOR Intel Core i9 9900K (8x 3,6 GHz)

MAINBOARD ASUS ROG Strix Z390-E Gaming

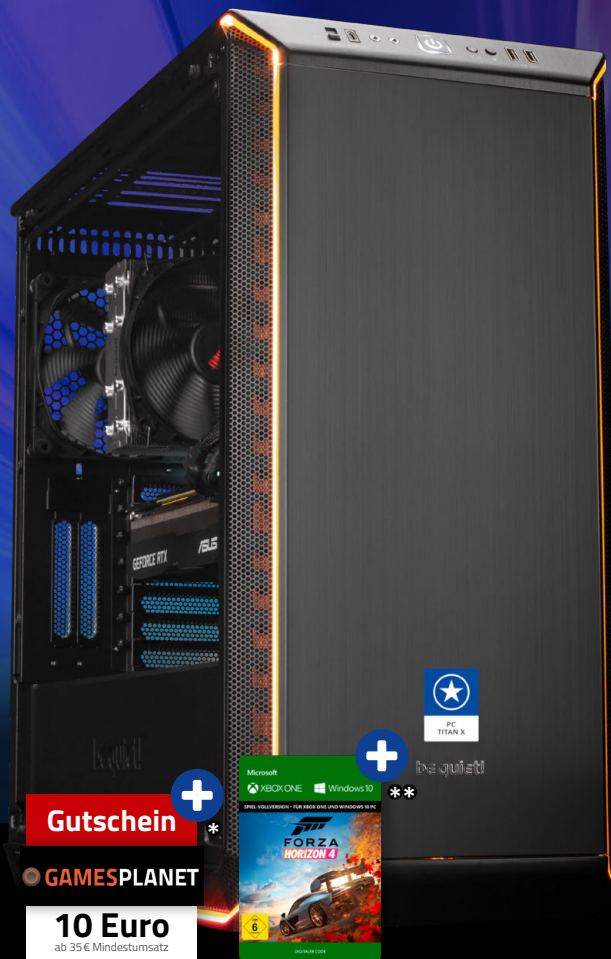
GRAFIKKARTE ASUS GeForce RTX 2080 Ti ROG Strix OC **NEU**

ARBEITSSPEICHER 32 GB DDR4-3000 Corsair Vengeance **NEU**

SSD 1.000 GB WD BLACK SN750 NVME **NEU**

FESTPLATTE 4.000 GB WD Blue

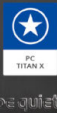
nur **3499,-**



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

Making of Diablo 2

ZUM TEUFEL NOCHMAL!

Im Sommer 2000 wird wieder verzückt geklickt: Der Nachfolger zu Diablo fesselt mit mehr Abwechslung, Tiefgang und Beuterausch-Glücksgefühlen. Wir stürzen uns mit David Brevik und Bill Roper in Entwicklungsanekdoten: Was war geplant, wo wurde gekürzt, wie wuchsen die Talentbäume – und was steckte hinter dem Arbeitstitel »Starblo«? Von Heinrich Lenhardt

Am 2. Weihnachtsfeiertag 1996 ist der Teufel in Form des Gold-Masters endlich im Kasten. Und die Entwickler von Diablo sind nach einem kräftezehrenden Crunch-Endspurt ziemlich bedient: Alles, nur keine Fortsetzung! Oder vielleicht doch? »Nachdem Diablo fertig war, spielten wir etwa drei Monate lang mit Ideen für unser nächstes Projekt herum, aber nichts blieb hängen. Langsam begann sich die Idee einer Diablo-Rückkehr in die Diskussionen einzuschleichen und nach ein paar Monaten Erholung war es auf einmal klar, dass unser Diablo-Burnout vorbei war«, erinnerte sich Erich Schaefer 2000 in einem Diablo-2-Postmortem an die anfängliche Katerstimmung.

Zweifel an der Fortsetzung

Der langjährige Blizzard-Produzent Bill Roper kennt dieses Gefühl nur zu gut: »Es gibt immer diese Diskussionen, wenn du mit einem Spiel fertig wirst, vor allem wenn es

eine Weile gedauert hat. Man ist am Ende erschöpft und fragt sich: »Wollen wir das wirklich wieder machen?« Und bei Blizzard North hatte man nach der Veröffentlichung von Diablo ähnliche Gedanken wie wir damals, als das erste Warcraft rauskam. Da wurden zunächst alle möglichen Ideen gepitcht. Eine lautete »Orks in der heutigen Welt«. Es hieß: »Stell dir vor, dass Warcraft 2 damit beginnt, dass du einen Piloten in einem Düsenjäger siehst, und dann kommt ein Drache durch ein Portal!« Nun, es war keine schlechte Entscheidung, letztendlich ins Fantasy-Reich Azeroth zurückzukehren.

Als wir David Brevik 2019 darauf ansprechen, kann der sich gar nicht mehr daran erinnern, welche Ideen nach Diablo zunächst im Raum standen. Was vielleicht auch daran liegt, dass er vier Tage nach Erscheinen des Spiels erstmals Vater wird und sich eine Elternzeit nimmt. Als Brevik Mitte April 1997 wieder ins Büro kommt, ist der Flirt mit

anderen Ideen schon vorbei – das Team von Blizzard North fühlt sich bereit, es wieder mit Diablo aufzunehmen. Und das nicht nur wegen des unerwartet großen Verkaufserfolgs in den ersten Monaten; schnell stapeln sich die Ideen für eine ambitionierte Fortsetzung des Action-Rollenspiels.

Es gibt kein detailliertes Designdokument, aber einen groben Plan: Größer soll der Nachfolger werden, mit mehr Regionen, fünf neuen Charakterklassen und richtigen Story-Quests. Das ursprüngliche Ziel lautet, in zwei Jahren ein vier Mal so großes Spiel wie Diablo zu entwickeln. Das klingt realistisch, schließlich arbeitet man auf dem Fundament des Vorgängers und kann es sich leisten, das Team zu erweitern. Aber ganz so leicht ist es dann natürlich nicht.

Der Crunch ist die Hölle

Eine Mischung aus ambitionierten Ideen und legerer Projektplanung führt zu einer



Battle.net-Action anno 2000: Bei Diablo 2 stürzen sich bis zu acht Spieler in die Schlacht, offizielle Battle.net-Server laufen heute noch.



Eines der ersten veröffentlichten Pressebilder von Diablo 2 hat unten noch einen Platzhalter für die Benutzeroberfläche.



Die Amazone wird als erster Charakter fertig. Als GameStar Anfang 1999 Diablo 2 ausprobiert, ist auch die Zauberin schon gut in Form.

dreijährigen Produktion, bei der im letzten Drittel quasi durchgeschuftet wird. »Wir waren jung, dumm und scherten uns nicht wirklich darum, idiotisch lange zu arbeiten. Letztendlich hat uns das eingeholt«, meint Brevik zur Belastung. »Es ging etwa im Juni 1999 mit dem Crunch los, denn wir wollten eigentlich bis Weihnachten mit dem Spiel fertig sein. Aber wir verpassten diesen Termin und crunchten dann bis zur Veröffentlichung [im Juni 2000] weiter. Es war echt schlimm.« Wenigstens ist dabei etwas Besonderes herausgekommen. »Ich bereue nichts«, hat Erich Schaefer resümiert. »Diablo 2 hat eine Menge Leben ruiniert, aber das war es wert.«

Die Fortsetzung führt uns aus dem Dungeon des Vorgängers in eine große, weite Welt hinaus. Dabei perfektioniert das Spiel die Loot-Beglückung mit Neuerungen wie sockelbaren Gegenständen. Es ist so etwas

wie der ideale Nachfolger, der die Tugenden seines Vorgängers konsequent fortsetzt und ausbaut. Und der seine Klick-Action durch eine Neuerung bei der Charakterentwicklung erheblich abwechslungsreicher und taktisch interessanter macht. Heute ist dieses Feature aus Action- und Rollenspielen kaum mehr wegzudenken.

Talente, die auf Bäumen wachsen

Zu Beginn der Diablo-2-Produktion ist eigentlich nur eine erweiterte Version des Talentsystems aus dem Vorgänger geplant. Da gab es 28 Zaubersprüche, die sich alle drei Charakterklassen teilten. Beim Nachfolger denkt man zunächst an jeweils 16 exklusive Talente für jede der fünf neuen Klassen.

»Das wäre sicherlich eine Verbesserung, aber sämtliche Charaktere einer Klasse würden letztendlich alle dieselben Skills beherrschen«, analysiert Erich Schaefer. »Ein

anderes Problem war, dass die Spieler viel häufiger Zauberbücher für andere Klassen als für ihre eigene finden. Der Talentbaum löste diese Probleme.«

Wenn David Brevik ins Büro kommt und meint, dass ihm heute Morgen mal wieder was unter der Dusche eingefallen ist, sollte das Team gewappnet sein: Es könnte eine Menge Arbeit bedeuten. Manchmal werden diese Eingebungen nicht weiterverfolgt, weil sie zu hochfliegend oder verrückt klingen. Aber als man diskutiert, wie sich die einzelnen Charakterklassen stärker voneinander abheben könnten, ist auf Breviks Dusche Verlass – denn dort fliegt ihm die Eingebung für die verschiedenen Talentbäume zu.



Bei den Bossen am Ende jedes Akts zieht der Schwierigkeitsgrad merklich an. Dank einiger Tränke und Stadtportal-Rückzüge wird auch der garstige Duriel geplättet.



Killer-Kühe und Darm-Bieger: Spaß mit Diablo 2

Mit Diablo ist nicht zu spaßen. Die bei Blizzard North entwickelten ersten Spiele der Serie zeichnen sich durch eine beklemmende, düstere Stimmung aus. Eine Ausnahme von der Humorlosigkeit macht man bei Diablo 2: Als Antwort auf die falschen Gerüchte, beim ersten Teil gäbe es einen geheimen Kuh-Level, wird eine Wiederkäuferwelt als Easter Egg eingebaut.

Für Käufer der deutschen Version gibt es einen ungeplanten zusätzlichen Grund zum Schmunzeln: die Namen der Minibosse. Sie werden aus verschiedenen zufälligen Wörtern zusammengesetzt, was selbstredend schon im englischen Original für ansatzweise skurrile Resultate sorgt. Seine volle Wucht entfaltet das System jedoch erst im Deutschen, wo die einzelnen Begriffe ohne jedwedes Feingefühl für die daraus resultierenden Konstrukte wörtlich übersetzt wurden.

Bei der Kür der Redaktionsfavoriten setzte PC Player damals »Darm-Bieger das Gespenst« auf Rang 1, noch vor furchteinflößenden Namen wie »Stink-Schild der Zerstörer«. Zu den schrägeren Sichtungen, die deutsche Spieler notiert haben, gehören auch Klassiker wie »Rotz-Kopf der Heuler«, »Rost-Schaum der Aufspießer« oder »Krumm-Lust der Unheilige«. Zwischenbosse in Diablo 2 können überraschend tödlich sein, beim Spielen der deutschen Version besteht zusätzlich Totlachgefahr.



1. Nachdem unbegründete Gerüchte über einen Diablo-Kuhlevel die Runde machten, reagierte Blizzard am 1.4.1999 mit dieser Aprilscherz-Grafik. 2. Und es gibt ihn doch: Nach Durchspielen von Diablo 2 können wir durch einen Kniff den versteckten Kuhlevel betreten. 3. Die zufällig zusammengesetzten Miniboss-Namen bescherten der deutschen Version eine Portion unbeabsichtigten Humor. 4. Von wegen »Wut-Grummler«: Deutsche Diablo 2-Spieler sammelten die schrägsten Bossnamen in Screenshot-Collagen,

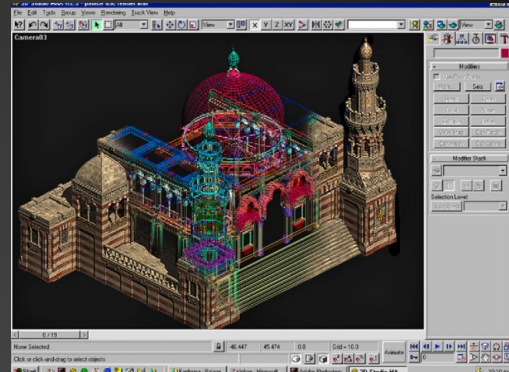


»In Strategiespielen wie Civilization 2 oder Master of Orion 2 werden häufig verzweigende Forschungsbäume angezeigt, bei denen du Technologien erforscht, um langsam besser zu werden und neue Sachen freizuschalten. Das war etwas, das mir viel Spaß gemacht hat«, meint Brevik zu seinen Inspirationsquellen.

Von Starcraft beeindruckt

Das Team von Blizzard North spielt auch frühzeitig Versionen von Starcraft, das bei den Kollegen im Hauptquartier entsteht. Da

wird zwar kein Baumstrukturmenü im Spiel angezeigt, aber es gibt ein ähnliches Prinzip: Was schalte ich durch Bau und Forschung in welcher Reihenfolge frei? Bill Roper erinnert sich: »Die Starcraft- und Diablo-Teams konnten während der Entwicklung gegenseitig ihre Spiele ansehen. Wir hatten diese Studio-übergreifenden Review-Meetings, in denen Feedback gesammelt wurde. Und bei Blizzard North war man davon fasziniert, wie sich die Technologieebenen bei Starcraft entwickelten. Daraus wurde dann »Wie wäre es, wenn wir die Idee nehmen, aber sie bei der Talententwicklung anwenden?« Daraus resultierten die Talentbäu-



Lut Gholein nimmt Gestalt an. Anhand von Konzeptskizzen machen sich die Grafiker mit 3D Studio Max an die Arbeit. Schließlich muss die Wüstenstadt nur noch mit Charakteren bevölkert werden.

me mit verschiedenen Kategorien, die nicht Teil des ursprünglichen Designs waren. Das wurde ein Feature, das in allen möglichen anderen Spielen aufgegriffen und fortentwickelt wurde.« Zum Beispiel erinnert das Talentsystem des klassischen World of Warcraft nicht von ungefähr an die Skill-Wahl von Diablo 2. Als Diablo 3 dann 2012 die Talenrbäume einmottet, vermissen viele Spieler die Flexibilität des alten Systems.

Trau, schau, online

Multiplayer war von Anfang an für Diablo geplant, aber erst in der Endphase der Entwicklung wurde im Blizzard-Hauptquartier der neue Online-Dienst Battle.net montiert. Über das Internet mit Leuten aus aller Welt zu spielen, ist Ende 1996 noch etwas arg Exotisches. Auch die Entwickler von Blizzard North müssen Lehrgeld zahlen: Die Diablo-Charakterdaten werden lokal auf den PCs der Spieler gespeichert. Dort lassen sich die Charaktere leicht editieren und auch in Online-Partien verwenden, ohne dass ein Server-Check erfolgt. »Schummeln war im ersten Diablo so verbreitet, dass wir es unbedingt beheben wollten«, bekräftigt Brevik. »Und die einzige Möglichkeit, das zu tun, war die Umstellung des Netzwerkmodells von Peer-to-Peer auf Client-Server [bei Diablo 2]. Das ist dann theoretisch Hack-sicher, aber in Wirklichkeit gab es Hintertürchen im Code, wodurch du Sachen wie duplizierte Items anstellen konntest. Wir haben schließlich eine Menge dieser Löcher schließen können, aber es waren weitaus mehr, als wir gedacht hatten, was an unserer mangelnden Erfahrung mit dem Client-Server-Modell lag.«

Auch wenn es gerade zu Beginn noch im Battle.net-Gefüge knirscht, ist das Online-Spielerlebnis von Diablo 2 erheblich robuster und spaßiger als beim Vorgänger. Und seine Entwickler flirteten im Laufe der Jahre sogar mit MMO-Ansätzen.

Battle.net-Stadtplanung

Diablo 2 bietet erhebliche Multiplayer-Verbesserungen, doch die Idee einer »Battle.net-Stadt« wird aus Zeitgründen dann doch nicht umgesetzt. Das Konzept erinnert an Social Hubs in modernen Online-Spielen: Die User steuern ihre Charaktere in einer

gegnerfreien Zone, in der sie mit anderen chatten und handeln können.

»Du hättest nie die Spielwelt verlassen«, erklärt Brevik. »Um von der Stadt aus in eine Partie zu starten, wärest du durch eine Tür gegangen, die in den 1. Akt führt oder wo immer du hinreisen willst.« Dass es im fertigen Diablo 2 statt des Spielwelttreffpunkts nur ein Lobby-Menü gibt, liegt an den Terminalsorgen: »Wir sagten uns: »OK, wir haben nicht die Zeit, um die Battle.net-Stadt zu machen, obwohl wir sie alle wirklich wollten. Wir sind schon zu spät dran und müssen etwas rauswerfen, in das noch nicht so viel Arbeit gesteckt wurde.««

Die Battle.net-Stadt bleibt nicht das einzige Opfer der zu kurzen Entwicklungszeit von Diablo 2, wie Brevik berichtet: »Wir hatten das Projekt mit allen möglichen Ideen aufgebläht, wir hatten Ambitionen und wollten alles unterbringen, aber nichts rauswerfen. Aber letztendlich haben wir doch etwas geschnitten: Ursprünglich sollte es schon vor der Erweiterung fünf Akte im Spiel geben, die wir auf vier runtergekurzt haben. Und der vierte ist eigentlich auch nur ein halber Akt.«

Entscheidungen am Schneidetisch

Bill Roper kann sich noch vage daran erinnern, dass es spät in der Produktion eine vielversprechende Idee für einen weiteren Spielmodus gibt. Die wird aus Zeitgründen aber dann lieber doch nicht umgesetzt, weil das Team ohnehin schon bis tief in die Nacht mit Tests und Bug-Bearbeitung beschäftigt ist: »Ich weiß noch genau, wie ich um 2:30 Uhr morgens mit [Senior Producer] Matt Householder und [QA-Leiter] Christian Arretche im Besprechungsraum saß und wir durch die Bug-Listen gingen.«

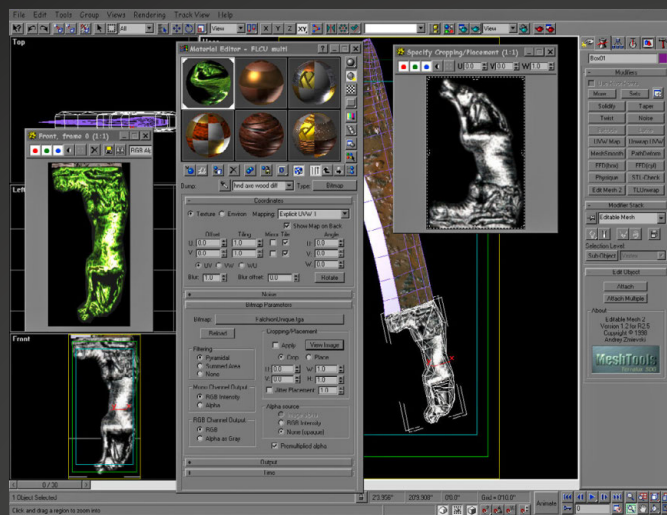
Sorgen um den Testaufwand führen auch dazu, dass eine wahrlich teuflische Boss-Eigenschaft nicht im fertigen Spiel landet: »Es gab einen Boss, der während des Kampfs die Heil- und Mana-Tränke aus deinem Gürtel entfernt und in der Umgebung verstreut. Also rennst du panisch herum und ver-



Knochenspeer gegen Flammensäule: Wiedersehen mit Diablo am Ende des zweiten Spiels.



In Diablo 2 erfreut sich Deckard Cain noch bester Gesundheit und wird oft besucht, damit er unsere magischen Gegenstände identifiziert. Beute ist schließlich das halbe Heldenleben – mindestens.



Damit Bosse in einem regelrechten Beuteschauer umkippen können, müssen die Gegenstände erst einmal modelliert werden. Hier ist ein Grafiker mit der Fertigstellung der Falchion-Waffe beschäftigt.

suchst, sie wieder aufzusammeln«, erinnert sich Roper. »Das war eine wirklich interessante Idee, die sogar programmiert wurde. Aber ich dachte mir: Mann, das ist noch so verbüggt und verursacht so viele Probleme. Wir hatten deswegen eine große Diskussion: Nehmen wir uns die Zeit, das zu fixen, damit der Bosskampf etwas ganz Besonderes wird? Oder bleiben wir bei seiner ursprünglichen Version? Und wir entschieden uns für Letztere, denn so cool die Idee auch klang, hatten wir keine Ahnung, solange sie nicht gründlich getestet wurde: Ist das für die Spieler vielleicht keine aufregende Herausforderung, sondern einfach nur super frustrierend? Vor allem im Multiplayer bestand das Risiko, dass der ganze Bosskampf dadurch Probleme macht. Und wir hatten nicht die Zeit, diese Fragen zu beantworten, denn wir waren dabei, das Spiel fertig zu machen. Also hieß es: Nein, lasst uns das wieder rausnehmen.«

Tausende Spieler gleichzeitig

Die bei Diablo 2 nicht realisierte Idee von der Battle.net-Stadt wollen Brevik & Co. ei-

gentlich beim Nachfolger wieder aufgreifen: »Nach Diablo 2 teilten wir Blizzard North in zwei Teams auf. Eines arbeitete an Diablo 3 und das andere an einem ganz neuen Projekt. Zusätzlich gab es ein kleines Team, das sich um Technologie kümmerte, denn Diablo 3 sollte unser erstes 3D-Spiel werden«, erklärt Brevik, der auch relativiert, was es mit dem damaligen MMO-Ansatz auf sich hatte: »Es war kein MMO im Sinne von Everquest oder World of Warcraft, es hatte nicht diesen Spielstil. Es wäre ein MMO mit der Action und dem Aussehen und dem Spielgefühl eines Diablo gewesen, bei dem aber Tausende von Leuten gleichzeitig durch die Spielwelt laufen konnten.«

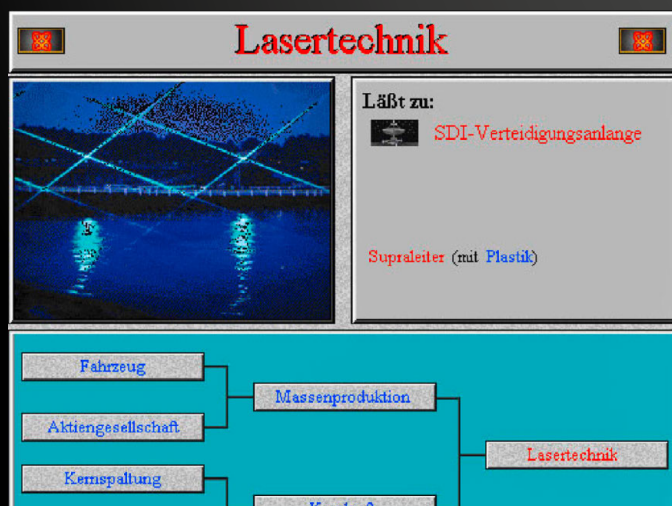
Während dieser Phase rund um 2001 und 2002 beschäftigt sich das zweite Team von Blizzard North auch mit verschiedenen anderen Ideen. Etwa mit einem Spiel, das sich um Drachen dreht, oder einem Projekt, bei dem man kleine Teams steuert, wie uns David Brevik verrät: »Das war gewissermaßen ein Diablo-artiges Spiel, doch du kontrollierst fünf Charaktere gleichzeitig. Aber beide Spiele kamen nicht sonderlich weit, wir ar-

beiteten wohl jeweils sechs Monate daran, bis uns klar wurde, dass es nicht das Richtige ist.« Deutlich vielversprechender ist das nächste Konzept: ein Action-Rollenspiel, das in einer neuen SF-Welt angesiedelt ist – sich spielerisch aber an einer wohlbekannten Dämonenbekämpfung orientiert.

Diablo im Weltraum

»Wir wollten ein Diablo-Weltraumspiel machen, dem wir den Spitznamen »Starblo« gaben«, erinnert sich Brevik. Auf Warcraft folgte bei Blizzard die Serie Starcraft, da schien dieser augenzwinkernde Arbeitstitel für einen Diablo-Seelenverwandten naheliegend. Starblo sollte ein futuristisches Action-Rollenspiel im Diablo-Stil sein, bei dem man verschiedene Planeten besucht. Es würde sich mit Diablo 3 die neue 3D-Grafiktechnologie teilen, aber nicht dessen MMO-Ansatz versuchen. Spielerisch waren viele Ähnlichkeiten zu Diablo-2-Systemen geplant. »Ich dachte, dass wir da einige echt spaßige Ideen hatten«, meint Brevik.

Warum wurde nichts aus Starblo? »Das Projekt machte gute Fortschritte, aber dann



Die Forschungsbaume in den Strategiespielen Civilization 2 und Master of Orion 2 inspirieren David Brevik zur Idee von Talentbäumen, in denen man allmählich immer mehr Charakterfähigkeiten lernt.

Interview mit David Brevik

David Brevik hatte die ursprüngliche Diablo-Spielidee und war dann auch Hauptprogrammierer des Action-Rollenspiels. 2003 verließ er Blizzard schließlich und wurde einer der Mitgründer von Flagship Studios (Hellgate: London). Danach leitete Brevik bei Gazillion Entertainment die Entwicklung des Action-Rollenspiels Marvel Heroes. Im Januar 2016 startete er sein Ein-Mann-Studio Graybeard Games, dessen erste Veröffentlichung It Lurks Below im Mai 2019 aus der Early-Access-Phase schlüpfte.



»Mein Hauptcharakter ist noch immer der Barbar.«

GameStar: David, bist du es eigentlich inzwischen leid, nach 20 Jahren immer noch über Diablo zu reden?

David Brevik: Ich rede liebend gerne über Diablo und weiß das Interesse daran zu schätzen. Es kommt so selten vor, dass man im Laufe seiner Karriere die Gelegenheit hat, an etwas derart Unglaublichem mitzumachen. Ich schätze mich einfach nur glücklich, dass ich Teil der Entwicklung und dieses Teams war, da fällt es mir leicht, jederzeit darüber zu reden.

Welche ist eigentlich deine Lieblingsklasse in Diablo 2?

Mein Hauptcharakter ist immer noch der Barbar. Ich liebe es einfach, anzustürmen und um mich zu hauen. Das liegt mir sehr am Herzen und deshalb ist der Barbar mein Favorit.



Wie macht sich It Lurks Below inzwischen, gibt es bereits Pläne für ein weiteres Spiel?

Es läuft wirklich gut, ich arbeite immer noch als Ein-Mann-Team daran. Erst kürzlich ist ein neuer Patch rausgekommen, der eine Menge Spieländerungen enthält. Die Leute haben Spaß daran und

es kommt bald auch auf anderen Systemen heraus. Im Moment bin ich ganz auf It Lurks Below konzentriert, aber im Frühling 2020 habe ich vielleicht weitere Pläne.

Das Blizzard-North-Team 1997 zu Beginn der Diablo-2-Entwicklung. Die Diablo-Statue wird von David Brevik (links) und Erich Schaefer flankiert. Max Schaefer hält Sicherheitsabstand und sitzt hinten rechts auf der Mauer.



kam es zu Unstimmigkeiten mit den Eigentümern von Blizzard – nicht Blizzard selbst, sondern dem damaligen Mutterkonzern Vivendi.« Es ist ein Streit mit weitreichenden Folgen: Weil das Vivendi-Management Starblo auf Eis legt, reichen die Studiogründer David Brevik, Erich Schaefer und Max Schaefer zusammen mit Bill Roper ihre Kündigung ein und starten Flagship Studios (Hellgate: London). Blizzard North wird 2005 geschlossen, das verbliebene Personal im südkalifornischen Blizzard-Hauptquartier integriert und die Entwicklung von Diablo 3 wieder komplett von vorne begonnen.

Zeugs killen, Beute raffen. Das ist die Story!

Dem ersten Diablo merkte man an, dass sich Blizzard North auf Spielmechaniken

konzentrierte, aber wenig um die Hintergrundgeschichte kümmerte. Die wenigen Missionen wurden erst gegen Ende der Entwicklung ergänzt und hatten entsprechend wenig mit der Hauptaufgabe zu tun. Auch dieser Aspekt soll bei der Fortsetzung verbessert werden: »Es gab Bedarf für mehr Tiefe beim Gameplay und mehr Tiefe bei der Story, und ich denke, dass uns beides gelungen ist«, meint Bill Roper. Er gehört zu den Teammitgliedern, die sich um die Hintergründe und Zusammenhänge der Spielwelt kümmern, von den Charakteren bis zu den Seelensteinen. Auch wenn er lachend einräumt, dass diese Aspekte für manche Spieler eher nebensächlich sein dürften: »Wir haben einiges an Arbeit in den Aufbau der Diablo-2-Welt gesteckt. Aber es gibt Leu-



Bei Blizzard North ist man auch von Starcraft beeindruckt, bei dem jede der drei Fraktionen neue Technologien und Einheiten freischalten kann.



So kommen die Entwickler von Diablo 2 auf ihr Talentbaumsystem. Hier ein Blick auf die Amazone Anfang 1999, einige Begriffe und Wirkungen sollten sich noch ändern.



Mit Patch 1.10 werden 2003 die Talentbäume von Diablo 2 reformiert. Durch neue Synergien können Anfangstalente später gelernte Fähigkeiten verstärken.



Spektakuläre Rendervideos der Cinematic-Künstler aus dem Blizzard-Hauptquartier stimmen auf die einzelnen Storykapitel ein.



Auch im Spiel selbst bemühen sich die Entwickler um spürbar mehr Handlungselemente und Storymissionen.

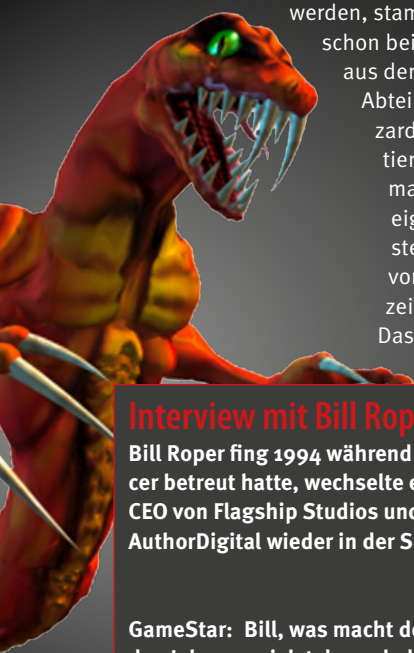
te, die sagen: »Zeugs killen und Beute raffen – das ist die Story, Mann!«

Die spektakulären Videos, mit denen die einzelnen Kapitel eingeläutet werden, stammen wie schon beim ersten Teil aus der Cinematic-Abteilung des Blizzard-Hauptquartiers. Da hat man so seine eigenen Vorstellungen davon, was man zeigen will: Dass am Ende

des ersten Diablo unser Held den Seelenstein absorbiert und sich damit opfert, kam für die Spielentwickler von Blizzard North überraschend. Und auch bei Diablo 2 rendern die Künstler mitunter etwas eigenwillig vor sich hin, ohne sich groß mit den Kollegen im Norden abzustimmen. »Manchmal sagten wir: »Also wirklich, Jungs, das hat doch gar nichts mit dem Spiel zu tun.« Aber bei anderen Videos, die sie machten, passten wir unsere Charaktere im Spiel an. Es ging hin und her«, hat Erich Schaefer die Zusammenarbeit in Erinnerung. Doch während diese Renderfilme durch die Bank gepriesen werden, ist die eigentliche Spielgrafik von Diablo 2 nicht unumstritten.

