



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 Dimitry Halley

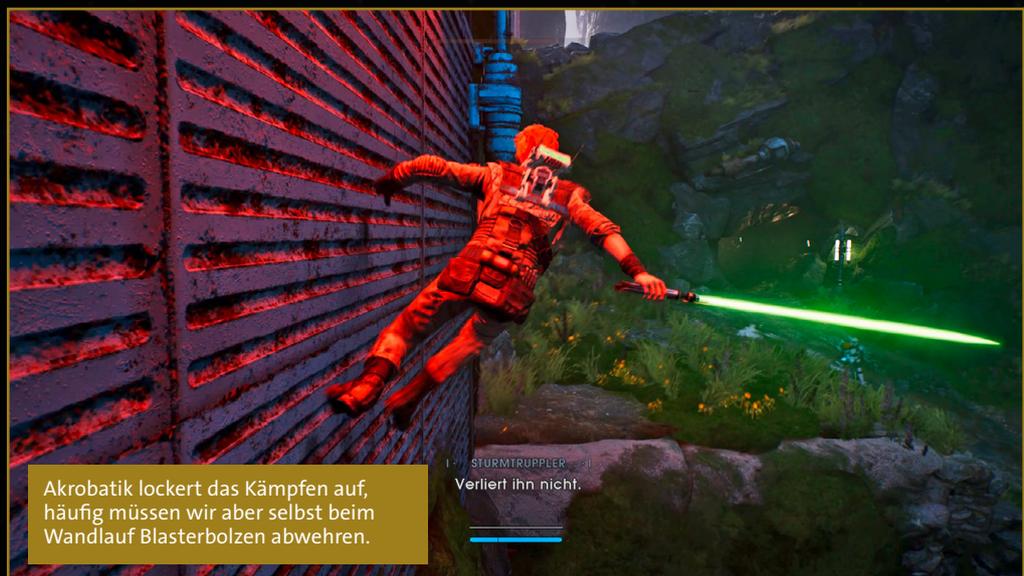
Star Wars Jedi: Fallen Order fühlt sich an wie ein Spiel aus einer anderen Zeit. Passt ja auch zum Krieg-der-Sterne-Motto. Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis, als große Publisher sich noch an reinrassige Singleplayer-Erfahrungen wagten – ganz ohne Season Pass, Skin-Shop, 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.



Akrobatik lockert das Kämpfen auf, häufig müssen wir aber selbst beim Wandlauf Blasterbolzen abwehren.

STURMTRUPPLER
Verliert ihn nicht.



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.

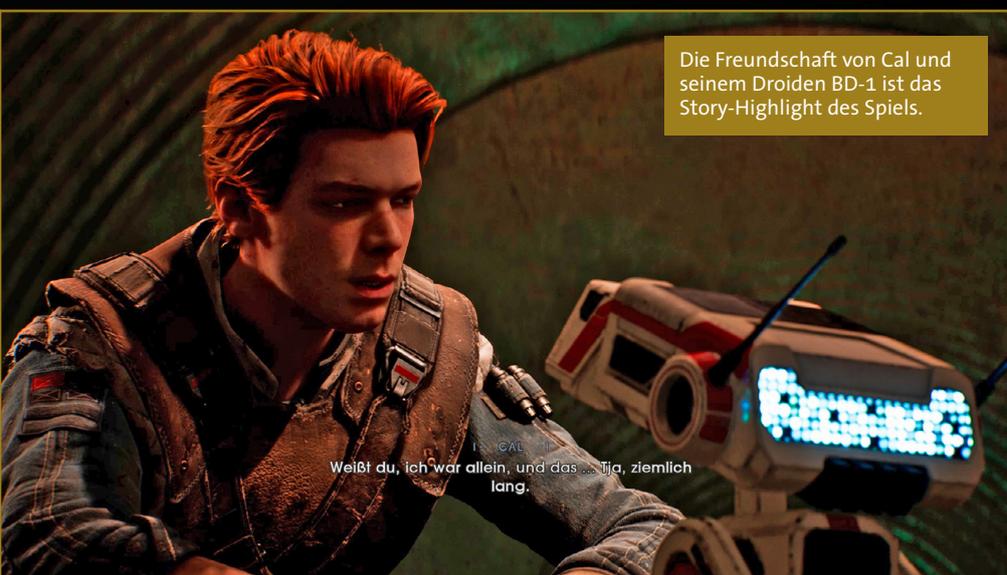
Kestis' innerer Kampf wird einfühlsam inszeniert, seine Verzweiflung und Hoffnung über den Untergang der Jedi bleiben gleichermaßen greifbar. Jede Figur in Fallen Order hat etwas verloren, hadert mit einem äußeren, aber auch einem inneren Konflikt. Und dieses Ringen mit den eigenen Dämonen verwebt das 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 Klone 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 Respawnns 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-

ches *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-



Um Blasterbolzen zum AT-ST zurückzuschicken, müsst ihr im Moment des Aufpralls den Block hochreißen



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!