Darum kein 3D

Als Diablo 2 Ende Juni 2000 schließlich erscheint, erntet es viel Lob für spielerische Stärken und zuverlässige Sogwirkung. Manche Nase wird aber wegen der veraltet wirkenden Pixelgrafik gerümpft, zumal die Auflösung zunächst überschaubare 640x480 Bildpunkte beträgt. Dabei hat sich Blizzard North schon 1997 durchaus mit 3D-Grafik beschäftigt, aber aus zwei Gründen die Finger davon gelassen. Zum einen ist da die Sorge um den ohnehin schon etwas dubiosen Terminplan, eine 3D-Engine hätte man von Grund auf neu entwickeln müssen. »Es gab keine Fertiglösungen wie heute Unity oder die Unreal Engine«, betont Bill Roper.



Interview mit Bill Roper

Bill Roper fing 1994 während der Warcraft-Entwicklung bei Blizzard an. Nachdem er das erste Diablo als Produzent betreut hatte, wechselte er für die Arbeit am Nachfolger ganz zu Blizzard North. Roper war 2003 bis 2008 CEO von Flagship Studios und arbeitete danach bei Cryptic Studios, Disney und Improbable. Heute ist er bei AuthorDigital wieder in der Spieleentwicklung tätig.

GameStar: Bill, was macht dein Diablo-Interesse nach all den Jahren, spielst du auch den nächsten Teil?

Bill Roper: Klar, ich spiele die alle [lacht]. Wenn Diablo 4 rauskommt, bin ich auf jeden Fall dabei. Und ich werde auch das Mobilspiel [Diablo Immortal] ausprobieren, denn ich möchte sehen, was sie in dem Bereich machen. Ich bin vor allem ein Fan von guten Spielen und Blizzard liefert konstant gute Spielerlebnisse ab. Ich versuche eigentlich alles einmal und wenn es nicht meinen Geschmack trifft, dann lasse ich es vielleicht wieder sein. Ich bin zum Beispiel kein großer MOBA-Fan, ich habe etwas League of Legends, Dota 2 und Heroes of the Storm probiert, aber das Genre ist nicht so recht mein Ding.

Und mit welcher Diablo-Klasse hast du zuletzt gespielt?

Ich habe neulich Diablo 3 zusammen mit meiner Frau auf Konsole gespielt. Sie wählte einen Barbaren, weil der gut was aushält, und ich habe dazu passend den Totenbeschwörer genommen. Da konnte ich sie aus dem Hintergrund mit Fernkampf unterstützen und wir hatten zusammen einen Heidenspaß.



»Ich werde auch Diablo Immortal ausprobieren.«



Du bist neulich vom Management in die Spieleentwicklung zurückgekehrt, was macht ihr so bei AuthorDigital?

Das erste Spiel Camp & Glam ist ein Familien-orientiertes Casual Game, das sich ums Dekorieren von Wohnmobilen dreht. Schon meine Arbeit bei Disney hatte mir die Augen für alle möglichen Märkte und Genres geöffnet, die es noch gibt. Ich baue außerdem etwas Neues auf, das eher im Core-Gamer-Bereich angesiedelt ist und mehr kann ich dazu noch nicht sagen. Ich kehre also zu den Dingen zurück, wie ich sie bei Warcraft und Diablo und Hellgate erlebt habe: Darüber nachzudenken, wie eine Welt aussieht, wie alles zusammenpasst und wie es sich spielerisch ausdrücken lässt. Für mich ist es richtig aufregend und belebend, wieder ein Spiel von Anfang an zu kreieren.

Hier hütet Bill Ende 2000 eine Tasche, in der ein Laptop mit der Demoversion von Lord of Destruction steckt.



Hinter ihm die Leichen von Wuselknirps-Dämonen, vor ihm durch einen Fluch verwirrte Untote: Ein Totenbeschwörer erkundet mit seiner Skelett-Entourage das Dschungellabyrinth des 3. Akts.



Ein ursprünglich geplanter fünfter Akt musste bei Diablo 2 aus Zeitmangel entfallen. Das zusätzliche Kapitel der 2001-Erweiterung Lord of Destruction ist aber keine Resteverwertung.

»Das war noch die Zeit, in der Programmierer dicke Wälzer auf ihrem Schreibtisch liegen hatten, in denen sie nachschlagen mussten, wenn sie etwas über 3D-Programmierung wissen wollten. Es gab zwar Gespräche zu dem Thema, aber schnell wurde klar: Mann, wir haben uns schon so viele andere Sachen vorgenommen, wollen wir da auch noch eine ganze 3D-Engine entwickeln? Es hätte auch deshalb viel Zeit gekostet, weil wir dann einiges nicht mehr hätten übernehmen können: Wie ein Level zusammengestellt wird, wie der Zufallsalgorithmus arbeitet, das war alles 2D-basiert.«

Außerdem gibt es die berechtigte Sorge, dass die Grafikkarten der späten Neunziger noch zu schwach sind, um die angestrebte Qualität zu erlauben: »Viele 3D-Spiele aus dieser Ära haben nur wenige Texturen auf dem Bildschirm; die Charaktere sehen oft klotzig aus, weil für sie nur wenige Polygone verwendet werden konnten«, konstatiert David Brevik. »Wir hatten zu dem Zeitpunkt das Gefühl, dass ein Sprites-basiertes Spiel besser aussehen würde als ein Polygongrafik-Spiel. Und dafür sind wir bei der Veröffentlichung kritisiert worden, die Leute waren sauer, dass es kein 3D-Spiel war. Aber rückblickend finde ich, dass es sich prima gehalten hat – Diablo 2 schaut immer noch gut aus, obwohl es 20 Jahre alt ist.«

Zum Klassiker gepatcht

Die Lust der Spieler auf eine Rückkehr zum Action-Rollenspiel ist unbeeinträchtigt: Die Verkaufszahlen von Diablo 2 benötigen gerade mal drei Wochen, um die erste Million zu erreichen, davon werden 350.000 Stück alleine in Europa abgesetzt (Havas-Manager Peter Rezon wagt deswegen die drollige Aussage »Dieses Produkt ist der Harry Potter der Computerspiele«).

Nach einem Jahr ist die Absatzzahl auf rund vier Millionen gestiegen, wie eine Pressemitteilung anlässlich der Veröffentlichung der Erweiterung Lord of Destruction vermeldet. Nach dem Missmut wegen der Diablo-Erweiterung Hellfire, die die damalige Mut-

terfirma Sierra bei einem anderen Studio entwickeln ließ, kümmert sich Blizzard North selbst um den Nachschlag. Das Addon bringt 2001 zwei zusätzliche Klassen sowie ein neues Story-Kapitel und schraubt die Grafikauflösung endlich auf 800x600 Pixel herauf. Wiederveröffentlichungen wie die Diablo Battle Chest dürften die Verkaufszahlen inzwischen deutlich erhöht haben, Blizzard bietet den unverwüstlichen Oldie heute noch als digitalen Download an. Auch deshalb halten sich hartnäckig Gerüchte über ein Diablo-2-Remaster in HD-Auflösung.

Dass Diablo 2 ein solcher Dauerbrenner wurde, liegt nicht zuletzt auch an der langjährigen sorgfältigen Patch-Pflege. David Brevik betont uns gegenüber die Bedeutung von Patch 1.10 im Oktober 2003, bei dem zahlreiche Änderungen vorgenommen wurden: »Der war fast schon wie eine Erweiterung, aber eben kostenlos. Nicht jeder Talentbaum ist völlig perfekt, aber insgesamt hat dieser Patch die Spielbalance stark verbessert. Es gab so viele Dinge wie neue Runenwörter oder die Synergien zwischen den Talenten, durch die es sich geändert hat, wie man Diablo 2 spielt.«

Anhaltende Loot-Magie

Und welche Aspekte hält David Brevik bei Diablo 2 für besonders gelungen, wenn er mit dem Abstand von zwei Jahrzehnten darauf zurückblickt? »Ich finde, dass die Talentbäume damals einfach revolutionär waren. Es gab zu der Zeit keine Spiele, die so was hatten, und jetzt findest du in jedem Rollenspiel etwas in der Art. Und dann war das Item-System in Diablo 2 einfach nur fantastisch und wirkt heute noch sehr suchterregend. Es hat so viel Tiefe, du kannst so viele Dinge machen und es ist aufregend, superseltene Gegenstände zu finden. Dieser Zauber ist immer noch da: Die perfekt ausbalancierte Slot Machine, bei der du den Hebel ziehst und etwas Magisches herauskommt. Bis heute ist es keinem anderen Spiel wirklich gelungen, diese Aufregung so gut einzufangen wie Diablo 2.«

Das beste Diablo-Spiel?

Für viele Fans ist Diablo 2 bis heute der beste Serienteil; als Diablo 3 2012 erscheint, wird neben den Talentbäumen auch das grimmige Ambiente der Vorgänger vermisst. Bill Roper zeigt dafür Verständnis, kein Wunder, ist doch auch sein Hellgate: London kein Quell der guten Laune, also in Sachen Szenario und Farbgebung: »Diablo 2 baute auf dem ersten Spiel auf, was diese ganz spezielle Stimmung angeht. Es war gothic, es war düster, es war in gewisser Weise der Schatten zu Warcrafts Licht. Das Warcraft-Universum hat eine Menge Humor, und stilistisch basiert es auf den leuchtenden Farben im ersten Echtzeitstrategiespiel. Warcraft lebt nicht in einer Welt der Grau- und Brauntöne – aber da ist Diablo zu Hause, es ist eine Welt der Furcht. Um Diablo zu bändigen, muss sich unser Held am Ende des ersten Spiels selbst opfern. Story und Spielwelt von Diablo 2 wurden speziell so gestaltet, damit es sich bedrückend anfühlt. Und vieles von dieser sehr dunklen Grundstimmung fehlte bei Diablo 3, was die Leute vermissen.« Roper hat aber auch viel Lob für die Fortsetzung übrig, an der er und das alte Diablo-Team nicht beteiligt waren: »Diablo 3 hat viele neue Dinge versucht und ist damit sehr erfolgreich. Das Beste daran ist, dass sie über die Jahre einige fantastische Änderungen gemacht und Sachen rausgenommen haben, die nicht so gut funktionierten. Es machte mir einen Riesenspaß, es auf Konsole wieder zu spielen. Ich habe also jede Menge Respekt davor, was sie aus der Serie gemacht haben.«

Und er weist auch noch mal nachdrücklich darauf hin, dass man den Nostalgiefaktor bei solchen Vergleichen nicht unterschätzen sollte: »Man blickt da durch eine rosarote Brille zurück, vor 20 Jahren war das Leben noch einfacher. Das sind alles Faktoren, warum Diablo 2 für viele Leute der Höhepunkt der Serie ist. Es war einfach ganz anders als die anderen Spiele, die Blizzard zu der Zeit gemacht hat, ein starker Gegenpol zu Warcraft und Starcraft.« ★

Deepfakes

WENN DIE KI DAS MENSCHLICHE AUGE BETRÜGT

Deepfakes dominieren derzeit die Diskussion um die Entwicklung künstlicher Intelligenzen. Wir sprechen deshalb im Detail über Chancen und Gefahren der Technologie. Von Sara Petzold

Wir schreiben das Jahr 2029. Skynet, eine intelligente Maschine, hat nach einem Atomkrieg die Kontrolle über die Erde übernommen und die Menschheit unterjocht. Das Szenario von James Camerons »Terminator« von 1984 ging in die Filmgeschichte ein, steht es doch sinnbildlich für die Angst der Menschen, dass von uns entwickelte Roboter sich irgendwann gegen ihre Schöpfer auflehnen und uns versklaven könnten. Heutzutage sind wir allerdings noch weit von derartiger Science-Fiction entfernt – künstliche Intelligenzen besitzen stark eingeschränkte Fähigkeiten, und die ihnen zugrunde liegenden Algorithmen begrenzen sich auf vordefinierte einzelne Aufgaben. Trotzdem hat die KI-Entwicklung während der vergangenen Jahre derartig große Fortschritte gemacht, dass sich Experten immer wieder dazu veranlasst sehen, vor dem Potenzial bereits existierender neuronaler Netzwerke und Algorithmen zu warnen. Wir werfen deshalb einen Blick auf das interessante Thema der künstlichen Intelligenz. Wir erklären, wozu KI bereits jetzt in der Lage ist, welche potenziellen Gefahren von neuronalen Netzwerken wie Deepfakes ausgehen, und welche Chancen sich für die Zukunft der Spieleentwicklung durch künstliche Intelligenzen ergeben könnten.

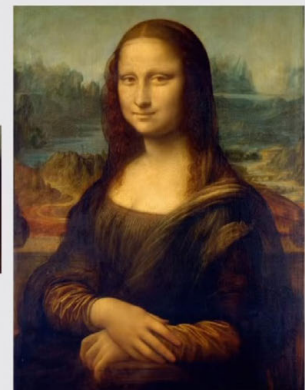
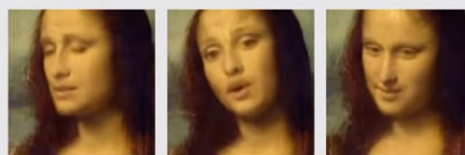
Was KI derzeit kann – und was nicht

Als Gari Kasparow am 11. Mai 1997 seinen Läufer von c1 nach f4 zog, beging er einen

der größten Fehler seiner Karriere als Profischachspieler. Die Partie endete kurze Zeit später mit dem Sieg des Gegners über den damaligen Schachweltmeister und markierte einen Meilenstein in der Entwicklungsgeschichte künstlicher Intelligenzen. Kasparows Gegner: der IBM-Computer Deep Blue, der als erste Maschine überhaupt einen Schachweltmeister in dem komplexen Brettspiel schlagen konnte. Obwohl Deep Blue strenggenommen keine echte künstliche Intelligenz darstellte – schließlich handelte es sich bei dem Computer nicht um ein lernfähiges System im Sinne des Machine Learning –,

gilt er bis heute als Meilenstein der KI-Entwicklung. Nachdem mehr als 20 Jahre seit dem Wettkampf zwischen Deep Blue und Kasparow vergangen sind, hat sich das Machine Learning aber eine zentrale Rolle beim Entwicklungsprozess künstlicher Intelligenzen erkämpft. Computer sind mittlerweile in der Lage, mithilfe entsprechender Lernprozesse menschliche Profis in Spielen wie League of Legends oder Starcraft 2 zu schlagen. Derartige Algorithmen bringen uns zum Staunen, erscheinen mitunter beängstigend – und trotzdem verfügen sie nur über sehr eingeschränkte Fähigkeiten, sodass sie

Living portraits



Samsungs Deepfakes-KI kann auch alternative Mona-Lisa-Mimiken erschaffen.

die Bezeichnung künstliche Intelligenz strenggenommen gar nicht verdienen.

Der Grund dafür, dass künstliche Intelligenzen mittlerweile für außenstehende Beobachter teils beeindruckende Dinge vollbringen können, gleichzeitig aber einer echten Intelligenz im eigentlichen Wortsinn längst noch nicht nahekommen, hängt mit der Technik des Machine Learning zusammen. Machine Learning funktioniert, indem wir einem Algorithmus jede Menge Daten eines bestimmten Typs zuführen – zum Beispiel Fotos von Pizza. Die KI analysiert dann diese Daten und bringt sich selbst bei, welche Bedingungen ein bestimmter Datensatz erfüllen muss, damit er den Regeln der zuvor eingespeisten Daten entspricht.

Füttern wir einen Algorithmus also mit Fotos von Pizza, lernt er, welche Bestandteile zu einer Pizza gehören und kann dann eigene Fotos von Pizzen generieren beziehungsweise Pizza-Bilder von solchen ohne Pizza unterscheiden. Der Vorteil dabei: Weil der Algorithmus sich die notwendigen Regeln selbst beibringt, müssen wir sie nicht alle einzeln programmieren.

KI mit Vorurteilen

Allerdings hat die Sache auch einen Haken: Weil die KI ihr Wissen nur auf den Daten aufbaut, die wir ihr zuführen, besteht die Gefahr, dass sie Vorurteile entwickelt oder sich nur für sehr eingeschränkte Tätigkeiten eignet. Deshalb sind derartige auf Machine Learning basierende KIs auch noch weit entfernt von den Fähigkeiten, die etwa Skynet in »Terminator« besitzt. Trotzdem übertreffen trainierte Algorithmen die menschlichen Denkfähigkeiten bereits heute schon deutlich, auch wenn sie nur auf einzelne Aufgaben beschränkt bleiben.

Experten diskutieren bereits seit Längem über die Gefahren und Möglichkeiten, die sich aus lernfähigen Algorithmen und künstlichen Intelligenzen ergeben. Die Frage, ob wir bis zum Jahr 2100 eine Super-KI entwickelt haben werden, die das menschliche Denkvermögen deutlich übertrifft, können sie zwar nicht beantworten. Fest steht aber, dass künstliche Intelligenz als solche immer stärker Einzug in unseren Alltag hält und über die kommenden Jahre zu einem selbstverständlichen Bestandteil unseres Lebens avancieren dürfte – egal, ob es sich dabei um Schach- und Gaming-KIs, um Gesichtserkennung und Smart Homes oder um selbstfahrende Autos handelt. Deshalb fordern Wissenschaftler bereits jetzt, dass wir mit KIs und ihrer Entwicklung verantwortungsvoll umgehen und uns der potenziellen Gefahren bewusst werden, die lernfähige Algorithmen schon heutzutage mit sich bringen. Viele KI-Forscher und Programmierer bemühen sich bereits darum, mit eigenen Entwicklungen und Projekten über die Chancen und Probleme von künstlichen Intelligenzen aufzuklären. Die sogenannten Deepfakes-KIs liegen dabei im Fokus ihrer Aufmerksamkeit.



Zehn Prozent der regulären Arbeitszeit investieren einige Mitarbeiter von TNG Technology Consulting in das Programmieren einer Deepfake-KI. TNG macht sonst eigentlich in Firmen-IT.



Die Deepfakes-2.0-KI funktioniert in Echtzeit – allerdings sind die Ergebnisse bei Weitem noch nicht perfekt. (Bildquelle: Jonas Mayer/TNG Consulting)

Errechnete Regeln

Deepfakes machen sich das maschinelle Lernen als Technik des sogenannten Deep Learning zunutze. Dabei greift der autoadaptive, also sich selbst ohne äußere Einwirkung anpassende Algorithmus auf eine Hierarchie von Konzepten zurück, die er in einem künstlichen neuronalen Netz verarbeitet. Dieses Netz besteht aus mehreren Schichten, wobei die sogenannte Eingabeschicht die von dem menschlichen Programmierer eingegebenen Daten sammelt und an zusätzliche, versteckte Schichten weitergibt. Die Schichten abstrahieren dann nach und nach die Daten, bis das neuronale Netz die Daten bestimmten Merkmalen zugeordnet und sie kategorisiert an die letzte, wiederum sichtbare Schicht ausgegeben hat. Der Algorithmus berechnet also anhand der eingegebenen Daten die Regeln, die wir ohne Deep Learning selbst mühsam programmieren müssten – eine enorme Erleichterung.

Die Geißel des Internetzeitalters?

Die sogenannten Deepfakes machen sich genau dieses Prinzip zunutze und erzeugen mithilfe selbstlernender Algorithmen ge-

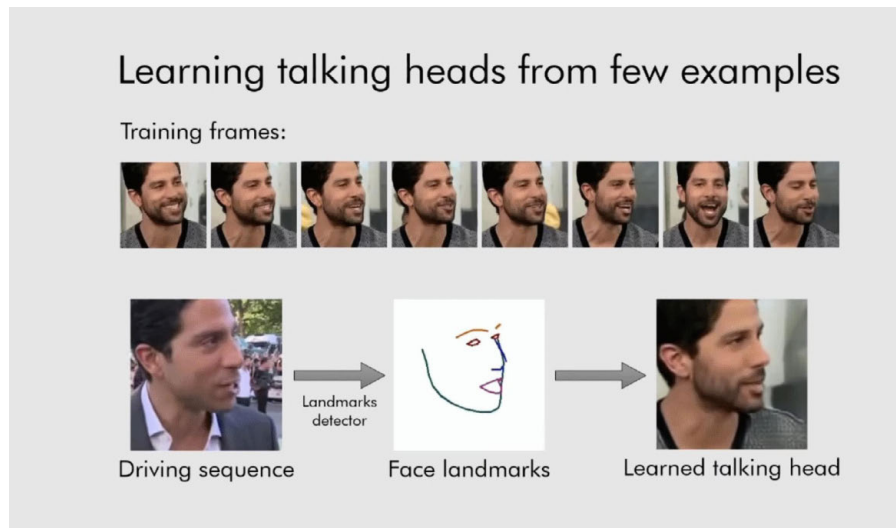
fälschte Bilder und Videos, die sich mit bloßem Auge oft gar nicht oder nur schwer von echten Aufnahmen unterscheiden lassen. Der Begriff Deepfakes kursiert seit 2017 und geht auf einen reddit-Nutzer namens deepfakes zurück, der damals die Gesichter bekannter Persönlichkeiten wie Emma Watson und Kate Perry in pornografische Videos verpflanzte. Das sogenannte »Synthesizing Obama«-Programm erschien ebenfalls 2017 und zeigte modifizierte Aufnahmen des ehemaligen US-Präsidenten Barack Obama, für die Forscher ein neuronales Netzwerk verwendeten, um die Form und die Bewegungen von Obamas Mund nachzumodellieren – mit beeindruckendem Ergebnis. Allerdings finden viele Experten die Deepfakes-Technologie nicht nur lustig. Denn das Potenzial einer derartigen KI lässt sich leicht missbrauchen, wie das Programm FakeApp beweist. Nutzer können mithilfe dieser Software verhältnismäßig einfach gefälschte Videos erstellen – entsprechend große Mengen an Daten in Form von Bildmaterial der betroffenen Person vorausgesetzt. Die zunehmende Beliebtheit der App, die sich das Google-Tool TensorFlow zunutze macht, resultierte

2018 in einer Welle aus Deepfakes-Pornos mit Prominenten und auch Privatpersonen – bei Letzteren speziell als Rache pornos.

Die Gefahren von Deepfakes liegen dementsprechend auf der Hand: Wenn wir mit bloßem Auge nicht (mehr) erkennen können, ob das Video einer prominenten Person oder eines Politikers echt oder gefälscht ist, sind Fake-News Tür und Tor geöffnet.

Deepfakes-KI aus Deutschland

Um auf die Ambivalenz der Chancen und Probleme von Deepfakes aufmerksam zu machen, bemühen sich Forscher und Experten zunehmend um Aufklärung und die Entwicklung von Programmen, die Deepfakes entlarven können. Das »Innovation Hacking Team« des deutschen Unternehmens TNG Technology Consulting hat sich unter anderem dieser Aufklärung verschrieben. GameStar hat das Team besucht und das Ergebnis ihrer bisherigen Arbeit angeschaut. Das Team, das aus den beiden Gründern Thomas Endres und Martin Förtsch, dem Software Consultant und Hacker Jonas Mayer sowie



Deepfakes-KIs wie die von Samsung lernen anhand Hunderter Stunden an Videoaufnahmen, wie sie die Gesichtsbewegungen einer Person imitieren können.

wechselnden Mitarbeitern von TNG besteht, nutzt zehn Prozent der regulären Arbeitszeit für eigene Projekte, darunter auch Deepfakes 2.0. Bei Deepfakes 2.0 handelt es sich

um eine Deepfakes-KI, die in Echtzeit die Gesichter von Personen durch Deepfakes ersetzen kann. Der aktuelle Prototyp des Projekts nimmt Personen live über eine integrierte Kamera auf und berechnet direkt die entsprechenden Deepfakes. Der Bildschirm des Prototyps gibt anschließend in Echtzeit die Aufnahmen mit den angepassten Köpfen aus – mit beeindruckendem Ergebnis. Denn Deepfakes 2.0 beschränkt sich nicht nur auf das Gesicht der gefilmten Person, sondern ersetzt den gesamten Kopf durch den einer anderen Person. Dabei erfolgt die Gesichtserkennung über ein neuronales Netzwerk, das auf Open CV basiert. Nach der Kopf-Segmentierung entfernt die KI dann potenzielle Makel, indem sie das ursprüngliche Gesicht vor dem vorhandenen Hintergrund entfernt und dadurch Überlappungen mit dem neuen Gesicht vermeidet.

Deepfakes 2.0 ist nur der Anfang

Das Ergebnis ist allerdings noch nicht ganz perfekt – hier und da hat die KI noch vereinzelte Probleme mit ungewöhnlichen Kopfformen oder fehlender Kopfbehhaarung. Das Entwicklerteam hat GameStar gegenüber dazu erklärt, dass die von der Deepfakes-2.0-KI erzeugten Deepfakes durch »eine niedrige Detailtiefe der Gesichtshaut oder aber auch durch Artefakte um den Kopf als solche noch schnell identifizierbar« seien. Trotzdem können sich die Aufnahmen durchaus sehen lassen und zeigen, was jetzt schon mit Echtzeit-Deepfakes möglich ist beziehungsweise sein wird – insbesondere, weil sich die noch bestehenden Probleme mithilfe »bestimmter Faktoren wie hochauflösendem Trainingsmaterial und einer längeren Trainingsphase mit mehr Rechenleistung wesentlich verbessern« lassen. Besonders beeindruckend: Das Innovation Hacking Team von TNG hat die Deepfakes-2.0-KI in ein paar Monaten quasi nebenbei entwickelt. Umso bemerkenswerter fällt die Qualität der Deepfakes aus, die jetzt schon erschreckend real wirken. Ebenfalls erstaunlich ist die Tatsache, dass das Team den ak-



Die Deepfakes-2.0-KI erkennt in Echtzeit das Gesicht einer Person und ersetzt es direkt durch das Gesicht einer anderen. (Bildquelle: Jonas Mayer/TNG Consulting)



Das Innovation Hacking Team hat eine KI entwickelt, die Gesichter in Echtzeit ersetzt.

tuellen Prototypen der Deepfakes-2.0-KI mit Gaming-Hardware steuert: Das System besteht aus zwei GeForce-1080-Ti-Grafikkarten, einem Intel-Core-i7-8700K-Prozessor auf einem Micro-ATX-Board sowie einem 1000-Watt-Netzteil.

Gefahren aufzeigen

Aber das Team rund um Endres, Förtsch und Mayer hat Deepfakes 2.0 nicht entwickelt, damit sie Deepfakes um der Deepfakes willen erzeugen und einem aktuellen Hacking-Trend hinterherlaufen können. Stattdessen haben sich die Entwickler das Ziel gesetzt, mit ihrer Arbeit auf das Potenzial und die Gefahren von Deepfakes aufmerksam zu machen und aufzuklären. Dabei warnt das Team unter anderem vor Fake News und gefälschter Pornografie: »Deepfakes können in verschiedenen Bereichen missbräuchlich verwendet werden. [...] Man kann Menschen Aussagen in den Mund legen, die sie nie gesagt haben, und Schlimmeres. Um solche gefälschten Inhalte herum könnten gar ganze Verschwörungstheorien ihren Anfang nehmen oder eine diplomatische Krise aus-

gelöst werden. Darüber hinaus werden Deepfakes bereits heute – wenn auch hauptsächlich auf humoristische Art und Weise – verwendet, um Schauspielern ein anderes Gesicht aufzusetzen. Denkt man diese Szenarien weiter, so könnten in der Zukunft Schauspieler auch vollständig digitalisiert und nur noch als »Gesichtsmodell« für Filme verwendet werden. [...] Eine bereits heute sehr reale Gefahr durch Deepfakes ergibt sich in deren Verwendung zur Fälschung von Pornografie. Unbescholtene Menschen könnten in Verruf gebracht werden, wenn ihr Gesicht plötzlich in einem Pornofilm zu sehen ist. Diese Filme entstehen heute bereits, wobei der Fokus derzeit noch auf Berühmtheiten liegt.«

Das Innovation Hacking Team von TNG verweist in diesem Kontext aber auch zu Recht darauf, dass sich im Fall von Deepfakes das Feuer am besten mit Feuer bekämpfen lässt: Denn während Menschen mit bloßem Auge die Deepfakes teilweise heute schon nicht mehr von echten Aufnahmen unterscheiden können, finden Deepfakes-Algorithmen die Spuren anderer

Algorithmen, die diese in Deepfakes-Aufnahmen hinterlassen – und entlarven dadurch die Fälschungen.

Deepfakes und die Zukunft des Gaming

So gefährlich Deepfakes auf den ersten Blick wirken mögen, so viel Potenzial besitzen sie, insbesondere auch für unser Lieblingshobby Videospiele. Auch wenn wir noch ein ganzes Stück davon entfernt sein dürften, dass die Deepfakes-Technologie bei großen Spieleentwicklern zum Standardrepertoire gehört, fällt es nicht schwer, sich Szenarien vorzustellen, in denen Deepfakes für Videospiele und die Gaming-Community eine Rolle spielen könnten.

Nehmen wir etwa das Deepfakes-2.0-Projekt von TNG, das in Echtzeit manipuliert: Eine verbesserte Version dieses Prototyps könnte etwa in Live-Streams auf Twitch zum Einsatz kommen. Streamer hätten die Möglichkeit, ihr eigenes Gesicht live zu verändern und durch eine bekannte Persönlichkeit oder eine Figur aus dem Videospiel zu ersetzen, das sie gerade spielen. Zugegeben, das wäre wohl kaum mehr als eine nette Spielerei. Aber Deepfakes bergen für die Gaming-Branche noch deutlich mehr Potenzial. Stellen wir uns einmal vor, wir könnten mithilfe von Deepfakes unser eigenes Gesicht auf den Charakter eines Spiels übertragen. Statt mehrere Stunden mit einem komplexen Charaktereditor zu verbringen, um dann doch nicht das Ergebnis zu bekommen, das wir uns wünschen, bekämen wir mit einem einfachen Knopfdruck ein echtes virtuelles Alter Ego. Zwar enthalten einzelne Titel wie NBA 2K20 dieses Feature bereits, die Ergebnisse sind jedoch ausbaufähig. Derweil bietet Star Citizen mit »Face over IP« bereits die Möglichkeit, die live von der Webcam aufgenommenen Gesichtszüge des Spielers auf seinen eigenen Avatar zu übertragen. Wenn ihr während des Spiels lächelt, grinst auch euer Alter Ego.

Der Grad an Immersion, den derartige Spielelemente mit sich brächten, wäre immens – denn welcher Gaming-Fan hat nicht schon immer davon geträumt, einen Charakter durch Fallout oder Die Sims zu steuern, der exakt so aussieht wie er selbst? Oder in Sportspielen wie FIFA einen Avatar zum Sieg zu verhelfen, der einem selbst wie aus dem Gesicht geschnitten ist – im wahrsten Sinne des Wortes? Insbesondere Rollenspiele, die vergleichsweise stark personalisierte Erfahrungen ermöglichen, würden sehr von dieser Technik profitieren.

Ob Deepfakes irgendwann Einzug in die Welt der Videospiele halten werden, können und wollen wir an dieser Stelle nicht beantworten. Auch die Klärung der Frage, ob wir uns langfristig der Gefahren erwehren können, die von Deepfakes an sich ausgehen, steht uns nicht zu. Fest steht aber, dass ein verantwortungsvoller Umgang mit künstlichen Intelligenzen letztendlich darüber bestimmen wird, wie das Deepfakes-Szenario der Zukunft tatsächlich aussieht. ★



Erstaunlich: In diesem Kofferchen verbirgt sich die Technik von Deepfakes 2.0.



Tipps von Psychologen

SO BEKÄMPFT IHR EUREN PILE OF SHAME

Zwei Medienpsychologen erklären, wie ein Pile of Shame entsteht, und geben Tipps, wie ihr ihn abarbeiten könnt – während wir uns an den Ratschlägen aus dem Internet abarbeiten. Von Natalie Schermann

Wir alle kennen den Pile of Shame, diesen unbezwingbaren Berg von Spielen, die wir gekauft haben, weil wir sie unbedingt besitzen und wirklich sehr bald spielen wollten. Und trotzdem setzen viele davon nur Staub an. Der Pile of Shame sitzt vielen Spielern im Nacken und erinnert sie an die Zeit, die sie nicht haben, und an die Spielerlebnisse, die sie verpassen. Auch wir GameStar-Redakteure bilden keine Ausnahme. Ein Blick in unsere Regale und digitalen Bibliotheken reicht, um uns ein schlechtes Gewissen zu machen. Statt den Stapel abzubauen, kaufen wir nämlich neue Spiele ... für die wir wiederum meist keine Zeit haben. Der Beginn eines Teufelskreises. Doch damit muss Schluss sein! Deshalb haben wir die Gruppe der nicht ganz anonymen Horte ungespielter Spiele gegründet und uns Hilfe bei Google gesucht. Etliche Blogs und Artikel im Internet versprechen, dass wir unseren Pile of Shame mit nur wenigen Tricks in den Griff kriegen. Doch helfen diese Tipps wirklich?

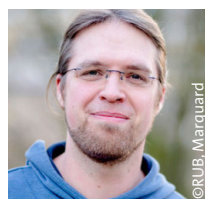
Weil man aber nicht alles glauben sollte, was im Internet steht, haben wir außerdem professionellen Rat eingeholt. Im Gespräch mit GameStar erklären die Medienpsychologen Malte Elson und Leonard Reinecke, was sich hinter dem Phänomen verbirgt und wie so wir bestimmte Verhaltensmuster im Umgang mit dem Medium Videospiele an den Tag legen. Dabei gehen sie auf die häufigsten Problemzonen ein und geben uns ihre eigenen Tipps mit auf den Weg.

Wie entsteht ein Pile of Shame?

Heutzutage sehen wir uns einer Unmenge von Angeboten unterschiedlichster Medien gegenüber. Auch der Spielemarkt bietet uns mehr Titel, als wir in unserem Leben jemals spielen könnten. »Der Pile of Shame oder die Anhäufung unterschiedlicher Medienangebote, die man kaum oder gar nicht nutzt, ist eine Ausprägung dieser medialen Übersättigung«, erklärt der Verhaltenspsychologe Malte Elson. Natürlich weiß die Spieleindustrie von diesem totalen Überangebot. Durch Werbung, möglichst positive Reviews und gezielte Marketing-Kampagnen versuchen Entwickler und Publisher, die Aufmerksamkeit der Spieler auf sich zu ziehen. Aber laut Elson gibt es noch einen weiteren Faktor, der unser Kaufverhalten beeinflussen kann: »Das ist ein konstantes Phänomen, das es schon immer in der Mediennutzung gab: die unmittelbare Peergroup – Leute aus der Schulklasse oder aus dem Freundeskreis. Diese klassischen Freundschaftsnetzwerke haben immer noch einen großen Einfluss darauf, welche Spiele ausgewählt werden.« Auch Plattformen wie Steam grei-

fen auf Empfehlungssysteme zurück und nehmen dabei eine Doppelrolle als Distributor und Kaufberater ein: Auf der einen Seite sollen Spiele verkauft, auf der anderen Seite Spieler auch bei ihrer Kaufentscheidung beraten werden. »Ich weiß nicht, inwiefern Publisher Einfluss darauf nehmen können [was bei den Empfehlungen auftaucht]«, sagt Malte Elson. »Aber es hilft ihnen bestimmt weiter, wenn ein Spiel auf der Startseite von Steam erwähnt wird. Plattformen wie Steam oder Epic – Mittelsmänner und Distributoren – sind neu. Wie gut dieses System funktioniert, sieht man am Pile of Shame: Aus der Sicht der Verkäufer klappt das nämlich sehr gut.« Heißt: Es verkauft Spiele.

Aber ist es denn wirklich so schlimm, ungespielte Spiele anzuhäufen? »Nein«, findet der Medienexperte. »Ich glaube, das gehört einfach dazu. Wenn man sich sehr stark mit dem Hobby identifiziert, dann ist es auch eher ungewöhnlich, jemanden zu finden, der keinen Pile of Shame hat.« Und obwohl viele dem Gedanken hinterhertrauern, dass sie nie genug Zeit finden werden, um all diese Titel durchzuspielen, sieht er auch positi-



Malte Elson ist seit 2018 Junior-Professor für die Psychologie der Mensch-Technik-Interaktion an der Ruhr-Universität Bochum. Er forscht dort nicht nur an Lernerfolgen und Problemlösungen in der IT-Sicherheit, sondern auch an der Wirkung von Medien im Allgemeinen, an Lernmöglichkeiten mit modernen Medien sowie an psychologischen Forschungsmethoden und Meta-Wissenschaften.

WARUM SPIELEN WIR ÜBERHAUPT?

Leonard Reinecke spricht von drei zentralen Grundbedürfnissen, die in der Forschung unterschieden werden:

- Bedürfnis nach Autonomie
- Bedürfnis nach Kompetenz
- Bedürfnis nach sozialer Verbundenheit

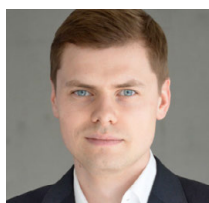
Diese drei menschlichen Grundbedürfnisse werden von Computerspielen besonders gut erfüllt. Spielen fördert die Autonomie, denn wir spielen Computerspiele nicht, weil das von jemandem vorgeschrieben wird, sondern weil es unseren eigenen Interessen und Vorlieben entspricht, also weil wir es wollen. Dabei treffen wir auch im Spiel unsere eigenen Entscheidungen. Gleichzeitig haben wir das Gefühl, dass wir die Anforderungen des Spiels kompetent erfüllen können und somit erfolgreich sind. Und nicht zuletzt fühlen wir uns durch Videospiele auch anderen Menschen verbunden. Deshalb üben Videospiele auf viele Menschen so eine große Faszination aus.

ve Seiten an unserem Sammeltrieb: »Es zeigt die Leidenschaft für das Hobby. Jeder häuft Spiele irgendwie an. Sie sind ein kulturelles Artefakt der Subkultur Gaming.«

Der Medienpsychologe Leonard Reinecke sieht das ähnlich: »Das ist ein sozialer Aspekt: Die gemeinsame Identität wird durch solche Phänomene, Konzepte und Ideen wie den Pile of Shame transportiert.« Denn laut dem Experten definieren wir Spieler uns noch sehr viel stärker über das Medium Videospiele, als es Mediennutzer in anderen Bereichen tun. Der Pile of Shame treffe somit genau den Zeitgeist: »Man gehört zu einer größeren Gruppe, der man sich verbunden fühlt. Und diese Community definiert sich auch über das gemeinsame ›Leiden‹.«

»So viele Spiele, aber nichts zu spielen.«

Laut einer Umfrage der US-Website Kotaku aus dem Jahr 2014 werden ungefähr 37 Prozent aller auf Steam gekauften Spiele nicht gespielt. Teilweise werden diese nicht einmal heruntergeladen oder installiert. Auch in den Bibliotheken der GameStar-Redakteure finden sich Spiele, die wir – aus unterschiedlichen Gründen – noch nie angerührt haben. Und trotzdem erwischen wir uns häufig bei dem Gedanken: »Ich habe ja gar nichts zum Spielen!« Warum verlieren wir so schnell das Interesse an dem, was wir schon besitzen? Schließlich erschienen uns die Spiele zu einem bestimmten Zeitpunkt als interessant genug, sie zu kaufen.



Leonard Reinecke ist Professor für Medienwirkungsforschung und Medienpsychologie am Institut für Publizistik der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. In seiner Forschung widmet er sich verschiedensten Aspekten der Mediennutzung und Medienwirkung. Sein besonderes Interesse gilt dabei der Frage nach der Faszinationskraft von Unterhaltungsmedien und ihrem Einfluss auf unser psychologisches Wohlbefinden.



Open-World-Spiele stellen für viele berufstätige Spieler die größte Herausforderung dar. Mit der wenigen Zeit, die ihnen zur Verfügung steht, scheinen Spiele wie Red Dead Redemption 2 oft unbezwingbar und finden sich deshalb häufig im Pile of Shame wieder.

»Wir haben einen konstanten Nachschub von Titeln, die uns potenziell interessieren. Die Entscheidungsabwägung, ob ich ein Spiel kaufe oder nicht, fällt meistens zu Gunsten des Spiels aus«, erklärt Malte Elson. »Aber ein paar Wochen später ist schon das nächste Spiel da, das genau die gleichen Eigenschaften hat. Wenn ich schon beim Kauf des ersten Spiels wusste, dass ich keine Zeit habe, es zu spielen, dann ist klar, dass ich mindestens eines davon auf gar keinen Fall mehr spielen werde. Da besteht ein ganz offensichtlicher Konflikt zwischen dem Interesse an einem bestimmten Medienprodukt und der Zeit, die ich habe, um es zu nutzen.«

Laut dem Medienpsychologen soll man die Zeit, die zwischen dem Kauf eines Spiels und dem Erscheinen des nächsten Spiels vergeht, auf keinen Fall unterschätzen. Denn hier spielen mehrere Faktoren eine Rolle: Die Grafik und die Technologien könnten mittlerweile überholt sein, das neue Spiel kann ähnliche – aber bessere – Mechaniken und Features haben, oder unsere eigenen Interessen könnten sich in dieser Zeit schlicht und einfach verändert haben. Es gibt also fast immer ein Spiel aus dem umfangreichen Angebot, das zu einem bestimmten Zeitpunkt unsere Bedürfnisse als Spieler besser befriedigen kann als eines, das wir bereits besitzen. Also kaufen wir's. Und falls wir ausnahmsweise keines finden, kehren wir zum letzten Spiel zurück, das uns diese Befriedigung verschafft hat – womit wir bei Retro-Gaming wären. Es gibt kein besseres, klassisches Rollenspiel als Baldur's Gate 2? Dann spielen wir das eben zum fünften Mal durch.

»Ich spiele viele Spiele nicht zu Ende.«

Wenn wir auf Streaming-Plattformen wie Netflix, Amazon Video oder Sky unterwegs sind, verbringen wir manchmal mehr Zeit da-

mit, uns von einer Serie zur nächsten zu klicken, als diese tatsächlich anzusehen. Vielleicht schauen wir mal in die erste Folge rein, nur um danach zu einer anderen Serie zu wechseln, die wir ebenfalls schon nach dem Auftakt links liegen lassen. Ähnlich verhält es sich mit Videospielen: Oft werden Titel nur angespielt – bis zum Ende kommt nur ein Bruchteil der Spieler. Das ist eine weitere Ausprägung des medialen Überangebots, weiß Leonard Reinecke. »Sich auf ein Medium einzulassen, ist immer ein Investment.« Bei Computerspielen kommt noch zusätzlich hinzu, dass sie zeitaufwändiger sind als die meisten anderen Medien. Ein Film ist in zwei Stunden angesehen. Eine Serienfolge dauert in etwa 40 Minuten. In einem Spiel kann man hingegen unter Um-

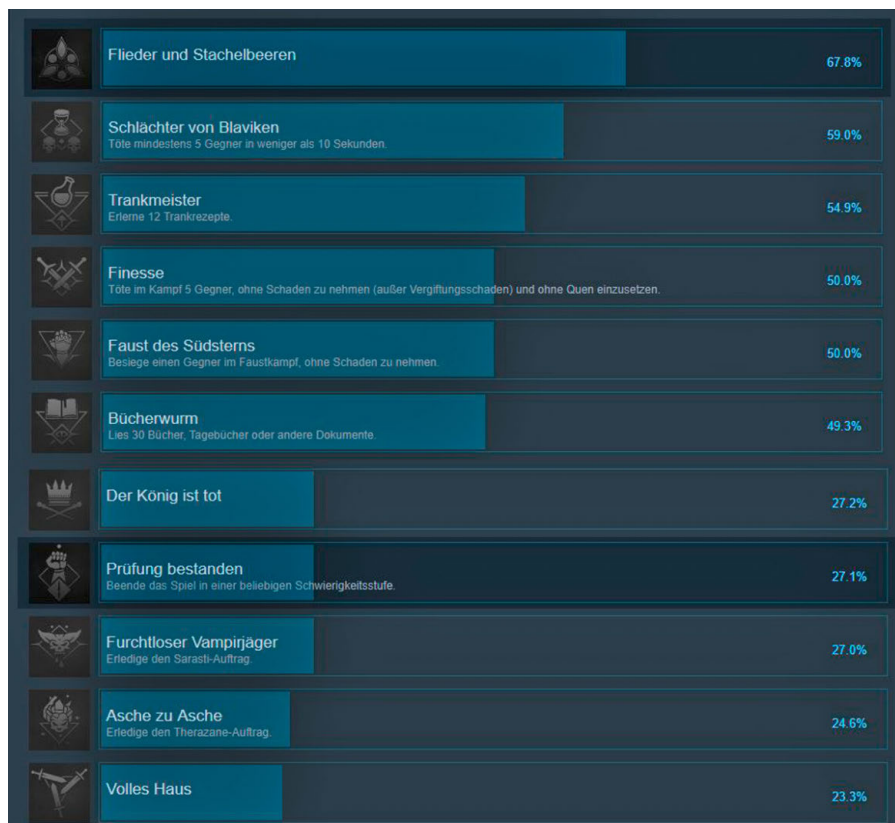


NATALIES PRAXISTEST

WAS BRINGEN INTERNET-TIPPS?

TIPP Spiele aufräumen und ordnen, um Wichtiges von Unwichtigem zu trennen.

REALITÄT Lange wollte ich nicht auf Marie Kondo hören ... bis ich dem Chaos in meiner Steam-Bibliothek gegenüberstand. Nachdem ich diese also ein wenig aufgeräumt und sortiert hatte, sah die Welt nur noch halb so wild aus. Denn viele Spiele, die sich in meinem vermeintlichen Pile of Shame getummelt haben, habe ich kostenlos oder als Beigabe in Bundles bekommen. Auf viele davon hatte ich folglich nie wirklich Lust – und konnte sie somit getrost von meinem Stapel nehmen und auf einen anderen legen. War die Spreu erstmal vom Weizen getrennt, konnte ich meinen Pile of Shame kontrolliert neu aufbauen. Ich habe also nachgedacht, welche Spiele ich tatsächlich noch auf meiner »Will-ich-spielen«-Liste haben möchte und welche in die »Vielleicht-irgendwann-mal«-Kategorie wandern. Die erstaunliche Erkenntnis dieser Aufräumaktion: Mein Pile of Shame liegt (zumindest auf Steam) noch in einem angemessenen überschaubaren Rahmen. Gleichzeitig bildet das Ganze auch die perfekte Gelegenheit, ein Gegengewicht zum Pile of Shame aufzustellen: eine Liste aller durchgespielten Spiele. Endlich mal ein Stapel, auf den man stolz sein kann, und der mich persönlich stark motiviert.



The Witcher 3 findet sich in der Steam-Bibliothek vieler Spieler. Doch schon eine der ersten Hauptquests wird von nur 67,8 Prozent der Spielbesitzer beendet. Das Ende von Geralts Abenteuer sehen dann sogar nur noch 27,1 Prozent der Spieler.

ständen Hunderte Stunden verbringen. Deshalb stellt sich Spielern häufig die Frage, ob man seine Zeit wirklich in ein Spiel investieren sollte oder nicht. »Diese Frage wird umso drängender, je mehr andere Optionen ich habe«, erklärt der Medienpsychologe. »Das ist im Grunde ein Missverhältnis zwischen der großen Angebotsvielfalt von Spielen und der verfügbaren Zeit, die Menschen in ihrem Alltag für Games aufwenden können. Je mehr Spiele wir also zur Verfügung haben, desto eher neigen wir dazu, den ein-

zelnen Titeln weniger Zeit zu widmen. »Durch mehr Auswahl steigt bei uns auch das Gefühl, dass bei den anderen Spielen eins dabei ist, das uns schneller fesselt und durch das wir schneller zu den gewünschten Unterhaltungserlebnissen kommen als im aktuellen Spiel.«

»Zu Sales kann ich nicht Nein sagen.«

Dass das Phänomen des Pile of Shame gerade in Zeiten der digitalen Spielebibliotheken und Downloads aufkommt, ist keine Überraschung. Denn auch der Kaufprozess hat sich in den letzten Jahren stark verändert. »Früher musste man in einen Laden gehen. Und es war unwahrscheinlich, dass man gleich



NATALIES PRAXISTEST

WAS BRINGEN INTERNET-TIPPS?

TIPP Auf den Kauf neuer Spiele verzichten, bis man seine alten Spiele durchgespielt hat.

REALITÄT Auch ich lasse mich von Sales häufig dazu verleiten, das ein oder andere Spiel auf Vorrat zu kaufen. Denn meist gibt es zur selben Zeit fünf andere Spiele, die ich spannender finde und auf die ich jetzt gerade mehr Lust habe. Das gekaufte, aber nicht gespielte Spiel schwirrt stets irgendwo in meinem Hinterkopf herum. Mich aber dazu zu zwingen, es zu spielen, bevor ich mir ein neues Spiel kaufen darf, halte ich für keine gute Entscheidung. Nur weil ich ein Spiel erworben habe, heißt es nicht, dass ich auch dazu verpflichtet bin, es zu spielen. Deshalb sollte man auch keine Angst davor haben, sich von Spielen zu trennen. Nicht jedes Spiel, das einmal im Pile of Shame gelandet ist, muss dort auch bis in alle Ewigkeit verweilen. Viele Spiele fühlen sich auch in der »Vielleicht-irgendwann-mal«-Liste ganz wohl.

zehn Spiele-Boxen kauft. Das ist einfach nicht passiert«, sagt Malte Elson.

Auch die Zugänglichkeit von Spielen hat sich verändert. Wurde damals ein Spiel nicht gut verkauft, verschwand es aus den Regalen. Generell wurde das Spieleangebot regelmäßig erneuert. »[Heutzutage, Anm. d. Red.] verschwinden Spiele ja nicht mehr aus den Stores. Es gibt ein unendliches Angebot von neuen und alten Spielen.« Musste man früher das Produkt in die Hand nehmen und Geld auf die Theke legen, kann heute alles mit nur wenigen Klicks erledigt werden. »Spiele sind heutzutage schnell gekauft«, bestätigt der Medienexperte. »Den Prozess des Geldausgebens merkt man [bei digitalen Einkäufen] nicht so sehr wie bei tatsächlichen Transaktionen mit Bargeld.« Ist auch noch der Preis eines Spiels niedrig genug, schlagen wir zu, ohne groß nachzudenken. »Steam macht interessante Preis-Experimente. Die wissen dann ganz genau, ab



NATALIES PRAXISTEST

WAS BRINGEN INTERNET-TIPPS?

TIPP Stundenplan aufstellen und Spielersessions minutiös durchplanen.

REALITÄT Der wohl beliebteste Tipp aus dem Internet schreibt mir vor, ich solle meine Spielzeit fest in meinen Alltag einplanen. Doch durch diese feste Regel hatte ich schon nach wenigen Tagen das Gefühl, dass mein Hobby zu einer Pflicht wurde, auf die ich immer weniger Lust hatte. Häufig kommt es uns vor, dass wir neben Beruf, Familie und anderen Verpflichtungen einfach nicht die Zeit haben, uns abends noch vor den Rechner zu setzen. Aber obwohl ich mich mit der Idee eines Stundenplans nicht wirklich anfreunden konnte, hat mir dieser Tipp gezeigt, dass ich deutlich mehr Zeit für meine Hobbys habe, als ich immer denke. Außerdem ist es auch vollkommen in Ordnung, sich Zeit für seine Lieblingsbeschäftigung zu nehmen – auch wenn dafür hin und wieder der Haushalt liegen bleibt.



Man kann nicht mit, aber auch nicht ohne sie: Die Steam-Sales und Gabe Newell sind längst zum beliebten Thema für Internet-Memes geworden.



NATALIES PRAXISTEST

WAS BRINGEN INTERNET-TIPPS?

TIPP Auf Online-Multiplayer-Spiele verzichten, weil sie nicht zum Abbau des Pile of Shame beitragen.

REALITÄT Mit Freunden zusammenzuspielen, macht Spaß – ob im Koop oder Online-Multiplayer. Für mich bildet es auch eine willkommene Abwechslung zu Singleplayer-Spielen, mit denen ich überwiegend meine Zeit verbringe. Der Verzicht auf gemeinsame Spiele-Sessions mit meinen Freunden hat meinem Pile of Shame wohl ganz gut getan. In der Zeit, die ich für Online-Matches aufgewendet hätte, konnte ich meinen Stapel abarbeiten. Doch gleichzeitig habe ich mich gefühlt wie ein Schulkind, das seine Hausaufgaben machen muss, während alle Freunde draußen zusammen spielen. Weil ich mir erneut eine Einschränkung aufgebürdet habe, begann ich, zunehmend Spaß an meinem Hobby zu verlieren. Man sollte also immer das spielen, worauf man Lust hat – unabhängig davon, ob es dem Pile of Shame nun hilft oder eben nicht. Eure Freunde könnt ihr übrigens auch ganz einfach ausnutzen, um Hilfe bitten, wenn ihr mal bei einem Spiel nicht weiter kommt oder einfach keine Lust auf den Bossgegner habt.

wann es Leuten nicht mehr zu teuer ist, ein Spiel zu kaufen, von dem sie nicht genau wissen, ob sie es spielen werden.«

Schwerer zu verkraften sind ungespielte Spiele, die zum Vollpreis erworben und trotz hohem Interesse nicht einmal angespielt wurden. Sind das wahre Problem des Pile of Shame vielleicht die versunkenen Kosten – das ganze Geld, das wir unnötig ausgegeben haben? »Ich glaube nicht«, sagt Malte Elson. »Ich glaube, es ist tatsächlich die schiere Anzahl ungespielter Spiele. Natürlich ist der Schmerz sehr viel größer, wenn man viel Geld für ein Spiel ausgibt. Der Marktwert dieses Stapels ist sicherlich auch eine interessante Statistik. Aber ich glaube, es geht tatsächlich um die reine Anzahl.«



Wer das Ende von Rollenspielen wie Divinity: Original Sin 2 sehen will, muss viel Zeit einplanen. Je nach Spielart können Hunderte von Stunden in das RPG fließen.

»Aber ich darf doch nichts vergessen!«

»Das musst du unbedingt spielen!« Nur das Kratzen von Nägeln auf einer Tafel klingt noch unangenehmer als dieser Satz. Ständig bekommen wir von Menschen aus unserem Umkreis gesagt, welche Spiele wir uns »auf gar keinen Fall« entgehen lassen dürfen. Selbst wenn uns diese Spiele davor nicht interessiert haben, haben wir nun oft das Gefühl, wir müssten sie spielen, weil wir ja sonst nicht mitreden können – nicht umsonst haben wir die unmittelbare Peergroup bereits als wichtigen Kauffaktor enttarnt.

In der Medienpsychologie spricht man in solchen Fällen zusätzlich von der »Fear of missing out«, also der Angst, etwas zu verpassen. Dieses Phänomen wird besonders in Bezug auf Twitter, Facebook, Instagram & Co. thematisiert. »Soziale Medien verdeutlichen uns heutzutage viel stärker als früher, wie viele theoretische Chancen auf soziale Interaktionen wir verpassen«, erklärt Leonard Reinecke. »Bei Computerspielen ist es der Aspekt der Identität und der Community. Games sind im Grunde genommen für viele ein sozialer Klebstoff, der ihr Umfeld zusammenhält.« Als Teil einer sozialen Gruppe wollen wir natürlich den Anschluss nicht verlieren. Doch in den meisten Fällen ist es nur unsere eigene Wahrnehmung: »Wir machen uns selbst viel Druck, der vielleicht gar nicht

mit der Erwartungshaltung, die unser soziales Umfeld hat, übereinstimmt.« Der Experte rät, solche Situationen zu hinterfragen: Droht mir der Verlust des sozialen Anschlusses, weil ich ein bestimmtes Spiel nicht gespielt habe? »In der Regel wird die Antwort Nein lauten. Damit sind vielleicht auch die Aspekte der Fear of missing out und des Pile of Shame nicht mehr so bedrohlich, wie es auf den ersten Blick wirken mag.«

Die Tipps der Experten

Das Thema Pile of Shame scheint wirklich viele Spieler zu beschäftigen. Denn Listen mit Tipps zum Abbau des Stapels findet man im Internet wie Sand am Meer. Doch obwohl einige von ihnen auf den ersten Blick ganz sinnvoll erscheinen, handelt es sich bei den meisten Tipps um klare Regeln, die unseren Umgang mit Videospielen einschränken und regulieren. »Klar sind diese Regeln eine Maßnahme, die für viele Leute nicht so leicht einzuhalten sein dürfte«, kommentiert Malte Elson die Tipps aus dem Internet. »Insbesondere nicht, wenn diese Maßnahmen nur dazu dienen, den Pile of Shame abzubauen.« Leonard Reinecke hält die Regeln für den völlig falschen Ansatz: »Computerspielen soll etwas Schönes und Selbstbestimmtes sein und uns auch mal erlauben, uns von Zwängen, die sich aus anderen Teilen unseres Lebens ergeben, frei zu machen.« Statt sich also diese Vorschriften und Einschränkungen aufzuerlegen, raten die Medienexperten Malte Elson und Leonard Reinecke, sich von der Idee der Regeln zu verabschieden. Stattdessen geben sie Tipps, wie man das Konzept des Pile of Shame hinterfragen kann, um ein anderes Verhältnis dazu und zu den eigenen Spielgewohnheiten zu schaffen.

Bewusste Kaufentscheidungen treffen

So gut wie jede Liste mit Tipps zum Abbau des Pile of Shame schreibt uns ein absolutes Kaufverbot von Spielen vor. Und für viele scheint dieser Tipp auch einer der sinnvollsten Ratschläge zu sein. Denn im ersten Moment klingt das nach der Lösung des Problems: Werden keine oder weniger Spiele gekauft, kann der Pile of Shame nicht mehr so schnell wachsen und man hat mehr Zeit,



So schnell kann's gehen: Einmal wie in Beautiful Katamari durch den Sale gerollt, häufen sich ungespielte Spiele an. Experten raten zu bewussten Kaufentscheidungen.

ihn abzubauen. »Keine Spiele mehr zu kaufen, ist wohl der einfachste Tipp«, findet auch Malte Elson, fügt aber gleich hinzu: »Das ist aber nicht gut umsetzbar.« Denn das Hobby soll ja auch weiterhin Spaß machen. Und dazu gehört nun mal auch, dass hin und wieder neue Spiele gekauft werden, wenn sie unser Interesse wecken. »Die meisten Spieler haben ja auch keinen impulsiven Kontrollverlust über ihr Kaufverhalten«, fügt Leonard Reinecke hinzu.

»Wenn ich das Gefühl habe, dass ich ein Spiel gerne haben möchte, weil ich es jetzt oder später spielen würde, und wenn ich mir das auch leisten kann, dann ist das eine gute Grundlage für eine Kaufentscheidung«, fährt er fort. »Man sollte Spiele nur nicht aus Prinzip kaufen, weil sie gerade billig zu haben sind, oder aus dem Gefühl heraus, dass andere das von mir erwarten.«

Auch Malte Elson rät zu einer bewussten Kaufentscheidung. »Man sollte mehr Gebrauch machen vom Spiele-Umtausch«. Früher haben Demoverversionen die Spieler bei ihrer Kaufentscheidung unterstützt. Heutzutage gibt es das zwar nicht mehr so oft, Plattformen wie Steam oder Epic bieten aber Rückerstattungen an, sollte ein Spiel nicht in den ersten Stunden überzeugen können. »Ich glaube, man kann das Phänomen, dass man sich ein Spiel kauft und es dann jahrelang auf der Cloud herumliegen lässt, gut einschränken. Man sollte sich nach dem Kauf eines Spiels wirklich eine Stunde Zeit nehmen und sich das angucken. Und wenn ich das nicht gut finde, dann geht's zurück.«

Sichtweise auf den Pile of Shame ändern

»Die Spieler müssen von der Idee des Pile of Shame weg«, betont der Medienpsychologe Leonard Reinecke. Das Hobby Videospiele soll ja schließlich etwas sein, das uns Spaß macht und ein Gegengewicht zu unserem Alltag und Berufsleben bildet. »Man sollte den Pile of Shame also umdeuten: Es ist eine Vielfalt von Möglichkeiten und Chancen. Man sollte Spiele als eine Art Ressource sehen, für die man sich nicht schämen muss.« Denn wie Malte Elson bereits erklärt



Es gibt immer ein Spiel, das unsere Spielerbedürfnisse zu einem bestimmten Zeitpunkt befriedigen kann. Wenn aber kein aktuelles Spiel unseren Wunsch nach einem klassischen Rollenspiel erfüllt, dann drehen wir eben nochmal eine Runde in Baldur's Gate 2.

hat, gibt es immer ein Spiel, das uns zu einem bestimmten Zeitpunkt mehr anspricht und unseren Anforderungen besser gerecht wird. Es sollte daher absolut nicht schlimm sein, Spiele auch mal ungespielt zu lassen, wenn man dann doch keine Lust auf sie hat.