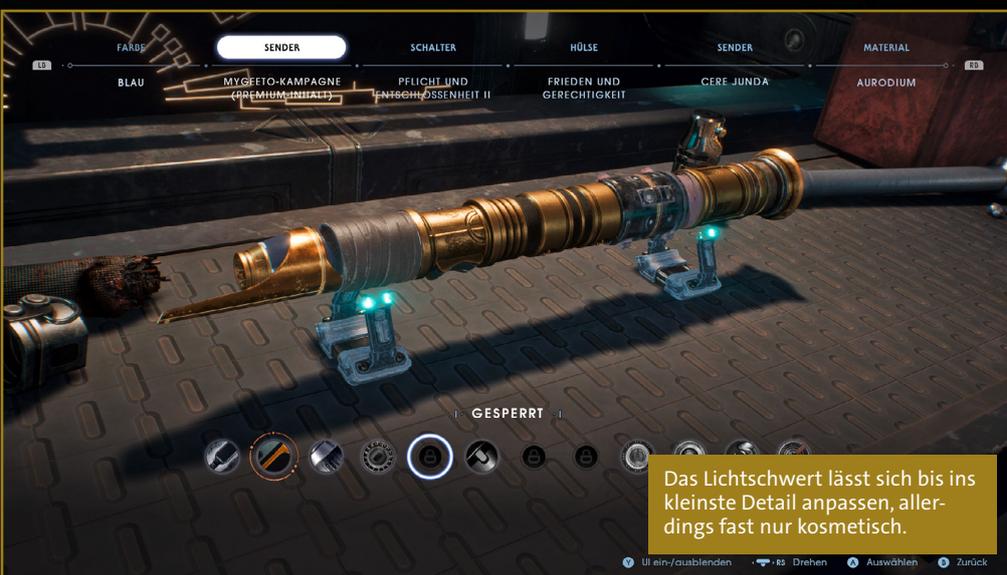
Entwickler Respawn gelingt hier ein Kunststück. Das Lichtschwert fühlt sich genauso unmittelbar tödlich wie in den Filmen an, die Kämpfe bleiben aber trotzdem fordernd. Wer sich gegen Sturmtruppen, Bestien, Kopfgeldjäger oder AT-STs doof anstellt, beißt schon auf dem zweiten von vier Härtegraden zuverlässig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

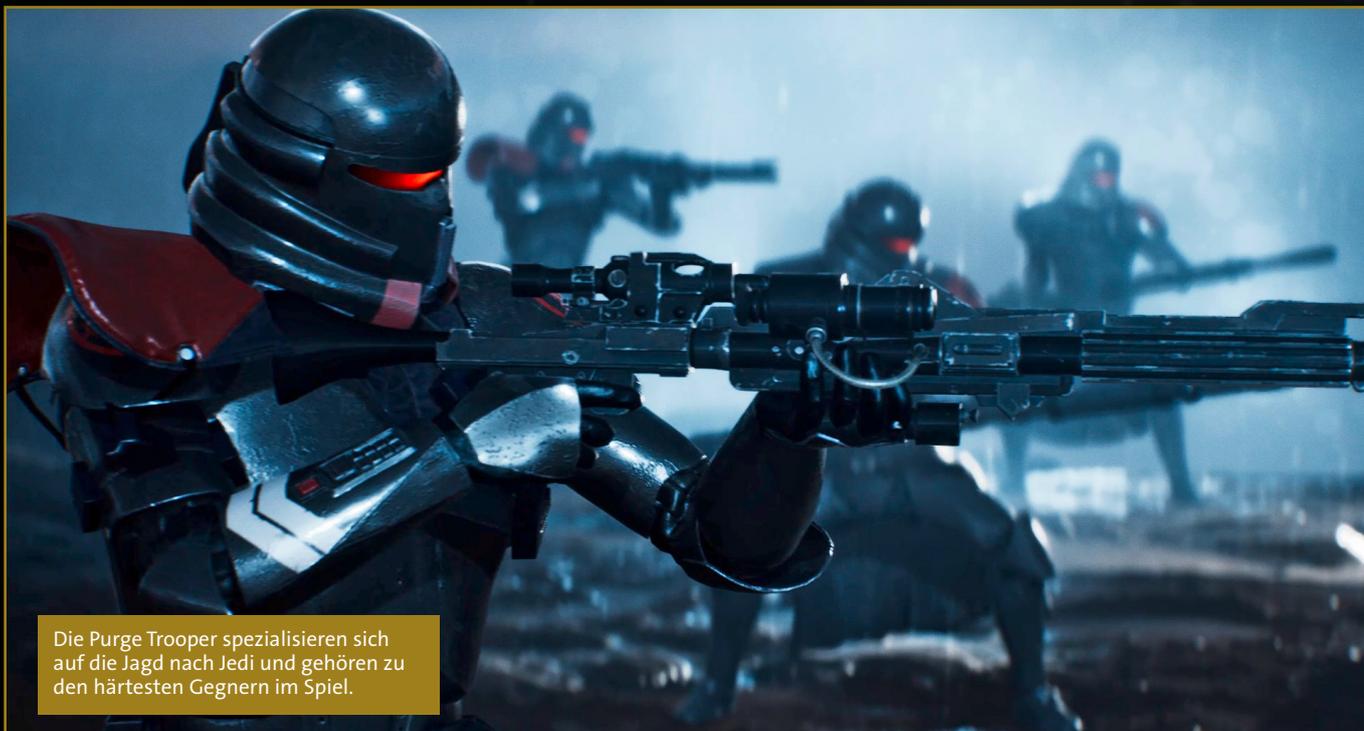
nen präzisen Machtschub im Angriffssprung auf die Bretter geschickt werden. Gelingen solche Kunststücke, zersäbelt unser Lichtschwert selbst mit wenigen Treffern einen Feind. Misslingen sie, sind wir schneller Jedi-Gulasch, als wir »Engage!« (sorry, der wollte raus) sagen können. Ähnlich wie bei Sekiro 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 Leuchtfener 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 Leuchtfener 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 Leuchtfener 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 Respawnns 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 Gegerntypen
- 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.