»Nur weil ich irgendwo mal ein super Schnäppchen gemacht und ein Spiel günstig gekauft habe, verpflichtet es mich ja noch lange nicht, es auch irgendwann mal zu spielen«, findet auch Leonard Reinecke. »Es ist besser, sich nicht darüber zu ärgern. Man sollte sich besser frei machen von dem Druck. Ich glaube, das ist der einzig sinnvolle Weg, sich auch die Freude an dem Hobby zu erhalten.« Und wer weiß, vielleicht findet sich in Zukunft ja doch noch eine Gelegenheit, das Spiel wieder auszupacken.

Eigene Gewohnheiten überdenken

»Gewohnheiten spielen in unserem Leben eine sehr große Rolle«, erklärt Leonard Reinecke. »Die allermeisten Dinge, die wir regelmäßig tun, sind zumindest teil-automatisiert.« Es gibt positive Gewohnheiten, die gut für uns sind. Doch genauso gibt es auch Gewohnheiten, die wir abschaffen sollten. Dies kann man auch auf den Bereich der Computerspiele übertragen. Setzt man sich mehr mit dem Pile of Shame auseinander, dann wird schnell klar, dass das eigentliche

Problem womöglich gar nicht bei den ungespielten Spielen liegt. Sie sind vielmehr eine Ausprägung unserer schlechten Gewohnheiten im Umgang mit dem Medium. ★



NATALIES FAZIT

HELFE DIE EXPERTEN-TIPPS?

»Der zentrale Punkt ist, sich über seine eigenen Gewohnheiten bewusst zu werden«, sagt Leonard Reinecke. Wenn wir merken, dass wir mit einer Gewohnheit nicht zufrieden sind, dann sei das ein ziemlich klarer Hinweis darauf, dass eben dieses Verhalten auch nicht gut für uns ist.

»Aber es ist nicht so, als wären wir unseren Gewohnheiten machtlos ausgeliefert. Sobald wir uns bestimmter Gewohnheiten bewusst werden, eröffnet uns das auch die Möglichkeit, diese zu ändern.« Man sollte sie jedoch nicht etwa durch Einschränkungen und Regeln ersetzen, die einem wiederum nicht guttun. Vielmehr sollte man sich genau überlegen, wie das alternative Verhalten aussehen könnte, das einem selbst als sinnvoller erscheint. »Das ist ein wichtiger Schritt, um Gewohnheiten dann auch dementsprechend verändern zu können.« In dem Moment, in dem ich angefangen habe, die Tipps aus dem Internet zu befolgen, habe ich Regeln für etwas aufgesetzt, das eigentlich gar keine Regeln haben sollte. Sie machten ein Hobby, das mir Spaß machen und den stressigen Alltag ausgleichen soll, zu einer Pflichtübung, zu der ich mich an manchen Tagen regelrecht zwingen musste. Mit den Tipps der Medienpsychologen hingegen kann ich am eigentlichen Problem arbeiten – nämlich meinen schlechten Gaming-Gewohnheiten. Statt also auf den Kauf von Spielen im nächsten Steam-Sale zu verzichten, sollte ich mir angewöhnen, nicht mehr 20 Spiele gleichzeitig anzufangen und das ein oder andere Spiel auch mal zu Ende zu spielen. Greife ich nach Jahren immer noch nicht zu einem bestimmten Spiel, dann ist es vielleicht an der Zeit, mir einzugestehen, dass ich es wohl nicht mehr spielen werde. Dass ich meinen Pile of Shame irgendwann gänzlich abbauen kann – daran denke ich nicht mal im Traum. Aber eigentlich ist seine Anwesenheit ja auch gar nicht so schlimm.



Spiele wie Overwatch tragen nicht zum Abbau des Pile of Shame bei. Doch nur deswegen auf Multiplayer-Spiele zu verzichten, halten die Experten für den falschen Weg.

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.

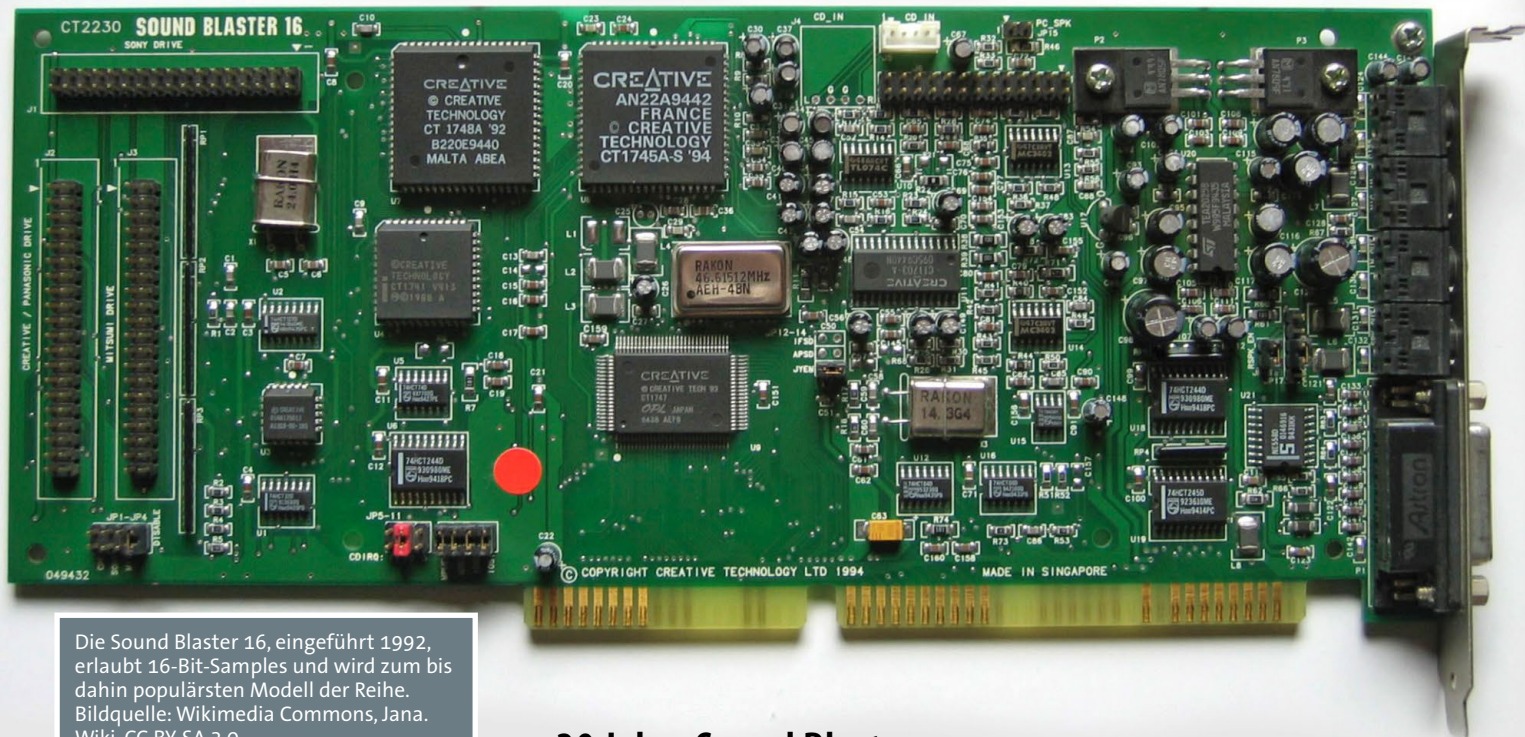
Vorname, Name		<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		Geburtsdag		BIC	
E-Mail		Datum / Unterschrift des neuen Lesers			

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



Die Sound Blaster 16, eingeführt 1992, erlaubt 16-Bit-Samples und wird zum bis dahin populärsten Modell der Reihe. Bildquelle: Wikimedia Commons, Jana. Wiki, CC BY-SA 3.0

30 Jahre Sound Blaster

EIN STÜCK REALITÄT

Im November 1989 erlebten unsere Ohren eine Revolution: Dank der ersten Sound-Blaster-Karte mit Sample-Ausgabe klangen Spiele plötzlich wie die reale Welt. Das wurde aber auch höchste Zeit. Von Henner Thomsen

Auf DVD: Video-Special

Es ist ein harmloser Kinderreim, der im Jahr 1878 die Welt verändert. Um seinen just erfundenen Phonographen zu testen, diktiert der amerikanische Erfinder Thomas Alva Edison das Gedicht »Mary had a little lamb« in

das Gerät – und schafft so die erste Tonaufzeichnung der Geschichte.

Seit jeher versuchen wir Menschen, Eindrücke jener physischen Welt einzufangen und wiederzugeben, die wir »Realität« nen-

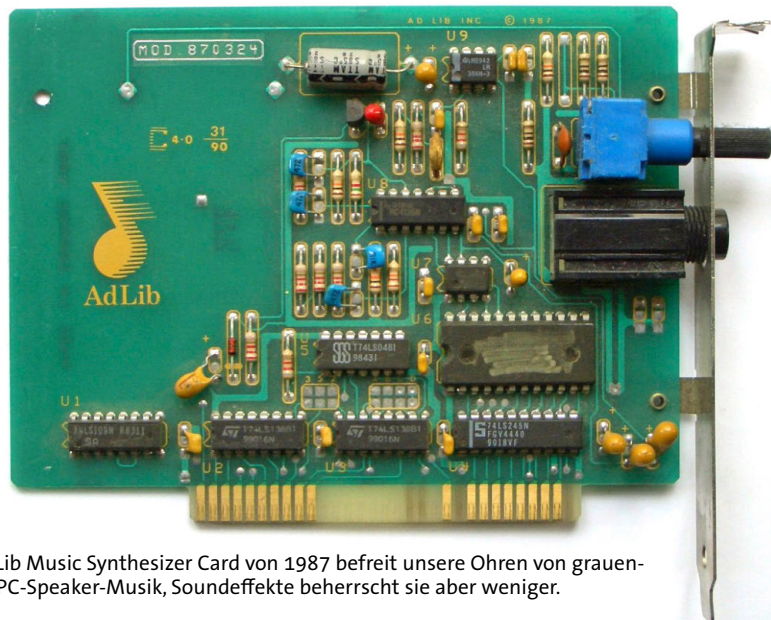
nen, für die Kunst, für die Wissenschaft; 1826 nimmt Nicéphore Niépce das erste Foto auf, rund 50 Jahre darauf Thomas Edison mit dem Reim seinen ersten Klang.

Und als ein weiteres Jahrhundert später die ersten grafischen Videospiele aufkommen, verfolgen auch sie ein klares Ziel: in Bild und Ton die Wirklichkeit nachzubilden. Möglichst realistisch, nur mit Aliens, Zaubern und Dragen. Nach dem Fotorealismus streben sie noch immer. Den Phonorealismus aber haben sie erreicht – dank einer kleinen Revolution vor 30 Jahren.

Am Anfang war der Piepston

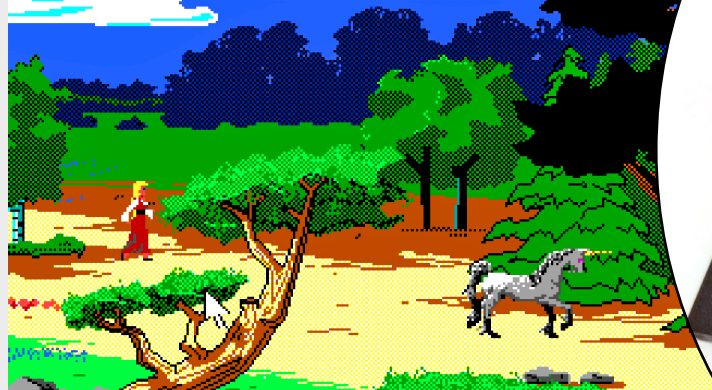
Für Pong reicht's. Ataris erster Spielautomat von 1972 bietet eine Grafik, die man euphemistisch »schlicht« nennen kann, untermalt mit nichts als ein paar schnarrenden Piepsen – und wird dennoch zum ersten Welterfolg der Spielegeschichte.

Als das Medium reift, nähern sich die Spielwelten mit immer aufwändigerer Technik der Realität, vor allem in der Spielhalle: Der Battlezone-Automat nutzt 1980 schon 3D-Grafik, Journey 1983 digitalisierte Fotos, Dragon's Lair spielt im gleichen Jahr per La-



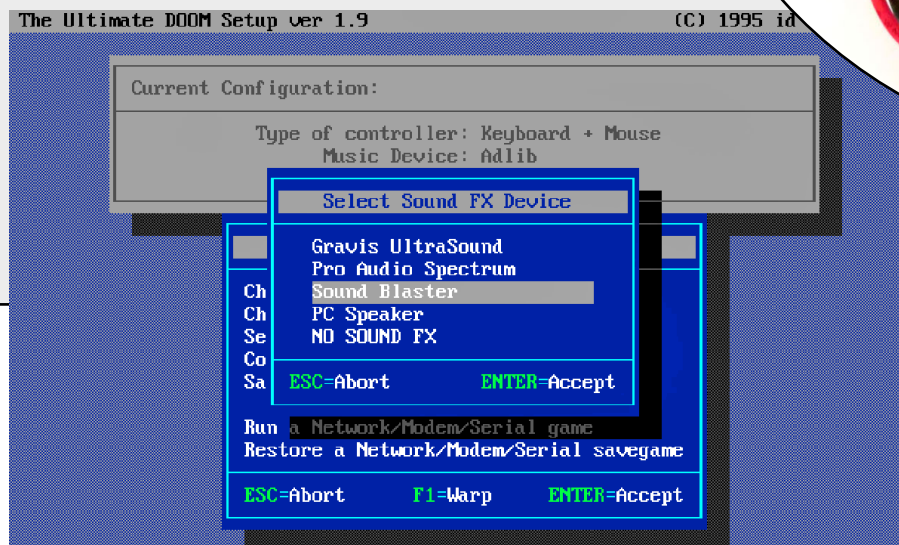
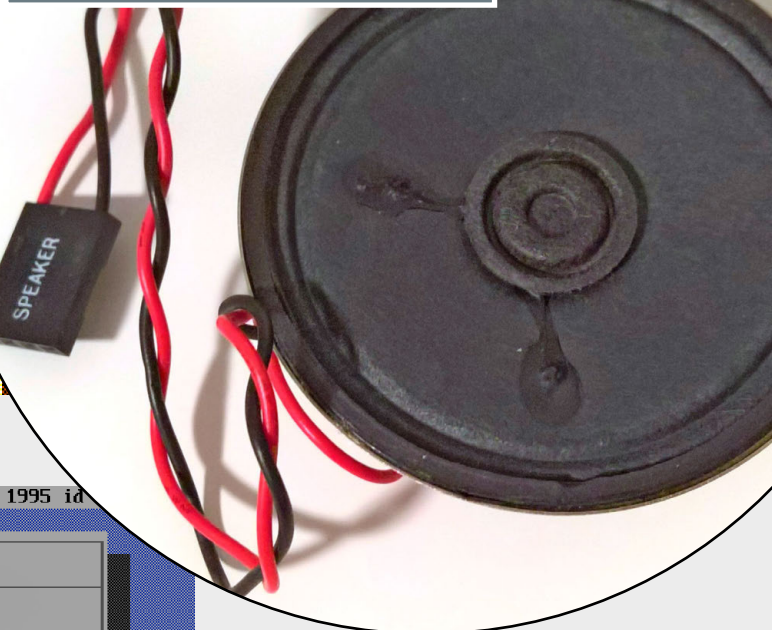
Die AdLib Music Synthesizer Card von 1987 befreit unsere Ohren von grauenhafter PC-Speaker-Musik, Soundeffekte beherrscht sie aber weniger.

core: 0 of 230 KQIV The Perils of Rosella



King's Quest 4 von 1988 ist mit seinen 75 eigens komponierten Stücken das erste Spiel, das die musikalischen MIDI-Fähigkeiten der AdLib-Karte nutzt.

Der PC-Speaker kennt nur die Signale »an« und »aus«, findige Programmierer entlockten ihm damit aber durchaus komplexe Klänge. Leider.



Doom repräsentiert das typische Soundmenü der frühen Neunzigerjahre: Für die Hintergrundmusik ist der AdLib-Standard gewählt (oben in Grau), für die Sample-basierten Soundeffekte der Sound-Blaster-Modus. Die zwei oberen Optionen, Ultrasound von Gravis und Pro Audio Spectrum von Media Vision, sind alternative Standards, die wegen mangelnder Sound-Blaster-Kompatibilität aber nur kurzen Erfolg genießen. Masochisten bietet sich auch noch der PC-Speaker an.



1991 definiert ein Herstellerkonsortium rund um Microsoft den »Multimedia PC«-Standard: mit 386er-CPU, CD-Laufwerk, VGA-Grafik und Windows 3.0. Als Soundkarte wird ein Sound-Blaster-Modell empfohlen – ein Ritterschlag für Creative Labs. PCs, die diese Vorgaben erfüllen, dürfen sich mit dem bunten MPC-Logo schmücken. Das tun aber nicht viele. Liegt vielleicht auch am Logo.

serdisc sogar ganze Filmszenen ab. Diese enthalten auch Sprachaufnahmen, denn die Tontechnik hält mit der grafischen Entwicklung Schritt – und dieser Fortschritt ist ebenso daheim zu hören.

Die Atari-Konsole VCS kann 1977 immerhin zweistimmige Klänge ausgeben, Castle Wolfenstein entlockt dem Apple II 1981 gar synthetische Sprache, und als Impossible Mission 1984 die unheilvollen Worte »Stay forever!« aus dem C64 ruft, entstammen sie einer echten menschlichen Stimme, als »Sample« verewigt. Wie Edisons Kinderreim, vielleicht etwas bedrohlicher. Und unser PC? Der klingt immer noch wie Pong.

IBMs erster Computer für die Massen soll nicht nur Büros erobern, sondern auch Privathaushalte – schon bei der Veröffentlichung 1981 gibt es neben biederer Anwendungen auch Spiele. Doch die spätere Karriere als dominante Spieleplattform ist dem IBM-PC nicht in die Wiege gelegt: Seine scheußliche Farbgrafik bleibt selbst unter dem Niveau eines vier Jahre alten Apple II, obwohl sie sogar Aufpreis kostet. Da sind Heimcomputer-Besitzer mehr gewöhnt. Und der Klang? Er unterbietet die Grafik noch.

Einen Soundchip gibt es nicht, konzipiert wurde der PC nun mal zum Arbeiten – und Tabellenkalkulationen brauchen bei Otto-Normalanwendungen keinen polyphonen Soundtrack. Im stählernen PC-Gehäuse sitzt daher nur ein kleiner Monolautsprecher, der einen einzigen Piepston ausgeben kann. In einer einzigen Lautstärke.

Das Piepsen soll nicht erbaulich klingen, ganz im Gegenteil: Der »PC-Speaker« soll bei Hardware-Problemen auch dann noch zuverlässig Fehlermeldungen ausgeben, wenn der Bildschirm dunkel bleibt. Doch das multimediale Unvermögen des PCs hält Spieleentwickler nicht davon ab, ihn mit mehr und mehr Titeln zu versorgen. Und im Gegensatz zu Excel brauchen diese auch Ton.

Obwohl er nie dafür gedacht war, krächzt der PC-Lautsprecher einstimmige Melodien, versucht sich an quietschenden Schüssen oder, wenn der Entwickler es so schlecht mit uns meint wie bei Wizball von 1987, sogar an schnarrenden Musik-Samples.

Orchester im PC

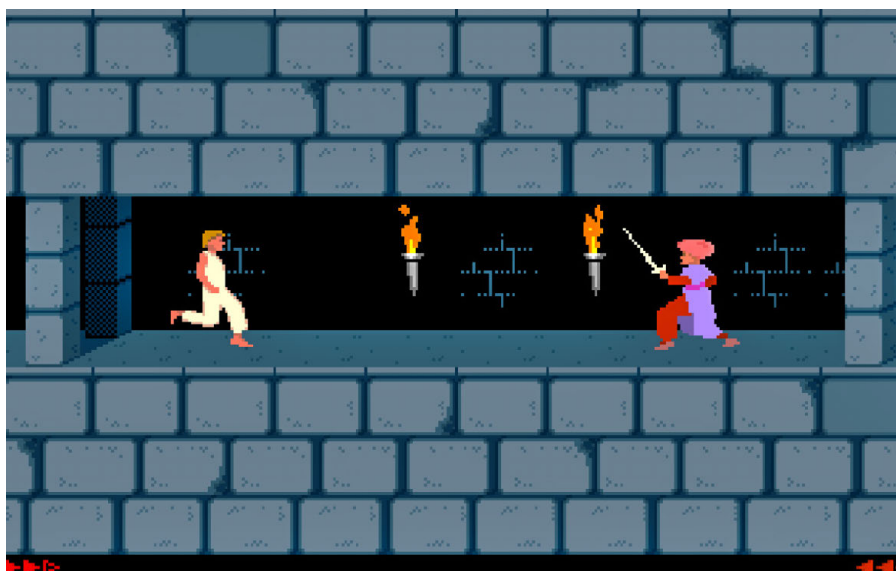
Während der Amiga 500 schon mehrere Stereo-Samples zugleich abspielt, quälen wir

PC-Spieler im Jahre 1987 unsere Ohren immer noch mit Speaker-Quietschönen – zumindest bis August: Da bringt ein kanadisches Start-up namens AdLib eine PC-Steckkarte auf den Markt, die über einen richtigen Audioausgang mehrstimmige Musik liefert, erzeugt von einem Yamaha-Soundchip, der sonst Synthesizer antreibt.

Es dauert eine Weile, bis auch Spieleentwickler Notiz nehmen vom auditiven Heilsbringer. Erst ein Jahr nach der AdLib-Karte erscheint mit King's Quest 4 das erste Spiel, das sie auch wirklich unterstützt – dann aber auch gleich richtig: Sierras Märchen-Adventure begleitet ein orchesterlicher Soundtrack, auch wenn die Fanfaren nicht gerade nach echten Blechinstrumenten klingen, sondern nach dem blechernem MIDI-Standard, der synthetische Klänge normiert.

Nun geht es schnell: In den folgenden Jahren kommt kaum noch ein modernes PC-Spiel ohne vernünftige Soundkarten-Unterstützung auf den Markt, »AdLib« wird zum ersten Synonym für erträglichen Spielklang. Aber nicht zum letzten.

Zur gleichen Zeit bringt noch ein weiteres Unternehmen eine Yamaha-basierte Sound-



Das Prügelspiel Tongue of the Fat Man (oben) gehört neben Ghostbusters 2 (Mitte) und Prince of Persia (unten) zu den ersten Spielen, die dank Sound Blaster reale Samples abspielen. Und ja, das Spiel heißt wirklich »Zunge des fetten Mannes«. Wir haben ein seltsames Hobby.

karte heraus: Creative Labs. Dass ihr von diesem »Creative Music System« noch nie gehört habt, liegt an der frühen Dominanz der AdLib-Karten – und daran, dass die »CMS« schon nach einem Jahr umbenannt wird. Statt notorisch mitellose und daher

beim Hardware-Kauf knickrige Musikern will man eine viel interessantere Zielgruppe ansprechen: die PC-Spieler! Fortan heißt die Karte »Game Blaster«. Besonders viele Spiele vertont sie aber nicht. Im Gegensatz zu ihrer Nachfolgerin.

Das erste Pflicht-Upgrade

Es ist vielleicht kein Edison-Moment, als vor 30 Jahren die erste Sound-Blaster-Karte das Spielzimmer beschallt, und wahrlich nicht der historisch relevanteste in diesem November 1989. Doch für uns PC-Spieler bedeutet die Karte eine kleine Revolution: Sie bietet einen Digital-Analog-Wandler, der endlich auch auf dem PC Samples abspielt!

Worte, Explosionen, Motorengeheul klingen fortan nicht mehr wie Synthie-Pop oder gar Pong-Piepsen, sondern wie die reale Welt – wenn auch etwas dumpfer, denn die erste Sound-Blaster-Karte unterstützt nur 8-Bit-Samples und ist somit noch nicht auf 16-Bit-CD-Niveau. Dennoch führt sie das Medium der Computerspiele näher an die Wirklichkeit heran, ist zudem vollständig kompatibel zum etablierten AdLib-Standard für MIDI-Musik und bringt als Bonus einen Gameport-Anschluss mit, an den wir in dieser Prä-USB-Zeit vergleichsweise komfortabel Joysticks und Gamepads stecken.

Der Erfolg bestätigt Creatives Strategie, nach einem Jahr ist die Sound Blaster die meistverkaufte Erweiterung für IBM-kompatible PCs. Rasant wachsende Entwicklerunterstützung macht die ISA-Karte (Industrial Standard Architecture) bald zum ersten unverzichtbaren Upgrade für PC-Spieler.

Sprachausgabe und authentische Geräuschkulisse werden durch die dedizierte Sound-Hardware zu Selbstverständlichkeiten, gemeinsam mit der CD-ROM bereichert die neue Technik das Medium um Musik wie im Radio und Filmschnipsel wie im Fernsehen, wenn auch die schauspielerische Qualität meist unter der technischen liegt.

»Sound Blaster« ist das neue Synonym für PC-Spieleklang. Und das alte? Es verklingt.

AdLib legt erst 1992 mit der Gold 1000 eine eigene Sampling-fähige Karte nach, doch trotz exzellenter Technik kommt sie gegen die marktbeherrschende – und vor allem viel billigere – Sound Blaster nicht an. Noch im gleichen Jahr ist das Unternehmen bankrott. Der AdLib-Standard lebt noch einige Jahre fort, wie auch der archaische PC-Speaker: Selbst Doom 2 kann das ikonische Krachen der Super-Shotgun noch durch die kleine Membran quetschen.

Fünf Jahre nach dem Einzug der Sampling-Technik ist das freilich nur eine Notlösung für den Fall, dass die Soundkarte durch einen IRQ-Konflikt ruhiggestellt wird, ein in der PC-Steinzeit alltägliches Problem. Bald jedoch darf der Minilautsprecher zu seiner ursprünglichen Aufgabe zurückkehren, muss nur noch Hardware-Defekte oder nicht angeschlossene Tastaturen verkünden.

Die Soundkarte indes verliert im neuen Jahrtausend jene Alleinstellung wieder, die sie in den Neunzigerjahren genoss, ihre Funktion zieht um aufs Mainboard oder direkt ins USB-Headset. Doch das Sound-Sample ist heute noch Stand der Technik, 30 Jahre nach der kleinen Revolution, die unseren Ohren Befreiung brachte – und unseren Spielwelten ein Stück Realität. ★

SASCHAS LIEBLINGSAKROBATEN

Was wären Metroidvanias ohne Doppelsprünge, Action-Rollenspiele ohne Ausweichrolle oder Mario 64 ohne Walljump? Langweilig! Richtig umgesetzt machen diese Mechaniken tierisch Laune. Manchmal müssen Spielhelden einfach mehr draufhaben als nur Rennen und Springen. Von Sascha Penzhorn



Der Autor

Sascha Penzhorn verachtet jedwede Form von Sport und körperlicher Ertüchtigung. Wann immer er versucht, sich sportlich zu betätigen, sondert seine Haut eine klare, salzige Flüssigkeit ab – fast so, als würde sein gesamter Körper weinen. Darum überlässt er das Rumgehüpfe lieber Mario, Sonic, dem Doomslayer und überhaupt jedem, der ihm auf Knopfdruck gehorcht. Denn das ist der wahre Grund, Videospiele zu spielen. Absolute Kontrolle, die Herrschaft über eine willenlose Spielfigur, die ihm vollkommen ausgeliefert ist. Lebst du oder stirbst du? Bringe ich dich über den Abgrund oder lasse ich dich in dein Verderben laufen? Ich allein entscheide über dein Schicksal, denn ich bin dein Herrscher, dein Gott und niemand kann sich mir ... ähem, wo war ich?

Bundesjugendspiele, Mainz-Laubenheim, 20. Jahrhundert

Im richtigen Leben stehe ich mit Akrobatik seit meiner Geburt auf Kriegsfuß. Als ich zur Welt kam, bewegte ich mich zunächst überhaupt nicht fort, später dann erst mal nur auf allen Vieren. Laufen war überhaupt erst mal nur für den Weg zum Kühlschrank wichtig, für alles andere hat Gott das Automobil erschaffen, wovon meine Eltern glücklicherweise eines besaßen. Und dann wurde ich eingeschult. Schule ist an und für sich relativ simpel. Du prägst dir überwiegend unnützes Wissen ein, um dich irgendwie durch einen Test zu mogeln, um in den folgenden Tagen alles wieder zu vergessen. Ich habe im Laufe der Jahre endlos viele Dinge in meinem Gehirn abgespeichert und direkt wieder gelöscht: lateinische und französische Vokabeln, die Anatomie der Quastenflosser, dominante und rezessive Gene bei Fruchtfliegen. Du kannst noch so blöd sein – wenn du dir kurzzeitig genug Kram einprägen kannst, um ihn halbwegs akkurat in einer Klassenarbeit wieder abzusondern, ist alles okay. Das funktioniert in jedem Fach. Außer beim Sport. Ich hasse Schulsport.

Hochverdient: »Trostrkunde«

Du kannst dich noch so anstrengen, du kannst es wollen, du kannst hochmotiviert bei der Sache sein. Wenn du (wie ich es war) ein fettes Kind mit Entenfüßen bist, läufst du die 100 Meter nicht so schnell, wie es dein Sportlehrer von dir verlangt. Hochsprung kannst du vergessen, denn du leidest an verminderter Gravitationsresistenz. Wenn du jetzt auch noch wirfst wie Isaac Newtons Baum seinen Apfel, ist dir die Trostrkunde bei den Bundesjugendspielen sicher. Jedes verdammte Jahr. Ich habe es aus tiefster Seele gehasst.

Wenn du dir deine Lunge aus dem Hals keuchst, die dämliche Ziellinie einfach nicht schnell genug näherkommt, und am Ende steht so ein Penner mit Schimanski-Bart und Nylon-Jogginganzug, der genervt auf seine Casio-Stoppuhr glotzt. Glaub mir Schimanski, ich habe genauso wenig Freude dran wie du! Was war ich dankbar, als ich die Schule hinter mir hatte und niemand mehr meine sportlichen »Leistungen« bewertet hat! Zumindest bis zu meiner Ausbildung ...

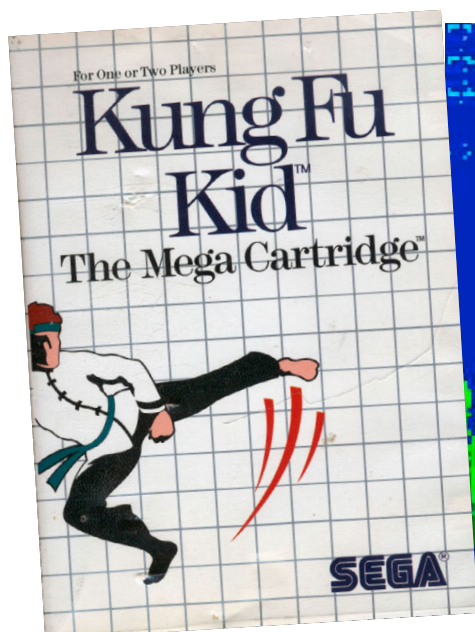
Kung Fu Kid, Sega Master System, 1987

Zurück zu erfreulicheren Dingen – dem Zocken! Kung Fu Kid ist ein objektiv grottiges Spiel, das bis heute zu meinen absoluten Lieblingstiteln auf dem Master System gehört. Die Grafik ist miserabel, die Musik verursacht bleibende Schäden und selbst das Cover-Artwork auf der Box wirkt lächerlich amateurhaft. Mit fünf Jahren war mir das

vollkommen egal, denn im Spiel konnte ich abartig hoch durch die Luft springen und endlos respawnende Gegner aus dem Bild kicken. Viel mehr hatte Kung Fu Kid nicht drauf, wir hatten damals ja nur zwei Tasten am Controller. Mit fünf Jahren war ich einfach noch nicht besonders anspruchsvoll, den Rest erledigt heute die Nostalgie. Ich war happy! Zumindest bis zum dritten Level, denn der hört einfach so vor einer Wand auf. Da geht's nicht weiter. Kann nicht sein! Das Spiel ist kaputt! Mein Vater, mein Bruder und ich haben es allesamt probiert, immer wieder von vorne angefangen, doch das Spiel endete jedes Mal abrupt im dritten Level vor dieser bescheuerten Wand. Was aus heutiger Sicht selbstverständlich klingt, ist etwas, worauf wir in den 80er-Jahren erst nach einer gefühlten Ewigkeit kamen: Wall-jump! Springt man gegen die Wand, stößt sich der Held auf Tastendruck davon ab,



Mae Borowski aus Night in the Woods hat einen Dreifachsprung, spaziert auf Überlandleitungen herum und ist akrobatischer, als ich es in meiner Schulzeit jemals war.



Das Cover zu Kung Fu Kid ist so unglaublich hässlich, das hätte ich selbst als Fünfjähriger mit ein paar Buntstiften besser hinbekommen! Das Spiel selbst sieht nicht viel besser aus.

dann scrollt der Bildschirm hoch und dort geht Level 3 dann weiter. Einige Tage später war Kung Fu Kid das erste Spiel, das ich komplett bis zum Ende durchgezockt hatte. Hammer! Als Kind die 100 Meter gelaufen wie ein Rentner im Sterbebett, aber Sega-Spiele komplett bis zum Ende durchkellern, das hatte ich drauf. Prioritäten, Baby! Fun Fact: In der brasilianischen Version des Spiels ist die Hauptfigur ein Frosch.

Küchendienst

Wenn Eltern mal für ein paar Stunden ihre Ruhe haben wollen, schicken sie ihre Kinder auf den Spielplatz oder zu irgendwelchen Nachbarskindern und Schulfreunden zum Spielen. Meine Eltern haben mich in Hechtsheim vor dem ProMarkt abgesetzt.

Unser ProMarkt hatte sich das Gebäude mit Ticco Küchen geteilt, also habe ich bei jedem Besuch erst mal zusammen mit meinem Bruder dort aufgeräumt. Immerhin lagen in jeder Küche Einkaufskörbe und Schalen voller Obst, Fleisch- und Wurstwaren aus Plastik herum, also haben wir das Dekozeug in den Schränken verstaut, damit es nicht

einfach so offen rumlag – übrigens sehr zur Freude der Mitarbeiter dort!

Wir hatten keinen Kabelanschluss, vom Internet hatte noch keiner was gehört – wir hatten Ticco Küchen und eben ProMarkt. Nach getaner Arbeit belohnten wir uns in Letzterem mit ein paar Stunden Unterhaltung in der HiFi-Abteilung. Dort wurden immer riesengroße Glotzen vorgeführt. An ein paar davon waren die aktuellsten Spielkonsolen angeschlossen. Da war noch nix mit Let's Plays – wenn du wissen wolltest, wie die neuesten Spiele aussehen, musdest du immer erst ein fremdes Kind aus einem Elektroladen abdrängen (notfalls mit sanfter Gewalt) und dir das Gamepad schnappen.

Bubsy, SNES, 1993

Und so spielten wir damals bei ProMarkt zum ersten Mal Bubsy – das Spiel, bei dem ich mich so richtig über beschissenes Level-design geärgert habe, viele Jahre, bevor es mein Job war. Überhaupt war an Bubsy vieles nervig: verlorene Leben durch hüpfende Gullydeckel und Kaugummiautomaten, die tödliche, kaum mehr als einen Pixel große

Kaugummis verschossen. Unzählige Sprünge ins Ungewisse. Wenn man aus zu großer Höhe auf dem Boden landete und an Fallschaden starb. Trotzdem hat uns das Spiel damals total geflasht, denn Bubsy kann gleiten. Durch die Luft, quer durch die Levels. Zugegeben, auch das führte in den meisten Fällen zum Tod, weil man absolut keine Ahnung hatte, wohin der Gleitflug geht. Aber es war ein cooles Spielelement, das wir so noch nicht kannten. Dabei hatte Mario schon 1990 mit seinem Cape gezeigt, wie es richtig geht. Auch Sonics Kollege Knuckles zeigte 1994, dass Gleiten als Spielmechanik durchaus funktionieren kann, wenn man keine komplett lausig zusammengeklöppelte Spielwelt hat. Aus unerfindlichen Gründen ist Bubsy inzwischen trotzdem zurück und kommt jetzt mit Paws on Fire! Sogar für die Switch. Ich kann es kaum erwarten, es niemals zu spielen! ProMarkt hat im selben Jahr kurz vor Weihnachten trotzdem Kohle für mein Bubsy-Spielmodul bekommen. Obendrauf gab's Jurassic Park für Segas Megadrive. Das konnte man wahlweise als Raptor oder als pixeliger Sam Neill (Grant) spie-



Die Mehrfachsprünge aus Brawlhalla hätte ich im Sportunterricht echt gut gebrauchen können. Oder überhaupt die Fähigkeit zu springen.



Bubsy ist in Paws on Fire! wieder da. Aber wieso eigentlich? Das Ding war doch schon damals eher unteres Mittelmäß.

len – Letzterer zog sich immer bildschön an irgendwelchen Klippen und Plattformen hoch, wenn man einen Sprung nicht ganz gepackt hat und er noch gerade so ein Stück Land zu fassen bekam. Damit war er akrobatischer als andere 16-Bit-Helden seines Zeitalters. Schade nur, dass er im folgenden Jahr in Jurassic Park: Rampage Edition endgültig durchgedreht ist und mit Maschinengewehren, Handgranaten und Raketenwerfern hundertfach Leute und Dinos in die Luft gejagt hat. Die Filme hatte ich irgendwie anders in Erinnerung.

Kirby's Dream Land, Game Boy, 1992

Bei modernen Spielen wird gerne mal gemotzt, weil immer alles massentauglich, kinderleicht und möglichst »casual« sein muss, damit es auch der letzte Vollpfosten gebacken kriegt. Dabei schließe ich mich selbst nicht aus, denn auch ich lästere gerne mal, wenn gefühlt alles immer mehr vereinfacht wird und möglichst simpel sein soll. Dabei sind »leichte« Spiele streng genommen nicht wirklich neu und auch nicht zwingend schlecht. Mit Kirby's Dream Land wollte der Designer Masahiro Sakurai beispielsweise ganz bewusst ein Spiel machen, mit dem jeder locker zurechtkommt, auch wenn man sonst mit Spielen nichts am Hut hat. Aus diesem Grund hat Kirby eine Eigenschaft, die in den meisten Jump&Runs eher selten war: Er kann fliegen. Und das nicht nur für kurze Zeit oder mit einem speziellen Power-up. Wo Helden in vergleichbaren Spielen nach einem verpatzten Sprung in irgendwelchen bodenlosen Löchern endeten, kann die Schwerkraft Sakurais kugeligem Helden nichts anhaben.

Gegner saugt er einfach ein und schluckt sie runter oder verwendet sie als Munition. Und in weniger als einer Stunde hat man eines der leichtesten und zugleich besten Spiele für den Game Boy durchgespielt. Kirby hat einfach universell begeistert, obwohl oder gerade weil es wirklich jeder schaffen konnte. Meine damalige Freundin, die sonst keine Spiele angerührt hatte, hat Kirby



Cool: In Gargoyle's Quest und Demon's Crest spielen wir als Monster!

durchgespielt. Meine kleine Schwester hat im Grundschulalter Kirby durchgespielt. Immerhin gibt's zur Belohnung Codes für einen schweren Modus und für Einstellungen, mit denen man Kirbys Leben und Energie herabsetzen kann, wenn man das Abenteuer etwas anspruchsvoller machen möchte.

Übrigens: Ursprünglich war Kirbys Charakterdesign nur ein Platzhalter. Doch dann wuchs den Entwicklern der Blob so sehr ans Herz, dass es einfach dabei blieb.

Konrad-Adenauer-Berufsschule, Kriftel

Nach ein paar Jahren in undankbaren Minijobs und Arbeit im Call-Center hatte ich einen Ausbildungsplatz gefunden. Die Berufsschule war ein Witz – ich hatte einen 1,5er-Notenschnitt, ohne mich großartig dafür anzustrengen. Das sollte sich schlagartig ändern, als für das kommende Jahr Sport in den Lehrplan zurückkehrte. Wieder rumrennen, springen, Sachen werfen und mit dem Kajak über den Schulteich rudern – kein

Scherz! Eben alles, was man für eine kaufmännische Ausbildung können sollte. Mein Skill-Level im akrobatischen Bereich tendierte aber weiterhin gegen null. Und du kannst noch so gut in sämtlichen anderen Fächern sein – mit einer Fünf in Sport bleibst du schlimmstenfalls sitzen. Wieso zur Hölle ist Sport plötzlich Pflichtfach an kaufmännischen Berufsschulen?! Meine Lösung war so dämlich wie unorthodox. Es gab noch eine weitere kaufmännische Klasse in der Schule, die war meiner um ein Jahr voraus. Und die richtete sich noch nach dem alten Lehrplan und hatte folglich keinen Sport im Programm. Ich bat um meine Versetzung und verlickerte meinem Ausbildungsbetrieb, dass ich meine Ausbildungszeit gern um ein Jahr verkürzen und meine Abschlussprüfung entsprechend vorziehen möchte. Der Chef ließ mir das durchgehen, weil es ja schon irgendwie beeindruckend ist, wenn jemand so selbstbewusst und motiviert ist, ein Jahr schneller ins Berufsleben einzusteigen. Und so zog ich meine Ausbildung in insgesamt 18 Monaten statt der vorgesehenen 30 Monate durch, nur um dem Sportunterricht zu entgehen. Das war halb so schlimm, wie es vielleicht klingt. Wirtschaftsenglisch hatte ich sowieso besser drauf als meine Lehrer, Buchhaltung beherrschte ich im Schlaf, und alles, was ich für die IHK-Prüfung wissen musste, habe ich in den letzten Tagen kurz absorbiert – wenigstens das hatte ich in der Schule gelernt! Nach bestandener Prüfung hab ich selbstverständlich direkt alles wieder vergessen. Das war okay, denn mein Ausbildungsbetrieb hat mich ohnehin nicht übernommen. Ansonsten würdet ihr jetzt nicht diesen Artikel lesen.

Gargoyle's Quest, Game Boy, 1990

Deutlich akrobatischer als ich während meiner Ausbildungszeit ist Gargoyle Firebrand, der sein Dasein ursprünglich als Gegner in



Kirby macht auch heute noch eine gute Figur auf der Switch. Ursprünglich sollte der kugelige und offenbar allzeit hungrige Held mal gelb und nicht rosa werden.



Meine Guild-Wars-2-Gilde konnte von der angeblichen ach so lustigen Super Adventure Box nie genug kriegen. Ich war dafür immer zu blöd und zu ungeduldig.



Von Doom kriege ich bis heute einfach nicht genug, vor allem von der knackigen 2016er-Neuaufgabe. Ich kann den Release von Doom Eternal kaum noch abwarten!



Mirror's Edge und der diskussionswürdige Nachfolger Catalyst (im Bild) setzen ebenfalls auf eine akrobatische Heldin, die ihr aus der Ego-Perspektive steuert.

Ghosts 'n Goblins begann. Übrigens: Sir Arthur, der Held aus Ghosts 'n Goblins, bekam im Nachfolger Super Ghouls 'n Ghosts einen Double-Jump spendiert! Ganz so fit war Firebrand in Gargoyle's Quest zwar nicht, dafür konnte sich der mit seinen Klauen an Wänden festkrallen und sie so erklettern. Außerdem hatte er die Fähigkeit, für kurze Zeit zu fliegen, um so gefährliche Fallen und Hin-

dernisse zu überwinden. Auf den ersten Blick war das Teil ein merkwürdiger, bockschwerer Sidescroller mit relativ wenig Substanz. Doch erledigte man den ersten großen Boss, öffnete sich plötzlich eine riesige Weltkarte mit Menüs, Charakterwerten und Speicherfunktion. Gargoyle's Quest war ein waschechtes Action-RPG, komplett mit Upgrades, freischaltbaren Angriffen und Spezi-

alwaffen und immer mächtigeren Schwingen, mit denen Firebrand weitere Strecken zurücklegen konnte.

1992 erschien Gargoyle's Quest 2 auf dem NES, 1994 folgte Demon's Crest für SNES. Dort wandelte Firebrand seine Gestalt über die namensgebenden Crests und nutzte die Macht der Elemente. So konnte er beispielsweise nicht nur fliegen, sondern mit der richtigen Verwandlung auch schwimmen und unter Wasser atmen und vieles mehr. Beide Spiele machen auch heute noch tieferisch Laune, wenn man Lust darauf hat, einfach mal ein Monster statt immer nur einen Helden zu spielen. Und wer keinen Bock hat, die Module gebraucht auf irgendeinem Flohmarkt zu erstehen, findet die Spiele auch zum kleinen Preis als Download auf der Virtual Console, etwa für Nintendos 3DS.

Guild Wars 2, PC, 2012

Nanu? Ein MMO in einer Liste über Videospiele mit Akrobatikeinlagen? Kann das stimmen? Das tut es tatsächlich – denn ein wichtiger Bestandteil in Arenanets Online-Abenteuer ist das actionlastige Echtzeit-Kampfsystem, bei dem Ausweichmanöver eine ganz entscheidende Rolle spielen. Wer im richtigen Moment ausweicht, vermeidet eingehende Angriffe für einen Sekundenbruchteil komplett. Richtig eingesetzt rettet dieses Manöver Leben. Überhaupt sind die Helden Tyrias eine Ecke gelenkiger unterwegs als ihre Genre-Kollegen. Das weiß jeder, der die Spielwelt mal aus der Luft mit einem Gleiter erforscht hat. Gutes Timing und Fingerspitzengefühl fordert Guild Wars 2 seinen Spielern bei Inhalten wie den unzähligen Sprungpuzzles oder der nostalgischen Super Adventure Box ab.

In diesem Zusammenhang will ich aber auch The Elder Scrolls Online nicht unerwähnt lassen. Das hat zwar keine bockschweren Sprunggrätsel oder fescche Gleiter, aber auch hier gibt's ein Echtzeit-Kampfsystem mit Ausweichrolle. Auch die kann besonders im PvP-Modus oder in Bosskämpfen den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten. Einen Charakterwert, mit dem der Held automatisch blockt, pariert oder ausweicht, gibt es nicht. Hier zählt noch echte Handarbeit!

Doom, alle Plattformen, 2016

Jawoll, auch der Doomslayer springt seit 2016 doppelt – erklärt wird das im Spiel durch die Raketenstiefel, die man in den ersten Stunden einsammelt. Dann gibt's auf der Höhe eines Double-Jump die volle Packung mit dem Raketenwerfer und bei der Landung wird zur Not ein wenig mit der Schrotflinte nachgeholfen. Wenn man die Bewegungsabläufe erst mal gemeistert hat, gleitet man unaufhaltsam durch die Levels und hinterlässt ganz easy allerorts ein Bild der Verwüstung. Doom (2016) ist einer dieser Titel, in denen ich einen Level durchspiele und anschließend direkt noch zwei Durchläufe starte, bevor ich den nächsten Level



Super Mario Odyssey übertrifft Mario 64 noch um Längen und ist ein Pflichtkauf für jeden Besitzer einer Switch. Aber das wisst ihr natürlich schon lange.

anfang, einfach weil es so herrlich ist. Kaum ein anderes Spiel macht so deutlich, wie sehr ein an sich simples und uraltes Feature wie ein Doppelsprung so abartig unterhaltsam sein kann. In den ersten beiden Teilen konnte der Protagonist überhaupt nicht springen. Oder sich mit der Maus umschauen. Oder nach oben und unten zielen. Das hat uns in den 90er-Jahren überhaupt nicht interessiert. Uns packte das nackte Grauen beim Anblick der Horden aus der Hölle. Aus heutiger Sicht kaum zu glauben.

Ich kann es kaum erwarten, Doom Eternal in die Finger zu kriegen, denn das setzt noch einen drauf und verpasst dem Doomslayer einen Grappling Hook, also eine Art Kletterhaken, mit dem er sich kreuz und quer durch die Landschaft und seinen Feinden entgegen katapultiert. Das zusätzlich zum Double-Jump? Es wird so endgeil! Das Teil lege ich mir auch direkt noch mal für meine Switch zu, damit ich es immer und überall spielen kann. Das Movement in den Trailern ist so unglaublich flüssig, geschmeidig und befriedigend – beinahe wie bei Mario!

Super Mario 64, N64, 1996

Als ich eines Tages nach der Schule den Elektronikfachhändler meines Vertrauens aufsuchte, stellte ich überrascht fest, dass Nintendo eine neue Konsole entwickelt hatte. Die war dort an einem Glotzophon angeschlossen und darauf lief den ganzen Tag Mario 64. Und das war komplett in 3D und völlig anders als jedes Mario-Spiel zuvor. Bisher kannte ich den rundlichen Klempner nur in der zweidimensionalen Variante, die springen, rennen, Feuerbälle furzen und komische Kostüme anziehen konnte. Mario 64 war Akrobatik pur! Ein Doppelsprung war hier nicht genug. Mario hatte plötzlich den Triple-Jump. Und der veränderte alles! Bis zu diesem Zeitpunkt kannte ich nur den Gammel-Controller meines Sega Saturn und vergangener Konsolengenerationen. Das zugegeben etwas klobige Gamepad des N64 hatte einen Analog-Stick. Und mit dem eiert man erst mal draußen vor dem Schloss herum wie ein Höhlenmensch, der zum ersten

Mal in seinem Leben ein Videospiel zu Gesicht bekommt. Aber nach ein paar Minuten hatte man sich daran gewöhnt und dann rannte Mario wie ein geölter Blitz, absolvierte Walljumps und Triple-Jumps, steuerte sich präziser als in jedem vergleichbaren Spiel seiner Zeit. Ach, was sage ich, »seiner Zeit«! Spielt doch einfach mal für zehn Minuten einen aktuellen Titel wie Yooka Laylee mit seiner schwammigen Steuerung, dann Mario 64, und dann sagt mir, was sich besser anfühlt. Es ist ohne jede Übertreibung eines der absolut besten Spiele aller Zeiten.

Eigentlich hatte ich zu diesem Zeitpunkt bereits jegliches Interesse an Konsolenspielen verloren. Am PC sahen die Dinger nun mal wesentlich besser aus als auf der PlayStation und Sega Saturn war ... nun ja, Sega Saturn. Und dann kam Nintendo und zeigte mit Mario 64, dass Jump&Run auch in 3D funktionieren kann. Und ich hatte absolut kein Geld für das Teil!

Glück im Unglück: Ein paar Tage später brachen mir zwei Halbstarke aus einer anderen Schule am Busbahnhof vor Zeugen das Nasenbein. Das tat weh, aber vom Schmerzensgeld kaufte ich mir dann mein eigenes N64 und musste nicht mehr jeden Tag anderen Kids beim Zocken im Laden zuschauen.



Pixel Art kann so schön sein! Hinter dem heimeligen 8-Bit-Charme von Shovel Knight steckt auch noch ein sehr gutes, wenn auch ziemlich kniffliges Hüpfspiel.

Shovel Knight, alle Plattformen, 2014

Shovel Knight ist etwas für absolute Vollspaten. Der namensgebende Held verwendet sein Schaufelwerkzeug nämlich nicht nur als Grabgerät und Hieb-Waffe, sondern bewegt sich damit auch wie auf einem Pogo-Stick durch die Levels. Zugegeben: Diese Mechanik hat er sich vermutlich von Onkel Dagobert abgeschaut, der schon 1989 auf seinem Gehstock durch die Levels hüpfte. Das macht Shovel Knight aber nicht weniger großartig und unterhaltsam, ganz besonders im Couch-Koop. Ebenso beweglich wie der Titelheld sind die Figuren aus den Download-Inhalten. Plague Knight aus dem DLC Plague of Shadows zum Beispiel verfügt nicht nur über einen Doppelsprung, sondern katapultiert sich mit seinen Bomben in die Luft, was ihn einerseits beweglicher, andererseits aber auch höllisch schwer zu steuern macht.

Specter Knight aus dem DLC Specter of Torment gleitet derweil mit Sprungattacken durch die Lüfte, wenn er Feinde mit seiner Sense in Stücke hackt. Er verfügt über Walljumps und kann sprichwörtlich die Wände hochgehen. Und dann ist da noch King Knight aus dem DLC King of Cards. Der stürmt mit seinem Dash-Attack auf Gegner zu und kann diesen Angriff auch in der Luft anwenden. So spielt sich jede der Figuren in Shovel Knight und seinen Erweiterungen völlig anders, was für immer wieder neue Spielerlebnisse sorgt.

Auf Steam erfreut sich der schaufelnde Ritter völlig zu Recht an 96 Prozent positiven User-Wertungen. Das Spiel kostet weniger als neue Hosen (braucht man ohnehin nicht) und ist ein absoluter Pflichtkauf für jeden, der auf Jump&Runs steht. Und wer so gar keinen Bock auf Hüpferei am Rechenknecht hat, bekommt das Spiel auch auf jeder erdenklichen Konsole vom 3DS bis zur PS4.

Ihr merkt, in Spielen hüpfte ich ziemlich oft, privat dagegen eher selten. Oder nie. Außer natürlich, die lieben Menschen bei GamePro und GameStar beauftragen mich, solche Artikel zu schreiben. Dann hüpfte ich natürlich vor Freude, logisch. Aber nur kurz und auch nicht sehr hoch. ★

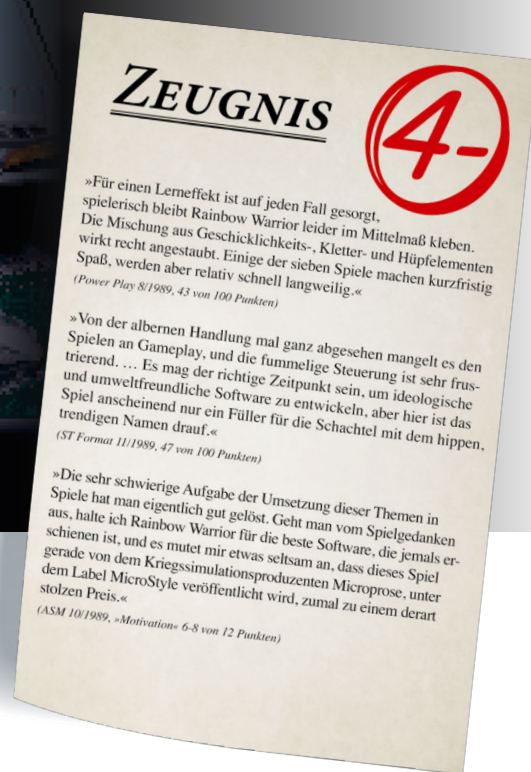
Legendär schlecht: Rainbow Warrior

GRÜNER SONDERMÜLL



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Im selben Jahr konnte er aber bereits mit Activisions C64-Titel Park Patrol die Natur von Müll befreien und dabei sogar richtig Spaß haben.



Um die Jugend für den Umweltschutz zu begeistern, gibt Greenpeace 1989 ein Computerspiel in Auftrag. Was dabei herauskommt, rettet weder den Planeten noch den Spielspaß. Von Heinrich Lenhardt

Gegen Ende der wilden Heimcomputer-Achterziger hat man eigentlich schon alles gesehen: Spiele auf Basis von bekannten Arcade-Automaten, auf Basis von Filmen, TV-Serien, Büchern, Comics, Spielzeugen oder zeitgenössischen Popbands. Ein offizielles Spiel zu einer Umweltorganisation ist aber mal etwas ganz Neues. Greenpeace sieht in dem neuen Unterhaltungsmedium eine Gelegenheit, um »Informationen mit einem ganz neuen und generell jüngeren Publikum zu teilen«. Ausgerechnet der für Militärsimulationen bekannte Publisher

Microprose erhält den Zuschlag und verkauft 1989 die »weltweit erste umweltfreundliche Software« – ein kesser Werbespruch angesichts der ökologischen Belastung durch Datenträger und ihre Umverpackung. Auch in spielerischer Hinsicht ist Rainbow Warrior (benannt nach dem bekannten damaligen Greenpeace-Schiff) eine recht dubiose Angelegenheit.

Guter Zweck, schlechtes Spiel

Wenn sich ein Computerspiel an einen guten Zweck oder eine ehrenhafte Organisation bindet, fällt es Kritikern mitunter schwer, die übliche Strenge walten zu lassen. »Wer das Spiel kauft, hilft anderen. Sich selbst nicht!« bringt es die ASM bei der Besprechung von The Race against Time auf den Punkt: Der Kampf gegen Hunger und Armut ist ja schön und gut, aber wer das Begleit-spiel zu Sport Aid 1988 erwirbt, sollte nicht unbedingt gelungene Unterhaltung erwarten.

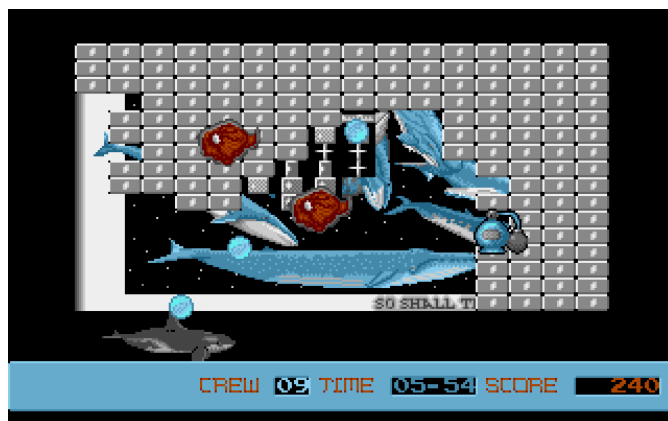
ten. Als Rainbow Warrior ein Jahr später erscheint, klammern sich manche Tester regelrecht am mit Lob überschütteten Handbuch fest – da kann man ja etwas über Umweltgefahren lernen. Das eigentliche Spiel ist dagegen mit Vorsicht zu genießen, denn die auf Greenpeace-Aktionen basierenden Mini-Games sind dermaßen albern, dass erhöhte Parodiegefahr besteht.

Klamauk auf der Eisscholle

Selbst wer Tiere bedenkenlos in Schnitzelform verzehrt, findet das Totknüppeln von Robbenbabys nicht so schön. Wir ziehen mit einer Sprühdose durch die arktische Szenerie, um die Jungtiere einzufärben und den Felljägern das Geschäft zu verderben. Robben verfügen offensichtlich über die Fähigkeit der Teleportation, aus dem Nichts erscheinen sie auf der nächsten Eisscholle. Auch die zum Nachladen der Sprühdose benötigten Farbeimer tauchen zufällig auf. Ei-



Gaudi bei den Greenpeace-Winter-Games: Während der böse Jäger nach einem Fehlsprung versinkt, besprühen wir das Fell der verdutzten Robbe.



Rettet die Wale – mit einem geistlosen Breakout-Verschnitt. Treffen wir Symbole wie die roten Walsteaks, kehren Blöcke wieder zurück.

Genre: Action
Publisher: MicroStyle (Microprose)
Entwickler: Source the Software House
Veröffentlichung: 1989

Legendär, weil: ... Greenpeace mit den Einsätzen der Rainbow Warrior viel Medienaufmerksamkeit erregt hatte. Wie würde das erste offizielle Computerspiel der Organisation das Thema Umweltschutz aufarbeiten?

Schlecht, weil: ... das Resultat eine Handvoll Action-Leichtgewichte ist, die weder der Thematik gerecht werden noch Spaß machen. Die läppischen Aufgaben werden durch miese Steuerung und nervigen Spielablauf ruiniert.

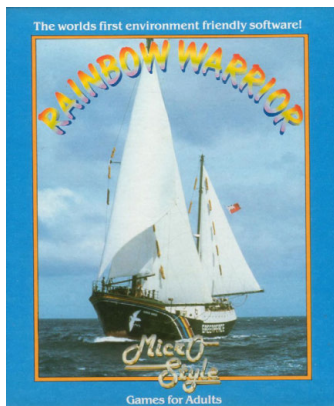
Fazit: Mickrige Mini-Games machen die Aktionen der Umweltaktivisten lächerlich. Ohne das Aushängeschild Greenpeace hätte sich kaum jemand getraut, diesen Sondermüll als Vollpreisspiel zu veröffentlichen.

genwillige Kollisionsabfrage und Sprungsteuerung macht jeden Positionswechsel zum Abenteuer: Es gibt keine Möglichkeit, die Hüpfweite zu beeinflussen. Entsprechend schwer fällt es, auf den hin und her sausenenden Eisplattformen zu landen – und kommt unser Charakter dem Wasser auch nur ein Pixel zu nahe, ist ein Leben futsch.

Immerhin, auch die Gegner haben Probleme: Urpötzlich auftauchende Jäger, die eigentlich eine Robbe erschlagen wollen, springen erstaunlich oft in den Wassertod. Doch das Heer der KI-Knüppelmänner ist unerschöpflich und bald werden wir auch vom Hubschrauber aus beschossen. Obendrein sprüht unser Charakter nur in einem eng begrenzten Radius nach schräg-unten, was genaue Platzierung erfordert. Das bizarre Geschehen wird von fröhlicher Dudeldel begleitet – weil es ja so lustig ist, wenn Robben sterben müssen, weil wir an der Steuerung verzweifeln ins Wasser plumpsen.

Mit Schneebällen gegen das Ozonloch

Das bei der Robbenbesprühung freigesetzte FCKW bekämpfen wir in der Antarktis, indem



wir Schneebälle auf Spraydosen und andere Ozonloch-Fresser schmeißen. Das Dauerfeuer vertreibt auch herumspazierende Männer, die aus unerfindlichen Gründen die Rettung der Ozonschicht sabotieren wollen. Gefahr droht zudem durch die eigentlich harmlosen Pinguine: Sobald ein Vogel mit durchbrechenden UV-Strahlen in Berührung kommt, mutiert er zur wild hopsenden Bestie.

Wir wissen nicht, wie lange die Brainstorming-Sitzungen waren, die zum Einfall für das Thema »Rettet die Wale« führte. Herausgekommen ist jedenfalls ein lausiger Abklatsch von Breakout, Arkanoid & Co.: Mit dem Meeressäuger am unteren Bildrand schießen wir Bälle auf Blöcke, damit diese verschwinden und so den Blick auf ein inspirierendes Plakat freigeben. Treffen wir dabei aber bestimmte über den Bildschirm schwirrende Symbole, werden bereits abgeräumte Klötze wieder herbeigezaubert. Diese Sisyphusarbeit wird durch ein herabtickendes Zeitlimit auch nicht lustiger.

Klempner mit Delfin

Weitere Zweifel an der Realitätsnähe der Spielmissionen werden beim Stopfen von Abwasserrohren geweckt. Unser Delfin schleppt einen schwimmfaulen Greenpeace-Taucher bei der Unterwassersuche mit. Neben umtriebigen Haien und regelmäßigem Luftschnappbedarf erweist sich die hakelige Steuerung als Haupthindernis, vielleicht hat Wasser ja doch Balken. Der Taucher bleibt jedenfalls gerne mal hängen und muss mühsam wieder angedockt werden, während unser entnervter Delfin die Luft ausseht. Am Rohr angekommen genügt ein Knopfdruck, um die Abwasserquelle zu versiegeln.

Den spielenden Greenpeace-Sympathi-

santen erwarten auch zwei Kletterpartien. Da ein Schiff Giftmüllfässer im Meer versenkt, weichen wir Wasserkanone und Wachpersonal aus, um vom Schlauchboot aus an Bord zu steigen. Sind auf diese Weise drei Masten erobert, erkennt die Schiffsbesatzung offenbar die Schändlichkeit ihres Tuns und die Mission gilt als gewonnen. Recht ähnlich verläuft das Erklimmen von qualmenden Fabrikschornsteinen, um ein Greenpeace-Transparent zu enthüllen. Dummerweise müssen wir die zwölf Buchstaben von »Stop Acid Rain« Bettlaken für Bettlaken einzeln herbeischaffen, was ungeduldige Spieler ähnlich sauer macht wie den Regen. Unwirsche Ordnungshüter und fliegende Schraubenschlüssel erschweren die simple, aber enorm in die Länge gestreckte Aufgabe. Aber wir wissen ja: Widerstand ist anstrengend und oft undankbar!

Schießen für die Schafe

Sechs der sieben Missionen sind einzeln anwählbar, aber wir müssen sie alle meistern, um den finalen Level freizuschalten. Die Rainbow Warrior sticht nicht richtig in See, sondern schippert bei einer Variante des Wal-Breakouts am unteren Bildrand entlang. Durch das Abschießen von »guten« Symbolen wie Sonne oder Friedenstaube wird ein idyllischer Hintergrund gebildet, auf dem zwei Schafe betreten gucken, als wäre ihnen die ganze Angelegenheit höchst peinlich. Am meisten schämt man sich für die Amiga-Version, die sich noch schlechter spielt als die C64-Fassung und deren penetrant dudelnde Halligalli-Musik den Tatbestand der Lärmverschmutzung erfüllt.

Obwohl Rainbow Warrior 1989 als teures Vollpreisspiel veröffentlicht wird, reichen seine Qualitätsansprüche kaum für die unterste Budget-Schublade. Läppische Ideen, frustrierende Steuerungsmacken und eklatanter Spaßmangel machen die Slapstick-Minispielchen zur Tortur. Erst 2013 traut sich Greenpeace mit dem Pac-Man-Klon Shark Vs. Mermaid Death Squad, der für Nachhaltigkeit beim Fischfang wirbt, erneut in den Spielbereich. Und der ist in seiner Eigenschaft als kostenloses Browserspiel umweltfreundlicher als der Disketten-Restmüll, den Rainbow Warrior einst hinterlassen hat. ★



Unser Delfin nimmt den Taucher huckepack mit, um ihn zum nächsten Abfluss zu tragen. Ein Tintenfisch guckt beeindruckt zu.



Während eine Mission nachgeladen wird, stimmt ein hübsches Bild auf den jeweils gewählten Einsatz ein.



- ⌚ Bis zu 36 Monate volle Herstellergarantie
- ⌚ 10 Jahre kostenloser technischer Support
- ⌚ Service Center in Deutschland

- ⌚ Jedes ONE System frei konfigurierbar
- ⌚ Über 15 Jahre Erfahrung
- ⌚ Mehrfach ausgezeichnet

Merry Christmas



ONE GAMING K73-9NB-L

Intel Core i7-9750H mit 6x 4.50 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 2666 MHz RAM

NVIDIA GeForce RTX 2070 mit 8 GB

250 GB NVMe SSD + 500 GB WD Blue SSD

1x microUSB 3.1, 2x USB, 6-in-1-Cardreader
1x HDMI, 1x miniDP, 1x DP, Sound BlasterX
Pro-Gaming 360, Beleuchtung: per Key RGB
inkl. Windows 10 Home

24 MONATE GARANTIE

1.899,99€*

oder Finanzkauf¹ z. B. 34,70€ mtl.
Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24485



15.6" / 39.62 cm Full HD

144 Hz

RGB TASTATUR

24 MONATE GARANTIE

1.449,99€*

oder Finanzkauf¹ z. B. 26,48€ mtl.
Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

ONE GAMING K56-9NB-C3

Intel Core i7-9750H mit 6x 4.50 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 2666 MHz RAM

NVIDIA GeForce RTX 2060 mit 6 GB

250 GB NVMe SSD + 1 TB HDD

1x microUSB 3.1, 3x USB
6-in-1-Cardreader, 1x HDMI, 1x miniDP, 1x DP
Sound Blaster Cinema 5
inkl. Windows 10 Home
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2020

Art-Nr. 24486



17.3" / 43.94 cm Full HD

144 Hz

RGB TASTATUR

24 MONATE GARANTIE

1.649,99€*

oder Finanzkauf¹ z. B. 30,13€ mtl.
Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home

ONE GAMING K73-9NB-L8

Intel Core i7-9750H mit 6x 4.50 GHz

16 GB (2x 8 GB) DDR4 2666 MHz RAM

NVIDIA GeForce RTX 2060 mit 6 GB

512 GB Intel 660p NVMe SSD

1x microUSB 3.1, 3x USB
6-in-1-Cardreader, 1x HDMI, 1x miniDP, 1x DP
Sound Blaster Cinema 5
inkl. Windows 10 Home
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2020

Art-Nr. 24487

ONE.DE

WÜNSCHT IHNEN UND IHRER FAMILIE FROHE WEIHNACHTEN



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.





one.de/amd-ryzen-9

Der leistungsstärkste 16-Kern Desktop Prozessor der Welt.

Für Inhaltserstellung, für Gaming, für alles.

Sofort lieferbar!

AMD RYZEN

3950 X



36 MONATE GARANTIE

2.999,99 €*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. 54,79 € mtl.
Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Home



ONE GAMING HIGH END ULTRA AN03

!NEU! AMD Ryzen 9 3950X mit 16x 4.70 GHz
GeForce RTX 2080 Ti ASUS ROG Strix OC mit 11 GB
ASUS TUF Gaming X570-Plus (WiFi)
32 GB (2x 16 GB) DDR4 3200 MHz RAM
1 TB Corsair Force Series MP600 NVMe SSD

inkl. Windows 10 Home
inkl. Borderlands 3 & The Outer Worlds
inkl. dreimonatigem Xbox Game Pass

Art-Nr. 24153

Render Time? Kein Thema mehr.

Pulverisiere Deine Renderleiste. Verwirkliche Deine kreative Vision mit unseren leistungsstärksten ONE GAMING PCs mit dem AMD THREADRIPPER der 3. Generation.

AMD RYZEN THREADRIPPER

one.de/threadripper



AMD Ryzen Threadripper der 3. Generation, jetzt in Deinem ONE GAMING System!

Bis zu 32 Kerne liefern unglaubliche 64 Threads an gleichzeitiger Multiprocessing-Leistung.

ONE GAMING HIGH END ELITE AN07

Ryzen Threadripper 3960X mit 24x 4.50 GHz

64 GB (2x 32 GB) Corsair Vengeance LPX RAM

GeForce RTX 2080 Ti ASUS ROG Strix OC mit 11 GB

1 TB Corsair PCIe 4.0 NVMe SSD + 2x 4 TB HDD

36 MONATE GARANTIE

4.999,99 €*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. 91,32 € mtl.
Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Pro



750 W be quiet! POWER ZONE
!NEU! ASUS ROG STRIX TRX40-E Gaming
inkl. Windows 10 Pro
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2020
inkl. 30€ Cashback von ASUS

Art-Nr. 24479

ONE GAMING HIGH END EXTREME AN01

Ryzen Threadripper 3970X mit 32x 4.50 GHz

128 GB (4x 32 GB) Corsair Vengeance LPX RAM

GeForce TITAN RTX Turing mit 24 GB

2 TB Corsair PCIe 4.0 NVMe SSD + 2x 6 TB HDD

36 MONATE GARANTIE

7.999,99 €*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. 146,11 € mtl.
Laufzeit: 72 Monate

Windows 10 Pro



850 W be quiet! POWER ZONE
!NEU! MSI TRX40Pro 10G
inkl. Windows 10 Pro
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2020

Art-Nr. 23319

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



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.

Google Stadia

DIE STREAMING-REVOLUTION?



Google bietet mit Stadia einen neuen Dienst für das Spiele-Streaming an. Wie gut schlägt sich das Cloud-Gaming im Vergleich zum Spielen auf dem PC?

Von Nils Raettig

Auf DVD: Video-Special

Videospiele sind längst kein Nischenmarkt mehr, Google will sie mit Stadia aber nicht weniger als Milliarden von Menschen zugänglich machen, zumindest auf längere Sicht. Doch was ist Stadia überhaupt? Statt Spiele lokal auf einer Konsole oder einem PC zu berechnen, geschieht das bei Stadia auf leistungsstarken Servern von Google. Von dort aus werden sie über das Internet als Video zu euch gestreamt. Der große Vorteil: Ihr spart euch teure Hardware und könnt stattdessen auf einem älteren PC oder Notebook (per Chrome Browser), einem Fernseher (per Googles Chromecast Ultra) oder einem Smartphone (zum Release nur Googles Pixel-Modelle ab Version 3) zocken. Bislang hat sich keiner der wenigen Anbieter für das Cloud-Gaming wirklich durchgesetzt, Google betritt hier also einen schwierigen Markt. Aber wenn es der Tech-Gigant aus Kalifornien nicht schafft, wer dann?

Mit dem Release von Stadia können wir uns endlich selbst einen Eindruck davon verschaffen, wie gut die Chancen von Google stehen, dem Cloud-Gaming zum Durch-

bruch zu verhelfen. Als Testumgebung kamen verschiedene private Netzwerke mit Bandbreiten zwischen 16 und 100 MBit pro Sekunde zum Einsatz.

Kosten und Spiele

Vorerst gibt es Stadia nur für die Besitzer einer der inzwischen ausverkauften Founders Editions oder der weiter verfügbaren Premiere Edition für 129 Euro. Sie enthalten neben dem Stadia Controller (Einzelpreis 69 Euro) und einem Chromecast Ultra (79 Euro)

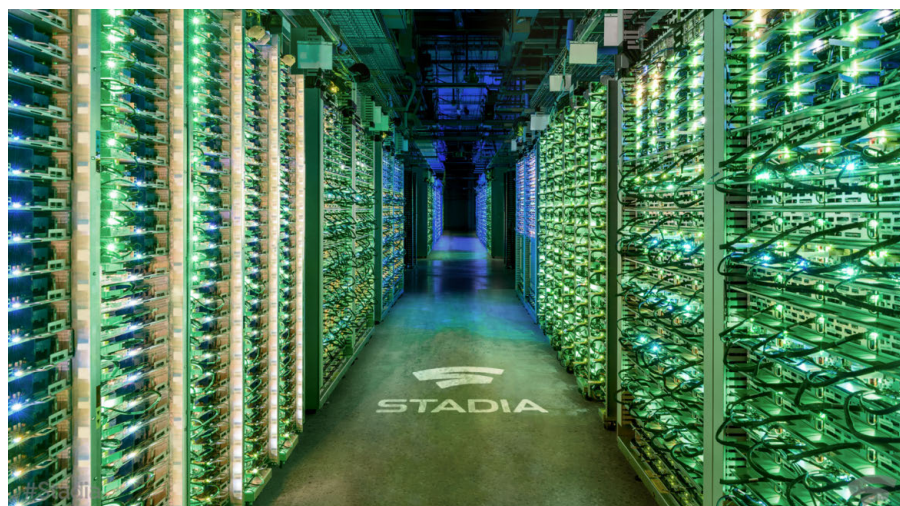
Spielen wir Destiny 2 per Controller auf dem Smartphone, macht sich die Latenz bei Eingaben weniger stark bemerkbar als beim Spielen mit Maus und Tastatur auf einem großen, schnellen PC-Bildschirm.

jeweils drei Monate Zugang zum kostenpflichtigen Abo-Modell Stadia Pro (9,99 Euro/Monat), das voraussichtlich erst 2020 auch ohne Hardware-Bundle erhältlich sein wird.

Ein Zugang ohne monatliche Kosten ist geplant: Er nennt sich »Stadia Base« und soll 2020 auf den Markt kommen. Allerdings ohne Streams in 4K sowie ohne Surround-Sound. Außerdem muss bei Stadia Base jedes Spiel gekauft werden, während Stadia Pro auch kostenlose Titel enthält – wenn auch nur wenige: Zum Start sind es Destiny 2: The Collection und Samurai Showdown, weitere sollen regelmäßig dazukommen. Insgesamt stehen zum Launch 22 Spiele bereit, bis zum Jahresende werden weitere Titel wie Borderlands 3 und Ghost Recon: Breakpoint folgen. Eine Integration von Uplay+ ist ebenfalls für die Zukunft geplant.

Google Stadia einrichten

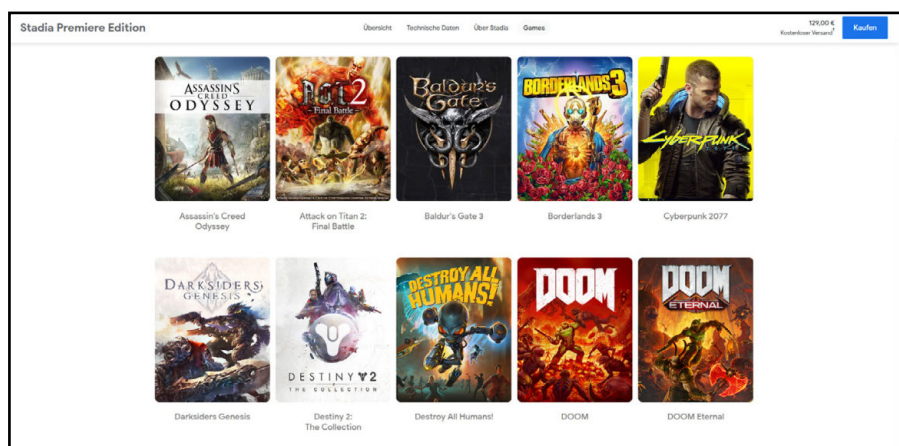
Bevor ihr mit dem Spielen per Stadia loslegen könnt, steht erstmal die Einrichtung an. Viele Schritte sind dazu glücklicherweise nicht notwendig. Ihr braucht die Stadia-App und ein Mobilgerät mit Android oder iOS, ei-



Die Berechnung der Spiele erfolgt bei Google Stadia auf leistungsstarken Servern in der Cloud, daheim benötigt ihr deshalb keine flotte Hardware zum Spielen.



Smartphones besitzen häufig ein Display mit einem Seitenverhältnis von 18:9, während Stadia vorerst nur das 16:9-Format unterstützt. Dadurch sind links und rechts (schmale) schwarze Balken zu sehen. Stadia unterwegs per Mobilfunk nutzen ist aber ohnehin nicht ratsam.



Zum Start von Google Stadia stehen nicht alle der bislang für die Streaming-Plattform angekündigten Titel zur Verfügung, sie werden erst nach und nach freigeschaltet.

nen Google-Account und einen Freischalt-Code für Stadia. Das Spielen auf dem Fernseher setzt außerdem einen Chromecast Ultra und den Stadia Controller voraus. In der Stadia-App müssen wir den Freischalt-Code unserer Founders- oder Premiere-Edition eingeben, um Stadia für einen Google-Account unserer Wahl zu aktivieren. Auch die in der Founders Edition enthaltenen Codes der »Buddy Passes« zum dreimonatigen Aktivieren von Stadia Pro für Freunde

können hier eingegeben werden. Das Spielen von Stadia-Titeln per Smartphone ist anfangs laut Google nur auf den Pixel-Smartphones ab Version 3 möglich. Für die Aktivierung von Stadia per App können aber auch andere Mobilgeräte genutzt werden. Offiziell unterstützt die Stadia-App Android ab Version 6.0 und iOS ab Version 11.0. Allerdings ließ sie sich auf einem Huawei P9 Lite mit dem etwa drei Jahre alten Android 7.0 nicht installieren, während das auf ei-

nem Galaxy S6 Edge mit der gleichen Android-Version geklappt hat. Möglicherweise spielt dabei der Handelskrieg zwischen den USA und China eine Rolle, aufgrund dessen etwa das Huawei Mate 30 auf Google-Apps verzichten muss. Ein Problem mit unserem Testgerät ist aber ebenfalls denkbar.

Sonderfall Chromecast Ultra

Bei der Einrichtung von Stadia nimmt Google Chromecast Ultra eine gewisse Sonderstellung ein, da für das Spielen per Stadia auf dem Chromecast zunächst der Controller mit demselben Netzwerk verbunden werden muss. Klickt dazu auf die in der Stadia-App zu findende Controller-Schaltfläche. Für die erste Verbindung muss Bluetooth aktiviert werden, anschließend könnt ihr die Zugangsdaten für das passende WLAN-Netzwerk eingeben, mit dem sich der Stadia Controller verbinden soll.

Auf dem Chromecast wird dann eine vierstellige Tastenkombination angezeigt. Ist der Stadia Controller im Verbindungsmodus (Stadia-Taste etwas länger gedrückt halten, bis sie weiß blinkt), könnt ihr den Code eingeben und kurze Zeit später startet Stadia. Das Smartphone braucht ihr für das Spielen per Chromecast nicht: Nach der Ersteinrichtung ist nur noch der Controller nötig, um Stadia auf dem Chromecast Ultra zu nutzen.

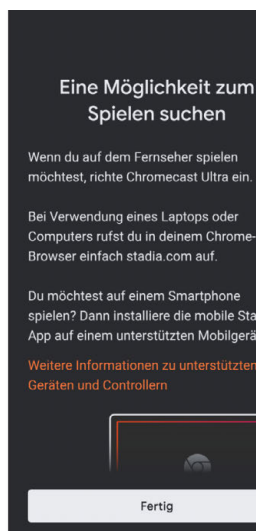
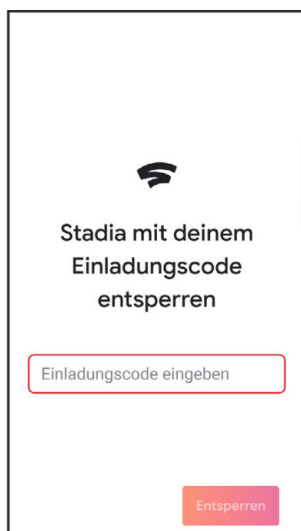
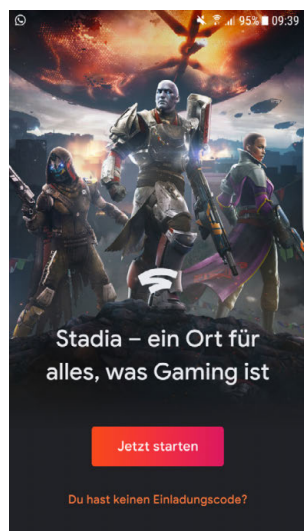
Simpler Start

Auf dem (Pixel-)Smartphone läuft Stadia über die entsprechende App, auf Windows-PCs und Geräten mit Chrome OS kommt dagegen Googles Chrome Browser zum Einsatz. Ist man mit dem für Stadia freigeschalteten Google-Account im Browser eingeloggt, kann es unter stadia.google.com losgehen. Direkt kostenlos verfügbar sind nur Destiny 2: The Collection und Samurai Showdown, die in Stadia Pro enthalten sind, alle anderen Titel müssen gekauft werden. Für unsere Tests standen uns seitens Google GYLT, Just Dance 2020, Kine, Mortal Kombat 11, Red Dead Redemption 2 und Shadow of the Tomb Raider zur Verfügung.

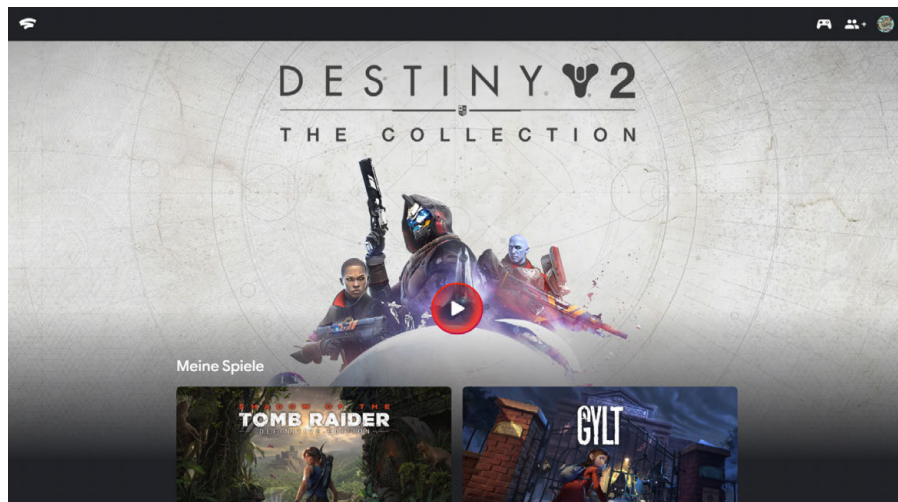
Um Spiele per Stadia auf einem der unterstützten Pixel-Smartphones zu nutzen, ist der Anschluss eines Controllers erforderlich – andernfalls erscheint beim Start eine Fehlermeldung. Dabei muss es sich jedoch nicht um den Stadia Controller handeln, andere Controller funktionieren ebenfalls. Auch auf PC und Notebook braucht es keinen Stadia Controller: Die Bedienung per Maus und Tastatur ist hier neben anderen Gamepads gleichermaßen möglich.

Flotte Ladezeiten

Der Start von Spielen ist in unseren Tests meist innerhalb von 15 bis 20 Sekunden erfolgt (Zeit vom Start in der Stadia-Oberfläche bis zum Erscheinen der Startlogos des Spiels) und erinnert damit an einen PC mit SSD. Die kürzeste Ladezeit lag bei knapp zehn Sekunden, die längste bei 35 Sekunden. Das sind aus unserer Sicht völlig ak-



Der erste Schritt, um Stadia nutzen zu können, besteht im Freischalten unseres Google-Accounts über die Stadia-App für Android oder iOS mit einem passenden Code.



Die Stadia-Oberfläche im Chrome-Browser ist simpel: Über die Schaltflächen oben rechts können wir ab Anfang 2020 einen Controller per WLAN mit dem PC verbinden (aktuell nur per Kabel möglich) sowie die Freundesliste und unser Profil samt den Einstellungen aufrufen.

zeptable Ergebnisse, zumal man sich den Download sparen und direkt loslegen kann.

Teilweise lädt Stadia sogar schneller als ein PC. Das ist etwa in Destiny 2 der Fall: Die Verbindung zu den Multiplayer-Servern ging hier mit Stadia klar flotter als auf dem PC vonstatten. Bei der Steam-Version mussten wir oft zehn bis zwanzig Sekunden länger warten als auf die (noch wenig bevölkerten) Stadia-Server von Destiny 2. Viele Einstellungsmöglichkeiten bietet Stadia allerdings nicht. Manche Optionen sind momentan sogar nur in der Stadia-App verfügbar, etwa die wichtigen Einstellungen zur Nutzung der Bandbreite (dazu später mehr) – das soll sich aber in Zukunft ändern.

Spiele müssen erst portiert werden

Ihr fragt euch vielleicht, warum Stadia zum Start relativ wenig Spiele zu bieten hat. Dabei dürfte Googles Entscheidung für Linux als Betriebssystem der Server und die Grafikschnittstelle Vulkan eine gewisse Rolle spielen: Spiele müssen Vulkan unterstützen, um mit Stadia zu laufen. Dementsprechend müssen Entwickler erst passende Vulkan-Versionen ihrer Spiele erstellen, wenn sie auf Stadia erscheinen sollen, und noch ist diese Grafikschnittstelle vergleichsweise wenig verbreitet. In den Spielen selbst gibt es außerdem eine große Änderung gegenüber den klassischen Windows-Versionen: Grafik-Settings oder die Wahl der Auflösung sind in den Stadia-Versionen der uns zum Test zur Verfügung gestellten Titel nicht vorhanden. Damit will Google gewährleisten, dass die Performance stimmt.

Aber wie gut laufen die Spiele in der Praxis? Unseren Eindrücken nach werden die 60 fps des Videostreams auch von den Stadia-Titeln stets erreicht, wenn wir an einem Full-HD-Monitor spielen, Performance-Probleme gab es nicht. Allerdings konnten wir aufgrund von Problemen mit unserem Chromecast Ultra keine Tests mit einem 4K-Bildschirm durchführen – und die 4K-Auflösung stellt deutlich höhere Anforderungen an die Stadia-Server als Full HD.

Das scheint sich auch auf manche Spiele auszuwirken: Google hat inzwischen eingeräumt, dass nicht alle Titel bei Stadia wirklich in 4K und mit 60 fps laufen, wenn ihr über einen Chromecast Ultra spielt. So wird Red Dead Redemption 2 laut Analysen der Kollegen von Digital Foundry in einer Auflö-

sung von 2560x1440 mit nur 30 fps dargestellt, während Destiny 2 sogar nur auf Full HD setzt, wenn auch mit immerhin 60 fps. Dabei kommen außerdem oft nicht die maximalen Qualitätseinstellungen des PCs zum Einsatz. In Destiny 2 ist es beispielsweise nur die mittlere Qualitätsstufe, was auch im entsprechenden Vergleichsbild in diesem Artikel deutlich wird.

Stimmt die Bildqualität?

Ein weiterer Faktor, der für die Optik eine wichtige Rolle spielt, ist die Bildqualität des Videostreams, der die Spielszenen über das Internet zu uns schickt. Das gilt vor allem deshalb, weil sie genau wie die später noch zu thematisierende Latenz stark von der vorhandenen Internetleitung abhängt. Allgemeingültige Aussagen zur Bildqualität sind daher nicht möglich. Unsere Erfahrungen mit unterschiedlichen privaten Internetleitungen mit 16 bis 100 MBit können also nur einen Eindruck vermitteln, der sich nicht zwingend mit euren eigenen Erfahrungen mit eurem Provider decken muss.

Insgesamt macht Stadia bei der Bildqualität des Streams eine meist ordentliche Figur, die aber erwartungsgemäß nicht mit



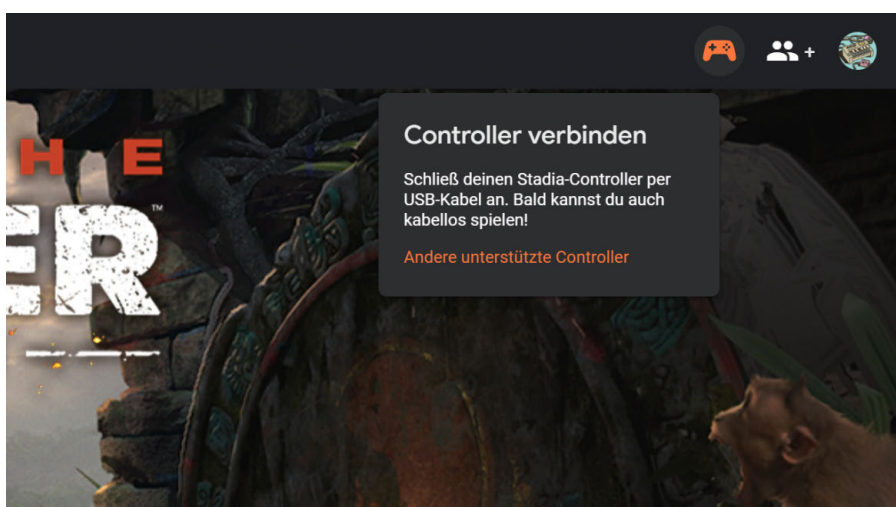
Das Grafikenü der Stadia-Version von Shadow of the Tomb Raider bietet lediglich zwei Reiter zur Einstellung der Helligkeit und der Gammakorrektur.



Links ist Destiny 2 per Stadia und WLAN-Verbindung zu sehen, rechts die Steam-Version mit maximalen Details. Letztere bietet ein klar schärferes Bild, außerdem ist die Sichtweite der Vegetation höher als bei der Stadia-Version. Im Spiel selbst fallen die Unterschiede aber nicht so stark auf.



Bei Shadow of the Tomb Raider sieht das Bild per Stadia und WLAN-Verbindung etwas unscharf aus (links). Beim Spielen per LAN-Verbindung bessert sich die Situation deutlich (Mitte), die Steam-Version auf dem PC hat aber dennoch insgesamt die Nase vorn (rechts).



Eine kabellose Verbindung vom Stadia Controller zum PC ist noch nicht möglich, diese Funktion soll – neben vielen anderen Features – Anfang 2020 ergänzt werden.

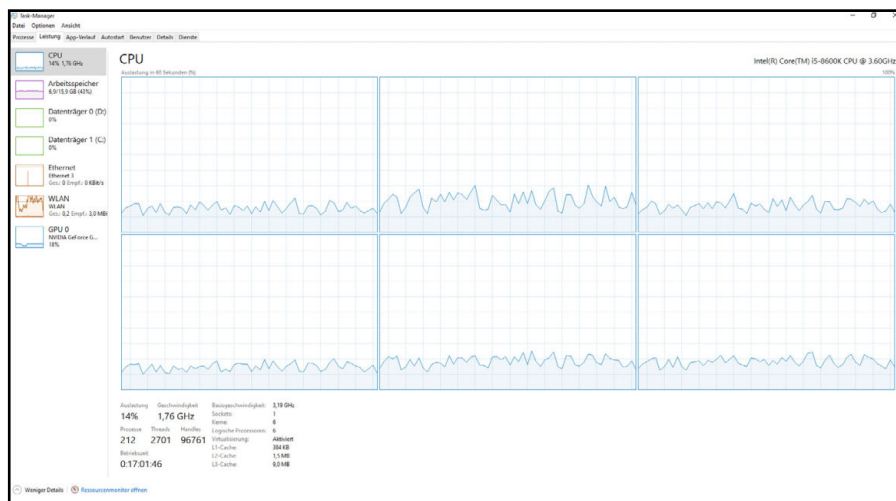
dem nativen Bild beim Spielen auf dem eigenen PC mithalten kann: Je nach Spiel und Setup sieht Stadia mal mehr, mal weniger stark unschärfer aus. Die Bildqualität von Stadia unterscheidet sich außerdem zwischen dem Spielen per WLAN und per LAN. Gerade bei genauerem Hinsehen ist das Bild per WLAN klar weniger scharf als auf dem PC, außerdem sind in Bewegung teils Artefakte in Form von rechteckigen Farbklotzen zu erkennen. Die Situation bessert sich, wenn unser Stadia-Gerät per LAN-Kabel mit dem Router verbunden ist, der PC behält aber stets die Nase vorn.

Eine Frage der Latenz

Neben der Bildqualität ist auch die Latenz beim Spielen sehr wichtig, also die (im besten Fall nicht spürbare) Verzögerung zwischen unseren Eingaben und ihrer tatsächlichen Umsetzung auf dem Bildschirm. Außer den Faktoren »Internetleitung« und »Netzwerkumgebung« (Anbindung an den Router per LAN/WLAN oder PowerLAN, wie viel andere Nutzer, etc.) spielt im Falle der Latenz aber zusätzlich eine große Rolle, um was für ein Spiel es sich handelt und wie wir es steuern. So spürt man eine gewisse Verzö-

gerung in schnellen Ego-Shootern, die mit Maus und Tastatur gespielt werden, erfahrungsgemäß deutlich eher als beispielsweise in langsameren Third-Person-Spielen, die wir mit einem Gamepad bedienen.

Stadia kann mit Blick auf die Latenz teils sehr überzeugen, teils gibt es aber auch Pro-



Beim Spielen von Destiny 2 und Mortal Kombat 11 per Chrome-Browser in Full HD lag die Datenrate bei etwa 30 MBit/s, in Shadow of the Tomb Raider und Red Dead Redemption 2 waren es dagegen eher 15 bis 20 MBit/s.

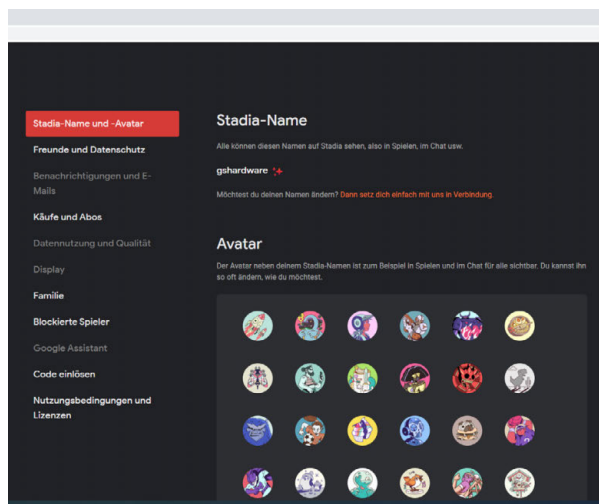
Der Stadia Controller

Mit Stadia veröffentlicht Google nicht nur eine Streaming-Lösung für Spiele, sondern auch einen passenden, eigens dafür entworfenen Controller. Aber wie gut ist der Stadia Controller? Er fühlt sich im Erstdruck relativ schwer und durchaus wertig an, wobei die Rückseite etwas rauer gehalten ist als die Vorderseite. Das verbessert den Halt, wenn auch nur geringfügig.

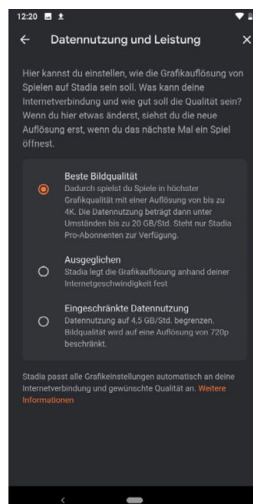
Die Anordnung der Analog-Sticks entspricht dem PS4-Controller: Sie befinden sich also nebeneinander in der Mitte, während das D-Pad oben links angeordnet ist. Die Analog-Sticks erlauben genaue Eingaben und sind nicht zu rutschig, die Schultertasten weisen dagegen für unseren Geschmack etwas zu viel Spiel auf und fühlen sich ähnlich wie das Steuerkreuz leicht klapprig an. Auch die anderen Tasten überzeugen nicht vollends, da die Druckpunkte etwas knackiger sein könnten.

Insgesamt liefert der Stadia Controller damit solide Gamepad-Durchschnittskost, ohne in bestimmten Bereichen besonders positiv oder negativ hervorstechen. Zwei besondere Tasten hat er aber noch zu bieten: eine für das Aktivieren des Google Assistant zur Eingabe von Sprachbefehlen (funktioniert noch nicht), eine andere für das Speichern von Screenshots oder Videos aus dem aktuellen Spiel. Die entsprechenden Dateien kann man sich aktuell aber nur in der Stadia-App ansehen, die zudem (noch) keine Möglichkeit zum Übertragen auf andere Geräte oder in die Cloud bietet.

bleme. So reagieren die Kämpfer in Mortal Kombat 11 gefühlt fast ohne Verzögerung auf unsere Befehle, während wir in Red Dead Redemption 2 und Shadow of the Tomb Raider trotz Controller-Bedienung eine gewisse Latenz gespürt haben – auch das gilt aber nicht konstant über alle Tester hinweg. In diesem Zusammenhang ist außerdem eine Beobachtung mit Blick auf die Bandbreite des Videostreams erwähnenswert: Sie lag in Destiny 2 und Mortal Kombat 11 meist bei knapp 30 Mbit/s, während auf dem Testsys-



Im Chrome Browser waren die Optionen zur Datennutzung in unserer Testphase nicht auswählbar. Reduzieren wir die Bandbreite, sinkt entsprechend auch die Bildqualität beim Spielen.

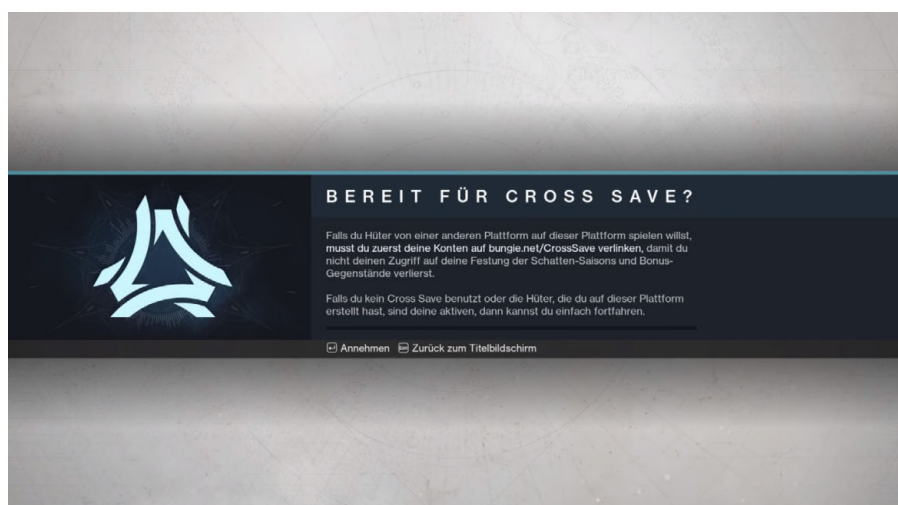


Setup ist jedoch genauso denkbar. Messungen der Kollegen von Digital Foundry haben übrigens im Vergleich zum Spielen auf der Xbox One X eine um etwa 45 bis 55 Millisekunden höhere Latenz beim Spielen per Stadia ergeben. Vergleiche zum PC finden sich im entsprechenden Test noch nicht, der Abstand dürfte hier aber etwas größer sein, vor allem beim Spielen mit höheren Bildraten. Entscheidend sind aber weniger die konkreten Werte als das tatsächliche Spielgefühl.

In Destiny 2 ist das Spielgefühl mit Maus und Tastatur beim Spielen per Stadia sogar so gut, wie wir es bei keiner anderen Streaming-Lösung bislang erlebt haben. Der Titel fühlt sich mit Maus und Tastatur auch über Stadia wie ein flotter Ego-Shooter und kein bisschen träge oder zäh an. Der größte Unterschied zur lokalen PC-Version besteht hauptsächlich in der doch spürbar verschwommeneren Darstellung des Stadia-Streams, vor allem bei schnellen Bewegungen und Drehungen. Und im direkten Vergleich mit einem schnellen PC samt Free-sync-/G-Sync-TFT ist eine leichte Latenz trotzdem zu spüren – für ein gestreamtes Spiel fühlt sich Destiny 2 per Stadia aber in der Praxis erstaunlich direkt an.

Spielen mit 16 Mbit

Mit einer eher langsamen Internetleitung gibt es in Stadia potenziell mehr Probleme, wenn auch nur in bestimmten Bereichen. So war die Latenz beim Spielen mit nur 16 Mbit/s in Destiny 2 zwar ebenfalls gut, es kam aber immer wieder zu störenden Ruckeln des Streams und zu einem sehr unscharfen Bild – zumindest bei den oberen beiden der drei Qualitätseinstellungen in der Stadia-App («Beste Bildqualität» und «Ausgeglichen»). Wählen wir stattdessen die Option «Eingeschränkte Datennutzung», können wir ähnlich gut wie mit den schnelleren Leitungen spielen – allerdings bei generell sichtbar reduzierter Bildqualität, da die Auflösung des Streams dann permanent gesenkt wird. Eine für die Latenz relevante Besonderheit hat Stadia im Falle vom Spielen



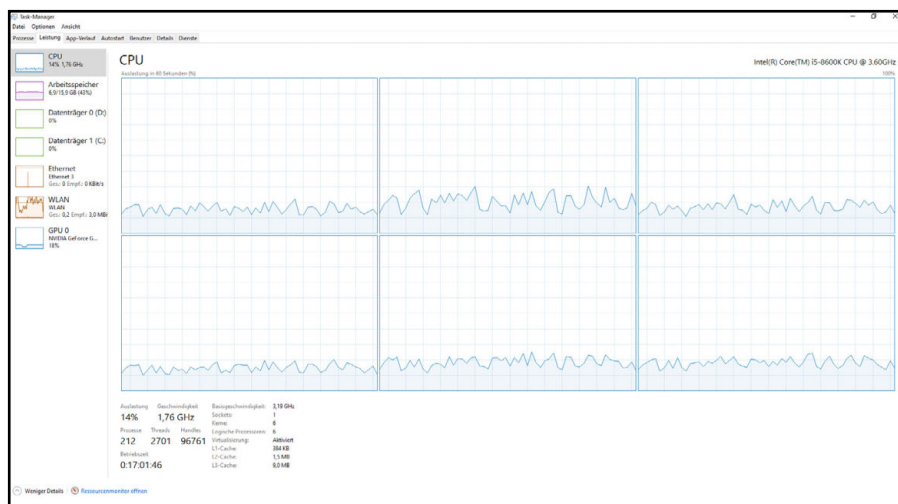
Destiny 2 bietet per CrossSave die Möglichkeit, Spielstände vom PC auch mit der Stadia-Version zu nutzen. Praktisch, falls ihr öfter mal euer Spielgerät wechselt.

tem mit Problemen in RDR2 und Shadow of the Tomb Raider meist unter 20 MBit/s zu sehen waren. Eine hohe Datenrate bedeutet zwar nicht gleichzeitig auch eine niedrige

Latenz, man könnte aber aufgrund dieser Beobachtung die Vermutung anstellen, dass die Datenübertragung für schnellere Titel wie eben Destiny 2 oder Mortal Kombat bevorzugt von Stadia behandelt wird. Ein (Server-)Problem mit RDR2 und Shadow of the Tomb Raider oder unserem genauen Test-



Nutzen wir Stadia mit dem Chromecast Ultra, kommuniziert der Controller per WLAN direkt mit den Stadia-Servern, was die Latenz verringern soll.



Einen Core i5 8600K mit sechs Kernen lastet Stadia zu etwa zehn Prozent aus. Ältere Geräte mit Dual-Core-CPU's können aber an ihre Grenzen kommen, wenn im Hintergrund noch andere Prozesse zu viel Leistung beanspruchen.



Im Test erweist sich der in verschiedenen Farben erhältliche Stadia Controller als solides Gamepad ohne große Schwächen oder Stärken.

Wie schnell muss meine Internetleitung sein?

Mit Blick auf die nötige Internet-Bandbreite sollen es laut Google mindestens 10 Mbit/s sein, für die besten Ergebnisse beim Spielen in 4K werden dagegen 35 Mbit/s oder mehr angegeben. Ob eure eigene Leitung schnell genug ist, könnt ihr über einen offiziellen Speedtest von Google ermitteln, den ihr unter projectstream.google.com/speedtest findet.

Unserer Erfahrung nach müsst ihr beim Spielen mit maximal 16 Mbit/s bereits mit deutlichen Einbußen bei der Bildqualität (und/oder Stabilität) des Streams leben. Wir empfehlen deshalb mindestens 25 Mbit/s oder mehr für das reibungslose Spielen per Stadia. Wie gut die Spielerfahrung damit ist, hängt aber auch von euren heimischen Netzwerkbedingungen ab, wobei das Spielen per LAN dem Spielen per WLAN für Streaming-Dienste grundsätzlich vorzuziehen ist.

mittels Chromecast Ultra zu bieten. Der Controller kommuniziert direkt über das WLAN mit den Stadia-Servern. Normalerweise werden die Eingaben über das zum Streamen benutzte Gerät wie den PC oder das Smartphone geleitet, mit dem der Controller (bislang noch) per Kabel verbunden sein muss.

Beim Spielen von Destiny 2 über den Chromecast Ultra hatten wir tatsächlich den Eindruck, dass die Eingabeverzögerung etwas geringer ausgefallen ist als beim Spielen per Chrome-Browser auf dem PC in Kombination mit einer Kabelverbindung vom Controller zum Rechner. Groß war der Unterschied aber nicht, außerdem bleibt die Eingabe per Maus und Tastatur in einem Spiel aus der Ich-Perspektive mit Shooter-Elementen wie im Falle von Destiny 2 für unseren Geschmack die klar bessere Lösung.

Spiele-Neukauf ist Pflicht

Wer ein Spiel aus dem Stadia-Lineup bereits besitzt, der muss es vorerst neu kaufen, um die speziell für Stadia angepasste Vulkan-Version nutzen zu können. Savegames lassen sich deshalb in den meisten Fällen nicht übertragen. Dass das durchaus funktionieren kann, zeigt Destiny 2 mit seiner Cross-save-Funktion: Sie erlaubt, verschiedene Accounts des Spiels miteinander zu verknüpfen und die eigenen Fortschritte so auf allen Plattformen zu synchronisieren – ein guter Ansatz, den andere Entwickler gerne

übernehmen dürfen. Das sieht auch Google selbst so und man arbeitet daran, vergleichbare Lösungen in möglichst vielen Spielen anzubieten. Konkretere Aussagen macht Google dazu bisher aber nicht.

Immerhin klappt der Wechsel zwischen verschiedenen Endgeräten unserer Erfahrung nach jetzt schon reibungslos: Wir können in Sekunden vom Spielen auf dem PC zu Handy oder Fernseher und wieder zurückwechseln. Starten wir das Spiel auf einem Gerät, während es noch auf einer anderen Plattform läuft, landen wir an genau der gleichen Stelle wieder im Spiel, an der wir aufgehört haben. Beenden wir das Spiel dagegen auf einer Plattform, müssen wir es auf der anderen Plattform neu starten.

Probleme und Einschränkungen

Stadia bietet meist eine gute Basis für das Cloud-Gaming, von gewissen Problemen bleibt aber auch Googles Streaming-Lösung nicht verschont. Bei einer Verbindung per WLAN kann es kleine Aussetzer geben. Und wenn das eigene Netzwerk stark beansprucht wird – etwa durch ein Windows-Update oder andere Familienmitglieder – kann sich das auch bei einer LAN-Verbindung bemerkbar machen, wenn das Spiel per Video-Stream aus dem Internet übertragen wird.

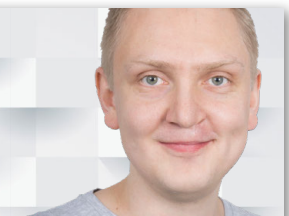
Eine gewisse Mindestleistungsfähigkeit muss die vorhandene Hardware außerdem bieten. So kam es auf einem etwa sieben

Jahre alten Notebook zu starken Rucklern, als im Hintergrund der Windows Defender lief, da die verbaute Dualcore-CPU dann in Kombination mit Stadia zu 100 Prozent ausgelastet war. Apropos Auslastung: Grundsätzlich ist sie mit Stadia recht niedrig, im Falle eines Core i5 8600K mit sechs Kernen lag sie bei etwa zehn Prozent. Gepaart mit anderen Prozessen kann das für eine ältere CPU mit nur zwei Kernen dann aber doch mal zu viel werden.

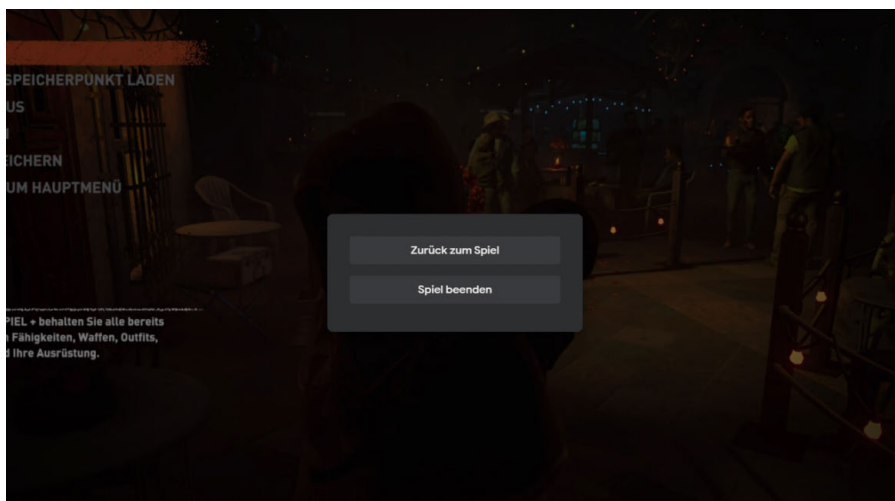
Die GamePro-Kollegen hatten außerdem Startschwierigkeiten: Sie mussten Spiele mehrfach anklicken, bis der Start ohne Fehlermeldung geklappt hat. Zum Release gibt es bei Stadia also durchaus einige Schwierigkeiten. Bleibt zu hoffen, dass sie möglichst schnell und allerspätestens zur Veröffentlichung der kostenlosen Variante Stadia Base im nächsten Jahr behoben sind. ★



Nils Raettig
@nraettig



Google Stadia erweist sich meinen Erfahrungen nach als die technisch bislang beste Lösung für das Cloud-Gaming. Man merkt dem Dienst aber dennoch an allen Ecken und Enden an, dass er eher für die Zukunft als für das Hier und Jetzt gedacht ist. Das lässt sich vor allem an der noch geringen Spieleauswahl festmachen, aber auch die lange Liste an Funktionen, die erst im nächsten Jahr kommen sollen, tragen viel zu diesem Eindruck bei. Die erste Startphase ist damit eher als Beta-Test anzusehen, der Google auf den Release der kostenlosen Variante Stadia Base vorbereiten soll. Die technische Basis macht dennoch jetzt schon einen oft überraschend guten Eindruck, auch mit Blick auf die Latenz. Als Cloud-Lösung für das Gaming gilt aber auch für Stadia, dass die Spielerfahrung je nach vorhandener Internetleitung und Netzwerkumgebung stark variieren kann – und dieser potenzielle Störfaktor fehlt nun mal weitgehend, solange ich auf meinem eigenen PC spiele. Für mich wird Stadia deshalb wohl höchstens eine Ergänzung, aber nie ein Ersatz für den PC sein.



Wenn wir das Stadia-Gerät wechseln, ohne das Spiel vorher über die Stadia-Oberfläche zu beenden, können wir genau an der Stelle weitermachen, an der wir zuvor aufgehört haben.

Stadia in der Kritik

GOOGLE VERSPRICHT ZU VIEL

Die Reaktionen auf Googles Stadia-Release sind kritisch. Kein Wunder, findet Hardware-Redakteur Nils Raettig, weil Google den Mund oft zu voll nimmt. Großes Erfolgspotenzial ist aber vorhanden.



Der Autor

Nils Raettig ist seit sechs Jahren Hardware-Redakteur bei der Game-Star. In dieser Zeit hat er bereits mit Tests der Streaming-Lösungen GeForce Now und Shadow PC Erfahrungen in Sachen Cloud-Gaming gesammelt. Als Freund von flotten Selbstbau-PCs, Monitoren mit hoher Bildwiederholrate und dem (kompetitiven) Spielen per Maus und Tastatur dürfte er zwar nicht zu der Zielgruppe von Stadia gehören, Potenzial sieht er im Cloud Gaming aber dennoch.

Als der wertige Kollege Heiko Klinge im Gespräch mit Jack Buser auf der gamescom danach fragt, welche Spiele er sich persönlich für Stadia wünschen würde, zeichnet Googles Director of Games und Head of Business Development eine fast schon utopisch anmutende Vision für die Zukunft von Stadia. Er beginnt seine Zeichnung mit dem nicht unbedingt selbstverständlichen Hinweis, dass der Streaming-Aspekt von Stadia für ihn gar nicht das Spannendste sei. Es sei die geballte Hardware-Power der Stadia-Rechenzentren – und die schnelle Verbindung dieser Rechenzentren untereinander, die sie in Zukunft praktisch zur »größten LAN-Party der Welt« machen könne. »Stell dir ein Spiel vor, das eine riesige globale Simulation ist. [...] Stell dir Hunderttausende Spieler vor, die alle gleichzeitig online sind, in einer lebenden, atmenden Welt, die niemals stoppt, über einen Zeitraum von Jahrzehnten hinweg. [...] Das ist die Technologie, die wir geschaffen haben.« Buser räumt zwar ein, dass ein solches Spielkonzept nicht leicht umsetzbar sei, direkt danach betont er aber wieder, dass es mit Stadia für Entwickler theoretisch keine Grenzen mehr gebe.

Wunschtraum Grenzenlosigkeit

Natürlich gibt es für Stadia Grenzen, jede Menge sogar. Das dürfte auch Buser durchaus bewusst sein, Google kommuniziert diese Grenzen für meinen Geschmack aber nicht offen genug – und schneidet sich damit ins eigene Fleisch. Hätte man den Start von Stadia als das bezeichnet, was er ist – nämlich ein öffentlich zugänglicher (wenn auch teurer) Beta-Test und kein fertiges Produkt für die Allgemeinheit – dann würde sich niemand über noch fehlende Features, Kinderkrankheiten oder eine geringe Spieleauswahl

wundern. Stattdessen wurde das Fehlen ursprünglich angekündigter Funktionen erst kurz vor Release kommuniziert, und das versprochene Spielen in 4K-Auflösung ist mit einigen großen »Aber« wie (noch) der Beschränkung auf den Chromecast Ultra oder dem (zumindest teilweisen) Hochskalieren von niedrigeren Auflösungen auf die begehrten 4K versehen.

Die heile »Spiele sofort ohne Konsole in 4K«-Welt von Stadia sieht sich außerdem mit den üblichen Herausforderungen konfrontiert, die bei Streaming-Lösungen nun mal gegeben sind, allen voran die Abhängigkeit von einer schnellen Internetleitung und von guten Netzwerkbedingungen.

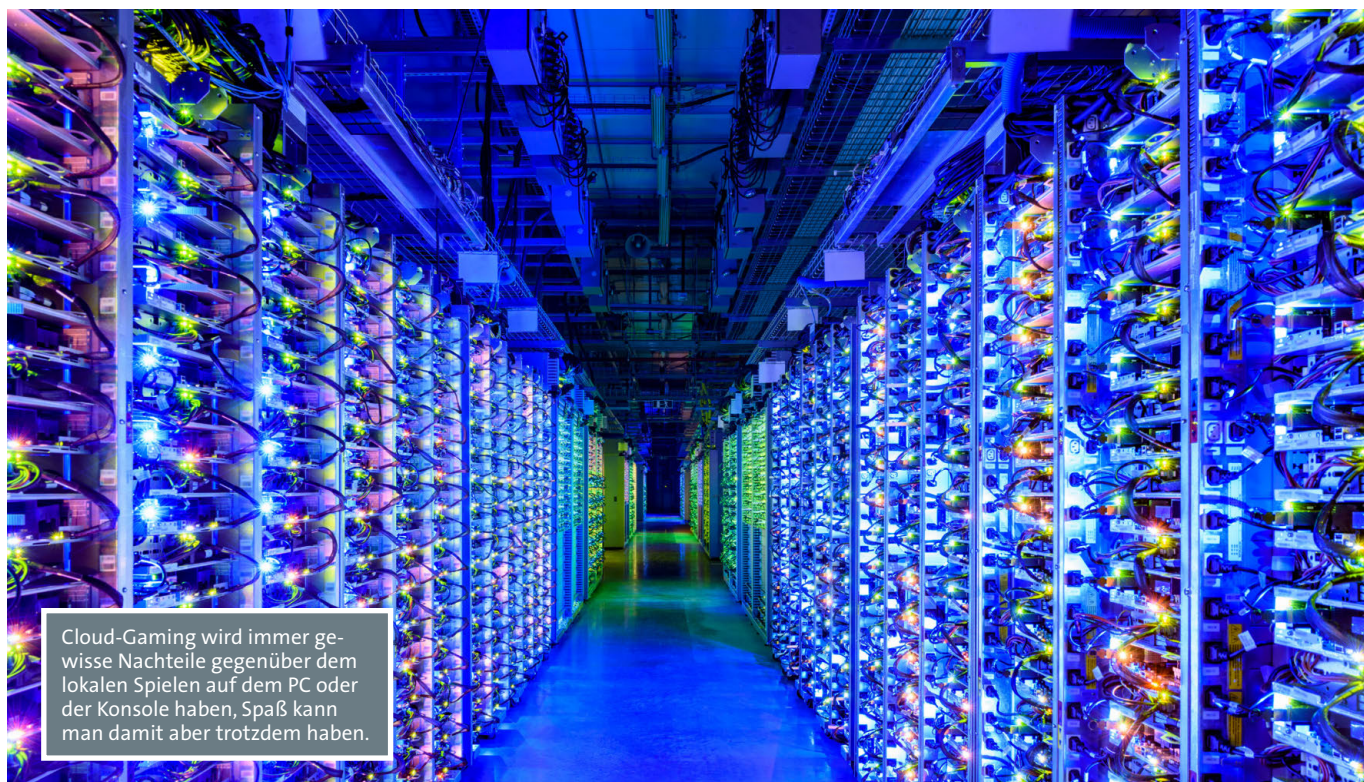
Stadia kann PC und Konsole nicht ersetzen – soll es auch gar nicht

Manche Aussagen von Entwicklern und von Google klingen so, als seien das Hindernisse, die irgendwann komplett überwunden werden könnten. Ich bin da skeptischer und glaube nicht daran, dass Stadia mit Blick auf die Bildqualität und die Latenz je mit lokaler Rechenpower wie einem PC oder auch einer Konsole mithalten kann – zu allermindest dann nicht, wenn mal wieder das Internet spinnt. Deshalb könnte Stadia für mich wohl höchstens eine Ergänzung und nie ein Ersatz sein. Das sage ich aber aus Sicht eines technikaffinen PC-Spielers (und Hardware-Redakteurs), der für Unterschiede in solchen Berei-

chen sensibilisiert ist – und damit dürfte ich nicht allein dastehen, schließlich spielen viele von uns schon lange genug am PC oder der Konsolen oder oft auch beidem. Aber nicht jeder nimmt ein etwas unscharfes Bild oder eine gewisse Eingabeverzögerung gleichermaßen stark wahr, und Spaß mit Spielen kann man trotz



Viele für Stadia angekündigte Funktionen haben es zum Release am 19. November nicht in die Live-Version geschafft. Das hätte Google besser (und vor allem früher) kommunizieren können.



Cloud-Gaming wird immer gewisse Nachteile gegenüber dem lokalen Spielen auf dem PC oder der Konsole haben, Spaß kann man damit aber trotzdem haben.

solcher Faktoren haben. Andernfalls dürfte es Google auch schwer haben, die laut unserem Interview mit Buser anvisierten »Milliarden von Spielern« zu erreichen.

Technik ist nicht alles

Grundsätzlich bin ich zwar skeptisch, was Googles Ziel Milliarden von Spielern zu erreichen anbelangt. Ein Erfolg könnte Stadia aber auf längere Sicht durchaus werden – trotz der (noch) uneingelösten Versprechungen und teils etwas utopischen Vorstellungen für die Zukunft. Das größte Potenzial von Stadia liegt nämlich meiner Meinung nach nicht in irgendwelchen noch nie dagewesenen Spielmechaniken, die erst mit Stadia-Hardware möglich sein werden, oder in Schlagwörtern wie 4K oder gar 8K. Es ist stattdessen die Einfachheit, mit der das Cloud-Gaming im besten Fall funktioniert. Mit wenigen Klicks und in kürzester Zeit auf verschiedenen Geräten ohne große Investitionen in Hardware mit dem Zocken loslegen zu können, hat einfach eine gewisse Faszination. Das wird auch in den Berichten zu Stadia von eigentlich Gaming-fremden Seiten wie etwa der Zeit deutlich. Dieses Erlebnis können grundsätzlich auch andere Anbieter von Cloud-Gaming bieten, und zum Release lässt Stadia mit Blick auf das Spieleangebot (und teils auch auf die Preise) aus meiner Sicht stark zu wünschen übrig. Dabei darf man aber nicht vergessen, dass Stadia nicht für das Hier und Jetzt, sondern für das nächste Jahrzehnt (und die Zeit danach) gemacht ist. Oder besser gesagt »gemacht wird«. Und auch wenn Google schon öfter ambitionierte Projekte wie Google+ gestartet und sie dann wieder fallen

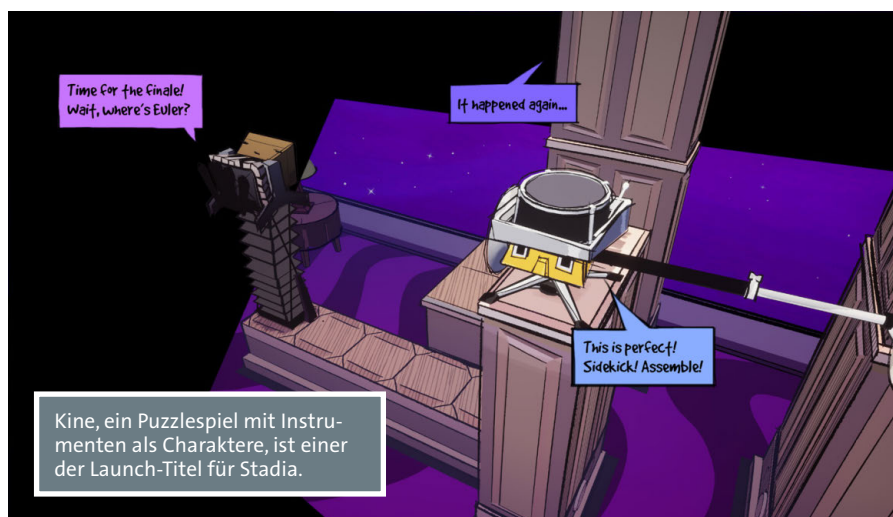
gelassen hat, ist eine gewisse Strahlkraft von Googles Engagement im (Cloud-)Gaming-Bereich nicht zu leugnen.

Neue Zielgruppen erschließen, statt alte zu übernehmen

Laut Jack Buser hat er bereits vor vier Jahren mit den Arbeiten an Stadia begonnen, das bei der Planung avisierte Zeitfenster für die Zukunft benennt er mit sechs bis zehn Jahren. So lange dürfte es meiner Einschätzung nach auch allermindestens noch dauern, bis Cloud-Gaming sich auf breiterer Front, also bei Otto-Normalspieler durchsetzen kann. Ob unsere Internet- und Netzwerkleitungen bis dahin wirklich in der Lage dazu sein werden, Milliarden von Spielern reibungslos und gleichzeitiges Spielen über die Cloud zu ermöglichen, darf bezweifelt werden, besser wird es künftig aber bestimmt. Stadia kann gleichzeitig auch mit geringeren Spielerzahlen ein Erfolg sein, wenn dadurch bei Menschen Interesse am Spielen geweckt wird, für die die Anschaffung eines passenden PCs oder einer Konsole momentan noch ein zu großes Hindernis darstellt.

Die von Buser skizzierte Vision eines Spiels, das die Welt simuliert, wirkt auf mich zwar ehrlich gesagt eher etwas gruselig als wirklich reizvoll. Aber wenn sich mehr Menschen für das Hobby Videospiele begeistern, ohne die wirkliche Welt da drau-

ßen zu vergessen, dann finde ich das zunächst einmal begrüßenswert – ganz egal, ob sie das an einem PC, an einer Konsole oder über die Cloud tun. Es darf dabei aber gerne starke Konkurrenz für Stadia geben. Ein einzelner dominierender Anbieter auf dem Markt bedeutet für die Kunden schließlich selten etwas Gutes. ★



Kine, ein Puzzlespiel mit Instrumenten als Charaktere, ist einer der Launch-Titel für Stadia.

EINKAUFSFÜHRER

Aktuell steckt in allen unseren Selbstbau-PCs ein AMD-Prozessor, denn die Ryzen-CPU's sind in der Regel günstiger und haben mehr Kerne als die Intel-Konkurrenz. Einzig der Core i5 9400(F) ist für 200 Euro eine Alternative zum ebenso teuren Ryzen 5 3600. Beide haben sechs Rechenkerne, der Ryzen kann allerdings 12 statt nur 6 Aufgaben (Threads) gleichzeitig bearbeiten und ist damit unserer Meinung nach die bessere Wahl.

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	UPDATE
AMD Ryzen 3 1200	55 €
Prozessorkühler	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard-Sockel AM4	
Asrock B450 Pro4	80 €
Arbeitsspeicher (DDR4-3200)	UPDATE
G.Skill Aegis - 16,0 GByte Kit	55 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	UPDATE
MSI RX 580 Armor 8G	180 €
SSD	
Crucial BX500 - 480 GByte	55 €
Gehäuse	
Bitfenix Neo	40 €
Netzteil	UPDATE
be Quiet! Pure Power 11 - 500 Watt	65 €

GESAMTPREIS 530 €

Größere SSD	+45 €
Samsung SSD 860 QVO 1.000 GByte	100 €
Schnellere Grafikkarte	+80 €
Gigabyte GTX 1660 Super OC (6 GB)	260 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung **Sehr gut**

1.000-Euro-PC

Preise

Prozessor-Sockel AM4	UPDATE
AMD Ryzen 5 3600 Boxed	200 €
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
Asus RX 5700 XT OC TUF Gaming	410 €
SSD	NEU
Samsung SSD 860 QVO - 1,0 TByte	100 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	50 €
Netzteil	UPDATE
be Quiet! Pure Power 11 - 500 Watt	65 €

GESAMTPREIS 1.035 €

Günstigere Grafikkarte	-60 €
MSI Radeon RX 5700 MECH OC	350 €
PCI-Express-SSD	+5 €
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	330 €
Prozessorkühler	UPDATE
Scythe Mugen 5 (Rev. B)	45 €
Mainboard-Sockel AM4	
MSI B450 Gaming Plus Max	95 €
Arbeitsspeicher (DDR4-3466)	
Corsair Vengeance LPX - 16,0 GB Kit	90 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	NEU
Zotac RTX 2080 Super Twin Fan	730 €
SSD	
Crucial P1 m.2 NVMe 1,0 TByte	105 €
Gehäuse	
be Quiet! Pure Base 600	70 €
Netzteil	UPDATE
be Quiet! Straight P. 11 - 500 Watt	80 €

GESAMTPREIS 1.545 €

Günstigere Kühler	-20 €
EKL Alpenföhn Ben nevis Adv.	25 €
Günstigere Grafikkarte	-200 €
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 1660 (S)	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

► **KFA² GTX 1660 Super 1-Click-OC** NEU
 ► 250 € ► — ► —
 schnell, leise / GeForce GTX 1660 Super / 6,0 GByte

► **Asus Phoenix Gf GTX 1660 OC 6G**
 ► 240 € ► — ► —
 schnell, kaum hörbar / GeForce GTX 1660 / 6,0 GByte

► **MSI RX 580 Armor 8G** UPDATE
 ► 180 € ► — ► —
 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** UPDATE
 ► 540 € ► — ► —
 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** UPDATE
 ► 330 € ► online ► bit.ly/2MC2nZH
 8 Kerne / 3,6 – 4,4 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

► **AMD Ryzen 7 2700X** UPDATE
 ► 180 € ► 06/2018 ► bit.ly/2VqbkN
 8 Kerne / 3,7 – 4,3 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

► **AMD Ryzen 5 3600** UPDATE
 ► 200 € ► online ► bit.ly/2Y1Trs3
 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** UPDATE
 ► 55 € ► 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** UPDATE
 ► 45 € ► — ► —
 leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

► **Be Quiet Pure Rock**
 ► 30 € ► — ► —
 Clip-Befestigung für AM4, leise

► **EKL Ben Nevis Advanced**
 ► 25 € ► — ► —
 günstig, kompakt, gute Kühlleistung, lauffähig

► **Arctic Cooling Freezer 13**
 ► 20 € ► — ► —
 günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler

MÄUSE

BIS 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G305**
 ► 45 € ► online ► bit.ly/1IHhYsp
 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** UPDATE
 ► 115 € ► — ► —
 Optisch 16.000 dpi, sehr leicht, sehr schnelle Funkverbindung

► **Razer Basilisk X Hyperspeed** NEU
 ► 70 € ► — ► —
 Optisch 16.000 dpi, sehr leicht, sehr schnelle Funkverbindung

► **Zowie FK1+**
 ► 65 € ► — ► bit.ly/1W4SH6c
 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** UPDATE
 ► 110 € ► — ► —
 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** UPDATE
 ► 165 € ► 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** UPDATE
 ► 165 € ► — ► —
 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** UPDATE
 ► 55 € ► — ► —
 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

gamescom together die doku



So habt ihr die GameStar noch nie gesehen!

Über 2 Stunden exklusiv hinter den Kulissen unseres größten Messeauftritts

- EPISODE 1** Jemand hat die Katze abgeschnitten
- EPISODE 2** Kritische Augenblicke
- EPISODE 3** Fritz und der verschwundene Bildmischer
- EPISODE 4** Im Livestream zählt jede Sekunde
- EPISODE 5** Kamera-Tetris
- EPISODE 6** Mit genügend Tape hält alles
- EPISODE 7** Ohne Internet ist ein bisschen schwierig
- EPISODE 8** Strafanzeige ist raus
- EPISODE 9** Besuch aus alten Tagen
- EPISODE 10** Alle haben Stress, das ist das Gute



GameStar



PLUS

Alle Folgen gibt's mit GameStar Plus
www.gamestar.de/diedoku

ALLES FLIESST

Stadia ist da, und wenn es nach Google, Amazon, Sony oder Microsoft geht, kommen Spiele in Zukunft nur noch aus der Cloud. Uns geht das mit dieser Streamerei aber alles noch nicht weit genug! Von Markus Schwerdtel

Im Flow dank Flow

Was ist neben einer ständigen Versorgung mit Spielen wichtig? Genau, die ständige Versorgung mit Flüssigkeit. Schließlich sieht man gar nicht gut aus, wenn man vor dem Rechner vor sich hin dehydriert. Überall diese Runzeln, die pergamentene Haut, der Zwetschgenmännchen-Look, bäh! Zum Glück hilft hier »Flow«, der innovative Getränke-Streaming-Service. Je nach Nährstoffbedarf und Vorliebe holt ihr euch zum Beispiel das Kaffee-Abo (Milchschaum kostet extra), den ständigen Energy-Drink-Fluss oder einen konstanten Zuckerpegel mit der Softdrink-Flatrate. Technisch läuft das Ganze problemlos über die bereits vorhandenen Wasserleitungen, das Getränk eurer Wahl kommt dann einfach aus dem Hahn. Normales Trink-, Bade-, Dusch- und Waschwasser gibt's dann freilich nicht mehr, aber ein paar Opfer kann man für den Fortschritt schon bringen. Zum Start bietet »Flow« übrigens ausschließlich antialkoholische Getränke an, man arbeitet jedoch bereits gemeinsam mit der USK an einer wirksamen Wasserhahn-Alterskontrolle für die Alko-Cloud.



Lecker wie gedruckt

Google Stadia braucht einen Controller und ein Chromecast Ultra, um zu laufen, »Stream-A-Slice« braucht einen lebensmitteltauglichen 3D-Drucker. Mit dem Abschluss des Abos bekommt ihr von »Stream-A-Slice« ein solches Hochleistungsgerät gestellt, komplett mit einem 500 Liter großen, randvoll mit gräulicher Proteinmasse gefüllten Rohstoff-Tank. Der soll euch ein Jahr lang ersparen, zum Pizzaboten-Reinlassen extra aufstehen und zur Wohnungstür gehen zu müssen. Dank »Stream-A-Slice« druckt ihr euch komplette Pizzen direkt am Rechner, ein wöchentlich rotierendes Rezeptangebot sorgt für Abwechslung. Klassiker wie Quattro Stagione oder Salami (keine Sorge, Maurice!) sind jedoch immer zu haben. Aber Vorsicht: »Stream-A-Slice« ist

keine Flatrate! Nutzt deshalb unbedingt Angebote und Gratiswochenenden, um euch nicht mit Trüffelpizzen und Riesenscheiben zu ruinieren. Wer einen guten, großen Kühlschrank hat, schlägt im Stream-Sale ordentlich zu und baut sich einen Pile of Pizza. Voraussetzung ist allerdings eine gute Internetverbindung. Bei langsamen Datenraten kommen nur roher Hefeteig und ganze Tomaten aus der Düse.



Schnaufen macht Spaß!

Ihr kennt das: Wenn man nach einem fordernden Bosskampf in Dark Souls & Co. zum ersten Mal wieder Luft holt, tut dieser Atemzug so richtig, richtig gut in den Lungen. Denn, Überraschung, auch beim Spielen muss der Körper ständig mit Sauerstoff versorgt werden. In diese Marktlücke springt nun die Firma NSBF (Natural Sauerstoff Breath Factory) mit ihrem Oxygen-Streaming-Service »Open Window«. Das Frischluft-Abo gibt es in den zwei (etwas seltsam benannten) Varianten »Kipp« und »Auf«. Erstere

sorgt für eine ständige Grundversorgung mit Sauerstoff, zweitere flutet eure Zockerbude mit köstlicher, frischer Luft. Der Clou: Ihr könnt jederzeit mit einem praktischen Hebel zwischen den beiden Abos wechseln. Ein kleiner Sensor misst die jeweilige Nutzungsdauer und berechnet dann 1,99 Euro bzw. 3,99 pro Stunde. »Open Window« ist für NSBF übrigens ein völlig neuer Versuch, in der Geschäftswelt Fuß zu fassen. Zuvor verkaufte der Firmengründer (angeblich ein plötzlich zu Geld gekommener nigerianischer Prinz) in Alaska Kühlschränke sowie Grundstücke auf dem Mars.

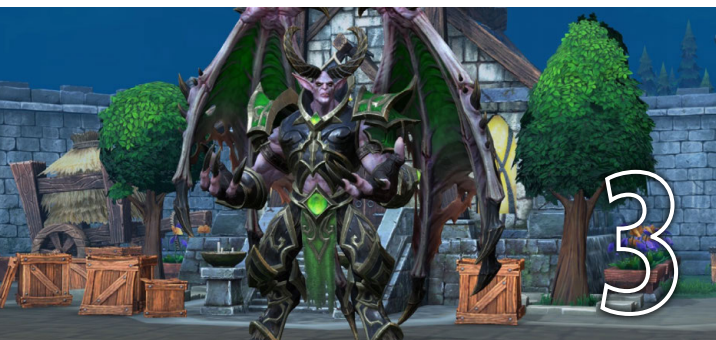


Number One & Number Two

Wo ständig Cola, Kaffee und Pizza reinstreamt, streamt auch ordentlich was raus. Diesen Umstand macht sich die Stadt München zu Nutze, um als Vorreiter ins Streaming-Geschäft einzusteigen. Sie nutzt die vorhandene Infrastruktur aus Abflüssen und Kanalrohren, um bei uns Spielern für Erleichterung zu sorgen. Sobald ihr das Abo »Number One« gebucht habt, dürft ihr so oft ihr wollt »klein« aufs Klo, sozusagen eine Pinkel-Flatrate. Die Marketing-Experten der Stadt empfehlen, doch auch gleich für einen geringen Aufpreis »Number Two« dazubuchen, das hätte bisher kein Kunde bereut. Ihr denkt, die gebotenen Services gibt es doch schon lange? Und günstiger? Wir haben die Macher mit diesem Vorwurf konfrontiert und folgende Antwort bekommen: »Wir waren schon seit 1811 im Offwater-Streaming-Geschäft, da waren Google & Co noch gar nicht im Business. Seit dieser Zeit challenge[n] wir stetig unsere Services und improve[n] sie ständig. Das aufwändige Rebranding unseres Angebots ist das Ergebnis.« Und klar, das muss natürlich bezahlt werden.



Die GameStar-Ausgabe 02/2020 erscheint am 22.01.2020.



- 1 Transport Fever 2** TEST
Aufbau-Fans sind aktuell im siebten Himmel. Nach Planet Zoo folgt nun Transport Fever 2. Wir testbauen für euch.
- 2 Anno 1800: Die Passage** TEST
Mit dem letzten DLC findet ein neues Gebiet seinen Weg ins Spiel. Rechtfertigt Die Passage endlich den Season Pass?
- 3 Warcraft 3: Reforged** TEST
Eines der besten Echtzeitstrategiespiele aller Zeiten erscheint erneut und in hübscher. Wir sind sehr aufgeregt!
- 4 Das war 2019** REPORT
Hearthstone-Skandal, Fallout 1st, Anthems schnelles Sterben – aber nicht alles war schlecht an 2019, oder?

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

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, Dmitry Halley, Michael Herold, Nils Raettig, Natalie Schermann, Kai Schmidt, Elena Schulz, Fabiano Uslenghi, Holger Harth

Community Management Mary Marx

Social Media Laila Schmitt, Natascha Seuser

Director Business Development Daniel Visarius

Medien-Produktion Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Natascha Becker, Michael Obermeier, Christian Schneider, Tobias Drexel, Tobias Kluge, Maurice Weber

Layout und Design Sigrun Trier (ltd.), Eva Beck, Christian Müller

Redaktionsassistentin Nicole Zeugner, Janine Negele

Lektorat Bettina Wilding

Freie Mitarbeiter Michael Cherdchupan, Martin Deppe, Sascha Penzhorn, Christian Just, Sara Petzold, Henner Thomson, Manuel Fritsch, Heinrich Lenhardt, Gloria H. Manderfeld, Dom Schott, Nedžad Hurbasić, Florian Zandt, Dennis Ziesecke, Dennis Zirkler

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

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Vertrieb Handelsauflage Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

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

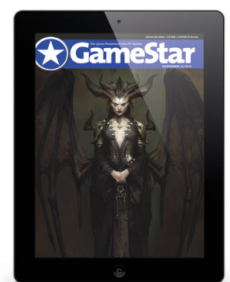
Erfüllungsort, Gerichtsstand München

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:



 **noblechairs**



NEU

BLACK EDITION

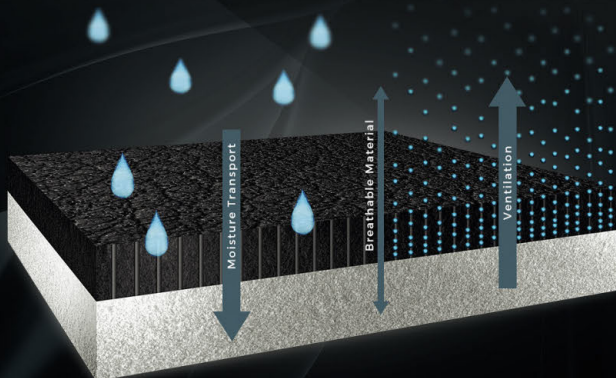
DIE KRÖNUNG DER ERFOLGSMODELLE VON NOBLECHAIRS

INNOVATIVES PU-KUNSTLEDER AUS DEUTSCHLAND

Der neue und einzigartige Polsterbezugstoff gehört dank seiner weichen, atmungsaktiven und langlebigen Oberfläche zur nächsten Generation atmungsaktiver Polstermaterialien. Er beschert den Gaming-Stühlen der noblechairs Black-Edition das perfekte Sitzklima.

✓
ATMUNGSAKTIV

✓
WASSERDAMPFDURCHLÄSSIG



MADE IN
GERMANY



HERAUSRAGENDE EIGENSCHAFTEN

- Niedrige Emissionen
- Phthalatfrei
- Gute Hydrolysebeständigkeit
- Lösemittelfreie PU-Komponente
- Dispersionsbasierte Finishierung
- Gute Abriebbeständigkeit
- Schwer entflammbar

LC-POWER™



CURVED GAMING SERIES



Erleben Sie das ultimative Curved-Gaming-Feeling
mit den gestochen scharfen Monitoren von LC-Power,
LC-M32-QHD-144-C & LC-M34-UWQHD-100-C!

Ab sofort bei Ihrem Dealer in Miami Beach erhältlich!

LC-POWER
- MONITORE FOR LIFE -

Weitere Modelle:



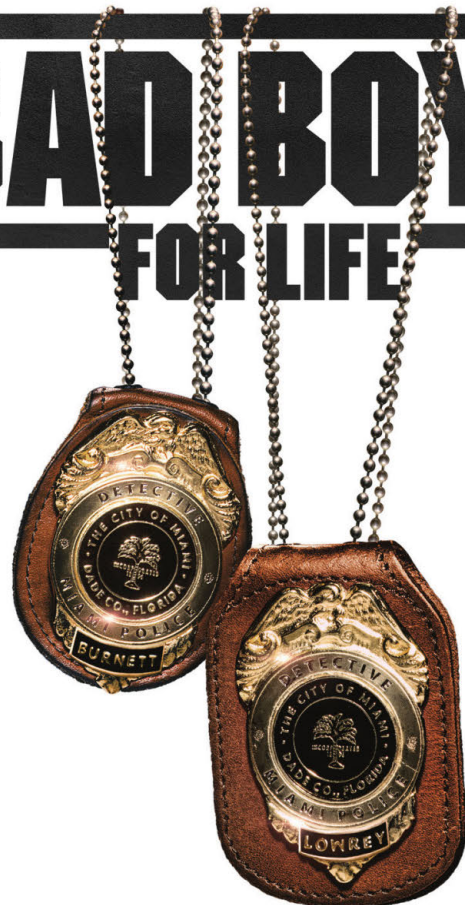
LC-M27-FHD-144-C



LC-M24-FHD-144-C

Großes
- BAD BOYS FOR LIFE -
Gewinnspiel
auf www.lc-power.com

BAD BOYS FOR LIFE



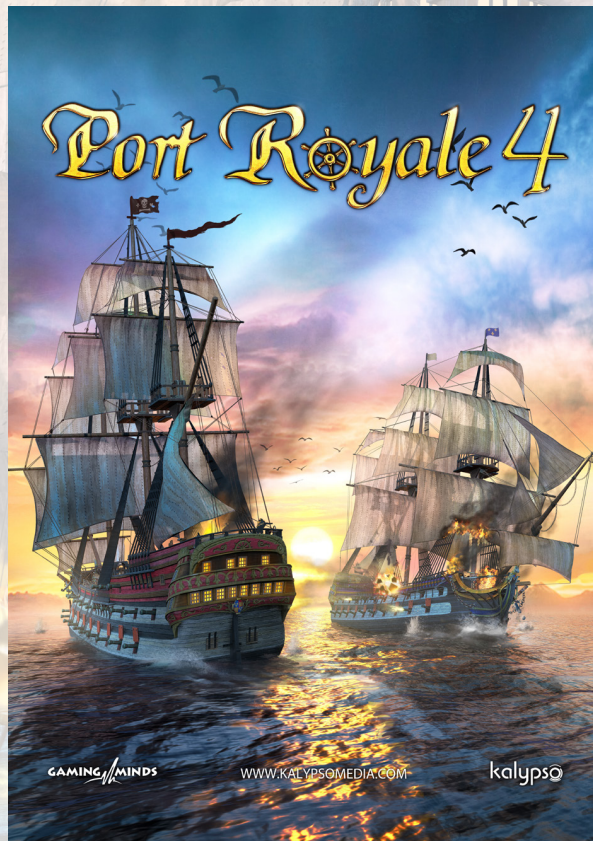
NUR IM KINO

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch



**Auf den nächsten Seiten sind
die Poster in groß zu sehen.**



1	Mi	Regler	KW1
2	Do		
3	Fr		
4	Sa		
5	So		
6	Mo	El-Du-Kwige	KW2
7	Di		
8	Mi		
9	Do		
10	Fr		
11	Sa		
12	So		
13	Mo		KW3
14	Di		
15	Mi		
16	Do		
17	Fr		
18	Sa		
19	So		
20	Mo		KW4
21	Di		
22	Sa		
23	Do		
24	Fr		
25	Sa		
26	So		
27	Mo		KW5
28	Di		
29	Mi		
30	Do		
31	Fr		

1	Sa		
2	So		
3	Mo		KW6
4	Di		
5	Mi		
6	Do		
7	Fr		
8	Sa		
9	So		
10	Mo		KW7
11	Di		
12	Mi		
13	Do		
14	Fr		
15	Sa		
16	So		
17	Mo		KW8
18	Di		
19	Mi		
20	Do		
21	Fr		
22	Sa		
23	So		
24	Mo		KW9
25	Di		
26	Mi		
27	Do		
28	Fr		
29	Sa		

1	So		
2	Mo		KW10
3	Di		
4	Mi		
5	Do		
6	Fr		
7	Sa		
8	So		
9	Mo		KW11
10	Di		
11	Mi		
12	Do		
13	Fr		
14	Sa		
15	So		
16	Mo		KW12
17	Di		
18	Mi		
19	Do		
20	Fr		
21	Sa		
22	So		
23	Mo		KW13
24	Di		
25	Mi		
26	Do		
27	Fr		
28	Sa		
29	So		
30	Mo		
31	Di		KW14

1	Mi		
2	Do		
3	Fr		
4	Sa		
5	So		
6	Mo		KW15
7	Di		
8	Mi		
9	Do		
10	Fr		
11	Sa		
12	So		
13	Mo		KW16
14	Di		
15	Mi		
16	Do		
17	Fr		
18	Sa		
19	So		
20	Mo		KW17
21	Di		
22	Mi		
23	Do		
24	Fr		
25	Sa		
26	So		
27	Mo		KW18
28	Di		
29	Mi		
30	Do		

1	Fr		
2	Sa		
3	So		
4	Mo		KW19
5	Di		
6	Mi		
7	Do		
8	Fr		
9	Sa		
10	So		
11	Mo		KW20
12	Di		
13	Mi		
14	Do		
15	Fr		
16	Sa		
17	So		
18	Mo		
19	Di		
20	So		
21	Mo		
22	Di		
23	Mi		
24	Do		
25	Fr		
26	Sa		
27	So		
28	Mo		
29	Di		
30	Sa		
31	So		

1	Mo		
2	Di		
3	Fr		
4	Do		
5	Fr		
6	Sa		
7	So		
8	Mo		
9	Di		
10	Mi		
11	Do		
12	Fr		
13	Sa		
14	So		
15	Mo		
16	Di		
17	Fr		
18	Do		
19	Fr		
20	Sa		
21	So		
22	Mo		
23	Di		
24	Mi		
25	Do		
26	Fr		
27	Sa		
28	So		
29	Mo		
30	Di		

1	Mi		
2	Do		
3	Fr		
4	Sa		
5	So		
6	Mo		
7	Di		
8	Mi		
9	Do		
10	Fr		
11	Sa		
12	So		
13	Mo		
14	Di		
15	Mi		
16	Do		
17	Fr		
18	Sa		
19	So		
20	Mo		
21	Di		
22	Mi		
23	Do		
24	Fr		
25	Sa		
26	So		
27	Mo		
28	Di		
29	Mi		
30	Do		
31	Fr		

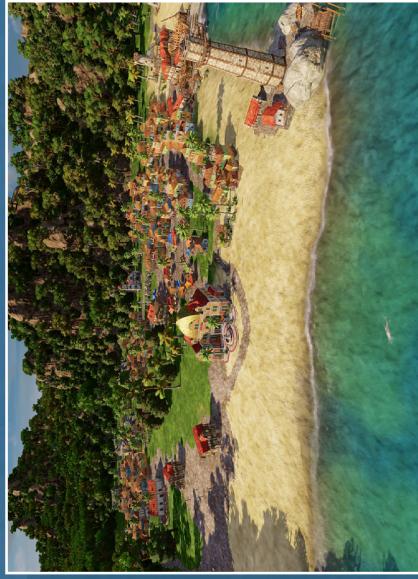
1	Sa		
2	So		
3	Mo		
4	Di		
5	So		
6	Do		
7	Fr		
8	Sa		
9	So		
10	Mo		
11	Di		
12	Mi		
13	Do		
14	Fr		
15	Sa		
16	So		
17	Mo		
18	Di		
19	Sa		
20	Do		
21	Fr		
22	Sa		
23	So		
24	Mo		
25	Di		
26	Mi		
27	Do		
28	Fr		
29	Sa		
30	So		
31	Mo		

1	Di		
2	Fr		
3	Do		
4	So		
5	Sa		
6	So		
7	Mo		
8	Di		
9	Mi		
10	Do		
11	Fr		
12	Sa		
13	So		
14	Mo		
15	Di		
16	Fr		
17	Do		
18	Fr		
19	Sa		
20	So		
21	Mo		
22	Di		
23	Mi		
24	Do		
25	Fr		
26	Sa		
27	So		
28	Mo		
29	Di		
30	Mi		

1	Do		
2	Fr		
3	Sa		
4	So		
5	Mo		
6	Di		
7	Mi		
8	Do		
9	Fr		
10	Sa		
11	So		
12	Mo		
13	Di		
14	Mi		
15	Do		
16	Fr		
17	Sa		
18	So		
19	Mo		
20	Di		
21	Mi		
22	Do		
23	Fr		
24	Sa		
25	So		
26	Mo		
27	Di		
28	Mi		
29	Do		
30	Fr		
31	Sa		

1	So		
2	Mo		
3	Di		
4	Mi		
5	Do		
6	Fr		
7	Sa		
8	So		
9	Mo		
10	Di		
11	Mi		
12	Do		
13	Fr		
14	Sa		
15	So		
16	Mo		
17	Di		
18	Mi		
19	Do		
20	Fr		
21	Sa		
22	So		
23	Mo		
24	Di		
25	Mi		
26	Do		
27	Fr		
28	Sa		
29	So		
30	Mo		

1	Di		
2	Fr		
3	Do		
4	Fr		
5	Sa		
6	So		
7	Mo		
8	Di		
9	Mi		
10	Do		
11	Fr		
12	Sa		
13	So		
14	Mo		
15	Di		
16	Mi		
17	Do		
18	Fr		
19	Sa		
20	So		
21	Mo		
22	Di		
23	Mi		
24	Do		
25	Fr		
26	Sa		
27	So		
28	Mo		
29	Di		
30	Mi		
31	Do		



Port Royale 4

2020

Port Royale 4



GAMING MINDS

WWW.KALYPSOMEDIA.COM

kalyps^o